

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-36641

(P2020-36641A)

(43) 公開日 令和2年3月12日(2020.3.12)

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

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 2404 頁)

(21) 出願番号 特願2018-164030 (P2018-164030) (71) 出願人 000144522  
(22) 出願日 平成30年8月31日 (2018.8.31) 株式会社三洋物産  
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
(74) 代理人 100196151  
弁理士 工藤 洋平  
(72) 発明者 岡村 鉦  
名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
株式会社三洋物産内  
(72) 発明者 和田 尚悟  
名古屋市千種区春岡通7丁目49番地  
株式会社ジェイ・テ  
ィ内  
Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 AA79 BA02  
BA09 BC12 EB58

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。所定の設定条件の成立に基づいて、判別手段の判別で第1の確率で特定の判別結果になる第1確率状態と、第1の確率とは異なる第2の確率で特定の判別結果になる第2確率状態と、を少なくとも含む複数の中から、状態設定手段によって1の状態が設定される。第1確率状態は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している間において、第2確率状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高くなるように構成されている。これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【選択図】図269

202

図柄種別	特別図柄の状態	設定	第1当たり乱数カウンタ C1 (0~65535)
共通	低確率状態	1	0~204
		2	0~217
		3	0~233
		4	0~251
		5	0~272
		6	0~297
共通	高確率状態	1	0~643
		2	0~686
		3	0~735
		4	0~791
		5	0~857
		6	0~935

(a)

202

図柄種別	特別図柄の状態	第1当たり乱数カウンタ C1 (0~65535)
共通	共通	936~58981

(b)

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、

その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、

所定の設定条件の成立に基づいて、前記判別手段の判別で第 1 の確率で前記特定の判別結果になる第 1 確率状態と、前記第 1 の確率とは異なる第 2 の確率で前記特定の判別結果になる第 2 確率状態と、を少なくとも含む複数の中から 1 の状態を設定する状態設定手段と、を備え、

前記第 1 確率状態は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している間において、前記第 2 確率状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

10

**【請求項 2】**

前記第 1 の確率は、前記第 2 の確率よりも低い確率で構成されていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記特定条件が成立した状態は、少なくとも前記特定の判別結果になったことに基づいて終了され得るように構成されているものであることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

**【請求項 4】**

20

遊技球が入球可能な入球手段と、

その入球手段へと遊技球が入球し易い第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球し難い第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、

前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 2 の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、

前記入球手段へと遊技球が入球したに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、

前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記特典付与手段によって前記所定の特典が付与され易くなるように構成されているものであることを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機。

30

**【請求項 5】**

前記判別手段は、第 1 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、

前記第 2 判別手段は、前記第 1 判別手段よりも前記第 2 の判別結果となる割合が高くなるように構成されているものであり、

前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記第 2 の判別条件が成立し易くなるように構成されているものであることを特徴とする請求項 4 記載の遊技機。

40

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機に代表される遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、遊技者の興趣向上を図っているものがある。

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第2514417号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

【0005】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

10

【課題を解決するための手段】

【0006】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記判別手段の判別で第1の確率で前記特定の判別結果になる第1確率状態と、前記第1の確率とは異なる第2の確率で前記特定の判別結果になる第2確率状態と、を少なくとも含む複数の中から1の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第1確率状態は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している間において、前記第2確率状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高くなるように構成されている。

20

【0007】

請求項2記載の遊技機は、請求項1記載の遊技機において、前記第1の確率は、前記第2の確率よりも低い確率で構成されている。

【0008】

請求項3記載の遊技機は、請求項1又は2記載の遊技機において、前記特定条件が成立した状態は、少なくとも前記特定の判別結果になったことに基づいて終了され得るように構成されている。

【0009】

請求項4記載の遊技機は、請求項1から3のいずれかに記載の遊技機において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し易い第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球し難い第2位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第2の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第2位置から前記第1位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記特典付与手段によって前記所定の特典が付与され易くなるように構成されているものである。

30

【0010】

請求項5記載の遊技機は、請求項4記載の遊技機において、前記判別手段は、第1の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第2判別手段は、前記第1判別手段よりも前記第2の判別結果となる割合が高くなるように構成されているものであり、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記第2の判別条件が成立し易くなるように構成されている。

40

【発明の効果】

【0011】

請求項1記載の遊技機によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典

50

遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記判別手段の判別で第1の確率で前記特定の判別結果になる第1確率状態と、前記第1の確率とは異なる第2の確率で前記特定の判別結果になる第2確率状態と、を少なくとも含む複数の中から1の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第1確率状態は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している間において、前記第2確率状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高くなるように構成されている。

【0012】

これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【0013】

請求項2記載の遊技機によれば、請求項1記載の遊技機の奏する効果に加え、前記第1の確率は、前記第2の確率よりも低い確率で構成されているので、特定条件が成立している間において、特定の判別結果となる確率が低い方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【0014】

請求項3記載の遊技機によれば、請求項1又は2記載の遊技機の奏する効果に加え、前記特定条件が成立した状態は、少なくとも前記特定の判別結果になったことに基づいて終了され得るように構成されているので、特定条件が成立している間、特定の判別結果とならないことを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【0015】

請求項4記載の遊技機によれば、請求項1から3のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し易い第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球し難い第2位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第2の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第2位置から前記第1位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記特典付与手段によって前記所定の特典が付与され易くなるように構成されているものである。

【0016】

これにより、特定条件が成立している間は所定の特典が付与され易くなるので、特定条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【0017】

請求項5記載の遊技機によれば、請求項4記載の遊技機の奏する効果に加え、前記判別手段は、第1の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第2判別手段は、前記第1判別手段よりも前記第2の判別結果となる割合が高くなるように構成されているものであり、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記第2の判別条件が成立し易くなるように構成されている。

【0018】

これにより、特定条件が成立している間は第2の判別結果となり易い第2判別手段の判別が実行され易くなるので、特定条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】第1実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図2】第1実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図3】第1実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置の構造を模式的

10

20

30

40

50



に示した模式図である。

【図 4】第 1 実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置内に入賞した球がアウト口へ流入する流れを示した模式図である。

【図 5】第 1 実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置内に入賞した球が特電作動口へ流入する流れを示した模式図である。

【図 6】第 1 実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、V 入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。

【図 7】第 1 実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、役物当たり遊技のうち、貯留弁が貯留状態である場合における V 入賞装置内の球流れを示す模式図である。

【図 8】第 1 実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、役物当たり遊技のうち、貯留弁が貯留状態から解除状態へと移行し、第 1 可動弁が誘導位置に位置していた場合における球流れを示す模式図である。

【図 9】第 1 実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、役物当たり遊技のうち、貯留弁が貯留状態から解除状態へと移行し、第 1 可動弁が通過位置に位置していた場合における球流れを示す模式図である。

【図 10】第 1 実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図 11】(a) は、第 3 図柄表示装置 81 に表示される表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b) は、第 3 図柄表示装置 81 に表示される表示態様の一例を示した図である。

【図 12】(a) は、第 1 実施形態において第 3 図柄表示装置 81 に表示される大当たりエンディング時の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 実施形態において第 3 図柄表示装置 81 に表示される V ラッシュ開始時の表示態様の一例を示した図であり、(c) は、図 12 (a) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、(d) は、図 12 (b) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

【図 13】(a) は、第 1 実施形態において第 3 図柄表示装置 81 に表示される V ラッシュ中の普通図柄当たりの場合の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 実施形態において第 3 図柄表示装置 81 に表示される V ラッシュ中の役物当たりの場合の表示態様の一例を示した図であり、(c) は、図 13 (a) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、(d) は、図 13 (b) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

【図 14】(a) は、第 1 実施形態において第 3 図柄表示装置 81 に表示される V ラッシュ中役物当たり V 入賞の場合の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 実施形態において第 3 図柄表示装置 81 に表示される V ラッシュ中役物当たりハズレの場合の表示態様の一例を示した図であり、(c) は、図 14 (a) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、(d) は、図 14 (b) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

【図 15】(a) は、第 1 実施形態において第 3 図柄表示装置 81 に表示される V ラッシュ中の大当たりエンディングの場合の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 実施形態において第 3 図柄表示装置 81 に表示される V ラッシュ中のタイマ上乘せの表示態様の一例を示した図であり、(c) は、図 15 (a) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、(d) は、図 15 (b) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

【図 16】(a) は、第 1 実施形態において第 3 図柄表示装置 81 に表示される V ラッシュ終了時の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 実施形態において第 3 図柄表示装置 81 に表示される V ラッシュ延長時の表示態様の一例を示した図であり、(c) は、図 16 (a) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、(d) は、図 16 (b) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

【図 17】(a) は、第 1 実施形態において第 3 図柄表示装置 81 に表示される大当たり

10

20

30

40

50

エンディング時の特殊画面の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1実施形態において第3図柄表示装置81に表示される天国モード中の場合の表示態様の一例を示した図であり、(c)は、図17(a)に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、(d)は、図17(b)に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

【図18】(a)は、第1実施形態において第3図柄表示装置81に表示される役物当たり中チャンス演出の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1実施形態において第3図柄表示装置81に表示されるVラッシュ中の普図停止の場合の表示態様の一例を示した図であり、(c)は、図18(a)に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、(d)は、図18(b)に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

10

【図19】(a)は、第1実施形態において第3図柄表示装置81に表示されるVラッシュ中の特図停止の場合の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1実施形態において第3図柄表示装置81に表示されるVラッシュ中のラッキータイム演出の表示態様の一例を示した図であり、(c)は、図19(a)に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、(d)は、図19(b)に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

【図20】第1実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。

【図21】第1実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

20

【図22】主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について模式的に示した模式図である。

【図23】(a)は、第1実施形態における主制御装置のROMの構成を模式的に示した模式図であり、(b)は、第1実施形態における第1当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(c)は、第1実施形態における第2当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図24】(a)は、第1実施形態における第1当たり種別選択テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、(b)は、第1実施形態における特図大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(c)は、第1実施形態におけるV大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

30

【図25】(a)は、第1実施形態における変動パターン選択テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、(b)は、第1実施形態における通常用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(c)は、第1実施形態における時短用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図26】(a)は、第1実施形態における各種動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、(b)は、第1実施形態における役物当たり動作シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図27】(a)は、第1実施形態における第1可動弁動作シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(b)は、第1実施形態における普図当たり動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、(c)は、第1実施形態における通常用普図当たりシナリオの内容を模式的に示した模式図である。

40

【図28】第1実施形態における時短用普図当たりシナリオの内容を模式的に示した模式図である。

【図29】第1実施形態における主制御装置のRAMの構成を模式的に示した模式図である。

【図30】(a)は、第1実施形態における音声ランプ制御装置のROMの構成を模式的に示した模式図であり、(b)は、第1実施形態における音声ランプ制御装置のRAMの構成を模式的に示した模式図である。

【図31】(a)～(i)は、第1実施形態における通常状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。

50

【図 3 2】(a) ~ (i) は、第 1 実施形態における時短状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。

【図 3 3】第 1 実施形態における表示制御装置の電氣的構成のブロック図である。

【図 3 4】(a) ~ (c) は、電源投入時画像を説明する説明図である。

【図 3 5】(a) は、背面 A を説明する説明図であり、(b) は、背面 B ~ D を説明する説明図である。

【図 3 6】表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図 3 7】転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図 3 8】描画リストの一例を模式的に示した模式図である。

【図 3 9】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。 10

【図 4 0】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。 20

【図 4 5】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 9】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。 30

【図 5 0】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される特電始動口入賞処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される V 入口通過処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される V 通過処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される NM I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 5 4】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。 40

【図 5 5】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 6】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される入賞処理を示すフローチャートである。

【図 5 8】第 1 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される役物当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 9】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される立ち上 50

げ処理を示したフローチャートである。

【図 6 0】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 6 1】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 6 2】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図変動開始処理を示したフローチャートである。

【図 6 3】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 6 4】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示したフローチャートである。

【図 6 5】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止関連処理を示したフローチャートである。

【図 6 6】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図関連処理を示したフローチャートである。

【図 6 7】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり関連処理を示したフローチャートである。

【図 6 8】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示したフローチャートである。

【図 6 9】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示したフローチャートである。

【図 7 0】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物当たり関連処理を示したフローチャートである。

【図 7 1】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示したフローチャートである。

【図 7 2】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示したフローチャートである。

【図 7 3】第 1 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 7 4】第 1 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行されるブート処理を示すフローチャートである。

【図 7 5】( a ) は、第 1 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、( b ) は、第 1 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行される V 割込処理を示したフローチャートである。

【図 7 6】第 1 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 7 7】( a ) は、第 1 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートであり、( b ) は、第 1 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 7 8】( a ) は、第 1 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行されるオープニングコマンド処理を示したフローチャートであり、( b ) は、第 1 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 7 9】第 1 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行されるエンディングコマンド処理を示したフローチャートである。

【図 8 0】( a ) は、第 1 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行される変動停止コマンド処理を示したフローチャートであり、( b ) は、第 1 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 8 1】(a) は、第 1 実施形態における表示制御装置内の MPU により実行される背面画像変更コマンド処理を示したフローチャートであり、(b) は、第 1 実施形態における表示制御装置内の MPU により実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。

【図 8 2】第 1 実施形態における表示制御装置内の MPU により実行される表示設定処理を示したフローチャートである。

【図 8 3】第 1 実施形態における表示制御装置内の MPU により実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。

【図 8 4】第 1 実施形態における表示制御装置内の MPU により実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。

【図 8 5】(a) は、第 1 実施形態における表示制御装置内の MPU により実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、(b) は、第 1 実施形態における表示制御装置内の MPU により実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図 8 6】第 1 実施形態における表示制御装置内の MPU により実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図 8 7】第 1 実施形態における表示制御装置内の MPU により実行される描画処理を示したフローチャートである。

【図 8 8】第 2 実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。

【図 8 9】第 2 実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置に入賞した球が第 2 特電作動口へと流下し得る状態を示した模式図である。

【図 9 0】(a) は、第 2 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される時短状態 (V ラッシュ) 中において普図ロング当たり遊技と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 2 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される時短状態 (V ラッシュ) 中において普図ロング変動と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態の表示態様の一例を示した図であり、(c) は、図 9 0 (a) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、(d) は、図 9 0 (b) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

【図 9 1】(a) は、第 2 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間よりも短い場合の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 2 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間よりも長い場合の表示態様の一例を示した図であり、(c) は、図 9 1 (a) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、(d) は、図 9 1 (b) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

【図 9 2】(a) , (b) は、第 2 実施形態における普図ロング当たり中に実行される役物当たり遊技の終了条件を異ならせた場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。

【図 9 3】(a) , (b) は、第 2 実施形態における普図ロング変動中に実行される役物当たり遊技の終了条件を異ならせた場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。

【図 9 4】第 2 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 9 5】(a) は、第 2 実施形態における主制御装置の ROM の構成を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 2 実施形態における普図当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(c) は、第 2 実施形態における普図変動パターン選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 9 6】(a) は、第 2 実施形態における各種動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 2 実施形態における第 2 役物当たり動作シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。

10

20

30

40

50

【図 9 7】( a ) は、第 2 実施形態における普図当たり動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 2 実施形態における時短用普図当たり 2 シナリオの内容を模式的に示した模式図である。

【図 9 8】第 2 実施形態における時短用普図当たり 3 シナリオの内容を模式的に示した模式図である。

【図 9 9】第 2 実施形態における音声ランプ制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 0 0】第 2 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特電始動口入賞処理 2 を示すフローチャートである。

【図 1 0 1】第 2 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図関連処理 2 を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】第 2 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】第 2 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物当たり関連処理 2 を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】第 2 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物当たり開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】第 2 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理 2 を示すフローチャートである。

【図 1 0 6】第 2 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図残変動示唆処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】第 2 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図関連時間更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】( a ) , ( c ) は、第 3 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される V ラッシュ中デンジャータイムに突入した場合の表示態様の一例を示した図であり、( b ) , ( d ) は、第 3 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される V ラッシュ中デンジャータイムにて大当たり破棄した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 1 0 9】( a ) , ( b ) は、第 3 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される V ラッシュ中デンジャータイムにて大当たり中断した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 1 1 0】( a ) は、第 3 実施形態における V 大当たり種別選択 3 テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 3 実施形態における音声ランプ制御装置の R O M の構成を模式的に示した模式図であり、( c ) は、第 3 実施形態におけるデンジャータイム選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 1 1 1】第 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特電始動口入賞処理 3 を示すフローチャートである。

【図 1 1 2】第 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される演出更新処理 3 を示すフローチャートである。

【図 1 1 3】第 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるデンジャータイム設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】第 4 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1 1 5】第 4 実施形態における主制御装置の R A M 内に設けられるカウンタ等について模式的に示した模式図である。

【図 1 1 6】第 4 実施形態における主制御装置の R O M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 1 7】第 4 実施形態における小当たり乱数テーブルの構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 1 8】第 4 実施形態における主制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 1 9】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動

10

20

30

40

50

処理 4 を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 1】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 2】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 3】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 6】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

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

【図 1 2 9】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 3】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 4】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理 4 を示すフローチャートである。

【図 1 3 5】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 1 先読み処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 6】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 2 先読み処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 7】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される V 通過処理 4 を示すフローチャートである。

【図 1 3 8】変形例における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。

【図 1 3 9】第 5 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動開始処理 5 を示すフローチャートである。

【図 1 4 0】第 5 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動停止処理 5 を示すフローチャートである。

【図 1 4 1】第 5 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理 5 を示すフローチャートである。

【図 1 4 2】第 5 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図変動開始処理 5 を示したフローチャートである。

【図 1 4 3】第 5 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止関連処理 5 を示したフローチャートである。

【図 1 4 4】第 6 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

10

20

30

40

50

【図 1 4 5】(a) は、第 6 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される大当たりエンディング時の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 6 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される終了条件選択画面の表示態様の一例を示した図であり、(c) は、図 1 4 5 (a) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

【図 1 4 6】(a) は、第 6 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される終了条件選択後の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 6 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される V ラッシュ開始画面の表示態様の一例を示した図であり、(c) は、図 1 4 6 (b) に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

【図 1 4 7】第 6 実施形態における主制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 4 8】第 6 実施形態における音声ランプ制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 4 9】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理 6 を示したフローチャートである。

【図 1 5 0】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特電始動口入賞処理 6 を示したフローチャートである。

【図 1 5 1】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される切替処理を示したフローチャートである。

【図 1 5 2】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理 6 を示したフローチャートである。

【図 1 5 3】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される終了条件設定処理を示したフローチャートである。

【図 1 5 4】第 6 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理 6 を示したフローチャートである。

【図 1 5 5】第 6 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される終了条件関連処理を示したフローチャートである。

【図 1 5 6】(a) , (b) は、第 2 変形例において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される V ラッシュ中の表示態様の一例を示した模式図である。

【図 1 5 7】第 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 を模式的に示した正面図である。

【図 1 5 8】(a) , (b) は、第 7 実施形態における右電動役物の構造を模式的に示した部分斜視図である。

【図 1 5 9】第 7 実施形態における右電動役物の開閉蓋を模式的に示した平面図である。

【図 1 6 0】(a) , (b) は、第 7 実施形態における右側領域の一部を模式的に示した部分拡大図である。

【図 1 6 1】(a) は、第 7 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される確変状態中の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 7 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される確変状態から潜確状態へと移行する場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 1 6 2】(a) は、第 7 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される潜確状態中のうち第 2 特別図柄変動が開始されていない時点における表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 7 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される潜確状態中のうち第 2 特別図柄変動が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 1 6 3】第 7 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される潜確状態中に実行される R U S H 遊技中の表示態様の一例を示した図である。

【図 1 6 4】(a) は、第 7 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される R U S H 遊技中に特図保留球が可変される場合における表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 7 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される R U S H 遊技中に特図保

10

20

30

40

50



留球が特定数となった場合の表示態様の一例を示した図である。

【図165】(a)は、第7実施形態において第3図柄表示装置81に表示されるスーパーRUSH遊技中における表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第7実施形態において第3図柄表示装置81に表示されるスーパーRUSH遊技の終了を示唆する表示態様の一例を示した図である。

【図166】第7実施形態において第3図柄表示装置81に表示されるスーパーRUSH遊技の終了を示唆する表示態様の一例を示した図である。

【図167】第7実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。

【図168】(a)は、第7実施形態における主制御装置のROMの構成を模式的に示した模式図であり、(b)は、第7実施形態における第1当たり乱数7テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、(c)は、第7実施形態における小当たり乱数7テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、(d)は、第7実施形態における第2当たり乱数7テーブルの構成を模式的に示した模式図である。

【図169】第7実施形態における主制御装置のROMが有する大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図170】第7実施形態における主制御装置のROMが有する通常用7テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図171】(a)は、第7実施形態における主制御装置のROMが有する確変用7テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(b)は、第7実施形態における主制御装置のROMが有する潜確用7テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図172】(a)は、第7実施形態における主制御装置のROMが有する小当たり種別選択7テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(b)は、第7実施形態における主制御装置のROMが有する普図変動パターン選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図173】第7実施形態における主制御装置のRAMの構成を模式的に示した模式図である。

【図174】第7実施形態における音声ランプ制御装置のRAMの構成を模式的に示した模式図である。

【図175】第7実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄変動停止処理7を示すフローチャートである。

【図176】第7実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される時短更新処理7を示すフローチャートである。

【図177】第7実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動開始処理7を示すフローチャートである。

【図178】第7実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄大当たり判定処理7を示すフローチャートである。

【図179】第7実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される特図2外れ変動パターン選択処理7を示すフローチャートである。

【図180】第7実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動停止処理7を示すフローチャートである。

【図181】第7実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される特図2外れ停止処理7を示すフローチャートである。

【図182】第7実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり処理を示すフローチャートである。

【図183】第7実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理7を示したフローチャートである。

【図184】第7実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される停止関連処理7を示したフローチャートである。

【図185】第7実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される準備状態設定処理を示したフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 8 6】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 破棄設定処理を示したフローチャートである。

【図 1 8 7】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動 表示設定処理 7 を示したフローチャートである。

【図 1 8 8】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出 態様設定処理を示したフローチャートである。

【図 1 8 9】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される天井 演出設定処理を示したフローチャートである。

【図 1 9 0】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 用変動表示設定処理 7 を示したフローチャートである。

【図 1 9 1】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される確変 中設定処理を示したフローチャートである。

【図 1 9 2】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される R U S H 中設定処理 7 を示したフローチャートである。

【図 1 9 3】第 7 実施形態の変形例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 を模式的に示した正面図である。

【図 1 9 4】第 7 実施形態の変形例における V 入賞装置の構造を示した分解斜視図である。

【図 1 9 5】( a ) ~ ( c ) は、第 7 実施形態の変形例における V 入賞装置の部分断面図 である。

【図 1 9 6】( a ) , ( b ) は、第 7 実施形態の変形例における V 入賞装置の部分断面図 である。

【図 1 9 7】( a ) , ( b ) は、第 7 実施形態の第 2 変形例におけるパチンコ機の V 入賞 装置の部分断面図である。

【図 1 9 8】第 7 実施形態の変形例における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。

【図 1 9 9】( a ) , ( b ) は、第 7 実施形態の変形例において第 3 図柄表示装置 8 1 に 表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。

【図 2 0 0】a ) , ( b ) は、第 7 実施形態の変形例において第 3 図柄表示装置 8 1 に表 示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。

【図 2 0 1】第 8 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 を模式的に示した正面図 である。

【図 2 0 2】第 8 実施形態における主制御装置の R O M の構成を模式的に示した模式図で ある。

【図 2 0 3】第 8 実施形態における主制御装置 1 1 0 にて実行される小当たり乱数テーブ ル 2 0 2 g a の内容を模式的に示した遷移図である。

【図 2 0 4】第 8 実施形態における主制御装置の R O M が有する大当たり種別選択 8 テー ブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 0 5】第 8 実施形態における主制御装置の R O M が有する確変用 8 テーブルの内容 を模式的に示した模式図である。

【図 2 0 6】第 8 実施形態における主制御装置の R O M が有する潜確用 8 テーブルの内容 を模式的に示した模式図である。

【図 2 0 7】第 8 実施形態における主制御装置の R O M が有する小当たり種別選択 8 テー ブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 0 8】第 8 実施形態における主制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図で ある。

【図 2 0 9】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄 大当たり判定処理 8 を示すフローチャートである。

【図 2 1 0】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 外れ変 動処理 8 を示すフローチャートである。

【図 2 1 1】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄

10

20

30

40

50

変動パターン選択処理 8 を示すフローチャートである。

【図 2 1 2】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 外れ変動パターン選択処理 8 を示すフローチャートである。

【図 2 1 3】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理 8 を示すフローチャートである。

【図 2 1 4】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 外れ停止処理 8 を示すフローチャートである。

【図 2 1 5】第 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される小当たり処理 8 を示すフローチャートである。

【図 2 1 6】( a ) , ( b ) は、第 9 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。

【図 2 1 7】( a ) , ( b ) は、第 9 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。

【図 2 1 8】( a ) , ( b ) は、第 9 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。

【図 2 1 9】第 9 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。

【図 2 2 0】第 9 実施形態における主制御装置の R O M が有する大当たり種別選択 9 テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 2 1】( a ) は、第 9 実施形態における主制御装置の R O M が有する小当たり種別選択 9 テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 9 実施形態における主制御装置の R O M が有する普図変動パターン選択 9 テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 2 2】( a ) は、第 9 実施形態における音声ランプ制御装置の R O M の構成を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 9 実施形態における音声ランプ制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 2 2 3】( a ) は、第 9 実施形態における音声ランプ制御装置の R O M が有するアイコン表示数選択テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 9 実施形態における音声ランプ制御装置の R O M が有する連続演出選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。

【図 2 2 4】第 9 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理 9 を示したフローチャートである。

【図 2 2 5】第 9 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理 9 を示したフローチャートである。

【図 2 2 6】第 9 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される準備状態設定処理 9 を示したフローチャートである。

【図 2 2 7】第 9 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される R U S H 中演出設定処理 9 を示したフローチャートである。

【図 2 2 8】第 9 実施形態の変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理 1 0 を示したフローチャートである。

【図 2 2 9】第 1 0 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 3 0】( a ) は、第 1 0 実施形態における第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 0 実施形態における第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示態様の一例を示した図である。

【図 2 3 1】( a ) は、第 1 0 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される通常時にリーチが成立した場合の表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 0 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される通常時の普図当たり変動中の表示態様の一例を示した図である。

【図 2 3 2】( a ) は、第 1 0 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される通常時の普図当たり中の表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 0 実施形態におい

10

20

30

40

50

て第3図柄表示装置81に表示される通常時に第2特別図柄抽選(変動)が実行されるチャンスゾーンが設定された場合の表示態様の一例を示した図である。

【図233】(a)は、第10実施形態において第3図柄表示装置81に表示される特殊変動演出中において第3図柄が仮停止した場合の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第10実施形態において第3図柄表示装置81に表示される特殊変動演出中において第3図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図234】第10実施形態において第3図柄表示装置81に表示される特図2保留を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第3図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図235】(a)は、第10実施形態において第3図柄表示装置81に表示される確変状態が設定されている状態で第1特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第10実施形態において第3図柄表示装置81に表示される確変状態が設定されている状態で第2特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。

【図236】(a)は、第10実施形態において通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であり、(b)は、第10実施形態において確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であり、(c)は、第10実施形態において通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であり、(d)は、第10実施形態において確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図246】第10実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。

10

20

30

40

50

【図 2 4 7】第 1 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理 1 0 を示すフローチャートである。

【図 2 4 8】第 1 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される更新処理 1 0 を示すフローチャートである。

【図 2 4 9】第 1 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理 1 0 を示すフローチャートである。

【図 2 5 0】第 1 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるスルーゲート通過処理 1 0 を示すフローチャートである。

【図 2 5 1】第 1 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理 1 0 を示すフローチャートである。

【図 2 5 2】第 1 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3】第 1 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理 1 0 を示すフローチャートである。

【図 2 5 4】第 1 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される入賞処理 1 0 を示すフローチャートである。

【図 2 5 5】第 1 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される異常処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6】第 1 0 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理 1 0 を示したフローチャートである。

【図 2 5 7】第 1 0 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理 1 0 を示したフローチャートである。

【図 2 5 8】第 1 0 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図関連処理 1 0 を示したフローチャートである。

【図 2 5 9】第 1 0 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理 1 0 を示したフローチャートである。

【図 2 6 0】第 1 0 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディング処理 1 0 を示したフローチャートである。

【図 2 6 1】第 1 0 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理 1 0 を示したフローチャートである。

【図 2 6 2】第 1 0 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理 1 0 を示したフローチャートである。

【図 2 6 3】第 1 0 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理 1 0 を示したフローチャートである。

【図 2 6 4】第 1 1 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 6 5】第 1 1 実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図 2 6 6】( a ) ~ ( d ) は、第 1 1 実施形態において設定変更を行うための手順を模式的に示した模式図であり、( e ) ~ ( g ) は、第 1 1 実施形態において設定確認を行うための手順を模式的に示した模式図である。

【図 2 6 7】第 1 1 実施形態において設定変更状態を終了して通常遊技が可能な状態に移行した場合における演出態様の推移を示したタイミングチャートである。

【図 2 6 8】( a ) は、第 1 1 実施形態における主制御装置の R O M の構成を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 1 1 実施形態における主制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 2 6 9】( a ) は、第 1 1 実施形態における第 1 当たり乱数 1 1 テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 1 1 実施形態における小当たり乱数 1 1 テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 7 0】第 1 1 実施形態における大当たり種別選択 1 1 テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 7 1】( a ) は、第 1 1 実施形態における潜確用 1 1 テーブルの内容を模式的に示

10

20

30

40

50

した模式図であり、(b)は、第11実施形態におけるRAMクリア時用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図272】第11実施形態における変動パターンシナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図273】第11実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。

【図274】第11実施形態における音声ランブ制御装置のROMの構成を模式的に示した模式図である。

【図275】第11実施形態における設定示唆演出選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図276】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理11を示すフローチャートである。

10

【図277】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄変動開始処理11を示すフローチャートである。

【図278】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄大当たり判定処理11を示すフローチャートである。

【図279】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される特図1外れ変動処理11を示すフローチャートである。

【図280】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄変動パターン選択処理11を示すフローチャートである。

【図281】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

20

【図282】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄変動停止処理11を示すフローチャートである。

【図283】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される特図1外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図284】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動開始処理11を示すフローチャートである。

【図285】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄大当たり判定処理11を示すフローチャートである。

【図286】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される特図2外れ変動処理11を示すフローチャートである。

30

【図287】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動パターン選択処理11を示すフローチャートである。

【図288】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動停止処理11を示すフローチャートである。

【図289】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される特図2外れ停止処理11を示すフローチャートである。

【図290】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理11を示すフローチャートである。

【図291】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される設定値制御処理を示すフローチャートである。

40

【図292】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり制御処理11を示すフローチャートである。

【図293】第11実施形態における音声ランブ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理11を示すフローチャートである。

【図294】第11実施形態における音声ランブ制御装置内のMPUにより実行される状態コマンド受信処理11を示すフローチャートである。

【図295】第11実施形態における音声ランブ制御装置内のMPUにより実行される変動表示設定処理11を示すフローチャートである。

【図296】第11実施形態における音声ランブ制御装置内のMPUにより実行される演

50

出態様設定処理 11 を示すフローチャートである。

【図 297】(a) は、第 12 実施形態において、潜確状態中に第 1 特別図柄の抽選で外れとなった場合に第 3 図柄表示装置において表示される連続外れ演出の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 12 実施形態において、連続外れ演出が実行され、且つ、チャンスゾーンが設定されるまで外れを連続させることができなかつた場合に第 3 図柄表示装置において表示される表示態様の一例を示した図である。

【図 298】第 12 実施形態において、潜確状態中に第 1 特別図柄の抽選が 3 回連続で外れになった場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 299】(a) は、第 12 実施形態における第 1 当たり乱数 12 テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 12 実施形態における小当たり乱数 12 テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 300】第 12 実施形態における大当たり種別選択 12 テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 301】第 12 実施形態における潜確用 12 テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 302】第 12 実施形態における音声ランプ制御装置の RAM の構成を模式的に示した模式図である。

【図 303】第 12 実施形態における主制御装置内の MPU により実行される特図 2 外れ停止処理 12 を示すフローチャートである。

【図 304】第 12 実施形態における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される演出態様設定処理 12 を示すフローチャートである。

【図 305】第 12 実施形態における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される特図 1 演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 306】第 12 実施形態における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される外れ時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 307】第 13 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 308】第 13 実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、抽選装置の内部構造を模式的に示した模式図である。

【図 309】(a) は、第 13 実施形態において球排出扉、および球止め部がどちらも閉鎖されている状態で複数の遊技球が抽選装置の内部に入球した場合を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 13 実施形態において抽選装置の内部に遊技球が停留されている状態で球排出扉が開放された場合を模式的に示した模式図である。

【図 310】第 13 実施形態における振分回転体の上面図である。

【図 311】第 13 実施形態における小当たり当選時の各部の状態の経時変化を示したタイミングチャートである。

【図 312】(a) は、第 13 実施形態におけるチャンスゾーン終了直後における振分回転体の配置(回転位置)の経時変化の一例を示したタイミングチャートであり、(b) は、第 13 実施形態におけるチャンスゾーン終了後における遊技の推移を示したタイミングチャートである。

【図 313】(a) は、第 13 実施形態における時短状態において、第 2 特別図柄の抽選で外れとなった場合に第 3 図柄表示装置に表示されるチャージタイム演出の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 13 実施形態において、チャージタイム演出の実行中に第 2 入球口へと遊技球が入球して保留球が増加した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 314】(a) は、第 13 実施形態における主制御装置の ROM の構成を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 13 実施形態における主制御装置の RAM の構成を模式的に示した模式図である。

【図 315】(a) は、第 13 実施形態における第 1 当たり乱数 13 テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 13 実施形態における小当たり乱数 13 テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(c) は、第 13 実施形態における第 2 当たり

10

20

30

40

50

乱数 1 3 テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 3 1 6】( a ) は、第 1 3 実施形態における大当たり種別選択 1 3 テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 1 3 実施形態における直当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( c ) は、第 1 3 実施形態における V 当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 3 1 7】第 1 3 実施形態における時短用 1 3 テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 3 1 8】第 1 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 3 1 9】第 1 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動開始処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 3 2 0】第 1 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される小当たり開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 1】第 1 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 3 2 2】第 1 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 3 2 3】第 1 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 3 2 4】第 1 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 5】第 1 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される V 通過検出処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 6】第 1 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 3 2 7】第 1 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理 1 3 を示すフローチャートである。

【図 3 2 8】第 1 4 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 3 2 9】第 1 4 実施形態における動作ユニットの正面斜視図である。

【図 3 3 0】第 1 4 実施形態における動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図 3 3 1】第 1 4 実施形態において起立役物が張出位置に動作した状態における動作ユニットの正面図である。

【図 3 3 2】第 1 4 実施形態において傾倒役物が張出位置に動作した状態における動作ユニットの正面図である。

【図 3 3 3】( a ) , ( b ) は、第 1 4 実施形態における当選率示唆演出の実行中の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の一例を示した図である。

【図 3 3 4】( a ) は、第 1 4 実施形態における当選率示唆演出で設定 6 が確定する当選率が報知された場合の表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 4 実施形態において、高設定確定スーパーリーチの変動種別に対応する設定示唆演出が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 3 3 5】( a ) は、第 1 4 実施形態における主制御装置の R O M の構成を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 1 4 実施形態における主制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 3 3 6】( a ) は、第 1 4 実施形態における第 1 当たり乱数 1 4 テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 1 4 実施形態における大当たり種別選択 1 4 テーブルの構成を模式的に示した模式図である。

【図 3 3 7】( a ) は、第 1 4 実施形態における特 1 当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 1 4 実施形態における特 2 当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 3 3 8】( a ) は、第 1 4 実施形態における変動パターン選択 1 4 テーブルの構成を

10

20

30

40

50



模式的に示した模式図であり、(b)は、第14実施形態における左打ち状態用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図339】第14実施形態における当たり乱数の分布の一例を模式的に示した模式図である。

【図340】第14実施形態における右打ち状態用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図341】第14実施形態における時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図342】第14実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。

【図343】(a)は、第14実施形態における音声ランプ制御装置のROMの構成を模式的に示した模式図であり、(b)は、第14実施形態における音声ランプ制御装置のRAMの構成を模式的に示した模式図である。

【図344】(a)は、第14実施形態における当選率示唆演出抽選テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、(b)は、第14実施形態における特別図柄の低確率状態、および確変状態における大当たり確率と、100ゲーム以内の当選率との対応関係を、設定値毎に示した図である。

【図345】第14実施形態における演出種別選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。

【図346】(a)は、第14実施形態における電源復帰動作テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、(b)は、第14実施形態における役物動作設定テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図347】第14実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理14を示すフローチャートである。

【図348】第14実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動開始処理14を示すフローチャートである。

【図349】第14実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される設定値制御処理14を示すフローチャートである。

【図350】第14実施形態における主制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理14を示すフローチャートである。

【図351】第14実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり制御処理14を示すフローチャートである。

【図352】第14実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり終了処理14を示すフローチャートである。

【図353】第14実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理14を示すフローチャートである。

【図354】第14実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される原点復帰処理を示すフローチャートである。

【図355】第14実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理14を示すフローチャートである。

【図356】第14実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物制御処理を示すフローチャートである。

【図357】第14実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される初期動作処理を示すフローチャートである。

【図358】第14実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理14を示すフローチャートである。

【図359】第14実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される状態コマンド受信処理14を示すフローチャートである。

【図360】第14実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される通常時状態設定処理を示すフローチャートである。

【図361】第14実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される大

10

20

30

40

50

当たり関連処理 14 を示すフローチャートである。

【図 3 6 2】第 1 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理 14 を示すフローチャートである。

【図 3 6 3】第 1 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理 14 を示すフローチャートである。

【図 3 6 4】第 1 5 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示したブロック図である。

【図 3 6 5】( a ) は、第 1 5 実施形態における第 1 当たり乱数 1 5 テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 1 5 実施形態における乱数範囲設定テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 3 6 6】第 1 5 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理 15 を示すフローチャートである。

【図 3 6 7】第 1 5 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される設定値制御処理 15 を示すフローチャートである。

【図 3 6 8】( a ) は、第 1 4 実施形態の変形例において、リーチ図柄選択演出が実行された場合における第 3 図柄表示装置の表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 4 実施形態の変形例において、リーチ図柄先読み演出が実行された場合における第 3 図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。

【図 3 6 9】第 1 6 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 3 7 0】第 1 6 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 3 7 1】第 1 6 実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図 3 7 2】( a ) は、第 1 6 実施形態における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 6 実施形態における実際の表示画面を例示した図である。

【図 3 7 3】第 1 6 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 7 4】第 1 6 実施形態における主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 7 5】第 1 6 実施形態における各種カウンタ、保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 3 7 6】( a ) は、第 1 6 実施形態における大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 6 実施形態における大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、( c ) は、第 1 6 実施形態における保留球数が 2 の場合の大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、( d ) は、第 1 6 実施形態における保留球数が 2 の場合の外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、( e ) は、第 1 6 実施形態における保留球数が 2 の場合の外れ用 ( 確変 ) 変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 7 7】第 1 6 実施形態における賞球数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 7 8】第 1 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 9】第 1 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 0】第 1 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 1】第 1 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される変動処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 2】第 1 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示したフローチャートである。

【図 3 8 3】第 1 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 4】第 1 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 3 8 5】第 1 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 6】第 1 6 実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される役物比率管理メイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 7】第 1 6 実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される設定情報受信処理の一部を示すフローチャートである。

【図 3 8 8】第 1 6 実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される設定情報受信処理の一部を示すフローチャートである。

【図 3 8 9】第 1 6 実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される役物比率算出処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 0】第 1 6 実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される検査結果出力処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 1】第 1 6 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 3 9 2】第 1 6 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 3 9 3】第 1 6 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 3 9 4】第 1 6 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示処理を示したフローチャートである。

【図 3 9 5】( a ) は、第 1 6 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートであり、( b ) は、表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、( c ) は、第 1 6 実施形態における表示制御装置内の M P U により実行される V 割込処理を示したフローチャートである。

【図 3 9 6】第 1 7 実施形態における主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 9 7】第 1 7 実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される入賞情報保存処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 8】第 1 7 実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される検査結果出力処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 9】第 1 8 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4 0 0】第 1 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 1】第 1 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される役比処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 2】第 1 8 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される役比メイン処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 3】第 1 9 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される役比処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 4】第 1 9 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される役比メイン処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 5】第 2 0 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4 0 6】( a ) は、第 2 0 実施形態におけるベース表示装置を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 2 0 実施形態におけるベース表示装置の表示内容を模式的に示した模式図である。

【図 4 0 7】( a ) は、第 2 0 実施形態における主制御装置の M P U 内の R A M の外作業エリアに格納される、ベース値を表示させるために必要な情報を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 2 0 実施形態における各ベース値データの構成を模式的に示した模式図である。

【図 4 0 8】第 2 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処

10

20

30

40

50

理を示すフローチャートである。

【図 4 0 9】第 2 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるベース値処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 0】第 2 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるベース値算出処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 1】第 2 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるベース値表示処理の一部を示すフローチャートである。

【図 4 1 2】第 2 0 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるベース値表示処理の残りの一部を示すフローチャートである。

【図 4 1 3】第 2 1 実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

10

【図 4 1 4】( a ) は、第 2 1 実施形態における設定キーがオフ状態にある場合を示した設定キーの正面図であり、( b ) は、第 2 1 実施形態における設定キーがオン状態にある場合を示した設定キーの正面図である。

【図 4 1 5】第 2 1 実施形態におけるパチンコ機の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機の電源オン時の R A M 消去スイッチ、設定キー及び扉開放スイッチの各々の状態とを示した図である。

【図 4 1 6】( a ) は、第 2 1 実施形態における設定変更モードにおいて R A M 消去スイッチ及び設定キーの役割を示した図であり、( b ) は、第 2 1 実施形態における設定確認モードにおいて設定キーの役割を示した図である。

【図 4 1 7】第 2 1 実施形態における設定変更モード及び設定確認モードのベース表示装置の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図である。

20

【図 4 1 8】第 2 1 実施形態におけるエラー履歴をベース表示装置に表示させる場合の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図である。

【図 4 1 9】( a ) は、第 2 1 実施形態における第 1 図柄表示装置の L E D の配置を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 2 1 実施形態のラウンド数報知 L E D において、最大ラウンド数が 2 であることを報知する場合の点灯パターンと、最大ラウンド数が 1 5 であることを報知する場合の点灯パターンと、設定変更中表示であることを報知する場合の点灯パターンと、設定確認中表示であることを報知する場合の点灯パターンとを示した図である。

【図 4 2 0】第 2 1 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

30

【図 4 2 1】第 2 1 実施形態における主制御装置の M P U 内の R A M の外作業エリアに格納されるデータを模式的に示した模式図である。

【図 4 2 2】第 2 1 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 3】第 2 1 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 4】第 2 1 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 5】第 2 1 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるベース表示処理を示すフローチャートである。

40

【図 4 2 6】第 2 1 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 7】第 2 2 実施形態におけるパチンコ機の主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 8】第 2 3 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4 2 9】第 2 3 実施形態における主制御装置の M P U 内の R A M の内作業エリアに格納されるデータを模式的に示した模式図である。

【図 4 3 0】第 2 3 実施形態における設定変更中又は設定確認中に電源が断された後に電源がオンされたときの各立ち上げ操作に対応して設定される立ち上げモードを説明するための図である。

50

【図 4 3 1】第 2 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 2】第 2 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 3】第 2 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 4】第 2 3 実施形態における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 5】第 2 4 実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図 4 3 6】( a ) は、第 2 4 実施形態における保護カバーの左側正面から見た左前方斜視図であり、( b ) は、第 2 4 実施形態における保護カバーの右側後方から見た右後方斜視図である。

【図 4 3 7】第 2 4 実施形態におけるパチンコ機の右側面図である。

【図 4 3 8】第 2 4 実施形態における外枠に対する保護カバー部材の取付方法を説明するための左前方斜視図である。

【図 4 3 9】第 2 4 実施形態における外枠及び該外枠に取り付けられた保護カバー部材の正面図である。

【図 4 4 0】第 2 4 実施形態における主制御装置の基板ボックスの正面図である。

【図 4 4 1】図 3 3 5 の A - A 線におけるパチンコ機の断面図である。

【図 4 4 2】図 4 4 1 の B 領域における主制御装置と保護カバー部材との部分拡大断面図である。

【図 4 4 3】第 2 4 実施形態における保護カバー部材を取り付けた外枠に対して、内枠及び前面枠を展開して示す左前方斜視図である。

【図 4 4 4】第 2 5 実施形態におけるパチンコ機の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機の電源オン時の R A M 消去スイッチ及び設定キーの各々の情報とを示した図である。

【図 4 4 5】第 2 5 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4 4 6】第 2 5 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 4 4 7】第 2 6 実施形態におけるパチンコ機の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機の電源オン時の R A M 消去スイッチ及び設定キーの各々の情報とを示した図である。

【図 4 4 8】第 2 6 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4 4 9】第 2 6 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 0】第 2 7 実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図 4 5 1】第 2 7 実施形態におけるパチンコ機の右側面図である。

【図 4 5 2】第 2 8 実施形態のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 4 5 3】第 2 8 実施形態のパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4 5 4】第 2 8 実施形態の各種カウンタ、各保留球格納エリア、各保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 4 5 5】( a ) は、第 2 8 実施形態の特図 1 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 8 実施形態の特図 2 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 5 6】( a ) は、第 2 8 実施形態の特図 1 の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 8 実施形態の特図 2 の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 5 7】第 2 8 実施形態の保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 5 8】( a ) は、第 2 8 実施形態の停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 8 実施形態の停止パターンテーブルの B テーブル

10

20

30

40

50

の一例を模式的に示した図であり、(c)は、第28実施形態の停止パターンテーブルのCテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図459】(a)は、第28実施形態の停止パターンテーブルのDテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第28実施形態の停止パターンテーブルのEテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図460】(a)は、第28実施形態の特図1のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第28実施形態の特図1の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図461】(a)は、第28実施形態の「通常遊技状態」における特図2のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第28実施形態の「通常遊技状態」における特図2の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

10

【図462】(a)は、第28実施形態の「確率変動状態」又は「時間短縮状態」における特図2のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第28実施形態における「確率変動状態」又は「時間短縮状態」における特図2の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図463】(a)は、第28実施形態の普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第28実施形態の普図変動テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c)は、第28実施形態の電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図464】(a)は、第28実施形態の大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第28実施形態の小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

20

【図465】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図466】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図467】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行される外部出力処理を示すフローチャートである。

【図468】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

30

【図469】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図470】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図471】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行される特図1変動開始処理を示すフローチャートである。

【図472】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行される特図2変更処理を示すフローチャートである。

【図473】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行される特図2変動開始処理を示すフローチャートである。

40

【図474】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行される特図1変更処理を示すフローチャートである。

【図475】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図476】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。

【図477】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図478】第28実施形態の主制御装置内のMPUにより実行される大入賞口開閉制御処理を示すフローチャートである。

50

【図４７９】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図４８０】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図４８１】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図４８２】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

【図４８３】第２９実施形態のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図４８４】第２９実施形態のパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図４８５】第２９実施形態の各種カウンタ、各保留球格納エリア、各保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図４８６】（ａ）は、第２９実施形態の特図１の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の特図２の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図４８７】（ａ）は、第２９実施形態の特図１の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の特図２の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２９実施形態の特図２の小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図４８８】第２９実施形態の保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図４８９】（ａ）は、第２９実施形態の停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図４９０】（ａ）は、第２９実施形態の停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図４９１】（ａ）は、第２９実施形態の特図１のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の特図１の大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図４９２】（ａ）は、第２９実施形態の特図２のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の特図２の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図４９３】（ａ）は、第２９実施形態の普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の普図変動テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２９実施形態の電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図４９４】（ａ）は、第２９実施形態の大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図４９５】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図４９６】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図４９７】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動開始処理を示すフローチャートである。

【図４９８】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動開始処理を示すフローチャートである。

【図４９９】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短減算処理を示すフローチャートである。

【図５００】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 5 0 1】第 2 9 実施形態の主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 2】第 2 9 実施形態の主制御装置内の M P U により実行される小入賞口開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 0 3】( a ) は、第 3 0 実施形態の特図 1 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 0 実施形態の特図 2 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 5 0 4】( a ) は、第 3 1 実施形態の特図 1 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 1 実施形態の特図 2 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

10

【図 5 0 5】( a ) は、第 3 2 実施形態の特図 1 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 2 実施形態の特図 2 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 5 0 6】第 3 3 実施形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。

【図 5 0 7】パチンコ機の主要な構成を分解して示す斜視図である。

【図 5 0 8】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 5 0 9】遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

【図 5 1 0】主制御装置の正面図である。

【図 5 1 1】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

20

【図 5 1 2】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

【図 5 1 3】主側 R O M に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。

【図 5 1 4】主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 5】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 6】主側 C P U にて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 7】主側 C P U にて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 8】主側 C P U にて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 9】主側 C P U に入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

30

【図 5 2 0】主側 C P U にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

【図 5 2 1】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電氣的構成を説明するためのブロック図である。

【図 5 2 2】払出側 C P U にて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5 2 3】管理用 I C の電氣的構成を説明するためのブロック図である。

【図 5 2 4】管理側 I / F の入力ポートの構成を説明するための説明図である。

【図 5 2 5】対応関係用メモリの構成を説明するための説明図である。

【図 5 2 6】履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。

【図 5 2 7】主側 C P U にて実行される認識用処理を示すフローチャートである。

40

【図 5 2 8】管理側 C P U にて実行される管理処理を示すフローチャートである。

【図 5 2 9】( a ) ~ ( d ) は、第 1 ~ 第 1 5 パツファと信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリに格納される様子を示すタイムチャートである。

【図 5 3 0】主側 C P U にて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 1】管理側 C P U にて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 2】( a ) ~ ( e ) は、履歴用メモリに履歴情報が格納されていく様子を示すタイムチャートである。

【図 5 3 3】主側 C P U にて実行される設定値更新信号の出力処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 4】管理側 C P U にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートであ

50



る。

【図 5 3 5】管理側 C P U にて実行される表示出力処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 6】管理側 C P U にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 7】( a ) は、主側 C P U にて実行されるデータ出力用処理を示すフローチャートであり、( b ) は、管理側 C P U にて実行される外部出力用処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 8】第 3 4 実施形態における主側 R O M に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。

【図 5 3 9】第 3 5 実施形態における別保存用メモリの構成を説明するための説明図である。

10

【図 5 4 0】管理側 C P U にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

【図 5 4 1】管理側 C P U にて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。

【図 5 4 2】第 3 6 実施形態における主側 C P U にて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。

【図 5 4 3】第 3 7 実施形態における管理側 C P U にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

【図 5 4 4】第 3 8 実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。

20

【図 5 4 5】管理側 C P U にて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 4 6】管理側 C P U にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

【図 5 4 7】第 3 9 実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。

【図 5 4 8】管理側 C P U にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

【図 5 4 9】第 4 0 実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。

【図 5 5 0】管理側 C P U にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

30

【図 5 5 1】管理側 C P U にて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 2】管理側 C P U にて実行される表示出力処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 3】第 4 1 実施形態における管理側 I / F の入力ポートの構成を説明するための説明図である。

【図 5 5 4】主側 C P U にて実行される認識用処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 5】管理側 C P U にて実行される管理処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 6】( a ) ~ ( h ) は、第 1 ~ 第 1 2 バッファと信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリに格納される様子を示すタイムチャートである。

【図 5 5 7】第 4 2 実施形態における各入球検知センサの検知結果を主側 C P U 及び管理用 I C に送信する信号経路の構成を説明するためのブロック図である。

40

【図 5 5 8】第 4 3 実施形態における主制御装置の正面図である。

【図 5 5 9】M P U の制御に基づき第 1 ~ 第 4 報知用表示装置において各種表示を行うための電氣的な構成を説明するためのブロック図である。

【図 5 6 0】管理側 C P U にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 1】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 2】( a ) は、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示態様を説明するための説明図であり、( b ) は、パチンコ機の設定状態が変更される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示態様を説明するための説明図である。

50

【図 5 6 3】(a) ~ (h) は、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置が表示状態となる様子を示すタイムチャートである。

【図 5 6 4】(a) は、第 4 4 実施形態における第 1 報知用表示装置の構成を説明するための説明図であり、(b) は、第 2 報知用表示装置の構成を説明するための説明図である。

【図 5 6 5】第 1 ~ 第 4 報知用表示装置にて遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを表示する場合における第 1 報知用表示装置及び第 2 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 5 6 6】主側 CPU にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

10

【図 5 6 7】第 4 5 実施形態における異常表示エリアの構成を説明するための説明図である。

【図 5 6 8】主側 CPU にて実行される異常設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 6 9】主側 CPU にて実行される異常表示用処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 0】第 4 6 実施形態における主側 CPU にて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 1】別形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 2】第 4 7 実施形態における主側 ROM のプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。

20

【図 5 7 3】主側 RAM における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。

【図 5 7 4】主側 CPU にて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 5】主側 CPU にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 6】主側 CPU にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 7】遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリアの各種エリアを説明するための説明図である。

【図 5 7 8】主側 CPU にて実行されるチェック処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 9】主側 CPU にて実行される通常の入球管理処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 0】主側 CPU にて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。

30

【図 5 8 1】主側 CPU にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 2】第 4 8 実施形態における主側 CPU にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 3】第 4 9 実施形態における主側 CPU にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 4】第 5 0 実施形態における主側 CPU にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 5】第 5 1 実施形態における主側 CPU にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 6】第 5 2 実施形態における主側 CPU にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

40

【図 5 8 7】主側 CPU にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 8】第 5 3 実施形態における電氣的構成を説明するための説明図である。

【図 5 8 9】第 5 4 実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 0】主側 CPU にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 1】主側 CPU にて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 2】主側 CPU にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 3】主側 CPU にて実行される RAM 監視処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 4】別形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャート

50

である。

【図 5 9 5】別形態における主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 6】第 5 5 実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 7】第 5 6 実施形態における主側 C P U にて実行される R A M 監視処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 8】第 5 7 実施形態における主側 C P U にて実行される R A M 監視処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 9】主側 C P U にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

10

【図 6 0 0】主側 C P U にて実行される別監視処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 1】第 5 8 実施形態における主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 2】第 5 9 実施形態における主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 3】第 6 0 実施形態における主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 4】第 6 1 実施形態における主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 5】第 6 2 実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図 6 0 6】主側 C P U にて実行される停電情報記憶処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 7】( a ) は、M P U の構成を説明するためのブロック図であり、( b ) は、リセット信号出力部によるリセット信号の出力の様子を示すタイムチャートである。

【図 6 0 8】主側 C P U にて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 9】主側 C P U にて実行される設定監視処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 0】主側 C P U にて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 1】主側 C P U にて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 2】主側 C P U にて実行される別監視処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 3】第 6 3 実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

30

【図 6 1 4】主側 C P U にて実行される異常時のクリア処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 5】主側 C P U にて実行される非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 6】第 6 4 実施形態における主側 C P U にて実行される停電情報記憶処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 7】主側 C P U にて実行されるチェックサムの監視処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 8】主側 C P U にて実行される非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。

40

【図 6 1 9】第 6 5 実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 0】主側 C P U にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 1】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 2】主側 C P U にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 3】主側 C P U にて実行される設定監視処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 4】主側 C P U にて各種表示回路を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。

50

【図 6 2 5】(a) は、特定制御用のワークエリアに設けられた各種バッファを説明するための説明図であり、(b) は、非特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 6 2 6】表示 IC の電氣的な構成を説明するための説明図である。

【図 6 2 7】(a) ~ (g) は、主側 CPU から表示 IC に種別データ及び表示データが送信されるとともに表示 IC から送信された表示データが第 1 表示回路又は第 2 表示回路にて受信される様子を示すタイムチャートである。

【図 6 2 8】主側 CPU にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 9】(a) は、設定値が更新される状況における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図であり、(b) は、設定値が確認される状況における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 6 3 0】第 6 6 実施形態における主側 CPU にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 1】第 6 7 実施形態における演算結果記憶エリアの電氣的構成を説明するための説明図である。

【図 6 3 2】(a) ~ (d) は、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 6 3 3】(a) ~ (c) は、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 6 3 4】(a) ~ (e) は、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。

【図 6 3 5】主側 CPU にて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 6】主側 CPU にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 7】主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 8】主側 CPU にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 9】主側 CPU にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 0】主側 CPU にて実行される通常時の設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 1】主側 CPU にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 2】主側 CPU にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 3】(a) ~ (f) は、主側 CPU への動作電力の供給が開始された場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を説明するためのタイムチャートである。

【図 6 4 4】第 6 8 実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 5】第 6 9 実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 6】第 7 0 実施形態における主側 CPU にて実行される通常時の設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 7】(a) ~ (d) は、第 7 1 実施形態における主側 ROM に設けられた設定対応記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 6 4 8】主側 CPU にて実行される当否テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 9】主側 CPU にて実行される設定更新中における第 5 表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 0】(a) ~ (c) は、第 7 2 実施形態における主側 ROM に設けられた設定対応記憶エリアを説明するための説明図である。

【図 6 5 1】(a) は、第 7 3 実施形態における窓パネルを通じてパチンコ機前方から視認可能となる領域に設けられた各種表示部を説明するための説明図であり、(b) は、ラ

10

20

30

40

50

ウンド表示部の表示内容を説明するための説明図である。

【図 6 5 2】第 7 4 実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 3】主側 C P U にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 4】第 7 5 実施形態における主側 C P U にて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 5】主側 C P U にて実行される表示用処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 6】( a ) ~ ( g ) は、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。

10

【図 6 5 7】( a ) ~ ( g ) は、第 7 6 実施形態における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。

【図 6 5 8】第 7 7 実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 9】特定制御用のワークエリアに設けられた設定値に関する記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図 6 6 0】主側 C P U にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 1】主側 C P U にて実行される設定確認中における第 5 表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 2】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

20

【図 6 6 3】主側 C P U にて実行される設定更新中における第 5 表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 4】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図 6 6 5】( a ) ~ ( e ) は、設定値更新処理及び設定確認用処理の設定キー挿入部の操作状態との関係での終了タイミングを示すタイムチャートである。

【図 6 6 6】第 7 8 実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 7】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

30

【図 6 6 8】第 7 9 実施形態における設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図 6 6 9】第 8 0 実施形態における設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図 6 7 0】第 8 1 実施形態における主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

40

【図 6 7 1】主側 C P U にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 2】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 3】( a ) ~ ( h ) は、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の割込みが許可される様子を示すタイムチャートである。

【図 6 7 4】( a ) ~ ( g ) は、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常が発生した場合における処理の進行態様を示すタイムチャートである。

【図 6 7 5】( a ) ~ ( g ) は、主側 C P U への動作電力の供給が開始された場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置の表示内容を示すタイムチャートである。

【図 6 7 6】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処

50

理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【図 6 7 7】音声発光制御装置の電氣的構成を説明するための説明図である。

【図 6 7 8】音光側 CPU にて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 9】主側 CPU における動作電力の供給開始時の処理にて実行された処理の内容に対応する作用を説明するための説明図である。

【図 6 8 0】第 8 2 実施形態における音光側 CPU にて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 1】主側 CPU における動作電力の供給開始時の処理にて実行された処理の内容に対応する作用を説明するための説明図である。

【図 6 8 2】第 8 3 実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 3】第 8 4 実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 4】第 8 5 実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 5】( a ) ~ ( g ) は、設定値更新処理が実行されている状況において主側 CPU への動作電力の供給が停止された場合におけるその後の処理の様子を示すタイムチャートである。

【図 6 8 6】主側 CPU にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 7】特定制御用のワークエリアに設けられた記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図 6 8 8】( a ) ~ ( f ) は、更新対象の設定値が更新される様子を示すタイムチャートである。

【図 6 8 9】第 8 6 実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 0】第 8 7 実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 1】特定制御用のワークエリアに設けられたクリア対象エリア及びクリア対象外エリアを説明するための説明図である。

【図 6 9 2】主側 CPU にて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 3】主側 CPU にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 4】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。

【図 6 9 5】第 8 8 実施形態における特定制御用のワークエリアのクリア対象エリアに設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【図 6 9 6】主側 CPU にて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 7】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。

【図 6 9 8】第 8 9 実施形態における主側 CPU にて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 9】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。

【図 7 0 0】第 9 0 実施形態における特定制御用のワークエリアのクリア対象エリア及びクリア対象外エリアに設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【図 7 0 1】主側 CPU にて実行される第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 2】主側 CPU にて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 3】( a ) は、特図用の外れ表示抽選テーブルを説明するための説明図であり、

10

20

30

40

50

(b)は、普図用の外れ表示抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図704】第91実施形態における主側CPUにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図705】(a)は、特図用の初期表示抽選テーブルを説明するための説明図であり、(b)は、普図用の初期表示抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図706】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。

【図707】第92実施形態における主側CPUにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図708】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。

10

【図709】第93実施形態における主側CPUにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図710】第94実施形態における主側CPUにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図711】主側CPUにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図712】(a)は、特図用の第1表示振分テーブルを説明するための説明図であり、(b)は、特図用の第2表示振分テーブルを説明するための説明図であり、(c)は、普図用の第1表示振分テーブルを説明するための説明図であり、(d)は、普図用の第2表示振分テーブルを説明するための説明図である。

20

【図713】第95実施形態における主側CPUにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図714】第96実施形態における遊技盤の正面図である。

【図715】(a)は、非誘導状態である場合における第2作動部の縦断面図であり、(b)は、誘導状態である場合における第2作動部の縦断面図である。

【図716】(a)、(b)は、遊技回が実行される場合における図柄表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図717】(a)～(j)は、各図柄列にて変動表示される主図柄及び副図柄を説明するための説明図である。

【図718】振分入賞装置の内部構成を説明するための縦断面図である。

30

【図719】主側CPUにて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【図720】(a)は、第1特図の当否テーブルを説明するための説明図であり、(b)は、第2特図の当否テーブルを説明するための説明図である。

【図721】(a)は、大当たり用の種別テーブルを説明するための説明図であり、(b)は、複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容を説明するための説明図であり、(c)は、小当たり用の種別テーブルを説明するための説明図であり、(d)は、複数種類の小当たり結果のそれぞれの内容を説明するための説明図である。

【図722】主側CPUにて実行される普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【図723】主側CPUにて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。

40

【図724】主側CPUにて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図725】主側CPUにて実行される特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図726】主側CPUにて実行される振分用処理を示すフローチャートである。

【図727】主側CPUにて実行される特電終了処理を示すフローチャートである。

【図728】特定制御用のワークエリアのクリア対象エリアに設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【図729】主側CPUにて実行される第2タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図730】(a)は、主側CPUにて実行される設定更新中における第1表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートであり、(b)は、主側CPUにて実行される

50

設定確認中における第 6 表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 1】( a ) ~ ( g ) は、パチンコ機の状態に応じて第 1 特図表示部、第 2 特図表示部及び特別表示部の表示内容が変化する様子を示すタイムチャートである。

【図 7 3 2】第 9 7 実施形態における主側 C P U にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 3】第 9 8 実施形態における主側 C P U にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 4】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 5】第 9 9 実施形態における主側 C P U にて実行される第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 6】( a ) は、第 1 0 0 実施形態における特別表示部の構成を説明するための説明図であり、( b ) は、設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況における 1 5 R 表示部、6 R 表示部及び小当たり表示部の表示内容を示すタイムチャートである。

【図 7 3 7】第 1 0 1 実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 7 3 8】主側 C P U にて各種抽選を行うための電氣的な構成を説明するための説明図である。

【図 7 3 9】( a ) は、低確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、( b ) は、高確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、( c ) は、低確率時の第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、( d ) は、高確率時の第 2 当否テーブルを説明するための説明図である。

【図 7 4 0】( a ) は、種別テーブルを説明するための説明図であり、( b ) は、複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容及び 1 種類の小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、( c ) は、サポートモードの内容を説明するための説明図である。

【図 7 4 1】遊技回の表示継続期間の設定態様を説明するための説明図である。

【図 7 4 2】主側 C P U にて実行される第 1 特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 3】主側 C P U にて実行される第 2 特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 4】主側 C P U にて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 5】主側 C P U にて実行される特図確定中処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 6】( a ) は、第 1 0 2 実施形態における低確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、( b ) は、高確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、( c ) は、低確率時の第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、( d ) は、高確率時の第 2 当否テーブルを説明するための説明図である。

【図 7 4 7】( a ) は、第 1 0 3 実施形態における低確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、( b ) は、高確率時の第 1 当否テーブルを説明するための説明図であり、( c ) は、低確率時の第 2 当否テーブルを説明するための説明図であり、( d ) は、高確率時の第 2 当否テーブルを説明するための説明図である。

【図 7 4 8】第 1 0 4 実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 7 4 9】主制御装置及び音声発光制御装置の電氣的構成を説明するための説明図である。

【図 7 5 0】主側 C P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 1】主側 C P U にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 2】主側 C P U にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 3】主側 R A M における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。

【図 7 5 4】( a ) は、アドレスカウンタの内容を説明するための説明図であり、( b ) ~ ( e ) は、対象アドレスが更新された結果、キャリアフラグに「 1 」が設定される様子を説明するための説明図である。

【図 7 5 5】主側 C P U にて実行される R A M クリア処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50



【図 7 5 6】主側 CPU にて実行される対象アドレスの加算処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 7】主側 CPU にて実行される非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 8】主側 CPU にて実行されるチェックサムの算出処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 9】音光側 CPU にて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 0】(a) ~ (f) は、主側 CPU 及び音光側 CPU への動作電力の供給が開始された場合に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置にてチェック用表示が実行されるとともに可動体にて初期動作が実行される様子を示すタイムチャートである。

【図 7 6 1】第 1 0 5 実施形態における音光側 CPU にて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 2】第 1 0 6 実施形態における主側 CPU にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 3】主側 CPU にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 4】主側 CPU にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 5】主側 CPU にて実行される RAM クリア処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 6】主側 CPU にて実行される開閉監視処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 7】音声発光制御装置の電氣的構成を説明するための説明図である。

【図 7 6 8】確認後報知用テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図 7 6 9】各種報知用テーブルと読み出し対象となる実行エリアの種類との関係を説明するための説明図である。

【図 7 7 0】(a) ~ (h) は、確認後報知と本体閉鎖報知との関係、及びクリア後報知と本体閉鎖報知との関係を示すタイムチャートである。

【図 7 7 1】音光側 CPU にて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 7 2】音光側 CPU にて実行されるタスク処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0020】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図 1 から図 8 を参照し、第 1 実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）10 に適用した場合の一実施形態について説明する。図 1 は、第 1 実施形態におけるパチンコ機 10 の正面図であり、図 2 はパチンコ機 10 の遊技盤 13 の正面図であり、図 3 ~ 5 はパチンコ機 10 の遊技盤 13 の正面視右下領域に設けられた普電入賞装置 640 の構造を模式的に示した模式図であり、図 6 ~ 図 9 はパチンコ機 10 の遊技盤 13 の正面視左上領域に設けられた特殊可変入賞装置 65 の構造を模式的に示した模式図であり、図 10 はパチンコ機 10 の後面図である。

【0021】

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

【0022】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 3 】

内枠 1 2 の正面側には、その正面上側を覆う正面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。正面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として正面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と正面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

## 【 0 0 2 4 】

正面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。正面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の正面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。

10

## 【 0 0 2 5 】

正面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 1 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a（図 2 1 参照）へと案内される。また、上皿 1 7 の上面には、枠ボタン 2 2 が設けられている。この枠ボタン 2 2 は、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1（図 2 参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

20

## 【 0 0 2 6 】

正面枠 1 4 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 1 4 c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 2 9 ~ 3 3 が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、これら電飾部 2 9 ~ 3 3 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一步手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠 1 4 の正面視（図 1 参照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 3 4 が設けられている。

30

## 【 0 0 2 7 】

また、右側の電飾部 3 2 下側には、正面枠 1 4 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 3 5 が形成され、遊技盤 1 3 正面の貼着スペース K 1（図 2 参照）に貼付される証紙等がパチンコ機 1 0 の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機 1 0 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 2 9 ~ 3 3 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 3 6 が取り付けられている。

## 【 0 0 2 8 】

窓部 1 4 c の下方には、貸球操作部 4 0 が配設されている。貸球操作部 4 0 には、度数表示部 4 1 と、球貸しボタン 4 2 と、返却ボタン 4 3 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 4 0 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 4 2 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 7 に供給される。返却ボタン 4 3 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 1 7 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 4 0 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 4 0 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用

40

50

いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【 0 0 2 9 】

上皿 1 7 の下側に位置する下皿ユニット 1 5 には、その中央部に上皿 1 7 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 5 0 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 5 0 の右側には、球を遊技盤 1 3 の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 5 1 が配設される。

【 0 0 3 0 】

操作ハンドル 5 1 の内部には、球発射ユニット 1 1 2 a の駆動を許可するためのタッチセンサ 5 1 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ 5 1 b と、操作ハンドル 5 1 の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル 5 1 が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ 5 1 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 1 3 の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 5 1 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 5 1 a および発射停止スイッチ 5 1 b がオフとなっている。

【 0 0 3 1 】

下皿 5 0 の正面下方部には、下皿 5 0 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 5 2 が設けられている。この球抜きレバー 5 2 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 5 0 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 5 2 の操作は、通常、下皿 5 0 の下方に下皿 5 0 から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 5 0 の右方には、上述したように操作ハンドル 5 1 が配設され、下皿 5 0 の左方には灰皿 5 3 が取り付けられている。

【 0 0 3 2 】

図 2 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正方形状に切削加工したベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール 6 1、6 2、一般入球口 6 3、特図入球口 6 4、6 4 0、可変入賞装置 6 5、V 入賞装置 6 5 0、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7、可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2（図 1 参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板 6 0 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 6 0 の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口 6 3、特図入球口 6 4、普電入賞装置 6 4 0、V 入賞装置 6 5、可変入賞装置 6 5 0、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【 0 0 3 3 】

遊技盤 1 3 の正面中央部分は、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 1 参照）を通じて内枠 1 2 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 2 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

【 0 0 3 4 】

遊技盤 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の正面であって 2 本のレール 6 1、6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 7 3 とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【 0 0 3 5 】

2 本のレール 6 1、6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 9 参照）から発射された球を

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

#### 【0036】

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

10

#### 【0037】

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

20

#### 【0038】

また、第 1 図柄表示装置 37 は、LED により、パチンコ機 10 の遊技状態（例えば、通常状態、時短状態等）の何れであるかを点灯状態により示したり、特別図柄（第 1 図柄）が変動中（抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるための動的表示中）であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が遊技者に有利な大当たりに対応した図柄か不利な大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。また、特別図柄の変動を一時的に停止（中断）させている状態であることも点灯状態にて示すことが可能に構成している。複数の LED は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 10 の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本実施形態では、発光手段（7 セグメント表示装置）の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ（点滅態様）を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。

30

#### 【0039】

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

40

#### 【0040】

大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置 650 の特定入賞口 650a に球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口 650a に球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、所定時間（例えば 1 秒）のオープニング期間（可変入賞装置 650 の特定入賞口 650a に球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、1 の

50

ラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、0.5秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、2秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。

【0041】

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

10

【0042】

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

【0043】

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

20

【0044】

一方、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とが同一となる大当たりに当選した場合には、その大当たりのエンディング期間（例えば、1秒）を、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、2秒）よりも短くなるように設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。

30

【0045】

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

【0046】

40

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

【0047】

つまり、通常状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される大当たり遊技のエンディング期間のほうが、既に時短状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり当選

50

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

#### 【0048】

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

10

#### 【0049】

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

20

#### 【0050】

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

30

#### 【0051】

本実施形態では、遊技状態として、「通常状態」、「時短状態」の何れかが設定されるように構成している。通常状態は、特別図柄の大当たり確率が低確率（1/100）に設定され、普通図柄の当たり確率が低確率（1/1000）に設定される遊技状態（以下、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態と称す）であり、時短状態は、特別図柄の大当たり確率が低確率（1/100）に設定され、普通図柄の当たり確率が高確率（300/1000）に設定される遊技状態（以下、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態と称す）である。

#### 【0052】

ここで、「4R大当たり（時短4回）」とは、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり遊技（可変入賞装置650を4ラウンド分開放させる大当たり遊技）の後に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行させることが可能な大当たりのことであって、大当たり遊技終了後に時短回数が4回の時短状態が設定される。

40

#### 【0053】

「4R大当たり（時短15回）」とは、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり遊技（可変入賞装置650を4ラウンド分開放させる大当たり遊技）の後に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行させることが可能な大当たりのことであって、大当たり遊技終了後に時短回数が15回の時短状態が設定される。

#### 【0054】

本実施形態では、時短状態が設定された後、所定の終了条件（時短終了条件）が成立し

50

た場合に、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行するように構成しており、上述した時短回数とは、時短終了条件を示すものである。つまり、時短回数4回とは、時短状態が設定されてから大当たりで当選すること無く、特別図柄の抽選が4回実行された(4回目の特別図柄変動が停止表示した)場合に時短終了条件が成立し、時短回数15回とは、時短状態が設定されてから大当たりで当選すること無く、特別図柄の抽選が15回実行された(15回目の特別図柄変動が停止表示した)場合に時短終了条件が成立するように規定されている。

#### 【0055】

即ち、「4R大当たり(時短4回)」のほうが、「4R大当たり(時短15回)」よりも、成立し易い時短終了条件が規定されている大当たり種別となるため、「4R大当たり(時短4回)」よりも、「4R大当たり(時短15回)」のほうが、時短状態が継続し易い大当たり種別となり、遊技者に有利となる大当たり種別となる。

10

#### 【0056】

なお、本実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中の特別図柄抽選の回数に関する条件(時短回数)を規定しているが、時短終了条件としてそれ以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり以外であって、特定の抽選結果(特定の外れ)である回数が所定回数(例えば、3回)に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態が設定されてからの経過時間が所定時間(例えば、100秒)経過した場合に成立する時短終了条件や、時短状態中に球が特定の入球口(例えば、一般入球口63a)に入球した個数が所定個数(例えば、5個)に到達した場合に成立する終了条件を設定しても良い。

20

#### 【0057】

図2に戻り説明を続ける。遊技盤13の表面に形成される遊技領域の左下方側には、球が入球することにより10個の球が賞球として払い出される複数の左一般入球口63aが配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、特図入球口64への入球(始動入賞)をトリガとして、第1図柄表示装置37における変動表示と同期させながら、第3図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ(以下単に「表示装置」と略す)で構成された第3図柄表示装置81と、普通図柄始動口(スルーゲート)67への球の通過をトリガとして普通図柄(第2図柄)を変動表示するLEDで構成される第2図柄表示装置(図示せず)とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

30

#### 【0058】

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


40

#### 【0059】

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

50

## 【0060】

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

## 【0061】

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

## 【0062】

本実施形態では、通常状態と時短状態とで、普通図柄の変動時間を可変させることなく、実行される普図当たり遊技の遊技内容（電動役物640aの開放パターン）を異ならせるように構成している。具体的には、通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも、時短状態中に実行される普図当たり遊技のほうが、遊技者に有利な普図当たり遊技、即ち、球が、特電作動口643に入賞し易くなるように構成している。具体的には、通常状態が設定されている場合は、4.1秒間のオープニング期間（電動役物640aの閉鎖期間）を経て、0.1秒の開放期間が設定される普図当たり遊技（通常普図当たり遊技）が実行され、時短状態が設定されている場合は、0.1秒のオープニング期間（電動役物640aの閉鎖期間）を経て、3秒の開放期間が設定される普図当たり遊技（時短普図当たり遊技）が実行される。

## 【0063】

このように、普通図柄の確率状態に応じて、電動役物640aが開放状態となる期間を異ならせた普図当たり遊技を実行することにより、通常状態（普通図柄の低確率状態）よりも時短状態（普通図柄の高確率状態）のほうが普図当たり遊技中に普電入賞装置640内に球を入賞させ易くすることができる。

## 【0064】

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

## 【0065】

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

## 【0066】



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


#### 【0067】

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

#### 【0068】

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

#### 【0069】

普通図柄始動口（スルーゲート）67は、可変表示装置ユニット80の左側の領域（左側領域）において遊技盤13に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤13の左側領域を流下する球の殆ど（約100%）が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）67を球が通過すると、第2図柄の当たり抽選が行われる。この第2図柄の当たり抽選の後、第2図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「x」の図柄を表示する。

#### 【0070】

球の普通図柄始動口（スルーゲート）67の通過回数は、合計で最大1回まで保留され、その保留球数が上述した第2図柄保留ランプ84において表示される。第2図柄保留ランプ84は、最大保留数分の1つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。

#### 【0071】

なお、第2図柄の変動表示は、本実施形態のように、第2図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37a、37b及び第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプの点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の球の通過に対する最大保留球数は1回に限定される

10

20

30

40

50

ものでなく、2回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の組み付け数は1つに限定されるものではなく、複数（例えば、2つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の組み付け位置は可変表示装置ユニット80の左方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット80の右方でも良い。また、本実施形態では、左打ち遊技によって遊技盤13の左側領域を流下する球の殆どがスルーゲート67を通過するように構成しているが、これに限ること無く、一部の球のみがスルーゲート67を通過するように構成しても良い。

#### 【0072】

次に、普通図柄抽選で当たり当選した場合に開放状態となる普電入賞装置640の構成について説明をする。普電入賞装置640は、図2に示した通り、可変表示装置ユニット80の下方に設けられており、その内部へと球を入賞可能にする開放状態と、その開放状態よりも入賞し難い閉鎖状態とに可変可能な電動役物640aが、遊技盤13上に形成された遊技領域のうち左側領域（可変表示装置ユニット80よりも正面視左側の領域）を流下する球が到達する箇所に電動役物640aが付設されている。本実施形態では、左打ち遊技によって発射された球が、約3球の1球の割合で普電入賞装置640へと到達（電動役物640aが開放状態であれば普電入賞装置640へと入賞可能な位置に到達）するように構成している。

10

#### 【0073】

電動役物640aは、通常、閉鎖状態を維持しているものであり、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、電動役物640aが予め定められた可変パターンで所定期間開放状態へと可変動作される普図当たり遊技が実行される。つまり、本実施形態では、普通図柄抽選によって当たり当選し普図当たり遊技が実行させることにより、普電入賞装置640に球が入賞し易い状態を遊技者に提供可能に構成している。

20

#### 【0074】

以上、説明をした通り、本実施形態では、継続して左打ち遊技を実行することにより、普通図柄の抽選契機を成立可能にし（スルーゲート67へと球を通過可能にし）、且つ、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に開放状態となる普電入賞装置640内に球を入賞させることが可能となるように構成している。さらに、左打ち遊技によって、特別図柄の抽選契機も成立させることができるように構成している。加えて、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技によって可変動作される可変入賞装置650も左打ち遊技によって発射された球が入賞可能となる位置に配設されている。

30

#### 【0075】

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

#### 【0076】

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

40

#### 【0077】

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

#### 【0078】

図3に示した通り、普電入賞装置640内には第2可動弁642が設けられている。この第2可動弁642は、普図当たり遊技の実行を契機に、普電入賞装置640内に流入し

50

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

10

#### 【0079】

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

#### 【0080】

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

20

#### 【0081】

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

30

#### 【0082】

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

40

#### 【0083】

50

次に、図 4 を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される普図当たり遊技にて球が普電入賞装置 6 4 0 内に入賞した際の球流れについて説明をする。図 4 は、通常状態中における普図当たり遊技にて普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球の流れを示した模式図である。本実施形態では、遊技者に遊技方法を変更させる煩わしさを与えないようにするために、常時左打ち遊技で遊技が実行可能となるように構成している。よって、普通図柄の低確率状態である通常状態中においても、普通図柄の抽選契機が成立し（スルーゲート 6 7 へと球が通過し）、普図当たり遊技が実行された場合に普電入賞装置 6 4 0 内に球が入賞する虞があった。

#### 【 0 0 8 4 】

即ち、通常状態（普通図柄の低確率状態）は、普電入賞装置 6 4 0 内に球を入賞させ易い時短状態（普通図柄の高確率状態）に比べて、普電入賞装置 6 4 0 内に球を入賞させ難い遊技状態ではあるが、本実施形態では、通常状態と時短状態とで同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行されるため、低確率ではあるが、通常状態中に普電入賞装置 6 4 0 内に球が入賞してしまう可能性があった。

#### 【 0 0 8 5 】

上述した通り、普電入賞装置 6 4 0 内には、V 入賞装置 6 5 を開放動作させる当たり遊技（役物当たり遊技）の実行契機となる特電作動口 6 4 3 が設けられており、通常状態中に球が特電作動口 6 4 3 へ入球し、役物当たり遊技が実行されてしまうと、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうという問題があった。

#### 【 0 0 8 6 】

これに対して、本実施形態では、通常状態中に普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球が特電作動口 6 4 3 に入球する割合と、時短状態中に普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球が特電作動口 6 4 3 に入球する割合と、を異ならせるように構成している。具体的には、通常状態で普図当たり遊技が実行される場合は、時短状態で普図当たり遊技が実行される場合よりも、普図当たり遊技が開始されてから電動役物 6 4 0 a が開放状態となる（最初に開放状態となる）までの期間を長く設定し、普図当たり遊技の開始に基づいて可動する第 2 可動弁 6 4 2 が第 2 状態（普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球をアウト口 6 4 4 へと誘導可能な状態）を維持するタイミングでのみ球が普電入賞装置 6 4 0 に入賞し得るように構成している。

#### 【 0 0 8 7 】

つまり、図 4 に示した通り、通常状態中に実行される普図当たり遊技中に普電入賞装置 6 4 0 へと球が入賞すると、球の流下期間が約 0 . 5 秒に設計された第 1 流路 6 4 1 a を球が流下し、第 2 状態に位置する第 2 可動弁 6 4 2 によって第 3 流路 6 4 1 c へと誘導され、アウト口 6 4 4 に入球することになる（第 2 可動弁 6 4 2 に到達してからアウト口 6 4 4 へと入球するまでの期間が約 0 . 3 秒に設計）。このように構成することで、たとえ、通常状態中に普電入賞装置 6 4 0 に球が入賞したとしても、特電作動口 6 4 3 に球が入球することを抑制することができるため、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

#### 【 0 0 8 8 】

また、通常状態中に球が特電作動口 6 4 3 に入球することを抑制するために、通常状態中に実行される普図当たり遊技によって球が普電入賞装置 6 4 0 に入賞しないようにするための特殊な構成を用いる必要が無いため、遊技盤 1 3 の設計自由度を高めることができる。

#### 【 0 0 8 9 】

さらに、詳細な説明は後述するが、通常状態中に実行される普図当たり遊技では、第 2 可動弁 6 4 2 を第 2 状態へと可変させるタイミング（普図当たり遊技開始時）が、電動役物 6 4 0 a が開放状態となるタイミング（普図当たり遊技開始から 4 . 1 秒後）よりも早く、例え、第 2 可動弁 6 4 2 が第 1 状態に位置している状態で普図当たり遊技が開始されたとしても、第 2 可動弁 6 4 2 が可変動作している際に球が第 2 可動弁 6 4 2 に到達することが無いように構成している。このように構成することで、可変動作中の第 2 可動弁

10

20

30

40

50

6 4 2 と普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球とが接触してしまい、普電入賞装置 6 4 0 内で球詰まりが発生してしまう事態や、第 2 可動弁 6 4 2 が故障してしまう事態を防止することができる。

#### 【 0 0 9 0 】

なお、本実施形態では、普電入賞装置 6 4 0 内に設けられた特電作動口 6 4 3 に球が入球した場合には、賞球として 4 個の球が払い出され、アウト口 6 4 4 に球が入球した場合には、賞球が払い出されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、アウト口 6 4 4 に球が入球した場合には、特電作動口 6 4 3 に球が入球した場合よりも多くの数の賞球（例えば、10 個）が払い出されるように構成しても良い。このように構成することで、普通図柄の抽選に基づいて遊技者に付与される特典を遊技状態に応じて可変させることが可能となる。具体的には、通常状態が設定されている状態では、遊技者に対して時短状態よりも多くの賞球を特典として付与し、時短状態が設定されている状態では、遊技者に対して、通常状態よりも少ない賞球に加え、通常状態では付与されない（され難い）役物当たり遊技を特典として付与することができる。よって、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、普通図柄の抽選結果に対して遊技者に興味を持たせることができる。

10

#### 【 0 0 9 1 】

また、特電作動口 6 4 3 に球が入球した場合と、アウト口 6 4 4 に球が入球した場合と、で同一数の賞球（4 個）を払い出すように構成しても良く、この場合、普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球が特電作動口 6 4 3 に入球したのか、アウト口 6 4 4 に入球したのかを分かり難くするように構成すると良い。これにより、払い出された賞球の数によって何れの入球口（特電作動口 6 4 3、アウト口 6 4 4）に球が入球したのかを遊技者が把握できないため、遊技者に対して普電入賞装置 6 4 0 に球を入賞させた後、V 入賞装置 6 5 を開放動作させる当たり遊技（役物当たり遊技）が実行されるか否かが抽選で決定されているように思わせる演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。さらに、この場合、球検知センサ 6 4 0 s が球を検知した場合に、賞球（4 個）を払い出すように構成すると良い、これにより、遊技者に対して普電入賞装置 6 4 0 への球の入賞に基づいて遊技者に付与される賞球をいち早く払い出すことができる。

20

#### 【 0 0 9 2 】

図 4 に示した通り、電動役物 6 4 0 a が開放状態へと位置した場合は、第 1 隔壁 6 4 0 k 1 の先端側と電動役物 6 4 0 a とが略並行となりその間に球流路が形成される。よって、開放状態へと位置した電動役物 6 4 0 a が球を受け止めた際に、その衝撃で球が普電入賞装置 6 4 0 外に跳ね返ってしまうことを抑制することができる。

30

#### 【 0 0 9 3 】

次に、図 5 を参照して、時短状態が設定されている場合に実行される普図当たり遊技にて球が普電入賞装置 6 4 0 内に入賞した際の球流れについて説明をする。図 5 は、時短状態中における普図当たり遊技にて普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球の流れを示した模式図である。図 5 に示した通り、時短状態中に普図当たり遊技が実行された場合は、通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも、普図当たり遊技が開始されてから電動役物 6 4 0 a が開放状態（最初に開放状態）となるまでの期間が短く設定されているため、第 2 可動弁 6 4 2 が第 1 状態（普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球を特電作動口 6 4 3 へと誘導可能な状態）を維持しているタイミングで電動役物 6 4 0 a が開放状態となる。

40

#### 【 0 0 9 4 】

よって、普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球が第 1 流路 6 4 1 a を流下し、第 2 可動弁 6 4 2 へと到達した場合には（普電入賞装置 6 4 0 に球が入賞してから 0.5 秒には）、第 2 可動弁 6 4 2 が第 1 状態に位置しているため、第 1 流路 6 4 1 a と連通する第 2 流路 6 4 1 b を流下し（流下期間は約 0.2 秒に設計）、特電作動口 6 4 3 に入球する。そして、特電作動口 6 4 3 への球の入球を図示しない検知手段（近接センサ）が検知することに基づいて V 入賞装置 6 5 を開放動作させる役物当たり遊技が開始される。

#### 【 0 0 9 5 】

50

図 5 に示した通り、第 2 可動弁 6 4 2 が第 1 状態に位置した場合には、第 1 流路 6 4 1 a を流下（図 5 の視点で垂直下方向に流下）する球が第 2 可動弁 6 4 2 と接触し難くなる位置まで、第 2 可動弁 6 4 2 が可変するように構成している。これにより、球と第 2 可動弁 6 4 2 とが頻繁に接触してしまい第 2 可動弁 6 4 2 が故障してしまうことを抑制することができる。なお、詳細な説明は後述するが、時短状態中に普図当たり遊技が実行される場合には、普図当たり遊技が開始されてから 0 . 1 秒後に電動役物 6 4 0 a が開放状態となり、普電入賞装置 6 4 0 に球が入賞可能な状態となる。よって、普図当たり遊技が実行されてから第 2 可動弁 6 4 2 の位置に球を到達させるまでの最短期間は、0 . 6 秒（普図当たり遊技が開始してから電動役物 6 4 0 a が開放状態となるまでの 0 . 1 秒と、普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球が第 2 可動弁 6 4 2 に到達するまでの 0 . 5 秒とを、合算した値）となる。

10

#### 【0096】

第 2 可動 6 4 2 は、普図当たり遊技が開始されると同時に可変動作し、その可変動作期間（第 1 状態から第 2 状態（第 2 状態から第 1 状態）へと可変させるために要する期間）が 0 . 1 秒となるように構成している。また、普図当たり遊技にて電動役物 6 4 0 a が閉鎖状態となってから 1 秒後に第 2 可動弁 6 4 2 を可変動作させるように構成しているため、電動役物 6 4 0 a が閉鎖状態へと可変される直前に普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球が第 2 可動弁 6 4 2 に到達するまでの期間（0 . 5 秒）の倍の期間（1 秒）が経過した場合に第 2 可動弁 6 4 2 を可変動作するように構成している。よって、時短状態中に実行される普図当たり遊技においても、可変動作中の第 2 可動弁 6 4 2 と球とが接触し難くすることができる。

20

#### 【0097】

図 2 に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の左方（図 2 の視点で左方）には、左打ち遊技によって発射され左側領域を流下する球が入賞し得るように V 入賞装置 6 5 が設けられている。ここで、図 6 から図 9 を参照して、V 入賞装置 6 5 の具体的な構成、及び、V 入賞装置 6 5 内に入賞した球の流れについて説明をする。本実施形態では、普電入賞装置 6 4 0 内に設けられた特電作動口 6 4 3 に球が入球したことを契機に、V 入賞装置 6 5 を開放動作させる役物当たり遊技が実行されるように構成している。そして、V 入賞装置 6 5 内に設けられた V 入賞口 1 6 5 に球が入賞することで大当たり遊技（V 大当たり遊技）が実行されるように構成している。

30

#### 【0098】

つまり、本実施形態では、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に成立する大当たり遊技（特図大当たり遊技）の実行契機に加え、特定の入賞口（V 入賞口 1 6 5）に球が入賞した場合に成立する大当たり遊技（V 大当たり遊技）の実行契機を有している。このように、大当たり遊技を実行させるための契機を複数設けることにより、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

#### 【0099】

まず、図 6 を参照して、V 入賞装置 6 5 の構成について説明をする。V 入賞装置 6 5 には、V 入賞装置 6 5 内に球が入賞し易い開放状態と、その開放状態よりも球が入賞し難い閉鎖状態とに可変可能な開閉扉 6 5 a が設けられている。この開閉扉 6 5 a は、遊技盤 1 3 の左側領域を流下する球が到達し得る位置（図 2 参照）に設けられており、役物当たり遊技が実行される場合に開放状態へと可変される。

40

#### 【0100】

V 入賞装置 6 5 内には、開放状態中の開閉扉 6 5 a を通過した球が流下する第 1 流路 6 5 b が第 1 隔壁 6 5 k 1 と第 2 隔壁 6 5 k 2 との間の空間に形成され、その第 1 流路 6 5 b を流下した球（流下期間 0 . 5 秒）が到達する位置に貯留弁 6 6 a が設けられている。この貯留弁 6 6 a の上面には球を 1 個貯留可能な貯留部が形成されており、役物当たり遊技中に最初に V 入賞装置 6 5 に入賞した球が貯留部に一時的に貯留するように構成している。また、貯留弁 6 6 a の上方には貯留センサ 6 5 s が設けられており、球が貯留部に貯留されていることを検知可能に構成している。さらに、V 入賞装置 6 5 に入賞した球を検

50

知するための球検知センサ 6 5 s 2 が第 1 流路 6 5 b の上流側に設けられており、球検知センサ 6 5 s 2 が球を検知したことに基づいて、役物当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 へと入賞した球数を計測すると共に、入賞した球に対する賞球払出制御が実行される。このように、V 入賞装置 6 5 に入賞した球が直後に流下する位置に球検知センサ 6 5 s 2 を設けることにより、V 入賞装置 6 5 へと規定数以上の球が入賞してしまう事態を抑制することができる。役物当たり遊技中の賞球を遊技者に即座に付与することができる。

#### 【 0 1 0 1 】

また、第 1 流路 6 5 b と連通するように第 2 流路 6 5 c が形成されており、第 2 流路 6 5 c の下流側には、第 1 アウト口 1 6 3 a が設けられている。図 6 に示した通り、第 2 流路 6 5 c は、第 1 流路 6 5 b を流下した球が直接流入するのではなく、貯留弁 6 6 a の貯留部に球が貯留されている状態で、第 1 流路 6 5 b を流下した後続の球が、貯留弁 6 6 a の貯留部に貯留されている球と接触し、第 2 流路 6 5 c へと誘導されるように構成している。第 2 流路 6 5 c の下流側に設けられた第 1 アウト口 1 6 3 a は、入球した球をパチンコ機 1 0 の外部へと排出するための入球口であって、第 2 流路 6 5 c を流下（流下期間 0 . 1 秒）し、第 1 アウト口 1 6 3 a に入球した球は、図示しない球排出経路を流下してパチンコ機 1 0 の外部へと排出される。

10

#### 【 0 1 0 2 】

詳細な説明は後述するが、貯留弁 6 6 a は、役物当たり遊技の進行に応じて（役物当たり遊技が実行される動作シナリオに対応させて）、球を貯留可能な貯留状態と、その貯留状態よりも球を貯留し難い解除状態と、に可変動作されるように構成している。この貯留弁 6 6 a が解除状態に位置すると、第 1 流路 6 5 b と、第 3 流路 6 5 d と、が連通し、第 1 流路 6 5 b を流下した球、又は、貯留弁 6 6 a の貯留部に貯留されていた球が第 3 流路 6 5 d を流下する。この第 3 流路 6 5 d は、第 1 隔壁 6 5 k 1 の下端側と、第 3 隔壁 6 5 k 3 との間の空間に形成された幅が約 1 5 ミリの垂直方向に直線状に形成された流路である。

20

#### 【 0 1 0 3 】

第 3 流路 6 5 d の下流側が臨む位置には、第 1 可動弁 6 6 b が配設されている。この第 1 可動弁 6 6 b は、パチンコ機 1 0 に電源が投入されたことを契機に予め定められた可動パターンで、第 3 流路 6 5 d を流下した球を受け止め可能な誘導位置（突出位置）と、第 3 流路 6 5 d を流下した球を受け止め不可能な通過位置（埋没位置）と、に可動するように構成している。具体的には、主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 に接続され、主制御装置 1 1 0 によって駆動制御される第 1 可動弁ソレノイド 2 0 9 d の動作に応じて可動するように構成しており、第 1 可動弁ソレノイド 2 0 9 d がオンに設定された場合（通電させた場合）に、第 1 可動弁 6 6 b が V 入賞装置 6 5 内から退避する通過位置（遊技盤 1 3 に埋没する位置）へと可動し、第 1 可動弁ソレノイド 2 0 9 d がオフに設定された場合（電気を遮断させた場合）に、第 1 可動弁 6 6 b が V 入賞装置 6 5 内に突出する誘導位置（遊技盤 1 3 から突出する位置）へと可動するように構成している。

30

#### 【 0 1 0 4 】

誘導位置（突出位置）に位置する第 1 可動弁 6 6 b は、その上面を球が流下可能に構成されており、図 6 に示した通り、第 1 可動弁 6 6 b の上面の下流端側が第 4 流路 6 5 e に向けて下り傾斜するように構成している。よって、第 1 可動弁 6 6 b が誘導位置（突出位置）に位置した状態で第 3 流路 6 5 d を流下した球（流下期間 0 . 2 秒）は、第 1 可動弁 6 6 b の上面を第 4 流路 6 5 e に向けて流下することになる。第 4 流路 6 5 e の下流側には第 2 アウト口 1 6 3 b が設けられており、第 4 流路 6 5 e を流下した球（流下期間 0 . 2 秒）は第 2 アウト口 1 6 3 b に入球する。この第 2 アウト口 1 6 3 b は、上述した第 1 アウト口 1 6 3 a と同様に、入球した球をパチンコ機 1 0 の外部へと排出させるための入球口であって、第 2 アウト口 1 6 3 b に入球した球は図示しない球排出経路を流下し、パチンコ機 1 0 の外部へと排出される。

40

#### 【 0 1 0 5 】

一方、第 1 可動弁 6 6 b が通過位置に位置している状態では、第 3 流路 6 5 d と、第 5

50

流路 6 5 f とが連通し、第 3 流路 6 5 d を流下した球（流下期間 0 . 2 秒）が第 5 流路 6 5 f（流下期間 0 . 1 秒）へと流入する。そして、第 5 流路 6 5 f の下流側には V 入賞口 1 6 5 が設けられている。V 入賞口 1 6 5 は、大当たり遊技を実行するための契機となり得る入賞口であって、大当たり遊技が実行されていない状態で球が V 入賞口 1 6 5 に入賞した場合に、大当たり遊技が実行される。

#### 【 0 1 0 6 】

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

#### 【 0 1 0 7 】

このように、本実施形態では、大当たり遊技を実行させる契機が 2 つ、即ち、特別図柄の抽選によって大当たり当選したことを契機として大当たり遊技を実行させる場合と、役物当たり遊技中に球が V 入賞口 1 6 5 へと入賞したことを契機として大当たり遊技を実行させる場合とがある。以降、実行契機を区別して大当たり遊技を説明する際に、V 入賞口 1 6 5 へと入賞したことを契機として実行される大当たり遊技のことを V 大当たり遊技とも称す。

#### 【 0 1 0 8 】

上述した通り、本実施形態の V 入賞装置 6 5 は、役物当たり遊技が実行されることで球が入賞可能な開放状態となり、貯留弁 6 6 a に貯留された 1 個の球のみが第 3 流路 6 5 d を流下するように構成し、第 3 流路 6 5 d を流下した球が第 1 可動弁 6 6 b に到達した際における第 1 可動弁 6 6 b の稼働状況に応じて、V 入賞口 1 6 5 に球が入賞するか否かが決定するように構成している。

#### 【 0 1 0 9 】

詳細な説明は後述するが、第 1 可動弁 6 6 b は、誘導位置に位置する時間（球が V 入賞口 1 6 5 へと入賞し得ない時間）が 5 秒に対して、通過位置に位置する時間（球が V 入賞口 1 6 5 へと入賞し得る時間）が 0 . 5 秒となる可動パターンで常時可動しているため、第 3 流路 6 5 d を流下した球が V 入賞口 1 6 5 へと入賞する割合は、約 1 / 1 1 となる。

#### 【 0 1 1 0 】

また、1 回の役物当たり遊技において V 入賞装置 6 5 へと複数個の球を入賞させたとしても、第 3 流路 6 5 d を流下させる球数が 1 個となるように貯留弁 6 6 a が動作制御されるため、役物当たり遊技が 1 1 回実行された場合に 1 回の大当たり遊技が実行される割合となるように構成している。

#### 【 0 1 1 1 】

次に、図 7 から図 9 を参照して、役物当たり遊技の実行中における V 入賞装置 6 5 に入賞した球流れの内容について説明をする。まず、図 7 を参照して、役物当たり遊技の前半期間（貯留弁 6 6 a が貯留状態である期間）における球流れについて説明をする。図 7 は、役物当たり遊技のうち、貯留弁 6 6 a が貯留状態である場合における V 入賞装置 6 5 内の球流れを示す模式図である。詳細な説明は後述するが、貯留弁 6 6 a は、役物当たり遊技が実行されてから、V 入賞装置 6 5 が閉鎖状態となるまでの間、貯留状態となるように動作制御されるように構成している。そして、貯留弁 6 6 a が貯留状態中に複数の球が V 入賞装置 6 5 に入賞した場合には、最初に入賞した球 P 1 が貯留弁 6 6 a に形成される貯

10

20

30

40

50



留部に貯留され、次点で入賞した球 P 2 は、貯留弁 6 6 a に貯留されている球 P 1 と当接し、第 2 流路 6 5 c を流下し、アウト口 1 6 3 a に入球する。

【 0 1 1 2 】

このように、貯留弁 6 6 a が貯留状態である場合は、貯留弁 6 6 a の貯留部に貯留された球 P 1 以外の入賞球（例えば、球 P 2）が、全てアウト口 1 6 3 a に入球するように構成しているため、複数の球が V 入賞装置 6 5 内に滞留することが無い。また、貯留弁 6 6 a は、V 入賞装置 6 5 の V 開閉扉 6 5 a が閉鎖状態となってから（閉鎖状態にさせるための動作制御を実行してから）、貯留状態が解除されるため、1 回の役物当たり遊技にて第 3 流路 6 5 d を流下させる球数を確実に 1 個にすることが可能となる。

【 0 1 1 3 】

このように構成することで、役物当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 へと球を入賞させるタイミングや、入賞数に応じて、V 入賞口 1 6 5 への球の入賞のし易さが可変することが無いため、全ての遊技者に対して公平な遊技を提供することができる。

【 0 1 1 4 】

次に、図 8 を参照して、貯留弁 6 6 a が貯留状態から解除状態へと移行した際の球流れ（役物当たり遊技の後半期間）の内容について説明をする。図 8 は、役物当たり遊技のうち、貯留弁 6 6 a が貯留状態から解除状態へと移行した場合における球流れを示す模式図である。図 8 に示した通り、V 開閉扉 6 5 a が閉鎖状態となり、新たな球が V 入賞装置 6 5 に入賞し得ない状態となった後に、貯留弁 6 6 a が解除状態（図では点線で表示）へと移行すると、貯留弁 6 6 a の貯留部に貯留されていた球 P 1（図 7 参照）が、第 3 流路 6 5 d を流下する。図 8 に示した状態では、第 1 可動弁 6 6 b が誘導位置に位置しているため、球 P 1 が第 1 可動弁 6 6 b の上面に形成された下り傾斜を転動し、第 4 流路 6 5 e を流下し、第 2 アウト口 1 6 3 b に入球する。

【 0 1 1 5 】

一方、貯留弁 6 6 a の貯留部に貯留されていた球 P 1（図 7 参照）が、第 3 流路 6 5 d を流下し、第 1 可動弁 6 6 b に到達したタイミングで、第 1 可動弁 6 6 b が通過位置に位置している場合の球流れについて、図 9 を参照して説明をする。図 9 は、役物当たり遊技のうち、貯留弁 6 6 a が貯留状態から解除状態へと移行した場合における球流れを示す模式図である。図 9 に示した通り、第 3 流路 6 5 d を流下した球が第 1 可動弁 6 6 b に到達したタイミングにおいて、第 1 可動弁 6 6 b が通過位置に位置している場合は、第 5 流路 6 6 f を流下し、V 入賞口 1 6 5 へと入賞する。

【 0 1 1 6 】

図 2 に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る特図入球口 6 4 が配設されている。この特図入球口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる特図入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その特図入球口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 2 1 参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 a で示される。また、特図入球口 6 4 に球が入球した場合には、特典として 4 個の賞球が払い出される。本実施形態では、左打ち遊技によって発射された球のうち、約 1 5 球に 1 球の割合で球が特図入球口 6 4 へと入球し得るように構成している。

【 0 1 1 7 】

図 1 0 に示すように、パチンコ機 1 0 の後面側には、制御基板ユニット 9 0、9 1 と、裏パックユニット 9 4 とが主に備えられている。制御基板ユニット 9 0 は、主基板（主制御装置 1 1 0）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 1 1 3）と表示制御基板（表示制御装置 1 1 4）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 9 1 は、払出制御基板（払出制御装置 1 1 1）と発射制御基板（発射制御装置 1 1 2）と電源基板（電源装置 1 1 5）とカードユニット接続基板 1 1 6 とが搭載されてユニット化されている。

【 0 1 1 8 】

裏パックユニット 9 4 は、保護カバー部を形成する裏パック 9 2 と払出ユニット 9 3 と

10

20

30

40

50

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

#### 【０１１９】

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

10

#### 【０１２０】

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

20

#### 【０１２１】

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

30

#### 【０１２２】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはRAM消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２１参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

#### 【０１２３】

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

40

#### 【０１２４】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのMPU２０１が搭載されている。MPU２０１には、該MPU２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM２０２と、そのROM２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、MPU２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ、３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。

50

## 【 0 1 2 5 】

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

## 【 0 1 2 6 】

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

10

## 【 0 1 2 7 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、R A M 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、R A M 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図示せず）が即座に実行される。

20

## 【 0 1 2 8 】

主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 0 4 を介して入出力ポート 2 0 5 が接続されている。入出力ポート 2 0 5 には、払出制御装置 1 1 1、音声ランプ制御装置 1 1 3、第 1 図柄表示装置 3 7 a、3 7 b、第 2 図柄表示装置、第 2 図柄保留ランプが接続される。また、大当たり遊技が実行される場合に可変入賞装置 6 5 0 の特定入賞口 6 5 0 a を開状態と閉状態とに可変させるための開閉扉を開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド 2 0 9 a、V 入賞装置 6 5 の開閉扉を開閉駆動するための V 入賞口ソレノイド 2 0 9 b、V 入賞装置 6 5 内に設けられた貯留弁 6 6 a を可変駆動させるための貯留ソレノイド 2 0 9 c、同じく、V 入賞装置 6 5 内に設けられた第 1 可動弁 6 6 b を可変駆動させるための第 1 可動弁ソレノイド 2 0 9 d、普電入賞装置 6 4 0 内に設けられた第 2 可動弁 6 4 1 を可変駆動させるための第 2 可動弁ソレノイド 2 0 9 e、その他の各種装置を駆動させるためのその他ソレノイド 2 0 9 z 等からなるソレノイド 2 0 9 が接続され、M P U 2 0 1 は、入出力ポート 2 0 5 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

30

## 【 0 1 2 9 】

また、入出力ポート 2 0 5 には、図示しないスイッチ群（各入球口に球が入球したことを検知するスイッチや、球が特定位置に位置していることを検知するスイッチ等）からなる各種スイッチ 2 0 8、電源装置 1 1 5 に設けられた後述の R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 が接続され、M P U 2 0 1 は各種スイッチ 2 0 8 から出力される信号や、R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 より出力される R A M 消去信号 S G 2 に基づいて各種処理を実行する。

40

## 【 0 1 3 0 】

払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U 2 1 1 は、その M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 1 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 1 3 とを有している。

## 【 0 1 3 1 】

50

払出制御装置 111 の R A M 213 は、主制御装置 110 の R A M 203 と同様に、M P U 211 の内部レジスタの内容や M P U 211 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。R A M 213 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 213 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 110 の M P U 201 と同様、M P U 211 の N M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 252 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 211 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図示せず）が即座に実行される。

10

#### 【0132】

払出制御装置 111 の M P U 211 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 214 を介して入出力ポート 215 が接続されている。入出力ポート 215 には、主制御装置 110 や払出モータ 216、発射制御装置 112 などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置 111 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置 111 に接続されるが、主制御装置 110 には接続されていない。

#### 【0133】

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

20

#### 【0134】

音声ランプ制御装置 113 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 29 ~ 33、表示ランプ 34 など）227 における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置 114 で行われる第3図柄表示装置 81 の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置である M P U 221 は、その M P U 221 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 222 と、ワークメモリ等として使用される R A M 223 とを有している。

30

#### 【0135】

音声ランプ制御装置 113 の M P U 221 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227、その他装置 228、枠ボタン 22 などがそれぞれ接続されている。その他装置 228 には、パチンコ機 10 に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。

40

#### 【0136】

音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第3図柄表示装置 81 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置 114 へ通知する。また、音声ランプ制御装置 113 は、枠ボタン 22 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 22 が操作された場合は、第3図柄表示装置 81 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 114 へ指示する。ステージが変更される場合は

50

、変更後のステージに応じた後面画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置114へ送信する。ここで、後面画像とは、第3図柄表示装置81に表示させる主要な画像である第3図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置114は、この音声ランプ制御装置113から送信されるコマンドに従って、第3図柄表示装置81に各種の画像を表示する。

#### 【0137】

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

10

#### 【0138】

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

#### 【0139】

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

20

#### 【0140】

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

30

#### 【0141】

停電監視回路252は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置110のMPU201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電(電源断、電源遮断)の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理(図示せず)を正常に実行し完了することができる。

40

#### 【0142】

50

R A M消去スイッチ回路 2 5 3 は、R A M消去スイッチ 1 2 2 ( 図 1 0 参照 ) が押下された場合に、主制御装置 1 1 0 へ、バックアップデータをクリアさせるための R A M消去信号 S G 2 を出力するための回路である。主制御装置 1 1 0 は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に、R A M消去信号 S G 2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 1 1 1 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 1 1 1 に対して送信する。

#### 【 0 1 4 3 】

次に、本実施形態における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容について図 1 1 ~ 図 1 9 を参照して説明する。図 1 1 ( a ) および ( b ) は本実施形態における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を模式的に示した模式図である。第 3 図柄表示装置 8 1 は、15 インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置 1 1 4 によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の 3 つの図柄列 ( L 1 ~ L 3 ) が表示される ( 図 1 1 ( b ) 参照 )。第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示される第 3 図柄 ( 特別図柄 ) の変動表示に対応して変動する装飾図柄は、「 0 」から「 9 」の数字を模した識別情報が付された 1 0 種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。

#### 【 0 1 4 4 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、主図柄が数字を模した識別情報に応じて異なる種類の表示態様を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させた表示態様を用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かり易い遊技を行わせることができる。また、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、後述する主制御装置 1 1 0 による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う ( 例えば「 7 7 7 」 ) 変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。つまり、第 3 図柄は、主制御装置 1 1 0 による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるものである。

#### 【 0 1 4 5 】

主表示領域 D m は、左・中・右のそれぞれ 3 つの図柄列 Z 1 , Z 2 , Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上下方向へスクロールして変動表示が行われる。

#### 【 0 1 4 6 】

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

#### 【 0 1 4 7 】

なお、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第 3 図柄表示装置 8 1 にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第 3 図柄として構成してもよい。さらに、第 3 図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第 3 図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置 ( 例えば、表示画面の隅部 ) へと移動させたりすることで、第 3 図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第 3 図柄の変動を一旦停止 ( 仮停止 ) させ、再度変動させるように構成してもよい。

#### 【 0 1 4 8 】

さらに、本実施形態では、特別図柄の変動に対応した第 3 図柄を変動表示 ( 動的表示 ) させるように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の変動に対応した第 3 図柄を変動表示 ( 動的表示 ) させるように構成しても良い。この場合、第 3 図柄表示装置 8 1

の表示面にて実行されている第3図柄の変動表示が特別図柄の変動に対応しているのか、普通図柄の変動に対応しているのかを、遊技者に分かり難く報知するように構成しても良い。これにより、第3図柄表示装置81の表示面にて実行されている第3図柄の変動表示の結果に応じてどのような特典が遊技者に付与されるのかを分かり難くすることができる。

#### 【0149】

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

#### 【0150】

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

#### 【0151】

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

#### 【0152】

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

#### 【0153】

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

#### 【0154】

一方、保留球が存在しない状態で、特別図柄の外れに対応する組み合わせの第3図柄が1秒間停止表示（確定表示）された場合は、その後も第3図柄が停止表示された状態が継続する。この状態は、所定時間（例えば、15秒）が経過するか、または、特図入球口64に対して新たに遊技球が入球するまで継続する。そして、第3図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、15秒）が経過した場合は、遊技が実行されていないことを示すデモ演出が表示される。遊技者が遊技球を所定時間（例えば、15秒）連続して発射させて

いるにも関わらず、特図入球口 6 4 への入球が無いという状況は稀であり、第 3 図柄が停止表示された状態が所定時間（例えば、15 秒）継続する場合の多くは、遊技者が遊技を辞めたことで、パチンコ機 10 による遊技が全く行われていないことに起因する。よって、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 3 図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、15 秒）が経過した時点で、遊技者が遊技を行っていないと判断し、デモ演出を開始する。これにより、遊技を開始するためにパチンコ機 10 を選択しようとしている遊技者が、デモ演出の表示の有無に基づいて遊技が行われているか否かを容易に判断することができる。一方、所定時間（例えば、15 秒）が経過する前に特図入球口 6 4 に対して新たに遊技球が入球した場合は、その新たな入球に対応する第 3 図柄の変動表示が実行される。

#### 【0155】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、さらに左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。このうち、小領域 D s 1 は、特図入球口 6 4、スルーゲート 6 7 に入球された遊技球のうち変動が未実行である遊技球（保留球）の数である保留球数を表示する領域であり、小領域 D s 2 および D s 3 は、予告演出画像を表示する領域である。

#### 【0156】

実際の表示画面では、図 11 (b) に示すように、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 9 個表示される。副表示領域 D s においては、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ 7 10（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが現出する等して予告演出が行われる。

#### 【0157】

一方、第 3 図柄表示装置 8 1（第 1 図柄表示装置 3 7）にて変動表示が行われている間に球が特図入球口 6 4 に入球した場合、その入球回数は最大 4 個まで保留され、その保留球数は第 1 図柄表示装置 3 7 により示されると共に、副表示領域 D s の小領域 D s 1 においても示される。またスルーゲート 6 7 へ入球した場合、その入球回数は最大 1 回まで保留され、その保留球数は第 1 図柄表示装置 3 7 により示されると共に、副表示領域 D s の小領域 D s 1 においても示される。小領域 D s 1 には、保留球数 1 球につき 1 つの保留球数図柄が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。即ち、小領域 D s 1 に 1 つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が 1 球であることを示し、4 つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が 4 球であることを示す。また、小領域 D s 1 に保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が 0 球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。なお、小領域 D s 1 のうち、左半分には、特図入球口 6 4 への入球に基づく保留球数を示す保留球数図柄を表示し、小領域 D s 1 のうち、右半分には、スルーゲート 6 7 への入球に基づく保留球数を示す保留球数図柄を表示する構成としている。図 11 (b) の例では、小領域 D s 1 の左半分に 4 つの保留球数図柄が表示されている一方で、右半分には保留球数図柄が 1 つも表示されていないので、特別図柄の保留球が 4 つ存在するが、普通図柄の保留球は 0 個となっている状態を示している。

#### 【0158】

なお、本実施形態においては、特図入球口 6 4 への入球は、最大 4 回まで保留されるように構成し、スルーゲート 6 7 への入球は、最大 1 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、小領域 D s 1 における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第 1 図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の 4 つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留



球数を表示するものとしてもよい。

【0159】

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

10

【0160】

<第1実施形態における第3図柄表示装置81での演出内容について>

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

20

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

ここで、本実施形態では、遊技盤13の左側領域を狙って発射した遊技球は、100%の確率でスルーゲート67を通過するよう構成されている。そして、スルーゲート67を遊技球が通過したことで実行される普通図柄の抽選において、時短状態が設定されている場合は、3/10の確率で当たり当選するように設計されており、普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物640aが開放状態となる普図当たり遊技が実行される。

30

【0164】

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

【0165】

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

40

【0166】

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

50

なる。

#### 【0167】

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

#### 【0168】

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

#### 【0169】

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

#### 【0170】

まず、図12(a)を参照して、本実施形態における第3図柄表示装置81において表示される大当たりエンディング画面について説明する。図12(a)は、大当たり（遊技）のエンディング画面の一例を示した図である。大当たり遊技の最終ラウンドが終了すると、図12(a)に示した通り、第3図柄表示装置81の副表示領域Dsには、「大当たり終了後Vラッシュが始まるよ！！」という文字が表示され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示すVラッシュモードに移行することを遊技者に分かりやすく示している。そして、主表示領域Dmには、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態が継続する期間を示すための残時短期間態様801が「40秒」の「Vラッシュ期間40秒ゲット」というコメントが表示される。

#### 【0171】

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

#### 【0172】

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

#### 【0173】

図12(c)は、特図第1保留 $t_h1$ ～特図第4保留 $t_h4$ には、10秒間の変動パターンが設定されている特別図柄の保留が4つ貯まっている状態である。つまり、今回の時短状態の期間は、特別図柄抽選4回分の変動時間を合算した値である40秒が設定される。よって、遊技者にとって有利となる遊技状態の継続期間を示すための残時短期間表示態様801には「40秒」の文字が表示され、Vラッシュの期間がいつまで続くかを分かり易く報知することができる。

【0174】

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

10

【0175】

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

20

【0176】

この場合、例えば、時短回数4回が設定される場合において、獲得済の4個の特別図柄の保留(特図保留)のうち、3個の特図保留に対応する特別図柄の変動時間を合算した値、つまり、図12(c)の場合であれば、特図第1保留 $t_h1$ ～特図第3保留 $t_h3$ の合算値である「30秒」をVラッシュ突入時に表示すれば良い。このように構成することで、Vラッシュの継続期間として算出された値の一部のみを報知するための処理を簡素化することができる。

【0177】

図12(a)に示した通り、本実施形態では、時短状態が終了するまでに実行される複数回の特別図柄抽選の変動時間を合算してVラッシュの継続期間を表示するように構成している。さらに、現在の特図保留数が遊技者に把握され難くするために、第3図柄表示装置81の表示面にて特図保留数を示すための表示態様を表示しないように構成している。これにより、Vラッシュの継続期間として表示される残時短期間態様801の値が、何個分の特図保留に対応した変動時間の合算値であるかを遊技者に分かり難くすることができる。また、個々の特別図柄抽選の変動時間を遊技者に分かり難くすることができる。

30

【0178】

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

40

【0179】

また、例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に変動時間が50秒の変動パターンが選択されるように構成し、特別図柄の抽選結果が外れである場合に変動時間が10秒、20秒、30秒の何れかの変動パターンが選択されるように構成したパチンコ機10であって、特図第1保留 $t_h1$ が「10秒」、特図第2保留 $t_h2$ が「30秒」、特図第3保留 $t_h3$ が「20秒」、特図第4保留 $t_h4$ が「10秒」である場合には、Vラッシュの継続期間を示す残時短期間態様801の表示態様として、「50秒」を表示させるように構成すると良い。このように構成することで、Vラッシュの継続期間である「90秒」(特図保留4個分の変動時間の合算値)よりも少ない期間であって、且つ、時短状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選(時短1回目の特別図柄抽選が大当たり当

50

選しており、変動時間 50 秒が設定)していることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。

#### 【0180】

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

10

#### 【0181】

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

#### 【0182】

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

20

30

#### 【0183】

Vラッシュが開始されると、主表示領域Dmには、現在がVラッシュ期間であることを示す遊技状況報知態様として「Vラッシュ中」の文字が表示される。そして主表示領域Dmの横には、うさぎを模したキャラクタ810が袋810aの中から何かを取り出そうとしているように動的表示される。これは、普通図柄が変動中であることを示している。

#### 【0184】

そして、主表示領域Dmの中央には、遊技者に有利となるVラッシュ期間の残期間を示すためのタイマ812が表示されている。このタイマ812には、時短状態の終了契機までの特別図柄の規定回数分の変動時間が合算された値が表示される。図12(b)では、時短状態中の特別図柄の抽選回数が4回に規定されており、実行中特図th0の変動時間である10秒と、特図第1保留th1から特図第3保留th3までの変動時間を合算した値である「40.0秒」がタイマ812に示されている。このタイマ812は、実行中特図th0の変動時間が減算される度にその値が減算されるように表示され、遊技者がVラッシュの期間が進行していることを容易に理解させることができる。

40

#### 【0185】

さらに、副表示領域Dsには、「タイマが0になるとVラッシュ終了!!」の文字が表示され、減算されているタイマ812の値が0になった場合に、Vラッシュが終了してしまうことを遊技者に報知している。上述したように、Vラッシュ期間中は、遊技者は、V入賞口165に球を入球させることを目的として遊技が実行される。よって、遊技者は、

50

タイマ 8 1 2 に表示されている値の変位状況を視認することにより有利期間が終了してしまうまでの期間（残期間）を容易に理解することができる。

【 0 1 8 6 】

そして、主表示領域 D m の左上の表示領域 H R 1 には「 1 連目」の文字が示され、通常状態から大当たりで当選し（所謂、初当たり）、V ラッシュが開始されてから、遊技状態が通常状態に移行しないまま何回目の V ラッシュ期間であることを示している。さらに、表示領域 H R 1 の下に示される表示領域 H R 2 には「 0 p t 」が表示されており、V ラッシュ期間中に当選した大当たりで獲得した賞球数が表示される。このように、表示領域 H R 1 に V ラッシュが継続している回数、表示領域 H R 2 に V ラッシュ中の大当たりで獲得した賞球数を表示しておくことで、遊技者が遊技者自身のタイミングで、遊技履歴を確認することができ、遊技の利便性を向上することができる。

10

【 0 1 8 7 】

また、主表示領域 D m には、V ラッシュ変動領域 8 1 1 が表示され、この V ラッシュ変動領域 8 1 1 の左領域 8 1 1 a、中領域 8 1 1 b、右領域 8 1 1 c にはそれぞれ図柄が変動（動的表示）するような表示態様が表示されている。この V ラッシュ変動領域 8 1 1 には、V ラッシュ中の遊技状況を遊技者に示唆するための情報が表示される。図 1 2（ b ）では、現在、特図と普図との変動中であり、V ラッシュ変動領域 8 1 1 によって、V ラッシュ期間が経過していることを示している。

【 0 1 8 8 】

次に、図 1 3（ a ）を参照して、本実施形態における第 3 図柄表示装置 8 1 において表示される V ラッシュ中に普図当たりに当選した場合の表示画面について説明する。図 1 3（ a ）は、V ラッシュ中に普図当たりに当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、図 1 3（ c ）は、図 1 3（ a ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、普通図柄の抽選に当選した場合に、普電入賞装置 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が、遊技球が入球可能となるよう開放される。

20

【 0 1 8 9 】

図 1 3（ c ）に示すように、実行中普図保留 f h 0 は、普通図柄の抽選で当たり当選したことを示す「 」が示される。そして、主表示領域 D m の右上には、V ラッシュの開始時には（図 1 2（ b ）参照）袋 8 1 0 a から何かを探していたキャラ 8 1 0 が、普通図柄の抽選に当選し特典を獲得したことを示すための報知態様である「ラッキー」の文字が書かれたチケット 8 1 0 b を取り出すアニメーションが表示される。そして、主表示領域 D m の右下の表示領域 H R 3 には、普電入賞装置 6 4 0 を模式的に示した画像が表示され、普通図柄の抽選に当選し、電動役物 6 4 0 a が開放されている状態が表示されている。さらに、副表示領域 D s には「電チューに入れば V 獲得チャンス！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者は電チューを狙って遊技を実行することを理解できるので、正しい遊技方法を遊技者に案内することができる。つまり、上述した表示領域 H R 3 の表示態様、および、副表示領域 D s の表示態様は、遊技者に対して実行すべき遊技の内容を案内するための案内報知態様となる。

30

【 0 1 9 0 】

また、主表示領域 D m 中央に表示されているタイマ 8 1 2 は、その値として 3 0 . 9 秒が表示されている。図 1 3（ a ）の遊技状況では、実行中特図 t h 0 に示される実行中の特図変動の残り変動時間は、0 . 9 秒であり、特図第 1 保留 t h 1 ~ 特図第 3 保留 t h 3 までの特図抽選が V ラッシュの期間である。よって、その合算した値である 3 0 . 9 秒がタイマ 8 1 2 に表示されている。なお、図 1 3（ a ）では、V ラッシュの開始時（図 1 2（ b ）参照）には貯留されていなかった特図第 4 保留 t h 4 が保留されているが、これは V ラッシュの規定回数の期間が経過した後に実行される特図抽選となるため、この特図第 4 保留 t h 4 の変動時間は合算されない。よって、特図第 4 保留 t h 4 には「 」が示されている（図 1 3（ c ）参照）。

40

【 0 1 9 1 】

50

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

#### 【0192】

図 13 (b) は、図 13 (a) で示した普図当たりによって普電入賞装置 640 内の特電作動口 643 に遊技球が入賞した場合の表示画面である。図 13 (a) では、特図第 1 保留 th1 に保留されていた保留球が、図 13 (b) では実行中特図 th0 にシフトされている。そして、その残変動時間が 9.9 秒であり変動が仮停止していることを示す「？」が示されている (図 13 (d) 参照)。本実施形態では、役物当たり遊技、或いは、大当たり遊技が実行される場合に、実行中の特別図柄変動の変動時間の減算を、各当たり遊技が終了するまで中断 (仮停止) させるように構成している。

#### 【0193】

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

#### 【0194】

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

#### 【0195】

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

#### 【0196】

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

#### 【0197】

本実施形態のパチンコ機 10 における時短状態 (V ラッシュ) 中に実行される遊技 (特電遊技) は、特別図柄の抽選では無く、普通図柄の抽選を基点に様々な過程を経て最終的に V 入賞口 165 へと球を入賞させることで大当たり遊技 (V 大当たり遊技) を実行させ

る遊技となるため、特電遊技の具体的な遊技内容を遊技者が理解し難いという問題があった。これに対して、本実施形態では、上述した複雑な遊技性を有する特電遊技の進行状況（大当たり遊技が実行されるまでの各種過程）に応じて、Vラッシュ変動領域811の左領域811a、中領域811b、右領域811cの各領域にて変動表示（動的表示）される図柄（文字）の変動表示態様を、あたかも特図遊技が実行されているかのような演出態様が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者は特電遊技における具体的な遊技内容を把握しなくとも、第3図柄表示装置81の表示面に表示される各表示態様を把握することができるため、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。

#### 【0198】

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

#### 【0199】

図14(a)は、図13(b)で示した役物当たり遊技中に、V入賞口165に球が入賞した場合の表示画面である。上述した通り、役物当たり遊技中は特別図柄の変動が中断されているため、実行中特図th0は、変動時間を9.9秒残したまま仮停止している。そして、特図第1保留th1と特図第2保留th2は今回のVラッシュの規定回数内の保留であり、変動時間はそれぞれ10秒が設定されている。よって、Vラッシュ期間の残期間は、図13(b)で示した時点から変わること無く「29.9秒」となる（図14(c)参照）。

#### 【0200】

そして、球がV入賞して大当たり遊技（V大当たり遊技）が実行されることが確定した場合には、Vラッシュ期間の減算が所定期間（大当たり遊技期間）の間減算されない状態となるため、図13(b)に示したタイマ812にて表示させた「29.9秒」の表示態様が、そのタイマ812よりも目立たない表示領域HR4にて表示される。表示領域HR4には「タイムストック29.9秒」が表示されている。

#### 【0201】

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

#### 【0202】

つまり、図14(c)に示した状態では、大当たり遊技終了後に時短回数4回が設定される場合には、中断中の特別図柄変動の残期間（9.9秒）に、特図保留4個分の特図変動時間を合算した値が、次のVラッシュの継続期間となる。このように構成することで、通常状態において特図遊技を行い、大当たり当選することで設定される時短状態（Vラッシュ初突入時）に対して、Vラッシュ中に大当たり遊技（V大当たり遊技）が実行され、その大当たり遊技終了後に再度設定される時短状態（Vラッシュ継続時）のほうが、再開特図変動の変動時間（残変動時間）分、Vラッシュ継続期間を長く設定することができるため、Vラッシュ初突入時よりも、Vラッシュ継続時のほうが遊技者に有利なVラッシュを提供し易くすることができる。よって、遊技者に対して、Vラッシュが継続することをより期待させながら遊技を行わせることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 0 3 】

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

10

## 【 0 2 0 4 】

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

20

## 【 0 2 0 5 】

また、本実施形態のように、実行中の特図変動の中断タイミングが、大当たり遊技（V大当たり遊技）終了後のVラッシュの継続期間の長さに大きな影響を与える構成を用いる場合には、特図変動を中断させることが可能となる状態（例えば、普通当たり遊技に当選した状態）において、実行中の特図変動の残変動時間を示すための情報を遊技者に報知するように構成し、遊技者が、特図変動を中断させるか否かを選択し得るように構成しても良い。つまり、実行中の特図変動の残変動時間が所定時間よりも長い（例えば、30秒）である場合には、特図変動を中断させるための遊技（普図当たり遊技中に特電作動口643に球を入賞させ役物当たり遊技を実行させる遊技）を実行し、V入賞を狙う遊技を選択し、実行中の特図変動の残変動時間が所定時間よりも短い（例えば、2秒）である場合には、特図変動を中断させない遊技を選択することが可能となるように構成しても良い。

30

## 【 0 2 0 6 】

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

40

## 【 0 2 0 7 】

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

50



## 【0208】

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

10

## 【0209】

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

20

## 【0210】

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

## 【0211】

そして、主表示領域Dmには、仮停止していた特図の変動が再開することを示すための「再開!!」という文字が表示される。そして、タイマ812に示されるVラッシュの残期間を示すための表示態様が、実行中特図th0に示す特図の変動再開(図14(d)参照)とともに再び減少し始める。これにより遊技者は、このタイマ812に示す時間内にV入賞させることを目指して遊技を実行しなければならないことを容易に理解できる。

30

## 【0212】

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

40

## 【0213】

図15(a)は、図14(a)に示したV入賞より付与された大当たりのエンディング画面を示した図である。上述したように、Vラッシュ中に大当たりが付与された場合には、仮停止していた実行中特図th0と前回のVラッシュ期間の規定回数であった特図第2保留th2までの変動時間を合算した値がタイムストックとして表示領域HR4に「タイムストック29.9秒」の文字が表示されている。そして、図15(c)の特図第3保留th3に対応する特図保留、即ち、大当たり遊技が実行される前のVラッシュ中では、Vラッシュ期間(時短期間)として加算されていなかった特図保留の変動時間が算出される。

## 【0214】

50

上述したように、Vラッシュ中に大当たりが付与された場合には、その大当たり遊技の終了時に、再度Vラッシュが設定される。そのVラッシュの期間は大当たり中に仮停止していた特図の変動の残時間と、大当たり種別により付与された特図の抽選回数分の変動時間が合算された値が設定される。図15(a)では、表示領域HR4に表示されているようにタイムストックとして29.9秒、即ち、中断されている特図変動の残期間(9.9秒)と、前回のVラッシュ中に既にタイマ812に加算表示されていた特図第1保留th1、及び特図第2保留th2に対応する特図保留の変動時間(合計20秒)を合算した秒数がタイムストックとして既に表示されており、このタイムストックされている秒数に対して、大当たり遊技終了時点において新たにVラッシュ期間に加算可能な値として特図第3保留th3に対応する特図保留の変動時間(15秒)が加算される。

10

#### 【0215】

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

#### 【0216】

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

20

30

#### 【0217】

また、主表示領域Dmの表示領域HR1にはVラッシュが2回継続されたことを示す「2連目」の文字が表示され、また、表示領域HR2にはVラッシュ中の大当たりで獲得出来た賞球数である「670P」が表示される。このように、遊技結果を遊技者が視認しやすい位置に表示し、大当たりが実行され特典を得るたびにその値が増加することで、より満足感を遊技者に与えることができる。そして、副表示領域Dsには、Vラッシュが再度設定されたことを示す「Vラッシュ継続」の文字が表示される。これにより遊技者は、遊技者にとって有利となるVラッシュが継続されることを容易に理解することができる。

#### 【0218】

次に、図15(b)を参照して、本実施形態における第3図柄表示装置81において表示されるVラッシュ中のタイマ上乗せ画面について説明する。図15(b)は、Vラッシュ中のタイマ上乗せ画面の表示内容の一例を示した図である。上述したように、本実施形態では、Vラッシュ中に実行された大当たりエンディング時に新たに入賞した特図保留や、大当たり前にはVラッシュの規定回数の期間外であった特別図柄の変動時間の上乗せ演出を実行する。そして、大当たり終了時にVラッシュの規定回数分の保留球数が保留されていない状態である場合には、Vラッシュの規定回数分の特図保留が貯まるまで、Vラッシュ期間中も新たに増加した保留球数分の上乗せ演出を実行する。

40

#### 【0219】

図15(b)は、図15(a)に示した大当たりのエンディング時から遊技が進行し、新たに特図入球口64に遊技球が入賞した場合の表示画面を示した図であり、図15(d)

50

）は、図 1 5（b）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。主表示領域 D m には、V ラッシュ変動領域が V ラッシュの期間が経過していることを示す変動表示態様が表示されている。図 1 5（b）は、図 1 5（d）に示した通り、実行中特図 t h 0 が変動を再開し、残変動時間が 3 . 2 秒となり、特図第 1 保留 t h 1 と特図第 2 保留 t h 2 とには、変動時間としてそれぞれ 1 0 秒が設定されている保留が記憶されている。そして、特図第 3 保留 t h 3 は 1 5 秒の変動時間の保留球が記憶されている状態である。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されているタイマ 8 1 2 は、これらの値が合算された「3 8 . 2」秒が表示されている。

【0 2 2 0】

図 1 5（a）の状態は、上述した通り、V ラッシュ期間として新たな特図保留 2 個分の変動時間を上乗せ可能な状態であるが、新たな特図保留を 1 個しか獲得していない状態（特図第 3 保留 t h 3 のみ）である。この場合、図 1 5（b）に示した通り、次に新たな特図保留を獲得した場合に、その獲得した特図保留の変動時間が上乗せ表示されるように構成している。

【0 2 2 1】

具体的には、特図第 4 保留 t h 4 には追加入賞があったことが示されており、この新たな特図保留には、2 0 秒の変動時間が設定されている。よって、今回の V ラッシュ期間に 2 0 秒が加算される演出が実行される。そして主表示領域 D m に表示されているキャラ 8 1 0 が、V ラッシュの期間が追加され、遊技者に有利期間延長を示すためのチケット 8 1 0 b を、V ラッシュの残期間を示すためのタイマ 8 1 2 に投げている様子が表示される。この演出が実行された後、タイマ 8 1 2 に表示されている残期間に今回追加入賞した特図の変動時間が V ラッシュの残期間に加算され、タイマ 8 1 2 にその値である「5 8 . 2 秒」が表示される。また、副表示領域 D s には、「タイマ上乗せ！！」の文字が表示され、V ラッシュ期間が延長（追加）されたことを分かり易く報知している。

【0 2 2 2】

次に、図 1 6（a）を参照して、本実施形態における第 3 図柄表示装置 8 1 において表示される V ラッシュ終了画面について説明する。図 1 6（a）は、V ラッシュの終了を示す表示画面の一例を示した図であり、図 1 6（c）は、図 1 6（a）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、V ラッシュ期間中に、V 入賞口 1 6 5 に遊技球を入賞させられなかった場合、或いは、特別図柄の抽選で大当たりに当選しなかった場合には、V ラッシュ期間が終了し、遊技状態が通常状態へと移行する。

【0 2 2 3】

図 1 6（c）に示した通り、今回の V ラッシュの最終変動である実行中特図 t h 0 f が外れで停止したことを示す「x」の表示が示されている。特図第 1 保留 t h 1 ~ 特図第 3 保留 t h 3 まで保留球は貯まっているが、これらの保留球は V ラッシュの規定回数外の保留球である。なお、実行中普図 f h 0 は変動している状態であり、普図第 1 保留 f h 1 普図保留球が貯まっている。

【0 2 2 4】

そして、主表示領域 D m には「V G E T x 2」という今回何回 V ラッシュが継続されたかどうかを示す文字が表示され、さらに、「P G E T x 1 5 0 0」という今回の V ラッシュ中の大当たりで、賞球（特典）をどれだけ獲得できたかを示すための文字が表示される。これにより、今回の V ラッシュの遊技結果を遊技者が分かり易く報知している。また、副表示領域 D s には、有利期間が終了してしまったことを報知するための「V ラッシュ終了」の文字が表示される。これらの表示態様により、遊技者に対し、V ラッシュ期間が終了してしまったことを遊技者に対し分かり易く報知することができる。

【0 2 2 5】

次に、図 1 6（b）を参照して、V ラッシュ延長画面について説明する。図 1 6（b）は、V ラッシュの期間が延長したことを示す表示画面の一例を示した図であり、図 1 6（d）は、図 1 6（b）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図

である。

#### 【0226】

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

10

#### 【0227】

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

20

#### 【0228】

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

30

#### 【0229】

そして、タイマ812には、時短状態の規定回数分の特図の変動が全て終了したことを示す「00.0秒」が表示される。しかしながら、主表示領域の上方には、「Vラッシュ延長中」の文字が表示されている。このように表示されることで、遊技者は、終了してしまったと思っていたVラッシュが延長されていることを知り、思わぬ喜びを得ることができる。そして、副表示領域Dsには「ラストチャンス!!」の文字が表示され、今回の普図当たりで特電作動口643に遊技球を入賞させ、V入賞口165に遊技球を入賞させなければ、Vラッシュが終了してしまうことを、遊技者は容易に理解することができる。

#### 【0230】

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

40

#### 【0231】

以上、図16(a)、及び図16(b)を参照して説明をした通り、本実施形態では、

50

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

#### 【0232】

このように構成することで、タイマ812の値が0になった後に、所定時間(例えば、5秒)を用いて終了画面を表示することができるため、遊技者にVラッシュ期間中の遊技結果を分かり易く報知することができる。なお、このような構成を用いた場合には、例えば、Vラッシュの終了画面を表示する時点において普通図柄の抽選状況を事前判別し、Vラッシュの終了画面を表示し得る期間内にて普図当たり遊技が実行されると事前判別した場合には、Vラッシュの終了画面を表示するタイミングにて、図16(b)に示した延長画面を表示するように構成しても良いし、一旦終了画面を表示した後に、普図当たり遊技が実行された場合に、終了画面を延長画面へと切り替えるように構成しても良い。このように、終了画面を延長画面へと切り替えるように構成を用いることで、終了画面が表示された後にもV大当たり遊技を狙える可能性を残すことができるため、遊技者に対して最後まで期待感を持たせたまま遊技を行わせることができる。なお、本実施形態では、図16(b)に示した延長画面が表示されている状態では、遊技状態として通常状態が設定されるように構成している。このような構成を用いた場合、例えば、時短状態中にV大当たり遊技が実行される場合よりも、通常状態中にV大当たり遊技が実行された場合のほうが遊技者に有利となる大当たり遊技が実行されるように構成すると良い。これにより、延長画面が表示されている期間は、Vラッシュ期間が間もなく終了してしまうことを示す期間であると共に、有利な大当たり遊技が実行され得る期間であることを示すことになる。よって、Vラッシュ期間中の遊技を行っている遊技者に対して、最後まで期待感を持たせた遊技を行わせることができる。加えて、この場合、遊技状態として通常状態が設定されている状態を、Vラッシュ期間が延長している特殊通常状態と、通常の通常状態とに区別して管理可能に構成し、特殊通常状態が設定されている場合のみ、遊技者に有利な大当たり遊技が付与されるように構成し、通常の通常状態中にV大当たり遊技が実行された場合にはペナルティとして賞球を殆ど得ることが出来ず、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される不利大当たり遊技が実行されるように構成すると良い。また、これに限ること無く、例えば、Vラッシュ期間の特別図柄の最終変動が停止表示された時点で延長画面の表示条件が成立している場合には、時短状態を終了させず、延長画面表示の終了条件が成立した場合に時短状態を終了させるように構成しても良い。これにより、時短状態が終了するタイミングが可変することになるため、遊技者に対して、どのタイミングで時短状態が終了するのかを分かり難くすることができる。

#### 【0233】

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

#### 【0234】

図 17 ( a ) は、大当たり遊技のエンディング時に、変動時間が 200 秒の当たり変動が保留されている場合の表示画面である。図 17 ( c ) に示すように、図 17 ( a ) で示す大当たり遊技のエンディング時の各図柄の保留状況は、実行中特図 t h 0 は、大当たり遊技中であるため特別図柄の変動が実行されていない。また、実行中普図 f h 0 は変動中であることを示す「 」が示されており、普図第 1 保留 f h 1 は記憶されていることが示されている。そして、特図第 1 保留 t h 1 と特図第 2 保留 t h 2 とには、それぞれ 10 秒の外れ変動パターンが実行される保留球が記憶されていることが示されている。

#### 【 0 2 3 5 】

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

#### 【 0 2 3 6 】

そして、図 17 ( a ) に示す様に、大当たり遊技のエンディング時に保留内に特殊当たりがある場合には、第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 D m において、保留内に特殊当たりがあることを示す「天国モード突入」の文字が表示される。また、遊技状態が通常状態である場合や、保留内に特殊当たりがない V ラッシュ中には表示されない第 1 ラッキーキャラクタ 820 a と第 2 ラッキーキャラクタ 820 b が表示される。また、副表示領域 D s に「超ラッキー！！」の文字が表示される。このように、通常状態時や保留内に特殊当たりがない V ラッシュ中には表示されない第 1 ラッキーキャラクタ 820 a と第 2 ラッキーキャラクタ 820 b とが表示されることで遊技者は、遊技状況が特殊な状況であるのではないかという期待感を持つことができ、わくわくしながら遊技を継続することができる。つまり、第 1 ラッキーキャラクタ 820 a と第 2 ラッキーキャラクタ 820 b とは、遊技者にとって現在の遊技状況が特殊な遊技状況であることを示唆するための特殊遊技状況示唆態様となる。

#### 【 0 2 3 7 】

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

#### 【 0 2 3 8 】

本実施形態のパチンコ機 10 における時短状態 ( V ラッシュ ) の期間は、大当たり遊技のエンディング時に第 3 図柄表示装置 81 において遊技者に対し報知するよう構成したが、時短遊技状態における特別図柄の変動時間は、特殊当たり変動である 200 秒を除くと最大でも 50 秒が最長の変動時間として設定される変動パターンが実行されるよう構成し

ている（図 25（c）参照）。よって、図 17（a）に示す様に、200 秒を超える極端に長い時間が特殊期間表示態様 803 に表示される場合には、必ず再度時短状態が設定されることを遊技者は理解することができ、安心して特電遊技を実行することができる。

#### 【0239】

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

#### 【0240】

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

#### 【0241】

図 17（b）に示す様に、主表示領域 Dm の表示領域 HR1 には、遊技状態が通常状態から時短状態（V ラッシュ）に移行してから 10 回目の V ラッシュ期間であることを示す「10 連目」の文字が表示されている。そして、表示領域 HR1 の下方に設けられている表示領域 HR2 には、V ラッシュに移行してから実行された大当たり遊技によって獲得した賞球数を示す「6000 pt」の文字が表示されている。主表示領域 Dm の上方には「天国モード中」の文字が表示され、現在の遊技状態を遊技者が瞬時に判断できるように示している。また、V ラッシュ中と同様に、V ラッシュ変動領域 811 が表示され、左領域 811a、中領域 811b、右領域 811c の各領域には、普通図柄の抽選が実行されており、特電遊技が進行していることを示す変動表示態様が表示されている。また、V ラッシュ中と同様に、主表示領域 Dm の右上には、キャラクタ 810 が袋 810a の中から何かを探しているアニメーションが表示される。これは、普通図柄の抽選が実行されていることを示すものである。

#### 【0242】

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

#### 【0243】

主表示領域 Dm のタイマ 812 は、実行中特図 th0 の変動の残期間に合わせて減算されるよう表示されている。図 17（d）に示す様に、実行中特図 th0 の残変動時間は th0 であるため、タイマ 812 には「30.0 秒」の文字が表示されている（図 17（b）参照）。また、副表示領域 Ds には「タイマ 0 でいいことがあるよ」という文字が表示され、タイマ 812 に表示されている残期間の値が 0 になると大当たりに当選することを

遊技者に対して示唆している。つまり、副表示領域 D s には、これからの遊技状況を遊技者に対して示唆するための示唆演出報知態様が表示される。

【0244】

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

【0245】

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

【0246】

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

【0247】

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

【0248】

そして、図18(a)は、図13(b)に示した役物当たり中に、V入賞口165に遊技球が入賞しやすいことを遊技者に報知するための報知画面である。本実施形態では、上述したように、役物当たり中にV入賞装置65内に入賞した遊技球は、貯留弁66aに貯留される。そして、この貯留弁66aは、3秒の期間のうち1.5秒間は、遊技球が第3流路65d(図7参照)を流下するよう開放状態となるよう構成されている。そして、V入賞口165の上方に配設されている第1可動弁66bは、遊技状態に関わらず5.5秒間の内、0.5秒間遊技球が、V入賞口165への第5流路を流下可能な開放状態となるよう構成されている(図27(a)参照)。

【0249】

つまり、V入賞口165に遊技球を入賞させるには、貯留弁66aが開放されてから第3流路65dを流下した遊技球を第1可動弁66bが開放状態に設定されている間に、V入賞口165に入球させる必要がある。よって、本実施形態では、貯留弁66aが開放状態に設定されてから2秒以内に第1可動弁66bが開放状態になるかを判別し、2秒以内に第1可動弁66bが開放状態となると判別した場合には、図18(a)に示すように、主表示領域Dmに表示されているVラッシュ変動領域811のまわりに強調態様811zを表示する。そして、副表示領域Dsには、「V入賞の大チャンス!!」という文字が表示される。つまり、遊技者に対し強調態様811zは、有利となる遊技状態に移行しやすいタイミングを報知するためのタイミング報知態様となる。このように構成することで遊

10

20

30

40

50



技者は、V入賞し易いタイミングを理解することができ、遊技を実行しやすくなる。

【0250】

なお、本実施形態では、V入賞し易いタイミングを強調表示態様811zや、副表示領域Dsのコメントにて報知するよう構成したが、これに限ることなく、V入賞し難いタイミングも報知するよう構成しても良い。このように構成することで、より親切な遊技を遊技者に対し提供することができる。

【0251】

次に、図18(b)を参照して、本実施形態における第3図柄表示装置81において表示されるVラッシュ中の普図停止画面について説明する。図18(b)は、Vラッシュの期間中に普通図柄の抽選が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、図18(d)は、図18(b)に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、Vラッシュ(時短状態)中には、普通図柄の抽選に当選し、特電作動口643に遊技球を入賞させ、V入賞を狙う特電遊技を実行することが、遊技者にとって最も有利な遊技方法となる。よって、このVラッシュ中に、普通図柄の抽選が実行されていない場合には、特電遊技を実行できない状態であるため、遊技球の発射を促す演出を第3図柄表示装置81において実行する。

【0252】

図18(d)に示す様に、図18(a)のVラッシュ中の各図柄の保留状況は、実行中特図th0は変動中であり、残変動時間が2秒であることが示されている。また、特図第1保留th1と特図第2保留th2とはそれぞれ10秒間の外れ変動が実行される保留球が記憶されている。そして、特図第3保留th3と特図第4保留th4とは、保留球が記憶されていない状態である。よって、図18(b)に示すVラッシュの残期間は実行中特図th0の残変動時間と、特図第1保留th1と特図第2保留th2との変動時間を合算した22.2秒である。そして、実行中普図fh0は、普図抽選が実行されていないことを示す「」が示されている。さらに、普通第1保留fh1にも保留球が記憶されていない。

【0253】

図18(d)に示した様に、Vラッシュ中に普通図柄の抽選が実行されずに停止している場合には、普通入賞装置640に付随する電動役物640aが開放状態に設定されず、特電作動口643に遊技球を入球させることは不可能である。つまり、Vラッシュ中の基本的な遊技方法となる特電遊技を実行することができず、さらに、特図抽選は実行されているため、規定回数分の特図抽選が狩猟した場合にそのままVラッシュが終了してしまう。さらに、本実施形態では、特図入球口64、或いは、普通入賞装置640に遊技球を入球させるには、遊技盤13の左側領域を狙って遊技球を発射する左打ち遊技を実行する必要がある、左打ち遊技を実行した場合には、普通図柄の抽選の契機となるスルーゲート67への遊技球の通過が100%実行されるよう構成している。つまり、図18(b)に示した特図抽選は実行されていないながら、普図抽選が実行されていないという遊技状況は、遊技球が発射されていない状況である。よって、第3図柄表示装置81において、遊技者に対して、遊技球の発射を促す演出を実行する。

【0254】

主表示領域Dmには「Vラッシュ中」の文字が表示され、さらに、タイマ812にはVラッシュの残り期間を示す「22.2秒」が時間の経過に合わせて減算されているように表示している。これらの表示内容により、遊技者はVラッシュ遊技が実行されており、その残期間が減少していることを容易に理解することができる。また、普通図柄の抽選が実行されている場合には変動表示が実行されていたV変動領域811では、左領域811aには「打」、中領域811bには「っ」、右領域には「て」と合わせて「打って」という文字が、キャラクタ810が案内しているアニメーションによって、遊技者に示されている。つまり、V変動領域811は、普通図柄の抽選が実行されていないことを示し、Vラッシュが終了してしまうことを遊技者に対し示すための警告表示態様となっている。

【0255】

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

#### 【0256】

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

10

#### 【0257】

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

20

#### 【0258】

図19(c)に示すように、図19(a)に示す遊技状況の各保留図柄の保留状況は、実行中特図 t h 0 は特別図柄の抽選が実行されていないことを示す「」が示されている。また特図第1保留 t h 1 ~ 特図第4保留 t h 4 は、保留球が記憶されていないことを示している。一方、実行中普図 f h 0 は普図抽選が実行されていることを示す「」が示めされており、普図第1保留 f h 1 も記憶されている状態である。

#### 【0259】

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

30

40

#### 【0260】

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

#### 【0261】

次に、図19(b)を参照して、本実施形態における第3図柄表示装置81において表

50

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

#### 【0262】

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

10

#### 【0263】

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

20

#### 【0264】

ラッキータイム演出が実行されると、主表示領域Dmに「ラッキータイム突入」の文字が表示されると共に、期間表示態様851として「10秒」が表示される。図19(b)に示した表示画面では、実行中の特別図柄変動の残期間が、次に実行される特別図柄変動の変動時間よりも長い状態であることを示すラッキータイム演出が実行されており、図19(d)に示した通り、実行中の特別図柄変動の残期間が20秒で、次に実行される特別図柄変動の変動時間が10秒である場合に、その差分である10秒が期間表示態様851に表示される。この期間表示態様851に表示された秒数は、特別図柄変動の変動時間の減算に対応させて減算表示され、0秒が表示された場合に、ラッキータイム演出が終了する。

30

#### 【0265】

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

40

#### 【0266】

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

#### 【0267】

なお、本実施形態では、上述したラッキータイム演出やアンラッキー演出を特別図柄の変動時間が所定条件を満たした場合に実行するように構成しているが、これに限ること無

50

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

#### 【０２６８】

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

10

#### 【０２６９】

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

#### 【０２７０】

20

＜第１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技状態の遷移について＞

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

#### 【０２７１】

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

30

#### 【０２７２】

まず、遊技状態として通常状態が設定されている場合について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０では、初期状態（主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５４参照）にてＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が操作されたと判別した際の処理が実行された状態）では、遊技状態として通常状態が設定される。この通常状態は、普通図柄の低確率状態となるため普電入賞装置６４０内に球を入賞させ難い（普通図柄の高確率状態よりも入賞させ難い）遊技状態であることから、特図入球口６４に球を入球させるための左打ち遊技が実行される。

#### 【０２７３】

40

この通常状態中において、特別図柄（特図）の抽選（特図抽選）にて大当たりに当選した場合には、大当たり種別として大当たりＡ、或いは大当たりＢの何れかが設定され、大当たり遊技が実行される。詳細な説明は、図２４を参照して後述するが、本実施形態では、特図抽選で大当たりに当選した場合の９９％の割合で大当たり種別として「大当たりＡ（４Ｒ（ラウンド）、時短４回）」が設定され、１％の割合で大当たり種別として「大当たりＢ（４Ｒ（ラウンド）、時短１５回）」が設定されるように構成している。

#### 【０２７４】

つまり、通常状態中に大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように構成しており、設定された大当たり種別に応じて時短状態の終了条件が異なるように構成している。具体的には、設定され易い大当たり種別（大当たりＡ）のほ

50

うが、設定され難い大当たり種別（大当たり B）よりも、成立し易い時短終了条件が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、特図抽選で大当たり当選を目指す遊技に加え、設定される大当たり種別が遊技者に有利な大当たり種別（大当たり B）となることを期待しながら遊技を行わせることができる。

#### 【0275】

なお、詳細な説明は省略するが、通常状態が設定されている間は、特図抽選の抽選結果を示すための動的表示（演出表示）が第3図柄表示装置81の表示面にて実行され、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される動的表示態様（演出態様）を把握することにより、実行中の特図抽選の結果を遊技者が予測できるように構成している。また、上述した通り、通常状態中は、普通図柄の低確率状態が設定されているため、普通図柄の抽選（普図抽選）によって普電入賞装置640に球が入賞し難い状態であることから、第3図柄表示装置81の表示面にて普図抽選の結果を遊技者に示唆するための演出表示が実行されない、或いは、特図抽選の結果を示唆するための動的表示態様よりも、目立たない表示態様で実行するように構成している。

10

#### 【0276】

このように構成することで、通常状態が設定されている期間は、普図抽選の結果に基づいて実行される演出よりも、特図抽選の結果に基づいて実行される演出を、遊技者に注視させることができるため、通常状態中は、特図抽選を主とした遊技（特図遊技）が実行されることを視覚的に把握させることが可能となる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

20

#### 【0277】

そして、大当たり遊技の終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されると、普図抽選に基づいて普電入賞装置640が開放状態となり易くなり、普図抽選に基づいて特電作動口643に球を入球させることで実行される役物当たり遊技にて大当たり遊技（V大当たり遊技）を目指す遊技（特電遊技）のほうが、特図抽選に基づいて大当たり遊技（特図大当たり遊技）を目指す遊技（特図遊技）よりも遊技者に有利な遊技となるように構成している。

#### 【0278】

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

30

40

#### 【0279】

また、本実施形態では、図2を参照して上述した通り、特図遊技を実行する場合も、特電遊技を実行する場合も、同一の遊技方法（左打ち遊技）を実行させるように遊技盤13を構成することで、遊技状態が可変する毎に遊技方法を可変させる煩わしさを遊技者に与え無いように構成しているが、これに限ること無く、設定される遊技状態に応じて遊技方法を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態中は左打ち遊技（可変表示装置ユニット80の左側に形成される遊技領域（左側領域）を狙う遊技）を実行させ、時短状

50

態中は右打ち遊技（可変表示装置ユニット 80 の右側に形成される遊技領域（右側領域）を狙う遊技）を実行させるように構成しても良い。この場合、左側領域に特図遊技を実行させるための構成として、特図入球口 64 を設け、右側領域に特電遊技を実行させるための構成として、スルーゲート 67、普電入賞装置 640、V 入賞装置 65 を設け、左側領域、或いは右側領域を流下した球が到達可能な遊技領域（下方領域）に、大当たり遊技として開放動作される可変入賞装置 650 を設けるように構成すると良い。

#### 【0280】

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

10

#### 【0281】

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

#### 【0282】

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

20

#### 【0283】

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

#### 【0284】

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

30

#### 【0285】

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

40

#### 【0286】

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

#### 【0287】

さらに、上述した通り、本実施形態では、時短状態中の役物当たり遊技や大当たり遊技

50

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

#### 【0288】

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

10

#### 【0289】

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

#### 【0290】

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

20

#### 【0291】

図3から図5を参照して上述した通り、時短状態中に普図当たり遊技が実行された場合には、普電入賞装置640に入賞した球が特電作動口643へと入球し易く(通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも入球し易く)なるように構成しており、普図当たり遊技の実行回数と略同一回数の役物当たり遊技を実行可能に構成している。そして、図6から図9を参照して上述した通り、1回の役物遊技において球がV入賞口165に入賞し、大当たり遊技(V大当たり遊技)が実行される確率が約1/11となるように構成している。

30

#### 【0292】

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

40

#### 【0293】

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

50

## 【 0 2 9 4 】

つまり、特図変動の残期間が長時間（例えば、30秒）である場合に役物当たり遊技が実行され、その役物当たり遊技によってV大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技後に設定される時短状態の期間が、「30秒＋特図変動4回分」となるのに対して、特図変動の残期間が短時間（例えば、0.5秒）である場合に役物当たり遊技が実行され、その役物当たり遊技によってV大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技後に設定される時短状態の期間が、「0.5秒＋特図変動4回分」となる。

## 【 0 2 9 5 】

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

## 【 0 2 9 6 】

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

## 【 0 2 9 7 】

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

## 【 0 2 9 8 】

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

## 【 0 2 9 9 】

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

## 【 0 3 0 0 】

さらに、本実施形態では、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件として、成立し易い時短終了条件（時短4回）と、成立し難い時短終了条件（時短15回）と、



を設定可能に構成している。ここで、時短１５回が設定された場合には、時短状態中に実行される１５回目の特図抽選が終了するまで時短状態が継続することになるため、特図変動回数の増加分に応じて時短期間を長くすることができると共に、時短状態中に大当たり当選する確率を高くすることができ、大当たり当選時に設定される長時間の変動パターンによってより時短期間を長くすることができる。

#### 【０３０１】

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

10

#### 【０３０２】

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

#### 【０３０３】

さらに、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、時短状態が設定されている期間中において、即ち、所定回数の特別図柄変動（特図変動）が終了するまでの期間において、普通図柄の抽選を実行させ、最終的にＶ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５に球を入賞させる特電遊技を実行させるように構成している。そして、Ｖ入賞装置６５は役物当たり遊技中に球を入賞させ易く構成しており、役物当たり遊技中は特図変動の変動時間が減算されない（中断する）ように構成している。さらに、役物当たり遊技は複数の終了条件を有しており、具体的には、役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５に入賞した球数が所定数（３個）に到達した場合に成立する第１終了条件（球入賞終了条件）と、役物当たり遊技が実行されてからの経過期間が所定期間（３秒）に到達した場合に成立する第２終了条件（時間経過終了条件）と、を有しており、第１終了条件、或いは、第２終了条件のうち何れかの終了条件が成立した場合に、役物当たり遊技を終了するように構成している。また、普通図柄の変動期間中、及び、普図当たり遊技の実行期間中は、新たな普通図柄の抽選（普図抽選）が実行されないが、普図当たり遊技中に特電作動口６４３へと球が入賞し、役物当たり遊技が実行されている期間中は、新たな普図抽選を実行可能に構成している。

20

30

#### 【０３０４】

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

40

#### 【０３０５】

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

50

変動時間が減算されてしまうことを抑制することができる。

#### 【0306】

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

#### 【0307】

<第1実施形態におけるパチンコ機10の電氣的構成について>

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

#### 【0308】

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

#### 【0309】

主制御装置110では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示の設定、および、第3図柄表示装置81における表示の設定といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。そして、RAM203には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図22を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。図22は、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示の設定、および、第3図柄表示装置81における表示の設定などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用される。

#### 【0310】

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

#### 【0311】

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

#### 【0312】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図39参照）の実行間隔である2ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図55参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納

10

20

30

40

50

される。RAM 203には、4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）とからなる特図入球口64への入球に対応する特別図柄保留球格納エリア203aが設けられており、特別図柄保留球格納エリア203aには、特図入球口64への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、及び変動種別カウンタCS1の各値がそれぞれ格納される。

#### 【0313】

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

#### 【0314】

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

#### 【0315】

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

#### 【0316】

さらに、複数の特別図柄種別（第1特別図柄、第2特別図柄）を有するパチンコ機10であれば、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第1特別図柄保留球格納エリア、第2特別図柄保留球格納エリア）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

#### 【0317】

また、本実施形態では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たり当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置110のRAM 203内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。

#### 【0318】

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

10

20

30

40

50

## 【0319】

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

## 【0320】

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

10

## 【0321】

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

## 【0322】

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

20

## 【0323】

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

## 【0324】

第1当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が特図入球口64に入球したタイミングでRAM203の特別図柄保留球格納エリア203aに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM202に格納される第1当たり乱数テーブル202aによって設定されており、第1当たり乱数カウンタC1の値が、第1当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

30

## 【0325】

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

40

## 【0326】

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

## 【0327】

なお、本実施形態では、大当たりに当選する確率が遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて大当たり確率が異なる様に構成しても良い。また、その場合、特別図柄の大当たり確率を、高確率状態と低確率状態の2種類、或いは、3種類以上にしても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と

50

、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

#### 【０３２８】

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

10

#### 【０３２９】

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

#### 【０３３０】

20

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

#### 【０３３１】

図２４（ａ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２４（ａ）に示した通り、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｃには、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１と、Ｖ入賞口１６５へと球が入賞（Ｖ入賞）した場合に参照されるＶ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２と、を有している。

30

#### 【０３３２】

まず、図２４（ｂ）を参照して、特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１の内容について説明をする。図２４（ｂ）は、特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１は、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

#### 【０３３３】

具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９８」の範囲には、「大当たりＡ」が規定されており、「９９」の値には、「大当たりＢ」が規定されている。

40

#### 【０３３４】

ここで、各大当たり種別に対応して実行される大当たり遊技の内容、及び、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容について説明をする。本実施形態では、各大当たり種別に応じて実行される大当たり遊技の開放動作内容（ラウンド遊技内容）、即ち、大当たり遊技中に実行される可動部材（可変入賞装置６５０）に対する動作内容（開放タイミング、開放回数）を時系列に規定した開放動作シナリオが主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する各種動作シナリオテーブル２０２ｅに予め記憶されている。

#### 【０３３５】

そして、大当たりに当選した場合に設定された大当たり種別に対応する開放動作シナリ

50

オが各種動作シナリオテーブル 202e から読み出され、主制御装置 110 の RAM 203 内の実行中シナリオ格納エリア（図示せず）に格納される。開放動作シナリオが実行中シナリオ格納エリア（図示せず）に格納されると、主制御装置 110 のメイン処理（図 55 参照）が実行される毎（4 ミリ秒毎）に、シナリオ内容が更新され、大当たり遊技中の制御を実行する大当たり制御処理（図 56 の S1804 参照）において、現在のシナリオ内容を判別し、その判別結果に基づいた処理を実行するように構成している。

#### 【0336】

このように構成することで、例えば、一つの開放動作制御によって複数の可動部材を可動させる場合において、各可動部材の動作内容を時系列に規定した開放動作シナリオを用いることにより、複数の可動部材に対する動作制御を一元管理することができる。よって、各可動部材に対して別個に動作制御を実行する場合に比べて、各可動部材の動作タイミングを適正に設定することができるとともに、一つの可動部材に不具合が生じた場合における他の可動部材に対する動作処理を円滑に実行することができる。

10

#### 【0337】

「大当たり A」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が 4 ラウンドで、4 ラウンドの間、可変入賞装置 650 が開放動作される大当たり遊技が実行される大当たり種別である。このラウンド遊技とは、球が可変入賞装置 650 に 10 球入賞する、或いは、開放期間が 30 秒を経過するまでの間、第 1 アタッカ 650 を継続して開放させる遊技のことである。つまり、4 ラウンドのラウンド遊技が実行される「大当たり A」では、最大で 40 個の球を可変入賞装置 650 へと入賞させることができる大当たり遊技となる。

20

#### 【0338】

さらに、「大当たり A」は、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されており、時短状態が継続する期間として「時短 4 回」、即ち、時短状態中に特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く 4 回実行されるまで（4 回目の特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）されるまで）の時短期間が規定されている。

#### 【0339】

「大当たり B」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が 4 ラウンドで、4 ラウンドの間、可変入賞装置 650 が開放動作される大当たり遊技が実行される大当たり種別である。そして、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されており、時短状態が継続する期間として「時短 15 回」、即ち、時短状態中に特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く 15 回実行されるまで（15 回目の特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）されるまで）の時短期間が規定されている。

30

#### 【0340】

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

40

#### 【0341】

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

50

## 【 0 3 4 2 】

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

## 【 0 3 4 3 】

次に、図 2 4 ( c ) を参照して、V 当たり種別選択テーブル 2 0 2 c 2 の内容について説明をする。図 2 4 ( c ) は、V 当たり種別選択テーブル 2 0 2 c 2 に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この V 当たり種別選択テーブル 2 0 2 c 2 は、球が V 入賞口 1 6 5 に入賞（V 入賞）したことを契機に実行される当たり遊技（V 当たり遊技）の遊技内容が規定されているデータテーブルである。具体的には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に「大当たり C」が規定されている。

## 【 0 3 4 4 】

この「大当たり C」は、当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が 1 0 ラウンドで、1 0 ラウンドの間、可変入賞装置 6 5 0 が開放動作される当たり遊技が実行される当たり種別である。そして、当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されており、時短状態が継続する期間として「時短 4 回」、即ち、時短状態中に特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く 4 回実行されるまで（4 回目の特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）されるまで）の時短期間が規定されている。

## 【 0 3 4 5 】

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

## 【 0 3 4 6 】

本実施形態では、特電作動口 6 4 3 に球が入賞したことに基づいて、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値を取得するように構成し、役物当たり遊技中に V 入賞したことに基づいて実行される当たり遊技（V 当たり遊技）は、V 入賞した役物当たり遊技の実行契機となった特電作動口 6 4 3 への球の入賞時に取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて V 当たり種別選択テーブル 2 0 2 c 2 を参照して選択された当たり種別に基づいて実行されるように構成している。

## 【 0 3 4 7 】

なお、本実施形態では、V 当たり種別選択テーブル 2 0 2 c 2 に規定されている当たり種別が 1 種類（大当たり C）のみであるため、何れの役物当たり遊技によって V 入賞した場合であっても同一内容の当たり遊技が実行されるものであるが、これに限ること無く、V 当たり種別選択テーブル 2 0 2 c 2 に、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて複数の当たり種別を規定しても良い。また、普電入賞装置 6 4 0 内に複数の特電作動口を設け、その複数の特電作動口のうち球が入賞した特電作動口に対応させて当たり種別を設定するように構成しても良い。さらに、役物当たり遊技が実行されている間に V 入賞口 1 6 5 に球が入賞したことに基づいて第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値を取得し、その取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて当たり種別を選択するように構成しても良い。

## 【 0 3 4 8 】

また、本実施形態では、大当たりに当選した時点、或いは、V 入賞口 1 6 5 に球が入賞

10

20

30

40

50

した時点において設定されている遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後の遊技状態を選択するように構成しているが、これに限ることなく、大当たりに当選した時点、或いは、V入賞口165に球が入賞した時点において設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を可変させるように構成しても良く、この場合、例えば、時短状態の終了間際（時短状態における特別図柄の最終変動の停止直前）に、普図当たり遊技が実行され、時短状態が終了した後の通常状態が設定されている状態で実行される役物当たり遊技中にV入賞した場合、即ち、通常状態中に特電遊技でV入賞した場合にのみ、大当たり遊技の終了後に時短終了条件が成立し難い時短状態（例えば、時短回数が20回の時短状態）が設定されるように構成しても良い。

#### 【0349】

本実施形態では、大当たり種別の種類は3種類としたが、それに限らず、2種類以下でもよいし、4種類以上設けるように構成してもよい。また、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合と、特電遊技でV入賞した場合とで、同一の大当たり種別が設定され得るように構成しても良い。さらに、過去に選択された大当たり種別に関する情報（例えば、大当たり遊技内容や、遊技状態の移行内容）に基づいて、今回選択される大当たり種別の選択割合や種類を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、過去の遊技履歴（大当たり履歴）に対しても遊技者に興味を持たせることができる。また、この場合、過去の大当たり履歴に基づいて次回の大当たり時に設定され易い大当たり種別を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して遊技を継続的に行わせ易くすることができる。

#### 【0350】

変動種別カウンタCS1は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114により第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタCS1の値は、後述するメイン処理（図55参照）が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタCS1の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル202d（図25参照）は、主制御装置110のROM202内に設けられている。

#### 【0351】

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

#### 【0352】

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

#### 【0353】

具体的には、図25（b）に示した通り、特別図柄（特図）の抽選結果が「大当たり（



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

10

#### 【0354】

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

20

#### 【0355】

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

#### 【0356】

なお、本実施形態では、つまり、本実施形態では、通常状態で実行される特別図柄の抽選に対して設定される変動時間として、第1特別図柄の保留球数が少ないほど長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、第1特別図柄の抽選が実行されない期間が頻繁に発生してしまう事態を抑制することができる。また、第1特別図柄の保留球数が上限に到達している場合には、短い変動時間が設定されるため、保留球数が上限に到達した状態で特図入球口64に球が入球してしまう事態を抑制することができる。

30

#### 【0357】

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

40

#### 【0358】

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

#### 【0359】

次に、図25(c)を参照して変動パターン選択テーブル202dに設けられた時短用テーブル202d2の内容について説明をする。図25(c)は時短用テーブル202d

50

2に規定された内容を模式的に示した模式図である。図25(c)に示した通り、時短用テーブル202d2には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタCS1の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

#### 【0360】

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

10

#### 【0361】

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

#### 【0362】

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

20

#### 【0363】

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

30

#### 【0364】

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

#### 【0365】

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

40

#### 【0366】

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

#### 【0367】

図22に戻り説明を続ける。第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0~999の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり999)に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第

50

2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図 3 9 参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）6 7 を通過したことが検知された時に取得され、R A M 2 0 3 の普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納される。

#### 【0368】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置の R O M 2 0 2 に格納される第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 b によって設定されており、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 b によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第 2 図柄）の当たりと判定する。また、この第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 b は、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との 2 種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更される。

10

#### 【0369】

この第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 b に規定されている内容について、図 2 3（c）を参照して説明をする。図 2 3（c）は、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 b に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 2 3（c）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が「0」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が「0 ~ 2 9 9」の範囲に普図当たりが規定されている。

20

#### 【0370】

つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（ $1 / 1000$ ）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりで当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され普電入賞装置 6 4 0 内に球が入賞する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（ $300 / 1000$ ）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

30

#### 【0371】

なお、本実施形態では上述した通り、通常状態中に実行される普図当たり遊技では、時短状態中に実行される普図当たり遊技に対して、球が普電入賞装置 6 4 0 に入賞し難くなるように構成し、さらに、通常状態中に普電入賞装置 6 4 0 に球が入賞したとしても、その入賞した球が特電作動口 6 4 3 に入球し難くなるように構成している。即ち、本実施形態では、通常状態中において普図当たりで当選し難くし、万が一、普図当たりで当選した場合であっても、その普図当たり遊技中に球が普電入賞装置 6 4 0 に入賞し難くし、さらに、球が普電入賞装置 6 4 0 に入賞したとしても、その入賞した球が特電作動口 6 4 3 に入賞し難くなるように構成している。

40

#### 【0372】

このように、普通図柄の抽選が実行されてから特電作動口 6 4 3 へと球が入賞するまでの複数の過程（3 つの過程）において、通常状態中は時短状態中よりも遊技を進行させ難くするように構成することで、通常状態中に実行された普通図柄の抽選を契機に特電作動口 6 4 3 に球が入賞し、役物当たり遊技が実行されることを確実に防止することができる。

#### 【0373】

また、本実施形態では、上述した 3 つの過程において、通常状態中に普通図柄の抽選が実行されたことに基づく特電作動口 6 4 3 への球の入賞を規制するように構成するかわり

50

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

#### 【0374】

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

#### 【0375】

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

#### 【0376】

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

#### 【0377】

第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝0～999）、タイマ割込処理（図39参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図55参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

#### 【0378】

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

#### 【0379】

普図変動種別カウンタCS2は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。この普図変動種別カウンタCS2の値は、後述するメイン処理（図55参照）が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、普図変動種別カウンタCS2の値によって、普通図柄の変動時間が決定される。具体的には、取得した普図変動種別カウンタCS2の値を用いて、普通図柄の変動時間が決定されるように構成している。

#### 【0380】

10

20

30

40

50

図 2 1 に戻り説明を続ける。ROM 2 0 2 は、図 2 2 に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図 2 3 ( a ) を参照して、本実施形態のパチンコ機 1 0 における主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 の内容について説明をする。図 2 3 ( a ) は、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 の内容を模式的に示した模式図である。

#### 【 0 3 8 1 】

図 2 3 ( a ) に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 b、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 c、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d、各種動作シナリオテーブル 2 0 2 e を少なくとも有している。なお、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 b、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 c、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d については、図 2 2 に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

#### 【 0 3 8 2 】

各種動作シナリオテーブル 2 0 2 e は、主制御装置 1 1 0 が動作制御を管理する各種可動部材の動作内容が予め時系列で規定されている動作シナリオを有するデータテーブルであって、主制御装置 1 1 0 の制御処理において、可動部材を動作制御する際に読み出されるものである。本実施形態では、可動部材を動作制御する際に、この各種動作シナリオテーブル 2 0 2 e のうち、今回の動作制御条件と合致する動作シナリオを読み出し、その読み出した動作シナリオを RAM 2 0 3 の記憶エリアに一時的に記憶する。そして、4 ミリ秒間隔で実行されるメイン処理 ( 図 5 5 参照 ) において、記憶エリアに記憶された動作シナリオの内容を定期的に ( 4 ミリ秒単位で ) 更新させ、更新後の値に対応するエリアに可動部材を可変動作させる動作シナリオがある場合には、その動作シナリオに基づく動作制御を実行するように構成している。また、各動作シナリオテーブルは、可動部材毎に設けられるのでは無く、可動部材を動作制御させる 1 つのイベント ( 大当たり遊技、普図当たり遊技、役物当たり遊技 ) 単位で設定されるものである。よって、1 つのイベント内で複数の可動部材を動作制御する必要があるイベント ( 例えば、普図当たり遊技 ) に対応する動作シナリオテーブルには、複数の可動部材に対して実行する動作制御内容が規定されている。

#### 【 0 3 8 3 】

ここで、図 2 6 ~ 図 2 8 を参照して、各種動作シナリオテーブル 2 0 2 e の内容について説明をする。図 2 6 ( a ) は、各種動作シナリオテーブル 2 0 2 e の内容を模式的に示した模式図である。図 2 6 ( a ) に示した通り、各種動作シナリオテーブル 2 0 2 e には、大当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e 1、役物当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e 2、普図当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e 3、第 1 可動弁シナリオテーブル 2 0 2 e 4 を有している。

#### 【 0 3 8 4 】

まず、図 2 6 ( b ) を参照して、役物当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e 2 の内容について説明をする。図 2 6 ( b ) は、役物当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e 2 に規定されている各種内容を模式的に示した模式図である。役物当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e 2 は、役物当たり遊技中の動作内容が設定された役物当たりシナリオが規定されているデータテーブルであり、役物当たり遊技のオープニング期間 ( 役物当たり遊技が開始されてから V 入賞装置 6 5 が開放するまで ( V 入賞口ソレノイド 2 0 9 b がオンに設定されるまで ) の期間 )、ラウンド期間 ( V 入賞装置 6 5 が開放される最大期間 )、エンディング期間 ( V 入賞装置 6 5 の開放期間が終了し、貯留ソレノイド 2 0 9 c がオフに設定されてからの猶予期間 ) が規定されており、役物当たり遊技が開始される場合に設定され、周期的 ( 主制御装置 1 1 0 のメイン処理が実行される毎に ) 値が 1 加算されるシナリオカウンタ ( 図示せず ) の値に対応した動作制御が実行される。

#### 【 0 3 8 5 】

具体的には、役物当たり遊技が開始されると、シナリオカウンタの値が「 1 」にセット

される。シナリオカウンタ「1」には、対応する動作シナリオとして、貯留ソレノイド209cをオンに設定する動作シナリオが規定されているため、役物当たり遊技の開始と同時に貯留ソレノイド209cがオンに設定され、貯留弁66aの上面に形成される貯留部に球を貯留可能な状態へと貯留弁66aが可動される。そして、シナリオカウンタの値が4ミリ秒毎に加算されていき、シナリオカウンタ「25」、即ち、役物当たり遊技が開始されてから0.1秒後にオープニング期間を終了させ、次いで、シナリオカウンタの値が「26」となるタイミングでV入賞口ソレノイド209bをオンに設定し、V開閉扉65a(Vアタッカー)を開放させる。つまり、本実施形態では、役物当たり遊技が開始されてからV入賞装置65を開放状態とするまでの期間を用いて貯留弁66aを貯留状態へと可変させるように構成している。このように構成することで、V入賞装置65が開放状態となった直後に勢いよく球がV入賞装置65へと入賞したとしても、V入賞装置65が開放状態となるタイミングにおいて既に貯留弁66aを貯留状態へと可変されているため、球が貯留弁66aを通過してV入賞口165に入賞してしまうことを確実に防止することができる。

10

20

30

40

50

#### 【0386】

次いで、シナリオカウンタの値が「375」のタイミング、即ち、役物当たり遊技が開始されてから1.6秒経過したタイミングに、V入賞口ソレノイド209bをオフに設定し、V開閉扉65a(Vアタッカー)を閉鎖させるシナリオが規定されている。そして、V開閉扉65a(Vアタッカー)の閉鎖制御を実行後、即ち、シナリオカウンタの値が「376」のタイミングで、役物当たり遊技のエンディング期間が設定され、貯留ソレノイド209cがオフに設定されるように規定している。そして、シナリオカウンタの値が「750」に到達するまで、役物当たり遊技の閉鎖状態(エンディング期間)が設定される。

#### 【0387】

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

#### 【0388】

次に、図27(a)を参照して、第1可動弁動作シナリオ202e4の内容について説明をする。図27(a)は、第1可動弁シナリオ202e4に規定されているシナリオの内容を示した模式図である。本実施形態の第1可動弁66bは、パチンコ機10に電源が投入されている間、予め定められた動作パターンで可動するように動作制御されるものであり、パチンコ機10に電源が投入された場合に実行される主制御装置110の立ち上げ処理(図54参照)にて第1可動弁66bの動作が設定されるものである(図54のS1715参照)。そして、主制御装置110のメイン処理(図55参照)にて4ミリ秒毎に実行される処理によってシナリオカウンタの値が更新(1加算)されるように構成されている。

#### 【0389】

図27(a)に示した通り、本実施形態における第1可動弁66bは、V入賞口165へと球を入賞させることが可能なV入賞可能状態と、V入賞口165へと球を入賞させることが困難なV入賞困難状態との何れかの状態に位置するように構成している。第1可動弁動作シナリオ202e4は、シナリオカウンタの値が「1」~「1500」の範囲に対して、第1可動弁ソレノイド209dをオン(第1可動弁66bを球がV入賞口165に入賞可能な状態)にする動作シナリオと、第1可動弁ソレノイド209dをオフ(第1可動弁66bを球がV入賞口165に入賞困難な状態)にする動作シナリオと、が規定されている。

## 【0390】

具体的には、シナリオカウンタの値が「1」～「1250」の範囲、即ち、第1可動弁動作シナリオ202e4が設定されてから5秒が経過するまでは、第1可動弁ソレノイド209dがオフ、シナリオカウンタの値が「1251」～「1500」の範囲、即ち、第1可動弁動作シナリオ202e4が設定されてから5秒～5.5秒の間は、第1可動弁ソレノイド209dがオンに設定されるように動作シナリオが規定されている。そして、シナリオカウンタの値が上限値「1500」に到達した場合には、次のメイン処理（図55参照）が実行される際に、シナリオカウンタの値を「1500」から「1」へと切り替え、以降、パチンコ機10の電源が断されるまで繰り返し第1可動弁動作シナリオ202e4に基づく動作制御を実行するように構成している。

10

## 【0391】

つまり、本実施形態のパチンコ機10では、V入賞口165への球の入賞を許容、禁止するための可変部材である第1可動弁66bを、5.5秒間の間、0.5秒間だけV入賞口165に球を入賞させることが可能な状態へと切り替えるように可変動作するように構成している。これにより、第1可動弁66bにランダムなタイミングで球が到達した場合において、その球が第1可動弁66bを通過し、V入賞口165へと入賞する確率は、1/11となるように構成している。よって、遊技者に対してどの役物当たり遊技でV入賞口165へと球が入賞するのかわかり難くすることができ、全ての役物当たり遊技において意欲的に遊技を行わせることができる。

20

## 【0392】

さらに、本実施形態のパチンコ機10では、1回の役物当たり遊技中にV入賞装置65へと複数個の球が入賞したとしても、第1可動弁66bへと到達し得る球の数が1個となるように構成している。これにより、役物当たり遊技における大当たり確率（球がV入賞口165へと入賞する確率）が約1/11となるため、遊技者に対して過剰に大当たり遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。

## 【0393】

なお、本実施形態では、第1可動弁66bの動作内容として、パチンコ機10に電源が投入されている期間中、常時同一の動作内容が設定されるように構成しているが、これに限らず予め定められている動作パターンで有れば良く、例えば、第1可動弁ソレノイド209dのオフ期間（5.5秒）、オン期間（0.5）秒と規定される第1動作パターンと、オフ期間（3秒）、オン期間（0.2秒）、オフ期間（2秒）、オン期間（0.3秒）と規定される第2動作パターンと、を順に設定する動作シナリオを設定しても良い。

30

## 【0394】

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

40

## 【0395】

また、遊技状況に応じて動作シナリオの制御内容を異ならせても良く、例えば、特定の役物当たり遊技が実行されるタイミング、終了するタイミング、にて第1可動弁動作シナリオ202e4を初期状態（シナリオカウンタの値「1」）から開始させるように構成しても良いし、特別図柄抽選の結果が所定回数（例えば、本パチンコ機10の大当たり確率の逆数である300回）に渡って連続して外れであった場合に、通常の動作シナリオよりも、第1可動弁ソレノイド209dがオンに設定される期間の割合が、オフに設定される期

50

間の割合に対して高くなる特殊動作シナリオを設定するように構成しても良い。そして、この特殊動作シナリオが一旦設定されると、その後、時短状態が設定され、その時短状態が終了するまでの期間継続して設定され続けるように構成すると良い。これにより、特殊動作シナリオが設定されることで遊技者に対して継続して遊技を行わせることができる。なお、この場合、遊技者に対して特殊動作シナリオが設定されたことを報知するための報知手段を設けると良い。このように構成することで、遊技者に対して特殊動作シナリオが設定されていることを分かり易く報知することができる。

#### 【0396】

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

10

#### 【0397】

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

#### 【0398】

20

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

#### 【0399】

通常用普図当たりシナリオ202e31は、シナリオカウンタの値が「1」～「1050」の範囲に対して、普電入賞装置640の電動役物640aを動作制御する普電ソレノイドと、普電入賞装置640へと入賞した球の流下先を振り分ける第2可動弁642を動作制御する第2可動弁ソレノイド209eと、をそれぞれオン、オフに設定するための動作シナリオが規定されている。

30

#### 【0400】

具体的には、シナリオカウンタの値が「1」～「1025」の範囲、即ち、通常用普図当たりシナリオ202e31が設定されてから(通常状態中の普図当たり遊技が実行されてから)4.1秒が経過するまでは、普電ソレノイドがオフ(電動役物640aが閉鎖状態)、第2可動弁ソレノイド209eがオフ(球をアウト口644へと流下させる状態)が継続し、その後、シナリオカウンタの値が「1026」～「1050」の範囲、即ち、通常用普図当たりシナリオ202e31が実行されてから4.1秒から4.2秒の間の0.1秒間、普電ソレノイドがオン(電動役物640aが開放状態)、第2可動弁ソレノイド209eがオン(球の特電作動口643へと流下させる状態)となるように動作シナリオが規定されている。

40

#### 【0401】

つまり、通常状態で普図当たり遊技が実行された場合には、閉鎖状態(4.1秒)、開放状態(0.1秒)の普図当たり遊技が実行される。さらに、0.1秒間の開放状態中に球が普電入賞装置640へと入賞したとしても、その時点では第2可動弁643が入賞球をアウト口644へと流下させる位置(図4参照)へと可変しているため、球が特電作動口643へと入賞することを確実に防止することができる。

#### 【0402】

次に、図28を参照して、時短用普図当たりシナリオ202e32の内容について説明

50



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

【0403】

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

10

【0404】

具体的には、シナリオカウンタの値が「1」～「25」の範囲、即ち、通常用普図当たりシナリオ 202e31 が設定されてから（通常状態中の普図当たり遊技が実行されてから）0.1 秒が経過するまでは、普電ソレノイドがオフ（電動役物 640a が閉鎖状態）、第 2 可動弁ソレノイド 209e がオン（球を特電作動口 643 へと流下させる状態）に設定される状態を継続し、その後、シナリオカウンタの値が「26」～「775」の範囲、即ち、時短用普図当たりシナリオ 202e32 が設定されてから 0.1 秒から 3.1 秒の間の 3 秒間、普電ソレノイドがオン（電動役物 640a が開放状態）に設定され、第 2 可動弁ソレノイド 209e が継続してオンに設定され、シナリオカウンタの値が「776」～「1024」の範囲、即ち、時短用普図当たりシナリオ 202e32 が設定されてから 3.1 秒～4.1 秒が経過するまでは、普電ソレノイドがオフ（電動役物 640a が閉鎖状態）、第 2 可動弁ソレノイド 209e がオン（球を特電作動口 643 へと流下させる状態）に設定され、シナリオカウンタの値が「1025」、即ち、時短用普図当たりシナリオ 202e32 に規定される上限値となった場合に、第 2 可動弁ソレノイド 209e がオフ（球をアウト口 644 へと流下させる状態）となるように動作シナリオが規定されている。

20

【0405】

つまり、時短状態で普図当たり遊技が実行された場合には、短時間の閉鎖状態（0.1 秒）、を経て、即座に普図当たり遊技における電動役物 640a の開放動作が 3 秒間実行される。よって、通常状態における普図当たり遊技よりも、球を普電入賞装置 640 へと入賞させ易くすることができる。

30

【0406】

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

【0407】

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

40

【0408】

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

50

## 【0409】

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

## 【0410】

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

## 【0411】

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

## 【0412】

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

## 【0413】

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

## 【0414】

特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、特別図柄が変動停止した場合に、特別図柄保留球格納エリア203aに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。

## 【0415】

特別図柄保留球格納エリア203a、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図22参照）より取得した第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1の値がそれぞれ記憶される。MPU201は、タイマ割込処理（図39参照）の中で、球が特図入球口64へ球が入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタC1～C2、CS1の値を取得し、特別図柄保留球格納エリア203aにそれぞれ格納する。

## 【0416】

MPU201は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第1図柄表示装置37または第3図柄表示装置81の表示の設定等の処理を実行するために、上述した特別図柄保留球格納エリア203aに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C2、CS1の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す

10

20

30

40

50

。

## 【0417】

普通図柄保留球格納エリア203bはスルーゲート67への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図22参照）より取得した第2当たり乱数カウンタC4、普図変動種別カウンタCS2の各値が記憶される記憶エリアである。主制御装置110のMPU201は、タイマ割込処理（図39参照）の中で、球がスルーゲート67を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第2当たり乱数カウンタC4の値、普図変動種別カウンタCS2の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア203bに格納する。普通図柄保留球格納エリア203bは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタC4、CS2の値）が、最大1回分まで記憶（保留）できるように、1つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア203bには、スルーゲート67へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

10

## 【0418】

また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第1図柄表示装置37または第3図柄表示装置81の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC4、CS2の値）を記憶するためのメモリである。

20

## 【0419】

なお、MPU201は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第2図柄表示装置83の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア203bに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第2当たり乱数カウンタC4の値、普図変動種別カウンタCS2の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

## 【0420】

第1特別図柄保留球数カウンタ203c、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図39参照）の中で検出される特図入球口64への入賞に基づいて、第1図柄表示装置37で行われる変動表示演出（第3図柄表示装置81で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。特別図柄保留球数カウンタ203cは、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図54のS1701参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値4まで1加算される。一方、特別図柄保留球数カウンタ203cは、変動表示演出が実行される毎に1減算される。

30

## 【0421】

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

40

## 【0422】

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

50

づいて、変動表示が行われる。

【0423】

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

【0424】

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

【0425】

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

【0426】

動作カウンタ群203kは、設定された各種動作シナリオの進行状況を計測（更新）するためのカウンタであって、各種動作シナリオテーブル202eに格納されているシナリオのそれぞれに対応させたシナリオカウンタから構成されており、各種動作シナリオテーブル202eの何れかの動作シナリオが設定された場合に、主制御装置110のメイン処理（図55参照）における4ミリ秒毎に行われる処理として、カウンタ値の更新処理が実行される。

【0427】

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

## 【0428】

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

## 【0429】

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

10

## 【0430】

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

## 【0431】

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

20

## 【0432】

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

## 【0433】

時短カウンタ203jは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ203jには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図56のS1914, 1915）。そして、大当たり遊技に当選した場合に0にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。

30

## 【0434】

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

40

## 【0435】

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

50

203jの値を減算させるように構成しても良い。

【0436】

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

【0437】

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

【0438】

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

【0439】

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

【0440】

また、時短終了フラグ203jがオンに設定されている状態で実行される特別図柄変動中（時短状態の最終変動中）において、V入賞口165に球が入賞しV大当たり遊技が実行された場合にも、オフに設定される（図52のS1508参照）。

【0441】

つまり、本実施形態では、特別図柄の変動開始タイミングにて時短カウンタ203hの減算処理を実行し、特別図柄の変動停止タイミングにて時短終了を決定するための終了処理を実行するように構成している。そして、特別図柄の変動中に役物当たり遊技によって特別図柄変動が中断され、その役物当たり遊技を契機に大当たり遊技（V大当たり遊技）が実行された場合には、時短終了フラグ203hがオフに設定されるように構成している。

【0442】

よって、例えば、時短終了フラグ203hがオンに設定されている状態でV大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に中断されていた特別図柄変動を再開したとしても、その再開された特別図柄変動の変動停止タイミングにて時短状態が終了してしまうことを抑制することができる。さらに、本実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の変動開始時にて時短カウンタ203hの減算処理を実行しているため、特別図柄変動の再開時に時短終了フラグ203hの減算処理が実行されることが無い。よって、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、再開後の特別図柄変動が終了した次の特別図柄変動が開始された時点から時短カウンタ203jの値を減算する処理が実行される。

【0443】

このように構成することで、遊技者に対して設定された時短状態でより長く遊技を行わせることが可能となり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。なお、本実施形態では

10

20

30

40

50

、時短状態の最終変動のみ時短状態を更新させる処理を特別図柄の変動停止時としているが、これに限ること無く、例えば、時短カウンタ 2 0 3 j の値が所定値（例えば、2）である場合も時短状態を更新させる処理を特別図柄の変動停止時としても良い。

#### 【0444】

役物当たりフラグ 2 0 3 k は、役物当たり遊技が実行されることを示すためのフラグであって、役物当たり遊技が実行される場合にオンに設定されるものである。この役物当たりフラグ 2 0 3 k は、普図当たり遊技中において普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球が特電作動口 6 4 3 へと入賞し、且つその時点で、役物当たり遊技が実行されていない場合にオンに設定される（図 5 0 の S 1 3 0 7 参照）。そして、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種処理において、役物当たり遊技中であることを判別する際に参照され、役物当たり遊技が終了する場合にオフに設定される。なお、本実施形態では、役物当たりフラグ 2 0 3 k がオンに設定されている場合は、特別図柄変動が中断されるように構成している。

10

#### 【0445】

特図仮停止フラグ 2 0 3 m は、特図の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。

#### 【0446】

この特図仮停止フラグ 2 0 3 m は、特別図柄変動が仮停止（中断）されていることを示すためのものであって、特別図柄変動が仮停止（中断）されている場合に、オンに設定されるものである。なお、本実施形態では、特電作動口 6 4 3 に球を入賞させた場合に役物当たり遊技を実行可能に構成し、その役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄の変動が停止されるように構成している。

20

#### 【0447】

特図変動時間カウンタ 2 0 3 n は、特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、特別図柄変動パターン選択処理（図 4 3 の S 6 の S 3 0 7 参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図 4 3 の S S 5 0 9 参照）。そして、特別図柄変動実行中処理（図 4 4 の S 2 0 6 参照）が実行される毎に値が更新（減算）される。特別図柄変動処理（図 4 0 の S 1 0 4 参照）にて値が 0 であるかが判別される（図 4 0 の S 2 0 4 参照）。ここで、特図変動時間カウンタ 2 0 3 a の値が 0 であると判別されると（図 4 0 の S 2 0 4 : N o）、変動中の特別図柄を停止させるための特別図柄変動停止処理（図 4 5 の S 2 8 7 参照）が実行される。

30

#### 【0448】

さらに、この特図変動時間カウンタ 2 0 3 n は、役物当たり遊技や大当たり遊技が実行された場合に、その値を減算するための処理が中断されるように構成されている。よって、役物当たり遊技中、或いは、大当たり遊技中に特図変動時間カウンタ 2 0 3 n の値が減算されることがない。

#### 【0449】

Vフラグ 2 0 3 p は、役物当たり遊技中に球が V 入賞口へと入賞したことを示すためのフラグであって、役物当たり遊技中に球が V 入賞口へと入賞した場合にオンに設定されるものである。この V フラグ 2 0 3 p の設定状況は、役物当たり制御処理（図 5 8 の S 1 8 0 5 参照）において参照され（図 5 8 の S 2 0 0 8 参照）、オンに設定されている場合は大当たり遊技（V 大当たり遊技）の開始が設定される（図 5 8 の S 2 0 1 0 参照）。その後、オフに設定される（図 5 8 の S 2 0 1 1 参照）。

40

#### 【0450】

その他メモリエリア 2 0 3 z は、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。

#### 【0451】

図 9 に戻って説明を続ける。主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 には、アドレスバス及び

50

データバスで構成されるバスライン 204 を介して入出力ポート 205 が接続されている。入出力ポート 205 には、払出制御装置 111、音声ランプ制御装置 113、第 1 図柄表示装置 37、第 2 図柄表示装置 83、第 2 図柄保留ランプ、特定入賞口 650a の開閉板 650b の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド 209a や、V 入賞装置 65 の開閉扉 65a を開閉駆動するための V 入賞口ソレノイド 209b や、V 入賞装置 65 内に設けられた貯留弁 66a を駆動させるための貯留ソレノイド 209c や、第 1 可動弁 66b を駆動させるための第 1 可動弁ソレノイド 209d や、普電入賞装置 640 内の第 2 可動弁 643 を駆動させるための第 2 可動弁ソレノイド 209e や、電動役物 640a を駆動するためのソレノイド（その他ソレノイド 209z）などからなるソレノイド 209 が接続され、MPU 201 は、入出力ポート 205 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

10

#### 【0452】

また、入出力ポート 205 には、図示しないスイッチ群やセンサ群（例えば、V 入賞装置 65 内の貯留弁 66a に形成される貯留部に貯留されている球を検知する貯留センサ 65s 等）などからなる各種スイッチ 208 や、電源装置 115 に設けられた後述の RAM 消去スイッチ回路 253 が接続され、MPU 201 は各種スイッチ 208 から出力される信号や、RAM 消去スイッチ回路 253 より出力される RAM 消去信号 SG2 に基づいて各種処理を実行する。

#### 【0453】

払出制御装置 111 は、払出モータ 216 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である MPU 211 は、その MPU 211 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 212 と、ワークメモリ等として使用される RAM 213 とを有している。

20

#### 【0454】

払出制御装置 111 の RAM 213 は、主制御装置 110 の RAM 203 と同様に、MPU 211 の内部レジスタの内容や MPU 211 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM 213 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 213 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 110 の MPU 201 と同様、MPU 211 の NMI 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 252 から停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 211 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 53 参照）が即座に実行される。

30

#### 【0455】

払出制御装置 111 の MPU 211 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 214 を介して入出力ポート 215 が接続されている。入出力ポート 215 には、主制御装置 110 や払出モータ 216、発射制御装置 112 などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置 111 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置 111 に接続されるが、主制御装置 110 には接続されていない。

40

#### 【0456】

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

50



## 【 0 4 5 7 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど） 2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など） 2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置 1 1 4 で行われる第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2 3 とを有している。

## 【 0 4 5 8 】

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

## 【 0 4 5 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 を制御し、また、表示制御装置 1 1 4 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。ここで、背面画像とは、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の背面側に表示される画像のことである。

## 【 0 4 6 0 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 からのコマンドや、音声ランプ制御装置 1 1 3 に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に遅滞無く表示させる制御が行われる。

## 【 0 4 6 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、図 3 0（a）に示すように、変動パターン選択テーブル 2 2 2 a と、動作シナリオテーブル 2 2 2 b と、が少なくとも記憶されている。

## 【 0 4 6 2 】

変動パターン選択テーブル 2 2 2 a は、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

## 【 0 4 6 3 】

なお、本実施形態では、遊技状態が通常状態である場合には、実行される特別図柄変動に対応させて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄が変動表示される変動演出が実行される。この変動演出では、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。

## 【 0 4 6 4 】

10

20

30

40

50

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

#### 【0465】

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

#### 【0466】

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

#### 【0467】

次に、図30(b)を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221のRAM223について説明する。図30(b)に示すように、音声ランプ制御装置113のRAM223には、コマンド記憶領域223a、入賞情報格納エリア223b、特別図柄保留球数カウンタ223c、特図変動開始フラグ223d、停止種別選択フラグ223e、演出カウンタ223f、従状態設定エリア223g、先読みカウンタ223h、時短期間カウンタ223i、未報知期間格納エリア223j、未報知保留数格納エリア223k、中断フラグ223m、特殊当たりフラグ223n、延長フラグ223p、Vラッシュフラグ223q、変動時間カウンタ223r、報知済保留数格納エリア223s、その他メモリエリア223zが少なくとも設けられている。

#### 【0468】

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

#### 【0469】

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

#### 【0470】

10

20

30

40

50

特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c と同様に、第 1 図柄表示装置 3 7（および第 3 図柄表示装置 8 1）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。即ち、特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置 1 1 0 より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。

【0 4 7 1】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

10

【0 4 7 2】

具体的には、主制御装置 1 1 0 では、特図入球口 6 4 への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置 1 1 0 において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。

【0 4 7 3】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値を取得して、特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c と同期させながら、その値を更新することができる。

20

【0 4 7 4】

特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値は、保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納すると共に、格納後の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

【0 4 7 5】

30

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値分の保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の副表示領域 D s 1（図 1 1（b）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【0 4 7 6】

40

特図変動開始フラグ 2 2 3 d は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特別図柄の変動パターンを通知する特図変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフされる。

【0 4 7 7】

特図停止種別選択フラグ 2 2 3 e は、主制御装置 1 1 0 から出力される特別図柄の変動停止種別を通知する停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフされる。

【0 4 7 8】

演出カウンタ 2 2 3 f は、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウ

50

ンタであって、0 から 9 8 の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に 1 ずつ加算されて更新される。

【0479】

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

【0480】

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

【0481】

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

【0482】

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

【0483】

よって、時短回数 4 回が設定される大当たり遊技のエンディング画面（図 12（a）参照）では、その時点で獲得している特別図柄保留情報（入賞情報格納エリア 223 b に格納されている特別図柄の入賞情報）に基づいて、時短状態が終了するまでの変動時間（特図変動 4 回分の変動時間の累計値）が表示される。

【0484】

なお、時短回数が特別図柄保留球数カウンタ 223 c の上限値（4）よりも多い値であったり、時短回数 4 回が設定された場合であっても、大当たり遊技終了時の特別図柄保留数（特図保留数）が 4 個に到達していない場合は、その時点で獲得されている特別図柄保留情報に応じて時短期間カウンタ 223 i の値を設定すると共に、先読みカウンタ 223 h の値から、時短期間カウンタ 223 i に加算された特別図柄保留の数が減算される。そして、新たな特別図柄保留情報を獲得した場合に、獲得した特別図柄保留情報に基づいて特別図柄変動時間が時短期間カウンタ 223 i に加算され、先読みカウンタ 223 h の値が減算される。

【0485】

未報知期間格納エリア 223 j は、時短期間カウンタ 223 i に変動時間を加算可能な状態、即ち、先読みカウンタ 223 h の値が 1 以上である場合において、入賞コマンドを受信したにも関わらず、その入賞コマンドに含まれる特別図柄保留情報に応じた特図変動時間の値を時短期間カウンタ 223 i に加算できない場合（例えば、大当たり遊技中、役物当たり遊技中）において、受信した入賞コマンドに含まれる特別図柄保留情報に応じた

10

20

30

40

50

特図変動時間を一時的に格納するエリアである。

【0486】

この未報知期間格納エリア223jに格納された値(特図変動時間)は、時短期間を加算可能な状態となった場合に読み出され、時短期間カウンタ223iに加算する際に参照される。このように構成することで、時短期間を加算可能な状態か否かに関わらず、入賞コマンドを受信した際に、その入賞コマンドに含まれる特図変動時間を読み出す処理を実行するだけで良く、音声ランプ制御装置113の処理負荷を軽減することができる。

【0487】

未報知保留数格納エリア223kは、上述した未報知期間格納エリア223jに特図変動時間が格納された入賞コマンドの数、即ち、特別図柄保留球の数を一時的に格納するための記憶エリアであって、時短期間を加算可能な状態となった場合に読み出され、読み出した値に対応させて先読みカウンタ223hの値が減算される。

【0488】

中断フラグ223mは、時短期間カウンタ223hの値が減算されない状態であることを示すためのフラグであって、時短期間カウンタ223hの値が減算されない状態、即ち、役物当たり遊技、大当たり遊技が実行される場合にオンに設定されるものである。

【0489】

特殊当たりフラグ223nは、保留記憶されている特別図柄内に特殊当たり(「大当たりB」)を示す入賞情報が含まれている場合にオンに設定されるフラグである。この特殊当たりフラグ223nは、大当たり終了処理(図69のS4914参照)において、保留記憶内に特殊当たりを示す入賞情報が含まれていると判別した場合にオンに設定される(図69のS5013参照)。

【0490】

本実施形態では、大当たり遊技終了時点で獲得している特図保留内に特殊当たりが存在する場合には、その特殊当たりに対応する特別図柄変動が終了するまでの期間のみがVラッシュ中の時短期間として表示されるように構成し、さらに、特図保留内に特殊当たりが存在していることを遊技者に報知するための演出(天国モード)が実行されるように構成している(図17(a)参照)。

【0491】

このように構成することで、遊技者に対して、所定期間経過後(第3図柄表示装置81の表示面に表示される時短期間の経過後)に、大当たり遊技(特図抽選で当選した大当たり遊技)が実行されることを事前に報知することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。さらに、本実施形態では、天国モードが設定された場合には、特殊当たりに対応する特別図柄変動の変動時間が終了するまでの期間が時短期間として報知されるように構成しているため、大当たり遊技(特殊当たり)時点における時短期間の残期間を0秒にすることができる。よって、何秒後に大当たり遊技が実行されるのかを遊技者に分かり易く報知することができるため、天国モードの時短期間中(特殊当たりの大当たり遊技が実行されるまでの期間中)に、V大当たり遊技を何回実行させることができるかを楽しめながら遊技を行わせることができる。

【0492】

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

【0493】

延長フラグ223pは、時短状態の終了条件が成立したタイミングで普図当たり遊技が実行されていることを示すためのフラグであって、時短状態の終了条件が成立したタイミ

10

20

30

40

50

ングで普図当たり遊技が実行されている場合に、オンに設定される。本実施形態では、普図当たり遊技の動作シナリオとして、通常状態中の普図当たり遊技に対応する通常用普図当たりシナリオ202e31と、時短状態中の普図当たり遊技に対応する時短用普図当たりシナリオ202e32と、を有しており、普図当たり遊技の実行タイミングにおいて設定されている遊技状態に基づいて普図当たり遊技の遊技内容を可変設定するように構成している。

#### 【0494】

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

10

#### 【0495】

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

20

#### 【0496】

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

#### 【0497】

30

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

#### 【0498】

40

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

#### 【0499】

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

#### 【0500】

例えば、特別図柄の停止種別(大当たりを示す第3図柄の組合せ)を、獲得している特図保留に対応した変動時間に基づいて可変設定しても良く、特図保留の変動時間の合計が

50

100秒を越えている状態で大当たり当選した場合に、奇数の数字がぞろ目で停止表示される第3図柄の組合せを表示するように構成しても良い。

【0501】

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

【0502】

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

【0503】

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

【0504】

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

【0505】

次に、本実施形態のパチンコ機10における普通図柄抽選を契機に実行される遊技内容について、図31及び図32を参照して説明をする。図31は、通常状態において、普通図柄当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートであって、図32は、時短状態において、普通図柄当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。

【0506】

ここで、図31を参照して、通常状態において、普通図柄当たり遊技が実行された場合の遊技の流れについて説明をする。本実施形態では、普通図柄の抽選で当たり当選したことを契機に、普通図柄当たり遊技、役物当たり遊技、大当たり遊技（V大当たり遊技）の順で進行し得る遊技（特電遊技）を実行可能に構成している。つまり、特別図柄の抽選を行うことなく、大当たり遊技を実行させることができるように構成している。

【0507】

まず、通常状態において、普通図柄抽選で当たり当選した場合は、通常用普通図柄当たりシナリオ202e31（図27（c）参照）に基づいた普通図柄当たり遊技が実行され、普電入賞装置640が開放制御される。通常状態中に実行される普通図柄当たり遊技では、図27（c）に示した通り、普通図柄当たり遊技が開始されてから電動役物640aが開放状態となるまでに4秒（t1）を要し、その後0.1秒（t2）の開放状態を経て、1秒（t3）の閉鎖状態を経て、普通図柄当たり遊技が終了する。そして、普通図柄当たり遊技の開始タイミングから4秒（t4）の間、第2可動弁643を球が特電作動口643へと入賞可能な状態と

10

20

30

40

50

なるように第2可動弁ソレノイド209eがオンに設定され、その後、球がアウト口644へと誘導される状態となるように第2可動弁ソレノイド209eがオフに設定される。

【0508】

よって、通常状態中に実行される普図当たり遊技では、球が普電入賞装置640内へ入賞し難く、且つ、入賞した場合であっても、その入賞球がアウト口644へと誘導されることになる。これにより、通常状態中に特電作動口643へと球が入賞し、役物当たり遊技が実行されることを確実に抑制することができる。このように構成することで、特別図柄の抽選により大当たり遊技の実行を狙う特図遊技が実行される通常状態中と、普通図柄の抽選により大当たり遊技の実行を狙う特電遊技が実行される時短状態中と、で同一の遊技方法を実行させるように構成したとしても、通常状態中に特電遊技によって大当たり遊技が実行されることを抑制し、遊技者に過剰に大当たり遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

10

【0509】

また、本実施形態では、時短状態中において特別図柄抽選が所定回数(4回、又は15回)実行されることで時短状態が終了するように構成しているため、時短状態中に特別図柄抽選が実行されない事態を防止する必要がある。これに対して、本実施形態では、通常状態、大当たり遊技状態、時短状態と、同一の遊技方法を実行させるように構成しているため、時短状態中に普通図柄の抽選のみを実行させる遊技が行われることを抑制することができる。

【0510】

20

なお、本実施形態では、通常状態中に特電遊技が実行されることを禁止するように普図当たり遊技の動作内容を設定しているが、これに限ること無く、例えば、通常状態中に実行される普図当たり遊技の一部にて、時短状態中に実行される普図当たり遊技と同一の動作シナリオが選択されるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して意外性のある遊技を行わせることができる。

【0511】

図31に戻り説明を続ける。上述した通り、通常状態中に普図当たり遊技が実行された場合は、普電入賞装置640に入賞した球が特電作動口643へと入賞することが無いため、特電作動口643への球の入賞を契機に実行される役物当たり遊技が実行されることが無く、V入賞装置65が開放動作される役物当たり遊技、及び、可変入賞装置650が開放動作される大当たり遊技が実行されず、普図当たり遊技が終了したことに基づいて新たな普通図柄変動(普図変動)が実行される。なお、第1可動弁66b(図31(h))は、パチンコ機10に電源が投入されている期間、常時駆動する動作シナリオが設定されるため、役物当たり遊技の実行の有無に関わらず、第1可動弁動作シナリオ202e4(図27(a)参照)に基づいた動作パターンで駆動されている。

30

【0512】

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

【0513】

40

まず、時短状態において、普通図柄抽選で当たり当選した場合は、時短用普図当たりシナリオ202e32(図28参照)に基づいた普図当たり遊技が実行され、普電入賞装置640が開放制御される。時短状態中に実行される普図当たり遊技では、図28に示した通り、普図当たり遊技が開始されてから電動役物640aが開放状態となるまで0.1秒(t1)を要し、その後3秒(t2)の開放状態を経て、1秒(t3)の閉鎖状態を経て、普図当たり遊技が終了する。そして、普図当たり遊技の開始タイミングから4秒(t4)の間、第2可動弁643を球が特電作動口643へと入賞可能な状態となるように第2可動弁ソレノイド209eがオンに設定され、その後、球がアウト口644へと誘導される状態となるように第2可動弁ソレノイド209eがオフに設定される。

【0514】

50



よって、時短状態中に実行される普図当たり遊技では、球が普電入賞装置 6 4 0 内へ入賞し易く（通常状態中の普図当たり遊技よりも入賞し易く）、且つ、入賞球が特電作動口 6 4 3 へと入賞し易く（通常状態中の普図当たり遊技よりも入賞し易く）なるように構成している。これにより、時短状態中に実行される普図当たり遊技にて、特電作動口 6 4 3 へと球を入賞させ易くし役物当たり遊技を実行され易くすることができる。

#### 【0515】

特電作動口 6 4 3 へと入賞した球、図示しない特電作動口入賞スイッチ（図 3 2（e））により球の通過（入賞）が検知され、その検知結果を契機に V 入賞装置 6 5 を開放動作させる役物当たり遊技が実行される。役物当たり遊技が開始されると、0.1 秒（t 5）の待機期間を経過した後に、V 開閉扉 6 5 a を開放させるために V 入賞口ソレノイド 2 0 9 b が 1.5 秒（t 6）オンに設定され、その後、1.4 秒（t 7）の間 V 入賞口ソレノイド 2 0 9 b をオフに設定する役物当たり遊技が実行される。また、役物当たり遊技の開始を契機に、1.6 秒（t 8）の間、貯留弁 6 6 a を貯留状態に位置させるために貯留ソレノイド 2 0 9 c がオンに設定される。つまり、役物当たり遊技によって球が V 入賞装置 6 5 へと入賞可能となる期間においては、貯留弁 6 6 a が貯留状態（図 7 参照）に維持されるため、1 回の役物当たり遊技中に、V 入賞口 1 6 5 に複数の球が到達し得ないようにすることができる。

#### 【0516】

そして、期間 t 8 の経過後に貯留ソレノイド 2 0 9 c がオフに設定されると、貯留弁 6 6 a の貯留部に貯留されていた 1 個の球が第 1 可動弁 6 6 b に向けて流下する。第 1 可動弁 6 6 b は 5 秒（t 10）の閉鎖状態と、0.5 秒（t 9）の開放状態と、に交互に切り替わるように第 1 可動弁動作シナリオ 2 0 2 e 4 に基づいて駆動されており、貯留弁 6 6 a にて貯留されていた球が第 1 可動弁 6 6 a に到達した場合に、第 1 可動弁 6 6 b が閉鎖状態であれば球が第 2 アウト口 1 6 3 b に向けて流下し、第 1 可動弁 6 6 b が開放状態であれば球が V 入賞口 1 6 5 に向けて流下する。V 入賞口 1 6 5 に球が入賞すると、図示しない V 入賞スイッチ（図 3 2（i））により、球の通過が検知され、その検知結果に基づいて、大当たり遊技（V 大当たり遊技）が開始される。

#### 【0517】

以上、説明をした通り、本実施形態では、時短状態中に普図当たり遊技が実行される場合には、普電入賞装置 6 4 0 に球を入賞させ易く（通常状態中の普図当たり遊技よりも入賞させ易く）、且つ、入賞した球が特電作動口 6 4 3 へと入賞し易い普図当たり遊技を実行し、通常状態中に普図当たり遊技が実行される場合には、普電入賞装置 6 4 0 に球を入賞させ難く（時短状態中の普図当たり遊技よりも入賞させ難く）、且つ、球が普電入賞装置 6 4 0 に入賞した場合であっても、その入賞した球が特電作動口 6 4 3 へと入賞し難い普図当たり遊技を実行するように構成している。

#### 【0518】

このように構成することで、時短状態中に特別図柄変動を継続的に実行させるために、特別図柄の抽選契機となる特別入球口 6 4 を狙う遊技方法と、普通図柄の抽選契機となるスルーゲート 6 7 を狙う遊技方法と、を同一にした場合であっても、遊技状態に応じて役物当たり遊技が実行される確率を大きく異ならせることができる。また、通常状態中の普図当たり遊技において、不正に球を普電入賞装置 6 4 0 へと入賞させる行為（例えば、電動役物 6 4 0 a の近傍に球を磁石で止めておき、開放タイミングに合わせて球を入賞させる行為）が実行されたとしても、その入賞球が特電作動口 6 4 3 に入賞することを防止することができるため、遊技者に公平な遊技を提供することができる。

#### 【0519】

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

#### 【0520】

10

20

30

40

50

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

#### 【0521】

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

#### 【0522】

停電監視回路 252 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 110 の MPU 201 及び払出制御装置 111 の MPU 211 の各 NMI 端子へ停電信号 SG1 を出力するための回路である。停電監視回路 252 は、電源部 251 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 SG1 を主制御装置 110 及び払出制御装置 111 へ出力する。停電信号 SG1 の出力によって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、停電の発生を認識し、NMI 割込処理を実行する。なお、電源部 251 は、直流安定 24 ボルトの電圧が 22 ボルト未満になった後においても、NMI 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、NMI 割込処理（図 53 参照）を正常に実行し完了することができる。

#### 【0523】

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

#### 【0524】

< 第 1 実施形態における表示制御装置の電氣的構成について >

次に、図 33～図 38 を参照して、本第 1 制御例における表示制御装置 114 の電氣的構成について説明する。図 33 は、表示制御装置 114 の電氣的構成を示すブロック図である。表示制御装置 114 は、MPU 231 と、ワーク RAM 233 と、キャラクター ROM 234 と、常駐用ビデオ RAM 235 と、通常用ビデオ RAM 236 と、画像コントローラ 237 と、入力ポート 238 と、出力ポート 239 と、バスライン 240、241 とを有している。

#### 【0525】

入力ポート 238 の入力側には音声ランプ制御装置 113 の出力側が接続され、入力ポート 238 の出力側には、MPU 231、ワーク RAM 233、キャラクター ROM 234、画像コントローラ 237 がバスライン 240 を介して接続されている。画像コントローラ 237 には、常駐用ビデオ RAM 235 及び通常用ビデオ RAM 236 が接続されると共に、バスライン 241 を介して出力ポート 239 が接続されている。また、出力ポート 239 の出力側には、第 3 図柄表示装置 81 が接続されている。

#### 【0526】

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

#### 【0527】

以下では、先に MPU 231、キャラクター ROM 234、画像コントローラ 237、常駐用ビデオ RAM 235、通常用ビデオ RAM 236 について説明し、次いで、ワーク RAM 233 について説明する。

#### 【0528】

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

#### 【0529】

なお、詳細については後述するが、本実施形態において、MPU 231 によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラム ROM を設けて記憶させるのではなく、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクター ROM 234 に記憶させている。

#### 【0530】

詳細については後述するが、キャラクター ROM 234 は、小面積で大容量化を図ることが可能な NAND 型フラッシュメモリ 234a によって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクター ROM 234 に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラム ROM を設ける必要がない。よって、表示制御装置 114 における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

#### 【0531】

一方で、一般的に NAND 型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、2 ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の 1 ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、NAND 型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、MPU 231 が直接キャラクター ROM 234 から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、MPU 231 として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置 114 の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

#### 【0532】

そこで、本実施形態では、MPU 231 のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクター ROM 234 の NAND 型フラッシュメモリ 234a に記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワーク RAM 233 に転送して格納する。そ

して、MPU231はワークRAM233に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークRAM233は、後述するようにDRAM(Dynamic RAM)によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、MPU231は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

#### 【0533】

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

#### 【0534】

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

#### 【0535】

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

#### 【0536】

ここで、NAND型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタROM234を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば2ギガバイトの容量を持つNAND型フラッシュメモリ234aを用いることにより、第3図柄表示装置81に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア234a2に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第3図柄表示装置81に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

#### 【0537】

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

#### 【0538】

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

## 【0539】

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

## 【0540】

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

## 【0541】

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

## 【0542】

バッファRAM234cは、NAND型フラッシュメモリ234aから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。MPU231や画像コントローラ237からバスライン240を介してキャラクターROM234に割り振られたアドレスが指定されると、ROMコントローラ234bは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータがバッファRAM234cにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていない場合は、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータをNAND型フラッシュメモリ234a（またはNOR型ROM234d）より読み出してバッファRAM234cに一旦セットする。そして、ROMコントローラ234bは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン240を介してMPU231や画像コントローラ237に出力する。

## 【0543】

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

## 【0544】

NOR型ROM234dは、キャラクターROM234におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、NAND型フラッシュメモリ234aを補完することを目的にそのNAND型フラッシュメモリ234aよりも極めて小容量（例えば、2キロバイト）に構成されている。このNOR型ROM234dには、キャラクターROM234に記憶される制御プログラムのうち、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラ

10

20

30

40

50

ム記憶エリア 234 a 1 に記憶されていないプログラム、具体的には、MPU 231 においてシステムリセット解除後に最初に行われるブートプログラムの一部を格納する第 1 プログラム記憶エリア 234 d 1 が少なくとも設けられている。

【0545】

ブートプログラムは、第 3 図柄表示装置 81 に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置 114 を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後に MPU 231 が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置 114 において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第 1 プログラム記憶エリア 234 d 1 は、このブートプログラムのうち、バッファ RAM 234 c の 1 バンク分（即ち、NAND 型フラッシュメモリ 234 a の 1 ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後に MPU 231 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、1 ページの容量が 2 キロバイトであれば、1024 ワード（1 ワード = 2 バイト）分の命令）を格納する。なお、第 1 プログラム記憶エリア 234 d 1 に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファ RAM 234 c の 1 バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置 114 の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

【0546】

MPU 231 は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ 231 a の値を「0000H」に設定すると共に、バスライン 240 に対して命令ポインタ 231 a にて示されるアドレス「0000H」を指定するように構成されている。一方、キャラクタ ROM 234 の ROM コントローラ 234 b は、バスライン 240 にアドレス「0000H」が指定されたことを検知すると、NOR 型 ROM 234 d の第 1 プログラム記憶エリア 234 d 1 に記憶されたブートプログラムをバッファ RAM 234 c の一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）を MPU 231 へ出力する。

【0547】

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

【0548】

ここで、本実施形態において、制御プログラムを全て NAND 型フラッシュメモリ 234 a に格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後に MPU 231 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を NOR 型 ROM 234 d に格納するのは、次の理由による。即ち、NAND 型フラッシュメモリ 234 a は、上述したように、最初の 1 ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、という NAND 型フラッシュメモリ特有の問題がある。

【0549】

このような NAND 型フラッシュメモリ 234 a に対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後に MPU 231 が最初に行うべき命令コードをフェッチするために MPU 231 からバスライン 240 を介してアドレス「0000H」が指定された場合、キャラクタ ROM 234 はアドレス「0000H」に対応するデータ（命令コード）を含む 1 ページ分のデータを NAND 型フラッシュメモリ 234 a から読み出してバッファ RAM 234 c にセットしなければならない。そして、NAND 型フラッシュメモリ 234 a の性質上、その読み出しからバッファ RAM 234 c へのセットに多大な時間を要することになるので、MPU 231 は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。

よって、MPU231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【0550】

これに対し、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM234dに格納することによって、システムリセット解除後にMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM234は即座にNOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cにセ 10  
ットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力することができる。よって、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができ、MPU231の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

【0551】

さて、ブートプログラムは、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム、即ち、NOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムを除く制御プロ 20  
グラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、NAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分の容量）ずつワークRAM233のプログラム格納エリア233aやデータテーブル格納エリア233bへ転送するようにプログラミングされている。そして、MPU231は、まず、システムリセット解除後に第1プログラム記憶エリア234d1から読み出したブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムがセットされているバッファRAM234cのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、格納する。

【0552】

ここで、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファRAM234cの1バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「0000H」に指定されたことを受けて第1プログラム記憶 30  
エリア234d1のブートプログラムがバッファRAM234cにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファRAM234cの一方のバンクにのみセットされる。よって、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア233aに転送する場合は、バッファRAM234cの一方のバンクにセットされた第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第1プログラム記憶エ 40  
リア234d1のブートプログラムを再度バッファRAM234cにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【0553】

第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送すると、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233a内の第1の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、MPU231によって第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア233aに転送されると、命令 50  
ポインタ231aがプログラム格納エリア233aの第1の所定番地に設定される。

## 【0554】

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

10

## 【0555】

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

20

## 【0556】

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

## 【0557】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア233aに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第2プログラム記憶エリア234a1から所定量ずつプログラム格納エリア233a又はデータテーブル格納エリア233bに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233a内の第2の所定番地に設定する。具体的には、この第2の所定番地として、プログラム格納エリア233aに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図73のS6001参照）の終了後に実行される初期設定処理（図73のS6002参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

30

## 【0558】

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

40

## 【0559】

よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM234に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークRAM233のプログラム格納エリア233aに転送することで、MPU231は、読み出し速度が高速なDRAMによって構成されるワークRAMから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って

50



、表示制御装置 114 において高い処理性能を保つことができ、第 3 図柄表示装置 81 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【0560】

また、上述したように、NOR 型 ROM 234d にブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後に MPU 231 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND 型フラッシュメモリ 234a の第 2 プログラム記憶エリア 234a1 に記憶させても、第 2 プログラム記憶エリア 234a1 に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア 233a に転送することができる。よって、キャラクタ ROM 234 は、極めて小容量の NOR 型 ROM 234d を追加するだけで、MPU 231 の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタ ROM 234 のコスト増加を抑制することができる。

10

【0561】

画像コントローラ 237 は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第 3 図柄表示装置 81 に表示させるデジタル信号プロセッサ (DSP) である。画像コントローラ 237 は、MPU 231 から送信される後述の描画リスト (図 38 参照) に基づき 1 フレーム分の画像を描画して、後述する第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c のいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された 1 フレーム分の画像情報を第 3 図柄表示装置 81 へ出力することによって、第 3 図柄表示装置 81 に画像を表示させる。画像コントローラ 237 は、この 1 フレーム分の画像の描画処理と 1 フレーム分の画像の表示処理とを、第 3 図柄表示装置 81 における 1 フレーム分の画像表示時間 (本実施形態では、20 ミリ秒) の中で並列処理する。

20

【0562】

画像コントローラ 237 は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に、MPU 231 に対して垂直同期割込信号 (以下、「V 割込信号」と称す) を送信する。MPU 231 は、この V 割込信号を検出する度に、V 割込処理 (図 75 (b) 参照) を実行し、画像コントローラ 237 に対して、次の 1 フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ 237 は、次の 1 フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させる処理を実行する。

30

【0563】

このように、MPU 231 は、画像コントローラ 237 からの V 割込信号に伴って V 割込処理を実行し、画像コントローラ 237 に対して描画指示を行うので、画像コントローラ 237 は、画像の描画処理および表示処理間隔 (20 ミリ秒) 毎に、画像の描画指示を MPU 231 より受け取ることができる。よって、画像コントローラ 237 では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

40

【0564】

画像コントローラ 237 は、また、MPU 231 からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 や通常用ビデオ RAM 236 に転送する処理も実行する。

【0565】

なお、画像の描画は、常駐用ビデオ RAM 235 および通常用ビデオ RAM 236 に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要な画像データは、その描画が行われる前に、MPU 231 からの指示に基づき、キャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 または通常用ビデオ RAM 236 へ転送される。

【0566】

50

ここで、一般的にNAND型フラッシュメモリは、ROMの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のROM（マスクROMやEEPROMなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置114では、MPU231が、キャラクタROM234に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオRAM235に転送するように、画像コントローラ237に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオRAM235に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。

#### 【0567】

これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオRAM235に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ237にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM235に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。

#### 【0568】

特に、常駐用ビデオRAM235には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置110または表示制御装置114によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM234をNAND型フラッシュメモリ234aで構成しても、第3図柄表示装置81に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

#### 【0569】

また、表示制御装置114は、常駐用ビデオRAM235に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して描画に必要な画像データを転送するように、MPU231が画像コントローラ237に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオRAM236に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。

#### 【0570】

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

#### 【0571】

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

#### 【0572】

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

#### 【0573】

10

20

30

40

50

画像コントローラ 237 は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタ ROM 234 の所定アドレスから 1 ブロック分のデータを読み出して一旦バッファ RAM 237a に格納し、常駐用ビデオ RAM 235 または通常用ビデオ RAM 236 の未使用時に、バッファ RAM 237a に格納された画像データを常駐 RAM 235 または通常用ビデオ RAM 236 に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

#### 【0574】

これにより、キャラクタ ROM 234 から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファ RAM 237a に格納し、その後、その画像データをバッファ RAM 237a から常駐用ビデオ RAM 235 又は通常用ビデオ RAM 236 へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタ ROM 234 から画像データが常駐用ビデオ RAM 235 又は通常用ビデオ RAM 236 へ転送される間に、常駐用ビデオ RAM 235 又は通常用ビデオ RAM 236 が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオ RAM 235 や通常用ビデオ RAM 236 が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオ RAM 235, 236 が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第 3 図柄表示装置 81 への表示が間に合わないことを防止することができる。

#### 【0575】

また、バッファ RAM 234c から常駐用ビデオ RAM 235 又は通常用ビデオ RAM 236 への画像データへの転送は、画像コントローラ 237 によって行われるので、常駐用ビデオ RAM 235 及び通常用ビデオ RAM 236 が画像の描画処理や第 3 図柄表示装置 81 への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

#### 【0576】

常駐用ビデオ RAM 235 は、キャラクタ ROM 234 より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア 235a、背面画像エリア 235c、キャラクタ図柄エリア 235e、エラーメッセージ画像エリア 235f が設けられているほか、電源投入時変動画像エリア 235b、第 3 図柄エリア 235d が少なくとも設けられている。

#### 【0577】

電源投入時主画像エリア 235a は、電源が投入されてから常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第 3 図柄表示装置 81 に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア 235b は、第 3 図柄表示装置 81 に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、特図入球口 64 への入球が検出された場合に、主制御装置 110 において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。

#### 【0578】

MPU 231 は、電源部 251 から電源供給が開始されたときに、キャラクタ ROM 234 から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア 235a へ転送するように、画像コントローラ 237 へ転送指示を送信する(図 73 の S6003, S6004 参照)。

#### 【0579】

ここで、図 34 を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図 34 は、表示制御装置 114 が電源投入直後において、常駐用ビデオ RAM 235 に対して格納すべき画像データをキャラクタ ROM 234 から転送している間に、第 3 図柄表示装置 81 にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

#### 【0580】

表示制御装置 114 は、電源投入直後に、キャラクタ ROM 234 から電源投入時主画

10

20

30

40

50

像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bへ転送すると、続いて、常駐用ビデオRAM235に格納すべき残りの画像データを、キャラクターROM234から常駐用ビデオRAM235に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置114は、先に電源投入時主画像エリア235aに格納された画像データを用いて、図34(a)に示す電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させる。

#### 【0581】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置110からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置114は、図34(b)に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「」図柄の電源投入時変動画像と、図34(c)に示すように、「」図柄と同位置に「x」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置110からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置113から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置110にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図34(b)に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図34(c)に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

#### 【0582】

MPU231は、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオRAM235に対して転送されるまで、画像コントローラ237に対し、電源投入時主画像エリア235aに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM235に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第3図柄表示装置81に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置114は、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクターROM234から常駐用ビデオRAM235に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データが、キャラクターROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオRAM235への画像データの転送が完了するまで待機することができる。

#### 【0583】

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

#### 【0584】

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

#### 【0585】

また、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア235bに常駐されて

いるので、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に特図入球口64に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第3図柄表示装置81に即座に表示させることができる。

#### 【0586】

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

10

#### 【0587】

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

#### 【0588】

20

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

#### 【0589】

背面種別選択テーブル(図示せず)に基づいて背面種別の変更が決定され、ステージが「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、または「空ステージ」に変更されると、MPU231は、対応する背面画像のまず位置aから位置a'の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第3図柄表示装置81に表示されるように、画像コントローラ237を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御し、更に、表示領域が位置cから位置dの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置aから位置a'の画像として第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御する。よって、第3図柄表示装置81には、位置a~位置cの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズにつながりて繰り返しスクロールされて表示させることができる。

30

#### 【0590】

40

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

#### 【0591】

ステージが「島ステージ」に変更されると、背面Eの初期背面画像として、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定

50

時間経過後、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、朝やけを示す背面画像に戻る繰り返し背面画像が第3図柄表示装置81に表示される。

#### 【0592】

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

10

#### 【0593】

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

20

#### 【0594】

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

#### 【0595】

これに対し、本パチンコ機10では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置aから位置a'の範囲に固定し、その初期位置を含む位置aから位置bの間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに格納しておく構成としているので、キャラクターROM234を読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面B~Dの初期位置を第3図柄表示装置81に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面B~Dについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオRAM235の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

30

#### 【0596】

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

40

#### 【0597】

同様に、背面Eは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオRAM235の背面

50

画像エリア 235c に常駐された画像データを用いて画像を表示させている間に、残りの画像の画像データがキャラクタ ROM 234 から通常用 RAM 236 へ転送が完了できるように、画像データの範囲が設定されている。これにより、画像を表示させている間に残りの画像に対応する画像データを通常用ビデオ RAM 236 へ転送できるので、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に常駐された画像データを用いて画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオ RAM 236 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、残りの画像を時間経過とともに、順次、第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。

#### 【0598】

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

#### 【0599】

また、背面 B ~ D において、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に格納される画像データと、通常用ビデオ RAM 236 に格納される画像データとでは、位置 b' から位置 b の間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、MPU 231 による画像コントローラ 237 の制御により、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に格納された画像データを用いて位置 b までの画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させ、次いで、通常用ビデオ RAM 236 に格納された画像データを用いて位置 b' からの画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることで、第 3 図柄表示装置 81 にスムーズにつながりて背面画像がスクロール表示されるようになっている。

#### 【0600】

更に、MPU 231 は、通常用ビデオ RAM 236 の画像データを用いて、位置 c から位置 d の間の画像を表示領域として第 3 図柄表示装置 81 に表示されるように画像コントローラ 237 を制御すると、次いで、MPU 231 は、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c の画像データを用いて、位置 a から位置 a' の間の画像を表示領域として第 3 図柄表示装置 81 に表示されるように画像コントローラ 237 を制御する。これにより、第 3 図柄表示装置 81 には、位置 a ~ 位置 c の間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズにつながりて繰り返しスクロールされて表示させることができる。

#### 【0601】

図 33 に戻って、説明を続ける。第 3 図柄エリア 235d は、第 3 図柄表示装置 81 に表示される変動演出において使用される第 3 図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第 3 図柄エリア 235d には、第 3 図柄である「0」から「9」の数字を付した上述の 10 種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第 3 図柄表示装置 81 にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタ ROM 234 から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ ROM 234 に NAND 型フラッシュメモリ 234a を用いても、第 3 図柄表示装置 81 において素早く変動演出を開始することができる。よって、特図入球口 64、または第 2 入球口 640 への入球が発生してから、第 1 図柄表示装置 37 では変動演出が開始されているにも関わらず、第 3 図柄表示装置 81 において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

#### 【0602】

また、第 3 図柄エリア 235d には、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第 3 図柄表示装置 81 に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第 3 図柄表示装置 81 に表示されると、そのデモ演出において、第 3 図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者

は、数字の付されていない主図柄を第3図柄表示装置81の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機10がデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【0603】

キャラクタ図柄エリア235eは、第3図柄表示装置81に表示される各種演出で使用するキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア235eに常駐されることにより、表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタROM234から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオRAM235のキャラクタ図柄エリア235eに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ237にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタROM234から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

10

【0604】

エラーメッセージ画像エリア235fは、パチンコ機10内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、例えば、遊技盤13の裏面に取り付けられた振動センサ(図示せず)の出力から、音声ランプ制御装置113によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置113は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置114に通知する。また、音声ランプ制御装置113により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置113は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置114へ通知する。表示制御装置114では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第3図柄表示装置81に表示させるように構成されている。

20

【0605】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機10では、エラーメッセージ画像エリア235fに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置114は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオRAM235のエラーメッセージ画像エリア235fに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ237にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタROM234から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

30

【0606】

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

40

【0607】

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

【0608】

MPU231は、常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに設けられたサブエリアのうち、その画像データ

50



の種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ 237 に対して指示をする。これにより画像コントローラ 237 は、MPU 231 により指示された画像データをキャラクタ ROM 234 から読み出し、バッファ RAM 237a を介して、画像格納エリア 236a の指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

【0609】

なお、画像データの転送指示は、MPU 231 が画像コントローラ 237 に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、MPU 231 は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ 237 に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【0610】

第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c は、第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ 237 は、MPU 231 からの指示に従って描画した 1 フレーム分の画像を、第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c のいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに 1 フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第 3 図柄表示装置 81 に対してその画像情報を送信することによって、第 3 図柄表示装置 81 に、その 1 フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【0611】

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

【0612】

そして、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第 3 図柄表示装置 81 に画像を表示させるために 1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に、MPU 231 によって、それぞれ第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c のいずれかが交互に入れ替えて指定される。

【0613】

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

【0614】

そして、更に次の 20 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236c が指定される。これにより、先に第 2 フレームバッファ 236c に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 236b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム

ム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【0615】

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

【0616】

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

【0617】

データテーブル格納エリア233bは、主制御装置110からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第3図柄表示装置81に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

【0618】

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

【0619】

ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置110からのコマンドに基づいて第3図柄表示装置81に表示される各演出の

演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。

【０６２０】

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

10

【０６２１】

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

【０６２２】

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

20

【０６２３】

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

【０６２４】

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

30

【０６２５】

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

40

【０６２６】

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

【０６２７】

50

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

#### 【0628】

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

#### 【0629】

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

#### 【0630】

M P U 2 3 1 は、この背面種別によって、背面A～Eのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面A～Eのうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面A～Eとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

#### 【0631】

なお、本実施形態では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

#### 【0632】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

#### 【0633】

更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示す

10

20

30

40

50

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

#### 【0634】

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

#### 【0635】

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

#### 【0636】

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

#### 【0637】

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

#### 【0638】

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

#### 【0639】

MPU231は、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに格納すると共に、ポインタ233fを初期化する。そして、1フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ233fを1加算し、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ233fが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次

10

20

30

40

50

に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図 3 3 参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ 2 3 7 に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ 2 3 3 f の更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。

#### 【 0 6 4 0 】

このように、本パチンコ機 1 0 では、表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、M P U 2 3 1 により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に適宜置き換えるという単純な操作だけで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき演出画像を変更することができる。

10

#### 【 0 6 4 1 】

ここで、従来のパチンコ機のように、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出画像を変更する度に M P U 2 3 1 で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置 1 1 4 における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機 1 0 では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に適宜置き換えるという単純な操作だけで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置 1 1 4 の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

20

#### 【 0 6 4 2 】

また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1 フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機 1 0 では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1 フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機 1 0 が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

30

#### 【 0 6 4 3 】

次いで、図 3 7 を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図 3 7 は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

40

#### 【 0 6 4 4 】

なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア 2 3 3 b の容量増大を抑制することができる。

#### 【 0 6 4 5 】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて

50

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

【0646】

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

【0647】

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

【0648】

なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図37の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【0649】

MPU231は、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランブ制御装置113から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、後述するワークRAM233の転送データテーブルバッファ233eに格納する。そして、ポインタ233fの更新毎に、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルから、ポインタ233fが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図33参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【0650】

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

【0651】

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

10

20

30

40

50

## 【0652】

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

10

## 【0653】

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

## 【0654】

20

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

## 【0655】

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

30

## 【0656】

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

40

## 【0657】

簡易画像表示フラグ233cは、第3図柄表示装置81に、図34(a)～(c)に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ233cは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオRAMの電源投入時主画像エリア235a又は電源投入時変動画像エリア235bに転送された後に、MPU231により実行さ

50



れるメイン処理（図 7 3 参照）の中でオンに設定される（図 7 3 の S 6 0 0 5 参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納された段階で、第 3 図柄表示装置 8 1 に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図 8 5（b）の S 7 6 0 5 参照）。

【 0 6 5 8 】

この簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号を検出する毎に M P U 2 3 1 によって実行される V 割込処理の中で参照され（図 7 5（b）の S 6 3 0 1 参照）、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンである場合は、電源投入時画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図 7 5（b）の S 6 3 0 8 参照）および簡易表示設定処理（図 7 5（b）の S 6 3 0 9 参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオフである場合は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図 7 6 ~ 図 8 1 参照）および表示設定処理（図 8 2 ~ 図 8 4 参照）が実行される。

【 0 6 5 9 】

また、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、V 割込処理の中で M P U 2 3 1 により実行される転送設定処理の中で参照され（図 8 5（a）の S 7 5 0 1 参照）、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンである場合は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送する常駐画像転送設定処理（図 8 5（b）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送する通常画像転送設定処理（図 8 6 参照）を実行する。

【 0 6 6 0 】

表示データテーブルバッファ 2 3 3 d は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド等に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。M P U 2 3 1 は、その音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド等に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納する。そして、M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 3 3 参照）を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【 0 6 6 1 】

M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 3 8 参照）を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【 0 6 6 2 】

転送データテーブルバッファ 2 3 3 e は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から選定して、その選定された転送データ

ーブルを転送データテーブルバッファ233eに格納する。なお、表示データテーブルバッファ233dに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオRAM235に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、MPU231は、転送データテーブルバッファ233eに転送対象画像データが存在しないことを意味するNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【0663】

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

【0664】

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

【0665】

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

【0666】

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

【0667】

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

## 【0668】

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

## 【0669】

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

## 【0670】

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

## 【0671】

ここで、図38を参照して、描画リストの詳細について説明する。図38は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ237に対して、1フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図38に示すように、1フレームの画像で使用する背面画像、第3図柄（図柄1、図柄2、・・・）、エフェクト（エフェクト1、エフェクト2、・・・）、キャラクタ（キャラクタ1、キャラクタ2、・・・、保留球数図柄1、保留球数図柄2、・・・、エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ237に対して所定の画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

## 【0672】

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

10

20

30

40

50

## 【0673】

M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ 2 3 3 f によって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、1 フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

## 【0674】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納 R A M 種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオ R A M 2 3 5 のエリア、又は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a のサブエリアが固定されているので、M P U 2 3 1 は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納 R A M 種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

10

## 【0675】

また、M P U 2 3 1 は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。

20

## 【0676】

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

## 【0677】

画像コントローラ 2 3 7 では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した 1 フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

30

## 【0678】

また、M P U 2 3 1 は、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ 2 3 3 f によって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタ R O M 2 3 4 における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア 2 3 6 a に設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ 2 3 7 は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタ R O M 2 3 4 の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

40

## 【0679】

計時カウンタ 2 3 3 h は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにより第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の

50

演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第3図柄表示装置81における1フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、20ミリ秒）で割った値である。

【0680】

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

10

【0681】

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

【0682】

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

20

【0683】

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

30

【0684】

また、MPU231は、常駐用ビデオRAM235に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ233iを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに格納されているか否かを判断する（図86のS7713参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されていないければ、その画像データの転送指示を設定し（図86のS7714参照）、画像コントローラ237に対して、その画像データをキャラクタROM234から画像格納エリア236aの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置114の各部における処理負担の軽減や、バスライン240におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

40

【0685】

描画対象バッファフラグ233jは、2つのフレームバッファ（第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236c）の中から、画像コントローラ237によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ233jが0である場合は描画対象

50

バッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b を指定し、1 である場合は第 2 フレームバッファ 2 3 6 c を指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ 2 3 7 に送信される（図 8 7 の S 7 8 0 2 参照）。

【0 6 8 6】

これにより、画像コントローラ 2 3 7 は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ 2 3 7 は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第 3 図柄表示装置 8 1 に対して、その画像情報を転送することで、第 3 図柄表示装置 8 1 に画像を表示させる表示処理を実行する。

10

【0 6 8 7】

描画対象バッファフラグ 2 3 3 j は、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ 2 3 7 に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ 2 3 3 j の値を反転させることにより、即ち、その値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b と第 2 フレームバッファ 2 3 6 c との間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、1 フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号に基づいて、M P U 2 3 1 により実行される V 割込処理の描画処理（図 7 5（b）の S 6 3 0 6 参照）が実行される度に行われる。

20

【0 6 8 8】

即ち、あるタイミングで、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒後に、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定され、1 フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定される。これにより、先に第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に展開された画像の画像情報を読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に新たな画像が展開される。

30

【0 6 8 9】

そして、更に次の 2 0 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定される。これにより、先に第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に展開された画像の画像情報を読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとを、2 0 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 2 0 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

40

【0 6 9 0】

背面画像変更フラグ 2 3 3 w は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像変更フラグ 2 3 3 w は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図 8 1（a）の S 7 0 0 1 参照）。また、この背面画像変更フラグ 2 3 3 w は、通常画像転送設定処理において参照され（図 8 6 の S 7 7 0 9 参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図 8 6 の S 7 7 1 0 参照）。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信した背面画

50

像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。

【0691】

背面画像判別フラグ233xは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば1バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ233xのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ233xの0ビット目がオンであれば、背面Aが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ233xは、音声ランプ制御装置113から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される(図81(a)のS7002参照)。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ233xにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。

10

【0692】

デモ表示フラグ233yは、デモ演出中であるか否かを示すフラグである。このデモ表示フラグ233yがオンであればデモ演出中であることを意味し、オフであればデモ演出中でないことを意味する。このデモ表示フラグ233yは、表示設定処理(図82参照)において、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定した場合にオンに設定され(図82のS7221参照)、デモ用表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ233dに対して設定された場合にオフに設定される(図77(a)のS6505、図78(a)のS6705、図78(b)のS6805、図79のS6905参照)。このデモ表示フラグ233yにより、現在がデモ演出中であるか否かを容易に判別することができる。

20

【0693】

確定表示フラグ233zは、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間(例えば、1秒)停止表示(確定表示)する演出を示す。この確定表示フラグ233zがオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確定表示フラグ233zは、表示設定処理(図82参照)の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定した場合にオンに設定され(図82のS7214)、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ233dに対して設定された場合にオフに設定される(図86(a)のS6505、図78(a)のS6705、図78(b)のS6805、図79のS6905参照)。この確定表示フラグ233zにより、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

30

【0694】

<第1実施形態における主制御装置により実行される制御処理について>

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

40

【0695】

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

【0696】

50

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する ( S 1 0 2 ) 。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 ( 本実施形態では 3 9 9 ) に達した際、0 にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 ( 本実施形態では 9 9 9 ) に達した際、0 にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。

#### 【 0 6 9 7 】

更に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 、第 1 当たり種別カウンタ C 2 、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の更新を実行する ( S 1 0 3 ) 。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 、第 1 当たり種別カウンタ C 2 、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値 ( 本実施形態ではそれぞれ、3 9 9 , 9 9 , 9 9 9 ) に達した際、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 , C 2 , C 4 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。

#### 【 0 6 9 8 】

次に、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b において表示を行うための処理であると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する ( S 1 0 4 ) 。その後、特図入球口 6 4 への球の入球 ( 始動入賞 ) や普電入賞装置 6 4 0 への球の入球 ( 始動入賞 ) に伴う始動入賞処理を実行する ( S 1 0 5 ) 。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図 4 0 ~ 図 4 7 を参照して後述する。

#### 【 0 6 9 9 】

始動入賞処理を実行した後は、第 2 図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し ( S 1 0 6 ) 、普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する ( S 1 0 7 ) 。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図 4 8 および図 4 9 を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、特電始動口入賞処理を実行し ( S 1 0 8 ) 、次いで、V 入口通過処理 ( S 1 0 9 ) と V 通過処理 ( S 1 1 0 ) を実行する。尚、特電始動口入賞処理、V 入口通過処理、および V 通過処理の詳細は、図 5 0 から 5 2 を参照して後述する。V 通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し ( S 1 1 1 ) 、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して ( S 1 1 2 ) 、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン / オフを決定する処理である。主制御装置 1 1 0 は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置 1 1 2 に対して球の発射指示をする。

#### 【 0 7 0 0 】

次に、図 4 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 ) を説明する。図 4 0 は、この特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 ) を示すフローチャートである。特別図柄変動処理 ( 図 4 0 、 S 1 0 4 ) は、特別図柄を、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定 ( 当否判定 ) や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第 1 図柄表示装置 3 7 に変動表示を可能に制御したり、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄、第 4 図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果 ( 当否判定結果 ) を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理 ( 図 4 0 、 S 1 0 4 ) について説明する。

#### 【 0 7 0 1 】

特別図柄変動処理 ( 図 4 0 、 S 1 0 4 ) では、まず、大当たり遊技中 ( 大当たり中 ) 、或いは役物当たり遊技中 ( 役物当たり中 ) であるかを判別する ( S 2 0 1 ) 。ここでは、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に基づいて現在が大当たり遊技中 ( 大当たり中 ) 、或いは役物当たり遊技中 ( 役物当たり中 ) であるかが判別される。

10

20

30

40

50



## 【0702】

S 2 0 1 の処理において、大当たり中又は役物当たり中であると判別した場合には ( S 2 0 1 : Y e s )、次に、特図仮停止フラグ 2 0 3 m がオンに設定されているかを判別し ( S 2 0 2 )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 2 0 2 : Y e s )、仮停止されている特図に対応する第 1 図柄表示装置 8 3 の表示を更新し ( S 2 0 3 )、本処理を終了する。一方、S 2 0 2 の処理において、特図仮停止フラグ 2 0 3 m がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 2 0 2 : N o )、そのまま本処理を終了する。

## 【0703】

ここで、特図仮停止フラグ 2 0 3 m は、役物当たり遊技が実行される場合オンに設定されるものである。本実施形態では、役物当たり遊技が実行されている間は、特別図柄の抽選結果を示すための変動表示 ( 特図変動表示 ) に設定されている変動時間が更新 ( 減算 ) されないように構成しており、その期間は、第 1 図柄表示装置 8 3 にて特別図柄の変動表示が仮停止されていることを示すための仮停止表示態様が表示されるように構成している。

10

## 【0704】

このように構成することで、遊技者に対して、役物当たり遊技の開始に伴って実行中であつた特別図柄の変動表示が仮停止していることを報知することができるため、実行中の特別図柄変動が消滅してしまったと遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、特別図柄の変動表示が仮停止中であることを示すための表示態様としては、例えば、通常の変動表示中であることを示すための表示態様 ( 例えば、0 . 2 秒間隔で点灯、消灯を繰り返す点滅表示態様 ) と同一の表示態様でも良いし、変動表示中であることを示すための表示態様よりも点滅間隔が遅い表示態様 ( 例えば、0 . 5 秒間隔で点灯、消灯を繰り返す点滅表示態様 ) を用いても良い。さらに、第 1 図柄表示装置 8 3 の表示態様として複数色の表示態様を表示可能に構成している場合は、仮停止中である場合にのみ表示され得る専用色を用いた点滅表示態様を用いても良い。

20

## 【0705】

一方、S 2 0 1 の処理において、現在が大当たり中、或いは役物当たり中では無いと判別した場合には ( S 2 0 1 : N o )、特図変動時間カウンタ 2 0 3 n の値が 0 よりも大きいか、即ち、特別図柄が変動表示中であることを判別する ( S 2 0 4 )。特別図柄の変動表示中である ( 特図変動時間カウンタ 2 0 3 n の値が 0 よりも大きい ) と判別した場合には ( S 2 0 4 : Y e s )、特別図柄変動実行中処理を実行する ( S 2 0 6 )。

30

## 【0706】

この特別図柄変動実行中処理 ( S 2 0 6 ) では、特別図柄が変動している期間中に第 1 図柄表示装置 8 3 に表示されている特別図柄の変動表示態様を可変 ( 更新 ) するための処理が実行される。この特別図柄変動実行中処理 ( S 2 0 6 ) については、図 4 4 を参照して詳しく後述する。

## 【0707】

そして、S 2 0 6 の処理を終えると、次に、特別図柄変動実行中処理 ( S 2 0 6 ) にて更新された特図変動時間カウンタ 2 0 3 n の値が 0 であるかを判別し ( S 2 0 7 )、S 2 0 7 の処理にて特図変動時間カウンタ 2 0 3 n が 0 であると判別した場合は ( S 2 0 7 : Y e s )、特別図柄変動停止処理を実行し ( S 2 0 8 )、その後、本処理を終了する。

40

## 【0708】

特別図柄変動停止処理 ( S 2 0 8 ) では、変動表示中の特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。この特別図柄変動停止処理 ( S 2 0 8 ) の詳細については、図 4 5 を参照して後述する。また、S 2 0 7 の処理にて特図変動時間カウンタ 2 0 3 n が 0 では無いと判別した場合は ( S 2 0 7 : N o )、そのまま本処理を終了する。

## 【0709】

一方、S 2 0 4 の処理において特図変動時間カウンタ 2 0 3 n が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合は ( S 2 0 4 : N o )、即ち、現在が特図変動中では無いと判

50

別した場合は、次に、特別図柄変動開始処理を実行する（S 2 0 5）。この特別図柄変動開始処理（S 2 0 5）では、特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための処理が行われるものであり、新たな抽選（変動）を実行可能な状態であるかの判別と、新たな抽選（変動）を実行可能な状態である場合には、新たな抽選（変動）を行う処理が実行される。この特別図柄変動開始処理（S 2 0 5）については、図 4 1 から図 4 3 を参照して詳しく後述する。特別図柄変動開始処理（S 2 0 5）を実行した後、本処理を終了する。

#### 【0 7 1 0】

以上、図 4 0 を参照して説明をした通り、本実施形態では特別図柄の抽選（変動）を実行可能な構成において、1 回の特別図柄変動処理内で特別図柄に関する変動処理（S 2 0 4 ~ S 2 0 8）を実行するように構成している。よって、特別図柄に対して新たな抽選（変動）の実行が可能となった場合に遅滞なく変動処理を実行することができ、円滑な遊技を提供することができる。

10

#### 【0 7 1 1】

次に、図 4 1 を参照して、特別図柄変動処理（図 4 0、S 1 0 4）の一処理である特別図柄変動開始処理（S 2 0 5）について説明する。図 4 1 は、この特別図柄変動開始処理（S 2 0 5）を示すフローチャートである。

#### 【0 7 1 2】

特別図柄変動開始処理（図 4 1 の S 2 0 5）では、まず、特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値（N 1）を取得し（S 3 0 1）、取得した特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値（N 1）が 0 より大きいかを判別する（S 3 0 2）。特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値（N 1）が 0 であると判別した場合には（S 3 0 2 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値（N 1）が 0 より大きいと判別した場合には（S 3 0 2 : Y e s）、特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値（N 1）を 1 減算する（S 3 0 3）。

20

#### 【0 7 1 3】

そして、減算後の保留球数を示した保留球数コマンドを設定し（S 3 0 4）、特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の保留エリア 1 ~ 保留エリア 4 に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（S 3 0 5）。より具体的には、保留エリア 1

実行エリア、保留エリア 2 保留エリア 1、保留エリア 3 保留エリア 2、保留エリア 4 保留エリア 3 といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

30

#### 【0 7 1 4】

次に、特別図柄大当たり判定処理を実行する（S 3 0 6）。この特別図柄大当たり判定処理（S 3 0 6）の詳細については、図 4 2 を参照して後述するが、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にシフトされた第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。

#### 【0 7 1 5】

次に、特別図柄変動パターン選択処理が実行される（S 3 0 7）。特別図柄変動パターン選択処理（S 3 0 7）は、詳しく後述するが、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納された変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。

40

#### 【0 7 1 6】

S 3 0 7 の処理を実行後、次いで、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きいかを判別する（S 3 0 8）。時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であると判別した場合には（S 3 0 8 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きいと判別した場合には（S 3 0 8 : Y e s）、次に、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 であるか否かを判別する（S 3 0 9）。時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 ではないと判別した場合には（S 3 0 9 : N o）、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 減算し（S 3 1 0）、その後、本処理を終了する。一方、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 であると判別した場合には（S 3 0 9 : Y e s）、時短終了フラグ 2 0 3 j をオンに設定し（S 3 1 1）、その後、本処理を終了する。

50

## 【0717】

つまり、本実施形態では、時短状態中において、特別図柄の変動開始タイミングに時短回数を更新するための処理を実行し、今回の特別図柄変動が時短状態における最終変動である場合には、時間回数を更新すること無く、時短終了フラグ203jをオンに設定する処理を実行するように構成している。詳細は後述するが、この時短終了フラグ203jの設定状況は、特別図柄の変動停止時に参照され、特別図柄の変動停止時に時短終了フラグ203jがオンに設定されている場合には、時短カウンタ203hの値を0にセットし、時短状態を終了させるように構成している。そして、特別図柄の変動中に特電遊技によって役物当たり遊技が実行され、V大当たり遊技が開始されると、時短終了フラグ203jをオフに設定する処理を実行するように構成している。

10

## 【0718】

このように構成することで、例えば、時短状態における特別図柄の最終変動中にV大当たり遊技が実行されることに基づいて、特別図柄変動が中断した場合には、その大当たり遊技終了後において、中断していた特別図柄変動の残期間に対応する特別図柄変動が再開されるが、その再開後の特別図柄変動が停止表示された場合には、時短終了フラグ203jがオフに設定されているため、時短状態が終了することが無い。また、特別図柄変動の再開時には、特別図柄変動開始処理（図41のS205参照）が実行されないため、時短カウンタ203hの値が減算されることも無い。

## 【0719】

これにより、時短状態中に大当たり遊技（V大当たり遊技）が実行された場合には、その大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たりC）に対応する時短回数（4回）に中断中の特別図柄変動の残期間を加算した期間が、時短状態が設定される時短期間として設定されることになる。よって、通常状態中に特図遊技を実行し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される時短状態の継続期間よりも、時短状態中に特電遊技を実行し、V入賞口165へと球の入賞で大当たり遊技（V大当たり遊技）を実行した場合のほうが、中断されている特別図柄変動の残期間が加算される分、遊技者に有利となる時短状態の継続期間を長くし易くすることができる。

20

## 【0720】

即ち、通常状態中の遊技に基づいて時短状態が設定される場合よりも、時短状態中の遊技に基づいて時短状態が再度設定される場合のほうが、設定される時短状態の継続期間を長くし易くすることができるため、遊技者に対して、より有利な遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。

30

## 【0721】

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

## 【0722】

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

40

## 【0723】

なお、本実施形態では、特別図柄の変動停止タイミングにて時短状態を終了させるための処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次の特別図柄変

50

動の開始条件が成立した状態であって、次の特別図柄変動の抽選が実行されるまでの期間、例えば、特別図柄変動開始処理（図41のS205参照）においてS305の処理が実行され、S306の処理が実行される前のタイミングで時短状態を終了させるための処理を実行するように構成しても良い。

#### 【0724】

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

10

#### 【0725】

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

#### 【0726】

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

20

#### 【0727】

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

#### 【0728】

S402の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（S403）、大当たりであると判別した場合は（S403：Yes）、特別図柄の大当たり当選を示すように大当たりフラグ203iをオンに設定する（S404）。本実施形態では大当たりフラグ203iが、大当たり当選の有無を示す情報を記憶（設定）することが可能に構成されている。

30

#### 【0729】

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

40

#### 【0730】

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

#### 【0731】

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

50

図 4 2 参照)における S 4 0 4 の処理でオンに設定されるものである。

【 0 7 3 2 】

S 5 0 1 の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には ( S 5 0 1 : Y e s )、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 c ( 図 2 4 参照 ) と、取得している第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とに基づいて、大当たり種別を決定する ( S 5 0 2 )。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し ( S 5 0 3 )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に対応する現在の遊技状態 ( 通常状態、潜伏状態、確変状態 ) に対応した変動パターン選択テーブル 2 0 2 d を読み出す ( S 5 0 4 )。

【 0 7 3 3 】

そして、S 5 0 3 の処理で取得した変動種別カウンタ C S 2 の値と、S 5 0 4 の処理で読み出した変動パターン選択テーブル 2 0 2 d とに基づいて変動パターンを選択し ( S 5 0 5 )、S 5 0 5 の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する ( S 5 0 6 )。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 5 5 ) の外部出力処理 ( 図 5 5 の S 1 8 0 1 参照 ) にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。

【 0 7 3 4 】

次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し ( S 5 0 7 )、第 1 図柄表示装置 3 7 で特別図柄の変動開始を設定し ( S 5 0 8 )、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ 2 0 3 n の値にセットし ( S 5 0 9 )、本処理を終了する。S 5 0 7 の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 5 5 ) の外部出力処理 ( 図 5 5 の S 1 8 0 1 参照 ) にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。

【 0 7 3 5 】

一方、S 5 0 1 の処理において、特別図柄の抽選結果が外れである ( 即ち、特別図柄に対する大当たりフラグ 2 0 3 i がオフである ) と判別した場合には ( S 5 0 1 : N o )、S 5 0 2 の処理をスキップして S 5 0 3 の処理へ移行する。

【 0 7 3 6 】

次に、図 4 4 を参照して、特別図柄変動処理 ( 図 4 0 の S 1 0 4 ) の一処理である特別図柄変動実行中処理 ( S 2 0 6 ) について説明をする。図 4 4 は特別図柄変動実行中処理 ( S 2 0 6 ) を示すフローチャートである。この特別図柄変動実行中処理 ( S 2 0 6 ) では、実行中の特別図柄変動の変動時間を更新するための処理が実行される。

【 0 7 3 7 】

特別図柄変動実行中処理 ( S 2 0 6 ) では、まず、特図仮停止フラグ 2 0 3 m がオンに設定されているかを判別する ( S 7 0 1 )。

【 0 7 3 8 】

S 7 0 1 の処理において、特図仮停止フラグ 2 0 3 m がオンに設定されていると判別した場合は ( S 7 0 1 : Y e s )、特図変動再開コマンドを設定し ( S 7 0 2 )、特図仮停止フラグ 2 0 3 m をオフに設定し ( S 7 0 3 )、特図変動時間カウンタ 2 0 3 n の値を 1 減算し ( S 7 0 4 )、第 1 図柄表示装置 3 7 の特別図柄の表示を更新し ( S 7 0 5 )、本処理を終了する。

【 0 7 3 9 】

本実施形態では、2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理 ( 図 3 9 参照 ) にて実行される特別図柄変動処理 ( 図 4 0 の S 1 0 4 参照 ) 内で、特別図柄変動実行中処理 ( 図 4 4 の S 2 0 6 参照 ) を実行するように構成しており、その特別図柄変動実行中処理 ( 図 4 4 の S 2 0 5 参照 ) 内で特図変動時間カウンタ 2 0 3 n の値を更新 ( 1 減算 ) するように構成している。よって、例えば、特別図柄の変動時間として 3 0 秒の変動時間が設定された場合には、特図変動時間カウンタ 2 0 3 n の値として「 1 5 0 0 0 」が設定され、2 ミリ秒

10

20

30

40

50

毎に値が1減算されるように構成している。

【0740】

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

【0741】

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

10

【0742】

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

20

【0743】

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

【0744】

一方、S801の処理において、大当たりフラグ203iがオフに設定されていると判別した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れであった場合には(S801:No)、次いで、時短終了フラグ203jがオンに設定されているか否かを判別する(S802)。時短終了フラグ203jがオンに設定されていると判別した場合には(S802:Yes)、即ち、今回変動停止された特別図柄変動が時短状態の最終変動であると判別した場合は、時短カウンタ203hの値を0にリセットし(S803)、時短終了フラグ203jをオフに設定し(S804)、遊技状態格納エリア203gに現在の遊技状態が通常状態であることを示す情報を記憶し(S805)、S809の処理へ移行する。S802の処理において、時短終了フラグ203jがオフに設定されていると判別した場合には(S802:No)、S803~S805の処理をスキップし、S809の処理へ移行する。

30

【0745】

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

40

【0746】

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

【0747】

なお、本実施形態では、特電作動口643に球が入賞し、役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動を中断させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特電作動口643に球が入賞した場合に実行される所定判別の結果に基づいて、実

50

行中の特別図柄変動を中断させるのでは無く、破棄するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態の継続期間を示す特別図柄変動が中断する場合と、破棄される場合とを現出させることが可能となるため、時短状態の継続期間を急に減算（終了）させることが可能となり、遊技者に対して緊張感のある演出を実行することができる。

#### 【0748】

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

10

#### 【0749】

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

#### 【0750】

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

20

#### 【0751】

つまり、現時点で特図入球口64に対する保留個数が上限値である4個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（N1）が4未満であると判別した場合には（S903：Yes）、特別図柄保留球数カウンタ203cの値（N1）を1加算し（904）、音声ランプ制御装置113に対して始動口の保留個数（特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（S905）。

30

#### 【0752】

そして、各種カウンタ値（第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、RAM203の特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）する（S906）。

#### 【0753】

次に、先読み処理を実行し（S907）、その後、本処理を終了する。この先読み処理（S907）については、図47を参照して後述するが、新たに特別図柄保留球格納エリア203aに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本実施形態では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、特別図柄保留球格納エリア203aに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。

40

#### 【0754】

また、本実施形態では、特別図柄保留球格納エリア203aに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば

50

、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【 0 7 5 5 】

また、S 9 0 1 の処理で球が特図入球口 6 4 に入球していないと判別した場合（S 9 0 1 : N o ）、或いは、S 9 0 3 の処理で、現時点で特図入球口 6 4 に対する保留個数が上限値であると判別した場合（S 9 0 3 : N o ）は、特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値（N 1 ）を加算する処理をスキップして、本処理を終了する。

【 0 7 5 6 】

上述した通り、本実施形態では、特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値（N 1 ）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（S 9 0 7 ）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、S 9 0 3 の処理で特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値（N 1 ）が上限数（4 ）であると判別した場合（S 9 0 3 : N o ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口 6 4 に球を入球させた場合に先読み処理（S 9 0 7 ）を実行することができるよう構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口 6 4 に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口 6 4 に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【 0 7 5 7 】

次に、図 4 7 を参照して、始動入賞処理（図 4 6 の S 1 0 5 ）の一処理である先読み処理（S 9 0 7 ）について説明する。図 4 7 は、この先読み処理（S 9 0 7 ）を示すフローチャートである。

【 0 7 5 8 】

先読み処理（図 4 7 の S 9 0 7 ）では、まず、新たに特別図柄保留格納エリア 2 0 3 a に記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 、第 1 当たり種別カウンタ C 2 、変動種別カウンタ C S 1 の各値を読み出す（S 1 0 0 1 ）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（S 1 0 0 2 ）。

【 0 7 5 9 】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（特別図柄保留格納エリア 2 0 3 a に新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。

【 0 7 6 0 】

次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（S 1 0 0 3 ）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（S 1 0 0 3 : Y e s ）、大当たり当選する条件（抽選時に設定される遊技状態）と、当選した場合の大当たり種別とを示す入賞コマンドを設定し（S 1 0 0 4 ）、その後、本処理を終了する。

【 0 7 6 1 】

一方、S 1 0 0 3 の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S 1 0 0 3 : N o ）、外れを示す入賞コマンドを設定し（S 1 0 0 5 ）、その後、本処理を終了する。

【 0 7 6 2 】

ここで、S 1 0 0 4 、或いは S 1 0 0 5 の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に

10

20

30

40

50



加え、共通情報として、S 1 0 0 1 の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 5 5 参照）にて実行される外部出力処理（S 1 8 0 1）によって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力される。

【0763】

音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【0764】

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

【0765】

このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【0766】

さらに、特別図柄保留格納エリア 2 0 3 a に格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【0767】

また、本実施形態では、特別図柄保留格納エリア 2 0 3 a に新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置 1 1 0 の先読み処理において、特別図柄保留格納エリア 2 0 3 a に新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

【0768】

このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置 1 1 0 から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機 1 0 にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【0769】

10

20

30

40

50

次に、図 4 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 ) について説明する。図 4 8 は、この普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 ) を示すフローチャートである。普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 ) は、第 2 図柄 ( 普通図柄 ) の変動表示や、電動役物 6 4 0 a の開放時間などを制御するための処理である。

【 0 7 7 0 】

この普通図柄変動処理 ( 図 4 8 の S 1 0 6 ) では、まず、今現在が、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の当たり中であるかを判別する。 ( S 1 1 0 1 ) 。普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の当たり中としては、第 2 図柄表示装置 8 3 において当たりを示す表示がなされてから ( 当たり図柄が停止表示してから ) 電動役物 6 4 0 a の開閉制御がなされている最中まで ( 当たり遊技が終了するまで ) が含まれる。普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の当たり中であると判別した場合には ( S 1 1 0 1 : Y e s ) 、そのまま本処理を終了する。

10

【 0 7 7 1 】

一方、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の当たり中でないと判別した場合には ( S 1 1 0 1 : N o ) 、第 2 図柄表示装置 8 3 の普通図柄が変動表示中であるかを判別する ( S 1 1 0 2 ) 。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動 ( 抽選 ) を実行可能な状態であると判別した場合は ( S 1 1 0 2 : N o ) 、次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( M ) を取得し ( S 1 1 0 3 ) 、その値が 0 よりも大きいかを判別する ( S 1 1 0 4 ) 。

【 0 7 7 2 】

20

S 1 1 0 4 の処理で普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( M ) が 0 であると判別された場合には ( S 1 1 0 4 : N o ) 、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 1 1 0 4 : Y e s ) 、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( M ) を 1 減算する ( S 1 1 0 5 ) 。つまり、S 1 1 0 4 の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件 ( 普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること ) が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を 1 減算する。

【 0 7 7 3 】

次に、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納されたデータをシフトする ( S 1 1 0 6 ) 。S 1 1 0 6 の処理では、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の普通図柄保留 1 ~ 普通図柄保留 4 に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留 1 実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア ( 図示せず ) に格納されている第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を取得する ( S 1 1 0 7 ) 。

30

【 0 7 7 4 】

次に、時短カウンタ 2 0 3 h がオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるか否かを判別し ( S 1 1 0 8 ) 、時短カウンタ 2 0 3 h がオンに設定されていると判別した場合は ( S 1 1 0 8 : Y e s ) 、高確率時用の第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 b ( 図 2 3 ( c ) 参照 ) の当たり判定値に基づいて当否判定結果 ( 抽選結果 ) を取得し S 1 1 1 1 の処理へ移行する。一方、時短カウンタ 2 0 3 h がオフであると判別した場合は ( S 1 1 0 8 : N o ) 、低確率時用の第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 b ( 図 2 3 ( c ) 参照 ) の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され ( S 1 1 1 0 ) 、S 1 1 1 1 の処理へ移行する。

40

【 0 7 7 5 】

S 1 1 1 1 の処理では、今回の普通図柄変動 ( 抽選 ) が当たりであるかを判別し ( S 1 1 1 1 ) 、当たりであると判別した場合は ( S 1 1 1 1 : Y e s ) 、当たり時の表示態様である「 」の表示態様を設定し ( S 1 1 1 2 ) 、普図変動種別カウンタの値を用いて普図変動パターンに基づいて普通図柄の変動時間を決定する ( S 1 1 1 4 ) 。一方、S 1 1 1 1 の処理で、今回の普通図柄変動 ( 抽選 ) が当たりでは無い ( 外れである ) と判別した

50

場合は ( S 1 1 1 1 : N o )、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し ( S 1 1 1 3 )、上述した S 1 1 1 4 の処理へ移行する。

【 0 7 7 6 】

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

10

【 0 7 7 7 】

また、本実施形態では、時短状態中において普通図柄抽選を契機に大当たり遊技 ( V 大当たり遊技 ) を狙う特電遊技 ( V ラッシュ ) が実行されるように構成しており、時短状態中 ( V ラッシュ中 ) は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にも、普通図柄抽選に基づく演出が表示されるように構成している。このように、普通図柄抽選 ( 変動 ) に基づく演出を実行する場合において、変動時間を統一させることで演出データの量を減らすことができる。

【 0 7 7 8 】

さらに、本実施形態では、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、普電入賞装置 6 4 0 へと球が入賞した場合であっても、役物当たり遊技の実行契機となる特電作動口 6 4 3 へと球が入賞させ難くなるように構成している。よって、同一の変動時間 ( 3 秒 ) のみが設定されるように構成したとしても、普図当たり遊技の実行タイミングを計って遊技を行うメリットを生じなくさせることができる。

20

【 0 7 7 9 】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本実施形態の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本実施形態では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態 ( 高確率状態、低確率状態 ) と、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( 普図保留数 ) と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、普電入賞装置 6 4 0 への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。

30

【 0 7 8 0 】

このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、普電入賞装置 6 4 0 への球の入球具合を可変させるように構成することで、普電入賞装置 6 4 0 への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。

【 0 7 8 1 】

一方、S 1 1 0 2 の処理において、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) が変動表示中ではないと判別した場合には ( S 1 1 0 2 : N o )、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し ( S 1 1 1 5 )、変動時間が経過していないと判別した場合は ( S 1 1 1 5 : N o )、そのまま本処理を終了する。

40

【 0 7 8 2 】

一方、S 1 1 1 5 の処理において変動時間が経過していると判別した場合は ( S 1 1 1 5 : Y e s )、次に、第 2 図柄表示装置 8 3 の停止表示を設定する ( S 1 1 1 6 )。S 1 1 1 6 の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第 2 図柄表示装置 8 3 には「」図柄が停止表示 ( 点灯表示 ) されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第 2 図柄表示装置 8 3 には「×」図柄が停止表示 ( 点灯表示 ) される。つまり、上述した S 1 1 1 2、或いは S 1 1 1 3 の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。

【 0 7 8 3 】

50

S 1 1 1 6 の処理により、停止表示を設定すると、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了し、S 1 1 1 2 の処理、或いは S 1 1 1 3 の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第 2 図柄）が第 2 図柄表示装置 8 3 に停止表示（点灯表示）される。

【 0 7 8 4 】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（S 1 1 1 7）。今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（S 1 1 1 7 : Y e s）、電動役物 6 4 0 a の開閉制御態様（開放パターン）を設定するための処理が実行される。一方、子泣きの普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（S 1 1 1 7 : N o）、そのまま本処理を終了する。

【 0 7 8 5 】

次に、本実施形態における電動役物 6 4 0 a の開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（S 1 1 0 8 ~ S 1 1 1 1 の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（S 1 1 1 5 の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

【 0 7 8 6 】

即ち、本実施形態では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。

【 0 7 8 7 】

このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物 6 4 0 a がロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。

【 0 7 8 8 】

そこで、本実施形態では、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物 6 4 0 a を開放させることができる。

【 0 7 8 9 】

S 1 1 1 7 の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合は（S 1 1 1 7 : Y e s）、次に、現在の普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別するために、時短カウンタ 2 0 3 h がオンであるかを判別し（S 1 1 1 8）、時短カウンタ 2 0 3 h がオンでは無い（オフである）、即ち、現在が普通図柄の低確率状態であると判別した場合は（S 1 1 1 8 : N o）、通常用普図当たりシナリオ動作を設定する（S 1 1 1 9）。

【 0 7 9 0 】

一方、S 1 1 1 8 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h がオンに設定されていると判別した場合は（S 1 1 1 8 : Y e s）、時短用普図当たりシナリオ動作を設定する（S 1 1 2 0）。

10

20

30

40

50

## 【0791】

次いで、S 1 1 1 9、或いはS 1 1 2 0の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物6 4 0 aの開閉制御開始を設定し（S 1 1 2 1）、本処理を終了する。

## 【0792】

なお、本実施形態では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物6 4 0 aの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物6 4 0 aの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物6 4 0 aの開  
10 放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物6 4 0 aがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物6 4 0 aの開放パターンを設定するように構成しても良い。

## 【0793】

また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図48のS 1 0 6参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置1 1 0のメイン処理（図55）の外部出力処理（図55のS 1 8 0 1参照）にて音声ランプ制御装置1 1 3へと出力される。  
20

## 【0794】

次に、図49を参照して、本第1実施形態にて実行されるスルーゲート通過処理（S 1 0 7）を実行する。本処理は、タイマ割込処理（図39参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第2当たり乱数カウンタC 4が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。

## 【0795】

スルーゲート通過処理（図49のS 1 0 7）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7を通過したか否かを判定する（S 1 2 0 1）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7における球の通過を3回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7を通過したと判定されると（S 1 2 0 1 : Y e s）、次に、普通図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値（M）を取得し（S 1 2 0 2）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値（M）が1よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（S 1 2 0 3）。  
30

## 【0796】

S 1 2 0 3の処理で、普通図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値（M）が1よりも大きい（上限値の1である）と判別した場合は（S 1 2 0 3 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値（M）が1よりも大きくない（0である）と判別した場合は（S 1 2 0 3 : Y e s）、普通図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値（M）に1を加算し（S 1 2 0 4）、普図保留球数コマンド（普通図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値（M）を示すためのコマンド）を設定し（S 1 2 0 5）、第2当たり乱数カウンタC 4の値を普通図柄保留球格納エリア2 0 3 bに格納し（S 1 2 0 6）、本処理を終了する。  
40

## 【0797】

次に、図50を参照して、主制御装置1 1 0内のM P U 2 0 1により実行される特電始動口入賞処理（S 1 0 8）について説明する。図50は、タイマ割込処理（図39参照）の中で実行される特電始動口入賞処理（S 1 0 8）を示すフローチャートである。本実施形態のパチンコ機1 0は、図2に示した通り、普電入賞装置6 4 0内に特電作動口6 4 3を有しており、球を特電作動口6 4 3に入賞させることにより、V入賞装置6 5を所定の可変パターンが開放させる役物当たり遊技を実行するように構成している。この特電始動  
50

口入賞処理 ( S 1 0 8 ) では、特電作動口 6 4 3 に球が入賞した場合における各種処理が実行される。

【 0 7 9 8 】

特電始動口入賞処理 ( S 1 0 8 ) が実行されると、まず、特電始動入賞、即ち、特電作動口 6 4 3 に遊技球が入賞したかを判別する ( S 1 3 0 1 )。この S 1 3 0 1 の処理では、特電作動口 6 4 3 に入賞した球を検知可能な検知スイッチ ( 図示せず ) から球を検知したことを示す検知信号が出力されたか ( されているか ) が判別される。S 1 3 0 1 の処理において、特電作動口 6 4 3 に遊技球が入賞していないと判別した場合は ( S 1 3 0 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。

【 0 7 9 9 】

一方、特電作動口 6 4 3 に遊技球が入賞したと判別した場合は ( S 1 3 0 1 : Y e s )、次いで、現在が普通図柄の当たり遊技中であるかを判別する ( S 1 3 0 2 )。現在が普通図柄の当たり遊技中ではないと判別した場合は ( S 1 3 0 2 : N o )、特電作動口 6 4 3 に球が入賞し得ない状態であるため、エラーコマンドを設定し ( S 1 3 0 9 )、その後、本処理を終了する。S 1 3 0 9 の処理を行うことで、普図当たり遊技期間外に遊技球が特電作動口 6 4 3 に入賞した状態、即ち、不正に遊技球を特電作動口 6 4 3 に入賞させる遊技が行われた場合、或いは、特電作動口 6 4 3 に付設された部材 ( 例えば、電動役物 6 4 0 a、第 2 可動弁 6 4 2 ) の不具合が発生している場合を迅速に外部に報知することができる。

【 0 8 0 0 】

S 1 3 0 2 の処理において、現在が普通図柄の当たり遊技中であると判別した場合は ( S 1 3 0 2 : Y e s )、次に、現在が特電作動中 ( 役物当たり遊技中 ) であるかを判別し ( S 1 3 0 3 )、現在が特電作動中 ( 役物当たり遊技中 ) であると判別した場合は ( S 1 3 0 3 : Y e s )、新たな役物当たり遊技を実行することができない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、現在が特電作動中 ( 役物当たり遊技中 ) ではないと判別した場合は ( S 1 3 0 3 : Y e s )、次いで、現在が特別図柄の変動中であるか否かを判別する ( S 1 3 0 4 )。現在が特別図柄の変動中であると判別した場合には ( S 1 3 0 4 : Y e s )、特図仮停止フラグ 2 0 3 m をオンに設定し ( S 1 3 0 5 )、特図仮停止コマンドを設定し ( S 1 3 0 6 )、役物当たりフラグ 2 0 3 k をオンに設定し ( S 1 3 0 7 )、S 1 3 0 8 の処理へ移行する。

【 0 8 0 1 】

即ち、S 1 3 0 4 の処理において、現在が特別図柄の変動中であると判別した場合には、実行中の特別図柄変動の変動時間の減算を中断させるために S 1 3 0 5、S 1 3 0 6 の処理を実行する。これにより、役物当たり遊技が実行される場合に実行中の特別図柄変動が中断する。また、S 1 3 0 7 の処理において設定された仮停止コマンドは、主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 5 5 ) の外部出力処理 ( 図 5 5 の S 1 8 0 1 参照 ) にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。

【 0 8 0 2 】

一方、S 1 3 0 4 の処理において、現在が特別図柄の変動中ではないと判別した場合には ( S 1 3 0 4 : N o )、S 1 3 0 5、S 1 3 0 6 の処理をスキップし、S 1 3 0 7 の処理へ移行する。S 1 3 0 8 の処理では、特電作動コマンドを設定し ( S 1 3 0 8 )、その後、本処理を終了する。

【 0 8 0 3 】

以上、説明をした通り、特電始動口入賞処理 ( S 1 0 8 ) は、特電作動口 6 4 3 に球が入賞した場合において、その入賞が正常に入賞したものであるかの判別処理手段と、その入賞に基づいて新たな役物当たり遊技を実行可能であるかの判別処理手段と、特別図柄変動に対する処理 ( 実行中の特別図柄変動を中断させる処理、役物当たり遊技中に新たな特別図柄変動が実行されないようにする処理 ) を実行する手段と、役物当たり遊技を実行する手段と、を有するものである。

【 0 8 0 4 】

次に、図 5 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される V 入口通過処理 ( S 1 0 9 ) について説明する。図 5 1 は、タイマ割込処理 ( 図 3 9 参照 ) の中で実行される V 入口通過処理 ( S 1 0 9 ) を示すフローチャートである。

【 0 8 0 5 】

V 入口通過処理 ( S 1 0 9 ) では、まず貯留センサ 6 5 s ( 図 6 参照 ) がオンであるかを判定し ( S 1 4 0 1 )、貯留センサ 6 5 s がオンでなければ ( 貯留センサ 6 5 s 0 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、貯留センサ 6 5 s がオンであると判定した場合は ( S 1 4 0 1 : Y e s )、次に、V 入賞口開放期間中、即ち、役物当たり遊技中であるかを判別する ( S 1 4 0 2 )。S 1 4 0 2 の処理において、V 入賞口開放期間中 ( 役物当たり遊技中 ) であると判別された場合は ( S 1 4 0 2 : Y e s )、V 入口通過コマンドを設定し ( S 1 4 0 3 )、本処理を終了する。V 入賞口開放期間中ではない場合は ( S 1 4 0 2 : N o )、役物当たり遊技中でないにも関わらず、V 入賞装置 6 5 へ遊技球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定し ( S 1 4 0 4 )、本処理を終了する。

10

【 0 8 0 6 】

S 1 4 0 3 の処理において設定された V 入口通過コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 5 5 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 8 0 1 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、V 入口通過コマンドを受信すると、V 入口を通過した遊技球をカウントすると共に、表示制御装置 1 1 4 へ V 入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、V 入賞装置 6 5 への入球に基づく役物当たり遊技中の演出を実行することができる。

20

【 0 8 0 7 】

次に、図 5 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される V 通過処理 ( S 1 1 0 ) について説明する。図 5 2 は、タイマ割込処理 ( 図 3 9 参照 ) の中で実行される V 通過処理 ( S 1 1 0 ) を示すフローチャートである。

【 0 8 0 8 】

V 通過処理 ( S 1 1 0 ) が実行されると、まず、V 通過ありか、即ち、V 入賞口 1 6 5 に遊技球が入賞したかを判別し ( S 1 5 0 1 )、V 入賞口 1 6 5 に遊技球が入賞していないと判別した場合は ( S 1 5 0 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。V 入賞口 1 6 5 に遊技球が入賞したと判別した場合は ( S 1 5 0 1 : Y e s )、次いで、現在が V 有効期間中であるかを判別する ( S 1 5 0 2 )。S 1 5 0 2 の処理では、役物当たり遊技に関する動作シナリオが設定されている期間を V 有効期間中であると判別し、それ以外の場合に、V 有効期間中では無いと判別する。

30

【 0 8 0 9 】

S 1 5 0 2 の処理において、V 有効期間中であると判別した場合は ( S 1 5 0 2 : Y e s )、次に、現在が役物当たり遊技中であるかを判別し ( S 1 5 0 3 )、役物当たり遊技中であれば ( S 1 5 0 3 : Y e s )、今回の役物当たり遊技に対応する V 通過時大当たり種別値を取得し ( S 1 5 0 4 )、大当たり種別に対応した V フラグをオンに設定し ( S 1 5 0 5 )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 0 に設定し ( S 1 5 0 6 )、S 1 5 0 7 の処理へ移行する。

40

【 0 8 1 0 】

つまり、S 1 5 0 4 ~ S 1 5 0 6 の処理では、役物当たり遊技中に遊技球が V 入賞口 1 6 5 へ入賞したことに基づいて、大当たり遊技を実行するための処理が実行される。一方、S 1 5 0 3 の処理において、役物当たり遊技中では無いと判別した場合は ( S 1 5 0 3 : N o )、新たに大当たり遊技を実行するための処理を行う必要が無い場合、S 1 5 0 4 ~ S 1 5 0 6 の処理をスキップして、S 1 5 0 7 の処理へ移行する。

【 0 8 1 1 】

S 1 5 0 7 の処理では、V 通過コマンドを設定し ( S 1 5 0 7 )、本処理を終了する。ここで設定される V 通過コマンドは、主制御装置 1 1 0 の制御処理で設定される他のコマンドと同様に音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 が V

50

通過コマンドを受信した場合、例えば、役物当たり遊技中にV通過コマンドを受信した場合は、役物当たり遊技中に実行されるVラッシュ中の演出に成功し、役物当たり遊技に続いて、大当たり遊技が実行されることを示すための演出を実行する。また、大当たり遊技中にV通過コマンドを受信した場合は、役物当たり遊技中にV通過コマンドを受信した場合と同様の演出を実行する。

#### 【0812】

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

10

#### 【0813】

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

20

#### 【0814】

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

#### 【0815】

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

30

40

#### 【0816】

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

50



I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し ( S 1 6 0 1 )、N M I 割込処理を終了する。

【 0 8 1 7 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出発射制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

【 0 8 1 8 】

次に、図 5 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 に電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 5 4 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【 0 8 1 9 】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理 ( 図 5 4 ) では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( S 1 7 0 1 )。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置 ( 音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置 ) が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理 ( 本実施形態では 1 秒 ) を実行する ( S 1 7 0 2 )。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する ( S 1 7 0 3 )。

【 0 8 2 0 】

その後は、電源装置 1 1 5 に設けた R A M 消去スイッチ 1 2 2 ( 図 1 0 参照 ) がオンされているか否かを判別し ( S 1 7 0 4 )、オンされていれば ( S 1 7 0 4 : Y e s )、処理を S 1 7 1 2 へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていなければ ( S 1 7 0 4 : N o )、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し ( S 1 7 0 5 )、記憶されていなければ ( S 1 7 0 5 : N o )、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理を S 1 7 1 2 へ移行する。

【 0 8 2 1 】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 1 7 0 5 : Y e s )、R A M 判定値を算出し ( S 1 7 0 6 )、算出した R A M 判定値が正常でなければ ( S 1 7 0 7 : N o )、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 7 1 2 へ移行する。なお、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【 0 8 2 2 】

S 1 7 1 2 の処理では、サブ側の制御装置 ( 周辺制御装置 ) となる払出制御装置 1 1 1 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する ( S 1 7 1 2 )。払出制御装置 1 1 1 は、この払出初期化コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 のスタックエリア以外のエリア ( 作業領域 ) をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 1 1 0 は、払出初期化コマンドの送信後は、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 7 1 3、S 1 7 1 4 ) を実行する。

【 0 8 2 3 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去スイッチ 1 2 2 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 1 2 2 が押されていれば、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 7 1 3、S 1 7 1 4 ) を実行する。

【 0 8 2 4 】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値 ( チェックサム値等

10

20

30

40

50

）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、RAM 203の初期化处理（S 1713、S 1714）を実行する。RAMの初期化处理（S 1713、S 1714）では、RAM 203の使用領域を0クリアし（S 1713）、その後、RAM 203の初期値を設定する（S 1714）。RAM 203の初期化处理の実行後は、S 1710の処理へ移行する。

#### 【0825】

一方、RAM消去スイッチ122がオンされておらず（S 1704：No）、電源断の発生情報が記憶されており（S 1705：Yes）、更にRAM判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S 1707：Yes）、RAM 203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S 1708）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（S 1709）、S 1710の処理へ移行する。払出制御装置111は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM 213に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

10

#### 【0826】

次に、音声ランプ制御装置113に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（S 1710）。その後、割込みを許可し（S 1711）、第1可動弁動作シナリオに基づく動作を設定する（S 1715）。そして、後述するメイン処理に移行する。

20

#### 【0827】

次に、図55を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置110内のMPU 201により実行されるメイン処理について説明する。図55は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

#### 【0828】

メイン処理（図55参照）においては、まず、タイマ割込処理（図39参照）の中でRAM 223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（S 1801）。具体的には、タイマ割込処理（図39参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置111に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図40参照）や始動入賞処理（図46参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。更に、この外部出力処理（図55のS 1801）により、主制御装置110の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置113に送信し、第3図柄表示装置81にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図56参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置112へ球発射信号を送信する。

30

#### 【0829】

次に、変動種別カウンタCS1の値を更新する（S 1802）。具体的には、変動種別カウンタCS1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では198）に達した際、0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1の更新値を、RAM 203の該当するバッファ領域に格納する。

40

#### 【0830】

変動種別カウンタCS1の更新が終わると、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 1803）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置113にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置650の特定入賞口（大開放口）650aを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（S 1804）。

50

## 【0831】

大当たり制御処理（S1804）の詳細な内容については、図56～図57を参照して後述するが、この大当たり制御処理（S1804）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口650a（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口650a）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口650a）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口650a）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口650a）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本実施形態では、大当たり制御処理（S1804）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。

## 【0832】

次いで、球が特電作動口643に入賞した場合に実行される役物当たり遊技に関する役物当たり制御処理を実行する（S1805）。この役物当たり制御処理（S1805）では、役物当たり遊技中に開放動作されるV入賞装置65に対して、V開閉扉65aを開放する期間と、閉鎖する期間とを、予め定められたシナリオ（役物当たり動作シナリオ）に基づいて設定するための処理が実行される。なお、役物当たり制御処理（S1805）の詳細な内容については、図58を参照して後述する。

## 【0833】

次に、普電入賞装置640に付随する電動役物640aの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（S1806）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図48参照）のS1121の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるS1119の処理、S1120の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

## 【0834】

次に、第1図柄表示装置37A、37Bの表示を更新する第1図柄表示更新処理を実行する（S1807）。第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図41のS205）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第1図柄表示装置37A、37Bにおいて開始する。本実施形態では、第1図柄表示装置37A、37BのLEDの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているLEDが赤であれば、その赤のLEDを消灯すると共に緑のLEDを点灯させ、緑のLEDが点灯していれば、その緑のLEDを消灯すると共に青のLEDを点灯させ、青のLEDが点灯していれば、その青のLEDを消灯すると共に赤のLEDを点灯させる。

## 【0835】

なお、メイン処理は4ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にLEDの点灯色を変更すると、LEDの点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がLEDの点灯色の变化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を1カウントし、そのカウンタが100に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4s毎にLEDの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LEDの点灯色が変更されたら、0にリセットされる。

## 【0836】

また、第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図41参照）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第1図柄表示装置37A、37Bにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動停止処理（図45のS208参照）によって、特別図柄変動パターン選択処理（図43のS307参照）のS507で設定された表示態様で、停止図柄を第1図柄表示装置37A、37Bに停止表示（点灯表示）する。

## 【0837】

さらに、本実施形態では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。

10



20

30

40

50

## 【0838】

次に、第2図柄表示装置の表示を更新する第2図柄表示更新処理を実行する(S1808)。第2図柄表示更新処理では、普通図柄変動開始処理(図48参照)のS1114の処理によって第2図柄の変動時間が設定された場合に、第2図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第2図柄表示装置では、第2図柄としての「」の図柄と「」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理(S1808)では、普通図柄変動処理(図48参照)のS1116の処理によって第2図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動開始処理(図48参照)のS1112の処理またはS1113の処理によって設定された表示態様で、停止図柄(第2図柄)を第2図柄表示装置に停止表示(点灯表示)する。

10

## 【0839】

その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S1809)、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S1809:No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間(本実施形態では4m秒)が経過したか否かを判別し(S1810)、既に所定時間が経過していれば(S1810:Yes)、処理をS1801へ移行し、上述したS1801以降の各処理を繰り返し実行する。

## 【0840】

20

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ(S1810:No)、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する(S1811, S1812)。

## 【0841】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S1811)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施形態では479、232)に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S1811の処理と同一の方法によって実行する(S1812)。なお、このS1812の処理では、変動種別カウンタCS1の値と同様に普図変動種別カウンタCS2の値も更新される。

30

## 【0842】

ここで、S1801~S1808の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2(即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値)をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1、普図変動種別カウンタCS2の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

40

## 【0843】

また、S1809の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S1809:Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図53のNMI割込処理が実行されたということなので、S1813以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処

50

理の発生を禁止し（S 1 8 1 3）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 等の周辺制御装置）に対して送信する（S 1 8 1 4）。そして、R A M 判定値を算出して、その値を保存し（S 1 8 1 5）、R A M 2 0 3 のアクセスを禁止して（S 1 8 1 6）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、R A M 判定値は、例えば、R A M 2 0 3 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

#### 【 0 8 4 4 】

なお、S 1 8 0 9 の処理は、S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 8 で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われる S 1 8 1 1 と S 1 8 1 2 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S 1 8 0 1 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S 1 8 0 1 の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S 1 7 0 1）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S 1 8 0 1 の処理から開始することができる。従って、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減できると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

#### 【 0 8 4 5 】

次に、図 5 6 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり制御処理（S 1 8 0 4）を説明する。図 5 6 は、この大当たり制御処理（S 1 8 0 4）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（S 1 8 0 4）は、メイン処理（図 5 5 参照）の中で実行され、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出を実行するための情報（コマンド）の設定や、入賞口等（特定入賞口（大開放口）6 5 0 a）を開放又は閉鎖するための処理である。

#### 【 0 8 4 6 】

大当たり制御処理（S 1 8 0 4）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるタイミングであるかを判別する（S 1 9 0 1）。具体的には、特別図柄変動停止処理（図 4 5 の S 2 0 8 参照）の S 8 0 6 の処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されている場合、或いは、役物当たり制御処理（図 5 8 の S 1 8 0 5 参照）の S 2 0 1 0 の処理が実行され、大当たりの開始が設定されている場合に、各種動作シナリオテーブル 2 0 2 e が有する大当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e 1 に対応させて動作カウンタがセットされる。そして、動作カウンタの値が大当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e 1 に規定されている大当たり開始タイミングと一致した場合に、大当たりが開始されると判別する。S 1 9 0 1 の処理において、特別図柄の大当たり開始タイミングであると判別した場合には（S 1 9 0 1 : Y e s）、オープニングコマンドを設定して（S 1 9 0 2）、本処理を終了する。

#### 【 0 8 4 7 】

なお、オープニングコマンドは遊技状態や大当たり種別に応じて遅延（可変）して送信するように構成してもよい。具体的には、定期的（4 m s 毎）に更新されるオープニングカウンタを設ける。そして、特別図柄の大当たりまたは役物当たりが開始される場合に、オープニングカウンタを 0 に初期化して、その後、オープニングカウンタが所定値（例えば、大当たり A , B の場合は 2 5 0 0、大当たり C の場合は 5 0 0 0）となった場合に、オープニングコマンドを送信するようにすればよい。このようにすることで、例えば、左打ち遊技であって、特図抽選で大当たりとなった場合には、大当たりの開始（特定入賞口 6 5 0 a が開放される）までの時間を短くし、左打ち遊技であって、特電遊技の結果、役物当たり遊技にて大当たりとなった場合には、大当たりの開始（特定入賞口 6 5 0 a が開放される）までの時間を長くすることができる。このように構成することで、役物当たり

遊技中の球流れ状況を注視していた遊技者に対して大当たり遊技への準備をさせる期間を確保することができる。

【0848】

一方、S1901の処理において、大当たり開始タイミングでは無いと判別した場合は(S1901:No)、次に、現在が大当たり中であるかを判別する(S1903)。このS1903の処理では、遊技状態格納エリア203gに記憶されている当たり遊技に関する遊技情報を読み出して判別が行われる。

【0849】

大当たり中としては、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81において特別図柄の大当たり(特別図柄の大当たり遊技中も含む)を示す表示がなされている最中と、大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。また、V入賞口165に球が入賞したことを示す表示がなされている最中も含まれる。S1903の処理において大当たり中では無いと判別した場合は(S1903:No)、そのまま本処理を終了する。一方、大当たり中であると判別した場合は(S1903:Yes)、次に、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する(S1904)。

10

【0850】

S1904の処理において新たなラウンドの開始タイミングであるかと判別した場合、即ち、取得した動作カウンタの値が大当たり動作シナリオテーブル202e1に規定されているラウンド遊技の開始タイミングであるかと判別した場合は(S1904:Yes)、特定入賞口ソレノイド209aをオンに設定し(S1905)、新たに開始するラウンド数

20

【0851】

一方、S1904の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には(S1904:No)、ラウンドの終了タイミングであるかを判別する(S1907)。ラウンドの終了タイミングであるかと判別した場合には、即ち、取得した動作カウンタの値が大当たり動作シナリオテーブル202e1に規定されているラウンド遊技の終了タイミングであるかと判別した場合は(S1907:Yes)、特定入賞口ソレノイド209aをオフに設定し(S1908)、入賞個数カウンタ203eの値を0にクリアする(S1909)。その後、この処理を終了する。

30

【0852】

一方、S1907の処理において、ラウンドの終了タイミングでないと判別した場合には(S1907:No)、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する(S1910)。エンディング演出の開始タイミングは、大当たり遊技における最終ラウンド(大当たりAの場合であれば4ラウンド目)が終了して特定入賞口650aが閉状態にされ、球はけ時間である待機時間(本実施形態では、3秒)が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングであるかと判別する。エンディング演出の開始タイミングであるかと判別した場合には(S1910:Yes)、エンディングの開始を示すエンディングコマンドを設定して(S1911)、本処理を終了する。

40

【0853】

一方、S1910の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は(S1910:No)、次に、大当たりの終了タイミングであるかを否かを判別する(S1912)。なお、大当たりの終了タイミングとは、具体的には、取得した動作カウンタの値が大当たり動作シナリオテーブル202e1に規定されている大当たり遊技の終了タイミングである。S1912の処理において、大当たりの終了タイミング(エンディング演出の終了タイミング)であるかと判別した場合は(S1912:Yes)、次いで、大当たりの種別が大当たりBであるかを否かを判別する(S1913)。大当たりBであると判別した場合は(S1913:Yes)、時短カウンタ203hの値に15を設定し(S1914)、S1916の処理へ移行する。S1913の処理において、大当たりの種別が大当たりBではない(大当たりA、又は大当たりCである)と判別した場合には(S1913:No)、S1915の処理へ移行する。

50

## 【0854】

S 1 9 1 5 の処理では、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 4 を設定し ( S 1 9 1 5 )、次に、大当たり後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し ( S 1 9 1 6 )、大当たりの終了を設定するための大当たり終了を設定して ( S 1 9 1 7 )、本処理を終了する。

## 【0855】

一方、S 1 9 1 2 の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には ( S 1 9 1 2 : N o )、入賞処理を実行し ( S 1 9 1 8 )、その後、本処理を終了する。ここで、図 5 7 を参照して、この入賞処理 ( S 1 9 1 8 ) について詳細に説明する。図 5 7 は、この入賞処理 ( S 1 9 1 8 ) の内容を示したフローチャートである。

## 【0856】

入賞処理 ( 図 5 7 の S 1 9 1 8 ) では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する ( S 2 0 0 1 )。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口 6 5 0 a が開放している期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には ( S 2 0 0 1 : N o )、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には ( S 2 0 0 1 : Y e s )、次いで、特定入賞口 6 5 0 a を球が通過したかを判別する ( S 2 0 0 2 )。特定入賞口 6 5 0 a を球が通過したと判別した場合には ( S 2 0 0 2 : Y e s )、入賞個数カウンタの値に 1 加算して更新し ( S 2 0 0 3 )、加算後の入球数を示すコマンドを設定する ( S 2 0 0 4 )。一方、特定入賞口 6 5 0 a を球が通過していないと判別した場合には ( S 2 0 0 2 : N o )、そのまま本処理を終了する。

## 【0857】

S 2 0 0 4 の処理を実行後、次いで、入賞個数カウンタの値が 1 0 であるか判別する ( S 2 0 0 5 )。入賞個数カウンタの値が 1 0 であると判別した場合には ( S 2 0 0 5 : Y e s )、動作カウンタの値を現在のラウンド終了を示す値の 1 つ手前に更新し ( S 2 0 0 6 )、その後、本処理を終了する。S 2 0 0 5 の処理において、入賞個数カウンタの値が 1 0 ではないと判別した場合には ( S 2 0 0 5 : N o )、S 2 0 0 6 の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

## 【0858】

このように構成することで、ラウンド遊技の終了条件として、時間の経過 ( 3 0 秒経過 ) を契機に成立する終了条件と、球の入賞 ( 1 0 個入賞 ) を契機に成立する終了条件と、を設けた場合において、何れの終了条件が成立した場合であっても、同一の動作シナリオに基づいて大当たり遊技の動作制御を実行することができる。よって、主制御装置 1 1 0 の制御処理を簡素化することができる。

## 【0859】

次に、図 5 8 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される役物当たり制御処理 ( S 1 8 0 5 ) を説明する。図 5 8 は、この役物当たり制御処理 ( S 1 8 0 5 ) を示すフローチャートである。この役物当たり制御処理 ( S 1 8 0 5 ) は、メイン処理 ( 図 5 5 参照 ) の中で実行されるものであり、特電始動口入賞処理 ( 図 5 0 の S 1 0 8 参照 ) にて役物当たりフラグ 2 0 3 k がオンに設定されたことを契機に設定される動作シナリオ ( 役物当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e 2 に規定されている動作シナリオ ) の更新状況 ( 取得した動作カウンタの値 ) に基づいて各種制御処理が実行される。

## 【0860】

役物当たり制御処理 ( S 1 8 0 5 ) では、まず、役物当たりが開始されるタイミングであるかを判別する ( S 2 1 0 1 )。ここでは、役物当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e ( 図 2 6 ( b ) 参照 ) に対応する動作カウンタの値が 1 であるかを判別する。役物当たりの開始タイミングであると判別した場合には ( S 2 1 0 1 : Y e s )、役物当たりオープニングコマンドを設定して ( S 2 1 0 2 )、本処理を終了する。

## 【0861】

一方、S 2 1 0 1 の処理において、役物当たり開始タイミングでは無いと判別した場合は ( S 2 1 0 1 : N o )、次に、現在が役物当たり中であるかを判別する ( S 2 1 0 3 )

10

20

30

40

50

。役物当たり中では無いと判別した場合は ( S 2 1 0 3 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、役物当たり中であると判別した場合は ( S 2 1 0 3 : Y e s )、次に、開放動作のタイミングであるか判別する ( S 2 1 0 4 )。具体的には、役物当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e に対応する動作カウンタの値が 2 6 であるかを判別する。開放動作のタイミングであるか判別した場合には ( S 2 1 0 4 : Y e s )、開放ソレノイド ( V 入賞口ソレノイド 2 0 9 b ) をオンに設定し ( S 2 1 0 5 )、その後、本処理を終了する。なお、図示は省略するが、V 入賞装置 6 5 の役物当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e に対応する動作カウンタの値に応じて、開放ソレノイド ( V 入賞口ソレノイド 2 0 9 b ) を閉鎖 ( オフに設定 ) する処理や、貯留ソレノイド 2 0 9 c をオンに設定する処理が実行される。

10

#### 【 0 8 6 2 】

一方、S 2 1 0 4 の処理において、開放動作のタイミングではないと判別した場合には ( S 2 1 0 4 : N o )、次に、役物当たり終了のタイミングであるか判別する ( S 2 1 0 6 )。具体的には、役物当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e に対応する動作カウンタの値が 7 5 0 であるかを判別する。役物当たり終了のタイミングであるか判別した場合には ( S 2 1 0 6 : Y e s )、役物当たりフラグ 2 0 3 k をオフに設定し ( S 2 1 0 7 )、次に、V フラグ 2 0 3 p がオンであるか否かを判別する ( S 2 1 0 8 )。V フラグ 2 0 3 p がオフであると判別した場合には ( S 2 1 0 8 : N o )、そのまま本処理を終了する。V フラグ 2 0 3 p がオンであると判別した場合には ( S 2 1 0 8 : Y e s )、大当たりの開始を設定し ( S 2 1 1 0 )、V フラグ 2 0 3 p をオフに設定し ( S 2 1 1 1 )、その後、

20

#### 【 0 8 6 3 】

一方、S 2 1 0 6 の処理において、役物当たり終了のタイミングではないと判別した場合には ( S 2 1 0 6 : N o )、V 通過検出処理を実行し ( S 2 1 1 2 )、その後、本処理を終了する。

#### 【 0 8 6 4 】

< 第 1 実施形態における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 5 9 から図 7 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

30

#### 【 0 8 6 5 】

まず、図 5 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 5 9 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

#### 【 0 8 6 6 】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( S 4 0 0 1 )。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下 ( 瞬間的な停電、所謂「瞬停」 ) によって、S 4 1 1 7 の電源断処理 ( 図 6 0 参照 ) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される ( S 4 0 0 2 )。図 6 0 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断の発生情報を受信すると ( 図 6 0 の S 4 1 1 4 参照 )、S 4 1 1 7 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 4 1 1 7 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

40

#### 【 0 8 6 7 】

電源断処理中フラグがオフであれば ( S 4 0 0 2 : N o )、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 4 1 1 7 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ

50



制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 4 0 0 3）。

【0 8 6 8】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 4 0 0 6 の処理によって「5 5 A A h」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「5 5 A A h」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（S 4 0 0 3 : Y e s）、S 4 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（S 4 0 0 3 : N o）、S 4 0 0 8 へ移行する。

10

【0 8 6 9】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 4 0 0 3 : Y e s）、S 4 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 4 1 1 7 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（S 4 0 0 3 : N o）、S 4 0 0 8 へ移行する。

20

【0 8 7 0】

電源断処理中フラグがオンであれば（S 4 0 0 2 : Y e s）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 4 1 1 7 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 4 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

【0 8 7 1】

S 4 0 0 4 の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする（S 4 0 0 4）。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「0 F F h」を書き込み、それを 1 バイト毎に読み出して「0 F F h」であるか否かを確認し、「0 F F h」であれば正常と判別する。かかる 1 バイト毎の書き込み及び確認を、「0 F F h」に次いで、「5 5 h」、「0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が 0 クリアされる。

30

【0 8 7 2】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（S 4 0 0 5 : Y e s）、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する（S 4 0 0 6）。この特定領域に書き込まれた「5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（S 4 0 0 5 : N o）、R A M 2 2 3 の異常を報知して（S 4 0 0 7）、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

40

【0 8 7 3】

S 4 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（S 4 0 0 8）。電源断フラグは S 4 1 1 7 の電源断処理の実行時にオンされる（図 6 0 の S 4 1 1 6

50

参照)。つまり、電源断フラグは、S 4 1 1 7 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 4 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 4 1 1 7 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には (S 4 0 0 8 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M の作業エリアをクリアし (S 4 0 0 9)、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 4 0 1 0)、割込み許可を設定して (S 4 0 1 1)、メイン処理へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

#### 【0874】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 4 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 4 0 0 4 から S 4 0 0 6 の処理を経由して S 4 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には (S 4 0 0 8 : N o)、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 4 0 0 9 をスキップして、処理を S 4 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定する (S 4 0 1 0)。

#### 【0875】

なお、S 4 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 4 0 0 4 から S 4 0 0 6 の処理を経由して S 4 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 4 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

#### 【0876】

次に、図 6 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 6 0 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回 S 4 1 0 1 の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したか否かが判別され (S 4 1 0 1)、1 ミリ秒以上経過していなければ (S 4 1 0 1 : N o)、S 4 1 0 2 ~ S 4 1 1 1 の処理を行わずに S 4 1 1 2 の処理へ移行する。S 4 1 0 1 の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 4 1 0 2 ~ S 4 1 1 1 が表示 (演出) に関する処理であり、短い周期 (1 ミリ秒以内) で編集する必要がないのに対して、S 4 1 1 2 のコマンド判定処理や S 4 1 1 3 の変動表示設定処理を短い周期で実行の方が好ましいからである。S 4 1 1 2 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 4 1 1 2 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

#### 【0877】

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

#### 【0878】

10

20

30

40

50

S 4 1 0 5 の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される ( S 4 1 0 6 )。客待ち演出では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。

【 0 8 7 9 】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( S 4 1 0 7 )。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

10

【 0 8 8 0 】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し ( S 4 1 0 8 )、その後音編集・出力処理を実行する ( S 4 1 0 9 )。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。

【 0 8 8 1 】

S 4 1 0 9 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し ( S 4 1 1 0 )、次に、演出更新処理を実行する ( S 4 1 1 1 )。この演出更新処理 ( S 4 1 1 1 ) の詳細については、図 7 2 を参照して後述する。S 4 1 1 1 の処理を実行後、S 4 1 1 2 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 4 1 0 8 のランプ編集処理が実行される。なお、S 4 1 0 9 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

20

【 0 8 8 2 】

S 4 1 1 1 の処理後、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) が実行され、S 4 1 1 3 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) の詳細については、図 6 1 を参照して後述する。

30

【 0 8 8 3 】

S 4 1 1 3 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図 7 1 を参照して後述する。

【 0 8 8 4 】

S 4 1 1 3 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( S 4 1 1 4 )。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 4 1 1 4 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 4 1 1 4 : Y e s )、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして ( S 4 1 1 6 )、電源断処理を実行する ( S 4 1 1 7 )。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 4 1 1 8 )、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

40

【 0 8 8 5 】

一方、S 4 1 1 4 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 4 1 1 4 : N o )、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか

50

否かが判別され ( S 4 1 1 5 )、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ ( S 4 1 1 5 : N o )、S 4 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( S 4 1 1 5 : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないの、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼ばパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

#### 【 0 8 8 6 】

次に、図 6 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) について説明する。図 6 1 は、このコマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 6 0 参照 ) の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) の詳細を説明する。

#### 【 0 8 8 7 】

コマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域 2 2 3 a から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 1 1 0 より第 1 可動弁動作コマンドを受信したか否かを判別する ( S 4 2 0 1 )。第 1 可動弁動作コマンドを受信したと判別された場合には ( S 4 2 0 1 : Y e s )、受信した第 1 可動弁動作コマンドに基づいて、動作シナリオの更新を設定し ( S 4 2 0 2 )、その後、本処理を終了する。

#### 【 0 8 8 8 】

つまり、本実施形態では、パチンコ機 1 0 において電源投入時に実行される第 1 可動弁 6 6 b への動作制御に関するコマンド ( 第 1 可動弁動作コマンド ) を受信した場合に、遅滞無く動作シナリオを更新させるために、コマンド判定処理の最優先判別順序に第 1 可動弁コマンドの受信を判別するための処理を設けている。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 側の動作制御内容と、音声ランプ制御装置 1 1 3 側での状況把握内容とを容易に同期させることができる。

#### 【 0 8 8 9 】

なお、本実施形態では、パチンコ機 1 0 において電源投入時に実行される第 1 可動弁 6 6 b への動作制御に関するコマンド ( 第 1 可動弁動作コマンド ) を受信した場合にのみ動作シナリオ ( 第 1 可動弁 6 6 b の動作状況を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で把握するための動作シナリオ ) を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、所定期間毎 ( 1 時間毎 ) に主制御装置 1 1 0 側から第 1 可動弁 6 6 b の動作制御内容を示すコマンドを出力したり、大当たり遊技が実行される毎に第 1 可動弁 6 6 b の動作制御内容を示すコマンドを出力したりするように構成しても良い。そして、受信したコマンドの内容と、更新している動作シナリオの内容と、を比較し、動作シナリオの更新内容を補正する処理を実行しても良い。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 側による主制御装置 1 1 0 側の動作制御内容の把握精度をより高めることができる。さらに、主制御装置 1 1 0 側から出力されるコマンドを受信するまでに要するタイムラグを予め考慮して、音声ランプ制御装置 1 1 3 側の動作シナリオの更新処理を実行するように構成しても良い。

#### 【 0 8 9 0 】

一方、S 4 2 0 1 の処理において、第 1 可動弁動作コマンドを受信していないと判別された場合には ( S 4 2 0 1 : N o )、主制御装置 1 1 0 より特図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する ( S 4 2 0 3 )。ここで、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動パターン ( 変動時間 ) を通知するためのコマンドである。S 4 2 0 3 の処理において、特図変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には ( S 4 2 0 3 : Y e s )、特図変動開始処理を実行し ( S 4 2 0 4 )、本処理を終了する。この特図変動開始

10

20

30

40

50

処理 ( S 4 2 0 4 ) の詳細については、図 6 2 を参照して後述する。

【 0 8 9 1 】

一方、 S 4 2 0 3 の処理において、特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には ( S 4 2 0 3 : N o ) 、特図停止種別コマンドを受信したか否かを判別する ( S 4 2 0 5 ) 。特図停止種別コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 2 0 5 : Y e s ) 、停止種別選択フラグ 2 2 3 e をオンに設定し ( S 4 2 0 6 ) 、受信した特図停止種別コマンドから停止種別を抽出し ( S 4 2 0 7 ) 、その後、本処理を終了する。

【 0 8 9 2 】

一方、 S 4 2 0 5 の処理において、特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 0 5 : N o ) 、次に、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したか判別する ( S 4 2 0 8 ) 。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には ( S 4 2 0 8 : Y e s ) 、受信した保留球数コマンドの図柄種別 ( 特別図柄、普通図柄 ) を解析し、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた対応するカウンタの値を更新する ( S 4 2 0 9 ) 。具体的には、特別図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値 ( 即ち、特別図柄の変動表示の保留球数 ) を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新する。

【 0 8 9 3 】

また、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( 即ち、普通図柄の変動表示の保留球数 ) を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた普通図柄保留球数カウンタの値を更新する。

【 0 8 9 4 】

ここで、保留球数コマンドは、球が各種入球口 ( 特図入球口 6 4 、スルーゲート 6 7 ) に入球 ( 始動入賞 ) し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、 S 4 2 0 9 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c 、普通図柄保留球数カウンタの値を、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c 、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値に合わせることができる。

【 0 8 9 5 】

よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 が有する特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が、主制御装置 1 1 0 の各種保留球数カウンタ 2 0 3 c , 2 0 3 d の値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の各種保留球数カウンタ各種保留球数カウンタ 2 0 3 c , 2 0 3 d の値に合わせることができる。

【 0 8 9 6 】

また、 S 4 2 0 8 の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 0 8 : N o ) 、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したか判別する ( S 4 2 1 0 ) 。 S 4 2 1 0 の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 2 1 0 : Y e s ) 、入賞コマンド処理を実行し ( S 4 2 1 1 ) 、本処理を終了する。この入賞コマンド処理 ( S 4 2 1 1 ) は、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別 ( 特別図柄、普通図柄 ) を解析し、その解析結果に対応する記憶領域 ( 音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内の入賞情報格納エリア 2 2 3 b ) に格納 ( 記憶 ) する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出 ( 先読み演出 ) を実行するための処理を行うものである。なお、詳細な内容については、図 6 3 を参照して後述する。

【 0 8 9 7 】

S 4 2 1 0 の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2

10

20

30

40

50

10 : No)、次に、主制御装置 110 より状態コマンドを受信したか否かを判別する (S4212)。状態コマンドを受信したと判別した場合には (S4212 : Yes)、状態コマンド受信処理を実行し (S4213)、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理 (S4213) の詳細については、図 64 を参照して後述するが、主制御装置 110 から出力される状態コマンドに基づいてパチンコ機 10 の遊技状態 (通常状態、時短状態) と、当たり遊技状態 (大当たり中、役物当たり中) を従状態設定エリア 223g に設定する処理が実行される。

#### 【0898】

次に、S4212 の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は (S4212 : No)、主制御装置 110 より停止関連コマンドを受信したかを判別する (S4214)。S4214 の処理において停止関連コマンドを受信したと判別した場合は (S4214 : Yes)、停止関連処理を実行し (S4215)、本処理を終了する。この停止関連処理 (S4215) の詳細な説明は図 65 を参照して後述するが、主制御装置 110 から出力される各種停止コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 に表示される第 3 図柄や第 4 図柄を用いた変動演出の表示態様を設定するための処理が実行される。

#### 【0899】

本実施形態では、特別図柄の変動表示が実行される期間として、特別図柄変動を実行する際に変動パターン (変動時間) を予め設定するように構成しているが、予め設定された変動パターンに基づいて特別図柄変動を実行している最中でも、他の特別図柄変動の結果に応じて強制的に特別図柄変動を停止させる処理を実行する場合がある。そのため、音声ランプ制御装置 113 側で停止関連処理 (S4215) を実行し、特別図柄変動が停止されたタイミングに対応させて第 3 図柄、第 4 図柄の変動表示 (変動演出) を停止することができるように構成している。これにより、特別図柄の変動状況と第 3 図柄表示装置 81 に表示される変動演出の状況とを同期させることができ、遊技者に分かり易い表示態様を提供することができる。

#### 【0900】

一方、S4214 の処理において、停止関連コマンドを受信していないと判別した場合は (S4214 : No)、主制御装置 110 より普図関連コマンドを受信したかを判別し (S4216)、普図関連コマンドを受信したと判別した場合は (S4216 : Yes)、普図関連処理を実行し (S4217)、本処理を終了する。普図関連処理 (S4217) の詳細については、図 66 を参照して後述する。

#### 【0901】

S4216 の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合には (S4216 : No)、主制御装置 110 より当たり関連コマンドを受信したかを判別し (S4218)、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は (S4218 : Yes)、当たり関連処理を実行し (S4219)、本処理を終了する。当たり関連処理 (S4219) の詳細については、図 67 を参照して後述するが、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第 3 図柄表示装置 81 に実行させるための処理を行うものである。

#### 【0902】

S4218 の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には (S4218 : No)、その他のコマンドに応じた処理を実行して (S4220)、本処理を終了する。S4220 の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 113 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を RAM 223 に記憶し、表示制御装置 114 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 114 に送信するように、コマンドの設定を行うものである。

#### 【0903】

以上、本実施形態の音声ランプ制御装置 113 にて実行されるコマンド判定処理 (図 61 の S4112) について説明をしたが、コマンド判定処理 (S4112) において、各種コマンドに対する受信の有無を判別する順序について、本実施形態に示した順序以外の

10

20

30

40

50

順序を用いても良く、例えば、状態コマンドを受信したか否かを判別する処理を、特図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する処理よりも先に実行するよう判別順序を規定しても良い。

#### 【0904】

このように構成することで、変動パターンコマンドと状態コマンドとが同時に主制御装置110から出力される場合、即ち、主制御装置110の特別図柄変動開始処理(図41のS205参照)の中で、特別図柄変動パターン選択処理(図43のS307参照)を実行し、特図変動パターンコマンドを設定し、その後、遊技状態が可変したことを示す状態コマンドを設定した場合であっても、音声ランプ制御装置113側で現在設定されている遊技状態を特図変動パターンコマンドよりも先に判定することができる。

10

#### 【0905】

次に、図62を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される特図変動開始処理(S4204)について説明をする。図62は、特図変動開始処理(S4204)を示したフローチャートである。この特図変動開始処理(S4204)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理(図61参照)の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第3図柄表示装置81に表示される特別図柄に対応する表示態様(主変動用変動パターン、従変動用変動パターン)を設定する処理が実行される。

#### 【0906】

そして、表示制御装置114は、ここで設定された表示態様(表示用コマンド)と、後述する変動表示設定処理(図71参照)にて設定された表示用変動パターンコマンドとに基づいて第3図柄表示装置81の表示領域に表示される表示態様を設定する。以下、特図変動開始処理(S4204)の詳細を説明する。

20

#### 【0907】

特図変動開始処理が設定されると、まず、特図変動開始フラグ223dをオンに設定し(S4301)、受信した特図変動パターンコマンドから変動パターンを抽出し(S4302)、変動パターン選択テーブル222aを用いて詳細な表示態様を選択する(S4303)。

#### 【0908】

次に、従状態設定エリア223gに設定(記憶)されている情報(現在の遊技状態を示す情報)を読み出して、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別する(S4304)。S4304の処理で、現在が時短状態では無い(通常状態)であると判別した場合は(S4304:No)、通常状態中の表示用コマンドを設定し(S4305)、本処理を終了する。S4305の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置113のメイン処理(図60参照)のコマンド出力処理(図60のS4102)において、表示制御装置114へと送信され、図11(b)に示したような主表示領域Dmにて特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定される。

30

#### 【0909】

一方、S4304の処理で、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は(S4304:Yes)、時短状態中の表示用コマンドを設定し(S4306)、報知済保留数格納エリア223sの値を1減算し(S4307)、今回受信した変動パターンに対応する値(変動時間)を、変動時間カウンタ223rにセットし(S4308)、本処理を終了する。

40

#### 【0910】

次に、図63を参照して音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される入賞コマンド処理(S4211)について説明をする。図63は、入賞コマンド処理(S4211)を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理(S4211)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理(図61参照)の中で実行されるものであって、受信した入賞コマンドの種別(特別図柄、普通図柄)と、現在の遊技状態と、に応じて入賞コマンド受信時に実行する演出(所謂、先読み演出

50

）を設定するための処理が実行される。

【0911】

入賞コマンド処理（S4211）を実行すると、まず、受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいてどの図柄種別に対応するものであるのかを解析し、対応する入賞情報記憶エリア223bに設定（格納）する（S4401）。そして、Vラッシュフラグ223qがオンに設定されているかを判別し（S4402）、オンに設定されていないと判別した場合は（S4402：No）、S4412の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。一方、オンに設定されていると判別した場合は（S4402：Yes）、受信した入賞コマンドに含まれる変動時間情報を抽出する（S4403）。

【0912】

そして、先読みカウンタ223hの値が1以上であるか否かを判別する（S4404）。先読みカウンタ223hの値が1より小さい（0である）と判別した場合は（S4404：No）、今回受信した入賞情報に含まれる変動時間（特別図柄の変動時間）を、Vラッシュの残期間として上乗せ報知することが出来ない状態であるため、抽出した変動時間を未報知期間格納エリア223jに格納し（S4410）、未報知保留数格納エリア223kの値を1加算し（S4411）、S4412の処理へ移行する。

【0913】

一方、S4404の処理において、先読みカウンタ223hの値が1以上であると判別した場合は（S4404：Yes）、今回受信した入賞コマンドに含まれる変動時間（特別図柄の変動時間）を、Vラッシュの残期間として上乗せ報知することが可能な状態であるため、次いで、中断フラグ223mがオンであるか否かを判別する（S4405）。S4405の処理では、現時点が上乗せ報知を実行可能なタイミングであるかを判別する。本実施形態では、Vラッシュ中において、役物当たり遊技期間中、及び大当たり遊技期間中は、Vラッシュの残期間を上乗せ報知しないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して各種当たり遊技に集中させて遊技を行わせることができる。

【0914】

S4405の処理において、中断フラグ223mがオフであると判別した場合は（S4405：No）、次に、特殊当たりフラグ223nがオンであるか否かを判別する（S4406）。特殊当たりフラグ223nがオフであると判別した場合は（S4406：No）、現在が、上乗せ報知を実行可能な状態であるため、時短期間カウンタ223iの値にS4403の処理で抽出した変動時間に対応する値を加算し（S4407）、報知済保留数格納エリア223sの値を1加算し、S4409の処理へ移行する。

【0915】

図示は省略するが、S4407の処理において変動時間が加算された場合には、その加算値に対応する表示用コマンドが設定され第3図柄表示装置81の表示面にて上乗せ報知演出（図15（a）参照）が実行される。なお、本実施形態では、上乗せ報知演出として、S4407の処理で加算された全ての値を報知するように構成しているが、これに限ること無く、加算された値を上限に複数回に分けて上乗せ報知演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、何を契機にVラッシュの残期間（残時短期間）が上乗せされているのかを遊技者に分かり難くすることができるため、遊技者が早期に飽きることの無い演出を実行することができる。

【0916】

また、それ以外にも、S4407の処理において加算された値が所定値に到達するまで、或いは、時短期間カウンタ223iの値が所定値まで減算するまでは、S4407の処理において加算された値を報知しないように構成し、複数の入賞コマンドに含まれる変動時間（特別図柄の変動時間）を合算して報知するように構成しても良い。これにより、1回の上乗せ報知演出にて上乗せされる残時短期間の長さに意外性を持たせることができる。また、この場合、例えば、特別図柄の大当たり当選時に設定される長さの変動時間（例えば、50秒）と同一の変動時間分の時短期間カウンタ223iに加算された場合に、上乗せ報知演出にて50秒の上乗せ報知演出を実行するように構成すると良い。このように

10

20

30

40

50



構成することで、特別図柄の大当たりに当選したのではと遊技者に思わせることができ、演出効果を高めることができる。

#### 【0917】

一方、S4405の処理において、中断フラグ223mがオンであると判別した場合と(S4405:Yes)、S4406の処理において、特殊当たりフラグ223nがオンであると判別した場合は(S4406:Yes)、抽出した変動時間を未報知期間格納エリア223jに格納し(S4410)、上述したS4411の処理へ移行する。

#### 【0918】

S4411の処理を終えると、先読みカウンタ223hの値を1減算し(S4409)、次いで、その他の処理を実行し(S4412)、その後、本処理を終了する。

10

#### 【0919】

次に、図64を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される状態コマンド受信処理(S4212)について説明する。図64は、この状態コマンド受信処理(S4212)を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理(S4212)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理(図61参照)の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第3図柄表示装置81に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理(S4213)の詳細を説明する。

#### 【0920】

状態コマンド受信処理(S4213)が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する(S4501)。ここでは、従状態設定エリア223gに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。S4501の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は(S4501:No)、S4502~S4508の処理をスキップし、S4509の処理へ移行する。遊技状態に変更があると判別した場合は(S4501:Yes)、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する(S4502)。

20

#### 【0921】

S4502の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合(今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合)は(S4502:Yes)、次いで、現在が、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する(S4503)。普通図柄の当たり中ではないと判別した場合は(S4503:No)、通常モードを示す表示用コマンドを設定し(S4504)、今回受信した状態コマンドが示す情報を従状態設定エリア223gに記憶(設定)し(S4509)、本処理を終了する。

30

#### 【0922】

ここで、S4504の処理で設定されたコマンドが表示制御装置114に通知されることにより通常状態中における変動演出表示が実行されることになる。このように、本実施形態では、音声ランプ制御装置113にて、主制御装置110から出力された状態コマンドに基づいて第3図柄表示装置81の表示領域にて表示される各種表示態様の種別(モード、背景)を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置114へと出力するように構成している。

40

#### 【0923】

このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置113側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすることが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド(種別コマンド)と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド(共通コマンド)とを表示制御装置114に出力するだけで、表示制御装置114側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第3図柄表示装置81に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置113の処理負荷を軽減させることができる。

#### 【0924】

50

なお、上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信した複数のコマンドを表示制御装置 1 1 4 側で組み合わせることにより第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置 1 1 4 側から音声ランプ制御装置 1 1 3 側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。

#### 【0925】

このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 が主制御装置 1 1 0 から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第 4 図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。

#### 【0926】

なお、本実施形態では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。

#### 【0927】

図 6 4 に戻り説明を続ける。S 4 5 0 2 の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合）は（S 4 5 0 2 : N o）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し（S 4 5 0 7）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（S 4 5 0 7 : Y e s）、V ラッシュモードを示す表示用コマンドを設定し（S 4 5 0 8）、上述した S 4 5 0 9 の処理へ移行する。遊技状態が時短状態はないと判別した場合は（S 4 5 0 7 : N o）、S 4 5 0 8 の処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【0928】

一方、S 4 5 0 3 の処理において、現在が普通図柄の当たり中であると判別した場合は（S 4 5 0 3 : Y e s）、延長モードを示す表示用コマンドを設定し（S 4 5 0 5）、延長フラグ 2 2 3 p をオンに設定し（S 4 5 0 6）、上述した S 4 5 0 9 の処理へ移行する。S 4 5 0 5 の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 6 0 参照）のコマンド出力処理（図 6 0 の S 4 1 0 2）において、表示制御装置 1 1 4 へと送信され、図 1 6（b）に示した延長画面を示す表示態様が設定される。

#### 【0929】

次に、図 6 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（図 6 1 参照）内の一処理である停止関連処理（S 4 2 1 5）について説明する。図 6 5 は、停止関連処理（S 4 2 1 5）の内容を示したフローチャートである。この停止関連処理（S 4 2 1 5）は、主制御装置 1 1 0 から停止関連コマンド（他の特別図柄抽選の抽選結果に基づいて停止表示される場合に設定されるコマンド）を受信した場合の表示態様を設定するための処理が実行される。

#### 【0930】

停止関連処理（S 4 2 1 5）が実行されると、まず、今回受信した停止関連コマンドが特図確定コマンドであるかを判別する（S 4 6 0 1）。特図確定コマンドであると判別した場合は（S 4 6 0 1 : Y e s）、変動停止用の表示コマンドを設定し（S 4 6 0 2）、

10

20

30

40

50

S 4 6 0 3 の処理へ移行する。一方、特図確定コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 6 0 1 : N o )、S 4 6 0 2 の処理をスキップし、S 4 6 0 3 の処理へ移行する。

#### 【 0 9 3 1 】

S 4 6 0 3 の処理では、今回受信した停止関連コマンドが特図仮停止コマンドであるかを判別する ( S 4 6 0 3 )。特図仮停止コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 6 0 3 : Y e s )、中断フラグ 2 2 3 m をオンに設定し ( S 4 6 0 4 )、特別図柄の仮停止態様を示す表示コマンドを設定し ( S 4 6 0 5 )、S 4 6 0 6 の処理へ移行する。一方、特図仮停止コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 6 0 3 : N o )、S 4 6 0 4、S 4 6 0 5 の処理をスキップし、S 4 6 0 6 の処理へ移行する。

10

#### 【 0 9 3 2 】

S 4 6 0 5 の処理で特別図柄の仮停止態様を示す表示コマンドが設定されると、図 1 3 ( b ) に示したように、仮停止中であることを示す表示態様 ( 「 S T O P 」 の文字 ) が表示されると共に、特別図柄変動の残期間を示すためのタイマ 8 1 2 の減算表示が中断される。

#### 【 0 9 3 3 】

S 4 6 0 6 の処理では、今回受信した停止関連コマンドが特図変動再開コマンドであるかを判別する ( S 4 6 0 6 )。この特図変動再開コマンドは、主制御装置 1 1 0 の特別図柄変動実行中処理 ( 図 4 4 の S 2 0 6 参照 ) において、特別図柄の変動が再開した場合に設定されるコマンドである ( 図 4 4 の S 7 0 2 参照 )。特図変動再開コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 6 0 6 : Y e s )、中断フラグ 2 2 3 m をオフに設定し ( S 4 6 0 7 )、特別図柄の変動再開を示す表示コマンドを設定し ( S 4 6 0 8 ) する。

20

#### 【 0 9 3 4 】

そして、中断フラグ 2 2 3 m がオンに設定されていた期間中に、未報知情報の更新があったかを判別する ( S 4 6 0 9 )。この処理では、未報知期間格納エリア 2 2 3 j、未報知保留数格納エリア 2 2 3 k に新たな変動時間を示す情報が格納されたかを判別する。S 4 6 0 9 の処理において、更新が無いと判別した場合は ( S 4 6 0 9 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、更新があると判別した場合は ( S 4 6 0 9 : Y e s )、更新内容に対応させて時短期間カウンタ 2 2 3 i の値を加算し ( S 4 6 1 0 )、未報知期間格納エリア 2 2 3 j、未報知保留数格納エリア 2 2 3 k、報知済保留数格納エリア 2 2 3 s の情報を更新し、本処理を終了する。一方、特図変動再開コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 6 0 6 : N o )、そのまま本処理を終了する。

30

#### 【 0 9 3 5 】

なお、S 4 6 1 0 の処理によって加算された値は、中断フラグ 2 2 3 がオフに設定されるタイミング、即ち、特図変動が再開され、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて表示されるタイマ 8 1 2 の数値が減算を開始するタイミングで纏めて上乗せ報知される。このように構成することで、特別図柄の変動時間の減算がストップしている状態では、各種当たり遊技に注視させると共に、各種当たり遊技の終了後に纏めて上乗せ報知演出が実行されるため、各種当たり遊技の終了後においても遊技者に V ラッシュの残期間が大量に上乗せされることに期待を持たせることができる。

40

#### 【 0 9 3 6 】

次に、図 6 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される普図関連処理 ( S 4 2 1 7 ) について説明する。図 6 6 は、この普図関連処理 ( S 4 2 1 7 ) を示したフローチャートである。この普図関連処理 ( S 4 2 1 7 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 6 1 参照 ) の中で実行されるものである。以下、普図関連処理 ( S 4 2 1 7 ) の詳細を説明する。

#### 【 0 9 3 7 】

普図関連処理 ( S 4 2 1 7 ) が実行されると、まず、今回受信した普図関連コマンドが普図変動パターンコマンドであるか否かを判別する ( S 4 7 0 1 )。受信したコマンドが普図変動パターンコマンドであると判別した場合は ( S 4 7 0 1 : Y e s )、表示用小当

50

たり開始コマンドを設定し（S 4 7 0 2）、その後、本処理を終了する。

【0 9 3 8】

S 4 7 0 1 の処理において、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドではないと判別した場合は（S 4 7 0 1 : N o）、次いで、今回受信した普図関連コマンドが普図当たり開始コマンドであるか否かを判別する（S 4 7 0 3）。受信したコマンドが普図当たり開始コマンドであると判別した場合は（S 4 7 0 3 : Y e s）、表示用小当たり入賞コマンドを設定し（S 4 7 0 4）、その後、本処理を終了する。

【0 9 3 9】

S 4 7 0 3 の処理において、受信したコマンドが普図当たり開始コマンドではないと判別した場合は（S 4 7 0 3 : N o）、次いで、今回受信した普図関連コマンドが特電作動コマンドであるか否かを判別する（S 4 7 0 5）。受信したコマンドが特電作動コマンドであると判別した場合は（S 4 7 0 5 : Y e s）、表示用 V 当たり入賞コマンドを設定し（S 4 7 0 6）、次いで、延長フラグ 2 2 3 p がオンに設定されているかを判別し（S 4 7 0 7）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、時短状態の終了タイミングにおいて実行中の普図当たり遊技にて特電作動口 6 4 3 へと球が入賞したことにより実行された役物当たり遊技であると判別した場合は（S 4 7 0 7 : Y e s）、延長フラグ 2 2 3 p をオフに設定し（S 4 7 0 8）、その後、本処理を終了する。一方、S 4 7 0 7 の処理において延長フラグ 2 2 3 p がオンでは無いと判別した場合は（S 4 7 0 7 : N o）、S 4 7 0 8 の処理をスキップして本処理を終了する。

【0 9 4 0】

S 4 7 0 5 の処理において、受信したコマンドが特電作動コマンドではないと判別した場合は（S 4 7 0 5 : N o）、次いで、今回受信した普図関連コマンドが普図当たり終了コマンドであるか否かを判別する（S 4 7 0 9）。受信したコマンドが普図当たり終了コマンドではないと判別した場合は（S 4 7 0 9 : N o）、そのまま本処理を終了する。受信したコマンドが普図当たり終了コマンドであると判別した場合は（S 4 7 0 9 : Y e s）、次いで、延長フラグ 2 2 3 p がオンであるか否かを判別する（S 4 7 1 0）。延長フラグ 2 2 3 p がオンであると判別した場合は（S 4 7 1 0 : Y e s）、延長フラグ 2 2 3 p をオフに設定し（S 4 7 1 1）、V ラッシュ終了を示す表示用コマンドを設定し（S 4 7 1 2）、V ラッシュフラグ 2 2 3 q をオフに設定し（S 4 7 1 3）、その後、本処理を終了する。

【0 9 4 1】

S 4 7 1 0 の処理において、延長フラグ 2 2 3 p がオフであると判別は（S 4 7 1 0 : N o）、普図当たり終了を示す表示用コマンドを設定し（S 4 7 1 4）、その後、本処理を終了する。

【0 9 4 2】

以上、説明をした通り、本実施形態では、時短状態における特別図柄の最終変動が停止した状態で普図当たり遊技が実行されている場合には、V ラッシュ演出を延長させるために延長フラグ 2 2 3 p がオンに設定される。そして、その普図当たり遊技に基づいて実行される特電遊技の進行状況に応じて、V ラッシュ演出の終了タイミングを異ならせている。具体的には、普図当たり遊技にて特電作動口 6 4 3 へと球が入賞しなかった場合は、その普図当たり遊技の終了タイミングで V ラッシュ演出を終了させ、特電作動口 6 4 3 へと球が入賞し、役物当たり遊技が実行された場合は、その役物当たり遊技の終了タイミングで V ラッシュ演出を終了させる。なお、役物当たり遊技にて V 入賞口 1 6 5 へと球が入賞した場合は、大当たり遊技（V 大当たり遊技）に基づく演出が優先して実行される。

【0 9 4 3】

このように構成することで、遊技者に対して、V 大当たり遊技を目指すことが可能な期間を遊技状態に問わず報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【0 9 4 4】

次に、図 6 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行され

るコマンド判定処理（図 6 1 参照）内の一処理である当たり関連処理（S 4 2 1 9）について説明する。図 6 7 は、当たり関連処理（S 4 2 1 9）の内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（S 4 2 1 9）では、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は役物当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は役物当たり遊技に対応した演出表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させるための処理を行うものであり、大当たり又は役物当たりに当選した場合に主制御装置 1 1 0 から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【0 9 4 5】

加えて、当たり遊技（大当たり遊技、役物当たり遊技）中に獲得した賞球の数を示すための賞球数コマンドを受信した場合に、その賞球数コマンドが示す賞球数を累積し、累積結果に基づいた表示用賞球数コマンドを設定する処理が実行される。

10

【0 9 4 6】

当たり関連処理（S 4 2 1 9）では、まず、コマンド判定処理（図 6 1 参照）により受信したコマンドが、大当たり関連コマンドであるかを判別する（S 4 8 0 1）。受信したコマンドが大当たり関連コマンドであると判別した場合には（S 4 8 0 1 : Y e s）、大当たり関連処理を実行し（S 4 8 0 2）、本処理を終了する。

【0 9 4 7】

ここで、図 6 8 を参照して、音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり関連処理（図 6 7 の S 4 2 1 9）内の一処理である大当たり関連処理（S 4 8 0 2）について説明する。図 6 8 は、大当たり関連処理（S 4 8 0 2）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置 1 1 0 から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

20

【0 9 4 8】

大当たり関連処理（S 4 8 0 2）では、まず、当たり関連処理（図 6 7 の S 4 8 0 1）により受信した当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（S 4 9 0 1）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（S 4 9 0 1 : Y e s）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（S 4 9 0 2）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 6 0 参照）のコマンド出力処理（S 4 1 0 2）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する。

30

【0 9 4 9】

次いで、V ラッシュフラグ 2 2 3 q がオンであるか否かを判別する（S 4 9 0 3）。V ラッシュフラグ 2 2 3 q がオンであると判別した場合は（S 4 9 0 3 : Y e s）、今回の大当たりが特殊当たり（大当たり B）であるかを判別し（S 4 9 1 1）、特殊当たり（大当たり B）であると判別した場合は（S 4 9 1 1 : Y e s）、特殊当たりフラグ 2 2 3 n をオフに設定し（S 4 9 1 2）、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 9 1 1 の処理で今回の大当たりが特殊当たり（大当たり B）では無いと判別した場合は（S 4 9 1 1 : N o）、S 4 9 1 2 の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

40

【0 9 5 0】

S 4 9 0 3 の処理において、V ラッシュフラグ 2 2 3 q がオフであると判別した場合は（S 4 9 0 3 : N o）、今回実行される大当たりで付与される時短回数を抽出し（S 4 9 0 4）、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納されている特図入賞情報を読み出し（S 4 9 0 5）、読み出した特図入賞情報から抽出した時短回数を上限に対象を選定し（S 4 9 0 6）、選定した特図入賞情報の数を未報知保留数格納エリア 2 2 3 k に格納し（S 4 9 0 7）、選定した特図入賞情報に含まれる変動時間を算出し（S 4 9 0 8）、算出した変動時間を未報知期間格納エリア 2 2 3 j に格納し（S 4 9 0 9）、V ラッシュフラグ 2 2 3

50

q をオンに設定し ( S 4 9 1 0 )、その後、本処理を終了する。

【 0 9 5 1 】

一方、S 4 9 0 1 の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 4 9 0 1 : N o )、次に、ラウンド数コマンドを受信したか判別する ( S 4 9 1 3 )。ラウンド数コマンドを受信した場合には ( S 4 9 1 3 : Y e s )、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し ( S 4 9 1 4 )、本処理を終了する。なお、本実施形態では主制御装置 1 1 0 からラウンド数コマンドとしてラウンド数を示す情報を送信しているため、受信したラウンド数コマンドに基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定しているが、例えば、主制御装置 1 1 0 から送信するコマンドデータの容量を軽減するために、主制御装置 1 1 0 から新たなラウンドが開始されたことを示すための情報をラウンド更新コマンドとして送信する構成する場合は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 にラウンド更新コマンドを受信した場合に、受信したラウンド更新コマンドの数を蓄積するラウンド数蓄積カウンタを設け、そのラウンド数蓄積カウンタの値に基づいて音声ランプ制御装置 1 1 3 側で現在のラウンド数を算出し、表示用ラウンド数コマンドを設定するように構成しても良い。

10

【 0 9 5 2 】

一方、S 4 9 1 3 の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 4 9 1 3 : N o )、大当たり終了コマンドを受信したか判別する ( S 4 9 1 5 )。大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 4 9 1 5 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、大当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には ( S 4 9 1 5 : Y e s )、大当たり終了処理を実行し ( S 4 9 1 6 )、本処理を終了する。

20

【 0 9 5 3 】

ここで、図 6 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり関連処理 ( 図 6 8 の S 4 8 0 2 ) 内の一処理である大当たり終了処理 ( S 4 9 1 9 ) について説明する。図 6 9 は、大当たり終了処理 ( S 4 9 1 9 ) の内容を示したフローチャートである。

【 0 9 5 4 】

大当たり終了処理 ( S 4 9 1 9 ) では、今回実行される大当たりで付与される時短回数を先読みカウンタ 2 2 3 h にセットし ( S 5 0 0 1 )、先読みカウンタ 2 2 3 h の値から、報知済保留数格納エリア 2 2 3 s の値を減算し ( S 5 0 0 2 )、その後、未報知保留数格納エリア 2 2 3 k に格納されている値を読み出す ( S 5 0 0 3 )。次いで、未報知保留数格納エリア 2 2 3 k の値が 1 以上であるか否かを判別し ( S 5 0 0 4 )。未報知保留数格納エリア 2 2 3 k の値が 1 より小さい ( 0 である ) と判別した場合は ( S 5 0 0 4 : N o )、大当たり遊技のエンディング画面 ( 図 1 5 ( a ) 参照 ) にて上乗せ報知演出を実行することが出来ない状態であるため ( 上乗せさせる変動時間情報が無いため )、表示用上乗せ無しコマンドを設定し ( S 5 0 1 4 )、その後、本処理を終了する。

30

【 0 9 5 5 】

一方、S 5 0 0 4 の処理において、未報知保留数格納エリア 2 2 3 k の値が 1 以上であると判別した場合は ( S 5 0 0 4 : Y e s )、即ち、上乗せ報知可能な変動時間を示す情報 ( 上乗せ報知に用いられていない特別図柄の変動時間情報 ) がある場合は、読み出した値に対応させて先読みカウンタ 2 2 3 h の値を減算し ( S 5 0 0 5 )、未報知保留数格納エリア 2 2 3 k に格納されている値のうち、S 5 0 0 5 の処理で減算された値に対応した値をクリアし ( S 5 0 0 6 )、未報知期間格納エリア 2 2 3 j に格納されている変動時間を読み出す ( S 5 0 0 7 )。

40

【 0 9 5 6 】

その後、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に含まれている入賞情報 ( 特図保留情報 ) の中に特殊当たり ( 大当たり B ) の当選を示す入賞情報が含まれているかを判別し ( S 5 0 0 8 )、含まれていないと判別した場合は ( S 5 0 0 8 : N o )、読み出した変動時間に対応する表示用上乗せコマンドを設定し ( S 5 0 0 9 )、未報知期間格納エリア 2 2 3 j に格

50

納されている変動時間のうち、今回今回の上乗せ演出に用いられた変動時間に対応する期間をクリアし（S 5 0 1 0）、本処理を終了する。

【0957】

一方、S 5 0 0 8 の処理において、入賞情報格納エリア 2 2 3 b 内に特殊当たり（大当たり B）の当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合は（S 5 0 0 8 : Y e s）、特殊当たり変動が終了するまでの変動時間に対応する表示用コマンドを設定する（S 5 0 1 1）。つまり、次々回に実行される特別図柄変動が特殊当たり当選に対応する特別図柄変動である場合は、たとえ、上乗せ報知演出として特別図柄保留 4 個分の変動時間を合算して報知可能な状態であったとしても、次の特別図柄変動の変動時間と、次々回の特別図柄変動の変動時間と、特殊当たり当選に対応する特別図柄変動（特殊当たり変動）の変動時間とを合算した変動時間のみが上乗せ報知演出で用いられる。

10

【0958】

さらに、特殊モード（天国モード）を示す表示用コマンドを設定し（S 5 0 1 2）、特殊当たりフラグ 2 2 3 n をオンに設定し（S 5 0 1 3）、上述した S 5 0 1 0 の処理へ移行する。

【0959】

これにより、大当たり遊技の終了時点で特別図柄の保留内に特殊当たり（大当たり B）の当選を示す入賞情報がある場合には、図 1 7（a）に示した通り、特殊モード（天国モード）への移行を報知する演出と、特殊当たり変動が終了するまでの変動時間「220 秒」が表示されることになる。よって、特殊当たり遊技（大当たり B が設定される大当たり遊技）が実行されるまでの期間を遊技者に分かり易く報知することができる。また、特殊当たり遊技の終了後は、再度時短状態が設定されるため、遊技者に安心して天国モード中の遊技を行わせることができる。さらに、特殊当たり変動より後に保留記憶されている特別図柄の変動時間を遊技者に報知することが無いため、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（V ラッシュ）の期間を大当たり遊技が終了するまで遊技者に分かり難くすることができる。

20

【0960】

図 6 7 に戻り、説明を続ける。S 4 8 0 1 の処理において、受信したコマンドが大当たり関連コマンドではないと判別した場合には（S 4 8 0 1 : N o）、受信したコマンドが、役物当たり関連コマンドであるかを判別する（S 4 8 0 3）。受信したコマンドが役物当たり関連コマンドであると判別した場合には（S 4 8 0 3 : Y e s）、役物当たり関連処理（S 4 8 0 4）を実行し、本処理を終了する。

30

【0961】

ここで、図 7 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり関連処理（図 6 7 の S 4 2 1 9）内の一処理である役物当たり関連処理（S 4 8 0 4）について説明する。図 7 0 は、役物当たり関連処理（S 4 8 0 4）の内容を示したフローチャートである。役物当たり関連処理では、役物当たりが実行された場合に実行される役物当たり遊技に対応した演出表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させるための処理を行うものであり、役物当たりが実行された場合に、主制御装置 1 1 0 から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

40

【0962】

役物当たり関連処理（S 4 8 0 4）では、まず、当たり関連処理（図 6 7 の S 4 2 1 9）により受信した当たり関連のコマンドが、役物当たり開始コマンドであるかを判別する（S 5 1 0 1）。

【0963】

S 5 1 0 1 の処理において、役物当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（S 5 1 0 1 : Y e s）、表示用役物当たり開始コマンドを設定し（S 5 1 0 2）、本処理を終了する。

【0964】

一方、S 5 1 0 1 の処理において、受信したコマンドが役物当たり開始コマンドではな

50

いと判別した場合には ( S 5 1 0 1 : N o )、次に、受信したコマンドが V 入口通過コマンドであるかを判別する ( S 5 1 0 3 )。

【 0 9 6 5 】

S 5 1 0 3 の処理において、V 入口通過コマンドを受信したと判別した場合には ( S 5 1 0 3 : Y e s )、表示用役物当たり入賞コマンドを設定し ( S 5 1 0 4 )、本処理を終了する。

【 0 9 6 6 】

一方、S 5 1 0 3 の処理において、受信したコマンドが V 入口通過コマンドではないと判別した場合には ( S 5 1 0 3 : N o )、次に、受信したコマンドが V 通過コマンドであるかを判別する ( S 5 1 0 5 )。

10

【 0 9 6 7 】

S 5 1 0 5 の処理において、V 通過コマンドを受信したと判別した場合には ( S 5 1 0 5 : Y e s )、表示用 V 当たりコマンドを設定し ( S 5 1 0 6 )、本処理を終了する。

【 0 9 6 8 】

一方、S 5 1 0 5 の処理において、受信したコマンドが V 通過コマンドではないと判別した場合には ( S 5 1 0 5 : N o )、次に、受信したコマンドがエンディングコマンドであるかを判別する ( S 5 1 0 7 )。受信したコマンドがエンディングコマンドではないと判別した場合には ( S 5 1 0 7 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドがエンディングコマンドであると判別した場合には ( S 5 1 0 7 : Y e s )、表示用エンディングコマンドを設定し ( S 5 1 0 8 )、本処理を終了する。

20

【 0 9 6 9 】

図 6 7 に戻り、説明を続ける。S 4 8 0 3 の処理において、受信したコマンドが役物当たり関連コマンドではないと判別した場合には ( S 4 8 0 3 : N o )、賞球コマンドを受信したかどうか判別する ( S 4 8 0 5 )。受信したコマンドが賞球コマンドではないと判別した場合には ( S 4 8 0 5 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドが、賞球コマンドであると判別した場合には ( S 4 8 0 5 : Y e s )、受信したコマンドに対応する値を賞球数カウンタ ( 図示せず ) の値に加算し ( S 4 8 0 6 )、加算した後の賞球数カウンタの値に対応した表示用賞球数コマンドを設定し ( S 4 8 0 7 )、本処理を終了する。

【 0 9 7 0 】

30

なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、V ラッシュフラグ 2 2 3 q がオンに設定されている期間 ( 有利継続期間 ) 中に受信した賞球数コマンドに対応する賞球数を賞球数カウンタにて累積するように構成している。そして、当たり遊技 ( 大当たり遊技、役物当たり遊技 ) 中や V ラッシュ演出中に、賞球数カウンタの累積値に応じた賞球数を示す情報が表示されるように構成している ( 図 1 2 ( c ) の表示領域 H R 2 参照 )。

【 0 9 7 1 】

このように構成することで、時短状態 ( V ラッシュ ) が設定されてから、V ラッシュが終了するまでの期間 ( 有利継続期間 ) 中に獲得した球数の累計を遊技者に分かり易く報知することができる。

40

【 0 9 7 2 】

本実施形態では、有利継続期間中に獲得した賞球数の累計値を有利継続期間中に表示するように構成しているが、有利継続期間中に獲得した賞球数を遊技者に報知可能な構成であれば良く、例えば、有利継続期間中のうち、大当たり遊技で獲得した賞球数と、役物当たり遊技で獲得した賞球数とを区分けして表示するように構成しても良い。この場合、賞球コマンドを受信した時点の当たり遊技状態 ( 大当たり中、役物当たり中 ) を従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている情報に基づいて判別し、判別結果毎に賞球数を累積する手段を設けると良い。これにより、有利継続期間中に獲得した賞球数を容易に区分けすることができる。

【 0 9 7 3 】

50



さらに、有利継続期間内における1回の遊技期間（大当たり遊技期間と、次の大当たり遊技が実行されるまでの潜確状態期間とを合わせた期間）において獲得した賞球数を累積して表示するように構成しても良い。この場合、1回の遊技期間内に獲得した賞球数の累積数を履歴情報として記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている情報を履歴表示するように構成すると良い。

#### 【0974】

また、本実施形態では、Vラッシュ期間中において特電遊技に基づいて実行されたV大当たり遊技の回数を累積表示するように構成している（図12（c）の表示領域HR1参照）が、これに限ること無く、上述した通り、有利継続期間内に獲得した賞球数を累積表示する構成を用いる場合は、特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（大当たり）となった回数を表示したり、特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（大当たり）となった抽選確率を表示したりするように構成しても良い。

10

#### 【0975】

このように構成することで、有利継続期間中に実行された特別図柄の抽選結果と、有利継続期間中に獲得した賞球数と、を遊技者に分析させることが可能となり、意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【0976】

次に、図71を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動表示設定処理（S4113）について説明する。図71は、この変動表示設定処理（S4113）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（図71のS4113）は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理（図60参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図71のS4113）は、第3図柄表示装置81において変動表示演出を表示させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し、そのコマンドを表示制御装置114に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別（大当たりA～大当たりC）に基づいて、その停止種別を表示制御装置114に通知するための表示用特図停止種別コマンドを設定する処理を実行する。

20

#### 【0977】

変動表示設定処理（S4113）では、まず、RAM223に設けられた特図変動開始フラグ223dがオンに設定されているか判別する（S5201）。そして、特図変動開始フラグ223dはオフであると判別した場合には（S5201：No）、主制御装置110より特図変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S5205の処理へ移行する。一方、特図変動開始フラグ223dはオンであると判別した場合には（S5201：Yes）、特図変動開始フラグ223dをオフに設定する（S5202）。

30

#### 【0978】

そして、コマンド判定処理（図61のS4112参照）にて実行される特図変動開始処理（図62のS4204参照）のS4302の処理において、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドから抽出した変動演出に関する変動パターンに基づいて、特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し（S5203）、特別図柄保留球数カウンタ223cの値を1減算し（S5204）、S5205の処理へ移行する。

40

#### 【0979】

S5203の処理で設定された表示用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置113のメイン処理（図60参照）で実行されるコマンド出力処理（図60のS4102）にて表示制御装置114へと出力される。表示制御装置114は受信した表示用変動パターンコマンドと、遊技状態を示すための各種表示用コマンドとに基づいて第3図柄表示装置81の表示領域（表示画面）に表示する表示データを作成する。

#### 【0980】

S5205の処理では、停止種別選択フラグ223eがオンに設定されているかを判別し（S5205）、オンに設定されていないと判別した場合は（S5205：No）、そのまま本処理を終了する。一方、オンに設定されていると判別した場合は（S5205：

50

Yes)、停止種別選択フラグ223eをオフに設定し(S5206)、抽出した停止種別をそのまま設定し(S5207)、表示用特図停止種別コマンドを設定し(S5208)、本処理を終了する。

#### 【0981】

次に、図72を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される演出更新処理(S4111)について説明する。図72は、この演出更新処理(S4111)を示したフローチャートである。この演出更新処理(S4111)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図60参照)の一処理であり、Vラッシュ期間中に設定された各種カウンタの値を更新すると共に、更新後のカウンタの値に基づいた演出態様を設定するための処理を実行するものである。

10

#### 【0982】

演出更新処理(S4111)では、まず、中断フラグ223mがオンに設定されているかを判別し(S5300)、中断フラグ223mがオンに設定されている場合は(S5300:Yes)、S5309の処理へ移行し、本処理を終了する。一方、中断フラグ223mがオンに設定されていない場合、即ち、特別図柄変動が中断されていない場合は(S5300:No)、次に、変動時間カウンタ223rの値が0より大きいかなかを判別する(S5301)。変動時間カウンタ223rの値が0よりも大きく無い(0である)と判別した場合は(S5301:No)、S5309の処理へ移行する。変動時間カウンタの値が0より大きいと判別した場合は(S5301:Yes)、変動時間カウンタの値を更新し(S5302)、次いで、時短期間カウンタ223iの値が0より大きいかなかを判別する(S5303)。時短期間カウンタ223iの値が0であると判別した場合は(S5303:No)、そのまま本処理を終了する。

20

#### 【0983】

一方、S5303の処理において、時短期間カウンタ223iの値が0より大きいと判別した場合は(S5303:Yes)、時短期間カウンタ223iの値を更新し(S5304)、次いで、更新後の時短期間カウンタ223iの値が0であるかなかを判別する(S5305)。更新後の時短期間カウンタ223iの値が0ではないと判別した場合は(S5305:No)、時短期間カウンタ223iの値に対応する表示用コマンドを設定する(S5306)。ここで設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置113のメイン処理(図60参照)のコマンド出力処理(図60のS4102参照)にて表示制御装置114へと出力される。そして、表示制御装置114にて画像データが作成され、Vラッシュ中に第3図柄表示装置81の表示面に表示されるタイマ812の表示態様として表示される(図13(a)参照)。

30

#### 【0984】

次いで、変動時間カウンタの値が残期間5秒を示す値であるかなかを判別する(S5307)。S5307の処理において、変動時間カウンタ223rの値が残期間5秒を示す値であると判別した場合は(S5307:Yes)、残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定し(S5308)、S5309の処理へ移行する。S5308の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置113のメイン処理(図60参照)のコマンド出力処理(図60のS4102)において、表示制御装置114へと送信され、遊技者に対して、実行中の特別図柄変動の残時間が少ないことを示すための演出態様(例えば、アンラッキー演出)が設定される。これにより、遊技者は、V大当たり遊技を実行させるための特電遊技を実行するか否かを選択しながら遊技を行うことが出来る。

40

#### 【0985】

なお、本実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間が5秒となった場合に(S5307:Yes)、残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、S5308の処理を実行する前に、残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定するか否かを決定するための抽選処理を実行し、その抽選処理の結果が表示用コマンドを設定すると決定した場合にのみ残変動時間が少

50

ないことを示す表示用コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の残時間が少ないことを示すための演出態様（例えば、アンラッキー演出）が設定されていない（第3図柄表示装置81にてアンラッキー演出が実行されていない）状態では、実行中の特別図柄変動の残期間が長いか短いかを遊技者が判別し難くすることができる。

#### 【0986】

また、S5307の処理において、変動時間カウンタ223rの値が残期間5秒を示し値では無いと判別した場合は（S5307：No）、入賞情報格納エリア223bから次変動の変動時間（次に実行される特別図柄変動の変動時間）を読み出し（S5313）、変動時間カウンタ223rの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に10秒を加算した値のほうが、S5313の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きい（長い）かを判別する（S5314）。 10

#### 【0987】

S5314の処理で、変動時間カウンタ223rの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に10秒を加算した値のほうが、S5313の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きい（長い）と判別した場合は（S5314：Yes）、現在の状況が遊技者に有利な状況、即ち、V大当たり遊技を実行した場合に、V大当たり遊技終了後に設定されるVラッシュ期間が長くなり易い状況であることを遊技者に報知するためのラッキータイムを示す表示用コマンドを設定し（S5315）、S5309の処理へ移行する。一方、S5314の処理で、変動時間カウンタ223rの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に10秒を加算した値のほうが、S5313の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きくない（短い）と判別した場合は（S5314：No）、S5315の処理をスキップしてS5309の処理へ移行する。 20

#### 【0988】

S5315の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置113のメイン処理（図60参照）のコマンド出力処理（図60のS4102）において、表示制御装置114へと送信され、図19（b）に示したラッキータイム演出の表示態様が設定される。このように構成することで、Vラッシュ期間において遊技者により有利となる期間を遊技者が把握することができるため、Vラッシュ期間中の遊技が単調になることを抑制することができる。なお、本実施形態では、ラッキータイム演出の実行契機として、実行中の特別図柄変動の残期間が、次の特別図柄変動の変動時間よりも10秒以上長い場合を設定しているが、これに限ること無く、特別図柄変動を中断させた場合に残変動時間が長くなる期間をラッキータイム演出にて遊技者に報知できれば良く、例えば、次の特別図柄変動の変動時間に関わらず、実行中の特別図柄変動の残期間が所定秒数（例えば、50秒）以上であると判別したことをラッキータイム演出の実行契機としても良い。 30

#### 【0989】

また、本実施形態では、S5314の処理において、変動時間カウンタ223rの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に10秒を加算した値のほうが、S5313の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きい（長い）場合に、必ずS5315の処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、S5315の処理を実行する前に、残変動時間が長いことを示す表示用コマンドを設定するか否かを決定するための抽選処理を実行し、その抽選処理の結果が表示用コマンドを設定すると決定した場合にのみ残変動時間が長いことを示す表示用コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の残時間が長いことを示すための演出態様（例えば、ラッキータイム演出）が設定されていない（第3図柄表示装置81にてラッキータイム演出が実行されていない）状態では、実行中の特別図柄変動の残期間が長いか短いかを遊技者が判別し難くすることができる。 40

#### 【0990】

一方、S5305の処理において、更新後の時短期間カウンタ223iの値が0であると判別した場合は（S5305：Yes）、先読みカウンタ223hの値が0より大きい 50

か否かを判別する（S 5 3 1 0）。先読みカウンタ 2 2 3 h の値が 0 より大きいと判別した場合は（S 5 3 1 0 : Y e s）、時短状態の終了条件が成立していないにも関わらず、特別図柄変動が実行されていない状態であるため、V ラッシュ継続の「??？」を示す表示用コマンドを設定し（S 5 3 1 1）、S 5 3 0 9 の処理へ移行する。S 5 3 1 1 の処理にて設定された表示コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 6 0 参照）のコマンド出力処理（図 6 0 の S 4 1 0 2 参照）にて表示制御装置 1 1 4 へと出力される。そして、表示制御装置 1 1 4 にて画像データが作成され、V ラッシュ中にて、時短終了条件が更新されない期間であることを示す表示態様（図 1 9 (a) 参照）が表示される。

#### 【0991】

一方、S 5 3 1 0 の処理において、先読みカウンタ 2 2 3 h の値が 0 であると判別した場合は（S 5 3 1 0 : N o）、V ラッシュ終了を示す表示用コマンドを設定し（S 5 3 1 2）、V ラッシュフラグ 2 2 3 q をオフに設定し、S 5 3 0 9 の処理へ移行する。S 5 3 0 9 の処理では、その他の演出更新処理を実行し（S 5 3 0 9）、本処理を終了する。

#### 【0992】

< 第 1 実施形態における表示制御装置の制御処理について >

次に、図 7 3 から図 8 7 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御について説明する。かかる M P U 2 3 1 の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置 1 1 3 よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ 2 3 7 より 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に送信される V 割込信号を M P U 2 3 1 が検出した場合に実行される V 割込処理とがある。M P U 2 3 1 は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理や V 割込処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込処理を実行させることができる。

#### 【0993】

まず、図 7 3 を参照して、表示制御装置 1 1 4 内の M P U 2 3 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 7 3 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

#### 【0994】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置 1 1 5 から表示制御装置 1 1 4 に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、M P U 2 3 1 は、そのハードウェア構成によって、M P U 2 3 1 内に設けられた命令ポインタ 2 3 1 a を「0 0 0 0 H」に設定すると共に、命令ポインタ 2 3 1 a にて示されるアドレス「0 0 0 0 H」をバスライン 2 4 0 に対して指定する。キャラクタ R O M 2 3 4 の R O M コントローラ 2 3 4 b は、バスライン 2 4 0 に指定されたアドレスが「0 0 0 0 H」であることを検知すると、N O R 型 R O M 2 3 4 d の第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されたブートプログラムをバッファ R A M 2 3 4 c にセットして、対応するデータ（命令コード）を M P U 2 3 1 へ出力する。そして、M P U 2 3 1 は、キャラクタ R O M 2 3 4 から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

#### 【0995】

ここで、仮にシステムリセット解除後に M P U 2 3 1 によって最初に処理されるブートプログラムを全て N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a に記憶させた場合、キャラクタ R O M 2 3 4 は、バスライン 2 4 0 に指定されたアドレスが「0 0 0 0 H」であることを検知すると、アドレス「0 0 0 0 H」に対応するデータ（命令コード）を含む 1 ページ分のデータを N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a から読み出してバッファ R A M 2 3 4 c にセットしなければならない。そして、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の性質上、その読み出しからバッファ R A M 2 3 4 c へのセットに多大な時間を要するので、M P U 2

10

20

30

40

50

31は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、MPU231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

#### 【0996】

これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がNOR型ROM234dに格納されることにより、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM234は即座にNOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cにセットして、対応するデータ(命令コード)をMPU231へ出力することができる。よって、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができるので、MPU231においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

10

#### 【0997】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し(S6001)、第3図柄表示装置81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置114を起動する。

20

#### 【0998】

ここで、図74を参照して、ブート処理(S6001)について説明する。図74は、表示制御装置114のMPU231において、メイン処理の中で実行されるブート処理(S6001)を示すフローチャートである。

#### 【0999】

上述したように、本実施形態では、MPU231によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムROMを設けて記憶させるのではなく、第3図柄表示装置81に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM234に記憶させている。そしてキャラクタROM234は、小面積で大容量化を図ることが可能なNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムROMを設ける必要がない。よって、表示制御装置114における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

30

#### 【1000】

一方、NAND型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、MPU231がNAND型フラッシュメモリ234aに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理しては、MPU231として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置114の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、DRAMによって構成されるワークRAM233に設けられたプログラム格納エリア233aやデータテーブル格納エリア233bへ転送し格納する処理を実行する。

40

#### 【1001】

具体的には、まず、上述のMPU231及びキャラクタROM234のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にNOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1より読み出されバッファRAM234cにセットされたブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム

50

のうち、所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a へ転送する ( S 6 1 0 1 )。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。

【 1 0 0 2 】

そして、命令ポインタ 2 3 1 a をプログラム格納エリア 2 3 3 a の第 1 の所定番地、即ち、プログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する ( S 6 1 0 2 )。これにより、M P U 2 3 1 は、S 6 1 0 1 の処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。

【 1 0 0 3 】

また、S 6 1 0 2 の処理により命令ポインタ 2 3 1 a をプログラム格納エリア 2 3 3 a の所定番地に設定することで、M P U 2 3 1 は、そのワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、M P U 2 3 1 は、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 を有する N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a から制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア 2 3 3 a を有するワーク R A M 2 3 3 に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワーク R A M 2 3 3 は D R A M によって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されるキャラクタ R O M 2 3 4 に記憶させた場合であっても、M P U 2 3 1 は高速に命令

【 1 0 0 4 】

S 6 1 0 2 の処理により命令ポインタ 2 3 1 a が設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ 2 3 1 a によって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア 2 3 3 a に未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア 2 3 3 a 又はデータテーブル格納エリア 2 3 3 b へ転送する ( S 6 1 0 3 )。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル ( 表示データテーブル、転送データテ

【 1 0 0 5 】

そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行 ( S 6 1 0 4 ) した後、命令ポインタ 2 3 1 a をプログラム格納エリア 2 3 3 a の第 2 の所定番地、即ち、このブート処理 ( 図 7 3 の S 6 0 0 1 参照 ) の終了後に実行すべき初期化処理 ( 図 7 3 の S 6 0 0 2 参照 ) に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで ( S 6 1 0 5 )、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。

【 1 0 0 6 】

このように、ブート処理 ( S 6 0 0 1 ) が実行されることによって、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全て D R A M によって構成されたワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a 及びデータテーブル格納エリア 2 3 3 b に転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ 2 3 1 a が上述の第 2 の所定番地に設定され、以後、M P U 2 3 1 は、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を参照することなく、プログラム格納エリア 2 3 3 a に転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【 1 0 0 7 】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されるキャラクタ R O M 2 3 4 に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エ

10

20

30

40

50

リア 2 3 3 a 及びデータテーブル格納エリア 2 3 3 b に転送することで、M P U 2 3 1 は、読み出し速度が高速な D R A M によって構成されるワーク R A M から制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置 1 1 4 において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【 1 0 0 8 】

一方、N O R 型 R O M 2 3 4 d にブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後に M P U 2 3 1 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶させても、第 2 プログラム記憶エリア 2 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送することができる。よって、キャラクタ R O M 2 3 4 は、極めて小容量の N O R 型 R O M 2 3 4 d を追加するだけで、M P U 2 3 1 の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタ R O M 2 3 4 のコスト増加を抑制することができる。

【 1 0 0 9 】

なお、図 7 4 に示すブート処理では、S 6 1 0 1 の処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送される所定量の制御プログラムに、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、S 6 1 0 1 の処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送される所定量の制御プログラムは、S 6 1 0 2 の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、更に、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア 2 3 3 a に格納された残り全てのブートプログラムによって、S 6 1 0 3 ~ S 6 1 0 5 の処理を実行するようにしてもよい。

【 1 0 1 0 】

また、S 6 1 0 1 の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を、S 6 1 0 1 及び S 6 1 0 2 の処理を含めて複数回繰り返した後、S 6 1 0 3 ~ S 6 1 0 5 の処理を実行するようにしてもよい。

【 1 0 1 1 】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア 2 3 3 a へ転送できなくても、M P U 2 3 1 はプログラム格納エリア 2 3 3 a に既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送することができる。

【 1 0 1 2 】

また、本実施形態では、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまず M P U 2 3 1 によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶させてもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、ブート処理を開

10

20

30

40

50

始すると、S 6 1 0 1 及び S 6 1 0 2 の処理を行わずに、S 6 1 0 3 ~ S 6 1 0 5 の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア 2 3 3 a へ転送する処理が不要となるので、キャラクタ R O M 2 3 4 かプログラム格納エリア 2 3 3 a へのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となる M P U 2 3 1 における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。

#### 【 1 0 1 3 】

ここで、図 7 3 の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する ( S 6 0 0 2 )。具体的には、スタックポインタの値を M P U 2 3 1 内に設定すると共に、M P U 2 3 1 内のレジスタ群や、I / O 装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワーク R A M 2 3 3、常駐用ビデオ R A M 2 3 5、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワーク R A M 2 3 3 に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「0」が設定される。

10

#### 【 1 0 1 4 】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ 2 3 7 の初期設定を行った後、第 3 図柄表示装置 8 1 に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ 2 3 7 に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第 3 図柄表示装置 8 1 には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第 3 図柄表示装置 8 1 の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機 1 0 が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

20

#### 【 1 0 1 5 】

次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対して転送指示を送信する ( S 6 0 0 3 )。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報 (ここでは、常駐用ビデオ R A M 2 3 5) と、転送先である電源投入時主画像エリア 2 3 5 a の先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ 2 3 7 は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a に転送される。

30

#### 【 1 0 1 6 】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。M P U 2 3 1 はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ 2 3 7 は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ 2 3 7 の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、M P U 2 3 1 は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ 2 3 7 による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

40

#### 【 1 0 1 7 】

電源投入時主画像エリア 2 3 5 a に転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。S 6 0 0 3 の処理により画像コントローラ 2 3 7 に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア 2 3 5 a への転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像

50



データを常駐用ビデオRAM 235の電源投入時変動画像エリア235bへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する(S6004)。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報(ここでは、常駐用ビデオRAM 235)と、転送先である電源投入時変動画像エリア235bの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235の電源投入時変動画像エリア235bに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア235bに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【1018】

S6004の処理により画像コントローラ237に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア235bへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ233cをオンする(S6005)。これにより、簡易画像表示フラグ233cがオンの間は、後述する転送設定処理(図85(a)参照)において、常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データをキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ転送するように画像コントローラ237へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される(図85(a)のS7502参照)。

【1019】

また、簡易画像表示フラグ233cは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ237への転送指示に基づき、常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データのキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、V割込処理(図75(b)参照)において、電源投入時画像(電源投入時主画像や電源投入時変動画像)(図示せず)が描画されるように、簡易コマンド判定処理(図75(b)のS6308参照)および簡易表示設定処理(図75(b)のS6309参照)が実行される。

【1020】

上述したように、本パチンコ機10では、キャラクタROM 234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオRAM 235に格納すべき全ての画像データが、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ転送し、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM 235に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第3図柄表示装置81に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置114は、電源投入時主画像を第3図柄表示装置81に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき画像データがキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【1021】

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

【1022】

また、パチンコ機 10 の表示制御装置 114 では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 へ転送するので、電源投入時主画像が第 3 図柄表示装置 81 に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、特図入球口 64 へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置 110 より音声ランプ制御装置 113 を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第 3 図柄表示装置 81 に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

#### 【1023】

10

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 に転送されている間は、第 3 図柄表示装置 81 に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタ ROM 234 は読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234a によって構成されており、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機 10 では、電源投入後に常駐用ビデオ RAM 235 に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

#### 【1024】

20

S6005 の処理の後、割込許可を設定し（S6006）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、S6006 の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信および V 割込信号の検出に従って、コマンド割込処理および V 割込処理を実行する。

#### 【1025】

次いで、図 75（a）を参照して、表示制御装置 114 の MPU 231 で実行されるコマンド割込処理について説明する。図 75（a）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置 113 からコマンドを受信すると、MPU 231 によってコマンド割込処理が実行される。

#### 【1026】

30

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク RAM 233 に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（S6201）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述する V 割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

#### 【1027】

次いで、図 75（b）を参照して、表示制御装置 114 の MPU 231 で実行される V 割込処理について説明する。図 75（b）は、その V 割込処理を示すフローチャートである。この V 割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ 237 に送信することで、画像コントローラ 237 に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

40

#### 【1028】

上述したように、この V 割込処理は、画像コントローラ 237 からの V 割込信号が検出されることによって実行が開始される。この V 割込信号は、画像コントローラ 237 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に生成され、MPU 231 に対して送信される信号である。よって、この V 割込信号に同期させて V 割込処理を実行することにより、画像コントローラ 237 に対して描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ 237

50

では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

#### 【1029】

ここでは、まず、V割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このV割込処理では、図75(b)に示すように、まず、簡易画像表示フラグ233cがオンであるか否かを判別し(S6301)、簡易画像表示フラグ233cがオンではない、即ち、オフであれば(S6301:No)、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味する10

#### 【1030】

コマンド判定処理(S6302)では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置113からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ233e 20

#### 【1031】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V割込処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置110において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置110や音声ランプ制御装置113によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に 30

#### 【1032】

表示設定処理(S6303)では、コマンド判定処理(S6302)などによって表示データテーブルバッファ233dに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第3図柄表示装置81に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図82～図84を参照して 40

#### 【1033】

表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する(S6304)。このタスク処理では、表示設定処理(S6303)もしくは簡易表示設定処理(S6309)によって特定された、第3図柄表示装置81に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

#### 【1034】

次に、転送設定処理を実行する(S6305)。この転送設定処理では、簡易画像表示 50

フラグ 2 3 3 c がオンである間は、画像コントローラ 2 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオフである間は、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ 2 3 7 に対して、所定の画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置 1 1 3 から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ 2 3 7 に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図 8 5 および図 8 6 を参照して後述する。

10

#### 【 1 0 3 5 】

次いで、描画処理を実行する ( S 6 3 0 6 )。この描画処理では、タスク処理 ( S 6 3 0 4 ) で決定された、1 フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理 ( S 6 3 0 5 ) により設定された転送指示とから、図 3 8 に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ 2 3 7 に対して送信する。これにより、画像コントローラ 2 3 7 では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する ( S 6 3 0 6 )。なお、描画処理の詳細については、図 8 7 を参照して後述する。

20

#### 【 1 0 3 6 】

次いで、表示制御装置 1 1 4 に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する ( S 6 3 0 7 )。そして、V 割込処理を終了する。S 6 3 0 7 の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ ( 図示せず ) がある。この停止図柄カウンタの値は、ワーク R A M 2 3 3 に格納され、V 割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別 ( 大当たり A、大当たり B、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ ) に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

30

#### 【 1 0 3 7 】

一方、S 6 3 0 1 の処理において、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンであると判別されると ( S 6 3 0 1 : Y e s )、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるべく、簡易コマンド判定処理 ( S 6 3 0 8 ) を実行し、次いで、簡易表示設定処理 ( S 6 3 0 9 ) を実行して、S 6 3 0 4 の処理へ移行する。

#### 【 1 0 3 8 】

次いで、図 7 6 ~ 図 8 1 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理 ( S 6 3 0 2 ) の詳細について説明する。まず、図 7 6 は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

40

#### 【 1 0 3 9 】

このコマンド判定処理では、図 7 6 に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 0 1 )、未処理の新規コマンドがなければ ( S 6 4 0 1 : N o )、コマンド判定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば ( S 6 4 0 1 : Y e s )、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理 ( S 6 3 0 3 ) に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し ( S 6 4 0 2 )、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する ( S 6 4 0 3 )。

#### 【 1 0 4 0 】

そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別す

50

る ( S 6 4 0 4 )。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば ( S 6 4 0 4 : Y e s )、変動パターンコマンド処理を実行して ( S 6 4 0 5 )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

【 1 0 4 1 】

ここで、図 7 7 ( a ) を参照して、変動パターンコマンド処理 ( S 6 4 0 5 ) の詳細について説明する。図 7 7 ( a ) は、変動パターンコマンド処理 ( S 6 4 0 5 ) を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理 ( S 6 4 0 5 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【 1 0 4 2 】

変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する ( S 6 5 0 1 )。

【 1 0 4 3 】

ここで、主制御装置 1 1 0 において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、2 0 ミリ秒以内に 2 以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 6 5 0 1 の処理では、このような場合に備え、2 以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する。

【 1 0 4 4 】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置 1 1 0 によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させている最中に主制御装置 1 1 0 から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【 1 0 4 5 】

これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置 1 1 0 によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に従った変動演出が終了したのち、主制御装置 1 1 0 から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動を見続けることができる。

【 1 0 4 6 】

次いで、S 6 5 0 1 で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出し、それを転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定する ( S 6 5 0 2 )。そして、S 6 5 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し ( S 6 5 0 3 )、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する ( S 6 5 0 4 )。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して ( S 6 5 0 5 )、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【 1 0 4 7 】

10

20

30

40

50

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、S 6 5 0 5 の処理によって初期化されたポインタ 2 3 3 f を更新しながら、S 6 5 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された変動表示データテーブルから、ポインタ 2 3 3 f に示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第 3 図柄表示装置 8 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、S 6 5 0 2 の処理によって転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定された転送データテーブルから、ポインタ 2 3 3 f に示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクター ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送されるように、画像コントローラ 2 3 7 を制御する。

10

【 1 0 4 8 】

また、表示設定処理では、S 6 5 0 3 の処理によって時間データが設定された計時カウンタ 2 3 3 h を用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置 1 1 0 からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【 1 0 4 9 】

ここで、図 7 6 の説明に戻る。S 6 4 0 4 の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると ( S 6 4 0 4 : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 0 6 )、表示用停止種別コマンドがあれば ( S 6 4 0 6 : Y e s )、停止種別コマンド処理を実行して ( S 6 4 0 7 )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

20

【 1 0 5 0 】

ここで、図 7 7 ( b ) を参照して、停止種別コマンド処理 ( S 6 4 0 7 ) の詳細について説明する。図 7 7 ( b ) は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 1 0 5 1 】

停止種別コマンド処理 ( S 6 4 0 7 ) では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報 ( 大当たり A ~ G、小当たり A ~ C、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか ) に対応する停止種別テーブルを決定し ( S 6 6 0 1 )、その停止種別テーブルと、V 割込処理 ( 図 7 5 ( b ) 参照 ) が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する ( S 6 6 0 2 )。

30

【 1 0 5 2 】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、S 6 6 0 2 の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し ( S 6 6 0 3 )、コマンド判定処理に戻る。

【 1 0 5 3 】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき第 3 図柄を特定する種別情報として、S 6 6 0 2 の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報 ( 図柄オフセット情報 ) が記載されている。上述のタスク処理 ( S 6 3 0 4 ) では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、S 6 6 0 3 によって設定された停止図柄判別フラグから S 6 6 0 2 の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第 3 図柄を特定する。そして、この特定された第 3 図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第 3 図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 の第 3 図柄エリア 2 3 5 d に格納さ

40

50

れている。

【 1 0 5 4 】

なお、主制御装置 1 1 0 において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、2 0 ミリ秒以内に 2 以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 6 6 0 1 の処理では、このような場合に備え、2 以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄が S 6 6 0 2 の処理によって設定される。

10

【 1 0 5 5 】

仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機 1 0 が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機 1 0 の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第 3 図柄表示装置 8 1 に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機 1 0 が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。

20

【 1 0 5 6 】

図 7 6 に戻り、説明を続ける。S 6 4 0 6 の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると ( S 6 4 0 6 : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 0 8 )、表示用オープニングコマンドがあれば ( S 6 4 0 8 : Y e s )、オープニングコマンド処理を実行して ( S 6 4 0 9 )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

【 1 0 5 7 】

ここで、図 7 8 ( a ) を参照して、オープニングコマンド処理 ( S 6 4 0 9 ) の詳細について説明する。図 7 8 ( a ) は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。

30

【 1 0 5 8 】

オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する ( S 6 7 0 1 )。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定し ( S 6 7 0 2 )、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定する ( S 6 7 0 3 )。その後、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する ( S 6 7 0 4 )。そして、デモ表示フラグ 2 3 3 y、および確定表示フラグ 2 3 3 z をいずれもオフに設定して ( S 6 7 0 5 )、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

40

【 1 0 5 9 】

図 7 6 に戻り、説明を続ける。S 6 4 0 8 の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると ( S 6 4 0 8 : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 0 )、表示用ラウンド数コマンドがあれば ( S 6 4 1 0 : Y e s )、ラウンド数コマンド処理を実行して ( S 6 4 1 1 )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

【 1 0 6 0 】

ここで、図 7 8 ( b ) を参照して、ラウンド数コマンド処理 ( S 6 4 1 1 ) の詳細について説明する。図 7 8 ( b ) は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用ラウンド

50

数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【1061】

ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに設定する(S6801)。次いで、転送データテーブルバッファ233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S6802)。

【1062】

そして、S6801の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ233hに設定し(S6803)、ポインタ233fを0に初期化する(S6804)。そして、デモ表示フラグ233y、および確定表示フラグ233zをいずれもオフに設定して(S6805)、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【1063】

図76に戻って説明を続ける。S6410の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると(S6410:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し(S6412)、表示用エンディングコマンドがあれば(S6412:Yes)、エンディングコマンド処理を実行して(S6413)、S6401の処理へ戻る。

【1064】

ここで、図79を参照して、エンディングコマンド処理(S6413)の詳細について説明する。図79は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【1065】

エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに設定する(S6901)。次いで、転送データテーブルバッファ233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S6902)。

【1066】

次いで、S6901の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ233hに設定し(S6903)、ポインタ233fを0に初期化する(S6904)。そして、デモ表示フラグ233y、および確定表示フラグ233zをいずれもオフに設定して(S6905)、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【1067】

図76に戻り、説明を続ける。S6412の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると(S6412:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し(S6414)、表示用変動停止コマンドがあれば(S6414:Yes)、変動停止コマンド処理を実行して(S6415)、S6401の処理へ戻る。

【1068】

ここで、図80(a)を参照して、変動停止コマンド処理(S6415)の詳細について説明する。図80(a)は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。この変動停止コマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用変動停止コマンドに対応する処理を実行するものである。

【1069】

この表示用変動停止コマンドとは、音声ランプ制御装置113の変動表示設定処理(図

10

20

30

40

50



73のS4112参照)において設定された表示用変動パターンコマンドの終了タイミング、即ち、主制御装置110における各特別図柄の変動パターンを設定する処理にて設定された変動パターン(変動時間)の終了タイミング(主制御装置110が停止コマンドを設定するタイミング)にて、音声ランプ制御装置113から出力される表示用停止コマンド(正常停止コマンド)と、音声ランプ制御装置113のへ変動停止処理(図70のS4217参照)にて設定された各種表示コマンドを示すものである。

#### 【1070】

上述した通り、本実施形態のパチンコ機10は、第1特別図柄の抽選(変動)と、第2特別図柄の抽選(変動)とを独立(並行)して実行可能に構成されており、さらに、一方の特別図柄が特定の抽選結果(例えば、大当たり)を示す図柄で停止(確定)表示された場合に、変動中の他方の特別図柄を、予め定められた変動パターン(変動時間)の終了の有無に関わらず、強制的に外れを示す図柄で停止表示するように構成している。

10

#### 【1071】

そして、音声ランプ制御装置113では主制御装置110から強制的に特別図柄の変動を停止させる際に設定されるコマンドを受信した場合に、変動停止処理(図70のS4217参照)を実行することで、特別図柄変動に対応する第3図柄、或いは第4図柄の表示態様を可変表示(強制的に停止表示される特別図柄の表示態様に対応させるように可変表示)させるための表示用コマンド(強制停止コマンド)を設定するように構成している。

#### 【1072】

なお、本実施形態では、上述した正常停止コマンドを既に受信している場合であっても、第3図柄表示装置81に第3図柄、或いは第4図柄が停止表示されていない状態であれば、後で受信した強制停止コマンドに基づく停止表示が実行されるように構成している。即ち、強制停止コマンドが、正常停止コマンドよりも優先して処理されるように構成している。これにより、主制御装置110の制御内容に対応した表示態様で第3図柄、第4図柄を確実に表示することができる。

20

#### 【1073】

加えて、表示用変動停止コマンドには、音声ランプ制御装置113の変動停止処理(図70のS4217参照)において設定される仮停止を示す表示コマンドも含まれており、この仮停止を示す表示コマンド(表示用仮停止コマンド)を受信した場合には、変動停止表示データとして、停止表示される図柄が若干揺動する表示データが設定されるデータテーブルが決定されるように構成している。

30

#### 【1074】

変動停止コマンド処理では、まず、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに設定する(S6931)。次いで、転送データテーブルバッファ233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S6932)。

#### 【1075】

次いで、S6931の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ233hに設定し(S6933)、ポインタ233fを0に初期化する(S6934)。そして、デモ表示フラグ233y、および確定表示フラグ233zをいずれもオフに設定して(S6935)、変動停止コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

40

#### 【1076】

図76に戻り、説明を続ける。S6412の処理において、変動停止コマンドがないと判別されると(S6414:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるか否かを判別し(S6416)、表示用報知コマンドがあれば(S6416:Yes)、表示用報知コマンド処理を実行して(S6417)、S6401の処理へ戻る。

#### 【1077】

50

ここで、図 80 (b) を参照して、追加演出コマンド処理 (S 6 4 1 5) の詳細について説明する。図 80 (b) は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した (表示用) 報知コマンドに対応する処理を実行するものである。

【1078】

この報知コマンドは、主制御装置 1 1 0 にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置 1 1 4 に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置 1 1 4 が受信した場合に実行される処理である。

【1079】

報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示 (報知) データテーブルを決定し、その決定した表示 (報知) データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する (S 6 9 5 1)。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に Null データを書き込むことで、その内容をクリアする (S 6 9 5 2)。

【1080】

次いで、S 6 9 5 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示 (報知) データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し (S 6 9 5 3)、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する (S 6 9 5 4)。そして、デモ表示フラグ 2 3 3 y、および確定表示フラグ 2 3 3 z をいずれもオフに設定して (S 6 9 5 5)、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【1081】

なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第 3 図柄表示装置 8 1 (表示装置) であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置 1 1 4 が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置 1 1 4 の処理にて設定されたデータ内容 (表示態様) を示すための情報を追加した状態で、関連コマンドに対応する制御装置に出力するように構成しても良い。

【1082】

図 7 6 に戻り、説明を続ける。S 6 4 1 6 の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると (S 6 4 1 6 : No)、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し (S 6 4 1 8)、背面画像変更コマンドがあれば (S 6 4 1 8 : Yes)、背面画像変更コマンド処理を実行して (S 6 4 1 9)、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

【1083】

ここで、図 8 1 を参照して、背面画像変更コマンド処理 (S 6 4 1 9) の詳細について説明する。図 8 1 は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【1084】

背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理 (S 7 5 0 3) に通知する背面画像変更フラグ 2 3 3 w をオンに設定する (S 7 0 0 1)。そして、背面画像種別 (背面 A, B) 毎に設けられた背面画像判別フラグ 2 3 3 x の各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して (S 7 0 0 2)、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【1085】

通常画像転送設定処理では、S 7 0 0 1 の処理により設定される背面画像変更フラグ 2

10

20

30

40

50

3 3 w がオンされていることを検出すると、S 7 0 0 2 の処理によって設定される背面画像判別フラグ 2 3 3 x から、変更後の背面画像種別を特定する。

【 1 0 8 6 】

また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面 A , B のいずれかを表示させることが規定されていた場合、S 7 0 0 2 によって設定された背面画像判別フラグ 2 3 3 x から、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されている R A M 種別（常駐用ビデオ R A M 2 3 5 か、通常用ビデオ R A M 2 3 6 か）と、その R A M のアドレスを特定する。

【 1 0 8 7 】

なお、遊技者が枠ボタン 2 2 を 2 0 ミリ秒以下で連続して操作することはないので、2 0 ミリ秒以内に 2 以上の背面画像変更コマンドを受信することはないが、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 7 0 0 2 の処理では、2 以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ 2 3 3 x をオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ 2 3 3 x をオンしてもよい。また、任意の 1 の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ 2 3 3 x をオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機 1 0 における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機 1 0 の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【 1 0 8 8 】

ここで、図 7 6 の説明に戻る。S 6 4 1 8 の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（S 6 4 1 8 : N o ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（S 6 4 2 0 ）、エラーコマンドがあれば（S 6 4 2 0 : Y e s ）、エラーコマンド処理を実行して（S 6 4 2 1 ）、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

【 1 0 8 9 】

ここで、図 8 1 ( b ) を参照して、エラーコマンド処理（S 6 4 2 1 ）の詳細について説明する。図 8 1 ( b ) は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【 1 0 9 0 】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（S 7 1 0 1 ）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（S 7 1 0 2 ）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【 1 0 9 1 】

表示設定処理では、S 7 1 0 1 の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、S 7 1 0 2 の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように処理を実行する。

【 1 0 9 2 】

なお、2 以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、S 7 1 0 2 に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 9 3 】

ここで、図 7 6 の説明に戻る。S 6 4 1 6 の処理において、エラーコマンドがないと判別されると ( S 6 4 2 0 : N o )、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し ( S 6 4 2 2 )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

## 【 1 0 9 4 】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行される S 6 4 0 1 の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば ( S 6 4 0 1 : Y e s )、再び S 6 4 0 2 ~ S 6 4 2 2 の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S 6 4 0 1 ~ S 6 4 2 2 の処理が繰り返し実行され、S 6 4 0 1 の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

10

## 【 1 0 9 5 】

なお、V 割込処理 ( 図 7 5 ( b ) 参照 ) において簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理 ( S 6 3 0 8 ) も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理 ( 図 7 7 ( a ) 参照 ) および停止種別コマンド処理 ( 図 7 7 ( b ) 参照 ) を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

20

## 【 1 0 9 6 】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理 ( 図 7 7 ( a ) 参照 ) では、S 6 5 0 1 の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a および電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に格納されているので、S 6 5 0 2 の処理では、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e には N u l l データを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

## 【 1 0 9 7 】

次いで、図 8 2 ~ 図 8 4 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述の表示設定処理 ( S 6 3 0 3 ) の詳細について説明する。図 8 2 は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

30

## 【 1 0 9 8 】

この表示設定処理では、図 8 2 に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し ( S 7 2 0 1 )、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば ( S 7 2 0 1 : N o )、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、S 7 2 0 2 ~ S 7 2 0 4 の処理をスキップし、S 7 2 0 5 の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば ( S 7 2 0 1 : Y e s )、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後 ( S 7 2 0 2 )、S 7 2 0 3 ~ S 7 2 0 4 の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

40

## 【 1 0 9 9 】

S 7 2 0 3 の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する ( S 7 2 0 3 )。そして、エラー発生フラグがオンであれば ( S 7 2 0 3 : Y e s )、警告画像設定処理を実行する ( S 7 2 0 4 )。

## 【 1 1 0 0 】

ここで、図 8 3 を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図 8 3 は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラー

50

の警告画像を第3図柄表示装置81に表示させる警告画像データを展開する(S7301)。

【1101】

タスク処理(S6304)では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【1102】

そして、警告画像設定処理では、S7301の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して(S7302)、表示設定処理に戻る。

【1103】

ここで、図82の説明に戻る。警告画像設定処理(S7204)の後、又は、S7203の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると(S7203:No)、次いで、S7205の処理へ移行する。

【1104】

S7205では、ポインタ更新処理を実行する(S7205)。ここで、図84を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図84は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ233dおよび転送データテーブルバッファ233eの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ233fの更新を行う処理である。

【1105】

このポインタ更新処理では、まず、ポインタ233fに1を加算する(S7401)。即ち、ポインタ233fは、原則、V割込処理が実行される度に1だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「0000H」には、Start情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「0001H」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ233dに格納されるのに合わせてポインタ233fの値が0に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が1に更新されるので、アドレス「0001H」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【1106】

S7401の処理によって、ポインタ233fの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ233dに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ233fで示されるアドレスのデータがEnd情報であるか否かを判別する(S7402)。その結果、End情報であれば(S7402:Yes)、表示データテーブルバッファ233dに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ233fが更新されたことを意味する。

【1107】

そこで、表示データテーブルバッファ233dに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して(S7403)、デモ用表示データテーブルであれば(S7403:Yes)、表示データテーブルバッファ233dに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ233hに設定し(S7404)、ポインタ233fを1に設定して初期化し(S7405)、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第3図柄表示装置81には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。

【1108】

一方、S7403の処理において、表示データテーブルバッファ233dに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は(S7403:No)、ポインタ233fの値を1だけ減算して(S7406)、本処理を終了し

10

20

30

40

50

、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ 233 d にデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、E n d 情報が記載された 1 つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、S 7 4 0 2 の処理において、更新後のポインタ 233 f で示されるアドレスのデータが E n d 情報でなければ (S 7 4 0 2 : N o )、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

#### 【 1 1 0 9 】

ここで、図 8 2 に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ 233 d に設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ 233 f で示されるアドレスの描画内容を取得する (S 7 2 0 6)。タスク処理 (S 6 3 0 4) では、先に展開された警告画像などと共に、S 7 2 0 6 の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト (表示物) の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

#### 【 1 1 1 0 】

次いで、計時カウンタ 233 h の値を 1 だけ減算し (S 7 2 0 7)、減算後の計時カウンタ 233 h の値が 0 以下であるか否かを判別する (S 7 2 0 8)。そして、計時カウンタ 233 h の値が 1 以上である場合は (S 7 2 0 8 : N o)、そのまま表示設定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、計時カウンタ 233 h の値が 0 以下である場合は (S 7 2 0 8 : Y e s)、表示データテーブルバッファ 233 d に設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ 233 d に変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する (S 7 2 0 9)。

#### 【 1 1 1 1 】

その結果、確定表示フラグがオフであれば (S 7 2 0 9 : N o)、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 233 d に設定し (S 7 2 1 0)、次いで、転送データテーブルバッファ 233 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする (S 7 2 1 1)。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 233 h に設定し (S 7 2 1 2)、更に、ポインタ 233 f の値を 0 に初期化する (S 7 2 1 3)。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後 (S 7 2 1 4)、停止図柄判別フラグの内容をそのままワーク R A M 233 に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして (S 7 2 1 5)、V 割込処理に戻る。

#### 【 1 1 1 2 】

これにより、表示データテーブルバッファ 233 d に変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ 233 d に設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、M P U 231 に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置 114 の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

#### 【 1 1 1 3 】

なお、S 7 2 1 5 の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき第 3 図柄を特定するために用いられ

10

20

30

40

50

る。即ち、上述したように、変動演出における第3図柄の表示は、1つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理(S6304)では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、S7215によって設定された前回停止図柄判別フラグから、1つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第3図柄を特定する。これにより、1つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

#### 【1114】

10

一方、S7209の処理において、確定表示フラグがオンであれば(S7209: Yes)、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する(S7216)。そして、デモ表示フラグがオフであれば(S7216: No)、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ233hの値が0以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第3図柄表示装置81にデモ演出を表示させるための処理を行う。

#### 【1115】

まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ233dへ設定し(S7217)、転送データテーブルバッファ233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S7218)。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ233hに設定する(S7219)。そして、ポインタ233fを0に初期化し(S7220)、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して(S7221)、本処理を終了し、V割込処理に戻る。

20

#### 【1116】

これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第3図柄表示装置81にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

#### 【1117】

S7216の処理において、デモ表示フラグがオンであれば(S7216: Yes)、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、V割込処理に戻る。そして、この場合、今回のV割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置113より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第3図柄表示装置81に表示させることができる。

30

#### 【1118】

なお、V割込処理(図75(b)参照)において簡易画像表示フラグ233cがオンの場合に実行される簡易表示設定処理(S6309)でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ233dに設定する処理が行われる。

40

#### 【1119】

次いで、図85及び図86を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理の一処理である上述の転送設定処理(S6305)の詳細について説明する。まず、図85(a)は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

#### 【1120】

この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ233cがオンか否かを判別する(S7501)。そして、簡易画像表示フラグ233cがオンであれば、(S7501: Yes)、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データがキャラクターROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実

50

行して ( S 7 5 0 2 )、転送設定処理を終了し、V 割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ 2 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図 8 5 ( b ) を参照して後述する。

【 1 1 2 1 】

一方、S 7 5 0 1 の処理の結果、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンではない、即ち、オフであれば、( S 7 5 0 1 : N o )、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し ( S 7 5 0 3 )、転送設定処理を終了して、V 割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データの転送は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図 8 6 を参照して後述する。

10

【 1 1 2 2 】

次いで、図 8 5 ( b ) を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される転送設定処理 ( S 6 3 0 5 ) の一処理である常駐画像転送設定処理 ( S 7 5 0 2 ) について説明する。図 8 5 ( b ) は、この常駐画像転送設定処理 ( S 7 5 0 2 ) を示すフローチャートである。

【 1 1 2 3 】

この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し ( S 7 6 0 1 )、転送指示を送信していれば ( S 7 6 0 1 : Y e s )、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する ( S 7 6 0 2 )。この S 7 6 0 2 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 7 6 0 2 の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合 ( S 7 6 0 2 : N o )、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合 ( S 7 6 0 2 : Y e s )、S 7 6 0 3 の処理へ移行する。また、S 7 6 0 1 の処理の結果、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も ( S 7 6 0 1 : N o )、S 7 6 0 3 の処理へ移行する。

20

30

【 1 1 2 4 】

S 7 6 0 3 の処理では、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し ( S 7 6 0 3 )、未転送の常駐対象画像データがあれば ( S 7 6 0 3 : N o )、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対する転送指示を設定し ( S 7 6 0 4 )、本処理を終了する。

【 1 1 2 5 】

これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7 に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 2 3 7 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報 ( この場合は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 )、及び転送先 ( ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に設けられたエリア ) の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 2 3 7 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出して一旦バッファ R A M 2 3 7 a に格納した後、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の未使用期間中に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、M P U 2 3 1 に対して、転送終了信

40

50



号を送信する。

【 1 1 2 6 】

S 7 6 0 3 の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば ( S 7 6 0 3 : Y e s )、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c をオフに設定して ( S 7 6 0 5 )、本処理を終了する。これにより、V 割込処理 ( 図 7 5 ( b ) 参照 ) において、簡易コマンド判定処理 ( 図 7 5 ( b ) の S 6 3 0 8 参照 ) および簡易表示設定処理 ( 図 7 5 ( b ) の S 6 3 0 9 参照 ) ではなく、コマンド判定処理 ( 図 7 6 ~ 図 8 1 参照 ) および表示設定処理 ( 図 8 2 ~ 図 8 4 参照 ) が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第 3 図柄表示装置 8 1 には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理 ( 図 8 6 参照 ) により、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して行われる ( 図 8 5 ( a ) の S 7 5 0 1 : N o 参照 )。

10

【 1 1 2 7 】

M P U 2 3 1 は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に対して転送することができる。そして、M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されることになる。

20

【 1 1 2 8 】

よって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された後、表示制御装置 1 1 4 は、この常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ 2 3 7 にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成されたキャラクタ R O M 2 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第 3 図柄表示装置 8 1 に描画した画像を表示することができる。

【 1 1 2 9 】

30

特に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 には、背面画像や、第 3 図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタ R O M 2 3 4 を N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第 3 図柄表示装置 8 1 に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【 1 1 3 0 】

次いで、図 8 6 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される転送設定処理 ( S 6 3 0 5 ) の一処理である通常画像転送設定処理 ( S 7 5 0 3 ) について説明する。図 8 6 は、この通常画像転送設定処理 ( S 7 5 0 3 ) を示すフローチャートである。

40

【 1 1 3 1 】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理 ( S 6 3 0 3 ) のポインタ更新処理 ( S 7 2 0 5 ) によって更新されたポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに記載された情報を取得する ( S 7 7 0 1 )。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し ( S 7 7 0 2 )、転送データ情報であれば ( S 7 7 0 2 : Y e s )、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス ( 格納元先頭アドレス ) と最終アドレス ( 格納元最終アドレス )、及び、転送先 ( 通常用ビデオ R A M 2 3 6 ) の先頭アドレスを抽出して、ワーク R A M 2 3 3 に設け

50

られた転送データバッファに格納し ( S 7 7 0 3 )、更に、ワーク R A M 2 3 3 に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して ( S 7 7 0 4 )、 S 7 7 0 5 の処理へ移行する。

【 1 1 3 2 】

また、 S 7 7 0 2 の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、 N u l l データであれば ( S 7 7 0 2 : N o )、 S 7 7 0 3 及び S 7 7 0 4 の処理をスキップして、 S 7 7 0 5 の処理へ移行する。 S 7 7 0 5 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し ( S 7 7 0 5 )、転送指示を設定していれば ( S 7 7 0 5 : Y e s )、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する ( S 7 7 0 6 )。

10

【 1 1 3 3 】

この S 7 7 0 6 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、 S 7 7 0 6 の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合 ( S 7 7 0 6 : N o )、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合 ( S 7 7 0 6 : Y e s )、 S 7 7 0 7 の処理へ移行する。また、 S 7 7 0 5 の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定していない場合も ( S 7 7 0 5 : N o )、 S 7 7 0 7 の処理へ移行する。

20

【 1 1 3 4 】

S 7 7 0 7 の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し ( S 7 7 0 7 )、転送開始フラグがオンであれば ( S 7 7 0 7 : Y e s )、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし ( S 7 7 0 8 )、 S 7 7 0 3 の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、 S 7 7 1 3 の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば ( S 7 7 0 7 : N o )、次いで、背面画像変更フラグ 2 3 3 w はオンか否かを判別する ( S 7 7 0 9 )。そして、背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンではなく、オフであれば ( S 7 7 0 9 : N o )、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

30

【 1 1 3 5 】

一方、背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンであれば ( S 7 7 0 9 : Y e s )、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ 2 3 3 w をオフに設定した後 ( S 7 7 1 0 )、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ 2 3 3 x のうち、オン状態にある背面画像判別フラグ 2 3 3 x に対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する ( S 7 7 1 1 )。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ 2 3 3 x に対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス ( 格納元先頭アドレス ) と最終アドレス ( 格納元最終アドレス )、及び、転送先 ( 通常用ビデオ R A M 2 3 6 ) の先頭アドレスを取得し ( S 7 7 1 2 )、 S 7 7 1 3 の処理へ移行する。

40

【 1 1 3 6 】

S 7 7 1 3 の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に既に格納されているか否かを判別する ( S 7 7 1 3 )。この S 7 7 1 3 の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i を参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i より読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていないと判断する。

50

## 【 1 1 3 7 】

そして、S 7 7 1 3 の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていれば ( S 7 7 1 3 : Y e s )、キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置 1 1 4 の各部における処理負担の軽減や、バスライン 2 4 0 におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

## 【 1 1 3 8 】

一方、S 7 7 1 3 の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていなければ ( S 7 7 1 3 : N o )、その転送対象画像データの転送指示を設定する ( S 7 7 1 4 )。これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7 に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 2 3 7 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報 ( この場合は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 )、及び転送先 ( ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に設けられたサブエリア ) の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 2 3 7 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出して、指定されたビデオ R A M ( ここでは、通常用ビデオ R A M 2 3 6 ) の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、M P U 2 3 1 に対して、転送終了信号を送信する。

## 【 1 1 3 9 】

S 7 7 1 4 の処理の後、格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i を更新し ( S 7 7 1 5 )、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i の更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア 2 3 6 a のサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

## 【 1 1 4 0 】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送させることができる。

## 【 1 1 4 1 】

また、本実施形態では、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド ( 例えば、表示用変動パターンコマンド ) 等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定される。そして、M P U 2 3 1 は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定された転送データテーブルのポインタ 2 3 3 f で示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ 2 3 7 に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ

ァ 2 3 3 d に設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタ ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ転送することができる。

【 1 1 4 2 】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 2 3 6 a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ ROM 2 3 4 から画像格納エリア 2 3 6 a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ RAM 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 2 3 6 a に格納させておくことができる。

10

【 1 1 4 3 】

これにより、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクタ ROM 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ ROM 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ転送することができる。

20

【 1 1 4 4 】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタ ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタ ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【 1 1 4 5 】

次いで、図 8 7 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の MPU 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述の描画処理 ( S 6 3 0 6 ) の詳細について説明する。図 8 7 は、この描画処理を示すフローチャートである。

30

【 1 1 4 6 】

描画処理では、タスク処理 ( S 6 3 0 4 ) で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ ( 表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報 )、及び、転送設定処理 ( S 6 3 0 5 ) により設定された転送指示から、描画リスト ( 図 3 8 ) を生成する ( S 7 8 0 1 )。即ち、S 7 8 0 1 の処理では、タスク処理 ( S 6 3 0 4 ) で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納 RAM 種別とアドレスとを特定し、その特定された格納 RAM 種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、1 フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報 ( 詳細情報 ) として、スプライトの画像データが格納されている格納 RAM 種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理 ( S 6 3 0 5 ) により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタ ROM 2 3 4 の先頭アドレス ( 格納元先頭アドレス ) と最終アドレス ( 格納元最終アドレス )、及び、転送先 ( 通常用ビデオ RAM 2 3 6 ) の先頭アドレスを追記する。

40

50

## 【 1 1 4 7 】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオRAM 235のエリア、又は、通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aのサブエリアが固定されているので、MPU 231は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

## 【 1 1 4 8 】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ233jによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する(S7802)。ここでは、描画対象バッファフラグ233jが0である場合は、描画対象バッファ情報として第1フレームバッファ236bに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ233jが1である場合は、描画対象バッファ情報として第2フレームバッファ236cに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

10

## 【 1 1 4 9 】

画像コントローラ237は、MPU 231より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

20

## 【 1 1 5 0 】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、及び、転送先(通常用ビデオRAM 236)の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタROM 234から読み出してバッファRAM 237aに一時的に格納した後、通常用ビデオRAM 236が未使用状態にあるときを見計らって、バッファRAM 237aに格納した画像データを通常用ビデオRAM 236の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオRAM 236に格納された画像データは、その後にMPU 231より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

30

## 【 1 1 5 1 】

なお、画像コントローラ237は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第3図柄表示装置81に送信する。これにより、第3図柄表示装置81に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第3図柄表示装置81に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

40

## 【 1 1 5 2 】

描画処理は、S7802の処理の後、描画対象バッファフラグ233jを更新する(S7803)。そして、描画処理を終了して、V割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ233jの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ236bと第2フレームバッファ236cとの間で交互に設定される。

## 【 1 1 5 3 】

ここで、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU

50

231により実行されるV割込処理(図75(b)参照)の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定される。よって、先に第1フレームバッファ236bに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ236cに新たな画像が展開される。

10

#### 【1154】

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

20

#### 【1155】

##### <第2実施形態>

次に、図88~図107を参照して本パチンコ機10の第2実施形態について説明する。本第2実施形態では、第1実施形態に対して、遊技盤13の構成の一部と、主制御装置110の構成の一部と、音声ランプ制御装置113の構成の一部と、が相違している。

#### 【1156】

上述した第1実施形態では、図3に示した通り、普電入賞装置640に入賞した球が入球し得る入球口として特電作動口643と、アウト口644と、を設けるように構成していた。そして、特電作動口643に球が入賞した場合に役物当たり遊技が実行されるように構成していた。しかしながら、上述した第1実施形態では、役物当たり遊技を実行させるための作動口が1つしか無く、役物当たり遊技に対してバリエーションを持たせることができないため、遊技が単調となってしまう遊技に早期に飽きてしまうことに加え、毎回同一の動作パターンで役物当たり遊技が実行されることから、球をV入賞口165に入賞させ易いタイミングを図って役物遊技を実行させる(特電作動口643に球を入賞させる)遊技が実行され易くなるという問題があった。

30

#### 【1157】

これに対して、本第2実施形態では、普電入賞装置640内に新たに第2特電作動口1643を設け、普電入賞装置640に入賞した球が特電作動口643、第2特電作動口1643、或いは、アウト口644の何れかに入賞し得るように構成している点で相違している。

40

#### 【1158】

さらに、球が特電作動口643に入賞した場合と、第2特電作動口1643に入賞した場合とで異なる開放パターンの役物当たり遊技が実行されるように構成しており、特電作動口643に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技よりも、第2特電作動口1643に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技のほうが、役物当たり遊技中に球をV入賞口165(図6参照)に入賞させ易くするように構成している。

#### 【1159】

このように構成することで、普図当たり遊技中に普電入賞装置640に入賞した球の流下状況に対して遊技者により興味を持たせることができる。また、球が特電作動口643

50

に入賞した場合と、第2特電作動口1643に入賞した場合とで、異なる動作パターンの役物当たり遊技が実行されるため、球をV入賞口165に入賞させ易いタイミングを図って役物遊技を実行させる（特電作動口643に球を入賞させる）遊技が実行され難くすることができる。

#### 【1160】

さらに、本第2実施形態では、上述した第1実施形態にて実行される各種演出に対して、時短状態中に役物当たり遊技が実行される場合において実行中の普通図柄の残変動時間に基づいて実行される第1遊技方法示唆演出と、時短状態中に役物当たり遊技が実行される場合において中断されている特別図柄変動（特図変動）の残変動時間に基づいて実行される第2遊技方法示唆演出と、を新たに実行可能に構成している点で相違している。

10

#### 【1161】

上述した第1実施形態では、図12から図19を参照して上述した通り、時短状態中の遊技（特電遊技）の遊技内容を示すための演出として、時短状態の残継続期間、普通図柄の抽選結果、普図当たり遊技の実行状況、役物当たり遊技の実行状況、を報知するための演出を第3図柄表示装置81の表示面にて表示するように構成し、時短状態中の遊技を遊技者に分かり易く報知するものであった。

#### 【1162】

しかしながら、上述した第1実施形態のパチンコ機10にて実行される演出内容では、時短状態中（Vラッシュ中）の遊技状況を遊技者に分かり易く報知することは可能であるが、Vラッシュ中において、より良い遊技を遊技者に実行させるために遊技方法を遊技者に選択させることはできなかった。つまり、Vラッシュの残期間となる特別図柄変動の残変動時間（時短終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの期間）の減算を中断させる役物当たり遊技が実行された場合に、現状が、V入賞装置65に複数の球を入賞させることで、V入賞口165への球の入賞を狙いながらいち早く役物当たり遊技を終了させたほうが良い状態であるか、V入賞口165への球の入賞を諦め、なるべく長い期間役物当たり遊技を継続させたほうが良い状態であるかを、遊技者に示唆（報知）することができなかった。

20

#### 【1163】

これに対して、本第2実施形態では、上述した第1遊技方法示唆演出と、第2遊技方法示唆演出と、を実行可能に構成しているため、遊技者に対して実行される各種示唆演出の演出内容に基づいて役物当たり遊技の遊技方法を選択させることが可能となる。よって、遊技者が任意に選択した遊技方法によってVラッシュ中の遊技が実行され、遊技方法の選択結果に応じてVラッシュ中の有利性を異ならせることができるため、実行される各種示唆演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、自身の選択結果に応じてVラッシュ中の有利度合いを異ならせることができるため、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【1164】

まず、図88、及び図89を参照して、本第2実施形態にて用いられる普電入賞装置640の構成について説明をする。図88は、本第2実施形態のパチンコ機10における普電入賞装置640の構成を模式的に示した模式図であって、図89は、本第2実施形態のパチンコ機10における普電入賞装置640に入賞した球が第2特電作動口1643へと流下し得る状態を示した模式図である。本第2実施形態のパチンコ機10の遊技盤13の構成は、上述した第1実施形態のパチンコ機10に対して普電入賞装置640内の構成を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

40

#### 【1165】

図88に示した通り、本第2実施形態の普電入賞装置640は、上述した第1実施形態の普電入賞装置640（図3参照）に対して、第2隔壁640k2の下端側（第2可動弁642により区切られる位置よりも下方側）に切欠きを設け、その切欠き部により形成される開口部から球が流入し得る第4流路641dを形成するために、第2隔壁640k2

50

の下端側と連結される第4隔壁640k4を設けている点で相違している。

【1166】

そして、第1流路641aを流下した球が第4流路641dに流入すること無く、第2流路641bを特電作動口643に向けて流下させるために、第2流路641bと第4流路641dとを遮蔽する通常位置(図88参照)と、第1流路641aを流下した球が第2流路641bを流下し特電作動口643へと入球する流路を遮蔽し、第4流路641dへと誘導する作動位置(図89参照)とに可変可能な第3可動弁1643を設けた点で相違している。

【1167】

詳細な説明は後述するが、この第3可動弁1643は、主制御装置110の入出力ポート205に接続される第3可動弁ソレノイド209fの駆動によって可変動作されるように構成しており、主制御装置110による普図当たり遊技の動作制御が開始された場合に予め定められた可変パターンで上述した通常位置と、作動位置とに可変動作される。第3可動弁1643は、第3可動弁ソレノイド209がオンに設定される場合(通電される場合)に作動位置に位置し、第3可動弁ソレノイド209dがオフに設定される場合(通電されない場合)に通常位置に位置するように構成されている。よって、普図当たり遊技が実行されていない状態では通常位置に位置する。なお、本第2実施形態では、特電作動口643に球を入賞させた場合と、第2特電作動口1643に球を入賞させた場合と、で実行される役物当たり遊技の遊技内容(動作パターン)を異ならせており、第2特電作動口1643に球を入賞させた場合のほうが、役物当たり遊技中に球をV入賞口165へと入賞させ易くなるように構成している。よって、第3可動弁ソレノイド209dがオフに設定されている場合に、第3可動弁1642を第2特電作動口1643に球が入賞し得ない通常位置に位置させることにより、不正に球を第2特電作動口1643に入賞させる行為を抑制することができる。

【1168】

また、第3可動弁1643の可動範囲は、第2状態(第1流路641aを流下した球が第3流路641cへと誘導される状態(図88参照))に位置している第2可動弁642と接触しない範囲となるように設計されている。このように構成することで、第2可動弁642の可動状況を考慮すること無く第3可動弁1642を可動させることができる。

【1169】

そして、第2可動弁642が第1状態に位置し、第3可動弁1642が作動位置に位置した場合には、図89に示した通り、普電入賞装置640に入賞した球が第3可動弁1642の上面で受け止められ、第2特電作動口1643へと誘導される。詳細な説明は後述するが、第3可動弁1642は、普図当たり遊技が開始されることを契機に予め定められた可変パターンで可変動作されるものであり、作動位置(図89参照)を0.2秒維持し、通常位置(図88参照)を1.5秒維持する可変動作を繰り返し実行するように構成している。つまり、第1状態に位置している第2可動弁642を通過した球の約85%が特電作動口643へと入賞し、約15%が第2特電作動口1643へと入賞するように構成している。よって、普図当たり遊技中において、特電作動口643のほうが第2特電作動口1643よりも球が入賞し易い作動口となる。

【1170】

さらに、特電作動口643に球が入賞した場合よりも、第2特電作動口1643に球が入賞した場合のほうが、実行される役物当たり遊技において球がV入賞口165へと入賞し易くなるように構成している。よって、本第2実施形態では、上述した第1実施形態とは異なり、普通図柄抽選を契機にV大当たり遊技を目指す特電遊技において、普図当たり遊技中の遊技結果(何れの作動口に球が入賞するか)に応じて、役物当たり遊技中のV入賞口165への球の入賞のし易さが異なるため、普図当たり遊技と、役物当たり遊技との両方に対して遊技者が注視することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1171】

なお、本実施形態では、時短状態中に実行される普図当たり遊技において、球が入賞す



る作動口が、特電作動口 6 4 3 になるか、第 2 特電作動口 1 6 4 3 になるかが、第 3 可動弁 1 6 4 2 の可変動作によって決定されるため、実行される普図当たり遊技によって球が入賞し易い作動口が可変することが無く、常に第 2 特電作動口 1 6 4 3 へと球が入賞することを期待させながら遊技者に意欲的に普図当たり遊技を実行させることができるものであるが、これに限ること無く、例えば、普通図柄抽選で当たり当選した場合に設定される普図当たり種別として、第 1 状態に位置している第 2 可動弁 6 4 2 を通過した球の約 8 5 % が特電作動口 6 4 3 へと入賞し、約 1 5 % が第 2 特電作動口 1 6 4 3 へと入賞する通常普図当たり遊技が実行される通常普図当たり種別と、その通常普図当たり遊技よりも第 2 特電作動口 1 6 4 3 へと球が入賞する割合を高くした有利普図当たり遊技が実行される有利普図当たり種別と、を設定可能に構成しても良い。

10

#### 【 1 1 7 2 】

このように構成することで、特電遊技によって V 大当たり遊技を狙う遊技者に対して、普通図柄の抽選結果（設定される普図当たり種別）、普図当たり遊技、役物当たり遊技の全てにおいて、遊技者を注視させることができ、特電遊技をより意欲的に遊技させることができる。

#### 【 1 1 7 3 】

＜第 2 実施形態において実行される演出内容について＞

次に、図 9 0、及び図 9 1 を参照して、本第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 で実行される各種演出の特徴的な内容について説明をする。図 9 0 ( a ) は、時短状態（V ラッシュ）中において普図ロング当たり遊技と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態のうち、普図ロング当たり遊技の残期間が所定期間未満（1 5 秒未満）である場合に示される表示内容の一例を示した模式図であって、図 9 0 ( b ) は、時短状態（V ラッシュ）中において普図ロング当たり遊技と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態のうち、普図ロング当たり遊技の残時間が所定期間以上（1 5 秒以上）である場合に示される表示内容の一例を示した模式図である。なお、上述した第 1 実施形態にて説明をした第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される各表示態様と同一の表示態様については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

20

#### 【 1 1 7 4 】

本実施形態では、上述した第 1 実施形態と同様に、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまで時短状態が継続するように構成しており、その時短状態中（特別図柄変動中）に役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動が中断（特別図柄変動の変動時間を減算する処理が中断）するように構成している。つまり、役物当たり遊技が実行されている間は、時短状態の残期間が減算されない期間となる。よって、役物当たり遊技が実行されてから球を V 入賞口 1 6 5 に入賞（V 入賞）させるまでの間は、時短状態の残期間を気にすること無く遊技を行うことができる。

30

#### 【 1 1 7 5 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短状態中（V ラッシュ中）に、多くの大当たり遊技（V 大当たり遊技）を実行させるためには、時短状態中に実行される特別図柄変動として長い変動時間が設定されることにより、時短状態の期間（時短終了条件が成立するまでの期間）を長くする方法と、役物当たり遊技が実行させる間隔を短くすることで時短状態の残期間の減算をなるべく多く中断させる方法と、がある。前者の方法は特別図柄抽選の結果によるものであり遊技者の技量に関わらず設定されるため、時短状態中に実行される特別図柄変動として短い変動時間が設定された場合には遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。

40

#### 【 1 1 7 6 】

一方、本実施形態では、遊技者の技量によって時短状態の残期間が減算される期間の長さを可変させることを可能に構成しているため、上述した後者の方法に対して、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【 1 1 7 7 】

ここで、役物当たり遊技が実行させる間隔を短くすることで時短状態の残期間の減算を

50

なるべく多く中断させる方法について説明をする。本実施形態のパチンコ機 10 における時短状態中の遊技は、上述した第 1 実施形態と同一であり、まず、普通図柄の抽選を実行し、普図当たり当選に基づいて普図当たり遊技を実行させる。そして、普図当たり遊技中に普電入賞装置 640 内の特電作動口 643、第 2 特電作動口 1643 に球を入賞させ、役物当たり遊技を実行させ、その役物当たり遊技中に V 入賞装置 65 内の V 入賞口 165 へと球を入賞（V 入賞）させ、大当たり遊技（V 大当たり遊技）を狙う遊技（特電遊技）が実行される。

#### 【1178】

そして、特電遊技の開始契機となる普通図柄の抽選は、既に普通図柄の抽選が実行されている状態、或いは、普図当たり遊技中に新たに実行されないように構成している。つまり、役物当たり遊技と普通図柄の抽選とは重複して実行可能に構成している。さらに、役物当たり遊技には、複数の終了条件が設定されており、役物当たり遊技中に V 入賞装置 65 に球が所定数（3 個）入賞した場合、或いは、所定期間（役物当たり遊技の動作シナリオが役物当たり遊技の終了タイミングまで更新される期間）の経過によって役物当たり遊技が終了するように構成している。

#### 【1179】

よって、普通図柄の抽選期間（変動期間）、即ち、普図当たり遊技が実行されていない期間と重複して実行される役物当たり遊技の実行期間を長くすることにより、普図当たり遊技が実行されていない期間における特別図柄変動の実行期間を短くすることができる。これにより、普通図柄の抽選期間中（変動期間中）に特別図柄変動が実行されることにより、役物当たり遊技の実行間隔が長くなることを抑制することができる。

#### 【1180】

また、本実施形態では、普図当たり遊技として複数の開放動作パターンを実行可能に構成しており、普図当たり遊技中に球を普電入賞装置 640 へと入賞可能な開放状態（電動役物 640a が開放される状態）が比較的長く設定される有利普図当たり遊技と、その有利普図当たり遊技よりも開放状態が短く設定される不利普図当たり遊技と、を実行可能に構成している。さらに、不利普図当たり遊技では、球を普電入賞装置 640 へと入賞させることが可能な開放状態が設定された後に、球を普電入賞装置 640 へと入賞させ難い閉状態が長期間（15 秒間）設定されるように構成している。

#### 【1181】

この不利普図当たり遊技における長期間の閉鎖状態においても、上述した普通図柄の変動期間中と同様に、新たな役物当たり遊技を実行させることが実質不可能な状態であるため、役物当たり遊技と、不利普図当たり遊技と、が重複して実行されている場合において、役物当たり遊技の実行期間を長くすることにより、新たな役物当たり遊技が実行されない期間における特別図柄変動の実行期間を短くすることができる。これにより、普図当たり遊技中における閉鎖期間中に特別図柄変動が実行されることにより、役物当たり遊技の実行間隔が長くなることを抑制することができる。

#### 【1182】

上述した通り、V ラッシュ中において新たな役物当たり遊技が実行されない（され難い）不利期間（普図変動期間、普図当たり遊技の閉鎖期間）を判別し、その不利期間と、特図変動の減算が中断される役物当たり遊技期間と、が重複した場合に、実行中の役物当たり遊技の実行期間を長くさせることにより、不利期間中における特別図柄変動の実行期間を短くすることが可能であり、本実施形態では、不利期間と役物当たり遊技とが重複した場合において、遊技者にその旨を報知可能に構成している。

#### 【1183】

つまり、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて表示される演出内容によって、役物当たり遊技中の普図当たり遊技の遊技状況を遊技者が視認可能に構成している。そして、役物当たり遊技中における普図当たり遊技の遊技状況に応じて演出態様を異ならせるように構成している。具体的には、図 90（a）に示した通り、役物当たり遊技の実行中（特図変動が中断されている状態）であって、不利普図当たり遊技における長時間（15 秒間）の閉

鎖期間中である場合には、表示領域 H R 1 0 にて、不利普図当たり遊技の終了までの残期間（閉鎖期間が終了するまでの残期間）を示す情報として「普図当たり終了まで 1 0 秒」のコメントが表示される。また、副表示領域 D s には役物当たり遊技の遊技期間を長くすることの利点を遊技者に報知するための報知態様として「役物当たり非入賞で S T O P 継続」のコメントが表示される。それ以外の表示要素については、上述した第 1 実施形態の図 1 3 ( b ) と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【 1 1 8 4 】

このように、表示領域 H R 1 0 の表示態様、および副表示領域 D s の表示態様を遊技者に把握させることにより、遊技者に実行中の役物当たり遊技に対して、V 入賞装置 6 5 へと球を入賞させることで V 入賞を狙う遊技、即ち、球入賞に基づく役物当たり遊技の終了条件が成立し易く、役物当たり遊技期間が短くなり易いが、V 入賞により大当たり遊技（V 大当たり遊技）を狙える第 1 遊技を実行するか、V 入賞による大当たり遊技（V 大当たり遊技）の実行を諦めると共に、時間経過に基づく役物当たり遊技の終了条件を成立させることで役物当たり遊技期間を長くする第 2 遊技（球を発射させない遊技）を実行するかを選択させることが可能となる。

10

#### 【 1 1 8 5 】

また、図 9 0 ( b ) に示した通り、役物当たり遊技と、普通図柄の長時間変動と、が重複している場合においても、図 9 0 ( a ) と同様に、遊技者に遊技方法（第 1 遊技、第 2 遊技）を選択させるための情報が表示される。具体的には、役物当たり遊技の実行中（特図変動が中断されている状態）であって、実行中の普通図柄変動の残期間が所定期間（1 5 秒）以上である場合には、表示領域 H R 1 1 にて、普通図柄変動の残期間を示す情報として「普図変動終了まで 1 5 秒」のコメントが表示される。また、副表示領域 D s には役物当たり遊技の遊技期間を長くすることの利点を遊技者に報知するための報知態様として「役物当たり非入賞で S T O P 継続」のコメントが表示される。それ以外の表示要素については、上述した第 1 実施形態の図 1 3 ( b ) と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

20

#### 【 1 1 8 6 】

このように構成することで、遊技者に技量（実行する遊技内容）により、特別図柄変動を中断させる期間の長さを異ならせることが可能となるため、遊技者に対して V ラッシュ中（時短状態中）における遊技を積極的に実行させることができる。また、何れの遊技を遊技者が選択した場合であっても、異なる点で遊技者に有利となり得る遊技結果が発生し得るように構成しているため、遊技者が選択した遊技によって、その後の遊技結果を大きく異ならせることができ、より積極的に遊技方法を選択させることができる。

30

#### 【 1 1 8 7 】

また、本実施形態では、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作パターンとして、有利普図当たり遊技と不利普図当たり遊技とを少なくとも実行可能に構成し、時短状態中に実行される普通図柄の変動時間も長時間変動と、短時間変動と、を設定可能に構成している。そして、有利普図当たり遊技中に役物当たり遊技が実行される場合と、普通図柄の短時間変動中に役物当たり遊技が実行される場合には、役物当たり遊技中に球を V 入賞装置 6 5 へと入賞させる遊技（第 1 遊技）を実行した場合のほうが、遊技者に有利となるように構成している。

40

#### 【 1 1 8 8 】

このように、時短状態中（V ラッシュ中）における不利期間（新たな役物当たり遊技が実行され得ない期間）となるタイミング（不利期間の有無）を普通図柄の抽選結果に応じて可変させることにより、時短遊技中（V ラッシュ中）における遊技が単調になることを抑制することができる。

#### 【 1 1 8 9 】

さらに、本実施形態では、役物当たり遊技として、V 入賞装置 6 5 に入賞した球が V 入賞口 1 6 5 へと入賞（V 入賞）し易い有利役物当たり遊技と、その有利役物当たり遊技よりも不利な不利役物当たり遊技と、を実行可能に構成しており、有利役物当たり遊技が実

50

行された場合は、その役物当たり遊技中の略 100% の割合で球を V 入賞させることが可能で、不利役物当たり遊技が実行された場合は、V 入賞する確率が約 1 / 11 となるように構成している。

#### 【1190】

そこで、上述した不利期間と重複して実行される役物当たり遊技が有利役物当たり遊技である場合には、図 90 (a) , (b) にて示した演出が実行されないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して容易に V 大当たり遊技を獲得可能な状況が発生したにも関わらず、V 大当たり遊技の実行を狙わない遊技 (第 2 遊技) が実行されてしまい、遊技者に過剰に不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。

#### 【1191】

次に、図 91 (a) , (b) を参照して、役物当たり遊技において中断されている特別図柄変動の残期間 (残変動時間) の長さに基づいて実行される演出について説明をする。図 91 (a) は、中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間 (例えば、5 秒) よりも短い場合における第 3 図柄表示装置 81 の表示面の表示内容を模式的に示した模式図であって、図 91 (b) は、中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間 (例えば、5 秒) よりも長い場合における第 3 図柄表示装置 81 の表示面の表示内容を模式的に示した模式図である。

#### 【1192】

本実施形態では、上述した第 1 実施形態と同様に、時短状態中 (V ラッシュ中) に、大当たり遊技 (V 大当たり遊技) が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の期間として、実行される大当たり遊技の大当たり種別に対応して設定される時短回数 (例えば、時短 4 回) に、中断中の特別図柄変動の残期間を加算した期間が設定されるように構成している。つまり、大当たり遊技の終了後に再開される特別図柄変動 (大当たり遊技実行時に中断されていた特別図柄変動) の終了後に、時短回数の減算が開始されるように構成している。

#### 【1193】

よって、同一の大当たり種別が設定される大当たり遊技 (V 大当たり遊技) が実行される場合であっても、大当たり遊技 (V 大当たり遊技) 時における特別図柄変動の残期間に応じて、大当たり遊技終了後に設定される新たな時短状態の期間が異なることになる。本実施形態のパチンコ機 10 のように、時短状態中に特別図柄抽選とは異なる遊技によって、大当たりを目指す遊技性を有し、時短状態中の特別図柄抽選を、時短状態が終了させるための要素 (時短状態の継続期間を設定するための要素) として用いるパチンコ機 10 においては、特別図柄変動の残期間が長い状態で大当たり遊技 (V 大当たり遊技) を実行させることが望ましい。しかし、上述した第 1 実施形態と同様に、時短状態の継続期間を示す残時短期間態様 801 (図 12 (a) 参照) は、個々の特別図柄変動の残期間を示すこと無く、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの合計時間に対応する情報が表示され、タイマ 812 (図 12 (b) 参照) では、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの時間がカウントダウン表示されるように構成している。

#### 【1194】

つまり、上述した第 1 実施形態にて説明をした演出態様では、遊技者に対して、役物当たり遊技が実行されることにより中断されている特別図柄変動の残期間を遊技者が把握出来ないものであった。これに対して、本実施形態では、上述した第 1 実施形態の演出態様に加え、中断中の特別図柄変動の残期間に応じた演出を実行可能に構成している。具体的には、図 91 (a) に示した通り、役物当たり遊技中における中断中の特別図柄変動の残期間が 0 . 1 秒 (図 91 (c) 参照) である場合には、副表示領域 Ds にて「次の役物当たりで VGET したほうが大チャンス」のコメントを表示し、図 91 (b) に示した通り、役物当たり遊技中における中断中の特別図柄変動の残期間が 20 . 1 秒 (図 91 (d) 参照) である場合には、副表示領域 Ds にて「今回の役物当たりで VGET すると大チャンス」のコメントを表示するように構成している。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 9 5 】

即ち、本実施形態では、中断中の特別図柄変動の残期間を判別し、その判別結果が予め定められた所定期間（例えば、5秒）よりも短い場合には、今回の役物当たり遊技にてV入賞口165に球を入賞させ、V大当たり遊技を実行した場合に、そのV大当たり遊技の後に設定される時短状態の期間（Vラッシュ期間）が短くなり易い状態であることを示す演出が実行され、中断中の特別図柄変動の残期間が所定期間（例えば、5秒）よりも長い場合には、今回の役物当たり遊技にてV入賞口165に球を入賞させ、V大当たり遊技を実行した場合に、そのV大当たり遊技の後に設定される時短状態の期間（Vラッシュ期間）が長くなり易い状態であることを示す演出が実行されるように構成している。よって、V大当たり遊技中の遊技方法を実行される演出の内容に基づいて遊技者が選択（V入賞口165へと球を入賞させるか、入賞させないかを選択）することが可能となり、遊技者が任意に選択した遊技方法に基づいてVラッシュ期間中の遊技結果を大きく異ならせることが可能となる。

10

## 【 1 1 9 6 】

なお、詳細な説明は省略するが、図91(a)に示した演出を実行するには、その他にも演出実行条件を設けており、具体的には、獲得済の普図保留記憶（獲得済の普通図柄の入賞情報）内に当たり当選している入賞情報が含まれている場合に成立する第1条件と、中断中の特別図柄変動が時短終了条件を成立させることとなる特別図柄変動（時短最終変動）では無い場合に成立する第2条件と、を有している。このように演出実行条件を設定することにより、副表示領域Dsにて表示されたコメントに従って、実行中の役物当たり遊技中に球をV入賞させない遊技を選択した後に、直ぐに時短状態が終了してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。

20

## 【 1 1 9 7 】

なお、上述した図91(a)，(b)の演出の実行条件は本実施形態にて用いた実行条件を用いても良く、例えば、中断中の特別図柄変動の残期間と、次に実行される特別図柄変動の変動時間と、を比較する比較手段を設け、その比較結果が中断中の特別図柄変動の残期間のほうが長いと判別した場合には、今回の役物当たり遊技中のV入賞促す演出（図91(b)参照）を実行し、中断中の特別図柄変動の残期間のほうが短いと判別した場合には、今回の役物当たり遊技中にはV入賞を抑制する演出（図91(a)参照）を実行するように構成しても良い。これにより、実際に実行される特別図柄変動の期間（次に実行される特別図柄変動の期間）に対して、中断中の特別図柄変動の残期間を相対的に判別することが可能となるため、遊技者に精度の高い演出を実行（設定）することができ、演出効果を高めることができる。

30

## 【 1 1 9 8 】

以上、図90及び図91で示したように、本実施形態では、Vラッシュ中の役物当たり遊技中（特別図柄変動の中断中）における普通図柄の変動状況、普図当たり遊技の遊技状況、及び、中断されている特別図柄変動の残期間に基づいて、遊技者に対して有利となり得る遊技方法を示唆する演出を実行するように構成することで、遊技者に対して遊技方法を選択させる楽しさを提供することができるよう構成しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技中における普通図柄の変動状況、普図当たり遊技の遊技状況、及び、中断されている特別図柄変動の残期間のそれぞれを示唆する演出を実行する、即ち、Vラッシュ期間中における各種状況を示唆する状況示唆演出のみを実行するように構成しても良い。このように構成することで、状況示唆演出を把握した遊技者がVラッシュ期間中の遊技状況を分析し、最も有利となる遊技方法を自ら予測して遊技方法を選択する楽しさを提供することができる。

40

## 【 1 1 9 9 】

< 第2実施形態における時短状態中の遊技の流れについて >

次に、図92及び図93を参照して、第2実施形態における時短状態中の遊技の流れについて説明をする。本第2実施形態では、時短状態中の普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技として、普図当たり遊技の期間が短い普図当たり遊技と、

50

普図当たり遊技の期間が長い普図当たり遊技とを実行可能に構成している。そして、普図当たり遊技の期間が短い普図当たり遊技よりも、普図当たり遊技の期間が長い普図当たり遊技のほうが、普図当たり遊技全体の期間の長さに対する普電入賞装置 640 が開放状態となる期間の長さの割合が低くなるように構成している。つまり、普図当たり遊技の期間が短い普図当たり遊技は、普図当たり遊技中に普電入賞装置 640 へと球を入賞させることができ、且つ、短い期間（約 3.5 秒）で普図当たり遊技が終了する有利普図当たり遊技となり、普図当たり遊技の期間が長い普図当たり遊技は、普図当たり遊技中に普電入賞装置 640 へと球を入賞させることができるが、普図当たり遊技が終了するまでの期間が長い（約 17.5 秒）不利普図当たり遊技となる。

#### 【1200】

さらに、詳細な説明は後述するが、上述した不利普図当たり遊技は、有利普図当たり遊技と同一の可変動作で普電入賞装置 640 を開放動作させた後、普電入賞装置 640 が閉鎖状態となる期間が 15 秒間設定される普図当たり遊技であり、その 15 秒間は、特別図柄変動の残期間が無駄に減算される不利期間となる。

#### 【1201】

そこで、上述した不利期間が設定されるタイミングと、役物当たり遊技の遊技内容について図 92 を参照して説明をする。図 92 は、不利普図当たり遊技（普図当たり B）が実行された場合における遊技の流れを示したタイミングチャートである。普通図柄抽選で当たり当選し、不利普図当たり遊技が実行されると、普電入賞装置 640 が 1 秒開放、0.5 秒閉鎖、1 秒開放、1.5 秒閉鎖、0.1 秒開放する普図当たり遊技が実行される。そして、最初の 1 秒開放の期間中に普電入賞装置 640 に入賞した球が特電作動口 643 へと入賞すると、その入賞を契機に役物当たり遊技が実行される。

#### 【1202】

そして、詳細は図 96（b）を参照して後述するが、図 92（a）に示したように、特電作動（役物当たり遊技）中に球を V 入賞装置 65 へと入賞させることなく、時間経過で終了させた場合には、役物当たり遊技が開始されてから 8.1 秒後に役物当たり遊技が終了するため、8.1 秒の間、特図変動（特別図柄変動）の変動時間の減算が中断される。よって、不利普図当たり遊技（普図当たり B）が実行される場合に設定される不利期間の一部を特別図柄変動の変動時間が減算されない状態と重複させることができるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間を減少させることができる。

#### 【1203】

一方、図 92（b）に示した通り、特電作動（役物当たり遊技）中に球を V 入賞装置 65 へと規定個数（3 個）入賞させ、球入賞に基づいて役物当たり遊技を終了させた場合には、図 92（a）に示した時間経過で役物当たり遊技を終了させた場合に比べて、役物当たり遊技の期間（特別図柄変動の変動時間の減算が中断されている期間）が短くなるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間が長くなる。

#### 【1204】

このような状況において、本実施形態では、図 90（a）に示した通り、普図当たり遊技が終了するまでの期間を表示領域 HR10 に表示し、さらに、副表示領域 Ds にて特別図柄変動の変動時間の減算を継続して中断させる遊技方法が案内表示されるため、遊技者に対して、役物当たり遊技中の遊技方法を選択させ易くすることができる。なお、役物当たり遊技中に球が V 入賞口 165 へと入賞し、V 大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技期間と、不利普図当たり遊技（普図当たり B）が実行される場合に設定される不利期間とが重複するため、不利期間が設定されることにより遊技者に不利となることが無い。

#### 【1205】

よって、遊技者に対して、実行中の役物当たり遊技を時間経過で終了させ無駄に特別図柄変動の変動時間の減算が行われてしまうことを防ぐ遊技方法を選択するか、実行中の役物当たり遊技にて V 入賞口 165 へと球を入賞させ（入賞確率は約 1/11）、V 大当たり遊技を狙う遊技方法を選択するかを、選択させる楽しさを提供することができる。

## 【 1 2 0 6 】

次に、図 9 3 を参照して、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間として、遊技者に不利となる長時間変動（ 1 5 秒 ）が選択された場合における遊技の流れについて説明をする。図 9 3 は、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間として、遊技者に不利となる長時間変動（ 1 5 秒 ）が選択された場合における遊技の流れを模式的に示したタイミングチャートである。

## 【 1 2 0 7 】

詳細は後述するが、本実施形態では、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間として、1 秒の短変動と、1 5 秒の長変動と、が選択されるように構成している。ここで、時短状態中における普通図柄の変動期間中は、特別図柄変動の変動時間の減算が実行され、且つ、普図当たり遊技が実行されない期間であるため、遊技者に不利な不利期間となる。よって、図 9 2 を参照して上述した普図当たり遊技中における閉鎖状態期間と同様に、役物当たり遊技の遊技期間、即ち、特別図柄変動の変動時間の減算が中断されている期間と、普通図柄変動の変動期間とを重複させ、不利期間中の無駄に特別図柄変動の変動時間が減算されないようにしたほうが、時短状態中の遊技を効率良く実行することができる。

10

## 【 1 2 0 8 】

詳細は図 9 6 ( b ) を参照して後述するが、図 9 3 ( a ) に示した通り、特電作動（役物当たり遊技）中に球を V 入賞装置 6 5 へと規定個数（ 3 個 ）入賞させ、球入賞に基づいて役物当たり遊技を終了させた場合には、図 9 2 ( a ) に示した時間経過で役物当たり遊技を終了させた場合に比べて、役物当たり遊技の期間（特別図柄変動の変動時間の減算が中断されている期間）が短くなるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間が長くなる。

20

## 【 1 2 0 9 】

一方、図 9 3 ( b ) に示したように、特電作動（役物当たり遊技）中に球を V 入賞装置 6 5 へと入賞させること無く、時間経過で終了させた場合には、役物当たり遊技が開始されてから 8 . 1 秒後に役物当たり遊技が終了するため、8 . 1 秒の間、特図変動（特別図柄変動）の変動時間の減算が中断される。よって、長時間の普通図柄変動（ 1 5 秒 ）の変動期間を特別図柄変動の変動時間が減算されない状態と重複させることができるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間を減少させることができる。

30

## 【 1 2 1 0 】

このような状況において、本実施形態では、図 9 0 ( b ) に示した通り、普図当たり変動が終了するまでの期間を表示領域 H R 1 1 に表示し、さらに、副表示領域 D s にて特別図柄変動の変動時間の減算を継続して中断させる遊技方法が案内表示されるため、遊技者に対して、役物当たり遊技中の遊技方法を選択させ易くすることができる。なお、役物当たり遊技中に球が V 入賞口 1 6 5 へと入賞し、V 大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技期間と、長時間の普通図柄変動（ 1 5 秒 ）の変動期間とが重複するため、不利期間が設定されることにより遊技者に不利となることが無い。

## 【 1 2 1 1 】

よって、遊技者に対して、実行中の役物当たり遊技を時間経過で終了させ無駄に特別図柄変動の変動時間の減算が行われてしまうことを防ぐ遊技方法を選択するか、実行中の役物当たり遊技にて V 入賞口 1 6 5 へと球を入賞させ（入賞確率は約 1 / 1 1 ）、V 大当たり遊技を狙う遊技方法を選択するかを、選択させる楽しさを提供することができる。

40

## 【 1 2 1 2 】

< 第 2 実施形態における電氣的構成について >

次に、図 9 4 ~ 図 9 9 を参照して、本第 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明をする。本第 2 実施形態では、上述した第 1 実施形態に対して、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M の構成の一部とが相違している。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

50

## 【 1 2 1 3 】

ここで、図 9 4 を参照して、本第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 おける電氣的構成について説明をする。図 9 4 は、本第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 における電氣的構成を示すブロック図である。本第 2 実施形態では、上述した第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 における電氣的構成（図 2 1 参照）に対して、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M の構成の一部と、主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 に接続されるソレノイド 2 0 9 に新たなソレノイドを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

## 【 1 2 1 4 】

本第 2 実施形態では、図 8 8、及び図 8 9 を参照して上述した通り、普電入賞装置 6 4 0 内に第 3 可動弁 1 6 4 2 を設けており、その第 3 可動弁 1 6 4 2 を駆動させるための第 3 可動弁ソレノイド 2 0 9 f を追加している点で相違している。詳細な説明は後述するが、この第 3 可動弁ソレノイド 2 0 9 f は、普図当たり遊技の実行を契機に所定間隔でオン状態とオフ状態とに切り替え制御される。これにより、普図当たり遊技中は第 3 可動弁 1 6 4 2 が通常位置（図 8 8 参照）と、作動位置（図 8 9 参照）とに可変される。よって、普図当たり遊技中に第 2 可動弁 6 4 2 が作動し、普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球が特電作動口 6 4 3 に向けて流下した場合には、第 3 可動弁 1 6 4 2 の状況に応じて、球が特電作動口 6 4 3 に入賞するか、第 2 特電作動口 1 6 4 3 に入賞するかが切り替わることになる。よって、遊技者に対して普電入賞装置 6 4 0 内に入賞した球の流下状況に興味を持たせることができる。

## 【 1 2 1 5 】

次に、図 9 5 ( a ) を参照して、本第 2 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 の R O M 2 0 2 の内容について説明をする。図 9 5 ( a ) は、本第 2 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 の R O M 2 0 2 の内容を模式的に示した模式図である。本第 2 実施形態では、上述した第 1 実施形態における R O M 2 0 2 （図 2 3 参照）に対して、各種動作シナリオテーブル 2 0 2 e に替えて各種動作シナリオ 2 テーブル 2 0 2 a a を設け、新たに普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 a b、普図変動パターン選択テーブル 2 0 2 a c を設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

## 【 1 2 1 6 】

まず、普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 a b について図 9 5 ( b ) を参照して説明をする。図 9 5 ( b ) は、普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 a b に規定されている内容を模式的に示した模式図である。本第 2 実施形態は、上述した第 1 実施形態と異なり、時短状態中において実行される普図当たり遊技に複数の種別を設け、動作パターンを異ならせた普図当たり遊技を実行可能に構成している。具体的な説明は省略するが、普通図柄変動処理（図 4 8 の S 1 0 6 参照）において、普図当たりで当選した普通図柄変動が停止した場合に（S 1 1 1 7 : Y e s）、スルーゲート 6 7 を球が通過した際に取得した第 2 当たり種別カウンタ C 9 ( 0 ~ 9 9 ) の値と、設定されている遊技状態と、に基づいて普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 a b を参照して、普図当たり種別が選択されるように構成している。

## 【 1 2 1 7 】

普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 a b に規定されている内容を具体的に説明すると、設定されている遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）であって、取得した第 2 当たり種別カウンタ C 9 の値が「 0 ~ 8 9 」の範囲には、普図当たり種別として「普図当たり A」が規定され、「 9 0 ~ 9 9 」の範囲には、普図当たり種別として「普図当たり B」が規定されている。具体的な普図当たり遊技の動作内容については後述するが、「普図当たり A」が選択された場合は（選択率 9 0 %）、普図当たり遊技期間の全体に渡って複数回（ 2 回）、電動役物 6 4 0 a が開放状態となり、比較的、球を普電入賞装置 6 4 0 へと入賞させ易い普図当たり遊技が実行される。一方、「普図当たり

10

20

30

40

50



B」が選択された場合は（選択率10％）、「普図当たりA」と同様の普図当たり遊技が実行された後に（普図当たり遊技期間の後半に）、電動役物640aが閉鎖状態となる期間が長期間（15秒）設定される普図当たり遊技が実行される。

#### 【1218】

上述した通り、普図当たり遊技は、特別図柄変動が中断されることなく実行されるため、「普図当たりA」は、普図当たり遊技中の全体に渡って球を特電作動口643、或いは第2特電作動口1643へと入賞させ、役物当たり遊技を狙う遊技を実行可能だが、「普図当たりB」は、普図当たり遊技の後半に球を普電入賞装置640へと入賞させることが困難な期間が長期間設定されるため、特別図柄変動の残期間が無駄に減算されてしまい、遊技者にとって不利となる不利普図当たり遊技となる。

10

#### 【1219】

本実施形態では、このような遊技者に不利となる普図当たり遊技が実行される場合において、遊技者が役物当たり遊技を実行中であれば、その役物当たり遊技を長く継続させることで、不利普図当たり遊技の実行期間中に減算される特別図柄の残期間を減少させる遊技を遊技者に選択させることが可能な演出（図90（a）参照）を実行するように構成している。これにより、遊技者の技量に基づいて時短状態が継続する期間を可変させることが可能となるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

#### 【1220】

次に、図95（c）を参照して、普図変動パターン選択テーブル202acの内容について説明をする。図95（c）は、普図変動パターン選択テーブル202acに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この普図変動パターン選択テーブル202acは、スルーゲート67を球が通過したことを契機に実行される普通図柄の変動パターンを選択するためのデータテーブルであって、普通図柄変動処理（図48のS106参照）において、普通図柄の変動時間を選択する際に参照される。

20

#### 【1221】

上述した第1実施形態では、図48に示した通り、普通図柄の変動時間が3秒に統一されていたため、普通図柄の変動パターンを選択する処理（図48のS1114参照）では、3秒の変動時間（変動パターン）が設定されるだけであった。これに対して、本第2実施形態では、設定されている遊技状態と、普通図柄の変動種別を選択する際に参照される変動種別カウンタCS2の値とに基づいて、異なる変動パターンを選択可能に構成している。

30

#### 【1222】

具体的には、遊技状態が通常状態である場合には、取得した変動種別カウンタCS2の全範囲（0～198）に対して変動時間3秒の通常変動が選択されるように構成している。つまり、通常状態においては、上述した第1実施形態と同一の3秒間の普通図柄変動が実行されるように構成している。一方、遊技状態が時短状態である場合には、変動種別カウンタCS2の値が「0～179」の範囲に変動時間が1秒の変動パターンとして、短変動が規定されており、「180～197」の範囲に変動時間が15秒の変動パターンとして、長変動が規定されている。

#### 【1223】

このように、本実施形態では、時短状態中に選択される普図変動パターンによって、普通図柄が変動している期間の長さが大きく異なることになる。この時短状態中における普通図柄の変動期間中は、普図当たり遊技が実行されることの無い期間であり、さらに、特別図柄変動の残期間が減算処理される期間であるため、時短状態中において、遊技者に不利となる普図変動パターンとなる。

40

#### 【1224】

本実施形態では、このような遊技者に不利となる不利普図変動パターンで普通図柄変動が実行される場合において、遊技者が役物当たり遊技を実行中であれば、その役物当たり遊技を長く継続させることで、不利普図変動の実行期間中に減算される特別図柄の残期間を減少させる遊技を遊技者に選択させることが可能な演出（図90（c）参照）を実行す

50

るように構成している。これにより、遊技者の技量に基づいて時短状態が継続する期間を可変させることが可能となるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

#### 【1225】

次に、図96(a)を参照して、各動作シナリオテーブル202eのうち、上述した第1実施形態とは異なる内容について説明をする。図96(a)は、本第2実施形態における各動作シナリオテーブル202eの内容を模式的に示した模式図である。本第2実施形態では、上述した第1実施形態の各動作シナリオテーブル202e(図26参照)に対して、普図当たり動作シナリオテーブル202e3の一部を変更した点と、第2役物当たり動作シナリオテーブル202e5を追加した点で相違している。それ以外は、同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

10

#### 【1226】

まず、図96(b)を参照して、第2役物当たり動作シナリオテーブル202e5の内容について説明をする。図96(b)は、第2役物当たり動作シナリオテーブル202e5に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第2役物当たり動作シナリオテーブル202e5は、普図当たり遊技において、第2特電作動口1643に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技の動作シナリオが規定されているデータテーブルである。

#### 【1227】

具体的には、シナリオカウンタの値が「1」のタイミング、即ち、役物当たり遊技が実行された直後に貯留ソレノイド209cがオフに設定され、貯留ソレノイド209cがオフの状態が、役物当たり遊技が終了するまで継続するように規定されている。そして、シナリオカウンタの値が「25」、即ち、役物当たり遊技が開始されてから0.1秒後までオープニング期間(V開閉扉65aが閉鎖状態の期間)が継続し、その後、シナリオカウンタの値が「26」~「400」までの範囲、即ち、1.5秒間の間、V入賞口ソレノイド209bがオンに設定(ラウンド期間が設定)される動作シナリオが規定されている。このV入賞口ソレノイド209bがオンに設定されると、V開閉扉65aが開放状態となり、球がV入賞装置65へと入賞可能となる。このラウンド期間中にV入賞装置65へと入賞した球は、球非貯留状態(退避状態)へと移動している貯留弁66aを通過し、第1可動弁66bへと到達する。よって、1回の役物当たり遊技中に複数の球を第1可動弁66bへと流入させることができるため、役物当たり遊技中のV入賞確率を高めることができる。

20

30

#### 【1228】

そして、シナリオカウンタの値が「400」に到達すると、V入賞口ソレノイド209bがオフに設定され、V開閉扉65aが閉鎖状態となる状態がシナリオカウンタの値が「1650」に到達するまで、即ち、5秒間継続するように動作シナリオが規定されている。その後、シナリオカウンタの値が「1650」に到達すると、「1675」までの間、即ち、0.1秒間、V入賞口ソレノイド209bがオンに設定された後に、シナリオカウンタの値が「2025」までの間V入賞口ソレノイド209bがオフに設定される。

#### 【1229】

なお、本実施形態では、上述した役物当たり動作シナリオテーブル202e2に規定されている貯留弁66aに対する動作シナリオと、第2役物当たり動作シナリオテーブル202e5に規定されている貯留弁66aに対する動作シナリオとで、貯留弁66aの動作内容を異ならせているが、これに限ること無く、実行される役物当たり遊技において、貯留弁66aの動作内容を統一化しつつ、役物当たり遊技中におけるV入賞口165へと球の入賞割合を異ならせるように構成しても良い。

40

#### 【1230】

具体的には、貯留ソレノイド209cの動作シナリオを、役物当たり遊技が開始されてから3秒間、貯留ソレノイド209cをオフに設定した後に、貯留ソレノイド209cを2秒間オンに設定し、その後、再度貯留ソレノイド209cをオフに設定するように規定し、第2特電作動口1643に球が入賞した場合には、オープニング期間(V開閉扉65

50

a が閉鎖状態の期間) 0.1 秒、ラウンド期間 (V 開閉扉 6 5 a が開放状態の期間) 1.5 秒、エンディング期間 (V 開閉扉 6 5 a が閉鎖状態の期間) 1.5 秒となる役物当たり遊技が実行されるように動作シナリオを規定する。

【1231】

一方、特電作動口 6 4 3 に球が入賞した場合には、オープニング期間 (V 開閉扉 6 5 a が閉鎖状態の期間) 3.1 秒、ラウンド期間 (V 開閉扉 6 5 a が開放状態の期間) 1.5 秒、エンディング期間 (V 開閉扉 6 5 a が閉鎖状態の期間) 1.5 秒となる役物当たり遊技が実行されるように動作シナリオを規定すれば良い。このように構成することで、第 2 特電作動口 1 6 4 3 に球が入賞したに基づいて実行される役物当たり遊技では、V 入賞装置 6 5 へと球を入賞させることが可能な期間において貯留弁 6 6 a が球を貯留できない退避状態 (球非貯留状態) となるため、V 入賞装置 6 5 へと入賞した複数の球が第 1 可動弁 6 6 b へと流入することになり、V 入賞口 1 6 5 へと入賞する確率を高めることができる。

10

【1232】

また、特電作動口 6 4 3 に球が入賞したに基づいて実行される役物当たり遊技では、V 入賞装置 6 5 へと球を入賞させることが可能な期間において貯留弁 6 6 a が球を貯留可能な突出状態 (球貯留状態) となるため、V 入賞装置 6 5 へと入賞した球のうち、貯留弁 6 6 a の貯留部に貯留された球のみが第 1 可動弁 6 6 b へと流入することになり、V 入賞口 1 6 5 へと入賞する確率を低くすることができる。

【1233】

20

このように構成することで、実行される役物当たり遊技の種別に応じて、役物当たり遊技中における V 入賞口 1 6 5 へと球の入賞のし易さ (V 入賞率) を可変させる場合において、V 開閉扉 6 5 a の開放パターン、貯留弁 6 6 a の動作パターンのうち、最初に V 開閉扉 6 5 a を開放させるまでの期間 (オープニング期間) の長さのみを異ならせるだけで、V 入賞率を可変させることができるため、役物当たり遊技における動作制御を簡素化することができる。つまり、役物当たり遊技が開始されてからオープニング期間が終了するまでの期間のみ、役物当たり遊技の種別毎に動作シナリオを設定し、それ以降は共通の動作シナリオに基づいて各種装置の動作制御を実行することができるため、動作制御を簡素化することができる。

【1234】

30

また、上述した例によれば、遊技者に有利となる役物当たり遊技 (第 2 特電作動口 1 6 4 3 に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技) のほうが、遊技者に不利となる役物当たり遊技 (特電作動口 6 4 3 に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技) よりも、役物当たり遊技が開始されてから早い段階で V 入賞装置 6 5 へと球を入賞させることができるように構成している。これにより、遊技者に有利な遊技を効率良く実行させることができる。また、貯留弁 6 6 a の動作内容として、遊技者に有利な動作 (貯留ソレノイド 2 0 9 c をオフにする動作) を、遊技者に不利となる役物当たり遊技によって、V 入賞装置 6 5 へと球を入賞させることが可能となるタイミングよりも前に設定しているため、遊技者に不利となる役物当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 へと入賞した球が、V 入賞装置 6 5 内にて詰まり、或いは、意図的に滞留させたとしても、その後に、遊技者に有利な動作 (貯留ソレノイド 2 0 9 c をオフにする動作) が実行されないため、不正に球を V 入賞口 1 6 5 へと入賞させる行為を抑制することができる。

40

【1235】

なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、役物当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e 2 に規定されている動作シナリオを、上述した第 1 実施形態に対して異ならせており、具体的には、図 9 6 (b) を参照して説明をした第 2 役物当たり動作シナリオテーブル 2 0 2 e 5 と同様に、役物当たり遊技の後半期間に 1 5 秒間の閉鎖期間と、0.1 秒間の開放期間とを規定している点で相違している。

【1236】

即ち、本実施形態では、役物当たり遊技が実行された場合に、球入賞に基づいて役物当

50

たり遊技を終了させる場合と、時間経過に基づいて役物当たり遊技を終了させる場合と、で役物当たり遊技の遊技期間を大きく異ならせることができるように構成している。これにより、役物当たり遊技中における遊技方法の選択結果に応じて、時短状態中の遊技結果を大きく異ならせることが可能となり、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【1237】

次に、図97(a)を参照して、本第2実施形態の普図当たり動作シナリオテーブル202e3のうち、上述した第1実施形態とは異なる点について説明をする。図97(a)は、本第2実施形態の普図当たり動作シナリオテーブル202e3の内容を模式的に示した模式図である。本第2実施形態では、上述した第1実施形態に対して、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図97(a)に示した通り、本第2実施形態では、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作シナリオを上述した第1実施形態と異ならせており、時短用普図当たり2シナリオ202e33と、時短用普図当たり3シナリオ202e33と、を有している。

10

#### 【1238】

まず、図97(b)を参照して、時短用普図当たり2シナリオ202e33の内容について説明をする。図97(b)は、時短用普図当たり2シナリオ202e33に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短用普図当たり2シナリオ202e33は、普図当たり種別として「普図当たりA」が選択された場合に実行される普図当たり遊技の動作シナリオが規定されており、普図当たり遊技全体の長さが3.6秒であって、普図当たり遊技期間全体に占める電動役物640aが開放状態となる期間の割合が、後述する時短用普図当たり3シナリオ202e34に規定されている動作シナリオよりも高い普図当たり遊技が実行される。

20

#### 【1239】

具体的には、シナリオカウンタの値が「1」に対して、第2可動弁ソレノイド209eがオンに設定される動作シナリオが規定され、第3可動弁ソレノイド209fがオンに設定される動作シナリオが規定されている。なお、第2可動弁ソレノイド209eは、普図当たり遊技が終了する時点（シナリオカウンタの値が「900」となる）までオン状態が設定される。つまり、「普図当たりA」に対応して実行される普図当たり遊技では、電動役物640aに入賞した球が必ず特電作動口643、或いは、第2特電作動口1643へと入賞するように構成している。

30

#### 【1240】

また、第3可動弁ソレノイド209fは、0.2秒のオン期間（第2特電作動口1643に球が入賞可能となる作動位置に第3可動弁1642を位置させる期間）と、1.5秒のオフ期間（特電作動口643に球が入賞可能となる通常位置に第3可動弁1642を位置させる期間）と、が繰り返し設定されるように構成している。つまり、第2可動弁642を通過した球が第2特電作動口1643へと入賞する割合が約11%となり、第2可動弁642を通過した球が特電作動口643へと入賞する割合が約89%となるように構成している。

40

#### 【1241】

そして、シナリオカウンタの値が「25」、即ち、普図当たり遊技が開始されてから0.1秒後までオープニング期間（電動役物640aが閉鎖状態の期間）が継続し、その後、シナリオカウンタの値が「26」～「274」までの範囲、即ち、1秒間の間、普電ソレノイドがオンに設定され（電動役物640aが開放状態となり）、「275」～「400」までの範囲、即ち、0.5秒の間、普電ソレノイドがオフに設定される（電動役物640aが閉鎖状態となる）。そして、「401」～「649」までの範囲、即ち、1秒間の間、再度普電ソレノイドがオンに設定され、その後、「650」～「900」までの範囲、即ち1秒間の間、普電ソレノイドがオフに設定される動作シナリオが規定されている。つまり、時短用普図当たり2シナリオ202e33に規定されている動作シナリオに基

50

づく普図当たり遊技が実行されると、電動役物 6 4 0 a が 1 秒間開放される開放動作が 2 回実行される普図当たり遊技が実行され、普図当たり遊技全体の期間（3 . 6 秒）に対して、球が普電入賞装置 6 4 0 へと入賞可能となる電動役物 6 4 0 a の開放状態期間の合計が 2 秒となるため、普図当たり遊技期間における約 4 0 % が遊技者に有利な期間（特電遊技を進行させることが可能（特電作動口 6 4 3、或いは、第 2 特電作動口 1 6 4 3 へと球を入賞させることが可能）な期間）となる。

#### 【 1 2 4 2 】

次に、図 9 8 を参照して、時短用普図当たり 3 シナリオ 2 0 2 e 3 4 の内容について説明をする。図 9 8 は、時短用普図当たり 3 シナリオ 2 0 2 e 3 4 に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短用普図当たり 3 シナリオ 2 0 2 e 3 4 は、「普図  
10  
当たり B」が選択された場合に実行される普図当たり遊技の動作シナリオが規定されているものである。時短用普図当たり 3 シナリオ 2 0 2 e 3 4 に規定されている内容は、上述した時短用普図当たり 2 シナリオ 2 0 2 e 3 3 に対して、シナリオカウンタの値が「6 5 0」に到達するまでは同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【 1 2 4 3 】

シナリオカウンタの値が「6 5 0」～「3 5 0 0」の範囲、即ち、1 5 秒間の間、普電ソレノイドがオフに設定され、その後、シナリオカウンタの値が「3 5 0 1」～「3 5 2 4」の範囲、即ち、0 . 1 秒の間、普電ソレノイドがオンに設定され、その後、シナリオ  
20  
カウンタの値が「3 5 2 5」となる場合に、普電ソレノイドがオフに設定される。

#### 【 1 2 4 4 】

つまり、時短用普図当たり 3 シナリオ 2 0 2 e 3 4 に規定されている普図当たり遊技は、普図当たり遊技期間全体の長さが 1 7 . 7 秒であって、普図当たり遊技中に球を普電入賞装置 6 4 0 へと入賞させることが可能な期間の合計が 2 . 1 秒となるように構成している。よって、普図当たり遊技全体の期間（1 7 . 7 秒）に対して、球が普電入賞装置 6 4 0 へと入賞可能となる電動役物 6 4 0 a の開放状態期間の合計が 2 . 1 秒となるため、普図  
30  
当たり遊技期間における約 1 2 % が遊技者に有利な期間（特電遊技を進行させることが可能（特電作動口 6 4 3、或いは、第 2 特電作動口 1 6 4 3 へと球を入賞させることが可能）な期間）となる。さらに、2 回目の電動役物 6 4 0 a 開放動作を終えると、そこから 1 5 秒間もの間、電動役物 6 4 0 a が閉鎖状態となる。

#### 【 1 2 4 5 】

よって、時短状態中に時短用普図当たり 3 シナリオ 2 0 2 e 3 4 が設定された場合には、球が普電入賞装置 6 4 0 に入賞し得ない期間が長く設定されるため遊技者に不利となる普図  
30  
当たり遊技となる。また、本実施形態では、上述した第 1 実施形態と同様に、時短状態中に実行される特別図柄抽選が所定回数（例えば、4 回）に到達した場合に（4 回目の特別図柄変動が終了した場合に）、時短状態が終了するように構成しており、普図当たり遊技中は、特別図柄変動の残期間が減算されるように構成している。つまり、1 5 秒間の閉鎖状態中も、特別図柄変動の残期間が減算されることになるため、遊技者により不利となる普図当たり遊技となる。

#### 【 1 2 4 6 】

次に、図 9 9 を参照して、本第 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の内容について説明をする。図 9 9 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M の構成を模式的に示した模式図である。図 9 9 に示した通り、本第 2 実施形態では、上述した第 1 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に対して、普図  
40  
変動時間カウンタ 2 2 3 a a と、普図当たり時間カウンタ 2 2 3 a b と、発射禁止示唆フラグ 2 2 3 a c と、演出設定済フラグ 2 2 3 a d と、追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【 1 2 4 7 】

普図変動時間カウンタ 2 2 3 a a は、普通図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、普図変動パターンコマンドを受信した場合に、受信したコマンドに対応する変動  
50

時間が設定され、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 6 0 参照）にて定期的（1 ミリ秒毎）に実行される演出更新処理にて設定されているカウンタの値が減算されるように構成している。役物当たり遊技が実行される際に参照され、カウンタ値に基づいて様々な演出が実行されるように構成している。

#### 【1 2 4 8】

普図当たり時間カウンタ 2 2 3 a b は、普図当たり遊技が実行される遊技期間を計測するためのカウンタであって、普図当たり開始コマンドを受信した場合に、受信したコマンドに対応する普図当たり遊技期間がセットされ、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 6 0 参照）にて定期的（1 ミリ秒毎）に実行される演出更新処理にて設定されているカウンタの値が減算されるように構成している。

10

#### 【1 2 4 9】

発射禁止示唆フラグ 2 2 3 a c は、役物当たり遊技をバンクさせる（時間経過によって役物当たり遊技を終了させる）ためのバンク示唆演出を実効する際にオンに設定され、オンに設定されている状態で役物当たり遊技が終了した場合にオフに設定される。役物当たり遊技が終了した際に、フラグの設定状況と、成立した役物当たり遊技の終了条件（入賞終了、時間経過終了）とに基づいて役物当たり遊技のエンディング画面の表示態様を可変させる際に参照される。

#### 【1 2 5 0】

演出設定済フラグ 2 2 3 a d は、役物当たり遊技を時間経過に基づいて終了させることを示唆するバンク示唆演出や、役物当たり遊技中に球を V 入賞装置 6 5 へと入賞させることを示唆する演出が設定されたことを示すためのものであって、役物当たり遊技中に専用の演出が設定された場合にオンに設定される。

20

#### 【1 2 5 1】

< 第 2 実施形態における主制御装置により実行される制御処理について >

本第 2 実施形態では、上述した第 1 実施形態に対して、普図当たり遊技中に球が入賞する作動口（特電作動口 6 4 3、第 2 特電作動口 1 6 4 3）に応じて異なる役物当たり遊技を実行可能に構成した点で大きく相違している。また、詳細な図示は省略するが、普通図柄抽選において普通図柄の変動時間を遊技状態、及び、取得した変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいて、普図変動パターン選択テーブル 2 0 2 a c（図 9 5（c）参照）を参照して選択可能に構成した点と、時短状態中に実行される普図当たり遊技として異なる動作内容の普図当たり遊技を実行可能に構成している点で相違している。主制御装置 1 1 0 により実行される制御処理について上述した内容以外は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

30

#### 【1 2 5 2】

ここで、図 1 0 0 を参照して、特電始動口入賞処理 2（S 1 0 8）の内容について説明をする。図 1 0 0 は、特電始動口入賞処理 2（S 1 0 8）の内容を示したフローチャートである。この特電始動口入賞処理 2（S 1 0 8）は、上述した第 1 実施形態の特電始動口入賞処理（図 5 0 の S 1 0 8 参照）に対して、球が入賞した作動口（特電作動口 6 4 3、第 2 特電作動口 1 6 4 3）に対応する当たり種別を設定可能に構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

40

#### 【1 2 5 3】

< 第 2 実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 0 1 ~ 図 1 0 7 を参照して、本第 2 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 により実行される制御処理について、上述した第 1 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理との相違点を中心に説明を行う。本第 2 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 により実行される制御処理は、上述した第 1 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理に対して、コマンド判定処理（図 6 1 の S 4 1 1 2 参照）にて実行される普図関連処理（図 6 6 の S 4 2 1 7 参照）に替えて普図関連処理 2（図 1 0 1 の S 4 2 1 7 参照）を、当たり関連処理（図 6 7 の S 4 2 1 9）にて実行

50

される役物当たり関連処理（図 70 の S 4 8 0 4）に替えて役物当たり関連処理 2（図 103 の S 4 8 5 1 参照）を、演出更新処理（図 72 の S 4 1 1 1 参照）に替えて演出更新処理 2（図 105 の S 4 1 5 1 参照）を、実行する点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【1254】

ここで、図 101 を参照して、普図関連処理 2（S 4 2 1 7）の内容について説明をする。図 101 は、普図関連処理 2（S 4 2 1 7）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理 2（S 4 2 1 7）は、上述した第 1 実施形態の普図関連処理（図 66 の S 4 2 1 7 参照）に対して、普図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される処理と、普図当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理と、を変更した点で相違し、それ以外は同一である。

10

#### 【1255】

普図関連処理 2（S 4 2 1 7）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（S 4 7 0 1）、受信したと判別した場合は（S 4 7 0 1 : Yes）、普図変動開始処理を実行し（S 4 7 5 1）、その後、本処理を終了する。なお、S 4 7 5 1 の処理で実行される普図変動開始処理（S 4 7 5 1）については、詳細は図 102 を参照して後述するが、普通図柄変動の変動時間を計測するための処理が実行される。本実施形態では、普通図柄の変動パターンとして複数の変動時間を選択可能（図 95（c）参照）に構成しており、選択される変動パターンに応じて時短状態中に実行される遊技の有利度合いを可変させるように構成している。

20

#### 【1256】

S 4 7 0 1 の処理において、普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 7 0 1 : No）、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（S 4 7 0 3）、受信したと判別した場合は（S 4 7 0 3 : Yes）、受信したコマンドに基づいて普図当たりの時間（対応する普図当たり遊技動作シナリオの END 時間）を普図当たり時間カウンタにセットし（S 4 7 5 2）、表示用普図当たり開始コマンドをセットし（S 4 7 0 4）、本処理を終了する。一方、S 4 7 0 3 の処理で普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 7 0 3 : No）、上述した第 1 実施形態の普図関連処理（図 66 参照）と同一の S 4 7 0 5 ~ S 4 7 1 4 の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【1257】

30

次に、図 102 を参照して普図変動開始処理（S 4 7 5 1）の内容について説明をする。図 102 は、普図変動開始処理（S 4 7 5 1）の内容を示したフローチャートである。普図変動開始処理（S 4 7 5 1）が実行されると、まず、現在が時短中（時短状態中）であるかを判別し（S 4 7 7 1）、時短中では無いと判別した場合は（S 4 7 7 1 : No）、表示用普図変動コマンドを設定し（S 4 7 7 1）、本処理を終了する。一方、S 4 7 7 1 の処理において時短中では無いと判別した場合は（S 4 7 7 1 : Yes）、受信した普図変動パターンコマンドから普図変動時間を抽出し（S 4 7 7 2）、抽出した値を普図変動時間カウンタ 223aa にセットし（S 4 7 7 3）、上述した S 4 7 7 4 の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【1258】

40

次に、図 103 を参照して、役物当たり関連処理 2（S 4 8 5 1）の内容について説明をする。図 103 は、役物当たり関連処理 2（S 4 8 5 1）の内容を示したフローチャートである。この役物当たり関連処理 2（S 4 8 5 1）は、上述した役物当たり関連処理（S 4 8 0 4）に対して、役物当たり開始コマンドを受信した場合、エンディングコマンドを受信した場合に実行される処理の内容を変更した点で相違し、それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【1259】

役物当たり関連処理 2（S 4 8 5 1）が実行されると、まず、役物当たり開始コマンドを受信したかを判別し（S 5 1 0 1）、受信したと判別した場合は（S 5 1 0 1 : Yes）、役物当たり開始処理を実行し（S 5 1 5 1）、本処理を終了する。一方、S 5 1 0 1

50

の処理において受信していないと判別した場合は ( S 5 1 0 1 : N o )、上述した役物当たり関連処理 ( S 4 8 0 4 ) と同一の S 5 1 0 3 ~ S 5 1 0 7 の処理を実行し、S 5 1 0 7 の処理でエンディングコマンドを受信したと判別した場合に ( S 5 1 0 7 : Y e s )、次いで、発射禁止示唆フラグ 2 2 3 a c がオンに設定されているかを判別する ( S 5 1 5 2 )。

#### 【 1 2 6 0 】

つまり、S 5 1 5 2 の処理では、遊技者に球の発射を禁止させたほうが有利な状態であることを示唆するための演出を実行している状態であるかを判別している。S 5 1 5 2 の処理で発射禁止示唆フラグ 2 2 3 a c がオンでは無いと判別した場合は ( S 5 1 5 2 : N o )、上述した役物当たり関連処理 ( S 4 8 0 4 ) と同一の S 5 1 0 8 ~ S 5 1 0 9 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 5 1 5 2 の処理でオンに設定されていると判別した場合は ( S 5 1 5 2 : Y e s )、発射禁止示唆フラグ 2 2 3 a c をオフに設定し ( S 5 1 5 3 )、今回の普図当たり遊技の終了条件が時間経過であるかを判別する ( S 5 1 5 4 )。

10

#### 【 1 2 6 1 】

時間経過に基づく普図当たり遊技の終了であると判別した場合は ( S 5 1 5 4 : Y e s )、「成功」を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 1 5 5 )、時間経過に基づく普図当たり遊技の終了では無い、即ち、球入賞に基づく普図当たり遊技の終了であると判別した場合は ( S 5 1 5 4 : N o )、「残念」を示す表示用コマンドを設定する ( S 5 1 5 6 )。このように、時短状態中における普図当たり遊技の遊技内容に基づいて遊技者に球を発射させたほうが有利な状態か、不利な状態かを予測し、その予測結果に基づいて遊技者に遊技方法を示唆する演出を実行した場合に、その示唆内容に基づいて普図当たり遊技が終了したのかを判別し、その判別結果に基づいて普図当たり遊技の終了画面の表示態様を可変するように構成することで、遊技者に対して、今回の遊技方法が正しい選択であったのか否かを分かり易く報知することができる。

20

#### 【 1 2 6 2 】

なお、本実施形態とは異なり、例えば、時短状態中における普図当たり遊技の遊技内容に基づいて遊技者に球を発射させたほうが有利な状態か、不利な状態かを予測し、その予測結果に基づいて遊技者に遊技方法を示唆する演出を実行した場合において、遊技者に本当に有利な遊技方法を予測し選択させるために、実際の予測結果とは異なる遊技方法を示唆する演出 ( 所謂、ガセ演出 ) も実行可能に構成した場合には、S 5 1 5 4 の処理において、実際の予測結果に対応した遊技 ( 時間経過、球入賞 ) で普図当たり遊技を終了させたかを判別し、その判別結果に基づいて終了画面の表示態様を可変させるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができる。

30

#### 【 1 2 6 3 】

また、この場合、上述した遊技者に遊技方法を示唆する演出以外に、実際の遊技状況を遊技者に予測させるための状況報知演出 ( 例えば、普図当たり遊技の種別を示唆する演出 ) を実行すると良い。これにより、遊技者に遊技方法を示唆する演出がガセ演出であるのかを遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。さらに、本実施形態では、普図当たり遊技と役物当たり遊技とが重複して実行される場合において、遊技者に遊技方法を示唆する演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が遊技方法を選択可能な状態であれば、遊技者に遊技方法を示唆する演出を同一の手法で実行するように構成しても良い。

40

#### 【 1 2 6 4 】

次に、図 1 0 4 を参照して、役物当たり開始処理 ( S 5 1 5 1 ) の内容について説明をする。図 1 0 4 は、役物当たり開始処理 ( S 5 1 5 1 ) の内容を示したフローチャートである。役物当たり開始処理 ( S 5 1 5 1 ) では、役物当たり遊技の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、実行させる演出態様を可変させるための各種処理が実行される。

#### 【 1 2 6 5 】

役物当たり開始処理 ( S 5 1 5 1 ) が実行されると、まず、受信したコマンドに基づい

50



て入賞した特電作動口の種別を抽出する（S 5 3 0 1）。そして、今回の役物当たり遊技が、特電作動口 6 4 3（特電作動口 1）に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技であるかを判別し（S 5 3 0 2）、特電作動口 1 への入賞に基づくものではないと判別した場合は（S 5 3 0 2 : No）、有利役物当たりを示すための表示用コマンドを設定し（S 5 3 0 3）、本処理を終了する。

#### 【 1 2 6 6 】

一方、S 5 3 0 1 の処理において、特電作動口 1 への入賞に基づくものであると判別した場合は（S 5 3 0 1 : Yes）、次に、普図変動時間カウンタの値を読み出し（S 5 3 0 4）、読み出した値が 1 0 秒以上を示す値であるかを判別する（S 5 3 0 5）。1 0 秒以上を示す値であると判別した場合は（S 5 3 0 5 : Yes）、役物当たり時間経過終了を示唆するための表示用コマンドを設定し（S 5 3 0 6）、発射禁止示唆フラグ 2 2 3 a c をオンに設定し（S 5 3 0 7）、S 5 3 1 0 の処理へ移行する。S 5 3 0 6 の処理で設定された表示用コマンドに基づいて、図 9 0（a）に示した表示画面のように、球の発射を抑制（禁止）させるための表示態様（副表示領域 D s のコメントに相当）が表示される。

10

#### 【 1 2 6 7 】

また、S 5 3 0 5 の処理において、1 0 秒以上を示す値ではないと判別した場合は（S 5 3 0 5 : No）、次に、S 5 3 0 4 の処理で読み出した値が 5 秒以下を示す値であるかを判別し（S 5 3 0 8）、5 秒以下であると判別した場合は（S 5 3 0 8 : Yes）、早く役物当たり遊技を終了させることで、次の普図当たり遊技によって、再度、役物当たり遊技を実行させることが可能な状態であるため、役物当たり入賞終了を示唆するための表示用コマンドを設定し（S 5 3 0 9）、S 5 3 1 0 の処理へ移行する。ここで、S 5 3 0 9 の処理によって設定された表示用コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面には、球の発射を促す表示態様（例えば、「球を早く発射して、役物当たり遊技を終了させるとチャンス」）が表示される。

20

#### 【 1 2 6 8 】

S 5 3 0 8 の処理で 5 秒以下を示す値ではない、即ち、5 ~ 1 0 秒を示す値であると判別した場合は、専用の表示用コマンドを設定すること無く、役物当たりを示すための表示用コマンドを設定し（S 5 3 1 0）、演出設定済フラグ 2 2 3 a d をオンに設定し（S 5 3 1 1）、本処理を終了する。

30

#### 【 1 2 6 9 】

以上、説明をした通り、本第 2 実施形態では、上述した第 1 遊技方法示唆演出と、第 2 遊技方法示唆演出と、を実行可能に構成しているため、遊技者に対して実行される各種示唆演出の演出内容に基づいて役物当たり遊技の遊技方法を選択させることが可能となる。よって、遊技者が任意に選択した遊技方法によって V ラッシュ中の遊技が実行され、遊技方法の選択結果に応じて V ラッシュ中の有利性を異ならせることができるため、実行される各種示唆演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、自身の選択結果に応じて V ラッシュ中の有利度合いを異ならせることができるため、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 1 2 7 0 】

40

なお、本第 2 実施形態では、役物当たり遊技中に実行される普通図柄変動や普図当たり遊技の状況に応じて、役物当たり遊技の遊技方法を遊技者が選択することができるように示唆演出を実行するように構成しているが、それ以外にも重複して複数の遊技が実行される場合において、同様の示唆演出を実行するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合において、その大当たり遊技の終了タイミングを、実行中の普通図柄変動の残期間の長さに基づいて遊技者に選択させることが可能な示唆演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合において、通常状態（普通図柄の低確率状態）中に実行された普通図柄変動が長時間実行されてしまい、時短状態中の普通図柄変動が実行されない期間が長くなり遊技意欲が低下してしまう事態を抑制することができる。

50

## 【 1 2 7 1 】

## &lt; 第 3 実施形態 &gt;

次に、図 1 0 8 ~ 図 1 1 3 を参照して、第 3 実施形態について説明をする。上述した第 1 実施形態、及び第 2 実施形態では、特電作動口（特電作動口 6 4 3、或いは第 2 特電作動口 1 6 4 3）に球が入賞したことに基づいて、役物当たり遊技を実行すると共に、実行中の特別図柄変動の減算を中断させるように構成していた。つまり、役物当たり遊技を実行させればさせるほど遊技者に有利となるように構成していた。よって、時短状態中（Vラッシュ中）における遊技方法が単調となり、遊技者が遊技に飽きてしまう虞があった。

## 【 1 2 7 2 】

これに対して、本第 3 実施形態は、役物当たり遊技が実行される場合における実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせている点で上述した第 1 実施形態、及び第 2 実施形態と相違しており、具体的には、実行される（設定される）役物当たり遊技種別に応じて、実行中の特別図柄変動を中断させる処理と、破棄する（残変動時間を破棄し、抽選結果に関わらず外れで強制停止させる）処理と、破棄に加え、時短状態を終了させる処理とのうち、何れかが実行されるように構成している。

## 【 1 2 7 3 】

このように構成することで、役物当たり遊技の実行に基づいて、時短状態中の遊技状況を大きく可変させることができるため、遊技者に対して飽きのこない遊技を提供することができる。

## 【 1 2 7 4 】

さらに、時短状態（Vラッシュ）中に実行される演出に基づいて、遊技者に役物当たり遊技を実行させるか否かを選択させることが可能な演出を実行するように構成している。これにより、例えば、時短状態が終了してしまう役物当たり遊技が実行された場合に、遊技者に対して、急に時短状態が終了してしまい不信感を与えてしまうことを抑制することができる。また、実行される演出の内容に基づいて、役物当たり遊技を実行するか否かを遊技者自身が選択することができるため、意欲的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 1 2 7 5 】

## &lt; 第 3 実施形態における演出内容について &gt;

まず、図 1 0 8、図 1 0 9 を参照して、本第 3 実施形態において第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本実施形態で実行される演出は、上述した各実施形態に対して、時短状態の継続期間（Vラッシュの継続期間）がタイマ 8 1 2 に表示される値の計時的な減算表示以外に、役物当たり遊技が実行されることにより実行中の特別図柄変動が破棄された場合に大幅にタイマ 8 1 2 に表示されている値が減少してしまう減少表示や、役物当たり遊技が実行されることにより時短状態が終了してしまう消滅表示を実行可能に構成している点で大きく相違する。

## 【 1 2 7 6 】

さらに、実行中の特別図柄変動が大当たり当選している場合（大当たり変動中）において、役物当たり遊技が実行されることにより、実行中の大当たり変動が破棄されてしまうことを示唆する示唆演出を実行するように構成している点で大きく相違する。それ以外の表示内容については、上述した相違点を表示するために、表示領域の大きさや位置が変化する程度で表示内容については同一である。同一の表示内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

## 【 1 2 7 7 】

図 1 0 8（a）は、特別図柄の大当たり変動の残期間が所定期間（10 秒）に到達した場合に実行される表示内容の一例を示した模式図であり、図 1 0 8（c）は、図 1 0 8（a）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。図 1 0 8（a）に示した通り、大当たり変動の残期間が 10 秒に到達すると、「デンジャータイム突入」の表示態様が表示され、デンジャータイムが終了するまで（大当たり変動が停止表示するまで）の期間を示す期間表示態様 8 5 1 として「10 秒」が表示される

10

20

30

40

50

。この期間表示態様 8 5 1 は、タイマ 8 1 2 に表示される値と同様に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の演出更新処理によって定期的に減算表示（カウントダウン表示）される。

【 1 2 7 8 】

さらに、V ラッシュ変動領域 8 1 1 では、V ラッシュ中における遊技の成功（V 大当たり遊技の実行）に対応させた「V」を模した図柄に加え、遊技者に不利となる遊技結果を示す「ドクロ」を模した図柄が変動表示される。また、副表示領域 D s には「デンジャータイム中の役物当たりは大ピンチ」の文字が表示される。

【 1 2 7 9 】

つまり、デンジャータイムに突入すると、所定時間後（10 秒後）に、大当たり変動が停止（特図抽選に基づく大当たり遊技の実行）する可能性があることを遊技者に示唆することになる。一方、詳細は後述するが、このデンジャータイムは、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部においても実行されるように構成している。

【 1 2 8 0 】

よって、遊技者はデンジャータイムに突入した場合に、デンジャータイムが終了するまで、役物当たり遊技を狙う特電遊技を実行しない（球を発射しない）か、デンジャータイム中にも関わらず特電遊技を実行し、意欲的に V 当たり遊技を狙いに行くのかを選択することになる。

【 1 2 8 1 】

なお、本実施形態では、デンジャータイムの突入条件を実行中の特別変動の残期間が所定期間（10 秒）に到達した場合としているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の抽選結果が大当たりの場合と、外れの場合とで、デンジャータイムの突入条件を異ならせても良く、大当たり変動中は、残期間が「27 秒」、「17 秒」、「10 秒」、「7 秒」となった場合にデンジャータイムに突入し得るように構成し、外れ変動中は残期間が「10 秒」の場合にのみデンジャータイムに突入し得るように構成しても良い。これにより、デンジャータイム突入時に表示されるデンジャータイムの残期間表示に基づいて、実行中の特別図柄変動の抽選結果を遊技者に予測させることが可能となる。

【 1 2 8 2 】

また、上述した例では、大当たり変動中専用のデンジャータイム突入条件を設けた例を示したが、これに限ること無く、例えば、外れ変動中であることを遊技者に示唆するために、外れ変動の残期間が「14 秒」となった場合にデンジャータイムに突入し得るように構成しても良い。これにより、外れ変動中であることを理解した遊技者に対して、球を発射させること無く意欲的に遊技を行わせることが可能となる。

【 1 2 8 3 】

次いで、図 1 0 8（b）を参照して、デンジャータイム中に役物当たり遊技が実行され、大当たり変動が破棄された場合の表示内容について説明をする。図 1 0 8（b）は、デンジャータイム中に役物当たり遊技が実行され、大当たり変動が破棄された場合の表示内容を示した模式図である。図 1 0 8（b）に示した通り、デンジャータイム中に役物当たりが実行されると、期間表示態様 8 5 1 には「終了」の文字が表示され、デンジャータイムが終了したことが報知される。そして、実行中であった大当たり変動が破棄されたことを示すために V ラッシュ変動領域 8 1 1 には、「ドクロ」を模した図柄がぞろ目で停止表示される。さらに、副表示領域 D s には「残念・・・引き戻せ」のコメントが表示される。

【 1 2 8 4 】

一方、役物当たり遊技が実行されているため、役物遊技にて V 入賞を狙うための表示態様が表示される。

【 1 2 8 5 】

また、実行中の特別図柄変動が破棄されたので、時短状態（V ラッシュ）の残期間を示す表示領域 H R 4 には、次変動の変動時間である「10 秒」のみが表示される。このような表示画面を表示することにより、大当たり変動が破棄されたことについて遊技者に分かり易く報知することができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 8 6 】

また、大当たり変動が中断する役物当たり遊技を、デングァータイム中に実行させた場合は、図 1 0 9 に示した通り、デングァータイムを継続させた上で、V 大当たり遊技が実行されたことを報知する演出が実行される。

## 【 1 2 8 7 】

< 第 3 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について >

次に、図 1 1 0 を参照して、本第 3 実施形態における電氣的構成について説明をする。本第 3 実施形態では、上述した第 1 実施形態に対して、特電作動口 6 4 3 に球が入賞した場合に、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値を取得するように構成し、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、V 入賞口 1 6 5 に入賞した場合に実行される大当たり遊技（V 大当たり遊技）の種別（大当たり種別）を選択可能に構成した点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 の構成を一部変更した点と、で相違する。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

## 【 1 2 8 8 】

まず、図 1 1 0 ( a ) を参照して、V 大当たり種別選択 3 テーブル 2 0 2 c 3 の内容について説明をする。図 1 1 0 ( a ) は、V 大当たり種別選択 3 テーブル 2 0 2 c 3 の内容を模式的に示した模式図である。図 1 1 0 ( a ) に示した通り、V 大当たり種別選択 3 テーブル 2 0 2 c 3 には 3 種類の大当たり種別が規定されており、選択された大当たり種別に応じて、実行される V 大当たり遊技の遊技内容、V 大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短回数）、役物当たり遊技実行時における実行中の特別図柄への影響が異なるように構成している。

## 【 1 2 8 9 】

具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 7 9 」の範囲には大当たり C が規定され、「 8 0 ~ 9 4 」の範囲には大当たり D が規定され、「 9 5 ~ 9 9 」の範囲には大当たり E が規定されている。

## 【 1 2 9 0 】

「大当たり C」（選択率 8 0 %）は、上述した各実施形態にて実行される V 大当たり遊技と同一内容であり、1 0 ラウンド（R）の大当たり遊技、時短回数 4 回、実行中の特別図柄を中断する内容が設定されている。「大当たり D」（選択率 1 5 %）は、1 0 ラウンド（R）の大当たり遊技、時短回数 4 回、実行中の特別図柄変動を破棄する内容が設定されている。「大当たり E」（選択率 5 %）は、1 5 ラウンド（R）の大当たり遊技、時短回数 1 5 回、実行中の特別図柄変動を破棄し、且つ、時短状態を終了させるように設定されている。

## 【 1 2 9 1 】

上述した通り、実行中の特別図柄変動に対する影響が最も遊技者に不利となる「大当たり E」が設定された場合は、その役物当たり遊技中に V 入賞した場合に、最も遊技者に有利な大当たり遊技、及び、大当たり遊技終了後の遊技状態（時短回数）が設定されることになるため、遊技者に対して最後のチャンスを付与することができる。また、例えば、時短状態の最終変動が外れであって、その外れ変動の終了間際であれば、即ち、何もしくなくても後数秒で時短状態が終了してしまう状態であれば、この「大当たり E」が遊技者に最も有利な大当たり種別とすることができる。

## 【 1 2 9 2 】

次に、図 1 1 0 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 の内容について説明をする。図 1 1 0 ( b ) は、本第 3 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 の構成を模式的に示した模式図である。図 1 1 0 ( b ) に示した通り、本実施形態では、上述した第 1 実施形態に対してデングァータイム選択テーブル 2 2 2 c a を追加した点で相違している。それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

## 【 1 2 9 3 】

デングァータイム選択テーブル 2 2 2 c a は、デングァータイム突入条件が成立した場

合に、実際にデンジャータイム演出を実行するかを決定する際に参照されるデータテーブルであって、実行中の特別図柄変動の抽選結果に基づいて実行確率を異ならせるように構成している。

#### 【1294】

ここで、図110(c)を参照して、デンジャータイム選択テーブル222caの内容について説明をする。図110(c)は、デンジャータイム選択テーブル222caの内容を模式的に示した模式図である。図110(c)に示した通り、実行中の特別図柄変動が大当たり変動である場合のほうが、外れ変動である場合よりも、デンジャータイム演出が実行され易くなるように構成している。これにより、デンジャータイム演出が実行された場合に、大当たり変動中であることを期待させながら遊技を行うことができる。

10

#### 【1295】

具体的には、特別図柄の抽選結果(特図判定結果)が大当たりである場合は取得した演出カウンタ223fの値に関わらず、デンジャータイムの実行有りが選択され、特別図柄の抽選結果(特図判定結果)が外れの場合は、演出カウンタ223fの値が「0~89」の範囲で、デンジャータイム演出を実行しないことが選択され、「90~99」の範囲で、デンジャータイム演出を実行することが選択されるように構成している。

#### 【1296】

このように構成することで、実行中の特図抽選結果が外れの場合であってもデンジャータイム演出を実行することができるため、デンジャータイム中における遊技者の遊技に予測と選択に関するゲーム性を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【1297】

<第3実施形態における制御処理内容について>

次に、図111~図113を参照して、本第3実施形態における制御処理内容について説明をする。本実施形態では、主制御装置110にて実行される制御処理の内容と、音声ランプ制御装置113にて実行される制御処理の内容と、を一部変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素に対しては、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【1298】

まず、図111を参照して、主制御装置110で実行される特電始動口入賞処理3(S158)について説明をする。図111は、特電始動口入賞処理3(S158)の内容を示したフローチャートである。この特電始動口入賞処理3(S158)は、上述した第1実施形態の特電始動入賞処理(図50のS108参照)に対して、特電作動口643に球が入賞した場合に異なる大当たり種別を選択可能に構成し、その選択された大当たり種別に対応させた処理を実行させる点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

30

#### 【1299】

特電始動口入賞処理3(S158)が実行されると、上述した特電始動入賞処理(図50のS108参照)と同一のS1301~S1303, S1305~S1309の処理を実行するように構成している。そして、S1303の処理において、特電作動中(役物当たり遊技中)であることを判別し、特電作動中であると判別した場合は、次いで、今回選択された大当たり種別が「大当たりE」であるかを判別し(S1371)、「大当たりE」であると判別した場合は(S1371:Yes)、時短カウンタ203hの値を0にセットし(S1373)、特別図柄変動停止処理を実行し(S1374)、S1375の処理へ移行する。なお、特別図柄変動停止処理(S1374)の内容は、上述した第1実施形態の特別図柄変動停止処理(図45のS208参照)と同一内容であるため、その詳細な説明を省略する。

40

#### 【1300】

一方、S1371の処理において、「大当たりE」では無いと判別した場合は(S1371;No)、次いで、「大当たりD」であるかを判別し(S1372)、「大当たりD

50

」であると判別した場合は ( S 1 3 7 2 : Y e s )、S 1 3 7 4 の処理を実行し、S 1 3 7 5 の処理へ移行する。S 1 3 7 2 の処理で「大当たり D」では無い、即ち、「大当たり C」であると判別した場合は ( S 1 3 7 2 : N o ) は、S 1 3 0 5、S 1 3 0 6 の処理を実行し、S 1 3 7 5 の処理へ移行する。

【 1 3 0 1 】

S 1 3 7 5 の処理では、役物当たりフラグをオンに設定し ( S 1 3 7 5 )、今回の当たり種別 (「大当たり C」～「大当たり E」) に対応するコマンドを設定し ( S 1 3 7 6 )、特電作動コマンドを設定し ( S 1 3 0 8 )、本処理を終了する。

【 1 3 0 2 】

次に、図 1 1 2 を参照して音声ランプ制御装置 1 1 3 で実行される演出更新処理 3 ( S 4 1 7 1 ) について説明をする。図 1 1 2 は、演出更新処理 3 ( S 4 1 7 1 ) の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理 3 ( S 4 1 7 1 ) は、上述した第 2 実施形態の演出更新処理 2 ( 図 1 0 5 の S 4 1 5 1 参照 ) に対して、デンジャータイム演出の設定に関するデンジャータイム設定処理 ( S 5 3 7 1 ) を、S 5 3 0 6 の処理の後に実行するように構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【 1 3 0 3 】

ここで、図 1 1 3 を参照してデンジャータイム設定処理 ( S 5 3 7 1 ) の内容について説明をする。図 1 1 3 は、デンジャータイム設定処理 ( S 5 3 7 1 ) の内容を模式的に示した模式図である。このデンジャータイム設定処理 ( S 5 3 7 1 ) では、デンジャータイム演出の実行条件が成立した場合に、実際にデンジャータイムを実行するかを判別し、判別結果に基づいてデンジャータイム演出を設定するための処理が実行される。

【 1 3 0 4 】

デンジャータイム設定処理 ( S 5 3 7 1 ) が実行されると、まず、変動時間カウンタ 2 2 3 r の値が残期間 1 0 秒を示す値であるかを判別し ( S 5 6 0 1 )、残期間 1 0 秒を示す値では無いと判別した場合は ( S 5 6 0 1 : N o )、デンジャータイムの実行条件が成立していない場合であるため、そのまま本処理を終了する。

【 1 3 0 5 】

S 5 6 0 1 の処理において、残期間 1 0 秒を示す値であると判別した場合は ( S 5 6 0 1 : Y e s )、実行中の特別図柄変動の抽選結果 ( 特図抽選結果 ) と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値とに基づいてデンジャータイム選択テーブル 2 2 2 c a を参照してデンジャータイム演出の実行の有無を選択する ( S 5 6 0 2 )。

【 1 3 0 6 】

S 5 6 0 3 の処理では、S 5 6 0 2 の処理結果 ( 選択結果 ) に基づいて、デンジャータイム演出を実行するかを判別し ( S 5 6 0 3 )、実行すると判別した場合は ( S 5 6 0 3 : Y e s )、デンジャータイム演出を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 6 0 4 )、本処理を終了する。一方、S 5 6 0 3 の処理において、デンジャータイム演出を実行しないと判別した場合は ( S 5 6 0 3 : N o )、そのまま本処理を終了する。

【 1 3 0 7 】

S 5 6 0 4 の処理において設定された表示コマンドにより、図 9 0 ( a ) に示したデンジャータイム演出が実行される。

【 1 3 0 8 】

< 第 4 実施形態 >

次に、図 1 1 4 ~ 図 1 3 7 を参照して本パチンコ機 1 0 の第 4 実施形態について説明する。本第 4 実施形態では、第 1 実施形態に対して、遊技盤 1 3 の構成と、主制御装置 1 1 0 の構成とが相違している。

【 1 3 0 9 】

上述した第 1 実施形態では、図 2 に示した通り、通常遊技状態では、特図入球口 6 4 に入球させる特図遊技を実行し、遊技状態が時短状態に移行すると、電動役物 6 4 0 a が開放されやすくなるため、普電入賞装置 6 4 0 内の特電作動口 6 4 3 に遊技球を入球させ、

10

20

30

40

50

V入賞装置65内のV入賞口165に遊技球を入球させることを狙う特電遊技が遊技者に対し有利となる遊技方法となるよう構成していた。これに対し、本第4実施形態では、特電作動口643に代わって、第2特別図柄の抽選契機となる入球口(第2入球口1645)を設けている(図114参照)。そして、V開閉扉65aは、第2特別図柄の抽選で特定の抽選結果(小当たり)となった場合に開放されるように構成している。即ち、本第4実施形態では、V入賞装置65に付随するV開閉扉65aの開放契機が、特電作動口643への入球による役物当たりではなく、第2入球口1645への入球を契機として実行される第2特別図柄の抽選により小当たりに当選した場合となる。この小当たりは、外れの一つであり、遊技状態の変更を伴わずに所定の入賞装置(V入賞装置65)を作動させることが可能となる抽選結果である。

10

#### 【1310】

更に、本第4実施形態では、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とが同時に実行される(所謂、同時変動)よう構成している。そして、時短状態中は、第1特別図柄の抽選よりも第2特別図柄の抽選のほうが、変動時間が短くなるように設定し、第2特別図柄の抽選が実行されやすくなるように構成している。

#### 【1311】

加えて、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第1特別図柄の抽選回数(変動回数)と、第2特別図柄の抽選回数(変動回数)と、の合計が100回となった場合に成立する累積時短終了条件と、第1特別図柄の抽選回数(変動回数)が4回に到達した場合に成立する特図1時短終了条件と、が設定され、累積時短終了条件或いは特図1時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。

20

#### 【1312】

上述した構成を有する本第4実施形態では、時短状態中に設定される第1特別図柄の変動パターンが、上述した第1実施形態のパチンコ機10において時短状態中に設定される特別図柄の変動パターンと同一内容となるように構成しており、時短状態中(Vラッシュ中)の遊技性が、上述した第1実施形態に対して、特電始動口643に球を入球させ、役物当たり遊技(V入賞装置65を開放させる当たり遊技)を実行させる遊技に替えて第2入球口1645に球を入球させ、第2特別図柄の抽選で小当たり当選することにより小当たり遊技(V入賞装置65を開放させる遊技)を実行させる遊技を用いた点と、第1特別図柄の変動回数(抽選回数)が所定回数(例えば、4回)に到達する前に、累積時短終了条件が成立した場合にも時短状態が終了する遊技を用いた点と、で相違する。

30

#### 【1313】

つまり、本第4実施形態では、上述した第1実施形態に対して、第2特別図柄の抽選結果を示すための期間(第2特別図柄の変動期間)を可変設定可能に構成しているため、例えば、第2特別図柄の変動期間として、短い変動期間(例えば、0.1秒の変動時間)と、長い変動期間(例えば、10秒の変動時間)と、を設定可能に構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技の間隔を、設定される第2特別図柄の変動期間に応じて大きく異ならせることができる。よって、時短状態中における遊技のバリエーションをより富んだものにすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【1314】

また、第2特別図柄の抽選が実行されることに基づいて累積時短終了条件が成立し得るため、時短状態中に実行される小当たり遊技の回数に上限を設定することが可能となる。よって、時短状態中に遊技者に対して過度に特典(V大当たり遊技)が付与されてしまうことを抑制することができる。さらに、時短状態中に設定される第2特別図柄の変動期間として短い変動期間(例えば、0.1秒)が設定され難く構成することで、時短状態中に小当たり遊技が頻繁に実行されることを抑制することができる。これにより、遊技者に対して短時間で過剰に特典(賞球)が付与されることを抑制することができる。

40

#### 【1315】

以下、本第4実施形態の特徴的な構成や遊技性について主に説明をする。まず、本第4実施形態における時短回数の更新タイミングと、時短状態を終了させるための判別処理タ

50

イミングとについて説明をする。本第4実施形態と同様に第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選と、を並行して実行可能な同時変動タイプの遊技機では、時短状態中に実行される特別図柄の変動回数が規定回数（例えば、100回）を越えないように、各特別図柄の変動開始タイミングにおいて、時短回数の更新処理と、時短状態を終了させるための判別処理と、を実行するように構成していた。これにより、規定回数目の特別図柄変動が実行されるタイミングで時短状態を終了させることができるため、規定回数（例えば、100回）を越えた101回目の特別図柄変動を、通常状態で確実に実行することができ、遊技者に過剰に特典（時短状態での特別図柄変動）が付与されてしまうことを抑制していた。しかしながら、時短状態の最終変動（100回目の特別図柄変動）が停止表示される前、具体的には、100回目の特別図柄変動が開始された直後に、時短状態が終了してしまうため、各特別図柄の判別（変動）タイミングによっては、時短状態が設定される期間が短くなり遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。

10

20

30

40

50

#### 【1316】

具体的には、例えば、第1特別図柄の判別（変動）として、100回転目（時短回数の最終回）の特図変動が実行された直後に、第2特別図柄の判別（変動）、即ち、101回転目の特図変動が実行される場合は、100回転目の特図変動が実行されるタイミング（101回転目の特図変動が実行される直前）で時短状態を終了させることができるため、遊技者に不快感を与えることは無いが、100回転目（時短回数の最終回）の特図変動が実行された状態で101回転目の特図変動が実行されない場合、例えば、100回転目の特図変動が終了した後に、101回転目の特図変動が開始されるような場合では、100回転目の特図変動が実行されるタイミングで時短状態が終了してしまうため、100回転目の特図変動中の普通図柄の状態に対して遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。

#### 【1317】

これに対して、本第4実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として特図変動回数（例えば、100回）が設定されている場合において、時短終了条件が成立する特図変動（例えば、100回転目の特図変動）の終了タイミングと、時短終了条件が成立した以降において最初に実行される特図変動（例えば、101回転目の特図変動）の開始タイミングと、を判別可能にし、何れかタイミングのうち、先に実行されるタイミングに基づいて時短状態を終了させるように構成している。

#### 【1318】

このように構成することで、規定回数目の特別図柄変動が停止表示するタイミング、或いは規定回数を超えた回数目の特別図柄変動が実行されるタイミングまで普通図柄の高確率状態（時短状態）を設定することができ、遊技者に対して最大限の期間、時短状態を提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

#### 【1319】

また、本第4実施形態では、101回転目の特図変動が実行されるタイミングとして、101回転目の特図変動を実行可能な条件が成立したタイミングを判別可能に構成し、101回転目の特別図柄の判別が行われる前に時短状態が終了するように構成している。これにより、予め定められた時短回数を超えた範囲で時短状態を設定してしまい、その時短状態において特別図柄の抽選が実行されてしまうことを確実に防止することができる。

#### 【1320】

なお、本実施形態では、時短終了条件が成立する特図変動の終了タイミングと、時短終了条件が成立する特図変動の次に特図変動が実行されるタイミングと、のうち、先に成立するタイミングに基づいて時短状態を終了させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短終了条件が成立する特図変動の次に特図変動が実行されるタイミングのみに基づいて時短状態を終了させるように構成しても良い。

#### 【1321】

また、本実施形態では、第2特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合には、第1特別図柄の変動（第1特別図柄の変動時間を減算する処理）を仮停止（中断）するよう



構成している。そして、小当たり遊技中にV入賞（V入賞口165への球の入賞）が発生し、大当たりが付与された場合には、その大当たり遊技終了後に、仮停止していた特別図柄変動が再開されるように構成している。そして、本第4実施形態では、時短回数の減算の契機を、時短遊技中に変動が開始された特別図柄の変動が停止される場合に、減算するように構成している。

#### 【1322】

このように構成することで、仮停止していた特別図柄の変動は、大当たり遊技の前に開始された変動であるため、仮停止していた特別図柄の変動が再開し停止した場合には、時短回数は減算されない。つまり、本実施形態は、V入賞により大当たりが付与された場合には、大当たりにより付与された時短回数に加えて、その仮停止していた特別図柄の変動が停止されるまでの期間も、時短遊技状態として設定する。このように構成することで、遊技者にとって最も有利となる時短状態を可能な限り長く設定することが出来る。

10

#### 【1323】

ここで、本第4実施形態は、上述した第1実施形態から第3実施形態において説明をしたパチンコ機10の遊技性（特別図柄抽選と、特電作動口643への球の入賞と、により大当たり遊技を目指す遊技性）を別の手法で実現させるための一例として示したものであり、上述した第1実施形態から第3実施形態に記載した各技術思想や、実行される演出内容等は適宜転用しても良い。なお、上述した第1実施形態から第3実施形態と同一に用いられる各技術思想や演出内容については、その詳細な説明を省略する。

#### 【1324】

20

< 第4実施形態におけるパチンコ機の遊技盤構成について >

まず、図114を参照して、本第4実施形態のパチンコ機10に用いられる遊技盤13の構成について説明をする。本第4実施形態のパチンコ機10の遊技盤13は、上述した第1実施形態のパチンコ機10の遊技盤13に対して、普電入賞装置640に代わって、第2入球口ユニット1640を設けた点と、特電作動口643に替えて第2入球口1645を設けた点とで相違している。

#### 【1325】

上述した第1実施形態では、図2に示した通り、左打ち遊技を実行することで特図入球口64に球が入球したことに基づいて第1特別図柄の抽選が実行され、スルーゲート67を通過することで、普通図柄の抽選が実行され当選すると電動役物640aが、遊技球が普電入賞装置640内に入球可能な開放状態となるよう構成していた。そして、特電作動口643に遊技球が入球すると役物当たりが実行され、V入賞装置65に付随するV開閉扉65aが開放状態となるよう構成していた。

30

#### 【1326】

これに対して、本第4実施形態では、上述した特電作動口643に代えて第2特別図柄の抽選契機となる第2入球口1645を設けている点で大きく相違している。よって、本実施形態では、V開閉扉65aの開放契機が特電作動口643への入賞ではなく、第2入球口1645への入球に基づき、第2特別図柄の抽選により小当たりに当選することがV開閉扉65aの開放契機となる。

#### 【1327】

40

遊技者は、遊技状態が通常状態である場合には、上述した第1実施形態と同様に遊技盤13の左側領域に向けて遊技球を発射し、特図入球口64に入球させ、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選することを所望しながら遊技を実行する。そして、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、100%の割合で、時短遊技状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと遊技状態が移行する。

#### 【1328】

本実施形態では、上述した第1実施形態と同様に、遊技盤13の左側領域を狙って遊技を実行していれば、スルーゲート67に遊技球が100%の割合で通過可能な状態であり、そのスルーゲート67への遊技球の通過を契機として実行される普通図柄の抽選に当選した場合には、第2入球ユニット1640に付随する第2電動役物1640aが開放状態

50

(遊技球が第2入球ユニット1640に入球可能な状態)が設定される。

【1329】

第2入球ユニット1640内には、第2入球口1645が設けられており、遊技球が入球した場合には、第2特別図柄の抽選が実行される。そして、本実施形態では、第2特別図柄の抽選において小当たりに当選するよう構成している。小当たりに当選した場合には、V入賞装置65内のV開閉扉65aが開放状態に設定され、遊技球がV入賞口165に入賞した場合に大当たりが付与される。

【1330】

なお、本実施形態では、詳しくは後述するが、第2特別図柄の抽選において小当たりに当選する確率が $396/400$ (約 $9/10$ )となるように規定されている。第2入球口1645に遊技球が入球しやすい状態である時短状態が、V入賞が発生し易い状態となるため、遊技者にとって最も有利な状態となる。

【1331】

<第4実施形態の電氣的構成について>

次に、図115から図118を参照して、本第4実施形態における電氣的構成について説明をする。本第4実施形態では、上述した第1実施形態に対して、特別図柄抽選の方法が相違しており、上述した相違点に対応して主制御装置110のROM202、RAM203の一部構成を異ならせている。

【1332】

まず、図115を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。図115は、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示の設定、および、第3図柄表示装置81における表示の設定などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用される。

【1333】

特別図柄の抽選や、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第1当たり乱数カウンタC1と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第1当たり種別カウンタC2と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ(図示せず)と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタC5と、第1当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する第1初期値乱数カウンタCINI1と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1と、が用いられる。

【1334】

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

【1335】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理(図39参照)の実行間隔である2ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理(図55参照)の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM203には、4つの保留エリア(保留第1~第4エリア)とからなる特図入球口64への入球に対応する第1特別図柄保留球格納エリア203daと、4つの保留エリア(保留第1~第4エリア)とからなる第2入球口1645への入球に対応する第2特別図柄保留球格納エリア203dbと、が設けられており、第1特別図柄保留球格納エリア203daには、特図入球口64への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、及び変動種別カウンタCS1の各値がそれぞれ格納される。

## 【 1 3 3 6 】

そして、第 1 特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a の保留第 1 エリアに格納されている各種値を第 1 特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

## 【 1 3 3 7 】

同様に、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b には、第 2 入球口 1 6 4 5 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、小当たり種別カウンタ C 5、及び変動種別カウンタ C S 1 の各値がそれぞれ格納される。

## 【 1 3 3 8 】

そして、第 2 特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b の保留第 1 エリアに格納されている各種値を第 2 特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

## 【 1 3 3 9 】

以上、説明をした通り、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成されているため、各特別図柄保留球格納エリア（第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b）がそれぞれ実行エリアを有するように構成している。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

## 【 1 3 4 0 】

なお、本実施形態では、第 2 特別図柄のみ抽選結果として小当たりを有するように構成しているため、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a に対して小当たり種別カウンタ C 5 の値を格納しないように構成しているが、例えば、第 1 特別図柄の抽選結果として小当たりを有するように構成し、小当たり種別カウンタ C 5 の値を第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a に対して格納するように構成しても良い。

## 【 1 3 4 1 】

また、本実施形態のように、抽選結果として小当たりを有さない特別図柄種別（第 1 特別図柄）に対応した保留球格納エリア（第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a）においても、小当たり種別カウンタ C 5 の値を格納するように構成しても良い。このように、特別図柄の抽選の仕様（小当たりの有無）に関わらず、特別図柄の抽選契機となる始動口（特図入球口 6 4、第 2 入球口 1 6 4 5）への球の入球によって取得した各カウンタ値を全て格納するように構成し、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、取得した各カウンタ値のうち、必要となる値のみを用いて特別図柄の抽選を実行するように構成することで、特別図柄の抽選の仕様（小当たりの有無）が異なる複数の遊技機に対して、同一の構成を用いることができるため、部品、技術の共通化を図ることができ、コストの削減を図ることができる。

## 【 1 3 4 2 】

さらに、本実施形態の R A M 2 0 3 には、上述した特別図柄と同様に 4 つの保留エリア（保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなるスルーゲート 6 7 への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d c が設けられており、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d c には、スルーゲート 6 7 への入球タイミングに合わせて、第 2 当たり乱数カウンタ C 4、及び普図変動種別カウンタ C S 2 の各値がそれぞれ格納される。

## 【 1 3 4 3 】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d c の保留第 1 エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。

## 【 1 3 4 4 】

なお、本実施形態では第 2 入球口 1 6 4 5 への入球に基づいて取得した各カウンタ値を保留して格納する構成、および、スルーゲート 6 7 を球が通過したことに基づいて取得し

10

20

30

40

50

た各カウンタ値を保留して格納する構成を有しているが、これに限ること無く、各図柄（特別図柄、普通図柄）に対して取得した各カウンタ値を格納する機能（保留記憶機能）を設けないように構成しても良い。

【1345】

このように構成することで、設定される遊技状態に応じて一の特別図柄種別の抽選として遊技者に有利となる抽選と、不利となる抽選とが切り替わる遊技機において、有利抽選を実行させるために一の特別図柄の保留記憶を多く獲得した状態で、異なる遊技状態が設定され、一の特別図柄にて不利抽選が実行されてしまう事態を抑制することができる。

【1346】

次に、図116を参照して、本第4実施形態における主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成について説明をする。本第4実施形態における主制御装置110のROM202は、上述した第1実施形態における主制御装置110のMPU201が有するROM202に対して、大当たり種別選択テーブル202d（図24（a）参照）に替えて大当たり種別選択4テーブル202dbを、変動パターン選択テーブル202eに替えて変動パターン選択4テーブル202dcを設けた点で相違し、また、新たに小当たり乱数テーブルdaを設けた点で相違する。なお、それ以外は同一であるため、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【1347】

まず、図117（a）を参照して、本第4実施形態における主制御装置110のROM202に設けられる小当たり乱数テーブル202daについて説明する。図117（a）は、小当たり乱数テーブル202daに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり乱数テーブル202daは、第2特別図柄の抽選において、小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【1348】

具体的には、小当たり乱数テーブル202daには、小当たりと判定される判定値が特別図柄の種別（第1特別図柄、第2特別図柄）毎に規定されており、特別図柄の状態（低確率状態、高確率状態）に関わらず所定範囲の判定値が規定されている。図117（a）に示した通り、図柄種別が第1特別図柄の場合には、小当たりに対応する第1当たり乱数カウンタC1の値が規定されておらず、第1特別図柄の抽選で小当たりに当選することが無いように規定されている。

【1349】

一方、図柄種別が第2特別図柄の場合には、小当たりに対応する第1当たり乱数カウンタC1の値が「4～399」の範囲に規定されている。つまり、本実施形態では、第1特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率が0（当選しない）で、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率が396/400（約9/10）となるように規定されている。

【1350】

さらに、本実施形態では上述した通り、大当たりに当選する第1当たり乱数カウンタC1の値と、小当たりに当選する第1当たり乱数カウンタC1値とが異なるように構成されており、特別図柄の抽選を実行する1回の処理（当たりの有無を判別する処理）において、大当たりの当否判定と小当たりの当否判定とを連続して（同時に）実行するように構成している。

【1351】

このように構成することで、取得した1つのカウンタ値（第1当たり乱数カウンタC1値）に対して、予め規定されている確率で大当たり、或いは小当たりの抽選を実行することができる。

【1352】

そして、本実施形態では、小当たりに当選した場合には、V入賞装置65に付随するV開閉扉65aが、一定期間開放（遊技球がV入賞装置65内に入球可能となる状態）されるよう構成している。V開閉扉65aが開放されている期間内に、遊技球をV入賞装置65内のV入賞口165に入賞させることで、大当たりが付与される。よって、遊技者は小

10

20

30

40

50

当たりに多く当選することを所望しながら遊技を実行する。

【 1 3 5 3 】

なお、本実施形態では、小当たりに当選した場合に定められた期間 V 開閉扉 6 5 a が開放されるよう構成したが、これに限ることなく、当選する小当たりに種別を設けて、当選した小当たり種別に基づいて、V 開閉扉 6 5 a が開放される期間を異ならせるよう構成しても良い。このように構成する場合には、小当たり種別テーブルを設け、そのテーブルを参照し、小当たり種別を決定するとよい。このように構成することで、遊技者は、小当たりに当選することだけではなく、その当選する小当たり種別にも興味を持つことができ、より長い期間 V 開閉扉 6 5 a が開放される小当たりに当選することを所望しながら遊技を実行する。よって、遊技の興趣を向上することができる。

10

【 1 3 5 4 】

なお、本実施形態では、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とで、小当たりに当選する確率を異ならせて規定している。このように構成することにより、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選とで、遊技者に付与する特典を異ならせることができる。また、遊技者に対して、より有利となる特別図柄の抽選をより多く実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。上述した通り、本実施形態では、特定の遊技状態（時短状態）が設定されない限り、遊技者に有利となる第 2 特別図柄の抽選が頻繁に実行されないように構成しているため、遊技者に対して、特定の遊技状態が設定されるように意欲的に遊技を行わせることができる。

【 1 3 5 5 】

20

また、本実施形態では、大当たり抽選を実行する際に参照されるテーブル（第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a）と、小当たり抽選を実行する際に参照されるテーブル（小当たり乱数テーブル 2 0 2 d a）と、を別々に構成しているが、これに限ること無く、1つのテーブルを用いて、大当たり抽選と、小当たり抽選とを実行するように構成しても良い。この場合、例えば、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a に、小当たり当選するカウンタ値の範囲を特別図柄の種別毎に規定するように構成すれば良い。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 が有するデータテーブルの数を削減することができる。

【 1 3 5 6 】

以上、説明をしたとおり、本実施形態では、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と、特別図柄の種別と、特別図柄の状態と、に応じて予め規定されている判定値に応じて大当たり当選、或いは小当たり当選の判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、所定条件が成立するまでの特定期間内における大当たり当選回数や小当たり当選回数に応じて、大当たり当選、或いは小当たり当選として規定されている第 1 当たり乱数カウンタ C 1 値を可変させるように構成しても良いし、所定の異常条件が成立している状態において実行される大当たり抽選、小当たり抽選において参照される異常時用のデータテーブルとして、大当たりに対応する判定値や小当たりに対応する判定値が規定されていないデータテーブルを設けても良い。

30

【 1 3 5 7 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 特別図柄の抽選（変動）と第 2 特別図柄の抽選（変動）とを同時に（並行して）実行可能に構成し、且つ、両方の特別図柄が同時に（並行して）大当たりに当選しないように（大当たり遊技が実行されないように）制限を設けている。このような制限を有するパチンコ機 1 0 において、例えば、一方の特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たり当選に対応する大当たり遊技が実行されるまでの期間中は、他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選することが無いように、大当たりに対応する判定値を規定せず、小当たりに対応する判定値のみを規定させた専用のデータテーブルを参照して特別図柄の抽選を実行するように構成しても良い。

40

【 1 3 5 8 】

次に、図 1 1 8 を参照して、本第 4 実施形態における主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 の RAM 2 0 3 の内容について説明をする。図 1 1 8 は本第 4 実施形態における主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 の RAM 2 0 3 の内容を模式的に示した模式図である。図 1 1 8

50

に示した通り、本第4実施形態のRAM203は、上述した第1実施形態のRAM203に対して、第1特別図柄保留球格納エリア203da、第2特別図柄保留球格納エリア203db、普通図柄保留球格納エリア203dc、第1特別図柄保留球数カウンタ203dd、第2特別図柄保留球数カウンタ203de、特図2変動停止フラグ203cf、小当たりフラグ203dg、特図1仮停止フラグ203dh、特図1変動時間カウンタ203di、特図2変動時間カウンタ203dj、特図1減算フラグ203dk、特図2減算フラグ203dl、時短終了待機フラグ203dmを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【1359】

第1特別図柄保留球格納エリア203daは、上限個数（本実施形態では、4個）まで、特図入球口64に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。また、第2特別図柄保留球格納エリア203dbは、上限個数（本実施形態では、4個）まで、遊技球が第2入球口1645に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。

#### 【1360】

第1特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、第1特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、第1特別図柄が変動表示停止した場合に、第1特別図柄保留球格納エリア203daに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。第2特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、第2特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、詳細については第1特別図柄保留球実行エリア（図示せず）と同様である。

#### 【1361】

第1特別図柄保留球格納エリア203da、第2特別図柄保留球格納エリア203db、第1特別図柄保留球実行エリア（図示せず）、第2特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図115参照）より取得した第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1、小当たり種別カウンタC5の各値がそれぞれ記憶される。MPU201は、タイマ割込処理（図39参照）の中で、球が特図入球口64へ球が入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタC1～C2、C5、CS1の値を取得し、第1特別図柄保留球格納エリア203daにそれぞれ格納する。一方、球が第2入球口1645へ入球（始動入賞）したことを検出すると、第1特別図柄保留球格納エリア203daと同様に、カウンタ用バッファから各カウンタC1～C2、C5、CS1の値を取得し、各対応するエリア（図示せず）にそれぞれ同様に記憶される。

#### 【1362】

MPU201は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第1図柄表示装置37または第3図柄表示装置81の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第1特別図柄保留球格納エリア203da、第2特別図柄保留球格納エリア203dbに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C2、C5、CS1の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

#### 【1363】

普通図柄保留球格納エリア203dcはスルーゲート67への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図115参照）より取得した第2当たり乱数カウンタC4、普図変動種別カウンタCS2の各値が記憶される記憶エリアである。主制御装置110のMPU201は、タイマ割込処理（図39参照）の中で、球がスルーゲート67を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第2当たり乱数カウンタ

C 4 の値、普図変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d c に格納する。普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d c は、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 4 , C S 2 の値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d c には、スルーゲート 6 7 へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

【 1 3 6 4 】

また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第 1 図柄表示装置 3 7 または第 3 図柄表示装置 8 1 の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタ C 4 , C S 2 の値）を記憶するためのメモリである。

【 1 3 6 5 】

なお、M P U 2 0 1 は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d c に記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値、普図変動種別カウンタ C S 2 の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【 1 3 6 6 】

第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e は、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 3 9 参照）の中で検出される特図入球口 6 4 または第 2 入球口 1 6 4 5 への入賞に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 で行われる変動表示演出（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）をそれぞれ最大 4 回まで計数するカウンタである。第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 4 の S 1 7 0 1 参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値 4 まで 1 加算される。一方、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e は、変動表示演出が実行される毎に 1 減算される。

【 1 3 6 7 】

また、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（即ち、保留球数）は、特図入球口 6 4 に球が入球（始動入賞）したことに基いて、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a にカウンタ値が格納された場合に、主制御装置 1 1 0 から出力される第 1 特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される。第 1 特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d が 1 加算される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。

【 1 3 6 8 】

また、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値（即ち、保留球数）は、第 2 入球口 1 6 4 5 に球が入球（始動入賞）したことに基いて、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b にカウンタ値が格納された場合に、主制御装置 1 1 0 から出力される第 2 特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される。第 2 特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e が 1 加算される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。

【 1 3 6 9 】

M P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄保留球実行エリア（図示せず）または第 2 特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタ C 1 ~ C 2

10

20

30

40

50

、C5、CS1の各値がそれぞれ記憶された場合には、第1特別図柄保留球実行エリア（図示せず）または第2特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、第1特別図柄変動開始処理（図123のS255参照）または第2特別図柄変動開始処理（図126のS260）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第1図柄表示装置37では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。

#### 【1370】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、第1または特図2変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114へ通知される。そして、表示制御装置114の制御によって、第3図柄表示装置81では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

#### 【1371】

特図2変動停止フラグ203dfは、第2特別図柄が変動表示中に、第1特別図柄の大当たりが実行されることを示すフラグであって、第2特別図柄の変動表示中に、第1特別図柄の大当たりが実行される場合にオンに設定されるものである。この特図2変動停止フラグ203dfは、主制御装置110のMPU201が実行する第1特別図柄変動停止処理（図124のS257参照）のS852においてオンに設定される。また、第2特別図柄変動開始処理（図126のS260参照）のS952の処理において、オフに設定される。

#### 【1372】

これにより、第1特別図柄の抽選で大当たり当選し、その大当たり図柄が停止表示された時点で、強制的に外れ図柄で停止表示させた第2特別図柄が再度抽選を実行することを防止することができる。

#### 【1373】

なお、本実施形態のパチンコ機10の主制御装置110では、1回の特別図柄変動処理4（図119のS151参照）内で、第1特別図柄に関する処理を実行した後に、第2特別図柄に関する処理を実行するように構成することで、各特別図柄に対する変動処理を遅滞なく実行するように構成している。

#### 【1374】

そして、特別図柄変動処理4（図119のS151参照）において、何れかの特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示されると、主制御装置110のメイン処理（図55参照）にて大当たり制御処理（図56のS1804）が実行されるように構成している。加えて、特別図柄変動処理4（図119のS151参照）は、現在が大当たり状態または小当たり状態である場合（図151のS251：Yes）には、各特別図柄に対する変動処理（図119のS254～S263）をスキップするように構成している。

#### 【1375】

つまり、本実施形態では、特別図柄の抽選結果に基づいて大当たり遊技、或いは、小当たり遊技が実行されている間は、新たな特別図柄変動（抽選）が実行されないように構成しているが、特別図柄変動処理4（図119のS151参照）において先に実行される第1特別図柄に対する変動処理によって、抽選結果が大当たりであることを示すための表示態様で第1特別図柄が停止表示された場合に、その特別図柄変動処理4（図119のS151参照）内で第2特別図柄に対する新たな変動処理が行われるように構成している。

#### 【1376】

このように構成された本実施形態において、特図2変動停止フラグ203dfを用いることで、抽選結果が大当たりであることを示すための表示態様で第1特別図柄が停止表示された場合に、その特別図柄変動処理4（図119のS154参照）内で第2特別図柄に対する新たな変動処理が実行されてしまうことを抑制することができる。

#### 【1377】



小当たりフラグ 2 0 3 d g は、第 2 特別図柄の当否判定結果が小当たりであることを示すフラグであって、小当たりに当選した場合にオンに設定されるものである。この小当たりフラグ 2 0 3 d g は、第 2 特別図柄の当否判定結果が小当たりとなる場合にオンに設定され（図 1 2 8 の S 1 1 5 1 参照）、当選結果が小当たりである特別図柄変動が停止表示された場合にオフに設定される（図 1 2 8 の S 1 6 5 5 参照）。

【 1 3 7 8 】

特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 d h は、特図 1 の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。

【 1 3 7 9 】

この特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 d h は、抽選結果が小当たりである第 2 特別図柄（特図 2）の変動を停止する際にオンに設定され（図 1 3 3 の S 1 6 5 2）、特別図柄変動処理 4（図 1 1 9 参照）において参照される（図 1 1 9 の S 2 5 2）。S 2 5 2 の処理においてオンに設定されている場合には、第 1 特別図柄（特図 1）に対応する第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される（図 1 1 9 の S 2 5 3）。つまり、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 d h がオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第 1 図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 d h がオンに設定されたことにより、特図 1 の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第 1 特別図柄変動実行中処理（図 1 2 3 参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図 1 2 3 の S 7 5 1 : Y e s）、オフに設定される（図 1 2 3 の S 7 5 3）。

【 1 3 8 0 】

なお、本実施形態では、第 2 特別図柄の抽選のみ小当たりに当選し得るように構成しているため、小当たりに当選したことに基づいて変動表示が仮停止される特別図柄が第 1 特別図柄のみとなるが、第 1 特別図柄の抽選についても小当たりに当選し得るように構成した場合は、第 2 特別図柄の変動表示を仮停止させるために特図 2 仮停止フラグを設けても良い。

【 1 3 8 1 】

上述した通り、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、大当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて（大当たり遊技が実行されることに基づいて）、他方の特別図柄の変動表示を強制的に外れで停止させる処理と、一方の特別図柄の抽選結果が小当たりである場合には、小当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて、他方の特別図柄の変動表示を一旦停止（小当たり遊技が終了するまで停止）するように構成している。

【 1 3 8 2 】

即ち、一方の特別図柄の抽選結果に応じて、他方の特別図柄の変動表示を様々な態様に加工することができるように構成している。このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果が遊技者に最も有利な遊技結果（例えば、大当たり）となり、その遊技結果を示すための変動表示が実行されている最中に、他方の特別図柄（抽選結果は小当たり）が停止表示されてしまい、小当たりによって大当たりが消去されてしまうことを抑制することができる。

【 1 3 8 3 】

特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i は、第 1 特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 1 2 2 の S 3 5 7 参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間値がセットされる（図 1 2 2 の S 5 5 9 参照）。そして、第 1 特別図柄変動実行中処理（図 1 2 3 の S 2 5 5 参照）が実行される毎に値が更新（減算）され、特別図柄変動処理 4（図 1 1 9 の S 1 5 1 参照）にて値が 0 であるかが判別される（図 1 1 9 の S 2 5 6 参照）。ここで、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値が 0 であると判別されると（図 1 1 9 の S 2 5 6 : Y e s）、変動中の第 1 特

10

20

30

40

50

別図柄を停止させるための第1特別図柄変動停止処理（図119のS257参照）が実行される。

【1384】

さらに、この特図1変動時間カウンタ203diの値は、第2特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、その値が0にクリアされる（図132のS155参照）。これにより、第2特別図柄の大当たり停止表示時に第1特別図柄を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示した場合に、特図1変動時間カウンタ203diの値が残ってしまい、強制的に停止表示した後に、特図2変動時間カウンタ203djに残された値に基づいて再度第1特別図柄の変動が再開されてしまうことを抑制することができる。

【1385】

特図2変動時間カウンタ203djは、第2特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、第2特別図柄変動パターン選択処理（図129のS956参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図129のS1260参照）。そして、第2特別図柄変動実行中処理（図131のS261参照）が実行される毎に値が更新（減算）され、特別図柄変動処理4（図119のS151参照）にて値が0であるかが判別される（図119のS262参照）。ここで、特図2変動時間カウンタ203djの値が0であると判別されると（図119のS262：Yes）、変動中の第2特別図柄を停止させるための第2特別図柄変動停止処理（図119のS263参照）が実行される。

【1386】

さらに、この特図2変動時間カウンタ203djの値は、第1特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、その値が0にクリアされる（図124のS855参照）。これにより、第1特別図柄の大当たり停止表示時に第2特別図柄を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示した場合に、特図2変動時間カウンタ203djの値が残ってしまい、強制的に停止表示した後に、特図2変動時間カウンタ203djに残された値に基づいて再度第2特別図柄の変動が再開されてしまうことを抑制することができる。

【1387】

特図1減算フラグ203dkは、第1特別図柄の変動において、変動停止時に時短カウンタ203hの値を減算するべき変動であるか否かを示すフラグである。この特図1減算フラグ203dkは、第1特別図柄変動開始処理（図120のS258参照）において、時短カウンタ203hの値が0より大きい値であると判別した場合に（図120のS358：Yes）、オンに設定され（図120のS359）、第1特別図柄変動停止処理（図124のS257参照）の時短更新処理（図125のS863参照）にて、特図1減算フラグ203dkがオンであると判別した場合には（図125のS2101：Yes）、時短カウンタ203hの値を減算してから（S2102）、特図1減算フラグ203dkをオフに設定する（S2103）。

【1388】

なお、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第1特別図柄変動停止処理（図124のS257参照）において、オフに設定される。また同様に、第2特別図柄の抽選において、大当たりに当選した場合には、第2特別図柄変動停止処理（図132のS263参照）において、オフに設定される。また、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に特図1減算フラグ203dkをオフに設定することで、大当たり遊技終了後、第1特別図柄の変動が仮停止している場合には、変動が再開されてからその変動停止時に、特図1減算フラグ203dkがオフであるかどうかを判別し（図125のS2101）、特図1減算フラグ203dkがオフであると判別した場合には（図125のS2101：No）、時短カウンタ203hの値を減算する処理（図125のS2102参照）をスキップし、その変動を停止する処理を実行する。

【1389】

このように構成することで、大当たり遊技が終了し、仮停止していた第1特別図柄の変動が再開し、その変動が停止する場合に残時短回数が更新（減算）されることはない。よ

10

20

30

40

50

って、本実施形態では、V入賞により付与された大当たり遊技の終了後の時短遊技は、その大当たりによって規定された特別図柄の抽選回数に加えて、仮停止していた第1特別図柄の残変動時間も時短遊技状態となる。このように構成することで、遊技者にとって有利な期間となる時短遊技状態をより長く設定することができる。

#### 【1390】

特図2減算フラグ203d1は、第2特別図柄の変動において、変動停止時に時短カウンタ203hの値を減算するべき変動であるか否かを示すためのフラグである、この特図2減算フラグ203d1は、第2特別図柄変動開始処理(図126のS260参照)において、時短カウンタ203hの値が0より大きい値であるかを判別し(図126のS960参照)、時短カウンタ203hの値が0より大きい値である(即ち、時短中である)と判別した場合に(S960:Yes)、オンに設定される(図126のS961参照)。そして、特図2外れ停止処理(S1564)の時短更新処理(S1661)にて参照され、オンである場合には、時短カウンタ203hの値を減算し、特図2減算フラグ203d1をオフに設定する。また、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第1特別図柄変動停止処理(図124のS257参照)にてオフに設定され(図124のS860参照)、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第2特別図柄変動停止処理(図132のS263参照)にてオフに設定される(図132のS1560参照)。

10

#### 【1391】

なお、本実施形態では、第1特別図柄の抽選において、大当たりに当選した場合に、第2特別図柄が変動している場合には、その変動を外れで強制停止するよう構成している。上述したように、第1特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合には、この特図2減算フラグ203d1がオフに設定されるよう構成しているため、その外れで強制停止した変動の停止時には、時短カウンタ203hの値を更新する処理をスキップすることができる。よって、処理負荷を軽減することが出来る。

20

#### 【1392】

時短終了待機フラグ203dmは、時短状態の終了条件が成立する特図変動が開始されたことを示すフラグである。具体的に、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に、時短状態の規定期間として、特別図柄の変動が4回、或いは、15回の変動が実行され、時短状態が終了するよう構成したが、この時短の最終変動が開始され、時短状態が終了させる待機状態であることを示している。

30

#### 【1393】

この時短終了待機フラグ203dmは、第1特別図柄変動開始処理(図120のS258参照)において、時短カウンタ203hの値が1である(即ち、時短状態の規定回数の最終変動である)かを判別し(S360)、時短カウンタ203hの値が1であると判別した場合に(S360:Yes)、オンに設定される(図120のS361参照)。また、第2特別図柄変動開始処理(図126のS260参照)においても、時短カウンタ203hの値が1である場合には(S962:Yes)、オンに設定される(図126のS963参照)。

#### 【1394】

そして、特別図柄の変動停止タイミングである時短更新処理(図125のS862参照)が実行された場合、或いは、新たな特別図柄の判別を実行する場合(第1特別図柄大当たり判定処理(図121のS356参照)、第2特別図柄大当たり判定処理(図127のS955参照))において参照され、時短終了待機フラグ203dmがオンに設定されている場合に、時短終了待機フラグ203dmがオフに設定される。

40

#### 【1395】

このように構成することで、時短終了待機フラグ203dmがオンに設定されている状態(即ち、待機状態)である場合において、何れかの時短終了タイミングが到来した場合に、各タイミングに応じて確実に時短終了処理を実行させることができる。

#### 【1396】

<第4実施形態における主制御装置により実行される制御処理について>

50

次に、図 1 1 9 から図 1 3 6 のフローチャートを参照して、本第 4 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。本第 4 実施形態は、上述した第 1 実施形態における主制御装置 1 1 0 の制御処理に対して、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選と、を重複して（並行して）実行可能に構成している点で相違しており、上述した相違点に対応する制御処理の内容が相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【 1 3 9 7 】

まず、図 1 1 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理 4 ( S 1 5 1 ) を説明する。図 1 1 9 は、この特別図柄変動処理 4 ( S 1 5 1 ) を示すフローチャートである。特別図柄変動処理 4 ( 図 1 1 9 の S 1 5 1 ) は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第 1 図柄表示装置 3 7 に変動表示を可能に制御したり、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄、第 4 図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理 4 ( 図 1 1 9 の S 1 5 1 ) について説明する。

#### 【 1 3 9 8 】

特別図柄変動処理 4 ( 図 1 1 9 の S 1 5 1 ) では、まず、大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかを判別する（ S 2 5 1 ）。ここでは、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に基づいて現在が大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかが判別される。

#### 【 1 3 9 9 】

S 2 5 1 の処理において、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合には（ S 2 5 1 : Y e s ）、次に、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 d h がオンに設定されているかを判別し（ S 2 5 2 ）、オンに設定されていると判別した場合は（ S 2 5 2 : Y e s ）、仮停止されている特図（本実施形態では第 1 特別図柄（特図 1 ））に対応する第 1 図柄表示装置 8 3 の表示を更新し（ S 2 5 3 ）、本処理を終了する。一方、 S 2 5 2 の処理において、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 d h がオンに設定されていないと判別した場合は（ S 2 5 2 : N o ）、そのまま本処理を終了する。

#### 【 1 4 0 0 】

ここで、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 d h は、第 2 特別図柄が小当たり当選を示す表示態様で停止表示（確定表示）される場合にオンに設定されるものである。本実施形態では、小当たり遊技が実行されている間は、特別図柄の抽選結果を示すための変動表示（特図変動表示）に設定されている変動時間が更新（減算）されないように構成しており、その期間は、第 1 図柄表示装置 8 3 にて第 1 特別図柄の変動表示が仮停止されていることを示すための仮停止表示態様が表示されるように構成している。

#### 【 1 4 0 1 】

このように構成することで、遊技者に対して、小当たり遊技の開始に伴って実行中であった第 1 特別図柄の変動表示が仮停止していることを報知することができるため、実行中の第 1 特別図柄変動が消滅してしまったと遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、第 1 特別図柄の変動表示が仮停止中であることを示すための表示態様としては、例えば、通常の変動表示中であることを示すための表示態様（例えば、0 . 2 秒間隔で点灯、消灯を繰り返す点滅表示態様）と同一の表示態様でも良いし、変動表示中であることを示すための表示態様よりも点滅間隔が遅い表示態様（例えば、0 . 5 秒間隔で点灯、消灯を繰り返す点滅表示態様）を用いても良い。さらに、第 1 図柄表示装置 8 3 の表示態様として複数色の表示態様を表示可能に構成している場合は、仮停止中である場合にのみ表示され得る専用色を用いた点滅表示態様を用いても良い。

#### 【 1 4 0 2 】

一方、 S 2 5 1 の処理において、現在が大当たり中、或いは小当たり中では無いと判別

した場合には ( S 2 5 1 : N o )、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値が 0 よりも大きい、即ち、第 1 特別図柄が変動表示中であることを判別する ( S 2 5 4 )。第 1 特別図柄の変動表示中である ( 特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値が 0 よりも大きい ) と判別した場合には ( S 2 5 4 : Y e s )、第 1 特別図柄変動実行中処理を実行する ( S 2 5 5 )。

【 1 4 0 3 】

この第 1 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 5 ) では、第 1 特別図柄が変動している期間中に第 1 図柄表示装置 8 3 に表示されている特別図柄の変動表示態様を可変 ( 更新 ) するための処理が実行される。そして、S 2 5 5 の処理を終えると、次に、第 1 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 5 ) にて更新された第 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a 2 の値が 0 であるかを判別し ( S 2 5 6 )、S 2 5 6 の処理にて特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i が 0 であると判別した場合は ( S 2 5 6 : Y e s )、第 1 特別図柄変動停止処理を実行し ( S 2 5 7 )、後述する S 2 5 9 の処理へ移行する。

10

【 1 4 0 4 】

第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 7 ) では、変動表示中の第 1 特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第 1 特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 7 ) では、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、実行中の第 2 特別図柄を、強制的に外れを示す表示態様で停止表示させる処理が実行される。さらに、実行中の第 2 特別図柄が大当たりに当選している場合にはその大当たりに関する情報を消去するための処理が実行される。この第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 7 ) の詳細については、図 1 2 4 を参照して後述する。また、S 2 5 6 の処理にて特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i が 0 ではないと判別した場合は ( S 2 5 6 : N o )、S 2 5 7 の処理をスキップして S 2 5 9 の処理へ移行する。

20

【 1 4 0 5 】

一方、S 2 5 4 の処理において特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合は ( S 2 5 4 : N o )、即ち、現在が特図 1 変動中では無いと判別した場合は、次に、第 1 特別図柄変動開始処理を実行する ( S 2 5 8 )。この第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 8 ) では、第 1 特別図柄の新たな抽選 ( 変動 ) を実行するための処理が行われるものであり、新たな抽選 ( 変動 ) を実行可能な状態であるかの判別と、新たな抽選 ( 変動 ) を実行可能な状態である場合には、新たな抽選 ( 変動 ) を行う処理が実行される。この第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 8 ) については、図 1 2 0 から図 1 2 2 を参照して詳しく後述する。

30

【 1 4 0 6 】

第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 8 ) を実行した後、S 2 5 6 の処理で特図 1 の変動中であると判別 ( S 2 5 6 : N o ) した後、或いは、第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 7 ) を実行した後は、次に、第 2 特別図柄に関する変動処理 ( S 2 5 9 ~ S 2 6 3 ) を実行する。

【 1 4 0 7 】

まず、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j の値が 0 よりも大きいかを判別する ( S 2 5 9 )。即ち、現在が第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の変動表示中であることを判別する。S 2 5 9 の処理において特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j の値が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合は ( S 2 5 9 : N o )、現在が特図 2 変動中では無い場合であるため、次に、第 2 特別図柄の新たな抽選 ( 変動 ) を実行するための第 2 特別図柄変動開始処理を実行し ( S 2 6 0 )、本処理を終了する。

40

【 1 4 0 8 】

第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 6 0 ) では、第 2 特別図柄保留球数格納エリア 2 0 3 b に保留データ ( 各種カウンタ値 ) が記憶されていれば、その保留データに基づいた当たり判定や変動パターンの選択処理が実行される。また、第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 6 0 ) では、抽選結果が大当たり ( または小当たり ) となる場合には、大当たりフラグ 2 0 3 i ( または小当たりフラグ 2 0 3 y ) をオンに設定する。

50

## 【 1 4 0 9 】

一方で、S 2 5 9 の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j の値が 0 よりも大きい、即ち、現在が特図 2 変動中であると判別した場合は ( S 2 5 9 : Y e s )、次に、第 2 特別図柄変動実行中処理を実行する ( S 2 6 1 )。この第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 6 1 ) の内容については、図 1 3 1 を参照して後述するが、上述した第 1 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 5 ) と同様の内容の処理を、処理対象を第 1 特別図柄から第 2 特別図柄へと変更して実行するものである。

## 【 1 4 1 0 】

そして、第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 6 1 ) を終わると、現在の特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j の値が 0 であるかを判別し ( S 2 6 2 )、0 であると判別した場合は ( S 2 6 2 : Y e s )、第 2 特別図柄変動停止処理を実行し ( S 2 6 3 )、その後本処理を終了する。一方、S 2 6 2 の処理において特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j の値が 0 では無いと判別した場合は ( S 2 6 2 : N o )、S 2 6 3 の処理をスキップして本処理を終了する。

## 【 1 4 1 1 】

第 2 特別図柄変動停止処理 ( S 2 6 3 ) については、図 1 3 2 を参照して後述するが、第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 7 ) と同様に、変動表示中の第 2 特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第 2 特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第 2 特別図柄変動停止処理 ( S 2 6 3 ) では、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、実行中の第 1 特別図柄変動を、強制的に外れを示す表示態様で停止表示させる処理が実行される。さらに、実行中の第 2 特別図柄が大当たりで当選している場合にはその大当たりに関する情報を消去するための処理が実行される。加えて、本実施形態では第 2 特別図柄の抽選で小当たりで当選し得るように構成していることから、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりでは無い場合に、小当たり或いは、外れに対応した処理が実行される。

## 【 1 4 1 2 】

以上、図 1 1 9 を参照して説明をした通り、本実施形態では第 1 特別図柄の抽選 ( 変動 ) と、第 2 特別図柄の抽選 ( 変動 ) と、を同時に ( 並行して ) 実行可能な構成において、1 回の特別図柄変動処理内で第 1 特別図柄に関する変動処理 ( S 2 5 4 ~ S 2 5 8 ) と、第 2 特別図柄に関する変動処理 ( S 2 5 9 ~ S 2 6 3 ) と、を実行するように構成している。よって、各特別図柄に対して新たな抽選 ( 変動 ) の実行が可能となった場合に遅滞なく変動処理を実行することができ、円滑な遊技を提供することができる。

## 【 1 4 1 3 】

また、本実施形態では、1 回の特別図柄変動処理において、第 1 特別図柄に関する変動処理を第 2 特別図柄に関する変動処理よりも先に ( 優先して ) 実行するように構成している。このように、各特別図柄の処理順位を明確に設定することにより、たとえ、第 1 特別図柄の変動停止タイミングと第 2 特別図柄の変動停止タイミングとが同一となったとしても、優先して第 1 特別図柄の変動停止処理が実行されることになる。

## 【 1 4 1 4 】

なお、本実施形態では、第 1 特別図柄に関する変動処理を、第 2 特別図柄に関する変動処理よりも優先して実行するように構成しているが、これに限ること無く、第 2 特別図柄に関する変動処理を、第 1 特別図柄に関する変動処理よりも優先して実行するように構成してもよい。

## 【 1 4 1 5 】

また、設定されている遊技状態において遊技者に有利となる抽選が実行される特別図柄種別に対する変動処理を優先して実行するように構成しても良く、設定される遊技状態に応じて遊技者に有利となる抽選が実行される特別図柄種別が切り替わるパチンコ機 1 0 であれば、変動処理を実行する特別図柄種別の順番を切り替える手段を設けると良い。このように構成することで、遊技者に有利となる抽選の抽選結果が、遊技者に不利となる抽選結果によって消滅 ( 破棄 ) されてしまうことを抑制することができる。

## 【 1 4 1 6 】

次に、図 1 2 0 を参照して、特別図柄変動処理 4 ( 図 1 1 9 の S 1 5 1 ) の一処理である第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 8 ) について説明する。図 1 2 0 は、この第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 8 ) を示すフローチャートである。

## 【 1 4 1 7 】

第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 2 0 の S 2 5 8 ) では、まず、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値 ( N 1 ) を取得し ( S 3 5 1 )、取得した第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値 ( N 1 ) が 0 より大きいかを判別する ( S 3 5 2 )。第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値 ( N 1 ) が 0 より大きいと判別した場合には ( S 3 5 2 : Y e s )、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値 ( N 1 ) を 1 減算する ( S 3 5 3 )。 10

## 【 1 4 1 8 】

そして、減算後の保留球数を示した保留球数コマンドを設定し ( S 3 5 4 )、第 1 特別図柄保留球数格納エリア 2 0 3 a の保留エリア 1 ~ 保留エリア 4 に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う ( S 3 5 5 )。より具体的には、保留エリア 1 実行エリア、保留エリア 2 保留エリア 1、保留エリア 3 保留エリア 2、保留エリア 4 保留エリア 3 といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

## 【 1 4 1 9 】

次に、第 1 特別図柄大当たり判定処理を実行する ( S 3 5 6 )。第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 1 2 0 の S 3 5 6 ) については、詳しく後述するが、第 1 特別図柄保留球実行エリア ( 図示せず ) にシフトされた第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの判定を実行する。 20

## 【 1 4 2 0 】

次に、第 1 特別図柄変動パターン選択処理が実行される ( S 3 5 7 )。第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 3 5 7 ) は、詳しく後述するが、第 1 特別図柄保留球実行エリア ( 図示せず ) に格納された変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。

## 【 1 4 2 1 】

第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 3 5 7 ) を実行し、次に、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であるか、即ち、現在の遊技状態が時短中であるかどうかを判別する ( S 3 5 8 )。時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 3 5 8 : Y e s )、特図 1 減算フラグ 2 0 3 d k をオンに設定し ( S 3 5 9 )、S 3 6 0 の処理に移行する。一方、S 3 5 8 の処理において時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値ではないと判別した場合には ( S 3 5 8 : N o )、遊技状態は通常状態であるため、そのまま本処理を終了する。このように、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値である場合、即ち、時短中である場合には、特図 1 減算フラグ 2 0 3 d k をオンに設定することで、変動停止時に時短中に開始された変動であるかを判別することができ、変動停止時に時短の終了条件を更新 ( 時短カウンタ 2 0 3 h の値を減算 ) することができる。 30

## 【 1 4 2 2 】

上述した S 3 5 9 の処理を実行した後、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 であるか判別する ( S 3 6 0 )。即ち、時短状態の終了条件である最終変動であるかを判別する。時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 であると判別した場合には ( S 3 6 0 : Y e s )、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m をオンに設定し ( S 3 6 1 )、本処理を終了する。一方、S 3 6 0 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 ではないと判別した場合には、時短遊技状態の最終変動ではないため、そのまま本処理を終了する。 40

## 【 1 4 2 3 】

次に、図 1 2 1 を参照して、第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 2 0 の S 2 5 8 ) の一処理である第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 3 5 6 ) について説明する。図 1 2 1 は、この第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 3 5 6 ) を示すフローチャートである。 50

## 【 1 4 2 4 】

第 1 特別図柄大当たり判定処理（図 1 2 1 の S 3 5 6）では、まず、第 1 特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（S 4 5 1）。そして、時短の終了条件が成立し待機している状態であるか、即ち、第 2 特別図柄の抽選で時短の最終変動が実行されている状態であるか否かを判別するために、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンに設定されているかを判別する（S 4 5 2）。時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンである（即ち、第 2 特別図柄が時短の最終変動中である）と判別した場合には（S 4 5 2 : Y e s）、今回設定されている時短状態の期間は終了しているため、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に通常状態を設定し（S 4 5 3）、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m と特図 2 減算フラグ 2 0 3 d l をオフに設定する（S 4 5 4）。次に、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 0 に設定し（S 4 5 5）、遊技状態が通常状態に切り替わったことを示す状態コマンドを設定し（S 4 5 6）、S 4 5 7 の処理に移行する。一方、S 4 5 2 の処理において、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンではないと判別した場合（S 4 5 2 : N o）、時短状態の最終変動が実行されている状態ではないため、S 4 5 3 ~ S 4 5 6 の処理をスキップし、S 4 5 7 の処理に移行する。

10

## 【 1 4 2 5 】

このように、時短状態の終了を待機している状態（他方の特別図柄で時短状態の最終変動が開始されている状態）である場合には、特別図柄の抽選結果を取得する前に、遊技状態を通常状態に設定することで、時短遊技状態が終了しているにも関わらず、時短状態の最終変動が実行されている特別図柄の変動が終了するまで、他方の特別図柄で時短遊技状態に基づく遊技を実行してしまうという不具合をなくすことができる。よって、適正な遊技を遊技者に提供することができる。

20

## 【 1 4 2 6 】

S 4 5 2 または S 4 5 3 の処理を終えると、次に、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a（図 2 3（b）参照）に基づいて、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（S 4 5 7）。そして、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（S 4 5 8）、大当たりであると判別した場合は（S 4 5 8 : Y e s）、第 1 特別図柄の大当たり当選を示すように大当たりフラグ 2 0 3 i をオンに設定する（S 4 5 9）。本実施形態では大当たりフラグ 2 0 3 i が、大当たり当選の有無を示す情報に加え、大当たり当選した特別図柄の種別を示す情報も記憶（設定）することが可能に構成されており、具体的には、特別図柄種別毎に大当たりの有無を示す情報を設定可能に構成している。よって、S 4 5 9 の処理では、大当たりフラグ 2 0 3 i のうち、第 1 特別図柄に対応する領域に対して大当たりを示す情報が設定される。

30

## 【 1 4 2 7 】

そして、第 1 特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（S 4 6 0）、取得した当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する第 1 特別図柄の大当たり図柄をセットし（S 4 6 1）、本処理を終了する。一方、S 4 5 8 の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S 4 5 8 : N o）、第 1 図柄表示装置 3 7 に第 1 特別図柄の外れ図柄をセットし（S 4 6 2）、本処理を終了する。

40

## 【 1 4 2 8 】

次に、図 1 2 2 を参照して、第 1 特別図柄変動開始処理（図 1 2 0 の S 2 5 8）の一処理である第 1 特別図柄変動パターン選択処理（S 3 5 7）について説明する。図 1 2 2 はこの第 1 特別図柄変動パターン選択処理（S 3 5 7）を示すフローチャートである。

## 【 1 4 2 9 】

第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 2 3 6 の S 3 5 7）では、まず、第 1 特別図柄大当たり判定処理（図 1 2 1 の S 3 5 6）において、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、第 1 特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（S 5 5 1）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、第 1 特別図柄に対して大当たりフラグ 2 0 3 i がオンであるか否かで判別される。この大当たりフラグ 2 0 3 i は、上述した第 1 特別図柄大当たり判定処理（図 1 2 1 参照）における S 4 5 9 の処理でオンに設定され

50



るものである。

【 1 4 3 0 】

S 5 5 1 の処理において、第 1 特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には ( S 5 5 1 : Y e s )、大当たり種別選択 4 テーブル 2 0 2 d b と、取得している第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とに基づいて、大当たり種別を決定する ( S 5 5 2 )。次いで、第 1 特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し ( S 5 5 3 )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に対応する現在の遊技状態 ( 通常状態、潜伏状態、確変状態 ) に対応した変動パターン選択 4 テーブル 2 0 2 d c を読み出す ( S 5 5 4 )。

【 1 4 3 1 】

そして、S 5 5 3 の処理で取得した変動種別カウンタ C S 2 の値と、S 5 5 4 の処理で読み出した変動パターン選択 4 テーブル 2 0 2 d c とに基づいて変動パターンを選択し ( S 5 5 5 )、S 5 5 5 の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図 1 変動パターンコマンドを設定する ( S 5 5 6 )。

【 1 4 3 2 】

次に、第 1 特別図柄の停止図柄を示す特図 1 停止種別コマンドを設定し ( S 5 5 7 )、第 1 図柄表示装置 3 7 で第 1 特別図柄の変動開始を設定し ( S 5 5 8 )、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値にセットし ( S 5 5 9 )、本処理を終了する。

【 1 4 3 3 】

一方、S 5 5 1 の処理において、第 1 特別図柄の抽選結果が外れである ( 即ち、第 1 特別図柄に対する大当たりフラグ 2 0 3 i がオフである ) と判別した場合には ( S 5 5 1 : N o )、S 5 5 2 の処理をスキップして S 5 5 3 の処理へ移行する。

【 1 4 3 4 】

次に、図 1 2 3 を参照して、特別図柄変動処理 4 ( 図 1 1 9 の S 1 5 1 ) の一処理である第 1 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 5 ) について説明をする。図 1 2 3 は第 1 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 5 ) を示すフローチャートである。この第 1 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 5 ) では、実行中の特別図柄変動の変動時間を更新するための処理と、第 2 特別図柄の抽選にて小当たり当選したことにより中断された特別図柄変動を再開するための処理が実行される。

【 1 4 3 5 】

第 1 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 5 ) では、まず、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 d h がオンに設定されているかを判別する。この特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 d h は第 2 特別図柄の抽選で小当たり当選した場合にオンに設定されるものである。本実施形態では、一方の特別図柄にて小当たり当選した時点で、他方の特別図柄が変動表示中である場合には、その他方の特別図柄変動を所定期間 ( 小当たり当選から小当たり遊技が終了するまでの期間 ) 中断し、所定期間経過後 ( 小当たり遊技終了後 ) に再度他方の特別図柄変動を再開させるように構成している。

【 1 4 3 6 】

このように構成することで、一方の小当たり遊技中に他方の特別図柄変動が終了してしまい、遊技者に分かり難い遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で小当たり遊技に当選したことに基づいて、他方の特別図柄抽選の抽選結果が破棄されることが無いため、例えば、小当たり当選したことによって、大当たり当選となる抽選結果 ( 小当たり当選よりも遊技者に有利となる抽選結果 ) が破棄されてしまう事態が発生することを禁止 ( 抑制 ) することができる。

【 1 4 3 7 】

S 7 5 1 の処理において、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 d h がオンに設定されていると判別した場合は ( S 7 5 1 : Y e s )、特図 1 変動再開コマンドを設定し ( S 7 5 2 )、特図 1 仮停止フラグをオフに設定し ( S 7 5 3 )、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値を 1 減算し ( S 7 5 4 )、第 1 図柄表示装置 3 7 の第 1 特別図柄の表示を更新し ( S 7 5

10

20

30

40

50

5)、本処理を終了する。

【1438】

本実施形態では、2ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理(図39参照)にて実行される特別図柄変動処理4(図119のS151参照)内で、第1特別図柄変動実行中処理(図119のS255参照)を実行するように構成しており、その第1特別図柄変動実行中処理(図123のS255参照)内で特図1変動時間カウンタ203diの値を更新(1減算)するように構成している。よって、例えば、第1特別図柄の変動時間として30秒の変動時間が設定された場合には、特図1変動時間カウンタ203diの値として「15000」が設定され、2ミリ秒毎に値が1減算されるように構成している。

【1439】

一方、S751の処理において特図1仮停止フラグ203dhがオンに設定されていないと判別した場合(S751:No)、即ち、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選していないと判別した場合は、S752、S753の処理をスキップしてS754の処理へ移行する。

【1440】

次に、図124を参照して、特別図柄変動処理4(図119のS151)の一処理である第1特別図柄変動停止処理(S257)について説明する。図124はこの第1特別図柄変動停止処理(S257)を示すフローチャートである。この第1特別図柄変動停止処理(S257)は、現在が特図1変動時間カウンタ203diの値が「0」とであると判別した場合、即ち、第1特別図柄(特図1)の変動時間が経過した場合に実行される処理である。

【1441】

第1特別図柄変動停止処理(図124のS257)を実行すると、まず第1特別図柄(特図1)に対して大当たりフラグ203iがオンに設定されているかを判別する(S851)。第1特別図柄に対して大当たりフラグ203iがオンに設定されていると判別した場合には(S851:Yes)、次に、特図2変動停止フラグ203dfをオンに設定し(S852)、特図2変動停止フラグ203dfがオンになったことを示す特図2変動停止コマンドを設定する(S853)。

【1442】

次に、第1図柄表示装置37の第2特別図柄を外れ図柄で停止表示し(S854)、特図2変動時間カウンタ203djの値を0に設置する(S855)。これにより、第1特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、実行中の第2特別図柄(特図2)の変動表示を、外れを示す表示態様(外れ図柄)で停止表示(確定表示)することができる。

【1443】

S855の処理を終えると、次に、第2特別図柄に対する大当たりフラグ203iがオンに設定されているかを判別し(S856)、オンに設定されていると判別した場合は(S856:Yes)、上述したS854の処理にて強制的に外れで停止表示された第2特別図柄に対して第2特別図柄の抽選結果を適応させるために、第2特別図柄に対する大当たりフラグ203iをオフに設定し(S857)、特図2大当たりに対する記憶情報を削除し(S858)、S859の処理へ移行する。一方で、S856の処理において、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選していないと判別した場合は、S857、808の処理をスキップして、S859の処理へ移行する。

【1444】

S859の処理では、まず、今回の特別図柄変動で当選した大当たりシナリオを設定し、(809参照)次いで、第1特別図柄に対応する大当たりフラグ203i、特図1減算フラグ203dk、特図2減算フラグ203dl、時短終了待機フラグ203dmをオフに設定し、時短カウンタ203hの値をリセットする(S860)。そして、遊技状態格納エリア203gに現在の遊技状態が大当たり中(大当たり遊技中)であることを示す情報を記憶する(S861)。遊技状態格納エリア203gは、抽選遊技に関する遊技状態

10

20

30

40

50

(通常状態、時短状態)と、当たり遊技に関する遊技状態(大当たり中、小当たり中)とを分けて記憶することができるように構成しており、S861の処理を実行することにより、大当たり当選したタイミングにおける抽選遊技に関する遊技状態(通常状態、時短状態)と、大当たり中であることを示す遊技状態とが記憶される。

【1445】

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

【1446】

S861の処理を終えると、次に、第1特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置113に対して指示するための特図1確定コマンドを設定し(S863)、第1特別図柄表示装置37で変動表示している第1特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し(S864)、本処理を終了する。

【1447】

一方、S851の処理において、第1特別図柄に対して大当たりフラグ203iがオンに設定されていないと判別した場合には(S851:No)、時短更新処理(S862)を実行し、上述したS863の処理に移行する。時短更新処理(S862)の詳細な説明については、図125を参照し後述する。

【1448】

このように、第1特別図柄変動停止処理(S257)では、第1特別図柄の抽選(第1抽選遊技)結果を示す図柄で変動表示を停止する処理(S859~S864)が実行される。また、今回の抽選結果が大当たりである場合には(S851:Yes)、変動中の第2特別図柄が、抽選結果が外れとなるように強制的に停止表示される(S854)。このように、一方の特別図柄を、大当たりを示す図柄で停止表示(確定表示)させる処理において、変動中の他方の特別図柄を強制的に停止させる処理を実行するように構成することで、同時に実行される複数の特別図柄変動に対して適正な処理を実行することができる。

【1449】

つまり、本実施形態のパチンコ機10のように、第1特別図柄に関する変動処理と、第2特別図柄に関する変動処理とを順に実行する構成において、第1特別図柄の抽選結果に基づいて実行される第2特別図柄の変動処理(強制停止処理)を、第1特別図柄に関する変動処理内で実行することにより、第2特別図柄に関する変動処理が実行されていないタイミングで第2特別図柄を強制停止することができるため、第2特別図柄に関する処理が重複してしまうことを防ぐことができスムーズに処理を実行することができる。

【1450】

なお、本実施形態では一方の特別図柄が大当たりを示す図柄で停止表示したタイミングで他方の特別図柄を、外れを示す図柄で強制的に停止させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、一方の特別図柄が大当たりに当選したと判別した場合、即ち、第1特別図柄大当たり判定処理(図121のS356)において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合(図121のS458:Yes)に、他方の特別図柄の変動を強制的に外れ図柄で停止させるように構成しても良い。この場合、強制的に外れ停止された他方の特別図柄に対して、一方の特別図柄の大当たり変動が終了するまでの期間、大当たりに当選することのない特殊変動を実行させるように構成すると良い。このように構成することで、一方の特別図柄で大当たりに当選した際に強制的に他方の特別図柄変動を停止させたことを遊技者が気づき難くすることができる。よって、他方の特別図柄変動が強制的に停止表示されたことを判別し、大当たり当選の有無を遊技者が把握してしまうことを抑制することができる。

【1451】

また、本実施形態のパチンコ機10では、一方の特別図柄が大当たりを示す図柄で停止表示した場合に、実行中の他方の特別図柄変動に対する抽選結果を破棄するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、一方の特別図柄に基づく大当たり遊技が終了するまでの間、他方の特別図柄変動を中断し、大当たり遊技終了後に中断中の特別図柄変動

10

20

30

40

50

を再開させるように構成しても良い。これにより、遊技者が実行した抽選遊技の遊技結果が破棄されることにより遊技者がパチンコ機 10 に不信感を持ってしまうことを抑制することができる。

#### 【1452】

加えて、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、実行中の他方の特別図柄変動を制御する場合に、実行中の他方の特別図柄の抽選結果に応じて変動制御内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、第 1 特別図柄が大当たり図柄で停止表示したタイミングで、第 2 特別図柄の抽選が外れであることを示すための変動（外れ変動）中である場合には、その抽選結果を破棄し、且つ、その外れ変動を強制停止させる強制停止処理を実行し、第 2 特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり、小当たり）であることを示すための変動（当たり変動）中である場合には、第 1 特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、第 2 特別図柄の変動が再開できるように中断処理を実行するように構成しても良い。

10

#### 【1453】

この場合、第 1 特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、新たな第 2 特別図柄変動が実行されるのか、中断中の第 2 特別図柄変動が再開されるのかについて遊技者に興味を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、このような構成を用いた場合は、第 1 特別図柄の大当たり遊技中における第 2 特別図柄の状況（中断中か否か）を遊技者に示唆するための示唆演出を実行するように構成すると良い。

#### 【1454】

次に、図 125 を参照して、特別図柄の変動停止処理（第 1 特別図柄変動停止処理（図 119 の S151 参照）、第 2 特別図柄変動停止処理（図 132 の S263 参照））の一処理である時短更新処理（S862（S1661））について説明する。図 125 はこの時短更新処理（S862（S1661））の内容を示すフローチャートである。この時短更新処理（S862（S1661））では、遊技状態が時短状態である場合に、特別図柄の変動停止時に時短カウンタ 203h の値を更新し、終了条件が満たされる場合には、遊技状態を通常状態へと移行する処理を実行する。なお、後述する説明では、第 1 特別図柄の変動が停止される場合の処理について説明するが、対象が第 2 特別図柄である場合にも同様の処理を実行する。

20

#### 【1455】

時短更新処理（S864（S1661））が実行されると、まず、特図 1 減算フラグ 203dk がオンであるかどうか、即ち、今回実行されている特別図柄の変動が、時短遊技中に変動を開始したものであるかどうかを判別する（S2101）。特図 1 減算フラグ 203dk がオンではある、即ち、時短遊技中に変動を開始していると判別した場合には（S2101：Yes）、時短カウンタ 203h の値を減算する（S2102）。そして、特図 1 減算フラグ 203dk をオフに設定し（S2103）、S2104 の処理に移行する。一方、S2101 の処理において、特図 1 減算フラグ 203dk がオンではないと判別した場合には（S2101：No）、時短状態の更新の契機となる変動停止ではないため、S2102～S2106 の処理をスキップし、S2107 の処理へと移行する。

30

#### 【1456】

上述したように、特別図柄の変動開始時に、遊技状態が時短状態である場合には、対応する図柄種別の減算フラグをオンに設定することで変動停止時に、時短カウンタ 203h の値を減算することができる。よって、時短遊技状態の最終変動が停止するまで時短遊技状態を設定することが出来る。このように構成することで、遊技者にとって有利となる時短遊技状態を、最大限長い期間として提供することができる。

40

#### 【1457】

また、上述したように、本実施形態では、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、第 1 特別図柄の変動を仮停止し、小当たり遊技が終了するまでの期間は変動を再開しないよう構成している。そして、その小当たり遊技中に V 入賞が発生し、大当たりが付与され、その大当たり遊技終了後に、仮停止していた第 1 特別図柄の変動が再開する。さらに、詳しくは図 137 を参照し後述するが、大当たり遊技が開始される前に特図 1 減算

50

フラグ 2 0 3 d k をオフに設定するため、仮停止していた変動が再開し停止する場合には、特図 1 減算フラグ 2 0 3 d k がオフであるため、時短カウンタ 2 0 3 h の値が減算されない。即ち、V 入賞による大当たり遊技終了後の仮停止していた特別図柄の変動停止時には残時短回数が減算されないように構成している。このように構成することで、大当たり種別により設定された時短の規定期間に加えて、仮停止していた特図の残変動時間も時短遊技が設定されるため、遊技者にとって有利な期間となる時短状態を最大限長い期間となるよう設定することができる。よって、遊技の興趣が向上する。

【 1 4 5 8 】

S 2 1 0 4 の処理では、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンであるか判別する ( S 2 1 0 4 )。時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンであると判別した場合 ( S 2 1 0 4 : Y e s )、即ち、今回の特別図柄の変動が時短の最終変動であり、また、第 2 特別図柄 ( 他方の特別図柄 ) において、時短の最終変動から次の変動が開始されていない状態である場合には、遊技状態を通常状態へと移行するタイミングであるため、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m をオフに設定し ( S 2 1 0 5 )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に通常状態を設定する ( S 2 1 0 6 )。そして、S 2 1 0 7 の処理へ移行する。

【 1 4 5 9 】

一方、S 2 1 0 4 の処理において、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンではないと判別した場合には ( S 2 1 0 4 : Y e s )、時短遊技の最終変動が実行されていない状態、即ち、時短状態が継続している状態であるため、上述した S 2 1 0 5 ~ S 2 1 0 6 の処理をスキップし、S 2 1 0 7 の処理に移行する。このように、同時変動タイプの遊技機において、時短遊技の最終変動となる変動の停止時に、他方の特別図柄で時短遊技状態の規定回数を超えた変動 ( 最終変動から次の変動 ) が実行されていないかを判別し、実行されていない場合には、遊技状態を移行させる。このように構成することで違和感のない遊技を遊技者に対し提供することができる。

【 1 4 6 0 】

S 2 1 0 1、S 2 1 0 4、S 2 1 0 6 のいずれかの処理が終了すると S 2 1 0 7 の処理に移行する。S 2 1 0 7 の処理では、時短カウンタ 2 0 3 h の値と遊技状態とを示すコマンドを設定し ( S 2 1 0 7 )、本処理を終了する。

【 1 4 6 1 】

次に、図 1 2 6 を参照して、特別図柄変動処理 4 ( 図 1 1 9 の S 1 5 1 ) の一処理である第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 6 0 ) について説明する。図 1 2 6 はこの第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 6 0 ) を示すフローチャートである。

【 1 4 6 2 】

第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 6 0 ) が実行されると、まず、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f がオンに設定されているかを判別する ( S 9 5 1 )。即ち、本処理が実行される直前に ( 同一の特別図柄変動処理 4 ( 図 1 1 9 の S 1 5 1 参照 ) 内で ) 実行された第 1 特別図柄の抽選 ( 第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 1 2 1 の S 3 5 6 参照 ) ) にて大当たりに当選したか否かを判別する。

【 1 4 6 3 】

S 9 5 1 の処理において、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f がオンに設定されていると判別した場合は ( S 9 5 1 : Y e s )、第 2 特別図柄の変動を開始するための各種処理をスキップし、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f をオフに設定し ( S 9 5 2 )、本処理を終了する。つまり、本実施形態では、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f を用いることで、第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 1 2 1 の S 3 5 6 参照 ) において、第 1 特別図柄を大当たり図柄で停止表示すると共に、第 2 特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させた後に、新たな第 2 特別図柄変動が実行されることを禁止している。これにより、第 1 特別図柄に関する変動処理内で第 2 特別図柄を強制的に停止表示させたとしても不具合が生じること無く制御処理を実行することができる。

【 1 4 6 4 】

本実施形態では、S 9 5 1 の処理において特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f がオンに設

定されていると判別すると (S 9 5 1 : Y e s )、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f をオフに設定するように構成しているため、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f を設定することで、第 2 特別図柄変動開始処理 (図 1 2 6 の S 2 6 0) を 1 回だけスキップすることができるように構成している。

【 1 4 6 5 】

これは、第 2 特別図柄変動開始処理 (S 2 6 0) が実行される直前に (同一の特別図柄変動処理 4 (図 1 1 9 の S 1 5 1 参照) 内で) 実行された第 1 特別図柄の抽選 (第 1 特別図柄大当たり判定処理 (図 1 2 1 の S 3 5 6 参照)) にて大当たりに当選した場合のみ、直後に実行される第 2 特別図柄変動開始処理 (図 1 2 6 の S 2 6 0) をスキップすれば、その後、第 1 特別図柄大当たり判定処理 (図 1 2 1 の S 3 5 6 参照) にて設定された大当たり情報 (大当たりシナリオ) に基づいて大当たり遊技が開始され、特別図柄変動処理 4 (図 1 1 9 の S 1 5 1 参照) の S 2 5 1 の処理によって、大当たり遊技が終了するまで、第 2 特別図柄変動開始処理 (図 1 1 9 の S 2 6 0) が実行されないように構成されているためである。

10

【 1 4 6 6 】

このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、他方の特別図柄の変動処理をスキップする処理を簡素化することができるため、主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【 1 4 6 7 】

なお、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果 (大当たり当選) である場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示 (外れ図柄で停止表示) させ、一方の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技が実行されるまで、他方の特別図柄の新たな変動 (抽選) が実行されないようにするために特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f を設定し他方の特別図柄の変動処理を 1 回スキップさせる構成を用いているが、これ以外の構成を用いても良い。

20

【 1 4 6 8 】

つまり、一方の特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果 (大当たり当選) である場合に、その大当たり当選に基づく大当たり遊技が終了するまで、他方の特別図柄抽選 (変動) で大当たりに当選しないように構成すれば良く、例えば、後述する主制御装置 1 1 0 のメイン処理 (図 5 5 参照) にて大当たり遊技を実行するための大当たり制御処理 (図 5 6 の S 1 8 0 4 参照) が実行される場合に、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f をオフに設定するように構成しても良い。

30

【 1 4 6 9 】

このように構成することで、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f をオンにするタイミングを第 1 特別図柄が大当たり図柄で停止表示されるタイミングよりも前に設定したとしても、大当たり遊技が実行されるまで新たな第 2 特別図柄の変動 (抽選) が実行されることを禁止することができる。

【 1 4 7 0 】

また、本実施形態では、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f がオンに設定されている状態で第 2 特別図柄変動開始処理 (図 1 2 6 の S 2 6 0 参照) が実行された場合に、第 2 特別図柄の変動処理をスキップする、即ち、新たな変動を開始しない (第 2 特別図柄を停止させたままにする) ように構成しているが、これに限ること無く、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f がオンに設定されている場合専用の第 2 特別図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。

40

【 1 4 7 1 】

この場合、大当たりに当選しない特殊抽選を用いて第 2 特別図柄の抽選を行い、その特殊抽選の結果に基づいて決定した変動パターンに対応する期間、第 2 特別図柄の変動表示を実行するように構成しても良いし、第 2 特別図柄の抽選を実行すること無く、第 1 特別図柄の大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されるまでの期間、大当たり遊技中の特定タイミングに到達するまでの期間、或いは、大当たり遊技が終了するまでの期間、第 2

50

特別図柄を変動表示するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して、特別図柄変動を強制停止させたことを分かり難くすることができる。

【1472】

なお、上述した各特別図柄に関する変動処理の内容は、その内容を示すコマンドを設定することにより、適宜、音声ランプ制御装置113側へと出力されるように構成されており、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmに表示される第3図柄、第4図柄の変動表示を上述した第1図柄表示装置37に表示される各特別図柄の表示態様と同期させることができるように構成しているが、第1図柄表示装置37に表示される第2特別図柄を強制停止させている間、第2特別図柄が強制的に停止表示されたことを示すコマンドを音声ランプ制御装置113側で受信した場合に、第3図柄表示装置81にて変動表示される第2特別図柄に対応する第3図柄、或いは、第4図柄を用いて、強制停止中の変動演出を実行するように構成しても良い。

10

【1473】

このように、遊技者が視認し易い第3図柄表示装置81に特別図柄の変動表示と同期させて変動表示される各図柄（第3図柄、第4図柄）を用いて、実際の第2特別図柄が強制停止中に変動演出を実行するように構成した場合であっても、遊技者に対して、特別図柄変動を強制停止させたことを分かり難くすることができる。

【1474】

S951の処理において、特図2変動停止フラグ203dfがオンに設定されていない、即ち、第1特別図柄が大当たり図柄で停止表示されていないと判別した場合は（図126のS951：No）は、S953～S959の処理を実行し、後述するS960の処理へ移行する。このS953～S959の処理は、上記した第1特別図柄変動開始処理（図120のS258）のS351～S357までの各処理に対して、第1特別図柄保留球数カウンタ203dd、第1特別図柄保留球数カウンタの値（N1）、第1特別図柄保留球格納エリア203da、第1特別図柄大当たり判定処理（S355）、第1特別図柄変動パターン選択処理（S356）を、第2特別図柄保留球数カウンタ203de、第2特別図柄保留球数カウンタの値（N2）、第2特別図柄保留球格納エリア203db、第2特別図柄大当たり判定処理（S958）、第2特別図柄変動パターン選択処理（S959）に変更した点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

20

【1475】

さらに、第2特別図柄変動パターン選択処理（S909）を実行した後、S960～S963の処理を実行し、本処理を終了する。このS960～S963の処理は、上述した第1特別図柄変動開始処理（図120のS258）のS358～S361までの各処理に対して、特図1減算フラグ203dkを特図2減算フラグ203dlに変更した点を除いては同一であるのでその説明は省略する。

30

【1476】

上述したように、本実施形態では、第1特別図柄の変動と第2特別図柄の変動が同時に実行される遊技機であるため、両方の特別図柄の変動開始時に、同一の処理を実行することで他方の特別図柄において、残時短回数が減算されないなどの不具合を防止することが出来る。

40

【1477】

次に、図127を参照して、第2特別図柄変動開始処理（図126のS260）の一処理である第2特別図柄大当たり判定処理（S955）について説明する。図127は、第2特別図柄大当たり判定処理（S955）を示すフローチャートである。この第2特別図柄大当たり判定処理（S955）は、上述した第1特別図柄大当たり判定処理（図121のS356）に対して、対象となる特別図柄の種別を第1特別図柄から第2特別図柄へと変更し、その他、一部処理を追加したものである。

【1478】

第2特別図柄大当たり判定処理（図127のS955）では、上記した第1特別図柄大当たり判定処理（図121のS356）に対して、次の点で相違する。即ち、S451の

50

処理に対応する S 1 0 5 1 の処理で、第 1 特別図柄保留球実行エリア（図示せず）を、第 2 特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に変更した点と、S 4 5 2 ~ S 4 6 1 の処理に対応する S 1 0 5 2 ~ S 1 0 6 1 の処理で、対象を特図 1（第 1 特別図柄）から特図 2（第 2 特別図柄）に変更した点と、特別図柄の抽選結果が外れである場合に実行される処理を変更した点で相違する。その他の点は同一であるので、その説明は省略する。

【 1 4 7 9 】

第 2 特別図柄大当たり判定処理（図 1 2 7 の S 9 5 5）において、今回の抽選が大当たりでは無いと判別した場合は（S 1 0 5 8 : N o）、特図 2 外れ変動処理を実行し（S 1 0 6 2）、本処理を終了する。

【 1 4 8 0 】

この特図 2 外れ変動処理（S 1 0 6 2）は、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たり以外、即ち、小当たり、或いは外れである場合に実行される処理である。詳細な説明は図 1 2 8 を参照して後述するが、抽選結果が外れである場合は、上述した第 1 特別図柄大当たり判定処理（図 1 2 1 の S 3 5 6）の S 4 6 2 の処理と同様の処理が実行され、抽選結果が小当たりである場合は、小当たり当選に対応する処理が実行される。

【 1 4 8 1 】

ここで、図 1 2 8 を参照して、特図 2 外れ変動処理（S 1 0 6 2）の内容について説明をする。図 1 2 8 は、特図 2 外れ変動処理（S 1 0 6 2）を示したフローチャートである。

【 1 4 8 2 】

特図 2 外れ変動処理（S 1 0 6 2）では、まず、今回の抽選結果（第 2 特別図柄大当たり判定処理（図 1 2 7 の S 9 5 5 参照）の S 1 0 5 7 の処理で取得した抽選結果）が小当たりであるかを判別する（S 1 1 5 1）。

【 1 4 8 3 】

S 1 1 5 1 の処理で小当たりに当選していると判別した場合は（S 1 1 5 1 : Y e s）、小当たりフラグ 2 0 3 d g をオンに設定し（S 1 1 5 2）、第 2 特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（S 1 1 5 3）、次いで、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する第 2 特別図柄の小当たり図柄をセットし（S 1 1 5 4）、本処理を終了する。

【 1 4 8 4 】

一方、S 1 1 5 1 の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無い、即ち、外れであると判別した場合は（S 1 1 5 1 : N o）、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する第 2 特別図柄の外れ図柄をセットし（S 1 1 5 5）、本処理を終了する。

【 1 4 8 5 】

以上、説明をした通り、第 2 特別図柄変動開始処理（図 1 2 6 の S 2 6 0 参照）の一処理として実行される特図 2 外れ変動処理（図 1 2 8 の S 1 0 6 2）、即ち、特別図柄の変動（抽選）を開始するタイミングにて実行される処理で小当たりに当選したと判別した場合に小当たりフラグ 2 0 3 d g をオンに設定することで、第 2 特別図柄の変動停止タイミングでその小当たりフラグ 2 0 3 d g の設定状況に基づいて小当たり当選に対応する処理を容易に実行することができる。

【 1 4 8 6 】

次に、図 1 2 9 を参照して、第 2 特別図柄変動開始処理（図 1 2 6 の S 2 6 0）の一処理である第 2 特別図柄変動パターン選択処理（S 9 5 9）について説明する。図 1 2 9 はこの第 2 特別図柄変動パターン選択処理（S 9 5 9）を示すフローチャートである。

【 1 4 8 7 】

第 2 特別図柄変動パターン選択処理（図 1 2 9 の S 9 5 9）では、上記した第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 1 2 2 の S 3 5 7）に対して、次の点で相違する。S 5 5 1 の処理に対応する S 1 2 5 1 の処理で、特図 1 抽選結果（第 1 特別図柄の抽選結果）が特図 2 抽選結果（第 2 特別図柄の抽選結果）に変更される点と、S 5 5 2 ~ S 5 5 9 までの各処理に対応する S 1 2 5 2 ~ S 1 2 5 6、S 1 2 5 8 ~ S 1 2 6 0 の各処理で、特図 1 変動パターンコマンド（第 1 特別図柄の変動パターンコマンド）が特図 2 変動パターンコ

10

20

30

40

50



マンドに変更される点と、特図2外れ変動パターン選択処理(S1257)の処理を追加する点と、でそれぞれ相違する。その他の点は同一であるので、詳細な説明は省略する。

【1488】

次に、図130を参照して、第2特別図柄変動開始処理(図126のS260)の一処理である第2特別図柄変動パターン選択処理(S959)にて実行される特図2外れ変動パターン選択処理(図130のS1257)の内容について説明をする。

【1489】

第2特別図柄変動開始処理(図126のS260)が実行されると、まず、今回の抽選結果が小当たりであるかを判別する(S1351)。このS1351の処理では、第2特別図柄大当たり判定処理(図127のS959参照)のS1057の処理にて取得した抽選結果に基づいて判別を実行する。

10

【1490】

S1351の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合は(S1351:Yes)、次に、小当たり種別カウンタC5の値を取得し(S1352)、取得した小当たり種別カウンタC5の値に基づいて小当たり種別を選択する(S1353)。なお、本実施形態のパチンコ機10では、小当たり種別が1種類しかないため、取得した小当たり種別カウンタC5の値に基づいて異なる小当たり種別が設定されることがないが、例えば、複数の小当たり種別を設定可能に構成されたパチンコ機10であれば、取得した小当たり種別カウンタC5の値の範囲に対して異なる小当たり種別が規定される小当たり種別選択テーブルを設け、S1352及びS1353の処理によって異なる小当たり種別

20

【1491】

本実施形態のように、小当たり種別が1種類しかないにも関わらず、S1352及びS1353の処理を用いるように構成しておくことで、例えば、パチンコ機10の開発期間中に遊技の仕様が変更されたとしても、その変更に対して容易に対応をすることができる。

【1492】

S1353の処理を終えると、次いで、現在の遊技状態に応じた変動パターン選択テーブルを読み出し(S1354)、読み出した変動パターン選択テーブルと、取得した変動種別カウンタCS1の値と、に基づいて小当たり用の変動パターン(小当たり変動パターン)を選択する(S1355)。そして、S1355の処理で選択した小当たり変動パターンを示す特図2変動パターンコマンドを設定し(S1356)、本処理を終了する。

30

【1493】

一方、S1351の処理で、今回の抽選結果が小当たりでは無い(外れである)と判別した場合は(S1351:No)、抽選結果が外れである場合の処理(S1357~S1359)を実行する。S1357の処理では、まず、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブルを読み出し(S1357)、取得した変動種別カウンタCS2の値に基づいて変動パターンを選択し(S1358)、選択した変動パターンに基づいて特図2変動パターンコマンドを設定し(S1359)、本処理を終了する。

【1494】

40

次に、図131を参照して、特別図柄変動処理4(図119のS151)の一処理である第2特別図柄変動実行中処理(S261)の内容について説明をする。図131は、第2特別図柄変動実行中処理(S261)を示したフローチャートである。本実施形態では、第1特別図柄の抽選で小当たりに当選しないように構成しているため、この第2特別図柄変動実行中処理(S261)では、上述した第1特別図柄変動実行中処理(図123のS255参照)に対して、他方の特別図柄にて小当たりに当選(小当たり遊技を実行)した場合に設定されるフラグ(特図1仮停止フラグ203dh)がオンに設定されているかを判別する処理を省略している点で相違し、それ以外は、処理の対象を第1特別図柄から第2特別図柄へと変更した点以外が同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【1495】

50

なお、第1特別図柄の抽選において小当たりに当選し得るように構成したパチンコ機10であれば、第1特別図柄の抽選で小当たりに当選したこと（小当たり遊技が実行されること）を示すためのフラグ（例えば、特図2仮停止フラグ）を設け、この第2特別図柄変動実行中処理にて、上述した第1特別図柄変動実行中処理（図123のS255参照）と同様の処理を実行すれば良い。

#### 【1496】

次に、図132を参照して、特別図柄変動処理4（図119のS151）の一処理である第2特別図柄変動停止処理（S263）について説明する。図132はこの第2特別図柄変動停止処理（S263）を示すフローチャートである。第2特別図柄変動停止処理（S263）では、上記した第1特別図柄変動停止処理（図124のS257参照）に対し

10

#### 【1497】

即ち、第1特別図柄変動停止処理（図124のS257参照）におけるS852の処理を削除した点と、S851及びS853～S864の処理対象を第2特別図柄に変更した点（S1551及びS1553～S1513）と、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に（S1551：No）、特図2外れ停止処理（S1558）を実行する点とでそれぞれ相違する。その他の点は同一であるので、詳細な説明は省略する。

#### 【1498】

20

次に、図133を参照して、第2特別図柄変動停止処理（図132参照）において実行される特図2外れ停止処理（S1564）の内容について説明をする。図133は特図2外れ停止処理（S1564）の内容を示したフローチャートである。この特図2外れ停止処理（S1564）は、第2特別図柄大当たり判定処理（図127のS955参照）にて取得した抽選結果が大当たり以外（小当たり、または外れ）である場合に対応した特別図柄変動の停止処理を実行するものである。

#### 【1499】

特図2外れ停止処理（S1564）が実行されると、まず小当たりフラグ203dgがオンに設定されているかを判別し（S1651）、小当たりフラグ203dgがオンに設定されていると判別した場合は（S1651：Yes）、特図1仮停止フラグ203dhをオンに設定し（S1652）、特図1仮停止フラグ203dhがオンに設定されたことを示すための特図1仮停止コマンドを設定する（S1653）。ここで設定された特図1仮停止コマンドは、主制御装置110のメイン処理（図55参照）で実行される外部出力処理（S1801）によって音声ランプ制御装置113へと出力される。そして、音声ランプ制御装置113側で特図1仮停止コマンドを受信した場合には、第1特別図柄（特図1）が仮停止したこと（していること）を示すための仮停止態様を第3図柄表示装置81に表示させるための表示用コマンドを設定し、表示制御装置114へと出力する。表示制御装置114は受信した表示用コマンドに基づいて第3図柄表示装置81に特図1の仮停止態様表示を表示するための処理を実行する。このように構成することで、遊技者に対し

30

40

#### 【1500】

図133に戻り説明を続ける。S1653の処理を終えると、次に、小当たり遊技に対応する小当たりシナリオ（小当たり用の開放動作シナリオ）を設定し（S1654）、小当たりフラグ203dgをオフに設定し（S1655）、遊技状態格納エリア203gに小当たり遊技中（小当たり中）であることを示す当たり情報を記憶し（S1656）、第2特別図柄が小当たりを示す図柄（小当たり図柄）で停止表示（確定表示）されることを示すための特図2確定コマンドをセットし（S1657）、第1図柄表示装置37の第2特別図柄を小当たり図柄で変動停止（確定表示）する（S1658）。そして、残時短回数の減算などの処理を行う時短更新処理（S1661（S863））を実行し、本処理を終了する。

50

## 【 1 5 0 1 】

一方、S 1 6 5 1 の処理で小当たりフラグ 2 0 3 d g がオフに設定される場合は ( S 1 6 5 1 : N o ) 、第 2 特別図柄が外れを示す図柄 ( 外れ図柄 ) で停止表示 ( 確定表示 ) されることを示すための特図 2 確定コマンドをセットし ( S 1 6 5 9 ) 、第 1 図柄表示装置 3 7 の第 2 特別図柄を外れ図柄で変動停止 ( 確定表示 ) する ( S 1 6 6 0 ) 。そして、時短更新処理を実行し ( S 1 6 6 1 ( S 8 6 3 ) ) 、本処理を終了する。

## 【 1 5 0 2 】

なお、時短更新処理 ( S 1 6 6 1 ( S 8 6 3 ) ) については、図 1 2 5 を参照して上述した時短更新処理 ( S 8 6 3 ( S 1 6 6 1 ) ) の S 2 1 0 1 と S 2 1 0 4 の処理において参照した特図 1 減算フラグ 2 0 3 d k を、特図 2 減算フラグ 2 0 3 d l に変更する点で相違するのみであるため、その詳細な説明を省略する。

10

## 【 1 5 0 3 】

以上、説明をした通り、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示の制御はそれぞれ独立して並行して実行可能に構成されているので、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを同時に変動表示させることができる。よって、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。

## 【 1 5 0 4 】

また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄が同時に変動表示して抽選遊技が実行される構成であっても、第 1 または第 2 特別図柄の一方で大当たり遊技が発生した場合には、他方の特別図柄の変動表示が停止されるので、遊技者は、大当たり遊技に集中して遊技を行うことができる。

20

## 【 1 5 0 5 】

なお、本実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのどちらか一方で大当たりを示す図柄 ( 大当たり図柄 ) が停止表示された場合に、他方の特別図柄を強制的に外れ図柄で停止表示させるように構成したが、それに限らず、他方の特別図柄を仮停止または変動時間の計測を中断した状態で変動表示するように構成してもよい。このような場合では、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握

30

## 【 1 5 0 6 】

次に、図 1 3 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 ( 図 3 9 ) の一処理である始動入賞処理 4 ( S 1 5 2 ) を説明する。図 1 3 4 は、この始動入賞処理 4 ( S 1 5 2 ) を示すフローチャートである。始動入賞処理 4 ( 図 1 3 4 の S 1 5 2 ) は、特図入球口 6 4 、第 2 入球口 1 6 4 5 のいずれかに球が入球 ( 始動入賞 ) したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数 ( 特図入球口 6 4 、第 2 入球口 1 6 4 5 にそれぞれに最大 4 個 ) まで、取得した各カウンタ値を第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b にそれぞれ格納する処理である。

40

## 【 1 5 0 7 】

また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b にそれぞれ記憶されると、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b のそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理 ( 所謂、先読み処理 ) が実行される。以下、始動入賞処理 4 ( 図 1 3 4 の S 1 5 2 ) について説明する。

## 【 1 5 0 8 】

始動入賞処理 4 ( 図 1 4 7 の S 1 5 2 ) では、まず、球が第 1 始動口である特図入球口 6 4 に入球 ( 始動入賞 ) したか否かを判別する ( S 1 7 5 1 ) 。ここでは、特図入球口 6

50

4 内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が特図入球口 6 4 に入球した（始動入賞があった）と判別する（S 1 7 5 1 : Y e s）、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（N 1）を取得し（S 1 7 5 2）、その取得した値（N 1）が 4 未満であるかを判別する（S 1 7 5 3）。

【1 5 0 9】

つまり、現時点で特図入球口 6 4 に対する保留個数が上限値である 4 個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（N 1）が 4 未満であると判別した場合には（S 1 7 5 3 : Y e s）、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（N 1）を 1 加算し（S 1 7 5 4）、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して特図入球口 6 4 の保留個数（第 1 特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（S 1 7 5 5）。

10

【1 5 1 0】

そして、各種カウンタ値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄保留球実行エリア 2 0 3 a の対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）する（S 1 7 5 6）。

【1 5 1 1】

次に、第 1 先読み処理を実行する（S 1 7 5 7）。この第 1 先読み処理（S 1 7 5 7）については、図 1 3 5 を参照して後述するが、新たに第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a に記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本実施形態では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a に記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。

20

【1 5 1 2】

また、本実施形態では、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a に新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、第 1 特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、第 1 特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、第 1 特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、第 2 特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

30

【1 5 1 3】

そして、S 1 7 5 7 の処理を実行すると、次に S 1 7 5 8 の処理を実行する。また、S 1 7 5 1 の処理で球が特図入球口 6 4 に入球していないと判別した場合（S 1 7 5 1 : N o）、或いは、S 1 7 5 3 の処理で、現時点で特図入球口 6 4 に対する保留個数が上限値であると判別した場合（S 1 7 5 3 : N o）は、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（N 1）を加算する処理をスキップして、S 1 7 5 8 の処理へ移行する。

【1 5 1 4】

上述した通り、本実施形態では、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（N 1）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた第 1 先読み処理（S 1 7 5 7）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、S 1 7 5 3 の処理で第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（N 1）が上限数（4）であると判別した場合（S 1 7 5 3 : N o）、即ち、第 1 特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口 6 4 に球を入球させた場合に第 1 先読み処理（S 1 7 5 7）を実行することができるように構成しても良い。これにより、第 1 特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、第 1 特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口 6 4 に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、第 1 特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口 6 4 に球が入球した際に遊技意欲が

40

50

低下してしまうことを抑制することができる。

【1515】

次に、S1758～S1764までの各処理については、S1751～S1757までの各処理で実行された第1始動口（特図入球口64）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第2入球口1645に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。なお、本実施形態では、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選し得るように構成していることから、S1763の処理では、小当たり種別カウンタC5の値も取得される。

【1516】

次に、図135を参照して、始動入賞処理4（図134のS152）の一処理である第1先読み処理（S1757）について説明する。図136は、この第1先読み処理（S1757）を示すフローチャートである。

【1517】

第1先読み処理（図135のS1757）では、まず、新たに第1特別図柄保留格納エリア203aに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1の各値を読み出す（S1821）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（S1822）。

【1518】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第1特別図柄保留格納エリア203aに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。

【1519】

具体的には、本実施形態のパチンコ機10は、第1特別図柄の抽選（変動）と、第2特別図柄の抽選（変動）とが、同時に（並行して）実行されるように構成されており、且つ、各特別図柄の抽選結果に対応させて設定される変動時間が、特別図柄の抽選時における保留記憶数（保留図柄個数）によって可変されるように設定されるので、各特別図柄の変動（抽選）が開始するタイミングを事前に判別することが困難だからである。

【1520】

そして、S1823の処理における判別結果が大当たりである（低確率状態のみ大当たり、高確率状態のみ大当たり、低確率状態、高確率状態の何れも大当たり）と判別した場合は（S1823：Yes）、大当たりに当選する条件（抽選時に設定される遊技状態）と、当選した場合の大当たり種別とを示す第1入賞コマンドを設定し（S1824）、本処理を終了する。

【1521】

一方、S1823の処理における判別結果が大当たりでは無い（特別図柄が高確率状態でも、低確率状態でも外れである）と判別した場合は（S1823：No）、外れを示す第1入賞コマンドを設定し（S1825）、本処理を終了する。

【1522】

ここで、S1824、或いはS1825の処理で設定された第1入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、S1821の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置110のメイン処理（図54参照）にて実行される外部出力処理（S2401）によって音声ランプ制御装置113に対して出力される。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 2 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

## 【 1 5 2 4 】

なお、本実施形態では、先読み処理を実行する場合に、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。

10

## 【 1 5 2 5 】

このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

## 【 1 5 2 6 】

さらに、第 1 特別図柄保留格納エリア 2 0 3 a に格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

20

## 【 1 5 2 7 】

また、本実施形態では、第 1 特別図柄保留格納エリア 2 0 3 a に新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置 1 1 0 の先読み処理において、第 1 特別図柄保留格納エリア 2 0 3 a に新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

30

## 【 1 5 2 8 】

このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置 1 1 0 から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機 1 0 にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

40

## 【 1 5 2 9 】

次に、図 1 3 6 を参照して、始動入賞処理 4（図 1 3 4 の S 1 5 2）の一処理である第 2 先読み処理（S 1 7 6 4）について説明する。図 1 3 6 は、この第 2 先読み処理（S 1 7 6 4）を示すフローチャートである。第 2 先読み処理（図 1 3 4 の S 1 7 6 4）は、上記した第 1 先読み処理（図 1 3 3 の S 1 7 5 7）が第 1 始動口（特図入球口 6 4）に球が入球（始動入賞）したことに基づく保留データ（入賞情報）を事前に判別（先読み）して、各種判定を行う処理であるのに対して、判定を行う対象を第 1 始動口に始動入賞したことに基づく入賞情報から第 2 始動口（第 2 入球口 1 6 4 5）に始動入賞したことに基づく

50

入賞情報へと変更した点でなるのみであり、その他は同一の処理が実行されるため、詳細な説明は省略する。

【1530】

次に、図137を参照して、本第4実施形態におけるV通過処理4(S153)の詳細について説明する。図137は、このV通過処理4(S153)の内容を示したフローチャートである。本第4実施形態におけるV通過処理4(S153)は、第1実施形態におけるV通過処理(図52のS153参照)に対して、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選し、その小当たり遊技中にV入賞が発生した場合に、時短終了待機フラグ203dmと特図1減算フラグ203dkとをオフに設定する処理が追加される。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。

10

【1531】

V通過処理4(S153)では、まず、上述したS1501~S1502の処理を実行し、V有効期間中であると判別した場合には(S1502:Yes)、小当たり中であるか判別する(S1571)。小当たり中であると判別した場合には(S1571:Yes)、上述したS1504~S1506の処理を実行し、S1572の処理に移行する。一方、小当たり中ではないと判別した場合には(S1571:No)、S1504~S1506及びS1572~S1575の処理をスキップし、S1509の処理に移行する。

【1532】

S1572の処理では、時短終了待機フラグ203dmがオンであるか判別する(S1572)。時短終了待機フラグ203dmがオンであると判別した場合には(S1572:Yes)、このV入賞より付与される大当たり遊技の終了後に、新たな時短状態の期間が設定されるため、時短終了待機フラグ203dmをオフに設定する(S1573)。このように、時短遊技の最終変動で小当たりに当選し、V入賞が発生し大当たりが付与された場合には、新たな時短期間が付与される。よって、V入賞した場合に、時短終了待機フラグ203dmをオフに設定することで新たな時短期間が設定されてから、すぐに通常遊技状態に移行してしまうという不具合を防止することができる。

20

【1533】

S1572、或いは、S1573の処理を実行した後、S1574の処理に移行する。S1574の処理では、特図1減算フラグ203dkがオンであるか判別する(S1574)。即ち、今回の第2特別図柄の変動と並行して第1特別図柄の変動が実行されており、その第1特別図柄の変動がまだ停止しておらず仮停止されている状態かを判別する。特図1減算フラグ203dkがオンであると判別した場合には(S1574:Yes)、特図1減算フラグ203dkをオフに設定し(S1575)、S1509の処理に移行する。一方、特図1減算フラグ203dkがオフであると判別した場合には(S1574:Yes)、S1575の処理をスキップし、S1509の処理へ移行する。

30

【1534】

本実施形態では、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選するよう構成している。そして、小当たり当選時に第1特別図柄の抽選が実行されている場合には、第1特別図柄の変動を仮停止するよう構成している。そして、小当たり遊技終了後に仮停止していた特別図柄の変動が再開するよう構成しているが、本実施形態では、小当たり遊技中にV入賞し、大当たりが付与される場合がある。その大当たり遊技中も第1特別図柄の抽選を仮停止するよう構成している。そして、大当たり遊技終了後に仮停止していた特別図柄の変動が再開されるが、本実施形態では変動停止時に残時短回数が減算されてしまうため、この仮停止していた変動でも、残時短期間が減少してしまうという問題点があった。

40

【1535】

そこで、本実施形態では、小当たり中にV入賞が発生した場合には、特図1減算フラグ203dkをオフに設定することで、仮停止していた変動の停止時では時短期間が減算されない。よって、遊技者には、時短の規定された期間に加えて、この仮停止していた図柄の残変動時間も時短期間として設定することができる。このように構成することで、遊技者にとって有利となる時短期間をより長く設定することが可能であり、より長い期間喜び

50

を与えることができる。

【1536】

なお、本実施形態では、他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、他方の特別図柄の変動を外れで強制停止（破棄）するよう構成している。さらに、小当たりに当選した場合には、他方の特別図柄の変動を仮停止するよう構成しているが、これに限るものではなく、小当たりに当選した場合には、他方の特別図柄の変動を破棄するよう構成してもよい。このように構成することで、V入賞により大当たり遊技が付与された後に、仮停止していた変動で大当たりに当選し、遊技者に対して過剰な特典を与えられることを防止することができる。

【1537】

また、一方の特別図柄で遊技者にとって不利となる大当たりに当選した場合には、もう一方の特別図柄で小当たりに当選することで不利な大当たり変動を破棄することができる。よって、より多様な遊技性を遊技者に対して提供することができる。

【1538】

以上、本第4実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄の変動が並行して行われる遊技機であり、小当たり当選した場合には、他方の図柄を仮停止するよう構成した。そして、その小当たり遊技中にV入賞が発生し、大当たりが付与された場合には、その大当たり遊技終了後に仮停止していた図柄が変動を再開する。また、本実施形態では、変動の開始時に、遊技状態が時短状態である場合には、変動開始時に時短カウンタの値を減算する予定であることを示すフラグをオンに設定することで、その変動停止時に時短カウンタ203hの値を更新する。

【1539】

よって、仮停止していた特別図柄の変動は、V入賞発生時に減算フラグをオフに設定することで、その変動が再開し、停止する際には、時短カウンタは減算されない。即ち、仮停止していた図柄が変動を再開し、停止する際には、時短期間は更新されないため、遊技者は、あらかじめ設定された時短期間に加えて、仮停止していた特別図柄の残変動期間も設定することができる。よって、遊技者にとって有利となる時短期間を最大限長く設定することができる。

【1540】

なお、本実施形態では、V入賞により付与される大当たりの種別を1つとするよう構成したが、これに限ることなく、複数設けるよう構成してもよい。このように構成する場合には遊技者にとって、有利となる大当たり種別と不利となる大当たり種別とを設けるよう構成するとよい。このように構成することで、遊技者は、V入賞が発生するかどうかだけではなく、付与される大当たり種別にも関心を持ちながら遊技を実行することができる。

【1541】

また、本実施形態では、当選する小当たり種別を1つとするよう構成したが、これに限ることなく、複数の小当たり種別を設けても良い。さらに、第1特別図柄の抽選でも小当たりに当選するよう構成してもよい。このように、複数の小当たり種別を設けることで、遊技者は、よりV入賞を発生させやすい小当たりを期待しながら遊技を実行することができる。

【1542】

また、本実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄の変動が並行して行われるよう構成したが、これに限ることなく、入球口に入球した順に対応する特別図柄の変動が実行される（所謂、入賞順変動）よう構成しても良い。なお、このように構成した場合、第1特別図柄と第2特別図柄とで、当選する大当たり種別の有利度合いを異なるよう構成するとよい。このように構成することで、遊技者は、より有利となる特図の抽選が実行されている際に、大当たりに当選することを所望しながら遊技を実行することができるので、緊張感のある遊技を提供することができる。

【1543】

なお、本実施形態では、第2特別図柄の抽選において、小当たりに当選した場合に、第

10

20

30

40

50



1 特別図柄の変動を仮停止するよう構成したが、小当たり種別を複数設けることにより、第1特別図柄の変動を破棄する（外れで強制停止する）小当たりと、仮停止する小当たりとを分けて設定されるようにしてもよい。このように構成した場合には、他方の特別図柄の変動が、遊技者にとって不利となる大当たりに当選した場合に、それを破棄することを遊技者に促すような演出を実行するようにするとよい。このように構成することで、多様な遊技性を遊技者に対して提供することができる。

【1544】

本実施形態では、設定される遊技状態を2種類（通常状態、時短状態）としたが、3種類（通常状態、時短状態、確変状態）としてもよいし、4種類（通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態）としてもよい。また、2種類以下としてもよい。

10

【1545】

さらに、本実施形態では、遊技状態に関わらず、遊技盤13の左側領域を遊技球が流下するよう狙って遊技を実行するよう構成したが、これに限ることはなく、遊技盤13の右側領域を狙う遊技方法を実行させても良い。そして、その遊技方法の切替を遊技状態に基づいて設定するよう構成しても良い。さらに、このように構成した場合には、遊技者に現在の遊技方法を示すための案内表示態様を実行するとよい。遊技者は、この案内表示態様によって、遊技方法だけでなく現在の遊技状態も把握することができる。

【1546】

以上、説明をした通り、本第4実施形態では、時短状態の更新タイミング、即ち、時短回数を減算するタイミングと、時短状態の終了条件が成立しているかを判別するタイミングと、を異ならせるように構成として、時短状態を更新させた後に、時短状態の終了条件の成立を判別する構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、時短状態の終了条件が成立しているかを先に判別し、終了条件が成立していない場合に、時短状態の更新処理を実行するよう構成しても良い。また、特図抽選を実行した後に時短回数を減算する処理を行っているが、時短回数を減算した後に特図抽選を実行するよう構成しても良い。

20

【1547】

また、本第4実施形態では、時短状態における特別図柄最終変動（時短終了条件が成立している状態で実行されている特別図柄変動）にて小当たり当選した場合であっても、特別図柄変動が停止表示したタイミングで時短状態を終了させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄最終変動にて小当たり当選した場合には、その小当たり遊技が終了するまで時短状態が終了しないように構成しても良い。即ち、時短終了条件が成立している状態で、時短終了条件の成立を判別するタイミングにおいて、切替条件（特別図柄抽選の結果が小当たり当選）が成立している場合には、時短終了条件の成立を判別するタイミングを切り替える（小当たり遊技終了時に遅延させる）ように構成すると良い。これにより、時短状態中における特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態が継続する期間を可変させることができるため、遊技者に対して、最後まで期待感を持たせて遊技を行わせることができる。

30

【1548】

なお、上述した切替条件として上述した内容（小当たり当選）以外を用いても良く、例えば、時短終了条件が成立している状態で、時短終了条件の成立を判別するタイミングにおいて、普通図柄変動が実行していることや、普通図柄当たり遊技が実行されていることを切替条件として設定しても良いし、時短終了条件の成立を判別するタイミングにおいて、保留記憶されている特別図柄保留や普通図柄保留に含まれる入賞情報に特定の情報（当たり情報）が含まれていることを切替条件として設定しても良い。このように複数の切替条件を設けることにより、遊技者に対して、時短状態が終了するタイミングを分かり難くすることができる。遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1549】

< 普電入賞装置640の組合せ変形例 >

次に、図138を参照して、変形例について説明をする。上述した第1実施形態では、

50

普電入賞装置 6 4 0 内に特電作動口 6 4 3 を設け、普図当たり遊技中に普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球が特電作動口 6 4 3 へと入賞した場合に役物当たり遊技を実行するように構成して。また、上述した第 2 実施形態では、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 において生じ得る問題点、即ち、時短状態中における遊技の単調化により遊技意欲が低下してしまうという問題点を解決するために、普電入賞装置 6 4 0 内に複数の特電作動口（特電作動口 6 4 3、第 2 特電作動口 1 6 4 3）を設け、球が入賞した特電作動口に応じて、V 大当たり遊技が実行され易い役物当たり遊技と、V 大当たり遊技が実行され難い役物当たり遊技を実行可能に構成していた。

#### 【 1 5 5 0 】

さらに、上述した第 1 実施形態、或いは第 2 実施形態では、役物当たり遊技の実行を契機に実行中の特別図柄変動を中断（特別図柄変動の変動時間を減算する処理を中断）させることで、時短状態の期間が長くするように構成していたため、時短状態中には役物当たり遊技を数多く実行したほうが遊技者に有利となり、時短状態中の遊技が単調になってしまうという問題があった。これに対して、上述した第 3 実施形態では、特電作動口 6 4 3 へと球が入賞したことに基づいて V 大当たり種別を選択するように構成し、選択された V 大当たり種別に応じて役物当たり遊技実行時に実行中の特別図柄変動を中断させるパターンと、破棄するパターンと、破棄した上で時短状態も終了させるパターンと、の何れかが実行されるように構成し、時短状態中において役物当たり遊技を実行させるか否かを遊技者に選択させる新たな遊技性を提供することで、時短状態中の遊技が単調になることを抑制するものであった。

10

20

#### 【 1 5 5 1 】

加えて、上述した第 1 実施形態から第 3 実施形態では、普電入賞装置 6 4 0 内に特電作動口 6 4 3 を設け、特電作動口 6 4 3 へと球が入賞した場合に役物当たり遊技を実行する構成であるのに対し、第 4 実施形態では、普電入賞装置 6 4 0 内に第 2 特別図柄抽選の実行契機となる第 2 入球口 1 6 4 5 を設け、上述した第 1 実施形態から第 3 実施形態と同様の遊技性を、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選とを、並行して実行させる、所謂同時変動タイプの仕様で実現するように構成していた。

#### 【 1 5 5 2 】

これに対して、本変形例では、図 1 3 8 に示した通り、上述した第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 が有する普電入賞装置 6 4 0 の構成（図 8 8 参照）をベースに、第 2 特電作動口 1 6 4 3 に替えて、第 2 入球口 1 6 4 5 を設け、普電入賞装置 6 4 0 内に入賞した球が特電作動口 6 4 3、或いは、第 2 入球口 1 6 4 5 に入球し得るように構成している点で他の実施形態と相違している。

30

#### 【 1 5 5 3 】

そして、第 2 入球口 1 6 4 5 に球が入球したことに基づいて実行される第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技と、特電作動口 6 4 3 に球が入賞したことに基づいて実行される役物当たり遊技と、で V 入賞装置 6 5 が同一内容で開放動作されるように構成している。

#### 【 1 5 5 4 】

このように構成することで、小当たり遊技によって V 入賞装置 6 5 が開放動作される場合は、第 2 特別図柄抽選が実行されているため、上述した第 4 実施形態と同様に時短状態の終了条件である累積時短終了条件の成立要素が更新されるのに対し、役物当たり遊技に V 入賞装置 6 5 が開放動作される場合は、時短終了条件に関わる要素が更新されることが無い。よって、V 入賞装置 6 5 が開放動作された回数と、時短終了条件の成立要素が更新される回数と、が一致しなくなるため、遊技者に対して、時短状態が終了するまでの期間を把握させ難くすることができる。

40

#### 【 1 5 5 5 】

なお、本変形例では、時短状態の終了条件として、上述した第 4 実施形態と同一の終了条件を設定する例を示しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技が実行された回数が特定回数（例えば、50 回）に到達した場合にも時短終了条件が成立するよ

50

うに構成しても良い。このように構成することで、第2特別図柄の抽選に基づいて時短終了条件が成立するのが先か、役物当たり遊技が実行されることに基づいて時短終了条件が成立するのが先かを、遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。

#### 【1556】

また、この場合、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される演出として、第2特別図柄の抽選に基づいて成立する時短終了条件と、役物当たり遊技が実行されることに基づいて成立する時短終了条件とのうち、何れの時短終了条件が成立し易い状況であるかを遊技者に示唆するための示唆演出（例えば、各時短終了条件が成立するまでの回数を示唆する演出）を実行するように構成すると良い。このように構成することで、いずれかの時短終了条件が成立するまでの期間を遊技者に把握させることができるため、普電入賞装置640に入賞した球の流下先について一喜一憂させることができる。

10

#### 【1557】

図138に示した通り、本変形例では、普電入賞装置640内に特電作動口643と、第2入球口1645を設けているが、これに限ること無く、第2特電作動口1643も設け、普電入賞装置640に入賞した球が上述した3つのうち、何れかに入賞するように構成しても良い。

#### 【1558】

さらに、本変形例の構成を用いた場合において、第2入球口1645に球が入球したことに基づいて小当たり遊技が実行される場合と、特電作動口643に球が入賞したことに基づいて役物当たり遊技が実行される場合と、で実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせても良く、例えば、小当たり遊技が実行された場合は、役物当たり遊技が実行された場合よりも、実行中の特別図柄変動を破棄し易くし、役物当たり遊技が実行された場合は、小当たり遊技が実行された場合よりも、実行中の特別図柄変動を中断させ易くするように構成すると良い。

20

#### 【1559】

なお、本変形例では、第1特別図柄変動と第2特別図柄変動とが実行されている状態で、特電作動口643へと球が入賞する場合がある。この場合には、第1特別図柄変動も、第2特別図柄変動も中断させるように構成している。そして、役物当たり遊技が終了した後は、中断されている第1特別図柄変動と、第2特別図柄変動とを、再開させるように構成している。そして、再開後の第2特別図柄変動が小当たり当選している場合には、その小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行される場合に、実行中の第1特別図柄変動を中断、或いは、破棄するように構成している。

30

#### 【1560】

このように、第1特別図柄変動（抽選）、第2特別図柄変動（抽選）、特電作動口643への球入賞と、3種類の遊技を同時に実行可能に構成した本変形例では、時短状態中において、第2特別図柄変動よりも長い変動時間が選択され易い第1特別図柄変動を、複数の契機で中断させることが可能となる。よって、時短状態中において第1特別図柄変動が中断されるタイミングや中断される期間について遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

#### 【1561】

40

また、本変形例では、普電入賞装置640内に入賞した球が特電作動口643、或いは、第2入球口1645に入賞し得るように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が第2入球口1645、或いは特電作動口643を狙って遊技が行えるように遊技盤13の構成を変更しても良く、具体的には、普電入賞装置640内に特電作動口643を設け、遊技盤13の右側領域（図2参照）に第2入球口1645を設けるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して遊技方法を選択する楽しみを提供することができる。

#### 【1562】

##### < 第5実施形態 >

次に、図139から図143を参照して、第5実施形態について説明をする。本第5実

50

施形態は、上述した第1実施形態に対して、主制御装置110のMPU201にて実行された制御処理内容を音声ランプ制御装置113側へと出力するための各種コマンドの設定方法を異ならせた点、及び、音声ランプ制御装置113側にて主制御装置110から出力された各種コマンドを受信した場合に実行する制御処理の一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【1563】

上述した第1実施形態では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中における特別図柄変動に応じた演出（Vラッシュ）の演出態様を、時短状態の残期間（時短状態中に実行される特別図柄変動の残期間）に応じて可変設定するために、時短状態が設定された時点で主制御装置110から出力される情報（状態コマンド）に基づいて音声ランプ制御装置113側で時短状態が終了するまでの期間、即ち、時短状態の終了条件として設定される時短回数（特別図柄の変動回数）を記憶し、特別図柄の変動開始を示す情報（変動パターンコマンド）を受信した場合に、時短回数を更新する処理を実行することにより、音声ランプ制御装置113側で時短状態の残期間を判別可能に構成していた。

10

#### 【1564】

このように構成することで、時短回数を更新するタイミング（特別図柄変動開始時）と、時短条件が成立したかを判別するタイミング（特別図柄変動停止時）とを、異ならせた第1実施形態において、主制御装置110側で専用のコマンドを設定すること無く、即ち、遊技状態を変更した場合に設定する状態コマンドや、特別図柄の変動を開始する場合に設定する変動パターンコマンドといった特別図柄抽選を用いた遊技の内容を示すコマンドのみを用いて、時短状態の残期間を音声ランプ制御装置113側で把握することができ、時短状態中における期間の経過に応じた演出を設定することができるものであった。

20

#### 【1565】

しかしながら、上述した第1実施形態で用いた制御内容では時短状態における遊技状態の更新状況を、バックアップ機能を有していない音声ランプ制御装置113のRAM223にて管理（一時的に記憶）しているため、例えば、時短状態が設定されている期間中にパチンコ機10に供給されている電源が遮断され（停電が発生し）、その後、電源の供給が再開された場合には、音声ランプ制御装置113側のRAM223に一時的に記憶されていた各種情報がクリア（初期化）されてしまい、音声ランプ制御装置113側で時短状態における遊技状態の更新状況を判別することができないという問題があった。

30

#### 【1566】

これに対して、本第5実施形態では主制御装置110にて特別図柄変動を開始する処理（変動パターンコマンドを設定する処理）を実行する際に時短回数の更新結果を示すコマンド（時短回数コマンド）を設定可能に構成し、実行中の特別図柄変動を停止する処理（確定コマンドを設定する処理）を実行する際に時短状態の終了判別結果を示すためのコマンド（時短継続コマンド）を設定するように構成している。

#### 【1567】

そして、変動パターンコマンドと時短回数コマンドとを同一タイミングで出力可能に構成し、確定コマンドと時短継続コマンドとを同一タイミングで出力可能に構成している。さらに、音声ランプ制御装置113側で変動パターンコマンドを受信した場合に、併せて時短回数コマンドを受信しているかを判別し、その判別結果に基づいて現在の時短状況を判別可能にし、さらに、確定コマンドを受信した場合に、併せて時短継続コマンドを受信しているかを判別し、その判別結果に基づいて現在の時短状況を判別可能に構成している。

40

#### 【1568】

このように構成することで、主制御装置110にて設定され、音声ランプ制御装置113で受信した各コマンドの組合せによって時短状態の状況を音声ランプ制御装置113側で判別することが可能となり、特別図柄の変動表示中において停電が発生した場合であっ

50

ても、主制御装置 110 から出力されるコマンドに基づいて時短状態の状況を音声ランプ制御装置 113 側で判別することが可能となる。

【1569】

また、同一タイミングで受信したコマンドの組合せによって、時短状態の状況を判別するように構成しているため、主制御装置 110 側にて時短状態の状況を示すために個々のコマンドを設定する場合よりも、主制御装置 110 にて設定するコマンドの種類を削減することができ、主制御装置 110 における制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【1570】

< 第 5 実施形態における主制御装置の制御処理内容について >

10

次に、図 139 から図 141 を参照して本第 5 実施形態のパチンコ機 10 における主制御装置 110 の制御処理内容のうち、上述した第 1 実施形態とは異なる点について説明をする。本第 5 実施形態では、上述した第 1 実施形態に対して、特別図柄変動開始処理（図 41 の S205 参照）に替えて特別図柄開始処理 5（図 139 の S235 参照）を、特別図柄変動停止処理（図 45 の S208 参照）に替えて特別図柄変動停止処理 5（図 140 の S238 参照）を、普通図柄変動処理（図 48 の S106 参照）に替えて普通図柄変動処理 5（図 141 の S136 参照）を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【1571】

上述した第 1 実施形態では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合において、特別図柄の変動を開始する場合に時短回数（時短カウンタ 203h の値）を更新（減算）するための処理（図 139 の S205 参照）を実行し、特別図柄の変動を停止する場合に時短状態を終了させる条件が成立しているかを判別するための処理（図 45 の S208 参照）を実行するように構成していた。

20

【1572】

さらに、上述した第 1 実施形態では、音声ランプ制御装置 113 側で時短状態の状況を管理するために、主制御装置 110 から出力される状態コマンド（図 56 の S1916 の処理で設定される状態コマンド）と、変動パターンコマンド（図 43 の S506 にて設定される特図変動パターンコマンド）と、に基づいて、時短状態の残期間を判別可能に構成していた。

30

【1573】

これに対して、本第 5 実施形態では、特別図柄の変動開始時、或いは、特別図柄の変動停止時において、特別図柄変動の開始、停止を示すコマンドに加え、時短状態の状況（残時短回数等）を示すための各種コマンドを設定するように構成し、音声ランプ制御装置 113 側で記憶している時短状態の状況を管理するための情報が消去された場合（停電等により音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 に記憶されている情報が消去された場合）であっても、主制御装置 110 側から出力される各種コマンドに基づいて音声ランプ制御装置 113 側で時短状態の状況（残時短回数）を把握することが可能となるように構成している。

【1574】

40

まず、図 139 を参照して、特別図柄変動開始処理 5（S235）の内容について説明をする。図 139 は、特別図柄変動開始処理 5（S235）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理 5（S235）では、上述した第 1 実施形態の特別図柄変動開始処理（図 41 の S205 参照）に対して、特別図柄変動の開始時における時短状態を更新するための処理が相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【1575】

上述した通り、上述した第 1 実施形態では、主制御装置 110 にて実行される時短状態を更新するための処理の処理内容（更新結果）を示すための情報を音声ランプ制御装置 113 へと出力する必要が無い場合、今回の特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否

50

かを一時的に記憶する（今回実行された特別図柄変動が停止表示されるまで記憶する）ための処理（時短カウンタ203hの値の更新処理、及び時短終了フラグ203jの設定処理）を実行するものであった。

【1576】

これに対して、本第5実施形態では、特別図柄の時短回数（残時短回数）を示すためのコマンドを設定し、音声ランプ制御装置113へと出力可能に構成している。

【1577】

特別図柄変動開始処理5（S235）の処理内容を、図139を参照して具体的に説明をすると、まず、上述した第1実施形態の特別図柄変動開始処理（図41のS205参照）と同一のS301からS308の処理を実行する。そして、S308の処理において時短カウンタ203hの値が0よりも大きい、即ち、現在が時短状態中であると判別した場合は（S308：Yes）、次に、時短カウンタ203hの値を減算し（S371）、減算後の時短カウンタ203hの値が0であるかを判別する（S372）。

10

【1578】

S372の処理において時短カウンタ203hの値が0では無い（1以上である）と判別した場合は、減算後の時短カウンタ203hの値、即ち、残時短回数を示す時短回数コマンドを設定し（S373）、本処理を終了する。S373の処理で設定された時短回数コマンドは、特別図柄変動パターン選択処理（図43のS307参照）にて設定される特図変動パターンコマンド（図43のS506参照）と同一のタイミングで、主制御装置110のメイン処理（図55参照）にて実行される外部出力処理（図55のS1801参照）にて音声ランプ制御装置113へと出力される。

20

【1579】

詳細な説明は後述するが、本第5実施形態では、音声ランプ制御装置113の制御処理において、時短状態中に変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を受信した場合に併せて時短回数コマンドも受信しているかを判別し、その判別結果に基づいて、今回の特別図柄変動に対応する時短回数（残時短回数）を判別するように構成している。

【1580】

また、本第5実施形態では、図139のS372の処理において、更新後（減算後）の時短カウンタ203hの値が1以上であると判別した場合に（S372：No）のみ、時短回数コマンドを設定するように構成しているため、音声ランプ制御装置113の制御処理において、時短状態中に変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を受信した場合に併せて時短回数コマンドを受信していない場合は、時短状態における特別図柄の最終変動であると判別することができる。

30

【1581】

図139に戻り、説明を続ける。S372の処理において、更新後の時短カウンタ203hの値が0であると判別した場合（S372：Yes）、即ち、今回実行される特別図柄変動が時短状態の最終変動である場合には、上述した第1実施形態と同様に時短終了フラグ203jをオンに設定し（S311）、本処理を終了する。

【1582】

なお、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、時短カウンタ203hの値が0よりも大きい（1以上である）場合に加え、時短カウンタ203hの値が0であっても、時短終了フラグ203jがオンに設定されている間は、普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している。よって、図139に示した通り、特別図柄の変動開始タイミングにおいて時短カウンタ203hの値が0よりも大きい場合には（S308：Yes）、必ず時短カウンタ203hの値を減算する処理が実行されるため制御処理の共通化を図ることができる。

40

【1583】

また、上述した通り、本第5実施形態では、減算後（更新後）の時短カウンタ203h値が0よりも大きい（1以上）の場合に時短回数コマンドを設定し、減算後（更新後）の時短カウンタ203h値が0である場合には時短回数コマンドを設定しないように構成し

50

ている。加えて、特別図柄の変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を設定する処理（図 4 3 の S 5 0 6 参照）と同一の処理内（特別図柄変動開始処理）にて時短回数コマンドが設定されるように構成し、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 5 5 参照）にて実行される外部出力処理（図 5 5 の S 1 8 0 1）において、同一タイミングで音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力されるように構成している。

【 1 5 8 4 】

このように構成することにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、時短状態が設定されている状態で変動パターンコマンドを受信した場合に、併せて時短回数コマンドを受信したか否かの判別を実行することで、今回実行される特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かの判別を行うことができる。また、併せて時短回数コマンドを受信した場合には、今回特別図柄変動が実行されることにより更新される時短状態の残期間（残時短回数）の判別を行うことができる。

10

【 1 5 8 5 】

また、更新後の時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 になる場合、即ち、今回実行される特別図柄変動が時短状態の最終変動である場合は、時短回数コマンドを設定しないように構成しているため、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、時短状態が設定されている状態で変動パターンコマンドを受信した場合に、併せて時短回数コマンドを受信しなかった場合には、時短状態の最終変動であると判別し、時短状態の最終変動に対応する演出態様を設定することになる。このように、時短状態における特別図柄の最終変動（時短最終変動）が実行される場合に時短回数コマンドとして残時短回数 0 回を示す時短回数コマンドを設定するのでは無く、時短回数コマンドを設定しないように構成することで、主制御装置 1 1 0 にて設定された時短回数コマンドを受信することができなかった場合、例えば、ノイズ等により正常にコマンドを受信できなかった場合には、時短最終変動時の演出が実行されることになる。

20

【 1 5 8 6 】

よって、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力されたコマンドを正常に受信できなかった場合における専用の演出データを用いることなく、且つ、実際に設定されている残時短回数よりも少ない残時短回数 0 回に対応した演出を実行することができるため、パチンコ機 1 0 の処理負荷を軽減しながら遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができる。

30

【 1 5 8 7 】

なお、本実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行される特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、4 回）に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設けているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の変動回数に基づいて成立する終了条件に加え、特別図柄の抽選結果に基づいて成立する終了条件（特別図柄の抽選で特定の抽選結果（例えば、小当たり）に所定回数（例えば、2 回）当選した場合に成立する終了条件）を設けても良い。

【 1 5 8 8 】

このように、時短状態を終了させるための終了条件を複数有するパチンコ機 1 0 では、複数の終了条件のうち、何れの終了条件が成立するのかが遊技者の遊技内容に応じて可変するため、各終了条件に対して終了条件が成立するまでの更新状況を判別する必要がある。しかしながら、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短状態の最終変動が実行される場合において、時短回数コマンドを設定することが無い。よって、複数成立し得る時短終了条件のうち、何れの時短終了条件が成立したとしても、今回の特別図柄変動が時短状態の最終変動であることを音声ランプ制御装置 1 1 3 側で容易に判別することができる。

40

【 1 5 8 9 】

次に、図 1 4 0 を参照して、特別図柄変動停止処理 5（S 2 3 8）の内容について説明をする。図 1 4 0 は、本第 5 実施形態における特別図柄変動停止処理 5（S 2 3 8）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動停止処理 5（S 2 3 8）は、上述した第 1 実施形態における特別図柄変動停止処理（図 4 5 の S 2 0 8 参照）に対して、特別

50

図柄変動の停止時における時短状態の更新内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【1590】

特別図柄変動停止処理5（S238）が実行されると、まず、上述した第1実施形態における特別図柄変動停止処理（図45のS208参照）と同一のS801，S802の処理を実行し、S802の処理において時短終了フラグ203jがオンでは無いと判別した場合には（S802：No）、次に、時短カウンタ203hの値が0よりも大きい（1以上）かを判別し（S871）、0よりも大きい、即ち、今回停止表示される特別図柄変動が時短最終変動では無いと判別した場合は（S871：Yes）、時短状態が継続することを示す時短継続コマンドを設定し（S872）、上述した第1実施形態における特別図柄変動停止処理（図45のS208参照）と同一のS809，S810の処理を実行し、本処理を終了する。

10

【1591】

一方、S871の処理において、時短カウンタ203hの値が0よりも大きくないと判別した場合は（S871：No）、即ち、現在の遊技状態が通常状態である場合は、S872の処理をスキップしてS809の処理へ移行する。また、S802の処理において、時短終了フラグ203jがオンに設定されていると判別した場合は、即ち、今回停止表示される特別図柄変動が時短最終変動であると判別した場合は（S802：Yes）、上述した第1実施形態における特別図柄変動停止処理（図45のS208参照）と同一のS804，S805の処理を実行し、次いで、S809，S810の処理を実行し本処理を終了する。

20

【1592】

なお、S801の処理において、大当たりフラグ203iがオンに設定されていると判別した場合は（S801：Yes）、S806～S810の処理を実行し、本処理を終了する。

【1593】

以上、説明をした通り、本第5実施形態では、特別図柄変動を停止表示（確定表示）させるための特別図柄変動停止処理5（図140のS238参照）にて、特図確定コマンドを設定すると共に、時短継続コマンドを設定するように構成している。そして、特別図柄変動停止処理5（図140のS238参照）にて設定された特図確定コマンド、及び、時短継続コマンドは、主制御装置110のメイン処理（図55）にて実行される外部出力処理（図55のS1801参照）にて同一のタイミングで音声ランプ制御装置113へと出力される。音声ランプ制御装置113は、時短状態が設定されている状態で特図確定コマンドを受信した場合に、併せて時短継続コマンドを受信したかを判別し、その判別結果に基づいて、今回停止表示される特別図柄変動が時短状態の最終変動（時短最終変動）であるかを把握し演出態様を設定することになる。

30

【1594】

具体的には、時短状態が設定されている状態において、音声ランプ制御装置113が特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、を同一タイミングで受信した場合には、時短状態が継続することを示すための演出態様が設定され、特図確定コマンドのみを受信した場合には、時短状態が終了することを示すための演出態様が設定される。このように、同一タイミングで主制御装置110から出力される複数のコマンドの組合せによって、現在の時短状態の状況を音声ランプ制御装置113側で把握可能に構成することにより、主制御装置110にて時短状態の状況を示すために個々のコマンドを設定する場合よりも、主制御装置110にて設定されるコマンドの種類を削減することができる。

40

【1595】

なお、本実施形態では、特別図柄変動停止処理5（図140のS238参照）内で特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、を設定するように構成しているが、主制御装置110のメイン処理（図55）にて実行される外部出力処理（図55のS1801参照）にて同一のタイミングで各コマンドが出力されるものであれば良く、主制御装置110のメ

50



イン処理（図 5 5 参照）にて外部出力処理（S 1 8 0 1）が実行される 4 ミリ秒の間隔内で特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、をそれぞれ設定可能に構成すれば良い。

【 1 5 9 6 】

また、本実施形態では、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 5 5）にて実行される外部出力処理（図 5 5 の S 1 8 0 1 参照）を実行する場合に、前回の外部出力処理が実行されてからの間（4 ミリ秒間）に設定された各種コマンドを、一度に音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力するように（シリアルデータとして出力するように）構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図確定コマンドが設定された場合は、外部出力処理（S 1 8 0 1 参照）が所定回数（例えば 3 回）実行されるまで特図確定コマンドの出力を待機させるように構成しても良い。このように構成することで、特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、を同一処理内で設定させ無くとも同一タイミングで音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力させることが可能となる。

10

【 1 5 9 7 】

次に、図 1 4 1 を参照して、普通図柄変動処理 5（S 1 3 6）の内容について説明をする。図 1 4 1 は、普通図柄変動処理 5（S 1 3 6）の内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理 5（S 1 3 6）は、上述した第 1 実施形態の普通図柄変動処理（図 4 8 の S 1 0 6 参照）に対して、現在の遊技状態が普通図柄の高確率状態であるかを判別するための処理を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【 1 5 9 8 】

20

本第 5 実施形態では、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きい状態（時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 以上の状態）と、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンに設定されている状態とが、普通図柄の高確率状態を示す情報として管理されるように構成しており、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きい状態（時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 以上の状態）のみを普通図柄の高確率状態を示す情報として管理される第 1 実施形態と相違している。

【 1 5 9 9 】

つまり、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 1 である場合には時短カウンタ 2 0 3 h の値を減算する処理がスキップされる第 1 実施形態とは異なり、本第 5 実施形態では、特別図柄変動開始処理 5（図 1 3 9 の S 2 3 5）において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 になるまで減算されるように構成することで、時短カウンタ 2 0 3 h の更新処理の簡素化を図り、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 に減算された場合であっても、その特別図柄変動が停止表示されるまでの期間、普通図柄の高確率状態を継続させるために時短終了フラグ 2 0 3 j をオンに設定するように構成している点で相違している。

30

【 1 6 0 0 】

よって、普通図柄変動処理 5（図 1 4 1 の S 1 3 6）が実行されると、まず、上述した第 1 実施形態の普通図柄変動処理（図 4 8 の S 1 0 6 参照）と同一の S 1 1 0 1 ~ S 1 1 0 8 の処理を実行し、S 1 1 0 8 の処理で時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きく無い（0 である）と判別した場合は（S 1 1 0 8 : N o）、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンに設定されている、即ち、特別図柄の時短最終変動中であるかを判別し（S 1 1 7 1）、オンに設定されていると判別した場合は（S 1 1 7 1 : Y e s）、普通図柄の高確率状態中であるため、上述した第 1 実施形態の普通図柄変動処理（図 4 8 の S 1 0 6 参照）と同一の S 1 1 0 9 の処理を実行し、その後 S 1 1 1 1 ~ S 1 1 1 4 の処理を実行し、本処理を終了する。

40

【 1 6 0 1 】

また、S 1 1 7 1 の処理において、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンに設定されていないと判別した場合は（S 1 1 7 1 : N o）、現在が普通図柄の低確率状態（通常状態）であるため、上述した第 1 実施形態の普通図柄変動処理（図 4 8 の S 1 0 6 参照）と同一の S 1 1 1 0 ~ S 1 1 1 4 の処理を実行し、本処理を終了する。

【 1 6 0 2 】

一方、S 1 1 0 2 の処理において、普通図柄の変動中であると判別した場合は（S 1 1

50

02: Yes)、上述した第1実施形態の普通図柄変動処理(図48のS106参照)と同一のS1115~S1118の処理を実行し、S1118の処理において、時短カウンタ203hの値が0よりも大きい(1以上)であると判別した場合は(S1118: Yes)、時短用普図当たりシナリオ動作を設定し(S1120)、電動役物の開閉制御開始を設定し(S1121)、本処理を終了する。

#### 【1603】

S1118の処理において、時短カウンタ203hの値が0よりも大きくない(0である)と判別した場合は(S1118: No)、次に、時短終了フラグ203jがオンに設定されているかを判別し(S1172)、オンに設定されていると判別した場合は(S1172: Yes)、現在が普通図柄の高確率状態中であるため、上述した第1実施形態の普通図柄変動処理(図48のS106参照)と同一のS1120, S1121の処理を実行し、本処理を終了する。また、S1172の処理において、時短終了フラグ203jがオンに設定されていないと判別した場合は(S1172: No)、現在が普通図柄の低確率状態であるため、上述した第1実施形態の普通図柄変動処理(図48のS106参照)と同一のS1119, S1121の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【1604】

つまり、本第5実施形態では、上述した第1実施形態と同様に、普通図柄の抽選結果を停止表示させるための期間(動的表示期間)の長さ(動的表示期間の長さ)、或いは、普通図柄の抽選(普図抽選)で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の内容(電動役物640aの開放パターン)を、普通図柄の確率状態に応じて異ならせて設定するように構成しており、普通図柄の確率状態を判別するために、時短カウンタ203hの値に加え、時短終了フラグ203jの設定状況を参照するように構成している。このように構成することで、普通図柄の確率状態を適切に判別することができる。

#### 【1605】

<第5制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図142、及び図143を参照して、本第5実施形態における音声ランプ制御装置113の制御処理について説明をする。本第5実施形態のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理は、上述した第1実施形態のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理に対して、特図変動開始処理(図62のS4204参照)に替えて特図変動開始処理5(図142のS4254参照)を、停止関連処理(図65のS4215参照)に替えて停止関連処理5(図143のS4265参照)を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。

#### 【1606】

本第5実施形態では、上述した第1実施形態に対して、主制御装置110から出力されるコマンドの種類が追加されており、主制御装置110から出力される各種コマンドに基づいて、時短状態中の状況(残時短回数)を音声ランプ制御装置113側で判別可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に停電等によりパチンコ機10への電源供給が遮断されてしまい、音声ランプ制御装置113のMPU221のRAM223にて一時的に記憶していたデータが消去された場合であっても、電源の供給が復帰した後に、実際の時短状態の状況(残時短回数)に応じた適切な演出態様を設定することができる。

#### 【1607】

まず、図142を参照して、特図変動開始処理5(S4254)の内容について説明をする。図142は、特図変動開始処理5(S4254)の内容を示したフローチャートである。この特図変動開始処理5(S4254)は、コマンド判別処理(図61のS4112参照)にて特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される処理であって、上述した第1実施形態の特図変動開始処理(図62のS4204参照)に対して、時短状態中における処理内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

## 【 1 6 0 8 】

特図変動開始処理 5 ( S 4 2 5 4 ) が実行されると、上述した第 1 実施形態の特図変動開始処理 ( 図 6 2 の S 4 2 0 4 参照 ) と同一の S 4 3 0 1 ~ S 4 3 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。なお、S 4 3 0 4 の処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合、即ち、時短状態が設定されている状態で特図変動パターンコマンドを受信した場合は ( S 4 3 0 4 : Y e s )、今回受信したコマンドの中に、時短回数コマンドが含まれているかを判別する ( S 4 3 5 1 )。

## 【 1 6 0 9 】

本実施形態では、主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 6 0 参照 ) にて実行される外部出力処理 ( 図 6 0 の S 1 8 0 1 参照 ) にて、複数のコマンドを格納可能なシリアルデータを用いて音声ランプ制御装置 1 1 3 へとコマンドを出力するように構成している。よって、主制御装置 1 1 0 にて実行される特別図柄変動開始処理 5 ( 図 1 3 9 の S 2 3 5 参照 ) にて、特図変動パターンコマンドと、時短回数コマンドと、が同一処理内で設定された場合には、同一のシリアルデータ内に少なくとも特図変動パターンコマンドと、時短回数コマンドとが格納され音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力されることになる。

## 【 1 6 1 0 】

S 4 3 5 1 の処理において、今回受信したコマンドに時短回数コマンドがあるか、即ち、特図変動パターンコマンドが格納されていたシリアルデータ内に、時短回数コマンドも含まれていたかを判別し ( S 4 3 5 1 )、時短回数コマンドが含まれていると判別した場合は ( S 4 3 5 1 : Y e s )、時短状態が設定されている状態であって、今回受信した特図変動パターンコマンドに対応する特別図柄変動が時短状態の最終変動 ( 時短最終変動 ) では無い場合であるため、時短状態中であることを示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 3 0 6 )、上述した第 1 実施形態の特図変動開始処理 ( 図 6 2 の S 4 2 0 4 参照 ) と同一の S 4 3 0 6 ~ S 4 3 0 8 の処理を実行し、本処理を終了する。

## 【 1 6 1 1 】

一方、S 4 3 5 1 の処理にて、受信したコマンドに時短回数コマンドが無いと判別した場合は ( S 4 3 5 1 : N o )、今回の特図変動パターンコマンドに対応する特別図柄変動が時短最終変動であるため、時短最終変動を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 3 5 2 )、上述した S 4 3 0 7 の処理へ移行した後に、S 4 3 0 8 の処理を実行し本処理を終了する。

## 【 1 6 1 2 】

このように構成することで、時短状態中において特図変動パターンコマンドを受信した場合において、受信した特図変動パターンコマンドと同時に受信したコマンドの種別を判別することにより、時短状態の状況 ( 残時短回数 ) を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で容易に判別することが可能となる。

## 【 1 6 1 3 】

次に、図 1 4 3 を参照して、停止関連処理 5 ( S 4 2 6 5 ) の内容について説明をする。図 1 4 3 は、停止関連処理 5 ( S 4 2 6 5 ) の内容を示したフローチャートである。この停止関連処理 5 ( S 4 2 6 5 ) では、上述した第 1 実施形態の停止関連処理 ( 図 6 5 の S 4 2 1 5 参照 ) に対して、特図確定コマンドを受信した場合に実行される処理内容を変更した点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

## 【 1 6 1 4 】

停止関連処理 5 ( S 4 2 6 5 ) が実行されると、まず、特図確定コマンドを受信したかを判別し ( S 4 6 0 1 )、特図確定コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 6 0 1 : N o )、上述した第 1 実施形態の停止関連処理 ( 図 6 5 の S 4 2 1 5 参照 ) と同一の S 4 6 0 2 ~ S 4 6 1 1 の処理を実行し本処理を終了する。

## 【 1 6 1 5 】

一方、S 4 6 0 1 の処理において、特図確定コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 6 0 1 : Y e s )、次に、時短継続コマンドを受信したかを判別し ( S 4 6 3 1 )、時

10

20

30

40

50

短継続コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 6 3 1 : Y e s )、時短継続を示す変動停止用の表示コマンドを設定し ( S 4 6 3 2 )、S 4 6 0 2 の処理へ移行する。

【 1 6 1 6 】

S 4 6 3 1 の処理において、時短継続コマンドを受信していないと判別した場合は、次いで、時短終了コマンドを受信したかを判別し ( S 4 6 3 3 )、時短終了コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 6 3 3 : y e s )、時短状態の終了を示す変動停止用の表示用コマンドを設定する。

【 1 6 1 7 】

このように、特図確定コマンドを受信した場合において、時短継続コマンド、或いは、時短終了コマンドを同時に受信可能に構成しているため、停止関連処理 5 ( 図 1 4 3 の S 4 2 6 5 参照 ) を実行することにより、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様 ( 演出態様 ) を、時短継続コマンドを受信した場合、時短終了コマンドを受信した場合、何れのコマンドも受信しなかった場合とで、可変させて設定することができる。よって、特図確定コマンドを受信した場合に実行する変動停止用の表示態様を設定するための処理と、時短状態の状況 ( 残時短回数 ) を示すための表示態様を設定するための処理と、を同一の処理内で実行することができ、制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

10

【 1 6 1 8 】

< 第 6 実施形態 >

次に、図 1 4 4 から図 1 5 5 を参照して、第 6 実施形態について説明をする。上述した第 1 実施形態では、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技を契機に役物当たり遊技を狙い ( 普図当たり遊技で開放される普電入賞装置 6 4 0 内に設けられた特電作動口 6 4 3 への球の入賞を狙い )、その役物当たり遊技中 ( V 入賞装置 6 5 が開放される期間内 ) に、V 入賞装置 6 5 内に設けられた V 入賞口 1 6 5 へと球を入賞させることで大当たり遊技 ( V 大当たり遊技 ) が実行されることを目指す遊技 ( 特電遊技 ) を遊技者に実行させるように構成していた。

20

【 1 6 1 9 】

そして、特電遊技が実行される時短状態は、特別図柄抽選が所定回数 ( 4 回または 1 5 回 ) 実行されるまで ( 所定回数目の特別図柄変動が停止表示するまで )、或いは、所定回数に到達するよりも前に特別図柄抽選で大当たり当選するまで ( 抽選結果が大当たりであることを示すための特別図柄が停止表示するまで ) 継続するように構成しており、時短状態中における特別図柄の変動時間が長くなればなるほど、時短状態が設定される期間 ( 時短期間 ) を長くすることができ、時短期間中に実行させる普通図柄抽選の回数を増加させることができるものであった。

30

【 1 6 2 0 】

さらに、普図当たり遊技中に特電作動口 6 4 3 へと球が入賞したことを契機に役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動が中断され ( 特別図柄変動の変動時間を減算するための処理が中断され ) るように構成しており、その中断させた特別図柄変動 ( 特別図柄変動の変動時間を減算するための処理 ) を、役物当たり遊技の終了後や大当たり遊技 ( V 大当たり遊技 ) の終了後、即ち、新たな特別図柄変動を実行可能な条件が成立した場合に再開させるように構成している。

40

【 1 6 2 1 】

このように構成されたパチンコ機 1 0 では、特電遊技の実行期間 ( 時短期間 ) の長さ、特別図柄変動の変動時間と、役物当たり遊技による中断期間によって可変することになるため、特電遊技中の遊技者に対して、特別図柄変動としてなるべく長い変動時間が選択させることを願いながら、且つ、役物当たり遊技を数多く実行させるように意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【 1 6 2 2 】

しかしながら、特電遊技中において、例えば、普通図柄の変動期間中や、普図当たり遊技中において球を普電入賞装置 6 4 0 へと入賞させることが出来ない ( 入賞させ難い ) 期間 ( 電動役物 6 4 0 a の閉鎖期間 ) は、役物当たり遊技を実行させることが出来ず、且つ

50

、特別図柄変動の変動時間が減算される期間となるため、電動役物 6 4 0 a へと球を入賞させることが可能な普図当たり遊技中における電動役物 6 4 0 a の開放期間、即ち、特別図柄変動の変動時間が減算される期間ではあるが、役物当たり遊技を実行させることが可能な期間よりも遊技者に不利な不利期間となる。

【 1 6 2 3 】

また、特別図柄変動が中断される役物当たり遊技は、V 入賞装置 6 5 への球の入賞数が所定個数（ 3 個 ）に到達した場合に成立する終了条件（入賞終了条件）、或いは、役物当たり遊技が開始されてから所定期間（ 1 . 6 秒 ）が経過した場合に成立する終了条件（時間終了条件）のうち、何れかの終了条件が成立した場合に終了するように構成されており、役物当たり遊技中における遊技者による遊技内容（球の発射の有無）に応じて、いずれかの終了条件が成立した場合に役物当たり遊技が終了するものであった。

10

【 1 6 2 4 】

つまり、上述した第 1 実施形態では、特電遊技中において普通図柄の変動状況や、普図当たり遊技の遊技状況を鑑み、実行中の役物当たり遊技に対して何れの終了条件を成立させるかを選択させる遊技性を有するものであった。このように構成することにより、遊技者の技量によって、上述した特電遊技中における不利期間（普通図柄の変動期間、普図当たり遊技の電動役物 6 4 0 a 閉鎖期間）と、役物当たり遊技の実行期間とが重複する期間の長さを可変することができ、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【 1 6 2 5 】

20

しかしながら、上述した第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、終了条件が複数設定されているため、例えば、入賞終了条件を成立させようと遊技を行ったにも関わらず、V 入賞装置 6 5 へと球が思うように入賞せず時間終了条件が成立してしまったり、時間終了条件を成立させようと遊技を行ったにも関わらず、事前に発射されていた球が V 入賞装置 6 5 へと入賞してしまい入賞終了条件が成立してしまったりする事態が発生し、遊技者が所望する終了条件を成立させることができないという問題があった。

【 1 6 2 6 】

これに対して、本第 6 実施形態では、役物当たり遊技の終了条件として、入賞終了条件または時間終了条件の何れかを遊技者が選択可能に構成している。つまり、入賞終了条件を選択した場合には、時間終了条件が成立し得る期間が経過したとしても時間終了条件が成立することが無く、時間終了条件を選択した場合には、V 入賞装置 6 5 への入賞数が、入賞終了条件が成立し得る個数に到達した場合であっても入賞終了条件が成立しないように構成している。このように構成することで、遊技者が所望する終了条件が成立した場合に役物当たり遊技を終了させることができるため、特電遊技中の遊技をより積極的に遊技者に行わせることができる。

30

【 1 6 2 7 】

なお、本第 6 実施形態では、入賞終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中の経過時間に基づいて役物当たり遊技が終了すること無く、時間終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中の V 入賞装置 6 5 への球の入賞数に基づいて役物当たり遊技が終了することが無いように構成しているが、これに限ること無く、例えば、入賞終了条件を選択した場合には、通常的时间終了条件として設定される経過時間（例えば、 1 . 6 秒 ）よりも長い時間（例えば、 1 0 秒 ）が経過した場合に成立する強制時間終了条件や、時間終了条件を選択した場合には、通常の入賞終了条件として設定される入賞数（例えば、 3 個 ）よりも多い入賞数（例えば、 1 0 個 ）に到達した場合に成立する強制入賞終了条件を設定するように構成しても良い。このように構成することで、役物当たり遊技が長時間実行されてしまうことを抑制することができる。

40

【 1 6 2 8 】

まず、図 1 4 4 を参照して、本第 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の構成のうち、特徴的な構成について説明をする。図 1 4 4 は、本第 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の正面図である。本第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、上述した第 1 実施形態のパチンコ

50

機 1 0 ( 図 2 参 照 ) 対 して、遊 技 者 が 操 作 可 能 な 操 作 手 段 ( 切 替 ボ タ ン 2 2 z a、第 1 選 択 ボ タ ン 2 2 z b、第 2 選 択 ボ タ ン 2 2 z c ) を 新 た に 設 け た 点 で 相 違 し、そ れ 以 外 は 同 一 で あ る。同 一 の 構 成 に つ い て は、同 一 の 符 号 を 付 し て そ の 詳 細 な 説 明 を 省 略 す る。

【 1 6 2 9 】

図 1 4 4 に 示 し た 通 り、本 第 6 実 施 形 態 の パ チ ン コ 機 1 0 で は、貸 球 操 作 部 4 0 に 設 け ら れ た 返 却 ボ タ ン 4 3 の 右 側 ( 図 1 4 4 の 正 面 視 で 右 側 ) に、切 替 ボ タ ン 2 2 z a が 設 け ら れ て お り、上 皿 1 7 の 右 側 ( 図 1 4 4 の 正 面 視 で 右 側 ) に、第 1 選 択 ボ タ ン 2 2 z b と、第 2 選 択 ボ タ ン 2 2 z c と が 設 け ら れ て い る。切 替 ボ タ ン 2 2 z a、第 1 選 択 ボ タ ン 2 2 z b、第 2 選 択 ボ タ ン 2 2 z c ( 以 下、終 了 条 件 切 替 ボ タ ン 群 2 2 z と も 称 す ) は、遊 技 者 が 押 下 操 作 し た 場 合 に、図 示 し な い 検 知 ス イ ッ チ が 押 下 を 検 知 し、検 知 結 果 を 主 制 御 装 置 1 1 0 の 入 出 力 ポ ー ト 2 0 5 ( 図 2 1 参 照 ) へ と 出 力 す る よ う に 構 成 し て い る。

10

【 1 6 3 0 】

具 体 的 に は、切 替 ボ タ ン 2 2 z a を 押 下 操 作 し た 場 合 に は、切 替 ボ タ ン 用 検 知 ス イ ッ チ ( 図 示 せ ず ) が 切 替 ボ タ ン 2 2 z a の 押 下 を 検 知 し、第 1 選 択 ボ タ ン 2 2 z b を 押 下 操 作 し た 場 合 に は、第 1 選 択 ボ タ ン 用 検 知 ス イ ッ チ ( 図 示 せ ず ) が 第 1 選 択 ボ タ ン 2 2 z b の 押 下 を 検 知 し、第 2 選 択 ボ タ ン 2 2 z c を 押 下 操 作 し た 場 合 に は、第 2 選 択 ボ タ ン 用 検 知 ス イ ッ チ ( 図 示 せ ず ) が 第 2 選 択 ボ タ ン 2 2 z c の 押 下 を 検 知 す る よ う に 構 成 し、各 々 の 検 知 ス イ ッ チ が 検 知 結 果 を そ れ ぞ れ 主 制 御 装 置 1 1 0 へ と 出 力 す る よ う に 構 成 し て い る。

【 1 6 3 1 】

つ ま り、切 替 ボ タ ン 用 検 知 ス イ ッ チ、第 1 選 択 ボ タ ン 用 検 知 ス イ ッ チ、第 2 選 択 ボ タ ン 用 検 知 ス イ ッ チ は、図 2 1 を 参 照 し て 上 述 し た 各 種 ス イ ッ チ 2 0 8 に 含 ま れ る も の で あ る。

20

【 1 6 3 2 】

ま た、本 第 6 実 施 形 態 で は、上 述 し た 終 了 条 件 切 替 ボ タ ン 群 2 2 z を、枠 ボ タ ン 2 2 と 約 1 0 セ ン チ 離 間 さ せ て 設 け て い る。こ の よ う に 構 成 す る こ と に よ り、第 3 図 柄 表 示 装 置 8 1 の 表 示 面 に て 実 行 さ れ る 各 種 演 出 に 対 し て 遊 技 者 に 興 味 を 持 た せ る た め に、枠 ボ タ ン 2 2 を 用 い た 操 作 演 出 を 実 行 し、遊 技 者 に 対 し て 枠 ボ タ ン 2 2 を 操 作 さ せ る 際 に 遊 技 者 が 誤 っ て 終 了 条 件 切 替 ボ タ ン 群 2 2 z を 操 作 し て し ま う こ と を 抑 制 す る こ と が で き る。

【 1 6 3 3 】

以 上、説 明 を し た 通 り、本 実 施 形 態 で は、パ チ ン コ 機 1 0 に、演 出 用 の 操 作 手 段 ( 枠 ボ タ ン 2 2 ) と、遊 技 性 能 に 影 響 を 与 え る こ と と な る 操 作 手 段 ( 終 了 条 件 切 替 ボ タ ン 群 2 2 z ) と、を 設 け て お り、演 出 面 に お い て も 遊 技 性 能 面 に お い て も 遊 技 者 が 任 意 に 内 容 を 選 択 可 能 に 構 成 し て い る。よ っ て、遊 技 者 に 対 し て 意 欲 的 に 遊 技 へ の 参 加 を 促 す こ と が で き る。

30

【 1 6 3 4 】

< 第 6 実 施 形 態 に お け る 演 出 内 容 に つ い て >

次 に、図 1 4 5 及 び 図 1 4 6 を 参 照 し て、本 第 6 実 施 形 態 の パ チ ン コ 機 1 0 に お い て 第 3 図 柄 表 示 装 置 8 1 の 表 示 面 に て 実 行 さ れ る 特 徴 的 な 演 出 内 容 に つ い て 説 明 を す る。本 第 6 実 施 形 態 で は、上 述 し た 第 1 実 施 形 態 に 対 し て、終 了 条 件 切 替 ボ タ ン 群 を 遊 技 者 に 操 作 さ せ る た め の 選 択 演 出 と、終 了 条 件 切 替 ボ タ ン 群 に 対 す る 遊 技 者 の 操 作 結 果 を 示 す た め の 切 替 演 出 と、を 実 行 可 能 に 構 成 し て い る。

40

【 1 6 3 5 】

ま ず、図 1 4 5 ( a ) を 参 照 し て、大 当 たり 遊 技 に お け る エ ン デ ィ ン グ 画 面 の 表 示 内 容 に つ い て 説 明 を す る。図 1 4 5 ( a ) は、本 第 6 実 施 形 態 に お け る 大 当 たり エ ン デ ィ ン グ 画 面 に て 表 示 さ れ る 表 示 内 容 の 一 例 を 模 式 的 に 示 し た 模 式 図 で あ る。図 1 4 5 ( a ) に 示 し た 表 示 画 面 は、上 述 し た 第 1 実 施 形 態 に お け る 大 当 たり エ ン デ ィ ン グ 画 面 ( 図 1 2 ( a ) 参 照 ) に 対 し て、遊 技 者 に 切 替 ボ タ ン 2 2 z a へ の 操 作 を 促 す た め の 表 示 態 様 を 追 加 し た 点 で 相 違 し、そ れ 以 外 は 同 一 で あ る。同 一 の 表 示 内 容 に つ い て は、同 一 の 符 号 を 付 し て、そ の 詳 細 な 説 明 を 省 略 す る。

【 1 6 3 6 】

50

図 1 4 5 ( a ) に示した通り、第 3 図柄表示装置 8 1 の副表示領域 D s には、「大当たり終了後 V ラッシュが始まるよ!!」という文字が表示され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示す V ラッシュモードに移行することを遊技者に分かりやすく示している。そして、主表示領域 D m には、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態が継続する期間を示すための残時短期間態様 8 0 1 が「40 秒」の「V ラッシュ期間 40 秒ゲット」というコメントが表示される。なお、図 1 4 5 ( a ) の表示画面が表示される際に特別図柄の保留記憶状況 ( 図 1 4 5 ( c ) 参照 ) は、上述した第 1 実施形態の図 1 2 ( a ) の表示画面が表示される際の特別図柄の保留記憶状況 ( 図 1 2 ( c ) 参照 ) と、同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【 1 6 3 7 】

10

加えて、主表示領域 D m の左下側 ( 図 1 4 5 の正面視で左下側 ) には表示領域 H R 2 0 が形成され、切替ボタン 2 2 z a を操作することを促すための表示態様として「ボタン P U S H で終了条件選択」のコメントと、切替ボタン 2 2 z a を模したアイコンが表示される。

【 1 6 3 8 】

本第 6 実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に遊技者が切替ボタン 2 2 z a を操作 ( 押下 ) することで、役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成している。つまり、本第 6 実施形態では、大当たり遊技が実行された場合に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成し、大当たり遊技終了後に設定される時短状態 ( V ラッシュ ) 中は、役物当たり遊技の終了条件を切り替えることができないように構成している。

20

【 1 6 3 9 】

このように構成することで、V ラッシュ中の遊技状況、即ち、特別図柄の変動状況と、普通図柄の変動状況と、に応じて役物当たり遊技の終了条件が頻繁に切り替え、遊技者に過剰に有利な遊技状況を提供してしまうことを抑制することができる。また、大当たり遊技において可変入賞装置 6 5 0 に球を入賞させる遊技が終了したタイミングであって、特電遊技が実行される前のタイミングにて役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、球を発射させる遊技と、終了条件を選択する行為とが重複することなく、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【 1 6 4 0 】

30

加えて、図 1 4 5 ( a ) に示した通り、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の期間 ( 40 秒 ) が報知されている状態で役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、大当たりエンディング画面に表示される残時短期間態様 8 0 1 を把握した状態で遊技者に役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。具体的には、残時短期間態様 8 0 1 の表示態様として時短状態の期間が短い ( 例えば、40 秒 ) ことを示す表示態様が表示された場合は、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件を選択し、役物当たり遊技の遊技期間を任意に調整することで、特別図柄変動を中断させる期間を効率良く設定する特電遊技を目指し、残時短期間態様 8 0 1 の表示態様として時短状態の期間が長い ( 例えば、200 秒 ) ことを示す表示態様が表示された場合は、時間終了条件を選択し、1 回の役物当たり遊技にて V 入賞装置 6 5 へと入賞させる球数を増加させることにより単位時間当たりにおける特典量 ( 賞球数 ) が大きくなる特電遊技を目指すことができる。

40

【 1 6 4 1 】

なお、本第 6 実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を遊技者が選択可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中のどのタイミングであっても役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。

【 1 6 4 2 】

また、時短状態中であって、特別図柄変動が実行されていない場合に表示される待機画面 ( デモ画面 ) が表示されている場合にも役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成し

50

ても良いし、役物当たり遊技が実行されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このような場合であっても、時短状態の残時間（時短期間）が減算されないタイミングで役物当たり遊技の終了条件を選択することができるため、遊技者に時間的余裕を持たせながら役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。

#### 【 1 6 4 3 】

一方、本第 6 実施形態の技術思想とは異ならせ、時短状態の残時間（時短期間）が減算される期間中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、時短状態の残時間（時短期間）が減算されている特電遊技中において、特電遊技のみに集中して遊技を行うか、役物当たり遊技の終了条件を選択する操作を実行するのかを遊技者に選択させることが可能となり、今後の遊技内容を予測させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【 1 6 4 4 】

図 1 4 5 ( a ) に示した画面が表示されている状態で、遊技者が切替ボタン 2 2 z a を押下すると、図 1 4 5 ( b ) に示した表示画面が表示される。次に、図 1 4 5 ( b ) を参照して、役物当たり遊技の終了条件を遊技者に選択させるための選択画面の表示内容について説明をする。図 1 4 5 ( b ) は、終了条件選択画面として表示される表示内容の一例を示した模式図である。

#### 【 1 6 4 5 】

上述した通り、本実施形態では切替ボタン 2 2 z a を押下したことを切替ボタン用検知スイッチ（図示せず）が検知した場合に、その検知結果が主制御装置 1 1 0 へと出力される。主制御装置 1 1 0 では切替ボタン 2 2 z a が押下されたことを示すコマンド（切替中コマンド）を設定し、その設定したコマンド（切替中コマンド）がメイン処理（図 5 5 参照）で実行される外部出力処理（図 5 5 の S 1 8 0 1 参照）にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 では切替中コマンドを受信したことに基づいて、図 1 4 5 ( b ) に示した表示画面の表示態様を設定する。

20

#### 【 1 6 4 6 】

役物当たり遊技の終了条件を選択するための終了条件選択画面の表示内容について、図 1 4 5 ( b ) を参照して具体的に説明をすると、主表示領域 D m の上部には「役物当たりの終了条件を選んでね」のコメントが表示される。遊技者は、このコメントを視認することで、現在表示されている画面が役物当たり遊技の終了条件を選択するための画面であることを容易に把握することができる。

30

#### 【 1 6 4 7 】

主表示領域 D m には、遊技者が選択可能な複数の終了条件に対応させた表示領域（H R 2 1 , H R 2 2 ）が区画形成されており、複数の終了条件（入賞終了条件、時間終了条件）の内容（終了条件を成立させるための内容）が表示されている。具体的には、表示領域 H R 2 1 が役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件が対応付けて表示され、表示領域 H R 2 2 が役物当たり遊技の終了条件として時間終了条件が対応付けて表示されている。

#### 【 1 6 4 8 】

表示領域 H R 2 1 には、入賞終了条件を成立させるための要件として「V アタッカーに球が 3 個入ると終わるよ」のコメントが表示されると共に、対象の終了条件を示すための「入賞終了」が表示領域 H R 2 1 a に表示される。また、入賞終了条件を選択する場合に遊技者が操作すべき選択ボタンを案内するための案内表示態様 8 7 1 として、第 1 選択ボタン 2 2 z b を模したアイコン（数字の 1 が付された丸印）が表示されている。

40

#### 【 1 6 4 9 】

一方、表示領域 H R 2 2 には、時間終了条件を成立させるための要件として「役物当たり開始から 1 . 6 秒経過で終わるよ」のコメントが表示されると共に、対象の終了条件を示すための「時間終了」が表示領域 H R 2 2 a に表示される。また、時間終了条件を選択する場合に遊技者が操作すべき選択ボタンを案内するための案内表示態様 8 7 2 として、

50



第 2 選択ボタン 2 2 z c を模したアイコン（数字の 2 が付された丸印）が表示されている。

#### 【 1 6 5 0 】

さらに、主表示領域 D m の右下側には、表示領域 H R 2 3 が形成されており、役物当たり遊技の終了条件として現在設定されている終了条件の種別を示すための「時間」の文字が表示されている。つまり、図 1 4 5 ( b ) では、役物当たり遊技の終了条件として時間終了条件が設定されている状態を示している。なお、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件が設定されている場合には、表示領域 H R 2 3 に「入賞」の文字が設定される。また、副表示領域 D s には、役物当たり遊技の終了条件を選択するために遊技者が実行すべき操作を案内するための案内表示態様として「ボタンで選択してね」のコメントと、第 1 選択ボタン 2 2 z b、或いは第 2 選択ボタン 2 2 z c を操作（押下）させることを示すアイコンが表示される。

10

#### 【 1 6 5 1 】

このような選択画面を表示することにより、遊技者に対して、役物当たり遊技の終了条件の内容を把握しながら、容易に選択することが可能となる。なお、図 1 4 5 ( b ) に示した表示画面では、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な選択画面が表示されている場合に、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の期間（時短期間）の長さを示唆する情報（例えば、図 1 4 5 ( a ) にて示した残時短期間態様 8 0 1）が表示されないように構成しているが、これに限ること無く、選択画面が表示されている状態で残時短期間態様 8 0 1 が表示されるように構成しても良い。これにより、直後に設定される時短状態の期間の長さを参照しながら役物当たり遊技の終了条件を選択し易くすることができる。

20

#### 【 1 6 5 2 】

終了条件選択画面（図 1 4 5 ( b ) 参照）が表示されている状態で、第 1 選択ボタン 2 2 z b を操作（押下）すると、第 1 選択ボタン 2 2 z b が操作（押下）されたことを第 1 選択ボタン検知スイッチが検知し、その検知結果が主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 へと出力される。そして、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理において、第 1 選択ボタン 2 2 z b が操作されたことに基づく処理（選択された終了条件を記憶するための処理）を実行するとともに、第 1 選択ボタン 2 2 z b が有効に操作されたことを示すためのコマンド（操作コマンド）を設定する。

#### 【 1 6 5 3 】

主制御装置 1 1 0 の制御処理にて操作コマンドが設定された場合には、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 5 5 参照）で実行される外部出力処理（図 5 5 の S 1 8 0 1 参照）において音声ランプ制御装置 1 1 3 へと操作コマンドが出力され、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、受信した操作コマンドに含まれる情報（操作された選択ボタンの種別を示す情報）に基づいて、終了条件選択後の表示態様が設定される。ここで、終了条件選択後に表示される表示画面の一例について、図 1 4 6 ( a ) を参照して説明する。図 1 4 6 ( a ) は、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件を選択した後に表示される表示内容の一例を示した模式図である。

30

#### 【 1 6 5 4 】

図 1 4 5 ( b ) に示した終了条件選択画面が表示されている状態で、入賞終了条件に対応する第 1 選択ボタン 2 2 z b が操作（押下）されると、図 1 4 6 ( a ) に示した通り、選択された終了条件（入賞終了条件）に対応する表示領域が主表示領域 D m の全面に形成され、主表示領域 D m の上部に終了条件の選択が完了したことを示す「決定」の文字が表示される。そして、副表示領域 D s には今回の選択結果が反映されるタイミングを遊技者に案内するための案内態様として「次の役物当たりから入賞終了になるよ」のコメントが表示されると共に、表示領域 H R 2 3 には、現在設定されている終了条件が入賞終了条件であることを示す「入賞」の文字が表示される。

40

#### 【 1 6 5 5 】

詳細な説明は省略するが、本実施形態では、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間内であれば、役物当たり遊技の終了条件を複数回選択することが可能に構成し、役物当

50

たり遊技の終了条件を選択可能な期間が経過した時点において選択されている終了条件が役物当たり遊技の終了条件として設定されるように構成している。よって、遊技者が間違っ

【1656】

加えて、本実施形態では、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な状態で、第1選択ボタン22z b、或いは、第2選択ボタン22z cが操作された場合には、選択ボタンが操作された旨と、操作された選択ボタンの種別と、を示す操作コマンドを設定し、大当たり遊技のエンディング期間が終了した時点、即ち、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が終了した時点で、最終的に選択された役物当たり遊技の終了条件を示すコマンド（終了条件コマンド）を設定するように構成している。

10

【1657】

つまり、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間中は、遊技者が終了条件を複数回選択する場合があるため、各選択ボタンを操作した旨のみを音声ランプ制御装置113へと出力し、選択ボタンの操作に応じた表示態様が第3図柄表示装置81の表示面に表示されるようにし、最終的に選択された終了条件のみが音声ランプ制御装置113へと出力されるように構成している。このように構成することで、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へと無用なコマンドが出力されてしまうことを抑制することができる。

【1658】

そして、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定されると、図146(b)に示した通り、第3図柄表示装置81の表示面にはVラッシュが開始されたことを示す表示態様が標示される。図145(b)は、Vラッシュ中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。この図146(b)に示した表示画面は、上述した第1実施形態の図12(b)に示した表示画面が表示される状況（図12(c)参照）と、同一の状況（図146(c)参照）で表示される表示画面であって、上述した第1実施形態に対して、現在設定されている役物当たり遊技の終了条件を示すための表示領域HR23が形成されている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

20

【1659】

図146(b)に示した通り、Vラッシュ中の表示画面には役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件が設定されていることを示す「入賞」の文字が表示されている。このように構成することで、Vラッシュ中に実行される役物当たり遊技の終了条件を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図示は省略しているが、この表示領域HR23は、Vラッシュ期間中は常に表示されるように構成しており、例えば、役物当たり遊技中も役物当たり遊技の終了条件を遊技者が容易に把握できるように構成している。なお、このように役物当たり遊技中に終了条件を表示する場合には、終了条件を成立させるための要素（入賞終了条件が設定されている場合にはVアタッカー（V入賞装置65）への球の入賞数、時間終了条件が設定されている場合には、役物当たり遊技が開始されてからの経過時間）の更新状況と、終了条件が成立する値と、を表示面に表示するように構成すると良い。このように構成することで、役物当たり遊技が急に終了してしまい、遊技者が困惑してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。

30

40

【1660】

< 第6実施形態における主制御装置の電気的構成について >

次に、図147を参照して、本第6実施形態における主制御装置110の電気的構成について説明をする。図147は、本第6実施形態における主制御装置110のMPU201が有するRAM203の内容を模式的に示した模式図である。図147に示した通り、本第6実施形態のRAM203は、上述した第1実施形態のRAM203（図29参照）に対して、終了条件格納エリア203ea、切替可能フラグ203eb、切替中フラグ203ecを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

50

## 【 1 6 6 1 】

終了条件格納エリア 2 0 3 e a は、遊技者が選択した役物当たり遊技の終了条件を記憶するための記憶エリアであって、切替処理（図 1 5 1 の S 1 7 1 参照）において、選択ボタン（第 1 選択ボタン 2 2 z b、第 2 選択ボタン 2 2 z c）が操作されたと判別した場合に、操作内容に対応した終了条件が記憶される。そして、大当たり遊技が終了した場合に記憶されている終了条件が読み出され、読み出された終了条件に対応する終了条件コマンドを設定する際に参照される。また、役物当たり遊技を実行する場合に読み出され、読み出された終了条件に基づいた役物当たり遊技が実行される。

## 【 1 6 6 2 】

本第 6 実施形態では、終了条件格納エリア 2 0 3 e a には、初期データとして入賞終了条件を示す情報が記憶されるように構成されている。具体的には、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理（図 5 4 参照）において、R A M 消去スイッチ 1 2 2（図 1 0 参照）が操作されていると判別した場合に（図 5 4 の S 1 7 0 4 : Y e s）、S 1 7 1 4 の処理の一環として終了条件格納エリア 2 0 3 e a に入賞終了条件を示すための情報が記憶される。

## 【 1 6 6 3 】

このように、役物当たり遊技の終了条件として少なくとも何れかの終了条件が初期データとして終了条件格納エリア 2 0 3 e a に記憶されるように構成することで、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な機能を有しているパチンコ機 1 0 において、役物当たり遊技の終了条件が何れも設定されていない状況が発生してしまうことを確実に防止することができる。なお、本実施形態では、役物当たり遊技の終了の終了条件の初期データとして、入賞終了条件に対応する情報が終了条件格納エリア 2 0 3 e a に記憶（格納）されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技の終了条件の初期データとして、少なくとも入賞終了条件と時間終了条件とが設定されるように構成しても良い。

## 【 1 6 6 4 】

切替可能フラグ 2 0 3 e b は、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間であることを示すためのフラグであって、大当たり遊技のエンディング期間を開始する場合にオンに設定され、大当たり遊技のエンディング期間が終了する場合にオフに設定されるものである。

## 【 1 6 6 5 】

本第 6 実施形態では、切替可能フラグ 2 0 3 e b がオンに設定されていない状態で切替ボタン 2 2 z a が操作された場合には、その切替ボタン 2 2 z a に対する操作が無効となるように構成している。このように構成することで、切替可能フラグ 2 0 3 e b がオンに設定されていない状態で、遊技者が誤って第 1 選択ボタン 2 2 z b や第 2 選択ボタン 2 2 z c を操作したとしても、その操作に基づく処理が実行されてしまうことを抑制することができる。

## 【 1 6 6 6 】

切替中フラグ 2 0 3 e c は、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間（切替可能フラグ 2 0 3 e b がオンに設定されている期間）中に、切替ボタン 2 2 z a が操作（押下）され、第 1 選択ボタン 2 2 z b、或いは第 2 選択ボタン 2 2 z c を操作することで終了条件を選択することが可能な期間であることを示すためのフラグであって、第 1 選択ボタン 2 2 z b、或いは第 2 選択ボタン 2 2 z c を操作することで終了条件を選択することが可能な期間が設定される場合にオンに設定される。

## 【 1 6 6 7 】

この切替中フラグ 2 0 3 e c は、切替処理（図 1 5 1 の S 1 7 1 参照）において、切替可能フラグ 2 0 3 e b がオンに設定されている状態で（図 1 5 1 の S 2 2 0 1 : Y e s 参照）、切替ボタン 2 2 z a が操作された場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中に切替ボタン 2 2 z a を操作した場合（図 1 5 1 の S 2 2 0 3 : Y e s）にオンに設定される（図 1 5 1 の S 2 2 0 4 参照）。

## 【 1 6 6 8 】

そして、切替中フラグ 2 0 3 e c の設定状況が、切替処理（図 1 5 1 の S 1 7 1 参照）にて、第 1 選択ボタン 2 2 z b、第 2 選択ボタン 2 2 z c に対する操作を有効に判別可能な期間であるかを判別する際に参照され（図 1 5 1 の S 2 2 0 2 ）、第 1 選択ボタン 2 2 z b、第 2 選択ボタン 2 2 z c への操作に基づいて終了条件が選択された場合（図 1 5 1 の S 2 2 0 6 参照）にオフに設定される（図 1 5 1 の S 2 2 0 9 参照）。また、切替中フラグ 2 0 3 e c がオンに設定されている状態で、遊技者による選択操作が実行されなかった場合は、大当たり遊技の終了タイミングにてオフに設定される（図 1 5 3 の S 2 3 0 3 参照）。

#### 【 1 6 6 9 】

< 第 6 実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成について >

次に、図 1 4 8 を参照して、本第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の内容について説明をする。図 1 4 8 は、本第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した模式図である。図 1 4 8 に示した通り、本第 6 実施形態では、上述した第 1 実施形態における第 1 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3（図 3 0（b）参照）に対して、終了格納エリア 2 2 3 e a を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【 1 6 7 0 】

終了格納エリア 2 2 3 e a は、選択された役物当たり遊技の終了条件を記憶するための記憶エリアであって、終了条件関連処理（図 1 5 6 の S 4 2 7 2 参照）において、操作コマンドを受信した場合に、その操作コマンドに含まれる操作情報（第 1 選択ボタン 2 2 z b を操作したか、第 2 選択ボタン 2 2 z c を操作したかを示す情報）に基づいて、対応する終了条件が記憶される（図 1 5 5 の S 5 7 0 6、S 5 7 0 7 参照）。そして、大当たり遊技の終了時に出力される終了条件コマンドを受信した場合に（図 1 5 5 の S 5 7 0 9：Y e s）、受信した終了条件コマンドの内容（設定された終了条件の種別）と、終了格納エリア 2 2 3 e a に格納されている情報（操作コマンドに基づいて予め格納しておいた終了条件の種別）とが比較され（図 1 5 5 の S 5 7 1 0）、比較結果が相違している場合には、終了条件コマンドの内容に対応する終了条件が格納されるものである。

#### 【 1 6 7 1 】

つまり、この終了格納エリア 2 2 3 e a は、遊技者により選択ボタン（第 1 選択ボタン 2 2 z b、第 2 選択ボタン 2 2 z c）が操作されたことを示す操作コマンドを受信した場合に、その受信した操作コマンドに基づいた終了条件が記憶され、終了格納エリア 2 2 3 e a に記憶されている終了条件に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される切替演出の表示態様を設定可能にしている。そして、最終的に選択された終了条件を示すための終了条件コマンドを受信した場合に、操作コマンドに基づいて音声ランプ制御装置 1 1 3 側で設定した終了条件と、実際に設定された終了条件と、を比較し、比較結果が同一では無い場合には、終了条件コマンドの内容に対応した終了条件が記憶される。

#### 【 1 6 7 2 】

このように構成することで、最終的に選択された終了条件を示すためのコマンド（終了条件コマンド）が大当たり遊技の終了時に設定される構成を用いたパチンコ機 1 0 において、終了条件コマンドを受信するよりも前段階では操作コマンドに基づいて遊技者が選択した終了条件を予測し、その予測結果に基づいた演出態様を設定することができ、遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。なお、本実施形態では、終了条件コマンドの設定タイミングを大当たり遊技の終了タイミングとしているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が選択ボタン（第 1 選択ボタン 2 2 z b、第 2 選択ボタン 2 2 z c）を操作した場合に、操作コマンドに加え、終了条件コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成した場合には、受信した終了条件コマンドに基づいて、即ち、実際に設定された終了条件に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される表示態様を選択することができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 6 7 3 】

< 第 6 実施形態における主制御装置の制御処理について >

図 1 4 9 から図 1 5 3 を参照して、本第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 における主制御装置 1 1 0 の制御処理について説明をする。本第 6 実施形態では、上述した第 1 実施形態に対して、タイマ割込処理（図 3 9 参照）に替えてタイマ割込処理 6（図 1 4 9 参照）を、特電始動口入賞処理（図 5 0 の S 1 0 8 参照）に替えて特電始動口入賞処理 6（図 1 5 0 の S 1 7 8 参照）を、大当たり制御処理（図 5 6 の S 1 8 0 4 参照）に替えて大当たり制御処理 6（図 1 5 2 の S 1 8 5 4 参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

## 【 1 6 7 4 】

まず、図 1 4 9 を参照してタイマ割込処理 6 の内容について説明をする。図 1 4 9 は、タイマ割込処理 6 の内容を示したフローチャートである。このタイマ割込処理 6 は、上述したタイマ割込処理（図 3 9 参照）に対して、特電始動口入賞処理（図 5 0 の S 1 0 8 参照）に替えて特電始動口入賞処理 6（図 1 5 0 の S 1 7 8 参照）を実行し、切替処理（S 1 7 1 参照）を追加した点で相違し、それ以外の処理（S 1 0 1 ~ S 1 0 7, S 1 0 9 ~ S 1 1 2）は、上述したタイマ割込処理（図 3 9 参照）と同一であるためその詳細な説明は省略する。

## 【 1 6 7 5 】

次に、図 1 5 0 を参照して、特電始動口入賞処理 6（S 1 7 8）の内容について説明をする。図 1 5 0 は、特電始動口入賞処理 6（S 1 7 8）の内容を示したフローチャートである。この特電始動口入賞処理 6（S 1 7 8）では、上述した特電始動口入賞処理（図 5 0 の S 1 0 8 参照）に対して、役物当たり遊技の実行条件が成立した場合に実行される処理内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

## 【 1 6 7 6 】

特電始動口入賞処理 6（S 1 7 8）が実行されると、まず、上述した第 1 実施形態の特電始動口入賞処理（図 5 0 の S 1 0 8 参照）と同一の S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 7 の処理を実行し、その後、終了条件格納エリア 2 0 3 e a に格納されている終了条件を読み出し（S 1 3 8 1）、読み出した終了条件を設定（S 1 3 8 2）する。その後、特電作動コマンドを設定し（S 1 3 0 8）、本処理を終了する。また、S 1 3 0 2 の処理において普図当たり中ではないと判別した場合は（S 1 3 0 2 : No）、エラーコマンドを設定し（S 1 3 0 9）、本処理を終了する。

## 【 1 6 7 7 】

以上、説明をした通り、本第 6 実施形態では、役物当たり遊技の実行条件が成立した場合に、終了条件格納エリア 2 0 3 e a に格納されている情報を読み出し、読み出した情報に対応した終了条件を設定することにより、役物当たり遊技の終了条件を可変させるように構成している。これにより、遊技者が選択した終了条件が成立した場合に役物当たり遊技を終了させることが可能となるため、特電遊技中に付与される特典の大小を遊技者が選択することができ、遊技意欲を高めることができる。なお、本実施形態では、役物当たり遊技の実行条件が成立する毎に、実行される役物当たり遊技の終了条件を設定するように構成しているが、本実施形態のように大当たり遊技中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているパチンコ機 1 0 であれば、大当たり遊技が終了した時点、或いは、大当たり遊技が終了してから最初に役物当たり遊技の実行条件が成立した場合に、終了条件格納エリア 2 0 3 e a に格納されている終了条件を読み出し、その終了条件に対応する役物当たり動作シナリオを設定するように構成し、次に大当たり遊技が実行されるまでは設定された役物当たり動作シナリオに基づいた役物当たり遊技を実行するように構成しても良い。

## 【 1 6 7 8 】

このように構成することで、役物当たり遊技の実行条件が成立する毎に終了条件格納エリア 2 0 3 e a から情報を読み出す処理を実行しなくても、遊技者が選択した終了条件に

10

20

30

40

50

対応させた役物当たり遊技を実行することができる。

【1679】

また、本第6実施形態とは異なり、特電遊技中（時短状態中）において役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成したパチンコ機10の場合であっても、例えば、役物当たり遊技の終了条件が切り替わったことを示すフラグ（終了条件切替フラグ）を設け、その終了条件切替フラグがオンに設定されている場合にのみ、終了条件格納エリア203eaに格納されている情報を読み出して、役物当たり遊技の終了条件を切り替えるように構成すると良い。これにより、前回の役物当たり遊技と同一の終了条件で新たな役物当たり遊技を実行する場合には、終了条件格納エリア203eaに格納されている情報を読み出す処理をスキップすることができるため、役物当たり遊技を実行する際の制御処理を簡素化することができる。

10

【1680】

次に、図151を参照して、切替処理（S171）の内容について説明をする。図151は、切替処理（S171）の内容を示したフローチャートである。この切替処理（S171）は、タイマ割込処理6（図149参照）にて実行される制御処理であって、終了条件切替ボタン群22zに対する遊技者の操作に基づく処理が実行される。

【1681】

切替処理（S171）が実行されると、まず、切替可能フラグ203ebがオンに設定されているかを判別し（S2201）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、現在が大当たり遊技のエンディング期間中では無いと判別した場合は（S2201：No）、終了条件切替ボタン群22zへの操作が無効の期間であるため、そのまま本処理を終了する。一方、S2201の処理において切替可能フラグ203ebがオンに設定されていると判別した場合、即ち、現在が大当たり遊技のエンディング期間中であると判別した場合は（S2201：Yes）、次に、切替中フラグ203ecがオンに設定されているかを判別する（S2202）。

20

【1682】

S2202の処理において、切替中フラグ203ecがオンに設定されていない場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中であって、切替ボタン22zaが操作されていない状態（図145（a）の表示画面が表示されている状態）である場合は（S2202：No）、切替ボタン22zaへの操作があるかを判別し（S2203）、操作されていないと判別した場合は（S2203：No）、そのまま本処理を終了する。一方で、切替ボタン22zaへの操作があったと判別した場合は（S2203：Yes）、次に、切替中フラグ203ecをオンに設定し（S2204）、切替中コマンドを設定し（S2205）、本処理を終了する。

30

【1683】

ここで、S2203の判別処理について説明をする。本実施形態では、切替ボタン22zaを遊技者が操作（押下）した場合に、押下された切替ボタン22zaを切替ボタン用検知スイッチが検知し、その検知結果を主制御装置110の入出力ポート205へと出力されるように構成している。そして、S2203の判別処理では、上述した切替ボタン用検知スイッチから検知信号が出力されているかを判別している。

40

【1684】

一方、S2202の処理において、切替中フラグ203ecがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中であって、既に切替ボタン22zaが操作されている状態（図145（b）の表示画面が表示されている状態）である場合は（S2202：Yes）、選択ボタン（第1選択ボタン22zb、第2選択ボタン22zc）の何れかが操作されているかを判別する（S2206）。このS2206の判別処理では、第1選択ボタン22zbが操作（押下）されている場合は、押下された第1選択ボタン22zbを第1選択ボタン用検知スイッチが検知し、その検知結果が主制御装置110の入出力ポート205へと出力されるため、第1選択ボタン用検知スイッチから検知信号が出力されているか否かが判別される。また、第2選択ボタン22zcが操作（押下）されて

50

いる場合は、押下された第2選択ボタン22zcを第2選択ボタン用検知スイッチが検知し、その検知結果が主制御装置110の入出力ポート205へと出力されるため、第2選択ボタン用検知スイッチから検知信号が出力されているか否かが判別される。

【1685】

S2206の処理において、第1選択ボタン22zb、或いは第2選択ボタン22zcの何れかが操作されていると判別した場合は(S2206:Yes)、選択ボタンが操作されたことを示す情報と、操作された選択ボタンの種別を示す情報と、を含む操作コマンドを設定し(S2207)、S2206の処理によって選択された終了条件を終了条件格納エリア203eaに格納し(S2208)、切替中フラグ203ecをオフに設定し(S2209)、本処理を終了する。

10

【1686】

また、S2206の処理において、第1選択ボタン22zb、或いは第2選択ボタン22zcの何れも操作されていないと判別した場合、即ち、第1選択ボタン用検知スイッチからも第2選択ボタン用検知スイッチからも検知信号が出力されていないと判別した場合は(S2206:Yes)、そのまま本処理を終了する。

【1687】

以上、説明をした通り、切替処理(図151のS171参照)では、選択ボタン(第1選択ボタン22zb、第2選択ボタン22zc)への操作が有効に判別されるタイミングにおいて、何れかの選択ボタン(第1選択ボタン22zb、第2選択ボタン22zc)が操作された場合に、終了条件格納エリア203eaに選択された終了条件を示す情報が格納されるが、選択された終了条件を示すコマンドを設定すること無く、選択ボタン(第1選択ボタン22zb、第2選択ボタン22zc)が操作されたことを示す情報と、操作された選択ボタンの種別を示す情報が含まれる操作コマンドを設定するように構成している。また、S2209の処理において切替中フラグ203ecをオフに設定するため、大当たり遊技のエンディング期間中であれば、終了条件切替ボタン群22zを操作し、再度、終了条件を選択することが可能に構成している。

20

【1688】

つまり、大当たり遊技のエンディング期間が終了するまでは、終了条件が確定しないため、音声ランプ制御装置113に向けて選択された終了条件を示すためのコマンド(終了条件コマンド)を出力しないように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置113側では終了条件コマンドを受信した場合に、次の大当たり遊技が実行されるまで、受信した終了条件コマンドに含まれている情報(終了条件種別)に応じた演出を設定することができる。よって、遊技者が選択ボタン(第1選択ボタン22zb、第2選択ボタン22zc)を操作する毎に終了条件コマンドが設定される場合に比べて、音声ランプ制御装置113側の制御処理を簡素化することができる。

30

【1689】

また、切替中フラグ203ecがオンに設定されている状態で選択ボタン(第1選択ボタン22zb、第2選択ボタン22zc)が操作されたことを示す操作コマンドを設定可能に構成しているため、大当たり遊技のエンディング期間中は、受信した操作コマンドに基づいた演出を実行することができる。よって、選択ボタン(第1選択ボタン22zb、第2選択ボタン22zc)を操作した遊技者に対して違和感を与えることの無い演出を実行することができる。

40

【1690】

次に、図152を参照して、大当たり制御処理6(S1854)の内容について説明をする。図152は、大当たり制御処理6(S1854)の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理6(S1854)では、上述した第1実施形態の大当たり制御処理(図56のS1804参照)に対して、エンディング期間の開始タイミングにて実行される処理と、大当たり遊技の終了タイミングにて実行される処理と、が相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

50

## 【 1 6 9 1 】

大当たり制御処理 6 ( S 1 8 5 4 ) が実行されると、まず、上述した第 1 実施形態の大当たり制御処理 ( 図 5 6 の S 1 8 0 4 参照 ) と同一の S 1 9 0 1 ~ S 1 9 1 1 の処理を実行し、S 1 9 1 1 の処理を終えた後に、切替可能フラグ 2 0 3 e b をオンに設定し ( S 1 9 5 1 ) 、本処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技において最後のラウンド遊技が終了した後に設定されるエンディング期間が設定された場合に、切替可能フラグ 2 0 3 e b をオンに設定することで、切替ボタン 2 2 z a に対する遊技者の操作を有効に判別するように構成している。

## 【 1 6 9 2 】

一方、S 1 9 1 0 の処理において、エンディング期間の開始タイミングでは無いと判別した場合は ( S 1 9 1 0 : N o ) 、次に、大当たり終了のタイミング、即ち、エンディング期間の終了タイミングであるかを判別し ( S 1 9 1 2 ) 、大当たり終了のタイミングであると判別した場合は ( S 1 9 1 2 : Y e s ) 、上述した第 1 実施形態の大当たり制御処理 ( 図 5 6 の S 1 8 0 4 参照 ) と同一の S 1 9 1 3 ~ S 1 9 1 7 の処理を実行し、その後、終了条件設定処理を実行し ( S 1 9 5 2 ) 、本処理を終了する。また、S 1 9 1 2 の処理において大当たり終了のタイミングでは無いと判別した場合は ( S 1 9 1 2 : N o ) 、上述した第 1 実施形態の大当たり制御処理 ( 図 5 6 の S 1 8 0 4 参照 ) と同一の S 1 9 1 8 の処理を実行し、本処理を終了する。

## 【 1 6 9 3 】

次に、図 1 5 3 を参照して、終了条件設定処理 ( S 1 9 5 2 ) の内容について説明をする。図 1 5 3 は、終了条件設定処理 ( S 1 9 5 2 ) の内容を示したフローチャートである。この終了条件設定処理 ( S 1 9 5 2 ) は、大当たり制御処理 6 ( 図 1 5 2 の S 1 8 5 4 参照 ) にて実行されるものであり、大当たり遊技のエンディング期間中に実行された役物当たり遊技の終了条件選択の選択結果に基づいた処理を実行するものである。

## 【 1 6 9 4 】

終了条件設定処理 ( S 1 9 5 2 ) が実行されると、まず、切替可能フラグ 2 0 3 e b をオフに設定し ( S 2 3 0 1 ) 、次いで、切替中フラグ 2 0 3 e c がオンに設定されているかを判別し ( S 2 3 0 2 ) 、オンに設定されていると判別した場合、即ち、終了条件を選択する選択画面 ( 図 1 4 5 ( b ) 参照 ) が表示された状態で大当たり終了タイミングとなった場合は ( S 2 3 0 2 : Y e s ) 、切替中フラグ 2 0 3 e c をオフに設定し ( S 2 3 0 3 ) 、終了条件格納エリア 2 0 3 e a に格納されている情報 ( 最終的に選択した終了条件種別 ) を読み出し ( S 2 3 0 4 ) 、終了条件格納エリア 2 0 3 e a から読み出した情報に基づいて終了条件コマンドを設定し ( S 2 3 0 5 ) 、本処理を終了する。一方、S 2 3 0 2 の処理で切替中フラグ 2 0 3 e c がオンに設定されていないと判別した場合、即ち、大当たりエンディング画面 ( 図 1 4 5 ( a ) 参照 ) にて切替ボタン 2 2 z a を操作しなかった場合、或いは、終了条件選択画面 ( 図 1 4 5 ( b ) 参照 ) にて所望の選択ボタン ( 第 1 選択ボタン 2 2 z b 、第 2 選択ボタン 2 2 z c ) を操作 ( 押下 ) した場合は ( S 2 3 0 2 : N o ) 、S 2 3 0 3 の処理をスキップして S 2 3 0 4 の処理へ移行する。

## 【 1 6 9 5 】

以上、説明をした通り、本実施形態では、大当たり遊技の終了タイミングにおいて実行される終了条件設定処理 ( 図 1 5 3 の S 1 9 5 2 参照 ) にて、最終的に選択された終了条件のみを対象に終了条件コマンドを設定するように構成している。さらに、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が大当たり遊技中のみとなるように構成している。このように構成することで、1 回の大当たり遊技を契機に音声ランプ制御装置 1 1 3 側へと出力される終了条件コマンドの数を 1 つにすることができ、その終了条件コマンドに含まれる終了条件に対応した終了条件が、少なくとも次の大当たり遊技が実行されるまで適用されることになる。

## 【 1 6 9 6 】

よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、受信した終了条件コマンドに基づいた演出を、少なくとも次の大当たり遊技が実行されるまでは継続して実行することができるため

10

20

30

40

50



、役物当たり遊技の終了条件に応じて演出態様を可変させる場合において、演出態様を可変させるための処理が煩雑になることを抑制することができる。

【1697】

＜第6実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図154、及び図155を参照して、本第6実施形態における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第6実施形態では、上述した第1実施形態に対して、コマンド判定処理（図61のS4102）に替えてコマンド判定処理6（図154のS4172）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容に対しては同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【1698】

まず、図154を参照して、コマンド判定処理6（S4172）の内容について説明をする。図154は、コマンド判定処理6（S4172）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理6（図154のS4172）は、上述した第1実施形態におけるコマンド判定処理（図61のS4102）に対して、役物当たり遊技の終了条件に関するコマンドを受信したかの判別処理と、その判別処理の結果に基づいて実行される処理と、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【1699】

コマンド判定処理6（図154のS4172）が実行されると、まず、上述した第1実施形態のコマンド判定処理（図61のS4102参照）と同一のS4201～S4219の処理を実行する。そして、S4218の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S4218：No）、次に、終了条件関連コマンドを受信したかを判別する（S4271）。ここで、終了条件関連コマンドとしては、主制御装置110の切替処理（図151のS171参照）にて設定される切替中コマンド、操作コマンドと、終了条件設定処理（図153のS1952参照）にて設定される終了条件コマンドと、が該当する。

【1700】

S4271の処理において、終了条件関連コマンドを受信したと判別した場合は（S4271：Yes）、次に、終了条件関連処理を実行し（S4272）、本処理を終了する。一方、S4271の処理において、終了条件関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S4271：No）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S4220）、本処理を終了する。

【1701】

次に、図155を参照して、終了条件関連処理（S4272）の内容について説明をする。図155は、終了条件関連処理（S4272）の内容を示したフローチャートである。この終了条件関連処理（S4272）は、遊技者が役物当たり遊技の終了条件を選択する選択操作を実行した場合に、その選択操作に対応する演出態様を設定するための様々な処理が実行される。

【1702】

終了条件関連処理（S4272）が実行されると、まず、現在が大当たり遊技中であるかを判別し（S5701）、大当たり遊技中では無いと判別した場合は（S5701：No）、そのまま本処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、大当たり遊技中以外に終了条件関連コマンドを受信した場合には、受信したコマンドに対応する演出を設定しないように構成している。よって、ノイズ等により誤ったコマンドを受信した場合に遊技者の意図しない演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【1703】

S5701の処理において、現在が大当たり遊技中であると判別した場合は（S5701：Yes）、次に、切替中コマンドを受信したか、即ち、大当たりのエンディング期間中に遊技者が切替ボタン22zaを操作（押下）したかを判別する（S5702）。S5

10

20

30

40

50

702の処理において切替中コマンドを受信したと判別した場合は(S5702:Yes)、選択画面を示す表示用コマンドを設定し(S5703)、本処理を終了する。

【1704】

S5703の処理が実行されると、大当たりのエンディング画面(図145(a)参照)を、役物当たり遊技の終了条件を選択するための選択画面(図145(b)参照)へと切り替えるための表示用コマンドが設定される。ここで設定された表示用コマンドは、その他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置113のメイン処理(図60参照)のコマンド出力処理(図60のS4102参照)にて表示制御装置114へと出力される。そして、表示制御装置114がS5703の処理で設定された表示用コマンドを受信すると、終了条件の選択画面(図145(b)参照)を表示するための画像データを作成し、第3図柄表示装置81に選択画面が表示される。

10

【1705】

一方、S5702の処理において、切替中コマンドを受信していないと判別した場合は(S5702:No)、次いで、操作コマンドを受信したかを判別する(S5704)。この操作コマンドは、遊技者が選択ボタン(第1選択ボタン22z b、第2選択ボタン22z c)を操作(押下)したことが有効に判別された場合に、即ち、大当たりのエンディング期間中に、切替ボタン22z aを操作し、終了条件の選択画面を表示させた状態で選択ボタン(第1選択ボタン22z b、第2選択ボタン22z c)を操作した場合に、設定されるコマンドであって、遊技者が操作した選択ボタンの種別を示すための情報を含むコマンドである。

20

【1706】

S5704の処理において、操作コマンドを受信したと判別した場合は(S5704:Yes)、今回受信した操作コマンドが第1選択ボタン22z bに対応する操作コマンドであるか、即ち、操作コマンドに含まれる情報に第1選択ボタン22z bを操作したことを示すための情報が含まれているかを判別し(S5705)、第1選択ボタン22z bであると判別した場合は(S5705:Yes)、第1選択ボタン22z bに対応する終了条件である入賞終了(条件)を示す表示用コマンドを設定する(S5706)。S5706の処理で表示用コマンドが設定されると、終了条件の選択画面(図145(b)参照)から、遊技者が入賞終了条件を選択したことを示す終了条件決定画面(図146(a)参照)が表示される。その後、設定した終了条件(入賞終了条件)を終了格納エリア223 e aに格納し、本処理を終了する。

30

【1707】

S5705の処理において、今回受信した操作コマンドが第1選択ボタン22z bを操作したものではないと判別した場合は(S5705:No)、今回受信した操作コマンドが第2選択ボタン22z cを操作したものであるため、時間終了(条件)を示す表示用コマンドを設定し(S5707)、本処理を終了する。S5707の処理で表示用コマンドが設定されると、終了条件の選択画面(図145(b)参照)から、遊技者が時間終了条件を選択したことを示す終了条件決定画面が表示される。具体的には、図146(a)を参照して上述した表示画面に対して、表示領域HR21に替えて表示領域HR22(図145(b)参照)が拡大表示され、表示領域HR22aに「時間終了」が表示され、表示領域HR23に「時間」の文字が表示される。その後、設定した終了条件(時間終了条件)を終了格納エリア223 e aに格納し、本処理を終了する。

40

【1708】

S5704の処理において、操作コマンドを受信していないと判別した場合は(S5704:No)、次に、終了条件コマンドを受信したかを判別し(S5709)、終了条件コマンドを受信していないと判別した場合は(S5709:No)、そのまま本処理を終了する。一方、終了条件コマンドを受信したと判別した場合は(S5709:Yes)、終了格納エリア223 e aに格納されている終了条件を示す情報と、今回受信した終了条件コマンドに含まれる情報と、を比較し、同一の終了条件を示しているかを判別する(S5710)。

50

## 【 1 7 0 9 】

S 5 7 1 0 の処理において、同一の終了条件であると判別した場合、即ち、受信した操作コマンドに基づいて設定した終了条件と、終了条件コマンドが示す終了条件とが、同一の終了条件を示している場合は ( S 5 7 1 0 : Y e s )、そのまま本処理を終了する。また、受信した操作コマンドに基づいて設定した終了条件と、終了条件コマンドが示す終了条件とが、同一の終了条件を示していない場合は ( S 5 7 1 0 : N o )、実際に設定される終了条件と、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて表示した選択結果とが相違する場合であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様を、終了条件コマンドが示す終了条件に対応する表示態様へと切り替えるための表示用コマンドを設定し ( S 5 7 1 1 )、本処理を終了する。

10

## 【 1 7 1 0 】

S 5 7 1 1 の処理において表示用コマンドが設定されると、主表示領域 D m の中央部に「終了条件切替中」のコメントを表示しながら、表示領域 H R 2 3 に終了条件コマンドが示す終了条件に対応した表示態様が表示される。

## 【 1 7 1 1 】

以上、説明をした通り、本第 6 実施形態では、役物当たり遊技の終了条件として、入賞終了条件または時間終了条件の何れかを遊技者が選択可能に構成している。つまり、入賞終了条件を選択した場合には、時間終了条件が成立し得る期間が経過したとしても時間終了条件が成立することが無く、時間終了条件を選択した場合には、V 入賞装置 6 5 への入賞数が、入賞終了条件が成立し得る個数に到達した場合であっても入賞終了条件が成立しないように構成している。このように構成することで、遊技者が所望する終了条件が成立した場合に役物当たり遊技を終了させることができるため、特電遊技中の遊技をより積極的に遊技者に行わせることができる。

20

## 【 1 7 1 2 】

なお、本第 6 実施形態では、入賞終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中の経過時間に基づいて役物当たり遊技が終了すること無く、時間終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中の V 入賞装置 6 5 への球の入賞数に基づいて役物当たり遊技が終了することが無いように構成しているが、これに限ること無く、例えば、入賞終了条件を選択した場合には、通常的时间終了条件として設定される経過時間 (例えば、1.6 秒) よりも長い時間 (例えば、10 秒) が経過した場合に成立する強制時間終了条件や、時間終了条件を選択した場合には、通常の入賞終了条件として設定される入賞数 (例えば、3 個) よりも多い入賞数 (例えば、10 個) に到達した場合に成立する強制入賞終了条件を設定するように構成しても良い。このように構成することで、役物当たり遊技が長時間実行されてしまうことを抑制することができる。

30

## 【 1 7 1 3 】

また、本第 6 実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に遊技者が切替ボタン 2 2 z a を操作 (押下) することで、役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成している。つまり、本第 6 実施形態では、大当たり遊技が実行された場合に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成し、大当たり遊技終了後に設定される時短状態 (V ラッシュ) 中は、役物当たり遊技の終了条件を切り替えることができないように構成している。

40

## 【 1 7 1 4 】

このように構成することで、V ラッシュ中の遊技状況、即ち、特別図柄の変動状況と、普通図柄の変動状況と、に応じて役物当たり遊技の終了条件が頻繁に切り替え、遊技者に過剰に有利な遊技状況を提供してしまうことを抑制することができる。また、大当たり遊技において可変入賞装置 6 5 0 に球を入賞させる遊技が終了したタイミングであって、特電遊技が実行される前のタイミングにて役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、球を発射させる遊技と、終了条件を選択する行為とが重複することなく、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

## 【 1 7 1 5 】

50

さらに、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の期間（４０秒）が報知されている状態で役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、大当たりエンディング画面に表示される残時短期間態様８０１を把握した状態で遊技者に役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。具体的には、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が短い（例えば、４０秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件を選択し、役物当たり遊技の遊技期間を任意に調整することで、特別図柄変動を中断させる期間を効率良く設定する特電遊技を目指し、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が長い（例えば、２００秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、時間終了条件を選択し、１回の役物当たり遊技にてＶ入賞装置６５へと入賞させる球数を増加させることにより単位時間当たりにおける特典量（賞球数）が大きくなる特電遊技を目指すことができる。

10

#### 【１７１６】

なお、本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を遊技者が選択可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中のどのタイミングであっても役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。

#### 【１７１７】

また、時短状態中であって、特別図柄変動が実行されていない場合に表示される待機画面（デモ画面）が表示されている場合にも役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良いし、役物当たり遊技が実行されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このような場合であっても、時短状態の残時間（時短期間）が減算されないタイミングで役物当たり遊技の終了条件を選択することができるため、遊技者に時間的余裕を持たせながら役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。

20

#### 【１７１８】

一方、本第６実施形態の技術思想とは異ならせ、時短状態の残時間（時短期間）が減算される期間中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、時短状態の残時間（時短期間）が減算されている特電遊技中において、特電遊技のみに集中して遊技を行うか、役物当たり遊技の終了条件を選択する操作を実行するのかを遊技者に選択させることが可能となり、今後の遊技内容を予測させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【１７１９】

##### < 第２変形例 >

次に、図１５６を参照して、上述した各実施形態における第２変形例について説明をする。上述した各実施形態では、通常状態が設定されている場合、時短状態が設定されている場合、当たり遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技、大当たり遊技）といった全ての遊技において、遊技盤１３上に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット８０の左側）を球が流下するように球を発射させる遊技（左打ち遊技）を実行するように構成していた。

#### 【１７２０】

これにより、遊技者に対して球を発射させる遊技領域を可変させることが無いため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるものであった。また、各実施形態では、上述した通り、遊技の途中（例えば、当たり遊技が実行される際）で、遊技方法を可変する必要が無いため、普図当たり遊技が実行される場合（図１３（ａ）参照）や、役物当たり遊技が実行される場合（図１８（ａ）参照）であっても、遊技方法を可変させるための案内報知（例えば、「右打ちしろ」のコメント表示）を実行せず、表示領域ＨＲ３にて、実行される当たり遊技中に開放状態となる装置（例えば、普電入賞装置６４０、Ｖ入賞装置６５等）を遊技者に報知するように構成していた。

40

#### 【１７２１】

しかしながら、上述した各実施形態における表示領域ＨＲ３（図１３（ａ）参照）には、単に、実行される当たり遊技に対応する入賞装置（普電入賞装置６４０）を模式的に示

50

した画像表示が表示されるだけであり、実行される当たり遊技の内容を理解している遊技者に対しては不必要な表示になるという問題があった。また、パチンコ機 10 に設けられる第 3 図柄表示装置 81 の表示面の領域には制限があるため、不必要な表示が表示領域 H R 3 ( 図 1 3 ( a ) 参照 ) に表示されると、その他の演出表示を実行する領域が狭くなり、パチンコ機 10 の演出効果が低下してしまうという問題があった。一方で、他の演出表示を実行する領域を広くし、演出効果を高めることを目的として第 3 図柄表示装置 81 の表示面の各表示領域を設定してしまうと、表示領域 H R 3 の表示領域が狭くなり、遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうという問題があった。

#### 【 1 7 2 2 】

これに対して、本第 2 変形例では、当たり遊技中において遊技者が狙うべき入賞装置 ( 普電入賞装置 6 4 0、V 入賞装置 6 5、可変入賞装置 6 5 0 ) を示す案内表示態様 ( 表示領域 H R 3 に表示される表示画像の表示態様 ) を様々な条件に基づいて可変設定可能に構成している点で上述した各実施形態と相違している。それ以外の内容は上述した各実施形態と同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

10

#### 【 1 7 2 3 】

ここで、本第 2 変形例のパチンコ機 10 にて第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される表示画面の一例について図 1 5 6 を参照して説明をする。図 1 5 6 ( a ) は、V ラッシュ期間中に普図当たり遊技が実行された場合に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図 1 5 6 ( b ) は、図 1 5 6 ( a ) に示した表示画面が表示されている状態で遊技者が操作手段 ( 枠ボタン 2 2 ) に対して所定の操作を実行した場合に表示される表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

20

#### 【 1 7 2 4 】

本第 2 変形例では、上述した各第 1 実施形態と同様に、普図当たり遊技が実行された場合に、普電入賞装置 6 4 0 へと球が入賞可能な状態となる。そして、普電入賞装置 6 4 0 の内部に特電作動口 6 4 3 が設けられており、特電作動口 6 4 3 へと球が入賞した場合に、V 入賞装置 6 5 へと球が入賞可能な役物当たり遊技が実行されるように構成している。さらに、V 入賞装置 6 5 内には V 入賞口 1 6 5 が設けられており、その V 入賞口 1 6 5 へと球が入賞することで、可変入賞装置 6 5 0 へと球が入賞可能な大当たり遊技 ( V 大当たり遊技 ) が実行されるように構成している。つまり、一の当たり遊技 ( 普図当たり遊技 ) を基点に、複数可能な当たり遊技を実行し得るように構成している。

30

#### 【 1 7 2 5 】

このように構成されたパチンコ機 10 では、例えば、普図当たり遊技中に球が特電作動口 6 4 3 へと入球することで、普図当たり遊技と継続して役物当たり遊技が実行されることになる。この場合、実行中の当たり遊技の種別に対応させて案内表示態様を表示してしまうと、普図当たり遊技から役物当たり遊技へと切り替わるタイミングに合わせて表示領域 H R 3 に表示される案内表示態様が切り替わるため、役物当たり遊技に対応する入賞装置 ( V 入賞装置 6 5 ) を遊技者に案内するための案内表示態様が表示されるタイミングが遅れてしまうという問題があった。また、案内表示態様が表示されるタイミングが遅れることを考慮し、例えば、普図当たり遊技から役物当たり遊技へと当たり遊技が切り替わる際に、具体的には、普図当たり遊技が終了してから ( 特電作動口 6 4 3 へと球が入賞してから )、役物当たり遊技が実行されるまでの間に待機期間 ( 例えば、3 秒 ) を設定することも考えられるが、待機期間を設定することにより、一連の流れで大当たり遊技 ( V 大当たり遊技 ) を目指す特電遊技のスピード感が低下してしまい、遊技の興趣を向上させることができないという問題があった。

40

#### 【 1 7 2 6 】

これに対して、本第 2 変形例では、図 1 5 6 ( a ) に示した通り、普図当たり遊技であって、表示領域 H R 3 にて案内表示態様として普電入賞装置 6 4 0 を模した画像表示が実行されている状態において、次に実行され得る当たり遊技、即ち、実行中の普図当たり遊技にて球を特電作動口 6 4 3 へと入球させた場合に実行される当たり遊技 ( 役物当たり遊技 ) にて遊技者が狙うべき入賞装置 ( V 入賞装置 6 5 ) を、事前に遊技者に案内するため

50

の第2案内表示態様が表示領域H R 3 0に表示されるように構成している。

【1727】

このように構成することで、今回の普図当たり遊技の遊技結果が特定の遊技結果（特電作動口643へと球を入賞させた遊技結果）である場合に、次に実行される当たり遊技にて狙うべき入賞装置を遊技者に分かり易く報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、普図当たり遊技中に次に実行され得る役物当たり遊技の遊技内容を予め報知することで、普図当たり遊技が終了してから役物当たり遊技が実行されるまでの期間に、役物当たり遊技の遊技内容（狙うべき入賞装置）を遊技者に把握させるための待機期間を設ける必要を無くすることができる（待機期間の長さを短くすることができる）。よって、一連の流れで大当たり遊技（V大当たり遊技）を目指す特電遊技を円滑に行わせることで遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1728】

なお、上述した通り、実行中の普図当たり遊技の遊技結果が特定の遊技結果となった場合に役物当たり遊技が実行されるように構成しているため、普図当たり遊技中に表示領域H R 3 0にて表示される第2案内表示態様には、「狙え」のコメントが表示されない。また、役物当たり遊技の実行が確定していない状態、即ち、普図当たり遊技中であって、球が特電作動口643へと入球していない状態では、V入賞装置65を模した表示画像（例えば、図18（a）の表示領域H R 3に表示される画像）の一部のみが表示されるように構成している。このように構成することで、実行中の当たり遊技の遊技内容を示す第1案内表示態様と、次に実行され得る当たり遊技の遊技内容を示す第2案内表示態様と、を遊技者に分かり易く識別させることができるため、例えば、普図当たり遊技中にV入賞装置65を狙う遊技が実行されることを抑制することができる。

20

【1729】

図156（a）を参照して示した例では、第1案内表示態様、及び第2案内表示態様として、対応する当たり遊技にて開放状態となる入賞装置を模した画像表示を用いているが、これに限ること無く、文字表示のみで第1案内表示態様、及び第2案内表示態様を設定しても良いし、文字と画像の両方を用いて設定しても良い。

【1730】

また、第1案内表示態様、及び第2案内表示態様として表示される入賞装置を模した画像表示として、実際にパチンコ機10に設けられている各入賞装置を撮影した撮影データを用いても良い。これにより、第3図柄表示装置81の表示面にて表示される画像として実際に入賞装置を撮影した画像を用いることができるため、遊技者により分かり易い演出を実効することができる。

30

【1731】

反対に、当たり遊技に対応する入賞装置のうち、必要最低限の表示情報のみを表示する簡易表示を用いても良い。この場合、複数のパチンコ機10にて簡易表示を流用することができるため、遊技機開発の費用を削減することができる。

【1732】

さらに、詳細な説明は省略するが、本第2変形例では、第1案内表示態様、及び第2案内表示態様が表示領域H R 3に表示されている場合に、現在実行中の当たり遊技（例えば、大当たり遊技）の実行契機となった当たり遊技の種別を報知可能にするための過去履歴情報態様も表示するように構成している。

40

【1733】

このように構成することで、大当たり遊技（V大当たり遊技）が実行された場合に、過去の遊技内容を見返すことが可能となるため、今回実行された大当たり遊技が特別図柄の抽選で大当たり当選したことに基づいて実行された大当たり遊技であるか、役物当たり遊技中にV入賞口165へと球が入賞したことに基づいて実行された大当たり遊技であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【1734】

さらに、本第2実施形態では、普図当たり遊技中に表示される第2案内表示態様を、普

50

図当たり遊技の進行状況に応じて、即ち、実行中の普図当たり遊技において特電作動口 6 4 3 に球が入賞する期待度の変化に応じて可変設定するように構成されている。具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて、主制御装置 1 1 0 から普図当たり遊技の開始を示すコマンドを受信した場合に、第 1 案内表示態様として表示すべき第 1 画像データ（普電入賞装置 6 4 0 を模式的に示した画像データ）を示す表示用コマンドと、第 2 案内表示態様として表示すべき第 2 画像データ（V 入賞装置 6 5 を模式的に示した画像データ）を示す表示用コマンドと、を設定し、表示制御装置 1 1 4 へと送信する。

#### 【1735】

表示制御装置 1 1 4 では、上述した表示用コマンドを受信したことに基づいて、図 1 5 6 ( a ) に示した第 1 案内表示態様の画像表示データと、第 2 案内表示態様の画像表示データを作成し、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示する。つまり、普図当たり遊技が開始された直後は、図 1 5 6 ( a ) に示した表示画面が表示される。そして、普図当たり遊技中に球が普電入賞装置 6 4 0 へと入賞したことを入賞センサ 6 4 0 s が検知したことを示す入賞コマンドが主制御装置 1 1 0 から出力されると、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、表示制御装置 1 1 4 へと普図当たり遊技の進展を示すコマンドを出力する。

#### 【1736】

これにより、実行中の普図当たり遊技において特電作動口 6 4 3 に球が入賞する期待度が高くなったことを示すように第 2 案内表示態様として、V 入賞装置 6 5 を模した画像が図 1 5 6 ( a ) に示した表示態様よりも多く露出した画像表示データ（V 入賞装置 6 5 を模した画像の約 3 / 4 が表示される画像表示データ）が作成し、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示する。そして、同様に、球が特電作動口 6 4 3 へと入賞することが確定する状態、例えば、第 2 可動弁 6 4 2 を通過し、球が特電作動口 6 4 3 に向けて流下する状態を検知したことを示すコマンドが主制御装置 1 1 0 から出力されると、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に第 2 案内表示態様として、V 入賞装置 6 5 を模した画像全体が表示される。

#### 【1737】

このように構成することで、実行中の当たり遊技の進行具合に応じて、次に実行され得る当たり遊技に対する案内表示の表示態様（第 2 案内表示態様）を可変させることができるため、即ち、実行中の普図当たり遊技において特電作動口 6 4 3 に球が入賞する期待度が高くなるほど、次に実行され得る当たり遊技を案内するための案内表示を明確に表示させることができる。

#### 【1738】

なお、図 1 5 6 ( a ) を参照して示した例は、あくまでも一例であり、複数の当たり遊技を一連の流れで実行可能な遊技機において、一の当たり遊技が実行されている期間中に、次に実行され得る当たり遊技の遊技方法を案内可能であれば良く、例えば、実行される一の当たり遊技（例えば、普図当たり遊技）の種別に応じて、次の当たり遊技（例えば、役物当たり遊技）が実行される確率を異ならせる構成を用いた場合には、実行される普図当たり遊技の種別に応じて、普図当たり遊技中に表示される第 1 案内表示態様、或いは、第 2 案内表示態様を可変させても良い。具体的には、第 1 案内表示態様の表示色や大きさを、次の当たり遊技（例えば、役物当たり遊技）が実行される確率が高いほど遊技者に目立つ態様へと可変させるように構成すると良い。また、普図当たり遊技の開始時に表示される第 2 案内表示態様の表示態様を可変させても良く、例えば、次の当たり遊技（例えば、役物当たり遊技）が実行される確率が低い不利普図当たり遊技が実行される場合は、第 2 案内表示態様として V 入賞装置 6 5 の画像の約半分が表示される表示態様とし、不利普図当たり遊技よりも役物当たり遊技が実行され易い有利普図当たり遊技が実行される場合は、第 2 案内表示態様として V 入賞装置 6 5 の画像の 3 / 4 が表示される表示態様を表示させるように構成すると良い。

#### 【1739】

このように構成することで、第 1 案内表示態様や第 2 案内表示態様を視認することにより、実行される当たり遊技の遊技方法を分かり易く把握するだけでは無く、実行中の当た

10

20

30

40

50

り遊技が遊技者に有利な当たり遊技であるか否かを遊技者に予測させることができるため、第1案内表示態様、及び第2案内表示態様の演出効果を高めることができる。また、上述した通り、遊技者に有利な遊技結果と期待度に応じて段階的に表示態様を可変させるように構成し、実行される当たり遊技（普図当たり遊技）の有利度合いに応じて、最初に設定される表示態様の段階を異ならせるように構成することで、即ち、期待度が高いことを示す表示態様を表示するタイミングを異ならせることで、共通の画像データを用いながらも実行される当たり遊技の有利度合いを遊技者に報知することができるため、画像データの容量を削減することができる。

#### 【1740】

なお、上述した内容では、普図当たり遊技と役物当たり遊技とが一例の当たり遊技として実行される例を示したが、これに限ること無く、複数の当たり遊技が一連の当たり遊技として実行される全ての場合に当然用いても良い。

#### 【1741】

次に、図156(b)を参照して、普図当たり遊技中に遊技者が操作手段（枠ボタン22）を操作した場合における表示される表示内容について説明をする。図156(a)に示した表示画面が表示されている状態で遊技者が枠ボタン22を1回操作すると（押下すると）、実行中の普図当たり遊技の遊技方法を案内する表示領域HR3が拡大表示される。これにより、実行中の当たり遊技の遊技方法を知りたい遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。また、枠ボタン22を2回操作すると、表示領域HR3が図156(a)に示した大きさよりも縮小表示され、枠ボタン22を3回操作すると、表示画面から表示領域HR3が削除され、枠ボタン22を4回操作すると、図156(a)に示した表示画面へと戻るように構成している。

#### 【1742】

このように、実行中の当たり遊技の遊技方法を案内するための案内表示態様（第1案内表示態様）の大きさを遊技者の操作に基づいて可変させることにより、遊技者の所望する大きさに案内表示態様を表示させることができる。また、案内表示態様を縮小、或いは、削除した場合には、案内表示態様の表示タイミングと重複して表示画面に表示されるその他の演出表示（符号811、符号812等の演出表示）の表示領域が大きくなるように構成している。さらに、その他の演出表示の表示領域が大きくなった場合にのみ実行される演出表示を有している。これにより、遊技者に対して積極的に枠ボタン22を操作させることができる。

#### 【1743】

なお、これに限ること無く、例えば、第1案内表示態様を拡大表示することで、第1案内表示態様の詳細な表示箇所、例えば、普電入賞装置640内の第2可動弁642を模した表示態様が通常とは異なる特定表示態様であることを遊技者に視認可能に構成し、この特定表示態様は、遊技者に有利な当たり遊技が実行されている場合に表示され易くなるように構成すると良い。これにより、既に遊技方法を理解している遊技者に対しても、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様に興味を持たせることができる。

#### 【1744】

以上、説明をした例では、遊技者が操作手段（枠ボタン22）を操作することにより、案内表示態様を拡大または縮小可能に構成しているが、操作手段への操作に基づいて案内表示態様が可変されるものであれば良く、例えば、操作手段として、少なくとも左右方向、或いは上下方向を示す操作を実行可能な方向操作手段（十字スイッチ）を設けているパチンコ機10であれば、方向操作手段を操作することで、案内表示態様の対象となる入賞装置以外の領域（パチンコ機10の遊技盤13にて対象となる入賞装置が配設されている領域の付近）が表示されるように案内表示態様を可変させても良いし、案内表示態様の対象となる入賞装置を回転（横回転、縦回転）させるように案内表示態様を可変させても良い。この場合、表示制御装置114に予め、遊技盤13の遊技領域全体を示す画像データと、入賞装置の立体的な画像データ（3Dデータ）と、を記憶させておき、方向操作手段に対する操作内容を示す操作信号に対応するコマンドを受信した場合に、そのコマンドに



対応する画像データを作成し表示すれば良い。さらに、この場合、方向操作手段を操作した場合にのみ、表示され得る領域に遊技者に有利となる情報が表示されるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して操作手段を意欲的に操作させることができる。

#### 【1745】

以上、説明をした本第2変形例では、上述した第1実施形態と同様に、全ての遊技を左打ち遊技で実行可能に構成しているが、例えば、複数の当たり遊技を一連の遊技として実行可能な遊技機であって、一の当たり遊技を左打ち遊技、次の当たり遊技を右打ち遊技で実行する場合には、第1案内表示態様が表示される表示領域HR3を、第3図柄表示装置81の表示面の左側に形成し、第2案内表示態様が表示される表示領域HR30を、第3図柄表示装置81の表示面の右側に形成するように構成すると良い。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示面に形成される表示領域の位置によっても、遊技者に遊技方法を示唆することが可能となる。また、この場合、上述した方向操作手段を操作することで、表示領域HR3や表示領域HR30が表示される位置を遊技者が操作可能に構成しても良い。

#### 【1746】

以上、説明をした本第2変形例では、複数の当たり遊技を一連の遊技として実行する場合について説明をしたが、特定の当たり遊技が単体で実行される場合においても、上述した内容の演出を適用することができる。例えば、特別図柄変動期間と大当たり遊技と、を一連の遊技として設定し、特別図柄変動期間中には第1案内表示態様として特図入球口64を狙う画像を表示させ、第2案内表示態様として可変入賞装置650を示す画像を表示するように適用しても良い。この場合、遊技者に遊技方法を案内する必要性が少ない第1案内表示態様を削除し、第2案内表示態様のみを表示させるように構成しても良い。また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に開放動作される可変入賞装置650を複数設けた遊技機であれば、第2案内表示態様として、いずれの可変入賞装置650が最終的に表示されるのかを遊技者に煽る演出を実行可能に構成しても良い。

#### 【1747】

また、上述した第2変形例では、普図当たり遊技が実行されている場合の案内表示態様について説明をしたが、例えば、普通図柄の抽選にて当たり当選し、普図当たり遊技が実行されるまでの期間は、第1案内表示態様のみを表示するように構成すれば良い。また、そのタイミングにて、一例の遊技が全て成功した場合の遊技の流れ、即ち、普図当たり遊技、役物当たり遊技、大当たり遊技の流れを順に示すように案内表示態様を順に切り替えて表示するように構成しても良い。

#### 【1748】

さらに、当たり遊技中に表示される案内表示態様の可変内容を適宜設定しても良く、例えば、拡大、縮小、回転以外にも、点滅や変色を用いて案内表示態様を可変させても良いし、案内表示態様の近傍にキャラクタを出現させることで案内表示態様を可変させても良い。また、実際の入賞装置を模した装飾用構造物と、第3図柄表示装置81の表示面とを組み合わせることで遊技方法を案内しても良い。

#### 【1749】

さらに、上述した各第2変形例では、遊技者に分かり易く当たり遊技中の遊技方法を案内するために、実物を模した画像を用いた画像表示を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、対象となる入賞装置が遊技領域のどの位置に配設されているかと、入賞装置のうち球が入球可能となる箇所と、入賞装置内に球が通過し得る領域として遊技機に有利な領域と不利な領域とが設けられている場合には、有利な領域の箇所と、の少なくとも1つを遊技者に把握させることが可能な程度に簡素化した表示画像を用いても良い。このように構成することで、遊技者に最低限必要な情報を提供することが出来ると共に、異なるパチンコ機10にも共通の画像データを用いることが可能となるため、パチンコ機10の開発費用、製造コストを抑えることができる。

#### 【1750】

上述した第1実施形態では、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、或いは、役物

当たり遊技中に球が特定領域（V入賞口165）へと入球（入賞）した場合に、大当たり遊技を実行可能に構成し、その大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。加えて、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く所定回数（例えば、4回）の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて成立する時短終了条件（時短回数）が設定されるように構成している。さらに、特別図柄抽選が実行されてから抽選結果が停止表示されるまでの動的表示期間（特別図柄の変動期間）中に役物当たり遊技が実行されると、動的表示期間を減算するための処理を中断し、役物当たり遊技の終了、或いは、役物当たり遊技中に球が特定領域を通過（入球）したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了に基づいて、中断されていた動的表示期間を減算するための処理を再開するように構成している。

10

#### 【1751】

さらに、第1実施形態では、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数を更新する処理（残時短回数を減算する処理）を、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて実行し、具体的には、特別図柄抽選が実行されてから特別図柄変動が実行されるまでの期間に実行し、特別図柄変動が停止表示した後に、時短終了条件が成立したかを判別するように構成している。

#### 【1752】

このように構成することで、特別図柄変動の実行中に、役物当たり遊技が実行されたことに基づいて動的表示期間を減算するための処理が中断され、その後、中断されていた動的表示期間を減算するための処理を再開した場合において、その再開後の動的表示期間が経過し特別図柄が停止表示された場合に、時短回数が更新されないようにすることができる。よって、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合において、中断中の動的表示の残動的表示期間が極端に短く、大当たり遊技終了後に設定された時短回数が再開後の特別図柄変動の停止表示によって、即座に減算されてしまうことを抑制することができる。

20

#### 【1753】

更に、本実施形態では、時短状態の終了条件が成立しているかの判別を実行するタイミングを、特別図柄の動的表示期間が経過したタイミングとしている。よって、時短状態の終了条件が成立することになる特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまで時短状態を継続させることができるため、遊技者に対して有利となる遊技状態を可能な限り長く継続させることができる。さらに、特別図柄の動的表示期間中に時短状態の終了条件が成立しているかの判別を実行しないため、特別図柄の動的表示期間中に遊技状態が時短状態から通常状態へと移行することが無い。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

30

#### 【1754】

なお、上述した内容を、第4実施形態のパチンコ機10に用いても良い。上述した通り、第4実施形態のパチンコ機10は、特別図柄を複数種類（第1特別図柄、第2特別図柄）設け、第1特別図柄の抽選（変動）と第2特別図柄の抽選（変動）とを重複して実行可能に構成している。そして、一方の特別図柄抽選の結果が所定の抽選結果（小当たり、大当たり）である場合には、その抽選結果が停止表示された場合に、実行中の他方の特別図柄変動（特別図柄の動的表示期間を減算するための処理）を中断、或いは破棄するように構成している。具体的には、一方の特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、実行中の他方の特別図柄変動を破棄し、小当たり当選した場合には、実行中の他方の特別図柄変動を中断するように構成している。

40

#### 【1755】

そして、第4実施形態のパチンコ機10では、時短状態が設定された場合に、第1特別図柄の抽選回数と第2特別図柄の抽選回数とを合算した累積抽選回数が所定回数（例えば、100回）に到達した場合、或いは、第1特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば、4回）に到達した場合に、時短終了条件が成立するように構成している。

#### 【1756】

50

上述した第4実施形態のパチンコ機10は、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数を更新する処理（残時短回数を減算する処理）を、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて実行し、時短終了条件が成立したか否かの判別を、時短状態の終了条件が成立しているかの判別を実行するタイミングを、特別図柄の動的表示期間が経過したタイミング、或いは、一方の特別図柄変動時に実行された残時短回数を減算する処理の処理結果として、時短終了条件が成立し得る特別図柄変動（減算後の時短回数が0となる特別図柄変動）の実行中に、他方の特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であって、その特別図柄抽選が実行される前のタイミングとしている。

【1757】

このように構成することで、第4実施形態のパチンコ機10であっても、規定回数以上の特別図柄抽選（変動）が時短状態中に実行されること無く、且つ、遊技者に対して有利となる遊技状態（時短状態）を可能な限り長く継続させることができる。

【1758】

なお、上述した第1実施形態、及び第4実施形態では、時短状態の終了条件が成立しているかを判別する処理と、その処理結果に基づいて時短状態を終了させる（通常状態へ移行させる）処理とを、特別図柄が停止表示されるタイミング（特別図柄が停止表示されるタイミング）としているが、これ以外のタイミングでも良く、例えば、特別図柄の停止表示が所定期間（例えば1秒）経過したタイミング（確定表示されたタイミング）でも良いし、時短終了条件が成立する特別図柄変動（時短状態の最終変動）が当たり（小当たり、又は、大当たり）当選している場合には、その当たり遊技が実行されるタイミング、当たり遊技中の所定タイミング（例えば、当たり遊技が開始されてから1秒後）、当たり遊技の終了タイミングとしても良い。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数を更新する処理（残時短回数を減算する処理）が実行され、その実行対象となった特別図柄変動が停止表示されてから次の特別図柄抽選が実行されるまでの期間であれば良い。

【1759】

さらに、上述した第1実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば4回）に到達した場合に成立する時短終了条件を設けているが、これに限ること無く、特別図柄の抽選結果が特定の抽選結果（例えば、大当たり当選以外の抽選結果であって、外れ当選した場合の一部の抽選結果）となった回数が所定回数（例えば、5回）に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態中の特定の終了領域を通過した球数が特定数（例えば、10個）に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態が設定されてからの経過時間が所定時間（例えば、200秒）を超えた場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成しても良い。また、上述した第4実施形態のように、大当たり遊技とは異なる当たり遊技（小当たり遊技）を実行可能に構成した遊技機であれば、その小当たり遊技が実行された回数が特定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成しても良い。

【1760】

また、様々な条件で成立する時短状態の終了条件を設定可能に構成する場合には、時短状態が設定される契機に応じて異なる時短終了条件を設定するように構成すると良い。具体的には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合には、大当たり当選した際の遊技状態や、大当たり当選時に設定される大当たり種別に基づいて時短終了条件を設定しても良いし、大当たり当選するまでに実行された特別図柄抽選の回数に基づいて時短終了条件を設定しても良い。さらに、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が大当たり遊技を跨いで連続して設定されている回数に基づいて時短終了条件を設定しても良い。このように構成することで、遊技者に対して設定される時短終了条件を予測する楽しみを提供することができる。

【1761】

加えて、時短終了条件として設定可能な複数の時短終了条件のうち、今回の時短状態に対して設定される時短終了条件を遊技者が選択できるように構成しても良い。このように構成することで、どの時短終了条件を選択した場合に最も有利な遊技を実行することがで

きるのかを遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。

【 1 7 6 2 】

また、上述した各実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短状態中に特別図柄変動が中断した場合において、再開した特別図柄変動が停止表示された際に時短回数が減算されないように構成しているが、これに限ること無く、再開した特別図柄変動が停止表示された場合に時短回数が減算されるように構成しても良く、具体的には、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにて時短回数の更新（減算）処理を実行するように構成しても良い。このような構成を用いた場合であっても、中断時における特別図柄変動の残変動期間の長さに応じて、再開後の時短期間の長さが異なることになるため、遊技者に対してどのタイミングで特別図柄変動が中断したのか（大当たり遊技が実行されたのか）、興味を持たせることができる。

10

【 1 7 6 3 】

さらに、上述した各実施形態では、時短回数を更新（減算）する処理を、特別図柄抽選が実行されてから特別図柄変動が開始されるまでの期間に実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動が開始されてから所定期間経過後（5 秒後）に実行するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動が中断されたタイミングによって、再開後の特別図柄変動に基づいて時短回数が更新（減算）される場合と、されない場合とを設けることができる。具体的には、特別図柄変動が開始されてから 2 秒後に特別図柄変動が中断された場合は、特別図柄変動が再開されてから 3 秒後に時短回数の更新処理が実行される。一方、特別図柄変動が開始されてから 1 0 秒後に特別図柄変動が中断された場合は、特別図柄変動が再開されてから時短回数の更新処理が実行されることが無い。よって、特別図柄変動が開始された直後、即ち、残変動時間が長い状態で特別図柄変動を中断させた場合であっても、遊技者に不利な状態が発生する場合があるため、遊技者に対して、再開後の遊技（時短状態中の遊技）に対して興味を持たせることができる。加えて、特別図柄が変動している期間中に時短回数の更新（減算）処理を実行するように構成した場合には、選択された特別図柄の変動パターン（変動時間や大当たり抽選結果や停止種別）に応じて、時短回数の更新（減算）処理を実行するタイミングを異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に有利となる（再開後の特別図柄変動によって時短回数が更新されない。或いは、再開時に設定されている時短状態を長期間継続させることができる）特別図柄変動の中断タイミングを遊技者に分かり難くすることができるため、後に実行される遊技の内容を予測しながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

【 1 7 6 4 】

さらに、上述した各実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間の長さが所定条件を満たしている場合に、その旨を遊技者に報知するための演出を実行するように構成している。具体的には、特別図柄変動の残期間が所定時間（例えば、3 0 秒）よりも長い場合、或いは、次に実行される特別図柄変動の変動時間よりも、実行中の特別図柄変動の残期間が長い場合に、ラッキータイム演出を実行し得るように構成している。このように構成することで、ラッキータイム中に V 当たり遊技を実行させた場合には、次回の V ラッシュ期間を長くすることができるため、遊技者に対して、意欲的に遊技を行わせることができる。

40

【 1 7 6 5 】

また、実行中の特別図柄変動の残期間の長さを判別する際に、残期間が予め定められた長さ（例えば、3 0 秒）よりも長いかな否かを判別する手法（絶対的判別）と、次に実行される特別図柄変動の変動時間よりも長いかな否かを判別する手法（相対的判別）と、を実行可能に構成している。これにより、特別図柄変動を有利に中断させるタイミングを遊技者が把握することができる。

【 1 7 6 6 】

なお、上述した各実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間の長さを遊技者に報知し得る演出を実行可能に構成しているが、遊技者に有利となる特別図柄変動の中断タイミ

50

ングを遊技者が予測可能な演出であれば良く、特別図柄変動の残期間の長さ以外を実行条件として演出を実行するように構成しても良い。例えば、特別図柄変動の時短回数の更新処理を特別図柄変動中に実行する構成を用いたパチンコ機 10 であれば、時短回数の更新処理が実行されたことを示す演出を実行するように構成しても良い。

【1767】

上述した各実施形態では、特別図柄変動の実行中に特定の当たり遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技、大当たり遊技）が実行される場合に、実行中の特別図柄変動を中断、或いは破棄するように構成しているが、これに限ること無く、当たり遊技以外の条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動を中断、或いは破棄するように構成しても良い。

【1768】

上述した各実施形態では、普通図柄の抽選で当たり当選し、普図当たり遊技が実行された場合に球が入賞し易くなる普電入賞装置 640 を設け、その普電入賞装置 640 内に入賞した球が特定領域（特電作動口 643、特電作動口 1643、第 2 入球口 1645）を通過（入球）した場合に、遊技者に有利な遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技）、即ち、その遊技結果によっては大当たり遊技が実行され得る遊技を実行可能に構成している。さらに、普電入賞装置 640 に入賞した球が、上述した特定領域を通過し易い遊技状態（時短状態）と、通過し難い遊技状態（通常状態）と、を設定可能に構成している。

【1769】

このように構成することで、通常状態中に実行される普図当たり遊技中に普電入賞装置 640 へと球が入賞したとしても、特定領域に球が入球することを抑制することができるため、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

【1770】

また、通常状態中に球が特定領域に入球することを抑制するために、通常状態中に実行される普図当たり遊技によって球が普電入賞装置 640 に入賞しないようにするための特殊な構成を遊技盤 13 に設ける必要が無い場合、遊技盤 13 の設計自由度を高めることができる。なお、上述した各実施形態では、普電入賞装置 640 に入賞した球のうち、特定領域を通過（入球）しなかった球はアウト口へと入球するように構成し、遊技者に対して特典（賞球）が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、特定領域を通過（入球）した場合に付与される第 1 特典（大当たり遊技の契機となり得る遊技の提供）とは異なる第 2 特典（賞球）を付与するように構成しても良い。

【1771】

このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて普電入賞装置 640 に入賞した球により遊技者に付与される特典の種類を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

【1772】

さらに、上述した第 2 実施形態では、普電入賞装置 640 に入賞した球が、上述した特定領域を通過し易い遊技状態（時短状態）と、通過し難い遊技状態（通常状態）と、を設定可能に構成したうえで、時短状態中に普電入賞装置 640 に入賞した球が入球する特定領域を、大当たり遊技の実行契機が成立し易い役物当たり遊技を実行させるための第 1 特定領域（第 2 特電作動口 1643）と、その第 1 特定領域よりも大当たり遊技の実行契機が成立し難い役物当たり遊技を実行させるための第 2 特定領域（特電作動口 643）との何れかに切り替える切替手段（第 3 可動弁 1642）を設けている。

【1773】

このように構成することで、普電入賞装置 640 に入賞した球が特定領域を通過する割合（通過し易さ）を設定されている遊技状態によって異ならせた上で、特定領域を通過し易い遊技状態（時短状態）が設定されている状態で普電入賞装置 640 に入賞した球が遊技者に有利な第 1 特定領域、或いは、その第 1 特定領域よりも不利な第 2 特定領域の何れかを通過させることができる。よって、遊技者に対して、普電入賞装置 640 に入賞した球によって第 1 特典が付与されることが確定した状態（付与され易い状態）においても、

10

20

30

40

50

何れの特定期間領域に球が入球（通過）するのに対して興味を持たせることができる。よって、時短状態中に実行される普図当たり遊技に対して最後まで興味を持たせることができる。

【1774】

なお、上述した第2実施形態では、球が入球する特定期間領域（特電作動口）の種別に応じて、実行される役物当たり遊技におけるV入賞口165への球の入賞のし易さを異ならせている。即ち、役物当たり遊技経路で実行されるV大当たり遊技の実行確率を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、V入賞口165へと球が入賞した場合に実行されるV大当たり遊技の内容（ラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短回数））を、球が入球する特定期間領域（特電作動口）の種別に応じて異ならせるように構成しても良い。

10

【1775】

また、上述した第1実施形態及び第2実施形態のパチンコ機10では、球が特電作動口643に入賞した場合に、実行中の特別図柄変動を中断（変動時間の減算処理を中断）させるように構成しているが、上述した第3実施形態のように、球が特電作動口643に入賞した場合に成立する条件に応じて、実行中の特別図柄変動を破棄（特別図柄変動を強制的に外れで停止させる）させたり、破棄させた上で時短状態を終了させるように構成しても良い。

【1776】

さらに、上述した第4実施形態のように、複数種類の特別図柄の抽選（第1特別図柄の抽選、第2特別図柄の抽選）を重複して実行するように構成したパチンコ機10に対して、上述した第2実施形態の技術思想を適用しても良い。上述した第4実施形態では、普電入賞装置640内に第2特別図柄の抽選の実行契機となる第2入球口1645を設け、通常状態中に普電入賞装置640内に球が入賞した場合よりも、時短状態中に普電入賞装置640内に球が入賞した場合のほうが、入賞した球が第2入球口1645へと入球し易くなるように構成しているが、これに加え、普電入賞装置640内に第1特別図柄の抽選契機となる右第1入球口を設け、時短状態中に普電入賞装置640に入賞した球が第2入球口1645、或いは、右第1入球口の何れかに入球するように切替手段を設けても良い。この場合、通常状態中も実行し得る第1特別図柄の抽選契機となる右第1入球口よりも、第2入球口1645に球が入球した場合のほうが、遊技者に有利な抽選が実行されるように構成すると良い。

20

30

【1777】

このように構成することで、時短状態中に実行される普図当たり遊技の結果を最後まで遊技者に楽しませることができる。また、時短状態の終了条件として第1特別図柄の抽選回数（変動回数）が規定される上述した各実施形態のような構成を用いた場合において、時短状態中に第1特別図柄の抽選（変動）が実行されない事態が発生することを抑制することができる。さらに、この場合、普電入賞装置640内に設けられた切替手段の動作を、第1特別図柄抽選の実行状況や、第1特別図柄の保留球数に基づいて可変可能に構成すると良く、例えば、時短状態が設定されている場合であって、第1特別図柄抽選が実行されていない状態、或いは、第1特別図柄の保留球数が少ない（例えば、1個）場合には、普電入賞装置640に入賞した球が右第1入球口へと入球し易くなるように切替手段を動作制御するように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に第1特別図柄抽選をより確実に実行させることができる。

40

【1778】

また、上述した各実施形態では、普電入賞装置640内に設けられた各可動弁の動作を、普図当たり遊技の開始を契機に実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普図当たり当選を示す普通図柄が停止表示されたタイミングや、停止表示期間が経過したタイミングに基づいて実行するように構成しても良いし、普図当たり遊技が開始されてから所定期間（例えば、0.5秒）が経過したタイミングで実行するように構成しても良く、予め定められた規則に従って動作するものであればどのタイミングで実行して

50

も良い。

【 1 7 7 9 】

上述した各実施形態では、時短状態が設定されている場合において、時短状態が終了するまでに（時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでに）、特定遊技（役物当たり遊技、或いは小当たり遊技）を経由して大当たり遊技（V大当たり遊技）を狙う遊技性を有するパチンコ機 1 0 について説明をした。

【 1 7 8 0 】

このような遊技性を有するパチンコ機 1 0 では、時短状態中における特別図柄の変動時間が長くなればなるほど、時短状態が設定される期間（時短期間）を長くすることができ、時短期間中における特定遊技の実行回数を増加させることができるものであった。

10

【 1 7 8 1 】

さらに、特定遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動が中断され（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理が中断され）るように構成しており、その中断させた特別図柄変動（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理）を、特定遊技の終了後や大当たり遊技（V大当たり遊技）の終了後、即ち、新たな特別図柄変動を実行可能な条件が成立した場合に再開させるように構成している。

【 1 7 8 2 】

このように構成されたパチンコ機 1 0 では、時短期間の長さが、特別図柄変動の変動時間と、特定遊技による中断期間によって可変することになるため、遊技者に対して、特別図柄変動としてなるべく長い変動時間が選択させることを願いながら、且つ、特定遊技を数多く実行させるように意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

20

【 1 7 8 3 】

しかしながら、例えば、特定遊技を実行させるための遊技期間（普通図柄の変動期間中や、普図当たり遊技中において球を普電入賞装置 6 4 0 へと入賞させることが出来ない（入賞させ難い）期間（電動役物 6 4 0 a の閉鎖期間））は、特定遊技を実行させることが出来ず、且つ、特別図柄変動の変動時間が減算される期間となるため、特定遊技を実行させることが可能な遊技期間（電動役物 6 4 0 a へと球を入賞させることが可能な普図当たり遊技中における電動役物 6 4 0 a の開放期間、即ち、特別図柄変動の変動時間が減算される期間ではあるが、役物当たり遊技を実行させることが可能な期間）よりも遊技者に不利な不利期間となる。

30

【 1 7 8 4 】

また、特別図柄変動が中断される特定遊技は、特定遊技中に開放される可変入球手段（V入賞装置 6 5）への球の入賞数が所定個数（例えば、3個）に到達した場合に成立する終了条件（入賞終了条件）、或いは、役物当たり遊技が開始されてから所定期間（例えば、1.6秒）が経過した場合に成立する終了条件（時間終了条件）のうち、何れかの終了条件が成立した場合に終了するように構成されており、役物当たり遊技中における遊技者による遊技内容（球の発射の有無）に応じて、いずれかの終了条件が成立した場合に役物当たり遊技が終了するものであった。

【 1 7 8 5 】

これに対して、上述した各実施形態では、特定遊技が実行されている状態と上述した不利期間とが重複した場合において、その不利期間の長さに基づいて特定遊技の演出態様を可変可能に構成している。これにより、特定遊技中における遊技の内容（成立させる終了条件）を遊技者に選択させることが可能となるため、意欲的に遊技を行わせることができる。

40

【 1 7 8 6 】

上述した各実施形態では、図 3、図 8 8、或いは図 8 9 に示した通り、普電入賞装置 6 4 0 内に実行中の特別図柄変動を中断させる契機となる特電作動口 6 4 3 を設けている。また、上述した第 4 実施形態においても、図 1 1 4 に示した通り、普電入賞装置 6 4 0 内に実行中の特別図柄変動を中断させる契機となる第 2 入球口 1 6 4 5 を設けている。このよう構成を遊技機において、普電入賞装置 6 4 0 に入賞した球が特電作動口、或いは第 2

50

入球口へと入球するまでの期間（球の流下期間）をランダムにする（遅延させる）遅延手段を設けると良い。

【１７８７】

即ち、上述した各実施形態では、複数回の特別図柄変動が終了するまでの期間が時短期間となるように構成し、大当たり遊技が実行されることで新たに時短状態（時短回数）が設定された場合には、中断されていた特図変動の残期間が時短回数を減算させること無く追加されるように構成している。よって、残時短回数が残っている状態で、且つ、実行中の特図変動の残期間が短い場合よりも、それ以降であって、残時間回数が減った状態で、且つ、実行中の特図変動の残期間が長い場合で大当たり遊技が実行されたほうが（時短期間が短くなってから大当たり遊技が実行されたほうが）、遊技者に有利となる場合が生じるように構成している。

10

【１７８８】

これにより、普電入賞装置６４０内に遅延手段を設け、球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するタイミングを遅らせることにより、遊技者に有利となる場合がある。これにより、普電入賞装置６４０に入賞した球がどのタイミングで特電作動口、或いは第２入球口に入球するのを楽しませることができる。また、特図変動の残期間が長い状態で特電作動口、或いは第２入球口へと球を入球させる遊技が意図的に行われることを抑制することができる。

【１７８９】

なお、この場合、遅延手段として、球が転動可能なクルーン部材を設け、クルーン部材に複数の球が流入した場合に、クルーン部材の中央部に設けられた通過口へと球が流入し易くなるように構成し、その通過口を通過した球が特電作動口、或いは第２入球口へと流入するように構成しても良い。このように構成することで、遅延手段を設けながらも普図当たり遊技中の遊技内容（普電入賞装置６４０への球の入賞度合い）に応じて球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するタイミングを操作することが可能となる。よって、任意のタイミングで球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するように意欲的に遊技を行わせることができる。

20

【１７９０】

また、遅延手段（クルーン部材）に球が流入したことを契機に、遊技者に有利な期間（特図変動の残期間が長い期間）を遊技者に示唆する示唆演出を実行したり、球が特電作動口、或いは第２入球口に入球したタイミングが遊技者に有利なタイミング（特図変動の残期間が長い期間）であるかを報知する結果報知手段を設けても良い。さらに、上述した例では、遅延手段としてクルーン部材を用いた例を説明したが、普電入賞装置６４０に入球した球の流下期間を可変させることができるものであれば良く、例えば、普電入賞装置６４０に入球してから特電作動口、或いは第２入球口へと入球するまでの期間（流下期間）を異ならせた複数の流路を設け、複数の流路の何れかに球を振り分ける振分手段を設けても良い。

30

【１７９１】

< 第７実施形態 >

次に、図１５７から図１９２を参照して、第７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第４実施形態にて用いたパチンコ機１０のように、第１特別図柄の抽選（特図１抽選）と、第２特別図柄の抽選（特図２抽選）と、を重複して実行可能に構成し（所謂、同時変動仕様）、設定されている遊技状態に応じて選択される第１特別図柄の変動時間の長さと第２特別図柄の変動時間の長さを可変させることにより、重複して実行可能な２種類の特別図柄抽選のうち、抽選が実行され易い特別図柄種別を、遊技状態に応じて可変させるものがある。具体的には、一の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている場合は、第１特別図柄の変動時間として短い変動時間（例えば、５秒～６０秒）が選択され、第２特別図柄の変動時間として長い変動時間（例えば、１０分）が選択されるように構成し、通常状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、潜確状態）が設定されている場合は、第１特別図柄の変動時間として長い変動時間（例えば、１０分）が選択さ

40

50



れ、第2特別図柄の変動時間として短い変動時間（例えば、0.5秒）が選択されるように構成し、通常状態中は第1特別図柄抽選が実行され易く、潜確状態中は第2特別図柄抽選が実行され易くなるように構成するものがある。

【1792】

さらに、上述した構成を有する遊技機において、第2特別図柄抽選にて高確率（例えば、約1/1）で小当たりに当選するように構成し、小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技が頻繁に実行される潜確状態を、遊技者に有利な遊技状態とするものがある。

【1793】

上述した遊技機では、小当たり遊技を頻発させる遊技（有利遊技）を特定の遊技状態（潜確状態）でのみ実行可能としているため、遊技者に対して、遊技状態が移行することを期待させながら遊技を行わせることができるものであった。しかしながら、潜確状態中に実行される第2特別図柄変動の変動時間として固定された変動時間（0.5秒）が選択されるように構成しているため、潜確状態中における小当たり遊技実行頻度に大きな差を設けることができない、つまり、上述した遊技機では、第2特別図柄抽選が実行されると殆ど小当たり当選することから第2特別図柄抽選の実行頻度によってのみ小当たり遊技実行頻度に差を設けるものであるため、潜確状態中における遊技が単調になってしまうという虞があった。

【1794】

これに対して、本第7実施形態では、第1特別図柄の保留球数に応じて第2特別図柄の変動時間として選択され得る範囲を可変させるように構成している。具体的には、第1特別図柄の保留球数が少ないほど、第2特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易くなるように構成している。

【1795】

さらに、本第7実施形態では、潜確状態中の遊技（右打ち遊技）を実行することで、第1特別図柄の始動入賞（保留記憶）と、第2特別図柄の始動入賞と、を共に獲得可能にし、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、実行中の第1特別図柄変動を中断させたり、外れを示す抽選結果で強制停止（破棄）させたりすることが可能に構成している。そして、実行中の第1特別図柄変動を強制停止させることにより、積極的に第1特別図柄の保留数を減少させることが可能に構成している。これにより、潜確状態中に主として実行される第2特別図柄の抽選結果に基づいて第1特別図柄の保留記憶数を減少させることができる。

【1796】

この第7実施形態におけるパチンコ機10が、第4実施形態におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置110のROM202、およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第4実施形態におけるパチンコ機10と同一である。以下、第4実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【1797】

まず、本第7実施形態における遊技状態について簡単に説明する。本第7実施形態では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、を設定可能に構成しており、詳細な説明は後述するが、潜確状態を最も遊技者に有利な遊技状態として構成し、通常状態を最も遊技者に不利な遊技状態として構成している。また、確変状態は、通常状態よりも有利度合いが高い遊技

状態として構成している。以降の説明では、各遊技状態中に実行される演出モードの名称を用いて遊技状態を示す場合があり、例えば、通常状態を通常モード、確変状態を確変モード、潜確状態をラッシュモードと称する場合もある。

#### 【1798】

次に、図157を参照して、本第7実施形態における遊技盤13の盤面構成について説明する。図157に示した通り、本第7実施形態における遊技盤13の盤面構成は、上述した第4実施形態（および第1実施形態）における遊技盤13の盤面構成（図2参照）に対して、V入賞装置65、および電動役物640が削除され、代わりに右可変入賞装置1650、右電動役物164、および右第2入球口645が設けられている。また、可変入賞装置650、およびスルーゲート67の配設位置を異ならせている点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【1799】

図157に示した通り、本第7実施形態では、遊技盤13に形成された遊技領域のうち可変表示ユニット80の左側の領域（左側領域）と、右側の領域（右側領域）と、のそれぞれに球を入賞（入球）させることが可能な入賞口（入球口）を配設している。よって、上述した第1実施形態の遊技盤13の盤面構成とは異なり、遊技者に対して左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）と、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）と、を実行させることが可能に構成している。

#### 【1800】

詳細な説明は後述するが、本第7実施形態では、設定されている遊技状態に応じて異なる遊技を遊技者に実行させるように構成しており、通常状態が設定されている場合には、第1入球口64に球を入球させるために左打ち遊技を実行させ、確変状態が設定されている場合には、右電動役物164に球を入賞させるために右打ち遊技を実行させ、潜確状態が設定されている場合には、右第2入球口645に球を入球させるために右打ち遊技を実行させるように構成している。また、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行された場合にも、右打ち遊技を実行させるように構成している。

#### 【1801】

つまり、遊技者に有利な遊技が実行される場合には、右打ち遊技を行わせるように構成している。よって、遊技者に対して現在が有利な状況であるか否かを遊技方法によって把握させることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。なお、詳細は後述するが、右打ち遊技を実行させる遊技状態（確変状態、潜確状態、および各種当たり状態）中には、第3図柄表示装置81の表示面に、遊技者に右打ち遊技を実行させるための案内表示態様が表示されるように構成している。これにより、より遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

#### 【1802】

図157に示した通り、第1入球口64（中央第1入球口64c）、左打ち遊技によって左側領域を流下した球が第1入球口64（中央第1入球口64c）に入球する割合と、右打ち遊技によって右側領域を流下した球が第1入球口64に入球する割合と、を遊技盤13の盤面上に植設された釘や、各種構造物によって異ならせるように構成しており、具体的には、左打ち遊技によって左側領域を流下した球の約15球に1球が第1入球口64（中央第1入球口64c）に入球するように構成し、右打ち遊技によって右側領域を流下した球の約250球に1球が第1入球口64（中央第1入球口64c）に入球するように構成している。よって、第1入球口64（中央第1入球口64c）に球を入球させることにより、第1特別図柄の抽選を実行させる通常状態では、左打ち遊技を行うことが遊技者に最も有利な遊技方法となる。

#### 【1803】

また、図157に示した通り、遊技盤13の右側領域（可変表示ユニット80の右側の領域）には、右可変入賞装置1650と、右可変入賞装置1650の下流に設けられたスルーゲート67と、そのスルーゲート67の下流に設けられた右第1入球口164rと、

その右第1入球口164rの上面を開放および閉鎖することが可能な開閉扉164r1を有する右電動役物164と、開閉扉164r1が閉鎖している状態で、その上面を流下（通過）した球が入球可能な右第2入球口645と、上述した各入球口の何れにも入球せずに右側領域を流下した球が到達する下流領域に可変入賞装置650と、が設けられている。

#### 【1804】

図157に示した通り、右第2入球口645へは、右電動役物164が閉鎖されている状態（開閉扉164r1が閉鎖している状態）でスルーゲート67を通過した遊技球のみが到達可能となるように、遊技球の流下経路が設定されている。つまり、右電動役物164が開放された状態となり易い普通図柄の高確率状態（確変状態）において右打ち遊技を行ったとしても、スルーゲート67を通過したほぼ全ての遊技球が右第1入球口164rへと入球してしまうため、右第2入球口645へと遊技球を入球させることができない。このように構成することで、確変状態（確変モード）においても、右打ち遊技によって遊技を進行することが可能となるように構成できる。

10

#### 【1805】

本第7実施形態では、右打ち遊技により右側領域を流下するほぼ全ての球が開放状態の右可変入賞装置1650に入賞し得るように、可変部材（開閉扉）1650aが可変可能に構成されている。この右可変入賞装置1650は、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技にて開放される可変入賞装置（可変入球手段）である。

20

#### 【1806】

右可変入賞装置1650が閉鎖している状態（小当たり遊技が実行されていない状態）において右側領域を流下した球の約1/2が、スルーゲート67が配設されている領域（右可変入賞装置1650の左方に植設された釘によって区画形成された左右領域のうち、右側の領域（第1経路））を流下し、残りの約1/2が、左側の領域（第2経路）を流下する。この左側の領域（第2経路）を流下する球は、右電動役物164、および右第2入球口1645へと入球すること無く、可変入賞装置650に向けて流下する。

#### 【1807】

一方、スルーゲート67が配設されている右側の領域（第1経路）を流下した球は、その全てが右電動役物164の上流側（開閉扉164r1の上流端側）に向けて流下し、開閉扉164r1の上面を上流側から下流側へと流下する。そして、右電動役物164の上面から排出された球の約2/3が右第2入球口645へと入球し、残りの約1/3が右電動役物164と、右第2入球口645との間に形成された隙間を通過し、可変入賞装置650に向けて流下する。

30

#### 【1808】

つまり、本第7実施形態では、右打ち遊技によって右側領域へと発射された球が可変入賞装置650へと到達する経路を複数設けており、球が流下するのに要する期間が異なるように各経路が形成されている。具体的には、右側の領域（第1経路）の球の流下期間が約2秒、左側の領域（第2経路）の球の流下期間が約1秒となるように構成している。このように構成することで、異なるタイミングで発射された球（右打ち遊技によって発射された球）、具体的には、0.6秒間隔で発射された複数の球を、同様のタイミングで可変入賞装置650へと到達させることが可能となる。よって、可変入賞装置650が開放状態となる期間（大当たり遊技中）において、複数の球を同時に可変入賞装置650へと入賞させ易くすることができるため、遊技者に対して、大当たり遊技中における流下球の挙動に興味を持たせることができる。

40

#### 【1809】

右電動役物164は、スルーゲート67を球が通過した場合に抽選条件が成立し得る普通図柄の抽選（普図抽選）において当たり当選した場合（普図当たり遊技が実行された場合）に開放動作される可変入球手段である。ここで、本第7実施形態における普通図柄抽選（普図抽選）、および、普図当たり遊技の内容について簡単に説明をする。

#### 【1810】

50

本第7実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態であっても、低確率ではあるが、右打ち遊技によって球が右電動役物164へと入球し得るように構成されており、例えば、通常状態中に右打ち遊技した場合には、約50球に1球の割合で球が右電動役物164に入賞し得るように構成している。この入球割合は、通常状態中において左打ち遊技を行った場合に第1入球口64へと入球する球の割合（約20球に1球の割合）よりも低く設定されている。右電動役物164に入球した球は、必ず右第1入球口164rに入球するように構成されている。そして、右電動役物164に球を入球させた場合には、第1入球口64に球を入球させた場合と同じく、第1特別図柄の抽選権利を獲得（抽選条件を成立させる）するように構成している。

#### 【1811】

さらに、第1入球口64に球を入球させた場合には、球を入球させた特典として、第1特別図柄の抽選権利に加え、賞球（4個）が付与される。一方、右電動役物164に球を入球させた場合には、球を入球させた特典として、第1特別図柄の抽選権利に加え、賞球（1個）が付与される。即ち、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている場合には、右打ち遊技を実行するよりも、左打ち遊技が実行された場合のほうが、第1特別図柄の抽選権利を獲得し易く、且つ、第1特別図柄の抽選権利を獲得するために球を入球させる入球口に球を入球させた際に付与される賞球数が多くなるように構成している。よって、通常状態中は右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技となる。

#### 【1812】

また、通常状態中に右打ち遊技をした場合には、右側領域を流下する球の約1/3が右第2入球口645へと入球することになる。この右第2入球口645に球が入球すると、第2特別図柄の抽選を実行するための抽選権利が付与され、且つ、賞球が1球付与される。詳細な説明は後述するが、通常状態中に実行される第2特別図柄抽選では、その変動時間として長時間（10分）の変動時間が設定されるように構成されている。また、本実施形態では、第2特別図柄の抽選権利が記憶（保留記憶）されないように構成している。よって、通常状態中に右打ち遊技を行ったとしても第2特別図柄抽選が円滑に行われることが無い。

#### 【1813】

さらに、図157に示した通り、大当たり遊技が実行された場合には、右打ち遊技を行い、球を可変入賞装置650へと入賞させる遊技が実行されることになる。大当たり遊技の実行中は普通図柄の通常状態が設定されるため、大当たり遊技の期間中に、右電動役物164内の右第1入球口164rに球が入球し、その大当たり遊技の終了後には、第1特別図柄の保留記憶数（保留球数）が上限値となる。

#### 【1814】

これにより、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定された場合には、第1特別図柄の保留球数が上限の状態で遊技が開始されることになる。本実施形態では、潜確状態が設定されると、第2特別図柄の変動時間として短変動（0.5秒、10秒）が選択され、第1特別図柄の変動時間として長時間（10分）が選択されるように構成している。そして、第2特別図柄抽選で小当たり当選を頻発させながら多くの賞球を獲得する遊技（小当たりRUSH）が実行されるように構成している。

#### 【1815】

さらに、潜確状態中における第1特別図柄の保留球数が所定数（1個、或いは2個）になった場合に、所定数以外の場合（0個、3個、4個）よりも、第2特別図柄変動の変動時間として短時間の変動時間が選択され易くなるように構成している。つまり、潜確状態中に第1特別図柄の保留球数が所定数となる期間が、単位時間当たりで実行される小当たり遊技の回数が最も多くなり易い期間なり、遊技者に有利な遊技期間となる。

#### 【1816】

本実施形態は、上述した通り、第2特別図柄の抽選権利を記憶する保留記憶機能を有していないため、潜確状態中には継続して右打ち遊技を実行する必要がある。そして、潜確

10

20

30

40

50

状態中における第1特別図柄の変動時間が長時間(10分)となるように構成している。よって、潜確状態中において、第1特別図柄の変動時間経過では第1特別図柄の保留球数を所定数(1個、或いは2個)へと到達させることが困難である。そこで、本実施形態では、第2特別図柄の抽選で小当たり当選した場合の一部で、実行中の第1特別図柄変動を外れで強制停止(破棄)するように構成している。これにより、潜確状態中において、第2特別図柄の抽選で小当たり当選を目指す遊技を行いながら、第1特別図柄の保留球数を減少させる遊技を遊技者に行わせることができる。

#### 【1817】

また、本実施形態では、第1特別図柄の保留球数に基づいて潜確状態中における第2特別図柄抽選(変動)の有利期間を設定するように構成し、さらに、第2特別図柄抽選を実行させようとする遊技(右打ち遊技)を実行した場合に第1特別図柄の保留球数が増加し得るように構成している。よって、第2特別図柄抽選(変動)の有利期間が設定された場合において、その有利期間がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。

10

#### 【1818】

なお、本実施形態のパチンコ機10は、第2特別図柄の抽選権利を記憶する保留記憶機能を有していないため、第1特別図柄の保留記憶数に基づいて、第2特別図柄の変動時間を選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第1特別図柄の保留記憶数と、第2特別図柄の保留記憶数と、を合算した値に基づいて第2特別図柄の変動時間を選択するように構成しても良い。

20

#### 【1819】

さらに、本実施形態では、潜確状態中に選択される第1特別図柄の変動時間について、必ず長時間の変動時間が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、潜確状態中における第1特別図柄変動の変動時間として約1/10の確率で短変動(例えば、20秒)の変動時間が選択されるように構成しても良い。このように構成することで、潜確状態中に第1特別図柄の保留記憶を現象させる現実的な手法の中に、第1特別図柄の変動時間経過を含ませることができる。よって、潜確状態中における第1特別図柄の保留記憶数(保留球数)を減少させる契機を実質複数持たせることができる。

#### 【1820】

また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、第2特別図柄の抽選で小当たり当選した場合の一部において破棄条件が成立した場合に、実行中の第1特別図柄変動を破棄するように構成していたが、第2特別図柄の抽選結果に関わらず成立し得る破棄条件を用いても良く、例えば、小当たり遊技の実行中に右可変入賞装置1650へと入球した球数が所定の入賞条件(例えば、11個の入賞)を超えたことに基づいて成立する破棄条件を設けても良いし、遊技盤13の遊技領域(右側領域)の何れかに配設された入球口に球が入球した場合に成立し得る破棄条件を設定しても良い。このように、様々な要因によって第1特別図柄への破棄状態が成立することで、遊技者に対して、どのタイミングで有利期間が設定されるのかを分かり難くすることができる。

30

#### 【1821】

次に、図158、及び図159を参照して、右電動役物164の構成について詳細に説明をする。図158(a)は、右電動役物164の閉鎖状態(開閉扉164r1が閉じている状態)を模式的に示した正面斜視図であり、図158(b)は、右電動役物164の開放状態(開閉扉164r1が開いている状態)を模式的に示した正面斜視図である。

40

#### 【1822】

図158(a)に示した通り、開閉扉164r1の上面には、遊技球の流下を妨げるために設けられている凸部164r1a~164r1cが設けられている。開閉扉164r1の上面を流下する遊技球は、各凸部164r1a~164r1cによって流下を妨げられるので、各凸部164r1a~164r1cの外周に沿って開閉扉164r1上を図示左側から右側へと流下する。つまり開閉扉164r1上には、各凸部164r1a~164r1cによってつづら折り状の流路が形成されることになる。このため、各凸部164

50

r 1 a ~ 1 6 4 r 1 c が設けられていない場合（即ち、遊技球が開閉扉 1 6 4 r 1 上を正面視左方向から右方向へと直線的に流下する場合）と比較して、開閉扉 1 6 4 r 1 の上面を流下しきるまでに要する期間を長くすることができる。これにより、一つの球が開閉扉 1 6 4 r 1 の上面を流下している間に、複数の球（後続の球）を開閉扉 1 6 4 r 1 の上面へと到達させ易くすることができる。よって、スルーゲート 6 7 を通過した球が開閉扉 1 6 4 r 1 の上面を流下している期間を長くことができ、普図当たり遊技が実行された場合に球を右電動役物 1 6 4 へと入賞させ易くすることができる。

#### 【 1 8 2 3 】

詳細は、図 1 6 0 を参照して後述するが、本実施形態では、遊技状態として普通図柄の高確率状態（確変状態）が設定された場合には、スルーゲート 6 7 を通過した球の殆どが右電動役物 1 6 4 に入球するように、普通図柄の変動時間と、普図当たり遊技の動作内容と、スルーゲート 6 7 を通過した球の経路が設計されている。このように構成することで、確変状態は、特別図柄抽選で大当たり当選する確率を通常状態中よりも高め、且つ、右打ち遊技を実行することにより、通常状態中よりも第 1 特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。また、確変状態中は、第 2 特別図柄の抽選が実行され難くなるため、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、万が一、確変状態中に右第 2 入球口 6 4 5 に球が入球し、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合には、通常状態よりも短い変動時間（60 秒）が選択されるように構成している。

#### 【 1 8 2 4 】

このように構成することで、長時間（例えば、10 分）の第 2 特別図柄変動が実行されている際に確変状態から潜確状態へと移行してしまい、潜確状態に移行したにも関わらず、第 2 特別図柄の抽選を長時間実行することができない事態が発生することを抑制している。

#### 【 1 8 2 5 】

さらに、本実施形態では、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させるための移行条件として、確変状態中に実行される特別図柄抽選（変動）の実行回数が所定回数（50 回）に到達した場合に成立する第 1 移行条件と、確変状態中に実行された第 2 特別図柄の抽選にて特定の小当たり（小当たり C）に当選した場合に成立する第 2 移行条件とを設定している。つまり、第 2 特別図柄の抽選が実行され難い確変状態において、第 2 特別図柄の抽選で特定の小当たり（小当たり C）に当選した場合（第 2 移行条件が成立した場合）には、確変状態中に実行される特別図柄抽選（変動）の実行回数が所定回数（50 回）に到達していなくても潜確状態へと移行させることができる。

#### 【 1 8 2 6 】

図 1 5 8（b）は、開閉扉 1 6 4 r 1 が開放された状態を示した図である。図 1 5 8（b）に示した通り、開閉扉 1 6 4 r 1 は、正面視手前側から正面視奥側に向けてスライド動作し、遊技盤 1 3 に設けられている開口部を介して遊技盤 1 3 の内側に収納される。これにより、右第 1 入球口 1 6 4 r が開放された状態となる。なお、詳細な説明は省略するが、この開閉扉 1 6 4 r 1 は、主制御装置 1 1 0 からの指示に基づいてオン状態と、オフ状態とに切替可能なソレノイド（図示せず）と連結しており、このソレノイドに対して電流を流した場合に、ソレノイドがオン状態となり開閉扉 1 6 4 r 1 が開放状態となるように構成している。つまり、普通図柄の抽選で当たり当選し、普図当たり遊技が実行された場合にのみソレノイドに対して電流が流れるように構成している。これにより、パチンコ機 1 0 に電源が投入されている期間のうち、占める割合が大きい開閉扉 1 6 4 r 1 が閉鎖状態となる期間では電力を要する必要が無いため、パチンコ機 1 0 の消費電力を抑えることができる。

#### 【 1 8 2 7 】

第 1 入球口 1 6 4 r が開放されると（開閉扉 1 6 4 r 1 が開放状態になると）、スルーゲート 6 7 を通過した球が右電動役物 1 6 4 に入賞可能となる。また、開閉扉 1 6 4 r 1 を収納するための開口部の高さ方向の間隔は、遊技球の直径に対して十分に低いので、開

閉扉 164r1 のスライド移動が開始される時点で開閉扉 164r1 の上面を流下中であった遊技球が開閉扉 164r1 と共に遊技盤 13 の内部に収納されることが無く、開閉扉 164r1 が遊技盤 13 の内部へとスライド移動した場合に、開閉扉 164r1 の上面に位置する球を第 1 入球口 164r に向けて開閉扉 164r1 上から落下させることができる。

#### 【1828】

なお、本第 7 実施形態では、開閉扉 164r1 の上面に 3 つの凸部 164r1a ~ 164r1c を設けることにより、凸部 164r1a ~ 164r1c を遊技球が迂回する構成とし、遊技球が開閉扉 164r1 を通過する通過期間が長くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、凸部 164r1a ~ 164r1c を設けるのに代

10

#### 【1829】

図 159 は、開閉扉 164r1 を鉛直上面側から見た平面図である。図 159 に示した通り、開閉扉 164r1 の上面のうち、球が転動可能（容易）なつづら折り状の経路に、球の通過を検出可能な通過検出センサ 228a ~ 228f が埋め込まれている。これらの通過検出センサ 228a ~ 228f は、開閉扉 164r1 の上面に形成されている経路において、互いに少なくとも遊技球の直径を超える距離を離して配置されている。これらの

20

#### 【1830】

このように構成することで、確変状態中において右打ち遊技によって発射された球が右第 2 入球口 645 にどれくらい近づけたのかを遊技者が把握することが可能となる。よって、実行される球通過状況報知の内容に基づいて、確変状態中における右打ち遊技の実行タイミングをずらしたりすることで、確変状態中における遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第 7 実施形態では、図 159 に示した通り、通過検出センサ 228a ~ 228f を開閉扉 164r1 上にのみ配設しているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート 67 を通過してから開閉扉 164r1 上に到達するまでの領域や、開閉扉 164r1 の上面を通過した後の領域に通過検出センサを設け、開閉扉 164r1 に到達する球数や、開閉扉 164r1 の上面を通過した球数を検出可能に構成しても良い。

30

#### 【1831】

次に、図 160 を参照して、右打ち遊技によって発射された球が右側領域を流下する際の流下状況について説明をする。図 160 (a) は、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）であって、球が右第 2 入球口 645 に入球する場合における球の流下状況を模式的に示した模式図であり、図 160 (b) は、潜確状態であって、小当たり遊技が実行されている場合における球の流下状況を模式的に示した模式図である。

40

#### 【1832】

本第 7 実施形態は、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に、右打ち遊技によって、右第 2 入球口 645 へと球を入球させる遊技が遊技者に最も有利な遊技となるように構成されている。潜確状態中に右打ち遊技を実行すると、図 160 (a) に示した通り、スルーゲート 67 を通過した球が閉鎖状態である右電動役物 164 の開閉扉 164r1 上面を流下し、右第 2 入球口 645 へと入球する。

#### 【1833】

50

詳細な説明は後述するが、普通図柄の低確率状態である潜確状態では、スルーゲート67を球が通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選にて当たり当選する確率が1/2に設定されており、且つ、普通図柄抽選が実行されてから抽選結果が停止表示（確定）するまでの期間（変動時間）として30秒が設定されるように構成している。つまり、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態、大当たり遊技状態）中に右打ち遊技を行った場合は、2球に1球の割合でスルーゲート67を球が通過するため、4球に1球の割合で普図当たりに当選し、60秒に1回の割合で普図当たり遊技が実行されることになる。

#### 【1834】

さらに、本第7実施形態では、図158を参照して上述した通り、普図当たり遊技として開放動作される右電動役物164の開閉扉164r1上に蛇行状の球流路（通過期間1.3秒）を形成しているため、右打ち遊技を継続して実行することにより、高確率で複数の球を閉鎖状態である右電動役物164の開閉扉164r1上に滞在させることが可能に構成している。

#### 【1835】

よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、1分間に1～2個の球を右電動役物164へと入賞させることが可能となる。加えて、右電動役物164の開閉扉164r1上に球を滞在させ易く構成しているため、普図当たり遊技の遊技期間を短期間（例えば、0.2秒開放）に設定したとしても、その普図当たり遊技中に球を右電動役物164へと入賞させ易くすることができる。

#### 【1836】

このように普図当たり遊技の遊技期間を短く設定することにより、普通図柄の停止表示態様に基づいて普図当たり遊技が実行されることを判別した後に右打ち遊技を実行した場合に、その球が右電動役物164へと到達するまでに普図当たり遊技を終了させることが可能となる。よって、普通図柄の抽選結果が当たりであると判別してから右打ち遊技を実行し、効率良く球を右電動役物164へと入賞させる遊技が実行されることを抑制することができる。

#### 【1837】

また、図160（b）に示した通り、本第7実施形態では、スルーゲート67よりも上方（上流）側に、小当たり遊技中に開放動作される右可変入賞装置（第2アタッカー）が設けられている。よって、普通図柄の低確率状態が設定される状態であっても、第2特別図柄抽選を円滑に実行可能な遊技状態（潜確状態）であれば、小当たり遊技が実行されることにより、球がスルーゲート67、及び右電動役物164へと到達することを抑制することができる。

#### 【1838】

このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、通常状態、或いは大当たり遊技中よりも潜確状態のほうが右電動役物164に球を入賞させ難くすることができる。よって、大当たり遊技中に実行する右打ち遊技では右電動役物164に球を入賞させることにより、第1特別図柄の保留球数（特図1保留球数）を上限まで獲得させることを可能としながら、潜確状態中に実行される右打ち遊技によって過剰に特図1保留球数が増加してしまうことを抑制することができる。

#### 【1839】

< 第7実施形態における演出内容について >

次に、図161から図165を参照して、本第7実施形態のパチンコ機10が実行する各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、遊技状態として確変状態が設定されてから潜確状態が設定されるまでの演出の流れ、及び、潜確状態中に実行される演出の流れについて説明をする。

#### 【1840】

まず、図161及び図162を参照して、遊技状態として確変状態が設定されてから潜確状態が設定されるまでの演出の流れについて説明をする。本実施形態では、特別図柄抽

10

20

30

40

50



選で大当たり当選した場合の一部で、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。そして、確変状態が設定されている状態で、所定の移行条件が成立した場合に、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させるように構成している。具体的には、確変状態として、特別図柄の高確率状態が次回大当たり当選まで継続し、普通図柄の高確率状態が50回の特別図柄抽選が実行されるまで継続するように構成している。つまり、確変状態が設定されてから大当たり当選すること無く、特別図柄抽選を50回実行した場合に、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。そこで、本実施形態では、確変状態が設定された場合において、遊技者に最も有利となる潜確状態が設定されるまでの期間を示唆するための演出が実行される。これにより、遊技者に対して潜確状態が設定されるまでの条件を分かり易く報知することができる。

10

#### 【1841】

図161(a)は、確変状態（確変モード）が設定されている状態において第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図161(b)は、確変モード中において、潜確状態への移行条件が成立した場合に第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。

#### 【1842】

上述した通り、本第7実施形態では、確変状態において時短回数を経過（加算）させることにより、直接、最も有利な潜確モード（潜確状態）へと移行する構成としている。このため、確変状態（確変モード）では、潜確状態を目指す演出が実行される。具体的には、例えば、図161(a)に示した通り、ウサギを模したキャラクタ811が岩山をよじ登っていく演出が実行される。また、岩山を登るキャラクタ811の上方に形成される表示領域HR1には、「頂上を目指せ!!」という文字が表示されると共に、キャラクタ811の右側に形成される表示領域HR2には、確変モードが終了する（時短回数が所定回数（例えば50回）経過する）までの残りの変動回数（抽選回数）を示唆する表示内容が表示される。図161(a)の例では、表示領域HR2に対して「残り50m」という文字が表示されている場合を例示している。この頂上までの残りのメーター表示は、変動表示（第3図柄の変動表示）が1回実行される毎に1mずつ減算表示されるので、遊技者に対して、頂上までの残りのメーター（距離）が、潜確モードへと移行するまでの残りの変動回数であるということを容易に理解させることができる。

20

30

#### 【1843】

なお、本実施形態では、上述した表示領域HR2に表示されるメーター表示の表示態様を、第3図柄の変動表示が実行される毎に可変（減算）され、可変（減算）後のメーター表示の表示態様が特定の移行表示態様（例えば、「残り0m」）となった場合に、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成しているが、これにかぎること無く、例えば、第3図柄の変動表示が実行される毎に加算されるように構成し、メーター表示の表示態様（数値）が、特定の数値まで加算された場合に潜確モードが設定されるように構成しても良い。また、必ずしも第3図柄の変動表示が実行される毎にメーター表示の表示態様を可変させる必要は無く、例えば、第3図柄の変動表示が複数回実行された場合に、メーター表示の表示態様が可変されるように構成しても良い。このように構成することにより、メーター表示の表示態様が可変するタイミングを、第3図柄の変動表示タイミングに対して異ならせることができるため、遊技者に対して、潜確モード（潜確状態）が設定されるまでの大凡の期間を認識させながらも、一度にメーター表示の表示態様（数値）が大きく減少させる演出を実行することで意外性のある演出を提供することができる。

40

#### 【1844】

さらに、本実施形態では、表示領域HR2に表示されるメーター表示の表示態様として、潜確モードが設定されるまでの期間が短くなっていることを（移行条件の成立タイミングが近づいていること）を遊技者に報知するために、メーター表示の表示態様（数値）を減算させる演出のみを実行するように構成しているが、潜確状態が設定される際に特定の移行表示態様（例えば、「残り0m」）が表示されれば良く、例えば、確変状態が設定さ

50

れている間に、メーター表示の表示態様（数値）を一時的に増加させる演出を実行しても良い。これにより、どのタイミングで潜確状態が設定されるのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、潜確状態が設定されることを常に期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【 1 8 4 5 】

なお、この場合、確変状態から潜確状態へと移行するための移行条件として、少なくとも複数の移行条件、具体的には、確変状態が設定される契機となった大当たり種別や、大当たり当選時の遊技状態に応じて、時短状態を終了させるための時短終了条件として、成立し易い第 1 移行条件（例えば、時短回数 2 0 回）と、その第 1 移行条件よりも成立し難い第 2 移行条件（例えば、時短回数 5 0 回）とのうち、何れかの時短終了条件を設定するように構成し、確変状態が設定された際に、成立し易い第 1 移行条件が成立するまでの期間を示す表示態様（例えば、「残り 2 0 m」）を表示領域 H R 2 に表示するように構成し、実際に設定されている時短終了条件が第 1 移行条件である場合は、そのままメーター表示の表示態様を減算させる演出を実行し、実際に設定されている時短終了条件が第 2 移行条件である場合は、残時短回数に基づいてメーター表示の表示態様を増加させながら、第 2 移行条件が成立するタイミングで、特定の移行表示態様が表示されるように構成すれば良い。このように構成することにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合において、今回の確変状態に対して設定されている時短終了条件が何であるかを遊技者に分かり難くすることができる。

10

#### 【 1 8 4 6 】

さらに、本実施形態では、特定の大当たり遊技の実行後に設定される確変状態にて複数の時短終了条件が設定されるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される特別図柄変動（抽選）の実行回数が所定回数（例えば、5 0 回）に到達した場合に成立する第 1 時短終了条件と、確変状態中に実行される特別図柄変動（抽選）の結果が特定結果（例えば、小当たり C 当選）である場合に成立する第 2 時短終了条件とが設定されるように構成している。そして、表示領域 H R 2 には、予め時短終了条件が成立するタイミングを算出可能な第 1 時短終了条件に基づいたメーター表示が表示されるように構成している。つまり、確変状態中は、特別図柄変動が実行される毎にメーター表示が減算されていき、メーター表示が特定の移行表示態様（例えば、「残り 0 m」）となった場合に潜確状態が設定されることを報知する演出が実行される。一方、上述した第 1 時短終了条件が成立するよりも前に（メーター表示の表示態様が特定の移行表示態様になる前に）、第 2 時短終了条件が成立した場合には、メーター表示の表示態様（数値）が急激に減少する短縮演出として、キャラクタ 8 1 1 が勢いよく山を登っていく演出の後にメーター表示が特定の移行表示態様（例えば、「残り 0 m」）となる演出が実行される。

20

30

#### 【 1 8 4 7 】

このように、表示領域 H R 2 に表示されるメーター表示が様々な態様で可変されるように構成することで、どのタイミングで潜確状態へと移行するのかを分かり難くすることができるため、確変状態を遊技している遊技者に対して潜確状態への移行を常に期待させながら遊技を行わせることができる。また、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、メーター表示の表示態様として特定の移行表示態様が表示されることにより潜確状態への移行を遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

40

#### 【 1 8 4 8 】

次に、図 1 6 1（b）を参照して、確変状態中において時短終了条件が成立した場合に実行される演出内容について説明をする。図 1 6 2（a）は、確変モード（確変状態）において時短回数を経過させた（時短終了条件を成立させた）場合における表示内容の一例を示した図である。図 1 6 2（a）に示した通り、時短終了条件（例えば、所定回数の特別図柄変動）が成立すると、キャラクタ 8 1 1 が岩山の頂上に到達する演出が実行されると共に、表示領域 H R 1 に対して、「頂上到達！！」という文字が表示される。また、表示領域 H R 2 に対して、「残り 0 m」という文字が表示される。これらの表示内容により

50

、遊技者に対して潜確状態（潜確モード）へと移行したということを容易に理解させることができる。

【1849】

ここで、本実施形態では、潜確状態が設定されている場合に、右打ち遊技を実行することで、潜確状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも、第2特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成し、第2特別図柄の抽選では高確率（第1特別図柄の抽選よりも高確率）で小当たり当選するように構成している。そして、第2特別図柄抽選を頻繁に実行することで、小当たり遊技を頻繁に実行させ、遊技者に対して多くの特典（賞球）を獲得可能な遊技を実行させるように構成している。以下、潜確状態において第2特別図柄抽選によって小当たり遊技を頻繁に実行させる遊技を「RUSH」と称し、そのRUSH遊技中に実行される演出を「RUSH演出」と称して説明をする。

10

【1850】

図162(a)は、潜確状態（潜確モード）へと移行してから、実際に賞球を獲得可能な状態となるまで（第2特別図柄の抽選で小当たり当選するまで）の間の状態（準備状態）における表示態様を示した図である。図162(a)に示した通り、準備状態では、小領域Dm3に「右打ち」という文字が表示されると共に、表示領域HR1に対して、「右打ちでRUSHを開始させるんだ!!」という文字が表示される。また、副表示領域Dsに対して、「RUSH準備中」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ち遊技を行うことで賞球を獲得可能なRUSH状態に突入するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

【1851】

つまり、本実施形態では、確変状態にて時短終了条件が成立した場合に潜確状態が設定されるように構成しているが、潜確状態が設定された直後に第2特別図柄抽選を実行させることができない場合がある。具体的には、確変状態中に第2特別図柄変動が実行され、その第2特別図柄変動が実行されている間に、第1特別図柄変動の実行に基づいて時短終了条件が成立した場合には、第2特別図柄変動が実行されている間に遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行することになる。この場合、実行中の第2特別図柄変動（確変状態中に変動が開始された第2特別図柄変動）が停止表示されるまで、潜確状態における第2特別図柄変動が実行されない事態が発生する。

【1852】

30

このように、潜確状態が設定された後に、第2特別図柄抽選を新たに実行することが出来ない期間が所定期間生じてしまう場合は、図162(a)に示した表示画面（RUSH準備画面）を表示することにより、遊技者に対して、後にRUSH遊技が実行されることを報知することができるため、潜確状態が設定されたにも関わらずRUSH遊技が実行されない期間に対して遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

【1853】

なお、本実施形態では、上述した通り、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するタイミングにおいて、実行中の第2特別図柄変動の残変動時間が所定期間以上（例えば、10秒以上）である場合に図162(a)に示したRUSH準備期間表示を実行するように構成しているが、遊技者に有利となる有利遊技を実行可能な遊技状態が設定されてから、実際に有利遊技の実行条件が成立するまでの期間の長さが所定期間である場合に、後に有利遊技が実行されることを報知するように構成すれば良く、例えば、不利遊技（確変状態）中に遊技者に実行させる遊技方法（例えば、左打ち遊技）と、有利遊技（潜確状態）中に遊技者に実行させる遊技方法（例えば、右打ち遊技）と、を異ならせたパチンコ機10においては、潜確状態が設定されてから実際に右打ち遊技によって第2特別図柄変動が実行されるまでの期間を用いて、図162(a)に示したRUSH準備中表示を実行するように構成すると良い。

40

【1854】

さらに、例えば、遊技者に不利となる不利遊技状態のほうが、遊技者に有利となる有利遊技状態よりも普通図柄の抽選で外れに当選し易く、且つ、選択される変動時間の長さが

50

長くなり易く構成されているパチンコ機 10 であって、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普通図柄当たり遊技中に第 2 特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しているパチンコ機 10 であれば、有利遊技状態が設定された時点において、不利遊技状態中に実行された普通図柄変動が停止表示されるまでの期間中に、図 162 (a) に示した RUSH 準備期間表示を実行するように構成しても良い。この場合、図 162 (a) に示した表示画面に対して、案内表示領域 Dm3 に表示される「右打ち」の表示態様を非表示（見え難く表示）したり、表示領域 HR1 にて「準備中、暫くお待ち下さい」の文字を表示したりすると良い。即ち、潜確状態が設定されている状態ではあるが、右打ち遊技を実行しても第 2 特別図柄抽選を実行することが出来ない（実行し難い）状況であることを遊技者に報知するように RUSH 準備期間表示を表示すると良い。これにより、右打ち遊技を実行したにも関わらず RUSH 遊技が実行されず、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【1855】

そして、潜確状態中に第 2 特別図柄変動（抽選）が実行されると、図 162 (b) に示した表示画面が表示され、RUSH 演出が実行される。図 162 (b) は、RUSH 遊技が実行された場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。図 162 (b) に示した通り、潜確状態中に球が右第 2 入球口 645 へと入球し、小当たり当選している第 2 特別図柄変動が実行されると、表示領域 HR1 に「RUSH 開始」の文字が表示され、副表示領域 Ds にて「RUSH 突入！！」の文字が表示される。さらに、主表示領域 Dm には宝箱を模したアイコン（宝箱 812）が表示される。これにより、RUSH 遊技中には、宝箱を模したアイコン（宝箱 812）の用いた演出（RUSH 演出）が実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。

20

#### 【1856】

次に、図 163 を参照して、本第 7 実施形態における RUSH 遊技中に実行される RUSH 演出の表示内容について説明をする。図 163 は、RUSH 演出中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。図 163 に示した通り、RUSH 演出が実行されると、キャラクタ 811 が宝箱 812 を開けていく演出が実行される。そして、開いた宝箱 812 の中から、今回の第 2 特別図柄抽選の抽選結果を示す抽選結果表示態様が表示される演出が実行される。抽選結果表示態様としては、例えば、第 2 特別図柄抽選の抽選結果が小当たりである場合には「V」を模した表示態様が表示され、大当たりである場合には「当」の文字を模した表示態様が表示され、外れである場合には「バツ印」を模した表示態様が表示される。このように、常時表示されている宝箱 812 に対して、宝箱 812 を開放させる演出と、宝箱 812 の中身を表示させる演出を実行するだけで第 2 特別図柄の抽選結果を表示することができるため、宝箱 812 を表示する演出と、宝箱 812 を開放させる演出と、宝箱 812 の中身を表示させる演出と、を実行する場合に比べて、第 2 特別図柄の変動時間を短く設定した場合であっても、実行される演出数を減らすことができるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。

30

#### 【1857】

次に、図 164、及び図 165 を参照して、RUSH 遊技中において、他の RUSH 遊技中よりも、遊技者に有利となるスーパー RUSH 遊技中に実行される演出について説明をする。本実施形態では、潜確状態中に実行される第 2 特別図柄の変動時間が、保留記憶されている特図保留数（第 1 特別図柄の保留記憶数）に基づいて可変するように構成しており、具体的には、特図保留数が特定数（例えば、1）である場合に実行される第 2 特別図柄変動では、特図保留数が特定数以外である場合に実行される第 2 特別図柄変動よりも、短い変動時間が選択され易くなるように構成している。上述した通り、潜確状態が設定されている間は、第 2 特別図柄抽選の小当たり当選に基づく小当たり遊技を頻発させることで遊技者に特典（賞球）を付与する演出が実行される。

40

#### 【1858】

よって、潜確状態中における第 2 特別図柄変動の変動時間が短ければ短いほど、単位期間に占める小当たり遊技期間の割合を大きくすることができるため、遊技者により遊技な

50

遊技状態とすることができる。以下、R U S H遊技中において、特図保留数が特定数となり、第2特別図柄変動の変動時間が短くなる期間中のR U S H遊技をスーパーR U S H遊技と称し説明をする。

#### 【1859】

まず、R U S H遊技がスーパーR U S H遊技へと切り替わる際に実行される演出内容について説明をする。図164(a)は、R U S H遊技中において特図保留数が減算され易い状態において実行される演出内容の一例を示した模式図である。本実施形態では、潜確状態中に実行される第2特別図柄抽選にて特定の小当たり(例えば、小当たりB)に当選した場合に、実行中の第1特別図柄変動を強制的に外れて停止表示させるように構成している。また、潜確状態中に実行される第1特別図柄変動に対しては長時間の変動時間(例えば、10分)が選択され易くなるように構成している。さらに、潜確状態中に実行される右打ち遊技によって、第1特別図柄の保留球(特図1保留球)を獲得可能に構成している。つまり、潜確状態中にR U S H遊技を実行しながら、変動時間経過に基づいて特図1保留球を減少させ難くなるように構成している。

10

#### 【1860】

よって、スーパーR U S H遊技が実行される条件が成立するまで特図1保留球数を減少させるためには、第2特別図柄抽選にて特定の小当たりに当選させる必要がある。そして、特定の小当たりに当選した第2特別図柄変動が実行されると、図164(a)に示した通り、副表示領域Dsに「さらなる頂きを目指せ」の文字が表示されると共に、主表示領域Dmには、キャラクタ811がより高い位置を目指すための演出が実行される。

20

#### 【1861】

具体的には、現在獲得している特図1保留球数と、スーパーR U S H遊技が実行される条件となる特図1保留球数との差分に対応した段階を示す表示態様が表示されると共に、主表示領域Dmの右側に形成される表示領域HR71に、スーパーR U S H遊技が実行されるまでの状況を遊技者に示唆する案内示唆表示が表示される。

#### 【1862】

そして、R U S H遊技中に特定の小当たり複数回当選し、特図1保留球数が特定数(2)になると、図164(b)に示した表示態様が表示される。図164(b)は、スーパーR U S H遊技の実行条件が成立した場合において表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。スーパーR U S H遊技の実行条件(例えば、特図1保留球数が2となる)が成立すると、キャラクタ811が最頂上に到達し、スーパーR U S H遊技の実行条件が成立したことを報知する表示態様を手にとった演出が実行される。そして、表示領域HR71には、現在の特図1保留球数が、スーパーR U S H遊技の実行条件を持たしていることを示す表示態様「2」が表示される。

30

#### 【1863】

なお、図164(a),(b)が表示されている状態、即ち、後述する特図破棄設定処理(図186のS4643参照)にてスーパーR U S H突入を示唆する演出態様を設定した後に、新たに特図1保留を獲得した場合には、実行中の第1特別図柄変動が破棄された場合に、スーパーR U S H遊技が実行されない場合がある。よって、図164(a),(b)が表示されている状態では、新たに特図1保留を獲得したか否かを判別する処理を実行し、獲得した場合には、演出態様を切り替えるための処理を実行するように構成している。例えば、特図1保留を新たに獲得した場合には、図164(a)に示した頂が新たに獲得した特図1保留の数に対応して遠ざかる演出が実行される。これにより、スーパーR U S H突入を示唆する演出の実行中にスーパーR U S H突入契機が消滅した場合であっても遊技者に違和感の与えることの無い演出を実行することができる。

40

#### 【1864】

また、図164(a),(b)では、特図1保留球数を減少させることでスーパーR U S H遊技が実行される場合の演出内容について説明をしたが、これ以外にも、特図1保留球数を増加させることでスーパーR U S H遊技が実行される場合にもスーパーR U S H突入を示唆する演出が実行される。この場合、現在が、特図1保留数が1個増加することで

50

有利期間（スーパーRUSH遊技が実行される期間）が設定される状態（増加有利状態）であるかを判別する処理を実行し、増加有利状態であると判別した場合に、普図当たり遊技が実行されるか否かを判別する。この判別では、実行中の普通図柄変動の抽選結果、及び、普図保留されている情報に基づく先読み処理（上述した各実施形態にて実行される特別図柄に対する先読み処理と同一の処理を普通図柄に対して実行する処理に相当）にて普図当たり当選する情報が含まれているかの事前判別結果（先読み結果）に基づいて普図当たり遊技が実行されるか否かが判別される。そして、普図当たり遊技が実行されると判別した場合に、間もなく特図1保留が増加する機会が到来することを示唆するためのスーパーRUSH突入演出を実行する。

#### 【1865】

このスーパーRUSH突入演出の演出態様としては、特図1保留数を増加させることで（右電動役物164に球を入賞させることで）、スーパーRUSH遊技が実行されることを遊技者に報知する報知態様が設定される。これにより、遊技者に対してスーパーRUSH遊技を実行させるための条件を成立させ易くすることができる。なお、本実施形態では、スーパーRUSH遊技を実行させるための条件を遊技者が把握可能、即ち、特図1保留球数を減少させることでスーパーRUSH遊技が実行される場合と、特図1保留球数を増加させることでスーパーRUSH遊技が実行される場合と、を遊技者が識別可能となる演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、スーパーRUSH遊技を実行させる条件が成立し易い状態であることのみを遊技者に報知し、遊技者に対して特図1保留数を増加させる遊技を実行するか、減少させる遊技を実行するかを選択させるように構成しても良い。

#### 【1866】

次に、図165を参照して、スーパーRUSH中に実行される演出の内容について説明をする。図165は、スーパーRUSH中の演出画面の一例を示した図である。スーパーRUSH遊技が実行されると、通常のRUSH遊技よりも短い変動時間の第2特別図柄変動が実行され易くなるため、結果として小当たり遊技の実行間隔が短くなり単位時間における小当たり遊技の実行回数を通常のRUSH遊技よりも多くすることができる。よって、スーパーRUSH遊技中は、通常のRUSH遊技中よりも遊技者に有利な遊技期間となる。そして、スーパーRUSH遊技中は、図165(a)に示した通り、主表示領域Dmに「スーパーRUSH」の文字が表示されると共に、複数の宝箱812a～宝箱812cが表示される。そして、副表示領域Dsには「スピードアップ」の文字が表示される。

#### 【1867】

つまり、スーパーRUSH遊技中は、第2特別図柄変動の変動時間が短時間（例えば、0.5秒）となり、1回の第2特別図柄変動の変動期間を用いて第2特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出（宝箱を表示する演出）と、抽選結果を報知する演出（宝箱を開放し中身を表示する演出）と、遊技者に分かり易く実行することが困難となるため、予め複数の宝箱812a～宝箱812cを表示しておき、適宜抽選結果に基づいて宝箱を開放させる演出が実行されるように構成している。

#### 【1868】

具体的には、表示態様（例えば、色やデザイン）を異ならせた複数の宝箱を予め表示しておき、実行される第2特別図柄の抽選結果に応じた宝箱を開放させる演出を実行するように構成している。この場合、第2特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果として、例えば、大当たり遊技の終了後に再度潜確状態が設定される大当たりに当選している場合は、虹色や金色の豪華な宝箱を開放させ、遊技者に不利となる抽選結果として、例えば、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり、即ち、RUSH遊技が終了する大当たりに当選している場合は、ボロボロの宝箱を開放させる演出が実行される。

#### 【1869】

このように、予め表示態様の異なる複数の宝箱を表示しておくことで、第2特別図柄抽選の結果に応じて表示されている宝箱の表示態様を可変させる演出を実行しなくとも、抽選結果を示唆する演出（開放する宝箱の表示態様を異ならせる演出）を実行し易くするこ

10

20

30

40

50

とができる。

【1870】

さらに、本実施形態では、RUSH遊技（スーパーRUSH遊技）中に主として実行される第2特別図柄に保留記憶機能を持たせていないため、例えば、保留記憶されている第2特別図柄の入賞情報を事前に判別し、その事前判別結果に基づいて、当該入賞情報に基づく第2特別図柄変動が実行される前の期間から抽選結果を示唆する演出（所謂、先読み演出）を実行することができないように構成している。よって、各第2特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出を実行する期間を長く設定し難いため、上述した予め表示態様の異なる複数の宝箱を表示しておくことの演出効果をより高めることができる。

【1871】

なお、本実施形態のように予め表示態様の異なる複数の宝箱を表示する構成を用いる場合には、同時に表示される宝箱の表示数や、表示態様をランダムに設定しても良いし、潜確状態中における遊技回数（特別図柄抽選の実行回数）に応じて表示態様を可変させるように構成しても良い。また、現在の特図保留球数（第1特別図柄の保留球数）を読み出し、読み出した結果に基づいてスーパーRUSH遊技が終了し易い状態か否かを判別し、その判別結果に基づいて宝箱の表示態様や表示数を可変させるように構成しても良い。このように構成することで、宝箱の表示態様や表示数を用いて第2特別図柄抽選の抽選結果だけでは無く、スーパーRUSH遊技の遊技状況も遊技者に把握させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1872】

次に、図165（b）を参照して、スーパーRUSH遊技中において、スーパーRUSH遊技の終了を示唆する演出の演出内容について説明をする。図165（b）は、スーパーRUSH遊技の終了を示唆する終了示唆演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本実施形態では特図保留球数（第1特別図柄の保留球数）が特定数（1個又は2個）である場合に、スーパーRUSH遊技が実行されるように構成しており、スーパーRUSH遊技中に実行される遊技（右打ち遊技）によって、第1特別図柄の保留球数（特図1保留球数）が増加し得るように遊技盤13の右側領域が構成されている（図157参照）。

【1873】

よって、スーパーRUSH遊技中において特図1保留球数が増加、即ち、特図1保留球数が2個から3個に増加してしまうことでスーパーRUSH遊技が終了する場合がある。そのような場合に、図165（b）に示したような終了示唆演出が実行される。図165（b）に示した状態は、特図1保留球数が2個であって、スーパーRUSH遊技中において普通図柄の当たりに当選（当選確率1/30）し、右電動役物164が開放される際に実行される終了示唆演出であり、主表示領域Dmには、キャラクタ811がしゃがみ込んでしまい、スーパーRUSH遊技が終了することを示唆する表示態様が表示される。そして、副表示領域Dsには、「終了のピンチ」の文字が表示される。

【1874】

このように終了示唆演出を実行することにより、スーパーRUSH遊技中に右電動役物164に球を入賞させ、特図1保留球数が増加したことによりスーパーRUSH遊技が通常のRUSH遊技へと移行した場合に遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、図165（b）に示した例では、スーパーRUSH遊技が終了する要因、即ち、特図1保留球数が増加することによりスーパーRUSH遊技が終了する状態において、特図1保留球数が増加し易い状態（普図当たり遊技が実行される状態）であることを遊技者に報知しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「右打ちを中断してウサギを休憩させる」のコメントを表示し、普図当たり遊技中に球が右電動役物164へと入賞させ難くする案内報知を実行しても良い。これにより、特図1保留球数の増加に基づいてスーパーRUSH遊技が終了してしまうことを抑制することができると共に、遊技者に対してスーパーRUSH遊技中に第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示内容を注視させることができるため、演出効果を高めることができる。

## 【 1 8 7 5 】

また、図 1 6 5 ( b ) に示した終了示唆演出の実行タイミングとしては、普図当たり遊技の開始タイミングでも良いし、普図当たり当選している普通図柄変動 ( 変動時間 1 0 秒 ~ 3 0 秒 ) の開始タイミングや、当該普通図柄変動の残変動時間が所定時間 ( 例えば 5 秒 ) となったタイミングや、普通図柄保留球に含まれる情報を事前に判別し、その事前判別結果に基づいて設定した所定タイミング ( 例えば、普図当たり遊技が実行される 3 0 秒前 ) でも良い。

## 【 1 8 7 6 】

さらに、上述した案内報知 ( 右打ち遊技を中断させることで普図当たり遊技中に球が右電動役物 1 6 4 へと入賞させ難くする案内報知 ) を実行する場合には、その案内報知の報知内容を把握してから右打ち遊技を中断させた場合に、中断前に実行していた右打ち遊技によって発射された球が右電動役物 1 6 4 へと入賞し得ない程度の期間を確保して案内報知を実行すると良く、例えば、普図当たり遊技が実行される 1 0 秒前に案内報知を実行するように構成すると良い。これにより、案内報知を把握した遊技者に対して特図 1 保留球数を増加させない遊技を確実に実行させることができる。また、実際に普図当たり遊技が実行されない場合や、例えば、普通図柄保留球に含まれる情報を事前に判別し、6 0 秒後に普図当たり遊技が実行されると事前判別した場合、即ち、右打ち遊技を中断しなくても特図 1 保留球数が増加し得ないタイミングにて上述した終了示唆演出 ( 所謂、ガセ演出 ) を実行するように構成しても良い。

## 【 1 8 7 7 】

上述した図 1 6 5 ( b ) では、特図 1 保留球数が増加することにより特図 1 保留球数が特定数 ( 1 個又は 2 個 ) では無くなり、スーパー R U S H 遊技が終了し得る場合に実行される終了示唆演出を説明したが、逆に、特図 1 保留球数が減少することにより特図 1 特図 1 保留球数が特定数 ( 1 個又は 2 個 ) では無くなり、スーパー R U S H 遊技が終了し得る場合もある。

## 【 1 8 7 8 】

ここで、図 1 6 6 を参照して、特図 1 保留球数が減少することでスーパー R U S H 遊技が終了する場合に実行される終了示唆演出について説明をする。図 1 6 6 は、特図 1 保留球数が減少することでスーパー R U S H 遊技が終了する場合に実行される終了示唆演出の演出画面の一例を示した図である。図 1 6 6 に示した状態は、特図 1 保留球数が 1 個の状態であって、実行中の第 1 特別図柄変動の残変動時間が 1 . 5 秒の状態である。図 1 6 6 に示した通り、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面の主表示領域 D m には、上述した図 1 6 5 ( b ) に示した表示態様と同様の表示態様で終了示唆演出が実行されている。

## 【 1 8 7 9 】

この場合、1 . 5 秒後に第 1 特別図柄変動が停止表示し、次の第 1 特別図柄変動が開始されることで特図 1 保留球数が 0 個になりスーパー R U S H 遊技が終了することになる。よって、副表示領域 D s には、「終了のピンチ !! 保留を貯めろ」の文字が表示される。このように終了示唆演出を実行することにより、遊技者に対して、特図 1 保留球数を増加させなければスーパー R U S H 遊技が終了してしまうことを分かり易く報知することができる。

## 【 1 8 8 0 】

本実施形態では、特図 1 保留球数を減少させる契機を複数設けており、図 1 6 6 に示した通り、実行中の第 1 特別図柄変動が変動時間経過で停止表示する場合に加え、第 2 特別図柄抽選にて特定の小当たり ( 小当たり B ) に当選し、実行中の第 1 特別図柄変動を強制停止 ( 破棄 ) する場合がある。何れの契機が成立する ( 成立し得る ) 状態においても、図 1 6 6 に示した終了示唆演出を実行することで、遊技者に対して、スーパー R U S H 遊技が通常の R U S H 遊技へと移行した場合に遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

## 【 1 8 8 1 】

なお、図 1 6 6 に示した終了示唆演出を実行するタイミングとしては、実行中の第 1 特

10

20

30

40

50



別図柄変動の残変動時間や、小当たりB当選している第2特別図柄変動の残変動時間を判別し、その判別結果に基づいて特図1保留球数が0個になるまでの残期間を算出し、その算出結果が所定期間（例えば、10秒）となるタイミングで実行するように構成しても良いし、特図1保留球数が2個から1個になったタイミングから所定間隔（例えば、30秒間隔）で実行するように構成しても良い。即ち、特図1保留球数が1個の状態は、特図1保留球数が1個増加してもスーパーRUSH遊技が継続する状態であるため、特図1保留球数が0個になり得るタイミングを判別すること無く、特図1保留球数を2個にさせるために終了示唆演出を実行するように構成しても良い。

#### 【1882】

上述した通り、本実施形態では、特図1保留球数が増加した場合も、減少した場合も、スーパーRUSH遊技が終了し得るように構成しているため、スーパーRUSH遊技中の遊技者に対して、特図1保留球数を増加させることでスーパーRUSH遊技を継続させる遊技と、特図1保留球数を増加させないことでスーパーRUSH遊技を継続させる遊技と、を実行させることができるという今までに無い斬新な遊技性を提供することができる。

#### 【1883】

なお、本実施形態の演出内容とは異ならせ、例えば、特図1保留球数が増加することでスーパーRUSH遊技を終了させる終了条件が成立し易い状態にて実行される終了示唆演出（図165（b）参照）と、特図1保留球数が減少することでスーパーRUSH遊技を終了させる終了条件が成立し易い状態にて実行される終了示唆演出（図166参照）の演出態様を同一にし、副表示領域Dsにて右打ち遊技を継続するか否かを遊技者に選択させる演出を実行するように構成しても良い。これにより、遊技者が選択した遊技方法、即ち、特図1保留球数を増加させるために右打ち遊技を実行することでスーパーRUSH遊技を継続させる遊技方法と、特図1保留球数を増加させないようにするために右打ち遊技を中断することでスーパーRUSH遊技を継続させる遊技方法とによって、スーパーRUSH遊技の継続期間を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、遊技者が誤った遊技方法を選択した場合には、その遊技方法がスーパーRUSH遊技の終了条件を成立させ易くする遊技方法となるため、遊技者の選択した遊技方法が後の遊技結果に与える影響をより大きくすることができる。

#### 【1884】

以上、説明をした通り、本実施形態ではスーパーRUSH遊技が実行される期間を特図1保留球数が連続する特定範囲（1個、2個）となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、非連続の範囲にスーパーRUSH遊技が実行される特図1保留球数を設定するように構成しても良く、例えば、特図1保留球数が1個と3個の場合にスーパーRUSH遊技が実行されるように構成しても良い。この場合、終了示唆演出として、特図1保留球数が1個から0個になり得る場合と、3個から4個になり得る場合には、上述した図165（b）、及び図166と同様の終了示唆演出を実行し、特図1保留球数が1個から2個、又は3個から2個になり得る場合には、スーパーRUSHの終了を示唆するのではなく、スーパーRUSH遊技の待機状態へと移行することを示唆する演出として待機演出を実行するように構成すると良い。つまり、上述した例によれば、特図1保留球数が2個の場合は、特図1保留球数が減少しても、増加してもスーパーRUSH遊技が実行されることになるため、特図1保留球数が0個の場合や、4個の場合に比べて、スーパーRUSH遊技が実行され易い状態（待機状態）となるため、待機演出を実行することによりその旨を遊技者に分かり易く報知することができる。また、この場合、特図1保留球数が2個の場合に実行される第1特別図柄変動（今回の第1特別図柄抽選で用いた特図1保留球を差し引いた状態で特図1保留球数が2個となる場合の第1特別図柄変動）にて選択される変動時間を特図1保留球数が0個の場合や、4個の場合に比べて、短くなるように構成しても良い。これにより、待機状態からスーパーRUSH遊技へと移行させ易くすることができる。また、待機状態に移行した遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【1885】

次に、図167を参照して、本第7実施形態のパチンコ機10における遊技の流れにつ

いて説明をする。図 1 6 7 は、本第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技状態の遷移内容を模式的に示した遷移図である。図 1 6 7 に示した通り、本実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成している。そして、設定される遊技状態に応じて、遊技を行う遊技者に対して付与される特典の量が異なるように構成している。具体的には、潜確状態が設定されている場合が遊技者に最も多くの特典が付与され、次いで、確変状態、通常状態の順で遊技者に付与される特典の量が少なくなるように構成している。

#### 【 1 8 8 6 】

本第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、パチンコ機 1 0 の初期状態（RAM クリアスイッチ 1 2 2 を操作しながら電源を投入した状態）として通常状態が設定されるように構成されている。そして、通常状態中は、右打ち遊技を実行するよりも左打ち遊技を実行した場合のほうが特別図柄抽選を実行させ易いため、第 1 入球口 6 4 への球の入球を狙う左打ち遊技が実行される。通常状態中に第 1 入球口 6 4 に球が入球すると、1 / 2 0 0 の確率で大当たり当選する第 1 特別図柄抽選が実行される。第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、3 5 % の割合で大当たり遊技終了後に再度通常状態が設定される大当たり種別（大当たり A 7）が設定され、4 5 % の割合で大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別（大当たり B 7）が設定され、2 0 % の割合で大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり種別（大当たり C 7）が設定される。

#### 【 1 8 8 7 】

つまり、本第 7 実施形態では、通常状態中における特別図柄抽選において大当たり当選した場合に、確変状態へと最も移行し易く、次いで、通常状態に移行し易く、潜確状態へは最も移行し難くなるように構成している。このように構成することで、複数の遊技状態を経由することで遊技者に最も有利となる潜確状態が設定される遊技性を提供することができる。

#### 【 1 8 8 8 】

次に、確変状態が設定された場合は、普通図柄の高確率状態となるため、右電動役物 1 6 4 が普通図柄の低確率状態よりも開放動作し易くなり、左打ち遊技により第 1 入球口 6 4 に球を入球させるよりも、右打ち遊技により右第 1 入球口 1 6 4 r へと球を入球させ易くなるため、右打ち遊技によって第 1 特別図柄抽選を実行させる遊技が実行される。さらに、確変状態中は特別図柄の高確率状態となり、1 / 6 0 の確率で大当たり当選する第 1 特別図柄抽選が実行される。確変状態中に実行された第 1 特別図柄抽選で大当たり当選すると、3 5 % の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別（大当たり A 7）が設定され、4 5 % の割合で大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり種別（大当たり B 7）が設定され、2 0 % の割合で大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定される大当たり種別（大当たり C 7）が設定される。

#### 【 1 8 8 9 】

つまり、本第 7 実施形態では、初期状態である通常状態よりも、確変状態のほうが、大当たり当選した際に、潜確状態へと移行し易くなるように構成している。これにより、通常状態中に大当たり当選し、確変状態へと移行した場合に、その確変状態を、通常状態よりも潜確状態へと移行し易い状態とすることができるため、遊技者に対して継続して遊技を行わせ易くすることができる。

#### 【 1 8 9 0 】

また、確変状態が設定されている状態で大当たり当選すること無く、5 0 回の特別図柄変動が実行されると、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件（時短終了条件）が成立し、潜確状態へと移行するように構成している。つまり、確変状態が設定された場合は、大当たり当選（当選確率 1 / 6 0）すること無く特別図柄抽選を 5 0 回実行した場合に成立する第 1 移行条件（成立確率は約 3 5 %）と、確変状態中に大当たり当選し、且つ、大当たり B 7 が設定された場合に成立する第 2 移行条件（成立確率は約 3 0 %）のうち、何れかの移行条件が成立した場合に潜確状態が設定されることになる。また、上述し

た第1移行条件は、確変状態の残期間に応じて成立確率が可変するものであり、例えば、確変状態中に特別図柄変動が49回実行されている状態では、次に実行される50回目の特別図柄変動にて外れ当選（当選確率59/60）した場合に第1移行条件が成立する（成立確率は約90%）。

#### 【1891】

このように、確変状態から潜確状態へと遊技状態を移行させるための移行条件を複数設けた場合において、特別図柄変動の実行回数に応じて成立確率が可変する移行条件（第1移行条件）と、特別図柄変動の実行回数に応じて成立確率が可変することの無い移行条件（第2移行条件）と、を設けることにより、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して、遊技の経過に応じて所望する遊技結果を可変させることができる。よって、確変状態が設定された直後、即ち、第1移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定される確率よりも、第2移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定される確率のほうが高くなる期間では、遊技者に対して第2移行条件が成立するか否かを煽る演出を実行し、確変状態が設定されてから所定期間が経過した場合、即ち、第1移行条件の成立に基づいて潜確情報が設定される確率のほうが、第2移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定される確率よりも高くなる期間では、遊技者に対して第1移行条件が成立するか否かを煽る演出を実行することが可能となる。

#### 【1892】

次に、潜確状態中の遊技の流れについて説明をする。潜確状態が設定されると、上述した通り、特図保留数（特図1保留球数）に応じたRUSH遊技が実行される。具体的には、特図保留数（特図1保留球数）が0, 3, 4個の場合は、潜確状態中の第2特別図柄変動の変動時間として通常の長さが選択され易いRUSH遊技が実行され、特図保留数（特図1保留球数）が1, 2個の場合は、潜確状態中の第2特別図柄変動の変動時間として通常よりも短い長さが選択され易いスーパーRUSH遊技が実行されるように構成している。このように、第2特別図柄変動の変動時間を、遊技状況（特図1保留球数）に応じて可変させることにより、単位時間当たりにおける第2特別図柄抽選の実行回数、ひいては、小当たり遊技の実行回数を、可変させることが可能となるため、遊技者に対してより有利なRUSH遊技が実行されることを期待させながら潜確状態中の遊技を行わせることができる。

#### 【1893】

上述したRUSH遊技、及び、スーパーRUSH遊技は共に、潜確状態中に実行される遊技であって、特別図柄の当たり確率（第2特別図柄で当たり当選）は共通（1/60）に設定されている。また、本実施形態では、第2特別図柄の抽選にて小当たりに当選する確率が高確率（59/60）となるように設定されている。そして、潜確状態中に大当たり当選した場合は、35%の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別（大当たりD7）が設定され、65%の割合で大当たり遊技終了後に潜確状態が再度設定される。一方、潜確状態中に小当たり当選した場合は、遊技状態が可変することが無い。つまり、一度潜確状態が設定されると、大当たりD7（大当たり当選の35%）が設定されるまで、RUSH遊技（潜確状態中の遊技）を継続することができる。

#### 【1894】

＜第7実施形態における電氣的構成について＞

次に、図168から図174を参照して、本第7実施形態のパチンコ機10における電氣的構成について説明をする。本第7実施形態のパチンコ機10は、上述した第4実施形態のパチンコ機10に対して、主制御装置110内に設けられているROM202の一部、RAM203の一部、及び、音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【1895】

まず、図168から図172を参照して、本第7実施形態における主制御装置110内に設けられているROM202の構成について説明をする。最初に、図168(a)を参

10

20

30

40

50

照して本第7実施形態における主制御装置110のROM202の内容について説明をする。図168(a)は、本第7実施形態のパチンコ機10における主制御装置110のROM202に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図168に示した通り、本実施形態のROM202は、上述した第4実施形態におけるROM202(図116参照)に対して、第1当たり乱数テーブル202aに代えて第1当たり乱数7テーブル202faを、小当たり乱数テーブル202deに代えて小当たり乱数7テーブルを、第2当たり乱数テーブル202bに代えて第2当たり乱数7テーブル202fcを、大当たり種別選択4テーブル202dbに代えて大当たり種別選択7テーブル202fdを、変動パターン選択4テーブル202dcに代えて変動パターン選択7テーブル202feを設けた点、及び、新たに、小当たり種別選択7テーブル202ffと、普図変動パターン選択7テーブル202fgと、を設けた点で相違している。さらに、図示は省略するが、本第7実施形態では、上述した第4実施形態に対して、第1当たり乱数カウンタC1の値が更新し得る範囲を「0~399」から「0~599」に、第2当たり乱数カウンタC2の値が更新し得る範囲を「0~999」から「0~299」に変更している点で相違している。それ以外の構成については、同一であるため同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

10

#### 【1896】

まず、図168(b)を参照して、第1当たり乱数7テーブル202faについて説明をする。図168(b)は、第1当たり乱数7テーブル202faに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第1当たり乱数7テーブル202faは、上述した第1当たり乱数テーブル202a(図23(b)参照)に対して、特別図柄の図柄種別、及び、特別図柄の確率状態に応じて当たりと判定される第1当たり乱数カウンタC1の値を規定している点で相違している。

20

#### 【1897】

具体的には、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別(第1特別図柄、第2特別図柄)に関わらず、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値(特別図柄の抽選で大当たりと判定される値)として第1当たり乱数カウンタC1の値「0~2」の範囲が規定され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値として第1当たり乱数カウンタC1の値「0~9」の範囲が規定されている。即ち、本第7実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている状態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約1/200の確率で大当たりに当選し、特別図柄の高確率状態が設定されている常態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約1/60の確率で大当たりに当選するように構成している。なお、本実施形態では各特別図柄種別に対して大当たりと判定される第1当たり乱数カウンタC1の値を共通に規定しているが、これに限ること無く、各特別図柄種別に対して異なる第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たり判定値となるように規定しても良いし、各特別図柄種別に対して大当たり判定値となる第1当たり乱数カウンタC1の値の数を異ならせても良い。

30

#### 【1898】

以上、説明をした通り、本実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている場合に大当たりと判定される第1当たり乱数カウンタC1の値(「0~2」)が、特別図柄の高確率状態が設定されている場合にも大当たりと判定される第1当たり乱数カウンタC1の値となるように構成している。このように構成することにより、主制御装置110のMPU201により実行される始動入賞処理4(図134のS152参照)にて実行される第1先読み処理(図135のS1757参照)や、第2先読み処理(図136のS1764参照)において、例えば、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第1当たり乱数カウンタC1の値を取得した場合に、当該入賞情報に対応する特別図柄抽選が実行される時点における遊技状態を判別(予測)する処理を実行すること無く、当該入賞情報に大当たり当選する情報が含まれていることを事前に予測することができる。なお、これに限ること無く、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第1当たり乱数カウンタC1の値の少なくとも一部、或いは全部が、特別図柄の高確率状態において大当

40

50

たりと判定されないように第1当たり乱数テーブル202faの内容を規定しても良い。このように構成することで、同一の第1当たり乱数カウンタC1の値を取得した場合において、当該取得した第1当たり乱数カウンタC1の値を用いた大当たり判定が実行される際に設定されている遊技状態に応じて判定結果を異ならせることができる。よって、特定の第1当たり乱数カウンタC1の値を取得する不正行為を行われ難くすることができる。

#### 【1899】

次に、図168(c)を参照して、小当たり乱数7テーブル202fbの内容について説明をする。図168(c)は、小当たり乱数7テーブル202fbに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり乱数7テーブル202fbは、上述した第4実施形態における小当たり乱数テーブル202da(図117参照)に対して、第1  
10  
当たり乱数カウンタC1の取り得る値の範囲を変更した点に伴い、図柄種別が第2特別図柄における小当たり判定値の範囲を「10～599」へと変更した点で相違しているだけであり、それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。つまり、本第7実施形態は、第1特別図柄の抽選で小当たり当選すること無く、第2特別図柄の抽選では高確率(590/600)で小当たりに当選するように構成している。

#### 【1900】

次に、図168(d)を参照して、第2当たり乱数7テーブル202fcの内容について説明をする。図168(d)は、第2当たり乱数7テーブル202fcに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第2当たり乱数7テーブル202fcは、図  
20  
168(d)に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC4が「0」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC4が「0～299」の範囲に普図当たりが規定されている。

#### 【1901】

つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率(1/299)が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態、潜確状態と、普通図柄の高確率状態である確変状態と、で普図当たり遊技の実行確率を異ならせることができる。

#### 【1902】

上述した通り、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態と、普通  
30  
図柄の低確率状態が設定される潜確状態とで同一の遊技方法(右打ち遊技)が実行されるように構成している。そして、潜確状態中に実行される右打ち遊技では右第2入球口645(図157参照)に球を入球させることで第2特別図柄抽選を実行させる遊技が行われ、確変状態中に実行される右打ち遊技では右電動役物164に球を入球させることで第1特別図柄抽選を実行させる遊技が行われるように構成している。

#### 【1903】

次に、図169を参照して、本第7実施形態における大当たり種別選択7テーブル202fdの詳細について説明する。図169は、大当たり種別選択7テーブル202fdの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択7テーブル202fdは、第1実施形  
40  
態における大当たり種別選択テーブル202dと同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。

#### 【1904】

図169に示した通り、本第7実施形態における大当たり種別選択7テーブル202fdには、第1特別図柄(特図1)の大当たり種別として、「大当たりA7」～「大当たりC7」の3個の大当たり種別が規定されている。一方、第2特別図柄の大当たり種別として、「大当たりD7」～「大当たりE7」の2個の大当たり種別が規定されている。

#### 【1905】

図169に示した通り、第1特別図柄(特図1)の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～34」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりA7」が対応付けて規定されている。この「大当たりA7」は、大当たりのラウンド数が8  
50

ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の通常状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド（Ｒ）通常大当たり）である。なお、大当たり当選時の遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されるか否かが可変する。より具体的には、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＡ７」に当選した場合、普通図柄の時短状態は設定されない（時短カウンタ２０３ｆの値に０が設定される）。即ち、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＡ７」に当選すると、最も不利な通常状態が再度設定される。

【１９０６】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ７」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

10

【１９０７】

また、図１６９に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～７９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＢ７」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に５０が設定される一方で、確変状態、および潜確状態において「大当たりＢ７」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

20

【１９０８】

即ち、通常状態において「大当たりＢ７」に当選すると、比較的有利な確変状態（５０回）へと移行する。これに対し、確変状態或いは潜確状態において「大当たりＢ７」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりＢ７」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。

【１９０９】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ７」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

30

【１９１０】

また、図１６９に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、確変において「大当たりＣ７」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に５０が設定される一方で、通常状態、および潜確状態において「大当たりＣ７」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

40

【１９１１】

即ち、通常状態中においては、「大当たりＢ７」に当選するよりも「大当たりＣ７」に当選したほうが遊技者に有利となり、確変状態中においては、「大当たりＣ７」に当選するよりも「大当たりＢ７」に当選したほうが遊技者に有利となる。また、潜確状態中においては、「大当たりＢ７」に当選した場合と「大当たりＣ７」に当選した場合とで、有利度合いが変わることが無い。

【１９１２】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ１１」が決定される割合は２０％（

50

20 / 100) である。

【1913】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第1特別図柄抽選で大当たりに当選した際の遊技状態に応じて、遊技者に最も有利となる遊技状態（潜確状態）へと移行する割合が異なるように構成しており、通常状態中は20%、確変状態中は45%、潜確状態中は65%の割合で、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態が移行した場合に、例えば、通常状態中に大当たり当選し、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合に、通常状態よりも潜確状態へと移行し易い有利状態を提供することができるため、潜確状態が設定されなかった遊技者に対して意欲的に遊技を継続させることができる。

10

【1914】

また、図169に示した通り、第2特別図柄（特図2）の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～34」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりD7」が対応付けて規定されている。この「大当たりD7」は、上述した「大当たりA7」と同一内容が規定されている大当たり種別であり、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の通常状態に設定される種別の大当たり（8ラウンド（R）通常大当たり）である。なお、大当たり当選時の遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されるか否かが可変する。より具体的には、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりD7」に当選した場合、普通図柄の時短状態は設定されない（時短カウンタ203fの値に0が設定される）。即ち、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりD7」に当選すると、最も不利な通常状態が再度設定される。

20

【1915】

第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりD7」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が35個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりD7」が決定される割合は35%（35 / 100）である。なお、本実施形態では、遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において第2特別図柄抽選が実行され易く構成しているため、この「大当たりD7」は、遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）を終了させる終了契機となる。

30

【1916】

また、図169に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「35～99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりE7」が対応付けて規定されている。この「大当たりE7」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（8ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりE7」に当選した場合は、時短カウンタ203hの値に100が設定される一方で、確変状態、および潜確状態において「大当たりE7」に当選した場合、時短カウンタ203hの値に0が設定される。

【1917】

即ち、通常状態において「大当たりE7」に当選すると、比較的有利な確変状態（100回）へと移行する。これに対し、確変状態或いは潜確状態において「大当たりE7」に当選した場合は、時短回数が0に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりE7」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。

40

【1918】

第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりE7」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が65個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりE7」が決定される割合は65%（65 / 100）である。

50

## 【1919】

以上、説明をした通り、本第7実施形態では、遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）において、主として実行される第2特別図柄抽選（特図2抽選）にて大当たり当選した場合は、65%の割合で潜確状態がループし、35%の割合で潜確状態が終了（通常状態が設定）されるように構成している。よって、遊技者は、潜確状態が設定されている状態では高確率（59/60）で実行される小当たり遊技によって賞球を獲得しながら、「大当たりE7」に当選しないことを願う遊技が実行されることになる。

## 【1920】

次に、図170及び図171を参照して、本第7実施形態における変動パターン選択テーブル202feの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル202feは、第1実施形態における変動パターン選択テーブル202d（図25参照）と同様に、変動種別カウンタCS1の値（乱数値）から、変動表示の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルである。本第7実施形態では、変動パターン選択テーブル202feとして、上述した第1実施形態に対して、遊技状態が通常状態である場合に参照されるデータテーブルの内容を一部変更した点と、遊技状態が確変状態である場合に参照される確変用7テーブル202fe2と、潜確状態である場合に参照される潜確用7テーブル202fe3を追加した点で相違している。

## 【1921】

まず、遊技状態が通常状態である場合に参照される通常用7テーブル202fe1の内容について、図170を参照して説明をする。図170は、通常用7テーブル202fe1に規定されている内容を示した図である。この通常用7テーブル202fe1は、上述した第1実施形態の通常用テーブル202d1（図25参照）に対して、図柄種別として第1特別図柄（特図1）に対応する変動パターンと、第2特別図柄（特図2）に対応する変動パターンとがそれぞれ規定されている点で大きく相違している。

## 【1922】

具体的には、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定される変動パターンとしては、変動種別カウンタCS1の値が「0～99」の範囲に当たりノーマル変動（10000ミリ秒（10秒））が対応付けられ、「100～179」の範囲に当たりスーパー変動（15000ミリ秒（15秒））が対応付けられ、「180～198」の範囲に当たりスペシャル変動（20000ミリ秒（20秒））が対応付けられている。

## 【1923】

なお、図170では、各種変動パターンに対して規定される変動時間の長さをミリ秒単位（1/1000秒単位）で示しているが、説明の便宜上、以下の説明では変動時間の長さを、秒単位を用いて説明する。

## 【1924】

第1特別図柄の抽選で外れとなった場合に決定される変動パターンとしては、変動種別カウンタCS1の値として「0～180」の範囲に外れショート変動（1秒）の変動パターンが対応付けられ、「181～197」の範囲に外れミドル変動（10秒）が対応付けられ、「197, 198」の値に外れスーパー変動（15秒）が対応付けられている。

## 【1925】

一方、第2特別図柄の抽選では、抽選結果に関わらず、変動種別カウンタCS1の全範囲「0～198」に対して、ロング変動（当たりロング変動、外れロング変動）（600秒）が対応付けられている。

## 【1926】

本実施形態では、特別図柄変動の変動パターンを選択する際には、全特別図柄の保留記憶数の合算値を参照して変動パターンを選択するように構成している。なお、本実施形態では、第1特別図柄のみ保留記憶機能を有するように構成しているため、実質、第1特別図柄の保留記憶数（保留球数）に基づいて第1特別図柄の変動パターン、及び第2特別図柄の変動パターンが選択されることになる。ここで、第1特別図柄の変動パターンを選択する処理（図139のS307参照）は、第1特別図柄の保留球を減算する処理（図13

10

20

30

40

50



9のS303参照)よりも後段で実行される。よって、図170に示した通り、特図保留球数が4個の状態の変動パターンが選択されることはない。一方、第2特別図柄の変動パターンを選択する処理(図179のS1277参照)は、上述した第4実施形態と同様に、第1特別図柄抽選とは独立して実行されるため、特図保留球数(特図1保留球数)が4個の状態の変動パターンが選択される場合がある。

#### 【1927】

次いで、図171(a)を参照して、確変状態中の特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される確変用7テーブル202fe2の内容について説明をする。図171(a)は、確変用7テーブル202fe2に規定されている内容を示した図である。本実施形態では、上述した通り、確変状態が設定されている状態では、右打ち遊技によって右電動役物164に球を入賞させ、第1特別図柄抽選を通常状態よりも効率良く実行させる遊技が行われる。そして、確変状態中における第1特別図柄変動に対しては、上述した通常用7テーブル202fe1と同一内容の変動パターンが規定されている。一方、第2特別図柄変動に対しては、通常用7テーブル202fe1に規定されている変動パターンよりも短い変動時間(60秒)が設定される変動パターンが規定されている。それ以外の要素については、上述した通常用7テーブル202fe1と同一であるため詳細な説明を省略する。

#### 【1928】

つまり、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態では高確率で右電動役物164が開放動作されることにより右第2入球口645へと球が入球し難くなるように構成している。即ち、通常状態において右打ち遊技を実行する場合よりも、確変状態において右打ち遊技を実行する場合のほうが、右第2入球口645へと球を入球させ難くなるように構成している。さらに、通常状態が設定されている場合は左打ち遊技によって第1入球口64へと球を入球させる遊技が適正な遊技方法となり、確変状態が設定されている場合は右打ち遊技によって右電動役物164に球を入球させる遊技が適正な遊技方法となるように構成している。

#### 【1929】

このように構成されたパチンコ機10では、通常状態中に右打ち遊技を実行した場合には、容易に右第2入球口645へと球を容易に入球させることができるため、通常状態中に実行される第2特別図柄変動の変動パターンとして長時間の変動時間(10分)が規定されている変動パターンを設定することで通常状態中において右打ち遊技を実行し、第2特別図柄抽選を実行させる行為を抑制するようにしている。

#### 【1930】

一方、確変状態中において、適正な遊技方法である右打ち遊技を実行した場合には、図157から図160を参照して上述した通り、右打ち遊技によって発射された殆どの球が右電動役物164へと入球するが、右側領域を流下する球が不規則な挙動、例えば、右側領域を流下する球同士が衝突し、開放状態の開閉扉164r1を飛び越えた場合に、右第2入球口645へと入球する場合がある。

#### 【1931】

本実施形態では、このように適正な遊技方法を実行している場合において、予測し得ない挙動で球が流下し、右第2入球口645へと球が入球した場合、即ち、確変状態中に右第2入球口645に球が入球し、第2特別図柄抽選が実行された場合に、通常状態中に第2特別図柄抽選が実行された場合に比べて短い変動時間(60秒)が設定されるように構成している。さらに、詳細は後述するが、第2特別図柄抽選にて特定の小当たり(小当たりC)に当選すると、確変状態中に実行された特別図柄変動の回数に関わらず、確変状態を潜確状態へと移行させることができるように構成している。

#### 【1932】

これにより、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、右側領域を流下する球の挙動に注視させ、第2特別図柄抽選が実行されることを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 9 3 3 】

次に、図 1 7 1 ( b ) を参照し、潜確状態中の特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される潜確用 7 テーブル 2 0 2 f e 3 の内容について説明をする。図 1 7 1 ( b ) は、潜確用 7 テーブル 2 0 2 f e 3 に規定されている内容を示した図である。本実施形態では、上述した通り、潜確状態が設定されている状態では、右打ち遊技によって第 2 入球口 6 4 5 に球を入球させ、第 2 特別図柄抽選を通常状態よりも効率良く実行させる遊技が行われる。そして、潜確状態中に実行される第 1 特別図柄変動に対してはロング変動 ( 1 0 分 ) を実行させることで、潜確状態中における特別図柄 ( 第 1 特別図柄 ) の保留記憶数 ( 特図 1 保留球数 ) が上限数となるように構成している。さらに、本実施形態では、特別図柄 ( 第 1 特別図柄 ) の保留記憶数 ( 特図 1 保留球数 ) に応じて潜確状態中に設定される第 2 特別図柄の変動パターンを異ならせるように構成している。

10

## 【 1 9 3 4 】

具体的には、図 1 7 1 ( b ) に示した通り、第 1 特別図柄抽選に対応して決定される変動パターンとしては、第 1 特別図柄抽選の抽選結果や取得した変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず変動時間が 6 0 0 秒の変動パターン ( 当たり超ロング変動、外れ超ロング変動 ) が対応付けられている。つまり、潜確状態中に実行される第 1 特別図柄変動には必ず 6 0 0 秒の変動時間が設定されるように構成している。

## 【 1 9 3 5 】

一方、第 2 特別図柄の抽選で当たり ( 大当たり ) となった場合に決定される変動パターンとしては、特図保留数 ( 特図 1 保留数 ) が「 0 ~ 3 」の場合には、変動種別カウンタ C S 1 の全範囲「 0 ~ 1 9 8 」の範囲に当たりロング変動 ( 1 0 秒 ) が対応付けられ、特図保留数 ( 特図 1 保留数 ) が「 4 」の場合には、変動種別カウンタ C S 1 の全範囲「 0 ~ 1 9 8 」の範囲に当たりショート変動 ( 1 秒 ) が対応付けられている。

20

## 【 1 9 3 6 】

また、第 2 特別図柄の抽選で外れ ( 小当たり A , C 含む ) となった場合に決定される変動パターンとしては、特図保留数 ( 特図 1 保留数 ) が「 1 , 2 」の場合には、変動種別カウンタ C S 1 の全範囲「 0 ~ 1 9 8 」に外れショート変動 ( 0 . 5 秒 ) が対応付けられ、特図保留数 ( 特図 1 保留数 ) が「 0 , 3 , 4 」の場合には、変動種別カウンタ C S 1 の全範囲「 0 ~ 1 9 8 」に外れミドル変動 ( 1 0 秒 ) が対応付けられている。

## 【 1 9 3 7 】

30

さらに、第 2 特別図柄の抽選で小当たり B となった場合に決定される変動パターンとしては、特図保留数 ( 特図 1 保留数 ) が「 0 , 1 , 2 」の場合には、変動種別カウンタ C S 1 の全範囲「 0 ~ 1 9 8 」に小当たりミドル変動 ( 1 0 秒 ) が対応付けられ、特図保留数 ( 特図 1 保留数 ) が「 3 , 4 」の場合には、変動種別カウンタ C S 1 の全範囲「 0 ~ 1 9 8 」に小当たりショート変動 ( 0 . 5 秒 ) が対応付けられている。

## 【 1 9 3 8 】

つまり、本実施形態では、潜確状態中に実行される第 2 特別図柄変動に対して設定される変動パターン ( 変動時間 ) として、第 2 特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に設定される変動パターンとして、 0 . 5 秒の短変動と、 1 0 秒の長変動とが設定されるように構成しており、小当たり当選時の約 9 5 % で設定される小当たり A , B に当選した場合は、特図保留数が特定数 ( 1 , 2 ) であれば、短変動 ( 0 . 5 秒 ) が設定される遊技 ( スーパー R U S H 遊技 ) が実行され、特定数以外 ( 0 , 3 , 4 ) であれば、長変動 ( 1 0 秒 ) が設定される遊技 ( R U S H 遊技 ) が実行される。

40

## 【 1 9 3 9 】

このように構成することで、潜確状態中における特図保留数 ( 特図 1 保留球数 ) に応じて、単位時間当たりにおける小当たり遊技回数を異ならせることができるため、結果として、単位時間に遊技者が獲得可能な特典量 ( 賞球数 ) を異ならせることができる。よって、潜確状態中に R U S H 遊技を実行している遊技者に対して、より遊技者に有利となるスーパー R U S H 遊技を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

## 【 1 9 4 0 】

50

一方、小当たり B に当選した場合、即ち、実行中の第 1 特別図柄変動を破棄（強制停止）させる処理が実行される小当たり種別に当選した場合は、特図保留数（特図 1 保留球数）が特定数（1，2）よりも多い場合（3，4）に短変動（0.5 秒）が設定され、特図保留数（特図 1 保留球数）が特定数（1，2）以下である場合（0，1，2）に長変動（10 秒）が設定されるように構成している。つまり、特図 1 保留球数を減少させることが可能な小当たりに当選した場合は、特図 1 保留球数（特図保留数）が特定数よりも多い場合は、特図 1 保留球数（特図保留数）が特定数よりも少ない場合よりも短い変動時間が決定されるように構成している。

#### 【1941】

このように構成することで、特図 1 保留球数（特図保留数）が特定数よりも多い状態で小当たり B に当選した場合に実行中の第 1 特別図柄変動を早急に破棄することができるため、特図 1 保留球数（特図保留数）を特定数にし易くすることができる。一方で、特図 1 保留球数（特図保留数）が特定数よりも少ない状態で小当たり B に当選した場合は、その小当たり変動として長時間の変動時間が設定されるため、実行中の第 1 特別図柄変動を破棄するまでに要する期間を長くすることができる、よって、特図 1 保留球数（特図保留数）が特定数よりも減少してしまうことを抑制することができる。

#### 【1942】

さらに、本実施形態では、特図保留球数が下限値である「0」の場合のほうが、特図保留球数が下限値以外である場合よりも、第 2 特別図柄変動の変動パターン（変動時間）として長時間変動（10 秒変動）が設定され易くなるように構成している。具体的には、図 171（b）に示した通り、特図保留球数が下限値である「0」の場合は、何れの小当たりに当選した場合であっても長時間変動（10 秒変動）が設定されるように構成している。

#### 【1943】

このように、特図保留球数が下限値である「0」の場合に長時間変動が実行され易くなるというペナルティを課すことにより、潜確状態が設定された後に、特図 1 保留球数（特図保留数）が「0」になるまで遊技を中断、具体的には、10 分の変動時間が設定される潜確状態中の第 1 特別図柄変動が 4 回実行されるまで遊技を中断してから、潜確状態中の遊技を実行する行為を抑制することができる。

#### 【1944】

なお、本実施形態では、特図保留数に応じて潜確状態中の有利度合いを 2 段階に分けた構成を用いているが、これに限ること無く、特図保留数に応じて潜確状態中の有利度合いを 3 段階以上に分けて構成しても良い。この場合、例えば、特図保留球数が下限値である「0」の場合において設定される第 2 特別図柄の変動パターンとして、上述した長時間変動（10 秒変動）よりも長い変動時間（例えば、30 秒）を設定可能に構成し、特図保留球数が下限値である「0」の場合に長時間変動が実行され易くなるというペナルティをより大きなものにしても良いし、特図保留数が特定数（1，2）のうち、一方（例えば、1）の特図保留数のほうが他方（例えば、2）の特図保留数よりも短い変動時間（例えば、0.1 秒）を設定可能に構成し、より遊技者に有利となる有利遊技を実行可能にしても良い。

#### 【1945】

加えて、潜確状態が設定される契機、即ち、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選した場合と、確変状態を経由して潜確状態が設定される場合とで、異なる変動パターンテーブルを参照するように構成し、一方の契機（例えば、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される契機）が成立したことにより潜確状態が設定されたほうが、他方の契機（例えば、確変状態を経由して潜確状態が設定される契機）が成立したことにより潜確状態が設定されるよりも潜確状態中に遊技者に有利となる有利遊技（第 2 特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が選択され易い遊技）が実行され易くなるように構成しても良い。

#### 【1946】

さらに、本実施形態では、潜確状態中に実行された特別図柄変動の実行回数に関わらず、同一の規定内容で特別図柄の変動パターンを選択（決定）するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、潜確状態が設定されてからの第１期間（前半期間）と、その第１期間経過後の第２期間（後半期間）と、で選択される変動パターンの規定内容を変更させるように構成しても良く、この場合、例えば、図１７１（ｂ）に示した潜確用７テーブル２０２ｆｅ３に対して、潜確状態が設定されてからの特図変動回数（第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とを合算した回数）に応じて異なる変動パターンを規定し、第１期間よりも第２期間のほうが、遊技者に有利となる有利遊技（第２特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が選択され易い遊技）が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、潜確状態を長時間継続させることにより、即ち、潜確状態中に大当たり当選しない期間（所謂、ハマリ期間）が長くなるほど遊技者に有利な状態とすることができるという斬新な遊技性を提供することができる。

10

#### 【１９４７】

また、確変状態が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選が実行され、小当たりＣに当選したことに基づいて、規定回数（５０回）の特別図柄変動を実行すること無く潜確状態へと移行した場合に、遊技者に最も有利となる有利遊技（第２特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が選択され易い遊技）が実行されるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定された場合に参照される確変用７テーブル２０２ｆｅ２に対して、確変状態中に参照される変動パターンデータを特別図柄変動が規定回数（５０回）実行されるまでの期間対応させて規定すると共に、その規定回数内に潜確状態へと移行した場合に参照される特殊変動パターンデータを対応させて規定させておけば良い。即ち、特別図柄変動の回数が規定回数（５０回）の範囲に対して変動パターンデータが規定されている確変用７テーブル２０２ｆｅ２に、その規定回数内において確変状態中に実行される特別図柄変動用の変動パターンデータと、潜確状態中に実行される特別図柄変動用の変動パターンデータと、を予め規定しておけば良い。

20

#### 【１９４８】

このように構成することで、確変状態中に第２特別図柄変動（抽選）が実行されることをより期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。なお、この場合、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄変動の実行回数が規定回数（５０回）に到達した以降は、図１７１（ｂ）に示した潜確用７テーブル２０２ｆｅ３を参照して変動パターンを設定するように構成しても良いし、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄変動の実行回数が規定回数（５０回）に到達した以降も、その規定回数内に潜確状態へと移行した場合に参照される特殊変動パターンデータを継続して設定可能に構成しても良い。

30

#### 【１９４９】

以上、図１７０、及び図１７１を参照して各遊技状態に対応して設定される変動パターン（変動時間）について説明をしたが、本実施形態で説明した例に限定されるものではなく、設定されている遊技状態、特別図柄の図柄種別、及び当否判定結果に基づいて、設定される各変動パターンの変動時間が、本実施形態の技術思想を逸脱しない範囲（他の変動パターンと比して相対的に技術思想を逸脱しない範囲）となるように規定されていれば良い。また、本実施形態では、説明を簡略化するために、様々な特定条件下において特定の変動パターン（変動時間）が決定される例を示しているが、各特定条件下において、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて異なる変動パターン（変動時間）を選択可能に構成しても良い。この場合、潜確し得る各変動パターンの選択割合、及び、各変動パターンの変動時間に基づいて算出される平均値が、本実施形態の技術思想を逸脱しない範囲となるように規定していれば良く、例えば、潜確用７テーブル２０２ｆｅ３に規定される特図１用の変動パターンとして、僅かな確率（例えば、変動種別カウンタＣＳ１の値「１」の場合）で、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動に設定され得る変動パターン（変動時間）よりも、短い変動時間（例えば、１秒）が設定されるように構成しても良い。

40

#### 【１９５０】

このように構成することで、潜確状態中に実行される主な遊技の流れを可変させること

50

無く、且つ、遊技者に対して意外性のある遊技を稀に提供することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。尚、上述した例は、潜確状態に選択される変動パターンを例に挙げているが、同様の技術思想の基、他の遊技状態が設定されている場合に選択される変動パターンに対して同様の技術思想を適用しても勿論良い。

#### 【1951】

次に、図172(a)を参照して、小当たり種別選択7テーブル202ffの内容について説明をする。この小当たり種別選択7テーブル202ffは、特別図柄抽選で小当たり当選した後、小当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、取得した小当たり種別カウンタC5の値に対応させて「小当たりA7」、「小当たりB7」、「小当たりC7」の3種類の小当たり種別が選択されるよう規定されている。

10

#### 【1952】

特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、選択された小当たり種別に応じて、小当たり動作内容、図柄確定時間（特別図柄の停止表示を確定させるために要する期間）、実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせることができるように構成している。なお、本実施形態では、小当たり乱数7テーブル202fb（図168(c)参照）を用いて説明をした通り、第2特別図柄の抽選によってのみ小当たり当選するように構成しているため、主制御装置110にて実行される特図2外れ変動パターン選択処理7（図179のS1277参照）において、小当たり当選したと判別した場合に小当たり種別選択7テーブル202ffが参照される。

#### 【1953】

20

小当たり種別選択7テーブル202ffに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり種別カウンタC5の値が「0～74」の範囲には、「小当たりA」が対応付けられており、「75～79」の範囲には「小当たりB7」が対応付けられており、「80～99」の範囲には「小当たりC」が対応付けられている。小当たり種別カウンタC5の取り得る値の範囲は「0～99」の100個であることから、小当たり当選時において「小当たりA」が選択される割合は75%（75/100）、「小当たりB」が選択される割合は5%（5/100）、「小当たりC」が選択される割合は20%（20/100）となるように構成している。

#### 【1954】

30

「小当たりA」が選択された場合は、右可変入賞装置（第2アタッカ）650を1.5秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「0.2秒」が選択され、実行中の第1特別図柄（特図1）を中断させる処理が実行される。ここで、実行中の第1特別図柄（特図1）を中断させる処理が実行されると、実行中の第1特別図柄変動の変動時間経過を計測するための処理を中断させるための処理が実行される。具体的には、小当たり遊技が実行される場合に、特図1仮停止フラグ203dhをオンに設定し、特図1仮停止フラグ203dがオンに設定されている間、第1特別図柄（特図1）の変動時間（残変動時間）を示す特図1変動時間カウンタ203diの値を更新する処理をスキップさせる処理を実行する。そして、小当たり遊技の終了を契機に再開条件を成立させ（特図1仮停止フラグ203dhをオフに設定し）、中断されていた特図1変動時間カウンタ203diの値を更新する処理を再開させる。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている間（中断条件が成立している間）、実行中の第1特別図柄変動の残変動時間が減少することを禁止することができるため、小当たり遊技が実行されている間に、例えば、当たり当選している第1特別図柄変動が停止表示されてしまい重複して当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されてしまうことを禁止することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

40

#### 【1955】

また、実行中の特別図柄変動の変動時間経過を計測する処理を中断（スキップ）させているだけであるため、再開条件が成立した後に、小当たり遊技前に実行していた第1特別図柄変動を再開させることができる。よって、既に実行された特別図柄抽選の結果を遊技者に確実に報知することができる。なお、本実施形態では、小当たり当選したことを契機

50

に中断条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動を中断させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動は継続して実行し、特別図柄変動の変動時間が経過した状態で第1特別図柄変動の停止表示を中断させるように構成しても良い。つまり、中断条件が成立した場合であっても、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理は継続して実行し、予め設定された変動時間が経過するまで更新処理を実行した場合に、中断条件が成立しているか否かを判別し、中断条件が成立していると判別した場合に、再開条件が成立するまで特別図柄変動の停止表示を実行しないように構成しても良い。これにより、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理を途中で中断させる必要が無くなるため、処理負荷を軽減させることができる。

【1956】

10

なお、詳細な説明は省略するが、中断条件が成立し、特別図柄変動を中断させている状態、即ち、特図1変動時間カウンタ203diの値を更新する処理をスキップしている状態では、第3図柄表示装置81の表示面にて、特別図柄変動(第1特別図柄変動)の変動表示を中断させた中断演出と、現在の遊技状況として第1特別図柄変動が中断中であることを遊技者に報知するための報知表示と、所定期間経過後(小当たり遊技終了後)に中断中の特別図柄変動が再開されることを示すための案内表示と、を表示可能に構成している。これにより、特別図柄変動が中断された場合において、遊技者にその旨を分かり易く報知することができる。

【1957】

20

また、上述した中断演出としては、例えば、第3図柄表示装置81の表示面にて実行されている変動表示演出(第1特別図柄に対応する第3図柄を用いた変動表示演出)の演出態様に応じて異なる中断演出を実行可能に構成すると良く、例えば、中断条件が成立し、特別図柄変動を中断させた時点において、第3図柄表示装置81の表示面にて第3図柄が高速変動、即ち、変動中の第3図柄を遊技者が視認困難な速度で第3図柄が変動している場合は、中断演出として、第3図柄の高速変動を再開条件が成立するまで継続させる演出を実行するように構成し、第3図柄表示装置81の表示面にて第3図柄が低速変動、即ち、変動中の第3図柄を遊技者が視認可能な速度で第3図柄が変動している場合は、中断演出として、第3図柄の低速変動を再開条件が成立するまで継続させる演出を実行するように構成すると良い。このように、中断条件が成立した時点における第3図柄の変動演出態様に応じて、中断条件が成立している期間の変動演出態様(中断演出態様)を異ならせることで、遊技者に対して違和感を与えることなく中断演出を実行することができる。

30

【1958】

さらに、第3図柄の変動停止直前において中断条件が成立した場合、例えば、複数の図柄のうち、一の図柄を除く他の図柄が大当たり当選を示す組合せ(同一数字を示す図柄の組合せ)で停止表示されており、残りの一の図柄が大当たり当選を示す組合せで停止するか否か(全ての図柄が同一の数字で停止するか否か)を煽る変動演出(所謂リーチ演出)中に中断条件が成立した場合には、上述した残りの一の図柄に対して変動表示を継続させる中断演出を実行しても良いし、変動表示中の一の図柄を、中断条件が成立したことを示す表示態様(例えば、「一旦休憩!!」)で停止表示させ、リーチ演出を終了させても良い。そして、再開条件が成立した後に、「休憩終了!!」の文字を表示させ、リーチ演出を実行すること無く、中断前に実行されていたリーチ演出の結果を停止表示させるように構成しても良い。これにより、中断条件が成立したタイミングに応じて様々な演出を実行することができるため、中断条件が成立したに基づいて実行される演出を多様化することが可能となり、演出効果を高めることができる。

40

【1959】

図172(a)に戻り説明を続ける。「小当たりB」が選択された場合は、右可変入賞装置(第2アタッカ)650を1.5秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「0.5秒」が選択され、実行中の第1特別図柄(特図1)を破棄させる処理が実行される。ここで、実行中の第1特別図柄(特図1)を破棄させる処理が実行されると、実行中の第1特別図柄変動の抽選結果、及び残変動時間に関わら

50

ず、第 1 特別図柄変動の抽選結果が外れであることを示す表示態様で停止表示させるための処理が実行される。具体的には、小当たり遊技が実行される場合に、第 1 特別図柄（特図 1）の変動時間（残変動時間）を示す特図 1 変動時間カウンタ 203 di の値を 0 にクリアする処理を実行し、第 1 特別図柄変動を停止表示させたことを示す強制停止コマンドを設定する。さらに、強制停止の対象となる第 1 特別図柄変動が大当たり当選している場合には、その第 1 特別図柄変動の開始タイミングで設定されている大当たり当選を示す情報をクリア（特図 1 大当たりフラグ 203 i をオフに設定）する。

#### 【1960】

強制停止コマンドが設定され音声ランプ制御装置 113 側で強制停止コマンドを受信すると（強制停止表示条件が成立すると）、実行中の第 3 図柄変動（第 1 特別図柄変動に対応させて第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示している第 3 図柄変動）の変動表示態様を切り替えるための強制停止演出が実行される。

#### 【1961】

なお、詳細な説明は省略するが、「小当たり B」に当選したことに基づいて強制停止条件が成立し、特別図柄変動を強制停止させた状態、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて、特別図柄変動（第 1 特別図柄変動）が、抽選結果が外れで強制停止されたことを示す表示態様で停止表示される。また、強制停止条件が成立したタイミングに応じて、実行中の第 3 図柄変動を強制停止表示させるための強制停止演出の演出態様を異ならせるように構成している。

#### 【1962】

具体的には、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて第 3 図柄が高速変動、即ち、変動中の第 3 図柄を遊技者が視認困難な速度で第 3 図柄が変動している状態で強制停止表示条件が成立した場合は、強制停止演出として、高速変動中の第 3 図柄変動表示に対して短期間（第 1 期間）で強制停止表示が実行される演出を実行し、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて第 3 図柄が低速変動、即ち、変動中の第 3 図柄を遊技者が視認可能な速度で第 3 図柄が変動している場合は、強制停止演出として、低速変動中の第 3 図柄変動表示に対して上述した第 1 期間よりも長い第 2 期間を用いて強制停止表示が実行される演出を実行するように構成している。

#### 【1963】

つまり、第 3 図柄の高速変動中は、変動表示されている第 3 図柄を遊技者が識別困難な状態であるため、急に外れを示す表示態様で第 3 図柄が停止表示されても、遊技者に違和感を与えてしまうことが無いため、強制停止条件が成立したことを遊技者に即座に報知することを目的として、短い期間（第 1 期間）で第 3 図柄を強制停止表示させるように構成し、一方、第 3 図柄の高速変動中は、変動表示されている第 3 図柄を遊技者が識別可能な状態であるため、その状態で急に強制停止演出を実行してしまうと、実行中の第 3 図柄変動の演出態様が急に切り替わったと遊技者に違和感を与えることになる。また、強制停止演出は最終的に特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様で第 3 図柄を停止表示させるものであるため、実行中の第 3 図柄変動の演出態様が急に切り替わった後に第 3 図柄を外れ表示させることになり、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという不具合があった。

#### 【1964】

これに対して、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて第 3 図柄が低速変動、即ち、変動中の第 3 図柄を遊技者が視認可能な速度で第 3 図柄が変動している場合は、強制停止演出として、低速変動中の第 3 図柄変動表示に対して上述した第 1 期間よりも長い第 2 期間を用いて強制停止表示が実行される演出を実行するように構成し、実行中の第 3 図柄変動表示の内容に応じて第 2 期間中に実行する強制停止演出の演出態様を設定し、最終的に外れ表示を実行するように構成している。よって、強制停止条件が成立した時点における第 3 図柄の変動演出態様に依じて、強制停止条件が成立してから第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて第 3 図柄が停止表示されるまでの演出態様、及び演出期間を異ならせることで、遊技者に対して違和感を与えること無く強制停止演出を実行することができる。

## 【 1 9 6 5 】

「小当たりC」が選択された場合は、右可変入賞装置（第2アタッカ）650を1.5秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「1.5秒」が選択され、上述した「小当たりA」と同様に実行中の第1特別図柄（特図1）を破棄させる処理が実行される。さらに、普通図柄の高確率状態（確変状態）中に「小当たりC」が選択された場合には、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理が実行される。即ち、「小当たりC」は、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる時短終了条件として設定されている。

## 【 1 9 6 6 】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合に選択された小当たり種別に応じて、実行中の第1特別図柄変動に対して実行する処理を異ならせている。このように構成することで、小当たり当選した場合にどの小当たり種別が選択されるかに対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、第1特別図柄変動に対して実行される処理（中断、破棄）の内容に応じて、後に実行される遊技の有利度合いを異ならせることができる。

## 【 1 9 6 7 】

さらに、上述した通り、本実施形態では、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合に選択された小当たり種別に応じて特別図柄の確定時間を異ならせるように構成している。これにより、小当たり当選を示すための特別図柄が停止表示されてから小当たり遊技が実行されるまでの期間を、選択された小当たり種別に応じて異ならせることができる。よって、小当たり遊技が実行されるタイミングを予測し球を発射させる遊技を実行させ難くすることができる。

## 【 1 9 6 8 】

なお、本実施形態では、どの小当たり種別が選択された場合にも、同一の開放内容で小当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、選択された小当たり種別に応じて、小当たり遊技にて開放動作させるアタッカの種別を異ならせても良いし、開放動作内容（開放時間、開放回数）を異ならせても良い。

## 【 1 9 6 9 】

次に、図172（b）を参照して、普図変動パターン選択テーブル202f gの内容について説明をする。図172（b）は、普図変動パターン選択テーブル202f gに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この普図変動パターン選択テーブル202f gは、普通図柄抽選の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、取得した第2変動種別カウンタCS3の値と、設定されている遊技状態とに応じて異なる変動パターン（変動時間）が選択されるように各データが規定されている。

## 【 1 9 7 0 】

具体的には、遊技状態が通常状態である場合は、第2変動種別カウンタCS3の値が「0～198」の範囲に対して、変動時間が10秒～30秒の範囲で設定されている各変動パターン（ロング変動）が規定されている。より具体的には、「0～99」の範囲に「10秒」の変動パターン、「100～149」の範囲に「20秒」の変動パターン、「150～198」の範囲に「30秒」の変動パターンが対応付けられている。このように、同一の遊技状態が設定されている場合において取得した第2変動種別カウンタCS3の値に応じて異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成することにより、遊技者に対して、普通図柄変動の停止表示タイミング、ひいては、普通図柄変動が普図当たりを示す表示態様で停止表示され、普図当たり遊技が実行されるタイミングを予測させ難くすることができる。

## 【 1 9 7 1 】

また、確変状態中は、取得した第2変動種別カウンタCS3の値が「0～198」の全範囲に対して「0.8秒」の変動パターン（ショート変動）が対応付けられている。このように構成することで、確変状態中に実行される右打ち遊技にて普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート67を通過した球を高確率で右電動役物164へと入球させることが



できる。

【1972】

一方、潜確状態が設定されている場合は、取得した第2変動種別カウンタCS3の値が「0～169」の範囲に「0.1秒」の変動パターンが対応付けられ、「170～198」の範囲に「10秒」の変動パターンが対応付けられている。このように構成することで、確変状態中よりも、潜確状態中のほうが右電動役物164に球が入球し難くすることができると共に、潜確状態中において適度に球を右電動役物164へと入球させることができる。

【1973】

次に、図173を参照して、本第7実施形態における主制御装置110のRAM203に規定されている内容について説明をする。図173は、本第7実施形態における主制御装置110のRAM203に規定されている内容を模式的に示した模式図である。本第7実施形態のRAM203は、上述した第4実施形態におけるRAM203の構成に対して、特別図柄の高確率状態を記憶するための確変フラグ203faを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した通り、本第7実施形態では、上述した第4実施形態に対して、設定可能な遊技状態の種類、数を異ならせているため、例えば、遊技状態格納エリア203gに格納し得る情報の種類や数が異なっているが、遊技状態格納エリア203gの役割や、格納されている情報を更新するための処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。

10

20

【1974】

確変フラグ203faは、遊技状態が確変状態となったことを示すためのフラグであって、確変状態が設定されると判別した場合にオンに設定される。そして、確変状態の終了条件が成立した場合にオフに設定される。

【1975】

次に、図174を用いて、本第7実施形態における音声ランプ制御装置113のRAM223の構成について説明をする。図174は、音声ランプ制御装置113のRAM223に規定されている内容を模式的に示した模式図である。本実施形態では、上述した第5実施形態に対して、特図2変動開始フラグ223fa、特図2停止種別選択フラグ223fb、変動回数カウンタ223fc、準備状態中フラグ223fd、特図1変動時間カウンタ223fe、特図2変動時間カウンタ203ff、RUSH中フラグ223fg、天井演出実行中フラグ223fh、スーパーRUSH中フラグ223fiを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

30

【1976】

まず、特図2変動開始フラグ223fa、特図2停止種別選択フラグ223fbについて説明をする。この特図2変動開始フラグ223fa、特図2停止種別選択フラグ223fbは、上述した特図2変動開始フラグ223d、停止種別選択フラグ223eに対して、その対象を第2特別図柄に変更した点で相違している。よって、特図2変動開始フラグ223fa、特図2停止種別選択フラグ223fbでは、当該フラグをオンに設定するか否かを判別する処理や、当該フラグの設定状況を判別する処理が、第1特別図柄変動に基づいて実行されていたのに対して、特図2変動開始フラグ223fa、特図2停止種別選択フラグ223fbは、第2特別図柄変動に基づいて実行される処理において当該フラグをオンに設定するか否かを判別する処理や、当該フラグの設定状況を判別する処理が実行される。それ以外の要素については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

40

【1977】

変動回数カウンタ223fcは、特別図柄変動の変動回数を計測するためのカウンタであって、特別図柄変動が実行されたことに基づいてそのカウンタ値が更新されるものである。

【1978】

50

準備状態中フラグ 2 2 3 f d は、準備状態であるか否かを示すためのフラグであり、オンであれば準備状態（図 1 6 2（a）参照）であることを意味し、オフであれば準備状態ではないことを意味する。潜確状態においては、この準備状態中フラグ 2 2 3 f d が参照されて、既に準備状態が終了されている（R U S H 中の表示に切り替わっている）か否かが判別され、準備状態の演出を実行するか、R U S H 状態の演出を実行するかを決定する。

#### 【 1 9 7 9 】

R U S H 中フラグ 2 2 3 f g は、R U S H 遊技中（連荘モード）であるか否かを示すためのフラグであり、オンであれば R U S H 遊技中（連荘モード）であることを意味し、オフであれば R U S H 遊技中（連荘モード）ではないことを意味する。潜確状態中においては、準備状態中フラグ 2 2 3 f d と、この R U S H 中フラグ 2 2 3 f g とが参照されて、いずれの状態用の演出態様を設定するかが判別される。

10

#### 【 1 9 8 0 】

天井演出実行中フラグ 2 2 3 f h は、確変回数、または時短回数に残り 1 の状態において実行される、岩山の頂上へとキャラクタ 8 1 1 が到達する演出態様の演出（頂上到達演出）の実行中であるか否かを示すフラグである。この天井演出実行中フラグ 2 2 3 f h がオンであれば、頂上到達演出（図 1 6 1（b）参照）の実行中であることを意味し、オフであれば、頂上到達演出の実行中ではないことを意味する。この天井演出実行中フラグ 2 2 3 f h がオンの状態で図柄停止タイミングになることで、連荘モードへと移行して準備状態となる。なお、本実施形態では、確変状態における確変回数（時短回数）の残回数が 1 では無い場合であっても、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり C）である場合に時短終了条件が成立するように構成しており、天井演出実行中フラグ 2 2 3 f h がオンに設定される。この場合、確変回数の減算状況に応じて演出態様を徐々に可変させていき、頂上到達演出を実行する場合に比べて、急に頂上到達演出が実行されることになるため、例えば、小当たり C に当選したことを示す情報と、天井演出実行中フラグ 2 2 3 f h の設定状況とに基づいて、専用の頂上到達演出として、ワープ演出を実行するように構成すると良い。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される演出を違和感無く実行することが出来ると共に、遊技者に対して、予定よりも早いタイミングで頂上に到達した（潜確状態が設定された）ことを分かり易く報知することができる。

20

#### 【 1 9 8 1 】

スーパー R U S H 中フラグ 2 2 3 f i は、R U S H 遊技が実行されている状態で特図保留球数が特定数となり、遊技者に有利な R U S H 遊技が実行されていることを示すためのフラグであり、オンであればスーパー R U S H 遊技中であることを意味し、オフであればスーパー R U S H 遊技中ではないことを意味する。このスーパー R U S H 中フラグ 2 2 3 f i がオンに設定されることにより、スーパー R U S H 演出（図 1 6 5 参照）が実行される。

30

#### 【 1 9 8 2 】

< 第 7 実施形態における主制御処理について >

次に、図 1 7 5 から図 1 8 2 を参照して、本第 7 実施形態における主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理内容について説明をする。本第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上述した第 4 実施形態と同様に、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選（特図 1 抽選）と第 2 特別図柄（特図 2）の抽選（特図 2 抽選）とを重複して実行可能に構成しており、上述した第 4 実施形態に対して、第 2 特別図柄の抽選権利を一時的に記憶する機能（保留記憶機能）を削除した点と、特別図柄の高確率状態を設定可能に構成している点と、特図 2 抽選で小当たり当選した場合において、設定される小当たり種別の種類を増やし、設定される小当たり種別に応じて実行中の第 1 特別図柄変動（特図 1 変動）に対して実行する処理を異ならせるように構成した点と、設定される小当たり種別が特定の小当たり種別である場合に遊技状態を移行させる（普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる）ように構成した点と、で相違している。また、図 1 6 8 から図 1 7 2 を参照して上述した通り、主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理において参照される各種データテーブルに規定され

40

50

ている内容を異ならせている点で相違している。それ以外は上述した第4実施形態と同一であり、同一の内容については同一の符号を付して、詳細な説明を省略する。

#### 【1983】

まず、図175を参照して、第1特別図柄変動停止処理7（図175のS278参照）の内容について説明をする。この第1特別図柄変動停止処理7（図175のS278参照）は、上述した第4実施形態の第1特別図柄変動停止処理（図124のS258参照）に対して、特図1大当たりフラグ203iがオンに設定されていないと判別した場合（S581：No）、即ち、今回変動停止される第1特別図柄変動が外れ変動である場合に実行される時短更新処理（図124のS862参照）を、時短更新処理7（図175のS882参照）に変更した点と、特図1大当たりフラグ203iがオンに設定されている判別した場合（S581：Yes）、即ち、今回変動停止される第1特別図柄変動が大当たり変動である場合に実行される各処理のうち、大当たり変動の停止（大当たり遊技の開始）に基づいて各種フラグ、及び各種カウンタをクリアする処理（図124のS860）に、確変フラグ203faを追加した処理（図175のS870）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

10

#### 【1984】

次に、第1特別図柄変動停止処理7（図175のS278参照）にて実行される時短更新処理7（図176のS882参照）の内容について、図176を参照して説明をする。図176は、時短更新処理7（図176のS882参照）の内容を示したフローチャートである。この時短更新処理7（図176のS882参照）は、上述した第4実施形態における時短更新処理（図125のS862参照）に対して、時短終了待機フラグ203dmがオンに設定されていると判別した場合（図125のS2104：Yes）において設定される遊技状態を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

20

#### 【1985】

本第7実施形態では、図167を参照して上述した通り、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、の3種類の遊技状態を設定可能に構成している。そして、時短終了待機フラグ203dmがオンに設定された場合には、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するように構成している。確変モードが設定されている状態から潜確モード（RUSH遊技）が実行される状態へと移行する。

30

#### 【1986】

次に、図177を参照して、第2特別図柄変動開始処理7（図177のS280参照）の内容について説明をする。図177は、第2特別図柄変動開始処理7（図177のS280参照）の内容を示したフローチャートである。本第7実施形態では、上述した第4実施形態に対して、第2特別図柄の保留記憶機能を有していない点で相違しているため、第2特別図柄の変動を開始する（第2特別図柄変動を開始する開始条件が成立しているかを判別する）場合に参照する情報の内容を変更している。

#### 【1987】

具体的には、図177に示した通り、第2特別図柄変動開始処理7（図177のS280参照）が実行されると、特図2変動停止フラグ203dfがオンに設定されているかを判別し（S951）、オンに設定されていると判別した場合には（S951：Yes）、特図2変動停止フラグ203dfをオフに設定し（S952）、本処理を終了する。一方、S951の処理で特図2変動停止フラグ203dfがオンに設定されていると判別した場合は（S951：Yes）、次いで、球が第2入球口（右第2入球口645）に入球したかを判別する（S974）。本実施形態では、第2特別図柄が保留記憶機能を有していないため（第2特別図柄保留球数カウンタ、及び第2特別図柄保留球格納エリアを有していないため）、第2特別図柄変動開始処理7（S280）が実行される状態において、球が右第2入球口645に入球し、第2特別図柄抽選の実行権利を獲得したかを判別する。

40

50

## 【1988】

詳細な説明は省略するが、球が右第2入球口645に入球したことを図示しない検知スイッチが検知した場合には、主制御装置110の制御処理において第2特別図柄変動開始処理7(S280)が複数回実行される期間の長さであって、第2特別図柄変動に設定される最短の変動時間より短い長さの期間、検知信号が出力されるように構成しており、主制御装置110にて実行される各種制御処理の処理タイミングによって球が右第2入球口645に入球したことを示す検知信号を取りこぼしてしまうことが無いように構成している。ここで、S974の処理において、一度球の入賞を検知した場合には、第2特別図柄変動を開始させるための処理が実行され、所定の変動時間で第2特別図柄変動が実行される。よって、主制御装置110の制御処理において第2特別図柄変動開始処理7(S280)が複数回実行される期間の長さ分、検知信号が出力されるように構成したとしても、1回の検知信号の出力に基づいて、第2特別図柄変動が複数回実行されてしまうことを抑制することができる。なお、これに限らず、検知信号を受信したことに基づいて第2特別図柄変動を開始させるための処理を実行した場合に、現在出力されている検知信号が無効となるようにフラグを設定する処理を追加しても良い。このように構成することで、1回の検知信号の出力に基づいて、第2特別図柄変動が複数回実行されてしまうことをより確実に抑制することができる。

10

## 【1989】

S974の処理において、球が第2入球口(右第2入球口645)へ入球したと判別した場合は(S974:Yes)、次に、第2特別図柄大当たり判定処理7を実行し(S978)、その後、上述した第2特別図柄変動開始処理(図126のS260参照)と同一のS959~S963の処理を実行し、本処理を終了する。また、S974の処理において、球が第2入球口(右第2入球口645)へ入球していないと判別した場合は(S974:No)、そのまま本処理を終了する。

20

## 【1990】

次に、図178を参照して、第2特別図柄変動開始処理7(図177のS280参照)にて実行される第2特別図柄大当たり判定処理7(図178のS978参照)の内容について説明をする。図178は、第2特別図柄大当たり判定処理7(図178のS978参照)の内容を示したフローチャートである。この第2特別図柄大当たり判定処理7(図178のS978参照)は、上述した第4実施形態の第2特別図柄大当たり判定処理(図127のS955参照)に対して、設定されている特別図柄の確率状態に対応した大当たり判定を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

30

## 【1991】

図178に示した通り、第2特別図柄大当たり判定処理7(図178のS978参照)が実行されると、上述した第2特別図柄大当たり判定処理(図127のS955参照)と同一のS1051, S1052の処理を実行し、S1052の処理において時短終了待機フラグ203dmがオンに設定されていると判別した場合は(S1052:Yes)、S1053~S1056の処理を実行し、S1071の処理へ移行する。一方、S1052の処理において時短終了待機フラグ203dmがオンに設定されていないと判別した場合は(S1052:No)、そのままS1071の処理へ移行する。

40

## 【1992】

S1071の処理では、確変フラグ203faがオンに設定されているか、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し(S1071)、確変フラグ203faがオンに設定されていると判別した場合は(S1071:Yes)、第1当たり乱数テーブル(第1当たり乱数7テーブル)202fa(図168(b)参照)の高確率状態に規定されているデータを参照して抽選結果(当否判定結果)を取得する。一方、S1071の処理において、確変フラグ203faがオンに設定されていない、即ち、特別図柄の低確率状態であると判別した場合は(S1071:No)、第1当たり乱数テーブル(第1当たり乱数7テーブル)202fa(図168(b)参照)の低確率状態に規定されているデー

50

タを参照して抽選結果（当否判定結果）を取得する。

【1993】

そして、S1073の処理、或いは、S1072の処理にて抽選結果を取得した後は、上述した第2特別図柄大当たり判定処理（図127のS955参照）と同一のS1058～S1062の処理を実行し、本処理を終了する。

【1994】

次に、図179を参照して、特図2外れ変動パターン選択処理7（S1277）について説明をする。この特図2外れ変動パターン選択処理7（S1277）は、第2特別図柄変動の変動パターンを選択するための第2特別図柄変動パターン選択処理（図129のS956参照）にて実行されるものであり、対象となる第2特別図柄抽選の結果が大当たりでは無い（小当たりを含む外れである）場合の変動パターンを選択する際に実行される処理である。

10

【1995】

図179は、特図2外れ変動パターン選択処理7（S1277）の内容を示したフローチャートであり、図179に示した通り、上述した特図2外れ変動パターン選択処理（図130のS1257参照）に対して、変動パターンを選択する際に、今回当選した小当たりに対して小当たり種別を選択（決定）する際の処理内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【1996】

20

特図2外れ変動パターン選択処理7（S1277）が実行されると、まず、特図2外れ変動パターン選択処理（図130のS1257参照）と同一のS1371の処理を実行し、今回の第2特別図柄の抽選結果（特図2抽選結果）が小当たりでは無いと判別した場合は（S1371：No）、特図2外れ変動パターン選択処理（図130のS1257参照）と同一のS1377～S1379の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S1371の処理において小当たりであると判別した場合は（S1371：Yes）、小当たり種別カウンタC5の値を取得し（S1372）、取得した小当たり種別カウンタC5の値に基づいて小当たり種別選択7テーブル202ffを参照して小当たり種別を選択する（S1391）。次いで、特図2外れ変動パターン選択処理（図130のS1257参照）と同一のS1374～S1376の処理を実行し、本処理を終了する。

30

【1997】

なお、本実施形態では、第2特別図柄の変動パターンを選択する処理において、小当たり種別を選択する処理を実行しているが、これに限ること無く、例えば、第2特別図柄の抽選結果を判定する処理（第2特別図柄大当たり判定処理7（図178のS978参照））にて今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合に、合わせて小当たり種別を選択する処理を実行しても良いし、各小当たり種別に対して異なる小当たり判定値を規定しておき、小当たり当選と判定された際に用いた小当たり判定値（第1当たり乱数カウンタC1の値）に対応させて小当たり種別が決定されるように構成しても良い。これにより、カウンタの種類を減少させることができ、製造コストを削減することができる。

【1998】

40

次に、図180を参照して、第2特別図柄変動停止処理7（S283）の内容について説明をする。図180は、第2特別図柄変動停止処理7（S283）の内容を示したフローチャートである。この第2特別図柄変動停止処理7（S283）は、第2特別図柄変動の変動時間が経過し、変動中の第2特別図柄変動を停止させる場合に実行される処理であり、上述した第2特別図柄変動停止処理（図132のS263参照）に対して、処理対象となる第2特別図柄変動が大当たり変動である場合に実行される処理の一部内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【1999】

第2特別図柄変動停止処理7（S283）が実行されると、まず、上述した第2特別図

50

柄変動停止処理（図 1 3 2 の S 2 6 3 参照）と同一の S 1 5 5 1 ~ S 1 5 5 9 の処理を実行し、次いで、特図 2 大当たりフラグ（大当たりフラグ 2 0 3 i のうち第 2 特別図柄抽選に対応するフラグ）、特図 1 減算フラグ 2 0 3 d k、特図 2 減算フラグ 2 0 3 d l、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m、確変フラグ 2 0 3 f a をオフに設定し、時短カウンタ 2 0 3 h の値の値を 0 にリセットする（S 1 5 8 0）。

#### 【2 0 0 0】

つまり、一方の特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される場合は、実行中の他方の特別図柄変動に対する抽選結果、残変動時間を完全に破棄したうえで停止表示させると共に、設定されている遊技状態に関する情報（確変フラグ 2 0 3 f a、時短カウンタ 2 0 3 h、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m）も全てリセットされる。よって、大当たり遊技中は通常状態が設定されることになるため、大当たり遊技によって開放される可変入球手段（第 1 アタッカ 1 6 5 0）に球を入賞させることにより得る特典（賞球）以外の特典を遊技者が獲得し難くすることができ、遊技者に過剰に特典が付与されてしまう事態を抑制することができる。

#### 【2 0 0 1】

さらに、同時変動仕様のパチンコ機 1 0 において、大当たり遊技終了後に大当たり遊技前に実行されていた特別図柄変動が再開されたり、大当たり遊技前に実行されていた特別図柄変動に基づく情報により時短回数が減算されたりすることが無いため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。S 1 5 8 0 の処理を終えると、次いで、上述した第 2 特別図柄変動停止処理（図 1 3 2 の S 2 6 3 参照）と同一の S 1 5 6 1 ~ S 1 5 6 3 の

#### 【2 0 0 2】

次に、特図 2 外れ停止処理 7（S 1 5 8 4）の内容について、図 1 8 1 を参照して説明をする。図 1 8 1 は、特図 2 外れ停止処理 7（S 1 5 8 4）の内容を示したフローチャートである。この特図 2 外れ停止処理 7（S 1 5 8 4）は、上述した特図 2 外れ停止処理（図 1 3 3 の S 1 5 6 4 参照）に対して、小当たりフラグ 2 0 3 d g がオンに設定されていると判別した場合（S 1 6 5 1 : Y e s）に、小当たり処理（S 1 6 7 1）を実行する点で相違する。それ以外の処理内容は同一であるため、詳細な説明を省略する。ここで、特図 2 外れ停止処理 7（S 1 5 8 4）にて実行される小当たり処理（S 1 6 7 1）の内容について、図 1 8 2 を参照して説明をする。

#### 【2 0 0 3】

図 1 8 2 は、小当たり処理（S 1 6 7 1）の内容を示したフローチャートである。この小当たり処理（S 1 6 7 1）は、小当たり当選している第 2 特別図柄を停止表示させる際に実行するものであって、選択されている小当たり種別に応じた処理（中断処理、強制停止（破棄）処理）を、実行中の第 1 特別図柄変動に対して実行するためのものである。

#### 【2 0 0 4】

小当たり処理（S 1 6 7 1）が実行されると、まず、今回の第 2 特別図柄変動に対して設定されている小当たり種別（特図 2 外れ変動パターン選択処理 7（図 1 7 9 の S 1 2 7 7 参照）にて選択した小当たり種別）を読み出し（S 1 6 8 2）、読み出した小当たり種別が「小当たり A」であるかを判別する（S 1 6 8 3）。「小当たり A」であると判別した場合は（S 1 6 8 3 : Y e s）、現在が特図 1 変動中（第 1 特別図柄変動中）であるかを判別し（S 1 6 8 4）、特図 1 変動中であると判別した場合は（S 1 6 8 4 : Y e s）、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 d h をオンに設定し（S 1 6 8 5）、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 d h のオンを示す特図 1 仮停止コマンドを設定し（S 1 6 8 6）、本処理を終了する。S 1 6 8 4 の処理において、特図 1 変動中では無いと判別した場合は（S 1 6 8 4 : N o）、S 1 6 8 5、S 1 6 8 6 の処理をスキップして本処理を終了する。

#### 【2 0 0 5】

一方、S 1 6 8 3 の処理において、「小当たり A」では無いと判別した場合は（S 1 6 8 3 : N o）、次に、読み出した小当たり種別が「小当たり C」であるかを判別し（S 1 6 8 7）、「小当たり C」であると判別した場合は（S 1 6 8 7 : Y e s）、時短カウン

タ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいのか、即ち、現在が確変状態中（普通図柄の高確率状態中）であるかを判別する（S 1 6 8 8）。現在が確変状態中であると判別した場合（S 1 6 8 8 : Y e s）、即ち、確変状態中に実行された第 2 特別図柄抽選にて「小当たり B」に当選した第 2 特別図柄変動が今回の処理対象である場合は、次に、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンに設定されているかを判別し（S 1 6 8 9）、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンでは無いと判別した場合は、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m をオンに設定し（S 1 6 9 0）、上述した S 1 6 8 4 に移行する。また、S 1 6 8 8 の処理にて時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きく無い、即ち、現在が確変状態中では無いと判別した場合は（S 1 6 8 8 : N o）、或いは、S 1 6 8 9 の処理において時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンに設定されている、即ち、確変状態の最終変動であると判別した場合は（S 1 6 8 9 : Y e s）、S 1 6 9 0 の処理をスキップして、上述した S 1 6 8 4 の処理へ移行する。

10

#### 【 2 0 0 6 】

つまり、確変状態中において「小当たり C」に当選した場合は、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 まで減算されなくても、強制的に時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンに設定されるため、確変状態中の特別図柄変動（抽選）を所定回数（5 0 回）実行する前に、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させることが可能となる。よって、「小当たり C」当選は、確変状態（普通図柄の高確率状態）を終了させるための終了条件として設定されている。本実施形態では、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利な遊技状態となるため、確変状態中に実行される特別図柄抽選の回数が少ない状態、即ち、確変状態中に大当たり当選し、潜確状態に移行すること無く通常状態へと移行してしまう可能性が低い状態で潜確状態へと移行させることが出来る分、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 0 にすることで潜確状態へと移行する終了条件よりも、「小当たり C」当選により成立する終了条件のほうが、遊技者に有利となる終了条件となる。なお、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 である場合（普通図柄の低確率状態である場合）、即ち、通常状態、或いは潜確状態である場合は、時短状態を終了させるための処理が実行されないため、「小当たり C」当選した場合と、「小当たり A」当選した場合とで同一の処理が実行される。

20

#### 【 2 0 0 7 】

S 1 6 8 7 の処理において、「小当たり C」では無いと判別した場合、即ち、読み出した小当たり種別が「小当たり B」であると判別した場合は（S 1 6 8 7 : N o）、現在が特図 1 変動中（第 1 特別図柄変動中）であるかを判別し（S 1 6 9 1）、特図 1 変動中であると判別した場合は（S 1 6 9 1 : Y e s）、特図 1 変動の停止を示す特図 1 変動停止コマンドを設定し（S 1 6 9 2）、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄を外れ図柄で停止表示し（S 1 6 9 3）、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値を 0 にセット（S 1 6 9 4）する。

30

#### 【 2 0 0 8 】

そして、特図 1 大当たりフラグ（大当たりフラグ 2 0 3 i のうち第 1 特別図柄に対応するフラグ）がオンに設定されているか、即ち、実行中の第 1 特別図柄変動が大当たり変動であるかを判別し（S 1 6 9 5）、特図 1 大当たりフラグ（大当たりフラグ 2 0 3 i のうち第 1 特別図柄に対応するフラグ）がオンに設定されていると判別した場合は（S 1 6 9 5 : Y e s）、特図 1 大当たりフラグ（大当たりフラグ 2 0 3 i のうち第 1 特別図柄に対応するフラグ）をオフに設定し（S 1 6 9 6）、特図 1 大当たりに対する記憶情報を削除し（S 1 6 9 7）、本処理を終了する。S 1 6 9 1 の処理において、特図 1 変動中では無いと判別した場合は（S 1 6 9 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。また、S 1 6 9 5 の処理において、特図 1 大当たりフラグ（大当たりフラグ 2 0 3 i のうち第 1 特別図柄に対応するフラグ）がオンに設定されていない、即ち、実行中の第 1 特別図柄変動が外れ変動であると判別した場合は（S 1 6 9 5 : N o）、S 1 6 9 6、S 1 6 9 7 の処理をスキップして本処理を終了する。

40

#### 【 2 0 0 9 】

< 第 7 実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について >

50

次に、図 183 から図 192 を参照して、第 7 実施形態における音声ランプ制御装置 113 の制御処理内容について説明をする。まず、図 183 を参照してコマンド判定処理 7 (S4192) の内容について説明をする。図 183 は、コマンド判定処理 7 (S4192) の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 7 (S4192) は、コマンド判定処理 (図 61 の S4112) に代えて実行される制御処理であって、上述したコマンド判定処理 7 (S4192) と同様に主制御装置 110 から受信した様々なコマンドに対応した処理を実行するものである。

#### 【2010】

コマンド判定処理 7 (S4192) が実行されるとまず、状態コマンドを受信したかを判別し (S4231)、受信したと判別した場合は (S4231: Yes)、状態コマンド受信処理を実行し (S4232)、本処理を終了する。この受信コマンド処理 (S4232) は、上述したコマンド判定処理 (図 61 の S4112) にて実行される受信コマンド処理 (図 64 の S4213 参照) と同様の処理を実行するものである。詳細な説明は省略するが、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて対応する演出態様 (例えば、背面画像) を表示するための表示用コマンドが設定される。例えば、確変状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図 161 に示したキャラクタ 811 が山を登る演出態様に対応する表示用コマンドが設定され、潜確状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図 162 に示す準備状態、或いは、図 163 に示す RUSH 遊技状態を示すための演出態様に対応する表示用コマンドが設定される。なお、潜確状態中における演出態様の切替制御の詳細については後述する。

#### 【2011】

コマンド判定処理 7 (S4192) では、上述したコマンド判定処理 (図 61 の S4112) に対して、状態コマンドの受信の有無を判別する順序を異ならせている。具体的には、特図変動パターンコマンドを受信したかの判別よりも先に状態コマンドを受信したかの判別を実行するように構成している。このように構成することで、現在の遊技状態を判定した上で、特図変動パターンコマンドに基づく処理を確実に実行することができる。なお、これに限ること無く、上述したコマンド判定処理 (図 61 の S4112) と同一の順序で各種コマンド判定を実行しても良い。

#### 【2012】

S4231 の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は (S4231: No)、次に、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別し (S4203)、受信したと判別した場合は (S4203: Yes)、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動開始フラグ (特図変動開始フラグ 223d、特図 2 変動開始フラグ 223fa) をオンに設定し (S4233)、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する (S4234)。そして、本処理を終了する。

#### 【2013】

S4203 の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は (S4203: No)、次に、特図停止種別コマンドを受信したかを判別し (S4205)、受信したと判別した場合は (S4205: Yes)、受信した特図停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ (停止種別選択フラグ 223e、特図 2 停止種別選択フラグ 223fb) をオンに設定し (S4235)、受信したコマンドから停止種別を抽出する (S4236)。そして、本処理を終了する。

#### 【2014】

S4205 の処理において特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は (S4205: No)、上述したコマンド判定処理 (図 61 の S4112) と同一の S4208 ~ S4214 の処理を実行し、S4214 の処理において、停止関連コマンドを受信したと判別した場合は、停止関連処理 7 を実行し (S4236)、本処理を終了する。この停止関連処理 7 (S4236) の詳細な内容については、図 184 を参照して後述する。



## 【2015】

S 4 2 1 4 の処理において、停止関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 1 4 : N o )、次いで、上述したコマンド判定処理 ( 図 6 1 の S 4 1 1 2 ) と同一の S 4 2 1 6 ~ S 4 2 1 8 の処理を実行し、S 4 2 1 4 の処理において、停止関連コマンドを受信したと判別した場合は、当たり関連処理 7 を実行し ( S 4 2 3 7 )、本処理を終了する。この当たり関連処理 7 ( S 4 2 3 7 ) の詳細な説明は省略するが、上述した当たり関連処理 ( 図 6 7 の S 4 2 1 9 参照 ) に対して、役物当たり関連コマンドに代えて小当たり関連コマンドの受信に基づく処理が実行される。この小当たり関連コマンドは、上述した役物当たり関連コマンドと同様に、小当たり遊技の開始を示す小当たり開始コマンド、小当たり遊技中に動作対象となる入賞装置が開放するラウンド遊技の開始を示すラウンドコマンド、小当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドが少なくとも含まれており、受信した各コマンドに対応する表示用コマンドを設定する処理が実行される。これにより、主制御装置 1 1 0 にて実行される小当たり遊技に対応させた演出態様を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行されることができる。

10

## 【2016】

そして、S 4 2 1 8 の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 2 0 : N o )、そのまま本処理を終了する。

## 【2017】

次に、コマンド判定処理 7 ( 図 1 8 3 の S 4 1 9 2 参照 ) にて実行される停止関連処理 7 ( S 4 2 3 6 ) の内容について、図 1 8 4 を参照して説明をする。図 1 8 4 は、停止関連処理 7 ( S 4 2 3 6 ) の内容を示したフローチャートである。この停止関連処理 7 ( S 4 2 3 6 ) は、上述した停止関連処理 ( 図 6 5 の S 4 2 1 5 参照 ) に対して、特図確定コマンドを受信した場合 ( S 4 6 0 1 : Y e s ) に、準備状態設定処理 ( 図 1 8 4 の S 4 6 4 1 参照 ) を実行する処理を追加した点と、特図破棄コマンドを受信したかを判別する処理を実行し ( S 4 6 4 2 )、S 4 6 4 2 の処理において特図破棄コマンドを受信したと判別した場合に ( S 4 6 4 2 : Y e s )、特図破棄設定処理を実行する ( S 4 6 4 3 ) 処理を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号付してその詳細な説明を省略する。

20

## 【2018】

ここで、準備状態設定処理 ( S 4 6 4 1 ) の内容について図 1 8 5 を参照して説明をする。図 1 8 5 は準備状態設定処理 ( S 4 6 4 1 ) の内容を示したフローチャートである。この準備状態設定処理 ( S 4 6 4 1 ) は、上述した通り、準備状態 ( 図 1 6 2 ( a ) 参照 ) を設定するための処理である。この準備状態設定処理 ( S 4 6 4 1 ) では、まず、天井演出実行中フラグ 2 2 3 f h がオンであるか否かを判別し ( S 8 0 0 1 )、オフであると判別した場合は ( S 8 0 0 1 : N o )、準備状態に移行させる可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、S 8 0 0 1 の処理において、天井演出実行中フラグ 2 2 3 f h がオンであると判別した場合は ( S 8 0 0 1 : Y e s )、天井演出実行中フラグ 2 2 3 f h をオフに設定し ( S 8 0 0 2 )、R U S H 準備中の表示態様 ( 図 1 6 2 ( a ) 参照 ) を設定する ( S 8 0 0 3 )。次いで、R U S H 中フラグ 2 2 3 f g、および準備状態中フラグ 2 2 3 f d をいずれもオンに設定して ( S 8 0 0 4 )、本処理を終了する。

30

40

## 【2019】

この準備状態設定処理 ( 図 1 8 5 参照 ) を実行することにより、連荘モード ( R U S H 遊技 ) へと移行した時点から、準備状態の表示態様を設定することができる。

## 【2020】

以上説明した通り、本第 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、潜確状態を、第 2 特別図柄の抽選が実行され易く、小当たり遊技が頻繁に実行される有利な遊技状態 ( 連荘モード ) として構成し、通常状態を最も不利な通常モードとして構成した。そして、確変状態において確変回数 ( 5 0 回 ) を終了させることにより、最も有利な連荘モードへと移行する構成とした。つまり、確変状態から、大当たりを介さずに直接最も有利な遊技状態へと移行可能に構成した。このように構成することで、確変状態において、確変回数を経過

50

させることを一つの目標として遊技を行わせることができる。

【2021】

ここで、従来より、潜確状態を最も有利な遊技状態に設定し、大当たり当選を経て潜確状態を設定可能にする遊技機が知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、大当たり当選しない限り潜確状態が設定されることが無いため、通常状態に滞在している間（即ち、大当たりに当選するまでの間）は、持ち球が減り易い不利な状態を形成するものであったため、遊技者に対して満足感を抱かせるには至らず、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

【2022】

これに対して本第7実施形態では、潜確状態よりも不利な確変状態において確変回数を終了（経過）させることにより、大当たり当選を介すること無く直接、最も有利な連荘モード（潜確状態）へと移行する構成とした。つまり、大当たりに当選しなくても、右打ち遊技を継続するだけで容易に賞球を断続的に獲得し続けることができる有利な状態に移行する構成としている。このように構成することで、確変回数を終了させることができた場合に、遊技者に対してより大きな満足感や達成感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【2023】

さらに、本実施形態では、確変状態が設定されている状態において、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりC）である場合に、確変回数を経過させること無く最も有利な連荘モード（潜確状態）へと移行する構成とした。これにより、確変状態中における大当たり当選以外の抽選結果に対しても遊技者に期待感を持たせることができる。

20

【2024】

加えて、上述した抽選結果（小当たりC）は、確変状態中に実行され難い特別図柄（第2特別図柄）の抽選でのみ当選し得るように構成している。よって、確変状態において右打ち遊技により発射された遊技球が不規則な挙動で右第2入球口645へと入球し、第2特別図柄抽選が実行された場合に、遊技者に期待感を持たせることができる。

【2025】

さらに、本実施形態では、第2特別図柄の保留記憶を有していないため、確変状態中に球を第2入球口645へと入球させない限り、小当たりCに当選し得ないように構成している。よって、遊技者に対して確変状態中の球の挙動を注視させることができる。なお、上述した本実施形態の構成の一部のみを採用しても良く、例えば、第2特別図柄の保留記憶機能を持たせ、例えば、確変状態が設定される大当たり遊技中に獲得した第2特別図柄の保留記憶に基づく第2特別図柄抽選を確変状態中に実行させるように構成しても良い。このように構成することで、確変状態が設定された直後に複数回の第2特別図柄変動を実行させることが可能となる。この場合、第2特別図柄変動が実行される期間中の演出として、例えば、図161（a）に示したキャラクタ811が頂上を目指す演出態様の前段階として、ヘリコプターに乗り込むか否かを煽る演出（ワープ煽り演出）を実行し、第2特別図柄の抽選結果が「小当たりC」である場合に、キャラクタ811がヘリコプターに乗り込み、図161（b）に示した頂上に到達する演出を実行すると良い。

30

【2026】

これにより、確変状態が設定された直後に、潜確状態へと移行し易い期間が設定されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。さらにこの場合、確変状態中に実行される第2特別図柄変動の変動パターンとして、確変状態が設定されてから実行される特別図柄変動回数が所定回数未満（例えば、10回未満）である場合は、ショート変動（変動時間が5秒）が選択され易くなるように構成すると良い。これにより、大当たり遊技中に獲得した特図2保留に基づく第2特別図柄抽選を円滑に実行することができる。

40

【2027】

また、本実施形態では、確変状態中に右電動役物164を頻繁に開放させることで、右打ち遊技によって発射された球が右第2入球口645へと入球し難く構成しているが、例えば、普通図柄の変動パターンとして僅かな確率（例えば、1/100の確率）で長時間

50

の変動時間（例えば、10秒）の変動パターンが選択されるように構成し、一時的に右第2入球口645へと球が入球し易い状態を形成し得るように構成しても良い。これにより、確変状態中において一時的に第2特別図柄抽選を実行し易くすることができる。よって、確変状態が設定されている状態において、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりC）となり、潜確状態へと移行する機会を増加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、本実施形態では、確変状態から潜確状態へと移行する契機となる「小当たりC」を第2特別図柄抽選でのみ当選可能に構成しているが、これに限ること無く、第1特別図柄抽選においても、第2特別図柄抽選よりも低い僅かな確率（例えば、1/200）で当選し得るように構成しても良い。

#### 【2028】

本第7実施形態におけるパチンコ機10では、連荘モード（潜確状態）へと移行してから、第2特別図柄の抽選で最初に小当たりに当選するまでの間を準備状態として報知する構成とし、実際に賞球を獲得し得る状況となった場合（即ち、小当たり変動が開始された場合）に、有利な状態（RUSH状態）となったことを報知する構成としている。このように構成することで、RUSH状態が報知されたにもかかわらず賞球が獲得できない状況が長く続いてしまい、遊技者に不満感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

#### 【2029】

なお、本第7実施形態では、第2特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を約1/1（59/60）に設定していたが、これに限られるものではなく、小当たり確率は任意に定めてもよい。例えば、小当たり確率を低くしても良い。

#### 【2030】

次に、図186を参照して、特図破棄設定処理（S4643）の内容について説明をする。図186は特図破棄設定処理（S4643）の内容を示したフローチャートである。この特図破棄設定処理（S4643）は、停止関連処理7（図184のS4236参照）において、特図破棄コマンドを受信した場合に実行されるものである。本実施形態では、潜確状態中において右打ち遊技を実行することで、第1特別図柄の保留球（特図1保留球）を確保しながら、主として第2特別図柄の抽選を実行し、頻繁に小当たり遊技を実行させるRUSH遊技が実行されるように構成している。

#### 【2031】

そして、潜確状態中は、第1特別図柄変動として設定される変動時間が長時間（600秒）となり易くなるように構成している。さらに、潜確状態中に実行される第2特別図柄変動の変動時間を、特図1保留球数に応じて異ならせるように構成しており、具体的には、特図1保留球数が少ないほど（特図1保留球数が1、或いは2の場合）、第2特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択されるように構成している。加えて、第2特別図柄抽選で特定の抽選結果（「小当たりB」）に当選した場合は、実行中の第1特別図柄変動を破棄（強制停止）させるように構成している。

#### 【2032】

つまり、本実施形態では、潜確状態中において、第2特別図柄抽選で小当たり遊技を頻繁に実行させながら、且つ、特定の小当たり当選によって第1特別図柄の保留球数を減少させ、より効率の良い遊技（単位時間内に実行される小当たり遊技回数を増加させる遊技）を目指す遊技が実行されることになる。

#### 【2033】

そこで、本実施形態では、潜確状態中に実行されるRUSH遊技を、通常のRUSH遊技と、通常のRUSH遊技よりも単位時間内に実行される小当たり遊技回数が増加するスーパーRUSH遊技と、を遊技者に報知する演出を実行可能にし、第2特別図柄抽選で特定の抽選結果（「小当たりB」）に当選した場合に、スーパーRUSH遊技への移行を示唆する示唆演出（図164参照）を実行可能に構成している。これにより、潜確状態中の遊技を実行している遊技者に対して、より有利な状態（スーパーRUSH遊技）が存在すること、及び、スーパーRUSH遊技が実行されるまでの状況を分かりやすく報知することができ、遊技者の遊技意欲をより高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【2034】

特図破棄設定処理（S4643）が実行されると、まず、RUSH中フラグ223fgがオンに設定されているかを判別し（S8101）、オンに設定されていないと判別した場合は（S8101：No）、現在が潜確状態（RUSH遊技）では無いため、後述するS8102～S8107の処理をスキップして、S8108の処理へ移行する。

## 【2035】

一方、S8101の処理において、RUSH中フラグ223fgがオンに設定されていると判別した場合は（S8101：Yes）、特図保留球数カウンタ（第1特別図柄保留球数カウンタ）203ddの値を読み出し、現在の特図保留球数が3であるかを判別する。即ち、第1特別図柄の保留球数が3個で強制停止された状態であるかを判別する（S8103）。ここで、特図保留球数が3であると判別した場合は（S8103：Yes）、スーパーRUSH突入を示す演出態様（図164（b）参照）を決定し、スーパーRUSH中フラグをオンに設定し（S8105）、第1特別図柄の強制停止態様を決定し（S8108）、決定した各種態様を示すための表示用コマンドを設定し（S8109）、本処理を終了する。

## 【2036】

ここで、S8108の処理について説明をする。本実施形態では、第1特別図柄抽選と、第2特別図柄抽選とが並行して（重複して）実行されるように構成しているため、第2特別図柄抽選で特定の小当たり（小当たりB7）に当選した第2特別図柄変動が停止表示されるタイミングは、第1特別図柄変動の変動タイミングとは無関係で決定される。よって、第1特別図柄変動が開始された直後で強制停止（破棄）される場合もあれば、第1特別図柄変動の停止表示直前のタイミングで強制停止（破棄）される場合もある。そして、第1特別図柄変動に対応して変動表示される第3図柄（第3図柄表示装置81の表示面にて変動表示される装飾用図柄）の変動態様が変動時間の経過に基づいて可変されるパチンコ機10であれば、例えば、変動開始直後は遊技者が第3図柄を識別困難な程度的高速変動表示を実行し、変動時間の終了間際（変動停止直前）になると、第3図柄を遊技者が識別可能な程度に変動速度を落とした低速変動表示を実行するものが一般的である。

## 【2037】

このように構成されたパチンコ機10において、第1特別図柄変動を強制停止させたことに基づいて、実行中の第3図柄変動を、強制停止を示すコマンドを受信したタイミングで第3図柄表示装置81の表示面に表示している表示態様のまま停止表示させてしまうと、例えば、第3図柄が低速変動表示している場合には、大当たりを示す表示態様で第3図柄を停止表示させてしまう虞があった。

## 【2038】

これに対して、本実施形態では、S8108の処理において特図（第1特別図柄）の強制停止態様として実行中の第1特別図柄変動の残期間に基づいて、高速変動時停止態様と、低速変動時停止態様との何れかを決定する。そして、S8109の処理にて設定される表示用コマンドにて表示制御装置114へと出力する。表示制御装置114側では、受信した表示用コマンドに含まれている強制停止態様の種別に基づいて、第3図柄表示装置81にて変動表示されている第3図柄の強制停止表示態様を決定し、決定した強制停止表示態様に基づいた表示制御を実行する。

## 【2039】

具体的には、高速変動時停止態様を示す表示用コマンドを受信した場合は、高速変動表示を実行するために準備された画像データに強制停止を示す表示態様の画像データを割り込ませ、高速変動表示が急に強制停止を示す表示態様に切り替わるように表示制御を実行する。このように構成することで、第1特別図柄が強制停止されたことを遅滞無く遊技者に報知することができる。また、高速変動中は変動している第3図柄を遊技者が識別困難な状況であるため、強制停止を示す表示態様が急に停止表示されたとしても、画像が差し替わったことに対して遊技者に違和感を与えることが無い。

## 【2040】

10

20

30

40

50

一方、低速変動時停止態様を示す表示用コマンドを受信した場合は、第3図柄表示装置81の表示面に表示されている(される)画像を読み出し、リーチ状態(大当たり当選を示す組み合わせで第3図柄を停止表示可能な状態)であるか否かを判別する。そして、現在がリーチ状態では無いと判別した場合は、低速変動表示用に用いられる表示データのうち、各第3図柄が所定位置(成立ライン)に表示される表示データに対応する画像を強制停止画像に決定し、その強制停止画像が表示されるまで低速変動を継続させた後に変動表示を強制停止させる。また、リーチ状態である場合には、変動中の残りの第3図柄列に含まれる一の図柄を、強制停止を示す強制停止図柄に差し替えた画像データを作成し、強制停止図柄が停止表示されるように強制停止用変動表示データを生成し、その強制停止用変動表示データに基づいた表示制御を実行する。

10

#### 【2041】

このように、第1特別図柄を強制停止させる場合において、第3図柄表示装置81の表示面にて実行されている第3図柄の変動表示態様に応じて、第3図柄を強制停止させるための処理を異ならせることにより、第1特別図柄変動がどのタイミングで強制停止されたとしても遊技者に違和感を与えることなく第3図柄を停止表示されることができる。

#### 【2042】

また、上述した表示制御を実行した場合は、第1特別図柄変動が強制停止されてから第3図柄変動表示が停止表示されるまでの期間が、実行中の第3図柄変動の変動表示態様に応じて異なるが、この場合、例えば、第1特別図柄変動を強制停止する場合において、第1特別図柄変動を強制停止表示してから強制停止を確定するまでの期間、或いは、第1特別図柄変動を強制停止させるための強制停止条件が成立する第2特別図柄変動における小当たりB当選を示す特別図柄が停止表示されてから確定するまでの図柄確定期間を所定期間(例えば、1秒)に規定し、その所定期間内において、第3図柄変動を停止表示させる各種強制停止表示制御を実行すれば良い。そして、確定期間が経過したことを示すコマンド(確定コマンド)が主制御装置110から出力されたことに基づいて強制停止確定用の第3図柄表示態様(例えば、「123」)を表示させれば良い。このように構成することで、第3図柄変動表示を強制停止させる際に、実行中の第3図柄変動の変動表示態様に応じて第3図柄変動表示を強制停止させるまでの期間を異ならせたとしても確定期間内で第3図柄変動表示を強制停止させることができ、さらに、確定期間経過時に同一の表示態様で第3図柄を強制停止確定用の表示態様で表示させることができる。

20

30

#### 【2043】

図186に戻り説明を続ける。S8103の処理において、特図保留球数が3では無いと判別した場合は(S8103:No)、次に、特図保留球数が4であるかを判別し(S8106)、4であると判別した場合は(S8106:Yes)、最頂上を目指す演出態様(例えば、図164(a)に示した演出画面からキャラクタ811が一段上に上る演出態様)を決定し(S8107)、S8108の処理へ移行する。また、S8106の処理において4では無いと判別した場合は、S8107の処理をスキップしてS8108の処理へ移行する。

#### 【2044】

次に、図187を参照して、変動表示設定処理7(S4153)の内容について説明をする。図187は変動表示設定処理7(S4153)の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理7(S4153)は、第7実施形態において音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理の中で実行され、第3図柄表示装置81において変動演出を実行させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

40

#### 【2045】

変動表示設定処理7(S4153)では、まず、RAM223に設けられた特図変動開始フラグ223dがオンかを判別する(S5201)。そして、特図変動開始フラグ223dがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合(S5201:No)、主制御装置110より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S5234の処

50

理へ移行する。一方、特図変動開始フラグ 2 2 3 d がオンであると判別した場合 ( S 5 2 0 1 : Y e s )、変動回数カウンタ 2 2 3 f c の値に 1 を加算し ( S 5 2 3 1 )、特図変動開始フラグ 2 2 3 d をオフに設定し ( S 5 2 0 2 )、次いで、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための演出態様設定処理を実行し ( S 5 2 3 2 )、入賞情報格納エリア 2 2 3 b のデータをシフトし ( S 5 2 3 3 )、S 5 2 3 4 の処理へ移行する。

#### 【 2 0 4 6 】

S 5 2 3 4 の処理では、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 f a がオンかを判別する ( S 5 2 3 4 )。そして、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 f a がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合 ( S 5 2 3 4 : N o )、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 5 2 3 8 の処理へ移行する。一方、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 f a がオンであると判別した場合 ( S 5 2 3 4 : Y e s )、変動回数カウンタ 2 2 3 f c の値を 1 加算し ( S 5 2 3 5 )、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 f a をオフに設定し ( S 5 2 3 6 )、次いで、特図 2 用変動表示設定処理 7 を実行する ( S 5 2 3 7 )。この特図 2 用変動表示設定処理 7 ( S 5 2 3 7 ) の詳細については図 1 9 0 を参照して後述する。S 5 2 3 7 の処理を終えると、S 5 2 3 8 の処理へ移行する。

#### 【 2 0 4 7 】

S 5 2 3 8 の処理では、R A M 2 2 3 に設けられた停止種別選択フラグ 2 2 3 e または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 f b がオンかを判別する ( S 5 2 3 8 )。そして、特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 f b がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合 ( S 5 2 3 8 : N o )、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 f b がオンであると判別した場合 ( S 5 2 3 8 : Y e s )、特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 f b をオフに設定し ( S 5 2 3 9 )、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図 1 または特図 2 停止種別コマンドを設定し ( S 5 2 4 0 )、その後、本処理を終了する。

#### 【 2 0 4 8 】

次いで、上述した演出態様設定処理 ( S 5 2 3 2 ) の詳細について説明する。この演出態様設定処理 ( S 5 2 3 2 ) は、上述した通り、変動パターンコマンドにより通知された第 1 特別図柄の変動種別に応じた演出態様を設定するための処理である。この演出態様設定処理 ( S 5 2 3 2 ) では、まず、現在が通常状態であるかを判別し ( S 8 2 0 1 )、通常状態ではないと判別した場合は ( S 8 2 0 1 : N o )、次いで、確変状態であるかを判別する ( S 8 2 0 2 )。S 8 2 0 2 の処理において、確変状態ではないと判別した場合は ( S 8 2 0 2 : N o )、潜確状態 ( 連荘モード ) であることを意味し、天井演出設定処理を実行し ( S 8 2 0 3 )、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 8 2 0 8 )、本処理を終了する。

#### 【 2 0 4 9 】

一方、S 8 2 0 2 の処理において、確変状態であると判別した場合は ( S 8 2 0 2 : Y e s )、今回の第 1 特別図柄が確変状態の最終変動であるかを判別するために、変動回数カウンタ 2 2 3 f c の値が 1 であるかを判別する ( S 8 2 0 4 )。S 8 2 0 4 の処理において、変動回数カウンタ 2 2 3 f c の値が 1 であると判別した場合は ( S 8 2 0 4 : Y e s )、R U S H 遊技へと移行する前の最後の変動表示演出の演出態様を選択するための天井演出設定処理を実行して ( S 8 2 0 6 )、処理を S 8 2 0 8 へと移行する。一方で、S 8 2 0 4 の処理において、残時短回数が 1 ではないと判別した場合は ( S 8 2 0 4 : N o )、即ち、潜確状態 ( 連荘モード ) へと移行する可能性が無いため、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定して ( S 8 2 0 5 )、処理を S 8 2 0 8 へと移行する。これに対し、S 8 2 0 1 の処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は ( S 8 2 0 1 : Y e s )、次いで、変動パターンコマンドが示す変動種別に

10

20

30

40

50

対応する通常モード用の演出態様を決定して（Ｓ８２０７）、処理をＳ８２０８へと移行する。

【２０５０】

次に、図１８８のフローチャートを参照して、上述した天井演出設定処理（Ｓ８２０２、Ｓ８２０６）の詳細について説明する。図１８８に示した通り、天井演出設定処理（Ｓ８２０３（Ｓ８２０６））では、まず、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち、第１特別図柄に対応する実行エリアのデータを読み出して（Ｓ８３０１）、読み出した実行エリアのデータが大当たりに対応するデータであるか否かを判別し（Ｓ８３０２）、大当たりであると判別した場合（Ｓ８３０２：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特図１変動が大当たり変動であると判別した場合、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様（大当たりを報知するための演出態様を決定して（Ｓ８３０３）、本処理を終了する。即ち、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合は、潜確状態へと移行すること無く大当たり遊技が実行されるため、頂上到達を報知する演出（図１６１（ｂ）参照）の演出態様を決定すること無く、大当たりを報知するための演出態様（例えば、崖を登っている際に大当たり当選を示す表示態様を表示させる演出態様）が決定される。このように構成することで、頂上到達演出が実行されたにも関わらず、大当たり遊技が実行され、その後、潜確状態以外の遊技状態が設定されてしまい、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

10

【２０５１】

なお、本実施形態では、Ｓ８３０２の処理にて大当たり当選した特別図柄変動であると判別した場合は、選択された大当たり種別に関わらず、頂上到達演出を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり当選している場合は、頂上到達演出を実行した上でさらに、頂上に大当たり当選を示す表示態様を表示させる演出を実行するように構成しても良い。また、本実施形態では、確変状態の最終変動にて頂上到達演出を実行するか否かを判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、確変状態中に大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり当選している場合（大当たり変動中）に、頂上到達演出を実行した上でさらに、頂上に大当たり当選を示す表示態様を表示させる演出を実行するように構成しても良い。これにより、確変状態中に実行される演出（キャラクタ８１１が頂上を目指す演出）の演出態様を、確変状態の残期間と、第１特別図柄抽選の抽選結果とに基づいて可変させることができ、且つ、頂上到達演出が実行された場合に、潜確状態が確実に設定されるように構成することができ、演出効果を高めることができる。

20

30

【２０５２】

これに対し、Ｓ８３０２の処理において、実行エリアから読み出したデータが大当たりを示すデータではないと判別した場合は（Ｓ８３０２：Ｎｏ）、岩山の頂上にキャラクタ８１１が到達する演出態様（図１６９（ｂ）参照）を決定し（Ｓ８３０４）、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈをオンに設定して（Ｓ８３０５）、本処理を終了する。

【２０５３】

この天井演出設定処理（図１８９参照）を実行することにより、潜確状態へと移行した時点における第１特別図柄の抽選結果の先読み結果に応じて、頂上到達演出（図１６９（ｂ）参照）の実行可否を好適に設定することができる。

40

【２０５４】

次に、図１９０のフローチャートを参照して、上述した変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）にて実行される特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）の詳細について説明する。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）は、第２特別図柄変動の変動パターンに対応した変動演出を設定するための処理である。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）が実行されると、まず、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンであるか否かを判別し（Ｓ８４０１）、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオフであると判別した場合（Ｓ８４０１：Ｎｏ）、即ち、現在の遊技状態が通常状態、或いは潜確状態であると判別した場合は、次いで、確変状態が設定されているかを判別する（Ｓ８４０２）。

50

## 【2055】

S 8 4 0 2 の処理において、確変状態が設定されていないと判別した場合、即ち、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は ( S 8 4 0 2 : N o ) 、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する第2特別図柄の変動表示態様を決定し ( S 8 4 0 3 ) 、本処理を終了する。

## 【2056】

一方、S 8 4 0 2 の処理において、現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合は ( S 8 4 0 2 : Y e s ) 、確変状態中における第2特別図柄変動の変動表示態様を設定するための確変中設定処理 ( S 8 4 0 4 ) を実行し、本処理を終了する。この確変中設定処理 ( S 8 4 0 4 ) の詳細な内容については、図 1 9 1 を参照して後述する。

10

## 【2057】

S 8 4 0 1 の処理において、R U S H 中フラグ 2 2 3 f g がオンであると判別した場合は ( S 8 4 0 1 : Y e s ) 、次に、準備状態中フラグ 2 2 3 f d がオンであるか否かを判別し ( S 8 4 0 5 ) 、準備状態中フラグ 2 2 3 f d がオフであると判別した場合は ( S 8 4 0 5 : N o ) 、R U S H 遊技中 ( 準備状態が終了している状態 ) であることを意味するため、潜確状態 ( R U S H 遊技 ) 中における第2特別図柄変動の変動表示態様を設定するための R U S H 中設定処理 ( S 8 4 1 0 ) を実行し、本処理を終了する。この R U S H 中設定処理 ( S 8 4 1 0 ) の詳細な内容については、図 1 9 2 を参照して後述する。

## 【2058】

一方、S 8 4 0 5 の処理において、準備状態中フラグ 2 2 3 f d がオンである ( 即ち、準備状態中である ) と判別した場合は ( S 8 4 0 5 : Y e s ) 、次いで、変動パターンコマンドにより小当たりの変動種別が通知されたか否かを判別し ( S 8 4 0 6 ) 、小当たりの変動種別が通知されたと判別した場合は ( S 8 4 0 6 : Y e s ) 、準備状態中フラグ 2 2 3 f d をオフに設定し ( S 8 4 0 7 ) 、今回の変動表示演出の演出態様として、R U S H 突入を報知する R U S H 突入演出の演出態様 ( 図 1 6 2 ( b ) 参照 ) を決定して ( S 8 4 0 8 ) 、本処理を終了する。

20

## 【2059】

次に、図 1 9 1 を参照して確変中設定処理 ( S 8 4 0 4 ) の処理内容について説明をする。図 1 9 1 は、確変中設定処理 ( S 8 4 0 4 ) の内容を示したフローチャートである。この確変中設定処理 ( S 8 4 0 4 ) では、確変状態中に第2特別図柄変動が実行された際の演出態様を設定するためのものであり、確変状態中に小当たり C に当選し、確変回数 ( 5 0 回 ) を経過すること無く、潜確状態が設定される際の演出態様 ( ショートカット演出態様 ) を設定するための処理が実行される。上述した通り、本実施形態では確変状態中において右打ち遊技を実行した場合には、右側領域を流下する殆どの球が右電動役物 1 6 4 に入賞し、第1特別図柄変動が実行されるように構成している。しかしながら、右側領域を流下する球同士が衝突する等により、不規則な挙動をとった場合において稀に右第2入球口 6 4 5 へと球が入球し、第2特別図柄抽選が実行される場合がある。そして、確変状態中に実行された第2特別図柄抽選により小当たり C に当選した場合は、確変状態の終了条件である確変回数 ( 5 0 回 ) 分の特別図柄変動の実行を行わずして確変状態を潜確状態へと移行させることができるように構成している。よって、確変状態中に第2特別図柄抽選 ( 変動 ) が実行された場合には、遊技者に対して潜確状態へと移行するチャンスが訪れたことを示すために特別な演出が実行される。

30

40

## 【2060】

確変中設定処理 ( S 8 4 0 4 ) が実行されるとまず、今回の第2特別図柄変動が小当たり C に当選している変動であるかを判別する ( S 8 5 0 1 ) 。小当たり C であると判別した場合は ( S 8 5 0 1 : Y e s ) 、次に変動回数カウンタ 2 2 3 f c の値を読み出し ( S 8 5 0 2 ) 、S 8 5 0 2 の処理で読み出した変動回数カウンタ 2 2 3 f c の値に基づいて確変残回数が5回以下であるかを判別し ( S 8 5 0 3 ) 、5回以下であると判別した場合は ( S 8 5 0 3 : Y e s ) 、小当たり R U S H ( R U S H 遊技 ) 突入を示す演出態様を決定し、後述する S 8 5 0 6 の処理へ移行する。

50



## 【2061】

一方で、S8503の処理において、確変算回数が5回以下では無い(6回以上である)と判別した場合は(S8503:No)、小当たりRUSH(RUSH遊技)にショートカット突入することを示す演出態様(例えば、ワープ演出)を決定し(S8504)、S8506の処理へ移行する。また、S8501の処理において、今回の変動が小当たりCに当選していないと判別した場合は(S8501:No)、そのままS8506の処理へ移行する。

## 【2062】

S8506の処理では、確変中に特2変動(第2特別図柄変動)が実行されたことを示す演出態様(例えば、図161(a)に示した表示態様からキャラクタ811が炎を身に纏い(キャラクタ811の表示態様を可変させ)、山を勢いよく登り出す演出態様)を決定し(S8506)、決定された各種演出態様を示す表示用パターンコマンドを設定し(S8507)、本処理を終了する。

## 【2063】

次に、図192を参照して、RUSH中設定処理(S8410)の内容について説明をする。図192は、RUSH中設定処理(S8410)の内容を示したフローチャートである。このRUSH中設定処理(S8410)では、RUSH遊技中に実行される第2特別図柄変動に対して各種演出を設定するための処理が実行される。

## 【2064】

RUSH中設定処理(S8410)が実行されると、スーパーRUSH中フラグ223fiがオンに設定されているかを判別し(S8601)、オンに設定されていると判別した場合は(S8601:Yes)、次に、今回の変動が小当たりB当選しているかを判別する(S8602)。小当たりB当選していると判別した場合は(S8602:Yes)、変動停止時に実行中の第1特別図柄変動が強制停止されるため、スーパーRUSH終了のピンチを示す終了示唆演出の演出態様を設定し(S8603)、その他、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応するRUSH用の演出態様を決定し(S8604)、本処理を終了する。

## 【2065】

一方、S8602の処理において、今回の変動が小当たりB当選していない場合(S8602:No)、或いは、S8601の処理においてスーパーRUSH中フラグ223fiがオンに設定されていないと判別した場合(S8601:No)は、そのままS8604の処理へ移行し、その後本処理を終了する。

## 【2066】

<第7実施形態の遊技盤構成を用いた別例について>

上述した第7実施形態では、図157に示した通り、遊技盤13の右側領域にスルーゲート67を通過した球が流下し得る流路を形成し、その流路内に右電動役物164を配設するように構成し、さらに、右電動役物164が閉状態(球が右電動役物164内に入賞困難となる状態)の間は、右電動役物164の開閉蓋164r1上を球が流下するように流路(図158参照)を形成し、開閉蓋164r1上を流下した球が入球可能となる位置に右第2入球口645を配設するように構成していた。そして、右電動役物164の開放パターン(普図当たり遊技の開放動作パターン)に応じて、右側領域を流下する球、ひいては、スルーゲート67を通過した球が流下可能な流路(以下、特定流路と称す)を流下する球が、右電動役物164へと入賞する割合(右電動役物164内に設けられた右第1入球口164r(第1特別図柄抽選の抽選契機となる始動口)へと入球する割合)と、右第2入球口645へと入球する割合(第2特別図柄抽選の抽選契機となる始動口へと入球する割合)と、を可変させることができるように構成していた。

## 【2067】

具体的には、遊技状態として確変状態が設定されている場合は、特定流路を流下する球の殆どが右電動役物164へと入賞するように、普通図柄変動の変動時間と、右電動役物164の開放パターンと、を規定し、潜確状態が設定されている場合は、確変状態が設定

10

20

30

40

50

されている場合よりも、特定流路を流下した球が右電動役物 1 6 4 へと入賞する割合を低くするように普通図柄変動の変動時間と、右電動役物 1 6 4 の開放パターンと、を規定している。加えて、通常状態が設定されている場合は、潜確状態が設定されている場合よりもさらに、右電動役物 1 6 4 へと入賞する割合を低くするように普通図柄変動の変動時間を規定している。なお、潜確状態と通常状態とでは、共に普通図柄の低確率状態が設定されており、普図当たり遊技に実行される開放動作パターン（右電動役物 1 6 4 のの開放パターン）は同一であるが、普通図柄の変動時間を可変させることにより、普図当たり遊技が実行される間隔を異ならせ、結果として特定流路を流下した球が右電動役物 1 6 4 へと入賞する割合を異ならせるように構成していた。

#### 【2068】

10

上述した第7実施形態の構成によれば、設定されている遊技状態に応じて、球が入球し易い始動口（右第1入球口 1 6 4 r、右第2入球口 6 4 5）を異ならせることにより、右打ち遊技を実行することにより主として特別図柄抽選が実行される特別図柄の種別を容易に異ならせることができるため、遊技者に対して異なる遊技状態が設定された場合に、異なる遊技性の遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

#### 【2069】

しかしながら上述した第7実施形態では、設定されている遊技状態（例えば、確変状態）に対して、主として特別図柄抽選が実行される特別図柄種別が規定されており、具体的には、確変状態中は第1特別図柄抽選が、潜確状態中は第2特別図柄抽選が実行され易くなるように構成していた。よって、設定されている遊技状態が可変設定されない限り、主として実行される特別図柄抽選に対応する特別図柄種別を異ならせることができず、同一の遊技状態で長期間遊技を行っている遊技者が早期に遊技に飽きてしまうという問題があった。

20

#### 【2070】

上述した問題を解決するためには、第7実施形態の構成に代えて以下の各構成、或いは各構成を組み合わせると良い。

#### 【2071】

<構成例1：普図変動パターン選択テーブルの構成>

上述した第7実施形態では、図172（b）に示した通り、設定されている遊技状態と、第2変動種別カウンタCS3の値に対応させて変動パターンが規定されており、変動パターンを選択する処理が実行される場合に、取得している第2変動種別カウンタCS3の値に対応した変動パターンを選択するように構成していた。つまり、上述した第7実施形態では、同一の遊技状態が設定されている場合には、当該遊技状態中に実行された特別図柄変動の回数に関わらず、同一内容の変動パターンが規定されているデータテーブルから取得した第2変動種別カウンタCS3の値に基づいて変動パターンを選択するように構成していた。これに対して、本構成例1では、特定の遊技状態（確変状態）が設定されている状態で実行される特別図柄変動回数（確変大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数）に応じて、選択される変動時間の選択割合や、選択される変動時間の長さを異ならせることができるよう普図変動パターン選択テーブルが構成されている。

30

40

#### 【2072】

つまり、上述した第7実施形態の普図変動パターン選択テーブル202fg（図172（b）参照）の構成に対して、遊技状態が設定されてからの特別図柄変動回数に対応させて異なる変動パターンが規定されている点で相違している。具体的には、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が1～2回の範囲では、変動時間が2秒の変動パターンが規定されており、3～50回の範囲では、上述した第7実施形態の普図変動パターン選択テーブル202fgと同様に変動時間が0.8秒の変動パターンが規定されている。

#### 【2073】

このように構成することで、確変状態が設定されてから特別図柄変動が2回実行されるまでの間、普通図柄変動として変動時間が2秒の変動パターンが選択されることになる。

50

よって、確変状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が2回実行されるまでの期間）は、当該所定期間外（特別図柄変動が2回実行された以降の期間）よりも、右第2入球口645へと球を入球させ易くすることができる。これにより、確変状態中の一部期間のみ第2特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。よって、確変状態中の一部期間のみ第2特別図柄抽選にて特定の小当たり（小当たりC）に当選し、予め定められた所定期間（確変回数50回）の経過を待たずして確変状態から、その確変状態よりも遊技者に有利となる潜確状態へと移行させ易くすることが可能となる。

#### 【2074】

なお、上述した構成例1では、確変状態が設定されてからの所定期間を、その所定期間以外の期間よりも遊技者に有利とするように選択され得る普通図柄の変動パターンを規定しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態が設定されてから特定期間経過した場合に、遊技者に有利となる普通図柄の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、確変状態を終了させること無く特定期間を経過させた場合に、特定期間内よりも遊技者に有利な遊技を実行させることができる。よって、遊技状態が可変されること無く長時間の遊技を実行している遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【2075】

また、上述した構成例1では、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じて異なる変動時間（変動パターン）を選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動回数に関わらず、変動時間が2秒の変動パターンと、変動時間が0.8秒の変動パターンとを選択可能に構成し、各変動パターンが選択される確率を、特別図柄変動回数に応じて異ならせるように構成し、具体的には、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が所定条件を満たしている場合（例えば、確変状態が設定されてから実行された特別図柄変動回数が2回以内の場合で、或いは、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が偶数の場合）のほうが、所定条件を満たしていない場合よりも遊技者に有利となる変動パターン（2秒の変動パターン）が選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、各変動パターンの選択割合を特別図柄の変動回数に応じて可変設定するだけで遊技者に有利な遊技が実行される期間を容易に設定することができる。

#### 【2076】

上述した構成例1では、確変状態が設定された場合に参照する普図変動パターン選択テーブルを1種類としているが、これに限ること無く、確変状態が設定される契機となる大当たり種別に応じて、異なるデータテーブルを参照して普通図柄の変動パターンを選択するように構成しても良く、この場合、大当たり遊技の終了後に同一の確変状態が設定される大当たり種別であっても、当選した大当たり種別に応じて、異なるデータテーブル（普図変動パターンテーブル）を参照して普通図柄変動の変動パターン（変動時間）を選択させることができる。この場合、大当たり種別に応じて、有利期間（他の期間よりも遊技者に有利な遊技（例えば、第2特別図柄抽選）が実行され易い期間）の長さや、有利期間が設定されるタイミングを異ならせるように構成すると良い。また、特定の有利大当たり種別が設定された場合は、確変状態の全期間が有利期間となるようにし、特定の不利大当たり種別が設定された場合は、確変状態の全期間に対して有利期間が設定されないように構成しても良い。

#### 【2077】

なお、上述したように特定の遊技状態（確変状態）が設定されている期間のうち、一部の期間において、他の期間よりも遊技者に有利な遊技を実行可能に構成した場合には、遊技者に対して、現在の遊技状態に加え、現在が有利期間（他の期間よりも遊技者に有利な遊技（例えば、第2特別図柄抽選）が実行され易い期間）であるかを遊技者に示唆（報知）するための期間示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、上述した第7実施形態において確変状態中に実行される山登り演出（図161（a）参照）中に、ウサギを模したキャラクタ811をパワーアップさせた表示態様に変更させ、主表示領域Dmに「

10

20

30

40

50

「パワフルゾーン突入」の文字を表示し、頂上に到達するまでの期間が短縮し得る演出を実行するように構成すると良い。

【2078】

このように構成することで、遊技者に対して、現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。よって、例えば、確変状態中に参照される普図変動パターンテーブルとして有利期間が異なる複数の普図変動パターンテーブルを複数用意しておき、確変大当たり当選時に設定された大当たり種別に基づいて、一の普図変動パターンテーブルを選択可能に構成した場合であっても、遊技者に対して有利期間を分かり易く報知することができる。なお、上述した期間示唆演出は、有利期間中のほうが有利期間外よりも実行され易くなるように構成されている全ての演出を対象とするものであり、遊技者に対して現在が有利期間であることを直接的に説明する演出以外の演出であっても、その演出が実行された時点で、現在が有利期間の可能性のほうが、有利期間外である可能性よりも高くなるため期間示唆演出に含まれる。よって、期間示唆演出は、その実行頻度が有利期間よりも低くなれば良く、有利期間外の期間（不利期間）にて実行されても良い。

10

【2079】

また、上述した期間示唆演出、即ち、現在が有利期間である可能性が高いことを遊技者に示唆するための演出に加え、今回の確変状態にて参照される普図変動パターンテーブルが、確変状態中に参照可能な複数の普図変動パターンテーブルのうち、有利期間が設定され易い普図変動パターンテーブルであることを示唆する状態示唆演出を実行するように構成しても良い。

20

【2080】

さらに、確変状態が設定されている場合において、右第2入球口645へと球が入球した場合に、球が右第2入球口645へと入球したことを報知するための報知演出の演出態様を、現在が有利期間であるか否かの判別結果に基づいて異ならせるように構成しても良く、例えば、有利期間中に右第2入球口645へと球が入球した場合には、入球頻度が高い状態（有利期間中）における球の入球であるため、遊技者を過剰に祝福する演出態様を設定すること無く報知演出を実行し、入球頻度が低い状態（不利期間中）で球が右第2入球口645へと入球した場合には、有利期間中に球が右第2入球口645へと入球した場合に設定され得る報知演出の演出態様よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定されるように構成すると良い。このように特定の入球口に対する入球のさせ易さを異ならせた複数の期間を設定可能に構成した場合に、設定されている期間に応じて報知演出の演出態様を可変させることにより、入球し難い期間中に球を特定の入球口に入球させることができた場合に特別な演出態様の報知演出を実行することができる。

30

【2081】

上述した構成例1では、所定条件（大当たり種別、遊技状態、特別図柄変動回数、変動種別カウンタCS3の値）に応じて普通図柄の変動時間を可変させることにより、特定流路（スルーゲート67を通過した球が流下する流路）を流下した球が右第2入球口645へと到達する割合を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、その当たり当選した普通図柄変動が停止表示されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間（普図確定期間）の長さを、当選した普図当たり種別、或いは、選択された普図変動パターンの種別に応じて異ならせても良い。即ち、普通図柄変動が開始されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間を、所定条件（大当たり種別、遊技状態、特別図柄変動回数、変動種別カウンタCS3の値、普図抽選結果等）に応じて可変させることができるように構成しても良い。

40

【2082】

< 構成例2：右電動役物の開放動作構成 >

上述した第7実施形態では、確変状態中に実行される普図当たり遊技における右電動役物164の開放動作パターンが1種類の例を示しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態中に実行される普図当たり遊技における右電動役物164の開放動作パターンを複数種類設定可能に構成し、設定された開放動作パターンに応じて、普図当たり遊技中

50

における右電動役物 1 6 4 が閉鎖状態（球が開閉蓋 1 6 4 r 1 を流下して右第 2 入球口 6 4 5 に）となる期間の長さを異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、確変状態中に実行される普図当たり遊技の当たり種別に応じて特定流路（スルーゲート 6 7 を通過した球が流下する流路）を流下した球が右第 2 入球口 6 4 5 へと到達する割合を可変させることができる。

#### 【2083】

さらに、例えば、普図当たり遊技の開放動作パターンとして、第 1 開放状態（球を右電動役物 1 6 4 へと入賞し易い状態）が 2 秒間、第 1 閉鎖状態（球を右電動役物 1 6 4 へと入賞し難い状態）が 5 秒間、第 2 開放状態が 0 . 5 秒間設定される開放動作パターンを設定し、普図当たり遊技中に球が右電動役物 1 6 4 へと 1 個入賞した場合に普図当たり遊技が終了するように構成しても良い。

#### 【2084】

このように構成することで、例えば、第 1 開放状態中に球を右電動役物 1 6 4 に入賞させてしまうと、その時点で普図当たり遊技が終了してしまうが、第 1 開放状態中に球を右電動役物 1 6 4 へと入賞させないように遊技を実行することで、普図当たり遊技中に球を右第 2 入球口 6 4 5 へと到達させ易くすることができる。また、この場合、第 1 開放状態の期間が経過した時点で普図当たり遊技が終了する開放動作パターンも設定可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して普図当たり遊技中に球を発射させるか（右打ち遊技を実行するか）否かを選択させる楽しさを提供することができる。

#### 【2085】

以上、説明をした第 7 実施形態、及び第 7 実施形態の別構成例では、上述した第 7 実施形態では、図 1 5 7 に示した通り、遊技盤 1 3 の右側領域にスルーゲート 6 7 を通過した球が流下し得る流路を形成し、その流路内に右電動役物 1 6 4 を配設するように構成し、さらに、右電動役物 1 6 4 が閉状態（球が右電動役物 1 6 4 内に入賞困難となる状態）の間は、右電動役物 1 6 4 の開閉蓋 1 6 4 r 1 上を球が流下するように流路（図 1 5 8 参照）を形成し、開閉蓋 1 6 4 r 1 上を流下した球が入球可能となる位置に右第 2 入球口 6 4 5 を配設するように構成していた。そして、右電動役物 1 6 4 の開放パターン（普図当たり遊技の開放動作パターン）に応じて、右側領域を流下する球、ひいては、スルーゲート 6 7 を通過した球が流下可能な流路（以下、特定流路と称す）を流下する球が、右電動役物 1 6 4 へと入賞する割合（右電動役物 1 6 4 内に設けられた右第 1 入球口 1 6 4 r（第 1 特別図柄抽選の抽選契機となる始動口）へと入球する割合）と、右第 2 入球口 6 4 5 へと入球する割合（第 2 特別図柄抽選の抽選契機となる始動口へと入球する割合）と、を可変させることができるように構成し、確変状態中においては、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選のほうが遊技者に有利となるように構成していた。つまり、特定流路の上流側に設けられた始動口のほうが下流側に設けられた始動口よりも遊技者に不利な抽選が実行されるように構成し、上流側に設けられた始動口への球の入賞割合を可変させることにより遊技者に有利となる抽選が実行される下流側の始動口への球の入賞割合を可変させるように構成していたが、これに限ること無く、例えば、特定領域の上流側に設けられた始動口に球が入球したほうが、下流側に設けられた始動口に球が入球するよりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成しても良い。

#### 【2086】

また、上述した第 7 実施形態では、遊技者に最も有利となる潜確状態がどの契機で設定されたとしても、具体的には、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選し、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定された場合、或いは、確変状態中に所定の移行条件（例えば、確変回数 5 0 回）が成立し潜確状態が設定された場合でも、潜確状態が設定される時点において、第 1 特別図柄の保留記憶（特図 1 保留）が所定個数（例えば 4 個）確保されている状態となり易くするために、大当たり遊技中、或いは確変状態中に実行される右打ち遊技において特図 1 保留を獲得できるように構成していた。具体的には、確変状態中は第 1 特別図柄変動が実行され、大当たり遊技中は第 1 特別図柄変動が実行されないため、潜確大当たりに当選したことを契機に潜確状態が設定される

場合のほうが、確変状態を経由して潜確状態が設定される場合よりも、特図 1 保留数が上限値（４）の状態では潜確状態が実行され易くなる。

【 2 0 8 7 】

また、潜確状態が設定されると、特図 1 保留の数に応じて有利度合いの異なる（変動時間の異なる）遊技（第 2 特別図柄抽選）を実行するように構成し、特図 1 保留数が少ない方が、特図 1 保留数が多い場合よりも遊技者に有利な遊技が実行されるように構成していた。

【 2 0 8 8 】

つまり、確変状態中に確変回数（確変状態中に実行される特別図柄変動回数）が 50 回に到達した場合には、確変回数 50 回に到達するまでに実行された右打ち遊技によって、特図 1 保留数が高確率で上限（４個）となるよう構成していた。さらに、上述した第 7 実施形態では、確変状態中に第 2 特別図柄抽選で小当たり C に当選した場合には、確変回数が 50 回に到達するよりも前に確変状態を潜確状態へと移行させることができるように構成していた。よって、例えば、確変状態が設定された直後に小当たり C に当選し、潜確状態に移行した場合は、他の移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定された場合に比べて、潜確状態が設定される前における右打ち遊技の実行期間が短くなることから、潜確状態が設定された時点における特図 1 保留数を少なくし易くすることができる。よって、上述した他の移行条件（確変回数 50 回到達時に成立する移行条件）よりも遊技者に有利な移行条件とすることができる。

【 2 0 8 9 】

このように、特定の遊技状態（例えば、潜確状態）を設定するために複数の移行条件（大当たり、確変回数 50 回、小当たり C 当選）を予め設定しておき、成立した移行条件の種別に応じて特定の遊技状態が設定されてからの有利度合いを可変可能に構成することにより、遊技者に対して設定される遊技状態だけでは無く、成立する移行条件に対しても興味を持たせることができる。さらに、同一の遊技状態（例えば、確変状態）が設定している状態で特定の遊技状態（例えば、潜確状態）を設定するために複数の移行条件（確変回数 50 回、小当たり C 当選）として大当たりを介すること無く成立し得る移行条件を予め設定しておき、成立した移行条件の種別に応じて特定の遊技状態が設定されてからの有利度合いを可変可能に構成しているため、遊技者に対して大当たり当選することを目指す遊技と、有利な移行条件を成立させることを目指す遊技と、を並行して行わせることができる。さらに、予め設定されている特定の移行条件（小当たり C 当選）は、成立するタイミングに応じて潜確状態設定後の有利度合いが可変され易くなるように構成しているため、具体的には、特図 1 保留数が少ない状態で移行条件が成立した場合は、潜確状態設定後に有利な遊技（スーパー R U S H）が実行され易くなるように構成しているため、遊技者に対してどのタイミングで移行条件が成立するのかを期待を持たせながら遊技を行わせることができる。また、特定の移行条件（小当たり C 当選）は、特図 1 保留数に関わらず成立し得るものであるため、遊技者に対して常に特定の移行条件が成立することを期待させることができる。

【 2 0 9 0 】

上述した第 7 実施形態では、潜確状態へと移行させる複数の移行条件のうち、小当たり C 当選により成立する移行条件が遊技者に最も有利となり得るように構成しているが、これに限ること無く、確変回数 50 回に到達した場合のほうが、遊技者に有利となるように構成しても良い。この場合、例えば、確変状態のほうが潜確状態よりも遊技者に有利となるように構成したり、特図 1 保留球数が多い状態で潜確状態が設定されたほうが、少ない状態で潜確状態が設定されるよりも遊技者に有利な遊技が実行されるように構成したりすれば良い。

【 2 0 9 1 】

また、図 1 6 1（a）及び（b）を参照して示した確変状態中に実行される演出（山登り演出）として、移行条件が成立した場合に実行される演出の演出態様を、その時点における特図 1 保留球数に応じて可変させても良く、例えば、潜確状態設定後に有利な遊技を

実行させるための実行条件が成立している場合（例えば、特図 1 保留球数が 1 個の状態に移行条件が成立している場合）は、成立していない場合よりも豪華な頂上（例えば、頂上が花畑になっている演出態様）に到達する演出を実行し、遊技者に対して有利な状態で移行条件が成立したことを報知するように構成しても良い。また、小当たり C に当選した時点（小当たり C 当選した第 2 特別図柄変動が開始された時点）や、確変回数 50 回に到達することが確定した時点（特図 1 保留を先読みし、確変回数 50 回に到達するまでに大当たり当選しないことが確定した時点）で、右打ち遊技を中断させることを促す演出を実行しても良い。これにより、無駄に特図 1 保留が増加してしまうことを抑制することができる。

#### 【2092】

さらに、上述した第 7 実施形態では、潜確状態が設定された状態で、長時間変動の第 1 特別図柄変動（10 分変動）が複数回実行されるまで遊技を中断することで、強制的に有利な遊技状態で遊技を行うことが可能なものであったが、これに対して、潜確状態中に長時間の間遊技を中断することで遊技者に最も不利な遊技が実行されるようにペナルティを設けると良い。具体的には、普通図柄の保留記憶数（普図保留数）に応じて、選択される普図変動パターンを異ならせるように構成し、普通図柄の保留記憶数が 0 の場合に選択される普図変動パターンが、普通図柄の保留記憶数が 0 よりも多い場合（例えば、3）の場合に選択される普図変動パターンよりも遊技者に不利となるように構成すると良い。より具体的には、長時間の変動時間が設定される普図変動パターンが選択され易くなるように構成すれば良い。

#### 【2093】

このように構成することで、潜確状態中に長時間遊技を中断させたことにより、普図保留数を 0 にした場合には、特図 1 保留が 0 から増加させ難い不利状況で遊技者に遊技を行わせることができる。また、これに限ること無く、例えば、普図保留数と特図 1 保留球数とに基づいて普図変動パターンを選択可能に構成しても良く、例えば、普図保留数が 0 で、特図保留数が 1 個或いは 2 個の場合は、普通図柄の変動時間として特図 1 保留球数が 3 個以上になり易くなるように短い変動時間が設定され易くし、普図保留数が 0 で、特図保留数が 0 個の場合は、新たに特図 1 保留を獲得し難くするために、長い変動時間が設定されるように構成すると良い。

#### 【2094】

さらに、普通図柄の保留記憶数に応じて、普図変動パターンを異ならせる構成を、以下の構成を有するパチンコ機 10 に適用しても良い。具体的には、パチンコ機 10 の遊技盤 13 の構成として、図 157 に示した第 7 実施形態のパチンコ機 10 の遊技盤 13 に対して、左側領域にもスルーゲート 67 を設け、左打ち遊技（左側領域に球を流下させる遊技）と、右打ち遊技（右側領域に球を流下させる遊技）との何れの遊技を行ったとしても球を入賞させることができる位置（例えば、第 1 入球口 64 の下方位置）に大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置 650 を配設する点で異ならせた遊技盤 13 の構成とし、大当たり遊技中に左打ち遊技と、右打ち遊技とを遊技者に選択させることができるように構成する。そして、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、発射した球がスルーゲート 67 を通過する割合を異ならせる。これにより、大当たり遊技中に何れの遊技を行うかによって、大当たり遊技終了時に獲得している普通図柄の保留記憶数（普図保留数）を異ならせることができる。そして、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、普図保留数が多いほうが少ない場合よりも有利となる第 1 遊技状態と、普図保留数が多い方が少ない場合よりも不利となる第 2 遊技状態と、を設定可能に構成する。

#### 【2095】

このように構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測しながら大当たり遊技中の遊技方法を選択させる楽しさを提供することができる。

#### 【2096】

< 第 7 実施形態の変形例 >

次に、図 193 から図 200 を参照して、上述した第 7 実施形態の変形例について説明をする。上述した第 7 実施形態では、第 1 特別図柄の抽選（特図 1 抽選）と、第 2 特別図柄の抽選（特図 2 抽選）と、を重複して実行可能な遊技機（所謂、同時変動仕様）において、特定の遊技状態（例えば、潜確状態）が設定された場合に、第 1 特別図柄変動の変動時間として長時間（例えば、10 分）の変動パターンが、第 2 特別図柄変動の変動時間として短時間（例えば、1 秒）の変動パターンが設定されるように構成し、更に、特図 2 抽選にて小当たり当選し得るように構成していた。

【2097】

このように構成することで、潜確状態中は特図 1 抽選の実行回数よりも特図 2 抽選の実行回数を多くすることが可能となり、特図 2 抽選の抽選結果に基づいて実行される小当たり遊技を頻発させることで遊技者に有利な遊技を提供可能とするものであった。

10

【2098】

これに対して本第 7 実施形態の変形例では、上述した第 7 実施形態と同様に第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選と、を重複して実行可能な遊技機（所謂、同時変動仕様）において、特定の遊技状態（例えば、確変状態）が設定された場合に、一方の特別図柄（例えば、第 1 特別図柄）の変動時間が長くなる（例えば、10 分）ように構成し、他方の特別図柄（例えば、第 2 特別図柄）の変動時間が短くなる（例えば、1 秒）ように構成することで、他方の特別図柄抽選を優先的に実行されるものがある。

【2099】

そして、他方の特別図柄抽選（例えば、第 2 特別図柄）の抽選が、一方の特別図柄抽選（例えば、第 1 特別図柄）の抽選よりも有利となるように（例えば、第 2 特別図柄抽選のほうが第 1 特別図柄抽選よりも小当たり当選し易くなる、或いは、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の内容）構成し、特定の遊技状態（例えば、確変状態）中に遊技者に有利な遊技が行われ易くするものがある。

20

【2100】

上述した遊技機では、少なくとも、確変状態が設定されている期間中は第 1 特別図柄抽選が遊技者に不利となる不利抽選となり、第 2 特別図柄抽選が遊技者に有利となる有利抽選となる。さらに、上述した遊技機では、特定の遊技状態（例えば、確変状態）を終了させるための終了条件の少なくとも 1 つに、一方の特別図柄抽選（例えば、第 1 特別図柄抽選）の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、外れ当選又は大当たり当選）となった場合に成立する終了条件を設定し、不利特別図柄抽選により終了条件が成立するまでに、有利特別図柄抽選を数多く実行させる遊技性を提供することで、遊技の興趣を向上させるものがある。

30

【2101】

しかしながら、上述した遊技機では、遊技者に有利な有利遊技状態となる特定の遊技状態（例えば、確変状態）が設定された場合において、その有利遊技状態が継続する期間が、第 1 特別図柄抽選の結果によってのみ設定されてしまうため、遊技者に対して有利遊技状態が長く継続することを期待しながら意欲的に遊技を行わせることが出来ないという問題があった。具体的には、第 1 特別図柄抽選の結果が有利遊技状態を終了させる抽選結果（例えば、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり当選）である場合は、その抽選結果を示すための特別図柄が停止表示されるまでの期間（抽選結果に基づく大当たり遊技が開始されるまでの期間）が、有利遊技状態が継続する期間となり、有利遊技状態が継続する期間が一旦設定されてしまうと、その期間を可変（破棄）することが出来ないという問題があった。

40

【2102】

これに対して、本第 7 実施形態では、有利遊技状態中において主として実行される有利特別図柄抽選（第 2 特別図柄抽選）にて小当たり当選した場合に、実行中の不利特別図柄変動（第 1 特別図柄変動）を破棄し得るように構成している。即ち、実行中の不利特別図柄変動の結果が、有利遊技状態を終了させる結果（例えば、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり当選を示す結果）である場合には、その抽選結果を破棄するこ

50



とで、有利遊技状態を延長（継続）させることが可能に構成している。また、実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄した場合には、その破棄された不利特別図柄変動によって不利特別図柄変動の回数が更新（加算）されないように構成しているため、有利遊技状態を終了させるための終了条件として、有利遊技状態中における不利特別図柄変動の回数が所定回数（例えば、２回）に到達した場合に成立する変動回数終了条件を設定している場合においても、有利遊技状態を延長（継続）させることが可能に構成している。

#### 【２１０３】

このように構成することで、有利遊技状態が継続する期間を、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選結果に基づいて可変させることができるため、有利遊技状態中の遊技を行う遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

10

#### 【２１０４】

さらに、本変形例では、有利遊技状態（確変状態）にて有利特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、上述した実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄する小当たり種別（小当たりＢ）と、実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄した上で、有利遊技状態を終了させる小当たり種別（小当たりＣ）と、を少なくとも設定可能に構成している。

#### 【２１０５】

つまり、本変形例では、有利遊技状態を終了させるための終了条件として、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選結果に基づいて成立する終了条件を設定するように構成している。このように有利遊技状態を終了させるための終了条件を複数設けることにより、遊技者に対して有利遊技状態が継続する期間の長さを予測させ難くすることができる。

20

#### 【２１０６】

また、有利遊技状態中における有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選結果に基づいて成立し得る終了条件を設定しているため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。加えて、上述した通り、有利特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に、設定される小当たり種別によって、有利遊技状態が継続する期間を、短くしたり、長くしたりすることができるため、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選で小当たり当選した場合に、その後の遊技内容を遊技者に注視させることができる。

#### 【２１０７】

30

さらに、本変形例では、上述した第７実施形態と同様に、不利特別図柄（第１特別図柄）の保留球数（特別図柄の保留球数、有利特別図柄の保留球数との合算数）に応じて、有利特別図柄（第２特別図柄）変動の変動時間を可変設定可能に構成しており、具体的には、不利特別図柄（第１特別図柄）の保留球数（不利特別図柄の保留球数、有利特別図柄の保留球数との合算数）が少ないほど、有利遊技状態（確変状態中）中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短時間の変動時間が設定され易くなるように構成している。

#### 【２１０８】

これにより、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選で小当たり当選し、実行中の不利特別図柄変動を破棄させることで、有利遊技状態における第２特別図柄の抽選回数を増加させることができる。

40

#### 【２１０９】

さらに、上述した第７実施形態では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定された場合には、次に特別図柄抽選によって大当たり当選するまでの間、特別図柄の高確率状態が継続するように構成し、普通図柄の確率状態は、所定の移行条件（特定の小当たり当選、或いは、所定回数の特別図柄抽選の実行）が成立した場合に高確率状態から低確率状態へと移行するように構成していた。このように構成されたパチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態が一度設定されると、次の大当たり当選まで特別図柄抽選における大当たり当選確率を高めることができるため遊技者に安心して遊技を行わせることができるものであったが、一方で、特別図柄の高確率状態が設定されてしまうと、大当たり当選するまで特別図柄の高確率状態が終了することが無いと、特別図柄の高確率状態中にお

50

いて遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【2110】

これに対して、本変形例では、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行する条件を追加し、特別図柄抽選で大当たり当選しない場合であっても、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行し得るように構成している。これにより、特別図柄の高確率状態が設定された場合であっても、大当たり当選すること無く特別図柄の高確率状態が終了する場合があるため、特別図柄の高確率状態中を遊技している遊技者に対して緊張感を持たせた遊技を行わせることができる。

【2111】

加えて、本変形例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された場合に、第1移行条件が成立すると特別図柄の低確率状態が設定され、第2移行条件が成立すると普通図柄の低確率状態が設定されるように構成し、第1移行条件が第2移行条件よりも先に成立した場合は、確変状態から時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へと移行し、第2移行条件が第1移行条件よりも先に成立した場合は、確変状態から潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行するように構成している。そして、両方の移行条件が成立した場合に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されるように構成している。

【2112】

つまり、確変状態中に成立し得る第1移行条件と、第2移行条件と、の成立順序によって異なる過程を経て、最終的に通常状態へと移行するように構成している。このように構成することで、確変状態中を遊技している遊技者に対して、確変状態がいつ終了するのかだけでは無く、確変状態からどの遊技状態へと移行するのかについても興味を持たせることができる。

【2113】

さらに、上述した第7実施形態のパチンコ機10は、潜確状態が設定されている間は、第1特別図柄変動の変動時間として長時間（例えば10分）の変動パターンが設定され、通常状態が設定されている間は、第2特別図柄変動の変動時間として長時間（例えば、10分）の変動パターンが設定されるように構成しており、本変形例のように特別図柄抽選で大当たり当選しない場合であっても成立し得る第1移行条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が50回）を設定した場合には、第1移行条件が成立したことに基づいて設定される通常状態中に、第1特別図柄変動と第2特別図柄変動とが共に長時間（例えば、10分）変動してしまう虞があり、遊技者に対して円滑に遊技を行わせることが出来ないという問題があった。

【2114】

これに対して、本変形例では、一方の特別図柄変動（例えば、第1特別図柄変動）の変動パターンとして長時間変動が設定される遊技状態（例えば、確変状態）から、他方の特別図柄変動（例えば、第2特別図柄変動）の変動パターンとして長時間変動が設定される遊技状態（例えば、通常状態）へと、特別図柄の大当たり当選を介さずに直接移行することが無いように構成し、第1特別図柄変動と第2特別図柄変動とが共に長時間（例えば、10分）変動してしまう事態が発生し難くなるように構成している。これにより、遊技者に対して円滑に遊技を行わせることができる。

【2115】

まず、図193に基づいて、本変形例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成について説明をする。図193は第7実施形態の変形例におけるパチンコ機10の遊技盤13を模式的に示した正面図である。本変形例のパチンコ機10は、上述した第7実施形態のパチンコ機10（図157参照）に対して、遊技盤13に形成される遊技領域のうち、右側領域（可変表示ユニット80の右側に形成される領域）の構成の一部が相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【2116】

図 1 9 3 に示した通り、本変形例では、右側領域の上流側に振分部材 7 0 0 を設け、右打ち遊技によって発射された球が振分部材 7 0 0 の左側に形成される左側流路 7 0 1 と、右側流路 7 0 2 とに交互に振り分けられるように構成している。

【 2 1 1 7 】

左側流路 7 0 1 の上流側には、左側流路 7 0 1 の流下面を形成する可動蓋 1 5 0 0 が設けられており、パチンコ機 1 0 に電源が投入されると、図示しない可動制御手段によって一定の開閉動作が実行されるように構成されており、可動蓋 1 5 0 0 の下方に配設された右側第 1 入球口 6 4 b に球が入球可能な開放状態と、入球困難（不可能）な閉鎖状態とに、位置するように開閉動作が実行されるように構成している。

【 2 1 1 8 】

具体的には、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 5 5 参照）にて 4 ミリ秒毎に実行される処理として、可動蓋開閉処理を設け、可動蓋開閉処理によって、0 . 1 秒の開放期間と、平均 0 . 8 秒の閉鎖期間とを予め定められたシナリオに沿って繰り返す開閉動作が実行される。このように開閉制御される右側第 1 入球口 6 4 b は、第 1 入球口 6 4 よりも球が入球し難くなるように構成されている。

【 2 1 1 9 】

そして、左側流路 7 0 1 を流下し、可動蓋 1 5 0 0 上を流下した球（閉鎖状態に位置する可動蓋 1 5 0 0 上に形成された流路を流下した球）は、左側流路 7 0 1 の屈曲部を流下し、左側流路 7 0 1 の流下端部が臨む位置に植設された釘により電動役物 6 4 0 a に向けて流下する。

【 2 1 2 0 】

一方、振分装置 7 0 0 により右側流路 7 0 2 には屈曲部が形成されており、その屈曲部の流下面の一部となるように、小当たり用アタッカ（可変入球手段）3 6 5 0 が配設されている。この小当たり用アタッカ 3 6 5 0 は、第 2 特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に開閉制御される開閉蓋 3 6 5 0 a と、開閉蓋 3 6 5 0 a が開放状態である場合に流入した球が流下する流路と、その流路を流下した球が入球する小当たり用入賞口 3 6 5 3 とから構成されている。なお、小当たり遊技中における開閉蓋 3 6 5 0 a の開閉制御内容については、上述した第 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 5 5 参照）にて実行される役物当たり制御処理の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【 2 1 2 1 】

ここで、常時可動部材 1 5 0 0 の動作について詳細に説明をする。この常時可動弁 1 5 0 0 は、パチンコ機 1 0 に電源が投入されたことに基づいて、予め定められたタイミングで開放位置（開放状態）と閉鎖位置（閉鎖状態）とに可変されるように構成されている。具体的には、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 5 5 参照）において 4 ミリ秒毎に実行される可動部材駆動処理（図示せず）において、ROM 2 0 3 に格納されている可動シナリオに基づいて動作制御されている。この可動シナリオは、常時可動部材 1 5 0 0 を 0 . 1 秒間開放させ、その後 0 . 8 秒間閉鎖させる動作を繰り返し実行するものである。

【 2 1 2 2 】

つまり、本変形例の遊技盤 1 3 では、右打ち遊技にて発射された球が、1 . 2 秒間隔で第 1 流路 7 0 1 に流入し、常時可動部材 1 5 0 0 が配設されている転動面を転動しながら下流方向へと流下していく。この球が第 1 流路 7 0 1 に流入し、常時可動部材 1 5 0 0 上を転動（または、常時可動部材上に落下）するタイミングと、常時可動弁 1 5 0 0 が開放状態となるタイミングとが合致した場合に球が開放状態の常時可動部材 1 5 0 0 を通過して、右第 1 入球口 6 4 b に入球することになる。

【 2 1 2 3 】

常時可動部材 1 5 0 0 上を転動（または、常時可動部材上に落下）するタイミングは、1 . 2 秒間隔であり、常時可動弁 1 5 0 0 が開放状態となるタイミングとは、0 . 9 秒中の 0 . 1 秒であるため、両者が合致するタイミングは約 1 5 . 6 秒に一回となる。即ち、右打ち遊技を連続して実行した場合には、1 分間に約 4 発の球が右第 1 入球口 6 4 b に入

10

20

30

40

50

球することになる。

【2124】

つまり、大当たり遊技中や時短遊技中といった、右打ち遊技が継続的に実行される遊技状態においては、定期的に右第1入球口64bに球が入球することになるため、大当たり遊技が終了して確変状態が設定された場合に、第1特別図柄の保留(特図1保留)が無い状態が発生することを防止することができる。また、常時可動弁1500が1回に開放する期間として、遊技者が狙い打ちすることが困難な期間(0.1秒)が設定されているため、遊技状態が通常状態において、第1入球口64を狙う左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に不利とすることができる。

【2125】

具体的に説明をすると、遊技状態が通常状態の場合において、左打ち遊技を行うと、発射された250発の球のうち、第1入球口64に約15発が入球するように設計されており、球が入球した場合は5発の賞球が払い出される。また、一般入球口63に約5発が入球するように設計されており、球が入球した場合5個の賞球が払い出される。よって、左打ち遊技では、250発の球を発射した場合に、払い出される賞球を再度発射させることも考慮すると、約20個の球を第1入球口64に入球させることが可能となる。

【2126】

一方、遊技状態が通常状態の場合において、右打ち遊技を行った場合は、発射された250個の球のうち、右第1入球口64bに約9発が入球するように設計されており、球が入球した場合は2発の賞球が払い出される。また、右側領域には一般入球口63が設けられていない。よって右打ち遊技では、250発の球を発射した場合に、払い出される賞球を再度発射されることを考慮したとしても、約10個の球を右第1入球口64bに入球させることしかできない。従って、遊技状態が通常状態の場合において、遊技者が右打ち遊技を行うことを抑制することができる。

【2127】

なお、本実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が通過する遊技領域(右側領域)に一般入賞口63を設けていないが、遊技状態が通常状態において、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利とならない程度の設計思想の基、一般入賞口63を配設してもよい。これにより、時短状態中や大当たり状態中の右打ち遊技において、賞球として払い出される球数を増加させることができる。

【2128】

さらに、右打ち遊技によって発射された球が可動蓋1500に到達するまでの経路に、球の流下を遅らせる遅延手段として振分部材700を設けているため、右打ち遊技によって発射された球が可動蓋1500に到達するタイミングを予測させ難くすることができる。なお、本変形例では、球の流下を遅らせる(球の流下挙動を異ならせる)ための目的と、右打ち遊技によって発射された球を複数の流路へと振り分けるための目的と、を兼ねて振分部材700を設けているが、これに限ること無く、個々の目的に対してそれぞれ別の構成を用いても良いし、振分部材700によって第1流路701へと振り分けられた球に対して、その球の流下期間(可動蓋1500へと到達するまでの流下期間)を異ならせるための遅延手段(例えば、流下面の摩擦係数を他の流下面と異ならせた流路や、球の流下方向が途中で分岐し、何れに分岐された場合であっても最終的に可動蓋1500へと到達する流路)を設けても良い。

【2129】

次に、第1流路701、及び第2流路702を流下した球が到達する電動役物640aについて説明をする。図193に示した通り、電動役物640aは第1流路701を流下した球、及び、第2流路702を流下した球の何れもが到達し得る領域に設けられ、普通図柄抽選にて当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技によって、電動役物640aに到達した球を第2入球口640に向けて流下させることが可能な誘導状態(突出状態)と、電動役物640aに到達した球を受け入れることができない解除状態(埋設状態)と、に変えられる。

10

20

30

40

50

## 【 2 1 3 0 】

さらに、上述した普図当たり遊技として実行される電動役物 6 4 0 a の可変態様（開閉制御内容）は、設定されている普通図柄の確率状態に応じて異ならせており、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）では、電動役物 6 4 0 a に到達した球が第 2 入球口 6 4 0 へと到達するのに十分な時間（例えば、3 秒）、電動役物 6 4 0 a が誘導状態となるように開閉制御され、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、潜確状態）では、電動役物 6 4 0 a に到達した球が第 2 入球口 6 4 0 へと到達し得ない時間（例えば、0 . 1 秒）、電動役物 6 4 0 a が誘導状態となるように開閉制御される。

## 【 2 1 3 1 】

このように構成することにより、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（例えば、通常状態、潜確状態）中は、右打ち遊技よりも左打ち遊技が有利者に有利な有利遊技とし、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態（例えば、確変状態、時短状態）中は、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な有利遊技とすることができる。

## 【 2 1 3 2 】

最後に、電動役物 6 4 0 a を通過した球（第 1 流路 7 0 1 を流下した球、及び第 2 流路 7 0 2 を流下した球）は、V 入賞装置 2 6 5 0 へと到達する。この V 入賞装置 2 6 5 0 は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技によって開閉制御されるものであり、大当たり遊技中に V 入賞装置 2 6 5 0 へと入賞した球が特定ゲートをくぐることによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。

## 【 2 1 3 3 】

次に、V 入賞装置 2 6 5 0 の内部構造について、図 1 9 4 ~ 図 1 9 6 を参照して説明をする。まず、図 1 9 4 を参照して V 入賞装置 2 6 5 0 の構造について詳細に説明をする。図 1 9 4 は、この V 入賞装置 2 6 5 0 の分解斜視図である。

## 【 2 1 3 4 】

V 入賞装置 2 6 5 0 は、図 1 9 4 に示すように、遊技盤 1 3 の前面側に突出して配置される開口部形成部材 2 6 5 0 b、その開口部形成部材 2 6 5 0 b の背面側に組み合わされて、V 入賞装置 2 6 5 0 を遊技盤 1 3 にビス留めするためのベース部材 2 6 5 0 c と、そのベース部材 2 6 5 0 c の背面側に配置されてベース部材 2 6 5 0 c の背面側よりパチンコ機 1 0 の前面側に対して LED を点灯させるための LED が複数配置された LED 基板 2 6 5 0 d と、その LED 基板 2 6 5 0 d をベース部材 2 6 5 0 c と挟持する裏カバー体 2 6 5 0 e と、開口部形成部材 2 6 5 0 b に形成されている大当たり用入賞口（大当たり入賞口）2 6 5 0 a を開閉するための開閉扉 2 6 5 0 f 1 を有した開閉ユニット 2 6 5 0 f と、裏カバー体 2 6 5 0 e の背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体 2 6 5 0 g と、裏カバー体 2 6 5 0 e と流路カバー体 2 6 5 0 g とで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材 2 6 5 0 h と、その切替部材 2 6 5 0 h と係止されるリンク部材 2 6 5 0 i と、流路カバー体 2 6 5 0 g の背面側に配置される背面カバー体 2 6 5 0 j と、その背面カバー体 2 6 5 0 j の背面側に固定されて、リンク部材 2 6 5 0 i を作動させる流路ソレノイド 2 6 5 0 k と、その流路ソレノイド 2 6 5 0 k を背面側から覆って背面カバー体 2 6 5 0 j にビスにより固定するための固定用カバー体 2 6 5 0 m とで構成されている。

## 【 2 1 3 5 】

図 1 9 5 は、V 入賞装置 2 6 5 0 の断面図である。図 1 9 5 ( c ) は V 入賞装置 2 6 5 0 の上面図であり、図 1 9 5 ( b ) は、V 入賞装置 2 6 5 0 の L b - L b 断面図である。図 1 9 5 ( b ) に示すように、V 入賞装置 2 6 5 0 には、遊技球が入球可能な開口部である大当たり用入賞口（大当たり入賞口）2 6 5 0 a が形成されている。大当たり用入賞口（大当たり入賞口）2 6 5 0 a は、パチンコ機 1 0 の上方を略長形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図 1 9 5 ( b ) の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁

10

20

30

40

50

気センサ（球検知スイッチ）2650c1で構成された検出口2650a1が配置されている。この検出口2650a1を通過した遊技球は、図195（b）で示す裏カバー体2650eの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。

【2136】

なお、図195（b）に示すように大当たり用入賞口（大当たり入賞口）2650aの開口は、遊技盤13側より出沒可能なシャッター機構で構成された開閉扉2650f1により球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに変えられる。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉2650f1によって覆われ、開閉扉の上部を球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉2650f1は、ベース部材2650cの内側（遊技盤13の内部）に退避されることにより大当たり用入賞口（大当たり入賞口）2650a内から退避されるように構成されている。

10

【2137】

また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をV入賞装置2650の開口として構成することができるので、より多くの遊技球を効率よく大当たり用入賞口（大当たり入賞口）2650a内に入賞させることができる。よって、大当たり遊技中に球を確実にV入賞装置2650に入賞させることができ、遊技の効率化を図ることができる。

【2138】

図195（a）は、図195（b）に示すLa-La断面図である。図195（a）に示すように検出口2650a1を有する磁気センサ2650c1は、裏カバー体2650eの振り分け流路側へと検出口2650a1が傾くようにベース部材2650cに固定されている。

20

【2139】

次に、図196を参照して、裏カバー体2650eの振り分け流路に誘導された球が後述する通常排出流路2650e1と特別排出流路2650e2とに振り分けられる構成について説明する。

【2140】

図196（a）は、球が特別排流路2650e2に振り分けられるように切替部材2650hが作動された状態を示す裏カバー体2650eの背面図である。図196（a）に示すように、切替部材2650hは、リンク部材2650iの突部が挿入される係止穴2650h1と球を誘導する誘導片2650h2とを有しており、流路カバー体2650gに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体2650gには、この誘導片2650h2を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体2650gの背面側より振り分け流路内に誘導片2650hを回動可能に配置することが可能に構成されている。

30

【2141】

図196（a）に示すように、検出口2650a1より振り分け流路内に誘導された球は、左斜め下方に配置された誘導片2650h2の上面に誘導されて特別排出流路（特定ゲート）2650e2に誘導される。特別排出流路（特定ゲート）2650e2は、流入した球が特定領域（検知スイッチ）2650e3を通過するVルートをもつように構成されており、特別排出流路（特定ゲート）2650e2に流入した球の通過を検出可能な検知スイッチ2650e3に検出され、その後、アウト球としてパチンコ機10外へ排出される。

40

【2142】

ここで、詳細については後述するが、本実施形態におけるパチンコ機10では、大当たり遊技中に上記した検知スイッチ2650e3が球を検知した場合、即ち、Vルートを球が通過することにより、特別図柄の高確率状態が設定されるように構成されている。つまり、特定領域（検知スイッチ）2650e3は、特別図柄の高確率状態を設定させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材2650hは、大当たり遊技中にV入賞装置2650に入賞した球の流路として、特定領域（検知スイッチ）2650e3を通過

50

可能な流路（特別排出流路（特定ゲート）2650e2）、或いは特定領域（検知スイッチ）2650e3を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路2650e1）の何れかの流路を設定するためのものであって、流路ソレノイド2650kをオンに設定することでV入賞装置2650に入賞した球が特別排出流路2650e2を流下するように流路を切り替える（図196（a）参照）ように構成している。

#### 【2143】

次に、図198を参照して、本変形例における遊技状態の移行内容について説明をする。図198は、第7実施形態の変形例における遊技状態の移行内容を模式的に示した遷移図である。本変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が1/200に設定されており、通常状態が設定されている状態では、左打ち遊技によって第1入球口64に球を入球させることにより第1特別図柄の抽選を実行させる遊技が行われる。第1特別図柄抽選（特図1抽選）で大当たり当選した場合は、大当たり種別として40%の割合で大当たりAが設定され、60%の割合で大当たりBが設定されるように構成している。そして、第2特別図柄抽選（特図2抽選）で大当たり当選した場合は、大当たり種別として100%の割合で大当たりCが設定されるように構成している。

10

#### 【2144】

大当たり種別として大当たりAが設定された場合は、上述した第7実施形態の大当たりA7（図169参照）と同一の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される。大当たりBが設定された場合は、上述した第7実施形態の大当たりB7（図169参照）と同一の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される。本変形例では、確変状態が設定される場合に、特別図柄の高確率状態（特図高確率）の終了条件（第1移行条件）として、特別図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（ST回数）50回が設定され、普通図柄の高確率状態（普図高確率）の終了条件（第2移行条件）として、普通図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（時短回数）70回（第2移行条件A）、或いは、特図1抽選回数2回（第2移行条件B）が設定されるように構成している。

20

#### 【2145】

大当たり遊技が実行されると、右打ち遊技が行われる。図193を参照して上述した通り、大当たり遊技中に右打ち遊技を実行することにより、大当たり遊技終了後には、第1特別図柄の保留球数（特図1保留球数）が上限（4）に到達し易くすることができる。確変状態中は、右打ち遊技により特図2抽選を実行させる遊技が行われる。本変形例では、遊技者に最も有利となる遊技状態が確変状態となるように、特図1抽選よりも特図2抽選が遊技者に有利な抽選を実行するように構成し、且つ、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に特図2抽選が実行され易くなるように構成している点で上述した第7実施形態と相違している。

30

#### 【2146】

具体的には、特図1抽選よりも特図2抽選のほうが小当たり当選し易く構成しており、特図2抽選で小当たり当選する確率が1/20に設定している。さらに、特図1抽選で大当たり当選する場合よりも、特図2抽選で大当たり当選する場合のほうが、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定され易くなるように構成している。また、上述した第7実施形態において潜確状態中の変動パターンを選択する際に参照された潜確用7テーブル203fe3を、普通図柄の高確率状態中の変動パターンを選択する際に参照し、第7実施形態において普通図柄の高確率状態中の変動パターンを選択する際に参照された確変用7テーブル202fe2を、潜確状態中の変動パターンを選択する際に参照するように構成している。

40

#### 【2147】

このように構成された本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態、及び時短状態において特図2抽選が主に実行される右打ち遊技が行われ、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態、及び潜確状態において特図1抽選が主に実行される左打ち遊技が行われる。

50

## 【 2 1 4 8 】

次に、確変状態中における遊技結果と、遊技状態の移行内容との関係について説明をする。上述した通り、本変形例では、成立した場合に確変状態から時短状態へと移行する第1移行条件と、成立した場合に確変状態から潜確状態へと移行する第2移行条件と、が設定されている。具体的には、第1移行条件として、特別図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（ST回数）50回が設定され、第2移行条件として、普通図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（時短回数）70回（第2移行条件A）、或いは、特図1抽選回数2回（第2移行条件B）が設定されるように構成している。

## 【 2 1 4 9 】

つまり、確変状態が設定されてから、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が50回実行されると、時短状態へと移行し、その後、時短状態中の特別図柄抽選が20回実行されると、通常状態へと移行するように構成している。ここで、本変形例では、確変状態中において、第1特別図柄の保留球数（特図1保留球数）に応じて、第2特別図柄の変動時間として異なる変動時間が設定されるように構成している。具体的には、上述した第7実施形態における潜確用7テーブル203fe3と同様に、特図1保留球数が所定数以下の場合（例えば1, 2）に、所定数以上の場合（例えば、4）よりも短い変動時間が選択され易くなるように構成している。

## 【 2 1 5 0 】

このように構成することで、設定期間（ST回数50回）が規定されている確変状態において、遊技者に有利な抽選が実行され易い特図2抽選の実行回数を増加させるために、特図2抽選で小当たりBに当選し、特図1変動を破棄することで特図1保留球数を減少させるという斬新な遊技を遊技者に行わせることができる。

## 【 2 1 5 1 】

さらに、本変形例では、第2移行条件Bを設定しているため、例えば、大当たり遊技が終了後に確変状態が設定された場合に、遊技を中断し、特図1変動を複数回実行させることで特図1保留球数を減少させる行為を実行した場合には、第2移行条件Bが成立し、確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。よって、長時間の変動時間が選択され易い確変状態中の特図1変動が実行されている期間、遊技を中断することにより遊技の稼働が低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。

## 【 2 1 5 2 】

次に、遊技状態が移行する場合における各特別図柄の変動状況について説明をする。まず、確変状態が設定されている状態で第2移行条件Bが成立し、潜確状態が設定される際の流れについて説明をする。上述した通り、第2移行条件Bは、特図1変動が停止表示された際に成立し得るものであるため、潜確状態が設定された直後に新たな特図1変動が実行される。この新たに実行される特図1変動は、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを用いて変動パターン（変動時間）が選択されるため、特図1変動の変動パターンとして通常状態中に選択され得る変動パターンが選択されることになる。よって、長時間の特図1変動の実行中に、長時間の特図2変動が実行されてしまうことを抑制することができる。

## 【 2 1 5 3 】

一方、確変状態中に第1移行条件が成立し、時短状態が設定される場合について説明をする。上述した通り、第1移行条件は、特図1変動が停止表示された場合、或いは、特図2変動が停止表示された場合の何れにおいても成立し得るものであるため、時短状態が設定されたタイミングにおいて、長時間の特図1変動が実行されている場合がある。しかしながら、時短状態は、特図抽選が20回、或いは、特図抽選で大当たり当選するまで継続するように構成しており、時短状態中に実行される特図2変動20回分の変動時間の合算値が少なくとも潜確状態中に設定される特図1変動の変動時間よりも長くなるように構成している。そして、時短状態中に実行される特図1変動は、潜確状態中に実行される特図1変動よりも短い変動時間が選択され易くなるように変動パターンテーブルの内容が規定されている。



## 【 2 1 5 4 】

このように構成することで、確変状態から時短状態へと移行し、その後、通常状態へと移行する場合において、第 1 特別図柄変動と第 2 特別図柄変動とが共に長時間（例えば、10 分）変動してしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、時短状態や潜確状態中において、特図抽選で大当たり当選した場合は、実行中の特図変動が破棄されるため、大当たり遊技終了後には、大当たり遊技終了後に設定された遊技状態に応じた新たな特図抽選が実行される。よって、大当たり当選を契機に新たな遊技状態が設定される場合において、大当たり当選前から実行していた長時間の特図変動が大当たり遊技終了後も継続して実行されることにより、第 1 特別図柄変動と第 2 特別図柄変動とが共に長時間（例えば、10 分）変動してしまう事態が発生することを抑制することができる。

10

## 【 2 1 5 5 】

以上、説明をした通り、本変形例では、第 1 特別図柄抽選と、第 2 特別図柄抽選とを重複して実行可能に構成し、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも第 2 特別図柄抽選で大当たり当選したほうが大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点において、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選（遊技）となる。

## 【 2 1 5 6 】

なお、本変形例と同一の技術思想を本変形例とは異なる遊技性を有するパチンコ機 10 に適用しても良く、例えば、上述した第 1 実施形態から第 3 実施形態を用いてパチンコ機 10 のように、特別図柄抽選で大当たり当選しなくても、所定の実行条件（例えば、特電始動口への球の入球や、特別図柄抽選で小当たり当選）が成立した場合に所定遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技）を実行可能にし、その所定遊技中に開放動作される可变入球手段へと入球した球が特定領域（例えば、V 入賞口）へと入球したことを契機に大当たり遊技が実行されるパチンコ機 10 に適用しても良い。

20

## 【 2 1 5 7 】

この場合、図 197 (a) , (b) に示した通り、小当たり用アタッカ 3650 の内部構造を変更し、小当たり用アタッカ 3650 に入賞した球が普通入賞口 3652 或いは V 入賞口 3653 の何れかに入賞するように可動弁 3651 が可動するように構成し、球が V 入賞口 3653 へと入賞した場合（図 197 (b) 参照）に大当たり遊技が実行されるように構成すれば良い。また、小当たり用アタッカ 3650 に入賞した球が普通入賞口 3652 に入賞した場合（図 197 (a) 参照）であっても、V 入賞口 3653 に入賞した場合と同一の賞球を付与するように構成すると良い。

30

## 【 2 1 5 8 】

次に、図 199 及び図 200 を参照して、本変形例において実行される演出内容について説明をする。上述した通り、本実施形態では確変状態を終了させるための様々な移行条件が設定されており、成立した移行条件に応じて確変状態を異なる遊技状態へと移行させるように構成している。そのうち、確変状態中に特図 1 変動が所定回数（2 回）実行された場合に成立する第 2 移行条件 B に関する演出内容について説明をする。

## 【 2 1 5 9 】

本変形例では、特図 2 抽選で小当たり当選した場合に、上述した第 7 実施形態と同様に、実行中の特図 1 変動を中断させる小当たり種別（小当たり A、小当たり C）と、実行中の特図 1 変動を破棄させる小当たり種別（小当たり B）と、を設定可能に構成している。そして、特図 1 変動が破棄されること無く停止表示された場合に、特図 1 変動回数が更新されるように構成している。

40

## 【 2 1 6 0 】

つまり、特図 2 抽選で小当たり当選した場合に小当たり B が設定されると、実行中の特図 1 変動が破棄され、特図 1 変動回数が更新されること無く、新たな特図 1 変動が実行されるように構成している。よって、確変状態中において、実行中の特図 1 変動を破棄し続けた場合には、上述した第 2 移行条件 B が成立し難くなるように構成している。一方、確

50

変状態中の特図1変動の変動パターンとして、長時間（例えば、10分）の変動時間が設定される長特図1変動と、短時間（例えば、1分）の変動時間が設定される短特図1変動と、を選択可能に構成した場合、長特図1変動の実行中であって、その残変動時間が例えば8分である場合には、小当たりBに当選し、長特図1変動を破棄するよりも、小当たりAに当選し、長特図1変動を中断させたほうが遊技者に有利となる。即ち、第2移行条件Bが成立し難くすることができる場合があった。

#### 【2161】

具体的には、実行中の長特図1変動を破棄した後に新たに実行される特図1変動が短特図1変動である場合には、長特図1変動を破棄しない場合よりも、その短特図1変動の変動時間が経過することにより特図1変動回数が更新されてしまう可能性が高くなる場合があった。

10

#### 【2162】

そこで、本変形例では、確変状態が設定されている状態において、実行中の特図1変動の状況（残変動時間の長さ）と、次に実行される特図1変動に対して設定される変動パターン（変動時間）と、主として実行される特図2抽選の抽選結果と、に基づいて、現在の遊技状態が遊技者に有利であるか否か（確変状態を継続させ易い状態であるか否か）を示唆する演出を実行するように構成している。これにより、確変状態中における遊技内容を遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【2163】

図199(a)は、確変状態(RUSH)中において、特図2抽選で小当たり当選した場合に実行されるRUSH期間可変演出が実行された場合の表示内容の一例を模式的に示した模式図であり、図199(b)は、RUSH期間可変演出の演出結果としてRUSH期間が延長したことを示す延長表示の一例を模式的に示した模式図である。また、図200(a)は、RUSH期間可変演出の演出結果としてRUSH期間が短縮したことを示す延長表示の一例を模式的に示した模式図であって、図200(b)は、RUSH期間可変演出の演出結果としてRUSH期間が延長したことを示す延長表示の一例を模式的に示した模式図である。なお、本変形例において第3図柄表示装置81の表示面に表示される各種表示態様のうち、上述した第7実施形態と同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

20

#### 【2164】

図199(a)に示した通り、RUSH期間中において、特図2抽選の結果が所定の抽選結果（大当たり、小当たり、外れの一部）である場合には、主表示領域Dmにてウサギを模したキャラクタ811がおまけの袋812hが取り付けられた宝箱812を発見する演出（期間可変演出）が実行される。そして、副表示領域Dsには「おまけの中身は何だろう」の文字が表示される。宝箱812は主として実行される特図2抽選の抽選結果を示すための表示態様であり、袋812hは、特図2抽選の抽選結果に基づいてRUSH期間（確変状態期間）がどのように可変するのかを遊技者に報知するための表示態様である。

30

#### 【2165】

図199(a)に示した期間可変演出が開始された後、特図2変動が停止表示されると、図199(b)に示した通り、開いた宝箱812の中から、今回の第2特別図柄抽選（特図2抽選）の抽選結果を示す結果表示態様812aが表示される演出が実行される。図199(b)に示した例では、結果表示態様812aとして、特図2抽選で小当たり当選したことを示す「V」の表示態様が表示されている。なお、結果表示態様812aとしては、第2特別図柄抽選の抽選結果が小当たりである場合には「V」を模した表示態様が表示され、大当たりである場合には「当」の文字を模した表示態様が表示され、外れである場合には「バツ印」を模した表示態様が表示される。

40

#### 【2166】

そして、開いた袋812hの中から、今回の特図2抽選の抽選結果に基づいてRUSH期間（確変状態期間）が可変するか（可変し易い状態へと移行したか）を示す状況表示態様812jが表示される演出が実行される。図199(b)に示した例では、状況表示態

50

様 8 1 2 j として、R U S H 期間が延長したことを示す「延長」の表示態様が表示されている。なお、状況表示態様 8 1 2 j としては、R U S H 期間が延長したことを示す「延長」の表示態様以外に、R U S H 期間が短縮したことを示す「残念」、小当たり C が設定され R U S H 期間が終了することを示す「終了」、期間可変演出の対象となる特図 2 抽選の抽選結果が外れであって、R U S H 期間に影響を与えない「?」、期間可変演出の対象となる特図 2 抽選の抽選結果が大当たりであることを祝福する「祝」といった表示態様が表示される。

#### 【 2 1 6 7 】

ここで、期間可変演出が実行された場合に表示される各種表示態様の設定方法について、上述した第 7 実施形態の音声ランブ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理（図 1 8 3 ~ 図 1 9 2 参照）を用いて説明をする。まず、コマンド判定処理 7（図 1 8 3 の S 4 1 9 2）にて実行される状態コマンド受信処理（図 1 8 3 の S 4 2 3 2 参照）にて、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別し、確変状態中であると判別した場合に、図 1 9 9（a）に示した「R U S H 中」を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて表示させるための表示用コマンドを設定する処理を実行する。

#### 【 2 1 6 8 】

次に、変動表示設定処理 7（図 1 8 7 の S 4 1 5 3 参照）にて実行される特図 2 用変動表示設定処理 7（図 1 9 0 の S 5 2 3 7 参照）に代えて、今回の特図 2 変動が大当たり変動、小当たり変動、外れ変動であるかを判別し、判別結果に基づいて期間可変演出を実行するかを選択する選択処理を実行する。この選択処理では専用のデータテーブル（期間可変演出選択テーブル）に規定されている内容に基づいて期間可変演出を実行するか否かが選択される。具体的には、今回の特図 2 変動が大当たり変動である場合は約 2 0 % の割合で、小当たり変動である場合は 1 0 0 % の割合で、外れ変動である場合は 1 0 % の割合で期間可変演出の実行が選択されるように期間可変演出選択テーブルの内容が規定されている。

#### 【 2 1 6 9 】

ここで、大当たり変動において期間可変演出を実行すると選択した場合は、特図 2 変動の停止タイミングに合わせて、結果表示態様 8 1 2 a として「当」の表示態様を、状況表示態様 8 1 2 j として「祝」の表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。また、外れ変動において期間可変演出を実行すると選択した場合は、特図 2 変動の停止タイミングに合わせて、結果表示態様 8 1 2 a として「バツ印」の表示態様を、状況表示態様 8 1 2 j として「?」の表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。

#### 【 2 1 7 0 】

一方、小当たり変動において期間可変演出を実行すると選択した場合は、次いで、今回の小当たり変動にて設定される小当たり種別を読み出し、特図 2 変動の停止タイミングにて実行中の特図 1 変動を中断させる小当たり種別であるか、破棄させる小当たり種別であるかを判定する種別判定処理を実行する。次に、現在実行中の特図 1 変動の残時間を、特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 f e の値に基づいて算出し、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納されている入賞情報より、次に実行される特図 1 変動（保留第 1 エリアに格納されている入賞情報に含まれている変動パターンコマンド）の変動時間を予測する。

#### 【 2 1 7 1 】

そして、種別判定処理の結果、特図 1 変動を中断させる小当たり種別であると判定した場合は、中断時における特図 1 変動の残時間が、次に実行される特図 1 変動の変動時間よりも長い場合には状況表示態様 8 1 2 j として「延長」の表示態様を、中断時における特図 1 変動の残時間が、次に実行される特図 1 変動の変動時間よりも短い場合には「残念」の表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。また、種別判定処理の結果、特図 1 変動を破棄させる小当たり種別であると判定した場合は、破棄時における特図 1 変動の残時間が、次に実行される特図 1 変動の変動時間よりも長い場合には状況表示態様 8 1 2 j として「残念」の表示態様を、破棄時における

特図 1 変動の残時間が、次に実行される特図 1 変動の変動時間よりも短い場合には「延長」の表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。さらに、今回設定される小当たり種別が小当たり C である場合には、特図 2 変動の停止タイミングにおいて普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するため状況表示態様 8 1 2 j として「終了」の表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。

#### 【 2 1 7 2 】

以上、説明をした通り、本変形例では、同一の小当たり種別が設定される場合であっても、その小当たり変動が停止表示されるタイミングや、次回実行される特図 1 変動に対して設定される変動パターンに応じて、期間可変演出の演出結果が可変するように構成している。つまり、期間可変演出の演出結果として、今回の小当たり変動が停止表示されるタイミングにおいて、特図 2 変動の停止タイミングにて実行中の特図 1 変動を中断させる小当たり種別である場合と、破棄させる小当たり種別である場合とで何れのほうが遊技者に有利であるかを相対的に判別し、その判別結果に基づいて期間可変演出の演出態様（表示態様）を設定するように構成している。よって、どのタイミングで小当たり変動した場合であっても、その時点において遊技者に有利な小当たり種別が設定されたか否かを遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【 2 1 7 3 】

なお、本変形例では、上述した通り、期間可変演出の演出態様を相対的に設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図 1 変動が中断される際の残変動時間が特定時間（例えば、1 分）よりも長いかな否かで期間可変演出の演出態様を決定しても良いし、特図 1 変動が破棄される際の残変動時間が特定時間（例えば、30 秒）よりも長いかな否かで期間可変演出の演出態様を決定しても良い。

#### 【 2 1 7 4 】

また、上述した第 7 実施形態の技術思想と第 7 実施形態の変形例の技術思想とを組合せても良く、例えば、第 7 実施形態の潜確状態中において、大当たり当選以外の終了条件を設け、その終了条件が成立した場合にも潜確状態が終了するように構成しても良い。

#### 【 2 1 7 5 】

具体的には、第 1 特別図柄の抽選回数と、第 2 特別図柄の抽選回数との合計が 100 回に到達した場合に成立し得る第 1 終了条件と、第 1 特別図柄の抽選回数が 5 回に到達した場合に成立し得る第 2 終了条件と、第 2 特別図柄の抽選結果が特定の小当たり（小当たり C）である場合に成立し得る第 3 終了条件と、を設定可能に構成すれば良い。

#### 【 2 1 7 6 】

このように構成することにより、上述した第 7 実施形態のパチンコ機 10 に対して、遊技者に有利となる潜確状態が設定された場合に、いつまで潜確状態が継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。つまり、上述した第 7 実施形態では、一度潜確状態が設定されてしまうと、少なくとも次の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は潜確状態が継続するため、潜確状態中の遊技が単調になってしまうという問題があったが、本変形例では、潜確状態が長く継続する、或いは、大当たり当選するまで継続することを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 2 1 7 7 】

さらに、第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、実行中の第 1 特別図柄変動を中断させる小当たり種別（小当たり A）と、実行中の第 2 特別図柄変動を破棄（外れで強制停止）させる小当たり種別（小当たり B）と、を少なくとも含む複数の小当たり種別を設定可能に構成している。そして、小当たり種別として小当たり B が設定され、第 1 特別図柄変動が破棄された場合には、その破棄された第 1 特別図柄変動によって潜確状態中における第 1 特別図柄の抽選回数が更新されないように構成している。このように構成することで、潜確状態中において上述した第 2 終了条件の成立のし易さを、第 2 特別図柄の抽選結果に基づいて可変させることができる。また、第 1 特別図柄の実行状況に応じて、第 2

10

20

30

40

50

特別図柄の抽選結果の有利度合いを異ならせることができる。

【 2 1 7 8 】

例えば、潜確状態中の第 1 特別図柄の変動時間として変動時間 A ( 2 分 ) と、変動時間 B ( 1 0 分 ) と、を少なくとも設定可能に構成した遊技機において、変動時間 B ( 1 0 分 ) が設定された第 1 特別図柄変動が実行された場合において、実行中の第 1 特別図柄変動の残時間が 2 分よりも長い状態では、実行中の第 1 特別図柄が破棄されるよりも、中断されたほうが遊技者に有利となり、実行中の第 1 特別図柄変動の残時間が 2 分よりも短い状態では、実行中の第 1 特別図柄が中断されるよりも破棄されたほうが遊技者に有利となる。

【 2 1 7 9 】

よって、遊技者に対して特別図柄の抽選結果と、第 1 特別図柄の変動状況と、の両方に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、複数の事象 ( 特別図柄抽選、第 1 特別図柄の変動状況 ) の組合せによって、遊技者への有利度合いを異ならせることができるため、遊技者に予測され難い遊技を提供することができる。

【 2 1 8 0 】

さらに、上述した技術思想を、第 3 実施形態の構成を用いた遊技機に用いても良い。この場合、特電作動口に入賞した場合に取得した当たり種別に応じて、実行中の特図変動に対する処理を異ならせれば良い。

【 2 1 8 1 】

また、第 7 実施形態は、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選と、を重複して実行可能な遊技機 ( 所謂、同時変動仕様 ) において、第 2 特別図柄の抽選結果に応じて、実行中の第 1 特別図柄変動を破棄、或いは中断させることにより、有利遊技状態が設定される期間の長さを可変させるように構成していた。つまり、第 1 特別図柄変動を破棄させることにより、第 1 特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立し得る終了条件を成立し難くすることで、長期間の有利遊技状態を目指すものであったが、これに代えて、第 2 特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技にて開放される小当たり用アタッカ内に特定領域を設け、球が特定領域を通過した場合にも大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。

【 2 1 8 2 】

上述した第 7 実施形態では、第 1 特別図柄のみ保留記憶機能を有している構成を用いているが、これに限ること無く、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との何れにも保留記憶機能を設けても良い。この場合、遊技者に有利となる遊技状態 ( 潜確状態 ) において、実行される第 2 特別図柄の変動時間を選択する際に参照される保留球数として、第 1 特別図柄の保留球数のみを参照するように構成しても良いし、第 1 特別図柄の保留球数と第 2 特別図柄の保留球数とを合算した累計保留球数を参照するように構成しても良い。さらに、第 1 特別図柄の保留球数と第 2 特別図柄の保留球数との差分に基づいて第 2 特別図柄の変動時間を選択するように構成しても良く、この場合、例えば、第 2 特別図柄の保留球数から第 1 特別図柄の保留球数を差し引いた値が多いほど、第 2 特別図柄の変動パターンとして遊技者に有利な変動パターン ( 変動時間が短い変動パターン ) が選択され易くなるように構成すると良い。

【 2 1 8 3 】

このように構成することで、遊技者は、第 2 特別図柄の保留球を獲得しながら第 1 特別図柄の保留球数を減少させる必要があるため、遊技を中断して第 1 特別図柄の保留球数を減少させる行為を抑制することができる。これに加え、第 1 特別図柄の保留球数と第 2 特別図柄の保留球数とを合算した累計保留球数と、第 1 特別図柄の保留球数と第 2 特別図柄の保留球数との差分との両方に基づいて第 2 特別図柄の変動時間を選択するように構成し、累計保留球数が特定数 ( 例えば、5 個 ) 以上であって、且つ、差分が 3 個以上である場合において、第 2 特別図柄の変動パターンとして遊技者に有利な変動パターン ( 変動時間が短い変動パターン ) が選択され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に積極的に遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を向上させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 1 8 4 】

上述した第7実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において、第1特別図柄の保留球数が特定数（1個又は2個）である場合に、特定数以外の場合よりも第2特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択されるように構成し、特定数として、第1特別図柄の保留球数が少ない値を設定しているがこれに限ること無く、例えば、特定数を第1特別図柄の保留球数の上限数（4）を含む複数の値（例えば、3個又は4個）としても良いし、離れた値（例えば、1個又は3個）としても良い。この場合、第2特別図柄抽選で小当たり当選し、実行中の第1特別図柄変動を破棄させる小当たり種別が設定された場合に、その小当たり当選が遊技者に有利となるか不利となるかを第1特別図柄の保留球数に応じて可変させることができる。換言すれば、第1特別図柄の保留球数に応じて、第1特別図柄変動を破棄したほうが遊技者に有利となる場合と、破棄しない（中断させる）ほうが遊技者に有利となる場合とを設けることができる。このように構成することで、遊技者に対して、第2特別図柄の抽選結果と、第1特別図柄の保留球数との関係性についてより興味を持たせることができる。

10

## 【 2 1 8 5 】

また、上述した第7実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において第2特別図柄の変動パターンを選択する際に参照される変動パターンテーブルを1種類しか設けていないが、これに限ること無く、例えば、大当たり終了後に確変状態や潜確状態が設定される大当たり種別を多数設け、設定された大当たり種別に基づいて、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを異ならせることができるように、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを複数設けるように構成しても良く、この場合、参照される変動パターンテーブルに応じて、第2特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択され易い第1特別図柄の保留球数を異ならせると良い。このように構成することで、潜確状態中に遊技者が目指す第1特別図柄の保留球数を可変させることができるため、遊技者に予測され難い遊技を提供することができる。さらに、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを複数設けるように構成した場合には、その一部において、第1特別図柄の保留球数に関わらず、第2特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択され易い（必ず選択される）有利変動パターンテーブルと、第1特別図柄の保留球数に関わらず、第2特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択され難い（選択されることが無い）不利変動パターンテーブルと、の両方、或いは一方を設けると良い。

20

30

## 【 2 1 8 6 】

また、上述した第7実施形態の変形例では、実行中の第1特別図柄変動が破棄された場合、時短回数が減算されないように構成していたが、これに限ること無く、第1特別図柄変動が破棄された場合に時短回数が減算されるように構成しても良い。このように構成した場合は、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定されている場合において、第2特別図柄変動の変動パターンとして短時間（例えば、5秒）の変動時間が設定される変動パターンが選択され易くなるように構成し、第1特別図柄変動の変動パターンとして長時間（例えば10分）の変動時間が設定される変動パターンが選択され易くなるように構成する。そして、第1特別図柄変動に対して効率良く実行される第2特別図柄変動にて、実行中の第1特別図柄変動を破棄する小当たりに所定回数（例えば、2回）当選するまで確変状態中の遊技を実行することができるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

40

## 【 2 1 8 7 】

上述した第7実施形態では、潜確状態中に第1特別図柄の保留記憶数が1個、或いは2個となった場合に、第2特別図柄変動の変動時間が短くなるように構成していた。さらに、第2特別図柄抽選で特定の小当たり（小当たりB）に当選し、実行中の第1特別図柄変動を破棄（強制停止）することにより第1特別図柄の保留記憶数を減少させるように構成

50

していた。また、パチンコ機 10 の遊技盤 13 の構成として、潜確状態中に実行する遊技（右打ち遊技）において、第 1 特別図柄の保留記憶を獲得可能に構成していた。加えて、潜確状態中に実行される第 1 特別図柄変動の変動時間が長時間（例えば、10 分）となるように構成していた。このように構成することで、潜確状態中の遊技として、第 1 特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行される第 2 特別図柄抽選にて、遊技者に有利な大当たりや小当たりに当選することで多くの賞球を獲得する遊技と、第 1 特別図柄の保留記憶を減少させ、第 2 特別図柄抽選の実行頻度を高める遊技と、を同時に実行させるという今までに無い遊技を遊技者に提供することができるものであった。

#### 【2188】

これに対して、第 1 特別図柄の保留記憶数が 4 個（上限）の場合に、第 2 特別図柄抽選の実行頻度を高めるように構成しても良い。この場合、上述した第 7 実施形態の構成に対して、潜確状態中の遊技（右打ち遊技）中に第 1 特別図柄の保留記憶を獲得させ難く構成しても良い。この場合、上述した各実施形態とは異なり、第 2 特別図柄抽選で特定の小当たり（小当たり B）に当選することが遊技者に不利となる。

#### 【2189】

このように構成した場合であっても、遊技者に不利な特別図柄（第 1 特別図柄）の保留記憶数に応じて、遊技者に有利な特別図柄（第 2 特別図柄）の抽選のし易さを異ならせることができる。また、この場合、例えば、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり遊技中に第 1 特別図柄の保留記憶数を上限値まで獲得しておくことで、第 2 特別図柄抽選が有利に実行される状態を設定し易くすることができる。よって、大当たり遊技中に第 1 特別図柄の保留記憶数を上限値まで獲得するために意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【2190】

また、大当たり遊技中に第 1 特別図柄の保留記憶数を上限値まで獲得したとしても、潜確状態の設定後に、第 1 特別図柄変動を開始させる処理のほうで、第 2 特別図柄変動を開始させる処理よりも先に実行されるため、潜確状態設定後に第 2 特別図柄変動が有利な状態で実行されることを抑制することができる。なお、主制御装置 110 の制御処理として、第 2 特別図柄変動を開始させる処理が第 1 特別図柄変動を開始させる処理よりも先に実行するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される場合において、第 1 特別図柄の保留記憶数を、大当たり遊技中に獲得した保留記憶数から可変させる（減少させる）こと無く、第 2 特別図柄変動を実行させることができる。

#### 【2191】

以上、説明をした通り、第 7 実施形態では、特別図柄の保留記憶数（特図保留球数）が特定数（例えば、1 個）である場合に、遊技者に有利な遊技（例えば、第 2 特別図柄変動）が実行され易くなるように構成し、さらに、特別図柄の保留記憶数（特図保留球数）を特定数にし易くする第 1 遊技（例えば、特別図柄変動を強制停止させる遊技）と、特定数にし難くする第 2 遊技（例えば、特別図柄変動を変動時間経過で停止させる遊技）と、を実行可能に構成している。また、遊技者に有利な遊技が実行され易い特図保留球の特定数（例えば、1 個）が、特図保留球数の上限数（例えば、4 個）よりも少ない数となるように設計し、現状の特図保留球数が特定数よりも多い場合には、特定数よりも少ない場合より第 1 遊技が実行され易くなるように構成している。また、現状の特図保留球数が特定数である場合、或いは、特定数よりも少ない場合には、特定数よりも多い場合より第 1 遊技が実行され難くなるように構成している。

#### 【2192】

このように構成することにより、遊技者に対して第 1 遊技が実行されることを目指して遊技を行わせるだけで、特図保留球数を特定数へと近づけることができ、遊技者に分かり易い遊技を行わせることができる。

#### 【2193】

なお、上述した第 7 実施形態では、遊技者に有利な遊技を実行させ易い特図保留球数を

特図保留球の上限数より少ない数に設定しているが、これに限ること無く、例えば、特図保留球の上限数を遊技者に有利な遊技を実行させ易い特図保留球数（特定数）として設定しても良い。この場合、特別図柄変動を強制停止させる遊技が実行されると、特図保留球数が減少し易くなるため、遊技者に不利な遊技となる。つまり、特別図柄変動が強制停止される遊技が実行されないことを目指して遊技を行わせるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

#### 【 2 1 9 4 】

##### < 第 8 実施形態 >

次に、図 2 0 1 から図 2 1 5 を参照して、第 8 実施形態について説明をする。上述した第 7 実施形態では、第 2 特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に  
10  
に応じて、実行中の第 1 特別図柄変動に対する処理内容を異ならせるように構成していた。具体的には、小当たり種別として小当たり A 或いは小当たり C が設定された場合は、実行中の特別図柄変動を中断させ、小当たり B が設定された場合は、実行中の特別図柄変動を破棄させるように構成していた。

#### 【 2 1 9 5 】

このような構成を用いたパチンコ機 1 0 では、実行中の第 1 特別図柄変動の抽選結果が何であっても、設定された小当たり種別に  
20  
応じた処理が実行されるため、例えば、小当たり当選よりも遊技者に有利な抽選結果である大当たり変動中であっても、小当たり当選に基づいて大当たり変動が破棄されてしまうという問題があった。また、このような構成を用いた場合、実行中の第 1 特別図柄変動が大当たりである期待度が高い高期待度演出を、第 2 特別図柄が停止表示されるよりも前に実行してしまうと、遊技者に大当たり変動が破棄された（大当たり当選が無効になった）ことが気付かれてしまうため、高期待度演出を実行し難いという問題があった。

#### 【 2 1 9 6 】

加えて、上述した第 7 実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において、第 1 特別図柄の変動時間よりも第 2 特別図柄の変動時間が短く、且つ、第 2 特別図柄が保留記憶されないように構成しているため、例えば、大当たり当選した第 1 特別図柄が停止表示されるよりも前のタイミングで小当たり当選した第 2 特別図柄が停止表示されるか否かを事前に判別する手段を設けたとしても、停止表示されないと判別されるタイミングが、大当たり変動が停止表示される直前となってしまうため、高期待度演出を長時間（大当たり変動の変動時間に対応させた時間）実行し難いという問題があった。  
30

#### 【 2 1 9 7 】

これに対して、本第 8 実施形態では、小当たり遊技が実行される場合に（実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する場合に）、実行中の特別図柄変動の内容に応じて処理内容を決定するように構成した点で上述した第 7 実施形態と大きく相違している。より具体的には、一方の特別図柄抽選に基づいて小当たり遊技が実行される時点（小当たり当選を示す特別図柄が停止表示される時点）において、実行中の他方の特別図柄変動の変動パターンを判別し、その判別結果が特定の変動パターン（例えば、3 0 秒以上の変動時間が設定されている変動パターン）である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を破棄し  
40  
、特定の変動パターン以外である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を中断させることができるように構成している。

#### 【 2 1 9 8 】

さらに、本第 8 実施形態では、大当たり当選した特別図柄変動（大当たり変動）の変動パターンとして、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行される有利大当たり種別と、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行される不利大当たり種別と、で異なる変動パターンが選択されるように構成しており、さらに、特別図柄の保留球数に応じて選択される変動パターンを異ならせるように構成している。

#### 【 2 1 9 9 】

より具体的には、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場  
50



合よりも、有利大当たり種別に対応する変動パターンとして30秒未満の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成し、不利大当たり種別に対応する変動パターンとして30秒以上の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成している。

#### 【2200】

このように構成することで、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行され易く（小当たり当選により破棄され難く）、且つ、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行され難く（小当たり当選により破棄され易く）することができる。つまり、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、有利な大当たり遊技が実行されることを期待しながら意欲的に特別図柄の保留球数を貯めさせることができ、結果として遊技の稼働を向上させることができる。

10

#### 【2201】

また、本第8実施形態では、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選との何れの抽選においても小当たり当選し得るように構成している点で上述した第7実施形態と相違している。このように構成することで、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選との何れか一方で大当たり当選した場合であっても、他方の小当たり当選によって大当たり当選を破棄することができるため、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を確実に異ならせることができる。

#### 【2202】

20

まず、図201を参照して、本第8実施形態で用いられるパチンコ機10の遊技盤13の構成について説明をする。図201は、第8実施形態で用いられるパチンコ機10の遊技盤13の構成を模式的に示した正面図である。図201に示した通り、本実施形態における遊技盤13の構成は、上述した第7実施形態の変形例（図193参照）に対して、右側領域の構成の一部と、下側領域（可変表示ユニット80の下側の領域）の一部の構成を異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【2203】

図201に示した通り、本第8実施形態で用いられるパチンコ機10の遊技盤13は、上述した第7実施形態の変形例のパチンコ機10の遊技盤13の構成（図193参照）に対して、振分部材700により振り分けられた球が流下し得る第1流路701と第2流路702とが右側領域の下方側まで延伸して設けられている点と、スルーゲート67、電動役物640aの構成及び配設位置を変更した点と、小当たり用アタッカ3650に代えて小当たり遊技にて開放動作される小当たり遊技の一部において開放動作される小当たり用アタッカ（第2アタッカ）5650を遊技盤13の中央下方位置に配設した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

30

#### 【2204】

まず、遊技盤13の右側領域の構成について、上述した第7実施形態の変形例のパチンコ機10の遊技盤13の構成（図193参照）との相違点を中心に説明をする。振分部材700によって、第1流路701へと振り分けられた球は、屈曲路701aを通過し、スルーゲート67を通過して右側領域下方へと流出する。また、第2流路702へと振り分けられた球は、その下流側に設けられた第3流路703aを流下し、流入口704aに流入して第1流路701の裏面側（図201の視点で奥側）に設けられた第5流路704bを流下し、第2入球口640に付随する電動役物640aを通過して流出口より遊技盤13上の右側領域下方へと流出する。そして振分部材700によって2つの流路（第1流路701、第2流路702）に振り分けられた球は右側領域下方で合流し、可変入賞装置（第1アタッカ）2650上を流下しアウト口66へと流入する。

40

#### 【2205】

次に、遊技盤13の右側領域に配設された構成のうち、スルーゲート67と第2入球口

50

640について説明する。本実施形態では、屈曲路701aを有する第1流路701の下流部にスルーゲート67を配設し、第2流路702の下流部（第5流路704bの下端部）に第2入球口640を配設している。このように構成することで、1.2秒間隔で第2流路702に流入する球の流下速度を低下させることなく第2入球口640に向けて流下させることができる。よって、第2流路702を流下する球の流下間隔を一定にすることができるため、第2流路702内で球が重なってしまい複数の球が同時に第2入球口640に入球されてしまうことを抑制することができる。また、電動役物640aが開放動作されたことに気付かず、第3図柄表示装置81にて電動役物640aが開放していることが報知された場合に、いち早く球を第2入球口640へ入球させることができる。

#### 【2206】

また、普通図柄の抽選の実行契機となるスルーゲート67と、普通図柄の当たり当選によって動作制御される電動役物640aと、を振分部材700によって振り分けられる異なる流路（第1流路701、第2流路702）に配設したため、振分部材700を何れか一方の流路にのみ球を流下させるように破壊された場合（振り分け機能を無効にした場合）に、第2入球口640に球を入球させ難くすることができる。つまり、振分部材700によって振り分けられる一方の流路にスルーゲート67と、電動役物640aを配設した場合、振分部材700を破壊し、一方の流路にのみ球を流下させる状態を作り出すことで第2入球口640に球を入球させやすい状態を作り出すことが可能となってしまうが、本変形例の構成を用いることで、不正に第2入球口640に球を入球させやすい状態を作り出すことを抑制することができる。

#### 【2207】

次に、球が第2流路702を流下する場合の説明をする。第2流路702は、上述した第1流路701と比べて球が流下する期間が短くなるように構成されている。具体的には、第2流路702に流入した球が流出口から流出されるまでに要する時間が約1.5秒となるように構成されている。このように構成することで、1分間に100個の球を右側領域に向けて発射した場合に、第1流路701に流入した球と、その球の次に発射され、第2流路702に流入した球とがほぼ同時（約0.1秒差）に遊技盤13の右下領域（第1可変入賞装置2650が配設される領域）を流下することとなる。よって、第1可変入賞装置2650が開放される遊技状態（大当たり状態または小当たり状態）において、一度に複数の球を入賞させ易くすることができる。

#### 【2208】

また、第2流路702の一部（第5流路704b）を、第1流路701の裏側に設け、正面視で複数の流路が重複するように構成している。このように、遊技盤13の奥行き方向を利用して複数の球流路を形成することで、球流路を形成するスペース（遊技盤13を球流路が占有する領域）を小さくすることができる。

#### 【2209】

さらに、第2流路702の球出口が、第1流路701の流出口（第2入球口640の下流側）よりも下方に位置し、且つ、遊技盤13の右下領域において第1流路701から流出した球よりも下流側に球が流出するように構成されている。これにより、流出口704cから勢いよく流出した球（第1流路701を流下した球よりも高速で流出した球）が、第1流路701から流出した球に直接衝突してしまい不規則な球流れが発生してしまう事態を抑制することができる。

#### 【2210】

なお、本実施形態では、振分部材700によって右打ち遊技によって発射された球を交互に2つの流路に振り分ける構成を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、2つの流路に対して交互（1：1）ではなく、異なる割合で球を振り分けるように構成してもよいし、3つ以上の流路に対して球を振り分ける構成にしてもよい。さらに、球の自重や、流下タイミングに応じてランダムに複数の流路へと球を振り分けるように構成しても良い。また、本実施形態では、通過した球の自重によって次に通過する球の振り分け先が変化する振分部材700を用いているが、例えば、予め定められた規則に沿って電

10

20

30

40

50

氣的に駆動する振分部材を用いてもよい。

#### 【 2 2 1 1 】

次に、小当たり用アタッカ 5 6 5 0 が配設されている遊技盤 1 3 の下方領域について説明をする。この小当たり用アタッカ 5 6 5 0 は、第 1 特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技にて開放動作される可変入球手段である。図 2 0 1 に示した通り、小当たり用アタッカ 5 6 5 0 は、第 1 入球口 6 4 の下方位置に配設され、遊技盤 1 3 に植設された釘によって、遊技盤 1 3 上を流下する球が到達し難くなるように構成している。よって、第 1 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、遊技者が賞球を獲得し難い小当たり遊技が実行されることになる。

#### 【 2 2 1 2 】

本実施形態では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で小当たり当選した場合に、実行中の他方の特別図柄変動を中断、或いは強制停止させる制御を実行可能に構成しており、さらに、実行中の他方の特別図柄変動の変動内容に基づいて実行させる制御内容を切り替えるように構成している。つまり、第 1 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、遊技者が賞球を獲得し難いが、実行中の第 2 特別図柄変動に対して所定の制御（中断、或いは強制停止）を実行させるための実行契機となるものである。

#### 【 2 2 1 3 】

< 第 8 実施形態における電氣的構成について >

次に、図 2 0 2 から図 2 0 8 を参照して、本第 8 実施形態における電氣的構成について説明をする。本第 8 実施形態は、上述した第 7 実施形態に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の一部構成と、R A M 2 0 3 の一部構成と、を異ならせた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【 2 2 1 4 】

まず、図 2 0 2 を参照して、本第 8 実施形態における主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に規定されている内容について説明をする。図 2 0 2 は、本第 8 実施形態における主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 2 0 2 に示した通り、本第 8 実施形態の R O M 2 0 2 は、上述した第 7 実施形態の R O M 2 0 2（図 1 6 8（a）参照）に対して、小当たり乱数 7 テーブル 2 0 2 f b に代えて小当たり乱数 8 テーブル 2 0 2 g b を、大当たり種別選択 7 テーブル 2 0 2 f d に代えて大当たり種別選択 8 テーブル 2 0 2 g d を、変動パターン選択 7 テーブル 2 0 2 f e に代えて変動パターン選択 8 テーブル 2 0 2 g e を、小当たり種別選択 7 テーブル 2 0 2 f f に代えて小当たり種別選択 8 テーブル 2 0 2 g f を設けた点で相違し、それ以外は同一である。

#### 【 2 2 1 5 】

ここで、図 2 0 3 を参照して、小当たり乱数 8 テーブル 2 0 2 g b の内容について説明をする。図 2 0 3 は、小当たり乱数 8 テーブル 2 0 2 g b に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 2 0 3 に示した通り、小当たり乱数 8 テーブル 2 0 2 g b には、第 1 特別図柄に対しても小当たり判定値が規定されている。具体的には、図柄種別が第 1 特別図柄に対して、特別図柄の確率状態に関わらず、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「3 0 0 ~ 5 9 9」の範囲に小当たり判定値が規定され、図柄種別が第 2 特別図柄に対して、特別図柄の確率状態に関わらず、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の 1 の値が「5 5 0 ~ 5 9 9」の範囲に小当たり判定値が規定されている。

#### 【 2 2 1 6 】

つまり、本実施形態では、第 1 特別図柄抽選が実行された場合の約 1 / 2 の確率で小当たり当選し、第 2 特別図柄抽選が実行された場合の約 1 / 1 2 の確率で小当たり当選するように構成している。なお、本実施形態では、第 1 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、その小当たり遊技中に球が入賞し得ない（し難い）小当たり用アタッカ 5 6 5 0 が開放動作される小当たり遊技が実行され、第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置 6 5 が開放動作される小当たり遊技が実行されるように構成している。よって、第 1 特別図柄抽選にて高確率で小当たり当選する

10

20

30

40

50

ように設定したとしても、遊技者に対して過剰に特定（賞球）が付与されてしまうことを抑制することができる。また、第2特別図柄抽選では、第1特別図柄抽選の小当たり確率よりも低い確率で小当たり当選するように設定されており、右打ち遊技によって遊技が実行される確変状態や潜確状態において、遊技者の持ち球を減少させ難くすることができる。

#### 【2217】

次に、図204を参照して、大当たり種別選択8テーブル202gdの内容について説明をする。図204は、大当たり種別選択8テーブル202gdに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図204に示した通り、この大当たり種別選択8テーブル202gdは、上述した大当たり種別選択7テーブル202fd（図169参照）に対して、大当たり動作が実行される入賞装置（開放対象となる入賞装置）を異ならせた点と、大当たり終了後に設定される時短カウンタ203hの値を異ならせた点とで相違し、それ以外は同一である。なお、上述した第7実施形態にて用いた各大当たり種別と、本第8実施形態にて用いた各大当たり種別とで説明の便宜上、その名称の一部を異ならせている（例えば、大当たりA7と大当たりA8）が、相違点について説明の無い要素については同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

#### 【2218】

図204に示した通り、本第8実施形態では、第1特別図柄抽選、或いは、第2特別図柄抽選で通常大当たり（大当たりA8、大当たりD8）に当選した場合には、大当たり当選時に設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ203hの値が0に設定される、即ち、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定されないように規定されている。また、第1特別図柄抽選において大当たり当選した場合のうち20%の割合で設定される大当たりC8に当選した場合は、大当たり当選時に設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ203hの値が10000に設定される。即ち、実質、次回大当たりに当選するまで確変状態が設定されるように構成している。

#### 【2219】

上述した通り、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別には、遊技者にとって有利度合いが異なる大当たり種別が規定されており、遊技者にとって最も不利な順に「大当たりA8」、「大当たりB8」、「大当たりC8」が規定されている。言い換えれば、「大当たりC8」が遊技者に最も有利な大当たり種別となるように規定している。

#### 【2220】

一方、第2特別図柄抽選で確変大当たりに当選した場合（「大当たりE8」に当選した場合は、大当たり当選時に設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ203hの値が100に設定される。即ち、「大当たりE8」に当選した場合は、大当たり遊技終了後に100回（特別図柄変動が100回）の確変状態が設定される。

#### 【2221】

つまり、本実施形態では、確変状態中に右打ち遊技を実行し、第1特別図柄抽選と第2特別図柄を並行して（重複して）実行する際において、最も有利な大当たり種別である「大当たりC8」に当選することを目指しながら、確変状態が終了してしまう大当たり種別「大当たりA8」、「大当たりD8」に当選しないことを目指す遊技が実行される。

#### 【2222】

次に、図205及び図206を参照して、本第8実施形態における変動パターン選択テーブルのうち、確変状態中に参照される確変用8テーブル202geと、潜確用8テーブル202geとについて説明をする。図205は、確変用8テーブル202geに規定されている内容を模式的に示した図であり、図206は、潜確用8テーブル202geに規定されている内容を模式的に示した図である。

#### 【2223】

本実施形態では、確変状態、及び潜確状態が設定されている状態で右打ち遊技が実行され、第1特別図柄と第2特別図柄とを重複して実行させる遊技が行われる。そして、大当

10

20

30

40

50

たり当選した場合に設定される変動パターンを、選択された大当たり種別に応じて異ならせるように構成している。さらに、第1特別図柄の保留球数(特図1保留球数)と、第2特別図柄の保留球数(特図2保留球数)とを合算した合算特図保留数に基づいて、異なる変動パターンを選択し得るように構成している。

【2224】

具体的には、合算特図保留数が多い方が、合算特図保留数が短い場合よりも遊技者に有利な大当たりに当選している場合に選択される変動時間が短くなるように構成し、合算特図保留数が多い方が、合算特図保留数が短い場合よりも遊技者に不利な大当たりに当選している場合に選択される変動時間が長くなるように構成している。

【2225】

さらに、本実施形態では、一方の特別図柄抽選において小当たり当選した場合において、実行中の他方の特別図柄変動の変動パターンに応じて、その実行中の他方の特別図柄変動に対して実行する制御内容を異ならせるように構成しており、具体的には、実行中の他方の特別図柄変動が30秒以上の変動パターンである場合には、その特別図柄変動を破棄するための処理を実行し、30秒未満の変動パターンである場合には、その特別図柄変動を中断させるための処理を実行するように構成している。

【2226】

このように構成することで、合算特図保留数が多い場合は、合算特図保留数が少ない場合よりも、遊技者に不利となる大当たり種別が設定された場合に、その特別図柄変動を破棄し易くし、遊技者に有利となる大当たり種別が設定された場合には、その特別図柄変動を破棄し難く(中断させ易く)することができる。よって、遊技者に対して、合算特図保留数が多い状態を継続させるように意欲的に遊技を行わせることができる。

【2227】

図205に示した通り、確変用8テーブル202g2では、特別図柄種別と、当否判定結果(選択された種別の結果)と、特図保留数(合算特図保留数)と、に基づいて異なる変動パターンが規定されている。

【2228】

より具体的には、特別図柄の図柄種別が第1特別図柄(特図1)であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりA」で、特図保留数(合算特図保留数)が「0~3」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0~198」)に、変動パターンとして変動時間が28秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数(合算特図保留数)が「4~7」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0~198」)に、変動パターンとして変動時間が30秒のロング変動が対応付けられて規定されている。

【2229】

また、特別図柄の図柄種別が第1特別図柄(特図1)であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりB」で、特図保留数(合算特図保留数)が「0~3」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0~198」)に、変動パターンとして変動時間が30秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数(合算特図保留数)が「4~7」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0~198」)に、変動パターンとして変動時間が28秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【2230】

特別図柄の図柄種別が第1特別図柄(特図1)であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりC」で、特図保留数(合算特図保留数)が「0~3」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0~198」)に、変動パターンとして変動時間が60秒の超ロング変動が対応付けられ、特図保留数(合算特図保留数)が「4~7」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0~198」)に、変動パターンとして変動時間が10秒の超ショート変動が対応付けられて規定されている。

【2231】

また、特別図柄の図柄種別が第1特別図柄(特図1)であって、当否判定結果が外れ(

10

20

30

40

50

小当たり含む)で、特図保留数(合算特図保留数)が「0～3」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が35秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数(合算特図保留数)が「4～6」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が25秒のミドル変動が対応付けられ、特図保留数(合算特図保留数)が「7」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が15秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【2232】

また、特別図柄の図柄種別が第2特別図柄(特図2)であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりD」で、特図保留数(合算特図保留数)が「0～3」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が20秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数(合算特図保留数)が「4～7」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が35秒のロング変動が対応付けられて規定されている。

10

【2233】

特別図柄の図柄種別が第2特別図柄(特図2)であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりE」で、特図保留数(合算特図保留数)が「0～3」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が35秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数(合算特図保留数)が「4～7」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が20秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

20

【2234】

また、特別図柄の図柄種別が第2特別図柄(特図2)であって、当否判定結果が外れ(小当たり含む)で、特図保留数(合算特図保留数)が「0～7」の範囲、即ち、全範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が15秒のショート変動が対応付けられ規定されている。

【2235】

一方で、図206に示した通り、潜確用8テーブル202g2では、特別図柄種別と、当否判定結果(選択された種別の結果)と、特図保留数(合算特図保留数)と、に基づいて異なる変動パターンが規定されている。

30

【2236】

より具体的には、特別図柄の図柄種別が第1特別図柄(特図1)であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりA」で、特図保留数(合算特図保留数)が「0～4」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が28秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数(合算特図保留数)が「5～7」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が30秒のロング変動が対応付けられて規定されている。

【2237】

また、特別図柄の図柄種別が第1特別図柄(特図1)であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりB」で、特図保留数(合算特図保留数)が「0～4」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が28秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数(合算特図保留数)が「5～7」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が30秒のロング変動が対応付けられて規定されている。

40

【2238】

特別図柄の図柄種別が第1特別図柄(特図1)であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりC」で、特図保留数(合算特図保留数)が「0～4」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲(「0～198」)に、変動パターンとして変動時間が30秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数(合算特図保留数)が「5～7

50

」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲（「0～198」）に、変動パターンとして変動時間が28秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【2239】

また、特別図柄の図柄種別が第1特別図柄（特図1）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「0～6」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲（「0～198」）に、変動パターンとして変動時間が35秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「7」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲（「0～198」）に、変動パターンとして変動時間が25秒のミドル変動が対応付けられて規定されている。

【2240】

また、特別図柄の図柄種別が第2特別図柄（特図2）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりD」で、特図保留数（合算特図保留数）が「0～4」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲（「0～198」）に、変動パターンとして変動時間が28秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「5～7」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲（「0～198」）に、変動パターンとして変動時間が30秒のロング変動が対応付けられて規定されている。

【2241】

特別図柄の図柄種別が第2特別図柄（特図2）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりE」で、特図保留数（合算特図保留数）が「0～4」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲（「0～198」）に、変動パターンとして変動時間が30秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「5～7」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲（「0～198」）に、変動パターンとして変動時間が28秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【2242】

また、特別図柄の図柄種別が第2特別図柄（特図2）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「0～3」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲（「0～198」）に、変動パターンとして変動時間が35秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「4～6」の範囲には、変動種別カウンタCS1の全範囲（「0～198」）に、変動パターンとして変動時間が325のミドル変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「7」の範囲、変動種別カウンタCS1の全範囲（「0～198」）に、変動パターンとして変動時間が15秒のショート変動が対応付けられて規定されている。以上、説明をした通り、本実施形態では、実行中の特別図柄変動に対して特定制御（例えば、中断或いは破棄）を実行する実行条件が成立した場合（例えば、小当たり遊技実行時）において実行する特定制御の内容を、実行中の特別図柄変動の内容に応じて切り替えるように構成している。そして、実行中の特別図柄変動の変動表示態様（特別図柄変動の実行時に設定された変動表示態様）を、特定制御の内容に応じた変動表示態様へと切り替えるように構成している。これにより、実行中の特別図柄変動の内容に応じて変動表示態様の切替内容を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、図205及び図206に示した通り、設定されている遊技状態に応じて、実行中の特別図柄変動の変動表示態様を特定変動表示態様（強制停止させる変動表示態様）へと切り替える切替条件の成立のし易さを異ならせている。さらに、実行中の特別図柄の種別や、設定されている大当たり種別に応じて切替条件の成立のし易さを異ならせている（選択される変動時間の長さを異ならせている）。これにより、遊技者に対して、実行条件が成立した場合に変動表示態様がどのように切り替わるのかを予測させる楽しさを提供することができる。加えて、本実施形態では、実行条件の成立のし易さが特別図柄種別に応じて異なる様に構成しており、具体的には、特別図柄抽選にて実行条件が成立し得る抽選結果（小当たり当選）となる確率を特別図柄種別に応じて異ならせ、さらに、小当たり当選した場合に設定される特別図柄変動の変動時間の長さを異ならせている。これにより、どの特別図柄種別がどのタイミングでどの抽選結果を示す変動を実行するかに応じて遊技結果を大きく異ならせることができる。なお、

10

20

30

40

50

本実施形態では、図205、及び図206に示した通り、各条件に対応させて特定の変動時間が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、各条件に対応させて選択され得る変動時間を複数規定しておき、取得した変動種別カウンタCS1の値に応じて異なる変動時間の変動パターンが選択されるように構成しても良い。また、本実施形態では、実行される特定制御の内容を切り替える条件として変動時間30秒を閾値に設定しているが、これに限ること無く、複数の閾値を設定しても良い。また、本実施形態では、実行される特定制御の内容を切り替える条件として設定される閾値に近似する変動時間（例えば、28秒、30秒）が選択されるように構成している。これにより、選択された変動パターンに対応する変動演出が第3図柄表示装置81の表示面にて実行される場合には、同一の演出態様の変動演出を実行することができる。なお、変動時間の差分（2秒分）については、変動演出の開始タイミングを特別図柄変動の開始タイミングより遅らせたり、変動演出の終了タイミングを特別図柄変動の終了タイミングより早めたりすることで対応すればよく、その差分期間については、静止画像（例えば、変動演出開始時に表示される画像や変動演出終了時に表示される画像）を表示するように構成すれば良い。

10

20

30

40

50

#### 【2243】

次に、図207を参照して、本第8実施形態における小当たり種別選択8テーブル202gfの内容について説明をする。図207は、小当たり種別選択8テーブル202gfに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり種別選択8テーブル202gfは、上述した小当たり種別選択7テーブル202ff（図172（a）参照）に対して、第1特別図柄に対しても小当たり種別を規定した点と、小当たり遊技にて開放動作される開放対象を変更した点と、図柄確定時間を変更した点と、実行中の特別図柄変動に対して行う制御内容を変更した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【2244】

小当たり種別選択8テーブル202gfに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり種別カウンタC5の値が「0～89」の範囲には、「小当たりA8」が対応付けられており、「90～99」の範囲には「小当たりB8」が対応付けられている。小当たり種別カウンタC5の取り得る値の範囲は「0～99」の100個であることから、小当たり当選時において「小当たりA8」が選択される割合は90%（90/100）、「小当たりB8」が選択される割合は10%（10/100）となるように構成している。

#### 【2245】

「小当たりA」が選択された場合は、小当たり用アタッカ（第2アタッカ）5650を0.1秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「0.1秒」が選択され、実行中の第2特別図柄（特図2）を中断させる処理が実行される。ここで、実行中の第2特別図柄（特図2）を中断させる処理が実行されると、実行中の第2特別図柄変動の変動時間経過を計測するための処理を中断させるための処理が実行される。具体的には、小当たり遊技が実行される場合に、特図2仮停止フラグをオンに設定し、特図2仮停止フラグがオンに設定されている間、第2特別図柄（特図2）の変動時間（残変動時間）を示す特図2変動時間カウンタ203djの値を更新する処理をスキップさせる処理を実行する。そして、小当たり遊技の終了を契機に再開条件を成立させ（特図2仮停止フラグをオフに設定し）、中断されていた特図2変動時間カウンタ203djの値を更新する処理を再開させる。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている間（中断条件が成立している間）、実行中の第2特別図柄変動の残変動時間が減少することを禁止することができるため、小当たり遊技が実行されている間に、例えば、当たり当選している第2特別図柄変動が停止表示されてしまい重複して当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されてしまうことを禁止することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

#### 【2246】

また、実行中の特別図柄変動の変動時間経過を計測する処理を中断（スキップ）させて



いるだけであるため、再開条件が成立した後に、小当たり遊技前に実行していた第1特別図柄変動を再開させることができる。よって、既に行われた特別図柄抽選の結果を遊技者に確実に報知することができる。なお、本実施形態では、小当たり当選したことを契機に中断条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動を中断させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動は継続して実行し、特別図柄変動の変動時間が経過した状態で第1特別図柄変動の停止表示を中断させるように構成しても良い。つまり、中断条件が成立した場合であっても、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理は継続して実行し、予め設定された変動時間が経過するまで更新処理を実行した場合に、中断条件が成立しているか否かを判別し、中断条件が成立していると判別した場合に、再開条件が成立するまで特別図柄変動の停止表示を実行しないように構成しても良い。これにより、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理を途中で中断させる必要がなくなるため、処理負荷を軽減させることができる。

10

#### 【2247】

さらに、「小当たりA」が選択された場合は、小当たり遊技の開放対象が小当たりアタッカ(第2アタッカ)5650となり、小当たり遊技中に賞球を獲得し難い小当たり遊技が実行される。

#### 【2248】

「小当たりB」が選択された場合は、上述した「小当たりA」と同一の動作内容で小当たり遊技が実行される。さらに、実行中の第2特別図柄の変動状況に応じて、実行中の特図2変動を中断させる処理、或いは、強制停止(破棄)させる処理の何れかが実行される。上述した通り、本実施形態では一方の特別図柄抽選で小当たり当選した場合の一部において、実行中の他方の特別図柄変動に対して実行する制御の内容を、他方の特別図柄変動の状況(変動状況、設定状況)に基づいて切替可能に構成している。具体的には、実行中の他方の特別図柄変動に対して設定されている変動パターンが30秒以上の変動時間を有する変動パターンである場合には、その特別図柄変動を強制停止(破棄)し、30秒未満の変動時間を有する変動パターンである場合には、その特別図柄変動を中断させるように制御内容を切替可能に構成している。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の変動状況に応じて、実行中の特別図柄抽選の抽選結果を破棄するか否かが決定されるため、小当たりB8に当選するタイミングがどのタイミングであるかに遊技者を注視させることができる。

20

30

#### 【2249】

また、本実施形態では、変動パターンの内容、即ち、変動時間の長さが実行中の特別図柄変動に対する制御内容を切り替える条件として設定しているため、例えば、遊技者に不利な抽選結果に対応する変動パターンの変動時間が長くなるように変動パターンテーブルを規定しておくだけで遊技者に不利な抽選結果に対応する特別図柄変動を強制停止(破棄)させ易くすることができる。なお、制御内容を決定する際に用いる条件はこれに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の残変動時間や、抽選結果が特定条件を満たしているか否かを判別し、その判別結果に基づいて制御内容の結果を決定しても良い。さらに、実行中の第1特別図柄変動と、小当たり当選した第2特別図柄の抽選結果との組合せに基づいて実行中の第1特別図柄変動に対して実行する制御内容を決定しても良い。

40

#### 【2250】

次に、小当たり種別選択8テーブル202gfのうち、図柄種別として第2特別図柄(特図2)に対応している小当たり種別の内容について説明をする。小当たり種別カウンタC5の値が「0~79」の範囲には、「小当たりC8」が対応付けられており、「80~89」の範囲には「小当たりD8」が対応付けられており、「90~99」の範囲には「小当たりE8」が対応付けられている。小当たり種別カウンタC5の取り得る値の範囲は「0~99」の100個であることから、小当たり当選時において「小当たりC8」が選択される割合は80%(80/100)、「小当たりD8」が選択される割合は10%(10/100)、「小当たりE8」が選択される割合は10%(10/100)となるように構成している。

50

## 【 2 2 5 1 】

「小当たり C 8」が選択された場合は、大当たり用アタッカ（第 1 アタッカ）2 6 5 0 を 1 . 5 秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「0 . 5 秒」が選択される。また、「小当たり D 8」が選択された場合も、上述した「小当たり C 8」と同一の小当たり遊技が実行され、さらに、実行中の第 1 特別図柄の変動状況に応じて、実行中の特図 1 変動を中断させる処理、或いは、強制停止（破棄）させる処理の何れかが実行される。なお、「小当たり D 8」に基づいて第 1 特別図柄変動を中断、或いは強制停止させる際の制御処理の内容は、「小当たり B 8」に基づいて実行される制御処理の対象を第 2 特別図柄から第 1 特別図柄へと切り替えただけであるため、その詳細な説明を省略する。

10

## 【 2 2 5 2 】

次に、図 2 0 8 を参照して、本第 8 実施形態における主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 の構成について説明をする。図 2 0 8 は、本第 8 実施形態における主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 の構成を模式的に示した模式図である。図 2 0 8 に示した通り、本実施形態では、上述した第 7 実施形態の R A M 2 0 3 に対して、特殊変動フラグ 2 0 3 g a を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

## 【 2 2 5 3 】

特殊変動フラグ 2 0 3 g a は、実行される特別図柄変動が 3 0 秒以上の変動時間が設定されている変動パターンであることを示すためのものであり、3 0 秒以上の変動時間が設定されている場合にオンに設定される。本実施形態では、特定の小当たり種別に当選した小当たり変動が停止表示した場合に、実行中の他方の特別図柄変動に設定されている変動パターンに応じて、他方の特別図柄変動を中断させる処理を実行するか、破棄（強制停止）する処理を実行するかを切替可能に構成している。つまり、一方の特別図柄抽選にて、他方の特別図柄変動に対して、実行中の変動態様を、他方の特別図柄変動を実行する際に設定した変動態様とは異なる変動態様へと切り替える処理条件が成立した場合に、実行中の変動態様に依じて切り替え後の変動態様を異ならせるように構成している。

20

## 【 2 2 5 4 】

このように構成することで、上述した処理条件が成立した場合に、どのような変動態様へと切り替えられるのかが他方の特別図柄変動に基づいて決定されるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

30

## 【 2 2 5 5 】

< 第 8 実施形態における主制御装置の制御処理について >

次に、図 2 0 9 から図 2 1 5 を参照して、本第 8 実施形態における主制御装置 1 1 0 の制御処理内容について説明をする。本第 8 実施形態では、上述した第 7 実施形態に対して、第 1 特別図柄抽選にて小当たり当選し得るように構成した点と、変動パターンを選択した際に、3 0 秒以上の変動時間が設定される変動パターンが選択されたかを判別する処理を追加した点と、小当たり当選している特別図柄変動が停止表示される場合に、実行中の他方の特別図柄変動に対して実行する処理内容を決定する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

40

## 【 2 2 5 6 】

なお、本第 8 実施形態では、第 1 特別図柄を対象に実行する各種制御処理を用いて、本第 8 実施形態の特徴的な処理内容を図示しながら説明をするが、同一の処理内容は、対応する第 2 特別図柄の制御処理においても実行されるが、説明が重複するため図示を用いた詳細な説明を省略する。

## 【 2 2 5 7 】

まず、図 2 0 9 を参照して、第 1 特別図柄大当たり判定処理 8 ( S 3 8 6 ) の内容について説明をする。図 2 0 9 は、第 1 特別図柄大当たり判定処理 8 ( S 3 8 6 ) の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄大当たり判定処理 8 ( S 3 8 6 ) は、上述

50

した第7実施形態（第4実施形態）の第1特別図柄大当たり判定処理（図121のS356参照）に対して、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合（図121のS457参照）に、特図1外れ変動処理8（S481）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

【2258】

次に、第1特別図柄大当たり判定処理8（図209のS386参照）にて実行される特図1外れ変動処理8（S481）の内容について、図210を参照して説明をする。図210は、特図1外れ変動処理8（S481）の内容を示したフローチャートである。この特図1外れ変動処理8では、第1特別図柄抽選にて大当たり当選していない場合（外れ当選している場合）において、小当たり当選の有無を判定するための処理が実行される。なお、詳細な内容については、上述した特図2外れ変動処理（図128のS1059参照）に対して、処理対象を第2特別図柄から第1特別図柄へと切り替えた点で相違し、それ以外は同一である。

10

【2259】

特図1外れ変動処理8（S481）では、まず、今回の抽選結果（第1特別図柄大当たり判定処理（図209のS386参照）のS457の処理で取得した抽選結果）が小当たりであるかを判別する（S485）。

【2260】

S485の処理で小当たりに当選していると判別した場合は（S485：Yes）、小当たりフラグ203iをオンに設定し（S486）、第1特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（S487）、次いで、第1図柄表示装置37に表示する第1特別図柄の小当たり図柄をセットし（S488）、本処理を終了する。

20

【2261】

一方、S485の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無い、即ち、外れであると判別した場合は（S485：No）、第1図柄表示装置37に表示する第1特別図柄の外れ図柄をセットし（S485）、本処理を終了する。

【2262】

以上、説明をした通り、第1特別図柄変動開始処理（図120のS258参照）の一処理として実行される特図1外れ変動処理（図210のS481）、即ち、特別図柄の変動（抽選）を開始するタイミングにて実行される処理で小当たりに当選したと判別した場合に小当たりフラグ203iをオンに設定することで、第1特別図柄の変動停止タイミングでその小当たりフラグ203iの設定状況に基づいて小当たり当選に対応する処理を容易に実行することができる。

30

【2263】

なお、本実施形態で用いられる小当たりフラグ203iは、第1特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す特図1領域と、第2特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す特図2領域と、を有するように構成しており、第1特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、特図1領域のフラグをオンに設定し、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、特図2領域のフラグをオンに設定するように構成している。これにより、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選とで重複して小当たり当選した場合であっても、その状態を容易に記憶させておくことができる。

40

【2264】

次に、図211を参照して、第1特別図柄変動パターン選択処理8（S387）の内容について説明をする。図211は、第1特別図柄変動パターン選択処理8（S387）の内容を示したフローチャートである。この第1特別図柄変動パターン選択処理8（S387）は、上述した第7実施形態（第4実施形態）にて実行される第1特別図柄変動パターン選択処理（図122のS357参照）に対して、変動パターンを選択した後に、特殊変動フラグをオンに設定するための判別処理を追加した点と、大当たり当選以外の変動パターンを選択するための処理を追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

50

## 【 2 2 6 5 】

第 1 特別図柄変動パターン選択処理 8 ( S 3 8 7 ) が実行されると、第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 1 2 2 の S 3 5 7 参照 ) と同一の S 5 5 1 ~ S 5 5 5 の処理を実行し、その後、今回選択した変動パターンが、変動時間が 3 0 秒以上に変動パターンであるかを判別する ( S 5 8 2 )。そして、変動時間が 3 0 秒以上であると判別した場合は ( S 5 8 2 : Y e s )、特殊変動フラグ 2 0 3 g a をオンに設定し ( S 5 8 3 )、第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 1 2 2 の S 3 5 7 参照 ) と同一の S 5 5 6 ~ S 5 5 9 の処理を実行し、本処理を終了する。また、変動時間が 3 0 秒以上では無いと判別した場合は ( S 5 8 2 : N o )、S 5 8 3 の処理をスキップして、第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 1 2 2 の S 3 5 7 参照 ) と同一の S 5 5 6 ~ S 5 5 9 の処理を実行し、本処理を終了する。

10

## 【 2 2 6 6 】

一方、S 5 5 1 の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は ( S 5 5 1 : N o )、特図 1 外れ変動パターン選択処理を実行し ( S 5 8 1 )、その後、S 5 5 3 の処理へ移行する。特図 1 外れ変動パターン選択処理 ( S 5 8 1 ) の内容については、図 2 1 2 を参照して後述する。

## 【 2 2 6 7 】

ここで、図 2 1 2 を参照して、特図 1 外れ変動パターン選択処理 8 ( S 5 8 1 ) の内容について説明をする。図 2 1 2 は、特図 1 外れ変動パターン選択処理 8 ( S 5 8 1 ) の内容を示したフローチャートである。特図 1 外れ変動パターン選択処理 8 ( S 5 8 1 ) では、上述した第 7 実施形態の特図 2 外れ変動パターン選択処理 7 ( 図 1 7 9 の S 1 2 7 7 参照 ) と同一の処理内容を、対象を第 2 特別図柄から第 1 特別図柄へと切り替えた処理が実行される。

20

## 【 2 2 6 8 】

特図 1 外れ変動パターン選択処理 8 ( S 5 8 1 ) が実行されると、今回の第 1 特別図柄の抽選結果 ( 特図 1 抽選結果 ) が小当たりでは無いと判別した場合は ( S 5 9 1 : N o )、特図 2 外れ変動パターン選択処理 7 ( 図 1 7 9 の S 1 2 7 7 参照 ) の S 1 3 7 7 ~ S 1 3 7 9 と同一内容の処理を、処理対象を第 1 特別図柄に変更して実行し ( S 5 9 7 ~ S 5 9 9 )、その後、本処理を終了する。一方、S 5 9 1 の処理において小当たりであると判別した場合は ( S 5 9 1 : Y e s )、小当たり種別カウンタ C 5 の値を取得し ( S 5 9 2 )、取得した小当たり種別カウンタ C 5 の値に基づいて小当たり種別選択 8 テーブル 2 0 2 g f を参照して小当たり種別を選択する ( S 5 9 3 )。次いで、特図 2 外れ変動パターン選択処理 ( 図 1 7 9 の S 1 2 7 7 参照 ) の S 1 3 7 4 ~ S 1 3 7 6 の処理と同一内容の処理を、処理対象を第 1 特別図柄に変更して実行し ( S 5 9 4 ~ S 5 9 6 )、本処理を終了する。

30

## 【 2 2 6 9 】

次に、図 2 1 3 を参照して、第 1 特別図柄変動停止処理 8 ( S 2 8 8 ) の内容について説明をする。図 2 1 3 は、第 1 特別図柄変動停止処理 8 ( S 2 8 8 ) の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動停止処理 8 ( S 2 8 8 ) は、上述した第 1 特別図柄変動停止処理 7 ( 図 1 7 5 の S 2 7 8 参照 ) に対して、特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 i がオンに設定されていないと判別した場合に ( S 8 5 1 ; N o )、即ち、今回変動停止される第 1 特別図柄変動が外れ変動である場合に実行される時短更新処理 7 ( 図 1 7 5 の S 8 8 2 参照 ) を、特図 1 外れ停止処理 8 ( S 8 9 2 ) に変更した点と、特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 i がオンに設定されていると判別した場合 ( S 5 8 1 : Y e s ) に、第 2 特別図柄変動が実行されているかを判別する処理を実行し ( S 8 9 1 )、第 2 特別図柄変動が実行されていない場合に、S 8 5 3 ~ S 8 5 5 の処理をスキップするように構成した点と、大当たり変動の停止 ( 大当たり遊技の開始 ) に基づいて各種フラグ、及び各種カウンタをクリアする処理 ( 図 1 7 5 の S 8 7 0 ) に、特殊変動フラグ 2 0 3 g a を追加した処理 ( 図 2 1 3 の S 8 9 3 ) を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

40

50

## 【 2 2 7 0 】

次に、図 2 1 4 を参照して、特図 1 外れ停止処理 8 ( S 8 9 2 ) の内容について説明をする。図 2 1 4 は、特図 1 外れ停止処理 8 ( S 8 9 2 ) の内容を示したフローチャートである。この特図 1 外れ停止処理 8 ( S 8 9 2 ) では、上述した第 7 実施形態の特図 2 外れ停止処理 7 ( 図 1 8 1 の S 1 5 8 4 参照 ) と同様の処理を、処理対象を第 2 特別図柄から第 1 特別図柄へと切り替えて実行し、且つ、小当たり処理 ( 図 1 8 1 の S 1 6 7 1 参照 ) に代えて小当たり処理 8 ( S 1 9 7 2 ) を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

## 【 2 2 7 1 】

ここで、特図 1 外れ停止処理 8 ( 図 2 1 4 の S 8 9 2 参照 ) にて実行される小当たり処理 8 ( S 1 9 7 2 ) について、図 2 1 5 を参照して説明をする。図 2 1 5 は、小当たり処理 8 ( S 1 9 7 2 ) の内容を示したフローチャートである。この小当たり処理 8 ( S 1 9 7 2 ) は、上述した第 7 実施形態の小当たり処理 ( 図 1 8 2 の S 1 6 7 1 参照 ) に対して、当選した小当たり種別に応じて実行される制御処理の内容を異ならせた点で相違している。具体的には、特定の小当たり種別 ( 小当たり B , D , E ) に当選した場合に、実行中の特別図柄変動の変動パターンに応じた処理 ( 中断処理、強制停止 ( 破棄 ) 処理 ) を実行するように構成している点で相違している。

## 【 2 2 7 2 】

小当たり処理 8 ( S 1 9 7 2 ) が実行されると、まず、今回の第 1 特別図柄変動に対して設定されている小当たり種別を読み出し ( S 1 6 8 2 ) 、読み出した小当たり種別が「小当たり A 又は小当たり C」であるかを判別する ( S 1 9 8 1 ) 。「小当たり A」又は「小当たり C」であると判別した場合は ( S 1 9 8 1 : Y e s ) 、現在が特図 2 変動中 ( 第 2 特別図柄変動中 ) であるかを判別し ( S 1 6 8 4 ) 、特図 2 変動中であると判別した場合は ( S 1 6 8 4 : Y e s ) 、第 2 特別図柄変動が中断 ( 仮停止 ) することを示す特図 2 仮停止フラグをオンに設定し ( S 1 6 8 5 ) 、特図 2 仮停止フラグのオンを示す特図 2 仮停止コマンドを設定し ( S 1 6 8 6 ) 、本処理を終了する。S 1 6 8 4 の処理において、特図 2 変動中では無いと判別した場合は ( S 1 6 8 4 : N o ) 、S 1 6 8 5 , S 1 6 8 6 の処理をスキップして本処理を終了する。

## 【 2 2 7 3 】

一方、S 1 9 8 1 の処理において、「小当たり A」又は「小当たり C」では無いと判別した場合は ( S 1 9 8 1 : N o ) 、次に、読み出した小当たり種別が「小当たり E 8」であるかを判別し ( S 1 9 8 2 ) 、「小当たり E 8」であると判別した場合は ( S 1 9 8 2 : Y e s ) 、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいのか、即ち、現在が確変状態中 ( 普通図柄の高確率状態中 ) であるかを判別する ( S 1 6 8 8 ) 。現在が確変状態中であると判別した場合は ( S 1 6 8 8 : Y e s ) は、次に、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンに設定されているかを判別し ( S 1 6 8 9 ) 、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンでは無いと判別した場合は ( S 1 6 8 9 : N o ) 、即ち、確変状態の最終変動では無いと判別した場合は、時短終了待機フラグ 2 0 3 d m をオンに設定する ( S 1 6 9 0 ) 。

## 【 2 2 7 4 】

次に、特殊変動フラグ 2 0 3 g a がオンに設定されているかを判別し ( S 1 9 8 3 ) 、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、実行中の第 2 特別図柄変動に設定されている変動パターンが 3 0 秒以上の変動時間の変動パターンでは無い、或いは、第 2 特別図柄変動が実行されていない場合は ( S 1 9 8 3 : N o ) 、上述した S 1 6 8 4 に移行する。また、S 1 6 8 8 の処理にて時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きく無い、即ち、現在が確変状態中では無いと判別した場合は ( S 1 6 8 8 : N o ) 、或いは、S 1 6 8 9 の処理において時短終了待機フラグ 2 0 3 d m がオンに設定されている、即ち、確変状態の最終変動であると判別した場合は ( S 1 6 8 9 : Y e s ) 、S 1 6 9 0 の処理をスキップして、上述した S 1 6 8 4 の処理へ移行する。一方で、S 1 9 8 3 の処理において特殊変動フラグ 2 0 3 g a がオンに設定されていると判別した場合は ( S 1 9 8 3 : Y e s ) 、S 1 6 9 2 の処理へ移行する。また、S 1 9 8 2 の処理で、「小当たり E 8」では無いと

10

20

30

40

50

判別した場合、即ち、「小当たり B 8」又は「小当たり D 8」であると判別した場合は (S 1 9 8 2 : N o )、S 1 6 8 8 ~ S 1 6 9 0 の処理をスキップして S 1 9 8 3 の処理へ移行する。

【 2 2 7 5 】

S 1 6 9 2 ~ S 1 6 9 7 の処理では、上述した第 7 実施形態の小当たり処理 ( 図 1 8 2 の S 1 6 7 1 参照 ) と同様の処理を、処理対象を第 2 特別図柄から第 1 特別図柄へと切り替えて実行し、その後、特殊変動フラグ 2 0 3 g a をオフに設定し ( S 1 1 8 4 )、本処理を終了する。

【 2 2 7 6 】

以上、説明をした通り、本第 8 実施形態では、小当たり遊技が実行される場合に ( 実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する場合に )、実行中の特別図柄変動の内容に応じて処理内容を決定するように構成している。より具体的には、一方の特別図柄抽選に基づいて小当たり遊技が実行される時点 ( 小当たり当選を示す特別図柄が停止表示される時点 ) において、実行中の他方の特別図柄変動の変動パターンを判別し、その判別結果が特定の変動パターン ( 例えば、30 秒以上の変動時間が設定されている変動パターン ) である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を破棄し、特定の変動パターン以外である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を中断させることができるように構成している。つまり、実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する特定条件が成立した場合に、実行中の特別図柄の変動パターン ( 変動時間 ) を参照して特殊処理の処理内容を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、設定されている遊技状態に応じて特定条件が成立した場合に決定される特殊処理の内容を異ならせても良い。具体的には、通常状態が設定されている場合は、特定条件が成立したとしても、特殊処理として「中断」のみが決定され、確変状態が設定されている場合には、上述した第 8 実施形態と同様に、「中断」或いは「破棄」が設定されるように構成しても良い。このように設定されている遊技状態に応じて特殊処理の決定内容を異ならせることにより、各遊技状態における遊技性に多様性を持たせることができる。

【 2 2 7 7 】

また、特定条件が成立した特別図柄の種別に応じて、決定される特殊処理の内容を異ならせても良く、例えば、第 1 特別図柄にて特定条件が成立した場合よりも、第 2 特別図柄にて特定条件が成立した場合のほうが、「破棄」が決定され易くなるように構成しても良い。具体的には、第 1 特別図柄抽選のほうが第 2 特別図柄抽選よりも特定条件が成立し難くなるように ( 小当たり当選し難くなるように ) 構成しても良いし、特定条件が成立した場合において、「破棄」が決定される条件 ( 第 8 実施形態では、実行中の変動パターンが 30 秒以上 ) を、第 1 特別図柄にて特定条件が成立した場合のほうが第 2 特別図柄にて特定条件が成立した場合よりも成立し難い条件 ( 例えば、実行中の変動パターンが 32 秒以上 ) となるように構成しても良い。これにより、何れの特別図柄種別で特定条件が成立したかによって、特殊処理の内容を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 2 7 8 】

本実施形態では、実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する特定条件が成立した場合に、実行中の特別図柄の変動パターン ( 変動時間 ) を参照して特殊処理の処理内容を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の抽選結果が特定の抽選結果である場合は、実行中の特別図柄変動が「破棄」されないように構成しても良いし、実行中の特別図柄変動の抽選結果が大当たりの場合、小当たりの場合、外れの場合で、「破棄」が決定される条件 ( 第 8 実施形態では、実行中の変動パターンが 30 秒以上 ) を異ならせても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、「破棄」のし易さを異ならせることができるため、設計思想に適した遊技を容易に実行させることができる。

【 2 2 7 9 】

さらに、本第 8 実施形態では、大当たり当選した特別図柄変動 ( 大当たり変動 ) の変動

10

20

30

40

50

パターンとして、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行される有利大当たり種別と、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行される不利大当たり種別と、で異なる変動パターンが選択されるように構成しており、さらに、特別図柄の保留球数に応じて選択される変動パターンを異ならせるように構成している。

【 2 2 8 0 】

より具体的には、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、有利大当たり種別に対応する変動パターンとして 3 0 秒未満の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成し、不利大当たり種別に対応する変動パターンとして 3 0 秒以上の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成している。

【 2 2 8 1 】

このように構成することで、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行され易く（小当たり当選により破棄され難く）、且つ、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行され難く（小当たり当選により破棄され易く）することができる。つまり、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、有利な大当たり遊技が実行されることを期待しながら意欲的に特別図柄の保留球数を貯めさせることができ、結果として遊技の稼働を向上させることができる。

【 2 2 8 2 】

また、本第 8 実施形態では、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選との何れの抽選においても小当たり当選し得るように構成している点で上述した第 7 実施形態と相違している。このように構成することで、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選との何れか一方で大当たり当選した場合であっても、他方の小当たり当選によって大当たり当選を破棄することができるため、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を確実に異ならせることができる。

【 2 2 8 3 】

上述した第 8 実施形態では、一方の特別図柄変動（例えば、第 1 特別図柄変動）に対して特殊処理（中断、或いは破棄）を実行する契機となる条件（特定条件）として、他方の特別図柄変動（例えば、第 2 特別図柄変動）にて特定の小当たり当選した場合に成立する条件を示しているが、これ以外に特定条件を成立させる契機を設けても良く、例えば、球が特定の入球口に入球した場合に特定条件が成立するように構成しても良いし、パチンコ機 1 0 に対して供給させる電力が正常では無い状態（例えば、ノイズが発生し、一時的に電源が断される状態）であると判別した場合に特定条件が成立するように構成しても良い。また、遊技者が実行する遊技方法が不正な遊技方法（例えば、磁力を検出する磁気センサを設け、その磁気センサが磁力を検出した場合における遊技方法や、パチンコ機 1 0 に対する衝撃を検出する衝撃検知センサを設け、その衝撃検知センサが所定量の衝撃を検知した場合における遊技方法）を検知した場合に特定条件が成立するように構成しても良い。

【 2 2 8 4 】

また、上述した各実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される場合（確変状態、時短状態が設定されている場合）において実行される特別図柄変動が破棄（強制停止）された場合に、破棄された特別図柄変動に応じて時短回数（確変回数）が加算されないように構成している。具体的には、確変状態が設定されている状態で特別図柄変動の回数が所定回数（例えば、5 0 回）に到達した場合に、潜確状態が設定されるように構成された遊技機において、確変状態中に実行された特別図柄変動が破棄（強制停止）された場合には、時短回数（確変回数）が加算されないように構成している。このような構成を用いたパチンコ機 1 0 では、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて確変状態が終了するまでの時短回数（確変回数）を示すための表示態様（例えば、図 1 6 1（a）の表示領域 H R 2 に表示される値）も、時短回数に同期して表示態様が更新されないように構成している。よって、遊技者に対して、時短回数を更新させること無く特別図柄変動が破棄されたこ

10

20

30

40

50

とを分かり易く報知することができる。なお、この場合において、例えば、第3図柄表示装置81の表示面に表示された時短回数(確変回数)を示すための表示態様を特別図柄変動の開始タイミングで更新するように構成しているパチンコ機10であれば、特別図柄変動が破棄されたことに基づいて、表示態様を復元(例えば、残時短回数を表示している場合であれば加算、経過した時短回数を表示している場合であれば減算)させる演出を実行すれば良い。

#### 【2285】

また、確変状態から潜確状態へと移行させるための移行条件(普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件(時短終了条件))として、複数の時短終了条件(例えば、第1特別図柄変動と第2特別図柄変動との合算回数が100回に到達した場合に成立する第1時短終了条件と、第2特別図柄変動が5回実行された場合に成立する第2時短終了条件)を設定しているパチンコ機10であって、第3図柄表示装置81の表示面には、複数の時短終了条件のうち、最も成立し易い終了条件(例えば、第2特別図柄変動5回に対応する「5」)のみを表示することで、遊技者に遊技内容を分かり易く報知するように構成されたパチンコ機10であれば、確変状態が設定された直後に第1特別図柄変動が実行されたとしても、第3図柄表示装置81の表示面にて表示される「5」の表示態様が更新されないように構成している。そして、確変状態が設定されてから第1特別図柄変動を95回実行した状態で、更に第1特別図柄変動を実行させた場合(96回目の第1特別図柄変動を実行させた場合)には、第3図柄表示装置81の表示面にて表示される「5」の表示を「4」へと更新する表示制御を実行するように構成している。このように、確変(時短)状態中に特別図柄変動が実行される特別図柄種別に応じて、第3図柄表示装置81の表示面に表示される時短回数表示を更新するか否かを決定することで、確変状態が終了するまでの期間を遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【2286】

##### <第9実施形態>

次に、図216から図223を参照して、第9実施形態について説明をする。本第9実施形態は、上述した第7実施形態に対して、第2特別図柄に対しても保留記憶機能を設けた点と、潜確状態中(RUSH遊技中)に実行される演出(RUSH中演出)の演出態様を変更した点と、大当たり種別、小当たり種別、及び普通図柄の変動パターンを異ならせた点で大きく相違している。

#### 【2287】

上述した第7実施形態では、第3図柄表示装置81の表示面に特別図柄の保留記憶数を表示するための特図保留数を表示するように構成していた(図161のdm1a参照)。また、近年の遊技機においては、特図保留数を遊技者に分かり易く示すために、特図保留数に対応した数の保留図柄を第3図柄表示装置81の表示面に表示するものがある。さらに、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して先読み処理(事前判別処理)を実行し、その先読み結果(事前判別結果)を、対応する保留図柄の表示態様を可変(例えば、保留図柄の色やエフェクトを変更、又は保留図柄のデザインを変更)させることで遊技者に報知する保留変化演出を実行するものがある。

#### 【2288】

しかしながら、上述した保留変化演出は、獲得している特図保留球の数に応じて保留変化演出の対象となる保留図柄数が決定されるため、特図保留球数が少ない場合には、特図保留球数が多い場合よりも保留変化演出が実行され難くなる。つまり、獲得している特図保留球数に応じて第3図柄表示装置81の表示面に表示される保留図柄を用いた演出を実行する以上、獲得している特図保留球の数に応じて先読み結果(事前判別結果)を遊技者に報知する先読み演出(保留変化演出)の演出効果が可変されてしまうため、例えば、特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者に対しては、特図保留球を多く獲得出来ないことに対する不満感と、先読み演出の演出効果が低下するという不満感とを与えることになり遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

#### 【2289】



これに対して、本実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果に応じて、獲得している特図保留球の数に関わらず、特定図柄（第3図柄表示装置81の表示面に表示される専用アイコン）の数を可変させる先読み演出（アイコン演出）を実行するように構成している。これにより、獲得している特図保留球数が少ない場合であっても、先読み結果に応じて、獲得している特図保留球数が上限である場合と同様の先読み演出を実行することが可能となる。よって、特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者に対しても、演出効果の高い先読み演出を提供することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【2290】

10

さらに、本実施形態では、上述したアイコン演出において表示される特定図柄の数の上限値が、保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第2特別図柄の保留記憶数）の上限値（4）となるように構成し、獲得している特図保留球数を示すための保留図柄を第3図柄表示装置81の表示面に表示しない（遊技者が判別し難いように表示する）ように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、あたかも特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第2特別図柄の保留記憶数）を示すための保留図柄であると思わせることができる。特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【2291】

20

加えて、本実施形態では先読み結果が特定の結果（例えば、潜確状態が設定される大当たり）である場合に、アイコン演出にて表示される特定図柄の数が保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第2特別図柄の保留記憶数）の上限値（4）よりも多くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、保留図柄であると錯覚していた遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。

#### 【2292】

また、本実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果として、小当たり遊技にて開放動作されるアタッカの開放回数を判別し、その判別結果に基づいて特定図柄の表示数を決定するように構成している。そして、当選した小当たりの種別に応じて1回の小当たり遊技におけるアタッカの開放回数を異ならせるように構成している。さらに、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部として、小当たり遊技と同一のアタッカ開放動作が実行されるように構成している。

30

#### 【2293】

このように構成することにより、アイコン演出として表示される特定図柄の数に基づいて、遊技者に対して今後実行される小当たり遊技の回数を予測させることができる。また、本実施形態では、特定図柄が表示されている期間が、潜確状態（RUSH遊技）が終了しない期間であることを遊技者に報知するように構成している。即ち、大当たり遊技の終了時に特定図柄が1つでも残っている場合は、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されることを事前に報知することになる。よって、特定図柄の数が可変される度に遊技者がアイコン演出に注視することになるため演出効果を高めることができる。

40

#### 【2294】

＜第9実施形態における演出内容について＞

次に、図216から図219を参照して、本第9実施形態のパチンコ機10にて実行される演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、潜確状態中（RUSH遊技中）に実行される特定図柄を可変表示させるアイコン演出の内容について説明をする。このアイコン演出は、獲得済みの第2特別図柄の保留記憶（特図2保留）に対する先読み結果に基づいて、特定図柄（アイコン）の数を可変表示させる演出である。

#### 【2295】

50

まず、図 2 1 6 ( a ) を参照して、直後に潜確状態 ( R U S H 遊技 ) が設定される大当たり遊技のエンディング画面の表示内容について説明をする。図 2 1 6 ( a ) は、R U S H 遊技突入前の大当たり遊技におけるエンディング期間中に表示されるエンディング画面の一例を示した模式図である。本第 9 実施形態では、上述した第 1 実施形態と同様に、潜確状態が設定されていない状態で潜確大当たり ( 大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり ) に当選した場合、即ち、R U S H 遊技に突入する初当たり時と、潜確状態が設定されている状態で潜確大当たり に当選した場合とで、そのエンディング期間中に表示される演出態様を異ならせるように構成している。

#### 【 2 2 9 6 】

R U S H 遊技に突入する初当たり時のエンディング期間中には、図 2 1 6 ( a ) に示した通り、主表示領域 D m の左側に表示領域 7 1 が形成され、中央部に表示領域 H R 7 0 が形成される。そして、表示領域 H R 7 0 には、人參を模したアイコン 8 7 1 と獲得数情報 8 7 2 ( 図 2 1 6 ( a ) では 4 ) とが表示される。そして、副表示領域 D s には「アイコンがあるうちは、R U S H が続くよ」の文字が表示される。

10

#### 【 2 2 9 7 】

本実施形態では、R U S H 遊技が実行されると、アイコン 8 7 1 が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示され、そのアイコン 8 7 1 の表示数及び、表示態様に基づいて R U S H 遊技中に実行される遊技の内容を遊技者に示唆するように構成している。このアイコン 8 7 1 は、R U S H 遊技中に主として実行される第 2 特別図柄に関する情報 ( 抽選情報、先読み情報 ) に基づいて、表示数や表示態様が可変設定されるように構成している。

20

#### 【 2 2 9 8 】

上述した通り、R U S H 遊技中にアイコン演出が実行されるように構成された本実施形態では、R U S H 遊技に突入する契機となる大当たり遊技のエンディング期間中に図 2 1 6 ( a ) に示したアイコン演出初期表示画面が表示され、その時点における第 2 特別図柄の保留球数、及び、先読み結果に関わらず、アイコン 8 7 1 が 4 個表示されるように構成している。これにより、どのような状態で R U S H 遊技が実行されたとしても、R U S H 遊技突入時におけるアイコン演出の演出態様を同一にすることができ、R U S H 遊技が開始される時点におけるアイコン演出の演出態様によって遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【 2 2 9 9 】

なお、本実施形態では、アイコン演出の開始時に、アイコン 8 7 1 を 4 個表示させるように構成しているが、これに限ること無く、アイコン演出の開始時に特定開始条件が成立している場合、例えば、第 2 特別図柄の保留球に対する先読み結果に遊技者に有利な大当たり ( 潜確状態が再度設定される潜確大当たり ) が存在する場合に、アイコン演出の開始時において表示されるアイコン 8 7 1 の数が 4 個以外となるように構成しても良く、この場合、4 個よりも少ない数のアイコン 8 7 1 を表示させるように構成すると良い。

30

#### 【 2 3 0 0 】

R U S H 遊技が開始されると、表示領域 H R 7 0 に表示されたアイコン 8 7 1 が、表示領域 H R 7 1 に保留アイコン 8 7 3 として表示され、その保留アイコン 8 7 3 と、ウサギを模したキャラクタ 8 1 1 とを用いた演出が主表示領域 D m にて実行される。図 2 1 6 ( b ) に示した通り、本実施形態では、保留アイコン 8 7 3 の上限表示数を、R U S H 遊技中に主として抽選が実行される第 2 特別図柄の保留上限数と同一に構成している。よって、表示領域 H R 7 1 には、最大で 4 個の保留アイコン 8 7 3 a ~ 8 7 3 d が表示される。

40

#### 【 2 3 0 1 】

保留アイコン 8 7 3 a ~ 8 7 3 d は、表示領域 H R の上から順に第 1 保留アイコン 8 7 3 a、第 2 保留アイコン 8 7 3 b、第 3 保留アイコン 8 7 3 c、第 4 保留アイコン 8 7 3 d が表示され、第 1 保留アイコン 8 7 3 a から順に演出に用いられる。そして、演出に用いるために第 1 保留アイコン 8 7 3 a が表示領域 H R 7 1 から削除されると、残った第 2 保留アイコン 8 7 3 b ~ 第 4 保留アイコン 8 7 3 d がそれぞれ一つ前の順番の保留アイコンへとシフト表示される。また、新たな保留アイコンを獲得した場合には、既に表示され

50

ている保留アイコンの後の順番に追加表示される。

【2302】

本実施形態では、RUSH遊技中において実行される小当たり遊技、より具体的には、第2アタッカ1650の開放回数を先読みし、その先読み結果に基づいて保留アイコンの数を決定するように構成している。そして、当選した小当たり種別に応じて小当たり遊技にて第2アタッカ1650の開放回数を異ならせ、さらに、大当たり当選した場合にも、当選した大当たりの大当たり種別の一部にて第2アタッカ1650を所定回数開放させる大当たり遊技が実行されるように構成している。

【2303】

つまり、例えば、獲得済みの特図2保留球数が2個である場合でも、その2個の特図2保留球に対する先読み（事前判別）結果として第2アタッカ1650の開放回数が4回である場合には、保留アイコンの表示数として4個を設定することができるよう構成している。このように構成することで、実際に獲得している特図2保留球数に関わらず、保留アイコンの表示数を決定することができるため、特図2保留球を多く獲得出来ていない状態であっても、興趣に富んだアイコン演出を実行することができる。

【2304】

次に、図217(a)を参照してRUSH遊技中におけるアイコン演出のうち、保留アイコンを消費する演出内容について説明をする。図217(a)は、RUSH遊技中に小当たり遊技が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図217(a)に示した通り、小当たり遊技が実行されると、キャラクタ811が保留アイコン873aを食べる消化演出が実行されると共に、小当たり遊技にて獲得した賞球を示す賞球表示態様874が表示される。図217(a)に示した例では、第2アタッカ1650に球が1個入賞し、15球の賞球があったことを示す「+15」の表示態様で賞球表示態様874が表示されている。また、副表示領域Dsには「いただきます」の文字が表示され、キャラクタ811が保留アイコン873aを食べる演出が実行されることを遊技者に分かり易く報知している。

【2305】

なお、図217(a)では、第2アタッカ1650の開放回数が1回の小当たり遊技が実行される場合を例に消化演出中に表示される表示画面の説明をしたため、キャラクタ811が手に取る保留アイコン873aの数が1つであるが、例えば、第2アタッカ1650の開放回数が2回の小当たり遊技が実行される場合には、キャラクタ811が2つの保留アイコンを食べる消化演出が実行される。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、一部の小当たり遊技、或いは、一部の大当たり遊技において、第2アタッカ1650を複数回開放させる小当たり遊技が実行されるように構成しており、小当たり遊技よりも大当たりのほうが第2アタッカ1650が開放される回数が増えるように構成している。

【2306】

つまり、図217(a)に示した演出として、キャラクタ811が複数個の保留アイコンを食べる演出が実行されたほうが、大当たり当選に対する期待度を高めることができる。このように構成することで、RUSH遊技中に実行されるアイコン演出のうち、保留アイコンを消費（保留アイコン数を減少）させる演出の内容についても遊技者に興味を持たせることができる。

【2307】

なお、本実施形態では、小当たり遊技において開放動作される第2アタッカ1650の開放動作態様と、大当たり遊技において開放動作される第2アタッカ1650の開放動作態様と、が同一となるように構成している。よって、当たり遊技中に実行される第2アタッカ1650の開放動作内容を把握することで、今回の当たり遊技の種別（小当たり遊技、大当たり遊技）が遊技者に判別されてしまうことを抑制することができる。

【2308】

なお、本実施形態では、1回の消化演出にてキャラクタ811が食べる数、即ち、実行中の小当たり遊技における第2アタッカ1650の開放回数に対応した数の保留アイコン

10

20

30

40

50

873を表示しているが、これに限ること無く、例えば、消化演出の終了タイミングにて消化演出に用いた保留アイコンが残る演出、即ち、小当たり遊技にて第2アタッカ1650が開放される開放回数よりも多い数の保留アイコンを用いた消化演出を実行しても良い。このように構成することで、消化演出の開始時点において表示される保留アイコン数を多くすることができるため、遊技者に対して大当たり当選への期待感を高めさせることができる。

#### 【2309】

また、消化演出の実行期間中に、消化演出で用いられる保留アイコンの数を可変させるように構成しても良い。これにより、どのタイミングで保留アイコンの数を増加させることができるため、大当たり期待度の低いアイコン演出が実行された場合であっても、その消化演出期間中の演出に用いられる保留アイコンの数が消化演出期間中に増加することを期待させながら遊技を行わせることができる。

10

#### 【2310】

次に、図217(b)を参照して、RUSH遊技中に実行されるアイコン演出として、複数の保留アイコンを獲得したことを示す獲得演出の演出内容について説明をする。図217(b)は、RUSH遊技中に実行されるアイコン演出として、複数の保留アイコンを獲得したことを示す獲得演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。本実施形態では、上述した第7実施形態のRUSH遊技中に実行される演出(図162(b)参照)と同様に、キャラクタ811が宝箱812を開放する演出が実行される。そして、その宝箱の中から保留アイコンが所定個数(1~3個)表示される獲得演出を実行するように構成している。

20

#### 【2311】

図217(b)に示した通り、RUSH遊技中に表示される宝箱812が開き、表示領域HR70には、人參を模したアイコン871と獲得数情報872(図217(b)では3)とが表示される。そして、副表示領域Dsには「人參ゲット」の文字が表示され、保留アイコンの表示数が増加したことを遊技者に報知する演出が実行される。

#### 【2312】

上述した通り、本実施形態のアイコン演出では、RUSH遊技が継続する間、保留アイコンが0にならないように保留アイコンの表示数を制御しており、様々なタイミングで保留アイコンを増加させるための獲得演出を実行可能に構成している。そして、1回の獲得演出にて獲得するアイコン871の数が多いほど、遊技者に有利な遊技が実行されることを示唆するように構成している。また、本実施形態では、特図2保留球数の増加タイミングとは異なるタイミングで保留アイコンの表示数を増加させることができるように構成している。

30

#### 【2313】

次に、図218(a)を参照して、アイコン演出中に実行される連続演出の内容について説明をする。図218(a)は、アイコン演出中に実行される連続演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本実施形態では、第2特別図柄の変動開始時に所定条件を満たしている場合において、連続演出を実行可能に構成している。この連続演出は、1回の第2特別図柄変動の変動期間に対して実行されるパターンと、複数の第2特別図柄変動に跨がって実行されるパターンとがあり、表示されている保留アイコンを全て用いた演出が実行される。

40

#### 【2314】

具体的には、本実施形態では、保留アイコンが4個(上限数)表示されている場合に連続演出が実行され得るように構成しており、連続演出が実行されると、図218(a)に示した通り、表示領域HR71に表示されていた4個の保留アイコン(873a~873d)が主表示領域Dmの中央部に一列に表示され、キャラクタ811が第1保留アイコン873aから順に食べる演出が実行される。そして、最後の保留アイコン873dの後ろには大当たり当選(遊技者に有利な大当たり種別の大当たり当選)を示すVアイコン873yが表示される。さらに、副表示領域Dsには、連続演出の演出内容を遊技者に示すた

50

めの「人参を食べ切れ！！中からお宝がでるかも」の文字が表示される。

【2315】

つまり、連続演出が実行された場合は、保留アイコンを全て消化し大当たり当選するか、保留アイコンを消化しきれず、RUSH遊技が継続するかを示唆することになる。さらに、図218(b)に示した通り、連続演出実行中であって、最後の保留アイコンを消化するまでの状態で消化中の保留アイコンの中からVアイコン873zが表示される場合もある。

【2316】

ここで、図218(b)を参照して、連続演出中にVアイコン873zが表示される場合の演出内容について説明をする。図218(b)は、連続演出中に保留アイコンを全て消化すること無く、Vアイコン873zを獲得した場合の表示画面の一例を示した図である。図218(b)に示した通り、第3保留アイコン873cを消化している際中(食べている際中)に、第3保留アイコン873cの中からVアイコン873zを発見する演出が実行される。この場合、第4保留アイコン873dが消化されていないため、表示領域HR71に第4保留アイコン873dが表示される。この状態で大当たり遊技が開始されると、保留アイコンが表示されたまま大当たり遊技が実行されることになるため、この時点で大当たり遊技終了後に再度潜確状態(RUSH遊技)が実行されることを遊技者に報知することになる。

【2317】

次に、図219を参照して、アイコン演出中において通常の保留アイコンとは異なる特殊アイコンが表示される演出の内容について説明をする。図219は、アイコン演出中に特殊アイコンが表示される場合の表示画面の一例を示した模式図である。詳細は後述するが、本実施形態では、特図2保留球数と、先読みして算出した第2アタッカ1650の開放回数と、に基づいて表示可能な保留アイコン数を算出するように構成している。

【2318】

そして、表示可能な保留アイコン数が所定数以上(例えば、4個以上)、即ち、表示上限数を超えた場合に、特殊アイコンを表示するように構成している。そして、実行中の第2特別図柄変動や第2特別図柄の先読み結果に遊技者に有利な大当たり当選が含まれている場合に、表示可能な保留アイコン数が所定数を超え易くなるように構成している。

【2319】

図219に示した通り、表示可能な保留アイコン数が所定数以上と算出された場合には、獲得演出にて豪華な人参を模した特殊アイコン873xが宝箱812の中から現れる特殊アイコン演出が実行され、副表示領域Dsにて、今回獲得したアイコンが特殊アイコンであることを遊技者に示すための「ラッキー、SP人参ゲット」の文字が表示される。なお、本実施形態では、表示領域HR71に同時に表示可能なアイコン数が、第2特別図柄の保留球数の上限数である4個に規定しているため、表示可能な保留アイコンの数が4個を超えた場合に、特殊アイコンを表示することで表示領域HR71に同時に表示されるアイコン数の上限を維持した状態で遊技者に対して大当たりへの期待度を高めた演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、表示可能な保留アイコンの数が4個を超えた場合(特殊条件が成立した場合)に、表示領域HR71に同時に表示可能な保留アイコンの上限数を第2特別図柄の保留球数の上限数よりも多くするように構成しても良い。このように構成することで、保留アイコンが第2特別図柄の保留球数を示していると認識していた遊技者に対して、第2特別図柄の保留球数の上限数を超える数の保留アイコンが表示されることで意外性のある演出を実行することができる。さらに、第2特別図柄の保留球数の上限数を超える数の保留アイコンが表示された場合に大当たり当選の期待度を高めることができるため、大当たり期待度の高い演出を遊技者に対して意外性のある演出を用いて実行することができる。

【2320】

以上、図216～図219を用いて、本第9実施形態にて実行される特徴的な演出(アイコン演出)中に実行される様々な演出画面について説明をしたが、これに限ること無く

10

20

30

40

50

、例えば、R U S H遊技が実行されている状態で、特図2 保留数が0 個になった場合には、保留アイコンを1 個以上表示させておき、特別図柄抽選の結果に関わることの無い、保留アイコンを用いた疑似変動演出を実行するように構成しても良いし、保留アイコンを非表示にするように構成しても良い。

#### 【2321】

また、本実施形態では、保留アイコンの表示態様として、通常の人参を模した表示態様( 図2 1 7 ( a ) の保留アイコン8 7 3 a 参照) と、豪華な人参を模した表示態様( 図2 1 9 の特殊アイコン8 7 3 x 参照) と、を設定可能に構成しているが、これ以外の表示態様を設定可能に構成しても良く、例えば、小当たり、当たりの何れかに対応する第1 表示態様と、大当たりに対応する第2 表示態様と、特定の大当たりに対応する第3 表示態様と、を設定可能に構成しても良い。また、一度に大量の保留アイコンを追加表示させるために、大量の保留アイコンを一度に消化させる減少演出を実行するように構成しても良い。

10

#### 【2322】

< 第9 実施形態における電氣的構成について >

次に、図2 2 0 ~ 図2 2 3 を参照して、本第9 実施形態における電氣的構成について説明をする。本第9 実施形態では、上述した第7 実施形態に対して、主制御装置1 1 0 のR O M 2 0 2 の一部構成と、音声ランプ制御装置1 1 3 のR O M 2 2 2 の一部構成と、R A M 2 2 3 の一部構成とが相違している。それ以外は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

20

#### 【2323】

まず、図2 2 0 を参照して、本第9 実施形態における主制御装置1 1 0 のR O M 2 0 2 が有する大当たり種別選択9 テーブル2 0 2 h d の内容について説明をする。図2 2 0 は、大当たり種別選択9 テーブル2 0 2 h d の内容を模式的に示した模式図である。この大当たり種別選択9 テーブル2 0 2 h d は、上述した第7 実施形態における大当たり種別選択7 テーブル2 0 2 f d ( 図1 6 9 参照) に対して、第1 特別図柄( 特図1 ) に対応付けられている大当たり種別( 大当たりA ~ C ) に対して規定されている大当たり動作の開放対象と、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ2 0 3 h の値とを異ならせ、第2 特別図柄( 特図2 ) に対応付けられている大当たり種別の種類を増加させた点で相違しており、それ以外は同一である。

30

#### 【2324】

具体的には、図2 2 0 に示した通り、第1 特別図柄( 特図1 ) の大当たり種別としては、第1 当たり種別カウンタC 2 の値が「0 ~ 3 4」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりA 9」が対応付けて規定されている。この「大当たりA 9」は、上述した第7 実施形態の「大当たりA 7」と同一の大当たり種別であるため、その詳細な内容の説明を省略する。また、第1 当たり種別カウンタC 2 の値が「3 5 ~ 7 9」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりB 9」が対応付けて規定されている。この「大当たりB 9」は、上述した第7 実施形態の「大当たりB 7」に対して、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ2 0 3 h の値を変更した点で相違し、それ以外は同一である。

#### 【2325】

具体的には、通常状態において「大当たりB 9」に当選した場合は、時短カウンタ2 0 3 h の値に1 0 0 が設定され、確変状態において「大当たりB 9」に当選した場合には、時短カウンタ2 0 3 h の値に5 0 が設定される。一方、潜確状態において「大当たり9」に当選した場合は、時短カウンタ2 0 3 h の値に0 が設定される。

40

#### 【2326】

即ち、通常状態、或いは確変状態において「大当たりB 9」に当選すると、比較的有利な確変状態へと移行する。これに対し、潜確状態において「大当たりB 9」に当選した場合は、時短回数が0 に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。また、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合であっても、通常状態で「大当たりB 9」に当選した場合よりも、確変状態で「大当たりB 9」に当選した場合の

50

ほうが遊技者に有利な確変状態が設定されるように、通常状態で当選した場合よりも確変状態で当選した場合のほうが、確変回数が少なくなるように構成している。

【2327】

このように構成することで、初期の遊技状態である通常状態から異なる遊技状態へと移行することで遊技者に最も有利な遊技状態へと移行しやすくさせることができるため、遊技者に対して最も有利な遊技状態を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

【2328】

また、図220に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「80～99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりC9」が対応付けて規定されている。この「大当たりC9」は、上述した第7実施形態の「大当たりC7」に対して、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ203hの値を変更した点で相違し、それ以外は同一である。

10

【2329】

具体的には、通常状態、確変状態および潜確状態において「大当たりC9」に当選した場合、即ち、「大当たりC9」に当選した場合は、設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ203hの値に0が設定される。即ち、「大当たりC9」に当選した場合には、その大当たり遊技終了後に遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）が必ず設定される遊技者に最も有利な大当たり種別となる。なお、潜確状態が設定されている状態では、「大当たりB9」と「大当たりC9」との価値が同一となる。

【2330】

20

以上、説明をした通り、本実施形態では、第1特別図柄抽選で大当たりに当選した時点の遊技状態に応じて、遊技者に最も有利となる遊技状態（潜確状態）へと移行する割合を、通常状態、及び確変状態が設定されている場合と、潜確状態が設定されている場合とで異なるように構成し、通常状態、確変状態中は20%、潜確状態中は65%の割合で、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されるように構成している。

【2331】

また、上述した通り、潜確状態への移行割合が20%に設定される通常状態、及び確変状態は、共に45%の割合で確変状態へと移行するように構成しているが、確変状態へと移行した場合における潜確状態への移行期待度が異なるように構成している。このように構成することで、大当たり当選時に設定されている遊技状態として複数の遊技状態に対して大当たり遊技の終了後に遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）へと移行する移行割合を同一に設定したとしても、大当たり当選時に設定されている遊技状態毎に潜確状態への移行期待度を異ならせることができる。

30

【2332】

次に、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に選択される大当たり種別について説明をする。図220に示した通り、本第9実施形態では、第2特別図柄（特図2）に対応付けた大当たり種別が4種類（大当たりD9～G9）規定されており、選択される大当たり種別に応じて大当たり遊技の開放動作内容を異ならせている。

【2333】

具体的には、第2特別図柄（特図2）の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～34」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりD9」が対応付けて規定されている。この「大当たりD9」は、上述した第7実施形態の「大当たりD7」と同一内容が規定されている大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の値が「35～69」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりE9」が対応付けて規定されている。この「大当たりE9」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（8ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりE9」に当選した場合、時短カウンタ203hの値に0が設定される。

40

【2334】

即ち、「大当たりC9」に当選した場合は、設定されている遊技状態に関わらず、時短

50

カウンタ203hの値に0が設定される。即ち、「大当たりC9」に当選した場合には、その大当たり遊技終了後に遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）が必ず設定される遊技者に最も有利な大当たり種別となる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりE9」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が35個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりE9」が決定される割合は35%（35/100）である。

【2335】

第1当たり種別カウンタC2の値が「70～89」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりF9」が対応付けて規定されている。この「大当たりF9」は、大当たりのラウンド数が9ラウンドであり、1ラウンド（R）目は、第2アタッカ1650が1.5秒開放し、2ラウンド（R）目から9ラウンド（R）目まで、第1アタッカ650が30秒間開放する大当たり遊技が実行され、その大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（9ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりF9」に当選した場合、時短カウンタ203hの値に0が設定される。

10

【2336】

上述した通り、「大当たりF9」に当選した場合は、最初の1ラウンド目として小当たり遊技と同一の開放動作が実行される。つまり、第2特別図柄の先読みにおいて、大当たり当選に加え、第2アタッカ1650の開放回数1回が算出されることになる。これにより、第2アタッカ1650の開放回数（小当たり遊技の開放回数）に基づいて保留アイコンの表示数を決定するアイコン演出において、小当たり当選を示唆するパターンと、大当たり当選を示唆するパターンとを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができる。また、「大当たりF9」では、第1アタッカ650の開放回数が上述した「大当たりE9」と同一となるように、9ラウンドの大当たり遊技が規定されている。このように構成することで、第1アタッカ650の開放動作回数に基づいて選択された大当たり種別が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

20

【2337】

なお、本実施形態では、1ラウンド（R）目に小当たり遊技と同一の開放動作を実行し、2ラウンド（R）目以降に実際の大当たり遊技を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「大当たりF9」に当選した場合も、8ラウンド（R）の大当たり遊技が実行されるようにし、1ラウンド（R）目に第2アタッカ1650を1.5秒開放させる開放動作と、第1アタッカ650を28.5秒開放させる開放動作と、を実行するように構成しても良い。このように構成することで、実行される大当たり遊技のラウンド数を統一することができるため、例えば、第1図柄表示装置37に実行中の大当たり遊技のラウンド数を報知する報知手段（例えば、LEDランプの点灯によりラウンド数を報知する手段）を設けた場合に、報知手段により報知するラウンド数の種類を減らすことができ、パチンコ機10の製造コストを削減することができる。また、報知手段の報知内容に基づいて遊技者に大当たり種別を把握されてしまうことを抑制することができる。

30

【2338】

第1当たり種別カウンタC2の値が「90～99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりG9」が対応付けて規定されている。この「大当たりG9」は、大当たりのラウンド数が11ラウンドであり、1～3ラウンド（R）目は、第2アタッカ1650が1.5秒開放し、4ラウンド（R）目から11ラウンド（R）目まで、第1アタッカ650が30秒間開放する大当たり遊技が実行され、その大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（11ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりG9」に当選した場合、時短カウンタ203hの値に0が設定される。

40

【2339】

上述した通り、「大当たりG9」に当選した場合は、1～3ラウンド目として小当たり遊技と同一の開放動作が実行される。つまり、第2特別図柄の先読みにおいて、大当たり

50



当選に加え、第2アタッカ1650の開放回数3回が算出されることになる。これにより、第2アタッカ1650の開放回数（小当たり遊技の開放回数）に基づいて保留アイコンの表示数を決定するアイコン演出において、小当たり当選を示唆するパターンと、大当たり当選を示唆するパターンとを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができる。加えて、第2特別図柄抽選1回の抽選結果として第2アタッカ1650の開放回数3回が算出されるため、特図2保留球数が少ない場合であっても、第2アタッカ1650の開放回数を多く算出することができ、アイコン演出の演出態様を多様化させることができる。また、「大当たりG9」では、第1アタッカ650の開放回数が上述した「大当たりE9」と同一となるように、11ラウンドの大当たり遊技が規定されている。このように構成することで、第1アタッカ650の開放動作回数に基づいて選択された大当たり種別が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【2340】

なお、本実施形態では、1ラウンド（R）目～3ラウンド（R）目に小当たり遊技と同一の開放動作を実行し、4ラウンド（R）目以降に実際の大当たり遊技を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「大当たりG9」に当選した場合も、8ラウンド（R）の大当たり遊技が実行されるようにし、1ラウンド（R）目に第2アタッカ1650を1.5秒開放させる開放動作を3回実行し、その後、第1アタッカ650を25.5秒開放させる開放動作を実行するように構成しても良い。このように構成することで、実行される大当たり遊技のラウンド数を統一することができるため、例えば、第1図柄表示装置37に実行中の大当たり遊技のラウンド数を報知する報知手段（例えば、LEDランプの点灯によりラウンド数を報知する手段）を設けた場合に、報知手段により報知するラウンド数の種類を減らすことができ、パチンコ機10の製造コストを削減することができる。また、報知手段の報知内容に基づいて遊技者に大当たり種別を把握されてしまうことを抑制することができる。

20

#### 【2341】

次に、図221（a）を参照して、小当たり種別選択9テーブル202hfの内容について説明をする。図221（a）は、小当たり種別選択9テーブル202hfの内容を示した模式図である。図221（a）に示した通り、小当たり種別選択9テーブル202hfは、上述した第7実施形態の小当たり種別選択7テーブル202ffに対して、小当たり種別の種類を増加させた点と、各小当たり種別に対して規定されている小当たり動作内容（小当たり遊技の開放動作内容）、及び、小当たり遊技が実行される場合に実行される第1特別図柄変動への処理内容を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

30

#### 【2342】

この小当たり種別選択9テーブル202hfは、上述した小当たり種別選択7テーブル202ffと同じく特別図柄抽選で小当たり当選した後、小当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、取得した小当たり種別カウンタC5の値に対応させて「小当たりA9」～「小当たりD9」の4種類の小当たり種別が選択されるよう規定されている。

#### 【2343】

特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、選択された小当たり種別に応じて、小当たり動作内容、実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせることができるように構成している。なお、本実施形態では、何れの小当たり種別が選択された場合も、実行中の特別図柄変動に対して中断処理を実行するように構成している。この中断処理は、実行中の特別図柄変動の変動時間を減算する処理を一時的に（例えば、小当たり遊技が終了するまで）中断させる処理である。この中断処理については、上述した第7実施形態と同一内容であるためその詳細な説明を省略する。

40

#### 【2344】

小当たり種別選択7テーブル202ffに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり種別カウンタC5の値が「0～59」の範囲には、「小当たりA9」が

50

対応付けられており、「60～79」の範囲には「小当たりB9」が対応付けられており、「80～89」の範囲には「小当たりC9」が対応付けられており、「90～99」の範囲には「小当たりD9」が対応付けられている。小当たり種別カウンタC5の取り得る値の範囲は「0～99」の100個であることから、小当たり当選時において「小当たりA9」が選択される割合は60%（60/100）、「小当たりB9」が選択される割合は20%（20/100）、「小当たりC9」が選択される割合は10%（10/100）、「小当たりD9」が選択される割合は10%（10/100）となるように構成している。

#### 【2345】

「小当たりA9」が選択された場合は、可変入賞装置（第1アタッカ650）を1.5秒間開放させる小当たり遊技が実行され、「小当たりB9」が選択された場合は、右可変入賞装置（第2アタッカ）2650を0.5秒間開放させる小当たり遊技が実行され、「小当たりC9」が選択された場合は、右可変入賞装置（第2アタッカ）2650の0.5秒開放を2回実行させる小当たり遊技が実行され、「小当たりC9」が選択された場合は、右可変入賞装置（第2アタッカ）2650の0.5秒開放を3回実行させる小当たり遊技が実行されるように規定している。

#### 【2346】

つまり、本実施形態では、小当たり当選した場合に選択される小当たり種別に応じて、主として大当たり遊技中に開放動作される第1アタッカ650を開放させる小当たり遊技と、主として小当たり遊技中に開放動作される第2アタッカ2650を開放させる小当たり遊技と、を実行可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行された直後に、大当たり遊技が実行されたのでは？と遊技者に思わせることができる。なお、上述した通り、本実施形態では、潜確状態中において保留アイコンが表示されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に再度潜確状態が設定されるようにアイコン演出が実行される。よって、保留アイコンが表示されている状態で「小当たりA」に当選すると、第1アタッカ650が開放された時点で有利な大当たり遊技が実行されたのではと遊技者に一喜一憂させることができる。

#### 【2347】

また、「小当たりB9」～「小当たりD9」が選択された場合には、第2アタッカ1650が開放動作される小当たり遊技が実行されるが、選択される小当たり種別毎に第2アタッカ1650の開放回数を異ならせている。つまり、1回の特別図柄抽選に対して算出される第2アタッカ1650の開放回数を異ならせることができるように構成している。これにより、アイコン演出にて保留アイコンの表示数を算出する際において、第2アタッカ1650の開放回数を、特図2保留球数、ひいては小当たり当選数に対して、大きく乖離させることが可能となる。よって、第2アタッカ1650の開放回数に基づいて決定される保留アイコンの表示数を、特図2保留球数と同期させること無く表示させ易くすることができる。

#### 【2348】

なお、本実施形態では、選択された小当たり種別に応じて、第1アタッカ650、或いは、第2アタッカ1650のうち何れかを開放動作させる小当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、1回の小当たり遊技にて、第1アタッカ650と、第2アタッカ1650と、を順に開放させる開放動作を設定しても良い。これにより、1回の小当たり遊技として実行される開放動作を、複数回の小当たり遊技が連続して実行されていると遊技者に思わせることができる。よって、1回の特別図柄抽選と第2アタッカ1650の開放回数との関係性をより分かり難くすることができる。

#### 【2349】

次に、図221(b)を参照して、普図変動パターン選択9テーブル202hgの内容について説明をする。図221(b)は、普図変動パターン選択9テーブル202hgの内容を模式的に示した模式図である。図221(b)に示した通り、普図変動パターン選択9テーブル202hgは、上述した第7実施形態の普図変動パターン選択テーブル20

10

20

30

40

50

2 f g に対して、潜確状態中に選択される普通図柄の変動パターンを、通常状態中と同一にした点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については詳細な説明を省略する。

#### 【2350】

普図変動パターン選択テーブル202hgに示した通り、本実施形態では、確変状態中は、第7実施形態同様に右打ち遊技によって発射された球が右電動役物164に入球するように構成している。一方、潜確状態中に右打ち遊技によって発射された球は上述した第7実施形態に比べて右電動役物164に入球難くなるように構成している。つまり、上述した第7実施形態では、潜確状態中であっても右電動役物164に球を入球させ第1特別図柄の保留球数を増加させ易くする遊技性であるのに対し、本第9実施形態では、その

10

#### 【2351】

次に、図222(a)を参照して、本第9実施形態の音声ランプ制御装置113が有するROM222の内容について説明をする。図222(a)は、第9実施形態におけるROM222の内容を模式的に示した模式図である。図222(a)に示した通り、本第9実施形態では、上述した第7実施形態の音声ランプ制御装置113のROM222に対して、アイコン表示数選択テーブル222haと、連続演出選択テーブル222hbと、を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【2352】

20

アイコン表示数選択テーブル222haは、図216及び図217を参照して上述したアイコン演出において表示される保留アイコンの表示数を選択する際に参照されるデータテーブルであって、未表示情報格納エリア223hbに格納されている主制御装置110から受信した入賞情報コマンドに基づいて算出された第2アタッカ1650の開放回数に関する情報と、獲得している特図2保留数とに基づいて保留アイコンの表示数が規定されている。

#### 【2353】

ここで、図223(a)を参照して、アイコン表示数選択テーブル222haの内容について説明をする。図223(a)は、アイコン表示数選択テーブル222haに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図223(a)に示した通り、選択され得るアイコン表示数(保留アイコン表示数)が、特図2保留数(特別図柄保留球数カウンタ223cのうち、第2特別図柄の保留球数のカウント値)と、未表示情報格納エリア223hbに格納されている値とに基づいてアイコン表示数が規定されている。

30

#### 【2354】

具体的には、特図2保留数が「1」であって、未表示情報格納エリア223hbに格納されている値が「0~2」の場合は、アイコン表示数として「1」が規定されており、未表示情報格納エリア223hbに格納されている値が「3~5」の場合は、アイコン表示数として「5(特)」が規定されている。一方、特図2保留数が「1」の場合は、未表示情報格納エリア223hbに格納されている値が「6」以上になることが無いため対応する値が規定されていない。

40

#### 【2355】

また、特図2保留数が「2」であって、未表示情報格納エリア223hbに格納されている値が「0~2」の場合は、アイコン表示数として「1~2」が規定されており、未表示情報格納エリア223hbに格納されている値が「3~5」の場合は、アイコン表示数として「1~4」が規定されており、未表示情報格納エリア223hbに格納されている値が「6~」の場合は、アイコン表示数として「5(特)」が規定されている。

#### 【2356】

特図2保留数が「3」であって、未表示情報格納エリア223hbに格納されている値が「0~2」の場合は、アイコン表示数として「1~3」が規定されており、未表示情報格納エリア223hbに格納されている値が「3~5」の場合は、アイコン表示数として

50

「 2 ~ 4 」が規定されており、未表示情報格納エリア 2 2 3 h b に格納されている値が「 6 ~ 」の場合は、アイコン表示数として「 4 」が規定されている。

【 2 3 5 7 】

そして、特図 2 保留数が「 4 」であって、未表示情報格納エリア 2 2 3 h b に格納されている値が「 0 ~ 2 」の場合は、アイコン表示数として「 1 ~ 4 」が規定されており、未表示情報格納エリア 2 2 3 h b に格納されている値が「 3 ~ 5 」の場合は、アイコン表示数として「 3 ~ 4 」が規定されており、未表示情報格納エリア 2 2 3 h b に格納されている値が「 6 ~ 」の場合は、アイコン表示数として「 4 」が規定されている。

【 2 3 5 8 】

ここで、アイコン表示数が「 5 ( 特 ) 」が選択された場合は、特図 2 保留球数の上限数である「 4 」よりも大きなアイコン表示数が選択される状態であり、本実施形態では、保留アイコンの上限表示数が「 4 」であるため、選択されたアイコン表示数が特図 2 保留球数の上限数である「 4 」を超えたことを示すための特殊アイコン ( 図 2 1 9 の特殊アイコン 8 7 3 x 参照 ) が表示される。

10

【 2 3 5 9 】

以上、説明をした通り、本実施形態では、特図 2 保留球数と、表示情報格納エリア 2 2 3 h b に格納されている値との差が大きいほど、即ち、1つの特図 2 保留の先読み結果として第 2 アタッカ 1 6 5 0 の開放回数が複数回算出されるほど、特殊アイコンが表示され易くなるように構成している。このように構成することで、例えば、特図 2 保留球数が少ない状況であったとしても、遊技者に期待感を与える演出を実行することができる。

20

【 2 3 6 0 】

一方で、特図 2 保留球数が多い場合 ( 例えば、3 個、4 個 ) は、先読み対象となる特図 2 保留球数が多くなることから、特図 2 保留球数が少ない場合に実行される先読み結果よりも、1つの特図 2 保留の先読み結果として第 2 アタッカ 1 6 5 0 の開放回数が複数回算出される可能性が高くなるが、特図 2 保留球数が多い場合 ( 例えば、3 個、4 個 ) は、アイコン表示数として「 5 ( 特 ) 」が設定されずに、「 4 」が設定され易くなるように構成している。そして、アイコン表示数が「 4 」である場合に、後述する連続演出を実行させ易くするように構成している。このように構成することで、特図 2 保留球数が多い状態において、特殊アイコンが頻繁に表示される事態を抑制することができる。

【 2 3 6 1 】

30

また、特図 2 保留球数が少ない ( 例えば、2 ) 場合であっても、先読み結果として第 2 アタッカ 1 6 5 0 の開放回数が多い場合、即ち、小当たり C 9 や小当たり D 9 ( 図 2 2 1 ( a ) 参照 ) に当選している場合、又は、大当たり G 9 ( 図 2 2 0 参照 ) に当選している場合には、特図 2 保留球数よりも多いアイコン表示数が選択されるように構成されている。

【 2 3 6 2 】

一方、特図 2 保留球数が多い場合であっても、先読み結果として第 2 アタッカ 1 6 5 0 の開放回数が少ない場合、即ち、第 2 特別図柄の抽選結果が外れの場合、或いは、小当たり A 9 ( 図 2 2 1 ( a ) 参照 ) に当選している場合、又は、大当たり D 9、大当たり E 9 ( 図 2 2 0 参照 ) に当選している場合には、特図 2 保留球数よりも少ないアイコン表示数が選択されるように構成されている。

40

【 2 3 6 3 】

このように構成することで、アイコン演出に用いられる保留アイコンの表示数を、実際の特図 2 保留球数に関わらず決定することができるため、特図 2 保留球数に関わらず興趣に富んだ先読み演出を実行することができる。

【 2 3 6 4 】

本実施形態では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に第 2 特別図柄の保留球数 ( 特図 2 保留球数 ) を表示しないように構成しているため、遊技者に対して保留アイコンが特図 2 保留球数を示すための保留図柄と思わせ実際の特図 2 保留球数に関わらず興趣に富んだ先読み演出を実行することができるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、ア

50

アイコン演出に用いられる保留アイコンと、実際の特図 2 保留球数を示す保留図柄とを第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示するように構成しても良い。この場合、遊技者に実際の特図 2 保留球数と、保留アイコンの表示数とを把握させることができるため、例えば、特図 2 保留球数が少ない状態で保留アイコンが多く表示されると大当たり当選したのではと思わせることができる。

#### 【 2 3 6 5 】

また、本実施形態では、第 2 アタッカ 1 6 5 0 の開放回数が算出される大当たり種別（大当たり F 9 或いは大当たり G 9）に当選した場合には、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されるように構成しているため、保留アイコンの表示数に基づいて予測可能な大当たりは全て潜確状態が設定される大当たりとなる。よって、アイコン演出の演出態様（保留アイコン表示）に基づく予測が遊技者に有利な大当たり当選の予測となるため、遊技者に不利な大当たり当選も含む予測よりも遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 2 3 6 6 】

加えて、本実施形態では、第 2 アタッカ 1 6 5 0 の開放回数が算出されない大当たり当選、即ち、大当たり遊技中に第 2 アタッカ 1 6 5 0 が開放されない大当たり（大当たり D 9、大当たり E 9）が実行された場合に、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される割合が 5 0 % となるように構成している。よって、アイコン演出の演出態様が大当たり当選を予測し得ない演出態様である場合（例えば、保留アイコンの表示数が少ない状態）で大当たり当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される可能性を残すことができる。なお、この場合は、大当たり遊技の実行前に保留アイコンを完全に消化されるか否かを煽る演出が実行され、大当たり遊技が実行される歳に保留アイコンが 1 つでも表示されていれば大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される（R U S H 遊技が継続する）ことを報知するように構成している。

#### 【 2 3 6 7 】

このように、アイコン演出にて表示される保留アイコンを様々な用途で用いることで、より多彩な演出を実行することができ演出効果を高めることができる。

#### 【 2 3 6 8 】

図 2 2 2 に戻り説明を続ける。連続演出選択テーブル 2 2 2 h b は、図 2 1 8 を参照して上述した連続演出を実行するか否かを選択する際に参照されるデータテーブルであって、アイコン演出において保留アイコンの表示数が 4 個である状態で第 2 特別図柄変動が開始される場合に参照される。この連続演出選択テーブル 2 2 2 h b は、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納されている第 2 特別図柄に関する入賞情報（特図 2 入賞情報）に基づいて連続演出の実行の有無が規定されている。

#### 【 2 3 6 9 】

ここで、連続演出選択テーブル 2 2 2 h b に規定されている内容について図 2 2 3（b）を参照して具体的に説明をする。図 2 2 3（b）は、連続演出選択テーブル 2 2 2 h b に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 2 2 3（b）に示した通り、連続演出選択テーブル 2 2 2 h b には、特図 2 入賞情報のうち、実行エリアの入賞情報（今回の第 2 特別図柄抽選にて用いられる入賞情報）と、保留内（保留エリア）の入賞情報と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値と、表示済アイコン数カウンタ 2 2 3 h c の値に基づいて実行の有無が規定されており、表示済アイコン数カウンタ 2 2 3 h c の値が 4 の場合、即ち、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に保留アイコン 8 7 3 が 4 個表示されている状態でのみ連続演出が選択され得るように規定されている。

#### 【 2 3 7 0 】

具体的には、実行エリアに含まれる入賞情報が大当たり、即ち、今回実行される第 2 特別図柄変動が大当たり変動である場合は、その大当たり種別が「大当たり F 9、大当たり G 9」である場合には、連続演出 A の実行（実行 A）が規定されており、それ以外の大当たり種別「大当たり D 9、大当たり E 9」である場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の範囲が「0 ~ 8 9」の範囲に連続演出の非実行が対応付けられ、「9 0 ~ 9 9」の範囲

に連続演出Bの実行（実行B）が対応付けられて規定されている。なお、実行エリアに大当たり当選に関する入賞情報が含まれている場合は、今回の第2特別図柄変動の後に大当たり遊技が実行されるため、保留エリアに格納されている入賞情報を考慮することなく連続演出の実行の有無が規定されている。

#### 【2371】

ここで、最終的に大当たり当選するパターンの連続演出では、連続演出の演出結果として、保留アイコンを全て消化してVアイコン873yをゲットする第1結果と、保留アイコンを全て消化せずにVアイコン873zをゲットする第2結果とのうち、何れの演出結果とするかの判別が実行される。より具体的には、今回の連続演出の実行対象となる大当たりが確変大当たり（大当たりE9～G9）であるかを判別し、確変大当たりでは無い（大当たりD9）であると判別した場合（実行Bの場合）は、全ての保留アイコンを消化する第1結果を設定し、確変大当たりであると判別した場合は、第1結果を設定するか第2結果を設定するかを決定するための抽選（結果選択抽選）を実行し、その結果選択抽選の結果に基づいて演出結果の種別を設定するように構成している。このように構成することで、保留アイコンが残った状態で大当たり遊技が実行されたにも関わらず、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されない事態が発生することを確実に抑制することができる。

#### 【2372】

また、確変大当たりに当選している場合（実行A）であっても、連続演出の演出結果として第1結果が設定され得るように構成しているため、例えば、Vアイコン873yをゲットする連続演出が実行されたとしても遊技者に最後まで期待を持たせながら遊技を行わせることができる。なお、保留アイコンを全て消化した状態で確変大当たりに対応する大当たり遊技が実行された場合は、その大当たり遊技中に所定の発生条件が成立したことを契機に大当たり遊技が終了するまでに保留アイコンを表示させる演出を実行するように構成すると良く、例えば、大当たり遊技中に遊技者に対して枠ボタン22を操作させる操作演出を実行し、その操作演出の演出結果が所定の演出結果である場合に発生条件が成立するように構成すると良い。

#### 【2373】

このように構成することで、大当たり遊技中の遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く把握させるために意欲的に遊技を行わせることができる。また、発生条件を成立させる手法はこれに限ること無く、例えば、大当たり遊技中に開放動作される可変入球手段（第1アタッカ650、或いは、第2アタッカ1650）に所定数の球を入賞させた場合に成立する発生条件や、大当たり遊技中に開放動作される可変入球手段とは異なる入球手段に球を所定個数入球させた場合に成立する発生条件を設定しても良い。

#### 【2374】

図223(b)に戻り説明を続ける。特図2入賞情報の実行エリアに小当たり当選を示す入賞情報が含まれており、その入賞情報が「小当たりB9」～「小当たりD9」である場合は、保留内に「大当たりE」、「大当たりF」、「大当たりG」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報がある場合に、演出カウンタ223fの値が「0～69」の範囲に連続演出Bの実行（実行B）が対応付けられ、「70～99」の範囲に連続演出の非実行が対応付けられて規定されている。また、保留内に「大当たりE」、「大当たりF」、「大当たりG」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報が無い場合には、演出カウンタ223fの値が「0～69」の範囲に連続演出の非実行が対応付けられ、「70～99」の範囲に連続演出Cの実行（実行C）が対応付けられて規定されている。また、特図2入賞情報の実行エリアに小当たり当選を示す入賞情報が含まれており、その入賞情報が「小当たりA9」である場合は、保留エリアに格納されている入賞情報に関わらず、連続演出の非実行が規定されている。

#### 【2375】

特図2入賞情報の実行エリアに外れ当選を示す入賞情報が含まれている場合は、保留内

10

20

30

40

50

に「大当たり E」、「大当たり F」、「大当たり G」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報がある場合に対応付けて連続演出の実行が規定され、保留内に「大当たり E」、「大当たり F」、「大当たり G」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報が無い場合に対応付けて連続演出の非実行が規定されている。

#### 【2376】

上述した通り、連続演出の実行の有無を選択する際において、今回実行される第2特別図柄の抽選結果、及び、保留記憶されている第2特別図柄の先読み結果（保留エリアに格納されている入賞情報）を参照しているため、大当たり期待度を高めた連続演出を実行することができる。よって、連続演出が実行された時点で大当たりに当選することを把握した上で、連続演出の演出結果が第1結果となるか第2結果となるかを注視させながら連続演出を見させることができるため、演出効果を高めることができる。

10

#### 【2377】

また、本実施形態では保留アイコンが4個表示されている場合にのみ連続演出を実行するように構成している。そして、図223(a)に示した通り、実際の特図2保留球数が多いほど、4個の保留アイコンが表示され易くなるように構成している。よって、遊技者に対して4個の保留アイコンが表示されるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を高めることができる。加えて、特図2保留球数が上限に到達している状態であっても保留アイコンが上限数（4個）表示されない場合があるため、特図2保留球数が上限に到達している状態においても遊技者に対して4個の保留アイコンが表示されるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働をより高めることができる。

20

#### 【2378】

なお、本実施形態では4個の保留アイコンが表示されている場合にのみ連続演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、保留アイコンが2個以上表示されている場合に連続演出を実行し得るように構成しても良い。この場合、例えば、実際の特図2保留球数と、先読み結果とに基づいて連続演出の実行の有無を決定するように構成し、例えば、遊技者に有利となる大当たり（大当たり E9）に当選することを示す入賞情報がある場合にのみ、保留アイコンが少ない状態で連続演出を実行するように構成すると良い。これにより、連続演出が実行された時点における保留アイコンの表示数に応じて、連続演出の期待度、即ち、遊技者に有利となる大当たり当選の期待度を異ならせることができるため、遊技者に対して、連続演出が実行されるタイミングに対しても興味を持たせることができる。

30

#### 【2379】

さらに、実際の特図2保留球数と、先読み結果とに基づいて連続演出の実行の有無を決定するように構成し、例えば、遊技者に有利となる大当たり（大当たり E9）に当選することを示す入賞情報がある場合に、連続演出を実行させるための準備演出として、保留アイコンの表示数が上限となるように強制増加表示を実行した後に、連続演出を実行するように構成しても良い。

#### 【2380】

なお、図223(b)を参照して連続演出選択テーブル222hbに規定されている内容を説明した際に、連続演出の種別として、連続演出 A（実行 A）、連続演出 B（実行 B）、連続演出 C（実行 C）を設け、実行 A では、主として連続演出の途中で V アイコン 873z を獲得する連続演出（図218(b)参照）を、実行 B では、主として連続演出の最後に V アイコンを獲得する演出（図218(a)の V アイコン 873y を獲得する演出）を、実行 C では、連続演出中に人参を模した保留アイコン 873a ~ 873d を消化し切れず（食べきれず）、V アイコンを獲得出来ない演出が実行されることを説明したが、主として上述した内容の演出が実行されればよく、例えば、低確率で実行 A にて実行 B の演出が実行されるように、即ち、演出結果が実際の遊技結果よりも不利となる演出であれば、別の連続演出を実行可能に構成しても良い。

40

#### 【2381】

次に、図222(b)を参照して、本第9実施形態における音声ランブ制御装置 113

50

のRAM 223の構成について説明をする。図222(b)は、第9実施形態における音声ランプ制御装置113のRAM 223の内容を模式的に示した模式図である。図222(b)に示した通り、本第9実施形態の音声ランプ制御装置113のRAM 223は、上述した第7実施形態の音声ランプ制御装置113のRAM 223(図174参照)に対して、未表示情報格納エリア223ha、未表示アイコン数カウンタ223hb、表示済アイコン数カウンタ223hc、連続演出中フラグ223hdを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【2382】

未表示情報格納エリア223hbは、主制御装置110から受信した入賞情報コマンド(入賞コマンド)に基づいて算出された第2アタッカ1650の開放回数を一時的に記憶するためのデータ領域であって、後述する入賞コマンド処理9(図224のS4281参照)において、抽出した第2アタッカ1650の開放回数が格納される(図224のS4486)。そして、格納された情報に基づいてアイコン表示数を決定する際に参照され、その後、参照された情報が破棄される。また、潜確状態が設定される前に既に獲得済の入賞情報については、大当たり遊技の終了タイミングにて入賞情報格納エリア223hbに格納されている全ての入賞情報に対して第2アタッカ1650の開放回数が抽出され、その結果が格納される。

10

#### 【2383】

このように未表示情報格納エリア223hbを設けることにより、特別図柄の入賞情報を受信したタイミングと、演出態様を決定するタイミングとを、容易に異ならせることができる。

20

#### 【2384】

未表示アイコン数カウンタ223hbは、現在表示可能な保留アイコン数のうち、まだ表示されていない保留アイコンの数を示すためのカウンタであって、新たな保留アイコンを表示した場合にカウンタの値が減算される。なお、本実施形態では、保留アイコンを増減させる演出として、未表示アイコン数カウンタ223hbの値、表示済アイコン数カウンタ223hcの値を増減させる真アイコン演出と、未表示アイコン数カウンタ223hbの値、表示済アイコン数カウンタ223hcの値を増減させることなく、見た目の保留アイコン数のみを増減させる疑似演出(最終的には同一の値となる演出)と、を実行可能に構成している。

30

#### 【2385】

表示済アイコン数カウンタ223hcは、現在表示されている保留アイコン数を計測するためのカウンタであって、新たな保留アイコンが表示される場合に加算され、保留アイコンが減少する場合に減算されるカウンタである。新たな保留アイコンを表示する際には、未表示アイコン数カウンタ223hbの値と、表示済アイコン数カウンタ223hcの値とを参照して、表示させる保留アイコンの総数を決定し、その決定した総数と表示済アイコン数カウンタ223hcの値との差分に基づいて表示数が決定される。

#### 【2386】

連続演出中フラグ223hdは、連続演出が実行されていることを示すためのフラグであって、連続演出が実行されている間にオンに設定される。連続演出中フラグ223hdがオンに設定されている間は、アイコン演出にて保留アイコン数が増減する演出が実行されないように構成している。

40

#### 【2387】

<第9実施形態の音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図224から図227を参照して、本第9実施形態の制御内容のうち、音声ランプ制御装置にて実行される制御処理について説明をする。本第9実施形態における音声ランプ制御装置の制御内容は、上述した第7実施形態に対して入賞コマンド処理(図183のS4211参照)に代えて入賞コマンド処理9(図224のS4281参照)を、大当たり終了処理に代えて大当たり終了処理9(図225のS4954参照)を、準備状態設

50



定処理（図185のS4641参照）に代えて準備状態設定処理9（図226のS4691参照）を、RUSH中設定処理（図192のS8410参照）に代えてRUSH中設定処理9（図227のS8450参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については詳細な説明を省略する。

#### 【2388】

まず、図224を参照して、入賞コマンド処理9（図224のS4281参照）の内容を説明する。図224は、入賞コマンド処理9（S4281）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理9（S4281）では、RUSH遊技中に実行されるアイコン演出に関わる情報の更新、及び、アイコン演出で表示される保留アイコン873（図217参照）の表示数を決定する処理が実行される。

10

#### 【2389】

入賞コマンド処理9（S4281）が実行されると、まず、受信した入賞コマンドの情報を対応する入賞情報記憶エリア223bに設定し（S4481）、RUSH中フラグ223fgがオンに設定されているかを判別し（S4482）、オンに設定されている場合は（S4482：Yes）、受信した入賞コマンドに含まれる当たり情報（大当たり情報、小当たり情報）を抽出する（S4484）。即ち、今回受信した入賞コマンドが当たり当選する入賞コマンドであるかを判別する。

#### 【2390】

S4484の処理で当たり情報があると判別した場合は（S4484：Yes）、当たり情報が示す当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に基づいて第2アタッカ1650の開放回数を抽出し（S4485）、抽出した回数に対応する値を未表示情報格納エリア223hbに格納する（S4486）。そして、特図2保留球数と未表示情報格納エリア223hbに格納されている情報に基づいてアイコン表示数選択テーブル222haを参照してアイコン表示数を選択する（S4487）。その後、選択したアイコン表示数と表示済アイコン数カウンタ223hcとの差分を未表示アイコン数カウンタ223hbの値に加算し（S4488）、その他の処理を実行し（S4412）、本処理を終了する。

20

#### 【2391】

上述した通り、本実施形態では、入賞コマンドとして当たり入賞コマンドを受信した場合には、アイコン演出に用いる情報の更新を実行するのみで、保留アイコンの表示数を可変させる制御を実行しない。これにより、保留アイコンの表示数が可変するタイミングと、当たり入賞コマンドを受信したタイミングとを異ならせることができるため、保留アイコンの表示数がいつどのように可変するのかを遊技者に分かり難くさせることができる。なお、本実施形態では、入賞コマンドとして当たり入賞コマンドを受信した場合には、アイコン演出に用いる情報の更新を実行するのみで、保留アイコンの表示数を可変させる制御を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、保留アイコンの表示数を可変させるための制御を実行しても良いし、所定の抽選を実行し当選した場合に保留アイコンの表示数を可変させるための制御を実行するように構成しても良い。

30

#### 【2392】

また、S4484の処理において、当たり情報が無いと判別した場合は（S4484：No）、次に、連続演出中フラグ223hdがオンに設定されているかを判別し（S4489）、オンに設定されていないと判別した場合は（S4489：No）、未表示アイコン数カウンタ223hbの値が0よりも大きいかを判別する（S4490）。0よりも大きいと判別した場合は（S4490：Yes）、アイコン数を増減させる疑似演出の演出態様を設定し（S4491）、疑似演出の実行タイミングを設定し（S4492）、疑似演出の態様に合わせて各種カウンタ（未表示アイコン数カウンタ223hb、表示済アイコン数カウンタ223hc）の値を更新し（S4493）、設定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S4494）、S4412の処理へ移行する。

40

#### 【2393】

S4489の処理において連続演出中フラグ223hdがオンに設定されていると判別した場合（S4489：Yes）、即ち、現在が連続演出中である場合、或いは、未表示

50

アイコン数カウンタ 2 2 3 h b の値が 0 の場合 ( S 4 4 0 4 : N o )、即ち、保留アイコンの表示数を増加させることができない状態である場合は、疑似演出の設定を行うことなく、S 4 4 1 2 の処理へ移行する。

【 2 3 9 4 】

次に、図 2 2 5 を参照して、大当たり終了処理 9 ( S 4 9 5 4 ) の内容について説明をする。図 2 2 5 は、大当たり終了処理 9 ( S 4 9 5 4 ) の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理 9 ( S 4 9 5 4 ) は、大当たり終了後に R U S H 遊技が実行され得る場合、即ち、潜確状態が設定される場合、確変状態が設定される場合に、既に獲得している入賞情報に基づいてアイコン演出に関する情報を設定するための処理が実行される点で上述した大当たり終了処理と大きく処理内容が相違している。

10

【 2 3 9 5 】

大当たり終了処理 9 ( S 4 9 5 4 ) が実行されると、まず、R U S H 中フラグ 2 2 3 f g がオンに設定されているかを判別し ( S 5 0 5 1 )、オンに設定されていないと判別した場合は ( S 5 0 5 1 : N o )、次いで、今回の大当たりが確変大当たりであるかを判別する ( S 5 0 5 2 )。確変大当たりであると判別した場合 ( S 5 0 5 2 : Y e s )、即ち、R U S H 遊技中以外のタイミングで実行された大当たりにて確変状態が設定された場合は、入賞情報記憶エリア 2 2 3 b に格納されている全ての入賞情報を読み出し ( S 5 0 5 3 )、入賞情報に含まれている当たり情報 ( 大当たり情報、小当たり情報 ) を抽出し ( S 5 0 5 4 )、抽出した当たり情報に基づいて第 2 アタッカ 1 6 5 0 の開放回数を算出する ( S 5 0 5 5 )。そして、算出した第 2 アタッカの合計回数 ( 合計開放回数 ) を未表示情報格納エリア 2 2 3 h b に格納する ( S 5 0 5 6 )。

20

【 2 3 9 6 】

次に、今回の大当たりが潜確大当たりであるかを判別し ( S 5 0 5 7 )、潜確大当たりである場合は ( S 5 0 5 7 : Y e s )、対応する潜確モード ( 準備モード、R U S H モード ) を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 0 5 8 )、アイコン表示数を 4 に設定し ( S 5 0 5 9 )、表示済アイコン数カウンタの値を 4 に設定し ( S 5 0 6 0 )、未表示情報格納エリア 2 2 3 h b に格納されている情報から表示済アイコン数カウンタ 2 2 3 h c の値に対応する情報を削除し ( S 5 0 6 1 )、大当たり終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 0 6 2 )、本処理を終了する。

【 2 3 9 7 】

30

一方、S 5 0 5 7 の処理において潜確大当たりでは無い ( 確変大当たりである ) と判別した場合は ( S 5 0 5 7 : N o )、確変モードを示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 0 6 3 )、S 5 0 6 2 の処理へ移行する。

【 2 3 9 8 】

S 5 0 5 1 の処理において R U S H 中フラグ 2 2 3 f g がオンに設定されていると判別した場合、即ち、R U S H 遊技中に当選した大当たりである場合は ( S 5 0 5 1 : Y e s )、今回の大当たりが通常大当たりであるかを判別し ( S 5 0 6 4 )、通常大当たりである場合は ( S 5 0 6 4 : Y e s )、R U S H 遊技が終了するため、R U S H 遊技中に関わる各種フラグ、カウンタをリセット ( 初期状態に設定 ) し ( S 5 0 6 5 )、今回の大当たりに対応する R U S H 用表示コマンドを設定し ( S 5 0 6 6 )、S 5 0 6 2 の処理へ移行する。この場合、S 5 0 6 6 の処理では、R U S H 遊技終了を示す表示コマンドが設定される。また、S 5 0 6 5 の処理において通常大当たりでは無いと判別した場合は ( S 5 0 6 4 : N o )、S 5 0 6 5 の処理をスキップして S 5 0 6 6 の処理を実行する。この場合、R U S H 遊技が継続することを示す表示コマンドが設定される。

40

【 2 3 9 9 】

次に、図 2 2 6 を参照して、準備状態設定処理 9 ( S 4 6 9 1 ) の内容について説明をする。図 2 2 6 は、準備状態設定処理 9 ( S 4 6 9 1 ) の内容を示したフローチャートである。この準備状態設定処理 9 ( S 4 6 9 1 ) では、上述した第 7 実施形態の準備状態設定処理 ( 図 2 2 6 の S 4 6 4 1 参照 ) に対して、確変状態から潜確状態へと移行するタイミングで保留アイコンを表示するための処理を追加した点で相違し、それ以外は同一であ

50

る。同一の内容については同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【2400】

準備状態設定処理9 (S4691) が実行されると、まず、準備状態設定処理 (図226のS4641参照) と同一のS8001~S8004の処理を実行し、その後、対応する潜確モード (RUSHモード) を示すための表示用コマンドを設定し (S8051)、アイコン表示数を4に設定し (S8052)、表示済アイコン数カウンタの値を4に設定し (S8053)、未表示情報格納エリア223hbに格納されている情報から表示済アイコン数カウンタ223hcの値に対応する情報を削除し (S8054)、本処理を終了する。

【2401】

即ち、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される場合における大当たり終了時に実行される処理と同一の処理が実行される。これにより、何れの契機で潜確状態が設定された場合もアイコン演出の初期表示 (特図2保留球数に関わらず、保留アイコンが4個表示される状態) を統一させることができる。よって、潜確状態への移行契機に応じてアイコン演出の演出態様を可変させるための制御処理を統一することができるため制御処理の負荷を軽減することができる。

【2402】

次に、図227を参照して、RUSH中設定処理9 (S8450) の内容について説明をする。図227は、RUSH中設定処理9 (S8450) の内容を示したフローチャートである。このRUSH中設定処理9 (S8450) では、RUSH遊技中に実行される第2特別図柄変動に応じて実行させるアイコン演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【2403】

RUSH中設定処理9 (S8450) が実行されると、まず、表示済アイコン数カウンタ223hcの値が4であるかを判別し (S8651)、4である場合は (S8651: Yes)、連続演出選択テーブル222hbを参照して連続演出を選択し (S8652)、連続演出を実行するかを判別する (S4453)。連続演出を実行すると判別した場合は (S4453: Yes)、選択した連続演出の演出態様を示すための表示用コマンドを設定し (S4454)、本処理を終了する。なお、S4454の処理では、選択した連続演出にて用いる (消費する) 保留アイコン数に対応させて、表示済アイコン数カウンタ223hcの値、未表示アイコン数カウンタ223hbの値も更新される。S4453の処理において連続演出を実行しないと判別した場合は (S8653: No)、そのまま本処理を終了する。

【2404】

一方、S8651の処理において、表示済アイコン数カウンタ223hcの値が4では無いと判別した場合は (S8651: No)、次に、連続演出中フラグ223hdがオンに設定されているかを判別し (S8655)、オンに設定されていないと判別した場合は (S8655: No)、未表示アイコン数カウンタ223hbの値が0よりも大きいかを判別する (S8656)。0よりも大きいと判別した場合は (S8656: Yes)、アイコン数を増減させる疑似演出の演出態様を設定し (S8657)、疑似演出の実行タイミングを設定し (S8658)、疑似演出の態様に合わせて各種カウンタ (未表示アイコン数カウンタ223hb、表示済アイコン数カウンタ223hc) の値を更新し (S8659)、設定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し (S8660)、本処理を終了する。

【2405】

S8655の処理において連続演出中フラグ223hdがオンに設定されていると判別した場合 (S8655: Yes)、即ち、現在が連続演出中である場合、或いは、未表示アイコン数カウンタ223hbの値が0の場合、即ち、保留アイコンの表示数を増加させることができない状態である場合は、疑似演出の設定を行うこと無く、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 0 6 】

< 第 9 実施形態の変形例について >

次に、上述した第 9 実施形態の変形例について説明をする。上述した第 9 実施形態にて実行されるアイコン演出では、先読み結果に基づいて連続演出を実行可能にするものであった。そして、その連続演出の演出態様を、連続演出を設定する際に決定していた。具体的には、連続演出の演出結果として、保留アイコンを残存させるように実行する演出態様や、保留アイコンを全て消化するように実行する演出態様といった、演出態様の種別を予め決定しておき、その種別に応じた演出が実行されるように構成していた。このように構成することで、連続演出の演出結果と、実際の遊技結果とが相違すること無く、且つ、連続演出中の処理負荷を軽減させることができるものであるが、連続演出の演出パターンに多様性を持たせることが出来ないという問題があった。

10

## 【 2 4 0 7 】

これに対して本変形例では、連続演出の対象となる大当たり遊技が開始時に、当選した大当たり種別と、残存する保留アイコン数とに基づいて、連続演出の演出態様を可変させるように構成している。このように構成することで、連続演出の演出態様を、例えば、大当たり遊技が開始されるまでの前半期間と、大当たり遊技が開始されてからの後半期間とに分けて演出態様を設定することができるため、連続演出の演出パターンを多様化させ易くすることができる。

## 【 2 4 0 8 】

また、本変形例では、大当たり遊技が開始されてから保留アイコンの表示数を増加させる処理を実行可能に構成しているため、連続演出の前半期間において保留アイコンを全て消化した演出態様が設定されたとしても、当選した大当たり種別が潜確大当たりである場合には大当たり遊技中に保留アイコンの表示数を増加させることができる。よって、連続演出の演出パターンの前半期間の演出態様を決定する際の禁則条件を緩くすることができる。演出パターンを多様化させ易くすることができる。

20

## 【 2 4 0 9 】

さらに、本変形例では、大当たり遊技中に実行される第 2 アタッカ 1 6 5 0 の開放動作に合わせて連続演出が進展するように構成している。これにより、大当たり遊技にて第 2 アタッカ 1 6 5 0 が開放されているにも関わらず、遊技者に対して小当たり遊技が実行されていると思わせることができる。

30

## 【 2 4 1 0 】

< 第 9 実施形態の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

ここで、図 2 2 8 を参照して、本変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について説明をする。本変形例では、上述した第 9 実施形態に対して、大当たり遊技の開始タイミングで実行される大当たり関連処理 9 ( S 4 8 0 2 ) を実行する点で相違し、それ以外は同一である。図 2 2 8 は大当たり関連処理 9 ( S 4 8 0 2 ) の内容を示したフローチャートである。

## 【 2 4 1 1 】

大当たり関連処理 9 ( S 4 8 0 2 ) が実行されると、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し ( S 4 9 0 1 )、受信したと判別した場合は ( S 4 9 0 1 : Y e s )、表示用大当たり開始コマンドを設定し ( S 4 9 0 2 )、その後、R U S H 中フラグ 2 2 3 f g がオンに設定されているかを判別し ( S 4 9 5 1 )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 4 9 5 1 : Y e s )、次に、連続演出中フラグ 2 2 3 h d がオンに設定されているかを判別する ( S 4 9 5 2 )。即ち、今回の大当たりが連続演出の対象となる大当たりであるかを判別する。

40

## 【 2 4 1 2 】

S 4 9 5 2 の処理において、連続演出中フラグ 2 2 3 h d がオンに設定されていると判別した場合は ( S 4 9 5 2 : Y e s )、連続演出中フラグ 2 2 3 h d をオフに設定し ( S 4 9 5 3 )、今回の大当たりが潜確大当たり ( 大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり ) であるかを判別し ( S 4 9 5 4 )、潜確大当たりであると判別した場合は (

50

S 4 9 5 4 : Y e s )、大当たり中の第 2 アタッカ 1 6 5 0 の開放数に対応させて未表示情報格納エリア 2 2 3 h b の情報、表示済アイコン数カウンタ 2 2 3 h c の値を更新、即ち、今回実行される大当たり遊技にて実行される第 2 アタッカ 1 6 5 0 の開放に対応させて保留アイコンの表示数を消化させるために、各値を更新する ( S 4 9 5 5 )。

【 2 4 1 3 】

その後、更新した内容に対応した表示用コマンドを設定し ( S 4 9 5 6 )、更新後に表示済アイコン数カウンタ 2 2 3 h c の値が 0 であるかを判別し ( S 4 9 5 7 )、0 であると判別した場合、即ち、潜確大当たりで R U S H が継続するにも関わらず、第 2 アタッカ 1 6 5 0 の開放に合わせて連続演出を進展させた場合に、保留アイコンの表示数が 0 になる場合は ( S 4 9 5 7 )、連続演出の実行後に保留アイコンを 1 個表示させるための追加演出 ( 態様 ) を設定し ( S 4 9 5 8 )、本処理を終了する。ここで設定される追加演出態様としては、大当たり遊技中において、空から人參が降ってくる演出等がある。また、詳細な説明は省略するが、R U S H 中に実行される大当たり遊技中であって、保留アイコンが表示されていない場合、即ち、今回の大当たり遊技によって、R U S H 遊技が終了する可能性がある場合には、上述した追加演出が実行されるか否かの疑似追加演出が実行されるように構成している。この疑似追加演出は追加演出と同様に空から何かが降ってくることを煽る第 1 演出と、空から人參以外のものが降ってくる第 2 演出とから形成されている。これにより、遊技者に対して最後まで期待を持たせながら遊技を行わせることができる。

10

【 2 4 1 4 】

一方、S 4 9 5 4 の処理において今回の大当たりが潜確大当たりでは無いと判別した場合は ( S 4 9 5 4 : N o )、即ち、今回の大当たりで R U S H 遊技が終了する場合は、表示されている保留アイコンを全て消費する演出態様を決定し ( S 4 9 5 9 )、表示済アイコン数カウンタ 2 2 3 h c の値をクリアし ( S 4 9 6 0 )、本処理を終了する。また、S 4 9 5 1 の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 9 5 1 : N o )、上述した大当たり関連処理 ( 図 6 8 の S 4 8 0 2 参照 ) と同一の S 4 9 1 3 ~ S 4 9 1 6 の処理を実行し、本処理を終了する。

20

【 2 4 1 5 】

なお、本変形例で用いた技術思想、即ち、大当たり遊技が開始されるタイミングで保留アイコンの表示数を可変させる演出を実行する技術思想を、連続演出の中で実行する以外の用途で用いても良い。

30

【 2 4 1 6 】

本変形例では、大当たり遊技が開始されてから保留アイコンの表示数を増加させる処理を実行可能に構成しているため、連続演出の前半期間において保留アイコンを全て消化した演出態様が設定されたとしても、当選した大当たり種別が潜確大当たりである場合には大当たり遊技中に保留アイコンの表示数を増加させることができる。よって、連続演出の演出パターンの前半期間の演出態様を決定する際の禁則条件を緩くすることができ、演出パターンを多様化させ易くすることができる。

【 2 4 1 7 】

さらに、本変形例では、大当たり遊技中に実行される第 2 アタッカ 1 6 5 0 の開放動作に合わせて連続演出が進展するように構成している。これにより、大当たり遊技にて第 2 アタッカ 1 6 5 0 が開放されているにも関わらず、遊技者に対して小当たり遊技が実行されていると思わせることができる。

40

【 2 4 1 8 】

以上、説明をした通り、上述した第 9 実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理 ( 事前判別処理 ) の結果に応じて、獲得している特図保留球の数に関わらず、特定図柄 ( 第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される専用アイコン ) の数を可変させる先読み演出 ( アイコン演出 ) を実行するように構成している。これにより、獲得している特図保留球数が少ない場合であっても、先読み結果に応じて、獲得している特図保留球数が上限である場合と同様の先読み演出を実行することが可能と

50

なる。よって、特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者に対しても、演出効果の高い先読み演出を提供することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【 2 4 1 9 】

さらに、本実施形態では、上述したアイコン演出において表示される特定図柄の数の上限値が、保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第2特別図柄の保留記憶数）の上限値（4）となるように構成し、獲得している特図保留球数を示すための保留図柄を第3図柄表示装置81の表示面に表示しない（遊技者が判別し難いように表示する）ように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、あたかも特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第2特別図柄の保留記憶数）を示すための保留図柄であると思わせることができる。特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【 2 4 2 0 】

加えて、本実施形態では先読み結果が特定の結果（例えば、潜確状態が設定される大当たり）である場合に、アイコン演出にて表示される特定図柄の数が保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第2特別図柄の保留記憶数）の上限値（4）よりも多くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、保留図柄であると錯覚していた遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。

20

#### 【 2 4 2 1 】

また、本実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果として、小当たり遊技にて開放動作されるアタッカの開放回数を判別し、その判別結果に基づいて特定図柄の表示数を決定するように構成している。そして、当選した小当たりの種別に応じて1回の小当たり遊技におけるアタッカの開放回数を異ならせるように構成している。さらに、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部として、小当たり遊技と同一のアタッカ開放動作が実行されるように構成している。

#### 【 2 4 2 2 】

このように構成することにより、アイコン演出として表示される特定図柄の数に基づいて、遊技者に対して今後実行される小当たり遊技の回数を予測させることができる。また、本実施形態では、特定図柄が表示されている期間が、潜確状態（RUSH遊技）が終了しない期間であることを遊技者に報知するように構成している。即ち、大当たり遊技の終了時に特定図柄が1つでも残っている場合は、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されることを事前に報知することになる。よって、特定図柄の数が可変される度に遊技者がアイコン演出に注視することになるため演出効果を高めることができる。

30

#### 【 2 4 2 3 】

なお、上述した第9実施形態では、特別図柄の入賞情報を示す入賞情報コマンドを受信した場合に実行される入賞コマンド処理9（図224のS4281）にて、表示可能なアイコン数（保留アイコン数）を決定しておき、様々なタイミングで表示されている保留アイコンの数を増減させる演出を実行するように構成しているが、表示可能なアイコン数（保留アイコン数）を決定する処理（表示可能アイコン数決定処理）を、特別図柄の入賞情報を示す入賞情報コマンドを受信した場合に実行される入賞コマンド処理9（図224のS4281）が実行される毎に実行するのではなく、入賞コマンド処理9（図224のS4281）が実行された場合に所定条件が成立している場合のみ実行するように構成しても良い。具体的には、前回の表示可能アイコン数決定処理が実行されてから所定期間（例えば、30秒の経過時間を示す期間、或いは、入賞情報コマンド（入賞コマンド）の追加受信数が3個となるまでの期間）が経過した場合に表示可能アイコン数決定処理を実行するように構成しても良い。これにより、実際に入賞情報コマンド（入賞コマンド）を受信したタイミングと、そのコマンドに含まれる情報に基づいて表示可能アイコン数を決定す

40

50

るタイミングと、を異ならせることができるため、どの入賞情報（特図保留記憶）に対して保留アイコン数が決定されたのかを分かり難くすることができる。このように、表示可能なアイコン数の決定タイミングを異ならせることで、表示可能なアイコン数の範囲内で表示されている保留アイコン数を増減させる演出の演出態様を、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して乖離させ易くすることができるため、遊技者に対して意外性のある演出を提供し易くすることができる。

#### 【2424】

さらに、入賞コマンド処理9（図224のS4281）以外に、例えば、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン22）に対して所定の操作を行った場合に、表示可能アイコン数決定処理を実行するように構成しても良い。この場合、第3図柄表示装置81の表示面にて遊技者に操作手段を所定内容で操作させるための操作演出を実行すると良い。これにより、実行される操作演出に対して正しく操作手段を操作した遊技者に対して、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に基づいたアイコン演出を実行させ易くすることができるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【2425】

また、それ以外に、遊技盤13に設けられた一般入賞口63やスルーゲート67に球が入球したことを検知し、その検知結果に基づいて（入球した場合の所定確率で）、表示可能アイコン数決定処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで特別図柄抽選とは関係の無い遊技によって、表示可能な保留アイコン数が決定されるため、遊技者に対して、実際に入賞情報コマンド（入賞コマンド）を受信したタイミングと、そのコマンドに含まれる情報に基づいて表示可能アイコン数を決定するタイミングと、を異ならせることができるため、どの入賞情報（特図保留記憶）に対して保留アイコン数が決定されたのかを分かり難くすることができる。

#### 【2426】

なお、本実施形態では、保留アイコンを増減させる演出として、未表示アイコン数カウンタ223hbの値、表示済アイコン数カウンタ223hcの値を増減させる真アイコン演出と、未表示アイコン数カウンタ223hbの値、表示済アイコン数カウンタ223hcの値を増減させること無く、見た目の保留アイコン数のみを増減させる疑似演出（最終的には同一の値となる演出）と、を実行可能に構成し、何れの演出の演出態様も音声ランプ制御装置113にて実行される制御処理にて設定するように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置113にて疑似演出の実行の有無を判別し、疑似演出を実行すると判別した場合に、疑似演出にて増減させる保留アイコン数の範囲と疑似演出を実行することを示す表示用コマンドを設定し、表示制御装置114へと出力し、表示制御装置114にて疑似演出を実行することを示す表示用コマンドを受信した場合に、受信した表示用コマンドに含まれる情報に基づいた演出態様を決定するように構成しても良い。

#### 【2427】

このように構成することで、特別図柄の入賞情報に基づいて設定されるアイコン演出（真のアイコン演出）のみ音声ランプ制御装置113にて演出態様を制御すれば良くなるため、音声ランプ制御装置113の制御処理の処理負荷を軽減させることができる。また、未表示アイコン数カウンタ223hbの値、表示済アイコン数カウンタ223hcの値を増減させること無く見た目上の保留アイコン数のみを増減させる（可変させる）疑似演出を実行することで、アイコン演出において保留アイコン数の可変パターンを多様化することができる。加えて、疑似演出は最終的な保留アイコンの増加分と減少分とが一致するように実行されるため、真のアイコン演出の演出態様を設定する際に、疑似演出の演出状況を気にする必要が無く、音声ランプ制御装置113の制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

#### 【2428】

##### <第10実施形態>

次に、図229～図263を参照して、第10実施形態について説明をする。本第10実施形態では、上述した第7実施形態に対して、パチンコ機10の遊技盤13の盤面構成

10

20

30

40

50

を一部変更した点と、主制御装置 110 の ROM 202、及び RAM 203 の構成の一部を変更した点と、音声ランプ制御装置 113 の ROM 222、及び RAM 223 の構成の一部を変更した点と、主制御装置 110 にて実行される制御処理、及び音声ランプ制御装置 113 にて実行される制御処理の一部を変更した点で相違している。また、上述した相違点に伴い、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて実行される演出内容の一部も相違している。なお、上述した第 7 実施形態と同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【2429】

ここで、本第 10 実施形態と、上述した第 7 実施形態との大きな相違点について簡単に説明をする。本第 10 実施形態では、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とが重複して（並行して）実行されることが無いように構成しており、第 2 特別図柄の抽選のほうが、第 1 特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第 1 特別図柄の抽選よりも第 2 特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第 2 特別図柄の抽選の実行し易さを異ならせるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合（通常状態）よりも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合（時短状態、確変状態）が設定されている場合のほうが、第 2 特別図柄の抽選権利を取得し易くなるように、普通図柄の当たり当選時に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開放動作される電動役物 640a が付随する入球口（第 2 入球口 640）に球が入球した場合に、第 2 特別図柄の抽選権利を取得し得るように構成している。つまり、初期の遊技状態である通常状態にて遊技を行う場合には、第 2 特別図柄抽選よりも第 1 特別図柄抽選のほうが実行され易く構成し、第 1 特別図柄の抽選にて大当たり当選したことを契機に、普通図柄の高確率状態を設定可能にし、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、第 1 特別図柄の抽選よりも有利となる第 2 特別図柄の抽選を実行するように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して有利度合いの高い遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【2430】

ここで、例えば、複数の遊技状態のうち、遊技者に最も不利な遊技状態となる通常状態が設定されている場合において、遊技者に有利な抽選である第 2 特別図柄の抽選が全く実行されないように構成すると、通常状態を遊技している遊技者の遊技意欲、即ち、より有利な遊技状態（時短状態、確変状態）が設定されることを目指すための遊技意欲が低下してしまい、遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。これに対して本第 10 実施形態では、通常状態が設定されている期間において特定条件が成立した場合に、第 2 特別図柄の抽選権利を所定個数（最大 5 個）獲得可能となるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物 640 が 5 秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第 2 特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【2431】

さらに、本実施形態では、通常状態中に実行される第 2 特別図柄抽選に対応して第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて実行される特図 2 変動演出の演出態様を、記憶している第 2 特別図柄の抽選権利数、即ち、特図 2 保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第 2 特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図 2 変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第 3 図柄を再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するよう



に構成し、その疑似当たり変動演出にて第3図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図2保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第2特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第3図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第3図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第2特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる。

#### 【2432】

これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図2保留のうち、最初に行われる第2特別図柄抽選に用いられた特図2保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図2保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図2保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

10

#### 【2433】

また、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図2保留数が0の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第1特別図柄抽選が行われる場合に第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出（第1特別図柄抽選に対応して第3図柄表示装置81の表示面にて実行される特図1変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図2保留を獲得していない状況で疑似的に特図2変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して擬似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図1変動演出を模した擬似的な変動演出が実行された後に、第2特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第3図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。

20

#### 【2434】

<第10実施形態におけるパチンコ機の遊技盤構成について>

次に、図229を参照して、本第10実施形態のパチンコ機10に用いられる遊技盤13の構成について説明をする。図229は、第10実施形態のパチンコ機10における遊技盤13の構成を模式的に示した正面図である。図229に示した通り、本第10実施形態のパチンコ機10は、上述した第7実施形態のパチンコ機10における遊技盤13の構成（図157参照）に対して、可変表示ユニット80の右側に形成される右側領域の構成、及び、可変表示ユニット80の下側に形成される下側領域の構成を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

30

#### 【2435】

まず、本第10実施形態のパチンコ機10は、可変表示ユニット80の左側に形成される左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）を実行しても、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）を実行しても、遊技者が得る遊技価値に差が生じ無い（生じ難い）ように遊技盤13が構成されている。具体的には、図229に示した通り、遊技盤13の中央部の垂線に対して左右対称に遊技盤13が形成されており、可変表示ユニット80の下側領域に、球が入球することにより第1特別図柄の抽選契機となり得る第1入球口64と、その第1入球口64の下方位置に設けられ、球が入球することにより第2特別図柄の抽選契機となり得る第2入球口640と、その第2入球口640に付設され、普通図柄抽選で当たり当選した場合に行われる普図当たり遊技にて開放動作される電動役物640aと、その第2入球口640の下方位置に設けられ、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に行われる大当たり遊技にて開放動作されるV入賞装置2650と、が配設されている。

40

#### 【2436】

左打ち遊技によって発射された球は、左側領域を流下し1/2の割合で左側領域に設けられたスルーゲート67を通過し、スルーゲート67を通過した球も、スルーゲート67を通過しなかった球も、遊技盤13に植設された釘によって、下側領域に設けられた第1

50

入球口 6 4 に向けて流下する。ここで、釘の間から直下方向へと流下した球は、2 つの一般入球口 6 3 へと入球する。なお、本実施形態では、左側領域を流下する球の約 1 / 5 0 が 2 つの一般入球口 6 3 の何れかへと入球するように構成されており、一般入球口 6 3 へと球が入球した場合には、1 0 個の賞球 ( 特典 ) が付与されるように構成している。

#### 【 2 4 3 7 】

第 1 入球口 6 4 は、上述した第 1 実施形態と同様に 1 5 球に 1 球の割合で球が入球し得るように構成されており、球が入球した場合には、4 球の球が賞球として払い出されるように構成している。第 2 入球口 6 4 0 は、電動役物 6 4 0 が閉鎖している状態 ( 図 2 2 9 にて白色で示した状態 ) では、殆ど球が入球せず、電動役物 6 4 0 が開放している状態 ( 図 2 2 9 にて黒色で示した状態 ) では、左打ち遊技にて発射され、左側領域を流下する球の約 2 球に 1 球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、1 球の球が賞球として払い出されるように構成している。また、V 入賞装置 2 6 5 0 は、大当たり遊技が実行されていない状態では、殆ど球が入球せず、大当たり遊技中には約 3 球に 2 球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、1 5 球の球が賞球として払い出されるように構成している。

10

#### 【 2 4 3 8 】

ここで、V 入賞装置 2 6 5 0 について説明をする。この V 入賞装置 2 6 5 0 は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入球手段であって、大当たり遊技中に V 入賞装置 2 6 5 0 へと入賞した球が特定ゲートをくぐることによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。また、当選した大当たりの種別に応じて、V 入賞装置 2 6 5 0 へと入賞した球が特定ゲートを流下し易い大当たり遊技と、流下し難い大当たり遊技と、を実行可能に構成しており、本実施形態では、V 入賞装置 2 6 5 0 へと入賞した球が特定ゲートを流下し易い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行えば特定ゲートへと球を容易に流下させることが可能な大当たり ( 遊技 ) を確変大当たり ( 遊技 )、V 入賞装置 2 6 5 0 へと入賞した球が特定ゲートを流下し難い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行ったとしても特定ゲートへと球を流下させることが困難な大当たり ( 遊技 ) を通常大当たり ( 遊技 ) と称して説明をする。

20

#### 【 2 4 3 9 】

なお、上述した通り、確変大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態 ( 確変状態 ) が設定されることが無い。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が実行されたタイミングでは、その大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定しないことになる。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、大当たり遊技の 5 ラウンド目に行われるラウンド遊技にて、最も球を特定ゲートへと流下させ易いラウンド遊技 ( V ラウンド遊技 ) が実行されるように構成している。よって、この V ラウンド遊技が終了するまで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を確定させることができない。このように大当たり遊技中の遊技結果によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定するように構成することで、遊技者は大当たり遊技にて様々な特典 ( 賞球、特別図柄の高確率状態 ) を獲得するための遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

#### 【 2 4 4 0 】

一方で、上述した構成を用いた場合、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための報知演出の演出態様 ( 例えば、大当たりエンディング期間の演出態様 ) を予め ( 例えば、大当たり遊技開始時に ) 設定しておくことが出来ず、出球に関する制御処理や表示に関する制御処理が密に実行される大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定しなければならず、パチンコ機 1 0 の制御処理が煩雑になってしまうという問題があった。

#### 【 2 4 4 1 】

これに対して、本実施形態では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め ( 大当

50

たり遊技開始時に)報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に(例えば、大当たりエンディング期間の開始時に)特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。

#### 【2442】

さらに、本実施形態では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

10

#### 【2443】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかつた場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常大当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかつた場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ(演出データ)を予め表示制御装置114のキャラクターROM234に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。

20

#### 【2444】

これに対して、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかつた場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常大当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかつた場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

30

#### 【2445】

なお、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかつた場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。

40

#### 【2446】

このV入賞装置2650は、上述した第8実施形態のV入賞装置2650(図194~図196参照)と同一内容で構成されているため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。また、可変表示ユニット80の右側領域の構成、及び、右側領域を流下した球がスルーゲート67、一般入球口63、第1入球口64、第2入球口640、V入賞装置2650へと入球する割合については、上述した左側領域と同一であるため、その詳細な

50

説明は省略する。以上、説明をした通り、本実施形態では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

#### 【2447】

なお、本実施形態では、図229に示した通り、パチンコ機10の遊技盤13の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口63の数を、右側領域に設けられる一般入球口63の数よりも少なくし、且つ、第1入球口64へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第1特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第1特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第1入球口64へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第2入球口640へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

#### 【2448】

<第10実施形態における表示内容について>

次に、本第10実施形態における第3図柄表示装置81の表示内容について図230を参照して説明する。図230(a)および(b)は本実施形態における第3図柄表示装置81の表示内容を模式的に示した模式図である。本第10制御例における第3図柄表示装置81の表示内容は、上述した第1制御例における第3図柄表示装置81の表示内容に対して、第3図柄（特別図柄と同期して変動表示される装飾図柄）のスクロール方向を、縦方向から横方向（右から左方向）へと変更した点と、特別図柄の抽選結果を示すための有効ラインの数を1つ（図11(a)参照）から5つ（図230(a)参照）に変更した点と、遊技に関わる情報の報知態様を異ならせた点で相違している。また、第1制御例と同一（同様）の要素であるが説明の便宜上異なる符号を付しているものもある。それ以外は、同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【2449】

第3図柄表示装置81は、15インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の3つの図柄列（Z1～Z3）が表示される（図230(a)参照）。第3図柄表示装置81の表示画面に表示される第3図柄（第1特別図柄（特図1）または第2特別図柄（特図2）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「1」から「9」の数字を模した識別情報が付された10種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。なお、本実施形態では、特定の数字を模した識別情報（例えば、「4」の数字を模した識別情報）の数が、他の数字を模した識別情報の数よりも多くなるように構成している。これにより、特定の数字を模した識別情報がリーチ状態となった場合には、他の識別情報でリーチ状態となった場合よりも、有効ライン上を通過する大当たり図柄（特定の数字を模した識別情報）の数を増やすことができるため、遊技者に対して大当たり当選の期待度が高いのではと視覚的に予測させることができる。

#### 【2450】

本制御例のパチンコ機10では、主図柄が数字を模した識別情報毎に異なる種類のキャラクタ（魚等）を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させたキャラクタを用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かり易い遊技を行わせることができる。また、本実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「777」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。つまり、第3図柄は、主制御装置110による特別図柄

の抽選結果を示すための図柄として第3図柄表示装置81に表示されるものである。

【2451】

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

【2452】

具体的には、上図柄列Z1は右から左に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されており、中図柄列Z2と下図柄列Z3は左から右に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されている。さらに、各図柄列には、主図柄の間に特別図柄の抽選結果を示さない副図柄（ブランク図柄）も形成されている。図230(b)では三角を模した図柄を用いてブランク図柄（副図柄）を表示している。

【2453】

そして、図230(a)に示した通り、主表示領域Dmは、上下方向に形成される3つの有効ラインL1~L3、及び、斜め方向に形成される2つの有効ラインL4, L5を有しており、各図柄列Z1~Z3が停止表示された状態で、第3図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本制御例では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【2454】

図230(a)に示した通り、本制御例では、各有効ライン（L1~L5）が、各図柄列Z1~Z3の図柄表示位置を含むように形成されているため、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmに表示される各図柄列V1~V3の全てが停止表示されるまで、対応する特別図柄の抽選結果を分かり難くすることができる。よって、最後の図柄列（本制御例では、中図柄列V2）が停止表示されるまでの間、主表示領域Dmにて実行される第3図柄の変動表示に興味を持たせることができる。

【2455】

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

【2456】

さらに、本制御例では、第1特別図柄の変動に対応した第3図柄の表示態様と、第2特別図柄の変動に対応した第3図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第3図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。

【2457】

次に、第3図柄表示装置81に実際に表示される内容について図230(b)を参照して説明をする。図230(b)に示した通り、主表示領域Dmにおける正面視左上には小表示領域Dm1が形成され、正面視右上には小表示領域Dm2が形成されている。この小表示領域Dm1は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第4図柄）が表示される領域であって、第1特別図柄（特図1）の抽選状況を示すための第4図柄（特図1第4図柄）、或いは、第2特別図柄（特図

10

20

30

40

50

2) の抽選状況を示すための第4図柄(特図2第4図柄)が小表示領域Dm1に表示されるように構成している。

【2458】

また、小表示領域Dm2は、普通図柄の抽選状況(抽選中(変動中)であるか否か、及び、抽選結果)を示すための識別情報(第4図柄)が表示される領域であって、普通図柄(普図)の抽選状況を示すための第4図柄(普図第4図柄)、或いは、第2特別図柄(特図2)の抽選状況を示すための第4図柄(特図2第4図柄)が小表示領域Dm1に表示されるように構成している。

【2459】

このように小表示領域Dm1, Dm2を設けることにより、特別図柄の抽選状況や普通図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機10では、第4図柄を、丸印とバツ印といった図形を模した表示態様で示しており、小表示領域Dm1, Dm2にて第4図柄を変動表示させることで(図230(b)の小表示領域Dm1参照)、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域Dm1, Dm2にて第4図柄を停止表示させることで(図230(b)の小表示領域Dm2参照)、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第4図柄として数字を用いた表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、数字や、色を変動させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。

【2460】

さらに、本実施形態では、第4図柄を用いて、特別図柄の抽選状況(抽選中(変動中)であるか否か、及び、抽選結果)を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中(変動中)であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図230(b)に示した通り、本実施形態では、特別図柄の抽選状況を示すための第4図柄が表示される第4図柄表示領域(小表示領域Dm1, Dm2)を、主表示領域Dmの左上側、右上側に形成する例を示しているが、この第4図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域Dmの中央部分で実行される変動演出の演出態様に応じて異ならせても良い。

【2461】

このように構成することで、第4図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、第4図柄表示領域を第3図柄表示装置81の主表示領域Dmから削除し、可変表示装置ユニット80に設けられた発光手段(LED等)を用いて第4図柄の変動表示を実行するように構成すると良い。

【2462】

副表示領域Dsに表示される表示内容については、第1制御例と略同一であるため詳細な説明は省略するが、副表示領域Dsを左右方向に2つの小領域Ds1, Ds2に区画しているが、本第8制御例では、副表示領域Dsの表示領域を小領域Ds1のみとし、その小領域Ds1内に、実行中領域Ds1aと、待機中領域Ds1bとを形成するように構成している。実行中領域Ds1aの表示内容については、上述した第1制御例の小領域Ds1と同一であるため詳細な説明を省略する。

【2463】

次に、待機中領域Ds1bの表示内容について説明をする。本実施形態では、待機中領域Ds1bに8つの台座が表示され、通常時は特別図柄の保留球数を示すための保留図柄が表示されるように構成している。

【2464】

なお、第1特別図柄の保留球(特図1保留球)と、第2特別図柄の保留球(特図2保留球)との合算値が8となった場合、即ち、一番右の台座に保留図柄が表示されると、即ち、特別図柄の保留球数が上限値(8)に到達した場合に、保留記憶されている8個の保留図柄を用いた専用演出(期間演出)が実行されるように構成しても良く、この期間演出が

10

20

30

40

50

実行されている間は、待機中領域 D s 1 b には、特別図柄の保留球数を示すための保留図柄では無く、期間演出が実行される期間（期間演出の対象となる保留図柄）のみを示す演出用保留図柄が表示されるように構成しても良い。

【 2 4 6 5 】

このように構成することで、期間演出中に新たな保留球を獲得したとしても、待機中領域 D s 1 b に新たな保留図柄が表示されることが無いため、遊技者に期間演出がいつまで続くのかを分かり易く報知することができる。

【 2 4 6 6 】

なお、本第 1 0 実施形態では、パチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 が左右対象に構成されており、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、同様の遊技結果が付与されるように構成しているため、表示されることが無いが、例えば、設定されている遊技状態に応じて、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合と、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合とを設定可能にしたパチンコ機 1 0 であれば、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に、遊技者に対して球を発射させる方向（遊技方向）を案内するための案内表示態様が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者は案内表示領域に表示されている案内表示態様を視認するだけで、遊技盤のどの領域に向けて球を発射すれば良いのかを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。

【 2 4 6 7 】

より詳細に説明をすると、案内表示領域として、遊技者に対して右打ち遊技を行わせることを案内するための「右打ち」の表示態様と、遊技者に対して左打ち遊技を行わせることを案内するための「左打ち」の表示態様と、が表示されるように構成すると良く、「右打ち」の表示態様は、右打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、例えば、確変状態、時短状態中及び、大当たり遊技中に表示され、「左打ち」の表示態様は、右打ち遊技が終了してから所定期間（例えば、1 0 秒間）表示されるように構成すれば良い。また、左打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、即ち、通常状態中に、右打ち遊技が実行されていることを検知した場合にも、所定期間（例えば、1 0 秒間）「左打ち」の表示態様が表示されるように構成すると良い。また、上述した各実施形態において説明をした第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される各種表示態様を適宜表示可能に構成しても良い。

【 2 4 6 8 】

< 第 1 0 実施形態の演出内容について >

次に、図 2 3 1 から図 2 3 6 を参照して、本第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。まず、図 2 3 1 ( a ) を参照して、通常状態中におけるリーチ成立時の表示画面について説明をする。図 2 3 1 ( a ) は、通常時（通常状態）にてリーチ状態となった場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。本実施形態では、変動表示される第 3 図柄が、上図柄列 Z 1、下図柄列 Z 2 の順で停止表示され、有効ライン L 1 ~ L 5（図 2 3 0 ( a ) 参照）の何れかにて、大当たり当選を示す第 3 図柄の組合せの一部として上図柄列 Z 1、下図柄列 Z 2 が停止表示された場合にリーチ状態となり、大当たり当選を示す第 3 図柄の組合せの一部として上図柄列 Z 1、下図柄列 Z 2 が停止表示された有効ラインをリーチ有効ラインとして、中図柄列 Z 2 が変動表示されるように構成している。そして、リーチ状態となってからは、中図柄列 Z 2 が各識別情報（第 3 図柄）を遊技者が視認可能な低速度（主図柄（数字を模した第 3 図柄）が 1 つ移行するのに要する時間が約 0 . 5 秒の速度）で変動表示されるように構成している。

【 2 4 6 9 】

上述した通り、本実施形態では、1 つの図柄列が主図柄を 1 0 種類有しているため、中図柄列 Z 2 が低速度で変動表示されている場合には、1 周するまでに要する時間が 5 秒（ $0 . 5 \times 1 0$ ）となるように構成している。そして、低速度で変動表示されている中図柄列 Z 2 が、そのまま停止表示される。或いは、特定の移行条件が成立したことに基づいて

異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成している。

【2470】

さらに、本実施形態では、図231(a)に示した通り、どの第3図柄（図231(a)）では、「9」を模した識別情報（カニを模した第3図柄）でリーチ状態となった場合であっても、リーチ中に変動表示される中図柄列Z2（図230参照）が数字の「1」を模した識別情報（タコを模した第3図柄）が最初に視認可能となるように低速変動表示が実行されるように構成している。

【2471】

加えて、本実施形態では、リーチ状態となつてからの中図柄列Z2の変動態様に依じて、変動演出の演出態様が可変するように構成しており、例えば、リーチ状態となつてから中図柄列Z2が1周したタイミングや、2周したタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変し得るように構成している。よって、本実施形態のように、リーチ状態となつてから最初に視認可能となる中図柄列Z2の識別情報を統一させることにより、遊技者に対して、どのタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するのかわかり易くすることができる。

【2472】

なお、本実施形態では、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングをリーチ状態となつてから中図柄列Z2が1周したタイミングや、2周したタイミングとしているがこれに限ること無く、例えば、リーチ状態となつてから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングや、大当たりを示す組合せとなる識別情報から一つずれた識別情報がリーチ有効ラインを通過するタイミングにて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成してもよい。このように、リーチ停止されている識別情報の種別に対応した特定の識別情報がリーチ有効ラインを通過することに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成することで、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Z2が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとに関係性を持たせることができる。具体的には、リーチ状態となつてから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成した場合には、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Z2が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとを重複させることができるため、大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインに接近する際に遊技者に大きな期待感を持たせながら変動演出を注視させることができる。

【2473】

ここで、本実施形態では、上述した通り、どの第3図柄でリーチ状態となった場合であっても、特定の識別状態（数字の1を模した第3図柄）が最初に視認可能となるように中図柄列Z2が低速変動表示されるように構成しているため、例えば、最終的に停止表示させる第3図柄の組合せを大当たりとなる第3図柄の組合せに対して1種類ずらした組合せ（リーチ1コマ外れ）とする場合（最終停止表示態様を予め決定する場合）には、リーチ状態となつてから全ての第3図柄が停止表示されるまで（最終停止表示態様が停止表示されるまで）の期間が、リーチ状態となる第3図柄の種別によって異なってしまうという新たな問題が発生する。

【2474】

具体的には、「数字の1を模した第3図柄」でリーチ状態となった場合には、中図柄列Z2は「数字の1を模した第3図柄」を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ1コマ外れで中図柄列Z2を停止表示させるには、リーチ状態となつてから5.5秒（1周目）、10.5秒（2周目）を要し、「数字の6を模した第3図柄」でリーチ状態となった場合には、中図柄列Z2は「数字の1を模した第3図柄」を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ1コマ外れで中

10

20

30

40

50



図柄列 Z 2 を停止表示させるには、リーチ状態となってから 8 秒（1 周目）、13 秒（2 周目）を要することになる。

#### 【2475】

よって、同一の変動時間が設定される変動パターンにて、異なる種別の第3図柄でリーチ状態を成立させるためには、第3図柄の停止表示タイミングからリーチ状態となるタイミングを逆算して設定する処理を実行する必要がある。つまり、変動開始タイミングからリーチ状態となるまでの期間がリーチ状態となる第3図柄の種別に応じて可変する統一性の無いリーチ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。

#### 【2476】

これに対して、本実施形態では、特別図柄の抽選の実行に伴って、特別図柄の抽選結果を示すための第1図柄の変動時間を主制御装置110において抽選により決定し、その決定した変動時間を、変動パターンコマンドにより音声ランプ制御装置113に対して通知する構成としている。そして、音声ランプ制御装置113は、変動パターンコマンドにより通知された変動時間に適合する演出期間の変動表示演出を選択して、第1図柄の変動表示に同期させて、第3図柄の変動表示演出を実行する構成としている。そして、主制御装置110から出力される変動パターンコマンドは、基本の変動時間を示す基本時間コマンドと、加算される変動時間を示す加算時間コマンドとで構成されており、加算時間コマンドに含まれる変動時間の長さに基づいてリーチ状態となる第3図柄の種別を可変させるように構成している。より具体的には、30秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして30秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として0秒に対応するコマンドが通知される。一方で、37秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして30秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として7秒に対応するコマンドが通知される。つまり、加算時間コマンドの通知内容により、基本時間よりも7秒長い変動種別であることを音声ランプ制御装置113側で識別可能に構成されている。これにより、加算時間コマンドの内容を確認するだけで、リーチ状態とする第3図柄の種別を設定することができる。

#### 【2477】

次に、図231(b)～図234を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される第2特別図柄変動（抽選）に関する演出内容について説明をする。まず、図231(b)を参照して、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中における第3図柄表示装置81の表示内容について説明をする。図231(b)は、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図231(b)に示した通り、普通図柄変動が実行されると、小表示領域Dm2に、普通図柄変動が実行されていることを示す変動表示態様（図では矢印で表示）が表示される。そして、主表示領域Dmの右下側に小表示領域Dm3が形成され、その中に普図当たり遊技にて開放動作される電動役物640を模したアイコンが表示されると共に、小表示領域Dm3が形成されたことを遊技者に報知するための強調表示（図では、6本の線で表示）が実行される。なお、図231(b)で示した状況は、当たり当選している普通図柄変動の実行中であるため、小表示領域Dm3に表示されるアイコンは、閉鎖状態の電動役物640を模した表示態様となっている。このように構成することで、遊技者に対して、間もなく普図当たり遊技が実行されるのでは？と予測させることができる。

#### 【2478】

なお、図231(b)では、当たり当選している普通図柄変動の実行中を一例に挙げて説明をしたが、抽選結果が外れである普通図柄変動の実行中の一部（例えば、外れ変動の1/100の確率）で小表示領域Dm3を形成し、電動役物640を模したアイコンを表示する演出（ガセ演出）を実行するように構成している。この場合、実行中の普通図柄変動（外れ変動）が停止表示するまでに、小表示領域Dm3が消滅する演出態様が設定される。このように構成することで、遊技者に対して普図当たり遊技が実行されることを期待する期間を長くすることができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 7 9 】

詳細は後述するが、本実施形態では、普通図柄の抽選権利も最大で4個保留可能に構成しており、新たな抽選権利（普図保留）を獲得した場合に、獲得した抽選権利を用いた普通図柄抽選の結果を事前判別可能に構成している。そして、その事前判別結果を示すコマンド（情報）を、音声ランプ制御装置113へと出力可能に構成している。よって、普図当たり遊技の実行を示唆する示唆演出を当たり当選している普通図柄変動が実行されるよりも前段階、即ち、事前判別結果が当たり当選である普図保留を獲得している段階から普図当たり遊技が間もなく実行されることを示唆する示唆演出を実行することができる。この場合、図231（b）に示した示唆演出よりも、遊技者に分かり難い演出態様で示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果、或いは、獲得している特図保留に対する事前判別結果、を示唆する演出と同一の演出態様で示唆演出を実行するように構成し、実行された示唆演出によって、遊技者に有利な状況が間もなく訪れることのみを遊技者に報知するように構成しても良い。

10

## 【 2 4 8 0 】

このように、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミングと、示唆演出の実行タイミングとが乖離するほど遊技者に普図当たり遊技が実行されることを示すための示唆演出の演出態様を分かり難く、ひいては、示唆演出の対象が普図当たり遊技であることを分かり難くすることにより、示唆演出が実行された場合における遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 2 4 8 1 】

20

次に、図232（a）を参照して、通常状態中に普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合の演出内容について説明をする。図232（a）は、通常時（通常状態中）において普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合に表示される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態中では、普通図柄抽選で当たり当選する確率が1/100に設計されており、普通図柄の低確率状態で実行される普通図柄変動の変動時間が10秒に設計されている。そして、図229を参照して上述した通り、右打ち遊技を実行した場合、左打ち遊技を実行した場合の何れにおいても発射した球の約1/2がスルーゲート67を通過するように構成している。また、普通図柄の抽選権利（普図保留）を最大で4個記憶可能に構成している。

30

## 【 2 4 8 2 】

つまり、通常状態にて遊技を継続している間は、継続して普通図柄抽選が実行され、約1000秒に1回の割合で普図当たりに当選するように構成している。さらに、通常状態で普図当たり当選した場合には、電動役物640が5秒間開放される普図当たり遊技（ロング開放当たり）が実行されるように構成している。また、図229に示した通り、電動役物640は第1入球口64の下方に設けられているため、第1入球口64を狙う遊技を継続するだけで発射された球が第2入球口640へと入球し得るように構成している。よって、低確率で発生する普通図柄の低確率状態中における普図当たり遊技にて遊技者が球を第2入球口640へと入球させることが出来ない事態が発生することを抑制している。

## 【 2 4 8 3 】

40

図232（a）に示した通り、通常状態にて普図当たり遊技が実行されると、小表示領域Dm2にて、普通図柄抽選の結果が当たりであることを示す組合せ（図では2つの丸印）で、識別情報（図柄）が停止表示され、主表示領域Dmの上側にて「電チューを狙ってね」のコメントが表示され、小表示領域Dm3には開状態の電チュー（電動役物640）を模したアイコンが表示される。なお、普通図柄抽選と、特別図柄抽選とは並行して（重複して）実行可能に構成しているため、特別図柄変動に対応して実行される第3図柄の変動表示、及び、小表示領域Dm1にて実行される第4図柄の変動表示は普図当たり遊技中も継続して実行される。

## 【 2 4 8 4 】

また、副表示領域Dsの待機中領域Ds1bには、第2入球口640に球が入球したこ

50

とに基づいて獲得した第2特別図柄の保留記憶(特図2保留)の数を示す特図2保留図柄(図では、黒丸で表示)が、獲得している第1特別図柄の保留記憶(特図1保留)の数を示す特図1保留図柄(図では、白丸で表示)よりも優先して(待機中領域Ds1bの左側に)表示される。つまり、図232(a)に示した状態では、普図当たり遊技中に第2入球口640に球を4個以上入球させた後の状態であって、特図2保留を上限数である4個獲得した後の状態を示したものである。

#### 【2485】

本実施形態では、第1特別図柄の抽選よりも、第2特別図柄の抽選を優先して実行するように構成しているため、後に獲得した特図2保留のほうが先に獲得している特図1保留よりも優先して特別図柄抽選が実行される。このように構成することで、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、複数の特図2保留を獲得した場合に、第2特別図柄抽選を優先的に連続して実行することが可能となるため、第2特別図柄の抽選が実行される1つの期間を遊技者に有利な有利期間(チャンスゾーン)として専用の演出を実行することができ、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

#### 【2486】

次いで、通常状態中に第2特別図柄抽選(変動)が実行されるチャンスゾーン中の演出内容について、図232(b)から図234を参照して説明する。図232(b)は、チャンスゾーンが設定された場合に実行される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。図232(b)に示した通り、通常状態中に第2特別図柄抽選(変動)が実行されると、主表示領域Dmの上側に「チャンスゾーン突入」のコメントが表示される。このチャンスゾーンは通常状態中に獲得した全ての特図2保留を消化するまでの期間に設定される有利期間であって、基本的に最初の第2特別図柄抽選(変動)が開始されてから最後の第2特別図柄抽選(変動)が終了するまでの期間、第3図柄表示装置81の表示面に表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。

#### 【2487】

また、副表示領域Dsには、チャンスゾーン中に大当たり当選した場合には、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変GET高確率中」の文字が表示される。なお、詳細な説明は後述するが、このチャンスゾーン中には、1回の特別図柄変動(第2特別図柄変動)中に、複数回の特別図柄変動が実行されたように見せる擬似変動演出を実行するように構成している。よって、副表示領域Dsにて表示されていた特別図柄の保留記憶数(図232(a)参照)が非表示となり、主表示領域Dmの右上側に形成された小表示領域Ds11にて特図1保留数(図では特図1保留数が2個であることを示す「2」)が、小表示領域Ds12にて特図2保留数(図では、特図2保留数が3個であることを示す「3」)が表示される。

#### 【2488】

図232(b)に示した通り、小表示領域Ds11、及びDs12に表示される表示態様は、副表示領域Dsの待機中領域Ds1b(図232(a)参照)に表示される表示態様よりも遊技者が視認し難くなりように構成しているため、チャンスゾーン中は遊技者に特図保留数を把握させ難くすることができる。よって、チャンスゾーン中に疑似変動演出が実行された際に、実際に複数回の特別図柄抽選(変動)が実行されたのではと思わせることができ演出効果を高めることが出来る。なお、本実施形態では、主表示領域Dmの一部領域(小表示領域Ds11、及びDs12)を用いて、特図保留数を表示するように構成しているが、これに限ること無く、チャンスゾーン中は特図保留数を遊技者に報知しないように構成しても良いし、第3図柄表示装置81の表示面以外の領域(例えば、可変表示ユニット80に設けられたLED)にて特図保留数を報知するように構成しても良い。さらに、遊技者に特図保留数を識別させ難く構成すれば良く、例えば、遊技者が容易に特図保留数を識別可能な数字を用いた表示態様から、各特図保留数に対応させて色を可変させる表示態様へと切替えても良い。このように構成した場合には、特図保留数(図では、特図2保留数)を示すための表示態様を遊技者が容易に把握できたとしても、現在の特図保留数が容易に識別されて

しまうことを抑制することができるため、本実施形態と同様の効果を奏することができる。

#### 【2489】

また、図232(b)に示した通り、主表示領域Dmの右下側には、現在が第2特別図柄の変動中であることを示すウサギを模したキャラクタ1801が表示される。上述した通り、特別図柄抽選(変動)と、普通図柄抽選(変動)とは並行して(重複)して実行されるため、普図当たり遊技が実行されている期間が、第1特別図柄の変動期間中と重複する場合(図232(a)参照)と、重複しない場合とがある。第1特別図柄の変動期間中と重複して普図当たり遊技が実行された場合には、実行中の第1特別図柄変動が終了した後に第2特別図柄抽選が実行され、第1特別図柄の変動期間中と重複していない場合には、普図当たり遊技中に球が第2入球口640へと入球した直後(普図当たり遊技中)に第2特別図柄抽選が実行される。つまり、普図当たり遊技が実行された際の第1特別図柄の変動状況に応じて、第2特別図柄抽選の実行タイミングが異なることになり、現在実行されている特別図柄変動が第1特別図柄変動であるか第2特別図柄変動であるかを遊技者が正確に判別し難くなるという問題は発生する。

10

#### 【2490】

これに対して本実施形態では、第2特別図柄変動が実行されると、主表示領域Dmにてキャラクタ1801が表示されるように構成しているため、現在実行されている特別図柄変動が第1特別図柄変動であるか第2特別図柄変動であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。

20

#### 【2491】

次に、図233(a)から図234を参照して、チャンスゾーン中に実行される変動演出のうち、疑似変動演出(特殊変動演出)の演出内容について説明をする。図233(a)は、特殊変動演出中において第3図柄が仮停止した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図233(b)は、特図2保留を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第3図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図234は、特図2保留を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第3図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

#### 【2492】

ここで、特殊変動演出(疑似変動演出)の演出内容について説明をする。この特殊変動演出は、1回の第2特別図柄変動の変動期間中に第3図柄を停止表示(仮停止表示)させ、その後再始動させる変動演出であり、遊技者に対して複数回の特別図柄変動が実行されたと思わせる擬似的な変動演出である。まず、特殊変動演出の前半期間(約10秒)を用いて、リーチ演出を実行し、前半期間の終了タイミングにて、図233(a)に示した通り、外れを示す組合せ(図では「353」で表示)で第3図柄を仮停止表示(図では、第3図柄に波線を付して表示)させる。このタイミング、即ち、特殊変動演出の前半期間の終了タイミングでは、副表示領域Dsに特別図柄抽選の結果が外れであることを示唆する「残念」の文字が表示され、遊技者に対して、チャンスゾーン中に実行された1の第2特別図柄抽選が外れであったと思わせるように構成している。つまり、特殊変動演出の前半期間では、大当たり当選に期待を持たせたりリーチ演出が外れを示す演出結果で停止表示(仮停止表示)される特殊前半演出が実行される。

30

40

#### 【2493】

その後、特殊変動演出の後半期間にて、仮停止していた第3図柄を再始動させる変動演出(特殊後半演出)が実行される。この特殊後半演出は、獲得済みの特図2保留数に応じてその演出態様を異ならせるように構成しており、例えば、特図2保留を確保している状態では、図233(b)に示した通り、チャンスゾーン中の第2特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行され、特図2保留を確保していない状態では、図234に示した通り、チャンスゾーンが終了した後に実行される第1特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される。つまり、本実施形態では、特殊変動演出として、実行中の第2特別図柄変動が終了した後に実行される特別図柄変動の種別を特図保留数に

50

基づいて判別し、その判別結果に対応した演出態様で特殊後半演出の演出態様を設定している。よって、遊技者に対して、1回の第2特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

#### 【2494】

さらに、本実施形態では、チャンスゾーン中の第2特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される場合（図233（b）参照）には、獲得済みの特図2保留数に対応させて後半期間中に第3図柄を仮停止させる回数を異ならせるように構成している。なお、詳細な説明は省略するが特殊変動演出が実行される際に、特図2保留、及び特図1保留の何れも確保していない場合は、図233（a）に示した第3図柄の仮停止表示を実行することなく、第2特別図柄変動の変動期間の全てを用いて1回の変動演出（第3図柄を一度も仮停止表示させることの無い変動演出）を実行するように構成している。これにより、特図保留数を確保している状態にのみ上述した特殊変動演出が実行されることになるため、1回の第2特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

#### 【2495】

加えて、第2特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ、後半期間中に実行される第3図柄の仮停止回数を、獲得済みの特図2保留数と異ならせた演出態様が設定されるように構成している。よって、例えば、第3図柄が5回以上仮停止した場合には実行中の第2特別図柄変動が大当たり当選しているのではと遊技者に期待を持たせることができる。なお、上述した通り、本実施形態では、第3図柄が仮停止表示された場合と、停止表示された場合とを遊技者が識別困難に構成しているため、仮停止回数を正確に判別し難い。よって、仮停止表示回数と停止表示回数とを混在させて5回以上仮停止表示したと思わせたり、仮停止表示の一部を停止表示と思い込み、実際には5回以上仮停止表示されたにも関わらず、仮停止表示回数が5回に到達していない状態と思わせたりすることができ、遊技者に演出結果を予測する楽しさを提供することができる。

#### 【2496】

なお、特殊変動演出の演出態様としてこれ以外の構成を用いても良く、例えば、1回の第2特別図柄変動中に仮停止表示された第3図柄の回数を遊技者に容易に把握させるための仮停止表示回数を示す表示態様を第3図柄表示装置81の表示面に表示するように構成しても良いし、1回の第2特別図柄変動中に仮停止表示された第3図柄の回数に応じて特殊変動演出の演出態様の少なくとも一部（例えば、背景の色や、第3図柄のエフェクト等）が段階的に可変するように構成しても良い。また、仮停止している第3図柄を再表示させるタイミングにて一時的に仮停止表示された回数を示す表示態様（例えば、1回目、2回目）を表示するように構成しても良い。

#### 【2497】

図234に示した通り、特図2保留を確保していない状態で特殊変動演出が実行された場合には、チャンスゾーンが終了したことを示す表示態様として「チャンスゾーン終了」の文字が副表示領域Dsに表示され、主表示領域Dmにて実行される第3図柄の変動表示が第1特別図柄変動に対応する変動表示（水平方向へと第3図柄が変動する変動表示）となる演出態様が特殊後半演出として実行されるため、遊技者に対してチャンスゾーンが終了したと思わせた後に、特殊変動演出の演出結果、即ち、第2特別図柄の抽選結果が停止表示されることになる。よって、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。

#### 【2498】

次に、図235を参照して、確変状態が設定されている状態における演出内容について説明をする。図235（a）は、確変状態が設定されている状態で第1特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図であって、図235（b）は、確変状態が設定されている状態で第2特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図である。

#### 【2499】

本実施形態では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には、第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、高確率で確変状態が設定される（大当たり遊技中に特定ゲートへと容易に球を流下させることができる確変大当たり遊技が必ず実行される）ように構成している。そして、確変状態は特別図柄抽選が所定回数（５０回）実行されるまで継続するように構成している。

#### 【２５００】

つまり、一度確変状態が設定されると、所定回数（５０回）の特別図柄抽選が実行されるまでに第２特別図柄抽選で大当たり当選（特別図柄の高確率状態での大当たり確率は１／５０）に当選する限り、高確率で確変状態をループさせることができるように構成している。よって、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、いち早く第２特別図柄抽選で大当たり当選するように意欲的に遊技を行わせることができる。

10

#### 【２５０１】

一方、確変状態が設定されている状態であっても、例えば、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で確変大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に確変状態が設定された直後、即ち、確変状態が設定された状態において、特図２保留を獲得しておらず、且つ、特図１保留を獲得している状態では、第１特別図柄抽選が実行される場合がある。本実施形態では、上述した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には１００％の割合で確変大当たり遊技が実行されるのに対して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には５０％の割合で確変大当たり遊技が実行され、残りの５０％では通常大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、確変状態が設定されている状態であっても、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、確変状態をループさせることが出来ない場合がある。

20

#### 【２５０２】

このように確変状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、当選した大当たりが通常大当たり遊技が実行される大当たり種別（通常大当たり）であることを遊技者に早期に判別されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生するため、本実施形態では、確変状態中に実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出として、確変大当たりに対応する第３図柄（奇数の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出が実行され易くなるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たり当選した場合には、必ず上述したダブルリーチ演出が実行されるように構成している（図２３５（ａ）参照）。

30

#### 【２５０３】

これにより、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たり当選した場合において、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となるリーチ演出が実行されることを防止することができ、特別図柄の変動期間中に通常大当たり当選することを遊技者に事前に予測されることを抑制することができる。

40

#### 【２５０４】

また、図２３５（ａ）に示した通り、本実施形態では、確変状態が設定されると、上述したチャンスゾーン中と同様に、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２が形成され、遊技者に対して特図保留数が把握され難くなるように構成している。そして、主表示領域Ｄｍの上側には現在が確変状態中であることを遊技者に報知するための表示態様として「スーパーチャンスモード中」の文字が表示される。

#### 【２５０５】

ここで、スーパーチャンスモード中において、図２３５（ａ）に示したダブルリーチ（確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（２の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出

50

であるダブルリーチ演出)が実行された場合には、実行中の特別図柄変動が第1特別図柄変動であることを遊技者に容易に把握されてしまう虞があるため、本実施形態では、第2特別図柄変動に対応させて実行される変動演出においても、図235(a)にしめしたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。即ち、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第2特別図柄抽選に対応させた変動演出にて、通常当たりに対応する第3図柄を用いたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。

#### 【2506】

このように構成することで、図235(a)に示したダブルリーチ演出が実行されたとしても、実行中の特別図柄変動が第1特別図柄変動であるか第2特別図柄変動であるかを遊技者に容易に判別させ難くすることができる。

10

#### 【2507】

さらに、本実施形態では、第2特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合には、中図柄列Z2が1周したタイミングでリーチ状態となる第3図柄の種別を図235(b)に示した通り、確変大当たりに対応する第3図柄(1の数字が付された識別情報と9の数字が付された識別情報)とに可変させる演出(確変ダブルリーチへの昇格演出)が実行されるように構成している。

#### 【2508】

このように構成することで、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選している場合に、必ず確変大当たり遊技が実行されることを遊技者に事前に報知することができる。また、第1特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合であっても、途中で確変ダブルリーチへと昇格するのではと遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

20

#### 【2509】

なお、本実施形態では、実行中のダブルリーチ演出を確変ダブルリーチ演出へと可変(昇格)させるための可変条件として、中図柄Z2の変動態様が所定態様(1周経過)となった場合に成立する可変条件を設定しているが、これに限ることなく、例えば、中図柄列Z2にて変動表示される第3図柄としてリーチ状態に対応する第3図柄(大当たりとなる組合せとなる第3図柄)がリーチ有効ラインを通過した場合に成立する可変条件を設定しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段(枠ボタン22)に対する操作結果が特定の操作結果である場合に成立する可変条件を設定するように構成しても良い。

30

#### 【2510】

また、本実施形態では、可変条件が成立した場合にリーチ状態となっている第3図柄の種別を可変するように構成しているが、これに限ることなく、例えば、リーチ状態となる第3図柄の数を増加させるように構成しても良い。より具体的には、図235(a)に示したダブルリーチ状態から、blank図柄(図では三角印で表示)を消去し、上図柄列Z1として左から順に「3・2・1」を表示させ、下図柄列Z3として左から順に「1・2・3」を表示させた、トリプルリーチ演出を実行するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、ダブルリーチ演出よりもトリプルリーチ演出のほうが、確変大当たりに対応した第3図柄のリーチ数を多くすることができるため、今回の特別図柄抽選にて確変大当たり当選している可能性が高いことを遊技者に視覚的に報知することができる。

40

#### 【2511】

加えて、上述した技術思想を通常状態中に実行される変動演出に適用しても良く、例えば、通常大当たりに対応する第3図柄(偶数の数字が付された識別情報)のみがリーチ状態となる通常シングルリーチ演出中に可変条件が成立した場合に、リーチ状態である第3図柄の種別を確変大当たりに対応した第3図柄の種別へと切り替えても良いし、リーチ状態となる第3図柄の数を増加させるように構成しても良い。これにより、変動演出が終了するまで遊技者に対してより有利な演出結果が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【2512】

50

次に、図 2 3 6 を参照して、本実施形態における大当たりエンディング期間中実行される演出内容について説明をする。図 2 3 6 ( a ) は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図 2 3 6 ( b ) は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図 2 3 6 ( c ) は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図 2 3 6 ( d ) は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。

#### 【 2 5 1 3 】

本実施形態では、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）では、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）よりも、大当たりエンディング期間が長く設定されるように構成している。具体的には、確変大当たりでは大当たりエンディング期間として 1 7 秒が、通常大当たりでは大当たりエンディング期間として 1 5 秒が設定されるように規定している。これにより、エンディング期間中に遊技者に対して確変状態が設定されることを分かり易く報知することができる。

#### 【 2 5 1 4 】

また、本実施形態では、上述した通り、確変大当たり遊技が実行された場合であっても、V入賞装置 2 6 5 0 に入賞した球を特定ゲートへと流下させないと確変状態が設定されないように構成している。よって、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかつた場合には、確変大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることなく、通常大当たり遊技と同様に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。

#### 【 2 5 1 5 】

この場合、確変大当たり遊技のエンディング期間において確変状態が設定されることを示す報知演出が実行されてしまうと、報知演出の演出内容と実際に設定される遊技状態とが相違してしまい遊技者に不満感を与えてしまうという問題があった。さらに、確変大当たり遊技のエンディング期間（ 1 7 秒）において実行される報知演出の演出態様を、通常大当たり遊技のエンディング期間（ 1 5 秒）において実行される報知演出の演出態様へと切り替えた場合には、実際のエンディング期間の長さで報知演出の演出期間の長さが異なってしまう、遊技者に違和感のある報知演出を実行することになるという問題があった。

#### 【 2 5 1 6 】

そこで、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区別し、さらに、後半期間の長さを大当たり遊技の種別に関わらず統一の期間（ 7 秒間）とするように構成している。そして、後半期間に実行される報知演出の演出態様を大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に応じて決定するように構成している。

#### 【 2 5 1 7 】

具体的には、図 2 3 6 に示した通り、通常大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（ 8 秒）に対して、時短状態が設定されることを示唆する「チャンスモード 1 0 0 回」の文字が表示される演出態様（図 2 3 6 ( a ) 参照）を実行し、その後、後半期間（ 7 秒）に対して、時短状態中に大当たり当選すると（第 2 特別図柄抽選で大当たり当選すると）、確変状態が設定されやすいことを示すための遊技案内態様として「チャンスモード中に当たりとスーパーチャンス GET」の文字が表示される演出態様（図 2 3 6 ( c ) 参照）を実行するように構成している。

#### 【 2 5 1 8 】

一方、確変大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（ 1 0 秒）に対して、確変状態が設定されることを示唆する「スーパーチャンスモード 1 0 0 回」の文字が表示される演出態様（図 2 3 6 ( b ) 参照）を実行し、その後、後半期間（ 7 秒）に対して、遊技内容とは直接関係の無い注意喚



起態様として「カードの取り忘れにご注意下さい」の文字が表示される演出態様（図 2 3 6（d）参照）を実行するように構成している。

【2519】

本実施形態では、上述した大当たりエンディング期間中の演出態様が、大当たり遊技が実行されるタイミングにて予め設定されるように構成されている。これにより、様々な制御処理が実行される大当たり遊技中において、報知演出の演出態様を決定するための処理を毎回実行する必要がなくなるため、大当たり遊技中に実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【2520】

ここで、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができなかった場合について説明をする。この場合、図 2 3 6（b）に示した表示態様のうち、「スーパー」の文字を非表示にさせる処理と、大当たりエンディング期間の後半期間（7秒）にて実行される報知演出を、通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間（7秒）にて実行される報知演出（図 2 3 6（c）参照）へと切り替える処理とが実行される。

【2521】

より具体的には、図 2 3 6（a）に示した表示態様として「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示階層）と、「チャンスモード100回」の文字が表示される表示レイヤ（表示階層）とを異ならせており、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に基づいて「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示階層）に対する表示指示の有無を切り替え可能に構成している。これにより、簡易的な制御処理によって、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に対応した報知演出を実行することが可能となる。さらに、大当たりエンディング期間の後半期間という同一の長さで設定される期間において、演出態様を切り替えるように構成しているため遊技者に違和感を与えることなく報知演出の演出態様を切り替えることができる。

【2522】

なお、本実施形態では、大当たり種別によって大当たりエンディング期間の長さを異ならせているが、これに限ること無く、全ての大当たり種別に対して大当たりエンディング期間の長さを統一しても良い。また、本実施形態では、全ての大当たり種別に対して同一の長さとなる期間として大当たりエンディング期間の後半期間を設定しているが、これに限ること無く、大当たりエンディング期間の前半期間が全ての大当たり種別に対して同一の長さとなるように構成しても良い。さらに、大当たり種別が3以上ある場合には、その全ての大当たり種別に対して同一の期間を設定する必要は無く、例えば、大当たり種別Aと大当たり種別Bとでは大当たりの前半期間が同一の長さとなり、大当たり種別Bと大当たり種別Cとでは大当たりの後半期間が同一の長さとなるように構成しても良い。

【2523】

また、本実施形態では、当選した大当たり種別に応じて異なる長さのエンディング期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中の遊技結果に応じてエンディング期間の長さを異ならせるように構成しても良い。

【2524】

次に、図 2 3 7を参照して、本実施形態において選択される特別図柄の変動パターンと、実行される演出態様との関係について説明をする。図 2 3 7（a）は、第3図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図であって、図 2 3 7（b）は、第3図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図である。

【2525】

詳細な説明は、図 2 4 2を参照して後述するが、本実施形態では、特別図柄抽選の結果を示すための変動パターン（変動時間）として、基本時間と加算時間とを合算させた変動パターンを規定している。そして、基本時間に該当する期間を共通変動パターンとし、加

10

20

30

40

50

算時間に該当する期間を特有変動パターンとするように構成している。

【2526】

つまり、本実施形態では、特別図柄抽選の結果を示すために第3図柄表示装置81の表示面にて実行される第3図柄変動の演出態様として、リーチ状態が表示されてから第3図柄が停止表示されるまでの期間を、リーチ状態となる第3図柄の種別に応じて異ならせるように構成している。そして、加算時間として設定された時間に応じた第3図柄をリーチ状態となる第3図柄として設定するように構成している。このように構成することで、第3図柄が変動を開始してから所定期間の間に実行される第3図柄変動演出（基本時間に対応させて実行される第3図柄変動演出）を共通化させることができる。

【2527】

具体的には、図237(a)に示した通り、非リーチ変動演出の場合は、加算時間が設定されないため、基本時間（8秒）に対応させた共通変動パターンが設定され、第3図柄変動演出が開始されてから所定期間が経過したタイミング（例えば、5秒経過タイミング）で上図柄列Z1が停止表示され、その1秒後に下図柄列Z3が有効ライン上にリーチ状態が発生しない停止表示態様で停止表示され、その2秒後に抽選結果が外れを示す停止表示態様で中図柄列Z2が停止表示される。その後、1秒間の停止表示期間（確定時間）を経て、特別図柄抽選の抽選結果が確定表示される。

【2528】

図237(b)に示した通り、リーチ変動演出が実行される場合は、基本時間（30秒）が設定され、30秒間の共通変動パターンとして、リーチ状態となってから5秒が経過するまでの演出態様が設定される。つまり、リーチ状態となってから中図柄列Z2が1周するまでの演出態様が共通変動パターンとして設定される。その後、加算時間に応じた演出態様（リーチパターン、停止図柄）が設定される。

【2529】

次に、図238を参照して、大当たり遊技のエンディング期間中に実行されるエンディング演出の演出態様について説明をする。図238(a)は、通常大当たり、図238(b)は、確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したものであり、図238(c)は、確変大当たり遊技中に球が特定ゲートを流下しなかった場合の流れを示したものである。

【2530】

図238に示した通り、本実施形態では通常大当たりと確変大当たりとでエンディング期間（ED期間）を異ならせており、通常大当たりは15秒、確変大当たりでは17秒のED期間が設定されるように構成している。そして、それぞれ前半期間と後半期間とに区分けされたエンディング表示態様が表示されるように構成している（図236参照）。

【2531】

本実施形態では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング期間における演出態様がセットされ、大当たり期間中にV入賞したか否か（特定ゲートへと球が流下したか否か）の判別をエンディング期間（ED期間）の開始タイミングで判別し、その判別結果に基づいてエンディング表示態様を切り替えるように構成している。

【2532】

<第10実施形態における電氣的構成について>

次に、図239から図245を参照して、本第10実施形態における電氣的構成について説明をする。本第10実施形態のパチンコ機10は、上述した第4実施形態のパチンコ機10に対して、主制御装置110内に設けられているROM202の一部、RAM203の一部、及び、音声ランプ制御装置113内に設けられているROM222の一部、RAM223の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【2533】

まず、図239から図242を参照して、本第10実施形態における主制御装置110内に設けられているROM202の構成について説明をする。最初に、図239(a)を

10

20

30

40

50

参照して本第 10 実施形態における主制御装置 110 の ROM 202 の内容について説明をする。図 239 (a) は、本第 10 実施形態のパチンコ機 10 における主制御装置 110 の ROM 202 に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 239 (a) に示した通り、本実施形態の ROM 202 は、上述した第 4 実施形態における ROM 202 (図 116 参照) に対して、第 1 当たり乱数テーブル 202 a に代えて特別図柄大当たり乱数 10 テーブル 202 j a を、変動パターン選択 4 テーブル 202 d c に代えて変動パターン選択 10 テーブル 202 j b を、第 2 当たり乱数テーブル 202 b に代えて普通当たり乱数 10 テーブル 202 j c を、大当たり種別選択 4 テーブル 202 d b に代えて大当たり種別選択 10 テーブル 202 j d を設けた点、及び、小当たり乱数テーブル 202 d e を削除した点で相違している。さらに、図示は省略するが、本第 10 実施形態では、上述した第 4 実施形態に対して、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 に代えて更新範囲のみを異ならせそれ以外は同一の機能を有する特別当たり乱数カウンタ C 1 (更新範囲「0 ~ 999」) を、第 2 当たり乱数カウンタ C 2 に代えて更新範囲のみを異ならせそれ以外は同一の機能を有する普通当たり乱数カウンタ C 5 (更新範囲「0 ~ 299」) を設けている点で相違している。それ以外の構成については、同一であるため同一の符号を付して詳細な説明を省略する。また、上述した通り、各種カウンタの名称を一部変更しているが、基本的な機能は同一であるため、その詳細な説明や、ROM 202 に規定されている各種データテーブルにおいて参照される各種カウンタの説明は省略する。

10

#### 【2534】

まず、図 240 (a) を参照して、特別図柄大当たり乱数 10 テーブル 202 j a について説明をする。図 240 (a) は、特別図柄大当たり乱数 10 テーブル 202 j a に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特別図柄大当たり乱数 10 テーブル 202 j a は、上述した第 1 当たり乱数テーブル 202 a (図 23 (b) 参照) に対して、特別図柄の図柄種別、及び、特別図柄の確率状態に応じて当たりと判定される特別当たり乱数カウンタ C 1 の値を規定している点で相違している。

20

#### 【2535】

具体的には、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) に関わらず、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値 (特別図柄の抽選で大当たりと判定される値) として特別当たり乱数カウンタ C 1 の値「0 ~ 4」の範囲が規定され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値とし

特別当たり乱数カウンタ C 1 の値「0 ~ 19」の範囲が規定されている。即ち、本第 10 実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている状態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約 1 / 200 の確率で大当たりに当選し、特別図柄の高確率状態が設定されている常態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約 1 / 50 の確率で大当たりに当選するように構成している。なお、本実施形態では各特別図柄種別に対して大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタ C 1 の値を共通に規定しているが、これに限ること無く、各特別図柄種別に対して異なる特別当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たり判定値となるように規定しても良いし、各特別図柄種別に対して大当たり判定値となる特別当たり乱数カウンタ C 1 の値の数を異ならせても良い。

30

#### 【2536】

以上、説明をした通り、本実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている場合に大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタ C 1 の値 (「0 ~ 4」) が、特別図柄の高確率状態が設定されている場合にも大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタ C 1 の値となるように構成している。このように構成することにより、主制御装置 110 の MPU 201 により実行される始動入賞処理 4 (図 134 の S152 参照) にて実行される第 1 先読み処理 (図 135 の S1757 参照) や、第 2 先読み処理 (図 136 の S1764 参照) において、例えば、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値を取得した場合に、当該入賞情報に対応する特別図柄抽選が実行される時点における遊技状態を判別 (予測) する処理を実行すること無く、当該入賞情報に大当たり当選する情報が含まれていることを事前に予測することができる。なお、こ

40

50

れに限ること無く、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタC 1の値の少なくとも一部、或いは全部が、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定されないように特別図柄大当たり当たり乱数テーブル202jaの内容を規定しても良い。このように構成することで、同一の特別当たり乱数カウンタC 1の値を取得した場合において、当該取得した特別当たり乱数カウンタC 1の値を用いた大当たり判定が実行される際に設定されている遊技状態に応じて判定結果を異ならせることができる。よって、特定の特別当たり乱数カウンタC 1の値を取得する不正行為を行われ難くすることができる。

#### 【2537】

次に、図240(b)を参照して、普通当たり乱数10テーブル202jcに規定されている内容について説明をする。図240(b)は、普通当たり乱数10テーブル202jcに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この普通当たり乱数10テーブル202jcは、図240(b)に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した普通当たり乱数カウンタC 5が「0～2」の範囲に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した普通当たり乱数カウンタC 5が「0～149」の範囲に普図当たりが規定されている。

10

#### 【2538】

つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率(1/100)が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態、普通図柄の高確率状態である確変状態、時短状態と、で普図当たり遊技の実行確率を異ならせることができる。

20

#### 【2539】

次に、図241(a)を参照して、大当たり種別選択10テーブル202jdの内容について説明をする。図241(a)は、大当たり種別選択10テーブル202jdの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択10テーブル202jdは、第1実施形態における大当たり種別選択テーブル202dと同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。

#### 【2540】

図241(a)に示した通り、本第10実施形態における大当たり種別選択10テーブル202jdには、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図1大当たり用10テーブル202jd1と、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図2大当たり用10テーブル202jd2とが規定されている。

30

#### 【2541】

次に、図241(b)を参照して、特図1大当たり用10テーブル202jd1に規定されている内容について説明をする。図241(b)は、特図1大当たり用10テーブル202jd1に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図1大当たり用10テーブル202jd1は、第1特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

#### 【2542】

図241(b)に示した通り、本第10実施形態における特図1大当たり用10テーブル202jd1には、第1特別図柄(特図1)の大当たり種別として、「大当たりA」～「大当たりB」の2個の大当たり種別が規定されている。

40

#### 【2543】

具体的には、第1特別図柄(特図1)の大当たり種別としては、特別当たり種別カウンタC 2の値(更新範囲「0～99」)が「0～49」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりA」が対応付けて規定されている。この「大当たりA」は、大当たりのラウンド数が7ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「100」が、確変カウンタ203jaの値に「50」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にV入賞装置2650内に設けられた特定ゲート(特別排出流路2650e2(図196参照))を球

50

が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203jaの値に「0」が設定される。さらに、「大当たりA」では、大当たり遊技のエンディング期間として「17秒」が設定されるように規定している。

【2544】

特別当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりA」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が50個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりA」が決定される割合は50%（50/100）である。

【2545】

また、図241（b）に示した通り、特別当たり種別カウンタC2の値が「50～99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりB」が対応付けて規定されている。この「大当たりB」は、大当たりのラウンド数が7ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「100」が、確変カウンタ203jaの値に「0」が設定される大当たり種別である。さらに、「大当たりB」では、大当たり遊技のエンディング期間として「15秒」が設定されるように規定している。

【2546】

特別当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりB」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が50個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりB」が決定される割合は50%（50/100）である。

【2547】

即ち、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る2個の大当たり種別（大当たりA、大当たりB）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中にV入賞装置2650内に設けられた特定ゲート（特別排出流路2650e2（図196参照））への球の通過のさせ易さを異ならせしており、「大当たりA」のほうが「大当たりB」よりも大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりA」は、「大当たりB」よりも有利な大当たり種別となる。

【2548】

次に、図241（c）を参照して、特図2大当たり用10テーブル202jd2に規定されている内容について説明をする。図241（c）は、特図2大当たり用10テーブル202jd2に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図2大当たり用10テーブル202jd2は、第2特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【2549】

図241（c）に示した通り、本第10実施形態における特図2大当たり用10テーブル202jd2には、第2特別図柄（特図2）の大当たり種別として、「大当たりC」～「大当たりE」の3個の大当たり種別が規定されている。

【2550】

具体的には、第2特別図柄（特図2）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタC2の値が「0～29」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりC」が対応付けて規定されている。この「大当たりC」は、大当たりのラウンド数が4ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「100」が、確変カウンタ203jaの値に「50」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にV入賞装置2650内に設けられた特定ゲート（特別排出流路2650e2（図196参照））を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203jaの値に「0」が設定される。さらに、「大当たりC」では、大当たり遊技のエンディング期間として「17秒」が設定されるように規定している。

## 【 2 5 5 1 】

特別当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 (カウンタ値) のうち、「大当たり C」に対応付けられている乱数値 (カウンタ値) が 3 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり C」が決定される割合は 3 0 % ( 3 0 / 1 0 0 ) である。

## 【 2 5 5 2 】

また、図 2 4 1 ( c ) に示した通り、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「 3 0 ~ 6 9 」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり D」が対応付けて規定されている。この「大当たり D」は、大当たりのラウンド数が 7 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 j a の値に「 5 0 」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に V 入賞装置 2 6 5 0 内に設けられた特定ゲート ( 特別排出流路 2 6 5 0 e 2 ( 図 1 9 6 参照 ) ) を球が流下 ( 通過 ) しなかった場合は ( 非 V 時は ) 、大当たり遊技終了後に確変カウンタ 2 0 3 j a の値に「 0 」が設定される。さらに、「大当たり D」では、大当たり遊技のエンディング期間として「 1 7 秒」が設定されるように規定している。

## 【 2 5 5 3 】

特別当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 (カウンタ値) のうち、「大当たり D」に対応付けられている乱数値 (カウンタ値) が 4 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり C」が決定される割合は 4 0 % ( 4 0 / 1 0 0 ) である。

## 【 2 5 5 4 】

また、図 2 4 1 ( c ) に示した通り、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「 7 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり E」が対応付けて規定されている。この「大当たり E」は、大当たりのラウンド数が 1 6 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 j a の値に「 5 0 」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に V 入賞装置 2 6 5 0 内に設けられた特定ゲート ( 特別排出流路 2 6 5 0 e 2 ( 図 1 9 6 参照 ) ) を球が流下 ( 通過 ) しなかった場合は ( 非 V 時は ) 、大当たり遊技終了後に確変カウンタ 2 0 3 j a の値に「 0 」が設定される。さらに、「大当たり E」では、大当たり遊技のエンディング期間として「 1 7 秒」が設定されるように規定している。

## 【 2 5 5 5 】

特別当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 (カウンタ値) のうち、「大当たり E」に対応付けられている乱数値 (カウンタ値) が 3 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり E」が決定される割合は 3 0 % ( 3 0 / 1 0 0 ) である。

## 【 2 5 5 6 】

即ち、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る 3 個の大当たり種別 ( 大当たり C、大当たり D、大当たり E ) は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たり E」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たり A」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。

## 【 2 5 5 7 】

以上、説明をした通り、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、5 0 % の割合で確変大当たり遊技が実行される第 1 特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面では、獲得し得る最大数は第 2 特別図柄抽選のほうが多く、獲得し得る最低数も第 2 特別図柄抽選のほうが少なくなるように規定している。また、平均的に獲

10

20

30

40

50

得可能な賞球数では、第２特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。

#### 【２５５８】

よって、最低の条件において獲得可能な賞球数の面では、第１特別図柄抽選のほうが有利となり、それ以外の面では第２特別図柄抽選のほうが有利となる。なお、本実施形態では、図２４１に示した大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、上述した各実施形態にて設定され得る各大当たり種別と同一の技術思想に基づいて様々な大当たり種別を設定可能に構成しても良い。

#### 【２５５９】

次に、図２４２を参照して、本第１０実施形態における変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂの内容について説明をする。図２４２（ａ）は、変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２４２（ａ）に示した通り、変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂには、通常状態が設定されている状態において特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される通常用１０テーブル２０２ｊｂ１と、確変状態或いは時短状態が設定されている状態において特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される確変・時短用１０テーブル２０２ｊｂ２とが規定されている。

#### 【２５６０】

まず、図２４２（ｂ）を参照して、通常用１０テーブル２０２ｊｂ１について説明する。図２４２（ｂ）は、この通常用１０テーブル２０２ｊｂ１の規定内容を示した図である。この通常用１０テーブル２０２ｊｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～４２秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～１２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。詳細な説明は省略するが、本実施形態では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、例えば、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０」である場合には加算時間が「３秒」、「１」である場合には加算時間が「３．５秒」、「２」である場合には加算時間が「４秒」、「３」である場合には加算時間が「４．５秒」、「４」である場合には加算時間が「５秒」、「５」である場合には加算時間が「５．５秒」、「６」である場合には加算時間が「６秒」、「６」である場合には加算時間が「６．５秒」、「７」である場合には加算時間が「７秒」、「８」である場合には加算時間が「７．５秒」、「９～１１」である場合には加算時間が「８秒」、「１２」である場合には加算時間が「８．５秒」、「１３」である場合には加算時間が「９秒」、「１４」である場合には加算時間が「９．５秒」、「１５」である場合には加算時間が「１０秒」、「１６」である場合には加算時間が「１０．５秒」、「１７」である場合には加算時間が「１１秒」、「１８」である場合には加算時間が「１１．５秒」、「１９」である場合には加算時間が「１２秒」となるように規定されている。

#### 【２５６１】

そして選択された基本時間（３０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）が音声ランプ制御装置１１３に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本実施形態では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第３図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 5 6 2 】

また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「20～169」の場合は、変動パターンとして変動時間が43秒～52秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間、加算時間が13秒～22秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本実施形態では、取得した変動種別カウンタCS1の値に応じて加算時間が0.5秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。

## 【 2 5 6 3 】

ここで、本実施形態では、加算コマンドに含まれる情報（秒数）に応じて、リーチ演出の演出態様を可変可能に構成しており、具体的には、加算コマンドに含まれる秒数が「3秒～12秒」の場合は、ノーマルリーチ演出（中図柄列Z2が1周程度変動した後に停止表示される演出）が、「13秒～22秒」の場合は、スーパーリーチ演出（中図柄列Z2が2周程度変動した後に停止表示される演出）が実行されるように構成している。

## 【 2 5 6 4 】

このように構成することで、例えば、最初の所定期間中は同一の演出態様で変動演出が実行され、その後、演出態様が分岐する変動演出を実行する場合において、同一の演出態様が実行される期間を基本コマンド（基本時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定し、分岐後の変動演出を加算コマンド（加算時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定することが可能となる。よって、例えば、全体の変動時間が同一の場合であっても、その変動時間のうち、基本時間が占める割合、加算時間が示す割合を変更するだけで、音声ランプ制御装置113側で容易に異なる変動演出を設定することができる。

## 【 2 5 6 5 】

なお、本実施形態では、ノーマルリーチが実行される場合の基本時間（30秒）と、スーパーリーチが実行される場合の基本時間（30秒）と、を同一にし、加算時間として設定された変動時間の長さに応じて、リーチ演出の演出態様を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、ノーマルリーチ用の基本時間を30秒、スーパーリーチ用の基本時間を40秒に規定し、第3図柄の種別を決定するためだけに加算時間を「3～12秒」の範囲から選択するように構成しても良い。

## 【 2 5 6 6 】

次いで、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「170～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が90秒のSP（リーチ）が規定されている。このSPが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が55秒間、加算時間が35秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、SPが決定された場合には、一旦リーチ状態となった第3図柄の変動演出が別の変動演出へと切り替わる演出が実行されるため、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Z2の第3図柄の種別を、常に特定の第3図柄（本実施形態では数字の1を付した第3図柄）となるように構成したとしても、遊技者に違和感を与えること無く、変動の途中で中図柄列Z2の第3図柄の表示順序を最終的に停止させる第3図柄に対応させて変更させることができるため、上述したノーマル、スーパーのように、加算時間を可変させてリーチ状態となる第3図柄の種別を設定する必要が無い。

## 【 2 5 6 7 】

また、図柄種別が特図1で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～179」の場合は、変動パターンとして変動時間が8秒の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間8秒、加算時間0秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、外れが決定された場合には、第3図柄の変動演出として、リーチ状態にならずに外れを示す組合せで第3図柄が停止表示される変動演出が実行される。よって、加算時間を設定する必要が無い。

## 【 2 5 6 8 】



また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「180～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が33秒～52秒のリーチ外れが規定されている。このリーチ外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間、加算時間が3秒～22秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本実施形態では、取得した変動種別カウンタCS1の値に応じて加算時間が0.5秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。つまり、抽選結果が外れである場合にも、抽選結果が当たりである場合と同様の変動パターンコマンドが設定されるように構成している。なお、抽選結果が外れである場合には、最終的に停止表示される第3図柄が大当たりとなる組合せ以外となるように停止表示される第3図柄の種別を設定する必要があるため、音声ランプ制御装置113側では、当たり当選している場合に参照される加算コマンドに基づく第3図柄種別の設定内容から1つずらした第3図柄が設定されるように補正処理が実行される。これにより、リーチ外れ演出が実行されると、大当たりの組合せとなる第3図柄の近辺で第3図柄が停止表示（外れ停止表示）される演出態様を容易に設定することができる。

#### 【2569】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第2特別図柄（特図2）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～99」の場合は、変動パターンとして変動時間が40秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が10秒間、加算時間が30秒を示す組合せのコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「100～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が10秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が10秒間、加算時間が0秒を示す組合せのコマンドが出力される。

#### 【2570】

ここで、本実施形態では、通常状態が設定されている状態で第2特別図柄抽選が実行されると、図232（b）から図234を参照して上述したように、チャンスゾーン中の変動演出が実行されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置113に対して基本時間（10秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間（30秒）を示すコマンド（加算コマンド）が通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（特殊変動）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいて特殊リーチを設定するように構成している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で第2特別図柄の変動パターンコマンドとして基本時間10秒を示す基本コマンドが通知された場合には、図232（b）に示した通り、上下方向に第3図柄が変動する特殊変動演出の演出態様が設定される。そして、基本時間の経過タイミングにて図233（a）に示したように第3図柄を停止表示（仮停止表示）させる演出態様が設定される。そして、加算時間0秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊外れである場合は）、そのまま第3図柄を確定表示し変動演出を終了する。

#### 【2571】

一方、加算時間30秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊リーチである場合は）、図233（b）や図234に示したように、仮停止している第3図柄が再始動する変動演出が設定される。なお、仮停止している第3図柄が再始動する変動演出の詳細な演出態様については、図244を参照して後述する。

#### 【2572】

次に、図239（b）を参照して、本第10実施形態における主制御装置110のRAM203の詳細について説明をする。図239（b）は、主制御装置110のRAM203の構成を示すブロック図である。図239（b）に示した通り、本第10実施形態における主制御装置110のRAM203は、第1特別図柄保留球格納エリア203da、第2特別図柄保留球格納エリア203db、普通図柄保留球格納エリア203dc、第1特別図柄保留球数カウンタ203dd、第2特別図柄保留球数カウンタ203de、普通図柄保留球数カウンタ203d、遊技状態格納エリア203g、時短カウンタ203h、確

変力カウンタ203ja、大当たり開始フラグ203jb、大当たり中フラグ203jcc、確変設定フラグ203jd、確変通過カウンタ203je、入賞個数カウンタ203jf、残球タイマフラグ203jg、残球タイマ203jh、確変有効フラグ203ji、確変有効タイマ203jj、排出個数カウンタ203jk、その他メモリエリア203zを少なくとも有している。

【2573】

なお、本第10実施形態における主制御装置110のRAM203が有する各種構成のうち、上述した各実施形態と同一名称の構成について、説明の便宜上、異なる符号を付しているものもあるが、名称が同一の構成であって、詳細な説明が省略されているものは、符号が異なっていたとしても同一内容のものである。

10

【2574】

第1特別図柄保留球格納エリア203daは、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）を有しており、これらの各エリアには、特別当たり乱数カウンタC1、特別当たり種別カウンタC2、及び停止種別選択カウンタC3の各値がそれぞれ格納される。

【2575】

より具体的には、球が第1入球口64へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタC1～C3の各値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第1エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

20

【2576】

その後、主制御装置110において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第1特別図柄保留球格納エリア203daの保留第1エリアに記憶されている各カウンタC1～C3の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタC1～C3の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【2577】

なお、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第2エリア～保留第4エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリア（保留第1エリア～保留第3エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203daにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（保留第2エリア～保留第4エリア）についてのみデータのシフトが行われる。

30

【2578】

第2特別図柄保留球格納エリア203dbは、第1特別図柄保留球格納エリア203daと同様に、4つの保留エリアを有している。この第2特別図柄保留球格納エリア203dbには、第2入球口640への始動入賞に基づいて取得される各カウンタ値が記憶される。カウンタ値の格納方法等については、第1特別図柄保留球格納エリア203daと同様であるため、その詳細な説明については省略する。

40

【2579】

普通図柄保留球格納エリア203dcは、1つの実行エリアと、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）とを有している。これらの各エリアには、普通当たり乱数カウンタC5が格納される。より具体的には、球が普通入球口（スルーゲート）67を通過したタイミングで、カウンタC5の値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第1特別図柄保留球格納エリア203daや、第2特別図柄保留球格納エリア203dbと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、4つの保留エリアの全てにデ

50

ータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【2580】

その後、主制御装置110において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア203dcの保留第1エリアに記憶されているカウンタC5の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタC5の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

【2581】

なお、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となるので、第1特別図柄保留球格納エリア203daや、第2特別図柄保留球格納エリア203dbの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【2582】

第1特別図柄保留球数カウンタ203ddは、第1入球口64への入球（始動入賞）に基づいて第1図柄表示装置37で行われる特別図柄（第1図柄）の変動表示（第3図柄表示装置81で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。この第1特別図柄保留球数カウンタ203ddは、初期値がゼロに設定されており、第1入球口64へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値4まで1ずつ加算される。一方、第1特別図柄保留球数カウンタ203ddは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1減算される。

【2583】

この第1特別図柄保留球数カウンタ203ddの値（第1特別図柄における変動表示の保留回数N1）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される。保留球数コマンドは、第1特別図柄保留球数カウンタ203ddの値が変更される度に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドである。

【2584】

音声ランプ制御装置113は、第1特別図柄保留球数カウンタ203ddの値が変更される度に、主制御装置110より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置110に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置113の第1特別図柄保留球数カウンタ223c1によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置110に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【2585】

なお、音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置114に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置114は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第3図柄表示装置81に保留球数図柄を表示する。

【2586】

第2特別図柄保留球数カウンタ203deは、第2入球口640への入球（始動入賞）に基づいて第1図柄表示装置37で行われる特別図柄（第1図柄）の変動表示（第3図柄表示装置81で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。この第2特別図柄保留球数カウンタ203deは、初期値がゼロに設定されており、第2入球口640へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値4まで1ずつ加算される。一方、第2特別図柄保留球数カウンタ203deは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1減算される。この第2特別図柄保留球数カウンタ203deの値も、第1特別図柄保留球数カウンタ203ddの値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113へと通知される。

【2587】

普通図柄保留球数カウンタ203dは、スルーゲート67における球の通過に基づいて

第2図柄表示装置83で行われる普通図柄(第2図柄)の変動表示の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ203dは、上述した第1実施形態にて用いられる普通図柄保留球数カウンタ203dと同一の内容であるためその詳細な説明を省略する。

#### 【2588】

確変カウンタ203jaは、特別図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、特別図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この確変カウンタ203jaには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される(図253のS2602参照)。そして、大当たり遊技に当選した場合に0にクリアされる。また、確変カウンタ203jaの値が0よりも大きい状態、即ち、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄変動が停止表示される毎に値が1減算される(図248のS622参照)。

#### 【2589】

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

#### 【2590】

また、本実施形態では、確変状態を終了させるための条件、即ち、確変カウンタ203jaの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選(変動)の回数に基づいて確変カウンタ203jaの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置110の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ203jaの値を減算するように構成してもよい。具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果(例えば、特殊外れ当選)となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果(例えば、特殊普図当選)となった場合にも、確変カウンタ203jaの値を減算させるように構成しても良いし、球が特定の入球口(例えば、第1入球口64、第2入球口640等)に入球したことに基づいて確変カウンタ203jaの値を減算するように構成してもよい。

#### 【2591】

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

#### 【2592】

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

#### 【2593】

大当たり開始フラグ203jbは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ203jbがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ203jbは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される。また、大当たり開始フラグ203jbは、大当たりの

開始を設定した場合にオフに設定される（図 2 5 1 の S 2 4 0 3 参照）。

【 2 5 9 4 】

大当たり中フラグ 2 0 3 j c は、大当たり（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ 2 0 3 j c がオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ 2 0 3 j c は、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図 2 5 1 の S 2 4 0 3 参照）。また、大当たり（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図 2 5 3 の S 2 6 0 5 参照）。そして、特別図柄変動処理 1 0（図 2 4 7 参照）では、この大当たり中フラグ 2 0 3 j c が参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図 2 4 7 の S 6 0 1 参照）。

10

【 2 5 9 5 】

確変設定フラグ 2 0 3 j d は、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機 1 0 では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に V 入賞装置 2 6 5 0 内に設けられた特定ゲート（特別排出流路 2 6 5 0 e 2（図 1 9 6 参照））に球が入球（流下）したか否かにより決定される。ここで、この特定ゲートへと球が入球（流下）したこと（特定ゲートに設けられている確変スイッチの通過）を検出すると、確変設定フラグ 2 0 3 j d がオンに設定される（図 2 5 4 の S 2 7 1 5）。一方、この確変設定フラグ 2 0 3 j d は、大当たりの終了時にオフに設定される（図 2 5 3 の S 2 6 0 5 参照）。なお、この確変設定フラグ 2 0 3 j d は、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機 1 0 が初期化された状態ではオフに設定される。

20

【 2 5 9 6 】

なお、電源投入時に確変設定フラグ 2 0 3 j d がオンに設定されている場合には、確変スイッチに電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ 2 0 3 j d を正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチを通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ 2 0 3 m が 0 より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ 2 0 3 j d のみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【 2 5 9 7 】

30

確変通過カウンタ 2 0 3 j e は、大当たり遊技中の 1 つのラウンド（本実施形態では、大当たりの 5 ラウンド）で確変スイッチを通過した（特定ゲートを流下した）球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ 2 0 3 j e と後述する排出個数カウンタ 2 0 3 j k との合計により V 入賞装置 2 6 5 0 の特定入賞口 2 6 5 0 a に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ 2 0 3 j e は、確変スイッチを球が通過した（特定ゲートを流下した）場合に 1 ずつ加算されて更新される。また、V 入賞装置 2 6 5 0 に入賞した球の数と排出個数が一致するか否かの判定処理を実行した後に、初期値である「0」にリセットされる。なお、この確変通過カウンタ 2 0 3 j e は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0 に設定される。

40

【 2 5 9 8 】

入賞個数カウンタ 2 0 3 j f は、大当たり遊技における 1 つのラウンドで V 入賞装置 2 6 5 0 の特定入賞口 2 6 5 0 a に入賞した球の数をカウントするためのカウンタであり、特定入賞口 2 6 5 0 a への入賞が検出されたことに基づいて、1 ずつ加算されて更新される。一方、1 つのラウンドが終了した場合に、V 入賞装置 2 6 5 0 に入賞した個数（入賞個数カウンタ 2 0 3 j f の値）と排出された個数（排出個数カウンタ 2 0 3 j k と確変通過カウンタ 2 0 3 j e との合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「0」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ 2 0 3 j f の値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0 に設定される。

【 2 5 9 9 】

50

残球タイマフラグ 2 0 3 j g は、1 のラウンドが終了し、特定入賞口 2 6 5 0 a が閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ 2 0 3 j g がオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ 2 0 3 j g がオンに設定されている間は、後述する残球タイマ 2 0 3 r が 1 ずつ加算されて更新される。残球タイマ 2 0 3 r は、特定入賞口 2 6 5 0 a が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、V 入賞装置 2 6 5 0 内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

#### 【 2 6 0 0 】

残球タイマ 2 0 3 j h は、予め設定されている 1 のラウンドが終了して V 入賞装置 2 6 5 0 の特定入賞口 2 6 5 0 a が閉鎖した場合に、V 入賞装置 2 6 5 0 に入賞した球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、V 入賞装置 2 6 5 0 に入賞した球が排出されるまでに必要な時間は 0 . 5 秒であり、本実施形態では、予め 0 . 8 秒に対応するカウンタ値が残球タイマ 2 0 3 j h の上限値として設定されている。この残球タイマ 2 0 3 j h の上限値（本実施形態では、0 . 8 秒）となったことに基づいて、V 入賞装置 2 6 5 0 への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、V 入賞装置 2 6 5 0 内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。

#### 【 2 6 0 1 】

なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチを遊技球が通過しても確変設定フラグ 2 0 3 j d をオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。

#### 【 2 6 0 2 】

確変有効フラグ 2 0 3 j i は、振分部材が球を特定ゲートへと振り分け不可能な配置に切り替わった後に、遊技球が確変スイッチを通過した（V 領域に入球した）場合に、その通過（入球）を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ 2 0 3 j i がオンに設定されている場合には、確変スイッチを遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

#### 【 2 6 0 3 】

確変有効タイマ 2 0 3 j j は、上述した確変有効フラグ 2 0 3 j i がオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ 2 0 3 j j により V 役物が非 V 側の配置に切り替わった後に、確変スイッチを正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、V 役物に到達した遊技球が確変スイッチを通過するのに要する時間は 0 . 3 秒である。確変有効タイマ 2 0 3 j j の上限値は 0 . 5 秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチを通過しても不正と判別して通過と判別しない。

#### 【 2 6 0 4 】

これにより、不正に遊技球を V 領域に入球させて確変スイッチを通過させたり、確変スイッチの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。

#### 【 2 6 0 5 】

排出個数カウンタ 2 0 3 j k は、1 のラウンドで可変入賞装置 6 5 から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ 2 0 3 j k は、可変入賞装置 6 5 に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である 0 にリセットされる。

#### 【 2 6 0 6 】

次に、図 2 4 3 から図 2 4 5 を参照して、本第 1 0 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の構成について説明をする。まず、図 2 4 3 ( a ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 の構成について説明をする

10

20

30

40

50

。図 2 4 3 ( a ) は、本第 1 0 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 の内容を示した模式図である。本第 1 0 実施形態では、上述した第 1 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 に対して、通常中特図 2 演出選択テーブル 2 2 2 j a、確変中演出選択テーブル 2 2 2 j b を追加した点と、変動パターン選択テーブル 2 2 2 a の内容、及び、動作シナリオテーブル 2 2 2 b の内容を、本実施形態に対応させて変更させた点で相違している。なお、変動パターン選択テーブル 2 2 2 a の内容、及び、動作シナリオテーブル 2 2 2 b の内容の変更点については、その詳細な内容の説明を省略するが、主制御装置 1 1 0 の変更点に伴う各種値が変更されているものである。

#### 【 2 6 0 7 】

まず、図 2 4 4 を参照して、通常中特図 2 演出選択テーブル 2 2 2 j a の内容について説明をする。図 2 4 4 は、通常中特図 2 演出選択テーブル 2 2 2 j a の内容を模式的に示した図である。この通常中特図 2 演出選択テーブル 2 2 2 j a は、通常状態が設定されている間に実行された第 2 特別図柄変動のうち、加算時間が 3 0 秒の変動パターンが選択された場合の第 3 図柄の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第 2 特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図 2 保留数、特図 1 保留数、演出カウンタ 2 2 3 f の値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。

#### 【 2 6 0 8 】

本実施形態では、通常状態中に第 2 特別図柄変動が実行されると、基本時間（ 1 0 秒）に対応させて、共通の外れリーチ演出が実行され（図 2 3 3 ( a ) 参照）、その後、通常中特図 2 演出選択テーブル 2 2 2 j a を参照して選択された演出内容（演出態様）として疑似変動演出（図 2 3 3 ( b ) ~ 2 3 4 参照）が加算時間（ 3 0 秒）の間に実行されるように構成している。

#### 【 2 6 0 9 】

具体的には、抽選結果が大当たりであって、特図 2 保留数が 3 の場合は、特図 1 保留数に関わらず取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 7 9 」の範囲に、変動パターンとして「疑似 3 演出」が、「 8 0 ~ 9 9 」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似 2 演出」が規定されており、特図 2 保留数が 2 の場合は、特図 1 保留数に関わらず取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の範囲に、変動パターンとして「疑似 2 演出」が、特図 2 保留数が 1 の場合は、特図 1 保留数に関わらず取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 8 9 」の範囲に、変動パターンとして「疑似 1 演出」が、「 9 0 ~ 9 9 」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似 4 演出」が規定されている。

#### 【 2 6 1 0 】

また、抽選結果が大当たりであって、特図 2 保留数が 0 の場合は、特図 1 保留数が 1 ~ 4 の場合に「特殊終了演出」が、特図 1 保留数が 0 の場合に「疑似無し演出」が設定される。

#### 【 2 6 1 1 】

抽選結果が外れである場合には、特図 2 保留数が 3 の場合は、特図 1 保留数に関わらず取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の範囲に、変動パターンとして「疑似 3 演出」が規定されており、特図 2 保留数が 2 の場合は、特図 1 保留数に関わらず取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の範囲に、変動パターンとして「疑似 2 演出」が、特図 2 保留数が 1 の場合は、特図 1 保留数に関わらず取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の範囲に、変動パターンとして「疑似 1 演出」が、特図 2 保留数が 0 の場合は、「疑似無し演出」が規定されている。

#### 【 2 6 1 2 】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第 2 特別図柄の疑似変動演出の演出態様を設定する際に、特図 2 保留数及び特図 1 保留数の有無を判別し、次に実行される特別図柄抽選に対応する演出態様で疑似変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、1 の特別図柄変動期間中に実行される疑似変動演出を、あたかも次の特別図柄変動に対応させた変動演出と思わせ易くすることができる。

#### 【 2 6 1 3 】

さらに、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数（第3図柄の仮停止回数）が、獲得済みの特図2保留数に対応させた回数となるように構成しているため、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に獲得した特図2保留が全て使用されたと思わせることができる。よって、大当たり当選している疑似変動演出が実行された場合は、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に多くの特図2保留を獲得した結果として、大当たり当選したと遊技者に思わせることができる。また、外れ当選している疑似変動演出が実行された場合は、特図2保留を全て消化したと思わせた後に、次に特図2保留を用いた変動演出が実行されるため（チャンスゾーンが継続するため）、遊技者に以外性のある演出を提供することができる。

#### 【2614】

また、本実施形態では、大当たり当選した場合にのみ設定される疑似変動演出（特殊疑似2演出、疑似4演出）を設けているため、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数と、特図2保留数とに対して遊技者に興味を持たせることができる。

#### 【2615】

次に、図245を参照して、確変中演出選択テーブル222jbの内容について説明をする。図245は、確変中演出選択テーブル222jbの内容を模式的に示した模式図である。この確変中演出選択テーブル222jbは、確変状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして、基本時間が30秒の変動パターンが選択された場合における変動演出を設定する際に参照されるデータテーブルである。

#### 【2616】

図245に示した通り、特別図柄の種別と、抽選結果と、演出カウンタ223fの値とに応じて異なる演出態様が規定されている。具体的には、図柄種別が第1特別図柄（特図1）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に「確変シングルリーチ」が、「50～99」の範囲に「ダブルリーチ」が規定され、大当たり通常である場合は「ダブルリーチ」が、外れの場合は「非リーチ」が規定されている。

#### 【2617】

また、図柄種別が第2特別図柄（特図2）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に「特殊ダブルリーチ」が、「50～99」の範囲に「確変ダブルリーチ」が規定され、外れの場合は、演出カウンタ223fの値が「0～4」の範囲に「ダブルリーチ」が、「5～10」の範囲に「確変ダブルリーチ」が、「11～99」の範囲に「非リーチ」が規定されている。

#### 【2618】

このように構成することで、確変状態において第1特別図柄抽選が実行される場合も、第2特別図柄抽選が実行される場合も「ダブルリーチ」（図235（a）に示した、通常当たりに対応する第3図柄を含む2以上の第3図柄がリーチ状態となるリーチ演出）が実行されることになるため、遊技者に対して、「ダブルリーチ」が実行された場合に、何れの特別図柄抽選に対応する第3図柄変動演出が実行されているのかを分かり難くすることができる。

#### 【2619】

さらに、「特殊ダブルリーチ」が設定されると、最初に「ダブルリーチ」の演出態様が設定され、その後、図235（b）に示した「確変ダブルリーチ」へと演出態様が可変するリーチ演出が実行される。よって、第1特別図柄抽選に対応して「ダブルリーチ」が実行された場合であっても、途中で「確変ダブルリーチ」へと昇格することを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、この「特殊ダブルリーチ」において、リーチ演出の演出態様が可変するタイミングは、中図柄列22が1周、或いは2周したタイミングとしているが、これに限ること無く、遊技者が操作ボタン22を操作したタイミングに基づいて演出態様を可変しても良い。

#### 【2620】

次に、図246を参照して、本第10実施形態における遊技の流れを簡単に説明をする

10

20

30

40

50



。図 2 4 6 は、本第 1 0 実施形態における遊技の流れを示した遷移図である。図 2 4 6 に示した通り、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態として、通常状態、確変状態、時短状態の 3 つの遊技状態を設定可能に構成している。そして、通常状態では、第 1 特別図柄抽選が第 2 特別図柄抽選よりも実行し易くなるように構成し、確変状態、時短状態では、第 2 特別図柄抽選が第 1 特別図柄抽選よりも実行し易くなるように構成している。

#### 【 2 6 2 1 】

通常状態において実行された第 1 特別図柄抽選で大当たり当選（大当たり確率 1 / 2 0 0 ）した場合は、1 / 2 の確率で通常大当たり遊技と確変大当たり遊技が実行され、大当たり遊技中に特定ゲートへと球が流下した場合に、確変状態へと移行し、特定ゲートへと球が流下しなかった場合に、時短状態へと移行する。

10

#### 【 2 6 2 2 】

確変状態は、特別図柄抽選が 5 0 回実行される、或いは大当たり当選するまで継続するように構成しており、確変状態中に大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が 5 0 回実行されると、時短状態へと移行する。この時短状態は、大当たり遊技が終了してから 1 0 0 回の特別図柄抽選が実行されるまで継続するように構成しており、例えば、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合は、時短回数が 1 0 0 回となり、確変状態から時短状態へと移行した場合が、時短回数が 5 0 回となる。

#### 【 2 6 2 3 】

< 第 1 0 実施形態における主制御装置の制御処理について >

次に、図 2 4 7 から図 2 5 5 を参照して、本第 1 0 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 1 0 実施形態では、上述した通り、第 1 特別図柄の抽選権利（特図 1 保留）と、第 2 特別図柄の抽選権利（特図 2 保留）と、を共に記憶している状態において、第 2 特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している点。大当たり遊技が実行されている間に、V 入賞装置 2 6 5 0 内に配設された特定ゲートへと球を流下させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している点。遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、5 0 回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している点で上述した各実施形態と相違している。

20

#### 【 2 6 2 4 】

そして、上述した相違点を有するパチンコ機 1 0 を構成するために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理として、後述する特別図柄変動処理 1 0（図 2 4 7 の S 1 5 4 参照）、普通図柄変動処理 1 0（図 2 4 9 の S 1 6 6 参照）、スルーゲート通過処理（図 2 5 0 の S 1 5 7 参照）、大当たり制御処理 1 0（図 2 5 1 の S 1 0 7 4 参照）を実行するように構成している。それ以外の制御内容については、上述した各実施形態のパチンコ機 1 0 において実行される制御処理内容の何れかと同一であるため、詳細な説明を省略する。

30

#### 【 2 6 2 5 】

まず、図 2 4 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理 1 0（S 1 5 4）について説明する。図 2 4 7 は、この特別図柄変動処理 1 0（S 1 5 4）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理 1 0（S 1 5 4）は、タイマ割込処理の中で実行され、第 1 図柄表示装置 3 7 において行う特別図柄（第 1 図柄）の変動表示や、第 3 図柄表示装置 8 1 において行う第 3 図柄の変動表示などを制御するための処理である。

40

#### 【 2 6 2 6 】

この特別図柄変動処理 1 0（S 1 5 4）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（S 6 0 1）。具体的には、大当たり中フラグ 2 0 3 j c がオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（S 6 0 1 : Y e s）、そのまま本処理を終了する。

#### 【 2 6 2 7 】

50

S 6 0 1 の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（S 6 0 1 : N o）、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様が変動中であるか否かを判定し（S 6 0 2）、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様が変動中でなければ（S 6 0 2 : N o）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値（第 2 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 2）を取得する（S 6 0 3）。次に、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値（N 2）が 0 よりも大きいかを判別する（S 6 0 4）。第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値（N 2）が 0 でなければ（S 6 0 4 : Y e s）、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値（N 2）を 1 減算し（S 6 0 5）、演算により変更された第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値を示す保留球数コマンドを設定する（S 6 0 6）。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c のうち、第 2 特別図柄に対応させた第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c 2 に格納する。

10

20

30

40

50

#### 【2 6 2 8】

S 6 0 6 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b に格納されたデータをシフトする（S 6 0 7）。S 6 0 7 の処理では、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b の保留第 1 エリア～保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、S 6 0 8 の処理へ移行する。

#### 【2 6 2 9】

一方、S 6 0 4 の処理において、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値（N 2）が 0 である場合は（S 2 0 4 : N o）、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（第 1 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 1）を取得し（S 2 0 8）、取得した第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（N 1）が 0 よりも大きいかを判別する（S 6 0 9）。

#### 【2 6 3 0】

S 6 0 9 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（N 1）が 0 であると判別した場合は（S 6 0 9 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 6 0 9 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（N 1）が 0 でない（即ち、1 以上である）と判別した場合は（S 6 0 9 : Y e s）、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（N 1）を 1 減算し（S 6 1 0）、演算により変更された第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値を示す保留球数コマンドを設定する（S 6 1 1）。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c のうち、第 2 特別図柄に対応させた第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c 1 に格納する。

#### 【2 6 3 1】

S 6 1 1 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a に格納されたデータを、S 6 0 7 の処理と同一の手法によりシフトして（S 6 1 2）、処理を S 6 0 8 の処理へと移行する。S 6 0 7、または S 6 1 2 の処理後に実行される S 6 0 8 の処理では、第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し（S 6 0 8）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変

動開始処理では、上述した第1実施形態の特別図柄変動開始処理（図41のS205参照）にて実行される特別図柄大当たり判定処理（図41のS306参照）と同様に、特別図柄の抽選結果を判別するための処理と、特別図柄変動パターン選択処理（図41のS307参照）と同様に特別図柄変動の変動パターンを選択するための処理が実行される。

【2632】

S602の処理において、第1図柄表示装置37の表示態様が変動中であれば（S602：Yes）、第1図柄表示装置37の表示を更新する（S614）。S614の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第1図柄表示装置81の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動開始処理（S608）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、S614の処理を実行する毎に更新（減算）される。一方、S613の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（S613：Yes）、即ち、S614の処理で更新された変動時間カウンタの値が0である場合は、第1図柄表示装置37の停止図柄に対応した表示態様を設定する（S615）。停止図柄の設定は、特別図柄変動開始処理（S608）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（S608）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第1当たり種別カウンタC2の値に応じて大当たりA～Eのいずれかが決定される。

【2633】

尚、本制御例では、大当たりAになる場合には、第1図柄表示装置37において青色のLEDを点灯させ、大当たりBになる場合には赤色のLEDを点灯させ、大当たりCとなる場合には、緑色のLEDを点灯させ、大当たりDとなる場合には、青色のLEDと緑色のLEDを点灯させる。また、外れである場合には赤色のLEDと緑色のLEDとを点灯させる。なお、各LEDの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【2634】

S615の処理が終了した後は、第1図柄表示装置37において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（S616）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（S616：Yes）、大当たり開始フラグ203jbをオンに設定し（S617）、時短カウンタ203h、確変カウンタ203jaの値をクリア（0に設定）し（S618）、S619の処理へと移行する。S617の処理によって、大当たり開始フラグがオンに設定されると、主制御装置110にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理10（図251のS1074参照）が実行された場合に、S2401：Yesへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（S2402）。その結果、第3図柄表示装置81において、大当たり演出が開始される。

【2635】

S616の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（S616：No）、S617、S618の処理をスキップして、更新処理を実行し（S620）、その後、S619へと移行する。

【2636】

ここで設定された状態コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（S1001）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置113の把握する状態を、実際のパチンコ機10の状態に一致させることができる。

【2637】

次に、図 2 4 8 を参照して、特別図柄変動処理 1 0 ( 図 2 4 7 の S 1 5 4 参照 ) にて実行される更新処理 ( 図 2 4 7 の S 6 2 0 ) の内容について説明をする。図 2 4 8 は、更新処理 ( S 6 2 0 ) の内容を示したフローチャートである。この更新処理 ( S 6 2 0 ) では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合 ( 変動停止時 ) に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新するための処理が実行される。

#### 【 2 6 3 8 】

更新処理 ( S 6 2 0 ) が実行されると、まず確変カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し ( S 6 2 1 )、確変カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 6 2 1 : Y e s )、確変カウンタ 2 0 3 j a の値を 1 減算 ( 更新 ) し ( S 6 2 2 )、次いで、更新後の確変カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 であるかを判別し ( S 6 2 3 )、0 であると判別した場合は ( S 6 2 3 : Y e s )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に時短状態を設定し ( S 6 2 4 )、S 6 2 5 の処理へ移行する。また、S 6 2 1 の処理において確変カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合は ( S 6 2 1 ; N o ) は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ 2 0 3 j a の値を更新するための上述した S 6 2 2 ~ S 6 2 4 の処理をスキップして S 6 2 5 の処理へ移行する。

#### 【 2 6 3 9 】

また、S 6 2 3 の処理において、確変カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 ではない、即ち、確変カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 よりも大きく、確変状態 ( 特別図柄の高確率状態 ) が継続する場合も S 6 2 4 の処理をスキップして S 6 2 5 の処理へ移行する。

#### 【 2 6 4 0 】

S 6 2 5 の処理では、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいかを判別し、0 よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は ( S 6 2 5 : Y e s )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 減算し ( S 6 2 6 )、減算後の時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であるかを判別する ( S 6 2 7 )。S 6 2 7 の処理において時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であると判別した場合は、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に通常状態を設定し ( S 6 2 8 )、確変カウンタ 2 0 3 j a の値、時短カウンタ 2 0 3 h の値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し ( S 6 2 9 )、本処理を終了する。また、S 6 2 5 の処理において時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きく無い ( 0 である ) と判別した場合は ( S 6 2 5 : N o )、或いは、S 6 2 7 の処理において時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 ではないと判別した場合は ( S 6 2 7 : N o ) は、そのまま S 6 2 9 の処理へ移行する。

#### 【 2 6 4 1 】

次に、図 2 4 9 を参照して、普通図柄変動処理 1 0 ( S 1 6 6 ) の内容について説明をする。この普通図柄変動処理 1 0 ( S 1 6 6 ) は、普通図柄変動 ( 抽選 ) に関連する様々な処理 ( 普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様 ( 変動時間 ) を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理 ) が実行されるものであり、上述した第 1 実施形態の普通図柄変動処理 ( 図 4 8 の S 1 0 6 参照 ) に対して、普通図柄の変動時間を選択する処理、普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理の内容を一部変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【 2 6 4 2 】

普通図柄変動処理 1 0 ( S 1 6 6 ) が実行されると、まず、上述した普通図柄変動処理 ( 図 4 8 の S 1 0 6 参照 ) と同一の S 1 1 0 1 ~ S 1 1 1 3 の処理を実行する。その後、現在の遊技状態が時短中 ( 普通図柄の高確率状態 ) であるかを時短カウンタ 2 0 3 h の値を参照して判別し ( S 1 1 6 1 )、時短中 ( 普通図柄の高確率状態 ) であると判別した場合は ( S 1 1 6 1 : Y e s )、普通図柄の変動時間を 3 秒に設定し ( S 1 1 6 2 )、本処理を終了する。一方、S 1 1 6 1 の処理で時短中 ( 普通図柄の高確率状態 ) では無いと判別した場合は ( S 1 1 6 1 : N o )、普通図柄の変動時間を 1 0 秒に設定し ( S 1 1 6 3

）、本処理を終了する。

【2643】

また、上述した普通図柄変動処理（図48のS106参照）と同一のS1115～S1118の処理を実行し、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ203hの値を参照して判別し（S1118）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（S1118：Yes）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物640の開放時間が1秒間×2回の遊技内容（開放動作）を設定し（S1165）、S1121の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S1118の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（S1118：No）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物640の開放時間が5秒間×1回の遊技内容（開放動作）を設定し（S1164）、S1121の処理を実行し、本処理を終了する。

10

【2644】

以上、説明をした通り、本実施形態では、普通図柄の低確率状態のほうが、普通図柄の高確率状態よりも、普通図柄の当たり確率が低確率であり（図240（b）参照）、且つ、普通図柄の変動時間が長く設定されているが、当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技において電動役物640が開放される期間が長くなるように構成している。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）において、低確率で普図当たり当選した場合に、球を第2入球口640へと入球させることができない事態が発生することを抑制することができる。また、1回の普図当たり遊技中に特図2保留を上限数（4個）獲得させ易くすることができるため、チャンスゾーン（図233（b）参照）にて第2特別図柄抽選を複数回実行させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【2645】

次に、図250を参照してスルーゲート通過処理（S157参照）の内容について説明をする。図250は、スルーゲート通過処理（S157参照）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（S157参照）は、上述した第1実施形態のスルーゲート通過処理（図49のS107参照）に対して、取得した普通当たり乱数カウンタC5の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理10（図249のS166参照）にて当否判定（S1111参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

30

【2646】

スルーゲート通過処理（S157参照）が実行されると、まず、上述した第1実施形態のスルーゲート通過処理（図49のS107参照）と同一のS1201～S1205の処理を実行し、その後、普通当たり乱数10テーブル202jcに基づいて抽選結果を事前に取得し（S1211）、普通当たり判定結果（S1211の処理にて取得した事前判別結果）を含む普図用入賞情報コマンドを設定し（S1212）、本処理を終了する。

【2647】

S1212の処理で設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各実施形態にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランブ制御装置113へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

40

【2648】

具体的には、チャンスゾーンが設定されている状態において、即ち、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたことに基づいて第2特別図柄抽選が実行されている状態において受信した普図用入賞情報コマンドに普通図柄の当たり当選を示す情報が含まれている場合には、次に普図当たり遊技が実行されるまでチャンスゾーンを継続させる演出を実行することができる。この場合、次に普図当たり遊技が実行されるまでの間に、第2特別図柄抽選が全て終了し、第1特別図柄抽選が実行される場合であっても、その第1特別図柄抽選

50

に対応して実行される変動演出の演出態様として、第1特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図231（b）に示した水平方向に第3図柄を変動させる演出態様）では無く、第2特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図232（b）に示した垂直方向に第3図柄を変動させる演出態様）が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、通常状態において所定期間内に複数回の普図当たり遊技が実行される場合には、チャンスゾーンを長期間設定することができ演出効果を高めることができる。

#### 【2649】

また、チャンスゾーンが設定されてから所定回数の第2特別図柄抽選が実行されたにも関わらず、チャンスゾーンが終了しない場合には、間もなく次の普図当たり遊技が実行されることを遊技者が把握することができるため、チャンスゾーン中に実行される第2特別図柄抽選の回数に対して遊技者に興味を持たせることができる。加えて、本実施形態では、チャンスゾーン中に実行される第2特別図柄抽選に対応した変動演出として、第3図柄を複数回仮停止させる疑似変動演出を実行するように構成している。つまり、遊技者に対して第2特別図柄抽選の実行回数を分かり難くすることができる。よって、チャンスゾーンがいつ終了するのか、或いは、チャンスゾーンが延長されている期間であるか否かを遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。

#### 【2650】

次に、図251を参照して、大当たり制御処理10（S1074）の内容について説明をする。図251は、大当たり制御処理10（S1074）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理10（S1074）は、主制御装置110のメイン処理（図55参照）において、実行される処理であって、パチンコ機10が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）2650aを開放又は閉鎖するための処理である。

#### 【2651】

大当たり制御処理10（S1074）では、まず、大当たり開始フラグ203jbがオンであるか否かを判別する（S2401）。大当たり開始フラグ203jbがオンであると判別した場合は（S2401：Yes）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（S2402）、大当たり開始フラグ203jbをオフ、大当たり中フラグ203jcをオンにそれぞれ設定し（S2403）、本処理を終了する。一方、S2401の処理において、大当たり開始フラグ203jbがオフであると判別した場合は（S2401：No）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ203jcがオンであるか）否かを判別する（S2404）。S2404の処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ203jcがオフである）と判別した場合は（S2404：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S2404の処理において、現在が大当たり中である（大当たり中フラグ203jcがオンである）と判別した場合は（S2404：Yes）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（S2405）。

#### 【2652】

S2405の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（S2405：Yes）、ラウンド数に応じた特定入賞口2650aの開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（S2406）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理の詳細については図252を参照して後述する。

#### 【2653】

一方、S2405の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（S2405：No）、次に、現在実行されているラウンドのエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（S2407）。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は（S2407：Yes）、エンディングコマンドを設定し（S2408）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記

憶され、MPU201により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第3図柄表示装置81において大当たりの終了を示すエンディング演出(図236参照)が開始される。

#### 【2654】

一方、S2407の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は(S2407:No)、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する(S2409)。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。S2409の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は(S2409:Yes)、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し(S2410)、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図253を参照して後述する。一方、S2409の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には(S2409:No)、特定入賞口2650aへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し(S2411)、特定入賞口2650aに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し(S2412)、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図254および図255を参照して後述する。

#### 【2655】

次に、図252のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり動作設定処理(S2406)の詳細について説明する。図252は、この大当たり動作設定処理(S2406)を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理(S2406)は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口2650aの開閉動作を設定するための処理である。

#### 【2656】

この大当たり動作設定処理(図252参照)が開始されると、まず、5ラウンドの開始タイミングであるかを判別する(S2501)。S2501の処理において、5ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は(S2501:Yes)、V役物(流路ソレノイド(確変ソレノイド))65kの動作シナリオの開始を設定して(S2502)、大当たり種別に対応する特定入賞口2650aの開放パターンを設定する(S2503)。

#### 【2657】

ここで、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、1回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数(5ラウンド目)に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定のラウンド種別(確変大当たり)の場合のみ、5ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定ゲートへと流下させ易くなるようにV役物を動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定ゲートへと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすことなく大当たり遊技中の遊技を実行することができる。

#### 【2658】

なお、本実施形態では、確変大当たり遊技における5ラウンド目が実行される場合に、第3図柄表示装置81の表示面にて遊技者に対して特定ゲートへと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Vを狙え」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定ゲートへと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定ゲートを流下したことを検知手段が検知したに基づいて、第3図柄表示装置81の表示面に球が特定ゲートを流下したことを案内するための案内報知態様として「VGET」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。

10

20

30

40

50

## 【2659】

なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間にもとづいて「Vを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くVを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定ゲートへと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

## 【2660】

また、本実施形態では、V入賞装置2650へと入賞した球の流路を切り替えるためのV役物の動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンでV役物を動作させるように構成し、特定入賞口2650aが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、V役物の動作パターンを共通化することができるため、V役物が故障し難くすることができる。

## 【2661】

一方、S2501の処理において、今回のラウンドが5ラウンド目ではないと判別した場合は(S2501:No)、S2502、S2503の処理をスキップして、通常の設定入賞口2650aの開放を設定し(S2504)、処理をS2505へと移行する。S2505の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して(S2505)、本処理を終了する。

## 【2662】

ここで設定されたラウンド数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理の外部出力処理(S1001)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第3図柄表示装置81において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第3図柄表示装置81の表示内容を更新することができる。

## 【2663】

この大当たり動作設定処理(図252参照)を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口2650aを開放することができると共に、5ラウンド目に特別排出流路2665e2を通過可能に設定することができる。これにより、大当たりA、C～Eでは、5ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定ゲート(確変スイッチ2665e3)を通過するので、大当たりの終了後に確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)を設定することができる。

## 【2664】

次に、図253のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり終了処理(S2410)の詳細について説明する。図253は、この大当たり終了処理(S2410)を示すフローチャートである。この大当たり終了処理(S2410)は、大当たり制御処理10(図251のS1074参照)の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

## 【2665】

この大当たり終了処理(S2410)では、まず、確変設定フラグ203jdがオンであるかを判別する(S2601)。S2601の処理において、確変設定フラグ203jdがオンであると判別した場合は(S2601:Yes)、大当たり中に特定ヘート(確変スイッチ2650e3)を球が通過したことを意味するので、確変カウンタ203jaの値の値に50を設定し(S2602)、S2603の処理へ移行する。一方、S2601の処理において、確変設定フラグ203jdがオフであれば(S2601:No)、S2602の処理をスキップして、S2603の処理へ移行する。



## 【 2 6 6 6 】

S 2 6 0 3 の処理では、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 1 0 0 を設定し ( S 2 6 0 3 ) 、次いで、時短カウンタ 2 0 3 h の値、確変カウンタ 2 0 3 j a の値に基づいて、状態コマンドを設定する ( S 2 6 0 4 ) 。ここで設定された状態コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理の外部出力処理 ( S 1 0 0 1 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて従状態設定エリア 2 2 3 g を更新する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、パチンコ機 1 0 の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ 2 0 3 j c および確変設定フラグ 2 0 3 j d を共にオフに設定して ( S 2 6 0 5 ) 、本処理を終了する。

10

## 【 2 6 6 7 】

この大当たり終了処理 ( 図 2 5 3 参照 ) を実行することにより、大当たり遊技中に特定ゲート ( 確変スイッチ 2 6 6 5 e 3 ) を球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

## 【 2 6 6 8 】

次に、図 2 5 4 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される入賞処理 ( S 2 4 1 1 ) の詳細について説明する。図 2 5 4 は、この入賞処理 ( S 2 4 1 1 ) を示すフローチャートである。この入賞処理 ( S 2 4 1 1 ) は、大当たり制御処理 1 0 ( 図 2 5 1 参照 ) の中で実行され、上述した通り、特定入賞口 2 6 5 0 a への入賞に応じた制御を行うための処理である。

20

## 【 2 6 6 9 】

この入賞処理 ( S 2 4 1 1 ) では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する ( S 2 7 0 1 ) 。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口 2 6 5 0 a の開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。S 2 7 0 1 の処理において、ラウンド有効期間でなければ ( S 2 7 0 1 : N o ) 、そのまま本処理を終了する。

## 【 2 6 7 0 】

一方、S 2 7 0 1 の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は ( S 2 7 0 1 : Y e s ) 、次いで、特定入賞口 2 6 5 0 a への入賞を検出したかを判別し ( S 2 7 0 2 ) 、特定入賞口 2 6 5 0 a に対する入賞を検出していれば ( S 2 7 0 2 : Y e s ) 、入賞個数カウンタ 2 0 3 j f の値に 1 を加算して更新し ( S 2 7 0 3 ) 、特定入賞口 2 6 5 0 a への入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して ( S 2 7 0 4 ) 、S 2 7 0 5 の処理へ移行する。これに対し、S 2 7 0 2 の処理において、特定入賞口 2 6 5 0 a への入賞を検出していなければ ( S 2 7 0 2 : N o ) 、S 2 7 0 3 , S 2 7 0 4 の処理をスキップし、S 2 7 0 5 の処理へ移行する。

30

## 【 2 6 7 1 】

S 2 7 0 5 の処理では、入賞個数カウンタ 2 0 3 j f の値が 1 0 以上であるかを判別し ( S 2 7 0 5 ) 、入賞個数カウンタ 2 0 3 j f の値が 1 0 以上であれば ( S 2 7 0 5 : Y e s ) 、S 2 7 0 7 の処理へ移行する。一方、S 2 7 0 5 の処理において、入賞個数カウンタ 2 0 3 j f の値が 9 以下であると判別した場合は ( S 2 7 0 5 : N o ) 、ラウンド時間 ( 3 0 秒 ) が経過したかを判別し ( S 2 7 0 6 ) 、ラウンド時間が経過していれば ( S 2 7 0 6 : Y e s ) 、S 2 7 0 7 の処理へと移行する。なお、この S 2 7 0 6 の処理では、今回の大当たりの各ラウンド遊技の開始から 3 0 秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。なお、本実施形態では、大当たり種別、ラウンド数に関わらず同一のラウンド時間経過及び個数入賞によってラウンド遊技の終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じてラウンド遊技の終了条件を異ならせても良いし、実行されるラウンド数によってラウンド遊技の終了条件を異ならせてもよい。

40

## 【 2 6 7 2 】

50

S 2 7 0 7 の処理では、特定入賞口 2 6 5 0 a の閉鎖を設定し ( S 2 7 0 7 ) 、特定入賞口 2 6 5 0 a の閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する ( S 2 7 0 8 ) 。次いで、今回の特定入賞口 2 6 5 0 a の閉鎖が 5 ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判別し ( S 2 7 0 9 ) 、5 ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は ( S 2 7 0 9 : Y e s ) 、流路ソレノイド ( 確変ソレノイド ) 2 6 6 5 k をオフに設定して ( S 2 7 1 0 ) 、処理を S 2 7 1 1 へと移行する。一方、S 2 7 0 9 の処理において、今回の特定入賞口 2 6 5 0 a の閉鎖が 5 ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は ( S 2 7 0 9 : N o ) 、流路ソレノイド ( 確変ソレノイド ) 2 6 6 5 k がオンに設定されていないので、S 2 7 1 0 の処理をスキップして、処理を S 2 7 1 2 へと移行する。

10

**【 2 6 7 3 】**

S 2 7 1 1 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 j g 、確変有効フラグ 2 0 3 j i 、ラウンド終了フラグ 2 0 3 をオンに設定し ( S 2 7 1 1 ) 、処理を S 2 7 1 2 へと移行する。また、S 2 7 0 5 の処理において入賞個数カウンタの値が 9 以下と判別され ( S 2 7 0 5 : N o ) 、且つ、S 2 7 0 6 の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には ( S 2 7 0 6 : N o ) 、S 2 7 0 7 ~ S 2 7 1 1 の処理をスキップして、処理を S 2 7 1 2 へと移行する。

**【 2 6 7 4 】**

S 2 7 1 2 の処理では、ラウンド終了フラグ 2 0 3 がオンであるかを判定し ( S 2 7 1 2 ) 、ラウンド終了フラグ 2 0 3 がオフであれば ( S 2 7 1 2 : N o ) 、S 2 7 1 3 の処理へ移行する。一方、S 2 7 1 2 の処理においてラウンド終了フラグ 2 0 3 がオンであると判定した場合は ( S 2 7 1 2 : Y e s ) 、次いで、確変有効フラグ 2 0 3 j i がオンであるかを判別する ( S 2 7 1 6 ) 。S 2 7 1 6 の処理において、確変有効フラグ 2 0 3 j i がオフであれば ( S 2 7 1 6 : N o ) 、そのまま本処理を終了する。

20

**【 2 6 7 5 】**

一方、確変有効フラグ 2 0 3 j i がオンであれば ( S 2 7 1 6 : N o ) 、確変有効タイマ 2 0 3 j j の値に 1 を加算し ( S 2 7 1 7 ) 、次いで、確変有効タイマ 2 0 3 j j の値が上限値であるかを判別する ( S 2 7 1 8 ) 。そして、確変有効タイマ 2 0 3 j j の値が上限値でなければ ( S 2 7 1 8 : N o ) 、S 2 7 1 3 の処理へ移行し、確変スイッチ 2 6 6 5 e 3 を監視して確変設定フラグ 2 0 3 j d を更新する処理を実行する。これにより、確変有効タイマ 2 0 3 j j が上限値でないと、確変スイッチ 2 6 6 5 e 3 を球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ 2 6 6 5 e 3 に球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。

30

**【 2 6 7 6 】**

一方、確変有効タイマ 2 0 3 j j の値が上限値であれば ( S 2 7 1 8 : Y e s ) 、確変有効フラグ 2 0 3 j i 、ラウンド終了フラグ 2 0 3 をオフに設定し ( S 2 7 1 9 ) 、確変有効タイマ 2 0 3 j j の値をリセットして ( S 2 7 2 0 ) 、本処理を終了する。

**【 2 6 7 7 】**

また、S 2 7 1 3 の処理では、球が確変スイッチ 2 6 6 5 e 3 を通過したか否かを判別し ( S 2 7 1 3 ) 、球が確変スイッチ 2 6 6 5 e 3 を通過していなければ ( S 2 7 1 3 : N o ) 、本処理を終了する。一方、球が確変スイッチ 2 6 6 5 e 3 を通過していれば ( S 2 7 1 3 : Y e s ) 、確変通過カウンタ 2 0 3 j e の値に 1 を加算し ( S 2 7 1 4 ) 、確変設定フラグ 2 0 3 j d をオンに設定して ( S 2 7 1 5 ) 、本処理を終了する。

40

**【 2 6 7 8 】**

次に、図 2 5 5 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される異常処理 ( S 2 4 1 2 ) を説明する。図 2 5 5 は、この異常処理 ( S 2 4 1 2 ) を示すフローチャートである。この異常処理 ( S 2 4 1 2 ) は、大当たり制御処理 1 0 ( 図 2 5 1 参照 ) の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口 2 6 5 0 a に対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。

50

## 【2679】

異常処理（S2412）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（S2801）、ラウンド有効期間でなければ（S2801：No）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（S2801：Yes）、次いで、球が球排出口スイッチ2650e4（図196参照）を通過したかを判別する（S2802）。

## 【2680】

S2802の処理において、球が球排出口スイッチ2650e4を通過したと判別した場合は（S2802：Yes）、排出個数カウンタ203jkの値に1を加算し（S2803）、S2804の処理へ移行する。一方、S2802の処理において、球が球排出口スイッチ2650e4を通過していなければ（S2802：No）、S2803の処理をスキップしS2804の処理へ移行する。

10

## 【2681】

S2804の処理では、残球タイマフラグ203jgがオンであるかを判別する（S2804）。残球タイマフラグ203jgがオフであると判別した場合は（S2804：No）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ203jgがオンであれば（S2804：Yes）、球はけ期間中であるので、残球タイマ203jhの値に1を加算して更新する（S2805）。次に、残球タイマ203jhの値が上限値であるかを判別し（S2806）、残球タイマ203jhの値が上限値でなければ（S2806：No）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ203jhの値が上限値であると判別した場合は（S2806：Yes）、次いで、排出個数（確変通過カウンタ203jeの値と、排出個数カウンタ203jkの値との合計値）が入賞個数（入賞個数カウンタ203jfの値）と一致しているかを判別する（S2807）。

20

## 【2682】

S2807の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は（S2807：No）、エラーコマンドを設定し（S2808）、S2809の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置113が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、特別排出流路2650e2が閉鎖されている期間に、不正に球を特別排出流路2650e2へと入球させて確変スイッチ2650e3を通過させる不正行為を抑制できる。

30

## 【2683】

一方、S2807の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は（S2807：Yes）、S2808の処理をスキップし、S2809の処理へと移行する。S2809の処理では、残球タイマフラグ203jgをオフに設定し（S2809）、次いで、残球タイマ203jhの値をリセットする（S2810）。その後、入賞個数カウンタ203jf、排出個数カウンタ203jk、確変通過カウンタ203jeの値をそれぞれリセットし（S2811）、本処理を終了する。

## 【2684】

この異常処理（図255参照）を実行することにより、V入賞装置2650の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口2650aへと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。

40

## 【2685】

<第10実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図256から図263を参照して、本第10実施形態における音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行される制御処理の内容について説明をする。本第10実施形態では、上述した第7実施形態に対して、コマンド判定処理7（図183のS4192参照）に代えてコマンド判定処理10（図256のS4193参照）を、変動表示設定処理7（図187のS4153参照）に代えて変動表示設定処理10（図261のS4183参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同

50

一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【2686】

まず、図256を参照して、コマンド判定処理10（S4193参照）の内容について説明をする。図256は、コマンド判定処理10（S4193参照）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理10（S4193参照）が実行されると、上述した第7実施形態のコマンド判定処理7（図183のS4192参照）と同一のS4231～S4208の処理を実行する。

【2687】

そしてS4208の処理において、保留球数コマンドを受信したと判別した場合に（S4208：Yes）、受信したコマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄保留球数カウンタ223c（第1特別図柄保留球数カウンタ223c1、第2特別図柄保留球数カウンタ223c2）、普通図柄保留球数カウンタ223jaに格納し（S4291）、本処理を終了する。

10

【2688】

一方、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（S4208：No）、次に、入賞コマンド（入賞情報コマンド）を受信したかを判別し（S4210）、受信したと判別した場合は（S4210：Yes）、入賞コマンド処理10を実行し（S4292）、本処理を終了する。なお、入賞コマンド処理10（S4292）の詳細な内容については、図257を参照して後述する。

【2689】

20

S4210の処理において、入賞コマンド（入賞情報コマンド）を受信していないと判別した場合は（S4210：No）、次に、停止コマンドを受信したかを判別し（S4293）、受信したと判別した場合は（S4293：Yes）、第3図柄の停止表示を設定し（S4294）、本処理を終了する。停止コマンドを受信していないと判別した場合は（S4293：No）、次いで、普図関連コマンドを受信したかを判別し（S4216）、受信したと判別した場合は（S4216：Yes）、普図関連処理10を実行し（S4295）、その後、本処理を終了する。なお、普図関連処理10（S4295）の詳細な説明は、図258を参照して後述する。

【2690】

S4216の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S4216：No）、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（S4296）、受信したと判別した場合は（S4296：Yes）、大当たり関連処理10を実行し（S4297）、その後、本処理を終了する。なお、大当たり関連処理10（S4297）の詳細な説明は、図259を参照して後述する。一方、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S4296：No）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S4220）、本処理を終了する。

30

【2691】

次に、図257を参照して、コマンド判定処理10（図256のS4193参照）にて実行される入賞コマンド処理10（S4292参照）の内容を説明する。図257は、入賞コマンド処理10（S4292）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理10（S4292）は、主制御装置110から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるV入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。

40

【2692】

入賞コマンド処理10（S4292）が実行されると、まず、受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）223bの対応する領域に格納（設定）し（S4401）、今回受信したコマンドが普図用入賞情報コマンドであるかを判別し（S4441）、普図用入賞情報コマンドであると判別した場合は

50

( S 4 4 4 1 : Y e s )、受信したコマンドの中に当たり情報 ( 普図当たり当選している入賞情報 ) が含まれているかを判別し ( S 4 4 4 2 ) 当たり情報があると判別した場合は ( S 4 4 4 2 : Y e s )、次いで、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいのか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるかを判別する ( S 4 4 4 3 )。

【 2 6 9 3 】

ここで、現在が普通図柄の高確率状態では無い、即ち、通常状態であると判別した場合は ( S 4 4 4 3 : N o )、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した状態であって、チャンスゾーンが設定される可能性が高い場合であるため、電チューロング開放を示唆するための表示用コマンドを設定し ( S 4 4 4 4 )、S 4 4 4 5 の処理へと移行する。S 4 4 4 4 の処理で表示用コマンドが設定されると、他の音声ランプ制御装置での制御処理にて設定される各種表示用コマンドと同一の制御内容で表示制御装置 1 1 4 へと通知され、通常状態中に普図当たり遊技が実行され電動役物 6 4 0 がロング開放 ( 5 秒間開放 ) することを示唆する示唆演出 ( 例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面の主表示領域 D m に小表示領域 D m 3 が形成されるか否かを煽る演出 ) が実行される。

【 2 6 9 4 】

なお、本実施形態では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合にのみ上述した示唆演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、普図用入賞情報コマンドに特定の外れ当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合にも、上述した示唆演出が実行されるように構成すると良い。これにより、示唆演出が実行された場合に普図当たり遊技が実行される場合と、実行されない場合とを設定することができるため、遊技者に今後実行される遊技内容を予測させながら遊技を行わせることができる。

【 2 6 9 5 】

さらに、本実施形態では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に、示唆演出が実行されるように構成しているが、この構成に加え、実行中の特別図柄抽選、或いは、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納されている特別図柄抽選の事前判別結果に基づいて、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミング、即ち、普図当たり当選を示す普図用入賞情報コマンドに対応する普通図柄抽選が実行されるタイミング ( 普図当たり遊技が実行されるタイミング ) の遊技状態が通常状態であるか否かを判別する事前遊技状態処理を実行し、通常状態であると判別した場合に、上述した示唆演出を実行するように構成しても良い。これにより、チャンスゾーンが設定されることをよりの確に示唆することが可能となる。

【 2 6 9 6 】

図 2 5 7 に戻り説明を続ける。S 4 4 4 1 の処理で、普図用入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合 ( S 4 4 4 1 : N o )、S 4 4 4 2 の処理で当たり情報が無いと判別した場合 ( S 4 4 4 2 : N o )、S 4 4 4 3 の処理で時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいと判別した場合 ( S 4 4 4 3 : Y e s ) も S 4 4 4 5 の処理へ移行する。

【 2 6 9 7 】

S 4 4 4 5 の処理では、今回受信したコマンドが V 入賞コマンド ( 入賞処理 ( 図 2 5 4 の S 2 4 1 1 参照 ) にて確変スイッチ ( 特定ゲート ) へと球が流下した場合に設定されるコマンド ( S 2 7 9 1 参照 ) ) であるかを判別し ( S 4 4 4 5 )、V 入賞コマンドである場合は ( S 4 4 4 5 : Y e s )、V 入賞フラグ 2 2 3 j c をオンに設定し ( S 4 4 4 6 )、その他の処理を実行し ( S 4 4 1 2 )、本処理を終了する。また、S 4 4 4 5 の処理において、V 入賞コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 4 4 5 : N o )、S 4 4 4 6 の処理をスキップして S 4 4 1 2 の処理を実行し、本処理を終了する。

【 2 6 9 8 】

次に、図 2 5 8 を参照して、コマンド判定処理 1 0 ( 図 2 5 6 の S 4 1 9 3 参照 ) にて実行される普図関連処理 1 0 ( S 4 2 9 5 ) の内容を説明する。図 2 5 8 は、普図関連処理 1 0 ( S 4 2 9 5 ) の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理 1 0 ( S 4 2 9 5 ) は、主制御装置 1 1 0 から普通図柄抽選が実行されたことを示す普図変動パタ

10

20

30

40

50

ーンコマンドや、普図当たり遊技が開始されたことを示す普図当たり開始コマンドや、普図当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に実行される処理である。

#### 【2699】

普図関連処理10(S4295)が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し(S4701)、受信したと判別した場合は(S4701:Yes)、表示用普図変動開始コマンドを設定し(S4702)、次いで、時短カウンタ203hの値が0よりも大きいのか、即ち、普通図柄の高確率状態であるかを判別する(S4781)。時短カウンタ203hの値が0よりも大きいと判別した場合は(S4781:Yes)、そのまま本処理を終了し、0よりも大きく無いと判別した場合は(S4781:No) 10、今回受信した普図変動パターンコマンドが普図当りに当選している普通図柄抽選に対応する普図変動パターンコマンドであるかを判別し(S4782)、普図当りに当選していないと判別した場合は(S4782:No)、そのまま本処理を終了する。

#### 【2700】

一方で、普図当りに当選していると判別した場合は(S4782:Yes)、ロング開放当たりが実行される普図当たり変動であるため、ロング開放待機中を示す表示用コマンドを設定し(S4783)、本処理を終了する。S4783の処理で表示用コマンドが設定されることで、図231(b)に示した表示態様が第3図柄表示装置81の表示面に表示される。これにより、遊技者に対して間もなくチャンスゾーンが設定される可能性が高い状態であることを容易に予測させることができる。 20

#### 【2701】

なお、本実施形態では、普通図柄変動が当たり変動であるか否かに基づいて図231(b)に示した表示態様(小表示領域Dm3を形成する表示態様)を表示させる処理を用いているが、これに限ること無く、特定の普図外れ変動(例えば、普図当たり変動と同一の変動時間が設定される普図外れ変動の一部)にて図231(b)に示した表示態様(小表示領域Dm3を形成する表示態様)を表示させるように構成しても良い。

#### 【2702】

また、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出(第3図柄変動演出)の内容に応じて小表示領域Dm3の表示領域の大きさを可変させるように構成しても良く、例えば、第3図柄変動演出にて大当たり期待度の高い変動演出(例えば、リーチ演出)が実行されている場合は、大当たり期待度の高い変動演出(例えば、リーチ演出)が実行されていない場合よりも小表示領域Dm3の表示領域が小さくなるように表示内容を可変させるように構成すると良い。このように、独立して実行される特別図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出と普通図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出とに関係性を持たせて表示内容を可変制御することにより、遊技者に対して無駄に多くの遊技情報が提供されてしまい遊技者が混乱してしまうことを抑制し、分かり易い遊技を提供することができる。 30

#### 【2703】

図258に戻り、説明を続ける。S4701の処理にて普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は(S4701:No)、次に、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し(S4703)、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は(S4703:Yes)、時短カウンタ203hの値が0よりも大きいかを判別し(S4784)、0よりも大きく無いと判別した場合は(S4784:No)、ロング開放中を示す表示用コマンドを設定し(S4785)、本処理を終了する。S4785の処理で表示用コマンドが設定されることで、図232(a)に示した表示態様が第3図柄表示装置81の表示面に表示される。これにより、遊技者に対してロング開放当たりが実行されていることを容易に把握させることができる。また、S4784の処理にて、時短カウンタ203hの値が0よりも大きいと判別した場合は(S4784:Yes)、S4785の処理をスキップして本処理を終了する。 40

#### 【2704】

S4703の処理で、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は(S 50

4703:No)、普通図柄終了コマンドを受信したかを判別し(S4709)、受信したと判別した場合は(S4709:Yes)、時短カウンタ203hの値が0よりも大きいかを判別し(S4786)、大きく無いと判別した場合は(S4786:No)、次いで、普通図柄保留球カウンタ223jaの値が1以上であるかを判別し(S4787)、1以上であると判別した場合は(S4787:Yes)、特殊演出中フラグ223jbがオンに設定されているかを判別し(S4788)、オンに設定されていないと判別した場合は(S4788:No)、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し(S4789)、特殊演出中フラグ223jbをオフに設定し(S4790)、本処理を終了する。一方、S4786~S4788の処理において、上述した判別結果以外の判別結果であると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【2705】

次に、図259を参照して、大当たり関連処理10(S4297)の内容について説明をする。図259は、大当たり関連処理10(S4297)の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理10(S4297)では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第3図柄表示装置81に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置110から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

#### 【2706】

大当たり関連処理10(S4297)では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する(S4901)。大当たり開始コマンドであると判別した場合には(S4901:Yes)、表示用大当たり開始コマンドを設定する(S4902)。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU221により実行されるメイン処理(図60参照)のコマンド出力処理(S4102)の中で、表示制御装置114に向けて送信される。表示制御装置114は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第3図柄表示装置81に表示する。

20

#### 【2707】

次いで、今回の大当たり遊技が通常大当たり(遊技)であるかを判別し(S4981)、通常大当たりであると判別した場合は(S4981:Yes)、チャンスモード突入(時短状態が設定される)ことを示すエンディング表示態様を設定し(S4982)、本処理を終了する。一方、通常大当たりでは無いと判別した場合(S4981:No)、即ち、確変大当たりであると判別した場合は、スーパーチャンスモード突入(確変状態が設定される)ことを示すエンディング表示態様を設定し(S4983)、本処理を終了する。

30

#### 【2708】

つまり、本実施形態では、図241を参照して上述した通り、設定される大当たり種別(通常大当たり、確変大当たり)に応じて異なる長さのエンディング期間が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様(図236参照)を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御(大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御(例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御)や、大当たり遊技中にV入賞装置2650へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御)が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要がなくなるため、音声ランプ制御装置113、表示制御装置114の処理負荷を軽減させることができる。なお、本実施形態では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置113のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

40

50

## 【2709】

S 4 9 0 1 の処理にて、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 9 0 1 : N o )、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し ( S 4 9 1 3 )、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 9 1 3 : Y e s )、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し ( S 4 9 1 4 )、今回のラウンド数が5ラウンド ( Vラウンド ) であるかを判別する ( S 4 9 8 4 )。5ラウンド ( Vラウンド ) であると判別した場合は ( S 4 9 8 4 : Y e s )、V入賞を案内する表示用コマンドを設定し ( S 4 9 8 5 )、本処理を終了する。また、S 4 9 8 4 の処理で今回のラウンド数が5ラウンド ( Vラウンド ) ではない、即ち、5ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合は ( S 4 9 8 4 : N o )、そのまま本処理を終了する。

10

## 【2710】

S 4 9 1 3 の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 9 1 3 : N o )、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し ( S 4 9 8 6 )、受信したと判別した場合は ( S 4 9 8 6 : Y e s )、エンディング処理 1 0 を実行し ( S 4 9 8 7 )、本処理を終了する。また、S 4 9 8 6 の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 9 8 6 : N o )、大当たり終了コマンドを受信したかを判別し ( S 4 9 1 5 )、受信したと判別した場合は ( S 4 9 1 5 : Y e s )、大当たり終了処理を実行し ( S 4 9 1 6 )、その後、本処理を終了する。また、S 4 9 1 5 の処理にて大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 9 1 5 : N o )、そのまま本処理を終了する。

20

## 【2711】

次に、図 2 6 0 を参照して、エンディング処理 1 0 ( S 4 9 8 7 ) の処理について説明をする。図 2 6 0 は、エンディング処理 1 0 ( S 4 9 8 7 ) の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理 1 0 ( S 4 9 8 7 ) は、上述した大当たり関連処理 1 0 ( 図 2 5 9 の S 4 2 9 7 参照 ) にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

## 【2712】

エンディング処理 1 0 ( S 4 9 8 7 ) が実行されると、まず、V入賞フラグ 2 2 3 j c がオンに設定されているかを判別し ( S 4 9 9 1 )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 4 9 9 1 : Y e s )、V入賞フラグ 2 2 3 j c をオフに設定し ( S 4 9 9 2 )、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し ( S 4 9 9 5 )、本処理を終了する。また、S 4 9 9 1 の処理においてV入賞フラグ 2 2 3 j c がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 4 9 9 1 : N o )、今回の大当たりが確変大当たりであるかを判別し ( S 4 9 9 3 )、確変大当たりではない ( 通常大当たりである ) と判別した場合は ( S 4 9 9 3 : N o )、そのまま S 4 9 9 5 の処理へ移行する。

30

## 【2713】

一方、S 4 9 9 3 の処理において、確変大当たりであると判別した場合は ( S 4 9 9 3 : Y e s )、エンディング期間のうち、後半期間 ( 7 秒 ) の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し ( S 4 9 9 4 )、S 4 9 9 5 の処理へ移行する。

40

## 【2714】

S 4 9 9 4 の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置 1 1 4 へと通知され、予め確変状態が設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様 ( 図 2 3 6 ( d ) 参照 ) を、時短状態が設定されることに対応する表示態様 ( 図 2 3 6 ( c ) 参照 ) へと切り替える処理が実行される。本実施形態では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定 ( 7 秒 ) にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。

## 【2715】

次に、図 2 6 1 を参照して、変動表示設定処理 1 0 ( S 4 1 8 3 ) の内容について説明

50



をする。図 2 6 1 は、変動表示設定処理 1 0 ( S 4 1 8 3 ) の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 1 0 ( S 4 1 8 3 ) は、上述した第 7 実施形態の変動表示設定処理 7 ( 図 1 8 7 の S 4 1 5 3 参照 ) に対して、演出態様設定処理 ( S 5 2 3 2 ) に代えて特図 1 演出態様設定処理 ( S 5 2 5 1 ) を実行する点と、特図 2 用変動表示設定処理 7 ( S 5 2 3 7 ) に代えて特図 2 演出態様設定処理 1 0 ( S 5 2 5 2 ) を実行する点で相違する。また、変動回数カウンタの値を減算する処理 ( 図 1 8 7 の S 5 2 3 1 , S 5 2 3 5 ) を削除した点で相違する。それ以外の処理は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【 2 7 1 6 】

次に、図 2 6 2 を参照して、特図 1 演出態様設定処理 1 0 S ( S 5 2 5 1 ) の内容について説明をする。図 2 6 2 は、特図 1 演出態様設定処理 1 0 S ( S 5 2 5 1 ) の内容を示したフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理 1 0 S ( S 5 2 5 1 ) は、変動表示設定処理 1 0 ( 図 2 6 1 の S 4 1 8 3 参照 ) にて、第 1 特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

10

#### 【 2 7 1 7 】

変動表示設定処理 1 0 ( S 4 1 8 3 ) が実行されると、まず、現在の遊技状態が確変状態であるかを、従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている情報に基づいて判別する ( S 8 2 5 1 ) 。ここで確変状態では無い ( 通常状態、時短状態である ) と判別した場合は ( S 8 2 5 1 : N o ) 、変動パターンコマンドが示す基本コマンド ( 基本時間の長さを示すコマンド ) に対応する演出態様 ( 例えば、第 3 図柄変動が開始されてからリーチにならずに外れ停止させる演出態様、或いは、第 3 図柄変動が開始されてからリーチ状態となり 5 秒経過するまでの演出態様 ) 、即ち、第 3 図柄の停止図柄に関わらず共通した演出態様を実行可能な期間に対応する演出態様を決定し ( S 8 2 5 2 ) 、その後、変動パターンコマンドが示す加算コマンド ( 加算時間の長さを示すコマンド ) に対応する演出態様 ( 例えば、リーチ状態となってから 5 秒経過した後、第 3 図柄が停止表示されるまでの期間に対応する演出態様 ) 、即ち、第 3 図柄の停止図柄に対応して可変される期間の演出態様を決定し ( S 8 2 5 3 ) 、後述する S 8 2 5 7 の処理へと移行する。

20

#### 【 2 7 1 8 】

一方、S 8 2 5 1 の処理において、確変状態であると判別した場合は ( S 8 2 5 1 : Y e s ) 、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間 ( 基本時間 ) を抽出し ( S 8 2 5 4 ) 、基本変動時間 ( 基本時間 ) が 3 0 秒であるかを判別する ( S 8 2 5 5 ) 。ここで、本実施形態では、図 2 4 2 ( c ) を参照して上述した通り、確変状態において第 1 特別図柄抽選が実行される場合には、大当たり当選している場合には必ず基本時間が 3 0 秒の変動パターンが選択され、外れ当選している場合の約 9 0 % が基本時間 3 0 秒の変動パターンが選択されるように構成している。

30

#### 【 2 7 1 9 】

S 8 2 5 5 の処理において、基本変動時間が 3 0 秒であると判別した場合には ( S 8 2 5 5 : Y e s ) 、確変中演出選択テーブル 2 2 2 j b に基づいて演出態様 ( 演出内容 ) を決定し ( S 8 2 5 6 ) 、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 8 2 5 7 ) 、本処理を終了する。一方、基本変動時間が 3 0 秒では無いと判別した場合には ( S 8 2 5 5 : N o ) 、上述した S 8 2 5 2 , S 8 2 5 3 の処理を実行し、その後、S 8 2 5 7 の処理を実行し、本処理を終了する。

40

#### 【 2 7 2 0 】

次に、図 2 6 3 を参照して、特図 2 演出態様設定処理 1 0 ( S 5 2 5 2 ) の内容について説明をする。図 2 6 3 は特図 2 演出態様設定処理 1 0 ( S 5 2 5 2 ) の内容を示したフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理 1 0 ( S 5 2 5 2 ) は、変動表示設定処理 1 0 ( 図 2 6 1 の S 4 1 8 3 参照 ) にて、第 2 特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

50

## 【 2 7 2 1 】

特図 2 演出態様設定処理 1 0 ( S 5 2 5 2 ) が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し ( S 8 2 6 1 )、通常状態であると判別した場合は ( S 8 2 6 1 : Y e s )、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し ( S 8 2 6 2 )、次いで、特殊演出中フラグ 2 2 3 j b をオンに設定し ( S 8 2 6 3 )、通常中特図 2 演出選択テーブル 2 2 2 j a に基づいて演出態様を決定し ( S 8 2 6 4 )、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 8 2 6 5 )、本処理を終了する。

## 【 2 7 2 2 】

一方、S 8 2 6 1 の処理において、通常状態では無いと判別した場合は ( S 8 2 6 1 : N o )、次に、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別し ( S 8 2 6 6 )、確変状態では無いと判別した場合は ( S 8 2 6 6 : N o )、変動パターンコマンドが示す基本コマンド ( 基本時間の長さを示すコマンド ) に対応する演出態様 ( 例えば、第 3 図柄変動が開始されてからリーチにならずに外れ停止させる演出態様、或いは、第 3 図柄変動が開始されてからリーチ状態となり 5 秒経過するまでの演出態様 )、即ち、第 3 図柄の停止図柄に関わらず共通した演出態様を実行可能な期間に対応する演出態様を決定し ( S 8 2 6 7 )、その後、変動パターンコマンドが示す加算コマンド ( 加算時間の長さを示すコマンド ) に対応する演出態様 ( 例えば、リーチ状態となってから 5 秒経過した後、第 3 図柄が停止表示されるまでの期間に対応する演出態様 )、即ち、第 3 図柄の停止図柄に対応して可変される期間の演出態様を決定し ( S 8 2 6 8 )、上述した S 8 2 6 5 の処理へと移行し、その後、本処理を終了する。

## 【 2 7 2 3 】

また、S 8 2 6 6 の処理において、確変状態であると判別した場合は ( S 8 2 6 6 : Y e s )、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間 ( 基本時間 ) を抽出し ( S 8 2 6 9 )、基本変動時間 ( 基本時間 ) が 3 0 秒であるかを判別する ( S 8 2 7 0 )。ここで、本実施形態では、図 2 4 2 ( c ) を参照して上述した通り、確変状態において第 2 特別図柄抽選が実行される場合には、大当たり当選している場合の約 2 5 %、外れ当選している場合の約 4 % の確率で基本時間 3 0 秒の変動パターンが選択されるように構成している。

## 【 2 7 2 4 】

S 8 2 7 0 の処理において、基本変動時間が 3 0 秒であると判別した場合には ( S 8 2 7 0 : Y e s )、確変中演出選択テーブル 2 2 2 j b に基づいて演出態様 ( 演出内容 ) を決定し ( S 8 2 7 1 )、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 8 2 6 5 )、本処理を終了する。一方、基本変動時間が 3 0 秒では無いと判別した場合には ( S 8 2 7 0 : N o )、上述した S 8 2 6 7 , S 8 2 6 8 の処理を実行し、その後、S 8 2 6 5 の処理を実行し、本処理を終了する。

## 【 2 7 2 5 】

以上、説明をした通り、本第 1 0 実施形態では、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とが重複して ( 並行して ) 実行されることが無いように構成しており、第 2 特別図柄の抽選のほうが、第 1 特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第 1 特別図柄の抽選よりも第 2 特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第 2 特別図柄の抽選の実行し易さを異ならせるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合 ( 通常状態 ) よりも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合 ( 時短状態、確変状態 ) が設定されている場合のほうが、第 2 特別図柄の抽選権利を取得し易くなるように、普通図柄の当たり当選時に実行される当たり遊技 ( 普図当たり遊技 ) にて開放動作される電動役物 6 4 0 a が付随する入球口 ( 第 2 入球口 6 4 0 ) に球が入球した場合に、第 2 特別図柄の抽選権利を取得し得るように構成している。つまり、初期の遊技状態である通常状態にて遊技を行う場合には、第 2 特別図柄抽選よりも第 1 特別図柄抽選のほうが実行され易く構成し、第 1 特別図柄の抽選にて大当たり当選したことを契機に、普通図柄の高確率状態を設定可能にし、普通図柄の高確率状態が設定された場合に

、第1特別図柄の抽選よりも有利となる第2特別図柄の抽選を実行するように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して有利度合いの高い遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【2726】

また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物640が5秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第2特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【2727】

さらに、本実施形態では、通常状態中に実行される第2特別図柄抽選に対応して第3図柄表示装置81の表示面にて実行される特図2変動演出の演出態様を、記憶している第2特別図柄の抽選権利数、即ち、特図2保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第2特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図2変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第3図柄を再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するように構成し、その疑似当たり変動演出にて第3図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図2保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第2特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第3図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第3図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第2特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる。

#### 【2728】

これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図2保留のうち、最初に行われる第2特別図柄抽選に用いられた特図2保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図2保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図2保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

#### 【2729】

また、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図2保留数が0の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第1特別図柄抽選が行われる場合に第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出（第1特別図柄抽選に対応して第3図柄表示装置81の表示面にて実行される特図1変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図2保留を獲得していない状況で疑似的に特図2変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して疑似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図1変動演出を模した疑似的な変動演出が実行された後に、第2特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第3図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。

#### 【2730】

本実施形態では、確変大当たり遊技が行われる場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が行われる直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演

出態様を切り替えるように構成している。

【2731】

さらに、本実施形態では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【2732】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかつた場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常大当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかつた場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置114のキャラクタROM234に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。

【2733】

これに対して、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかつた場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常大当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかつた場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【2734】

なお、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかつた場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。

【2735】

このV入賞装置2650は、上述した第8実施形態のV入賞装置2650（図194～図196参照）と同一内容で構成されているため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。また、可変表示ユニット80の右側領域の構成、及び、右側領域を流下した球がスルーゲート67、一般入球口63、第1入球口64、第2入球口640、V入賞装置2650へと入球する割合については、上述した左側領域と同一であるため、その詳細な説明は省略する。以上、説明をした通り、本実施形態では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

【2736】

なお、本実施形態では、図 230 に示した通り、パチンコ機 10 の遊技盤 13 の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口 63 の数を、右側領域に設けられる一般入球口 63 の数よりも少なくし、且つ、第 1 入球口 64 へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第 1 特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第 1 特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第 1 入球口 64 へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第 2 入球口 640 へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

10

20

30

40

50

#### 【2737】

上記各実施形態では、主制御装置 110 において第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d の値（N）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置 110 において第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d の値（N）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ送信する。また、音声ランプ制御装置 113 では、主制御装置 110 より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄 2 保留球数カウンタ 223 b の値を 1 減らすように構成する。これにより、主制御装置 110 が音声ランプ制御装置 113 へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置 113 が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置 110 および音声ランプ制御装置 113 の制御的負担を軽減することができる。

#### 【2738】

上記各実施形態においては、特図入球口 64 への入賞は最大 4 回まで、スルーゲート 67 の通過は最大 1 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定してもよい。また、特図入球口 64 への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第 3 図柄表示装置 81 の一部において、数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第 1 図柄表示装置 37 とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

#### 【2739】

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいは L 字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1 又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1 又は複数のキャラクタが、第 3 図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置 114 が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

#### 【2740】

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄表示を 1 つの表示手段（第 3 図柄表示装置 81）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第 3 図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成

として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【2741】

上述した各実施形態では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤13の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて異なる遊技盤13の狙う領域を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態の場合は遊技盤13の左側領域を狙う左打ち遊技が実行され、時短状態の場合は遊技盤13の右側領域を狙う右打ち遊技が実行されるように構成しても良い、また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。

【2742】

さらに、上述した各実施形態では、何れの遊技状態が設定されている場合も、大当たり遊技が設定されている場合も、遊技盤13の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態が設定されている場合と、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行させ、通常状態中のみ左打ち遊技を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、実行させる遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）に応じて遊技者に有利な状態であるか否かを遊技者に分かり易く理解させることができる。

【2743】

上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン22を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン22を音声ランプ制御装置113に対して電気的に接続させており、枠ボタン22を、パチンコ機10にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン22に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機10で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン22を表示制御装置114に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン22）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置114、音声ランプ制御装置113、音声出力装置226、ランプ表示装置227へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。

【2744】

また、上述した第6実施形態では、役物当たり遊技の終了条件を選択するための切替ボタン群22z（切替ボタン22za、第1選択ボタン22zb、第2選択ボタン22zc）を設け、可動弁750や貯留装置（第1貯留装置770、第2貯留装置771）や第2枠ボタン（解除用ボタン）22b（1022b、1122b）や第3枠ボタン（解除用ボタン）22cの各動作制御の一部または全部を主制御装置110ではなく、音声ランプ制御装置113側で実行するように構成してもよい。

【2745】

<第11実施形態>

次に、図264から図296を参照して、第11実施形態におけるパチンコ機10について説明する。上述した第7実施形態におけるパチンコ機10では、潜確状態に移行することにより、小当たり確率が高い第2特別図柄の抽選が実行され易くなり、右可変入賞装置1650へと遊技球を入球させて賞球を獲得する機会を頻繁に得ることができる状態を形成するように構成していた。つまり、大当たりに当選しなくても多量の賞球を得ることができる極めて有利な遊技状態を形成するように構成していた。

【2746】

これに加えて本第 1 1 実施形態では、パチンコ機 1 0 に設けられている操作手段に対して所定の操作を行うことにより、特別図柄の低確率状態の大当たり確率と高確率状態（確変状態）の大当たり確率との組み合わせ（設定）を可変させることが可能に構成した。より具体的には、本第 1 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 には、大当たり確率の組み合わせ（設定）として、6 種類の組み合わせ（設定）が規定されており（図 2 6 9（a）参照）、例えば、ホールの店員等が営業時間外等において所定の操作（設定変更操作）を行うことにより、パチンコ機 1 0 の大当たり確率を任意に設定することができる。大当たり確率が高い設定（高設定）ほど、通常状態（特別図柄の低確率状態）においても潜確状態（特別図柄の高確率状態）においても大当たり当選し易くなるため、通常状態が長い期間継続し難くなる（ハマリが発生し難くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなってしまふ（潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる）。一方、大当たり確率が低い設定（低設定）ほど、通常状態が長い期間継続し易くなる（ハマリが発生し易くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的長く継続し易くなるため、1 の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率（確率）に応じて、遊技性（不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性）を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

10

20

30

40

50

#### 【2 7 4 7】

この第 1 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、遊技盤 1 3 の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 に対して、パチンコ機 1 0 の設定（高確率状態および低確率状態における大当たり確率の組み合わせ）を変更するための各種の操作手段（設定キー 1 1 0 b、設定変更スイッチ 1 1 0 c）が設けられている点、主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 及び RAM 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の ROM 2 2 2 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の MPU 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 7 実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【2 7 4 8】

まず、図 2 6 4 を参照して、本第 1 1 実施形態における遊技盤 1 3 の盤面構成について説明する。図 2 6 4 は、本第 1 1 実施形態における遊技盤 1 3 の正面図である。図 2 6 4 に示した通り、本第 1 1 実施形態における遊技盤 1 3 は、上述した第 7 実施形態における遊技盤 1 3（図 1 5 7 参照）に対して、中央第 1 入球口 6 4 c の下方に第 1 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に開放される特図 1 用入賞装置 1 6 4 0 が設けられている点でのみ相違している。つまり、本第 1 1 実施形態においては、第 2 特別図柄の抽選だけでなく、第 1 特別図柄の抽選でも小当たり当選し得る仕様を採用していると共に、特別図柄の種別に応じて小当たり当選時に開放される（入球可能となる）入賞装置の種別を異ならせている。

#### 【2 7 4 9】

この特図 1 用入賞装置 1 6 4 0 は、遊技球が入球可能な特図 1 用入賞口 1 6 4 0 a と、その特図 1 用入賞口 1 6 4 0 a を覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための特図 1 小当たり用ソレノイド（図示せず）と、で少なくとも構成されている。この特図 1 用入賞装置 1 6 4 0 は、通常時は開閉板が完全に特図 1 用入賞口 1 6 4 0 a を覆った状態となって特図 1 用入賞口 1 6 4 0 a に遊技球が入球し難くなる（特図 1 用入賞口 1 6 4 0 a を閉鎖する）閉状態に維持される。第 1 特別図柄の抽選

で小当たりになった場合は、特図 1 小当たり用ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、遊技球が特図 1 用入賞口 1 6 4 0 a に入賞し易い開状態を一時的に形成する。なお、図 2 6 4 に示した通り、特図 1 用入賞装置 1 6 4 0 は、その鉛直上方に中央第 1 入球口 6 4 c が配置されている上に、正面視右上方向および左上方向が遊技釘によって塞がれているため、たとえ特図 1 用入賞口 1 6 4 0 a が開放されたとしても、遊技球を特図 1 用入賞口 1 6 4 0 a へと入球させることは困難となる。つまり、第 1 1 実施形態における第 1 特別図柄の小当たりは、遊技者に賞球を獲得させるために設けられているものではなく、通常状態において故意に若しくは誤って右打ちを行ってしまったこと等により第 2 特別図柄の抽選が実行されてしまった場合に、第 2 特別図柄のロング変動を第 1 特別図柄の小当たりによって強制的に終了させる（破棄する）ために設けられている。より詳述すると、本第 1 1 実施形態では、一方の特別図柄の抽選が大当たり若しくは小当たりとなった場合に、当該大当たり若しくは小当たりの変動表示の停止時に他方の特別図柄の変動表示が実行中であれば、他方の特別図柄の変動表示を強制的に外れ図柄で停止表示させるように構成している。つまり、通常時において右打ちにより第 2 入球口 6 4 5 へと遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選が実行され、第 2 特別図柄のロング変動（6 0 0 秒間の変動表示）が実行されたとしても、その後左打ちにより中央第 1 入球口 6 4 c へと遊技球を入球させて第 1 特別図柄の抽選を実行されることで、高確率（例えば、約 9 0 % の割合）で大当たり若しくは第 1 特別図柄の小当たりに当選し、第 2 特別図柄のロング変動を強制的に外れで終了（破棄）させることができる。これにより、遊技状態毎に実行され易い側の特別図柄の変動をより実行させ易くすることができる。

10

20

#### 【2 7 5 0】

次に、図 2 6 5 を参照して、本第 1 1 実施形態においてパチンコ機 1 0 の設定変更を行うための各種の操作手段の詳細について説明する。図 2 6 5 は、本第 1 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の背面図である。図 2 6 5 に示した通り、本第 1 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、主制御装置 1 1 0 に対して、設定値を表示させることが可能な設定値表示装置 1 1 0 a と、設定変更動作（および設定確認動作）を受け付ける状態と、受け付けない状態（通常遊技状態）とを切り替えることが可能な設定キー 1 1 0 b と、設定変更動作を受け付ける状態（設定変更状態）において操作者（例えば、パチンコ機 1 0 を設置しているホールの店員）の操作に応じてパチンコ機 1 0 の設定値を変更することが可能な設定スイッチ 1 1 0 c と、で少なくとも構成されている設定変更機構が設けられている。この設定変更機構を用いた設定変更の方法、および設定確認の方法について、図 2 6 6 を参照して詳細に説明する。

30

#### 【2 7 5 1】

まず、図 2 6 6 ( a ) ~ ( d ) を参照して、設定変更機構を用いたパチンコ機 1 0 の設定変更手順について説明する。図 2 6 6 ( a ) ~ ( d ) に示した通り、パチンコ機 1 0 の設定を変更するためには、まず、パチンコ機 1 0 の電源が遮断された状態において、設定キー 1 1 0 b を時計回りに回動することにより ON 位置へと回動させる（図 2 6 6 ( a ) 参照）。つまり、設定変更を行うためには、まず、パチンコ機 1 0 の電源を遮断しておく必要がある。次に、設定キー 1 1 0 b を ON 側に回動させた状態で RAM クリアスイッチ 1 2 2 をオンにしてパチンコ機 1 0 の電源を投入する（図 2 6 6 ( b ) 参照）。これにより、電源投入後のパチンコ機 1 0 の状態が設定変更状態に設定される。設定変更状態になると、4 桁の 7 セグメントディスプレイで構成された設定値表示装置 1 1 0 a の各桁に対して、「 - 」が表示される。この表示内容により、設定変更状態に正常に遷移したということを経営者（例えば、ホールの店員）に対して容易に理解させることができる。

40

#### 【2 7 5 2】

設定変更状態に移行すると、設定スイッチ 1 1 0 c を押下する毎に、設定値が 1 ずつ切り替わる（図 2 6 6 ( c ) 参照）。なお、本第 1 1 実施形態では、設定 1 ~ 6 の 6 種類の設定値が設けられており、数値が大きくなる程大当たり確率が高くなるように構成されている。即ち、設定 1 の大当たり確率が最も低く（例えば、低確率状態で 1 / 3 2 0、高確率（確変）状態で 1 / 1 0 2）、設定 6 の大当たり確率が最も高くなる（例えば、低確率

50



状態で 1 / 2 2 0、高確率状態で 1 / 7 0) ように構成されている。設定変更状態では、設定スイッチ 1 1 0 c を押下する毎に、設定が 1 2 . . . 6 といった具合に変更されていく。また、設定値が 6 の状態で設定スイッチ 1 1 0 c が押下された場合は、設定値が 1 に戻るように構成されている。また、設定スイッチ 1 1 0 c が押下される毎に、設定値表示装置 1 1 0 a に対して現在の設定値を示す数字が表示される。なお、図 2 2 6 ( c ) は、設定値が「5」に設定されている状態における表示態様を示した図である。図 2 2 6 ( c ) に示した通り、設定スイッチ 1 1 0 c に対する押下操作によって設定値が 5 に切り替えられると、設定値表示装置 1 1 0 a における下 1 桁に対して、設定 5 を示す「5」という数字が表示される。

#### 【2753】

10

操作者が所望の設定値への切り替え動作を完了した後は、設定キー 1 1 0 b を反時計回りに回動させて設定キー 1 1 0 b を OFF 位置に配置させることにより、設定変更状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される(図 2 6 6 ( d ) 参照)。なお、設定キー 1 1 0 b は、鍵型のキー部と、キー部に合致する鍵穴形状の鍵穴部と、で構成されており、キー部を取り外すことができる。これにより、操作者(例えば、ホールの店員)が設定変更動作を行う際にのみキー部を鍵穴部に挿入し、設定変更動作を終了した際にはキー部を取り外して保管しておくことができる。これにより、不正遊技者等が営業中にパチンコ機 1 0 の設定を不正に変更することを抑制することができるので、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを防止することができる。

#### 【2754】

20

次に、図 2 6 6 ( e ) ~ ( g ) を参照して、設定確認を行ための手順(設定確認動作)について説明する。設定確認を行うためには、まず、設定変更動作と同様に、パチンコ機 1 0 の電源が遮断された状態において、設定キー 1 1 0 b を ON 位置に回動させる(図 2 6 6 ( e ) 参照)。そして、RAM クリアスイッチ 1 2 2 をオンにせずに(即ち、オフの状態のままで)パチンコ機 1 0 の電源を投入することにより、設定確認状態に設定される(図 2 6 6 ( f ) 参照)。設定確認状態に移行すると、設定値表示装置 1 1 0 a に対して現在設定されている設定値が表示される。図 2 6 6 ( f ) の例では、設定値として「5」が設定されている状態を示している。操作者による設定の確認が終了すると、設定キー 1 1 0 b を ON 側に回動することで設定確認状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される(図 2 6 6 ( g ) 参照)。

30

#### 【2755】

なお、本第 1 1 実施形態では、設定キー 1 1 0 b と設定スイッチ 1 1 0 c とを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ 1 1 0 c を削除して、設定キー 1 1 0 b の回動量に応じて設定を変更することができるよう構成してもよい。より具体的には、設定キー 1 1 0 b を 6 0 度回動させる毎に、設定が 1 2 . . . 6 の順に切り替わるように構成してもよい。そして、設定変更動作の終了時には、設定キー 1 1 0 b のキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機 1 0 の原価率を低減させることができる。

40

#### 【2756】

次に、図 2 6 7 を参照して、本第 1 1 実施形態において、設定変更動作を終了して通常遊技が可能な状態に移行した場合における演出態様の推移について説明する。ここで、本第 1 1 実施形態では、設定変更動作により設定された設定値を遊技者に示唆可能な演出を実行可能に構成している。より具体的には、本第 1 1 実施形態では、設定変更が行われてから最初に大当たり当選するまでの間に限り、特定の変動パターンが選択される毎に、パチンコ機 1 0 の現在の設定値を第 3 図柄表示装置 8 1 において表示される第 3 図柄によって示唆する設定示唆演出を実行可能に構成している。

#### 【2757】

この設定示唆演出では、左図柄列、および右図柄列が同一の数字を付した第 3 図柄で停

50

止表示され、最終的に外れとなる演出（所謂、リーチ外れ演出）が実行されると共に、リーチ発生時に停止された左右の第3図柄の数字によって設定値を遊技者に示唆するように構成している。より具体的には、1図柄のリーチ（左右に数字の「1」を付した第3図柄が停止表示されるリーチ演出）は、設定値として「1」が設定されている場合に選択される可能性が高く、2図柄のリーチは、設定値として「2」が設定されている場合に選択される可能性が高く、3図柄のリーチは、設定値として「3」が設定されている場合に選択される可能性が高く、4図柄のリーチは、設定値として「4」～「6」が設定されている場合に選択される可能性が高く、5図柄のリーチは、設定値として「5」又は「6」が設定されている場合に選択される可能性が高く、6図柄のリーチは、設定値として「6」が設定されている場合に選択される可能性が高くなるように構成されている。また、「9」図柄のリーチは、設定値として「6」が設定されている場合にのみ選択され得るように構成されている。一方、8図柄のリーチは、設定が低い程選択される可能性が高くなるように構成されている。

10

20

30

40

50

#### 【2758】

図267は、本第11実施形態における設定変更動作後の演出態様の推移を示した図である。図267に示した通り、本第11実施形態では、設定変更動作が終了した後において、49回の特別図柄の抽選に基づく変動表示に渡って、通常の演出態様が実行され、50回目の変動表示において、設定示唆演出が実行される。そして、51回目から99回目の変動表示では、通常の演出態様が実行され、100回目の変動表示では設定示唆演出が実行される。以降も、最初に大当たりに当選するまでの間、変動表示の回数が50の倍数になる毎に、設定示唆演出が実行される。なお、本第11実施形態では、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して出力される変動パターンコマンドにより通知される変動パターンの種別によって、設定示唆演出を設定すべき変動パターンであるか否かを音声ランプ制御装置113側において判断するように構成している。

#### 【2759】

詳細については図271、および図272(b)を参照して後述するが、本第11実施形態では、RAMクリア122を伴う電源投入が実行された場合に、電源投入後の変動回数が50の倍数となる毎に、通常は選択されない特殊な変動種別（外れ特殊リーチ変動）が選択されるように変動パターンのシナリオが設定されている。音声ランプ制御装置113側においては、変動パターンコマンドとして外れ特殊リーチ変動が通知された場合にのみ、設定示唆演出の演出態様を決定して当該決定した演出態様の変動パターン演出を実行するように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置113において、設定変更（RAMクリアスイッチ122の操作を伴う電源投入）が実行されたのか否かや、電源投入後の変動回数等を把握しておく必要が無いため、音声ランプ制御装置113側における処理負荷を軽減することができる。

#### 【2760】

設定変更後、最初に大当たりに当選するまでの間、50回の特別図柄の抽選が実行される毎に設定示唆演出を実行する構成とすることにより、遊技者に対して、ホールの開店から1回も大当たりに当選していないパチンコ機10で遊技を開始して、設定示唆演出が実行されるか否かを確認しようと思わせることができ、設定示唆演出の有無やその内容により、遊技を継続するモチベーションを遊技者に与えることができる。より具体的には、例えば、前日の結果が悪い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が低い結果に終わっている）パチンコ機10において、設定示唆演出が確認できた場合には、有利な設定値に変更された期待が持てると遊技者に予測させることができるので、当該設定示唆演出が確認されたパチンコ機10における遊技を継続しようと思わせることができる。また、例えば、前日の結果が良い（実際の遊技回数と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が高い結果に終わっている）パチンコ機10において設定示唆演出が確認できなかった場合は、前日の設定のまま変更されていないと遊技者に確信させることができるので、前日と同様に良い結果となることを期待して遊技を継続させることができる。更に、設定示唆演出において、高設定が期待できる演

出が実行された場合には、高設定であることをより強く期待して遊技を続行させることができる。加えて、設定示唆演出が実行されるよりも前に（特別図柄の抽選が50回実行されるよりも前に）大当たりとなった場合でも、50回以内に当選するという事象は高設定ほど起こり易いと遊技者に考えさせることができるため、やはり、遊技を続行しようと思わせることができる。

#### 【2761】

このように、本第11実施形態では、設定変更後、最初に大当たりに当選するまでの間、特定回数（50回）の特別図柄の抽選が実行される毎にパチンコ機10の有利度合いに関する特定の要素（設定値）を示唆可能な演出を実行することで、遊技者の遊技に対するモチベーションを高めることが可能に構成している。これにより、特に、大当たりに当選していない状態におけるパチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

10

#### 【2762】

<第11実施形態における電氣的構成>

次に、図268(a)を参照して、本第11実施形態における主制御装置110内に設けられているROM202の構成について説明する。図268(a)は、本第11実施形態におけるROM202の構成を示したブロック図である。図268(a)に示した通り、本第11実施形態におけるROM202は、上述した第7実施形態におけるROM202の構成（図168(a)参照）に対して、第1当たり乱数7テーブル202faに代えて第1当たり乱数11テーブル202maが設けられている点、小当たり乱数テーブル202fbに代えて小当たり乱数11テーブル202mbが設けられている点、大当たり種別選択7テーブル202fdに代えて大当たり種別選択11テーブル202mdが設けられている点、変動パターン選択7テーブル202feに代えて変動パターン選択11テーブル202meが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル202mfが追加されている点で相違している。変動パターンシナリオテーブル202mfは、変動パターン11テーブル202meに規定されている4つの変動パターンテーブル（通常用11テーブル202me1、時短・確変用11テーブル202me2、潜確用11テーブル202me3、RAMクリア時テーブル202me4）のうちいずれの変動パターンテーブルを参照して変動パターン（変動時間）を選択するのかを決定するために参照されるデータテーブルである。

20

#### 【2763】

まず、図269(a)を参照して、本第11実施形態における第1当たり乱数11テーブル202maの詳細について説明する。図269(a)は、第1当たり乱数11テーブル202maの規定内容を示した図である。図269(a)に示した通り、本第11実施形態における第1当たり乱数11テーブル202maには、特別図柄の状態と設定値とに対応付けて、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。より具体的には、図269(a)に示した通り、特別図柄の低確率状態において、設定値「1」（設定1）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値（乱数値）の範囲として「0～204」が対応付けて規定され、設定値「2」（設定2）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値（乱数値）の範囲として「0～217」が対応付けて規定され、設定値「3」（設定3）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値（乱数値）の範囲として「0～233」が対応付けて規定され、設定値「4」（設定4）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値（乱数値）の範囲として「0～251」が対応付けて規定され、設定値「5」（設定5）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値（乱数値）の範囲として「0～272」が対応付けて規定され、設定値「6」（設定6）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値（乱数値）の範囲として「0～297」が対応付けて規定されている。また、本第11実施形態では、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る範囲が「0～65535」に拡大されている。このため、特別図柄の低確率状態における設定1の大当たり確率は1/320（205/65536）であり、設定2の大当たり確率は1/301（218/65536）であり、設定3の大当たり確率は1/280（234/65536）であり、設定4の大当た

30

40

50

り確率は  $1 / 260$  ( $252 / 65536$ ) であり、設定 5 の大当たり確率は  $1 / 240$  ( $273 / 65536$ ) であり、設定 6 の大当たり確率は  $1 / 220$  ( $298 / 65536$ ) である。

#### 【2764】

一方、図 269 (a) に示した通り、特別図柄の高確率状態において、設定 1 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値 (乱数値) の範囲として「0 ~ 643」が対応付けて規定され、設定 2 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値 (乱数値) の範囲として「0 ~ 686」が対応付けて規定され、設定 3 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値 (乱数値) の範囲として「0 ~ 735」が対応付けて規定され、設定 4 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値 (乱数値) の範囲として「0 ~ 791」が対応付けて規定され、設定 5 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値 (乱数値) の範囲として「0 ~ 857」が対応付けて規定され、設定値 6 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値 (乱数値) の範囲として「0 ~ 935」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の高確率状態における設定 1 の大当たり確率は  $1 / 102$  ( $644 / 65536$ ) であり、設定 2 の大当たり確率は  $1 / 95$  ( $686 / 65536$ ) であり、設定 3 の大当たり確率は  $1 / 89$  ( $736 / 65536$ ) であり、設定 4 の大当たり確率は  $1 / 82$  ( $792 / 65536$ ) であり、設定 5 の大当たり確率は  $1 / 76$  ( $858 / 65536$ ) であり、設定 6 の大当たり確率は  $1 / 70$  ( $936 / 65536$ ) である。なお、低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率との比率は共通となっている。

10

20

#### 【2765】

なお、本第 1 実施形態では、トータルとして、設定が高い方が遊技者にとっての有利度合いが高くなるように構成している。即ち、設定 6 が遊技者にとって最も有利となり、設定 1 が最も不利となるように構成している。つまり、設定が高くなる程大当たり確率が高くなるため、大当たり自体で獲得できるトータルの賞球も多くなり、潜確状態の間に獲得できる小当たりによる賞球数が減少することを加味しても、設定が高い方がトータルの有利度合いが高くなるように構成している。つまり、低設定 (例えば、設定 1) は、遊技を継続する程に遊技者に不利となっていく易くなるため、1 の潜確状態でどれだけの賞球を獲得することができるか (大当たりに当選せずにどれだけの回数特別図柄の抽選を実行させることができるか) に懸ける短時間勝負の遊技性となり、高設定では、遊技を継続する程に有利となっていく易くなるため、安定的に賞球を得られる長時間勝負の遊技性となる。

30

#### 【2766】

このように、本第 1 実施形態では、1 から 6 の 6 段階の設定値のうち 1 の設定値に設定することが可能に構成されており、設定が高くなるほど低確率状態、および高確率 (確変) 状態における大当たり確率が高くなる。よって、設定が高い方が不利な通常状態が長い期間継続し難くなる (ハマリが発生し難くなる) 反面、最も有利な潜確状態が比較的短時間で終了し易くなる (潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる)。ここで、上述した通り、本第 1 実施形態では、最も有利な遊技状態である潜確状態において特別図柄の抽選が実行されると高確率で小当たりに当選して右可変入賞装置 1650 が開放されるため、大当たりに当選しなくても賞球を獲得する機会が頻繁に与えられる。更に、一旦有利な潜確状態に移行すると、大当たりに当選しない限り他の遊技状態に移行することがないように構成されている。よって、潜確状態においては、大当たりに当選しない期間が長くなる程 (即ち、ハマる程) 小当たりによる賞球を多く獲得することができるため、遊技者に有利となる。よって、有利な潜確状態においては、大当たり確率が高く、比較的ハマリが発生し難い高設定よりも、大当たり確率が低く、比較的ハマリが発生し易い低設定の方が、1 の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率 (確率) に応じて、遊技性 (不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性) を異ならせることができるので

40

50

、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【2767】

なお、本第11実施形態では、特別図柄の低確率状態における大当たり確率と、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり確率との比率を全設定共通として構成していたが、これに限られるものではなく、低確率状態と高確率状態との大当たり確率の比率を設定毎に異ならせてもよい。より具体的には、例えば、低確率状態の大当たり確率は上述した第11実施形態と同様に設定値に応じて異ならせる一方で、高確率状態の大当たり確率については設定値によらず一定（例えば、 $1/90$ ）としてもよい。このように構成することで、高確率状態におけるハマリ易さを設定によらず共通とすることができるので、有利な潜確状態における有利度合いを設定によらず共通とすることができる。よって、高設定の優位性をより高めることができるので、設定が高い方があらゆる面で有利になるという分かり易い遊技性を提供することができる。また、例えば、奇数設定（設定1, 3, 5）と偶数設定（設定2, 4, 6）とで高確率状態の大当たり確率を異ならせてもよい。具体的には、例えば、奇数設定では高確率状態における大当たり確率が低くなる（例えば、 $1/100$ ）一方、偶数設定では高確率状態における大当たり確率が高くなる（例えば、 $1/70$ ）ように構成してもよい。このように構成することで、奇数設定と偶数設定とで有利な潜確状態における有利度合いを異ならせることができるので、設定に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。更に、この場合において、特別図柄の低確率状態における大当たり確率として、偶数設定の方が奇数設定よりも高い大当たり確率になるように構成した上で、奇数設定内、および偶数設定内では設定が高くなる方が大当たり確率が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、設定値が奇数であるか、偶数であるかに応じて遊技性を大きく異ならせることができる。即ち、偶数設定では不利な通常状態が長く続き難いが、潜確状態が長く続き難いため、比較的出玉推移が穏やかになり易い遊技性を実現できる一方で、奇数設定では、不利な通常状態が長く続き易いが、潜確状態が長く続き易いため、ハマリが厳しいが一度潜確状態に移行させてしまえばより多くの賞球の獲得を期待できるという、出玉推移が激しく上下し易くなる、いわば荒波のような遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、ホールの営業方針に応じて適切な設定を選択させることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。

【2768】

次に、図269（b）を参照して、本第11実施形態における小当たり乱数11テーブル202mbの詳細について説明する。図269（b）は、本第11実施形態における小当たり乱数11テーブル202mbの規定内容を示した図である。図269（b）に示した通り、本第11実施形態では、小当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1の値）として、特別図柄の種別によらず共通の値が対応付けて規定されている。より具体的には、小当たりに対応する乱数値（第1当たり乱数カウンタC1のカウント値）の範囲として、936～58981が対応付けて規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る0～65535の65535個の乱数値（カウント値）のうち、小当たりに対応する乱数値（カウント値）の個数が58046個であるので、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果が小当たりとなる割合は約88.6%（ $58046/65536$ ）である。

【2769】

このように、本第11実施形態では、特別図柄の抽選が実行されると、高確率（88.6%の割合）で小当たりには当選するように構成しているので、有利な潜確状態において頻繁に右可変入賞装置1650が開放され、賞球を遊技者に頻繁に獲得させることができる。よって、潜確状態における遊技の興趣を向上させることができるので、潜確状態へと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。また、第2特別図柄の抽選のみならず、第1特別図柄の抽選でも高確率で小当たりには当選するように構成することで、通常状態において故意に若しくは誤って右打ちを行ってしまったこと等により第2特別図柄の抽選が実行されてしまった場合に、第2特別図柄のロング変動を第1特別図柄の小当た

りによって強制的に終了させる（破棄する）ことができる。

【2770】

次に、図270を参照して、本第11実施形態における大当たり種別選択11テーブル202mdの詳細について説明する。図270は、大当たり種別選択11テーブル202mdの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択11テーブル202mdは、第7実施形態における大当たり種別選択7テーブル202fdと同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。

【2771】

図270に示した通り、本第11実施形態における大当たり種別選択11テーブル202mdには、第1特別図柄（特図1）の大当たり種別として、「大当たりA11」～「大当たりF11」の6個の大当たり種別が規定されている。一方、第2特別図柄の大当たり種別として、「大当たりG11」～「大当たりK11」の5個の大当たり種別が規定されている。

10

【2772】

図270に示した通り、第1特別図柄（特図1）の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC2の値「0」に対して、大当たり種別として「大当たりA11」が対応付けて規定されている。この「大当たりA11」は、大当たりのラウンド数が16ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態に設定される（遊技状態によらず時短カウンタ203hの値に0が設定され、確変フラグ203gがオンに設定される）種別の大当たり（16ラウンド（R）確変大当たり）である。この「大当たりA11」は、ラウンド数が最も多い上に、大当たり終了後の遊技状態も最も有利となるため、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりA11」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が1個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりA11」が決定される割合は1%（1/100）である。

20

【2773】

また、図270に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「1～49」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりB11」が対応付けて規定されている。この「大当たりB11」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ203gがオンに設定される）種別の大当たり（8ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりB11」に当選した場合は、時短カウンタ203hの値に65536が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態（時短状態、確変状態、および潜確状態）では、時短カウンタ203hの値に0が設定される。

30

【2774】

即ち、通常状態において「大当たりB11」に当選すると、比較的有利な確変状態へと移行する。この確変状態では、時短回数が65536に設定されるため、実質的に次の大当たりまで確変状態が継続する。一方、通常状態以外の遊技状態において「大当たりB11」に当選した場合は、時短回数が0に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりB11」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりB11」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が49個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりB11」が決定される割合は49%（49/100）である。

40

【2775】

また、図270に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～59」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりC11」が対応付けて規定されている。この「大当たりC11」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり当選時の遊

50

技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ203hの値に65536が設定され、確変フラグ203gがオンに設定される）種別の大当たり（8ラウンド確変大当たり）である。

#### 【2776】

即ち、「大当たりC11」に当選すると、当選時の遊技状態によらず、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される。よって、「大当たりC11」は、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりC11」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が10個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりC11」が決定される割合は10%（10/100）である。

10

#### 【2777】

また、図270に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「60～64」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりD11」が対応付けて規定されている。この「大当たりD11」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ203hの値に100が設定され、確変フラグ203gがオンに設定される）種別の大当たり（8ラウンド確変大当たり）である。なお、「大当たりC11」とは異なり、「大当たりD11」では時短カウンタ203hの値に100が設定されるので、次の大当たりまで確変状態が継続するとは限らない。即ち、「大当たりD11」が終了してから100回以内の特別図柄の抽選で大当たりとならなかった場合には、時短カウンタ203hの値が0となって最も有利な潜確状態に移行する。よって、「大当たりD11」は、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりC11」よりも有利となる大当たり種別である。なお、100回以内の特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、「大当たりD11」と全く同一の動作となるため、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりC11」よりも有利になり易い大当たり種別とも言い換えることができる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりD11」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が5個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりD11」が決定される割合は5%（5/100）である。

20

#### 【2778】

また、図270に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「65～84」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりE11」が対応付けて規定されている。この「大当たりE11」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的不利な時短状態に設定される（時短カウンタ203hの値に100が設定され、確変フラグ203gがオフに設定される）種別の大当たり（8ラウンド通常大当たり）である。よって、「大当たりE11」は、大当たり終了後の遊技状態の面で比較的不利となる大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりE11」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が20個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりE11」が決定される割合は20%（20/100）である。

30

40

#### 【2779】

また、図270に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「85～99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりF11」が対応付けて規定されている。この「大当たりF11」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される（確変フラグ203gがオフに設定される）種別の大当たり（8ラウンド通常大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりF11」に当選した場合は、時短カウンタ203hの値に100が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たりF11」に当選した場合は、時短カウンタ203hの値に0が設定される。よって、通常状態以外の遊技状態において「大当たりF11」に当選してしまうと、最も不利な通常状態に移行してしまうため、「大当たりF

50

「大当たり F 1 1」は、大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利となる大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり F 1 1」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 1 5 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり F 1 1」が決定される割合は 1 5 %（1 5 / 1 0 0）である。

#### 【 2 7 8 0 】

一方で、図 2 7 0 に示した通り、第 2 特別図柄（特図 2）の大当たり種別としては、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 4」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり G 1 1」が対応付けて規定されている。この「大当たり G 1 1」は、大当たりのラウンド数が 1 6 ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ 2 0 3 g がオンに設定される）種別の大当たり（1 6 ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たり G 1 1」に当選した場合は、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 6 5 5 3 6 が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たり G 1 1」に当選した場合は、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 0 が設定される。よって、通常状態において「大当たり G 1 1」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方、通常状態以外の遊技状態において「大当たり G 1 1」に当選した場合は、最も有利な潜確状態に設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり G 1 1」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 5 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり G 1 1」が決定される割合は 5 %（5 / 1 0 0）である。

#### 【 2 7 8 1 】

また、図 2 7 0 に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 ~ 9」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり H 1 1」が対応付けて規定されている。この「大当たり H 1 1」は、大当たりのラウンド数が 2 ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ 2 0 3 g がオンに設定される）種別の大当たり（2 ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たり H 1 1」に当選した場合は、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 6 5 5 3 6 が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たり H 1 1」に当選した場合は、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 0 が設定される。よって、通常状態において「大当たり H 1 1」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方、通常状態以外の遊技状態において「大当たり H 1 1」に当選した場合は、最も有利な潜確状態に設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり H 1 1」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 5 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり H 1 1」が決定される割合は 5 %（5 / 1 0 0）である。

#### 【 2 7 8 2 】

また、図 2 7 0 に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「1 0 ~ 1 4」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり I 1 1」が対応付けて規定されている。この「大当たり I 1 1」は、大当たりのラウンド数が 2 ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短回数 1 0 0 回の確変状態に設定される（時短カウンタ 2 0 3 h の値に 1 0 0 が設定され、確変フラグ 2 0 3 g がオンに設定される）種別の大当たり（2 ラウンド確変大当たり）である。よって、「大当たり I 1 1」は、大当たり終了後の遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり I 1 1」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 5 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり I 1 1」が決定される割合は 5 %（5 / 1 0 0）である。

#### 【 2 7 8 3 】

また、図 2 7 0 に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「1 5 ~ 6 4」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり J 1 1」が対応付けて規定されている。この「大当たり J 1 1」は、大当たりのラウンド数が 2 ラウンドであり、大当たり当選時の遊



技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が、実質的に次回の大当たりまで継続する確変状態に設定される（時短カウンタ203hの値に65536が設定され、確変フラグ203gがオンに設定される）種別の大当たり（2ラウンド確変大当たり）である。よって、「大当たりJ11」は、大当たり終了後の遊技状態の面で「大当たりI11」よりも有利度合いが低い大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりJ11」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が50個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりJ11」が決定される割合は50%（50 / 100）である。

#### 【2784】

また、図270に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「65～99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりK11」が対応付けて規定されている。この「大当たりK11」は、大当たりのラウンド数が2ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が、時短回数が100回の時短状態に設定される（時短カウンタ203hの値に100が設定され、確変フラグ203gがオフに設定される）種別の大当たり（2ラウンド通常大当たり）である。よって、「大当たりK11」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも第2特別図柄の大当たり種別の中で最も不利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりK11」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が35個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりK11」が決定される割合は35%（35 / 100）である。

#### 【2785】

なお、通常状態において第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、潜確状態へと直接移行する大当たり種別が存在しないのは、通常状態において右打ちにより右第2入球口645を狙って遊技球を発射する変則的な遊技方法に対する抑制を図るためである。即ち、通常状態において右打ちを行うと、第2特別図柄のロング変動が実行されて遊技効率が極端に悪化する上に、大当たり終了後の遊技状態の面でも第1特別図柄の大当たりよりも不利になるため、変則的な遊技を行った方が不利になると遊技者に感じさせることができる。よって、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

#### 【2786】

次に、図271を参照して、本第11実施形態における変動パターン選択11テーブル202meの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第11実施形態における変動パターン選択11テーブル202meは、大当たり終了後の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を決定するために参照される通常用11テーブル202me1と、確変状態および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される時短・確変用11テーブル202me2と、潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される潜確用11テーブル202me3と、RAMクリア後の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照されるRAMクリア時用テーブル202me4と、の4種類のデータテーブルで構成されている。

#### 【2787】

これらのうち、時短・確変用11テーブル202me2の規定内容は、第7実施形態における確変用7テーブル202fe2と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図271(a)を参照して、本第11実施形態における変動パターン選択11テーブル202meを構成する潜確用11テーブル202me3の詳細について説明する。図271(a)は、潜確用11テーブル202me3の規定内容を示した図である。

#### 【2788】

図271(a)に示した通り、第1特別図柄の抽選に対しては、抽選結果によらず、60000msの超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において第

10

20

30

40

50

1 特別図柄の抽選が実行された場合には、必ず600秒(10分間)の変動表示が実行される。一方、第2特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、変動種別カウンタCS1の値が「0~49」の範囲に対して変動時間が2000msの当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「50~198」の範囲に対しては、変動時間が5000msの当たりロング変動が対応付けて規定されている。一方、図271(a)に示した通り、第2特別図柄の抽選結果が外れ(若しくは小当たり)の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0~49」の範囲に対して、変動時間が2000msの外れショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「50~198」の範囲に対して、変動時間が5000msの外れロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において第2特別図柄の抽選が実行されると、短い変動時間(2秒間若しくは5秒間)の変動パターンのみが実行されるため、比較的短い期間で第2特別図柄の小当たり遊技が実行される。よって、潜確状態において短期間により多くの賞球を獲得させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

#### 【2789】

次に、図271(b)を参照して、RAMクリア時用テーブル202me4の詳細について説明する。このRAMクリア時用テーブル202me4は、上述した通り、RAMクリアスイッチ122を押下しながらパチンコ機10の電源を投入した場合に設定される通常状態(RAMクリア操作後の通常状態)において特別図柄の抽選に基づく変動パターン(変動時間)を決定するために参照されるデータテーブルである。ここで、上述した通り、パチンコ機10の設定変更(低確率状態、および高確率状態における大当たり確率の組み合わせの設定)を行うためには、RAMクリア操作が必須となる。このため、設定変更後、大当たりに当選するまでの間は、必ず、このRAMクリア時用テーブル202me4が参照される。

#### 【2790】

図271(b)に示した通り、第1特別図柄の抽選結果が当たりの場合、RAMクリア操作後の変動回数によらず、変動種別カウンタCS1の値が「0~39」の範囲に対して変動時間が20000msの当たりノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「40~119」の範囲に対して変動時間が30000msの当たりスーパー変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「120~198」の範囲に対しては、変動時間が40000msの当たりスペシャル変動が対応付けて規定されている。

#### 【2791】

一方、抽選結果が外れの場合で、且つ、RAMクリア操作後の変動回数が50の倍数である場合は、変動種別カウンタCS1の値によらず、変動時間が25000秒の外れ特殊リーチ変動が対応付けて規定されている。この外れ特殊リーチ変動は、RAMクリア操作後の通常状態でのみ決定され得る変動種別である。音声ランプ制御装置113は、この外れ特殊リーチ変動を示す変動パターンコマンドを受信すると、当該外れ特殊リーチ変動の実行中における演出態様(変動パターン演出)として、設定示唆演出を実行するように構成されている。即ち、RAMクリア操作後(設定変更後)、1度も大当たりに当選していないことを条件として、特別図柄の抽選が50回実行される毎に設定示唆演出を実行することができる。よって、設定示唆演出の内容によって現在遊技を行っているパチンコ機10の設定を推測したいと考える遊技者に対して、少なくとも50回以上、特別図柄の抽選で連続して外れになって欲しいと願わせる斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、電源投入後に50回以上特別図柄の抽選を実行しても設定示唆演出が発生しなかった場合には、RAMクリア操作が行われていない(即ち、設定が変更されていない)と遊技者に確信させることができる。よって、遊技を行っているパチンコ機10の前日の結果が良い(実際の遊技回数(特別図柄の抽選回数)と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が高い結果に終わっている)場合には、前日以前に大当たり確率が良い設定(高設定)に設定され、本日まで当該良い設定のまま変更されていないのではないか、と遊技者に予測させることがで

きる。一方、逆に、遊技を行っているパチンコ機 10 の前日の結果が悪い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が低い結果に終わっている）場合には、前日以前に大当たり確率が悪い設定（低設定）に設定され、本日まで当該悪い設定のまま変更されていないのではないかと遊技者に予測させることができる。このように、設定示唆演出の実行有無により、設定変更の有無や設定値を推測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の有利に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【2792】

これに対し、図 271 (b) に示した通り、抽選結果が外れの場合で、且つ、RAM クリア操作後の変動回数が 50 の倍数以外である場合は、変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 70」の範囲に対して変動時間が 8000 ms の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS1 の値が「71 ~ 130」の範囲に対して変動時間が 12000 ms の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS1 の値が「131 ~ 170」の範囲に対して変動時間が 20000 ms の外れノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS1 の値が「171 ~ 198」の範囲に対して変動時間が 30000 ms の外れスーパー変動が対応付けて規定されている。つまり、変動回数が 50 の倍数以外の回数において第 1 特別図柄の抽選で外れになった場合は、外れ特殊リーチ変動が選択されないように構成されている。このように、外れ特殊リーチ変動が実行されるタイミング（即ち、設定示唆演出の実行タイミング）を 50 の倍数の変動回数に限定することにより、変動回数が 50 の倍数となるまで遊技を継続しようという目的意識を遊技者に抱かせることができる。よって、当日 1 度も大当たりに当選していないパチンコ機 10 の稼働率を向上させることができる。

#### 【2793】

また、図 271 (b) に示した通り、第 2 特別図柄の抽選結果が当たりの場合、RAM クリア操作後の変動回数、および変動種別カウンタ CS1 の値によらず、変動時間が 60000 ms の当たりロング変動が対応付けて規定されている。一方、第 2 特別図柄の抽選結果が外れの場合、RAM クリア操作後の変動回数、および変動種別カウンタ CS1 の値によらず、変動時間が 60000 ms の外れロング変動が対応付けて規定されている。即ち、RAM クリア操作後の通常状態において第 2 特別図柄の抽選が実行されると、いかなる状況下においても、60000 ms という極めて長い変動時間が設定される。よって、通常状態において右打ちにより遊技を行った場合の遊技効率を極めて悪化させることができる上に、外れになっても外れ特殊リーチ変動が選択されない（設定示唆演出が実行されない）ため、遊技者にとって極めて不利となる。従って、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

#### 【2794】

なお、通常用テーブル 202 me 1 に関しては、RAM クリア時用テーブル 202 me 4 に対して、第 1 特別図柄の抽選で外れとなった場合に、変動回数が 50 の倍数であっても外れ特殊リーチ変動が選択されない（50 の倍数以外の変動回数における変動パターンが選択される）ように構成されている点でのみ相違しており、その他の規定内容については RAM クリア時用テーブル 202 me 4 と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

#### 【2795】

次に、図 272 を参照して、本第 1 実施形態における変動パターンシナリオテーブル 202 mf の詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル 202 mf は、上述した通り、変動パターン 11 テーブル 202 me に規定されている 4 つの変動パターンテーブル（通常用 11 テーブル 202 me 1、時短・確変用 11 テーブル 202 me 2、潜確用 11 テーブル 202 me 3、RAM クリア時テーブル 202 me 4）のうちいずれの変動パターンテーブルを参照して変動パターン（変動時間）を選択するのかを決定するために参照されるデータテーブルである。

#### 【2796】

10

20

30

40

50

図 2 7 2 に示した通り、本第 1 1 実施形態における変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 m f には、前回の当たり終了後の遊技状態、前回の当たり種別、および当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）に対応付けて、変動パターンを選択するために参照する変動パターンテーブルが規定されている。より具体的には、図 2 7 2 に示した通り、前回の当たり終了後の遊技状態が潜確状態で、且つ、前回の当たり種別が当たり A 1 1 , B 1 1 , G 1 1 , H 1 1 に対しては、当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、潜確用 1 1 テーブル 2 0 2 m e 3（図 2 7 1（a）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、当たり A 1 1 , B 1 1 , G 1 1 , H 1 1 に当選すると、次に当たりとなるまで、右打ちを行うことによって第 2 特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第 2 特別図柄の小当たりで当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態を形成する。

10

#### 【 2 7 9 7 】

また、図 2 7 2 に示した通り、前回の当たり終了後の遊技状態が確変状態で、且つ、前回の当たり種別が当たり D 1 1 , I 1 1 に対しては、当たり終了後 1 0 0 回以内の特別図柄の抽選回数の場合に時短・確変用 1 1 テーブル 2 0 2 m e 2 が参照され、1 0 1 回以降の特別図柄の抽選回数の場合に潜確用 1 1 テーブル 2 0 2 m e 3 が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、当たり D 1 1 , I 1 1 に当選して当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されると、当たり終了後特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまでは右打ちにより第 1 特別図柄の抽選が頻繁に実行される（第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に必ずロング変動が設定される）一方で、1 0 1 回以降は第 2 特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第 2 特別図柄の小当たりで当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態を形成する。よって、確変状態において当たりで当選せずに 1 0 1 回以上抽選が実行されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

20

#### 【 2 7 9 8 】

また、図 2 7 2 に示した通り、前回の当たり終了後の遊技状態が確変状態で、且つ、前回の当たり種別が当たり D 1 1 , I 1 1 以外（即ち、当たり B 1 1 , C 1 1 , G 1 1 , H 1 1 , J 1 1 のいずれか）である場合に対しては、当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず、時短・確変用 1 1 テーブル 2 0 2 m e 2 が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。よって、当たり B 1 1 , C 1 1 , G 1 1 , H 1 1 , J 1 1 に当選して確変状態が設定された場合には、次に当たりとなるまで持ち球を減らさずに遊技を行うことができる比較的有利な遊技状態を形成する。

30

#### 【 2 7 9 9 】

また、図 2 7 2 に示した通り、前回の当たり終了後の遊技状態が通常状態で、且つ、前回の当たり種別が当たり F 1 1 である場合に対しては、当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず、通常用 1 1 テーブル 2 0 2 m e 1 が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、左打ちにより中央第 1 入球口 6 4 c を狙って遊技を行わなければ遊技効率が著しく悪化する遊技者にとって不利な遊技状態を形成する。

40

#### 【 2 8 0 0 】

また、図 2 7 2 に示した通り、前回の当たり終了後の遊技状態が時短状態で、且つ、前回の当たり種別が当たり E 1 1 , F 1 1 , K 1 1 のいずれかである場合には、当たり終了後 1 0 0 回以内の特別図柄の抽選回数の場合に時短・確変用 1 1 テーブル 2 0 2 m e 2 が参照され、1 0 1 回以降の特別図柄の抽選回数の場合に通常用 1 1 テーブル 2 0 2 m e 1 が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。

#### 【 2 8 0 1 】

また、図 2 7 2 に示した通り、RAM クリア後の通常状態に対しては、RAM クリア後の特別図柄の抽選回数によらず、RAM クリア時テーブル 2 0 2 m e 4 が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、RAM クリア後の通常状態

50

においては、特別図柄の抽選回数が50の倍数となる毎に外れ特殊リーチ変動が選択されて設定示唆演出が実行される。よって、設定示唆演出の内容によって現在遊技を行っているパチンコ機10の設定を推測したいと考える遊技者に対して、少なくとも50回以上、特別図柄の抽選で連続して外れになって欲しいと願わせる斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【2802】

次に、図268(b)を参照して、本第11実施形態における主制御装置110内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図268(b)は、本第11実施形態におけるRAM203の構成を示すブロック図である。図268(b)に示した通り、本第11実施形態におけるRAM203は、上述した第7実施形態におけるRAM203の構成(図173参照)に対して、第2特別図柄保留球格納エリア203dbと、第2特別図柄保留球数カウンタ203ddと、設定値格納エリア203maと、当選時状態格納エリア203mbと、特図1大当たりフラグ203mcと、特図2大当たりフラグ203mdと、特図1小当たりフラグ203meと、特図2小当たりフラグ203mfと、が追加されている点で相違している。また、特図1仮停止フラグ203dhと、特図1減算フラグ203dkと、特図2減算フラグ203dlと、時短終了待機フラグ203dmと、が削除されている点でも相違している。

#### 【2803】

第2特別図柄保留球格納エリア203dbは、第1特別図柄保留球格納エリア203daに対して、第2特別図柄に対応する記憶エリアであることのみ相違する。より具体的には、右第2入球口645への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、小当たり種別カウンタC5、及び変動種別カウンタCS1の各値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア(保留第1エリア~保留第4エリア)の空いているエリアの中で、エリア番号(第1~第4)の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第1エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

#### 【2804】

その後、主制御装置110において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第2特別図柄保留球格納エリア203dbの保留第1エリアに記憶されている各カウンタC1~C3の各値が、実行エリアへシフトされ(移動させられ)、その実行エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。尚、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア(保留第2エリア~保留第4エリア)に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリア(保留第1エリア~保留第3エリア)に詰めるシフト処理が行われる。

#### 【2805】

第2特別図柄保留球数カウンタ203ddは、右第2入球口645に入賞したことに基づく保留球をカウントするカウンタであり、第1特別図柄の保留球をカウントするための第1特別図柄保留球数カウンタ203daと同様の機能を有する。即ち、第2特別図柄の保留球を上限値(4)までカウントすることが可能なカウンタである。

#### 【2806】

設定値格納エリア203maは、パチンコ機10の設定値に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。より具体的には、設定値格納エリア203maにデータとして「00H」が格納されていれば、設定値「1」が設定されていることを示し、データとして「01H」が格納されていれば、設定値「2」が設定されていることを示し、データとして「02H」が格納されていれば、設定値「3」が設定されていることを示し、データとして「03H」が格納されていれば、設定値「4」が設定されていることを示し、データとして「04H」が格納されていれば、設定値「5」が設定されていることを示し、

データとして「05H」が格納されていれば、設定値「6」が設定されていることを示す。特別図柄の抽選を実行する際は、この設定値格納エリア203maのデータを読み出して、その読み出したデータが示す設定値に対応する抽選確率で特別図柄の抽選（大当たり抽選）を実行する。即ち、第1当たり乱数11テーブル202ma（図269（a）参照）のうち、設定値格納エリア203maのデータが示す設定値に対応する乱数値の範囲と、実行エリアに格納されている第1当たり乱数カウンタC1の値とを比較することにより特別図柄の抽選を実行する（図278のS492，S493、図285のS1081，S1082参照）。なお、設定値格納エリア203maの値は、初期値が「00H」に設定されており、設定変更状態において設定スイッチ110cが押下（操作）される毎に、「01H」「02H」・・・「05H」と「01H」ずつ値が更新され、データが「05H」の状態ですべて設定スイッチ110cが押下されると、データが「01H」に更新される。なお、RAMクリアスイッチ122の押下を伴って電源が投入されると、RAM203のデータは全て書きりにリセット（クリア）される。よって、単にRAMクリア操作のみを行った場合、設定値格納エリア203maの値も初期値である「01H」にリセットされる。即ち、設定変更動作を実行せずに、単にRAMクリア動作のみを行ったとしても、設定1には変更することができる。これにより、ホールの利便性を向上させることができる。

10

#### 【2807】

なお、本第11実施形態では、RAMクリアスイッチ122に対する押下（RAMクリア操作）を伴う電源投入が行われた場合に、RAM203のデータが全てクリアされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定値格納エリア203maのデータのみ、RAMクリア操作が行われた場合でも保持されるように構成してもよい。即ち、設定変更状態において設定スイッチ110cが操作（押下）されない限り、設定値格納エリア203maのデータが更新（変更）されないように構成してもよい。このように構成することで、設定値は変更せずにRAM203のデータをリセットしたいとホール側が希望した場合（例えば、最も有利な潜確状態のままホールの営業時間が終了してしまい、リセットしなければ翌営業日の営業開始時にも最も有利な状態のままとなってしまう場合等）に、容易にその希望を叶えることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。

20

#### 【2808】

当選時状態格納エリア203mbは、大当たりに当選した時点における遊技状態を示す情報を格納するための記憶領域である。具体的には、大当たりに当選した時点の遊技状態が通常状態であれば（時短カウンタ203hの値が0で、確変フラグ203faがオフであれば）、この当選時状態格納エリア203mbに、通常状態を示す情報として「00H」が格納される。一方、大当たりに当選した時点の遊技状態が時短状態であれば（時短カウンタ203hの値が1以上で、確変フラグ203faがオフであれば）、この当選時状態格納エリア203mbに、時短状態を示す情報として「01H」が格納される。また、大当たりに当選した時点の遊技状態が確変状態であれば（時短カウンタ203hの値が1以上で、確変フラグ203faがオンであれば）、この当選時状態格納エリア203mbに、確変状態を示す情報として「02H」が格納される。また、大当たりに当選した時点の遊技状態が潜確状態であれば（時短カウンタ203hの値が0で、確変フラグ203faがオンであれば）、この当選時状態格納エリア203mbに、潜確状態を示す情報として「03H」が格納される。この当選時状態格納エリア203mbに格納された情報は、大当たりの終了時まで保持され、大当たりが終了した後の遊技状態を設定する際に参照される（図292のS1991参照）。

30

40

#### 【2809】

特図1大当たりフラグ203mcは、中央第1入球口64c、若しくは右第1入球口164rに遊技球が入球したに基づいて取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである（図278のS459参照）。この特図1大当たりフラグ203mcは、大当たり若

50

しくは第2特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される(図282のS10855、図288のS1594、図289のS11608参照)。

#### 【2810】

この特図1大当たりフラグ203mcがオンの状態で、第1特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第2特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される(図282のS854参照)。これにより、第1特別図柄と第2特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。

#### 【2811】

特図2大当たりフラグ203mdは、右第2入球口645に入球したことに基づいて取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである(図285のS1059参照)。この特図2大当たりフラグ203mdは、大当たり若しくは第1特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される(図282のS10855、図288のS1594、図289のS11608参照)。

#### 【2812】

この特図2大当たりフラグ203mdがオンの状態で、第2特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第1特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される(図288のS1554参照)。これにより、第1特別図柄と第2特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。

#### 【2813】

特図1小当たりフラグ203meは、中央第1入球口64c若しくは右第1入球口164rに遊技球が入球したことに基づいて取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が、変動開始時に小当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである(図279のS10481参照)。この特図1小当たりフラグ203meは、小当たり若しくは第2特別図柄の大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される(図283のS3009、図288のS1594、図289のS11608参照)。この特図1小当たりフラグ203meがオンの状態で、第1特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第2特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される(図283のS3006参照)。これにより、第1特別図柄の小当たりを実行中に、第2特別図柄の抽選で大当たり若しくは小当たりとなり、小当たり中に大当たり若しくは小当たりが重複して開始されてしまう不具合が発生してしまうことを防止(抑制)することができる。

#### 【2814】

特図2小当たりフラグ203mfは、は右第2入球口645に遊技球が入球したことに基づいて取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が、変動開始時に小当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである(図286のS1332参照)。この特図2小当たりフラグ203mfは、小当たり若しくは第1特別図柄の大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される(図282のS10855、図283のS3009、図289のS11608参照)。この特図2小当たりフラグ203mfがオンの状態で、第2特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第1特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される(図289のS11605参照)。これにより、第2特別図柄の小当たりを実行中に、第2特別図柄の抽選で大当たり若しくは小当たりとなり、小当たり中に大当たり若しくは小当たりが重複して開始されてしまう不具合が発生してしまうことを防止(抑制)することができる。

#### 【2815】

次に、ROM202に規定された各種テーブルと、RAM203に設けられた各種フラグおよびカウンタに基づいて制御を行うことにより実現される、本第11実施形態におけるパチンコ機10の状態移行の方法について、図273を参照して説明する。図273は、本第11実施形態におけるパチンコ機10の状態移行の方法を示した図である。ここで、上述した通り、本第11実施形態のパチンコ機10には、大別して4つの遊技状態が設けられている。即ち、通常状態(特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態)と

10

20

30

40

50

、時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）と、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）と、潜確状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、の4つの遊技状態が設けられている。以下では、説明の簡略化のため、最も不利な通常状態のことを通常モードと称し、通常状態（通常モード）に次いで有利度合いが低い、持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができる時短状態のことを引き戻しモードと称し、次の大当たりまで持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができる比較的有利度合いが高い確変状態のことを連荘モードAと称し、次に大当たりとなるまで小当たりに頻繁に当選して持ち球を増加させ続けることができる最も有利な潜確状態のことを連荘モードBと称する。図273においては、通常モードを上部左側に、引き戻しモードを上部右側に、連荘モードAを下部左側に、連荘モードBを下部右側に、それぞれ図示している。

10

#### 【2816】

図273の上部左側に示した通り、通常モードから他の状態へは、大当たりとなった場合に移行する可能性がある。具体的には、図273の上部に示した通り、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として1%の割合で決定される大当たりA11が選択（決定）された場合には、大当たり終了後に連荘モードBへと移行する。また、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として64%の割合で決定される大当たりB11～D11のいずれかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に比較的有利な連荘モードAへと移行する。一方、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として35%の割合で決定される大当たりE11、F11のいずれかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に比較的有利度合いが低い引き戻しモードへと移行する。このため、通常モードにおいて大当たりに当選した場合には、連荘モードA、Bのどちらかへ移行することを期待して遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、本第11実施形態では、設定に応じて大当たり確率が異なるように構成されており、設定が高いほど（高設定ほど）大当たり確率も高くなるように構成されている。このため、高設定ほど不利な通常モードにおいて早期に大当たりに当選する可能性が高まる。即ち、高設定ほど不利な通常モードにおいて大当たりに当選しない期間が長くなり難くなる（ハマリ難くなる）。上述した通り、通常モードにおいて大当たりに当選すれば、必ず通常モードに比較して有利度合いが高い他のモードに移行するので、通常モードにおいては、大当たり確率が高い高設定の方が、低設定に比較して有利度合いが高くなる。

20

30

#### 【2817】

また、図273の上部右側に示した通り、引き戻しモードから他の状態へは、大当たりとなった場合、および規定の時短回数を経過させた場合に移行する可能性がある。具体的には、図273の上部右側に示した通り、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として50%の割合で決定される大当たりA11、B11のどちらかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に最も有利な連荘モードBへと移行する。また、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として15%の割合で決定される大当たりC11、D11のどちらかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に比較的有利な連荘モードAへと移行する。また、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として15%の割合で決定される大当たりF11が選択（決定）された場合、および引き戻しモードが設定されてから規定の時短回数（100回）が経過した場合には、遊技者にとって不利な通常モードへと移行する。これに対し、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として20%の割合で決定される大当たりE11が選択（決定）された場合には、大当たり終了後に再度、比較的有利度合いが低い引き戻しモードが設定される（引き戻しモードをループする）。よって、引き戻しモードにおいては、大当たりに当選した場合に最も有利な連荘モードBが設定される割合が通常モードに比べて大幅に高くなる（1% 50%）ので、大当たりに当選した場合に、連荘モードBへと移行することをより強く期待させることができる。なお、上述した通り、本第11実施形態では、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなるので、規定の時短回数（100回）の間に大当たりに当選する可能性も設定が高くなるほど高くなる。つまり、設定が高い程、時短回数内で再度大当たりに当選し

40

50



て（大当たりを引き戻して）最も有利な連荘モードBへと移行する可能性が高くなる一方、設定が低いほど、時短回数内に大当たりに当選することなく不利な通常モードへと移行する可能性が高くなる。よって、引き戻しモードにおいても、通常モードと同様に大当たり確率が高い高設定の方が、低設定に比較して有利度合いが高くなる。

#### 【2818】

また、図273の下部左側に示した通り、連荘モードAから他の状態へは、大当たりとなった場合、および規定の時短回数を経過させた場合に移行する可能性がある。具体的には、図273の下部左側に示した通り、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として50%の割合で決定される大当たりA11、B11が選択（決定）された場合、および連荘モードAにおいて設定された時短回数を経過した場合には、遊技者にとって最も有利な連荘モードBへと移行する。また、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として20%の割合で決定される大当たりE11が選択（決定）された場合、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利度合いの低い引き戻しモードに設定される。更に、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として15%の割合で決定される大当たりF11が選択（決定）された場合、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も不利な通常モードに設定される。これらに対し、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として15%の割合で決定される大当たりC11、D11が決定された場合には、大当たり終了後に再度、連荘モードAが設定される。よって、連荘モードAにおいては、大当たり確率が高くなる上に、大当たり当選時に有利な連荘モードBへと移行する割合も引き戻しモードと同様に高くなっている（50%になっている）ため、遊技者にとって有利な遊技状態を形成する。ここで、上述した通り、本第11実施形態では、特別図柄の高確率（確変）状態においても、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなる。よって、設定が高い程早期に大当たりに当選し易くなるので、連荘モードAにおける時短回数として100回が設定された場合には、設定が低い方が特別図柄の抽選で、100回連続で外れとなる可能性が高くなるため、より有利な連荘モードBへと移行し易くなる。即ち、設定が低いほど有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。なお、連荘モードAは、実質的に次回の大当たりまで続く時短回数（65536回）が設定される可能性の方が高いが、次回の大当たりまで継続する場合は、大当たり確率が有利度合いに与える影響は比較的小くなる。確変状態が継続している間は、右第1入球口164rへと遊技球が入球し易くなるため、持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができるからである。

#### 【2819】

また、図273の下部右側に示した通り、連荘モードBから他の状態へは、大当たりとなった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図273の下部右側に示した通り、第2特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として55%の割合で決定される大当たりI11、J11が選択（決定）された場合には、大当たり終了後に遊技者に比較的有利な連荘モードAへと移行する。また、第2特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として35%の割合で決定される大当たりK11が決定された場合には、大当たり終了後に有利度合いの低い引き戻しモードが設定される。これらに対し、第2特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として10%の割合で決定される大当たりG11、H11が選択（決定）された場合には、大当たり終了後の遊技状態が再度、最も有利な連荘モードBに設定される（連荘モードBをループする）。このように、連荘モードBにおいては、連荘モードに滞在している間に第2特別図柄の小当たりによる賞球を獲得できる上に、大当たりになった場合に、最も不利な通常モードへと移行する可能性がないため、遊技者にとって非常に有利となる。ここで、上述した通り、本第11実施形態では、設定が高くなるほど大当たり確率も高くなるため、遊技者にとって有利な連荘モードBが早期に終了し易くなる（少ない抽選回数で大当たりに当選し易くなる）。連荘モードBは、実質的に次回の大当たりまで継続し、且つ、連荘モードBが継続している間は小当たりによる賞球を頻繁に獲得することが可能となるため、大当たりに当選しない方がより多くの賞球の獲得を期待できる。よって、大当たりに当選し難い（大当たり確率が低い）低設定の方が、連荘モードBへと移行した場合に獲得できる賞球数の期待値が高設定よりも高くなるので、最も有利

10

20

30

40

50

な遊技状態において低設定の方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができる。言い換えれば、連荘モードBにおいては、当たりに当選し易くなるほど有利度合いが低くなるという極めて特殊な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【2820】

次に、図274を参照して、本第11実施形態における音声ランプ制御装置113内に設けられているROM222の詳細について説明する。図274に示した通り、本第11実施形態におけるROM222は、上述した第7実施形態（および第1実施形態）のROM222の構成（図30（a）参照）に対して、設定示唆演出選択テーブル222maが追加されている点でのみ相違している。設定示唆演出選択テーブル222maは、主制御装置110から変動パターンコマンドにより変動種別として外れ特殊リーチ変動が通知された場合に、当該外れ特殊リーチ変動の実行期間中に実行する設定示唆演出の演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。

#### 【2821】

この設定示唆演出選択テーブル222maの詳細について、図275を参照して説明する。図275は、設定示唆演出選択テーブル222maの規定内容を示した図である。図275に示した通り、本第11実施形態における設定示唆演出選択テーブル222maには、設定値毎に、演出カウンタ223fの値と、演出態様とが対応付けて規定されている。具体的には、図275に示した通り、1図柄リーチの演出態様に対しては、設定1の場合、演出カウンタ223fの値の範囲として「0～9」の10個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定2～6の場合、演出カウンタ223fの値の範囲として「0～2」の3個のカウンタ値が対応付けて規定されている。このため、設定1において外れ特殊リーチ変動が通知された場合（設定変更後の変動回数が50の倍数になった場合）に1図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は10%（10/100）である一方、設定1以外の設定において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に1図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は3%である。このため、設定変更後の変動回数が50の倍数において1図柄リーチが実行された場合には、最低設定である1の可能性が比較的高くなる。

#### 【2822】

また、図275に示した通り、2図柄リーチの演出態様に対しては、設定1の場合、演出カウンタ223fの値として「10～12」の3個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定2の場合、演出カウンタ223fの値として「3～12」の10個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定3～6の場合、「3～5」の3個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定1において外れ特殊変動が通知された場合に2図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は1%（1/100）であり、設定2において外れ特殊変動が通知された場合に2図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は10%（10/100）であり、設定3～6において外れ特殊変動が通知された場合に2図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は3%（3/100）である。このため、設定変更後の変動回数が50の倍数において2図柄リーチが実行された場合には、設定2の可能性が比較的高くなる。

#### 【2823】

また、図275に示した通り、3図柄リーチの演出態様に対しては、設定1, 2の場合、演出カウンタ223fの値として「13～15」の3個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定3の場合、演出カウンタ223fの値として「6～20」の15個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定4～6の場合、「6～8」の3個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定1, 2, 4～6において外れ特殊変動が通知された場合に3図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は3%（3/100）である一方で、設定3において外れ特殊変動が通知された場合に3図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は15%（15/100）である。このため、設定変更後の変動回数が50の倍数において3図柄リーチが実行された場合には、設定3の可能性が比較的高くなる。

#### 【2824】

また、図 2 7 5 に示した通り、4 図柄リーチの演出態様に対しては、設定 1, 2 の場合、演出カウンタ 2 2 3 f の値として「1 6 ~ 1 8」の 3 個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定 3 の場合、演出カウンタ 2 2 3 f の値として「2 1 ~ 2 3」の 3 個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定 4 の場合、「9 ~ 2 3」の 1 5 個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定 5, 6 の場合、「9 ~ 1 5」の 7 個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定 1 ~ 3 において外れ特殊変動が通知された場合に 4 図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は 3 % ( 3 / 1 0 0 ) であり、設定 4 において外れ特殊変動が通知された場合に 4 図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は 1 5 % ( 1 5 / 1 0 0 ) であり、設定 5, 6 において外れ特殊変動が通知された場合に 4 図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は 7 % ( 7 / 1 0 0 ) である。このため、設定変更後の変動回数が 5 0 の倍数において 4 図柄リーチが実行された場合には、設定 4 の可能性が比較的高くなる上に、設定 5 や 6 の期待をも遊技者に抱かせることができる。

10

#### 【 2 8 2 5 】

また、図 2 7 5 に示した通り、5 図柄リーチの演出態様に対しては、設定 1, 2 の場合、演出カウンタ 2 2 3 f の値として「1 9 ~ 2 1」の 3 個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定 3, 4 の場合、演出カウンタ 2 2 3 f の値として「2 3 ~ 2 6」の 3 個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定 5 の場合、「1 5 ~ 2 9」の 1 5 個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定 6 の場合、「1 6 ~ 2 2」の 7 個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定 1 ~ 4 において外れ特殊変動が通知された場合に 5 図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は 3 % ( 3 / 1 0 0 ) であり、設定 5 において外れ特殊変動が通知された場合に 5 図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は 1 5 % ( 1 5 / 1 0 0 ) であり、設定 6 において外れ特殊変動が通知された場合に 5 図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は 7 % ( 7 / 1 0 0 ) である。このため、設定変更後の変動回数が 5 0 の倍数において 5 図柄リーチが実行された場合には、設定 5 の可能性が比較的高くなる上に、設定 6 の期待をも遊技者に抱かせることができる。

20

#### 【 2 8 2 6 】

また、図 2 7 5 に示した通り、6 図柄リーチの演出態様に対しては、設定 1, 2 の場合、演出カウンタ 2 2 3 f の値として「2 2 ~ 2 4」の 3 個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定 3, 4 の場合、演出カウンタ 2 2 3 f の値として「2 7 ~ 2 9」の 3 個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定 5 の場合、「3 0 ~ 3 2」の 3 個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定 6 の場合、「2 3 ~ 3 8」の 1 5 個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定 1 ~ 5 において外れ特殊変動が通知された場合に 6 図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は 3 % ( 3 / 1 0 0 ) であり、設定 6 において外れ特殊変動が通知された場合に 6 図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は 1 5 % ( 1 5 / 1 0 0 ) である。このため、設定変更後の変動回数が 5 0 の倍数において 6 図柄リーチが実行された場合には、設定 6 の可能性が比較的高くなる。

30

#### 【 2 8 2 7 】

また、図 2 7 5 に示した通り、8 図柄リーチの演出態様に対しては、設定 1, 2 の場合、演出カウンタ 2 2 3 f の値として「2 5 ~ 9 9」の 7 5 個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定 3, 4 の場合、演出カウンタ 2 2 3 f の値として「3 0 ~ 9 9」の 7 0 個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定 5 の場合、「3 3 ~ 9 9」の 6 7 個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定 6 の場合、「3 9 ~ 9 6」の 5 7 個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定 1, 2 において外れ特殊変動が通知された場合に 8 図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は 7 5 % ( 7 5 / 1 0 0 ) であり、設定 3, 4 において外れ特殊変動が通知された場合に 8 図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は 7 0 % ( 7 0 / 1 0 0 ) であり、設定 5 において外れ特殊変動が通知された場合に 8 図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は 6 7 % ( 6 7 / 1 0 0 ) であり、設定 6 において外れ特殊変動が通知された場合に 8 図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は 5 7 % である。よって、設定が低くなるほど 8 図柄リーチの変動パターン演出が選択され易くなるので、設定変更後の変動回数が 5 0 の倍数において 8 図柄リーチが

40

50

実行された場合には、低設定の可能性が比較的高くなる。

【 2 8 2 8 】

また、図 2 7 5 に示した通り、9 図柄リーチの演出態様に対しては、設定 6 の場合、演出カウンタ 2 2 3 f の値として「 9 7 ~ 9 9 」の 3 個のカウンタ値が対応付けて規定されている一方で、他の設定の場合、演出カウンタ 2 2 3 f の値が対応付けられていない。よって、設定変更後の変動回数が 5 0 の倍数において 9 図柄リーチが実行されると、最高設定である設定 6 が確定する。

【 2 8 2 9 】

このように、本第 1 1 実施形態では、設定変更後の変動回数が 5 0 の倍数となる毎に、内容から設定を推測することが可能な（設定値毎に各演出態様の選択率が異なる）設定示唆演出を実行するように構成している。これにより、電源投入後の変動回数が 5 0 の倍数となるまで遊技を継続しようと遊技者に思わせることができるので、電源投入後大当たりに当選するまでの間におけるパチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

【 2 8 3 0 】

< 第 1 1 実施形態における主制御装置の制御処理について >

次に、図 2 7 6 から図 2 9 2 を参照して、本第 1 1 実施形態における主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図 2 7 6 を参照して、特別図柄変動処理 1 1（図 2 7 6，S 1 2 1）の詳細について説明する。この特別図柄変動処理 1 1（図 2 7 6，S 1 2 1）は、上述した第 7 実施形態（および第 4 実施形態）の特別図柄変動処理 4（図 1 1 9，S 1 5 1）に代えて実行され、第 7 実施形態（および第 4 実施形態）における特別図柄変動処理 4（図 1 1 9 参照）と同様に、第 1 図柄表示装置 3 7 a，3 7 b における表示設定を行うための処理である。

【 2 8 3 1 】

この特別図柄変動処理 1 1（図 2 7 6，S 1 2 1）のうち、S 2 5 1，S 2 5 4，S 2 5 9 および S 2 6 2 の各処理では、それぞれ第 7 実施形態（および第 4 実施形態）における特別図柄変動処理 4（図 1 1 9，S 1 5 1）の S 2 5 1，S 2 5 4，S 2 5 9 および S 2 6 2 の各処理と同一の処理が実行される。

【 2 8 3 2 】

また、図 2 7 6 に示した通り、本第 1 1 実施形態における特別図柄変動処理 1 1（S 1 2 1）では、S 2 5 4 の処理において、第 1 特別図柄の変動表示中である（特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値が 0 よりも大きい）と判別した場合には（S 2 5 4：Y e s）、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値を減算して更新し（S 2 9 1）、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄の表示を更新する（S 2 9 2）。次に、S 2 9 1 の処理にて更新された特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値が 0 であるかを判別し（S 2 5 6）、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i が 0 であると判別した場合は（S 2 5 6：Y e s）、第 1 特別図柄の停止表示を設定するための第 1 特別図柄変動停止処理 1 1 を実行して（S 2 9 3）、S 2 5 9 の処理へ移行する。この第 1 特別図柄変動停止処理 1 1（S 2 9 3）の詳細については、図 2 8 2 および図 2 8 3 を参照して後述する。また、S 2 5 6 の処理にて特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i が 0 ではないと判別した場合は（S 2 5 6：N o）、S 2 9 3 の処理をスキップして S 2 5 9 の処理へ移行する。

【 2 8 3 3 】

一方、S 2 5 4 の処理において特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i が 0 よりも大きくない（0 である）と判別した場合は（S 2 5 4：N o）、第 1 特別図柄が変動表示中ではないことを意味するため、次に、第 1 特別図柄の変動表示を開始させるための第 1 特別図柄変動開始処理 1 1 を実行し（S 2 9 4）、処理を S 2 5 9 へと移行する。なお、詳細については図 2 7 7 から図 2 8 1 を参照して後述するが、この第 1 特別図柄変動開始処理 1 1（S 2 9 4）は、第 7 実施形態における第 1 特別図柄変動開始処理 7（図 1 7 7 参照）に代えて実行される処理である。

【 2 8 3 4 】

また、本第 1 1 実施形態における特別図柄変動処理 1 1 では、S 2 5 9 の処理において

特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j の値が 0 よりも大きい値であると判別した場合は ( S 2 5 9 : N o )、現在が第 2 特別図柄の変動表示中であることを意味するため、次に、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j の値を減算して更新すると共に ( S 2 9 5 )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄の表示を更新し ( S 2 9 6 )、次に、S 2 9 5 の処理による更新後の特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j の値が 0 になったかを判別する ( S 2 6 2 )。S 2 6 2 の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j が 0 に更新されたと判別した場合は ( S 2 6 2 : Y e s )、第 2 特別図柄の変動表示における変動時間が経過したことを意味するため、第 2 特別図柄の停止表示を設定するための第 2 特別図柄変動停止処理 1 1 を実行し ( S 2 9 7 )、本処理を終了する。ここで、詳細については図 2 8 8 および図 2 8 9 を参照して後述するが、この第 2 特別図柄変動停止処理 1 1 ( S 2 9 7 ) は、第 7 実施形態における第 2 特別図柄変動停止処理 7 ( 図 1 8 0 参照 ) に代えて実行される処理である。一方、S 2 6 2 の処理において、更新後の特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j の値が 0 に更新されていないと判別した場合は ( S 2 6 2 : N o )、S 2 9 7 の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【 2 8 3 5 】

また、図 2 7 6 に示した通り、S 2 5 9 の処理において特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j が 0 よりも大きくない ( 即ち、0 である ) と判別した場合は ( S 2 5 9 : N o )、第 2 特別図柄の変動表示が実行されていないことを意味するので、次に、第 2 特別図柄の変動表示を開始させるための第 2 特別図柄変動開始処理 1 1 を実行し ( S 2 9 8 )、本処理を終了する。詳細については図 2 8 4 から図 2 8 7 を参照して後述するが、この第 2 特別図柄変動開始処理 1 1 ( S 2 9 8 ) は、第 7 実施形態における第 2 特別図柄変動開始処理 7 ( 図 1 7 7 参照 ) に代えて実行される処理である。

20

#### 【 2 8 3 6 】

次に、図 2 7 7 を参照して、特別図柄変動処理 1 1 ( 図 2 7 6 , S 1 2 1 ) の一処理である第 1 特別図柄変動開始処理 1 1 ( S 2 9 4 ) の詳細について説明をする。この第 1 特別図柄変動開始処理 1 1 ( S 2 9 4 ) は、上述した第 7 実施形態 ( および第 4 実施形態 ) における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 2 0 , S 2 5 8 ) に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄の変動表示を開始させるための処理である。

#### 【 2 8 3 7 】

この第 1 特別図柄変動開始処理 1 1 ( S 2 9 4 ) のうち、S 3 5 1 ~ S 3 5 5 の各処理では、それぞれ第 7 実施形態 ( および第 4 実施形態 ) における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 2 0 , S 2 5 8 ) の S 3 5 1 ~ S 3 5 5 の各処理と同一の処理が実行される。

30

#### 【 2 8 3 8 】

また、本第 1 1 実施形態における第 1 特別図柄変動開始処理 1 1 ( S 2 9 4 ) では、S 3 5 5 の処理を実行後、第 1 特別図柄の大当たり抽選を実行するための第 1 特別図柄大当たり判定処理 1 1 を実行する ( S 3 9 1 )。詳細については、図 2 7 8 および図 2 7 9 を参照して後述するが、この第 1 特別図柄大当たり判定処理 1 1 ( S 3 9 1 ) は、第 7 実施形態 ( および第 4 実施形態 ) における第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 1 2 1 参照 ) に代えて実行される処理である。

#### 【 2 8 3 9 】

S 3 9 1 の処理が終了すると、次いで、特別図柄の抽選結果に応じた変動パターン ( 変動時間 ) を選択するための第 1 特別図柄変動パターン選択処理 1 1 を実行する ( S 3 9 2 )。詳細については図 2 8 0 を参照して後述するが、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 1 1 ( S 3 9 2 ) は、第 7 実施形態 ( および第 4 実施形態 ) における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 1 2 2 参照 ) に代えて実行される処理である。また、S 3 9 2 の処理が終了すると、次に、遊技状態を更新するための遊技状態更新処理を実行し ( S 3 9 3 )、本処理を終了する。この遊技状態更新処理 ( S 3 9 3 ) の詳細については、図 2 8 1 を参照して後述する。

40

#### 【 2 8 4 0 】

次に、図 2 7 8 を参照して、第 1 特別図柄変動開始処理 1 1 ( 図 2 7 7 , S 2 9 4 ) の

50

中の一処理である第1特別図柄大当たり判定処理11(S391)の詳細について説明をする。この第1特別図柄大当たり判定処理11(S391)は、上述した第7実施形態(および第4実施形態)における第1特別図柄大当たり判定処理(図121, S356)に代えて実行される処理であり、上述した通り、第1特別図柄の大当たり抽選を実行するための処理である。

#### 【2841】

この第1特別図柄大当たり判定処理11(S391)のうち、S451およびS458~S461の各処理では、それぞれ第7実施形態(および第4実施形態)における第1特別図柄大当たり判定処理(図121, S356)のS451およびS458~S461の各処理と同一の処理が実行される。

10

#### 【2842】

また、図278に示した通り、本第11実施形態における第1特別図柄大当たり判定処理11(S391)では、S451の処理が終了すると、次いで、確変フラグ203faがオンに設定されているかを判別し(S491)、確変フラグ203faがオンであると判別した場合は(S491:Yes)、現在が特別図柄の高確率状態(確変状態)であることを意味するため、高確率時用の第1当たり乱数11テーブル202ma(図269(a)参照)のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して(S492)、S494の処理へ移行する。一方、S491の処理において、確変フラグ203faがオフであると判別した場合は(S491:No)、現在が特別図柄の低確率状態であることを意味するため、低確率時用の第1当たり乱数11テーブル202ma(図269(a)参照)のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して(S493)、S494の処理へ移行する。S492、またはS493の処理後に実行されるS494の処理では、S492、またはS493の処理で読み出した当たり乱数値と実行エリアのデータとを用いて大当たり抽選の抽選結果(判定結果)を取得し(S494)、処理をS458へと移行する。

20

#### 【2843】

また、本第11実施形態における第1特別図柄大当たり判定処理11(図278参照)では、S458の処理において、今回の第1特別図柄の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に(S458:No)、外れの種別に応じた停止図柄をセットするための特図1外れ変動処理11を実行し(S495)、本処理を終了する。この特図1外れ変動処理11(S495)の詳細について、図279を参照して、説明する。

30

#### 【2844】

特図1外れ変動処理11(S495)は、特別図柄の抽選結果が外れ(外れの一種である小当たりを含む)である場合に、停止図柄を設定するための処理であり、上述した第8実施形態における特図1外れ変動処理8(図210参照)と同様の処理である。この第11実施形態における特図1外れ変動処理11(図279参照)のうち、S485、およびS487~S489の各処理では、それぞれ第8実施形態における特図1外れ変動処理8(図210, S481)のS485、およびS487~S489の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【2845】

また、本第11実施形態における特図1外れ変動処理11(S495)では、S485の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合に(S485:Yes)、特図1小当たりフラグ203meをオンに設定し(S10481)、処理をS487へと移行する。特図1小当たりフラグ203meを設定しておくことにより、第1特別図柄の変動停止時に小当たり図柄で停止させればよいということを容易に判別することができる。

40

#### 【2846】

次に、図280を参照して、第1特別図柄変動開始処理11(図277, S294)の中の一処理である第1特別図柄変動パターン選択処理11(S392)の詳細について説明をする。この第1特別図柄変動パターン選択処理11(S392)は、上述した第7実

50

施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２，Ｓ３５７）に代えて実行される処理である。

【２８４７】

この第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）のうち、Ｓ５５１～Ｓ５５３、およびＳ５５５～Ｓ５５９の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２，Ｓ３５７）のＳ５５１～Ｓ５５３、およびＳ５５５～Ｓ５５９の各処理と同一の処理が実行される。

【２８４８】

また、図２８０に示した通り、本第１１実施形態における第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）では、Ｓ５５３の処理を実行後、変動パターンシナリオテーブル２０２mf（図２７２参照）を参照して変動回数に応じた変動パターンテーブルを読み出して（Ｓ５６０）、Ｓ５５５の処理へ移行する。変動パターンシナリオテーブル２０２mfを参照して変動パターンテーブルを読み出すことにより、大当たり後の変動回数、遊技状態、および前回の大当たり種別に応じて変動パターンを異ならせることができるので、変動パターンを多様化させることができる。なお、Ｓ５５５以降の処理では、第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２参照）と同様に、読み出した変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択し、選択した変動パターンの開始を設定する処理が実行される。

【２８４９】

次に、図２８１を参照して、第１特別図柄変動開始処理１１（図２７７，Ｓ２９４）の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ３９３）の詳細について説明する。この遊技状態更新処理（Ｓ３９３）は、変動開始時において遊技状態を更新するための処理である。

【２８５０】

図２８１に示した通り、遊技状態更新処理（Ｓ３９３）では、まず、時短カウンタ２０３hの値が０より大きい値であるか、即ち、現在の遊技状態が時短中であるかどうかを判別する（Ｓ２９０１）。Ｓ２９０１の処理において、時短カウンタ２０３hの値が０であると判別した場合は（Ｓ２９０１：Ｎｏ）、遊技状態（時短回数）を更新する必要がないため、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３hの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２９０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３hの値を１減算し（Ｓ２９０２）、時短カウンタの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ２９０３）。次いで、減算後の時短カウンタ２０３hの値が０になったか否かを判別し（Ｓ２９０４）、時短カウンタ２０３hの値が０になったと判別した場合は（Ｓ２９０４：Ｙｅｓ）、遊技状態が変更されたことを意味するため、変更後の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するために、Ｓ２９０５の処理へ移行する。一方、Ｓ２９０４の処理において、減算後の時短カウンタ２０３hの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２９０４：Ｎｏ）、遊技状態に変更がないため、そのまま本処理を終了する。

【２８５１】

Ｓ２９０５の処理では、確変フラグ２０３faがオンであるか否かを判別し（Ｓ２９０５）、確変フラグ２０３faがオンであると判別した場合には（Ｓ２９０５：Ｙｅｓ）、確変状態において時短回数が０になって潜確状態に移行したことを意味するため、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２９０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０５の処理において、確変フラグ２０３faがオフであると判別した場合には（Ｓ２９０５：Ｎｏ）、時短状態において時短回数が０になって通常状態に移行したことを意味するため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２９０７）、本処理を終了する。

【２８５２】

次に、図２８２を参照して、第１特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９３）の詳細について説明する。この第１特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９３）は、上述した第７実施形態における第１特別図柄変動停止処理７（図１７５，Ｓ２７８）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄の停止表示を設定するための処理である。

【２８５３】

10

20

30

40

50

この第1特別図柄変動停止処理11(S293)のうち、S851~S855, S863、およびS864の各処理では、それぞれ第7実施形態における第1特別図柄変動停止処理7(図175, S278)のS851~S855, S863、およびS864の各処理と同一の処理が実行される。

【2854】

また、図282に示した通り、本第11実施形態における第1特別図柄変動停止処理11(S293)では、S851の処理において、特図1大当たりフラグ203mcがオフに設定されていると判別した場合(S581:No)、特別図柄の抽選結果が大当たりではないことを意味するため、第1特別図柄を外れ図柄で停止表示させるための特図1外れ停止処理を実行して(S10851)、S863の処理へ移行する。この特図1外れ停止処理(S10851)の詳細については、図283を参照して後述する。

10

【2855】

一方、S581の処理において、特図1大当たりフラグ203mcがオンに設定されていると判別した場合は(S581:Yes)、次いで、特図2変動時間カウンタ203djの値が0より大きいかなかを判別する(S10852)。S10852の処理において、特図2変動時間カウンタ203djの値が0より大きいと判別した場合には(S10852:Yes)、実行中の第2特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させるためのS852~S855の処理を実行し、S10853の処理へ移行する。一方、特図2変動時間カウンタ203djの値が0であると判別した場合には(S10852:No)、第2特別図柄の変動表示が実行されていないことを意味するため、S852~S855の処理

20

【2856】

S10853の処理では、大当たりの開始を設定し(S10853)、当選時状態格納エリア203mbに格納されているデータを現在の遊技状態に応じたデータ(即ち、大当たり当選時の遊技状態を示すデータ)に更新し(S10854)、次に、特図1大当たりフラグ203mc、特図2大当たりフラグ203md、特図2小当たりフラグ203mf、確変フラグ203fa、および時短カウンタ203hの値を全てリセットする(S10855)。次いで、大当たりフラグ203iをオンに設定し(S10856)、S863の処理へ移行する。

【2857】

次に、図283を参照して、第1特別図柄変動停止処理11(図282, S293参照)の中で実行される特図1外れ停止処理(S10851)の詳細について説明をする。図283は、特図1外れ停止処理(S10851)を示したフローチャートである。

30

【2858】

特図1外れ停止処理(S10851)では、まず、特図1小当たりフラグ203meがオンであるかなかを判別し(S3001)、特図1小当たりフラグ203meがオフであると判別した場合には(S3001:No)、今回の特別図柄の抽選結果が純粋な外れである(小当たりではない)ことを意味するため、第1図柄表示装置37において変動表示中の第1特別図柄に対して外れ図柄での変動停止を設定し(S3002)、本処理を終了する。一方、S3001の処理において、特図1小当たりフラグ203meがオンであると判別した場合には(S3001:Yes)、次いで、特図2変動時間カウンタ203djの値が0より大きいかなかを判別する(S3003)。S3003の処理において、特図2変動時間カウンタ203djの値が0より大きいと判別した場合は(S3003:Yes)、第2特別図柄の変動表示の実行中であることを意味するため、変動中の第2特別図柄を外れで強制停止させるための処理を実行する。より具体的には、特図2変動停止フラグ203dfをオンに設定し(S3004)、第2特別図柄の変動停止を示す特図2変動停止コマンドを設定し(S3005)、第1図柄表示装置37において変動表示中の第2特別図柄に対して外れ図柄での変動停止を設定する(S3006)。次いで、特図2変動時間カウンタ203djの値を0にセットし(S3007)、S3008の処理へ移行する。

40

50



## 【 2 8 5 9 】

一方、S 3 0 0 3 の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j の値が 0 であると判別した場合には ( S 3 0 0 3 : N o )、第 2 特別図柄が変動表示中ではないことを意味するため、S 3 0 0 4 ~ S 3 0 0 7 の処理をスキップし、S 3 0 0 8 の処理へ移行する。

## 【 2 8 6 0 】

S 3 0 0 8 の処理では、第 1 特別図柄の小当たりの開始を設定し ( S 3 0 0 8 )、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 m e、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 m d、および特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 m f をオフに設定する ( 3 0 0 9 )。次いで、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に小当たり中であることを示すデータを設定し ( S 3 0 1 0 )、第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示中の第 1 特別図柄に対して小当たり図柄での変動停止を設定して ( S 3 0 1 1 )、本処理を終了する。

10

## 【 2 8 6 1 】

この特図 1 外れ停止処理 ( 図 2 8 3 参照 ) を実行することにより、第 1 特別図柄の小当たりとなった場合に、当該小当たりの停止表示時に第 2 特別図柄を強制的に外れで変動停止させることができる。よって、特に、通常状態において第 2 特別図柄がロング変動を行った場合等に、第 1 特別図柄の抽選において高確率で当選する小当たりとなるだけで、容易にロング変動を終了させることができる。

## 【 2 8 6 2 】

次に、図 2 8 4 を参照して、第 2 特別図柄変動開始処理 1 1 ( S 2 9 8 ) の詳細について説明する。この第 2 特別図柄変動開始処理 1 1 ( S 2 9 8 ) は、上述した第 7 実施形態における第 2 特別図柄変動開始処理 7 ( 図 1 7 7 , S 2 8 0 ) に代えて実行される処理である。

20

## 【 2 8 6 3 】

この第 2 特別図柄変動開始処理 1 1 ( S 2 9 8 ) のうち、S 9 5 1、および S 9 5 2 の各処理では、それぞれ第 7 実施形態における第 2 特別図柄変動開始処理 7 ( 図 1 7 7 , S 2 8 0 ) の S 9 5 1、および S 9 5 2 の各処理と同一の処理が実行される。

## 【 2 8 6 4 】

また、図 2 8 4 に示した通り、本第 1 1 実施形態における第 2 特別図柄変動開始処理 1 1 ( S 2 9 8 ) では、S 9 5 1 の処理において、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f がオンに設定されていない、即ち、第 1 特別図柄が大当たり図柄で停止表示されていないと判別した場合は ( S 9 5 1 : N o )、S 9 5 3 ~ S 9 5 7 , S 9 8 1 および S 9 8 2 の処理を実行し、後述する S 9 8 3 ( S 3 9 3 ) の処理へ移行する。この S 9 5 3 ~ S 9 5 7 , S 9 8 1 および S 9 8 2 の処理は、上記した第 1 特別図柄変動開始処理 1 1 ( 図 2 7 7 , S 2 9 4 ) の S 3 5 1 ~ S 3 5 5 , S 3 9 1 および S 3 9 2 までの各処理に対して、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d、第 1 特別図柄保留球数カウンタの値 ( N 1 )、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a、第 1 特別図柄大当たり判定処理 1 1 ( S 3 9 1 )、第 1 特別図柄変動パターン選択処理 1 1 ( S 3 9 2 ) を、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e、第 2 特別図柄保留球数カウンタの値 ( N 2 )、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b、第 2 特別図柄大当たり判定処理 1 1 ( S 9 8 1 )、第 2 特別図柄変動パターン選択処理 1 1 ( S 9 8 2 ) に変更した点を除いて同一であるので、その詳細な説明については省略する。更に、本第 1 1 実施形態における第 2 特別図柄変動開始処理 1 1 ( 図 2 8 4 参照 ) では、第 2 特別図柄変動パターン選択処理 1 1 ( S 9 8 2 ) が終了すると、上述した遊技状態更新処理 ( 図 2 8 1 , S 3 9 3 ) と同一の処理を実行して ( S 9 8 3 )、本処理を終了する。

30

40

## 【 2 8 6 5 】

次に、図 2 8 5 を参照して、第 2 特別図柄変動開始処理 1 1 ( 図 2 8 4 , S 2 9 8 ) の一処理である第 2 特別図柄大当たり判定処理 1 1 ( S 9 8 1 ) の詳細について説明する。この第 2 特別図柄大当たり判定処理 1 1 ( S 9 8 1 ) は、上述した第 7 実施形態における第 2 特別図柄大当たり判定処理 7 ( 図 1 7 8 , S 9 7 8 ) に代えて実行される処理であり

50

、第2特別図柄の大当たり抽選を実行するための処理である。

【2866】

この第2特別図柄大当たり判定処理11(S981)のうち、S1051, S1058 ~ S1061およびS1071の各処理では、それぞれ第7実施形態の第2特別図柄大当たり判定処理7(図178, S978)のS1051, S1058 ~ S1061およびS1071の各処理と同一の処理が実行される。

【2867】

また、図285に示した通り、本第11実施形態における第2特別図柄大当たり判定処理11(S981)では、S1071の処理において、確変フラグ203faがオンに設定されていると判別した場合は(S1071: Yes)、高確率時用の第1当たり乱数11テーブル202ma(図269(a)参照)のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して(S1081)、処理をS1083へと移行する。一方、S1071の処理において、確変フラグ203faがオンに設定されていないと判別した場合は(S1071: No)、低確率時用の第1当たり乱数11テーブル202ma(図269(a)参照)のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して(S1082)、S1083の処理へ移行する。S1083の処理では、S1081およびS1082の処理で読み出した当たり乱数値と実行エリアのデータとに基づいて大当たり抽選の抽選結果(当否判定結果)を取得する(S1083)。

【2868】

また、本第11実施形態における第2特別図柄大当たり判定処理11(図285参照)では、S1058の処理において、今回の抽選が大当たりではないと判別した場合に(S1058: No)、第2特別図柄の外れに対応する変動表示を設定するための特図2外れ変動処理11を実行し(S1084)、本処理を終了する。この特図2外れ変動処理11(S1084)の詳細について、図286を参照して説明する。

【2869】

図286に示した通り、特図2外れ変動処理11(S1084)では、まず、今回の抽選結果が小当たりであるかを判別し(S1331)、抽選結果が小当たりであると判別した場合は(S1331: Yes)、特図2小当たりフラグ203mfをオンに設定する(S1332)。次いで、第2特別図柄の抽選結果を小当たりを設定し(S1333)、第1図柄表示装置37に表示する第2特別図柄の小当たり図柄をセットして(S1334)、本処理を終了する。

【2870】

一方、S1331の処理において、今回の抽選結果が小当たりではない(即ち、外れである)と判別した場合は(S1331: No)、第1図柄表示装置37に表示する第2特別図柄の外れ図柄をセットし(S1335)、本処理を終了する。この特図2外れ変動処理11(図286参照)を実行することにより、外れの種別が純粋な外れであるか、小当たりであるかに応じて適切な停止図柄を設定することができる。

【2871】

次に、図287を参照して、第2特別図柄変動開始処理11(図284, S298)の中の一処理である第2特別図柄変動パターン選択処理11(S982)の詳細について説明をする。この第2特別図柄変動パターン選択処理11(S982)は、上述した第7実施形態(および第4実施形態)における第2特別図柄変動パターン選択処理(図129, S956)に代えて実行される処理である。

【2872】

この第2特別図柄変動パターン選択処理11(S982)のうち、S1251 ~ S1253, S1255, S1256, およびS1258 ~ S1260の各処理では、それぞれ第7実施形態(および第4実施形態)における第2特別図柄変動パターン選択処理(図129, S956)のS1251 ~ S1253, S1255, S1256, およびS1258 ~ S1260の各処理と同一の処理が実行される。

【2873】

10

20

30

40

50

また、図 2 8 7 に示した通り、本第 1 1 実施形態における第 2 特別図柄変動パターン選択処理 1 1 ( S 9 8 2 ) では、S 1 2 5 1 の処理において、特図 2 抽選結果が大当たりではないと判別した場合には ( S 1 2 5 1 : N o )、S 1 2 5 2 の処理をスキップし、S 1 2 5 3 の処理へ移行する。

#### 【 2 8 7 4 】

また、本第 1 1 実施形態における第 2 特別図柄変動パターン選択処理 1 1 ( 図 2 8 7 参照 ) では、S 1 2 5 3 の処理を実行後、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 m f ( 図 2 7 1 ) を参照して変動回数に応じた変動パターンテーブルを読み出し ( S 1 2 8 1 )、その後、S 1 2 5 5、S 1 2 5 6、S 1 2 5 8 ~ S 1 2 6 0 の処理を実行して、本処理を終了する。

10

#### 【 2 8 7 5 】

次に、図 2 8 8 を参照して、第 2 特別図柄変動停止処理 1 1 ( S 2 9 7 ) の内容について説明をする。この第 2 特別図柄変動停止処理 1 1 ( S 2 9 7 ) は、上述した第 7 実施形態における第 2 特別図柄変動停止処理 7 ( 図 1 8 0、S 2 8 3 ) に代えて実行される処理である。

#### 【 2 8 7 6 】

この第 2 特別図柄変動停止処理 1 1 ( S 2 9 7 ) のうち、S 1 5 0 5、S 1 5 5 1、S 1 5 5 3、S 1 5 5 4、および S 1 5 6 1 ~ S 1 5 6 3 の各処理では、それぞれ第 7 実施形態における第 2 特別図柄変動停止処理 7 ( 図 1 8 0、S 2 8 3 ) の S 1 5 0 5、S 1 5 5 1、S 1 5 5 3、S 1 5 5 4、および S 1 5 6 1 ~ S 1 5 6 3 の各処理と同一の処理が

20

#### 【 2 8 7 7 】

また、図 2 8 8 に示した通り、本第 1 1 実施形態における第 2 特別図柄変動停止処理 1 1 ( S 2 9 7 ) では、S 1 5 5 1 の処理において、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 m d がオフであると判別した場合は ( S 1 5 5 1 : N o )、第 2 特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止表示させるための特図 2 外れ停止処理 1 1 を実行し ( S 1 5 9 6 )、S 1 5 6 2 の処理へ移行する。この特図 2 外れ停止処理 1 1 ( S 1 5 9 6 ) の詳細については、図 2 8 9 を参照して後述する。

#### 【 2 8 7 8 】

一方、S 1 5 5 1 の処理において、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 m d がオンであると判別した場合は ( S 1 5 5 1 : Y e s )、次いで、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値が 0 より大きいかなかを判別する ( S 1 5 9 1 )。S 1 5 9 1 の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 1 5 9 1 : Y e s )、特図 1 変動停止フラグをオンに設定し ( S 1 5 9 2 )、変動表示中の第 1 特別図柄を外れ図柄で強制停止させるための S 1 5 5 3、S 1 5 5 4 および S 1 5 0 5 の各処理を実行して、S 1 5 9 3 の処理へ移行する。

30

#### 【 2 8 7 9 】

これに対し、S 1 5 9 1 の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値が 0 であると判別した場合は ( S 1 5 9 1 : N o )、第 1 特別図柄が変動表示中ではないことを意味し、第 1 特別図柄を強制的に停止させる必要がないため、S 1 5 9 2、S 1 5 5 3、S 1 5 5 4 および S 1 5 0 5 の処理をスキップして、S 1 5 9 3 の処理へ移行する。

40

#### 【 2 8 8 0 】

S 1 5 9 3 の処理では、大当たりの開始を設定し ( S 1 5 9 3 )、当選時状態格納エリア 2 0 3 m b のデータを現在の遊技状態に応じたデータ ( 大当たり当選時の遊技状態を示すデータ ) に更新する ( S 1 5 9 4 )。次に、特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 m c、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 m e、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 m d、確変フラグ 2 0 3 f a および時短カウンタ 2 0 3 h の値を全てリセットし ( S 1 5 9 5 )、S 1 5 6 1 の処理へ移行する。

#### 【 2 8 8 1 】

次に、図 2 8 9 を参照して、特図 2 外れ停止処理 1 1 ( S 1 5 9 6 ) の内容について説

50

明をする。この特図 2 外れ停止処理 1 1 ( S 1 5 9 6 ) は、上述した第 7 実施形態における特図 2 外れ停止処理 7 ( 図 1 8 1 , S 1 5 8 4 ) に代えて実行される処理であり、第 2 特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止させるための処理である。

【 2 8 8 2 】

この特図 2 外れ停止処理 1 1 ( S 1 5 9 6 ) のうち、S 1 6 6 0 の処理は、第 7 実施形態における特図 2 外れ停止処理 7 ( 図 1 8 1 , S 1 5 8 4 ) の S 1 6 6 0 の処理と同一の処理が実行される。

【 2 8 8 3 】

また、図 2 8 9 に示した通り、本第 1 1 実施形態における特図 2 外れ停止処理 1 1 ( S 1 5 9 6 ) では、まず特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 m f がオンに設定されているかを判別し ( S 1 1 6 0 1 ) 、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 m がオンに設定されていると判別した場合は ( S 1 1 6 0 1 : Y e s ) 、次いで、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値が 0 よりも大きい、即ち、第 1 特別図柄が変動表示中であることを判別する ( S 1 1 6 0 2 ) 。S 1 1 6 0 2 の処理において、第 1 特別図柄の変動表示中である ( 特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i の値が 0 よりも大きい ) と判別した場合には ( S 1 1 6 0 2 : Y e s ) 、変動中の第 1 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理を実行する。具体的には、特図 1 変動停止フラグをオンに設定し ( S 1 1 6 0 3 ) 、特図 1 変動停止フラグがオンに設定されたことを示すための特図 1 変動停止コマンドを設定する ( S 1 1 6 0 4 ) 。次に、第 1 図柄表示装置 3 7 の第 1 特別図柄を外れ図柄で停止表示し ( S 1 1 6 0 5 ) 、特図 1 変動時間カウンタの値を 0 にセットして ( S 1 1 6 0 6 ) 、S 1 1 6 0 7 の処理へ移行する。

【 2 8 8 4 】

一方、S 1 1 6 0 2 の処理において、特図 1 変動時間カウンタの値が 0 であると判別した場合には ( S 1 1 6 0 2 : N o ) 、第 1 特別図柄が変動中ではないため、第 1 特別図柄の変動表示を強制停止させるための S 1 1 6 0 3 ~ S 1 1 6 0 6 の処理をスキップし、S 1 1 6 0 7 の処理へ移行する。

【 2 8 8 5 】

S 1 1 6 0 7 の処理では、特図 2 小当たりの開始を設定し ( S 1 1 6 0 7 ) 、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 m c 、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 m e および特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 m f をオフに設定する ( S 1 1 6 0 8 ) 。次いで、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に小当たり中であることを示すデータを設定し ( S 1 1 6 0 9 ) 、第 1 図柄表示装置 3 7 の第 2 特別図柄を小当たり図柄で停止表示して ( S 1 1 6 1 0 ) 、本処理を終了する。

【 2 8 8 6 】

次に、図 2 9 0 を参照して、立ち上げ処理 1 1 の内容について説明をする。この立ち上げ処理 1 1 は、上述した第 7 実施形態 ( および第 1 実施形態 ) における立ち上げ処理 ( 図 5 4 ) に代えて実行される処理であり、パチンコ機 1 0 に対して電源が投入されたことに基づいて各種の初期設定を行うために実行される処理である。

【 2 8 8 7 】

この立ち上げ処理 1 1 のうち、S 1 7 0 1 ~ S 1 7 1 4 の各処理では、それぞれ第 7 実施形態 ( および第 1 実施形態 ) における立ち上げ処理 ( 図 5 4 ) の S 1 7 0 1 ~ S 1 7 1 4 の各処理と同一の処理が実行される。

【 2 8 8 8 】

また、図 2 9 0 に示した通り、本第 1 1 実施形態における立ち上げ処理 1 1 では、S 1 7 0 3 の処理を実行後、設定キー 1 1 0 b がオン位置に配置されているか否かを判別する ( S 1 7 2 1 ) 。S 1 7 2 1 の処理において、設定キー 1 1 0 b がオン位置に配置されていると判別した場合は ( S 1 7 2 1 : Y e s ) 、設定変更状態、若しくは設定確認状態に設定されていることを意味するため、これらの状態に対応する制御を行うための設定値制御処理を実行し ( S 1 7 2 2 ) 、S 1 7 1 0 の処理へ移行する。この設定値制御処理 ( S 1 7 2 2 ) の詳細については、図 2 9 1 を参照して後述する。

【 2 8 8 9 】

一方、S 1 7 2 1 の処理において、設定キーがオン位置ではないと判別した場合は ( S

10

20

30

40

50

1 7 2 1 : N o )、S 1 7 0 4 の処理へ移行する。

【 2 8 9 0 】

また、本第 1 1 実施形態における立ち上げ処理 1 1 ( 図 2 9 0 参照 ) では、S 1 7 1 0 の処理を実行後、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し ( S 1 7 2 3 )、S 1 7 1 1 の処理へ移行する。

【 2 8 9 1 】

次に、図 2 9 1 を参照して、立ち上げ処理 1 1 ( 図 2 9 0 ) の中の一処理である設定値制御処理 ( S 1 7 2 2 ) の内容について説明をする。

【 2 8 9 2 】

図 2 9 1 に示した通り、設定値制御処理 ( S 1 7 2 2 ) では、まず、R A M 消去スイッチ 1 2 2 ( 図 2 6 5 参照 ) がオンされているか否かを判別し ( S 3 1 0 1 )、オンされていれば ( S 3 1 0 1 : Y e s )、サブ側の制御装置 ( 周辺制御装置 ) となる払出制御装置 1 1 1 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する ( S 3 1 0 2 )。払出制御装置 1 1 1 は、この払出初期化コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 のスタックエリア以外のエリア ( 作業領域 ) をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 1 1 0 は、払出初期化コマンドの送信後は、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 3 1 0 3、S 3 1 0 4 ) を実行する。R A M の初期化処理 ( S 3 1 0 3、S 3 1 0 4 ) では、R A M 2 0 3 の使用領域を 0 クリアし ( S 3 1 0 3 )、その後、R A M 2 0 3 の初期値を設定する ( S 3 1 0 4 )。R A M 2 0 3 の初期化処理の実行後は、設定変更状態を示す状態コマンドを設定し ( S 3 1 0 5 )、処理を S 3 1 0 6 へと移行する。

【 2 8 9 3 】

S 3 1 0 6 の処理では、設定スイッチ 1 1 0 c がオンされたか ( 押下されたか ) 否かを判別する ( S 3 1 0 6 )。S 3 1 0 6 の処理において、設定スイッチ 1 1 0 c がオンされた ( 押下された ) と判別した場合は ( S 3 1 0 6 : Y e s )、設定値格納エリア 2 0 3 m a のデータを 1 加算することにより更新し ( S 3 1 0 7 )、S 3 1 0 8 の処理へ移行する。一方、S 3 1 0 6 の処理において、設定スイッチがオフであると判別した場合は ( S 3 1 0 6 : N o )、S 3 1 0 7 の処理をスキップし、S 3 1 0 8 の処理へ移行する。

【 2 8 9 4 】

S 3 1 0 8 の処理では、設定キー 1 1 0 b がオフ位置に配置されているか否かを判別し ( S 3 1 0 8 )。設定キー 1 1 0 b がオフ位置に配置されていると判別した場合は ( S 3 1 0 8 : Y e s )、そのまま本処理を終了する。即ち、設定変更状態を終了して、立ち上げ処理 1 1 ( 図 2 9 2 参照 ) へと戻る。これにより、通常の遊技が可能な遊技可能状態に移行させることができる。

【 2 8 9 5 】

一方、S 3 1 0 8 の処理において、設定キー 1 1 0 b がオフ位置に配置されていないと判別した場合は ( S 3 1 0 8 : N o )、S 3 1 0 6 の処理へと戻る。つまり、S 3 1 0 8 の処理において設定キー 1 1 0 b がオフ位置に配置されたと判別されるまで、S 3 1 0 6 ~ S 3 1 0 8 の各処理が繰り返される。

【 2 8 9 6 】

また、S 3 1 0 1 の処理において、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていないと判別した場合は ( S 3 1 0 1 : N o )、まず、払出制御装置 1 1 1 へ払出復帰コマンドを送信し ( S 3 1 0 9 )、次いで、設定値格納エリア 2 0 3 m a のデータを読み出す ( S 3 1 1 0 )。S 3 1 1 0 の処理が終了すると、次に、読み出したデータに対応する設定値を設定値表示装置 1 1 0 a に表示させ ( S 3 1 1 1 )、設定確認状態を示す状態コマンドを設定して ( S 3 1 1 2 )、設定キー 1 1 0 b がオフ位置に配置されているか否かを判別する ( S 3 1 1 3 )。S 3 1 1 3 の処理において、設定キー 1 1 0 b がオフ位置に配置されていると判別した場合は ( S 3 1 1 3 : Y e s )、そのまま本処理を終了する。つまり、遊技可能状態に移行させる。一方、S 3 1 1 3 の処理において、設定キー 1 1 0 b がオフ位置に配置されていないと判別した場合は ( S 3 1 1 3 : N o )、S 3 1 1 3 の処理を繰り返し実行する。つまり、設定キー 1 1 0 b がオフ位置に配置されるまで、設定確認状態を

10

20

30

40

50

継続させる。

【2897】

この設定値制御処理（図291参照）を実行することにより、設定変更状態において設定スイッチ110cに対する操作に応じて設定値を可変させることができる。また、設定確認状態において、設定スイッチ110bがオフ位置に配置されるまで、設定値表示装置110aに対して設定値を表示させ続けることができる。

【2898】

次に、図292を参照して、本第11実施形態における大当たり制御処理11（S1831）の詳細について説明をする。この大当たり制御処理11（S1831）は、上述した第7実施形態（および第1実施形態）における大当たり制御処理（図56，S1804）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技中の各種制御を行うための処理である。

10

【2899】

この大当たり制御処理11（S1831）のうち、S1901～S1912およびS1916～S1918の各処理では、それぞれ第7実施形態（および第1実施形態）における大当たり制御処理（図56，S1804）のS1901～S1912およびS1916～S1918の各処理と同一の処理が実行される。

【2900】

また、図292に示した通り、本第11実施形態における大当たり制御処理11（S1831）では、S1912の処理において、現在が大当たり終了のタイミングであると判別した場合に（S1912：Yes）、当選時状態格納エリア203mbのデータを読み出して（S1991）、読み出したデータに対応する遊技状態（大当たり当選時の遊技状態）と、今回の大当たり種別と、に応じて時短カウンタ203h、確変フラグ203faをそれぞれ更新し（S1992）、S1916の処理に移行する。この大当たり制御処理11（図292参照）を実行することにより、大当たり終了後の遊技状態を、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり種別とに応じて適切に設定することができる。

20

【2901】

<第11実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図293から図296を参照して、第11実施形態における音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図293を参照して、本第11実施形態におけるコマンド判定処理11（S4131）の内容について説明をする。このコマンド判定処理11（S4131）は、上述した第7実施形態におけるコマンド判定処理7（図183，S4192）に代えて実行する処理であり、主制御装置110から受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。

30

【2902】

このコマンド判定処理11（S4131）のうち、S4241の処理を除く各処理では、それぞれ第7実施形態におけるコマンド判定処理7（図183，S4192）のうち、S4232の処理を除く各処理と同一の処理が実行される。

【2903】

また、図293に示した通り、本第11実施形態におけるコマンド判定処理11（S4131）では、S4231の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に（S4231：Yes）、当該状態コマンドによって通知された遊技状態に応じた制御を行うための状態コマンド受信処理11を実行して（S4241）、本処理を終了する。この状態コマンド処理11（S4141）の詳細について、図294を参照して説明する。この状態コマンド受信処理11（S4241）は、上述した第7実施形態（および第1実施形態）における状態コマンド受信処理（図64，S4213（S4232））に代えて実行される処理である。

40

【2904】

この状態コマンド受信処理11（S4141）のうち、S4509の処理では、第7実施形態（および第1実施形態）における状態コマンド受信処理（図64，S4213（S4232））のS4509の処理と同一の処理が実行される。

50

## 【2905】

また、図294に示した通り、本第11実施形態における状態コマンド受信処理11(S4241)では、まず、受信したコマンドが設定変更状態を示すコマンドであるか否かを判別し(S4511)、設定変更状態を示すコマンドであると判別した場合は(S4511:Yes)、設定変更画面に対応する表示用コマンドを設定して(S4512)、S4509の処理へ移行する。

## 【2906】

一方、S4511の処理において、受信したコマンドが設定変更状態を示すコマンドではないと判別した場合は(S4511:No)、次いで、受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドであるか否かを判別する(S4513)。受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドであると判別した場合は(S4513:Yes)、設定確認画面に対応する表示用コマンドを設定して(S4514)、S4509の処理へ移行する。

10

## 【2907】

一方、S4513の処理において、受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドではないと判別した場合は(S4513:No)、次いで、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する(S4515)。遊技状態に変更がないと判別した場合は(S4515:No)、S4509の処理へ移行する。これに対し、S4515の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合は(S4515:Yes)、変更後の遊技状態に対応する表示用コマンドを設定し(S4516)、S4509の処理へ移行する。

## 【2908】

20

次に、図295を参照して、本第11実施形態における変動表示設定処理11(S4132)の詳細について説明をする。この変動表示設定処理11(S4132)は、上述した第7実施形態における変動表示設定処理7(図187, S4153)に代えて実行される処理である。

## 【2909】

この変動表示設定処理11(S4132)のうち、S5261を除く各処理では、それぞれ第7実施形態における変動表示設定処理7(図187, S4153)のS5232を除く各処理と同一の処理が実行される。

## 【2910】

また、図295に示した通り、本第11実施形態における変動表示設定処理11(S4132)では、S5202の処理を実行後、今回受信した変動パターンコマンドによって通知された変動パターンに応じた変動表示態様を設定するための演出態様設定処理11を実行し(S5261)、S5233の処理へ移行する。この演出態様設定処理11(S5261)の詳細について、図296を参照して説明する。この演出態様設定処理11(S5261)は、上述した第7実施形態における演出態様設定処理(図188, S5232)に代えて実行する処理である。

30

## 【2911】

この演出態様設定処理11(S5261)のうち、S8201, S8207、およびS8208の各処理では、それぞれ第7実施形態における演出態様設定処理(図188, S5232)のS8201, S8207、およびS8208の各処理と同一の処理が実行される。

40

## 【2912】

また、図296に示した通り、本第11実施形態における演出態様設定処理11(S5261)では、S8201の処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合に(S8201:No)、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定し(S8281)、S8208の処理へ移行する。

## 【2913】

一方、S8201の処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は(S8201:Yes)、次いで、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動であるか否かを判別する(S8282)。S8282の処理において、今回の変動パターンが外れ特

50

殊リーチ変動ではないと判別した場合は ( S 8 2 8 2 : N o ) 、処理を S 8 2 0 7 へと移行する。一方、S 8 2 8 2 の処理において、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動であると判別した場合は ( S 8 2 8 2 : Y e s ) 、設定変更後 ( R A M クリア操作を伴う電源投入後 ) 、大当たりとならずに変動回数が 5 0 の倍数になったことを意味し、設定示唆演出の実行タイミングであるため、設定示唆演出選択テーブル 2 2 2 m a ( 図 2 7 5 参照 ) を読み出して ( S 8 2 8 3 ) 、設定示唆演出選択テーブル 2 2 2 m a ( 図 2 7 5 参照 ) の演出カウンタの値に対応する設定示唆演出を伴う演出態様を決定し ( S 8 2 8 4 ) 、S 8 2 0 8 の処理へ移行する。

#### 【 2 9 1 4 】

この演出態様設定処理 1 1 ( 図 2 9 6 参照 ) を実行することにより、設定変更後の変動回数が 5 0 の倍数となる毎に、内容から設定を推測することが可能な ( 設定値毎に各演出態様の選択率が異なる ) 設定示唆演出を実行することができるよって、電源投入後の変動回数が 5 0 の倍数となるまで遊技を継続しようと遊技者に思わせることができるので、電源投入後大当たり当選するまでの間におけるパチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

10

#### 【 2 9 1 5 】

以上説明した通り、本第 1 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、ホールの店員等が営業時間外等において所定の操作 ( 設定変更操作 ) を行うことにより、パチンコ機 1 0 の大当たり確率を任意 ( 例えば、6 種類の大当たり確率のうちいずれかの確率 ) に設定することができるように構成した。大当たり確率が高い設定 ( 高設定 ) ほど、通常状態 ( 特別図柄の低確率状態 ) においても潜確状態 ( 特別図柄の高確率状態 ) においても大当たり当選し易くなるため、通常状態が長い期間継続し難くなる ( ハマリが発生し難くなる ) 反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなってしまふ ( 潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる ) 。一方、大当たり確率が低い設定 ( 低設定 ) ほど、通常状態が長い期間継続し易くなる ( ハマリが発生し易くなる ) 反面、最も有利な潜確状態が比較的長く継続し易くなるため、1 の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率 ( 確率 ) に応じて、遊技性 ( 不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性 ) を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

20

30

#### 【 2 9 1 6 】

また、本第 1 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、設定変更操作を行うことにより、必ず通常状態に設定される ( R A M クリア操作により R A M 2 0 3 の設定が初期化される ) ように構成した上で、設定変更後 ( R A M クリア操作後 ) に移行する通常状態でのみ、特定条件の成立に基づいて、特定の種別の変動パターン ( 変動時間 ) が選択されるように構成した。即ち、設定変更後 ( R A M クリア操作後 ) の特別図柄の抽選回数が 5 0 の倍数となる毎に、変動時間が 2 5 秒間の外れ特殊リーチ変動が選択されるように構成した。このように構成することで、電源投入後、特定条件が成立した ( 特別図柄の抽選回数が 5 0 の倍数になった ) 場合に実行される変動パターンの変動種別によって、設定変更操作が実行されたか否かを確認することができるので、電源投入後、特定条件が成立するまでの間におけるパチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。更に、本第 1 1 実施形態では、外れ特殊リーチ変動の実行中における演出態様 ( 変動パターン演出 ) として、リーチが発生する際の第 3 図柄の種別 ( 第 3 図柄に付された数字 ) によって、設定されている設定値を示唆可能に構成した。このように構成することで、高設定で実行され易い演出態様のリーチ演出が実行された場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。また、設定示唆演出において高設定を示唆する内容の演出態様が実行されなかった場合に、もう一度設定示唆演出を確認しようと思わせることができる。即ち、特別図柄の抽選を 5 0 回実行させようと思わせることができるので、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

40

#### 【 2 9 1 7 】

50



なお、本第 1 1 実施形態では、設定キー 1 1 0 b と設定スイッチ 1 1 0 c とを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ 1 1 0 c を削除して、設定キー 1 1 0 b の回動量に応じて設定を変更することができるように構成してもよい。より具体的には、設定キー 1 1 0 b を 6 0 度回動させる毎に、設定が 1 2 ・ ・ ・ 6 の順に切り替わるように構成してもよい。そして、設定変更動作の終了時には、設定キー 1 1 0 b のキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機 1 0 の原価率を低減させることができる。

#### 【 2 9 1 8 】

本第 1 1 実施形態では、特別図柄の低確率状態における大当たり確率と、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり確率との比率を全設定共通として構成していたが、これに限られるものではなく、低確率状態と高確率状態との大当たり確率の比率を設定毎に異ならせてもよい。より具体的には、例えば、低確率状態の大当たり確率は上述した第 1 1 実施形態と同様に設定値に応じて異ならせる一方で、高確率状態の大当たり確率については設定値によらず一定（例えば、 $1 / 90$ ）としてもよい。このように構成することで、高確率状態におけるハマリ易さを設定によらず共通とすることができるので、有利な潜確状態における有利度合いを設定によらず共通とすることができる。よって、高設定の優位性をより高めることができるので、設定が高い方があらゆる面で有利になるという分かり易い遊技性を提供することができる。また、例えば、奇数設定（設定 1 , 3 , 5 ）と偶数設定（設定 2 , 4 , 6 ）とで高確率状態の大当たり確率を異ならせてもよい。具体的には、例えば、奇数設定では高確率状態における大当たり確率が低くなる（例えば、 $1 / 100$ ）一方、偶数設定では高確率状態における大当たり確率が高くなる（例えば、 $1 / 70$ ）ように構成してもよい。このように構成することで、奇数設定と偶数設定とで有利な潜確状態における有利度合いを異ならせることができるので、設定に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。更に、この場合において、特別図柄の低確率状態における大当たり確率として、偶数設定の方が奇数設定よりも高い大当たり確率になるように構成した上で、奇数設定内、および偶数設定内では設定が高くなる方が大当たり確率が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、設定値が奇数であるか、偶数であるかに応じて遊技性を大きく異ならせることができる。即ち、偶数設定では不利な通常状態が長く続き難いが、潜確状態が長く続き難いため、比較的出玉推移が穏やかになり易い遊技性を実現できる一方で、奇数設定では、不利な通常状態が長く続き易いが、潜確状態が長く続き易いため、ハマリが厳しいが一度潜確状態に移行させてしまえばより多くの賞球の獲得を期待できるという、出玉推移が激しく上下し易くなる、いわば荒波のような遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、ホールの営業方針に応じて適切な設定を選択させることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。更に、例えば、最高設定である設定 6 のみ他の設定に対して遊技性が大幅に変わるように構成してもよい。具体的には、例えば、設定 1 から設定 5 については、上述した第 1 1 実施形態における大当たり確率を採用する一方で、設定 6 のみ、極端に高い大当たり確率（例えば、設定 5 の 2 倍以上の確率）に設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態における大当たり確率を  $1 / 100$ 、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を  $1 / 30$  に設定してもよい。このように構成することで、大当たりの当選率から、比較的短時間の遊技で設定 6 であるか否かを遊技者が容易に判別することが可能となる。よって、設定 6 であると確信した遊技者に対し、長時間遊技を行わせることができるので、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。また、設定 6 であるか否かを判別し易くすることにより、設定 6 が設定された場合に、最高設定である（即ち、遊技者にとって最も有利な）設定 6 を使用してくれるホールであると遊技者に認知させることができる。よって、ホールの評判を向上させることができる。

#### 【 2 9 1 9 】

本第11実施形態では、確変大当たりの一部（大当たりD11，E11，I11になった場合）で、大当たり終了後に時短回数が100回の確変状態が設定されるように構成し、当該確変状態において100回の時短回数を経過させた（100回の特別図柄の抽選において連続で外れになった）場合に最も有利な潜確状態へと移行するように構成していた。つまり、特定の遊技状態（確変状態）において、特定回数（100回）の特別図柄の抽選に渡って連続して外れ（大当たりとは異なる抽選結果）になることで有利な状態に移行するように構成することで、特別図柄の高確率状態における大当たり確率が低い程（即ち、設定が低い程）有利になる遊技性を実現する構成としていたが、大当たり確率が低い程有利になる遊技性を実現するための構成は、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の確変状態が特定回数（例えば、100回）の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて終了される仕様とし、潜確状態を最も不利な状態（右打ちしても第1特別図柄の抽選も第2特別図柄の抽選も実行され難い状態）として、潜確状態において特定回数の特別図柄の抽選で連続して外れとなった場合に比較的有利な通常状態へと移行するように構成してもよい。即ち、潜確状態では、大当たりに当選してもラウンド数が少なく、且つ、大当たり終了後に再度潜確状態が設定される大当たり種別が大半となる一方で、通常状態で大当たりに当選すると、大当たり終了後に有利な確変状態に設定される大当たり種別が大半となるように構成してもよい。そして、確変状態では、持ち球をほとんど減らさずに大当たりに当選し易くなる上に、大当たり終了後も再度確変状態が設定され易くなるように構成し、有利な確変状態へと移行することを一つの目標に遊技を行わせる仕様を採用してもよい。この仕様においても、潜確状態において大当たり確率が低いほど、比較的有利な通常状態へと移行し易くなり、結果的に最も有利な確変状態へと移行し易くなるため、大当たり確率が低い（即ち、設定が低い）程有利度合いが向上するという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、この場合、大当たり確率が低いと、有利度合いの高い通常状態において大当たりになり難くなる上に、有利な確変状態において大当たりにならずに確変回数（特定回数）が終了する可能性も高くなるため、大当たり確率が高い高設定では、潜確状態と不利な大当たりとが繰り返され易くなるが、通常状態に移行させることができれば、比較的少ない抽選回数で大当たりに当選させることができる上に、確変状態において大当たりと確変状態とがより多くの回数繰り返され易くなる遊技性を実現することができる。このように、低設定と高設定とで遊技性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【2920】

本第11実施形態では、設定変更後（RAMクリア操作後）に設定される通常状態においてのみ、外れ特殊リーチ変動が実行され得るように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定変更後（RAMクリア操作後）以外の条件で設定された通常状態においても、特別図柄の抽選回数が特定回数（50回）の倍数となる毎に、比較的低い確率（例えば、1/10の確率）で外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成することで、設定変更後以外の通常状態においても設定示唆演出が実行され得るように構成してもよい。このように構成することで、設定変更後以外の条件で設定された通常状態においても、特定回数（50回）の倍数の抽選回数となるまで遊技を継続しようと思わせることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。また、外れ特殊リーチ変動の選択確率を異ならせるのに代えて、例えば、外れ特殊リーチ変動が選択される周期を設定変更後（RAMクリア操作後）の通常状態よりも長くする（例えば、特別図柄の抽選回数が100の倍数となる毎）ように構成してもよい。また、通常状態であれば、設定変更後であるか否かによらず、共通の変動パターンシナリオを参照して変動パターンを決定してもよい。つまり、設定変更後以外の通常状態でも、抽選回数が50の倍数となる毎に外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成し、抽選回数が50の倍数となる毎に設定示唆演出が実行され得るように構成してもよい。このように構成することで、不利な通常状態における稼働率をより向上させることができる。

#### 【2921】

本第 1 1 実施形態では、電源投入時に R A M クリア操作が行われた場合に、設定変更状態に移行しているか否かによらず、通常状態が継続している間、R A M クリア時テーブル 2 0 2 m e 4 を参照して変動パターンを決定するように構成していた。つまり、設定変更状態に移行していなくても、R A M クリア操作が行われていれば、特別図柄の抽選回数が 5 0 の倍数になる毎に外れ特殊リーチ変動が実行されて設定示唆演出が実行されるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、電源投入時に設定変更状態に移行していた場合にのみ、その後の通常状態において特別図柄の抽選回数が 5 0 の倍数になる毎に設定示唆演出が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、ホールの店員等が実際に設定変更操作を行っている場合にのみ、外れ特殊リーチ変動が実行されて設定示唆演出が実行されるので、設定変更の有無をより容易に遊技者に見分けさせることができる。

10

#### 【 2 9 2 2 】

本第 1 1 実施形態では、外れ特殊リーチ変動が実行された場合に、変動パターン演出として、リーチが発生した際の第 3 図柄に付された数字によって設定値を示唆するように構成していたが、必ずしも設定値を演出によって示唆する必要はない。例えば、外れ特殊リーチ変動であるか否かのみを示唆可能な演出態様の変動パターン演出を実行する構成としてもよい。つまり、外れ特殊リーチ変動が決定されたとしても、演出態様から設定値が示唆されないように構成してもよい。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側において設定値を把握する必要がなく、単に外れ特殊リーチ変動の変動種別が通知された場合に専用（若しくは外れ特殊リーチ変動の場合にのみ出現しやすい態様）の演出を実行すればよいので、音声ランプ制御装置 1 1 3 側の処理負荷を軽減することができる。また、設定が示唆されることで遊技者に低設定であると思われるしまい、パチンコ機 1 0 の稼働率が低減してしまうことを抑制することができる。

20

#### 【 2 9 2 3 】

本第 1 1 実施形態では、外れ特殊リーチ変動の変動パターンが通知された場合に、設定示唆演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。単に、音声ランプ制御装置 1 1 3 側において、変動パターン演出の演出態様を決定する際に、所定の割合（例えば、1 % の割合）で設定示唆演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、外れ特殊リーチ変動を設ける必要がなくなり、通常状態では共通の変動パターンテーブルを用いることができるので、変動パターンテーブルの個数を削減することができる。よって、R O M 2 0 2 の容量を削減することができる。

30

#### 【 2 9 2 4 】

本第 1 1 実施形態では、設定変更状態において設定された設定値によらず、設定変更後（R A M クリア操作後）の通常状態において、特別図柄の抽選が 5 0 回行われる毎に設定示唆演出を実行する（外れ特殊リーチ変動が選択される）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、外れ特殊リーチ変動が選択された場合に設定示唆演出を実行する割合を異ならせてもよい。即ち、外れ特殊リーチ変動が通知された場合に音声ランプ制御装置 1 1 3 側で設定示唆演出を実行する割合を、設定値に応じて異ならせてもよい。若しくは、設定値毎に R A M クリア操作後の通常状態において参照される変動パターン選択テーブルを異ならせることで、設定値に応じて変動回数が 5 0 の倍数となった場合に外れ特殊リーチ変動が選択される割合自体を異ならせてもよい。より具体的には、例えば、5 0 の倍数において、設定が高いほど外れ特殊リーチ変動以外の変動パターンが選択され易くなる（設定示唆演出が実行され難くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選回数が 5 0 の倍数になったにもかかわらず外れ特殊リーチ変動が実行されなかった（設定示唆演出が実行されなかった）場合に、高設定に対する期待感を向上させることができる。また、例えば、設定値毎に R A M クリア操作後の通常状態において参照される変動パターン選択テーブルを異ならせることで、設定値に応じて外れ特殊リーチ変動が実行される（設定示唆演出が実行される）周期を異ならせてもよい。このように構成することで、何変動おきに外れ特殊リーチ変動が実行されるかに注目して遊技を行わせることができるので、大当たりが 0 回の状態から積極的に遊技を開始させる

40

50

ことができる。よって、パチンコ機 10 の稼働率を向上させることができる。

【2925】

本第 11 実施形態では、RAM クリア操作を伴ってパチンコ機 10 に対して電源が投入された場合に、設定値格納エリア 203ma のデータも初期値にクリアされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定値格納エリア 203ma のデータは RAM クリア操作が行われたとしてもクリアされないように構成してもよい。言い換えれば、設定値格納エリア 203ma のデータは、設定キー 110b がオン位置に配置されている間のみ更新され得るように構成してもよい。このように構成することで、設定は変更したくないが、RAM クリア操作を行いたいとホール側が希望した場合に、当該希望を叶えることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。

10

【2926】

本第 11 実施形態では、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たり遊技中に入賞可能となる右可変入賞装置 1650 と、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりの各ラウンドで入賞可能となる可変入賞装置 650 とを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第 2 特別図柄の抽選で小当たりになった場合も、大当たりとなった場合も、可変入賞装置 650 が入球可能となるように構成してもよい。このように構成することで、右可変入賞装置 1650 を削除することができるので、パチンコ機 10 の部品点数を削減できると共に、遊技領域の自由度を向上させることができる。

20

【2927】

本第 11 実施形態では、設定値を設定示唆演出によってのみ示唆するように構成していた。即ち、設定変更後の通常状態において特別図柄の抽選回数が 50 の倍数となって外れ特殊リーチ変動の変動パターンが設定された場合に、当該外れ特殊リーチ変動における変動パターン演出として設定示唆演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりのオープニング演出やエンディング演出において、設定を示唆するように構成してもよい。この場合、オープニング演出やエンディング演出において第 3 図柄表示装置 81 に出現するキャラクタの種別（選択割合）を、設定値毎に異ならせておけばよい。また、例えば、有利な遊技状態（連荘モード A や連荘モード B）へと移行した後で、有利な遊技状態が終了されて不利な通常モードへと移行する場合に表示される、有利な遊技状態における遊技結果を示す表示態様（所謂、リザルト表示）の表示態様の種別を異ならせてもよい。具体的には、例えば、遊技結果に応じて表示される称号として、遊技結果のみに応じて決定される種別の称号と、設定値も加味して決定される種別の称号とを設ける構成としてもよい。このように構成することで、有利な遊技状態の終了時においてリザルト表示に注目させることができる。

30

【2928】

本第 13 実施形態では、設定変更状態や設定確認状態において、設定値を設定値表示装置 110a に対して表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第 3 図柄表示装置 81 においても設定値を示す数値を表示させるように構成してもよい。

【2929】

本第 13 実施形態では、設定が高くなる程遊技者にとって有利になり易くなる（所謂、機会割が高くなる）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一部の設定と、他の一部の設定とでトータルの有利度合いが同等となるように構成してもよい。より具体的には、例えば、大当たり確率を調節することにより、設定 1 と、設定 6 との有利度合いをそれぞれ同等にしてもよい。つまり、設定 1 では、一旦潜確状態へと移行した場合に、当該潜確状態において獲得できる賞球数の期待値を、他の設定に比較して大幅に多くする（例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を 1 / 200 にする）ことにより、特別図柄の低確率状態において大当たり確率が低いことを加味しても、設定 6 以外の設定値（設定 2 ~ 5）よりも有利になるように構成してもよい。また、これに加えて、設定 2 と設定 5 とがそれぞれ同等の有利度合いとなり、設定 3 と設定 4 とがそれぞ

40

50

れ同等の有利度合いとなるように構成してもよい。つまり、設定１および設定６が最も有利度合いが高い設定となるように構成し、設定３および設定４が最も有利度合いが低い設定となるように構成してもよい。つまり、設定１から設定３では、大当たり確率が低い方が有利となる遊技性（潜確状態における小当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性）となり、設定４から設定６では、大当たり確率が高い方が有利となる遊技性（大当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性）となるように構成してもよい。このように構成することで、設定毎の遊技性の違いをより顕著にすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【２９３０】

更に、この場合において、潜確状態における小当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性の設定（設定１～３）が設定されているのか、大当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性の設定（設定４～６）が設定されているのかを、遊技者に対して報知することが可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、パチンコ機１０における遊技が所定期間（例えば、３０秒）以上行われていない場合に表示されるデモ表示において、どちらの遊技性であるのかを報知する（例えば、設定１～３であれば「一撃タイプ」という文字を表示させ、設定４～６であれば「コツコツタイプ」という文字を表示させる）ように構成してもよい。これにより、遊技者に対して好みの遊技性の設定で遊技を開始させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、デモ表示画面に代えて、又は加えて、パチンコ機１０の音量を変更するための音量変更操作を行った場合に表示される音量表示や、ＬＥＤ等の各種発光部材の光量を変更するための光量変更操作を行った場合に表示される光量表示等の表示態様でも、遊技性（一撃タイプであるかコツコツタイプであるか）を報知可能に構成してもよい。このように構成することで、音量変更操作若しくは光量変更操作を行うことで遊技者の任意のタイミングで遊技性も確認することができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。更に、大当たりのエンディング画面や潜確状態終了後のリザルト画面における表示態様についても、遊技性に応じて異ならせてもよい。具体的には、例えば、一撃タイプの遊技性（設定１～３）が設定されている場合は、有利状態において獲得した賞球数の総計をより目立つ態様で表示させる一方で、コツコツタイプの遊技性（設定４～６）が設定されている場合は、有利状態において当選した大当たりの総回数をより目立つ態様で表示させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技性毎に、遊技者がより注目しがちな項目を視認し易く構成できるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、この場合において、設定値表示装置１１０ａには、設定１，２，３に代えて、設定Ａ，Ｂ，Ｃと表示されるように構成してもよい。つまり、遊技性に応じて、設定値の表記を異ならせてもよい。このように構成することで、ホールの店員等が設定値を変更若しくは確認する際に、有利度合いが数字の順になっていない（設定３，４，２，５，１，６の順に有利度合いが高くなる）ことにより混乱してしまうことを抑制することができる。

#### 【２９３１】

本第１１実施形態では、設定変更後、最初に大当たりに当選するまではＲＡＭクリア時テーブル２０２ｍｅ４（図２７１（ｂ）参照）が参照されて変動パターンテーブルが決定される（５０回の特別図柄の抽選が実行される毎に外れ特殊リーチ変動が実行される）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、小当たりに当選することで、通常用１１テーブル２０２ｍｅ１が参照される状態に切り替わるように変動パターンシナリオを設定してもよい。この場合において、ＲＡＭクリア時テーブル２０２ｍｅ４においては、大当たり以外の抽選結果となった場合に必ず外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成してもよい。つまり、高確率で小当たりに当選する仕様において、設定変更後は最初の小当たり遊技（または大当たり遊技）が実行されるまで、特別図柄の抽選が実行される毎に、毎回外れ特殊リーチが実行されるように構成してもよい。このように構成することで、ホールの開店後、１回も特別図柄の抽選が実行されていないパチンコ機１０において、１回の特別図柄の抽選を実行するだけで、設定変更が行われた可能性があるかを判別することができる。よって、ホールの開店直後におけるパチンコ機１０の稼働

10

20

30

40

50

率を向上させることができる。

【2932】

本第11実施形態では、設定変更後のみ、50回の特別図柄の抽選が実行される毎に外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成していたが、設定変更後以外の通常状態でも、50回の特別図柄の抽選が実行される毎に外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、前日の遊技終了時点における変動回数から、設定変更が行われていなかった場合に外れ特殊リーチが設定される変動回数を予測して、当該予測した回数において外れ特殊リーチが実行されなかった場合に設定変更の可能性が高いと遊技者に確信させることができるという斬新な遊技性を実現することができる。

【2933】

本第11実施形態では、特別図柄の抽選が50回実行される毎に、外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、外れ特殊リーチ変動が1回のみ実行され得るように構成してもよい。つまり、通常状態が設定された場合に、外れ特殊リーチ変動が設定されるまでの特別図柄の抽選回数を設定するように構成し、設定変更時は50回が設定される一方で、他の条件で通常状態が設定された場合は、65536回等の実質的に消化することが不可能な回数を設定するように構成してもよい。そして、外れ特殊リーチ変動が設定された後は、65536回等の実質的に消化することが不可能な回数を設定するように構成してもよい。このように構成することで、大当たりに当選していない状態で特別図柄の抽選が50回実行された場合に、外れ特殊リーチが発生するか否かにより注目して遊技を行わせることができる。

【2934】

<第12実施形態>

次に、図297から図306を参照して、第12実施形態におけるパチンコ機10について説明する。上述した第11実施形態におけるパチンコ機10では、大当たり確率を複数段階（6段階）の設定のうちいずれか1の設定に設定することが可能に構成し、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなるように構成した。

【2935】

これに加えて本第12実施形態では、所定の遊技状態において大当たりとは異なる特定の抽選結果になった場合に、遊技者にとって有利となる期間（チャンスゾーン）を形成するように構成した。より具体的には、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも、第2特別図柄の抽選で大当たりになった方が遊技者に有利となり易く構成した上で、連荘モードB（潜確状態）において第1特別図柄の抽選で外れとなった場合に変動時間が長い変動パターン（ロング変動）を設定可能に構成した。即ち、第1特別図柄のロング変動が実行されている間に、第2特別図柄の抽選を集中的に実行することにより、比較的有利度合いが低い第1特別図柄の大当たりに当選することなく、有利度合いの高い第2特別図柄の大当たりを目指すことができる有利な期間（チャンスゾーン）を形成可能に構成した。

【2936】

加えて、本第12実施形態では、第1特別図柄の変動中に第2特別図柄の抽選で小当たりとなって当該小当たり図柄を停止表示させる場合に、第1特別図柄の変動表示を破棄しない（外れ図柄で停止表示させない）ように構成した。このように構成することで、第1特別図柄のロング変動中（チャンスゾーン中）に第2特別図柄の小当たりとなった場合に、ロング変動が破棄されてしまう（チャンスゾーンが強制的に終了されてしまう）ことを抑制することができる。よって、一旦突入したチャンスゾーンを遊技者に対して十分に楽しませることができる。

【2937】

この第12実施形態におけるパチンコ機10が、第11実施形態におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110のROM202の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている

点、および音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 110 の MPU 201 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 114 の MPU 231 によって実行される各種処理については、第 11 実施形態におけるパチンコ機 10 と同一である。以下、第 11 実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【2938】

まず、図 297、及び図 298 を参照して、本第 12 実施形態の連荘モード B（潜確状態）において実行される特徴的な演出態様について説明する。図 297 は、本第 12 実施形態の連荘モード B において第 1 特別図柄の抽選で外れとなった場合に実行される連続外れ演出の表示態様を示した図である。ここで、本第 12 実施形態では、上述した第 11 実施形態と同様に、第 1 特別図柄の抽選が実行されると、高確率（9 割程度）で小当たり又は大当たりとなるように構成している。即ち、特別図柄の抽選で比較的低確率で外れとなるように構成している。本第 12 実施形態では、この比較的低確率の外れが予め定められた第 1 回数に渡って連続した（例えば、第 1 特別図柄の抽選で外れが 3 連続した）場合に、当該第 1 回数目の外れ変動としてロング変動を設定する（有利な第 2 特別図柄の抽選を集中的に実行させることが可能なチャンスゾーンを形成する）ように構成している。また、第 1 回数未満の第 2 回数に渡って外れが連続した（例えば、外れが 2 連続した）場合にも、所定の割合（例えば、20% の割合）で、当該第 2 回数目の外れ変動としてロング変動を設定する（チャンスゾーンを形成する）ように構成している。つまり、第 1 特別図柄の外れが連続するほど、チャンスゾーンを形成し易く構成しているので、第 1 特別図柄の外れの連続回数に注目して遊技を行わせることができる。これから説明する連続外れ演出は、外れの連続回数およびチャンスゾーンへの突入可否を遊技者に示唆（報知）するために実行される演出態様である。

#### 【2939】

まず、図 297 を参照して、上述した連続外れ演出の開始時における表示態様について説明する。この連続外れ演出は、大当たり終了後、若しくは第 1 特別図柄の小当たり終了後、最初に第 1 特別図柄の抽選で外れとなった場合に開始される。図 297 に示した通り、第 1 特別図柄の抽選が外れになると、第 1 特別図柄の外れ図柄の停止時に、主表示領域 Dm において、ウサギを模したキャラクタ 811 が、頂上に SP という文字を付した旗 FG が立てられた丘を発見する演出が実行される。また、この丘を発見する演出に伴って、副表示領域 Ds に「さらなる頂きを目指せ」の文字が表示される。加えて、主表示領域 Dm の右側に、チャンスゾーン（スーパー RUSH 遊技）が実行されるまでの状況を遊技者に示唆する案内示唆表示が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、ウサギを模したキャラクタ 811 が丘を登って旗 FG まで到達することができればチャンスゾーンが開始されるということを容易に理解させることができる。なお、図 297（a）に示した通り、キャラクタ 811 が発見する丘には、麓から中腹まで続く梯子 HG1 と、中腹から頂上まで続く梯子 HG2 との 2 つの梯子が掛けられている。加えて、丘の麓には、ジャンプ台 JD も設置されている。本第 12 実施形態においてチャンスゾーンが開始される場合は、梯子を 1 つずつ登ることで 2 変動を要してキャラクタ 811 が頂上（旗 FG）まで到達する演出と、ジャンプ台 JD を用いて 1 変動で一気に頂上まで跳躍する場合との 2 パターンのいずれかの演出が実行される。より具体的には、第 1 特別図柄の抽選において 2 連続で外れとなった場合において、2 連続目の変動パターンがロング変動に設定された場合は、ジャンプ台 JD を用いて一気に頂上まで跳躍する演出が実行されてチャンスゾーン（スーパー RUSH）の開始が報知される。一方、第 1 特別図柄の抽選で外れが 3 連続し、且つ、2 連続目の外れがロング変動でなかった場合には、2 連続目の外れ変動中に麓から中腹まで続く梯子 HG1 を登る演出が実行され、3 連続目の外れ変動中に中腹から頂上まで続く梯子 HG2 を登る演出が実行されてチャンスゾーン（スーパー RUSH）の開始が報知される。

#### 【2940】

一方で、1回目の外れの次の第1特別図柄の抽選が外れでなかった（小当たりであった）場合は、図297（b）に示した通り、主表示領域Dmにおいて、キャラクタ811がジャンプ台JDを用いて頂上目掛けて跳躍するものの、頂上へ到達できずに転倒してしまう演出が実行される。また、副表示領域Dsにおいて、「失敗・・・」という文字が表示される。これらの演出態様により、外れが連続せず、チャンスゾーンへと突入しなかったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【2941】

図298は、連荘モードB（RUSH）において第1特別図柄の抽選で外れが3連続し、第1特別図柄のロング変動が設定された場合における表示態様を示した図である。図298に示した通り、第1特別図柄のロング変動が開始されると、主表示領域Dmにおいて、キャラクタ811が旗SPまで到達して、旗SPを掲げて喜ぶ演出が実行される。これに加えて、副表示領域Dsに対して、「スーパーRUSH突入！！」という文字が表示されると共に、ロング変動が終了するまでの残りの変動時間（即ち、チャンスゾーンが終了するまでの残り時間）のカウントダウン表示が表示される。これにより、有利な第2特別図柄の抽選ばかりを実行させることができるチャンスゾーン（スーパーRUSH）の終期を遊技者が容易に確認可能となるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

#### 【2942】

なお、本第12実施形態では、第11実施形態と同様に、設定に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当たり確率を全設定共通としている。そして、特別図柄の抽選結果として、大当たり、小当たり、および外れの3種類の抽選結果のみが設けられている。このため、設定が高い程、外れとなる確率が低くなるため、チャンスゾーンに突入する（外れが連続する）可能性が低くなるように構成されている。言い換えれば、設定が低い程、遊技者に有利となるチャンスゾーンへと移行する可能性が高くなるので、連荘モードBに移行した場合には、低設定の方がより有利度合いが高くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【2943】

< 第12実施形態における電氣的構成 >

次に、図299～図301を参照して、本第12実施形態における主制御装置110内に設けられているROM202の構成について説明する。ここで、本第12実施形態におけるROM202は、上述した第11実施形態におけるROM202の構成（図268（a）参照）に対して、第1当たり乱数11テーブル202maに代えて第1当たり乱数12テーブル202naが設けられている点、小当たり乱数11テーブル202mbに代えて小当たり乱数12テーブル202nbが設けられている点、大当たり種別選択11テーブル202mdに代えて大当たり種別選択12テーブル202ndが設けられている点、変動パターン選択11テーブル202meに代えて変動パターン選択12テーブル202neが設けられている点で相違している。

#### 【2944】

まず、図299（a）を参照して、本第12実施形態における第1当たり乱数12テーブル202naの詳細について説明する。図299（a）は、本第12実施形態における第1当たり乱数12テーブル202naの規定内容を示した図である。図299（a）に示した通り、本第12実施形態における第1当たり乱数12テーブル202naは、第11実施形態における第1当たり乱数11テーブル202maと同様に、特別図柄の状態と設定値とに対応付けて、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。より具体的には、図299（a）に示した通り、特別図柄の低確率状態において、設定1に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値（乱数値）の範囲として「0～204」が対応付けて規定され、設定2に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値（乱数値）の範囲として「0～217」が対応付けて規定され、設定3に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値（乱数値）の範囲として「0～233」が対応付けて規定され、設定4に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値（



乱数値)の範囲として「0～251」が対応付けて規定され、設定5に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0～311」が対応付けて規定され、設定6に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0～409」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の低確率状態における設定1の大当たり確率は $1/320$ ( $205/65536$ )であり、設定2の大当たり確率は $1/301$ ( $218/65536$ )であり、設定3の大当たり確率は $1/280$ ( $234/65536$ )であり、設定4の大当たり確率は $1/260$ ( $252/65536$ )であり、設定5の大当たり確率は $1/210$ ( $312/65536$ )であり、設定6の大当たり確率は $1/160$ ( $410/65536$ )である。

#### 【2945】

一方、図299(a)に示した通り、特別図柄の高確率状態において、設定1に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0～467」が対応付けて規定され、設定2に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0～498」が対応付けて規定され、設定3に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0～534」が対応付けて規定され、設定4に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0～575」が対応付けて規定され、設定5に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0～712」が対応付けて規定され、設定値6に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0～935」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の高確率状態における設定1の大当たり確率は $1/140$ ( $468/65536$ )であり、設定2の大当たり確率は $1/131$ ( $499/65536$ )であり、設定3の大当たり確率は $1/123$ ( $535/65536$ )であり、設定4の大当たり確率は $1/114$ ( $576/65536$ )であり、設定5の大当たり確率は $1/92$ ( $713/65536$ )であり、設定6の大当たり確率は $1/70$ ( $936/65536$ )である。なお、第11実施形態と同様に、低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率との比率は共通となっている。

#### 【2946】

このように、本第12実施形態では、主に、特別図柄の低確率状態における設定5、および設定6の大当たり確率を高くすると共に、特別図柄の高確率(確変)状態における大当たり確率を全体的に低くした。これにより、相対的に、第1特別図柄の抽選で外れとなる確率を高めて連続外れ演出の実行頻度を高めることができるので、連続外れ演出の開始を確認した遊技者に対して、チャンスゾーンに移行することに対する期待感をより頻繁に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【2947】

次に、図299(b)を参照して、本第12実施形態における小当たり乱数12テーブル202nbの詳細について説明する。図299(b)は、本第12実施形態における小当たり乱数12テーブル202nbの規定内容を示した図である。図299(b)に示した通り、小当たり乱数12テーブル202nbには、第1特別図柄の小当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1の値)として936～59917の58982個の乱数値(カウンタ値)が対応付けて規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値(カウンタ値)のうち、小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の個数が58982個であるので、第1特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は $1/1.11$ ( $58982/65536$ )である。なお、上述した通り、特別図柄の確変状態において、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、 $1/140$ (設定1)～ $1/70$ (設定6)である。よって、特別図柄の確変状態において第1特別図柄の抽選で外れとなる確率は、 $1/10.8$ (設定1)～ $1/11.7$ (設定6)である。上述した通り、潜確状態においては、第1特別図柄の抽選で外れが連続するほど有利なチャンスゾーンが設定され易くなる。そして、低設定の方が、大当たり確率が低くなる分、外れの確率が高くなる。よって、潜確状態においては、低設定の方が有利なチャンスゾーン

10

20

30

40

50

に突入し易いという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【2948】

また、図299(b)に示した通り、小当たり乱数12テーブル202nbには、第2特別図柄の小当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1の値)として936~65534の64599個の乱数値(カウンタ値)が対応付けて規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値(カウンタ値)のうち、小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の個数が64599個であるので、第1特別図柄の抽選で小当たりには当選する確率は $1/1.01$ ( $64599/65536$ )である。このため、本第12実施形態では、第2特別図柄の抽選が実行されると、ほぼ小当たりには当選する。しかしながら、本第12実施形態では、連荘モードB(潜確状態)において第1特別図柄の抽選が実行された場合に、第2特別図柄の抽選と同様の振り分けで変動パターン(変動時間)が決定されるように構成されている。このため、第2特別図柄の小当たり変動中に、先に第1特別図柄の小当たりで停止表示されると、第2特別図柄が外れで強制停止されてしまう。つまり、第2特別図柄の抽選で小当たりには当選したとしても、そのうちのおよそ半数は、先に第1特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることにより外れに変更されてしまい、第2特別図柄の小当たり遊技によって賞球を得る機会が失われてしまう。言い換えれば、本第12実施形態における連荘モードBは、上述した第11実施形態における連荘モードB(潜確状態)に比較して、第2特別図柄の小当たりの頻度がおよそ半分となる(賞球の獲得頻度がおよそ半分となる)ように構成されている。そこで、本第12実施形態では、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を全体的に下げると共に、第2特別図柄の小当たり確率を上げることにより、第11実施形態における連荘モードB(潜確状態)に比較して不利になりすぎないように調整している。

【2949】

なお、上述した通り、本第12実施形態では、第1特別図柄の抽選で外れが連続した場合に、第1特別図柄のロング変動が設定され得る構成としている。このロング変動の間は、第1特別図柄の小当たり図柄(および大当たり図柄)が停止される可能性が無いため、第2特別図柄の小当たりには当選した場合に、確実に小当たり当選に基づく小当たり遊技を実行させることができる。即ち、第1特別図柄のロング変動(チャンスゾーン)中は、第2特別図柄の小当たり遊技の実行頻度が高くなり、賞球の獲得頻度も高くなる極めて有利な状態を形成する。また、第2特別図柄の抽選で小当たりになったとしても、第1特別図柄のロング変動が破棄されない(外れ図柄で強制停止されない)ように制御する構成としているので、有利な状態(チャンスゾーン)をより長く継続させることができる。更に、詳細については後述するが、第2特別図柄の抽選で大当たりになる方が、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも遊技者に有利となり易く構成している。即ち、第1特別図柄の大当たりよりも、第2特別図柄の大当たりの方が、大当たり終了後に最も有利な連荘モードB(潜確状態)が設定される(連荘モードBをループする)割合が高くなるように構成している。このため、第1特別図柄の抽選が実行され難い(第2特別図柄の抽選が集中的に実行される)チャンスゾーンでは、大当たりとなった場合における連荘モードBのループ率も実質的に向上する結果となるので、遊技者にとって有利となる。よって、連荘モードBにおいて、チャンスゾーンへと移行させるために、外れが連続することを期待するという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【2950】

次に、図300を参照して、本第12実施形態における大当たり種別選択12テーブル202ndの詳細について説明する。図300は、本第12実施形態における大当たり種別選択12テーブル202ndの規定内容を示した図である。図300に示した通り、本第12実施形態における大当たり種別選択12テーブル202ndには、第1特別図柄の大当たり種別として、「大当たりA12」~「大当たりF12」の6種類の大当たり種別が規定されている一方、第2特別図柄の大当たり種別として、「大当たりG12」~「大

当たり K 1 2」の 3 種類の大当たり種別が規定されている。

【 2 9 5 1 】

図 3 0 0 に示した通り、第 1 特別図柄（特図 1）の大当たり種別としては、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「0」に対して、大当たり種別として「大当たり A 1 2」が対応付けて規定されている。この「大当たり A 1 2」は、大当たりのラウンド数が 1 6 ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態に設定される（遊技状態によらず時短カウンタ 2 0 3 h の値に 0 が設定され、確変フラグ 2 0 3 g がオンに設定される）種別の大当たり（1 6 ラウンド（R）確変大当たり）である。この「大当たり A 1 2」は、ラウンド数が最も多い上に、大当たり終了後の遊技状態も最も有利となるため、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A 1 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 1 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり A 1 2」が決定される割合は 1 %（1 / 1 0 0）である。

10

【 2 9 5 2 】

また、図 3 0 0 に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「1 ~ 4 9」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり B 1 2」が対応付けて規定されている。この「大当たり B 1 2」は、大当たりのラウンド数が 8 ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ 2 0 3 g がオンに設定される）種別の大当たり（8 ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態および潜確状態において「大当たり B 1 2」に当選した場合は、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 6 5 5 3 6 が設定される一方で、時短状態および確変状態では、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 0 が設定される。

20

【 2 9 5 3 】

即ち、通常状態および潜確状態において「大当たり B 1 2」に当選すると、比較的有利な確変状態へと移行する。この確変状態では、時短回数が 6 5 5 3 6 に設定されるため、実質的に次の大当たりまで確変状態が継続する。一方、時短状態および確変状態において「大当たり B 1 2」に当選した場合は、時短回数が 0 に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たり B 1 2」は、通常状態および潜確状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり B 1 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 4 9 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり B 1 2」が決定される割合は 4 9 %（4 9 / 1 0 0）である。

30

【 2 9 5 4 】

また、図 3 0 0 に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 0 ~ 5 9」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり C 1 2」が対応付けて規定されている。この「大当たり C 1 2」は、大当たりのラウンド数が 8 ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ 2 0 3 h の値に 6 5 5 3 6 が設定され、確変フラグ 2 0 3 g がオンに設定される）種別の大当たり（8 ラウンド確変大当たり）である。

40

【 2 9 5 5 】

即ち、「大当たり C 1 2」に当選すると、当選時の遊技状態によらず、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される。よって、「大当たり C 1 2」は、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり C 1 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 1 0 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり C 1 2」が決定される割合は 1 0 %（1 0 / 1 0 0）である。

【 2 9 5 6 】

また、図 3 0 0 に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「6 0 ~ 6 4」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり D 1 2」が対応付けて規定されている。この

50

「大当たりD 1 2」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ2 0 3 hの値に1 0 0が設定され、確変フラグ2 0 3 gがオンに設定される）種別の大当たり（8ラウンド確変大当たり）である。なお、「大当たりC 1 2」とは異なり、「大当たりD 1 2」では時短カウンタ2 0 3 hの値に1 0 0が設定されるので、次回の大当たりまで確変状態が継続するとは限らない。即ち、「大当たりD 1 2」が終了してから1 0 0回以内の特別図柄の抽選で大当たりとならなかった場合には、時短カウンタ2 0 3 hの値が0となって最も有利な潜確状態に移行する。よって、「大当たりD 1 2」は、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりC 1 2」よりも有利となり易い大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC 2の取り得る1 0 0個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりD 1 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が5個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりD 1 2」が決定される割合は5%（5 / 1 0 0）である。

10

#### 【2 9 5 7】

また、図3 0 0に示した通り、第1当たり種別カウンタC 2の値が「6 5 ~ 8 4」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりE 1 2」が対応付けて規定されている。この「大当たりE 1 2」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的不利な時短状態に設定される（時短カウンタ2 0 3 hの値に1 0 0が設定され、確変フラグ2 0 3 gがオフに設定される）種別の大当たり（8ラウンド通常大当たり）である。よって、「大当たりE 1 2」は、大当たり終了後の遊技状態の面で比較的不利となる大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC 2の取り得る1 0 0個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりE 1 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が2 0個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりE 1 2」が決定される割合は2 0%（2 0 / 1 0 0）である。

20

#### 【2 9 5 8】

また、図3 0 0に示した通り、第1当たり種別カウンタC 2の値が「8 5 ~ 9 9」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりF 1 2」が対応付けて規定されている。この「大当たりF 1 2」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される（確変フラグ2 0 3 gがオフに設定される）種別の大当たり（8ラウンド通常大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりF 1 2」に当選した場合は、時短カウンタ2 0 3 hの値に1 0 0が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たりF 1 2」に当選した場合は、時短カウンタ2 0 3 hの値に0が設定される。よって、通常状態以外の遊技状態において「大当たりF 1 2」に当選してしまうと、最も不利な通常状態に移行してしまうため、「大当たりF 1 2」は、大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利となる大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC 2の取り得る1 0 0個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりF 1 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が1 5個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりF 1 2」が決定される割合は1 5%（1 5 / 1 0 0）である。

30

40

#### 【2 9 5 9】

一方で、図3 0 0に示した通り、第2特別図柄（特図2）の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC 2の値が「0 ~ 9」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりG 1 2」が対応付けて規定されている。この「大当たりG 1 2」は、大当たりのラウンド数が1 6ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ2 0 3 gがオンに設定される）種別の大当たり（1 6ラウンド確変大当たり）である。なお、潜確状態以外の遊技状態において「大当たりG 1 2」に当選した場合は、時短カウンタ2 0 3 hの値に6 5 5 3 6が設定される一方で、潜確状態において「大当たりG 1 2」に当選した場合は、時短カウンタ2 0 3 hの値に0が設定される。よって、潜確状態以外の遊技状態において「大当たりG 1 2」に当選した場合は、実質

50

的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方、潜確状態において「大当たり G 1 2」に当選した場合は、最も有利な潜確状態に設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり G 1 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 1 0 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり G 1 2」が決定される割合は 1 0 %（1 0 / 1 0 0）である。

【 2 9 6 0 】

また、図 3 0 0 に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「1 0 ~ 6 4」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり H 1 2」が対応付けて規定されている。この「大当たり H 1 2」は、大当たりのラウンド数が 8 ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ 2 0 3 g がオンに設定される）種別の大当たり（8 ラウンド確変大当たり）である。なお、潜確状態以外の遊技状態において「大当たり H 1 2」に当選した場合は、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 6 5 5 3 6 が設定される一方で、潜確状態において「大当たり H 1 2」に当選した場合は、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 0 が設定される。よって、潜確状態以外の遊技状態において「大当たり H 1 2」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方、潜確状態において「大当たり H 1 2」に当選した場合は、最も有利な潜確状態に設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり H 1 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 5 5 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり H 1 2」が決定される割合は 5 5 %（5 5 / 1 0 0）である。

【 2 9 6 1 】

また、図 3 0 0 に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「6 5 ~ 9 9」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり K 1 2」が対応付けて規定されている。この「大当たり K 1 2」は、大当たりのラウンド数が 8 ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が、時短回数が 1 0 0 回の時短状態に設定される（時短カウンタ 2 0 3 h の値に 1 0 0 が設定され、確変フラグ 2 0 3 g がオフに設定される）種別の大当たり（8 ラウンド通常大当たり）である。よって、「大当たり K 1 2」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも第 2 特別図柄の大当たり種別の中で最も不利な大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり K 1 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 3 5 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり K 1 2」が決定される割合は 3 5 %（3 5 / 1 0 0）である。

【 2 9 6 2 】

このように、本第 1 2 実施形態では、連荘モード B（潜確状態）において第 1 特別図柄の大当たりとなった場合に、上述した第 1 1 実施形態よりも大当たり終了後の遊技状態が不利となるように構成している。より具体的には、第 1 1 実施形態では、潜確状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、5 0 %の割合で（即ち、大当たり A 1 1，B 1 1 のどちらかに当選した場合に）、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な連荘モード B（潜確状態）に設定されるように構成していたが、本第 1 2 実施形態では、連荘モード B（潜確状態）の間に第 1 特別図柄の大当たりになると、1 %の割合でしか有利な連荘モード B が設定されないように構成している。一方で、本第 1 2 実施形態では、有利な連荘モード B（潜確状態）において第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、高確率（6 5 %の割合）で有利な連荘モード B が設定されるように構成している。よって、潜確状態においては、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになることをより強く期待して遊技を行わせることができる。また、第 2 特別図柄の抽選に偏って特別図柄の抽選を実行させることができるチャンスゾーン（第 1 特別図柄のロング変動期間）が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣向上させることができる。

【 2 9 6 3 】

なお、本第 1 2 実施形態では、有利な潜確状態において、第 1 特別図柄の大当たりより

も、第2特別図柄の大当たりの方が大当たり終了後に有利な潜確状態に設定される割合が高くなるように構成することで、第2特別図柄の抽選に偏って特別図柄の抽選を実行させることができるチャンスゾーンを有利な状態として形成していたが、これに限られるものではない。例えば、第1特別図柄の大当たりよりも第2特別図柄の大当たりの方が、確変大当たりの割合（大当たり終了後に確変状態、若しくは潜確状態に移行する大当たり）が高くなるように構成することで、第2特別図柄の有利度合いが高くなるように構成してもよい。

#### 【2964】

次に、図301を参照して、本第12実施形態における変動パターン選択12テーブル202neの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第12実施形態における変動パターン選択12テーブル202neは、大当たり終了後の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を決定するために参照される通常用12テーブル202ne1と、確変状態および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される時短・確変用12テーブル202ne2と、潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される潜確用12テーブル202ne3と、RAMクリア後の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照されるRAMクリア時テーブル202ne4と、の4種類のデータテーブルで構成されている。これら4種類のデータテーブルのうち、通常用12テーブル202ne1、時短・確変用12テーブル202ne2、およびRAMクリア時テーブル202ne4は、それぞれ上述した第11実施形態における通常用11テーブル202me1、時短・確変用11テーブル202me2、およびRAMクリア時テーブル202me4と同一のデータが規定されているので、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【2965】

図301を参照して、本第12実施形態における変動パターン選択12テーブル202neを構成する潜確用12テーブル202ne3の詳細について説明する。図301は、本第12実施形態における潜確用12テーブル202ne3の規定内容を示した図である。

#### 【2966】

図301に示した通り、本第12実施形態における潜確用12テーブル202ne3では、第1特別図柄の抽選結果が当たりの場合、当たりおよび小当たり後の変動回数によらず、変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が2000msの当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「150～198」の範囲に対して変動種別として変動時間が5000msの当たりロング変動が対応付けて規定されている。

#### 【2967】

一方、図301に示した通り、第1特別図柄の抽選結果が外れの場合は、大当たりおよび小当たり終了後の第1特別図柄の変動回数に応じて変動時間が可変するように構成されている。より具体的には、図301に示した通り、大当たりおよび小当たり終了後の第1特別図柄の変動回数（第1特別図柄の抽選回数）が1であれば、変動種別カウンタCS1の値によらず（即ち、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲に対して）、変動種別として変動時間が1000msの外れショート変動が対応付けて規定されている。このため、潜確状態における初回の（連続していない）外れでは、チャンスゾーン（ロング変動）が設定されない。これに対して、図301に示した通り、当たり（大当たり若しくは小当たり）後の第1特別図柄の変動回数が2回であれば、変動種別カウンタCS1の値が「0～158」の範囲に対して変動種別として変動時間が1000msの外れショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「159～198」の範囲に対して変動種別として変動時間が6000msの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において外れが2連続した場合には、約20%（40/199）の割合で外れ超ロング変動が設定される。即ち、有利な第2特別図柄の抽選のみを実行さ

せることができる有利な状態（チャンスゾーン）を形成することができる。更に、図 3 0 1 に示した通り、当たり（大当たり若しくは小当たり）後の第 1 特別図柄の変動回数が 3 回以上であれば、変動種別カウンタ C S 1 の値によらず、変動種別として変動時間が 6 0 0 0 0 m s の外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において外れが 3 連続以上した場合は、必ず外れロング変動（チャンスゾーン）が設定される。よって、外れが連続することを強く願う斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、設定が低い程第 1 特別図柄の外れ確率が高くなるため、潜確状態においては、設定が低い程有利になる（チャンスゾーンが設定され易くなるため、結果として有利な第 2 特別図柄の大当たりに当選し易くなる）という斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【 2 9 6 8 】

また、図 3 0 1 に示した通り、第 1 特別図柄の抽選結果が小当たりの場合、当たり（大当たりおよび小当たり）後の変動回数によらず、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が 2 0 0 0 m s の当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 5 0 ~ 1 9 8 」の範囲に対して変動種別として変動時間が 5 0 0 0 m s の当たりロング変動が対応付けて規定されている。

#### 【 2 9 6 9 】

これに対して、図 3 0 1 に示した通り、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりの場合、当たり（大当たりおよび小当たり）後の変動回数によらず、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 4 9 」の範囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が 2 0 0 0 m s の当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 1 5 0 ~ 1 9 8 」の範囲に対して変動種別として変動時間が 5 0 0 0 m s の当たりロング変動が対応付けて規定されている。つまり、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合と同一の振り分けとなっている。また、第 2 特別図柄の抽選結果が外れの場合、当たり（大当たりおよび小当たり）後の変動回数や、変動種別カウンタ C S 1 の値によらず、変動種別として変動時間が 1 0 0 0 m s の外れショート変動が対応付けて規定されている。更に、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりの場合、当たり（大当たりおよび小当たり）後の変動回数によらず、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が 2 0 0 0 m s の当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 5 0 ~ 1 9 8 」の範囲に対して変動種別として変動時間が 5 0 0 0 m s の当たりロング変動が対応付けて規定されている。つまり、第 1 特別図柄の抽選で小当たりになった場合と同一の振り分けとなっている。

20

30

#### 【 2 9 7 0 】

このように、本第 1 2 実施形態では、潜確状態（即ち、潜確用 1 2 テーブル 2 0 2 n e 3 を参照して変動パターンを決定する状態）において、外れ以外の抽選結果となった場合、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで、変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応関係を共通としている。これにより、不利な第 1 特別の変動ばかりが先に変動停止され続けることを抑制することができる。また、第 1 特別図柄の抽選で外れが連続するほど、外れ超ロング変動（有利な第 2 特別図柄の抽選を集中的に実行させることが可能なチャンスゾーン）が設定される割合を高く構成しているので、外れが連続することをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【 2 9 7 1 】

次に、図 3 0 2 を参照して、本第 1 2 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 3 0 2 は、本第 1 2 実施形態における R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 3 0 2 に示した通り、本第 1 2 実施形態における R A M 2 2 3 は、上述した第 1 1 実施形態（および第 7 実施形態）における R A M 2 2 3 の構成（図 1 7 4 参照）に対して、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a が

50

追加されている点でのみ相違する。

#### 【2972】

連続外れ演出カウンタ223naは、連続外れ演出（図297（a）、（b）、図298参照）における演出の進行状況を示すカウンタである。この連続外れ演出カウンタ223naは、初期値が0に設定されており、潜確状態中に第1特別図柄の抽選で外れが連続する毎に値が1ずつ加算されて更新される（図306のS8735、S8741参照）。連続外れ演出の演出態様を設定する際は、この連続外れ演出カウンタ223naの値と、変動種別とに応じた演出態様が設定される。

#### 【2973】

<第12実施形態における主制御装置の制御処理について>

次に、図303を参照して、本第12実施形態における主制御装置110のMPU201によって実行される特図2外れ停止処理12（S11595）について説明する。図303は、本第12実施形態における特図2外れ停止処理12（S11595）を示したフローチャートである。この特図2外れ停止処理12（S11595）は、上述した第11実施形態における特図2外れ停止処理11（図289、S1596）に代えて実行される処理である。

#### 【2974】

この特図2外れ停止処理12（S11595）は、上述した第11実施形態における特図2外れ停止処理11（図289、S1596）に対して、S11602～S11606の処理が削除されている点、S11608の処理に代えて、S11611の処理が実行される点で相違する。つまり、第2特別図柄を小当たりで変動停止させる際に、第1特別図柄が変動中であっても、当該変動中の第1特別図柄を外れ図柄で強制停止させない（変動表示をそのまま続行させる）ように構成されている点でのみ相違している。第2特別図柄の小当たりとなった場合に第1特別図柄の変動表示を破棄（強制停止）しないように構成することで、チャンスゾーン（第1特別図柄の外れ変動）が第2特別図柄の抽選で小当たりに1回当選しただけで、チャンスゾーンの残り時間によらずに強制的に終了されてしまうことを抑制することができる。

#### 【2975】

<第12実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図304から図306を参照して、第12実施形態における音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行される各種制御処理について説明する。

#### 【2976】

まず、図304を参照して、本第12実施形態における演出態様設定処理12（S5271）の詳細について説明する。この演出態様設定処理12（S5271）は、上述した第11実施形態の演出態様設定処理11（図296、S5261）に代えて実行される処理である。

#### 【2977】

この演出態様設定処理12（S5271）のうち、S8201、S8207、S8208、およびS8281～S8284の各処理では、それぞれ第11実施形態の演出態様設定処理11（図296、S5261）のS8201、S8207、S8208、およびS8281～S8284の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【2978】

また、図304に示した通り、本第12実施形態における演出態様設定処理12（S5271）では、S8201の処理において、現在が通常状態ではないと判別した場合に（S8201：No）、現在が潜確状態であるか否かを判別する（S8291）。現在が潜確状態ではないと判別した場合は（S8291：No）、S8281の処理へ移行する一方、現在が潜確状態であると判別した場合は（S8291：Yes）、潜確状態において第1特別図柄の抽選が実行された場合に演出態様を設定するための特図1演出設定処理を実行し（S8292）、S8208の処理へ移行する。この特図1演出設定処理（S8292）の詳細について、図305を参照して説明する。



## 【 2 9 7 9 】

図 3 0 5 に示した通り、特図 1 演出設定処理 ( S 8 2 9 2 ) では、まず、変動パターンコマンドにより通知された第 1 特別図柄の変動パターンが外れに対応する変動パターンであるか否かを判別する ( S 8 7 0 1 )。S 8 7 0 1 の処理において、今回の変動パターンが外れに対応する変動パターンであると判別した場合は ( S 8 7 0 1 : Y e s )、連続外れ演出 ( 図 2 9 7 参照 ) の演出態様を設定するための外れ時演出設定処理を実行して ( S 8 7 0 2 )、本処理を終了する。この外れ時演出設定処理 ( S 8 7 0 2 ) の詳細については図 3 0 6 を参照して後述する。

## 【 2 9 8 0 】

一方、S 8 7 0 1 の処理において、今回の変動パターンが外れに対応する変動パターンではないと判別した場合は ( S 8 7 0 1 : N o )、次いで、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値が 0 より大きいと判別する ( S 8 7 0 3 )。S 8 7 8 3 の処理において、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 8 7 0 3 : Y e s )、丘の頂上への到達に失敗する演出態様を決定し ( S 8 7 0 4 )、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値を 0 にリセットして ( S 8 7 0 5 )、本処理を終了する。

## 【 2 9 8 1 】

一方、S 8 7 0 3 の処理において、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値が 0 であると判別した場合は ( S 8 7 0 3 : N o )、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定し ( S 8 7 0 6 )、次いで、スーパー R U S H 中フラグ 2 2 3 f i がオンであるか ( 即ち、チャンスゾーン中であるか ) 否かを判別する ( S 8 7 0 7 )。スーパー R U S H 中フラグ 2 2 3 f i がオンであると判別した場合は ( S 8 7 0 7 : Y e s )、スーパー R U S H 中フラグ 2 2 3 f i をオフに設定し ( S 8 7 0 8 )、その後、本処理を終了する。スーパー R U S H 中フラグ 2 2 3 f i がオフであると判別した場合は ( S 8 7 0 7 : N o )、そのまま本処理を終了する。

## 【 2 9 8 2 】

次に、図 3 0 6 を参照して、上述した外れ時演出設定処理 ( S 8 7 0 2 ) の詳細について説明する。図 3 0 6 は、本第 1 2 実施形態における外れ時演出設定処理 ( S 8 7 0 2 ) を示したフローチャートである。図 3 0 6 に示した通り、外れ時演出設定処理 ( S 8 7 0 2 ) では、まず、スーパー R U S H 中フラグ 2 2 3 f i がオンであるか否かを判別する ( S 8 7 3 1 )。S 8 7 3 1 の処理において、スーパー R U S H 中フラグ 2 2 3 f i がオンであると判別した場合は ( S 8 7 3 1 : Y e s )、少なくとも前回の変動表示が外れ超ロング変動に設定されており、更に、今回も外れ超ロング変動に設定された ( チャンスゾーンが少なくとも 2 連続した ) ことを意味するため、スーパー R U S H の上乗せを示す演出態様を決定し ( S 8 7 3 2 )、本処理を終了する。

## 【 2 9 8 3 】

一方、S 8 7 3 1 の処理において、スーパー R U S H 中フラグ 2 2 3 f i がオフであると判別した場合は ( S 8 7 3 1 : N o )、次いで、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値が 0 であるか否かを判別する ( S 8 7 3 3 )。S 8 7 3 3 の処理において、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値が 0 であると判別した場合は ( S 8 7 3 3 : Y e s )、連続外れ演出の 1 変動目に対応する演出態様 ( 図 2 9 7 ( a ) 参照 ) を決定し ( S 8 7 3 4 )、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値に 1 を加算して ( S 8 7 3 5 )、本処理を終了する。

## 【 2 9 8 4 】

一方、S 8 7 3 3 の処理において、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値が 0 ではないと判別した場合は ( S 8 7 3 3 : N o )、次いで、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値が 1 であるか否かを判別する ( S 8 7 3 6 )。連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値が 1 ではない ( 2 以上である ) と判別した場合は ( S 8 7 3 6 : N o )、2 段階目の梯子を登ってスーパー R U S H ( チャンスゾーン ) に突入する演出態様を設定し ( S 8 7 3 7 )、S 8 7 4 2 の処理へ移行する。

## 【 2 9 8 5 】

一方、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値が 1 であると判別した場合は ( S 8 7 3 6

10

20

30

40

50

： Y e s )、次に、今回の変動が外れ超ロング変動に対応する変動パターンであるか否かを判別する ( S 8 7 3 8 )。今回の変動が外れ超ロング変動に対応する変動パターンであると判別した場合は ( S 8 7 3 8 : Y e s )、ジャンプ台で一気に丘の頂上まで到達することでスーパー R U S H ( チャンスゾーン ) に突入する演出態様を決定し ( S 8 7 3 9 )、 S 8 7 4 2 の処理へ移行する。一方、 S 8 7 3 8 の処理において、今回の変動パターンが外れ超ロング変動に対応する変動パターンではないと判別した場合は ( S 8 7 3 8 : N o )、1 段目の梯子を登る演出態様を決定し ( S 8 7 4 0 )、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値に 1 を加算し ( S 8 7 4 1 )、その後、本処理を終了する。

【 2 9 8 6 】

S 8 7 4 2 の処理では、連続外れ演出カウンタ 2 2 3 n a の値をリセットし、スーパー R U S H 中フラグ 2 2 3 f i をオンに設定して ( S 8 7 4 2 )、本処理を終了する。この外れ時演出設定処理 ( 図 3 0 6 参照 ) を実行することにより、第 1 特別図柄の外れが連続した場合に、その連続回数および選択された変動パターンに応じて、好適に連続外れ演出の演出態様を設定することができる。

【 2 9 8 7 】

以上説明した通り、本第 1 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、設定が高くなるほど、特別図柄の外れとなる確率を低く構成した上で、有利な潜確状態において第 1 特別図柄の抽選で第 1 回数に渡って連続して外れとなった場合に、遊技者に有利なチャンスゾーンを設定する構成とした。より具体的には、第 1 回数目の外れ変動として、変動時間が極めて長い ( 1 0 分間の ) 外れ超ロング変動を設定する構成とした。このように構成することで、当該外れ超ロング変動の実行中に、有利な第 2 特別図柄の抽選に偏らせて実行させることができる。つまり、第 2 特別図柄の抽選において高確率で小当たりに当選して賞球を獲得する機会を得られる上に、大当たり当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が再度、最も有利な潜確状態に設定される可能性が高くなるように構成できる。よって、潜確状態において、設定が低い程チャンスゾーンが設定され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 2 9 8 8 】

なお、本第 1 2 実施形態では、潜確状態において第 1 特別図柄の抽選において 2 連続で外れとなった場合に、 2 0 % の割合でチャンスゾーンを設定し、外れが 3 回以上連続した場合に 1 0 0 % の割合でチャンスゾーンを設定するように構成していたが、外れの連続回数とチャンスゾーンの設定割合との対応関係は、これに限られるものではなく任意に決めてよい。また、外れが連続しなくてもチャンスゾーンを設定し得る構成としてもよいし、連続回数とは無関係に、第 1 特別図柄の抽選で外れになった場合に一定の割合 ( 例えば、 5 0 % や 1 0 0 % の割合 ) でチャンスゾーンを設定するように構成してもよい。このように構成することで、チャンスゾーンの出現率を増加させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 2 9 8 9 】

本第 1 2 実施形態では、チャンスゾーンにおいて実行され易い第 2 特別図柄の抽選が実行されると、大当たり当選した場合に有利な大当たり種別が選択され易い上に、高確率で当選する小当たり当選した場合は小当たり遊技中に容易に賞球を獲得できるように構成していたが、これに限られるものではなく、第 1 特別図柄の抽選よりも有利となる範囲で任意に仕様を定めることができる。具体的には、例えば、第 2 特別図柄の抽選と、第 1 特別図柄の抽選とで大当たり当選時に確変大当たりとなる割合を異ならせ、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりとなる割合 ( 例えば、 5 0 % ) よりも、第 2 特別図柄の抽選で確変大当たりとなる割合を高くする ( 例えば、 8 0 % や 1 0 0 % にする ) ように構成してもよい。このように構成することで、チャンスゾーン中に第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなることを強く期待して遊技を行わせることができる。また、例えば、大当たりの種別に関しては第 1 特別図柄の抽選よりも第 2 特別図柄の抽選の方が不利になる ( 例えば、有利な連荘モード B ( 潜確状態 ) が設定される割合を低くしたり、確変大当たりとなる割合を低くしたりする ) ように構成してもよい。このように構成した場合、チャンスゾーンの間、

10

20

30

40

50

第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選すると不利になる可能性が高いが、小当たりに当選し続けることで遊技者に有利になるので、チャンスゾーンにおいて大当たりにならないことを強く願って遊技を行わせることができるという斬新な遊技性を実現することができる。

#### 【 2 9 9 0 】

本第 1 2 実施形態では、基本的に一方の特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりとなった場合に他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させるように構成し、第 2 特別図柄の小当たりとなった場合にのみ、第 1 特別図柄が変動表示の実行中でも変動表示を続行させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第 2 特別図柄の抽選では、大当たりになった場合も小当たりになった場合も大当たり図柄若しくは小当たり図柄の停止時に第 1 特別図柄の変動表示が実行中であれば、当該実行中の変動表示を強制停止させずに続行させる（大当たり遊技、小当たり遊技の間、第 1 特別図柄の変動時間の減算を中断して、大当たり遊技、小当たり遊技の終了後に第 1 特別図柄の変動表示を再開させる）ように構成してもよい。このように構成することで、チャンスゾーンの間で大当たりに当選した場合に、当該大当たりの終了後もチャンスゾーンが継続するため、特に、大当たり終了後が再度有利な潜確状態（連荘モード B）に設定された場合に、大当たり終了後もチャンスゾーンの恩恵を継続して受け続けることができる。よって、チャンスゾーンの優位性をより高めることができるので、チャンスゾーンが設定された場合における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 2 9 9 1 】

本第 1 2 実施形態では、有利な連荘モード B（潜確状態）において、比較的不利な第 1 特別図柄の抽選で外れとなった場合に、比較的有利な第 2 特別図柄の抽選のみを頻繁に実行させることができるチャンスゾーンを形成するように構成していたが、チャンスゾーンを設定する契機は外れに限られるものではない。例えば、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり変動の変動時間を長くする（例えば、10 分間にする）ことで、その大当たり変動の実行中を、有利な第 2 特別図柄の抽選のみを頻繁に実行させることができるチャンスゾーンとして形成してもよい。この場合、チャンスゾーン中に第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選し、且つ、チャンスゾーンが終了するよりも前に第 2 特別図柄の大当たり図柄が停止表示されなければ（つまり、第 1 特別図柄の大当たり変動を第 2 特別図柄の大当たり図柄停止によって強制的に外れに変更しなければ）、チャンスゾーン終了時に比較的不利な第 1 特別図柄の大当たりが開始されてしまうため、チャンスゾーンの間にも有利な第 2 特別図柄の大当たりとなることを強く期待させる遊技性を実現することができる。よって、チャンスゾーンの間における遊技者の興趣をより向上させることができる。また、第 1 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にチャンスゾーンを形成する構成としてもよい。

#### 【 2 9 9 2 】

本第 1 2 実施形態では、不利な第 1 特別図柄の抽選で外れとなった場合に、有利な第 2 特別図柄の抽選のみを集中的に実行させることができる有利なチャンスゾーンを形成する構成としていたが、これに代えて、又は加えて、有利な第 2 特別図柄の抽選で外れとなった場合にも長い変動時間（例えば、5 分間）が設定され得るように構成することで、比較的不利な第 1 特別図柄の抽選ばかりが実行されてしまう期間（ピンチゾーン）を形成するように構成してもよい。このように構成することで、低設定ほど、チャンスゾーンもピンチゾーンも出現し易くなるため、低設定ほど有利な連荘モード B における遊技にメリハリを付けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 2 9 9 3 】

##### < 第 1 3 実施形態 >

次に、図 3 0 7 から図 3 2 7 を参照して、第 1 3 実施形態におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 1 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に（重複して）実行可能な仕様において、潜確状態で第 1 特別図柄の抽選で外れとなった場合に有利な第 2 特別図柄の抽選に偏って実行

させることが可能なチャンスゾーンを設定し得る構成としていた。

【2994】

これに対して本第13実施形態では、1種類の変動表示のみしか実行し得ない仕様において、特別図柄の抽選結果が外れとなった場合に遊技者に有利な期間（チャンスゾーン）を設定する構成とした。より具体的には、本第13実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり（直当たり）と、遊技盤13の所定位置に設けられている特定領域（V領域）に遊技球が入球した（V入賞した）ことに基づいて実行される大当たり（V当たり）と、が設けられており、特定の遊技状態（時短状態）において特別図柄の抽選で外れになると、当該外れ変動の間に特定の遊技方法を実施することにより、特定領域（V領域）への入球率（V入賞率）が高くなるように構成した。このように構成することで、第12実施形態と同様に、設定が低くなる程特定の遊技状態（時短状態）における有利度合いを向上させることができるという斬新な遊技性を実現することができる。

10

【2995】

この第13実施形態におけるパチンコ機10が、上述した第12実施形態におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置110のROM202及びRAM203の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第12実施形態におけるパチンコ機10と同一である。以下、第12実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

20

【2996】

まず、図307を参照して、本第13実施形態における遊技盤13の盤面構成について説明する。図307は、本第13実施形態における遊技盤13の正面図である。図307に示した通り、本第13実施形態における遊技盤13は、第12実施形態（および第11実施形態）における遊技盤13の盤面構成（図264参照）に対して、遊技盤13における第3図柄表示装置81の下方に対して、流入した遊技球を特定領域（V領域）とアウト口とのいずれかに振り分けることにより大当たり抽選（役物抽選）を実行するための抽選装置6750が設けられている点、右可変入賞装置1650、右電動役物164が削除されている点、および右第2入球口645に代えて電動役物6400aが付随して設けられている第2入球口6400が設けられている点で相違している。

30

【2997】

抽選装置6750は、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、所定期間、遊技球が入球可能な状態となり（即ち、抽選装置6750の入り口部分に設けられている小当たり用アタッカー6750aが開放され）、当該入球可能な状態の間に入球した遊技球が抽選装置6750の内部に設けられているV入賞口6750f1へと遊技球が入球することにより、大当たり（V当たり）に当選する。なお、抽選装置6750の内部には、1つのV入賞口と、5つのアウト口（アウト口6750f2～6750f6）が設けられている。抽選装置6750の内部に入球した遊技球は、V入賞口6750f1、若しくはいずれかのアウト口へと必ず入球するので、抽選装置6750へと入球した遊技球がV入賞口へと入球する（V入賞が発生する）割合（確率）は1/6である。

40

【2998】

なお、本第13実施形態では、第1特別図柄の抽選が実行された場合、小当たりに当選する可能性は0であるが、第2特別図柄の抽選が実行された場合、高確率（例えば、98%の割合）で小当たりに当選する構成としている。よって、第2入球口6400へと遊技球が入球し易くなる普通図柄の時短状態では、右打ちをし続けることにより、高確率で小当たりとなって小当たり用アタッカー6750aが開放されるので、V入賞口に入球し易

50

い状態となる。一方で、普通図柄の通常状態では、右打ちを行っても第2入球口6400へと遊技球を入球させることが困難となるので、左打ちによって遊技を進行させる必要がある。左打ちされた遊技球は、第1入球口64に入球可能であるが、第2入球口6400に入球不可能であるので、普通図柄の通常状態では、小当たりに当選することがない。なお、本第13実施形態では、通常状態、および時短状態の2種類の遊技状態のみが設けられている。即ち、特別図柄の高確率状態、低確率状態が設けられておらず、特別図柄の抽選確率（直当たりの抽選確率）は常に一定となるように構成されている。

#### 【2999】

次に、図308を参照して、本第13実施形態における抽選装置6750の詳細について説明する。図308は、抽選装置6750の内部構造を示した図である。図308に示した通り、抽選装置6750の内部には、1つのV入賞口6750f1と、5つの通常V入賞口6750f2～6750f6とが設けられ、常時一定速度で回転動作を行う振分回転体6750fが設けられている。振分回転体6750fに到達した遊技球は、1つのV入賞口と5つのアウト口のうち、いずれかに入球する。振分回転体6750fは、パチンコ機10に対して電源が投入されてから電源が遮断されるまでの間、常に、等速で回転動作を行うため、小当たりに当選するタイミングや抽選装置6750内における遊技球の回転速度等によって、振分回転体6750fに設けられているいずれの入球口（1つのV入賞口、および5つのアウト口）へと振り分けられるかが可変する。即ち、小当たりとなって遊技球が抽選装置6750の内部へと入球する毎に、いずれかの入球口へと遊技球をランダムに振り分けることができる。

#### 【3000】

また、図308に示した通り、抽選装置6750における正面視右側には、抽選装置6750の入り口部分を開閉するための小当たり用アタッカー6750aが設けられている。この小当たり用アタッカー6750aは、小当たりに当選した場合に、所定期間（例えば、2秒間）開放される。この開放期間の間に上方から小当たり用アタッカー6750aへと到達した遊技球は、抽選装置6750の内部へと流入する。抽選装置6750の内部には、図308に示した通り、遊技球を振分回転体6750fへ向けて流下させるための誘導流路6750bが設けられており、その誘導流路6750bの床面の一部には、床面を開閉させる球排出扉6750cが設けられている。球排出扉6750cが閉鎖されている場合は、誘導流路6750bの床面と、球排出扉6750cの上面とで1の流路を形成するので、遊技球を球排出扉6750cよりも下流側へと流下させることができる。一方、球排出扉6750cが開放されている状態では、遊技球が球排出扉6750cの下方に形成されている排出領域6750dへと落下して、パチンコ機10の外部へと排出される。即ち、振分回転体6750fへと到達することなく、外部へと排出される。また、図308に示した通り、球排出扉6750cの下端よりも、遊技球1個分程度下流側には、流下してきた遊技球を誘導流路6750b内で一時的に停止させる（誘導流路6750bの特定位置を閉鎖する）ことが可能な球止め部6750eが設けられている。

#### 【3001】

球排出扉6750c、排出領域6750d、および球止め部6750eは、1の小当たりにおいて振分回転体6750fへと到達する遊技球を最大1個に限るために設けられている。この振分回転体6750fへと到達する遊技球を1個に限定するための制御方法について、図309を参照して説明する。図309(a)は、球排出扉6750c、および球止め部6750eがどちらも閉鎖されている状態で複数の遊技球が抽選装置6750の内部に入球した場合を示した図である。図309(a)に示した通り、球排出扉6750c、および球止め部6750eが閉鎖されている状態においては、抽選装置6750の内部へと流入した遊技球が球排出扉6750cの上面を通過して、球止め部6750eにより流下が妨げられ、球止め部6750eの右方に停留される。なお、1の遊技球が停留されている状態で更に遊技球が誘導流路6750bを流下した場合は、既に停留されている遊技球によって流下が妨げられ、停留されている遊技球の右方に停留される。なお、上述した通り、球止め部6750eは、球排出扉6750cの下端に対して遊技球1個分程度

の距離を空けて配設されているので、2 個目以降に抽選装置 6 7 5 0 へと入球した遊技球は、球排出扉 6 7 5 0 c の上面に停留される。

#### 【3 0 0 2】

図 3 0 9 ( b ) は、遊技球が停留されている状態で球排出扉 6 7 5 0 c が開放された状態を示した図である。図 3 0 9 ( b ) に示した通り、球排出扉 6 7 5 0 c が開放されると、球止め部 6 7 5 0 e の右方に停留されている遊技球以外の遊技球が、排出領域 6 7 5 0 d へと落下することによりパチンコ機 1 0 の外部へと落下する。これにより、抽選装置 6 7 5 0 の内部に 1 の遊技球のみが停留された状態を形成することができる。球止め部 6 7 5 0 e は、球排出扉 6 7 5 0 c が開放されてから 0 . 5 秒間が経過した後で、正面視左方向へと傾倒することにより誘導流路 6 7 5 0 b を通過可能な状態となる。これにより、抽選装置 6 7 5 0 内に残存する 1 の遊技球を振分回転体 6 7 5 0 f へ向けて流下させることができる。誘導流路 6 7 5 0 b を流下した遊技球は、振分回転体 6 7 5 0 f に対して正面視右上方から振分回転体 6 7 5 0 f に向けて落下され、ほぼ、その落下時に正面視右側に配置されていた入球口へと入球する。このように制御することにより、1 の小当たりにおいて振分回転体 6 7 5 0 f へと到達可能となる遊技球を最大 1 個に限ることができるので、抽選装置 6 7 5 0 を用いた大当たり抽選の確率（振分回転体 6 7 5 0 f により V 入賞口に振り分けられる割合）を一定にすることができる。

10

#### 【3 0 0 3】

次に、図 3 1 0 を参照して、振分回転体 6 7 5 0 f の詳細について説明する。図 3 1 0 は、振分回転体 6 7 5 0 f の上面図である。図 1 8 9 に示した通り、振分回転体 6 7 5 0 f は、上面視略円形で構成されており、その外縁部分に 6 つの入球口が配置されている。振分回転体 6 7 5 0 f は、その中心から外縁方向に向かって下る向きの傾斜が設けられているので、振分回転体 6 7 5 0 f の中心付近に対して上方から到達した遊技球は、外縁方向に向かう傾斜に沿って、外縁部分に設けられている何れかの入球口へと振り分けられる。

20

#### 【3 0 0 4】

図 3 1 0 に示した通り、振分回転体 6 7 5 0 f には、上面視略台形状の 1 つの V 入賞口と、上面視略台形状の 5 つのアウト口とが配置されている。即ち、V 入賞口 6 7 5 0 f 1 と、アウト口 6 7 5 0 f 2 ~ 6 7 5 0 f 6 と、が順番に配置されている。なお、図 3 1 0 に示した通り、振分回転体 6 7 5 0 f は、パチンコ機 1 0 に電源が投入されている間、常に、軸 6 7 5 0 f z を回転軸として、上面視時計回り方向に等速（例えば、6 秒間で 1 回転する回転速度）で回転動作を行い続けるように構成されている。

30

#### 【3 0 0 5】

次に、図 3 1 1 を参照して、本第 1 3 実施形態における第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における、抽選装置 6 7 5 0 の各部（小当たり用アタッカー 6 7 5 0 a、球止め部 6 7 5 0 e、および球排出扉 6 7 5 0 c）の作動パターン（開放パターン）について説明する。図 3 1 1 は、小当たり当選時における各部の状態の経時変化を示した図である。

#### 【3 0 0 6】

図 3 1 1 に示した通り、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選すると、小当たりの開始（小当たり有効期間の開始）と共に、小当たり用アタッカー 6 7 5 0 a が開放される。図 3 1 1 に示した通り、この小当たり用アタッカー 6 7 5 0 a の開放状態は 2 秒間継続し、2 秒経過時に閉鎖される。以降は、小当たりが終了するまでの間、小当たり用アタッカー 6 7 5 0 a が閉鎖状態に維持される。2 秒間の開放期間の間に遊技球を小当たりアタッカー 6 7 5 0 a へと入球させることができれば、小当たり有効期間の間に振分回転体 6 7 5 0 f へと遊技球を到達させて、いずれかの入球口へと遊技球を入球させることができる。

40

#### 【3 0 0 7】

また、図 3 1 1 に示した通り、球止め部 6 7 5 0 e は、小当たりの開始から 3 . 5 秒が経過するまでの間、閉鎖状態（図 3 0 9 ( a ) 参照）に維持され、3 . 5 秒経過時点（小当たり用アタッカー 6 7 5 0 a の閉鎖後 1 . 5 秒経過時点）から小当たり終了までの間、

50

開放状態（誘導流路 6750b を流下可能となる状態）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。これに対して球排出扉 6750c は、小当たりの開始から 3 秒が経過するまでの間、閉鎖状態（図 309（a）参照）に維持され、3 秒経過時点（小当たり用アタッカー 6750a の閉鎖後 1 秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（図 309（b）参照）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。即ち、小当たりが開始されてから 3 秒の間は、球止め部 6750e も球排出扉 6750c も閉鎖された状態となるので、抽選装置 6750 の内部へと入球した遊技球は全て、球止め部 6750e によって誘導流路 6750b 内に停留される。

#### 【3008】

また、小当たりの開始から 3 秒が経過すると、球止め部 6750e が閉鎖された状態で球排出扉 6750c が開放されるので、球止め部 6750e の右側に直接接触することにより停留されている 1 の遊技球以外の遊技球が、全て球排出扉 6750c の開口部から排出領域 6750d へと落下して外部へと排出される。即ち、抽選装置 6750 の内部に停留されている遊技球が 1 個のみの状態となる。そして、球排出扉 6750c が開放されてから 0.5 秒後に球止め部 6750e が開放されるので、抽選装置 6750 の内部に残存している 1 個の遊技球が振分回転体 6750f に向けて流下する。このように、先に球排出扉 6750c を開放させてから球止め部 6750e を開放させる構成とすることにより、小当たり用アタッカー 6750a の開放期間中に抽選装置 6750 の内部に 2 個以上の遊技球が入球したとしても、球止め部 6750e が開放されるまでの間に、2 個目以降の遊技球を排出領域 6750d から外部に排出しておくことができる。よって、1 の小当たりにおいて振分回転体 6750f へと到達する遊技球を、毎回 1 個に限ることができるので、小当たりにおける大当たりの当選確率（V 入賞口へと遊技球が入球する確率）を常時一定（1/6）とすることができる。

#### 【3009】

なお、本第 13 実施形態では、普通図柄の時短状態において、第 2 特別図柄の保留球数が 0 の状態で実行された第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合、変動時間が 1 秒間、2 秒間、3 秒間のいずれかにランダムに設定される。このため、遊技球の発射タイミングを調節することによって変動開始タイミング（第 2 入球口 6400 への入球タイミング）を調節することができたとしても、小当たり遊技の開始タイミングまで調節することは不可能となる（変動開始後 1 秒後、2 秒後、若しくは 3 秒後のいずれかのタイミングで開始される）ので、振分回転体 6750f の配置から V 入賞し易くなる小当たり開始タイミングを予測して遊技球の発射タイミングを調節するという遊技方法が成立しなくなるように構成することができる。言い換えれば、時短状態において小当たりとなった場合における大当たり（V 当たり）当選率を一定（1/6）にすることができる。ここで、本第 13 実施形態では、普通図柄の変動時間が遊技状態によらず 30 秒間に固定化されているので、最短でも 30 秒間隔でしか電動役物 6400a が開放されない（第 2 入球口 6400 への入球機会が 30 秒おきにしか与えられない）。一方で、第 2 特別図柄の抽選で 98% の割合で当選する小当たりになると、変動時間が 3 秒以下（1 秒、2 秒、3 秒のいずれか）に設定される。つまり、小当たり遊技の有効期間（6 秒間）を加味しても、1 の特別図柄の抽選が開始されてから小当たり遊技の終了までに要する期間は 9 秒以下となる（普通図柄の変動時間未満の期間となる）ので、時短状態においては、基本的に継続して右打ちを行い続けたとしても、保留球を貯めることが困難に構成されている。更に、本第 13 実施形態では、普通図柄の時短状態において普通図柄の当たりになった場合の電動役物 6400a の開放時間として「0.5 秒間 × 1 回」が設定されるため、1 の普通図柄の当たりに基づく開放期間の間に 1 個の遊技球を入球させるのがやっとなるよう構成されている。従って、第 2 特別図柄の保留球をより貯め難く構成することができる。

#### 【3010】

一方で、第 2 特別図柄の保留球が存在する状況下において第 2 特別図柄の抽選が実行された場合には、変動時間が 1 秒間に固定化される。つまり、保留球が存在している間は、7 秒（変動時間 1 秒間 + 小当たり遊技期間 6 秒間）おきに新たな特別図柄の抽選が実行さ

10

20

30

40

50

れる。この場合、球止め部 6 7 5 0 e が開放されて誘導流路 6 7 5 0 b の内部に停留されていた遊技球が振分回転体 6 7 5 0 f へと向かうタイミングも 7 秒おきになる。ここで、上述した通り、振分回転体 6 7 5 0 f は、パチンコ機 1 0 に対して電源が投入されている間、常時、6 秒間で 1 周する回転速度で回転動作を行うように構成されているため、7 秒おきに遊技球が振分回転体 6 7 5 0 f へと向かう場合、およそ 7 / 6 周おきに遊技球が振分回転体 6 7 5 0 f へと到達することになる。ここで、上述した通り、振分回転体 6 7 5 0 f には、6 つの入球口（V 入賞口 6 7 5 0 f 1、アウト口 6 7 5 0 f 2 ~ 6 7 5 0 f 6）が等間隔に配置されているので、7 / 6 周おきに遊技球が振分回転体 6 7 5 0 f へと到達した場合、ほぼ、前回（約 7 秒前）に振り分けられた（入球した）入球口に対して回転方向に隣接している入球口へと入球する。よって、第 2 特別図柄の保留球が多くなるほど、小当たり変動毎に隣接する入球口へと遊技球を入球させていくことができるので、V 入賞口 6 7 5 0 f 1 へと遊技球が入り易くなるといえる。本第 1 3 実施形態では、第 2 特別図柄の抽選で外れとなった場合に、第 2 特別図柄のロング変動が設定されるように構成することで、そのロング変動の間に第 2 特別図柄の保留球を最大（4 個）まで貯めることが可能に構成した。これにより、本来あまり喜ばしくない外れを、逆に V 当たりの大チャンスとすることができる斬新な遊技性を実現することができる。

10

20

30

40

50

### 【3 0 1 1】

次に、図 3 1 2 を参照して、本第 1 3 実施形態におけるチャンスゾーンの概要について説明する。上述した通り、本第 1 3 実施形態では、時短状態において第 2 特別図柄の抽選が実行されると、長い変動時間（例えば、5 分間）の変動パターン（外れロング変動）が設定されるように制御し、この間に第 2 特別図柄の保留球を最大（4 個）まで貯めることが可能に構成している。つまり、第 2 特別図柄の抽選で外れとなった場合に、普通図柄の抽選を少なくとも 4 回以上実行させることが可能となる長さの変動時間を設定するように構成している。上述した通り、普通図柄の変動時間は 3 0 秒であり、普通図柄の当たり時の開放期間が 0 . 5 秒間であるので、ロング変動中は、5 回程度普通図柄の抽選を実行させることができる。よって、外れロング変動の間に継続的に右打ちを行うだけで、第 2 特別図柄の保留球を最大値である 4 個まで容易に貯めることが可能となる。図 3 1 2 は、チャンスゾーン（外れロング変動）において保留球を上限まで貯めた後における遊技の進行状況の経時変化を示した図である。

### 【3 0 1 2】

図 3 1 2 ( a ) は、チャンスゾーン終了直後における振分回転体 6 7 5 0 f の配置（回転位置）の経時変化の一例を示している。図 3 1 2 ( a ) に付している数字は、それぞれ 6 個の入球口（V 入賞口 6 7 5 0 f 1、アウト口 6 7 5 0 f 2 ~ 6 7 5 0 f 6）のいずれかに対応している。即ち、数字「1」が第 1 の入球口（6 個の入球口のいずれか）を、数字「2」が第 1 の入球口に対して回転方向に隣接する第 2 の入球口、数字「3」が第 2 の入球口に対して回転方向に隣接する第 3 の入球口を、数字「4」が第 3 の入球口に対して回転方向に隣接する第 4 の入球口を、数字「5」が第 4 の入球口に対して回転方向に隣接する第 5 の入球口を、数字「6」が第 5 の入球口に対して回転方向に隣接する第 6 の入球口をそれぞれ示している。なお、図 3 1 2 ( a ) では、振分回転体 6 7 5 0 f の位置（回転位置）として、誘導流路 6 7 5 0 b から落下した遊技球が入球可能な入球口の経時変化を示している。ここで、図 3 1 2 ( a ) では、説明を分かり易くするために、チャンスゾーンの終了タイミングで、丁度、第 1 の入球口が入球可能な配置となった状況を例示しているが、振分回転体 6 7 5 0 f の回転動作は、チャンスゾーンの終了タイミング（第 2 特別図柄の変動表示の状況）とは無関係に実行されるので、必ずしもチャンスゾーンの終了タイミングと第 1 の入球口が入球可能となる配置に移動したタイミングとが一致するものではない。

### 【3 0 1 3】

図 3 1 2 ( a ) に示した通り、振分回転体 6 7 5 0 f において遊技球が入球可能な位置に配置される入球口の種別は、1 秒毎に切り替わる。即ち、図 3 1 2 ( a ) に示した通り、チャンスゾーンの終了から 1 秒が経過するまでは、第 1 の入球口へと遊技球が入球可能



な配置となり、1秒経過後から2秒経過時までは第2の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、2秒経過後から3秒経過時までは第3の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、3秒経過後から4秒経過時までは第4の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、4秒経過後から5秒経過時までは第5の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、5秒経過後から6秒経過時までは第6の入球口へと遊技球が入球可能な配置となる。以降も、1秒経過毎に入球可能な配置となる入球口が1つずつ切り替わる。

【3014】

一方、図312(b)は、外れロング変動(チャンスゾーン)終了後における遊技の推移を示した図である。外れロング変動の終了まで(チャンスゾーンの間)に保留球を貯めていた場合、チャンスゾーンの終了と共に小当たり変動が開始される。上述した通り、第2特別図柄の小当たり変動は、保留球が存在する状況下において、必ず1秒間に設定されるので、1秒間が経過した時点で小当たり図柄が停止表示されて小当たり遊技が開始される。図311において上述した通り、本第13実施形態の小当たり遊技は、開始直後に小当たり用アタッカー6750aが2秒間開放されて、その開放期間の間に最初に抽選装置6750へと入球した遊技球(球止め部6750eによって停留されていた遊技球)が、小当たり開始後3.5秒経過時に振分回転体6750fへ向けて流下される。つまり、チャンスゾーンの終了後1秒経過後から3秒経過時までの間、小当たりアタッカー6750aが開放され、チャンスゾーンの終了後4.5秒経過時に遊技球が振分回転体6750fへ向けて流下される。ここで、球止め部6750eから振分回転体6750fへの流下期間は0.5秒~1秒を要するので、実際に振分回転体6750fへと到達するのはチャンスゾーンの終了から5秒経過後から5.5秒経過時の間となる。即ち、図312(a)に示した通り、第6の入球口が入球可能な配置において、遊技球が振分回転体6750fへと到達する。よって、第6の入球口がV入賞口6750f1であれば、遊技球がV入賞口6750f1へと入球して(即ち、V入賞が発生し)V当たりに当選する(小当たり終了時にV当たりが開始される)一方、第6の入球口がいずれかのアウト口であれば、V入賞が発生せず、V当たりに当選することもない。なお、図312(b)では、第6の入球口がアウト口である場合を例示している。

【3015】

また、図312(b)に示した通り、チャンスゾーン終了後、1回目の小当たりでV入賞が発生しなかった場合は、小当たり有効期間の経過後(小当たり開始から6秒間経過後)に、チャンスゾーン中に保留された2つ目の保留球に基づく変動表示が開始される。つまり、チャンスゾーンの終了後、7秒経過時点で2つ目の保留球に基づく変動表示が開始される。なお、チャンスゾーン中に保留球を上限(4個)まで貯めていた場合、2つ目の保留球に基づく変動表示(保留球が2個存在する状況下で実行される変動表示)の変動時間も必ず1秒間に設定される。このため、変動開始後、1秒経過時点(チャンスゾーン終了後8秒経過時点)で小当たり図柄が停止表示されて小当たり遊技が開始されると共に、小当たりアタッカー6750aが2秒間(チャンスゾーン終了後8秒経過後から10秒経過時まで)開放される。そして、小当たり開始後3.5秒経過時(チャンスゾーン終了後11.5秒経過時)に球止め部6750eが開放される結果、チャンスゾーンの終了後、12秒から12.5秒の範囲内において遊技球が振分回転体6750fへと到達する。即ち、図312(a)に示した通り、第1の入球口が入球可能な配置において、遊技球が振分回転体6750fへと到達する。よって、第1の入球口がV入賞口6750f1であれば、遊技球がV入賞口6750f1へと入球して(即ち、V入賞が発生し)V当たりに当選する(小当たり終了時にV当たりが開始される)一方、第1の入球口がいずれかのアウト口であれば、V入賞が発生せず、V当たりに当選することもない。なお、図312(b)では、第1の入球口がアウト口である場合を例示している。このように、チャンスゾーン終了後、2回目の小当たり遊技では、チャンスゾーン終了後、1回目の小当たり遊技において入球した入球口(第6の入球口)に対して、回転方向に隣接する入球口(第1の入球口)へと入球する。

【3016】

10

20

30

40

50

そして、チャンスゾーンにおいて保留された３個目の保留球に基づく小当たり（チャンスゾーン終了後、３回目の小当たり）でも同様に、図３１２（ａ），（ｂ）に示した通り、２回目の小当たり遊技において入球した入球口（第１の入球口）に対して回転方向に隣接する入球口（第２の入球口）へと遊技球が入球する。なお、４個目の保留球に関しては、当該保留の消化時点で保留球が０になっているため、変動時間として１秒間、２秒間、３秒間のいずれかがランダムに設定されるが、１秒間の変動時間が設定された場合には、３回目の小当たり遊技において入球した入球口（第２の入球口）に対して回転方向に隣接する入球口（第３の入球口）へと入球し、２秒間の変動時間が設定された場合には、３回目の小当たり遊技において入球した入球口（第２の入球口）に対して回転方向に２つ分進んだ位置の入球口（第４の入球口）へと入球し、３秒間の変動時間が設定された場合には、３回目の小当たり遊技において入球した入球口（第２の入球口）に対して回転方向に３つ分進んだ位置の入球口（第５の入球口）へと入球する。

10

20

30

40

50

### 【３０１７】

まとめると、チャンスゾーンにおいて継続的に右打ちを実行することで保留球を最大まで貯めておき、チャンスゾーン終了後の小当たり遊技の開放期間中に小当たり用アタッカー６７５０ａへと遊技球を入球させることにより、第６の入球口、第１の入球口、第２の入球口へとほぼ確実に入球させることができる上に、第３～第５の入球口のいずれかに対しても遊技球を入球させることができる。つまり、チャンスゾーン終了後の保留消化中に、振分回転体６７５０ｆに設けられている６つの入球口のうち、互いに異なる４つの入球口へと遊技球を入球させることが可能となる。よって、チャンスゾーンが終了してから当該チャンスゾーンの間に貯めた上限個数（４個）分の全ての保留球を消化するまでの間においてＶ入賞が発生する確率は４／６である。保留球が０の状態の小当たり遊技が４回実行された場合のＶ入賞率は約５２％（ $1 - 5 / 6 \times 5 / 6 \times 5 / 6 \times 5 / 6$ ）であるため、チャンスゾーンが設定されることにより、Ｖ入賞率が１０％以上アップする有利な状況を形成することができる。なお、保留消化中に普通図柄の当たりが開始されて第２特別図柄の保留球が増加した場合には、小当たり遊技の回数が増加するため、Ｖ入賞率は更にアップする。このように、本第１３実施形態では、時短状態において外れとなった場合に、通常よりもＶ入賞が発生し易い有利な状況を形成することができるので、時短状態において特別図柄の抽選で外れとなることを願うという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【３０１８】

次に、図３１３を参照して、本第１３実施形態における特徴的な演出について説明する。上述した通り、本第１３実施形態では、時短状態において第２特別図柄の抽選で外れになると、変動時間が５分間（３００秒）の外れロング変動が設定されるように制御し、この外れロング変動の実行中に保留球を上限個数まで貯めることが可能に構成している。そして、保留球を上限個数まで貯めることにより、外れロング変動が終了してから全ての保留球が消化されるまでの間に実行される小当たり遊技においてＶ入賞が発生する可能性が高くなる（４／６以上になる）ように構成している。図３１３では、この外れロング変動の実行中（チャンスゾーンの間に）に第３図柄表示装置８１において実行される演出態様（チャージタイム演出）について説明する。

### 【３０１９】

図３１３（ａ）は、時短状態において第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に実行されるチャージタイム演出の演出態様を示した図である。図３１３（ａ）に示した通り、外れロング変動が実行され（チャンスゾーンに突入し）、チャージタイム演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの略中央部分において、ウサギを模したキャラクタ８１１が険しい表情で全身に力を込め始める表示態様が表示されると共に、キャラクタ８１１の上方に、横長略長方形形状で「チャージタイム突入！！」という文字が表示された表示領域が形成される。また、この表示領域には、チャージタイム（チャンスゾーン）が終了するまでの残り期間のカウントダウン表示も表示される。図３１３（ａ）の例では、残り４分５６秒の状態を例示しており、表示領域内に「残り４：５６」という文字が表示されている。更に

、キャラクタ 8 1 1 に対して正面視右側には、縦長略長方形形状の期待度表示画像 K H が表示される。この期待度表示画像 K H は、チャンスゾーン終了後に実行される保留球数分の小当たり遊技において V 入賞が発生する期待度を示す文字が表示される表示領域であり、第 2 特別図柄の保留球数が増加する毎に表示される期待度が高くなって行くように構成されている。図 3 1 3 ( a ) では、第 2 特別図柄の保留球数が 0 の状態を例示しており、期待度表示画像 K H には、「期待度 0 / 6」と表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「右打ちで期待度を上げるんだ!!」という文字が表示されると共に、副表示領域 D s における右側に形成された小表示領域 D s 1 に対して、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の保留球数を数字によって比較的目立たない態様で表示される。これらの表示態様により、遊技者に対して、右打ちを行うことによって大当たりとなる期待度が向上するということを容易に理解させることができる。

10

### 【 3 0 2 0 】

図 3 1 3 ( b ) は、チャージタイム演出の実行中に第 2 入球口 6 4 0 0 a へと遊技球が入球して保留球が増加した場合の表示態様の一例を示した図である。チャージタイム演出の実行中に第 2 入球口 6 4 0 0 a への入球を検出すると、キャラクタ 8 1 1 がオーラ O G を纏った（周囲が発光した）見た目の表示態様に切り替えられると共に、キャラクタ 8 1 1 の左上側に、横長略楕円形状で「UP!!」という文字が表示された期待度アップ画像 U G が形成される。更に、期待度表示画像 K H に表示されている期待度が 1 上昇して「1 / 6」となる。また、小表示領域 D s 1 における第 2 特別図柄の保留球数を示す数字も更新される。これらの表示内容により、第 2 特別図柄の保留球が増加するほど期待度が上昇していくのだということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、保留球が増加するほどオーラ O G の範囲が広がっていくと共に、期待度表示画像 K H に表示される期待度が最大 4 / 6 まで上昇する。これらの表示内容の変化により、チャンスゾーン（チャージタイム）終了後に実行される小当たり遊技に対する期待感をより高めることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

### 【 3 0 2 1 】

なお、本第 1 3 実施形態では、単に第 2 特別図柄の保留球数に応じてオーラ画像 O G や期待度表示画像 K H の表示態様を可変させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、保留球が増加する毎に、先読み結果を判別して、その判別結果も加味して表示態様を決定してもよい。より具体的には、例えば、先読み結果が小当たりである場合は、オーラ画像 O G や期待度表示画像 K H の表示態様を 1 段階分だけ上昇させる一方で、先読み結果が大当たりである場合は、最大の期待度（例えば、6 / 6）に対応する表示態様に設定してもよい。このように構成することで、チャージタイム演出の実行中における表示態様（示唆される期待度）の変化により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

### 【 3 0 2 2 】

#### < 第 1 3 実施形態における電氣的構成 >

次に、図 3 1 4 ( a ) を参照して、本第 1 3 実施形態における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R O M 2 0 2 の詳細について説明する。図 3 1 4 ( a ) は、本第 1 3 実施形態における R O M 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 3 1 4 ( a ) に示した通り、本第 1 3 実施形態における R O M 2 0 2 は、上述した第 1 2 実施形態における R O M 2 0 2 の構成に対して、第 1 当たり乱数 1 2 テーブル 2 0 2 n a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 p a が設けられている点、小当たり乱数 1 2 テーブル 2 0 2 n b に代えて小当たり乱数 1 3 テーブル 2 0 2 p b が設けられている点、第 2 当たり乱数 7 テーブル 2 0 2 f c に代えて第 2 当たり乱数 1 3 テーブル 2 0 2 p c が設けられている点、大当たり種別選択 1 2 テーブル 2 0 2 n d に代えて大当たり種別選択 1 3 テーブル 2 0 2 p d が設けられている点、変動パターン選択 1 2 テーブル 2 0 2 n e に代えて変動パターン選択 1 3 テーブル 2 0 2 p e が設けられている点で相違している。

40

### 【 3 0 2 3 】

まず、図 3 1 5 ( a ) を参照して、本第 1 3 実施形態における第 1 当たり乱数 1 3 テー

50

ブル 2 0 2 p a の詳細について説明する。図 3 1 5 ( a ) は、この第 1 当たり乱数 1 3 テーブル 2 0 2 p a の規定内容を示した図である。図 3 1 5 ( a ) に示した通り、本第 1 3 実施形態における第 1 当たり乱数 1 3 テーブル 2 0 2 p a には、設定値毎に 1 種類の第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値の範囲が対応付けて規定されている。つまり、本第 1 3 実施形態では、特別図柄の低確率状態、確変状態が存在せず、常に一定の大当たり確率で大当たり抽選（特別図柄の抽選）が実行されるように構成されている。

#### 【 3 0 2 4 】

具体的には、図 3 1 5 ( a ) に示した通り、設定 1 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値（乱数値）の範囲として「 0 ~ 2 0 4 」が対応付けて規定され、設定 2 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値（乱数値）の範囲として「 0 ~ 2 1 7 」が対応付けて規定され、設定 3 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値（乱数値）の範囲として「 0 ~ 2 3 3 」が対応付けて規定され、設定 4 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値（乱数値）の範囲として「 0 ~ 2 5 1 」が対応付けて規定され、設定 5 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値（乱数値）の範囲として「 0 ~ 3 1 1 」が対応付けて規定され、設定 6 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値（乱数値）の範囲として「 0 ~ 4 0 9 」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の低確率状態における設定 1 の大当たり確率は  $1 / 320$  (  $205 / 65536$  ) であり、設定 2 の大当たり確率は  $1 / 301$  (  $218 / 65536$  ) であり、設定 3 の大当たり確率は  $1 / 280$  (  $234 / 65536$  ) であり、設定 4 の大当たり確率は  $1 / 260$  (  $252 / 65536$  ) であり、設定 5 の大当たり確率は  $1 / 210$  (  $312 / 65536$  ) であり、設定 6 の大当たり確率は  $1 / 160$  (  $410 / 65536$  ) である。

#### 【 3 0 2 5 】

次に、図 3 1 5 ( b ) を参照して、本第 1 3 実施形態における小当たり乱数 1 3 テーブル 2 0 2 p b の詳細について説明する。図 3 1 5 ( b ) は、本第 1 3 実施形態における小当たり乱数 1 3 テーブル 2 0 2 p b の規定内容を示した図である。図 3 1 5 ( b ) に示した通り、第 1 特別図柄に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が対応付けられていない。よって、第 1 特別図柄の抽選で小当たりになる確率は 0 である。一方、第 2 特別図柄に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値の範囲として「 4 1 0 ~ 6 4 6 3 4 」が対応付けて規定されている。よって、第 2 特別図柄の抽選で小当たりになる確率は  $1 / 1,020$  (  $64225 / 65536$  ) である。従って、大当たり確率を加味すると、第 2 特別図柄の抽選で外れとなる確率は、 $1 / 59$  ( 設定 1 ) ~  $1 / 73$  ( 設定 6 ) となる。つまり、設定が低い方が時短状態においてチャンスゾーンに突入する（特別図柄の抽選で外れになって外れロング変動が設定される）確率が高くなるので、有利な時短状態が設定されてから当該時短状態において保留された全ての第 2 特別図柄の保留球に基づく抽選が終了するまでの間において、V 当たりに当選する確率も低設定の方が高くなる。ここで、本第 1 3 実施形態では、V 当たりに当選すると、当該 V 当たりの終了後における遊技状態が、必ず有利な時短状態に設定される。よって、一旦時短状態に設定された後は、設定が低い方が時短状態と大当たりとの繰り返しにより長く（より多くの回数）続き易くなる。従って、有利な時短状態においては、設定が低いことを期待して遊技を行わせると

#### 【 3 0 2 6 】

次に、図 3 1 5 ( c ) を参照して、本第 1 3 実施形態における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 p c の詳細について説明する。図 3 1 5 ( c ) は、本第 1 3 実施形態における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 p c の規定内容を示した図である。図 3 1 5 ( c ) に示した通り、本第 1 3 実施形態における第 2 当たり乱数 1 3 テーブル 2 0 2 p c には、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第 2 当たり乱数カウンタ C 4 のカウンタ値）として「 0 」のみが規定されている。このため、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の抽選で当たりとなる確率は  $1 / 300$  である

。

## 【3027】

一方、図315(c)に示した通り、第2当たり乱数13テーブル202pcには、普通図柄の高確率状態(時短状態)において普通図柄の当たりと判定される乱数値(第2当たり乱数カウンタC4のカウント値)として「0~299」が規定されている。このため、普通図柄の低確率状態(通常状態)において普通図柄の抽選で当たりとなる確率は1/1(300/300)である。このように、本第13実施形態では、普通図柄の低確率状態(通常状態)における普通図柄の当たり確率を極めて低確率になるように構成している。これにより、通常状態において右打ちにより小当たり確率の高い第2特別図柄の抽選を実行させようとしても、普通図柄の当たりになり難く、第2入球口6400へと遊技球を入球させることが困難になるので、左打ちを行うよりも損になり易く構成することができる。よって、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

10

## 【3028】

次に、図316を参照して、本第13実施形態における第1当たり種別選択13テーブル202pdの詳細について説明する。この第1当たり種別選択13テーブル202pdは、第12実施形態における第1当たり種別選択12テーブル202ndと同様に、大当たりに当選した場合の大当たり種別を特定(決定)するために参照されるデータテーブルである。図316(a)は、この第1当たり種別選択13テーブル202pdの構成を示したブロック図である。

20

## 【3029】

図316(a)に示した通り、本第13実施形態における第1当たり種別選択13テーブル202pdには、特別図柄の抽選で大当たりとなった(所謂、「直当たり」が発生した)場合に大当たり種別を特定(決定)するための直当たり用テーブル202pd1と、V入賞が発生した(小当たり遊技中にV入賞口6750f1へと遊技球が入球した)ことに基づいて大当たりとなった場合に大当たり種別を特定(決定)するためのV当たり用テーブル202pd2と、が規定されている。まず、図316(b)を参照して、直当たり用テーブル202pd1の詳細について説明する。

## 【3030】

図316(b)は、直当たり用テーブル202pd1の規定内容を示した図である。図316(b)に示した通り、本第13実施形態では、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった(直当たりが発生した)場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりA13」、および「大当たりB13」の2種類の大当たり種別が設けられている。「大当たりA13」は、大当たりのラウンド数が4ラウンドであり、遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短回数5回の時短状態に設定される大当たり種別(4ラウンド時短大当たり)である。一方、「大当たりB13」は、大当たりのラウンド数が4ラウンドであり、通常状態において当選した場合には大当たり終了後に再度通常状態が設定される一方で、時短状態の間に当選した場合には、時短回数が5回の時短状態が付与される大当たり種別(4ラウンド通常大当たり)である。よって、通常状態においては、「大当たりA13」の方が、大当たり終了後の遊技状態が有利となるため、「大当たりB13」よりも遊技者に有利となる。なお、時短状態においては、いずれの大当たりにも当選したとしても大当たり終了後に有利な時短状態が設定されるように構成しているため、有利度合いが同等となる。

30

40

## 【3031】

図316(b)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~64」の範囲に対して、「大当たりA13」が対応付けて規定され、「65~99」の範囲に対して、「大当たりB13」が対応付けて規定されている。つまり、第1特別図柄の抽選で大当たりになると、65%の割合(65/100)で「大当たりA13」が決定され、35%(35/100)の割合で「大当たりB13」が決定される。

## 【3032】

50

一方、図316(b)に示した通り、直当たり用テーブル202pd1には、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりC13」が設けられている。この「大当たりC13」は、大当たりのラウンド数が12ラウンドであり、通常状態において当選した場合には大当たり終了後に再度通常状態が設定される一方で、時短状態の間に当選した場合には、時短回数が5回の時短状態が付与される大当たり種別(4ラウンド通常大当たり)である。第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、100%(100/100)「大当たりC13」が決定される。

#### 【3033】

次に、図316(c)を参照して、V当たり用テーブル202pd2の詳細について説明する。このV当たり用テーブル202pd2は、上述した通り、小当たり遊技においてV入賞が発生した(遊技球がV入賞スイッチ6500e3を通過した)に基づいて実行される大当たりの種別を特定(選択)するためのデータが規定されたデータテーブルである。図316(c)は、このV当たり用テーブル202pd2の規定内容を示した図である。図316(c)に示した通り、V当たり用テーブル202pd2には、「大当たりD13」、「大当たりE13」、および「大当たりF13」の3種類の大当たり種別が規定されている。

10

#### 【3034】

図316(c)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~49」の範囲に対しては、「大当たりD13」が対応付けて規定されている。この「大当たりD13」は、大当たりのラウンド数が12ラウンドであり、当選した時点の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりD13」は、全ての大当たり種別の中でラウンド数が最も多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態も有利となるため、最も遊技者に有利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0~99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりC7」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が50個なので、小当たり遊技の実行中にV入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりD13」が決定(選択)される確率(割合)は50/100(50%)である。

20

#### 【3035】

また、図316(c)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の当たりが「50~69」の範囲に対して、「大当たりE13」が対応付けて規定されている。この「大当たりE13」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、当選した時点の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりE13」は、「大当たりC13」、および「大当たりD13」に次いでラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態となるため、ラウンド数の面では「大当たりC13」、「大当たりD13」に次いで有利な大当たり種別である。また、遊技状態の面では最も有利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0~99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりE13」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が20個なので、小当たり遊技の実行中にV入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりE13」が決定(選択)される確率(割合)は20/100(20%)である。

30

40

#### 【3036】

また、図316(c)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の当たりが「70~99」の範囲に対して、「大当たりF13」が対応付けて規定されている。この「大当たりF13」は、大当たりのラウンド数が4ラウンドであり、当選した時点の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりF13」は、ラウンド数の面では最も不利であるが、遊技状態の面では最も有利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0~99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりF13」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が30個なので、小当たり遊技の実行中にV入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりF13」が決定(選択)される確率(

50

割合)は30/100(30%)である。

【3037】

なお、上述した通り、本第13実施形態では、第2特別図柄の抽選が実行されると、約98%の割合で小当たりに当選し、且つ、1の小当たり遊技においてV入賞が発生する確率は1/6である。また、第2特別図柄の抽選で比較的低確率の外れにならない限り、第2特別図柄の保留球を貯めることはほぼ不可能に構成されている。よって、時短回数5回の時短状態が設定された場合、5回の小当たり遊技が実行されて第2特別図柄の保留球が0のまま通常状態に移行するか、5回以内にV入賞が発生してV当たりとなるかのどちらかとなるのがほとんどである。時短状態において実行される5回以内の小当たりでV入賞が発生する確率は約59.8%( $1 - 5/6 \times 5/6 \times 5/6 \times 5/6 \times 5/6$ )であるので、基本的に、一旦時短状態が設定されると、約59.8%の割合(直当たりも加味すると60%超の割合)で大当たり当選する。そして、第2特別図柄の直当たり当選した場合、およびV当たり当選した場合は、必ず大当たり終了後に再度有利な時短状態が設定されるので、時短状態に移行すると、6割強の割合で大当たりと時短状態とを繰り返す有利な状態を形成する。よって、時短状態へと移行することを一つの目標に遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【3038】

次に、図317を参照して、本第13実施形態における変動パターン選択13テーブル202peの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第13実施形態における変動パターン選択13テーブル202peは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される通常用13テーブル202pe1と、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される時短用13テーブル202pe2と、RAMクリア後(設定変更後)の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照されるRAMクリア時テーブル202pe3と、で構成されている。説明の便宜上、まず、時短用13テーブル202pe2の詳細について説明する。

20

【3039】

図317は、本第13実施形態における時短用13テーブル202pe2の規定内容を示した図である。図317に示した通り、時短用13テーブル202peには、第1特別図柄の抽選結果が当たりの場合、保留球数によらず、変動種別カウンタCS1の値の全範囲に対して変動種別(変動パターン)として変動時間が1000msの当たりショート変動が対応付けて規定されている。一方、第1特別図柄の抽選が外れの場合、保留球数によらず、変動種別カウンタCS1の値の全範囲に対して変動種別として変動時間が1000msの外れショート変動が対応付けて規定されている。よって、時短状態において第1特別図柄の抽選が実行されると、抽選結果によらず変動時間が1000msに設定される。

30

【3040】

また、図301に示した通り、第2特別図柄の抽選結果が当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0~49」の範囲に対して、変動時間が5000msの当たりミドル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「50~198」の範囲に対して、変動時間が10000msの当たりロング変動が対応付けて規定されている。また、図301に示した通り、第2特別図柄の抽選結果が外れの場合は、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全範囲に対して、変動時間が30000msの外れロング変動が対応付けて規定されている。よって、時短状態において第2特別図柄の抽選で外れになると、第2特別図柄が5分間の間変動し続けるので、その間に第2特別図柄の保留球を貯めることができるチャンスゾーンを形成することができる。

40

【3041】

また、図301に示した通り、第2特別図柄の抽選結果が小当たりの場合は、第2特別図柄の保留球数に応じて変動時間が可変するように構成されている。より具体的には、図301に示した通り、第2特別図柄の保留球数が0であれば、変動種別カウンタCS1の値が「0~65」の範囲に対して、変動種別として変動時間が1000msの小当たり変

50

動 A が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 6 6 ~ 1 3 2 」の範囲に対して、変動種別として変動時間が 2 0 0 0 m s の小当たり変動 B が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 1 3 3 ~ 1 9 8 」の範囲に対して、変動種別として変動時間が 3 0 0 0 m s の小当たり変動 C が対応付けて規定されている。つまり、1 秒間の変動時間と、2 秒間の変動時間と、3 秒間の変動時間と、がほぼ 1 : 1 : 1 の比率で選択されるように構成されている。このため、保留球数が 0 の状態において、振分回転体 6 7 5 0 f の配置から V 入賞し易い小当たり開始タイミングを狙う遊技方法が成立しないように構成することができるので、保留球数が 0 の状態における V 入賞率を一律 1 / 6 にすることができる。

#### 【 3 0 4 2 】

一方、図 3 0 1 に示した通り、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりで、且つ、第 2 特別図柄の保留球数が 1 以上の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が取り得る全範囲に対して、変動時間が 1 0 0 0 m s の小当たり変動 A が対応付けて規定されている。このため、チャンスゾーンにおいて保留球を上限個数まで貯めると、保留球が 0 になるまで（保留球を 3 個消化するまで）、変動時間が 1 秒間に固定化されるので、小当たり遊技において遊技球が振分回転体 6 7 5 0 f へと到達する間隔を一定間隔（ 7 秒間隔）にすることができる。これにより、6 秒間で 1 周する振分回転体 6 7 5 0 f に対して、保留球が 0 となるまで、小当たり毎に前回の小当たりで入球した入球口に対して回転方向に隣接する入球口へと遊技球を入球させることができる。即ち、保留球数分の小当たり遊技において、互いに同一の入球口へと入球し難くなるように構成することができるので、V 入賞する可能性を向上させることができる。よって、チャンスゾーンに移行して保留球を貯める機会が与えられた場合に、V 入賞に対する期待感を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 3 0 4 3 】

なお、図示については省略したが、本第 1 3 実施形態では、通常状態においても、第 2 特別図柄の変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応関係は、外れ以外同一となるように構成している。よって、例えば、時短回数に残り 1 回の状態において実行された第 2 特別図柄の抽選で外れとなってロング変動が設定された場合にも、当該ロング変動中に第 2 特別図柄の保留球を貯めることにより、ロング変動の終了後（即ち、時短状態の終了後）において V 入賞率が高い小当たり遊技を実行させることができる。即ち、第 2 特別図柄の抽選で外れとなるタイミングによらず、チャンスゾーンの終了後に V 入賞率の高い小当たり遊技を実行することができるので、時短状態が終了するまでの間、常に、外れを期待させることができる。なお、通常状態において第 2 特別図柄の抽選で外れとなった場合には、変動時間が 1 秒間の外れショート変動が設定されるように構成されている。これは、通常状態において外れとなった場合に外れロング変動を実行したとしても、普通図柄の当たり確率が低く、第 2 特別図柄の保留球を貯めることができないため、特別図柄の抽選が実行されるわけでもなく、保留球を貯めることもできない無駄な期間が長く続いてしまうことを抑制する趣旨である。

#### 【 3 0 4 4 】

次に、図 3 1 4 ( b ) を参照して、本第 1 3 実施形態における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 3 1 4 ( b ) は、本第 1 3 実施形態における R A M 2 0 3 の構成を示したブロック図である。図 3 1 4 ( b ) に示した通り、本第 1 3 実施形態における R A M 2 0 3 は、上述した第 1 2 実施形態（および第 1 1 実施形態）における R A M 2 0 3 の構成（図 2 6 8 ( b ) 参照）に対して、大当たり種別格納エリア 2 0 3 p a と、V 通過フラグ 2 0 3 p b と、が追加されている点で相違している。また、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 d f と、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 d i と、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 d j と、確変フラグ 2 0 3 f a と、特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 m c と、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 m d と、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 m e と、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 m f と、が削除されている点で相違している。これらのフラグ及びカウンタの削除に関しては、同時変動機能、および確変機能を削除したことによる



ものである。

【3045】

大当たり種別格納エリア203paは、小当たり遊技の実行中に、抽選装置6750に入賞した遊技球がV入賞口6750f1へと入球した場合に設定される大当たり種別（V当たりの種別）を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。この大当たり種別格納エリア203paは、判定結果が小当たりとなる特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図320のS36022）。抽選装置6750内のV入賞口6750f1へと遊技球が入球すると、小当たり終了時に、大当たり種別格納エリア203paに記憶されているデータ値に対応する種別の大当たりの開始が設定される（図324のS3311参照）。 10

【3046】

V通過フラグ203pbは、小当たり遊技中において、V入賞を検出済みであるか否かを示すフラグである。このV通過フラグ203pbがオンであれば、小当たり遊技中に既にV入賞を検出済みであることを示し、オフであれば、V入賞を未検出であることを意味する。このV通過フラグ203pbは、初期値がオフに設定されており、V入賞を検出した場合にオンに設定される（図325のS3406参照）。また、V入賞を検出した小当たりの終了時に、小当たり種別に応じた大当たりの開始を設定した後でオフに設定される（図324のS3312参照）。このV通過フラグ203pbによって、小当たり遊技の終了時において大当たりを開始すべきか否か（即ち、小当たり遊技中にV入賞が発生したか否か）を正確に判別することができる。 20

【3047】

<第13実施形態における主制御装置の制御処理について>

次に、図318から図325を参照して、本第13実施形態における主制御装置110のMPU201によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図318を参照して、特別図柄変動処理13（S141）の詳細について説明をする。この特別図柄変動処理13（S141）は、上述した第12実施形態（および第11実施形態）における特別図柄変動処理11（図276，S121）に代えて実行される処理であり、第1図柄表示装置37における特別図柄の変動表示を設定するための処理である。

【3048】

この特別図柄変動処理13（S141）のうち、S251の処理では、第12実施形態（および第11実施形態）における特別図柄変動処理11（図276，S121）のS251の処理と同一の処理が実行される。 30

【3049】

また、本第13実施形態における特別図柄変動処理13（S141）では、S251の処理において、現在が大当たり中、又は小当たり中では無いと判別した場合に（S251：No）、第1図柄表示装置37の表示態様が変動中であるか否かを判定し（S10201）、第1図柄表示装置37の表示態様が変動中でなければ（S10201：No）、第1特別図柄保留球数カウンタ203ddの値（第1特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数N1）を取得し（S10202）、取得した第1特別図柄保留球数カウンタ203ddの値（N1）が0よりも大きいか否かを判別する（S10203）。 40

【3050】

S10203の処理において、第1特別図柄保留球数カウンタ203ddの値（N1）が0でない（即ち、1以上である）と判別した場合は（S10203：Yes）、第1特別図柄保留球数カウンタ203ddの値（N1）を1減算し（S10204）、演算により変更された第1特別図柄保留球数カウンタ203ddの値を示す特図1保留球数コマンドを設定する（S10205）。ここで設定された特図1保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理13（図322参照）の外部出力処理（S1801）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、特図1保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第1特別図柄保留球数カウンタ2 50

0 3 d d の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する。

【 3 0 5 1 】

S 1 0 2 0 5 の処理により特図 1 保留球数コマンドを設定した後は、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a に格納されたデータを、シフトする ( S 1 0 2 0 6 )。S 1 0 2 0 6 の処理では、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、S 1 0 2 1 2 の処理へ移行する。

10

【 3 0 5 2 】

一方、S 1 0 2 0 3 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値 ( N 1 ) が 0 であると判別した場合は ( S 1 0 2 0 3 : N o )、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値 ( 第 2 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 2 ) を取得する ( S 1 0 2 0 7 )。次に、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値 ( N 2 ) が 0 よりも大きいか否かを判別する ( S 1 0 2 0 8 )。第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値 ( N 2 ) が 0 でなければ ( S 1 0 2 0 8 : Y e s )、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値 ( N 2 ) を 1 減算し ( S 1 0 2 0 9 )、演算により変更された第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値を示す特図 2 保留球数コマンドを設定する ( S 1 0 2 1 0 )。ここで設定された特図 2 保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理 1 3 ( 図 3 2 2 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 8 0 1 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特図 2 保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d e の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する。

20

【 3 0 5 3 】

S 1 0 2 1 0 の処理により特図 2 保留球数コマンドを設定した後は、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b に格納されたデータを S 1 0 2 0 6 の処理と同一の手法によりシフトする ( S 1 0 2 1 1 )。

【 3 0 5 4 】

30

S 1 0 2 0 6、または S 1 0 2 1 1 の処理後に実行される S 1 0 2 1 2 の処理では、第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理 1 3 を実行し ( S 1 0 2 1 2 )、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理 1 3 ( S 1 0 2 1 2 ) の詳細については、図 3 1 9 を参照して後述する。

【 3 0 5 5 】

S 1 0 2 0 1 の処理において、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中であれば ( S 1 0 2 0 1 : Y e s )、変動時間を計測するための変動時間カウンタを更新し ( S 1 0 2 1 3 )、更新後の変動時間カウンタの値に基づいて第 1 図柄表示装置 3 7 において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する ( S 1 0 2 1 4 )。第 1 図柄表示装置 3 7 において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタ C S 1 により選択された変動パターンに応じて決められており ( 変動パターンコマンドに応じて決められており )、この変動時間が経過していなければ ( S 1 0 2 1 4 : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様を更新し ( S 1 0 2 1 5 )、本処理を終了する。

40

【 3 0 5 6 】

一方、S 1 0 2 1 4 の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば ( S 1 0 2 1 4 : Y e s )、第 1 図柄表示装置 3 7 の停止図柄に対応した表示態様を設定する ( S 1 0 2 1 6 )。停止図柄の設定は、図 3 1 9 を参照して後述する特別図柄変動開始処理 1 3 ( S 1 0 2 1 2 ) によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理 1 3 ( S 1 0 2 1 2 ) が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて

50

特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第1当たり種別カウンタC2の値に応じて大当たり種別が決定される。

#### 【3057】

S10216の処理が終了した後は、第1図柄表示装置37において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（S10217）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（S10217：Yes）、現在の遊技状態に応じたデータを当選時状態格納エリア203mbに格納し（S10218）、時短カウンタ203hの値を0にリセットする（S10219）。次いで、大当たりの開始を設定すると共に、大当たりフラグ203iをオンに設定して（S10220）、S10225の処理へ移行する。

10

#### 【3058】

一方、S10217の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れ（小当たり含む）であれば（S10217：No）、時短カウンタ203hの値が0より大きい値であるか（即ち、普通図柄の時短状態であるか）を判別し（S10221）、時短カウンタ203hの値が0より大きいと判別した場合は（S10221：Yes）、時短カウンタ203hの値を1減算して更新して（S10222）、処理をS10223へと移行する。一方、S10221の処理において、時短カウンタ203hの値が0であると判別した場合は（S10221：No）、S10222の処理をスキップして、処理をS10223へと移行する。

20

#### 【3059】

S10223の処理では、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（S10223）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（S10223：Yes）、小当たりの開始を設定するための小当たり開始処理を実行して（S10224）、本処理を終了する。一方、S10223の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合は（S10223：No）、S10224の処理をスキップして、S10225の処理へ移行する。

#### 【3060】

S10225の処理では、停止種別を示す停止コマンドを設定して、本処理を終了する（S10225）。ここで設定された停止コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理13（図322参照）の外部出力処理（S1801）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、状態コマンドを受信すると、停止コマンドが示す停止種別に基づいて、第3図柄の停止図柄を設定する。

30

#### 【3061】

この特別図柄変動処理13（図318参照）を実行することにより、第1特別図柄の変動表示、若しくは第2特別図柄の変動表示のうち一方のみを実行するように構成できる。また、第1特別図柄の抽選を、第2特別図柄の抽選よりも優先的に実行させることができる。

#### 【3062】

次に、図319を参照して、特別図柄変動処理13（図318，S141）内の一処理である特別図柄変動開始処理13（S10212）の詳細について説明する。この特別図柄変動開始処理13（S10212）では、まず、実行エリアに格納されているデータを取得し（S321）、当該取得した実行エリアのデータのうち、第1当たり乱数カウンタC1の値と、第1当たり乱数13テーブル202pa（図315，（a）参照）、小当たり乱数13テーブル202pb（図315，（b）参照）とを参照して大当たり抽選の抽選結果を取得する（S322）。次いで、S322の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し（S323）、特別図柄の大当たりであると判定された場合には（S323：Yes）、大当たり種別格納エリア203paに今回の大当たりの種別を示すデータを格納する（S324）。そして、今回の大当たり種別

40

50

に応じて大当たり時の表示態様を設定する（S 3 2 5）。このS 3 2 5の処理では、大当たり種別に応じて、第1図柄表示装置37の表示態様（LED 3 7 aの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第3図柄表示装置81において停止表示させるべく、大当たり種別が停止種別として設定される。

#### 【3063】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（S 3 2 6）。S 3 2 6の処理で変動パターンが設定されると、第1図柄表示装置37における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第3図柄表示装置81において大当たり図柄で停止するまでの第3図柄の変動時間が決定される。このとき、RAM 2 0 3のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS 1の値と、変動パターン選択13テーブル202 p eのうち、現在の遊技状態に対応するテーブルとを比較し、変動種別カウンタCS 1の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。S 3 2 6の処理が終了すると、S 3 3 2の処理へ移行する。

10

#### 【3064】

一方、S 3 2 3の処理において、今回の特別図柄の抽選が大当たりではないと判別した場合に（S 3 2 3：No）、次いで、今回の特別図柄の抽選が小当たりであるか否かを判別して（S 3 2 7）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（S 3 2 7：Yes）、小当たり時の表示態様を設定する（S 3 2 8）。S 3 2 8の処理が終了すると、小当たり時の変動パターンを決定する（S 3 2 9）。S 3 2 9の処理で変動パターンが設定されると、第1図柄表示装置37における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第3図柄表示装置81において小当たりを示す図柄の組み合わせで停止するまでの第3図柄の変動時間が決定される。このとき、RAM 2 0 3のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS 1の値と、変動パターン選択13テーブル202 p eのうち、現在の遊技状態に対応するテーブルとを比較し、変動種別カウンタCS 1の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。S 3 2 9の処理が終了すると、S 3 3 2の処理へ移行する。

20

#### 【3065】

一方、S 3 2 7の処理において、今回の特別図柄の抽選が小当たりではないと判定された場合には（S 3 2 7：No）、外れ時の表示態様（外れ図柄）を設定し（S 3 3 0）、次に、外れ時の変動パターンを決定する（S 3 3 1）。ここでは、第1図柄表示装置37の表示時間が設定されると共に、第3図柄表示装置81において外れ図柄で停止するまでの第3図柄の変動時間が決定される。このとき、S 3 2 9の処理と同様に、RAM 2 0 3のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS 1の値と、変動パターン選択13テーブル202 p eのうち現在の遊技状態に対応するテーブルとを比較し、変動種別カウンタCS 1の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。S 3 3 1の処理が終了すると、S 3 3 2の処理へ移行する。

30

#### 【3066】

S 3 2 6、S 3 2 9、S 3 3 1のいずれかの処理が終わると、次に、S 3 2 6、S 3 2 9、S 3 3 1のいずれかの処理で決定した変動パターンを表示制御装置114へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（S 3 3 2）。次いで、今回の変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値を、変動時間カウンタに設定する（S 3 3 3）。そして、S 3 2 5、S 3 2 8、S 3 3 0のいずれかの処理で設定された停止種別を表示制御装置114へ通知するための停止種別コマンドを設定する（S 3 3 4）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、RAM 2 0 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述するメイン処理13（図3 2 2参照）の外部出力処理（S 1 8 0 1）の処理で、音声ランプ制御装置113に送信される。S 3 3 4の処理が終わると、特別図柄変動処理13（図3 1 8参照）へ戻る。

40

#### 【3067】

次に、図3 2 0を参照して、上述した小当たり開始処理（S 1 0 2 2 5）の詳細について説明する。この小当たり開始処理（S 1 0 2 2 5）は、上述した通り、特別図柄の抽選

50

で小当たりとなった場合に、小当たりを開始させるための処理である。この小当たり開始処理（S 1 0 2 2 5）では、まず、小当たり遊技における抽選装置 3 7 5 0 の動作シナリオ（図 3 1 1 参照）を読み出して（S 3 6 0 1）、次に、大当たり種別格納エリア 2 0 3 p a に対して、今回の小当たりにおいて V 入賞が発生した場合に開始される大当たり種別を示すデータを格納する（S 3 6 0 2）。より具体的には、S 3 6 0 2 の処理では、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 4 9」の範囲内であれば、大当たり種別として大当たり D 1 3（1 2 ラウンド時短大当たり）を格納し、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 0 ~ 6 9」の範囲内であれば、大当たり種別として大当たり E 1 3（8 ラウンド時短大当たり）を格納し、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「7 0 ~ 9 9」の範囲内であれば、大当たり種別として大当たり F 1 3（4 ラウンド時短大当たり）を格納する。S 3 6 0 3 の処理が終了すると、小当たりの開始を設定して、本処理を終了する。

10

#### 【3 0 6 8】

次に、図 3 2 1 を参照して、普通図柄変動処理 1 3（S 1 4 2）の内容について説明をする。この普通図柄変動処理 1 3（S 1 4 2）は、上述した第 1 2 実施形態（および第 1 実施形態）における普通図柄変動処理（図 4 8，S 1 0 6）に代えて実行される処理である。

#### 【3 0 6 9】

この普通図柄変動処理 1 3（S 1 4 2）のうち、S 1 1 0 1 ~ S 1 1 1 3，S 1 1 1 5 ~ 1 1 1 8 および S 1 1 2 1 の各処理では、それぞれ第 1 2 実施形態（および第 1 実施形態）における普通図柄変動処理（図 4 8，S 1 0 6）の S 1 1 0 1 ~ S 1 1 1 3，S 1 1 1 5 ~ 1 1 1 8 および S 1 1 2 1 の各処理と同一の処理が実行される。

20

#### 【3 0 7 0】

また、図 3 2 1 に示した通り、本第 1 3 実施形態における普通図柄変動処理 1 3（S 1 4 2）では、S 1 1 1 2 または S 1 1 1 3 の処理を実行後、普通図柄の変動時間を 3 0 秒に決定する（S 1 1 3 1）。この 3 0 秒という変動時間は、有利な時短状態において継続して右打ちを行い続けたとしても、第 2 特別図柄の保留球を増加させることが困難となる長さの期間である。つまり、時短状態においては、特別図柄の抽選で外れになって外れロング変動が設定されない限り、第 2 特別図柄の保留球を増加させることができなくなるように、普通図柄の変動時間を遊技状態によらず 3 0 秒間に固定化している。これにより、時短状態中に第 2 特別図柄の抽選で外れとなった場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。

30

#### 【3 0 7 1】

また、S 1 1 1 8 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h がオンではない（オフである）、即ち、現在が普通図柄の低確率状態であると判別した場合は（S 1 1 1 8 : N o）、電動役物の開放時間および回数を「0 . 2 秒間 × 1 回」に設定する（S 1 1 3 3）。一方、S 1 1 1 8 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h がオンに設定されていると判別した場合は（S 1 1 1 8 : Y e s）、電動役物の開放時間および回数を「0 . 5 秒間 × 1 回」に設定する（S 1 1 3 2）。この 0 . 5 秒間 × 1 回という開放時間は、第 2 入球口 6 4 0 0 へと遊技球を 2 個以上入球させることが困難になる（1 の普通図柄の当たりで第 2 特別図柄の保留球を獲得することが困難になる）長さで構成されている。S 1 1 3 2、或いは S 1 1 3 3 の処理を実行後、S 1 1 2 1 の処理へ移行する。

40

#### 【3 0 7 2】

次に、図 3 2 2 を参照して、本第 1 3 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 1 3 の詳細について説明をする。このメイン処理 1 3 は、上述した第 1 2 実施形態（および第 1 実施形態）におけるメイン処理（図 5 5 参照）に代えて実行される処理である。

#### 【3 0 7 3】

このメイン処理 1 3 のうち、S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 3 および S 1 8 0 6 ~ 1 8 1 6 の各処理では、それぞれ第 1 2 実施形態（および第 1 実施形態）におけるメイン処理（図 5 5）の S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 3 および S 1 8 0 6 ~ 1 8 1 6 の各処理と同一の処理が実行さ

50

れる。

【3074】

また、図322に示した通り、本第13実施形態におけるメイン処理13では、S1803の処理を実行後、第12実施形態（および第1実施形態）における大当たり制御処理（図56参照）に代えて、大当たり制御処理13を実行する（S1841）。この大当たり制御処理13（S1841）の詳細については図323を参照して後述する。S1841の処理が終了した後は、小当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための小当たり制御処理を実行し（S1842）、処理をS1806へと移行する。この小当たり制御処理（S1842）の詳細については図324を参照して後述する。

【3075】

次に、図323を参照して、メイン処理13（図322）内の一処理である大当たり制御処理13（S1841）の詳細について説明をする。この大当たり制御処理13（S1841）は、上述した第12実施形態（および第1実施形態）における大当たり制御処理（図56，S1804）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。

【3076】

この大当たり制御処理13（S1841）のうち、S1901～S1912およびS1916～1918の各処理では、それぞれ第12実施形態（および第1実施形態）における大当たり制御処理（図56，S1804）のS1901～S1912およびS1916～1918の各処理と同一の処理が実行される。

【3077】

また、図323に示した通り、本第13実施形態における大当たり制御処理13（S1841）では、S1912の処理において、現在が大当たり終了のタイミングであると判別した場合に（S1912：Yes）、当選時状態格納エリア203mbのデータを読み出して（S1991）、読み出した当選時状態格納エリア203mbのデータに対応する遊技状態と、今回の大当たり種別と、に応じて時短カウンタ203hの値を更新し（S1992）、S1916の処理へ移行する。

【3078】

次に、図324を参照して、メイン処理13（図322）内の一処理である小当たり制御処理（S1842）の内容について説明をする。この小当たり制御処理（S1842）では、まず、現在が小当たりの開始タイミングであるか否かを判別する（S3301）。なお、S3301の処理では、小当たり開始処理（図320参照）において、小当たりの開始が設定されている場合に、小当たりの開始タイミングであると判別する。

【3079】

S3301の処理において、小当たりの開始タイミングであると判別した場合は（S3301：Yes）、小当たりのオープニング期間の開始を示す小当たり用オープニングコマンドを設定し（S3302）、小当たりフラグ203dgをオンに設定して（S3303）、小当たり用の動作シナリオの開始を設定し（S3304）、本処理を終了する。

【3080】

一方、S3301の処理において、小当たりの開始タイミングではないと判別した場合は（S3301：No）、次いで、小当たりフラグ203dgがオンであるか（つまり、小当たり中であるか）を判別し（S3305）、小当たりフラグ203dgがオフであると判別した場合は（S3305：No）、そのまま本処理を終了する。これに対し、小当たりフラグ203dgがオンであると判別した場合は（S3305：Yes）、小当たり遊技の実行中であることを意味するため、次に、小当たりの終了タイミングであるか（即ち、エンディング期間の終了タイミングであるか）を判別し（S3306）、小当たりの終了タイミングであると判別した場合は（S3305：Yes）、小当たりフラグ203dgをオフにすることで小当たりの終了を設定する（S3308）。次に、V通過フラグ203pbがオンであるか否かを判別し（S3309）、V通過フラグ203pbがオンであると判別した場合は（S3309：Yes）、今回の小当たりにおいてV入賞を検出

10

20

30

40

50

済みであることを意味するため、時短カウンタ 203h の値を 0 にリセットし (S3310)、大当たり種別格納エリア 203pa に格納されているデータに対応する種別の当たりの開始を設定し (S3311)、V 通過フラグ 203pb をオフに設定して (S3312)、本処理を終了する。一方、S3309 の処理において、V 通過フラグ 203pb がオフであると判別した場合は (S3309: No)、V 入賞が検出されていないことを意味するため、V 入賞に基づく大当たり遊技を設定するための S3310 ~ S3312 の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

#### 【3081】

また、S3306 の処理において、小当たりの終了タイミングでないと判別した場合は (S3306: No)、V 入賞口 3750f1 への入球を監視して、入球を検出した場合に、V 入賞の発生を記憶しておくための V 通過検出処理を実行して (S3307)、本処理を終了する。この小当たり制御処理 (図 324 参照) を実行することにより、小当たり遊技の実行中に V 入賞を検出した場合にのみ、大当たり遊技を開始させることができる。

#### 【3082】

次に、図 325 を参照して、小当たり制御処理 (図 324, S1842) 内の一処理である V 通過検出処理 (S3307) の内容について説明をする。この V 通過検出処理 (S3307) は、上述した通り、V 入賞口 3750f1 への入球を監視して、入球を検出した場合に、V 入賞の発生を記憶しておくための処理である。

#### 【3083】

図 325 に示した通り、V 通過検出処理 (S3307) では、まず、V 通過フラグ 203pb がオンであるか否かを判別し (S3401)、V 通過フラグ 203pb がオンであると判別した場合は (S3401: Yes)、既に V 入賞口への入球 (通過) を検出済みであり、V 入賞口 3750f1 に対する入球の監視が必要ないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

#### 【3084】

これに対して、V 通過フラグ 203pb がオフであると判別した場合は (S3401: No)、V 入賞口 3750f1 に対する入球 (通過) を検出したか否かを判別して (S3402)、V 入賞口 3750f1 に対する入球 (通過) を検出していないと判別した場合は (S3402: No)、そのまま本処理を終了する。一方、S3402 の処理において、V 入賞口 3750f1 に対する入球を検出したと判別した場合は (S3402: Yes)、次いで、V 入賞の有効期間中であるか否かを判別し (S3403)、有効期間外である場合は (S3403: No)、不正行為等により遊技球が V 入賞口 3750f1 へと入球した (通過した) 可能性があるため、エラーコマンドを設定して (S3404)、本処理を終了する。

#### 【3085】

これに対し、S3403 の処理において、V 有効期間内であると判別した場合は (S3403: Yes)、V 通過コマンドを設定し (S3405)、次いで、V 通過フラグ 203pb をオンに設定して (S3406)、本処理を終了する。

#### 【3086】

この V 通過検出処理により、V 入賞が発生した場合に、V 通過フラグ 203pb がオンに設定されることで V 入賞の発生を記憶することができるので、V 入賞の有無に応じて大当たり遊技の実効可否を正確に判別することができる。

#### 【3087】

< 第 13 実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 326 および図 327 を参照して、第 13 実施形態における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 によって実行される各種制御処理について説明をする。まず、図 326 を参照して、本第 13 実施形態における変動表示設定処理 13 (S4161) の内容について説明をする。この変動表示設定処理 13 (S4161) は、上述した第 12 実施形態 (および第 11 実施形態) における変動表示設定処理 11 (図 295, S4132) に代えて実行される処理である。

10

20

30

40

50

## 【3088】

この変動表示設定処理13(S4161)のうち、S5231の処理は、第12実施形態(および第11実施形態)における変動表示設定処理11(図295, S4132)のS5231の処理と同一の処理が実行される。

## 【3089】

また、図326に示した通り、本第13実施形態における変動表示設定処理13(S4161)では、まず、RAM223に設けられた変動開始フラグ223dがオンに設定されているか判別する(S5281)。そして、変動開始フラグ223dはオフであると判別した場合には(S5281: No)、主制御装置110より特図変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S5285の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ223dがオンであると判別した場合には(S5281: Yes)、変動回数カウンタ223fcの値に1を加算し(S5231)、変動開始フラグ223dをオフに設定し(S5282)、次いで、変動パターンコマンドにより通知された変動パターン種別に応じた演出態様を設定するための演出態様設定処理13を実行し(S5283)、入賞情報格納エリア223bのデータをシフトして(S5284)、S5285の処理へ移行する。演出態様設定処理13(S5283)の詳細については図327を参照して後述する。

## 【3090】

S5285の処理では、停止種別選択フラグ223eがオンに設定されているかを判別し(S5285)、オンに設定されていないと判別した場合は(S5285: No)、そのまま本処理を終了する。一方、オンに設定されていると判別した場合は(S5285: Yes)、停止種別選択フラグ223eをオフに設定し(S5286)、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用停止種別コマンドを設定し(S5287)、本処理を終了する。

## 【3091】

次に、図327を参照して、演出態様設定処理13(S5283)の内容について説明をする。この演出態様設定処理13(S5283)は、上述した第12実施形態における演出態様設定処理12(図304参照)に代えて実行される処理である。

## 【3092】

この演出態様設定処理13(S5283)のうち、S8201, S8207, S8208、およびS8281の各処理では、それぞれ第12実施形態における演出態様設定処理12(図304参照)のS8201, S8207, S8208、およびS8281の各処理と同一の処理が実行される。

## 【3093】

また、図327に示した通り、本第13実施形態における演出態様設定処理13(S5283)では、S8201の処理において現在が通常状態ではないと判別した場合には(S8201: No)、次いで、今回の変動パターンが外れロング変動であるか否かを判別する(S18201)。S18201の処理において、今回の変動パターンが外れロング変動ではないと判別した場合は(S18201: No)、S8207の処理へ移行する。一方、S18201の処理において、今回の変動パターンが外れロング変動であると判別した場合は(S18201: Yes)、チャージ演出(図313参照)に対応する演出態様を決定し(S18202)、S8208の処理へ移行する。チャージ演出を実行することにより、チャンスゾーン(チャージタイム)中において右打ちにより第2特別図柄の保留球を増加させることを目指して遊技を行えば良いということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

## 【3094】

以上説明した通り、本第13実施形態におけるパチンコ機10では、通常状態よりも有利な(第2特別図柄の抽選が実行され易い)時短状態において第2特別図柄の抽選で小当たりに当選すると、1/6の割合でV入賞が発生するように構成した。V入賞が発生すると、小当たり終了後に大当たりが開始される上に、大当たり終了後の遊技状態が再度有利な時短状態となるため、小当たり遊技においてV入賞が発生するか否かに注目して遊技を

10

20

30

40

50



行わせることができる。加えて、本第 1 3 実施形態では、時短状態において外れに当選すると、第 2 特別図柄の保留球を上限個数まで貯めることが可能なチャンスゾーンを形成するように構成した。チャンスゾーンにおいて継続的に右打ちを実行して保留球を最大まで貯めることにより、通常よりも V 入賞率が高い小当たり遊技が実行されるので、時短状態において外れとなることをより強く願う特殊な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第 1 3 実施形態では、設定が高くなる（大当たり確率が高くなる）ほど、外れ確率が低くなるように構成しているため、時短状態に移行した場合、低設定の方がチャンスゾーンに移行する可能性が高くなる。言い換えれば、設定が低い程、時短状態における有利度合いが高くなるので、時短状態に移行した場合に、より低い設定であることを願わせるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【3095】

なお、本第 1 3 実施形態では、時短状態中に第 1 特別図柄の抽選で外れとなった場合に、変動時間が長い（5 分間の）外れロング変動が設定され、その外れロング変動の間のみ第 2 特別図柄の保留球を貯めることが可能に構成していたが、第 2 特別図柄の保留球を貯めることが可能な期間（即ち、振分装置 6 7 5 0 によって遊技球が V 入賞口 6 7 5 0 f 1 に振り分けられ易くなるように制御する期間）は、これに限られるものではない。例えば、大当たり遊技の実行中においても、第 2 特別図柄の保留球が貯まり易くなるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり終了直後に V 入賞口 6 7 5 0 f 1 に振り分けられ易い状況が発生し易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、時短状態において直当たりに当選した場合に、当該直当たりの変動時間を長くする（例えば、5 分間にする）ことで、直当たりの終了後に V 入賞が発生し易い状態を形成してもよい。この場合、直当たりに当選し易い高設定の方が有利度合いが高くなるので、より高い設定のパチンコ機 1 0 で遊技を行いたいと遊技者に思わせることができる。

20

#### 【3096】

本第 1 3 実施形態では、第 2 特別図柄の保留球が 1 個以上存在している状況において、小当たり遊技が実行される毎に前回の小当たりにおいて遊技球が入球した（振分回転体 6 7 5 0 f によって振り分けられた）入球口に対して回転方向に隣接する入球口へと遊技球が入球し易くなるように、第 2 特別図柄の変動時間を設定する（1 秒に設定する）構成としていたが、必ずしも回転方向に隣接する入球口に入球し易くなる変動時間を設定する必要はない。保留球が貯まっている状況において連続して小当たり遊技が実行された場合の挙動は、保留が無い状態で小当たり遊技が同一の回数実行された場合よりも有利となる範囲で任意に定めることができ、例えば、前回の小当たりにおいて入球した入球口に対して回転方向に 2 つ隣の入球口に入球し易くなる変動時間（例えば、7 / 6 秒）を設定してもよい。

30

#### 【3097】

本第 1 3 実施形態では、入球した遊技球によって大当たりとするか否かの抽選を行う抽選装置 3 7 5 0 において、V 入賞が発生する可能性を設定が低くなる程高くする構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態（特別図柄の低確率状態とするか、確変状態とするか）を大当たり遊技中に抽選する確変抽選装置が設けられている仕様のパチンコ機 1 0 に適用してもよい。具体的には、大当たり遊技の実行中に遊技球が入球可能となる確変抽選装置に入球した少なくとも 1 の遊技球が V 入賞口に入球した場合は、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される一方で、大当たり遊技中に V 入賞が発生しなかった場合は特別図柄の低確率状態に設定されるように構成してもよい。そして、設定が低い方が、大当たり確率は低くなるが、V 入賞が発生し易い作動パターンで確変抽選装置が作動される大当たり種別の割合が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

50

## 【3098】

本第14実施形態では、時短状態において外れとなった場合に、小当たり遊技においてV入賞が発生し易い状況（保留球が上限値まで貯まった状態）を形成し易くなるチャンスゾーン（ロング変動）を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、通常状態において、第1特別図柄の抽選でも第2特別図柄の抽選よりも低確率（例えば、1/100の確率）で小当たりに当選し得るように構成した上で、所定条件の成立に基づいて、チャンスゾーンを形成するように構成してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の抽選で2連続で小当たりに当選した場合に、変動時間が極めて長くなるように構成し、その間に右打ちを行うことで、時短状態の間に設定されるチャンスゾーンのように第2特別図柄の保留球を貯め得るように構成してもよい。このように構成することで、第1特別図柄の小当たり遊技においてV入賞が発生しなくても、当該小当たり遊技の終了後、1回目の特別図柄の抽選で小当たりになればV入賞が発生し易くなるチャンスを得ることができるため、小当たり終了後1回目の特別図柄の抽選結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

## 【3099】

## &lt; 第14実施形態 &gt;

次に、図328から図363を参照して、第14実施形態におけるパチンコ機10について説明する。上述した第13実施形態におけるパチンコ機10では、特別図柄の大当たり抽選と、当該大当たり抽選の結果を示すための変動パターンを決定するための抽選とを、それぞれ別個の乱数値を参照して実行するように構成していた。即ち、大当たり抽選は、第1当たり乱数カウンタC1の値と、第1当たり種別選択13テーブル202paとを比較することで実行し、変動パターンを決定するための抽選は、変動種別カウンタCS1の値と、変動パターン選択13テーブル202peとを比較することで実行するように構成していた。

20

## 【3100】

これに対して本第14実施形態におけるパチンコ機10では、特別図柄の大当たり抽選と、変動パターンを決定するための抽選とを、同一の乱数値に基づいて実行するように構成した。そして、一部の設定値において当たりとなり、一部の設定値において外れとなる乱数値に対応する外れの変動パターンとして、特別な外れ変動パターンが選択されるように構成した。つまり、一部の設定値でしか選択されない外れ変動パターンが実行された場合に、設定値を推測する（絞り込む）ことが可能に構成した。このように構成することで、外れ時に実行される変動パターンの種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

## 【3101】

また、本第14実施形態では、遊技者にとって不利な状況になるほど、設定を示唆することが可能な特定の演出（当選率示唆演出）の実行割合が高くなるように構成した。即ち、大当たり終了後に有利な遊技状態（次の大当たりまで継続する確変状態、若しくは時短回数が100回の時短状態）へと移行できなかった回数が連続する程、当選率示唆演出の実行割合が高くなるように構成した。これにより、不利な状況が長く続いているパチンコ機10において遊技を開始しようと遊技者に思わせることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

40

## 【3102】

なお、詳細については後述するが、本第14実施形態では、通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態の4種類の遊技状態が設けられており、通常状態、および潜確状態を不利な遊技状態として構成している。即ち、通常状態、および潜確状態を、電動役物6400aが開放され難く右打ちしても第2特別図柄の抽選が実行され難い（左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させることによって遊技を進行させる必要がある）不利な遊技状態として構成している。また、不利な遊技状態においては、確変大当たりに当選したとしても、少ない時短回数（例えば、8回）が設定される割合が高く、当該少ない時短回数の間に大当たりに再度当選しなければ、次の大当たりまで継続する有利な確変状態に移行され難

50

くなるように構成している。このように構成することで、少ない時短回数（８回）の間に大当たりに当選することを強く願って遊技を行う斬新な遊技性を実現することができる。更に、本第１４実施形態では、大当たりに当選した場合に高い割合（９０％の割合）で、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態（潜確状態、または確変状態）が設定される構成とする代わりに、特別図柄の高確率状態の連続回数（確変リミット回数）に上限回数（例えば、１１回）を設ける構成とした。つまり、確変リミット回数に到達した場合は、確変大当たりに当選したとしても、強制的に、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定されるように構成した。これにより、大当たり終了後の遊技状態を予測し難くすることができるので、奥深い遊技性を実現することができる。

#### 【３１０３】

10

この第１４実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第１３実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１３実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１３実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

20

#### 【３１０４】

まず、図３２８を参照して、本第１４実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３２８は、本第１４実施形態における遊技盤１３の盤面構成を示した図である。図３２８に示した通り、本第１４実施形態における遊技盤１３は、上述した第１３実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図３０７参照）に対して、抽選装置６７５０が削除されている点、および遊技盤１３の各部に対して、所定の演出動作を実行可能な各種の可動部材（役物）が設けられている点で相違している。

#### 【３１０５】

30

次いで、図３２９および図３３０を参照して、各種の可動部材が設けられている動作ユニット３００について説明する。図３２９は、動作ユニット３００の正面斜視図であり、図３３０は、分解した動作ユニット３００を正面視した動作ユニット３００の分解正面斜視図である。図３２９および図３３０に示すように、動作ユニット３００は、底壁部３１１と、その底壁部３１１の外縁から立設される外壁部３１２とから一面側（図３３０紙面手前側）が開放された箱状に形成される背面ケース３１０を備える。背面ケース３１０は、その底壁部３１１の中央に矩形状の開口３１１ａが開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口３１１ａは、第３図柄表示装置８１（図３２８参照）の外形に対応した（即ち、第３図柄表示装置８１を配設可能な）大きさに形成される。

#### 【３１０６】

40

動作ユニット３００は、背面ケース３１０の内部空間に、揺動動作ユニット４００、第１スライド動作ユニット５００、箱形ユニット６００、装飾役物ユニット７００及び第２スライド動作ユニット８００がそれぞれ収容され、これを１ユニットとして構成される。具体的には、第２スライド動作ユニット８００は、背面ケース３１０の外壁部３１２の内側面が形成する形状よりも若干小さな外形で形成され、外壁部３１２の内側面に当接しながら、外壁部３１２に囲われる態様で底壁部３１１に配設される。第２スライド動作ユニット８００は、組立状態（図３２９参照）において、正面視で背面ケース３１０の開口３１１ａと一致する位置に矩形状の開口が形成される。

#### 【３１０７】

揺動動作ユニット４００、第１スライド動作ユニット５００、箱形ユニット６００及び装飾役物ユニット７００は、第２スライド動作ユニット８００の正面側に、それぞれ重ね

50

合わされた積層状態で配設され、背面ケース 3 1 0 に收容される（図 3 2 9 参照）。このように、本実施形態では、所定の動作ユニット（例えば、第 2 スライド動作ユニット 8 0 0）に対し、他の動作ユニット（例えば、第 1 スライド動作ユニット 5 0 0）が正面側に重ね合わされた積層状態で配設されるので、正面視において、所定の動作ユニットを、他の動作ユニットによって遮蔽することができる。言い換えれば、遊技盤 1 3（図 3 2 8 参照）が光透過性材料から形成され、その遊技盤 1 3 の背面側に配設される動作ユニットを遊技者が視認可能とされる場合に、所定の動作ユニットの必要な部分のみを遊技者に視認させ、他の部分を他の動作ユニットにより遊技者から遮蔽することができる。これにより、他の動作ユニットによって遮蔽される所定の演出部材については、その全体が遊技者から視認されることを前提として設計する必要がないので、その設計の自由度の向上を図ることができる。

10

#### 【3 1 0 8】

次いで、図 3 3 1 および図 3 3 2 を参照して、起立役物 4 0 0、および第 1 スライド動作ユニット 5 0 0 の動作態様の概略について説明する。なお、図 3 3 1 および図 3 3 2 の説明においては、図 3 2 9 および図 3 3 0 を適宜参照する。

#### 【3 1 0 9】

図 3 3 1 および図 3 3 2 は、動作ユニット 3 0 0 の正面図である。なお、図 3 3 1 では揺動動作ユニット 4 0 0 の起立役物 4 1 0 及びアーム部材 4 2 0 が張出位置に配置された状態が、図 3 3 2 では第 1 スライド動作ユニット 5 0 0 の傾倒役物 5 1 0 が張出位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図 3 3 1 に示すように、揺動動作ユニット 4 0 0 は、基端側が揺動可能に軸支されるアーム部材 4 2 0 と、そのアーム部材 4 2 0 の基端側の反対側である揺動端側に揺動可能に軸支される起立役物 4 1 0 とを備えると共に、これらのアーム部材 4 2 0 及び起立役物 4 1 0 を、図 3 2 9 に示す退避位置（原点位置）と図 3 3 1 に示す張出位置との間で動作させる。図 3 2 9 に示す退避位置（原点位置）では、起立役物 4 1 0、及びアーム部材 4 2 0 は、背面ケース 3 1 0 の開口 3 1 1 a の下方に退避され、遊技者から視認不能とされる（図 3 2 8 参照）。一方、図 3 3 1 に示す張出位置では、アーム部材 4 2 0 が持ち上げられ、起立部材 4 1 0 が背面ケース 3 1 0 の開口 3 1 1 a の中央（即ち、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面）に配置される。

20

#### 【3 1 1 0】

図 3 3 2 に示すように、第 1 スライド動作ユニット 5 0 0 は、斜め下方にスライド移動される傾倒役物 5 1 0 と、回動軸 5 2 0 a を回転軸として時計回り、及び反時計回りに回動可能な回動役物 5 2 0 とを備えている。傾倒役物 5 1 0 は、図 3 2 9 に示す退避位置（原点位置）と図 3 3 2 に示す張出位置との間で動作する。図 3 2 9 に示す退避位置（原点位置）では、傾倒役物 5 1 0 は、背面ケース 3 1 0 の開口 3 1 1 a の右方に退避される（図 3 2 8 参照）。一方、図 3 3 2 に示す張出位置では、傾倒役物 5 1 0 が背面ケース 3 1 0 の開口 3 1 1 a の中央（即ち、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面）に配置される。

30

#### 【3 1 1 1】

このように、本第 1 4 実施形態における遊技盤 1 3 には、可動可能な複数の可動部材（起立役物 4 1 0、傾倒役物 5 1 0 等の各種役物）が設けられており、多様な演出動作を実行可能に構成されている。これにより、演出効果を高めることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【3 1 1 2】

次に、図 3 3 3 を参照して、本第 1 4 実施形態における特徴的な演出態様について説明する。本第 1 4 実施形態では、比較的遊技者に不利な通常状態、および潜確状態において、変動表示演出の一種として、1 0 0 回以内の特別図柄の抽選で大当たりに当選する期待度（当選率）を遊技者に対して報知（示唆）する当選率示唆演出を実行可能に構成している。ここで、本第 1 4 実施形態では、上述した通り、通常状態、および潜確状態を、共に、右打ちを行っても特別図柄の抽選が極めて実行され難い（左打ちによって遊技を進行する必要がある）不利な遊技状態として構成している。即ち、通常状態と、潜確状態とでは、大当たり確率以外のパチンコ機 1 0 の挙動（パチンコ機 1 0 の動作）が共通となるため

50

、基本的に、通常状態であるか、潜確状態であるかを見分けることが困難になる。しかしながら、通常状態であるか、潜確状態であるかが全く分からない仕様とした場合、特別図柄の抽選で連続して外れになった場合、大当たり確率の低い通常状態が設定されているのではないかと、といった不安感を遊技者に抱かせてしまい、通常状態に比較して大当たり確率が高い分若干有利度合いが高い潜確状態が設定されているにもかかわらず、遊技者が遊技に対するモチベーションを失ってしまい、遊技を辞めてしまう虞がある。即ち、パチンコ機10の稼働率を低下させてしまう可能性がある。そこで、本第14実施形態では、当選率示唆演出を実行することにより、その演出内容によって、通常状態であるか潜確状態であるかを識別し得るように構成した。これにより、当選率示唆演出が実行されるまで遊技を続行しようと遊技者に思わせることができる上に、潜確状態の可能性が高い演出内容となった場合に、遊技に対するモチベーションを向上させることができる。よって、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。なお、本第14実施形態では、通常状態において大当たりに当選すると、潜確状態において大当たりに当選した場合よりも、時短回数が0回に設定される割合が低くなるように構成している。これにより、通常状態が潜確状態に比較して過剰に不利となり過ぎることを抑制できるので、通常状態における稼働率の低下を抑制することができる。

10

20

30

40

50

#### 【3113】

図333(a)は、当選率示唆演出の開始時における演出態様を示した図である。通常状態、若しくは潜確状態において当選率示唆演出の実行が設定されると、全ての第3図柄が高速で変動表示されている間に、小領域Ds2に表示されるハチマキを付けた少年を模したキャラクタ710が、「100ゲーム以内の当選率は・・・」という台詞を発する演出が実行される。この台詞の後でキャラクタ710によって発せられる台詞によって、100ゲーム(即ち、特別図柄の抽選が100回終了するまで)の間に大当たりに当選する確率(当選率)が示唆される。なお、通常状態よりも、潜確状態の方が大当たりとなる確率が高いため、潜確状態の方が高い当選率が示唆され易くなる。

#### 【3114】

図333(b)は、当選率示唆演出において、キャラクタ710によって当選率が示唆された場合の表示態様を示した図である。図333(b)に示した通り、当選率示唆演出では、キャラクタ710が台詞によって当選率を数値で遊技者に示唆する演出が実行される。図333(b)では、当選率が少なくとも30%以上であることを示唆する台詞「30%over」が発せられた状況を例示している。詳細については後述するが、この「30%over」という台詞が発せられる演出態様は、通常状態よりも、潜確状態において選択される可能性が高くなるように構成されている。よって、遊技者に対して潜確状態である期待度が高いと思わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。なお、本第14実施形態では、特別図柄の低確率状態、および高確率状態における設定1の大当たり確率が、 $1/200$ 、および $1/55.6$ に設定されている。特別図柄の低確率状態において100回の特別図柄の抽選が実行されるまでに $1/200$ の大当たりに当選する割合(当選率)は約39.4%であるため、「30%over」という当選率は、設定1の通常状態でも当てはまる数値である。これにより、たとえ大当たり確率が低い通常状態において「30%over」という当選率が示唆されたとしても、実際に、30%を上回る割合で大当たりに当選する挙動を実現することができるので、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

#### 【3115】

次に、図334(a)を参照して、本第14実施形態における当選率示唆演出の別態様について説明する。ここで、本第14実施形態における当選率示唆演出では、100回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間に大当たりに当選する割合(100ゲーム以内の当選率)の理論値を上回らないように、当選率が示唆される。この100ゲーム以内の当選率は、設定に応じて変わってくる。より具体的には、本第14実施形態では、特別図柄の低確率状態において、設定1の大当たり確率が $1/200$ に設定されている一方で、設定6の大当たり確率が $1/90$ に設定されている。このため、設定1の100ゲーム以内の

当選率は約 39.4%となる一方で、設定 6 の 100 ゲーム以内の当選率は約 67.3%となる。このため、例えば、通常状態で「40% over」という当選率が報知された場合には、設定 1 を否定することとなる。逆に言えば、設定 1 において「40% over」という当選率が報知された場合には、通常状態が否定される（潜確状態が確定することとなる。このように、本第 14 実施形態では、設定毎および遊技状態語との大当たり当選率の違いを加味して、当選率示唆演出において特定の演出態様（特定の設定若しくは通所状態における 100 ゲーム以内の当選率を上回る当選率を報知する態様）が実行された場合に、一部の状況（一部の設定、若しくは通常状態）が否定されるように構成した。これにより、当選率示唆演出において、通常状態であるか、潜確状態であるかを遊技者に示唆できることに加え、設定値も示唆することが可能となるので、より興趣性の高い演出態様を実現することができる。

10

#### 【3116】

図 334(a) は、設定 6 が確定する当選率示唆演出の演出態様を示した図である。図 334(a) に示した通り、設定 6 においては、当選率示唆演出として、「66.6% over」という当選率が報知され得るように構成されている。当選率を示す値の全ての位（十の位、一の位、および小数点以下一位）が「6」に設定されることにより、設定 6 であることを遊技者に示唆することができる。よって、より分かり易い演出態様を実現することができる。なお、この「66.6% over」という演出態様は、設定 6 における通常状態でのみ実行され得るように構成されている。通常状態では、設定 5（大当たり確率 1/120）の 100 ゲーム当選率が約 56.7%であり、設定 6（大当たり確率 1/90）の 100 ゲーム当選率が約 67.3%であるので、設定 6 の通常状態において「66.6% over」が報知された場合に、実際に、66.6%を上回る割合で大当たりで当選する挙動を実現することができる。よって、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

20

#### 【3117】

なお、本第 14 実施形態では、遊技者にとって不利な状況になるほど（有利な遊技状態（次の大当たりまで継続する確変状態、または時短回数が 100 回の時短状態のどちらか）へと移行できなかった連続回数（スルー回数）が多くなるほど）、当選率示唆演出が実行される確率を高くするように構成している。つまり、設定が示唆される割合が高くなるように構成されている。これにより、遊技者にとって不利な状況において遊技を継続しようと思わせることができるので、パチンコ機 10 の稼働率を向上させることができる。

30

#### 【3118】

次に、本第 14 実施形態における設定示唆演出について説明する。本第 14 実施形態では、主制御装置 110 側において、一部の設定値でのみ選択され得る（若しくは選択され易くなる）外れの変動パターン（変動種別）が設けられている。より具体的には、設定 2 以上でしか選択されない外れ変動（設定 1 否定スーパーリーチ）や、設定 4 以上でしか選択されない外れ変動（高設定確定スーパーリーチ）や、設定 6 でしか選択されない外れ変動（設定 6 確定スーパーリーチ）等が設けられている。また、奇数設定よりも偶数設定の方が選択され易い外れ変動（偶数示唆スーパーリーチ）や、偶数設定よりも奇数設定の方が選択され易い外れ変動（基数詞査スーパーリーチ）も設けられている。音声ランプ制御装置 113 側では、これらの変動種別が通知された場合に、変動パターン演出として、第 11 実施形態と同様に、リーチが発生した際の左右の第 3 図柄に付された数字によって、変動パターン種別（即ち、設定値）を示唆する（設定示唆演出を実行する）ように構成されている。

40

#### 【3119】

図 334(b) は、高設定確定スーパーリーチの変動種別（変動パターン）が主制御装置 110 から通知された場合における変動パターン演出（演出態様）の一例を示した図である。図 334(b) に示した通り、高設定確定スーパーリーチが実行されると、右図柄列に対して、「4」の数字が付された第 3 図柄と、「5」の数字が付された第 3 図柄と、「6」の数字が付された第 3 図柄と、が縦一列に停止される一方で、左図柄列に対して、

50

「 6 」の数字が付された第 3 図柄と、「 5 」の数字が付された第 3 図柄と、「 4 」の数字が付された第 3 図柄と、が縦一列に停止されるリーチ演出が実行される。つまり、右下がり方向に「 4 」の数字が付された第 3 図柄のリーチが発生し、水平方向に「 5 」の数字が付された第 3 図柄のリーチが発生し、右上がり「 6 」の数字が付された第 3 図柄のリーチが発生するリーチ演出（所謂、トリプルリーチ演出）が実行され、最終的に外れ図柄が停止表示される。設定示唆演出では、リーチがかかっている図柄に付された数字によって設定を示唆する構成としているので、高設定確定スーパーリーチの実行中に第 3 図柄を確認するだけで、設定 4 , 5 , 6 のいずれかであることを示唆しているということを容易に理解させることができる。

#### 【 3 1 2 0 】

なお、設定示唆演出において「 1 」～「 6 」のいずれかの数字が付された第 3 図柄でリーチが発生する演出を実行するため、通常の外れスーパーリーチ（即ち、設定によらず選択され得るスーパーリーチ）が変動種別として通知された場合には、「 1 」～「 6 」以外（即ち、「 7 」～「 9 」のいずれか）が付された第 3 図柄でリーチが発生する演出を実行するように構成されている。これにより、外れのスーパーリーチ演出が実行された場合に、設定示唆演出であるか、通常のスーパリーチ演出であるかを第 3 図柄に付された数字を確認するだけで遊技者に容易に理解させることができる。よって、より分かり易い演出態様を実現することができる。

#### 【 3 1 2 1 】

##### < 第 1 4 実施形態における電氣的構成 >

次に、図 3 3 5 を参照して、本第 1 4 実施形態における主制御装置 1 1 0 内に設けられている ROM 2 0 2 の詳細について説明する。図 3 3 5 ( a ) は、本第 1 4 実施形態における ROM 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 3 3 5 ( a ) に示した通り、本第 1 4 実施形態における ROM 2 0 2 の構成は、上述した第 1 3 実施形態における ROM 2 0 2 の構成（図 3 1 4 ( a ) 参照）に対して、第 1 当たり乱数 1 3 テーブル 2 0 2 p a に代えて第 1 当たり乱数 1 4 テーブル 2 0 2 q a が設けられている点、大当たり種別選択 1 3 テーブル 2 0 2 p d に代えて大当たり種別選択 1 4 テーブル 2 0 2 q d が設けられている点、変動パターン選択 1 3 テーブル p e に代えて変動パターン選択 1 4 テーブル 2 0 2 q e が設けられている点、時短付与テーブル 2 0 2 q f が追加されている点、小当たりの抽選結果を廃止したことに伴って小当たり乱数 1 3 テーブル 2 0 2 p b が削除されている点で相違している。その他の構成については、上述した第 1 3 実施形態と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【 3 1 2 2 】

まず、図 3 3 6 ( a ) を参照して、本第 1 4 実施形態における第 1 当たり乱数 1 4 テーブル 2 0 2 q a の詳細について説明する。図 3 3 6 ( a ) は、この第 1 当たり乱数 1 4 テーブル 2 0 2 q a の規定内容を示した図である。図 3 3 6 ( a ) に示した通り、本第 1 4 実施形態における第 1 当たり乱数 1 4 テーブル 2 0 2 q a は、特別図柄の状態と設定値とに対応付けて、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。より具体的には、図 3 3 6 ( a ) に示した通り、特別図柄の低確率状態において、設定 1 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値（乱数値）の範囲として「 0 ~ 8 9 , 2 0 0 ~ 4 3 7 」の 3 2 8 個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定 2 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値（乱数値）の範囲として「 1 0 0 ~ 1 8 9 , 2 3 0 ~ 5 0 3 」の 3 6 4 個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定 3 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値（乱数値）の範囲として「 0 ~ 8 9 , 2 3 0 ~ 5 4 9 」の 4 1 0 個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定 4 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値（乱数値）の範囲として「 1 0 0 ~ 1 8 9 , 2 8 0 ~ 6 5 7 」の 4 6 8 個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定 5 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値（乱数値）の範囲として「 0 ~ 8 9 , 2 8 0 ~ 7 3 5 」の 5 4 6 個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定 6 に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値（乱数値）の範囲とし

て「100～189, 300～937」の728個のカウント値（乱数値）が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の低確率状態における設定1の大当たり確率は1/200（328/65536）であり、設定2の大当たり確率は1/180（364/65536）であり、設定3の大当たり確率は1/160（410/65536）であり、設定4の大当たり確率は1/140（468/65536）であり、設定5の大当たり確率は1/120（546/65536）であり、設定6の大当たり確率は1/90（728/65536）である。

### 【3123】

一方、図336（a）に示した通り、特別図柄の高確率状態において、設定1に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値（乱数値）の範囲として「0～1179」が対応付けて規定され、設定2に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値（乱数値）の範囲として「0～1310」が対応付けて規定され、設定3に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値（乱数値）の範囲として「0～1474」が対応付けて規定され、設定4に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値（乱数値）の範囲として「0～1684」が対応付けて規定され、設定5に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値（乱数値）の範囲として「0～1965」が対応付けて規定され、設定値6に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値（乱数値）の範囲として「0～2620」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の高確率状態における設定1の大当たり確率は1/55.6（1180/65536）であり、設定2の大当たり確率は1/50（1311/65536）であり、設定3の大当たり確率は1/44.4（1475/65536）であり、設定4の大当たり確率は1/38.9（1685/65536）であり、設定5の大当たり確率は1/33.3（1966/65536）であり、設定6の大当たり確率は1/25（2621/65536）である。なお、第11実施形態や第12実施形態と同様に、低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率との比率は共通となっている。

### 【3124】

ここで、他の実施形態と異なって特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1のカウント値）の値が連続していない（値が一部飛んでいる）のは、特別図柄の大当たりと判定されない（即ち、外れと判定される）乱数値（第1当たり乱数カウンタC1のカウント値）として、偶数設定よりも奇数設定の方が選択され易い範囲や、奇数設定よりも偶数設定の方が選択され易い範囲、設定1では選択され得ない範囲や、高設定（設定4～6）でのみ選択され得る範囲、設定6でのみ選択され得る範囲等を設けるためである。詳細については図339等を参照して後述するが、本第14実施形態における変動パターン選択14テーブルでは、外れ時の変動パターンと、第1当たり乱数カウンタC1の値とが対応付けて規定されている。即ち、大当たりの抽選と変動パターンの抽選とを共通のカウンタ（第1当たり乱数カウンタC1）を参照して決定する構成としている。そして、一部の設定値では大当たりと判定される乱数値の範囲に対して、特殊な外れ変動パターンの種別を対応付けて規定するように構成している。このように構成することで、当該特殊な外れ変動パターンが実行された場合に、設定値を推測する（絞り込む）ことが可能となる。よって、外れ時に実行される変動パターンの種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【3125】

次に、図336（b）を参照して、本第14実施形態における大当たり種別選択14テーブル202qdの詳細について説明する。図336（b）は、本第14実施形態における大当たり種別選択14テーブル202qdの構成を示したブロック図である。図336（b）に示した通り、本第10実施形態における第1当たり種別選択14テーブル202qbには、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に大当たり種別を決定（選択）するための特1当たり用テーブル202qd1と、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に大当たり種別を決定（選択）するための特2当たり用テーブル202qd2と



、が少なくとも規定されている。まず、図337(a)を参照して、特1当たり用テーブル202qd1の詳細について説明する。

【3126】

図337(a)は、本第14実施形態における特1当たり用テーブル202qd1の規定内容を示した図である。図337(a)に示した通り、本第14実施形態における特1当たり用テーブル202qd1には、第1特別図柄の大当たり種別として、「大当たりA14」～「大当たりH14」の8種類の大当たり種別が規定されている。「大当たりA14」～「大当たりC14」は、ラウンド数が9ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりD14」～「大当たりF14」は、ラウンド数が3ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりG14」は、ラウンド数が9ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。更に、「大当たりH14」は、ラウンド数が3ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。なお、普通図柄の時短状態が付与されるか否かについては、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり種別とに応じて異なるように構成されている。

【3127】

図337(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～5」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりA14」(9ラウンド確変大当たり)が対応付けて規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA14」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が「0～5」の6個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりA14」が決定(選択)される割合は6%(6/100)である。

【3128】

また、図337(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「6～46」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりB14」(9ラウンド確変大当たり)が対応付けて規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB14」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が「6～46」の41個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりB14」が決定(選択)される割合は41%(41/100)である。

【3129】

また、図337(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「47～66」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりC14」(9ラウンド確変大当たり)が対応付けて規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりC14」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が「47～66」の20個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりC14」が決定(選択)される割合は20%(20/100)である。

【3130】

また、図337(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値「67」に対しては、大当たり種別として「大当たりD14」(3ラウンド確変大当たり)が対応付けて規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりD14」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が1個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりD14」が決定(選択)される割合は1%(1/100)である。

【3131】

また、図337(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「68, 69」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりE14」(3ラウンド確変大当たり)が対応付けて規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりE14」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が2個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりE1

4」が決定（選択）される割合は2%（2 / 100）である。

【3132】

また、図337（a）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「70～89」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりF14」（3ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりF14」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「70～89」の20個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりF14」が決定（選択）される割合は20%（20 / 100）である。

【3133】

また、図337（a）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「90～92」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりG14」（9ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりG14」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が3個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりG14」が決定（選択）される割合は3%（3 / 100）である。

【3134】

また、図337（a）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「93～99」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりH14」（3ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりH14」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が7個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりH14」が決定（選択）される割合は7%（7 / 100）である。

【3135】

このように、本第14実施形態では、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、90%の割合（「大当たりA14」～「大当たりF14」の何れかとなった場合）で確変大当たりとなり、10%の割合（「大当たりG14」、「大当たりH14」の何れかとなった場合）で通常大当たりに当選する構成としている。また、70%の割合でラウンド数が9ラウンドの大当たりが決定され、30%の割合でラウンド数が3ラウンドの大当たりが決定されるように構成している。

【3136】

次に、図337（b）を参照して、特2当たり用テーブル202qd2の詳細について説明する。この特2当たり用テーブル202qd2は、上述した通り、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、当たり種別を決定するためのデータテーブルである。図337（b）に示した通り、本第14実施形態では、第2特別図柄の当たり種別として、「大当たりI14」～「大当たりL14」の4個の大当たり種別が設けられている。「大当たりA14」～「大当たりC14」は、ラウンド数が9ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりD14」～「大当たりF14」は、ラウンド数が3ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。「大当たりI14」は、ラウンド数が9ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりJ14」は、ラウンド数が3ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりK14」は、ラウンド数が9ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。更に、「大当たりL14」は、ラウンド数が3ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。

【3137】

図337（b）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～66」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりI14」（9ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個

10

20

30

40

50

の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりⅠ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～６６」の６７個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりⅠ１４」が決定（選択）される割合は６７％（６７／１００）である。

#### 【３１３８】

また、図３３７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６７～８９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりⅡ１４」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりⅡ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「６７～８９」の２３個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりⅡ１４」が決定（選択）される割合は２３％（２３／１００）である。

10

#### 【３１３９】

また、図３３７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９２」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりⅢ１４」（９ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりⅢ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「９０～９２」の３個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりⅢ１４」が決定（選択）される割合は３％（３／１００）である。

20

#### 【３１４０】

更に、図３３７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９３～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりⅣ１４」（３ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりⅣ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「９３～９９」の７個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりⅣ１４」が決定（選択）される割合は７％（７／１００）である。

#### 【３１４１】

このように、本第１４実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合と同様に、９０％の割合（「大当たりⅠ１４」、「大当たりⅡ１４」の何れかとなった場合）で確変大当たりとなり、１０％の割合（「大当たりⅢ１４」、「大当たりⅣ１４」の何れかとなった場合）で通常大当たりに当選する構成としている。また、７０％の割合でラウンド数が９ラウンドの大当たりが決定され、３０％の割合でラウンド数が３ラウンドの大当たりが決定されるように構成している。つまり、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合とラウンド数の振り分けが同等となるように構成している。

30

#### 【３１４２】

次に、図３３８（ａ）を参照して、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅの詳細について説明する。なお、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅは、他の実施形態とは異なり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）に応じて、変動パターン（変動時間）を決定するためのデータが規定されている。図３３８（ａ）は、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅの構成を示したブロック図である。

40

#### 【３１４３】

図３３８（ａ）に示した通り、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅは、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（即ち、左打ちにより遊技を進行すべき通常状態、潜確状態）において変動パターン（変動時間）を決定（選択）するための左打ち状態用テーブル２０２ｑｅ１と、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（即ち、右打ちにより遊技を進行すべき時短状態、確変状態）において変動パターン（変

50

動時間)を決定(選択)するための右打ち状態用テーブル202qe2と、で少なくとも構成されている。まず、図338(b)を参照して、左打ち状態用テーブル202qe1の詳細について説明する。

#### 【3144】

図338(b)は、左打ち状態用テーブル202qe1の規定内容を示した図である。図338(b)に示した通り、本第14実施形態における左打ち状態用テーブル202qe1には、図柄種別、抽選結果、および第1当たり乱数カウンタC1の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。より具体的には、図338(b)に示した通り、図柄種別が第1特別図柄(特図1)、抽選結果が「大当たり」である場合は、第1当たり乱数カウンタC1の値が4の倍数の値に対して、変動時間が20000msの「当たりノーマルリーチ」が対応付けて規定され、第1当たり乱数カウンタC1の値が4の倍数以外の値に対して、変動時間が30000msの「当たりスーパーリーチ」が対応付けて規定されている。よって、通常状態、および潜確状態において第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、約1/4の割合で変動時間が20秒に設定され、約3/4の割合で変動時間が30秒に設定される。

10

#### 【3145】

また、図338(b)に示した通り、図柄種別が第1特別図柄(特図1)、抽選結果が「外れ」である場合は、第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~99」の範囲に対して、変動時間が30000msの「偶数示唆スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図336(a)を参照して上述した通り、奇数設定では、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値(第1当たり乱数カウンタC1のカウント値)の範囲のうち、「0~89」の範囲が大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、偶数設定では、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、奇数設定では、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても9割方大当たりとなる(外れ変動が実行されない)ため、偶数示唆スーパーリーチが実行される割合は実質的に1/10となる。つまり、偶数示唆スーパーリーチは、偶数設定の方が10倍実行され易くなるため、偶数示唆スーパーリーチが実行された場合に偶数設定である可能性が高いと遊技者に思わせることができる。

20

#### 【3146】

また、図338(b)に示した通り、第1当たり乱数カウンタC1の値が「100~199」の範囲に対して、変動時間が30000msの「奇数示唆スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図336(a)を参照して上述した通り、偶数設定では、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値(第1当たり乱数カウンタC1のカウント値)の範囲のうち、「100~189」の範囲が大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、奇数設定では、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、偶数設定では、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても9割方大当たりとなる(外れ変動が実行されない)ため、奇数示唆スーパーリーチが実行される割合は実質的に1/10となる。つまり、奇数示唆スーパーリーチは、奇数設定の方が10倍実行され易くなるため、奇数示唆スーパーリーチが実行された場合に奇数設定である可能性が高いと遊技者に思わせることができる。

30

40

#### 【3147】

また、図338(b)に示した通り、第1当たり乱数カウンタC1の値が「200~229」の範囲に対して、変動時間が30000msの「設定1否定スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図336(a)を参照して上述した通り、設定1では、設定1否定スーパーリーチに対応する乱数値(第1当たり乱数カウンタC1のカウント値)の範囲の全範囲が、大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、その他の設定では、設定1否定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、設定1では、設

50

定 1 否定スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、設定 1 否定スーパーリーチが実行される可能性は 0 となる。つまり、設定 1 否定スーパーリーチは、設定 2 以上でしか実行されないため、実行された場合に少なくとも最低設定ではないという安心感を遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【 3 1 4 8 】

また、図 3 3 8 ( b ) に示した通り、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 2 0 0 ~ 2 2 9 」の範囲に対して、変動時間が 3 0 0 0 0 m s の「設定 1 否定スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図 3 3 6 ( a ) を参照して上述した通り、設定 1 では、設定 1 否定スーパーリーチに対応する乱数値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値）の範囲の全範囲が、大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、その他の設定では、設定 1 否定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、設定 1 では、設定 1 否定スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、設定 1 否定スーパーリーチが実行される可能性は 0 となる。つまり、設定 1 否定スーパーリーチは、設定 2 以上でしか実行されないため、実行された場合に少なくとも最低設定ではないという安心感を遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【 3 1 4 9 】

また、図 3 3 8 ( b ) に示した通り、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 2 3 0 ~ 2 7 9 」の範囲に対して、変動時間が 3 0 0 0 0 m s の「高設定確定スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図 3 3 6 ( a ) を参照して上述した通り、設定 1 ~ 3 （低設定）では、高設定確定スーパーリーチに対応する乱数値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値）の範囲の全範囲が、大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、設定 4 ~ 6 （高設定）では、高設定確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、設定 1 ~ 3 では、高設定確定スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、高設定確定スーパーリーチが実行される可能性は 0 となる。つまり、高設定確定スーパーリーチは、設定 4 以上（高設定）でしか実行されないため、実行された場合に高設定である（大当たり確率が比較的高く設定されている）という大きな安心感を遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【 3 1 5 0 】

また、図 3 3 8 ( b ) に示した通り、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 2 8 0 ~ 2 9 9 」の範囲に対して、変動時間が 3 0 0 0 0 m s の「設定 6 確定スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図 3 3 6 ( a ) を参照して上述した通り、設定 1 ~ 5 （設定 6 以外の設定）では、設定 6 確定スーパーリーチに対応する乱数値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値）の範囲の全範囲が、大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、設定 6 では、設定 6 確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、設定 1 ~ 5 では、設定 6 確定スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、設定 6 確定スーパーリーチが実行される可能性は 0 となる。つまり、設定 6 確定スーパーリーチは、設定 6 （高設定）でのみ実行され得るため、実行された場合に最高設定である（大当たり確率が最も高く設定されている）という極めて大きな安心感と満足感を遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションをより向上させることができる。

【 3 1 5 1 】

また、図 3 3 8 ( b ) に示した通り、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 3 0 0 」以上の範囲に対しては、通常の（即ち、設定によらずに選択される）外れ変動パターンが対応付けられている。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 3 0 0 ~ 1 0

10

20

30

40

50

084」の範囲に対して、変動時間が30000msの「外れスーパーリーチ」が対応付けて規定され、第1当たり乱数カウンタC1の値が「1085～33465」の範囲に対して、変動時間が8000msの「短外れ」が対応付けて規定され、第1当たり乱数カウンタC1の値が「33466～53224」の範囲に対して、変動時間が12000msの「長外れ」が対応付けて規定され、第1当たり乱数カウンタC1の値が「53225～65535」の範囲に対して、変動時間が20000msの「外れノーマルリーチ」が対応付けて規定されている。

#### 【3152】

これに対して、図柄種別が第2特別図柄（特図2）、抽選結果が「大当たり」である場合は、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る値の全範囲に対して、変動時間が12000msの「当たりロング変動」が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第2特別図柄（特図2）、抽選結果が「外れ」である場合は、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る値の全範囲に対して、変動時間が120000msの「外れロング変動」が対応付けて規定されている。このため、左打ちにより遊技を進行すべき状態（通常状態、潜確状態）において右打ちを行う変則的な遊技方法を実践した場合、電動役物6400aがほとんど開放されないために第2特別図柄の抽選が実行され難くなる上に、第2特別図柄の抽選を実行させることができたとしても、第1特別図柄の変動時間に比較して長い変動時間が設定されるため、遊技効率を極めて悪化させることができる。よって、左打ちにより遊技を進行すべき遊技状態（通常状態、潜確状態）において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

10

20

#### 【3153】

次に、図339を参照して、本第14実施形態において、外れに対応する各種の変動パターンに対応付けられている乱数値（第1当たり乱数カウンタC1のカウント値）と、当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1のカウント値）と、の対応関係の概要について、設定1および設定4を例にとって具体的に説明する。

#### 【3154】

図339の中段に示した通り、設定1において当たりと判定される乱数値は、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第1当たり乱数カウンタC1が「0～99」の範囲）のうち、9割を占める「0～89」の範囲と、設定1否定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第1当たり乱数カウンタC1が「200～229」の範囲）の全範囲と、高設定確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第1当たり乱数カウンタC1が「230～279」の範囲）の全範囲と、設定6確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第1当たり乱数カウンタC1が「280～299」の範囲）の全範囲と、外れスーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第1当たり乱数カウンタC1が「300～10084」の範囲）の一部である「300～437」の範囲と、に設定されている。このため、設定1において始動入賞時に取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲内（「0～99」の範囲内）である場合、9割（「0～89」の範囲内）が大当たりと判定されて当たりノーマル変動、若しくは当たりスーパー変動が実行される。言い換えれば、奇数設定である設定1では、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値を取得していたとしても、実際に偶数示唆スーパーリーチが実行される割合は1割しかないため、偶数示唆スーパーリーチが実行され難くなる。

30

40

#### 【3155】

また、設定1において始動入賞時に取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が設定1否定スーパーリーチ、高設定確定スーパーリーチ、設定6確定スーパーリーチのいずれかに対応する乱数値の範囲内（「200～299」の範囲内）である場合、必ず大当たりと判定されて当たりノーマル変動、若しくは当たりスーパー変動が実行される。言い換えれば、設定1においては、設定1否定スーパーリーチ、高設定確定スーパーリーチ、設定6確定スーパーリーチが実行される可能性が0となるように構成されている。

#### 【3156】

また、図339の下部に示した通り、設定4において当たりと判定される乱数値は、奇

50

数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第1当たり乱数カウンタC1が「100～199」の範囲）のうち、9割を占める「100～189」の範囲と、設定6確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第1当たり乱数カウンタC1が「280～299」の範囲）の全範囲と、外れスーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第1当たり乱数カウンタC1が「300～10084」の範囲）の一部である「300～657」の範囲と、に設定されている。このため、設定4において始動入賞時に取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲内（「100～199」の範囲内）である場合、9割（「100～189」の範囲内）が大当たりと判定されて当たりノーマル変動、若しくは当たりスーパー変動が実行される。言い換えれば、偶数設定である設定4では、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値を取得していたとしても、

10 実際奇数数示唆スーパーリーチが実行される割合は1割しかないため、奇数示唆スーパーリーチが実行され難くなる。

#### 【3157】

また、設定4において始動入賞時に取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が設定6確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲内（「280～299」の範囲内）である場合、必ず大当たりと判定されて当たりノーマル変動、若しくは当たりスーパー変動が実行される。言い換えれば、設定4においては、設定6確定スーパーリーチが実行される可能性が0となるように構成されている。

#### 【3158】

図示については省略したが、他の設定についても同様であり、設定2では、奇数示唆スーパーリーチ（乱数値「100～199」の範囲）が実行され難くなり、高設定確定スーパーリーチ、および設定6確定スーパーリーチ（乱数値「230～299」の範囲）が実行される可能性が0となるように大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1のカウント値）が設定（分布）されている。また、設定3では、偶数示唆スーパーリーチ（乱数値「0～99」の範囲）が実行され難くなり、高設定確定スーパーリーチ、および設定6確定スーパーリーチ（乱数値「230～299」の範囲）が実行される可能性が0となるように大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1のカウント値）が設定（分布）されている。また、設定5では、偶数示唆スーパーリーチ（乱数値「0～99」の範囲）が実行され難くなり、設定6確定スーパーリーチ（乱数値「280～299」の範囲）が実行される可能性が0となるように大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1のカウント値）が設定（分布）されている。そして、設定6では、奇数示唆スーパーリーチ（乱数値「100～199」の範囲）が実行され難くなり、

20

30 その他の変動種別については制限無く実行されるように大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1のカウント値）が設定（分布）されている。

#### 【3159】

このように構成することで、設定毎に実行され難い外れ変動種別、実行される可能性が無い外れ変動種別を設けることができるので、外れ変動の実行状況から、パチンコ機10の設定値を推測する遊技性を実現することができる。例えば、設定1否定スーパーリーチと、奇数示唆スーパーリーチとが確認された場合には、設定3若しくは設定5の可能性が高いと遊技者に推測させることができる。また、高設定確定スーパーリーチと、偶数示唆スーパーリーチとが確認された場合には、設定4若しくは設定6の可能性が高いと遊技者に推測させることができる。更に、設定6確定スーパーリーチが実行された場合には、設定6であると遊技者に確信させることができる。このように、本第14実施形態では、特定の種別の外れ変動パターンの実行状況から、設定を推測していく（絞り込んでいく）という斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、主制御装置110において抽選される変動種別によって設定を示唆することができるので、音声ランプ制御装置113側では、単に特別図柄の抽選が実行される毎に出力される変動パターンコマンドを解析して、その解析結果に応じた変動パターン演出を実行するだけでよく、音声ランプ制御装置113の処理負荷を低減することができる。また、音声ランプ制御装置113側では、変動種別と変動パターン演出の演出

40

50

態様との対応関係のみを規定しておけばよく、設定値そのものを把握しておかなくても良い（即ち、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に対して設定値を通知しなくてもよい）ため、主制御装置 110 の処理負荷を軽減することができると共に、不正に設定値を取得されてしまうことを防止（抑制）することができる。

#### 【3160】

次に、図 340 を参照して、上述した変動パターン選択 14 テーブル 202 q e を構成する右打ち状態用テーブル 202 q e 2 の詳細について説明する。図 340 は、右打ち状態用テーブル 202 q e 2 の規定内容を示した図である。図 340 に示した通り、抽選結果が「大当たり」である場合は、特別図柄の種別によらず、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が 4 の倍数の値に対して、変動時間が 10000ms の「当たりノーマルリーチ」が対応付けて規定され、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が 4 の倍数以外の値に対して、変動時間が 15000ms の「当たりスーパーリーチ」が対応付けて規定されている。よって、時短状態、および確変状態において特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、約 1/4 の割合で変動時間が 10 秒に設定され、約 3/4 の割合で変動時間が 15 秒に設定される。即ち、左打ちにより遊技を進行する必要がある状態に比較して短い変動パターンが設定され易くなる。

#### 【3161】

また、図 340 に示した通り、抽選結果が「外れ」である場合は、特別図柄の種別によらず、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「0～4999」の範囲に対して、変動時間が 15000ms の「外れスーパーリーチ」が対応付けて規定され、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「5000～44999」の範囲に対して、変動時間が 5000ms の「短外れ」が対応付けて規定され、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「45000～54999」の範囲に対して、変動時間が 7000ms の「長外れ」が対応付けて規定され、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「55000～65535」の範囲に対して、変動時間が 10000ms の「外れノーマルリーチ」が対応付けて規定されている。即ち、時短状態や確変状態では、外れとなった場合も、通常状態や潜確状態に比較して短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成されている。これにより、有利な状態における遊技効率を高めることができるので、有利な状態における遊技者の興趣をより向上させることができる。

#### 【3162】

次に、図 341 を参照して、本第 14 実施形態における時短付与テーブル 202 q f の詳細について説明する。この時短付与テーブル 202 q f は、大当たり終了後の時短回数を、大当たり種別や大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するために参照されるデータテーブルである。図 341 は、時短付与テーブル 202 q f の規定内容を示した図である。

#### 【3163】

図 341 に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たり A14（9 ラウンド確変大当たり）、大当たり D14（3 ラウンド確変大当たり）に対しては、当該確変大当たりが確変リミット到達前の当たりであれば実質的に次回の大当たりまで継続する時短回数（65536 回）が付与される一方で、当該大当たりにより確変リミット回数（11 回）に到達した場合は、8 回の時短回数が設定される。よって、確変リミット回数の到達よりも前に大当たり A14 又は大当たり D14 に当選すれば、次回の大当たりまで継続する確変状態（最も有利な遊技状態）が設定される一方で、確変リミット回数に到達した場合には、特別図柄の低確率状態、且つ、8 回の時短状態が設定されるのみであるため、確変リミット回数に到達しているか否かに応じて、遊技者の有利度合いが大きく可変する。

#### 【3164】

また、図 341 に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たり A14（9 ラウンド確変大当たり）、大当たり D14（3 ラウンド確変大当たり）に対しては、当該確変大当たりが確変リミット到達前の当



たりであれば実質的に次回の大当たりまで継続する時短回数（６５５３６回）が付与される一方で、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、１００回の時短回数が設定される。よって、確変リミット回数に到達していた場合でも、持ち球を減らさずに特別図柄の抽選を１００回実行させることができるので、大当たりを引き戻すことに対する期待感を抱かせることができる。なお、本第１４実施形態では、リミット回数に到達したか否か（確変状態であるか時短状態であるか）を遊技者に明確に報知しないように構成している。このため、実際には確変リミット回数に到達して時短状態が設定されていたとしても、遊技者に対して確変状態を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【３１６５】

また、図３４１に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＢ１４（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＥ１４（３ラウンド確変大当たり）、および大当たりＩ１４（９ラウンド確変大当たり）に対しては、確変リミット到達前の当たりであっても、確変リミット回数に到達していても、８回の時短回数が付与される。つまり、リミット到達前であれば、大当たり終了後８回の特別図柄の抽選が終了するまでの間確変状態となり、９回目以降は潜確状態となる。一方、リミット回数に到達していれば、大当たり終了後８回の特別図柄の抽選が終了するまでの間時短状態となり、９回目以降は通常状態となる。一方、図３４１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＢ１４（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＥ１４（３ラウンド確変大当たり）、および大当たりＩ１４（９ラウンド確変大当たり）に対しては、大当たりＡ１４や大当たりＤ１４と同一の時短付与回数に対応付けられている。つまり、確変リミット回数到達前の当たりに対して、実質的に次回の大当たりまで継続する時短回数（６５５３６回）が対応付けて規定され、確変リミット回数到達後の当たりに対して、１００回の時短回数が対応付けて規定されている。よって、大当たりＢ１４，Ｅ１４，Ｉ１４は、通常状態、若しくは潜確状態において確変リミット回数に未到達の状態で当選した場合に、大当たり終了後の遊技状態の面で大当たりＡ１４，Ｄ１４よりも不利となり、その他の状況で当選した場合（確変状態、時短状態で当選した場合、確変リミット回数に到達した場合）には、大当たりＡ１４，Ｄ１４と同一の遊技状態が設定される。

#### 【３１６６】

また、図３４１に示した通り、通常状態において当選した大当たりＣ１４（９ラウンド確変大当たり）、および大当たりＦ１４（３ラウンド確変大当たり）に対しては、時短回数として８回が対応付けて規定されている。なお、通常状態で確変大当たりに当選した場合は必ず確変リミット回数に未到達となるため、確変リミット回数到達時の時短付与回数は規定されていない（確変リミット回数に到達し得ないため、規定する必要がない）。また、潜確状態において当選した大当たりＣ１４，Ｆ１４に対しては、確変リミット到達前の当たりであっても、確変リミット回数に到達していても、時短回数として０回が対応付けて規定されている。つまり、潜確状態において大当たりＣ１４，Ｆ１４に当選した場合、普通図柄の時短状態が１回も付与されないため、遊技者にとって極めて不利となる。一方、図３４１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＣ１４（９ラウンド確変大当たり）、および大当たりＦ１４（３ラウンド確変大当たり）に対しては、大当たりＡ１４，Ｂ１４，Ｄ１４，Ｅ１４，Ｉ１４と同一の時短付与回数に対応付けられている。つまり、確変リミット回数到達前の当たりに対して、次回の大当たりまで継続する時短回数が対応付けて規定され、確変リミット回数到達後の当たりに対して、１００回の時短回数が対応付けて規定されている。

#### 【３１６７】

また、図３４１に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＧ１４（９ラウンド通常大当たり）、大当たりＨ１４（３ラウンド通常大当たり）、大当たりＫ１４（９ラウンド通常大当たり）、および大当たりＬ１４（３ラウンド通常大当たり）に対しては、時短回数として８回が対応付けて

規定されている。なお、通常大当たりに当選した場合は確変リミット回数に到達し得ないため、確変リミット回数到達時の時短付与回数は規定されていない（規定する必要がない）。一方、図341に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりG14, H14, K14, L14に対しては、時短付与回数として100回が対応付けられている。つまり、大当たりG14, H14, K14, L14に当選した場合、次回の大当たりまで継続する時短付与回数が設定され得ない分、大当たりA14~F14, H14~J14よりも不利となる。

#### 【3168】

また、図341に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりJ14（3ラウンド確変大当たり）に対しては、確変リミット回数に到達したか否かによらず、時短回数として0回が対応付けて規定されている。よって、大当たりJ14は、ラウンド数が少ない上に、時短状態も付与されないため、通常状態や潜確状態において当選した場合に、遊技者にとって不利な大当たり種別となる。一方、図341に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりJ14に対しては、当該確変大当たりが確変リミット到達前の当たりであれば実質的に次回の大当たりまで継続する時短状態（65536回）が付与される一方で、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、100回の時短回数が設定される。

#### 【3169】

このように、本第14実施形態では、大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態と、確変リミット回数に到達したか否かと、に応じて、大当たり終了後に付与される時短回数を異ならせて構成している。これにより、大当たり終了後の遊技状態を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【3170】

次に、図335(b)を参照して、本第14実施形態における主制御装置110内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図335(b)は、本第14実施形態におけるRAM203の構成を示したブロック図である。図335(b)に示した通り、本第14実施形態におけるRAM203の構成は、上述した第13実施形態におけるRAM203の構成（図314(b)参照）に対して、確変フラグ203faと、リミットカウンタ203qaと、リミット到達フラグ203qbと、が追加されている点で相違している。また、小当たりフラグ203dgと、大当たり種別格納エリア203paと、V通過フラグ203pbと、が削除されている点で相違している。これらの構成の削除は、本第14実施形態にV入賞に基づく大当たり（V当たり）が設けられていないことにより、V当たりを実現するための構成を削除する趣旨である。

#### 【3171】

確変フラグ203faは、遊技状態が確変状態となったことを示すためのフラグであって、確変状態が設定されると判別した場合にオンに設定される。そして、確変状態の終了条件が成立した場合にオフに設定される。

#### 【3172】

リミットカウンタ203qaは、確変リミット回数をカウントするためのカウンタである。確変大当たりの終了時に、このリミットカウンタ203qaの値が11未満であれば、確変リミット回数に未到達であることを示すため、大当たり終了後の状態が特別図柄の高確率状態に設定される。一方、確変大当たりの終了時に、このリミットカウンタ203qaの値が11であれば、確変リミット回数に到達したことを示すため、大当たり終了後の状態が特別図柄の低確率状態に設定される。このリミットカウンタ203qaは、初期値が0に設定されており、確変大当たりに当選する毎に、当該確変大当たりの終了時に値が1ずつ加算されて更新される（図352のS3504参照）。また、このリミットカウンタ203qaは、確変大当たりの終了時に確変リミットに到達した（カウンタ値が11に更新された）と判別された場合、および通常大当たりの終了時に値が0にリセットされる（図352のS3502参照）。

## 【 3 1 7 3 】

リミット到達フラグ 2 0 3 q b は、確変リミット回数に到達したか否かを示すフラグである。このリミット到達フラグ 2 0 3 q b がオンであれば、確変リミット回数に到達した（ 1 1 回連続で確変大当たり に 当選した ）ことを意味し、オフであれば、確変リミット回数に未到達であることを意味する。このリミット到達フラグ 2 0 3 q b は、初期状態がオフに設定されており、大当たり終了時にリミットカウンタ 2 0 3 q a のカウンタ値が確変リミット回数である 1 1 に更新されたことに基づいてオンに設定される（図 3 5 2 の S 3 5 0 7 参照）。また、このリミット到達フラグ 2 0 3 q b は、大当たりの開始時にオフに設定される（図 3 4 7 の S 1 0 2 3 3 参照）。

## 【 3 1 7 4 】

次に、図 3 4 2 を参照して、本第 1 4 実施形態における状態の移行方法について説明する。ここで、本第 1 4 実施形態では、上述した通り、有利者に不利な通常状態および潜確状態、遊技者に有利な時短状態および確変状態の 4 つの遊技状態が設けられている。更に、本第 1 4 実施形態では、確変状態として、時短回数が 8 回の確変状態と、次の大当たり当選まで継続する確変状態と、の 2 種類が設けられている。また、時短状態として、時短回数が 8 回の時短状態と、時短回数が 1 0 0 回の時短状態と、の 2 種類が設けられている。以降の説明では、簡略化のため、遊技者に不利な通常状態、および潜確状態をそれぞれ通常モード A、および通常モード B と称し、時短回数が少ない（ 8 回の ）時短状態、および確変状態をそれぞれチャンスモード A、およびチャンスモード B と称し、時短回数が多い（ 1 0 0 回の ）時短状態を引き戻しモードと称し、実質的に次に大当たりとなるまで継続する確変状態（実質的に連荘が確定する状態）を連荘モードと称する。まず、図 3 4 2 の上部左側を参照して、通常モード A におけるモード移行方法について説明する。

## 【 3 1 7 5 】

図 3 4 2 の上部左側に示した通り、通常モード A においては、大当たりに当選した場合にのみ、他のモードへと移行する可能性がある。即ち、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 7 % の割合で決定される大当たり A 1 4 , D 1 4 のどちらかに当選した場合に、大当たり終了後のモードが遊技者に有利な連荘モードに設定される。また、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 8 3 % の割合で決定される大当たり B 1 4 , C 1 4 , E 1 4 , F 1 4 の何れかに当選した場合に、大当たり終了後のモードがチャンスモード B に設定される。更に、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 1 0 % の割合で決定される大当たり G 1 4 , H 1 4 のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモード A に設定される。このように、通常モード A において大当たりに当選した場合、必ず普通図柄の時短状態が少なくとも 8 回付与されるので、当該時短回数内に再度大当たりに当選させることにより、連荘モードへと移行させることを期待させることができる。また、通常モード A において大当たりになると、主として（ 8 3 % という高い割合で ）大当たり B 1 4 , C 1 4 , E 1 4 , F 1 4 の何れかに当選し、チャンスモード B へと移行する。つまり、特別図柄の高確率状態で 8 回の抽選を受けることができる場合がほとんどであるので、連荘モードへの移行をより強く期待させることができる。

## 【 3 1 7 6 】

次に、図 3 4 2 の上部右側を参照して、通常モード B におけるモード移行の方法について説明する。図 3 4 2 の上部右側に示した通り、通常モードにおいては、大当たりに当選した場合にのみ、他のモードへと移行する可能性がある。具体的には、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 7 % の割合で決定される大当たり A 1 4 , D 1 4 のどちらかに当選した場合に、大当たり終了後のモードが遊技者に有利な連荘モードに設定される。なお、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモード A に設定される。また、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 4 3 % の割合で決定される大当たり B 1 4 , E 1 4 のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモード B に設定される。なお、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモード A に設定される。更に、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 1 0 % の割合で決定される大当たり

10

20

30

40

50

G 1 4 , H 1 4 のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモード A に設定される。一方で、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 4 0 % の割合で決定される大当たり C 1 4 , F 1 4 のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードが、再度、通常モード B に設定される。即ち、普通図柄の時短状態が付与されない不利な状態が設定される。なお、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードが通常モード A に設定される。つまり、確変リミット回数に到達した場合も、しなかった場合も、時短状態が付与されることはない。このように、通常モード B において大当たりで当選した場合、6 0 % の割合でしか普通図柄の時短状態が付与されないため、大当たり終了後の遊技状態の面では、通常モード A よりも通常モード B の方が不利となる。しかしながら、通常モード B においては、大当たり確率が 3 倍以上にアップしているため、大当たり確率の面では通常モード B の方が有利となる。

10

#### 【 3 1 7 7 】

次に、図 3 4 2 の中央左側を参照して、チャンスモード A におけるモード移行方法について説明する。図 3 4 2 の中央左側に示した通り、チャンスモード A においては、大当たりで当選した場合の他、時短回数が終了した場合にも、他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図 3 4 2 の中央左側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 9 0 % の割合で決定される確変大当たり（大当たり A 1 4 ~ F 1 4 , I 1 4 , J 1 4 ）に当選すると、大当たり終了後のモードが遊技者に最も有利な連荘モードに設定される。一方、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 1 0 % の割合で決定される通常大当たり（大当たり G 1 4 , H 1 4 , K 1 4 , L 1 4 ）に当選すると、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。これらに対し、チャンスモード A において時短回数経過する（特別図柄の抽選が 8 回連続して外れになる）と、遊技者に不利な通常モード A へと移行する。このため、チャンスモード A においては、時短回数 8 回の間に大当たりで当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。

20

#### 【 3 1 7 8 】

次に、図 3 4 2 の中央右側を参照して、チャンスモード B におけるモード移行方法について説明する。図 3 4 2 の中央右側に示した通り、チャンスモード B においては、チャンスモード A と同様に、大当たりで当選した場合、および時短回数が終了した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図 3 4 2 の中央右側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 9 0 % の割合で決定される確変大当たり（大当たり A 1 4 ~ F 1 4 , I 1 4 , J 1 4 ）に当選すると、大当たり終了後のモードが遊技者に最も有利な連荘モードに設定される。なお、当該大当たりで確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。一方、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 1 0 % の割合で決定される通常大当たり（大当たり G 1 4 , H 1 4 , K 1 4 , L 1 4 ）に当選すると、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。これらに対し、チャンスモード B において時短回数経過する（特別図柄の抽選が 8 回連続して外れになる）と、遊技者に不利な通常モード B へと移行する。このため、チャンスモード B においても、チャンスモード A と同様に、時短回数 8 回の間に大当たりで当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。

30

#### 【 3 1 7 9 】

次に、図 3 4 2 の下部左側を参照して、引き戻しモードにおけるモード移行方法について説明する。図 3 4 2 の下部左側に示した通り、引き戻しモードにおいては、チャンスモード A , B と同様に、大当たりで当選した場合、および時短回数が終了した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図 3 4 2 の下部左側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 9 0 % の割合で決定される確変大当たり（大当たり A 1 4 ~ F 1 4 , I 1 4 , J 1 4 ）に当選すると、大当たり終了後のモードが遊技者に最も有利な連荘モードに設定される。一方、引き戻しモードにおいて時短回数経過する（特別図柄の抽選が 1 0 0 回連続して外れになる）と、遊技者に不利な通常モード A へと移行する。これらに対して、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に 1 0 % の割合で決定される通常大当たり（大当たり G 1 4 , H 1 4 , K 1 4 , L 1 4 ）に当選すると、大当たり終

40

50

了後のモードが再度引き戻しモードに設定される（引き戻しモードをループする）。

【3180】

次に、図342の下部右側を参照して、連荘モードにおけるモード移行方法について説明する。図342の下部右側に示した通り、連荘モードにおいては、大当たりで当選した場合にのみ、他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図342の下部右側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に10%の割合で決定される通常大当たり（大当たりG14, H14, K14, L14）に当選すると、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。これに対して、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に90%の割合で決定される確変大当たり（大当たりA14~F14, I14, J14）に当選すると、大当たり終了後のモードが再度、遊技者に最も有利な連荘モードに設定される（連荘モードをループする）。なお、確変大当たりで当選して、確変リミット回数に到達した場合には、大当たり終了後に引き戻しモードが設定される。

10

【3181】

このように、本第14実施形態では、遊技者にとって有利な連荘モードへと移行させるためには、基本的に、8回の時短回数が設定されるチャンスモードA, Bに移行させた上で、8回という比較的少ない時短回数の範囲内で大当たりで当選させる必要がある。しかしながら、一旦連荘モードへと移行してしまえば、90%という高い割合で連荘モードと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成するので、連荘モードへと移行した場合に、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。

【3182】

20

次に、図343(a)を参照して、本第14実施形態における音声ランブ制御装置113内に設けられているRAM222の詳細について説明する。図343(a)は、本第14実施形態におけるRAM222の構成を示したブロック図である。図343(a)に示した通り、本第14実施形態におけるRAM222の構成は、上述した第13実施形態（および第11実施形態）におけるRAM222の構成（図274参照）に対して、当選率示唆演出抽選テーブル222qaと、演出種別選択テーブル222qbと、電源復帰動作テーブル222qcと、役物動作設定テーブル222qdと、が追加されている点で相違している。

【3183】

まず、図344(a)を参照して、本第14実施形態における当選率示唆演出抽選テーブル222qaの詳細について説明する。この当選率示唆演出抽選テーブル222qaは、当選率示唆演出（図333参照）が変動パターン演出として決定される割合を、遊技の状況毎に規定したデータテーブルである。ここで、上述した通り、本第14実施形態では、遊技者にとって不利な状況が続くほど（連荘モード若しくは引き戻しモードへと移行させることができなかった回数が多くなる程）、当選率示唆演出の実行確率が高くなるように構成している。

30

【3184】

具体的には、図344(a)に示した通り、現在の遊技状態が通常状態（通常モードA）で、大当たり後に有利な状態へと移行させることができなかった（スルーした）連続回数が3回以下という状況に対しては、当選率示唆演出の抽選確率として1/100の確率に対応付けて規定されている。また、現在の遊技状態が通常状態（通常モードA）で、大当たり後に有利な状態へと移行させることができなかった（スルーした）連続回数が4回以上、且つ、6回以下という状況に対しては、当選率示唆演出の抽選確率として1/90の確率に対応付けて規定されている。また、現在の遊技状態が通常状態（通常モードA）で、大当たり後に有利な状態へと移行させることができなかった（スルーした）連続回数が7回以上、且つ、9回以下という状況に対しては、当選率示唆演出の抽選確率として1/80の確率に対応付けて規定されている。更に、現在の遊技状態が通常状態（通常モードA）で、大当たり後に有利な状態へと移行させることができなかった（スルーした）連続回数が10回以上という状況に対しては、当選率示唆演出の抽選確率として1/50の確率に対応付けて規定されている。

40

50

## 【3185】

これに対し、現在の遊技状態が潜確状態（通常モードB）である場合は、スルー回数によらず、当選率示唆演出の抽選確率として1/50の確率が対応付けて規定されている。このように、本第14実施形態では、遊技者にとって不利な状況になる程（喜ばしくない状況が連続する程）、当選率示唆演出の実行確率を高くする構成としている。このように構成することで、不利な状況が続いている程、当選率示唆演出において設定が示唆される可能性も高まるため、不利な状況が続いたとしても、遊技に対するモチベーションを維持させることができる。よって、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

## 【3186】

なお、本第14実施形態では、比較的有利な潜確状態（通常モードB）において当選率示唆演出が実行される確率を状況によらず一定としていたが、これに限られるものではない。例えば、潜確状態においても、遊技者にとって不利な状況が連続する程、当選率示唆演出の実行確率を上げるように構成してもよい。このように構成することで、不利な状況が続いた場合における遊技者の遊技に対するモチベーションをより低下し難くすることができる。

10

## 【3187】

次いで、演出種別選択テーブル222qbの詳細について説明を行う。この演出種別選択テーブル222qbは、当選率示唆演出（図333参照）の実行が決定された場合に、その演出態様を決定するために参照されるデータテーブルである。なお、説明を分かりやすくするために、まず、図344（b）を参照して、本第14実施形態における大当たり確率と、100ゲーム以内の当選率との対応関係を説明した上で、図345を参照して演出種別選択テーブル222qbの詳細について説明する。

20

## 【3188】

図344（b）は、特別図柄の低確率状態、および確変状態における大当たり確率と、100ゲーム以内の当選率との対応関係を、設定値毎に示した図である。図344（b）に示した通り、特別図柄の低確率状態では、設定1の大当たり確率が1/200であり、100ゲーム以内の当選率が約39.4%（100回の特別図柄の抽選において連続で199/200の外れとなる確率が約60.6%）となる。また、設定2の大当たり確率が1/180であり、100ゲーム以内の当選率が約42.7%（100回の特別図柄の抽選において連続で179/180の外れとなる確率が約57.3%）である。また、設定3の大当たり確率が1/160であり、100ゲーム以内の当選率が約46.6%（100回の特別図柄の抽選において連続で159/160の外れとなる確率が約53.4%）である。また、設定4の大当たり確率が1/140であり、100ゲーム以内の当選率が約51.2%（100回の特別図柄の抽選において連続で139/140の外れとなる確率が約48.8%）である。また、設定5の大当たり確率が1/120であり、100ゲーム以内の当選率が約56.7%（100回の特別図柄の抽選において連続で119/120の外れとなる確率が約43.3%）である。更に、設定6の大当たり確率が1/90であり、100ゲーム以内の当選率が約67.3%（100回の特別図柄の抽選において連続で89/90の外れとなる確率が約32.7%）である。

30

## 【3189】

これに対して、特別図柄の確変状態では、設定1の大当たり確率が1/55.6であり、100ゲーム以内の当選率が約83.7%（100回の特別図柄の抽選において連続で54.6/55.6の外れとなる確率が約16.3%）となる。また、設定2の大当たり確率が1/50であり、100ゲーム以内の当選率が約86.7%（100回の特別図柄の抽選において連続で49/50の外れとなる確率が約13.3%）である。また、設定3の大当たり確率が1/44.4であり、100ゲーム以内の当選率が約89.7%（100回の特別図柄の抽選において連続で43.4/44.4の外れとなる確率が約10.3%）である。また、設定4の大当たり確率が1/38.9であり、100ゲーム以内の当選率が約92.6%（100回の特別図柄の抽選において連続で37.9/38.9の外れとなる確率が約7.4%）である。また、設定5の大当たり確率が1/33.3であ

40

50

り、100ゲーム以内の当選率が約95.2%(100回の特別図柄の抽選において連続で32.3/33.3の外れとなる確率が約4.8%)である。更に、設定6の大当たり確率が1/25であり、100ゲーム以内の当選率が約98.3%(100回の特別図柄の抽選において連続で24/25の外れとなる確率が約1.7%)である。

#### 【3190】

本第14実施形態における当選率示唆演出では大当たり確率から算出される実際の100ゲーム以内の当選率に対して矛盾しないような演出態様を選択するように構成されている(演出種別選択テーブル222qbのデータが規定されている)。これにより、当選率示唆演出の演出内容と、実際の挙動(大当たり当選率)とを一致させることができるので、遊技者がパチンコ機10やホールに対して不信感を抱いてしまうことを抑制できる。

10

#### 【3191】

次に、図345を参照して、本第14実施形態における演出種別選択テーブル222qbの詳細について説明する。図345は、この演出種別選択テーブル222qbの規定内容を示した図である。図345に示した通り、本第14実施形態における演出種別選択テーブル222qbには、演出態様と、遊技状態と、設定値と、に対して、演出カウンタ223fの値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、図345に示した通り、通常状態、且つ、設定1に対しては、演出カウンタ203fの値が「0~84」の範囲に対して、奇数設定示唆演出(100ゲーム以内の当選率として13.5%が示唆される演出態様)が対応付けて規定され、演出カウンタ203fの値が「85~94」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出(100ゲーム以内の当選率として24.6%が示唆される演出態様)が対応付けて規定され、演出カウンタ203fの値が「95~99」の範囲に対しては、潜確示唆演出(100ゲーム以内の当選率として30%が示唆される演出態様)が対応付けて規定されている。よって、設定1の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、85%の割合で奇数設定示唆演出(設定1or3or5を暗示する13.5%overが報知される態様)が実行され、10%の割合で偶数設定示唆演出(設定2or4or6を暗示する24.6%overが報知される態様)が実行され、5%の割合で潜確示唆演出(潜確状態の可能性が高いことを示す30%overが報知される態様)が実行される。つまり、ほとんどが奇数設定示唆演出となる。なお、上述した通り、設定1の通常状態における100ゲーム以内の当選率は約39.4%であるため、上記3つの演出により報知される当選率よりも高く、実際の挙動と矛盾することがない。

20

30

#### 【3192】

また、図345に示した通り、通常状態、且つ、設定2に対しては、演出カウンタ203fの値が「0~9」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ203fの値が「10~91」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ203fの値が「92~96」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ203fの値が「97~99」の範囲に対しては、潜確or2以上確定演出(100ゲーム以内の当選率として40%が示唆される演出態様)が対応付けて規定されている。よって、設定2の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、10%の割合で奇数設定示唆演出(設定1or3or5を暗示する13.5%overが報知される態様)が実行され、82%の割合で偶数設定示唆演出(設定2or4or6を暗示する24.6%overが報知される態様)が実行され、5%の割合で潜確示唆演出(潜確状態の可能性が高いことを示す30%overが報知される態様)が実行され、3%の割合で、(設定1の通常状態における大当たり当選率である39.4%よりも高い40%overが報知される態様)が実行される。つまり、ほとんどが偶数設定示唆演出となるが、低い確率で潜確or2以上確定演出も実行される。よって、遊技者が通常状態であることに対する確信を得ている状況下(例えば、大当たり間で大ハマリが発生した状況下)で潜確or2以上確定演出が出現した場合には、設定2以上であると推測させることができるので、設定を推測する楽しみを遊技者に抱かせることができる。

40

#### 【3193】

50

また、図 3 4 5 に示した通り、通常状態、且つ、設定 3 に対しては、演出カウンタ 2 0 3 f の値が「0 ~ 8 0」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値が「8 1 ~ 9 0」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値が「9 1 ~ 9 5」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値が「9 6 ~ 9 8」の範囲に対しては、潜確 or 2 以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値「9 9」に対しては、設定 3 以上確定演出（1 0 0 ゲーム以内の当選率として 4 5 . 6 % o v e r が示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定 3 の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、8 1 % の割合で奇数設定示唆演出（設定 1 or 3 or 5 を暗示する 1 3 . 5 % o v e r が報知される態様）が実行され、1 0 % の割合で偶数設定示唆演出（設定 2 or 4 or 6 を暗示する 2 4 . 6 % o v e r が報知される態様）が実行され、5 % の割合で潜確示唆演出（潜確状態の可能性が高いことを示す 3 0 % o v e r が報知される態様）が実行され、3 % の割合で潜確 or 2 以上確定演出（設定 1 の通常状態における大当たり当選率である 3 9 . 4 % よりも高い 4 0 % o v e r が報知される態様）が実行され、1 % の割合で設定 3 以上確定演出（設定が高いことを暗示する 4 5 . 6 % o v e r が報知される態様）が実行される。つまり、ほとんどが奇数設定示唆演出となるが、低い確率で潜確 or 2 以上確定演出や設定 3 以上確定演出も実行される。よって、これらの演出態様が実行された場合には設定を推測させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

#### 【3 1 9 4】

また、図 3 4 5 に示した通り、通常状態、且つ、設定 4 に対しては、演出カウンタ 2 0 3 f の値が「0 ~ 9」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値が「1 0 ~ 8 9」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値が「9 0 ~ 9 4」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値が「9 5 ~ 9 7」の範囲に対しては、潜確 or 2 以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値「9 8」に対しては、設定 3 以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値「9 9」に対しては、潜確 or 4 以上確定演出（1 0 0 ゲーム以内の当選率として 5 0 % o v e r が示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定 4 の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、1 0 % の割合で奇数設定示唆演出が実行され、8 0 % の割合で偶数設定示唆演出が実行され、5 % の割合で潜確示唆演出が実行され、3 % の割合で潜確 or 2 以上確定演出（が実行され、1 % の割合で設定 3 以上確定演出が実行され、1 % の割合で潜確 or 4 以上確定演出（設定 3 の通常状態における大当たり当選率である 4 6 . 6 % よりも高い 5 0 % o v e r が報知される態様）が実行される。つまり、ほとんどが偶数設定示唆演出となるが、低い確率で潜確 or 2 以上確定演出や設定 3 以上確定演出や、潜確 or 4 以上確定演出も実行される。

#### 【3 1 9 5】

また、図 3 4 5 に示した通り、通常状態、且つ、設定 5 に対しては、演出カウンタ 2 0 3 f の値が「0 ~ 7 7」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値が「7 8 ~ 8 7」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値が「8 8 ~ 9 2」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値が「9 3 ~ 9 5」の範囲に対しては、潜確 or 2 以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値「9 6 , 9 7」に対しては、設定 3 以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値「9 8」に対しては、潜確 or 4 以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 0 3 f の値「9 9」に対しては、設定 5 以上確定演出（1 0 0 ゲーム以内の当選率として 5 6 % o v e r が示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定 5 の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、7 8 % の割合で奇数設定示唆演出が実行され、1 0 % の割合で偶数設定示唆演出が実行され、5 % の割合で潜確示唆演出が実行され、3 % の割合で潜確 or 2 以上確定演出が実行され、2 % の割合で設定 3



以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確 or ４以上確定演出が実行され、１％の割合で設定５以上確定演出（設定５ or ６を暗示する５６％over が報知される態様）が実行される。

### 【３１９６】

また、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定６に対しては、演出カウンタ２０３fの値が「０～９」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３fの値が「１０～８４」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３fの値が「８５～８９」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３fの値が「９０～９２」の範囲に対しては、潜確 or ２以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３fの値「９３，９４」に対しては、設定３以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３fの値「９５」に対しては、潜確 or ４以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３fの値「９６，９７」に対しては、設定５以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３fの値「９８」に対しては、潜確 or ６確定演出（１００ゲーム以内の当選率として６０％over が示唆される演出態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３fの値「９９」に対しては、設定６確定演出（１００ゲーム以内の当選率として６６．６％over が示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定６の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、１０％の割合で奇数設定示唆演出が実行され、７５％の割合で偶数設定示唆演出が実行され、５％の割合で潜確示唆演出が実行され、３％の割合で潜確 or ２以上確定演出が実行され、２％の割合で設定３以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確 or ４以上確定演出が実行され、２％の割合で設定５以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確 or ６確定演出（設定５の通常状態における大当たり当選率である５６．７％よりも高い６０％over が報知される態様）が実行され、１％の割合で設定６確定演出（設定６を暗示する６６．６％over が報知される態様）が実行される。よって、設定６確定演出が実行された場合や、通常状態を確信している状況下で潜確 or ６確定演出が実行された場合には、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。

### 【３１９７】

一方、図３４５に示した通り、潜確状態においては、設定によらず各演出態様の選択割合が共通となっている。具体的には、図３４５に示した通り、演出カウンタ２０３fの値が「０～５９」の範囲に対して、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３fの値が「６０～８３」の範囲に対して、潜確 or ２以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３fの値が「８４～８８」の範囲に対して、潜確 or ４以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３fの値「８９」に対して、潜確 or ６確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３fの値が「９０～９９」に対して、潜確確定演出（１００ゲーム以内の当選率として低確率状態における設定６の当選率である６７．３％よりも高い８０％over が報知される態様）が対応付けて規定されている。よって、潜確状態の場合、６０％の割合で潜確示唆演出が実行され、２４％の割合で潜確 or ２以上確定演出が実行され、５％の割合で潜確 or ４以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確 or ６確定演出が実行され、１０％の割合で潜確確定演出が実行される。

### 【３１９８】

このように、本第１４実施形態では、遊技状態と、設定値と、に応じて当選率示唆演出の演出態様の振り分けを異ならせる構成とすることで、演出内容から設定値および遊技状態を推測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【３１９９】

次に、図３４６を参照して、電源復帰動作テーブル２２２qcの詳細について説明する。この電源復帰動作テーブル２２２qcは、電源投入時において各役物を正常に可変させることができるか否かを確認するための電源復帰動作を実行する際に参照されるデータテーブルである。電源復帰動作は、電源が投入される度に（ＲＡＭ消去スイッチ１２２が押

10

20

30

40

50

下されたか否かに関わらず) 実行される。この電源復帰動作テーブル 2 2 2 q c には、復帰ポインタ 2 2 3 q e の値に対応付けて、役物の種別毎の復帰動作が規定されている。復帰動作によっていずれかの役物の動作に異常が生じていると判別された場合は、エラーコマンドが設定される(図 3 5 7 の S 9 0 0 3 参照)。このエラーコマンドには、異常の種別や、異常発生個所を示す情報が含まれる。このエラーコマンドを受信した表示制御装置 1 1 4 は、第 3 図柄表示装置 8 1 に対して、異常の種別や異常個所を示す表示を行う。このように、電源投入に基づいて復帰動作を行うことにより、各役物に異常が発生しているか否かを、迅速に把握することができる。よって、ホールの店員がパチンコ機 1 0 の役物に異常が発生していることに気付かないまま、遊技者に対して遊技を開始させてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【3 2 0 0】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、電源復帰動作テーブル 2 2 2 q c に基づいて電源復帰動作を実行する前に、全ての役物を原点位置に復帰(原点復帰)させるように構成されている。つまり、役物の可変途中で電源が遮断された場合には、電源投入に基づいて原点復帰を行った後に電源復帰動作を実行するように構成されている。これにより、電源復帰動作は原点位置を起点として開始される動作の 1 通りのみを用意しておけばよい(電源投入時の役物の配置に応じて異なるパターンの電源復帰動作を規定する必要がない)ので、電源復帰動作テーブル 2 2 2 q c のデータ量を削減することができる。

#### 【3 2 0 1】

なお、役物の可変途中で電源が遮断され、電源が再度投入された場合に、役物の動作の続きから実行させないのは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 がバックアップされていないからである。即ち、一旦電源が遮断されると、それまでに行われていた演出の進行具合を把握不可能になってしまうからである。よって、R A M 消去スイッチ 1 2 2 が押下されたか否かに関わらず、電源が投入された場合は、原点復帰動作を実行した上で、電源復帰動作を行うように構成されている。

20

#### 【3 2 0 2】

本実施形態では、R A M 2 2 3 の記憶内容がバックアップされていないが、バックアップ電力を供給し、電源が遮断された後も R A M 2 2 3 に記憶された情報を保持可能に構成してもよい。これにより、演出途中で電源が遮断された場合は、電源投入後に電源断時点の演出の進行具合を判別して、演出を続きから実行させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【3 2 0 3】

図 3 4 6 ( a ) は、電源復帰動作テーブル 2 2 2 q c の一例を示す図である。図 3 4 6 ( a ) に示した通り、電源復帰動作テーブル 2 2 2 q c には、復帰ポインタ 2 2 3 q e の値毎に、役物の動作内容が規定されている。なお、詳細については後述するが、復帰ポインタ 2 2 3 q e は、復帰動作が終了するまで、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 1 4 (図 3 5 5 参照)が実行される毎に、初期動作処理(図 3 5 7 参照)の中で 1 ずつ更新される。

#### 【3 2 0 4】

図 3 4 6 ( a ) に示した通り、本実施形態の電源復帰動作テーブル 2 2 2 q c は、復帰ポインタ 2 2 3 q e の更新に従って、傾倒役物 5 1 0 起立役物 4 1 0 の順番に復帰動作が実行されるように構成されている。また、復帰動作では、各役物を原点位置から張出位置まで可変させた後、原点位置まで戻すように可変させるように構成されている。即ち、通常遊技中に役物が可変する可能性のある全動作範囲を、復帰動作により網羅的に動作させる。これにより、いずれかの役物に異常が発生している場合に、確実にその異常を検出することができる。

40

#### 【3 2 0 5】

また、本実施形態の電源復帰動作テーブル 2 2 2 q c では、各役物を張出位置まで可変させてから、所定期間(2 0 0 0 m s)だけ動作停止させるように構成されている。これにより、張出位置までの動作、および張出位置から原点位置までの動作の中で異常が発生

50

するか否かを検出できることに加えて、動作停止中に異常が発生するか否かを検出することができる。なお、動作停止中の異常とは、例えば、動作停止を設定したにも関わらず、動作が停止しなかった場合や、動作停止期間として指定された所定期間（2000ms）が経過する前に、原点位置へ戻ってしまう場合、動作停止期間が経過しても原点位置への戻り動作が開始されない場合等である。

#### 【3206】

更に、本実施形態の電源復帰動作テーブル222qcでは、全ての役物の復帰動作が終了した後で、所定期間（2000ms）の動作停止期間を設定するように構成されている。この停止期間は、出荷検査等で、音声ランプ制御装置113等のサブ側の制御装置が正常に立ち上がるか否かを確認する場合に、確認を終了してパチンコ機10の電源を遮断するタイミングとして設けられている。即ち、復帰動作の終了後に役物が即座に動作してしまうと、パチンコ機10の検査者は、その動作した役物が原点に復帰するまで待ってから電源を遮断するか、役物の動作中に電源を遮断し、電源の遮断後に役物を手動で原点位置まで戻さなければならず、検査効率が悪化してしまう虞がある。これに対して、本実施形態のように、復帰動作終了後に動作停止期間を設けることにより、動作停止期間中に電源を遮断すれば、全ての役物が原点位置にある状態で電源が遮断された状態とすることができる。よって、原点位置へ復帰するまで待機したり、電源の遮断後に手動で役物を原点位置へと復帰させたりする必要がないので、出荷検査等の検査効率を向上させることができる。

#### 【3207】

なお、本第14実施形態では、電源投入時において設定変更状態である場合は、電源復帰動作（および原点復帰動作）を設定変更が終了するまで遅延させるように構成している。このように構成することで、各役物の動作に邪魔をされて設定変更操作が行い難くなってしまうことを抑制することができるので、設定変更操作時における利便性を向上させることができる。また、設定変更状態においては、パチンコ機10の背面側に設けられている設定キー110bや設定スイッチ110cを操作するために内枠12および正面枠14を開放する必要があるが、これらが開放した状態においては、内枠12および外枠14が開閉軸のみによって支持された比較的不安定な状態となるため、役物の復帰動作を実行させてしまうと異常な負荷が生じてしまい、開閉軸等の破損を招来してしまう可能性がある。これに対して、設定変更状態において役物の復帰動作を遅延させる構成とすることにより、内枠12および正面枠14が開放されている不安定な状態において役物が動作することを抑制できるので、開閉軸等の破損を防止することができる。更に、本第14実施形態では、電源投入時において設定確認状態である場合は、電源復帰動作（および原点復帰動作）を回避するように構成している。電源投入時に設定確認状態である場合は、パチンコ機10の状況が変化する可能性が低いためである。このように構成することで、設定確認状態の終了後に早期に役物が通常通り可動可能な状態に復帰させることができる。

#### 【3208】

次に、図346（b）を参照して、本第14実施形態における役物動作設定テーブル222qdの詳細について説明する。この役物動作設定テーブル222qdは、パチンコ機10の各種演出において、動作させる役物の種別（グループ）と、動作タイミングとを規定したデータテーブルである。本実施形態では、この役物動作設定テーブル222qdに基づいて、役物の動作が設定される。図346（b）は、役物動作設定テーブル222qdの規定内容を示した図である。図346に示した通り、役物動作設定テーブル222qdには、対応する演出毎に、役物を動作させるタイミングと、その動作タイミングにおいて動作させる役物のグループとが規定されている。

#### 【3209】

具体的には、演出時間が30秒間の外れスーパーリーチ演出では、演出開始から20秒が経過したタイミングで、傾倒役物510が張出位置に可動した後、原点位置に可動する一連の動作を実行する旨が規定されている。また、演出時間が20秒間の当たりノーマルリーチ演出では、演出開始から19秒が経過したタイミングで、起立役物410が張出位

置に可動した後、原点位置に可動する一連の動作を実行する旨が規定されている。更に、演出時間が30秒間の当たりスーパーリーチ演出では、演出開始から20秒が経過したタイミングで、傾倒役物510が張出位置に可動した後、原点位置に可動する一連の動作を実行する旨が規定されている。加えて、演出開始から29秒が経過したタイミングで、起立役物410が張出位置に可動した後、原点位置に可動する一連の動作を実行する旨が規定されている。

#### 【3210】

このように、本実施形態では、役物動作設定テーブル222qdに役物の動作タイミングと、動作させる役物のグループとが規定されているので、この役物動作設定テーブル222qdに基づいて各グループに対してあらかじめ定められている動作を実行するだけで、多種多様な役物の動作を実現することができる。

10

#### 【3211】

また、本実施形態では、全ての変動演出において役物の動作を行わせるのではなく、比較的変動時間の長い一部の変動演出でのみ役物の動作が設定されるように構成されている。比較的変動時間の長い変動演出は、外れを報知するための演出として選択される確率が低く、且つ、大当たりを報知するための演出として選択されやすいので、変動演出において役物が動作した段階で、遊技者に対して大当たりに対する高い期待感を抱かせることができる。よって、役物が動作するか否かについて、遊技者に対してより注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【3212】

20

本実施形態のパチンコ機10では、一部の変動パターン演出でのみ、役物を動作させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、当たりのオープニング演出や、エンディング演出や、ラウンド演出等のその他の演出においても役物を動作させるように構成してもよい。また、役物を動作させる変動演出の種別を増やし、例えば、外れノーモラルリーチ等においても役物を動作させるように構成してもよい。これにより、演出をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【3213】

次に、図343(b)を参照して、本第14実施形態における音声ランプ制御装置113のRAM223の詳細について説明する。図343(b)は、本第14実施形態におけるRAM223の構成を示したブロック図である。図343(b)に示した通り、本第14実施形態におけるRAM223の構成は、上述した第13実施形態(および第12実施形態)におけるRAM223の構成(図302参照)に対して、従設定値格納エリア223qaと、スルー回数カウンタ223qbと、初期化フラグ223qcと、投入動作フラグ223qdと、復帰ポインタ223qeと、役物動作フラグ223qfと、復帰遅延フラグ223qgと、復帰待機フラグ223qhと、が追加されている点で相違している。また、中断フラグ223mと、特図2変動開始フラグ223faと、特図2停止種別選択フラグ223fbと、準備状態中フラグ223fdと、特図1変動時間カウンタ223feと、特図2変動時間カウンタ203ffと、RUSH中フラグ223fgと、天井演出実行中フラグ223fhと、スーパーRUSH中フラグ223fiと、連続外れ演出カウンタ223naと、が削除されている点で相違している。これらの削除は、主として、本第14実施形態において実行されない各種演出の管理を行うためのフラグやカウンタを排除する趣旨である。

30

40

#### 【3214】

従設定値格納エリア223qaは、パチンコ機10の設定値を示すデータを格納しておくための記憶領域である。この従設定値格納エリア223qaには、設定変更状態において設定された設定値を示すデータが主制御装置110より設定値コマンドとして通知された場合に、当該コマンドにより通知された設定値に応じたデータが格納される(図358のS14204参照)。

#### 【3215】

50

スルー回数カウンタ 2 2 3 q b は、有利な遊技状態に移行させることができなかった連続回数（スルー回数）をカウントするためのカウンタである。変動パターン演出の演出態様を設定する際には、このスルー回数カウンタ 2 2 3 q b の値によって示されるスルー回数と、当選率示唆演出抽選テーブル 2 2 2 q a の規定内容とが参照されて、当選率示唆演出の実行可否の抽選確率が決定される（図 3 6 3 の S 1 8 2 1 5 参照）。

#### 【 3 2 1 6 】

初期化フラグ 2 2 3 q c は、電源投入に基づいて実行される役物の復帰動作を実行する期間であるか否かを示すフラグである。この初期化フラグ 2 2 3 q c がオンである間は、役物の復帰動作を設定するための処理である初期動作処理（図 3 5 7 参照）が実行される。一方、初期化フラグ 2 2 3 q c がオフであれば、役物の復帰動作が既に終了していることを示すので、初期動作処理（図 3 5 7 参照）がスキップされる（図 3 5 6 の S 8 9 0 1 : N o 参照）。この初期化フラグ 2 2 3 q c は、立ち上げ処理 1 4（図 3 5 3 参照）の原点復帰処理（S 4 0 2 1 参照）においてオンに設定される（図 3 5 4 の S 8 8 0 7 参照）。一方、初期動作処理において、役物の復帰動作が終了したと判別された場合（即ち、電源復帰動作テーブル 2 2 2 q c から E N D 情報が読み出された場合）にオフに設定される（図 3 5 7 の S 9 1 0 4 参照）。

10

#### 【 3 2 1 7 】

投入時動作フラグ 2 2 3 q d は、電源復帰動作の前に実行される役物の原点復帰が完了したか否かを示すフラグである。この投入動作フラグ 2 2 3 q d がオンであれば、役物の原点復帰が完了していることを示し、オフであれば、原点復帰が未完了であることを示す。この投入動作フラグ 2 2 3 q d は、原点復帰動作が終了したと判別された場合にオンに設定される（図 3 5 7 の S 9 0 0 8 参照）。また、上述した通り、R A M 2 2 3 はバックアップされていないため、パチンコ機 1 0 の電源が遮断されることにより、投入時動作フラグ 2 2 3 q d もクリアされる（即ち、オフされる）。

20

#### 【 3 2 1 8 】

復帰ポインタ 2 2 3 q e は、電源投入に基づいて実行される役物の復帰動作の動作内容を規定した電源復帰動作テーブル 2 2 2 q c（図 3 4 6（a）参照）から、役物の動作データを選択するために用いられる。より具体的には、1 m s 間隔で実行される初期動作処理（図 3 5 7 参照）が実行される度に、復帰ポインタ 2 2 3 q e が更新され（復帰ポインタ 2 2 3 q e の値に 1 が加算され）、その更新された値が示す役物の動作が設定される。なお、R A M 2 2 3 はバックアップされていないため、復帰ポインタ 2 2 3 q e は、電源が遮断されることに基づいてゼロクリアされる（値が 0 0 0 0 H になる）。このため、電源が投入される度に、電源復帰動作テーブル 2 2 2 q c の最初から役物の復帰動作を実行させることができる。

30

#### 【 3 2 1 9 】

役物動作フラグ 2 2 3 q f は、各役物が可変中であるか否かを示すフラグである。この役物動作フラグ 2 2 3 q f は、2 バイトで構成され、それぞれのビットに各役物が対応付けられている。役物動作フラグ 2 2 3 q f の各ビットは、値が 1 であれば、対応する役物が可変中であることを示し、0 であれば、対応する役物が停止中であることを示している。また、空きビットは値が 0 に固定される。この役物動作フラグ 2 2 3 q f の各ビットの状態に基づいて、動作中の役物の種別を特定することができる。

40

#### 【 3 2 2 0 】

復帰遅延フラグ 2 2 3 q g は、電源復帰時に設定確認状態が設定されていることにより、当該設定確認状態が終了されるまで役物の復帰動作（原点復帰動作、電源復帰動作）が遅延されていることを示すためのフラグである。

#### 【 3 2 2 1 】

復帰待機フラグ 2 2 3 q h は、電源復帰時に設定されていた設定確認状態が終了され、役物の復帰動作（原点復帰動作、電源復帰動作）を開始させることが可能となったことを示すためのフラグである。

#### 【 3 2 2 2 】

50

< 第 1 4 実施形態における主制御処理について >

次に、図 3 4 7 から図 3 5 2 を参照して、本第 1 4 実施形態における主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 によって実行される各種制御処理について説明をする。まず、図 3 4 7 を参照して、本第 1 4 実施形態における特別図柄変動処理 1 4 ( S 1 8 1 ) の詳細について説明をする。この特別図柄変動処理 1 4 ( S 1 8 1 ) は、上述した第 1 3 実施形態における特別図柄変動処理 1 3 ( 図 3 1 8 , S 1 4 1 ) に代えて実行される処理である。

【 3 2 2 3 】

この特別図柄変動処理 1 4 ( S 1 8 1 ) のうち、S 1 0 2 0 1 ~ S 1 0 2 1 1 , S 1 0 2 1 3 ~ S 1 0 2 2 2 および S 1 0 2 2 5 の各処理では、それぞれ第 1 3 実施形態における特別図柄変動処理 1 3 ( 図 3 1 8 , S 1 4 1 ) の S 1 0 2 0 1 ~ S 1 0 2 1 1 , S 1 0 2 1 3 ~ S 1 0 2 2 2 および S 1 0 2 2 5 の各処理と同一の処理が実行される。

10

【 3 2 2 4 】

また、本第 1 4 実施形態における特別図柄変動処理 1 4 ( S 1 8 1 ) では、まず、現在が大当たり中であるか否かを判別する ( S 1 0 2 3 1 ) 現在が大当たり中であると判別した場合には ( S 1 0 2 3 1 : Y e s ) 、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 0 2 3 1 の処理において、現在が大当たり中ではないと判別した場合には ( S 1 0 2 3 1 : N o ) 、処理を S 1 0 2 0 1 へと移行する。

【 3 2 2 5 】

また、本第 1 4 実施形態における特別図柄変動処理 1 4 ( 図 3 4 7 参照 ) では、第 1 特別図柄の抽選に関する S 1 0 2 0 2 ~ S 1 0 2 0 6 の各処理と、第 2 特別図柄の抽選に関する S 1 0 2 0 8 ~ S 1 0 2 1 1 の各処理との処理順が入れ替えられている。即ち、本第 1 4 実施形態では、第 1 特別図柄の抽選よりも、第 2 特別図柄の抽選の方が優先的に実行されるように構成されている。

20

【 3 2 2 6 】

また、本第 1 4 実施形態における特別図柄変動処理 1 4 ( 図 3 4 7 参照 ) では、S 1 0 2 0 6 、または S 1 0 2 1 1 の処理後に、特別図柄変動開始処理 1 3 ( 図 3 1 9 参照 ) に代えて、第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理 1 4 を実行し ( S 1 0 2 3 2 ) 、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理 1 4 ( S 1 0 2 3 2 ) の詳細については、図 3 4 8 を参照して後述する。

【 3 2 2 7 】

30

また、本第 1 4 実施形態における特別図柄変動処理 1 4 ( 図 3 4 7 参照 ) では、S 1 0 2 1 9 の処理が終了すると、次いで、リミット到達フラグ 2 0 3 g b をオフに設定して、処理を S 1 0 2 2 0 へと移行する。また、本第 1 4 実施形態における特別図柄変動処理 1 4 ( S 1 8 1 ) では、S 1 0 2 2 2 の処理を実行後、そのまま S 1 0 2 2 5 の処理へ移行する。これは、本第 1 4 実施形態では、特別図柄の抽選結果として外れが設けられていないためである。

【 3 2 2 8 】

次に、図 3 1 9 を参照して、上述した特別図柄変動開始処理 1 4 ( S 1 0 2 3 2 ) の詳細について説明をする。この特別図柄変動開始処理 1 4 ( S 1 0 2 3 2 ) は、上述した第 1 3 実施形態における特別図柄変動開始処理 1 3 ( 図 3 1 9 , S 1 0 2 1 2 ) に代えて実行する処理である。

40

【 3 2 2 9 】

この特別図柄変動開始処理 1 4 ( S 1 0 2 3 2 ) のうち、S 3 2 1 , S 3 2 3 ~ S 3 2 6 および S 3 3 0 ~ S 3 3 4 の各処理では、それぞれ上述した第 1 3 実施形態における特別図柄変動開始処理 1 3 ( 図 3 1 9 , S 1 0 2 1 2 ) の S 3 2 1 , S 3 2 3 ~ S 3 2 6 および S 3 3 0 ~ S 3 3 4 の各処理と同一の処理が実行される。

【 3 2 3 0 】

また、図 3 4 8 に示した通り、本第 1 4 実施形態における特別図柄変動開始処理 1 4 ( S 1 0 2 3 2 ) では、まず、S 3 2 1 の処理を実行後、確変フラグ 2 0 3 f a がオンであるか否か、即ち、現在が確変状態であるか否かを判別し ( S 3 4 1 ) 、確変フラグ 2 0 3

50

f a がオンに設定されていると判別した場合は ( S 3 4 1 : Y e s )、高確率時用の第 1 当たり乱数 1 4 テーブル 2 0 2 p a ( 図 3 3 5 ( a ) 参照 ) のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出し ( S 3 4 2 )、S 3 4 4 の処理へ移行する。一方、S 3 4 1 の処理において、確変フラグ 2 0 3 f a がオフであると判別した場合は ( S 3 4 1 : N o )、低確率時用の第 1 当たり乱数 1 4 テーブル 2 0 2 p a ( 図 3 3 5 ( a ) 参照 ) のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して ( S 3 4 3 )、S 3 4 4 の処理へ移行する。

【 3 2 3 1 】

S 3 4 4 の処理では、S 3 4 2 または S 3 4 3 の処理で読み出した当たり乱数値と、実行エリアのデータとに基づいて抽選結果を取得し ( S 3 4 4 )、S 3 2 3 の処理へ移行する。

10

【 3 2 3 2 】

これらの S 3 3 4 1 ~ S 3 4 4 の処理は、上述した第 1 3 実施形態では確変機能を有していなかったのに対し、本第 1 4 実施形態では確変機能を有していることによる変更である。

【 3 2 3 3 】

次に、図 3 4 9 を参照して、本第 1 4 実施形態における設定値制御処理 1 4 ( S 1 7 3 1 ) の詳細について説明をする。この設定値制御処理 1 4 ( S 1 7 3 1 ) は、上述した第 1 3 実施形態における設定値制御処理 ( 図 2 9 1 , S 1 7 2 2 ) に代えて実行される処理であり、設定変更状態、および設定確認状態における制御を実行するための処理である。

20

【 3 2 3 4 】

この設定値制御処理 1 4 ( S 1 7 3 1 ) のうち、S 3 1 0 1 ~ S 3 1 1 3 の各処理では、それぞれ第 1 3 実施形態における設定値制御処理 ( 図 2 9 1 , S 1 7 2 2 ) の S 3 1 0 1 ~ S 3 1 1 3 の各処理と同一の処理が実行される。

【 3 2 3 5 】

また、本第 1 4 実施形態における設定値制御処理 1 4 ( S 1 7 3 1 ) では、S 3 1 0 8 の処理において、設定キーがオフ位置であると判別した場合に ( S 3 1 0 8 : Y e s )、設定値格納エリア 2 0 3 m a のデータを示す設定値コマンドを設定し ( S 3 1 2 1 )、本処理を終了する。この S 3 1 2 1 の処理を実行することにより、設定変更状態が終了した時点で、即座に音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して設定値を通知することができる。

30

【 3 2 3 6 】

次に、図 3 5 0 を参照して、本第 1 4 実施形態における主制御装置 1 1 0 のメイン処理 1 4 の詳細について説明する。このメイン処理 1 4 ( 図 3 5 0 参照 ) は、上述した第 1 3 実施形態におけるメイン処理 1 3 ( 図 3 2 1 ) に代えて実行する処理である。

【 3 2 3 7 】

このメイン処理 1 4 のうち、S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 3 および S 1 8 0 6 ~ 1 8 1 6 の各処理では、それぞれ第 1 3 実施形態におけるメイン処理 1 3 ( 図 3 2 1 ) の S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 3 および S 1 8 0 6 ~ 1 8 1 6 の各処理と同一の処理が実行される。

【 3 2 3 8 】

また、本第 1 4 実施形態におけるメイン処理 1 4 ( 図 3 5 0 参照 ) では、S 1 8 0 3 の処理を実行後、第 1 3 実施形態における大当たり制御処理 1 3 ( 図 3 2 3 参照 ) に代えて、大当たり制御処理 1 4 を実行し ( S 1 8 5 1 )、S 1 8 0 6 の処理へ移行する。この大当たり制御処理 1 4 ( S 1 8 5 1 ) の詳細について、図 3 5 1 を参照して説明する。

40

【 3 2 3 9 】

この大当たり制御処理 1 4 ( S 1 8 5 1 ) のうち、S 1 9 0 1 ~ S 1 9 1 2、および 1 9 1 8 の各処理では、それぞれ第 1 3 実施形態における大当たり制御処理 1 3 ( 図 3 2 2 , S 1 8 4 1 ) の S 1 9 0 1 ~ S 1 9 1 2、および 1 9 1 8 の各処理と同一の処理が実行される。

【 3 2 4 0 】

また、図 3 5 1 に示した通り、本第 1 4 実施形態における大当たり制御処理 1 4 ( S 1

50

851)では、S1912の処理において、現在が大当たり終了のタイミングであると判別した場合に(S1912:Yes)、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理14を実行し(S11911)、本処理を終了する。この大当たり終了処理14(S11911)の詳細について、図352を参照して説明する。

#### 【3241】

図352に示した通り、大当たり終了処理14(S11911)では、まず、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判別する(S3501)。S3501の処理において、今回の大当たりが確変大当たりではない(即ち、通常大当たりである)と判別した場合は(S3501:No)、リミットカウンタ203gaの値を0に設定し(S3502)、確変フラグ203faをオフに設定して(S3503)、S3508の処理へ移行する。

10

#### 【3242】

一方、S3501の処理において、今回の大当たりが確変大当たりであると判別した場合は(S3501:Yes)、リミットカウンタ203gaの値に1を加算し(S3504)、次いで、加算後のリミットカウンタ203gaの値が11になったか否かを判別する(S3505)。S3505の処理において、加算後のリミットカウンタの値が11になったと判別した場合は(S3505:Yes)、リミット到達フラグ203gbをオンに設定し(S3507)、S3502およびS3503の処理を実行後、S3508の処理へ移行する。一方、S3505の処理において、加算後のリミットカウンタ203gaの値が11ではないと判別した場合は(S3505:No)、確変フラグ203faをオンに設定し(S3506)、S3508の処理へ移行する。

20

#### 【3243】

S3508の処理では、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア203mbのデータと、リミット到達フラグの状態と、に対応する時短回数を時短付与テーブル202qf(図341参照)から読み出して(S3508)、その読み出した時短回数を時短カウンタ203hのカウント値に設定する(S3509)。次いで、設定した時短回数を通知するための時短設定状態コマンドを設定し(S3510)、大当たり終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し(S3511)、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア203mbのデータと、リミット到達フラグの状態と、に対応する変動パターンシナリオを特定する(S3512)。そして、S3512の処理で特定したシナリオを示すデータを変動パターンシナリオ格納エリアに格納し(S3513)、大当たりの終了を設定して(S3514)、本処理を終了する。この大当たり終了処理14(図352参照)を実行することにより、確変リミット回数を加味して、正確に大当たり終了後の遊技状態を設定することができる。

30

#### 【3244】

<第14実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図353から図363を参照して、本第14実施形態における音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図353を参照して、本第14実施形態における音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理14の詳細について説明をする。この立ち上げ処理14は、上述した第13実施形態(および第1実施形態)における立ち上げ処理(図59)に代えて実行される処理であり、パチンコ機10に対する電源投入に基づいて実行される処理である。

40

#### 【3245】

この立ち上げ処理14のうち、S4001~S4011の各処理では、それぞれ第13実施形態(および第1実施形態)における立ち上げ処理(図59)のS4001~S4011の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【3246】

また、本第14実施形態における立ち上げ処理14では、S4001の処理が終了すると、次に、各役物の電源投入時における配置を判別して、原点からずれている役物がある場合に原点位置に戻すための原点復帰処理を実行し(S4021)、S4002の処理へ

50



移行する。この原点復帰処理（S 4 0 2 1）の詳細について、図 3 5 4 を参照して説明する。

#### 【 3 2 4 7 】

図 3 5 4 に示した通り、原点復帰処理（S 4 0 2 1）では、まず、設定変更状態を示す状態コマンドを受信したか否かを判別する（S 8 8 0 1）。S 8 8 0 1 の処理において、設定変更状態を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（S 8 8 0 1 : Y e s）、役物の原点復帰動作、および電源復帰動作の開始を遅延させるために復帰遅延フラグ 2 2 3 q g をオンに設定し（S 8 8 0 2）、本処理を終了する。これにより、設定変更状態が終了されるまで役物の復帰動作を遅延させることができるので、設定変更状態において役物が動作してしまい、設定変更操作が行い難くなってしまうことを抑制することができる。また、設定変更状態においては、パチンコ機 1 0 の背面側に設けられている設定キー 1 1 0 b や設定スイッチ 1 1 0 c を操作するために内枠 1 2 および正面枠 1 4 を開放する必要があるが、これらが開放した状態においては、内枠 1 2 および外枠 1 4 が開閉軸のみによって支持された比較的不安定な状態となるため、役物の復帰動作を実行させてしまうと異常な負荷が生じてしまい、開閉軸等の破損を招来してしまう可能性がある。これに対して、設定変更状態において役物の復帰動作を遅延させる構成とすることにより、内枠 1 2 および正面枠 1 4 が開放されている不安定な状態において役物が動作することを抑制できるので、開閉軸等の破損を防止することができる。

10

#### 【 3 2 4 8 】

一方、S 8 8 0 1 の処理において、設定変更状態を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は（S 8 8 0 1 : N o）、次に、設定確認状態を示す状態コマンドを受信したか否かを判別する（S 8 8 0 3）。設定確認状態を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（S 8 8 0 3 : Y e s）、初期化フラグ 2 2 3 q c および投入時動作フラグ 2 2 3 q d をオフに設定し（S 8 8 0 4）、本処理を終了する。即ち、役物の復帰動作（原点復帰動作、電源復帰動作）を行わない（回避する）ように設定する。これは、設定確認状態は、多くの場合、遊技可能状態において問題無くパチンコ機 1 0 が可動している状況において操作者（例えば、ホールの店員等）の操作によって移行される状態であるため、役物に異常が発生している可能性が極めて低いためである。設定確認状態において役物の復帰動作を回避する構成とすることにより、設定確認状態が終了してから役物の動作も含めて通常通り遊技が可能となる状態へと移行するまでの時間を短縮することができる。

20

30

#### 【 3 2 4 9 】

一方、S 8 8 0 3 の処理において、設定確認状態を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は（S 8 8 0 3 : N o）、次に、原点からずれている役物が有るか否かを判別する（S 8 8 0 5）。S 8 8 0 5 の処理において、原点からずれている役物が有ると判別した場合は（S 8 8 0 5 : Y e s）、原点からずれている役物に対して原点位置方向への動作を設定し（S 8 8 0 6）、S 8 8 0 7 の処理へ移行する。一方、原点からずれている役物が無いと判別した場合は（S 8 8 0 5 : N o）、S 8 8 0 6 の処理をスキップし、S 8 8 0 7 の処理へ移行する。S 8 8 0 7 の処理では、初期化フラグ 2 2 3 q c をオンに設定し（S 8 8 0 7）、本処理を終了する。

40

#### 【 3 2 5 0 】

次に、図 3 5 5 を参照して、本第 1 4 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 1 4 の詳細について説明する。このメイン処理 1 4 は、上述した第 1 3 実施形態（および第 1 実施形態）におけるメイン処理（図 6 0）に代えて実行される処理である。

#### 【 3 2 5 1 】

このメイン処理 1 4 のうち、S 4 1 0 1 ~ S 4 1 1 1、および S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理では、それぞれ第 1 3 実施形態（および第 1 実施形態）におけるメイン処理（図 6 0）の S 4 1 0 1 ~ S 4 1 1 1、および S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【 3 2 5 2 】

また、本第 1 4 実施形態におけるメイン処理 1 4 では、S 4 1 1 1 の処理が終了すると

50

、次いで、各種役物の動作を制御するための役物制御処理を実行する（S 4 1 4 1）。この役物制御処理（S 4 1 4 1）の詳細については図 3 5 6 および図 3 5 7 を参照して後述する。S 4 1 4 1 の処理が終了すると、次いで、コマンド判定処理 1 4 を実行する（S 4 1 4 2）。このコマンド判定処理 1 4（S 4 1 4 2）の詳細については図 3 5 8 から図 3 6 1 を参照して後述する。S 4 1 4 2 の処理を実行後は、変動表示設定処理 1 4 を実行し（S 4 1 4 3）、S 4 1 1 4 の処理へ移行する。この変動表示設定処理 1 4（S 4 1 4 3）の詳細については図 3 6 2 および図 3 6 3 を参照して後述する。

#### 【3 2 5 3】

次に、図 3 5 6 を参照して、メイン処理 1 4（図 3 5 5）内の一処理である役物制御処理（S 4 1 4 1）の内容について説明をする。

10

#### 【3 2 5 4】

図 3 5 6 に示した通り、本第 1 4 実施形態における役物制御処理（S 4 1 4 1）では、まず、初期化フラグ 2 2 3 q c がオンであるか否かを判別する（S 8 9 0 1）。S 8 9 0 1 の処理において、初期化フラグ 2 2 3 q c がオンであると判別した場合は（S 8 9 0 1 : Y e s）、役物の復帰動作（初期動作）を設定するための初期動作処理を実行し（S 8 9 0 2）、本処理を終了する。この初期動作処理（S 8 9 0 2）の詳細については図 3 5 7 を参照して後述する。

#### 【3 2 5 5】

一方、S 8 9 0 1 の処理において、初期化フラグ 2 2 3 q c がオフであると判別した場合は（S 8 9 0 1 : N o）、次に、動作停止する役物が有るか否かを判別する（S 8 9 0 3）。動作停止する役物が有ると判別した場合は（S 8 9 0 3 : Y e s）、当該役物の動作停止を設定し、役物動作フラグ 2 2 3 q f の対応するビットに 0 を設定して（S 8 9 0 4）、S 8 9 0 5 の処理へ移行する。これに対し、S 8 9 0 3 の処理において、動作停止する役物が無いと判別した場合は（S 8 9 0 3 : N o）、S 8 9 0 4 の処理をスキップし、S 8 9 0 5 の処理へ移行する。

20

#### 【3 2 5 6】

S 8 9 0 5 の処理では、動作開始する役物が有るか否かを判別する（S 8 9 0 5）。S 8 9 0 5 の処理において、動作開始する役物が有ると判別した場合は（S 8 9 0 5 : Y e s）、動作開始を設定し、役物動作フラグ 2 2 3 q f の対応するビットに 1 を設定し（S 8 9 0 6）、S 8 9 0 7 の処理へ移行する。一方、S 8 9 0 5 の処理において、動作開始する役物が無いと判別した場合は（S 8 9 0 5 : N o）、S 8 9 0 6 の処理をスキップし、S 8 9 0 7 の処理へ移行する。

30

#### 【3 2 5 7】

S 8 9 0 7 の処理では、復帰待機フラグ 2 2 3 q h がオンであるか否かを判別する（S 8 9 0 7）。復帰待機フラグ 2 2 3 q h がオンであると判別した場合は（S 8 9 0 7 : Y e s）、役物の復帰動作が遅延されており、且つ、当該遅延が解除された（復帰動作が実行可能な状態となった）ことを意味するため、復帰待機フラグ 2 2 3 q h をオフに設定し（S 8 9 0 8）、S 8 9 0 9 の処理へ移行する。復帰待機フラグがオフであると判別した場合は（S 8 9 0 7 : N o）、そのまま本処理を終了する。

#### 【3 2 5 8】

S 8 9 0 9 の処理では、原点からずれている役物が有るか否かを判別する（S 8 9 0 9）。原点からずれている役物が有ると判別した場合は（S 8 9 0 9 : Y e s）、原点からずれている役物に対して原点位置方向への動作を設定し（S 8 9 1 0）、初期化フラグ 2 2 3 q c をオンに設定し（S 8 9 1 1）て、本処理を終了する。一方、原点からずれている役物が無いと判別した場合は（S 8 9 0 9 : N o）、S 8 9 1 0 の処理をスキップして、S 8 9 1 1 の処理を実行し、本処理を終了する。

40

#### 【3 2 5 9】

次に、図 3 5 7 を参照して、役物制御処理（図 3 5 6 , S 4 1 4 1）内の一処理である初期動作処理（S 8 9 0 2）の詳細について説明をする。

#### 【3 2 6 0】

50

図 3 5 7 に示した通り、本第 1 4 実施形態における初期動作処理 ( S 8 9 0 2 ) では、まず、役物の異常動作を検出したか否かを判別する ( S 9 0 0 1 )。S 9 0 0 1 の処理において、異常動作を検出したと判別した場合は ( S 9 0 0 1 : Y e s )、異常を検出した役物に応じた報知動作を設定し ( S 9 0 0 2 )、エラーコマンドを設定して ( S 9 0 0 3 )、S 9 0 0 4 の処理へ移行する。一方、S 9 0 0 1 の処理において、異常動作を検出していないと判別した場合は ( S 9 0 0 1 : N o )、S 9 0 0 2 および S 9 0 0 3 の処理をスキップし、S 9 0 0 4 の処理へ移行する。

#### 【 3 2 6 1 】

S 9 0 0 4 の処理では、投入時動作フラグ 2 2 3 q d がオンであるか否かを判別する ( S 9 0 0 4 )。投入時動作フラグ 2 2 3 q d がオフであると判別した場合は ( S 9 0 0 4 : N o )、次いで、原点復帰中の役物が有るか否かを判別する ( S 9 0 0 5 )。S 9 0 0 5 の処理において、原点復帰中の役物が有ると判別した場合は ( S 9 0 0 5 : Y e s )、そのまま本処理を終了する。一方、S 9 0 0 5 の処理において、原点復帰中の役物が無いと判別した場合は ( S 9 0 0 5 : N o )、すべての役物用モータの駆動ステップ数を 0 に設定し ( S 9 0 0 6 )、1 秒間の動作停止期間を設定し ( S 9 0 0 7 )、投入時動作フラグ 2 2 3 q d をオンに設定して ( S 9 0 0 8 )、本処理を終了する。

#### 【 3 2 6 2 】

一方、S 9 0 0 4 の処理において、投入時動作フラグ 2 2 3 q d がオンであると判別した場合は ( S 9 0 0 4 : Y e s )、次いで、動作停止期間 ( 1 秒間 ) が経過したか否かを判別する ( S 9 0 0 9 )。動作停止期間が経過していないと判別した場合は ( S 9 0 0 9 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 9 0 0 9 の処理において、動作停止期間が経過したと判別した場合は ( S 9 0 0 9 : Y e s )、復帰ポインタ 2 2 3 q e を更新し ( S 9 0 1 0 )、電源復帰動作テーブル 2 2 2 q c ( 図 3 4 6 , ( a ) 参照 ) から復帰ポインタ 2 2 3 q e により指定されるデータを読み出し ( S 9 0 1 1 )、次いで、E N D 情報を読み出したか否かを判別する ( S 9 0 1 2 )。S 9 0 1 2 の処理において、E N D 情報を読み出したと判別した場合は ( S 9 0 1 2 : Y e s )、電源復帰動作が終了したことを意味するので、初期化フラグ 2 2 3 q c および投入時動作フラグ 2 2 3 q d をオフに設定して ( S 9 0 1 4 )、本処理を終了する。一方、S 9 0 1 2 の処理において、電源復帰動作テーブル 2 2 2 q c から読み出したデータが E N D 情報ではないと判別した場合は ( S 9 0 1 2 : N o )、読み出したデータに対応する役物の動作を設定し ( S 9 0 1 3 )、本処理を終了する。

#### 【 3 2 6 3 】

次に、図 3 5 8 を参照して、本第 1 4 実施形態におけるコマンド判定処理 1 4 ( S 4 1 4 2 ) の詳細について説明をする。このコマンド判定処理 1 4 ( S 4 1 4 2 ) は、上述した第 1 3 実施形態 ( および第 1 1 実施形態 ) におけるコマンド判定処理 1 1 ( 図 2 9 3 , S 4 1 3 1 ) に代えて実行される処理である。

#### 【 3 2 6 4 】

このコマンド判定処理 1 4 ( S 4 1 4 2 ) のうち、S 4 2 0 3 , S 4 2 0 5 , S 4 2 0 7 ~ S 4 2 1 1 , S 4 2 1 4 , S 4 2 1 6 ~ S 4 2 1 8 , S 4 2 2 0 , S 4 2 3 1 , S 4 2 3 3 ~ S 4 2 3 5 および S 4 2 4 2 の各処理では、それぞれ第 1 3 実施形態 ( および第 1 1 実施形態 ) におけるコマンド判定処理 1 1 ( 図 2 9 3 , S 4 1 3 1 ) の S 4 2 0 3 , S 4 2 0 5 , S 4 2 0 7 ~ S 4 2 1 1 , S 4 2 1 4 , S 4 2 1 6 ~ S 4 2 1 8 , S 4 2 2 0 , S 4 2 3 1 , S 4 2 3 3 ~ S 4 2 3 5 および S 4 2 4 2 の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【 3 2 6 5 】

また、図 3 5 8 に示した通り、本第 1 4 実施形態におけるコマンド判定処理 1 4 ( S 4 1 4 2 ) では、S 4 2 3 1 の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に ( S 4 2 3 1 : Y e s )、第 1 3 実施形態 ( および第 1 1 実施形態 ) における状態コマンド受信処理 1 1 ( 図 2 9 4 参照 ) に代えて、状態コマンド受信処理 1 4 を実行し ( S 1 4 2 0 1 )、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理 1 4 ( S 1 4 2 0 1 ) の詳細につ

いては図 3 5 9 および図 3 6 0 を参照して後述する。

【 3 2 6 6 】

また、S 4 2 1 8 の処理において、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に ( S 4 2 1 8 : Y e s )、大当たりに関連するコマンドの種別に応じた制御を実行するための大当たり関連処理 1 4 を実行し ( S 1 4 2 0 2 )、本処理を終了する。この大当たり関連処理 1 4 ( S 1 4 2 0 2 ) の詳細については図 3 6 1 を参照して後述する。

【 3 2 6 7 】

一方、S 4 2 1 8 の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 1 8 : N o )、次いで、設定値コマンドを受信したか否かを判別する ( S 1 4 2 0 3 )。設定値コマンドを受信したと判別した場合は ( S 1 4 2 0 3 : Y e s )、コマンドが示す設定値に応じて従設定値格納エリア 2 2 3 q a を更新し ( S 1 4 2 0 4 )、本処理を終了する。これに対し、S 1 4 2 0 3 の処理において、設定値コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 1 4 2 0 3 : N o )、S 4 2 2 0 の処理へ移行する。

【 3 2 6 8 】

次に、図 3 5 9 を参照して、コマンド判定処理 1 4 ( 図 3 5 8 , S 4 1 4 2 ) 内の一処理である状態コマンド受信処理 1 4 ( S 1 4 2 0 1 ) の内容について説明をする。この状態コマンド受信処理 1 4 ( S 1 4 2 0 1 ) は、上述した第 1 3 実施形態 ( および第 1 1 実施形態 ) における状態コマンド受信処理 1 1 ( 図 2 9 4 , S 4 2 4 1 ) に代えて実行される処理である。

【 3 2 6 9 】

この状態コマンド受信処理 1 4 ( S 1 4 2 0 1 ) のうち、S 4 5 0 9、および S 4 5 1 1 ~ S 4 5 1 4 の各処理では、それぞれ第 1 3 実施形態の状態コマンド受信処理 1 1 ( 図 2 9 4 , S 4 2 4 1 ) の S 4 5 0 9、および S 4 5 1 1 ~ S 4 5 1 4 各処理と同一の処理が実行される。

【 3 2 7 0 】

また、図 3 5 9 に示した通り、本第 1 4 実施形態における状態コマンド受信処理 1 4 ( S 1 4 2 0 1 ) では、S 4 5 1 3 の処理において、受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドではないと判別した場合に ( S 4 5 1 3 : N o )、通常の遊技が可能な状態において受信した状態コマンドの種別に応じた制御を実行するための通常時状態設定処理を実行し ( S 4 5 2 1 ) を実行し、S 4 5 0 9 の処理へ移行する。この通常時状態設定処理 ( S 4 5 2 1 ) の詳細について、図 3 6 0 を参照して説明する。

【 3 2 7 1 】

この通常時状態設定処理 ( S 4 5 2 1 ) では、まず、復帰遅延フラグ 2 0 3 q g がオンであるか否かを判別する ( S 9 1 0 1 )。復帰遅延フラグ 2 0 3 q g がオンであると判別した場合は ( S 9 1 0 2 : Y e s )、設定確認状態において通常の遊技状態を示す状態コマンドが通知されたことを意味し、設定確認状態が終了されて復帰動作が可能になったことを意味するので、復帰遅延フラグ 2 0 3 q g をオフに設定し、復帰待機フラグ 2 0 3 q h をオンに設定して ( S 9 1 0 2 )、S 9 1 0 5 の処理へ移行する。一方、S 9 1 0 1 の処理において、復帰遅延フラグ 2 0 3 q g がオフであると判別した場合は ( S 9 1 0 1 : N o )、次いで、受信したコマンドが通常状態または潜確状態のどちらかを示すコマンドであるか否かを判別する ( S 9 1 0 3 )。S 9 1 0 3 の処理において、受信したコマンドが通常状態または潜確状態のどちらかを示すコマンドであると判別した場合は ( S 9 1 0 3 : Y e s )、スルー回数カウンタ 2 2 3 q b の値に 1 を加算して更新し ( S 9 1 0 4 )、S 9 1 0 5 の処理へ移行する。一方、S 9 1 0 3 の処理において、受信したコマンドが通常状態または潜確状態を示すコマンドではないと判別した場合は ( S 9 1 0 3 : N o )、S 9 1 0 4 の処理をスキップして、S 9 1 0 5 の処理へ移行する。

【 3 2 7 2 】

S 9 1 0 5 の処理では、遊技状態に変更があるか否かを判別する ( S 9 1 0 5 )。S 9 1 0 5 の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合は ( S 9 1 0 5 : Y e s )、変更後の遊技状態に対応する表示用コマンドを設定し ( S 9 1 0 6 )、本処理を終了す

10

20

30

40

50

る。一方、S 9 1 0 5 の処理において、遊技状態に変更はないと判別した場合は ( S 9 1 0 5 : N o )、S 9 1 0 6 の処理をスキップし、本処理を終了する。

【 3 2 7 3 】

次に、図 3 6 1 を参照して、コマンド判定処理 1 4 ( 図 3 5 8 , S 4 1 4 2 ) 内の一処理である大当たり関連処理 1 4 ( S 1 4 2 0 2 ) の内容について説明をする。この大当たり関連処理 1 4 ( S 1 4 2 0 2 ) は、上述した第 1 3 実施形態 ( および第 1 実施形態 ) における大当たり関連処理 ( 図 6 8 , S 4 8 0 2 ) に代えて実行される処理である。

【 3 2 7 4 】

この大当たり関連処理 1 4 ( S 1 4 2 0 2 ) のうち、S 4 9 0 1 , S 4 9 0 2 , および S 4 9 1 3 ~ S 4 9 1 6 の各処理では、それぞれ第 1 3 実施形態 ( および第 1 実施形態 ) における大当たり関連処理 ( 図 6 8 , S 4 8 0 2 ) の S 4 9 0 1 , S 4 9 0 2 , および S 4 9 1 3 ~ S 4 9 1 6 の各処理と同一の処理が実行される。

【 3 2 7 5 】

また、図 3 6 1 に示した通り、本第 1 4 実施形態における大当たり関連処理 1 4 ( S 1 4 2 0 2 ) では、S 4 9 0 1 の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 9 0 1 : N o )、S 4 9 1 3 の処理へ移行する。

【 3 2 7 6 】

また、図 3 6 1 に示した通り、本第 1 4 実施形態における大当たり関連処理 1 4 ( 図 3 6 1 参照 ) では、S 4 9 0 2 の処理を実行後、普通図柄の時短状態の間の当たりか否かを判別する ( S 4 9 2 1 )。普通図柄の時短状態の間の当たりではないと判別した場合は ( S 4 9 2 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 9 2 1 の処理において、普通図柄の時短状態の間の当たりであると判別した場合は ( S 4 9 2 1 : Y e s ) スルー回数カウンタ 2 2 3 q b の値を 0 にリセットし ( S 4 9 2 2 )、本処理を終了する。この大当たり関連処理 1 4 ( 図 3 6 1 参照 ) を実行することにより、連荘モード、若しくは引き戻しモードへと移行した場合に、スルー回数をリセットすることができる。よって、遊技者にとって不利な状況がどれだけ続いているのかを正確に把握することができる。

【 3 2 7 7 】

次に、図 3 6 2 を参照して、本第 1 4 実施形態における変動表示設定処理 1 4 ( S 4 1 4 3 ) の詳細について説明をする。この変動表示設定処理 1 4 ( S 4 1 4 3 ) は、上述した第 1 3 実施形態における変動表示設定処理 1 3 ( 図 3 2 5 , S 4 1 6 1 ) に代えて実行される処理である。

【 3 2 7 8 】

この変動表示設定処理 1 4 ( S 4 1 4 3 ) のうち、S 5 2 3 1 , S 5 2 8 1 , S 5 2 8 2 , および S 5 2 8 4 ~ S 5 2 8 7 の各処理では、それぞれ第 1 3 実施形態における変動表示設定処理 1 3 ( 図 3 2 5 , S 4 1 6 1 ) の S 5 2 3 1 , S 5 2 8 1 , S 5 2 8 2 , および S 5 2 8 4 ~ S 5 2 8 7 の各処理と同一の処理が実行される。

【 3 2 7 9 】

また、図 3 6 2 に示した通り、本第 1 4 実施形態における変動表示設定処理 1 4 ( S 4 1 4 3 ) では、S 5 2 8 2 の処理を実行後、第 1 3 実施形態における演出態様設定処理 1 3 ( 図 3 2 7 参照 ) に代えて、演出態様設定処理 1 4 を実行し ( S 5 2 9 1 )、S 5 2 8 4 の処理へ移行する。この演出態様設定処理 1 4 ( S 5 2 9 1 ) の詳細について、図 3 6 3 を参照して説明する。

【 3 2 8 0 】

この演出態様設定処理 1 4 ( S 5 2 9 1 ) のうち、S 8 2 0 7 および S 8 2 0 8 の各処理では、それぞれ第 1 3 実施形態における演出態様設定処理 1 3 ( 図 3 2 6 , S 5 2 8 3 ) の S 8 2 0 7 および S 8 2 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。

【 3 2 8 1 】

また、図 3 6 3 に示した通り、本第 1 4 実施形態における演出態様設定処理 1 4 ( S 5 2 9 1 ) では、まず、設定示唆用の変動パターンが通知されたか否かを判別する ( S 1 8 2 1 1 )。設定示唆用の変動パターンが通知されたと判別した場合は ( S 1 8 2 1 1 : Y

10

20

30

40

50

e s)、変動パターンの種別に対応する設定示唆演出態様を決定し(S 1 8 2 1 2)、S 8 2 0 8の処理へ移行する。具体的には、偶数示唆スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「2」、「4」、「6」の3つの数字が付された第3図柄でそれぞれリーチが発生する(トリプルリーチが発生する)態様の設定示唆演出が設定され、奇数示唆スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「1」、「3」、「5」の3つの数字が付された第3図柄でそれぞれリーチが発生する(トリプルリーチが発生する)態様の設定示唆演出が設定され、設定1否定スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「2」、「6」の2つの数字が付された第3図柄でそれぞれリーチが発生する(ダブルリーチが発生する)態様の設定示唆演出が設定され、高設定確定スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「4」、「5」、「6」の3つの数字が付された第3図柄でそれぞれリーチが発生する(トリプルリーチが発生する)態様の設定示唆演出が設定され、設定6確定スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「6」の数字が付された第3図柄でリーチが発生する態様の設定示唆演出が設定される。これにより、リーチが発生した場合に、リーチの図柄に付された数字を確認するだけで、容易に設定示唆演出によって示唆されている設定値を把握することができるので、遊技者にとって分かり易い演出態様を実現することができる。

10

### 【3 2 8 2】

なお、本第14実施形態では、設定示唆用の変動パターン以外でリーチを発生させる場合は、設定示唆に用いられる「1」～「6」の数字が付された第3図柄以外の第3図柄(「7」～「9」の数字が付された第3図柄)でリーチを発生させるように構成している。これにより、設定示唆用の変動パターンであるか否かをリーチが発生した図柄に付された数字を確認するだけで容易に理解させることができる。よって、遊技者にとって分かり易い演出態様を実現することができる。

20

### 【3 2 8 3】

一方、S 1 8 2 1 1の処理において、設定示唆用の変動パターンが通知されていないと判別した場合は(S 1 8 2 1 1: No)、次いで、今回の変動が外れに対応する変動パターンであるか否かを判別する(S 1 8 2 1 3)。今回の変動が外れに対応する変動パターンであると判別した場合は(S 1 8 2 1 3: Yes)、次に、現在が通常状態又は潜確状態であるか否かを判別する(S 1 8 2 1 4)。S 1 8 2 1 4の処理において、現在が通常状態又は潜確状態であると判別した場合は(S 1 8 2 1 4: Yes)、スルー回数カウンタ2 2 3 q bの値に対応する抽選確率で状態示唆演出の実行可否を抽選し(S 1 8 2 1 5)、当該実行可否の抽選に当選したか否かを判別する(S 1 8 2 1 6)。S 1 8 2 1 6の処理において、実行可否の抽選に当選したと判別した場合は(S 1 8 2 1 6: Yes)、演出種別選択テーブル2 2 2 q b(図3 4 5参照)を参照して、設定値と演出カウンタ2 2 3 fの値とに対応する演出態様を決定し(S 1 8 2 1 7)、S 8 2 0 8の処理へ移行する。

30

### 【3 2 8 4】

一方、S 1 8 2 1 3の処理において、今回の変動が外れに対応する変動パターンではないと判別した場合と(S 1 8 2 1 3: No)、S 1 8 2 1 4の処理において、現在が通常状態又は潜確状態のどちらでもないとして判別した場合と(S 1 8 2 1 4: No)、S 1 8 2 1 6の処理において、状態示唆演出の実行可否の抽選において非当選になったと判別した場合には(S 1 8 2 1 6: No)、S 8 2 0 7の処理へ移行する。

40

### 【3 2 8 5】

この演出態様設定処理14(図3 6 3参照)を実行することにより、設定示唆用の変動パターンが主制御装置1 1 0から通知された場合に、変動種別に応じた設定値を示唆する演出を実行することができる上に、設定示唆用の変動パターンが通知されなかった場合でも、遊技者に不利な状況が連続しているほど、設定示唆演出の実行割合を高めることができる。よって、遊技者に対して設定を示唆し得る変動表示演出のバリエーションを豊富にすることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

### 【3 2 8 6】

50

以上説明した通り、本第 1 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄の大当たり抽選と、変動パターンを決定するための抽選とを、同一の乱数値に基づいて実行するように構成した。そして、一部の設定値において当たりとなり、一部の設定値において外れとなる乱数値に対応する外れの変動パターンとして、特別な外れ変動パターンが選択されるように構成した。つまり、一部の設定値でしか選択されない外れ変動パターンが実行された場合に、設定値を推測する（絞り込む）ことが可能に構成した。このように構成することで、外れ時に実行される変動パターンの種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、主制御装置 1 1 0 において抽選される変動種別によって設定を示唆することができるので、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、単に特別図柄の抽選が実行される毎に出力される変動パターンコマンドを解析して、その解析結果に応じた変動パターン演出を実行するだけでよく、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を低減することができる。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、変動種別と変動パターン演出の演出態様との対応関係のみを規定しておけばよく、設定値そのものを把握しておかなくても良い（即ち、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して設定値を通知しなくてもよい）ため、主制御装置 1 1 0 の処理負荷を軽減できると共に、不正に設定値を取得されてしまうことを防止（抑制）することができる。

10

#### 【 3 2 8 7 】

また、本第 1 4 実施形態では、遊技者にとって不利な状況になるほど、設定を示唆することが可能な特定の演出（当選率示唆演出）の実行割合が高くなるように構成した。即ち、大当たり終了後に有利な遊技状態（次の大当たりまで継続する確変状態、若しくは時短回数が 1 0 0 回の時短状態）へと移行できなかった回数が連続する程（スルー回数が多くなるほど）、当選率示唆演出の実行割合が高くなるように構成した。これにより、不利な状況が長く続いているパチンコ機 1 0 において遊技を開始しようと遊技者に思わせることができるので、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

20

#### 【 3 2 8 8 】

更に、本第 1 4 実施形態では、電源投入時において設定変更状態である場合に、電源復帰動作（および原点復帰動作）を設定変更が終了するまで遅延させるように構成している。このように構成することで、各役物の動作に邪魔をされて設定変更操作が行い難くなってしまうことを抑制することができるので、設定変更操作時における利便性を向上させることができる。また、設定変更状態においては、パチンコ機 1 0 の背面側に設けられている設定キー 1 1 0 b や設定スイッチ 1 1 0 c を操作するために内枠 1 2 および正面枠 1 4 を開放する必要があるが、これらが開放した状態においては、内枠 1 2 および外枠 1 4 が開閉軸のみによって支持された比較的不安定な状態となるため、役物の復帰動作を実行させてしまうと異常な負荷が生じてしまい、開閉軸等の破損を招来してしまう可能性がある。これに対して、設定変更状態において役物の復帰動作を遅延させる構成とすることにより、内枠 1 2 および正面枠 1 4 が開放されている不安定な状態において役物が動作することを抑制できるので、開閉軸等の破損を防止することができる。

30

#### 【 3 2 8 9 】

また、本第 1 4 実施形態では、電源投入時において設定確認状態である場合は、電源復帰動作（および原点復帰動作）を回避するように構成している。電源投入時に設定確認状態である場合は、パチンコ機 1 0 の状況が変化する可能性が低いためである。このように構成することで、設定確認状態の終了後に早期に役物が通常通り可動可能な状態に復帰させることができる。

40

#### 【 3 2 9 0 】

なお、本第 1 4 実施形態では、大当たり終了後に有利な連荘モード、若しくは引き戻しモードのどちらにも移行できなかった連続回数（スルー回数）が多くなるほど、通常状態において当選率示唆演出が実行される確率が高くし、結果的に設定値が示唆される可能性を高くするように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、通常大当たりに連続して当選する程、大当たり終了後に通常状態に移行した場合に、当選率示唆演出の

50

実行確率を高くするように構成してもよい。このように構成することで、不利な通常大当たりに当選した場合でも、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【3291】

本第14実施形態では、大当たり終了後に有利な連荘モード、若しくは引き戻しモードのどちらにも移行できなかった連続回数（スルー回数）が多くなるほど、通常状態において当選率示唆演出が実行される確率が高くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、上述した第12実施形態と組み合わせで、有利な連荘モードB（潜確状態）において第1特別図柄の抽選で外れが連続するほど当選率示唆演出が実行され易くなるように構成してもよい。また、例えば、連荘モードBにおいて賞球をほぼ得ることができない第1特別図柄の小当たりによって、有利な第2特別図柄の小当たり変動が外れ図柄で強制停止されてしまうという不利な状況が発生するほど、当選率示唆演出が発生しやすくなるように構成してもよい。このように構成することで、不利な状況が発生した場合における遊技者のストレスを軽減することができる。また、例えば、確変状態において、特別図柄の抽選が実行される毎に特別図柄の低確率状態へと移行（転落）させるか否かの抽選を実行するタイプのパチンコ機10において、確変状態に設定されてから転落抽選に当選するまでの特別図柄の抽選回数が少ないほど、当選率示唆演出により設定値が示唆され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、少ない抽選回数で不利な特別図柄の低確率状態に転落してしまった場合にも、遊技者の失望感を軽減させることができる。

10

20

#### 【3292】

本第14実施形態では、設定に応じて大当たり判定値（乱数値）の分布を異ならせ、一部の設定値で外れとなり、且つ、一部の設定値で大当たりとなる乱数値で外れとなった場合に特別な変動パターンが決定されるように構成することにより、当該特別な変動パターンによって設定値を示唆することが可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、単に設定に応じて異なるデータが規定された変動パターン選択テーブルを参照する構成とし、一部の設定値で選択され易くなる変動パターンや、一部の設定値でしか選択されない変動パターンを設けてもよい。このように構成することで、大当たり判定値を離散的な値とする必要がなくなるため、大当たり判定値を設定する際の開発者の手間を軽減することができる。

30

#### 【3293】

本第14実施形態では、設定キー110bがオンの状態で、且つ、RAMクリア操作を伴って電源が投入された場合に、役物の復帰動作を遅延させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、RAMクリア操作を伴って電源が投入された場合には、無条件に役物の復帰動作を実行させるように構成してもよい。このように構成することで、設定変更状態が終了後、役物も含めて通常の遊技が可能な状態に移行するまでの期間を短縮することができる。

#### 【3294】

本第14実施形態では、特別図柄の高確率状態、および特別図柄の低確率状態における大当たり確率のみを、設定に応じて異ならせる構成としていたが、設定に応じて異ならせることができる対象はこれに限られるものではない。設定値に応じて遊技者の有利度合いが異なっていればよく、例えば、確変リミット回数を設定が高くなる程多くしてもよい。このように構成することで、連荘モードへと移行した場合に、設定が高い程より多くの回数、連荘モードがループし易くなるので、遊技者に対して、より高い設定値のパチンコ機10で遊技を行いたいと強く願わせることができる。よって、設定示唆演出や当選率示唆演出の内容により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【3295】

本第14実施形態では、電源投入時に設定変更状態であった場合（即ち、パチンコ機10の背面側の設定キー110bや設定スイッチ110cを操作するために内枠12や正面

50



枠 1 4 が開放されている場合)は、当該設定変更状態が終了するまでの間、役物の復帰動作(原点復帰動作、電源復帰動作)の開始を遅延させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定変更状態が終了したとしても、内枠 1 2 および正面枠 1 4 のうち少なくとも一方が開放されている間は、役物の復帰動作の開始が遅延されるように構成してもよい。このように構成することで、内枠 1 2 や正面枠 1 4 が開放されている状態で役物が動作してしまい、内枠 1 2 の開閉軸や正面枠 1 4 に対して通常遊技中とは異なる負荷がかかってしまうことを抑制することができる。よって、ヒンジ 1 8 やヒンジ 1 9 等に通常よりも大きな負荷が生じる結果、破損してしまうことを抑制することができる。

#### 【3 2 9 6】

本第 1 4 実施形態では、電源投入時が設定変更状態であった場合、役物の復帰動作の開始を遅延させるように構成していたが、これに限られるものではない。一部または全部の役物について、復帰動作を遅延させずに電源投入に基づいて実行させてもよい。この場合、設定変更状態であるか否かによらず電源投入直後に復帰動作を開始させる役物としては、設定変更動作の妨げにならず、且つ、内枠 1 2 や正面枠 1 4 が開いている状態において役物動作に基づく重心位置の移動量が所定量(例えば、5 c m)以内に収まるものに設定すればよい。内枠 1 2 や正面枠 1 4 が開放されている状態においては、これらが開閉軸のみによって支えられているため、重心位置が大きくズレ得る役物(重量が重い役物や、移動速度が速い役物、移動距離が長い役物等)を可動させてしまうと、開閉軸に対して過剰な負荷が生じてしまう虞がある。よって、可動によって内枠 1 2 や正面枠 1 4 の重心位置への影響がほとんどない役物の復帰動作のみを電源投入直後に開始させる構成とすることで、内枠 1 2 や正面枠 1 4 の開閉軸等が破損してしまうことを抑制することができる。

#### 【3 2 9 7】

本第 1 4 実施形態では、大当たりを報知するための第 3 図柄に関しては、何ら制限無く選択する構成としていた。つまり、「6」が付された第 3 図柄でリーチが発生したとしても、同一の第 3 図柄が 3 つ揃って大当たりが報知されてしまうと、外れ変動の一種である設定 6 確定スーパーリーチではないことも確定してしまうように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、「1」～「6」の数字が付された第 3 図柄でリーチが発生した場合(つまり、設定示唆の変動パターンで選択され得る第 3 図柄でリーチが発生した場合)は、当たりになっても外れになってもリーチが発生した第 3 図柄に付された数字で設定を示唆する(同一の第 3 図柄が揃ったか否かとは無関係に設定を示唆する)ように構成してもよい。このように構成することで、良い設定が示唆されたと思っただにもかかわらず大当たりが報知されてしまい、遊技者にぬか喜びしてしまったと思わせてしまうことを抑制することができる。

#### 【3 2 9 8】

##### < 第 1 4 実施形態の変形例 >

次に、図 3 6 8 を参照して、上述した第 1 4 実施形態の変形例について説明する。上述した第 1 4 実施形態では、第 3 図柄表示装置 8 1 においてリーチが発生した場合に、そのリーチが発生している図柄に付された数字によって、変動パターンの種別を遊技者に示唆するように構成していた。より具体的には、「2」,「4」,「6」の 3 つの数字が付された第 3 図柄で同時にリーチが発生することで、偶数設定の可能性が高いことを示唆し、「1」,「3」,「5」の 3 つの数字が付された第 3 図柄で同時にリーチが発生することで、奇数設定の可能性が高いことを示唆し、「2」,「6」の 2 つの数字が付された第 3 図柄でそれぞれリーチが発生することで、設定 1 の可能性が無いことを示唆し、「4」,「5」,「6」の 3 つの数字が付された第 3 図柄で同時にリーチが発生することで、高設定である(設定 4 ~ 6 のいずれかである)ことを示唆し、「6」の数字が付された第 3 図柄でリーチが発生することで、設定 6 であることを示唆するように構成していた。

#### 【3 2 9 9】

これに加えて、本変形例では、リーチが発生する前に、演出態様によって設定示唆演出が発生する可能性があることを示唆する各種の演出例について説明する。

## 【 3 3 0 0 】

まず、図 3 6 8 ( a ) は、リーチ図柄の種別を遊技者に選択させるリーチ図柄選択演出が実行された場合における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の一例を示した図である。このリーチ図柄選択演出は、リーチが発生するタイミング（例えば、変動開始後 1 1 秒経過時点）よりも前の所定期間（例えば、変動開始後 5 秒～ 1 0 秒経過時）の期間で実行される可能性がある演出である。図 3 6 8 ( a ) に示した通り、リーチ図柄示唆演出が実行されると、副表示領域 D s における小領域 D s 3 に対して、吹き出しを模した表示領域が形成されると共に、その表示領域の内部に「 P U S H でリーチ図柄を選べ！！」という文字が表示される。また、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m には、その中央に、横長略長方形形状で「選べ！」という文字が表示された表示領域が形成されると共に、主表示領域 D m の右上側に、「 4 」，「 5 」，「 6 」の数字が付された 3 つの第 3 図柄が表示され、右下側に、「 6 」の数字が付された第 3 図柄が表示された表示領域が形成され、左上側に、「 7 」の数字が付された第 3 図柄が表示された表示領域が形成され、左下側に、「 2 」，「 4 」，「 6 」の数字が付された 3 つの第 3 図柄が表示される。このリーチ図柄選択演出の実行中は、異なる第 3 図柄の組み合わせが表示された 4 つの表示領域のうち 1 の表示領域が点灯（発光）した見た目に設定され、残りの表示領域が消灯した見た目に設定される。遊技者が枠ボタン（ P U S H ボタン） 2 2 を押下した時点で点灯した見た目に設定されている表示領域に示された第 3 図柄が、当該変動表示演出におけるリーチ図柄として設定される。これにより、遊技者に対して、リーチ図柄を選択させる楽しみを与えることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、「 6 」の数字が付された第 3 図柄でのリーチを選択して、当該リーチが外れた場合、設定 6 確定スーパーリーチであることが確定するので、当たりになったとしても、外れになったとしても遊技者を喜ばせることができる。言い換えれば、リーチ図柄選択演出において選択肢の中に高設定示唆スーパーリーチや設定 6 確定スーパーリーチ等の、外れた場合に比較的遊技者に有利な設定が確定する図柄の組み合わせが含まれている場合に、高設定を望む遊技者に対しては、設定示唆用の図柄の組み合わせを選択した上で、当該変動表示が外れとなることを期待させることができる。また、逆に、大当たりを期待する遊技者に対しては、大当たりが報知されることを期待して遊技を行わせることができる。このように、リーチ図柄選択演出を実行することにより、高設定を望む遊技者であるか、大当たりを望む遊技者であるかに応じて、選択するリーチ図柄、および期待する変動表示の結果を異なら

10

20

30

## 【 3 3 0 1 】

また、高設定を望む遊技者の場合、特に、当該変動に対する予告（例えば、所謂、保留予告演出やコメント予告演出等）の期待度が低い場合（大当たりとなる可能性が低いことに対応する内容の場合）に、リーチ図柄選択演出において高設定の示唆に対応する組み合わせの選択肢（表示領域）が表示された時点で、高設定が示唆される期待感を高めることができる。つまり、他の演出との兼ね合いで、リーチ図柄選択演出が実行された場合に、設定が示唆される（外れとなる）可能性が高いのか、大当たりが報知される可能性が高いのかを水素くささせる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

40

## 【 3 3 0 2 】

次に、図 3 6 8 ( b ) を参照して、本変形例におけるリーチ図柄先読み演出について説明する。図 3 6 8 ( b ) は、リーチ図柄先読み演出の表示態様を示した図である。図 3 6 8 ( b ) に示した通り、リーチ図柄先読み演出が実行されると、小領域 D s 3 において、「保留内に 6 リーチ有り」という文字が表示される。つまり、いずれかの保留球に基づく変動表示において、「 6 」図柄でリーチが発生する演出態様のリーチ演出が実行されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、この場合も、高設定を望む遊技者に対して、「 6 」の図柄でリーチが発生した場合に外れることを期待させることができる。また、一部の保留図柄の表示態様が変更される予告演出（所謂保留予告演出）が生じている場合には、当該保留予告演出が生じている保留球（即ち、表示態様が変

50

更されていない保留球に比較して大当たり期待度が高い保留球)で「6」の図柄のリーチが発生しないことをより強く期待させることができるという、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、リーチ図柄先読み演出には、設定示唆用の他の第3図柄を報知するパターンについても設けられているし、他の図柄(例えば、大当たり期待度が高い「7」図柄等)を報知する態様も設けられている。これにより、リーチ図柄先読み演出が実行された際に、報知された図柄の種別から、大当たり期待度や設定示唆が行われる期待度等を推測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【3303】

本第14実施形態では、設定変更状態や設定確認状態において、設定値を設定値表示装置110aに表示させるように構成していたが、これに代えて、又は加えて、第3図柄表示装置81に対しても表示させるように構成してもよい。この場合、設定変更状態や設定確認状態において、役物の復帰動作を遅延若しくは回避させることにより、役物の可動によって第3図柄表示装置81に表示される設定値が役物の背後に隠れてしまうことを抑制できるので、設定変更状態や設定確認状態における役物の動作をより好適に制御することができる。

#### 【3304】

本第14実施形態では、設定変更状態の間、役物の復帰動作の開始を抑制(遅延)させるように構成していたが、設定変更状態であっても復帰動作を開始させてもよい。この場合、設定変更状態では内枠12や正面枠14が開放されて、ホールの店員によってパチンコ機10の背面側に対する操作が行われている場合がほとんどとなるので、役物の復帰動作の状況を確認し難くなる。よって、設定変更状態の間に役物の動作に異常が生じた場合は、設定変更状態以外の状態で役物の動作に異常が生じた場合よりも目立つ態様(パチンコ機10の背面側に注目していたとしても容易に気付くことが可能な態様)で異常を報知するように構成してもよい。このように構成することで、役物の一部または全部に異常が生じていた場合に、ホールの店員に対して容易に当該異常に気付かせることができる。

#### 【3305】

##### <第15実施形態>

次に、図364から図367を参照して、第15実施形態におけるパチンコ機10について説明を行う。上述した第11~第14実施形態におけるパチンコ機10では、主制御装置110において第1当たり乱数カウンタC1の値を常時更新し続けると共に、始動入賞時に取得された第1当たり乱数カウンタC1のカウント値が当たり乱数に一致するか否かを判別することで、特別図柄の大当たりか否かの抽選(大当たり抽選)を実行する構成としていた。また、設定値毎に異なる当たり乱数値を対応付けて規定した第1当たり乱数テーブルを用いて大当たり抽選を実行する構成としていた。

#### 【3306】

これに対して第15実施形態におけるパチンコ機10では、主制御装置110とは別に、当たり乱数(第1当たり乱数カウンタR1)を生成可能な乱数生成用IC900を設ける構成とし、始動入賞時にこの乱数生成用IC900によって生成された乱数値(第1当たり乱数カウンタR1のカウント値)を取得して、大当たり抽選に用いる構成とした。また、この乱数生成用IC900は、乱数の更新範囲を指定することが可能に構成されており、設定値に応じて異なる乱数更新範囲を設定することにより、共通の当たり判定値を用いて大当たり抽選確率を可変させることが可能に構成した。例えば、第1の設定の乱数更新範囲に対して、第2の設定の乱数更新範囲を半分にすれば、第2の設定における大当たり確率の確率分母が第1の設定の半分になるため、第2の設定における大当たり確率を第1の設定における大当たり確率の半分にすることができる。このように構成することで、主制御装置110側では、単に設定変更時に乱数生成用ICに対して設定値に応じた乱数更新範囲を設定しておき、特別図柄の抽選を実行する際には共通の当たり乱数値と乱数生成用ICから取得した第1当たり乱数カウンタR1のカウント値とを比較するだけでよくなる。つまり、主制御装置110において、設定値毎の異なる当たり判定値を記憶してお

10

20

30

40

50

く必要がなく、設定によらない共通の１の当たり判定値のみを記憶しておけば良いため、設定値に応じた当たり判定値を選択するという処理を削除できる分だけ特別図柄の抽選時における処理負荷を軽減することができる。また、第１当たり乱数テーブルの容量を削減することができる。

#### 【３３０７】

この第１５実施形態におけるパチンコ機１０が、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に対して乱数生成用ＩＣ９００が電氣的に接続されている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【３３０８】

まず、図３６４を参照して、第１５実施形態における電氣的構成について説明する。図３６４は、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０の電氣的構成を示すブロック図である。図３６４に示した通り、本第１５実施形態では、上述した第１１実施形態におけるパチンコ機１０の構成に加え、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に対して乱数生成用ＩＣ９００が電氣的に接続されている点で相違している。乱数生成用ＩＣ９００は、始動入賞に基づいて取得される当たり乱数（第１当たり乱数カウンタＲ１）を生成するために用いられる。即ち、第１１実施形態においてＲＡＭ２０３に格納されていた第１当たり乱数カウンタＣ１に代えて、主制御装置１１０において実行される大当たり抽選（判定）に用いるカウンタ値（乱数値）を外部のＩＣより取得するように構成されている。このように構成することで、ＲＡＭ２０３において各種カウンタ値を格納しておく記憶領域を削減できるので、ＲＡＭ２０３の容量を節約することができる。また、各種カウンタ値を更新する処理を省略することができるので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。この乱数生成用ＩＣ９００は、最大で１６ビット（０～６５５３５）の数値を第１当たり乱数カウンタＲ１の値としてランダムに生成することができる。この乱数生成用ＩＣ９００は、例えば、内部に２５０ｋＨｚのクロック周波数を生成可能なクロック生成回路を有して構成され、このクロック生成回路によってクロック信号が生成される毎に、このクロック信号に同期して設定されている乱数更新範囲内の乱数値（第１当たり乱数カウンタＲ１の値）をランダムに生成することができる。即ち、０．００４ミリ秒毎にランダムに乱数値を生成することが可能に構成されているため、タイマ割込処理（図３９参照）の実行間隔よりも短い間隔で乱数値を生成することができる。よって、複数回のタイマ割込処理に渡って乱数値が更新されないという事態が生じてしまうことを確実に防止できるので、大当たり抽選におけるランダム性を担保することができる。

#### 【３３０９】

なお、本第１５実施形態では、第１当たり乱数カウンタＲ１のみを乱数生成用ＩＣ９００によって生成する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第１当たり種別カウンタＣ２や、変動種別カウンタＣＳ１、第２当たり乱数カウンタＣ４や、普図変動種別カウンタＣＳ２等の、各種カウンタ値の一部または全部について、乱数生成用ＩＣ９００によって生成される乱数値に置き換えてもよい。このように構成することで、ＲＡＭ２０３において各種カウンタ値を格納しておく記憶領域を削減できるので、ＲＡＭ２０３の容量を節約することができる。また、各種カウンタ値を更新する処理を省略することができるので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。

#### 【３３１０】

次に、図３６５を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図示については省略したが、本第１５実施形態におけるＲＯＭ２０２は、第１１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図２６８（

a) 参照) に対して、第 1 当たり乱数 1 1 テーブル 2 0 2 m a に代えて第 1 当たり乱数 1 5 テーブル 2 0 2 r a が設けられている点、および乱数生成用 I C 9 0 0 の乱数更新範囲を設定値毎に規定した乱数範囲設定テーブル 2 0 2 r b が追加されている点でのみ相違する。

### 【 3 3 1 1 】

まず、図 3 6 5 ( a ) を参照して、本第 1 5 実施形態における第 1 当たり乱数 1 5 テーブル 2 0 2 r a の詳細について説明する。図 3 6 5 ( a ) は、本第 1 5 実施形態における第 1 当たり乱数 1 5 テーブル 2 0 2 r a の規定内容を示した図である。図 3 6 5 ( a ) に示した通り、本第 1 5 実施形態における第 1 当たり乱数 1 5 テーブル 2 0 2 r a には、特別図柄の低確率状態における大当たり判定値として「 0 ~ 2 0 4 」が規定され、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり判定値として「 0 ~ 6 4 3 」が規定されている。つまり、第 1 1 実施形態における設定 1 の大当たり判定値（図 2 6 9 ( a ) 参照）のみが規定されている。本第 1 5 実施形態では、第 1 当たり乱数 1 5 テーブル 2 0 2 r a に規定されている乱数値（当たり判定値）を共通とする代わりに、乱数生成用 I C 9 0 0 により生成される乱数値の範囲を設定に応じて可変させることにより、設定毎の大当たり確率が第 1 1 実施形態と同一となるように構成した。

10

### 【 3 3 1 2 】

次に、図 3 6 5 ( b ) を参照して、本第 1 5 実施形態における乱数範囲設定テーブル 2 0 2 r b の詳細について説明する。この乱数範囲設定テーブル 2 0 2 r b は、乱数生成用 I C 9 0 0 に対して、設定値に応じた乱数生成範囲（乱数更新範囲）を設定する際に参照されるデータテーブルである。設定変更状態の終了時には、この乱数範囲設定テーブル 2 0 2 r b が参照されて設定された設定値に応じた乱数生成範囲が特定され、当該特定された乱数生成範囲が乱数生成用 I C 9 0 0 に対して設定される。乱数生成範囲を異ならせることで、設定毎に大当たり抽選における確率分母を異ならせることができるので、実質的に大当たり確率を設定に応じて異ならせることができる。

20

### 【 3 3 1 3 】

図 3 6 5 ( b ) に示した通り、本第 1 5 実施形態における乱数範囲設定テーブル 2 0 2 r b には、設定 1 に対応する乱数生成範囲として、「 0 ~ 6 5 5 3 5 」が対応付けて規定され、設定 2 に対応する乱数生成範囲として、「 0 ~ 6 1 4 9 9 」が対応付けて規定され、設定 3 に対応する乱数生成範囲として、「 0 ~ 5 7 3 9 9 」が対応付けて規定され、設定 4 に対応する乱数生成範囲として、「 0 ~ 5 3 2 9 9 」が対応付けて規定され、設定 5 に対応する乱数生成範囲として、「 0 ~ 4 9 1 9 9 」が対応付けて規定され、設定 6 に対応する乱数生成範囲として、「 0 ~ 4 5 0 9 9 」が対応付けて規定されている。

30

### 【 3 3 1 4 】

よって、設定 1 では、第 1 当たり乱数カウンタ R 1 の値が「 0 ~ 6 5 5 3 5 」の 6 5 5 3 6 個の値を取り得るため、設定 1 における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ  $1 / 320$  (  $205 / 65536$  )、および  $1 / 101.8$  (  $644 / 65536$  ) である。また、設定 2 では、第 1 当たり乱数カウンタ R 1 の値が「 0 ~ 6 1 4 9 9 」の 6 1 5 0 0 個の値を取り得るため、設定 2 における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ  $1 / 300$  (  $205 / 61500$  )、および  $1 / 95.5$  (  $644 / 61500$  ) である。また、設定 3 では、第 1 当たり乱数カウンタ R 1 の値が「 0 ~ 5 7 3 9 9 」の 5 7 4 0 0 個の値を取り得るため、設定 3 における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ  $1 / 280$  (  $205 / 57400$  )、および  $1 / 89.1$  (  $644 / 57400$  ) である。また、設定 4 では、第 1 当たり乱数カウンタ R 1 の値が「 0 ~ 5 3 2 9 9 」の 5 3 3 0 0 個の値を取り得るため、設定 4 における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ  $1 / 260$  (  $205 / 53300$  )、および  $1 / 82.8$  (  $644 / 53300$  ) である。また、設定 5 では、第 1 当たり乱数カウンタ R 1 の値が「 0 ~ 4 9 1 9 9 」の 4 9 2 0 0 個の値を取り得るため、設定 5 における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ  $1 / 240$  (  $205 / 49200$  )、および  $1 / 76.4$  (  $6$

40

50

4 4 / 4 9 2 0 0 ) である。また、設定 6 では、第 1 当たり乱数カウンタ R 1 の値が「0 ~ 4 5 0 9 9」の 4 5 1 0 0 個の値を取り得るため、設定 6 における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ 1 / 2 2 0 ( 2 0 5 / 4 5 1 0 0 )、および 1 / 7 0 ( 6 4 4 / 4 5 1 0 0 ) である。

#### 【 3 3 1 5 】

このように、本第 1 5 実施形態では、第 1 当たり乱数 1 5 テーブル 2 0 2 r a に対して設定値によらない共通の当たり判定値の範囲のみを規定しておき、乱数生成用 I C 9 0 0 において乱数値を生成する範囲を設定値に応じて異ならせることで、設定毎の大当たり確率を可変させる構成としている。このように構成することで、第 1 当たり乱数 1 5 テーブル 2 0 2 r a のデータ量を削減することができると共に、大当たり抽選を実行する際に、設定値に応じた大当たり判定値を読み出す処理が不要となるため、大当たり抽選時の処理負荷を軽減することができる。

#### 【 3 3 1 6 】

< 第 1 5 実施形態における主制御装置の制御処理について >

次に、図 3 6 6、および図 3 6 7 を参照して、本第 1 5 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図 3 6 6 を参照して、本第 1 5 実施形態における始動入賞処理 1 5 ( S 1 7 5 1 ) の詳細について説明する。この始動入賞処理 1 5 ( S 1 7 5 1 ) は、第 1 1 実施形態 ( および第 4 実施形態 ) における始動入賞処理 4 ( 図 1 3 4 参照 ) に代えて実行される処理であり、始動入賞に基づいて各種乱数値 ( カウンタ値 ) を取得するための処理である。

#### 【 3 3 1 7 】

この第 1 5 実施形態における始動入賞処理 1 5 ( 図 3 6 6 参照 ) のうち、S 1 7 5 1 ~ S 1 7 5 5、S 1 7 5 7 ~ S 1 7 6 2、および S 1 7 6 4 の各処理では、それぞれ第 1 1 実施形態 ( および第 4 実施形態 ) における始動入賞処理 4 ( 図 1 3 4 参照 ) の S 1 7 5 1 ~ S 1 7 5 5、S 1 7 5 7 ~ S 1 7 6 2、および S 1 7 6 4 の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【 3 3 1 8 】

また、本第 1 5 実施形態における始動入賞処理 1 5 ( 図 3 6 6 参照 ) では、S 1 7 5 5 の処理が終了すると、次に、第 1 当たり乱数カウンタ R 1 の値を乱数生成用 I C 9 0 0 から取得して ( S 1 7 7 1 )、更に、第 1 当たり種別カウンタ C 2、および変動種別カウンタ C S 1 の各値を取得して、これらの取得したカウンタ値 ( 乱数値 ) を第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d a に格納し ( S 1 7 7 2 )、処理を S 1 7 5 7 へと移行する。

#### 【 3 3 1 9 】

また、本第 1 5 実施形態における始動入賞処理 1 5 ( 図 3 6 6 参照 ) では、S 1 7 6 2 の処理が終了すると、次に、第 1 当たり乱数カウンタ R 1 の値を乱数生成用 I C 9 0 0 から取得して ( S 1 7 7 3 )、更に、第 1 当たり種別カウンタ C 2、および変動種別カウンタ C S 1 の各値を取得して、これらの取得したカウンタ値 ( 乱数値 ) を第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b に格納し ( S 1 7 7 4 )、処理を S 1 7 6 4 へと移行する。

#### 【 3 3 2 0 】

この始動入賞処理 1 5 ( 図 3 6 6 参照 ) を実行することにより始動入賞を検出する毎に、乱数生成用 I C 9 0 0 によってランダムに生成される第 1 当たり乱数カウンタ R 1 の値を取得することができる。

#### 【 3 3 2 1 】

次に、図 3 6 7 を参照して、本第 1 5 実施形態における設定値制御処理 1 5 ( S 1 7 4 1 ) の詳細について説明する。この設定値制御処理 1 5 ( S 1 7 4 1 ) は、第 1 1 実施形態における設定値制御処理 ( 図 2 9 1 参照 ) に代えて実行され、設定変更状態、および設定確認状態における制御を行うための処理である。

#### 【 3 3 2 2 】

この設定値制御処理 1 5 ( 図 3 6 7 参照 ) のうち、S 3 1 0 1 ~ S 3 1 1 3 の各処理では、それぞれ第 1 1 実施形態における設定値制御処理 ( 図 2 9 1 参照 ) の S 3 1 0 1 ~ S

10

20

30

40

50

3 1 1 3 の各処理と同一の処理が実行される。

【3 3 2 3】

また、本第 1 5 実施形態における設定値制御処理 1 5（図 3 6 7 参照）では、S 3 1 0 8 の処理において設定キー 1 1 0 b がオフ位置に配置されたと判別した場合に、設定値に対応する乱数生成範囲を乱数範囲設定テーブル 2 0 2 r b（図 3 6 5（b）参照）から読み出して、その読み出した乱数生成範囲を乱数生成用 IC 9 0 0 に設定し（S 3 1 3 1）、本処理を終了する。

【3 3 2 4】

この設定値制御処理 1 5（図 3 6 7 参照）を実行することにより、設定値に応じた乱数生成範囲を設定することができるので、設定値に応じて確率分母を異ならせ、結果的に設定値に応じて大当たり確率を異ならせることができる。

10

【3 3 2 5】

以上説明した通り、本第 1 5 実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、主制御装置 1 1 0 において実行される大当たり抽選（判定）に用いるカウンタ値（乱数値）を外部の IC より取得するように構成されている。このように構成することで、RAM 2 0 3 において各種カウンタ値を格納しておく記憶領域を削減できるので、RAM 2 0 3 の容量を節約することができる。また、各種カウンタ値を更新する処理を省略することができるので、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 の処理負荷を軽減することができる。また、本第 1 5 実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりと判定される判定値が規定されている第 1 当たり乱数 1 5 テーブル 2 0 2 r a に対して、設定値によらない共通の当たり判定値の範囲のみを規定しておき、乱数生成用 IC 9 0 0 において乱数値を生成する範囲を設定値に応じて異ならせることで、設定毎の大当たり確率を可変させる構成としている。このように構成することで、第 1 当たり乱数 1 5 テーブル 2 0 2 r a のデータ量を削減できると共に、大当たり抽選を実行する際に、設定値に応じた大当たり判定値を読み出す処理が不要となるため、大当たり抽選時の処理負荷を軽減することができる。

20

【3 3 2 6】

< 第 1 6 実施形態 >

次に、図 3 6 9 ~ 図 3 9 4 を参照し、第 1 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 について説明する。図 3 6 9 は、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 3 7 0 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図であり、図 3 7 1 はパチンコ機 1 0 の背面図である。

30

【3 3 2 7】

パチンコ機 1 0 は、図 3 6 9 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 を支持するために正面視（図 3 6 9 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【3 3 2 8】

内枠 1 2 には、多数の釘や入賞口 6 3 a , 6 3 b , 6 4 a , 6 4 b , 6 5 a 等を有する遊技盤 1 3（図 3 7 0 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 1 2 には、球を遊技盤 1 3 の前面領域に発射する球発射ユニット 1 1 2 a（図 3 7 3 参照）やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。

40

【3 3 2 9】

内枠 1 2 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 3 6 9 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可

50

能に支持されている。なお、内枠 12 の施錠と前面枠 14 の施錠とは、シリンダ錠 20 の鍵穴 21 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、パチンコ機 10 には、内枠 12 及び前面枠 14 のいずれかが開錠されて開放された（扉が開放された）ことを検出する扉開放スイッチ 208g（図 374 参照）が設けられている。

#### 【3330】

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

#### 【3331】

前面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 17 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 17 の底面は正面視（図 369 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が球発射ユニット 112a へと案内される。また、上皿 17 の上面の正面視左側には、枠ボタン 22 が設けられている。

#### 【3332】

枠ボタン 22 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 370 参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 22 は、変動演出の一態様である所謂スーパーリーチでの演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

#### 【3333】

変動演出とは、第 3 図柄表示装置 81 にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤 13 の前面領域に発射された球が特定の入賞口（後述の第 2 始動口 64b。図 370 参照。）へ入球（始動入賞）したことを契機として実行され、図柄（後述の第 3 図柄）が所定時間変動表示された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該始動入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

#### 【3334】

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

#### 【3335】

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

#### 【3336】

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

#### 【3337】

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

10

20

30

40

50



## 【 3 3 3 8 】

なお、本実施形態では、枠ボタン 2 2 を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン 2 2 に代えて、遊技者によりパチンコ機 1 0 に対して所定方向（例えば、パチンコ機 1 0 に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、スーパーリーチの演出態様が選択されたりしてもよい。

## 【 3 3 3 9 】

前面枠 1 4 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 1 4 c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 2 9 ~ 3 3 が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、これら電飾部 2 9 ~ 3 3 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一步手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠 1 4 の正面視左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 3 4 が設けられている。

## 【 3 3 4 0 】

右側の電飾部 3 2 下側には、前面枠 1 4 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 3 5 が形成され、遊技盤 1 3 前面の貼着スペース K 1（図 3 7 0 参照）に貼付される証紙等はパチンコ機 1 0 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 1 0 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 2 9 ~ 3 3 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 3 6 が取り付けられている。

## 【 3 3 4 1 】

窓部 1 4 c の下方には、貸球操作部 4 0 が配設されている。貸球操作部 4 0 には、度数表示部 4 1 と、球貸しボタン 4 2 と、返却ボタン 4 3 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 4 0 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 4 2 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 7 に供給される。返却ボタン 4 3 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

## 【 3 3 4 2 】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 1 7 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 4 0 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 4 0 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

## 【 3 3 4 3 】

上皿 1 7 の下側に位置する下皿ユニット 1 5 には、その中央部に上皿 1 7 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 5 0 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 5 0 の右側には、球を遊技盤 1 3 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 5 1 が配設され、かかる操作ハンドル 5 1 の内部には球発射ユニット 1 1 2 a の駆動を許可するためのタッチセンサ 5 1 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 5 1 b と、操作ハンドル 5 1 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

## 【 3 3 4 4 】

操作ハンドル 5 1 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 5 1 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 5 1 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これによ

10

20

30

40

50

り遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 1 3 の前面へ球が打ち込まれる。球発射ユニット 1 1 2 a における球の発射間隔は、約 0.6 秒と定められている。また、操作ハンドル 5 1 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 5 1 a 及び打ち止めスイッチ 5 1 b がオフとなっている。

#### 【 3 3 4 5 】

下皿 5 0 の正面下方部には、下皿 5 0 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 5 2 が設けられている。この球抜きレバー 5 2 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 5 0 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 5 2 の操作は、通常、下皿 5 0 の下方に下皿 5 0 から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 5 0 の右方には、上述したように操作ハンドル 5 1 が配設され、下皿 5 0 の左方には灰皿 5 3 が取り付けられている。

10

#### 【 3 3 4 6 】

図 3 7 0 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1, 6 2、第 1 普通入賞口 6 3 a、第 2 普通入賞口 6 3 b、第 1 始動口 6 4 a、第 2 始動口 6 4 b、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7、可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。第 1 普通入賞口 6 3 a、第 2 普通入賞口 6 3 b、第 1 始動口 6 4 a、第 2 始動口 6 4 b、可変入賞装置 6 5、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 3 6 9 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 3 7 0 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

20

#### 【 3 3 4 7 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 3 6 9 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1, 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

30

#### 【 3 3 4 8 】

2 本のレール 6 1, 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 3 7 3 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 3 7 0 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 3 7 0 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

40

#### 【 3 3 4 9 】

遊技領域の正面視右側上部（図 3 7 0 の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「LED」と略す。）3 7 a と 7 セグメント表示器 3 7 b とが設けられた第 1 図柄表示装置 3 7 が配設されている。第 1 図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

#### 【 3 3 5 0 】

複数の LED 3 7 a は、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b のいずれかの始動口へ

50

の入球（始動入賞）に伴って行われる変動表示を、そのＬＥＤ３７ａの点灯状態により示したり、変動表示終了後の停止図柄として、その始動入賞に対して行われる抽選の結果に応じた図柄を点灯状態により示したり、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。７セグメント表示器３７ｂは、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行うものである。なお、ＬＥＤ３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

#### 【３３５１】

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

#### 【３３５２】

ＬＥＤ３７ａには、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入球に伴って実行される変動終了後の停止図柄として、大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

#### 【３３５３】

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

#### 【３３５４】

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

#### 【３３５５】

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

#### 【３３５６】

なお、第２図柄の当たり確率を変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、第２始動口６４ｂに付随する後述の電動役物が開放される時間や、第２図柄による１回の当たりで電動役物が開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、時短状態において、第２始動口６４ｂに付随する電動役物が開放される時間を時短状態以外の場合よりも長くしたり、１回の当たりで電動役物が開放される回数を時短状態以外の場合よりも多くしたりしてもよい。また、時短状態において、第２図柄の当たり確率のアップと、電動役物の開放時間の長時間化と、電動役物の開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

#### 【３３５７】

遊技領域の下部左側には、第１普通入賞口６３ａが配設され、遊技領域の下部右側には、第２普通入賞口６３ｂが配設されている。第１普通入賞口６３ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ（図３７４参照）がオンとなり、その第１普通入賞口スイッチ２０８ｃのオンに起因して８個の球が賞球として払い

10

20

30

40

50

出される。また、第2普通入賞口63bへ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2普通入賞口スイッチ208d(図374参照)がオンとなり、その第2普通入賞口スイッチ208dのオンに起因して8個の球が賞球として払い出される。なお、第1普通入賞口63aに球が入賞した場合の賞球数と、第2普通入賞口63bに球が入賞した場合の賞球数とは必ずしも同じである必要はなく、例えば前者が6球、後者が8球等と、異なる賞球数であってもよい。

#### 【3358】

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

#### 【3359】

第3図柄表示装置81は、例えば8インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114(図373参照)によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列が表示される。

#### 【3360】

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

#### 【3361】

ここで、図372を参照して、第3図柄表示装置81の表示内容について説明する。図372は、第3図柄表示装置81の表示画面を説明するための図面であり、図372(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図372(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

#### 【3362】

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

#### 【3363】

また、本実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110(図373参照)による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が有効ラインL1上に揃う変動表示(変動演出)が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するように構成されている。大当たり終了後に高確率状態(確変状態)に移行する場合は、奇数番号が付加された主図柄(「高確率図柄」に相当)が有効ラインL1上に揃う変動表示が行われる。一方、大当たり終了後に低確率状態に移行する場合は、偶数番号が付加された主図柄(「低確率図柄」に相当)が有効ラインL1上に揃う変動表示が行われる。

#### 【3364】

図372(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下に2

10

20

30

40

50

分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄 (主図柄) を変動表示 (変動演出) する主表示領域 D<sub>m</sub>、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 D<sub>s</sub> となっている。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面における下底辺側中央部分には、保留球数を表示する保留球数表示領域 D<sub>b</sub> が設けられている。

【 3 3 6 5 】

主表示領域 D<sub>m</sub> は、左・中・右の 3 つの表示領域 D<sub>m</sub> 1 ~ D<sub>m</sub> 3 に分けられており、その表示領域 D<sub>m</sub> 1 に図柄列 Z 1 が表示され、表示領域 D<sub>m</sub> 2 に図柄列 Z 2 が表示され、表示領域 D<sub>m</sub> 3 に図柄列 Z 3 が表示される。

【 3 3 6 6 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【 3 3 6 7 】

また、主表示領域 D<sub>m</sub> には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D<sub>m</sub> の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、毎回の変動演出に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ (同一の主図柄の組合せ) で揃えば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【 3 3 6 8 】

副表示領域 D<sub>s</sub> は、主表示領域 D<sub>m</sub> よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D<sub>s</sub> 1 ~ D<sub>s</sub> 3 に等区分されている。小領域 D<sub>s</sub> 1 ~ D<sub>s</sub> 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D<sub>s</sub> 1 ~ D<sub>s</sub> 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D<sub>m</sub> にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。保留球数表示領域 D<sub>b</sub> は、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b に入球された球のうち変動表示 (変動演出) が未実行である球 (保留球) の数である保留球数を表示する領域である。

【 3 3 6 9 】

実際の表示画面では、図 3 7 2 (b) に示すように、主表示領域 D<sub>m</sub> に第 3 図柄の主図柄が合計 9 個表示される。副表示領域 D<sub>s</sub> においては、左の小領域 D<sub>s</sub> 1、右の小領域 D<sub>s</sub> 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の小領域 D<sub>s</sub> 2 では、通常は、所定のキャラクタ (本実施形態ではハチマキを付けた少年) が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【 3 3 7 0 】

一方、第 3 図柄表示装置 8 1 (第 1 図柄表示装置 3 7) にて変動演出 (変動表示) が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b へ入球した場合、その入球回数は最大 4 回まで保留される。その保留球数は第 1 図柄表示装置 3 7 により示されると共に、保留球数表示領域 D<sub>b</sub> においても示される。保留球数表示領域 D<sub>b</sub> には、保留球数 1 球につき 1 つの保留球数図柄 (「 」図柄) が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。

【 3 3 7 1 】

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

【 3 3 7 2 】

10

20

30



40

50

なお、本実施形態においては、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b への入球は、合計で最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は合計で 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、保留球数表示領域 D b における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第 1 図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の 4 つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

10

### 【3373】

図 3 7 0 に戻って、説明を続ける。第 2 図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（第 2 図柄）としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に、第 2 始動口 6 4 b に設けられた電動役物が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

### 【3374】

球のスルーゲート 6 7 の通過回数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 1 図柄表示装置 3 7 により表示されると共に第 2 図柄保留ランプ 8 4 においても点灯表示される。第 2 図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。そして、第 2 図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

20

### 【3375】

なお、第 2 図柄の変動表示は、本実施形態のように、第 2 図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第 1 図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第 2 図柄保留ランプ 8 4 の点灯に代えて、第 2 図柄の変動表示を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、第 2 始動口 6 4 b と同様に、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、第 1 図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 2 図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

30

### 【3376】

可変表示装置ユニット 8 0 の下方には第 1 始動口 6 4 a が配設され、その第 1 始動口 6 4 a の下方には第 2 始動口 6 4 b が配設されている。第 1 始動口 6 4 a は、上向きに球が入球可能な開口部が設けられている。第 1 始動口 6 4 a の開口部は常に開放されており、球が入球可能な状態となっている。第 1 始動口 6 4 a へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面に設けられる第 1 始動口スイッチ 2 0 8 a（図 3 7 4 参照）がオンとなり、その第 1 始動口スイッチ 2 0 8 a のオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 3 7 3 参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 の LED 3 7 a で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄の変動演出が実行される。第 1 始動口 6 4 a は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

40

### 【3377】

一方、第 2 始動口 6 4 b には、その第 2 始動口 6 4 b へ球が入球する開口部を覆う 2 枚の羽根を有する電動役物が設けられている。電動役物は、2 枚の羽根を開閉することによって、第 2 始動口 6 4 b を開放状態（拡大状態）または閉鎖状態（縮小状態）とする。通常時において、第 2 始動口 6 4 b は、電動役物の羽根が閉じた（羽根が上方に起立した）閉鎖状態となっており、球が第 2 始動口 6 4 b へ入球できない、または、入球しづらい状態となっている。

50

## 【 3 3 7 8 】

そして、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が「 」の図柄で停止すると、第 2 始動口 6 4 b の電動役物が所定時間だけ作動される。電動役物が作動されている間、電動役物の羽根が上方に起立した状態から、略 V 字形（逆八の字形）に可動した状態となり、第 2 始動口 6 4 b が開放状態となる。第 2 始動口 6 4 b が開放状態になると、球が第 2 始動口 6 4 b へ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。つまり、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示の結果として「 」の図柄で停止して当たりとなり、第 2 始動口 6 4 b が開放状態となった場合に、第 2 始動口 6 4 b へ球が入球して大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

## 【 3 3 7 9 】

第 2 始動口 6 4 b へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 2 始動口スイッチ 2 0 8 b（図示せず）がオンとなり、その第 2 始動口スイッチ 2 0 8 b のオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 3 7 3 参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 の L E D 3 7 a で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄の変動演出が実行される。第 2 始動口 6 4 b は、球が入球すると 2 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

## 【 3 3 8 0 】

第 2 始動口 6 4 b の下方には可変入賞装置 6 5 が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口（大開放口、特定入賞口とも言う）6 5 a が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0 での抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第 1 図柄表示装置 3 7 の L E D 3 7 a を点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口 6 5 a が、所定時間（例えば、3 0 秒経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで）開放される。

## 【 3 3 8 1 】

この大入賞口 6 5 a は、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口 6 5 a が所定時間開放される。この大入賞口 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 1 5 回（1 5 ラウンド）繰り返し可能にされている。

## 【 3 3 8 2 】

可変入賞装置 6 5 は、具体的には、大入賞口 6 5 a を覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）とを備えている。大入賞口 6 5 a は、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大入賞口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が大入賞口 6 5 a に入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

## 【 3 3 8 3 】

大入賞口 6 5 a へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる大入賞口スイッチ 2 0 8 e（図 3 7 4 参照）がオンとなり、その大入賞口スイッチ 2 0 8 e がオンとなった回数をカウントすることで、大入賞口 6 5 a に入賞した球の数がカウントされ、大入賞口 6 5 a の閉鎖条件が判断される。また、大入賞口スイッチ 2 0 8 e のオンに起因して、1 2 個の球が賞球として払い出される。そして、大当たりにより大入賞口 6 5 a の開状態と閉状態とが繰り返されることによって、多くの球が大入賞口 6 5 a に入賞し易い状態となり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。この状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態である。

## 【 3 3 8 4 】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口と、その特定入賞口とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第 1 図柄表示装置 3 7 において大当たりに対応した L E D 3 7 a が点灯した場合に、特定入賞口が所定時間開放され、そ

10

20

30

40

50

の特定入賞口の開放中に、球が特定入賞口内へ入賞することを契機として大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

【3385】

可変表示装置ユニット80の左方および右方には、それぞれ、スルーゲート67が設けられている。スルーゲート67には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。遊技領域に発射された球が、スルーゲート67を通過すると、貫通孔に設けられたスルーゲートスイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で、第2図柄（普通図柄ともいう）の当たり抽選が行われる。

【3386】

スルーゲート67を通過した球に対して行われた第2図柄（普通図柄）の抽選の結果、当たりと判定された場合には、第2図柄表示装置83における第2図柄の変動表示を経て「」の図柄が停止表示された後に、第2始動口64bの電動役物が作動する。これにより、第2始動口64bへ球が入球することを困難としている電動役物の羽根が略垂直に起立した状態から略V字形（逆ハの字形）に可動して、所定時間だけ球が第2始動口64bへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。

【3387】

遊技盤13の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1、K2が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、前面枠14の小窓35（図369参照）を通じて視認することができる。

【3388】

更に、遊技盤13には、アウト口66が設けられている。いずれの入賞口63a、63b、64a、64b、65aにも入球しなかった球はアウト口66を通して図示しない球排出路へと案内される。また、入賞口63a、63b、64a、64b、65aに入球した球は、各入賞口毎に設けられた球の入球を検出するためのスイッチを通過後、その球排出路へと案内される。球排出路へ案内された球は、その案内された球を検出するためのアウトスイッチ208f（図374参照）を通過後、パチンコ機10が設置された島設備（図示せず）に排出される。

【3389】

ここで、パチンコ機10の遊技領域へ発射された球は、必ずいずれかの入賞口63a、63b、64a、64b、65a又はアウト口66に入る。よって、これらの入賞口63a、63b、64a、64b、65a及びアウト口66に入った球は、球排出路へ案内され、必ずアウトスイッチ208fを通過することになる。よって、アウトスイッチ208fにより検出された球の数をカウントすることにより、遊技領域に発射された球の数（遊技に使用された球の数）を把握できる。また、アウトスイッチ208fは、実際に遊技領域を通過して、いずれかの入賞口63a、63b、64a、64b、65a又はアウト口66に入った球を検出する。つまり、遊技領域に発射されたが、遊技領域のどこかにひっかかり、結果として遊技に使用されなかった球は検出されない。よって、アウトスイッチ208fにより検出された球の数をカウントすることにより、このような結果として遊技に使用されなかった球が遊技領域に発射された球として計数されることを抑制できる。

【3390】

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

【3391】

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

【3392】

10

20

30

40

50



裏パックユニット 9 4 は、保護カバー部を形成する裏パック 9 2 と払出ユニット 9 3 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしての M P U、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

#### 【 3 3 9 3 】

また、主基板には、遊技機の役物比率等の性能を検査する検査装置 3 0 0 が接続可能な検査端子 2 0 7 a ( 図 3 7 3 参照 ) が設けられている。検査端子 2 0 7 a は、通常は裏パックユニット 9 4 の裏パック 9 2 に覆われており、裏パック 9 2 を開放することによって現れる。ただし、裏パック 9 2 に検査端子 2 0 7 a 用の開口部を設け、その開口部から検査端子 2 0 7 a が露出されるように構成してもよい。検査装置 3 0 0 に接続されたケーブルのコネクタが検査端子 2 0 7 a へ挿入されると、その検査装置 3 0 0 によってパチンコ機 1 0 の役物比率といった遊技性能が検査できるようになっている。

#### 【 3 3 9 4 】

なお、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4、払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2、電源装置 1 1 5、カードユニット接続基板 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 に収納されている。基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

#### 【 3 3 9 5 】

また、基板ボックス 1 0 0 ( 主制御装置 1 1 0 ) 及び基板ボックス 1 0 2 ( 払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2 ) は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット ( 図示せず ) によって開封不能に連結 ( かしめ構造による連結 ) している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール ( 図示せず ) が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 1 0 0、1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 1 0 0、1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 1 0 0、1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。

#### 【 3 3 9 6 】

払出ユニット 9 3 は、裏パックユニット 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク 1 3 0 と、タンク 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 1 3 1 と、タンクレール 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 1 3 2 と、ケースレール 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ 2 1 6 ( 図 3 7 3 参照 ) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装 1 3 3 とを備えている。タンク 1 3 0 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのバイブレータ 1 3 4 が取り付けられている。

#### 【 3 3 9 7 】

また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には R A M 消去スイッチ 1 2 2 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6 ( 図 3 7 3 参照 ) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 ( 正常状態への復帰 ) するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 1 2 2 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

#### 【 3 3 9 8 】

次に、図 3 7 3 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 3 7 3 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

10

20

30

40

50

## 【 3 3 9 9 】

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

## 【 3 4 0 0 】

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

10

## 【 3 4 0 1 】

M P U 2 0 1 の N M I 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 3 8 3 参照）が即座に実行される。

## 【 3 4 0 2 】

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

20

## 【 3 4 0 3 】

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

30

## 【 3 4 0 4 】

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

## 【 3 4 0 5 】

主制御装置 1 1 0 には、パチンコ機 1 0 における役物比率に関する情報を管理する役物比率管理チップ 2 0 7 が設けられている。役物比率管理チップ 2 0 7 は、バス 2 0 6 を介して M P U 2 0 1 と接続され、M P U 2 0 1 より役物比率の管理に必要な情報を受け取り、受け取った情報を加工して記憶することにより、パチンコ機 1 0 の役物比率に関する情報を管理するマイクロチップ（集積回路）である。

40

## 【 3 4 0 6 】

役物比率管理チップ 2 0 7 には、検査端子 2 0 7 a が接続されている。検査端子 2 0 7 a は、遊技機の役物比率等の性能を検査する外部の検査装置 3 0 0 と接続可能に構成されており、検査端子 2 0 7 a にケーブル及びコネクタを介して検査装置 3 0 0 が接続されると、役物比率管理チップ 2 0 7 にて管理される役物比率に関する情報や、その他検査に関する情報が、検査装置 3 0 0 へ送信される。検査装置 3 0 0 は、検査端子 2 0 7 a を介し

50

て受け取った役物比率に関する情報に基づき、パチンコ機 10 の役物比率が正常な範囲のものであるか否かを判断することができる。

【3407】

ここで、図 374 を参照して、主制御装置 110 の詳細な構成について説明する。図 374 は、主制御装置 110 の電氣的構成を示すブロック図である。

【3408】

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

【3409】

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

【3410】

MPU 201 は、2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図 378 参照）の中で、各種スイッチの状態を確認するスイッチ読み込み処理（図 379 参照）を実行する。そのスイッチ読み込み処理の中で、MPU 201 は、始 1 ポート 205a、始 2 ポート 205b、普 1 ポート 205c、普 2 ポート 205d、大入賞口ポート 205e 及びアウトポート 205f を参照し、入賞のあった入賞口の有無及び球排出路へ案内された球の有無を判断して、0.5 秒の間に各入賞口の入賞した球の数、及び、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技領域へ発射された球の数）をカウントする。そして、そのカウントした各球の数と、その時の遊技状態（大当たり中であるか、内枠 12 又は前面枠 14（所謂、扉）が開放中であるか、エラー状態にあるか等）とを 0.5 秒毎に役物比率管理チップ 207 へ設定する。役物比率管理チップ 207 は、この各球の数に基づいて役物比率を算出し、管理する。なお、内枠 12 又は前面枠 14 が開放中であるか否かは、MPU 201 が扉開放ポート 205g を参照し、扉開放スイッチ 208g の出力を確認することにより判断される。

【3411】

MPU 201 の ROM 202 は、大当たり乱数テーブル 202a、大当たり種別テーブル 202b、停止パターンテーブル 202c、変動パターンテーブル 202d、賞球数テーブル 202e、トリガ情報データ 202f を少なくとも格納している。RAM 203 に格納された各種カウンタと、ROM 202 に格納された各種テーブル 202a ~ 203d とによって、主制御装置 110 は、パチンコ機 10 の主要な処理を実行する。また、賞球数テーブル 202e 及びトリガ情報データ 202f は、役物比率管理チップ 207 において役物比率を管理するために用いられるデータであり、主制御装置 110 の電源が投入された場合に役物比率管理チップ 207 に送信される。

【3412】

10

20

30

40

50

ここで、図 3 7 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 の変動表示（変動演出）の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 3 7 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納された各種テーブル 2 0 2 a ~ 2 0 2 d についても説明する。

#### 【 3 4 1 3 】

大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 の変動表示（変動演出）の設定には、大当たりの抽選に使用する第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり図柄の選択に使用する第 1 当たり種別カウンタ C 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 とが用いられる。

#### 【 3 4 1 4 】

また、第 2 図柄表示装置 8 3 の抽選には、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が用いられ、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。

#### 【 3 4 1 5 】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 3 7 8 参照）の実行間隔である 2 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 3 8 5 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。詳細については後述するが、R A M 2 0 3 には、4 つの保留エリア（保留第 1 ~ 第 4 エリア）からなる保留球格納エリア 2 0 3 b が設けられており、これらの各エリアには、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値がそれぞれ格納される。

#### 【 3 4 1 6 】

各カウンタについて詳しく説明する。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、0 ~ 8 9 9）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ~ 8 9 9 の値を取り得るカウンタの場合は 8 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。また、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の更新が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれ、その初期値から第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の更新が行われる。

#### 【 3 4 1 7 】

第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 0 ~ 8 9 9 の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、0 ~ 8 9 9 の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 3 7 8 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 3 8 5 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

#### 【 3 4 1 8 】

第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b のいずれかに入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が R A M 2 0 3 の保留球格納エリア 2 0 3 b に設けられた保留第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかの保留エリアの第 1 当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 b 1 に格納される。大当たりとなる乱数の値は、主制御装置の R O M 2 0 2 に格納される大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定されており、保留エリアに格納されている第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 1 9 】

ここで、図 3 7 6 ( a ) を参照して、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の詳細について説明する。図 3 7 6 ( a ) は、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の一例を模式的に示した模式図である。大当たり乱数テーブル 2 0 2 a は、パチンコ機 1 0 の遊技状態が低確率状態（確変中ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、低確率状態より大当たりとなる確率の高い高確率状態（確変中）の場合に使用される高確率状態用との 2 種類に分けられる。そして、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、大当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率に変更される。

10

## 【 3 4 2 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 における第 1 当たり乱数カウンタ C 1 は、0 ~ 8 9 9 の範囲の 2 バイトのループカウンタとして構成されている。この第 1 当たり乱数カウンタ C 1 では、低確率状態の場合に大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 3 で、その値「7, 3 0 7, 5 8 2」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に格納されている。

## 【 3 4 2 1 】

一方で、高確率状態の場合に大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 3 0 で、その値「2 8, 5 8, 8 5, 1 2 2, 1 4 4, 1 7 8, 2 1 3, 2 3 8, 2 7 6, 2 9 8, 3 2 2, 3 5 4, 3 9 0, 4 2 0, 4 4 8, 4 8 6, 5 0 6, 5 3 4, 5 6 7, 5 9 6, 6 1 8, 6 5 6, 6 8 1, 7 1 6, 7 5 0, 7 7 2, 8 0 9, 8 3 6, 8 6 6, 8 9 2」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に格納されている。

20

## 【 3 4 2 2 】

なお、本実施形態では、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に格納されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定している。ここで、パチンコ機 1 0 の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値が存在すれば、その値が外部から予測されやすくなるので、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。これに対して、本実施形態のように、状況に応じて（即ち、パチンコ機 1 0 が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、不正に対する抑制を図ることができる。

30

## 【 3 4 2 3 】

図 3 7 5 に戻って、説明を続ける。第 1 当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0 ~ 9 9）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ~ 9 9 の値を取り得るカウンタの場合は 9 9）に達した後に 0 に戻る構成となっている。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b のいずれかの始動口に入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が、R A M 2 0 3 の保留球格納エリア 2 0 3 b に設けられた保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が格納される保留エリアと同じ保留エリアの第 1 当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 b 2 に格納される。

40

## 【 3 4 2 4 】

ここで、保留球格納エリア 2 0 3 b 内の 1 の保留エリアに格納された第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数でなければ、即ち、外れとなる乱数であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、外れ時のものとなる。一方で、保留球格納エリア 2 0 3 b 内の 1 の保留エリアに格納された第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターン及び停止種別は、同じ保留エリアに格納された第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

## 【 3 4 2 5 】

50

本実施形態のパチンコ機 10 における第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値は、0 ~ 99 の範囲のループカウンタとして構成されている。この第 1 当たり種別カウンタ C 2 と ROM 202 に格納された大当たり種別テーブル 202 b とに基づいて、大当たり種別が決定される。ここで、図 376 (b) を参照して、大当たり種別テーブル 202 b について説明する。図 376 (b) は、大当たり種別テーブル 202 b の一例を模式的に示した図である。図 376 (b) に示すように、大当たり種別テーブル 202 b は、大当たり種別と第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とを対応付けたテーブルである。

#### 【3426】

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

#### 【3427】

大当たり種別テーブル 202 b では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が対応付けられている。図 376 (b) の例では、15R 確変大当たりに対して第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 39」が対応付けられ、15R 通常大当たりに対して第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「40 ~ 79」が対応付けられ、2R 確変大当たりに対して第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「80 ~ 99」が対応付けられている。

#### 【3428】

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

#### 【3429】

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

#### 【3430】

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

#### 【3431】

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

10

20

30

40

50

## 【 3 4 3 2 】

この場合、第 1 始動口 6 4 a に対応する大当たり種別テーブルと、第 2 始動口 6 4 b に対応する大当たり種別テーブルとを用意し、それぞれの大当たり種別テーブルにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値の数を変更すればよい。そして、保留球格納エリア 2 0 3 b の保留第 1 ~ 第 4 エリアには、各エリアに格納された各種カウンタの値が、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b のいずれの始動口への入賞に伴って格納されたものかを示すフラグもあわせて格納しておき、そのフラグに基づいて、各々のエリアに格納された第 1 当たり種別カウンタ C 2 に基づく大当たり種別を決定する場合に使用する大当たり種別テーブルを選択するようにしてもよい。または、保留第 1 ~ 第 4 エリアのそれぞれに対応する形でフラグを別途設け、そのフラグにより、対応するエリアに格納される各種カウンタの値が、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b のいずれの始動口への入賞に伴って格納されたものかを示し、そのフラグに基づいて、各々のエリアに格納された第 1 当たり種別カウンタ C 2 に基づく大当たり種別を決定する場合に使用する大当たり種別テーブルを選択するようにしてもよい。

10

## 【 3 4 3 3 】

図 3 7 5 に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。本実施形態では、停止パターン選択カウンタ C 3 によって、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に 1 つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチが発生しない「完全外れ」との 3 つの停止（演出）パターンが選択される。

20

## 【 3 4 3 4 】

停止パターン選択カウンタ C 3 の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b のいずれかの始動口に入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の停止パターン選択カウンタ C 3 の値が、RAM 2 0 3 の保留球格納エリア 2 0 3 b に設けられた保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が格納される保留エリアと同じ保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 b 3 に格納される。

## 【 3 4 3 5 】

停止パターン選択カウンタ C 3 に対応して、停止種別の選択される乱数値の範囲が異なる複数の停止パターンテーブル 2 0 2 c が ROM 2 0 2 に設けられている。停止パターンテーブル 2 0 2 c が複数用意されているのは、現在のパチンコ機 1 0 の状態が高確率状態であるか低確率状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。

30

## 【 3 4 3 6 】

例えば、高確率状態では、大当たりが発生し易いため必要以上にリーチ演出が選択されないように、「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が 0 ~ 8 9 と広い停止パターンテーブル 2 0 2 c が選択され、「完全外れ」が選択され易くなる。この停止パターンテーブル 2 0 2 c は、「前後外れリーチ」が 9 8 , 9 9 と狭くなると共に「前後外れ以外リーチ」も 9 0 ~ 9 7 と狭くなり、「前後外れリーチ」や「前後外れ以外リーチ」が選択され難くなる。

40

## 【 3 4 3 7 】

また、低確率状態であれば、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への球の入球時間を確保するために「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が 0 ~ 7 9 と狭い停止パターンテーブル 2 0 2 c が選択され、「完全外れ」が選択され難くなる。この停止パターンテーブル 2 0 2 c は、「前後外れ以外リーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が 8 0 ~ 9 7 と広くなり、「前後外れ以外リーチ」が選択され易くなっている。よって、低確率状態では、演出時間の長いリーチ表示を多く行うことできるので、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への球の入球時間を確保でき、第 3 図柄表示装置 8 1 による変動表示が継続して行われ易くなる。なお、後者の停止パターンテーブル 2 0 2 c においても、

50

「前後外れリーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲は 98, 99 に設定される。

【3438】

変動種別カウンタCS1は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理（図378参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図385参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、球が第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれかの始動口に入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の変動種別カウンタCS1の値が、RAM203の保留球格納エリア203bに設けられた保留第1～第4エリアのうち第1当たり乱数カウンタC1が格納される保留エリアと同じ保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203b4に格納される。

10

【3439】

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

20

【3440】

ここで、図376(c)～(e)を参照して、変動パターンテーブル202dの詳細について説明する。本パチンコ機10は、変動パターンテーブル202dとして、大当たり時に用いられる大当たり用変動パターンテーブル202d1と、外れ時に用いられる外れ用変動パターンテーブル202d2, 202d3とが用意されている。また、外れ用変動パターンテーブル202d2, 202d3として、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態であるか、もしくは、時短状態を除く通常時の低確率状態かに応じて、外れ（確変）用変動パターンテーブル202d3及び外れ（通常）用変動パターンテーブル202d2が用意されている。

【3441】

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

30

【3442】

なお、本実施形態のように、必ずしも保留球数毎に変動パターンテーブルを用意する必要はなく、単に保留球数を条件として参照されるテーブルが変更されるように、各変動パターンテーブル202d1～202d3が用意されていてもよい。例えば、各変動パターンテーブル202d1～202d3が、それぞれ、保留球数が3未満の場合に参照されるテーブルと、保留球数が3以上の場合に参照されるテーブルとに分けて用意されてもよい。また、各変動パターンテーブル202d1～202d3において、参照すべきテーブルを決定するための保留球数の条件が異なってもよい。例えば、大当たり用変動パターンテーブル202d1は、保留球数が3未満の場合に参照されるテーブルと、保留球数が3以上の場合に参照されるテーブルとが用意され、外れ（通常）用変動パターンテーブル202d2は、保留球数毎に異なるテーブルが用意され、外れ（確変）用変動パターンテーブル202d3は、保留球数によらず1つのテーブルが用意されてもよい。

40

【3443】

図376(c)は、ROM202に記憶される大当たり用変動パターンテーブル202d1のうち、保留球数が2の場合に参照される大当たり用変動パターンテーブル202d

50



1 の一例を模式的に示した図である。

【 3 4 4 4 】

大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d 1 は、いずれの保留球数に対応するものであっても、大当たり種別に基づいてグループ（群）に区別されている。具体的には、大当たり種別として 1 5 R 確変大当たり及び 1 5 R 通常大当たりが決定された場合に参照される 1 5 R 大当たり共通と、2 R 確変大当たりが決定された場合に参照される 2 R 確変大当たり専用とに区別されている。そして、その区別されたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けされている。

【 3 4 4 5 】

第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）であった場合に、同じ保留エリアに格納された第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別に応じて、変動パターンを決定する大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d 1 の中で参照するグループ（群）を決定する。その大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d 1 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【 3 4 4 6 】

1 5 R 大当たり共通には、変動時間が 3 0 秒の変動 A と、変動時間が 6 0 秒の変動 B と、変動時間が 9 0 秒の変動 C との 3 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

【 3 4 4 7 】

変動 A は、変動時間の短いリーチの後に第 3 図柄が揃う所謂ノーマルリーチが第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される変動パターンである。変動 B は、ノーマルリーチより変動時間の長いリーチの後に第 3 図柄が揃う所謂スーパーリーチが第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される変動パターンである。スーパーリーチには、例えばノーマルリーチから発展するリーチの他、単にリーチの時間が長いロングリーチ等が含まれる。変動 C は、スーパーリーチよりも更に変動時間の長いリーチの後に第 3 図柄が揃う所謂スペシャルリーチが第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される変動パターンである。スペシャルリーチには、例えばスーパーリーチ後に更に発展するリーチの他、ノーマルリーチからの発展先がスーパーリーチとは異なる特殊なリーチ等が含まれる。

【 3 4 4 8 】

図 3 7 6 ( c ) に示す例では、保留球数が 2 の場合における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、1 5 R 大当たり共通のテーブルにおいて、変動 A に対して 0 ~ 1 0、変動 B に対して 1 1 ~ 9 9、変動 C に対して 1 0 0 ~ 1 9 8 となっている。1 5 R 大当たり共通のテーブルは、それが選択されるのが 1 5 R 確変大当たり又は 1 5 R 通常大当たりの場合であるので、遊技者に期待感を持たせるために、スペシャルリーチが実行される変動 C が選択され易くなっている。ただし、ノーマルリーチが実行される変動 A やスーパーリーチが実行される変動 B も選択されるように構成することで、どのリーチからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【 3 4 4 9 】

なお、本パチンコ機 1 0 では、各リーチにおいて演出内容が異なるものが多数用意されており、例えば、スーパーリーチには、背面画像（第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の背面側に表示される画像）を速く変化させて表示するリーチや、あるキャラクタを突然表示するリーチ等があり、そのほか変動開始前の予告演出が付加されるもの、再変動で大当たりとなる演出が付加されるものなど、演出内容が異なる複数のリーチが含まれている。主制御装置 1 1 0 では、1 5 R 確変大当たり又は 1 5 R 通常大当たりとなる場合に、変動パターンとして変動 A、変動 B、変動 C のみを決定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 において、各変動 A ~ C に対応する詳細な変動パターンを決定する。その詳細な変動パターンに従って、第 3 図柄表示装置 8 1 にて変動演出が実行される。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 5 0 】

2 R 確変大当たり専用には、変動時間が 5 9 秒の「2 R 変動」の変動パターンのみが選択可能に用意されている。大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d 1 では、いずれの保留球数に対応するものであっても、2 R 確変大当たり専用のグループにおいて、図 3 7 5 ( c ) に示す通り、変動種別カウンタ C S 1 が取り得る全ての値 ( 0 ~ 1 9 8 ) に対して 2 R 変動が対応付けられている。つまり、大当たり変動種別が 2 R 確変大当たりとなる場合は、変動パターンとして必ず 2 R 変動が選択される。

## 【 3 4 5 1 】

主制御装置 1 1 0 にて 2 R 変動が選択されると、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 にて 2 R 変動に対応する詳細な変動パターンが決定される。よって、主制御装置 1 1 0 において、大当たり種別として 2 R 確変大当たりが決定されると、第 3 図柄表示装置 8 1 には、2 R 変動に対応する詳細な変動パターンによって変動演出が実行される。本パチンコ機 1 0 では、2 R 変動に対応する詳細な変動パターンとして、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 の小領域 D s 1 , D s 3 に「ニワトリ」又は「女の子」等のキャラクタを表示しつつ、最終的に第 3 図柄が特定の図柄で停止する変動パターンや、特定のランプの点灯や点滅等に伴って、最終的に第 3 図柄が特定の図柄で停止する変動パターン等が含まれる。

## 【 3 4 5 2 】

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

## 【 3 4 5 3 】

また、大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d 1 において、2 R 確変大当たり専用のグループを設けたが、本パチンコ機 1 0 では、2 R 確変大当たりとなった場合に、「2 R 変動」の変動パターンのみが選択されるので、2 R 確変大当たり専用のグループを設けず、大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d 1 では 1 5 R 確変大当たり又は 1 5 R 通常大当たりとなった場合の変動種別カウンタ C S 1 と変動パターンとの対応付けのみが規定されてもよい。この場合、大当たり種別として 2 R 確変大当たりとなった場合は、大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d 1 を参照せず、変動パターンとして 2 R 変動を決定するようにしてもよい。

## 【 3 4 5 4 】

また、本パチンコ機 1 0 では、2 R 確変大当たりとなった場合に「2 R 変動」のみが選択されるが、2 R 確変大当たりとなった場合に複数の変動パターンの中から 1 つ変動パターンが選択されるようにしてもよい。この場合は、1 5 R 大当たり共通のグループのように、2 R 確変大当たり専用のグループにおいても、2 R 確変大当たりとなった場合に選択される変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 を対応付け、ある保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定されてもよい。

## 【 3 4 5 5 】

図 3 7 6 ( d ) は、ROM 2 0 2 に記憶される外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 d 2 のうち、保留球数が 2 の場合に参照される外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 d 2 の一例を模式的に示した図である。

## 【 3 4 5 6 】

図 3 7 6 ( d ) に示すように、外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 d 2 は、外れ時の停止種別として完全外れが決定された場合に参照される完全外れ専用、及び、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが決定された場合に参照されるリーチ共通と、外れ時の停止種別に基づいてグループ ( 群 ) に区分けされており、その区分けされたグループに

10

20

30

40

50

対してそれぞれ変動種別カウンタCS1の値が対応付けされている。

【3457】

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

【3458】

完全外れ専用には、変動時間が7秒の変動Dと、変動時間が10秒の変動Eとの2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。変動パターンとして変動D又は変動Eが選択された場合、第3図柄表示装置81では、第3図柄の高速変動が開始された後リーチが成立しないまま停止表示される変動演出が実行される。図376(d)に示す通り、外れ用(通常)変動パターンテーブル202d2において、保留球数が2の場合における完全外れ専用の各変動と変動種別カウンタCS1の値との対応付けは、変動Dが0~98、変動Eが99~198となっている。

【3459】

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

【3460】

図376(e)は、ROM202に記憶される外れ用(確変)変動パターンテーブル202d3のうち、保留球数が2の場合に参照される外れ用(確変)変動パターンテーブル202d3の一例を模式的に示した図である。

【3461】

図376(e)に示すように、外れ用(通常)変動パターンテーブル202d3は、外れ用(通常)変動パターンテーブルと同様に、外れ時の停止種別として完全外れが決定された場合に参照され、変動D及び変動Eが変動パターンとして選択され得る完全外れ専用と、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが決定された場合に参照され、変動A~Cが変動パターンとして選択され得るリーチ共通とに、外れ時の停止種別に基づいてグループ(群)に区分けされており、その区分けされたグループにおいて、それぞれ選択され得る変動パターンに対し変動種別カウンタCS1の値が対応付けされている。

【3462】

ある保留エリアに格納された第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとならない値、即ち、外れとなる値であった場合に、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にあるときは、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値に対応する停止種別に応じて、その保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応する変動パターンが、外れ用(確変)変動パターンテーブル202d3から決定される。

【3463】

図376(e)に示す通り、外れ用(確変)変動パターンテーブル202d3において、保留球数が2の場合の完全外れ専用における各変動と変動種別カウンタCS1の値との対応付けは、変動Dが0~190、変動Eが191~198となっている。また、保留球数が2の場合のリーチ共通における各変動と変動種別カウンタCS1の値との対応付けは、変動Aが0~98、変動Bが99~190、変動Cが191~198となっている。つまり、リーチ共通における各変動と変動種別カウンタCS1の値との対応付けは、外れ用

10

20

30

40

50

(通常)変動パターンテーブル202d2と外れ用(確変)変動パターンテーブル202d3とで同じとなっている。

#### 【3464】

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

#### 【3465】

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

#### 【3466】

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

#### 【3467】

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

#### 【3468】

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

#### 【3469】

更に、図376(d)及び図376(e)に示す各外れ用の変動パターンテーブル202d2, 202d3で、変動D及び変動Eを単に「完全外れ変動」とし、その「完全外れ変動」が選択された場合に、他のテーブルを参照して、変動Dと変動Eとを所定の確率で選択するように構成しても良い。勿論、この場合も、保留球数に対応したテーブルをそれぞれ用意しても良い。

#### 【3470】

図375に戻り、第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0~250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり250)に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。

#### 【3471】

第2当たり乱数カウンタC4の値は、本実施形態ではタイマ割込処理(図382参照)毎に更新され、球が左右何れかのスルーゲート67を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は149あり、その範囲は「5~153」となっている。即ち、取得された第2当たり乱数カウンタC4の値が「5~153」の範囲に

10

20

30

40

50

ある場合に当たりと判定され、第2図柄表示装置83に停止図柄(第2図柄)として「」の図柄が点灯表示されると共に、第2始動口64bの電動役物が作動し、第2始動口64bが所定時間だけ開放される。

【3472】

なお、第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され(値=0~250)、タイマ割込処理(図378参照)毎に1回更新されると共に、メイン処理(図385参照)の残余時間内で繰り返し更新される。

【3473】

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

【3474】

図374に戻り、説明を続ける。ROM202の賞球数テーブル202eは、各入賞口63a, 63b, 64a, 64b, 65aに対し、球が入球(入賞)した場合に払い出される賞球の数を規定したテーブルである。ここで、図377を参照して、賞球数テーブル202eの詳細について説明する。図377は、賞球数テーブル202eの内容を模式的に示した模式図である。

【3475】

図377に示す通り、賞球数テーブル202eでは、「始動口種別」として、第1始動口64a, 第2始動口64b, 第1普通入賞口63a, 第2普通入賞口63b, 大入賞口65aが規定され、各々の入賞口に対し、その入賞口に対応する「賞球数」が規定される。具体的には、賞球数テーブル202eにおいて、第1始動口64aに対して賞球数3が対応付けられ、第2始動口64bに対して賞球数2が対応付けられ、第1普通入賞口63aに対して賞球数8が対応付けられ、第2普通入賞口63bに対して賞球数8が対応付けられ、大入賞口65aに対して賞球数12が対応付けられている。

【3476】

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

【3477】

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

【3478】

賞球数テーブル202eは、主制御装置110へ電源が投入された場合に実行されるMPU201の初期化処理の中で、役物比率管理チップ207へ送信され、役物比率管理チップ207において役物比率を算出する場合に使用される。

【3479】

トリガ情報データ202fは、役物比率管理チップ207において役物比率を算出するタイミング(トリガ)を規定するデータである。詳細については後述するが、役物比率管理チップ207は、トリガ情報データ202fで示されるタイミング(トリガ)で、役物比率を算出する。

【3480】

10

20

30

40

50

役物比率管理チップ207では、役物比率を算出するタイミング(トリガ)として、3つのタイミング(トリガ)に対応している。1つ目は、球の発射数であり、役物比率管理チップ207は、発射された球数が所定球数となる毎に、役物比率を算出する。2つ目は、時刻であり、役物比率管理チップ207は、予め定められた時刻となった場合に役物比率を算出する。3つ目は、遊技時間であり、役物比率管理チップ207は、遊技者による遊技時間が所定時間経過した場合に役物比率を算出する。

#### 【3481】

トリガ情報データ202fでは、役物比率管理チップ207における役物比率の算出タイミング(トリガ)として、「発射数」、「時刻」、「遊技時間」のいずれかを示す情報が規定される。

10

#### 【3482】

トリガ情報データ202fは、「発射数」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定球数」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ202fに、「発射数」を示す情報と「所定球数」として500球を示す情報とが規定されていた場合は、発射球数が500球となる毎に、役物比率管理チップ207において役物比率が算出される。

#### 【3483】

トリガ情報データ202fは、「時刻」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「予め定められた時刻」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ202fに、「時刻」を示す情報と「予め定められた時刻」として12時、17時、19時、22時を示す情報とが規定されていた場合は、時刻が12時、17時、19時、22時となったタイミングで、役物比率管理チップ207において役物比率が算出される。

20

#### 【3484】

トリガ情報データ202fは、「遊技時間」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定時間」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ202fに、「遊技時間」を示す情報と「所定時間」として2時間を示す情報とが規定されていた場合は、遊技時間が2時間経過する毎に役物比率管理チップ207において役物比率が算出される。

#### 【3485】

トリガ情報データ202fは、賞球数テーブル202eと共に、主制御装置110へ電源が投入された場合に実行されるMPU201の初期化処理の中で、役物比率管理チップ207へ送信され、役物比率管理チップ207において役物比率を算出するトリガを判断する場合に使用される。

30

#### 【3486】

RAM203は、図375に図示したカウンタ用バッファの他、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグ及びカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア(作業領域)とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、全てバックアップされる。

40

#### 【3487】

電源遮断時(停電発生時を含む。以下同様)には、停電監視回路252から出力される停電信号SG1が、MPU201のNMI端子に入力される。この入力により、実行されるNMI割込処理(図383参照)によって、電源断の発生情報が設定される。そして、MPU201のメイン処理(図385)において、電源断の発生情報があると判断されると、その時のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。

#### 【3488】

一方、電源投入時(停電解消による電源投入を含む。以下同様)には、RAM203に

50

記憶される情報に基づいて、パチンコ機 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 203 への書き込みはメイン処理（図 388 参照）によって電源遮断時に実行され、R A M 203 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 387 参照）において実行される。

【3489】

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

【3490】

保留球数カウンタ 203 a は、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 382 参照）の中で検出される第 1 始動口 64 a 及び第 2 始動口 64 b のいずれかの始動口への入球（始動入賞）に基づいて、第 1 図柄表示装置 37 で行われる変動表示（第 3 図柄表示装置 81 で行われる変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この保留球数カウンタ 203 a は、電源投入後の R A M 203 の初期設定処理（図 384 の S 616）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 380 の S 202, S 203 参照）。一方、保留球数カウンタ 203 a は、変動演出が実行される毎に 1 減算される（図 381 の S 305 参照）。

【3491】

この保留球数カウンタ 203 a の値（即ち、保留球数）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 113 に通知される（図 380 の S 205 参照）。保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて保留球数カウンタ 203 a が 1 加算される毎に、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に対して送信されるコマンドである。

【3492】

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

【3493】

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

【3494】

また、本実施形態では、主制御装置 110 が音声ランプ制御装置 113 に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、1 加算された保留球数カウンタ 203 a の値だけでなく、その保留球数カウンタ 203 a の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ（図 374 参照）より取得される第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値も含める。

【3495】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 110 にてカウンタ用バッファより取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値が、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 113 に伝えられる。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 9 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、保留球数コマンドにより伝えられた第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどのようなものになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定できるようになっている。

## 【 3 4 9 7 】

保留球格納エリア 2 0 3 b は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図 3 7 5 参照）より取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 3 7 8 参照）の中で、球が第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b のいずれかへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を取得し、保留球格納エリア 2 0 3 b に格納する。保留球格納エリア 2 0 3 b は、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の各値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（保留第 1 ~ 第 4 エリア）を有している（図 3 7 5 参照）。

## 【 3 4 9 8 】

保留球実行エリア 2 0 3 c は、大当たり抽選や、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の変動表示（変動演出）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の各値）を記憶するためのメモリである。

## 【 3 4 9 9 】

M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の変動表示（変動演出）の設定等の処理を実行するために、上述した保留球格納エリア 2 0 3 b に記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 c へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

## 【 3 5 0 0 】

ここで、再び図 3 7 5 を参照して、保留球格納エリア 2 0 3 b 及び保留球実行エリア 2 0 3 c の詳細について説明する。保留球格納エリア 2 0 3 b 及び保留球実行エリア 2 0 3 c は、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 の変動表示（変動演出）の設定等を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により使用される。

## 【 3 5 0 1 】

大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 の変動表示（変動演出）の設定には、大当たり抽選に使用する第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別の決定に使用する第 1 当たり種別図柄カウンタ C 2 と、外れ時の停止種別の決定に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタ C S 1 とが用いられる。保留球格納エリア 2 0 3 b は、球が第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b のいずれかへ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファから取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の各値をそれぞれ記憶する。

## 【 3 5 0 2 】

保留球格納エリア 2 0 3 b は、4 つの保留エリア（保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する第 1 当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 b 1 と、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する第 1 当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 b 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 b 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 b 4 とが設けられている。

## 【 3 5 0 3 】



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

#### 【3504】

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

10

#### 【3505】

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

20

#### 【3506】

MPU201は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、保留球格納エリア203bの保留第1エリアに記憶されているデータ（各カウンタC1～C3, CS1の各値）を、この保留球実行エリア203cの各エリア203c1～203c4にそれぞれシフトする。そして、保留球実行エリア203cにシフトされたデータを、変動開始処理（図385参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第1図柄表示装置37では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターン及び停止種別に基づいて、変動表示が行われる。

30

#### 【3507】

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

#### 【3508】

データのシフトの詳細について説明する。MPU201は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、保留第1エリアの第1当たり乱数カウンタ格納エリア203b1の乱数値を、保留球実行エリア203cの第1当たり乱数カウンタ格納エリア203c1へシフトする。同様に、第1当たり種別カウンタ格納エリア203b2の乱数値を、第1当たり種別カウンタ格納エリア203c2へシフトし、停止パターン選択カウンタ格納エリア203b3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203c3へシフトし、変動種別カウンタ格納エリア203b4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203c4へシフトする。

40

#### 【3509】

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

50

( 保留 ) されている保留エリア ( 第 1 ~ 第 4 ) についてのみデータのシフトを行う。

【 3 5 1 0 】

ここで、保留球格納エリア 2 0 3 b 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 4 」であり、保留球格納エリア 2 0 3 b の全エリア ( 第 1 ~ 第 4 ) にデータが記憶されているとする。この状態で、保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 c ヘシフトされ、保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア ( 第 2 ~ 第 4 ) のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア ( 第 1 ~ 第 3 ) にシフトする。すなわち、保留第 2 エリアのデータを、保留第 1 エリアヘシフトし、保留第 3 エリアのデータを、保留第 2 エリアヘシフトし、保留第 4 エリアのデータを、保留第 3 エリアヘシフトする。

10

【 3 5 1 1 】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、保留第 2 エリアのデータのみを、保留第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施の形態では、データが記憶 ( 保留 ) されていない保留エリア ( 第 3 ~ 第 4 ) については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 3 5 1 2 】

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

20

【 3 5 1 3 】

図 3 7 4 に戻り、説明を続ける。始 1 カウンタ 2 0 3 d は、第 1 始動口 6 4 a に入賞した球の数を計数するためのカウンタ、始 2 カウンタ 2 0 3 e は、第 2 始動口 6 4 b に入賞した球の数を計数するカウンタ、普 1 カウンタ 2 0 3 f は、第 1 普通入賞口 6 3 a に入賞した球の数を計数するカウンタ、普 2 カウンタ 2 0 3 g は、第 2 普通入賞口 6 3 b に入賞した球の数を計数するカウンタ、大入賞口カウンタ 2 0 3 h は、大入賞口 6 5 a に入賞した球の数を計数するためのカウンタ、アウトカウンタ 2 0 3 i は、球排出路へ案内された球の数 ( 即ち、遊技で使用された球の数 ) を計数するためのカウンタである。これらのカウンタ 2 0 3 d ~ 2 0 3 i は、いずれも電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理 ( 図 3 8 4 の S 6 1 6 ) によって、初期値としてゼロが設定される。

30

【 3 5 1 4 】

また、M P U 2 0 1 は、2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理 ( 図 3 7 8 参照 ) の中で実行されるスイッチ読み込み処理 ( 図 3 7 9 参照 ) において、始 1 ポート 2 0 5 a , 始 2 ポート 2 0 5 b , 普 1 ポート 2 0 5 c , 普 2 ポート 2 0 5 d , 大入賞口ポート 2 0 5 e 及びアウトポート 2 0 5 f を参照し、第 1 始動口スイッチ 2 0 8 a 、第 2 始動口スイッチ 2 0 8 b 、第 1 普通入賞口スイッチ 2 0 8 c 、第 2 普通入賞口スイッチ 2 0 8 d 、大入賞口スイッチ 2 0 8 e 及びアウトスイッチ 2 0 8 f のそれぞれにおいて、球が検出されたか否かを判断する。そして、いずれかの入賞口に入賞があった ( 対応するスイッチにおいて球が検出された ) 場合は、その入賞があった入賞口に対応するカウンタが 1 カウントアップされ、また、アウトスイッチ 2 0 8 f において球が検出された場合は、アウトカウンタ 2 0 3 i が 1 カウントアップされる。

40

【 3 5 1 5 】

カウンタ 2 0 3 d ~ 2 0 3 i における球の数の計数は、0 . 5 秒間継続して行われる。そして、0 . 5 秒が経過すると、カウンタ 2 0 3 d ~ 2 0 3 h の値が入賞情報とし、アウトカウンタ 2 0 3 i の値がアウト情報として、その時の遊技状態を示す情報とあわせて、役物比率管理チップ 2 0 7 に設定される。役物比率管理チップ 2 0 7 への各カウンタ 2 0 3 d ~ 2 0 3 i の値の設定が完了すると、これらのカウンタ 2 0 3 d ~ 2 0 3 i の値はゼ

50

口に初期化され、再び、次の 0.5 秒間における各入賞口に入賞した球の数が入賞口毎に計数され、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）が計数される。

【3516】

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

10

【3517】

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

【3518】

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

20

【3519】

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

30

【3520】

一方で、MPU 201 は、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数するために、例えば 2 ミリ秒間隔で、各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視することになるが、そもそもこれらの監視は、大当たり抽選や賞球判定など遊技の主要な制御を行う上で必要なものであり、もともと 2 ミリ秒間隔と短い時間間隔で処理が行われているものである。また、パチンコ機 10 において、球発射ユニット 112a（図 373 参照）により遊技領域へ発射される球の発射間隔は約 0.6 秒であるため、0.5 秒間隔で計数される各入賞口に入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）は、ほとんどの場合は 0 球か 1 球であり、多くても数球であるため、RAM 203 に設けられたカウンタ 203d ~ 203i に必要なデータ量は小さくてよい。よって、この計数の処理により RAM 203 の容量増大化を抑制できる。従って、MPU 201 において、0.5 秒の間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行させても、大きな影響は生じない。

40

【3521】

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

50

続されている。また、バス206は、MPU201及び検査端子207aにも接続されている。

【3522】

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

【3523】

CPU261は、役物比率管理チップ207の動作を制御する演算装置であり、役物比率管理チップ207内に設けられた図示しないROMに記憶される制御プログラムを実行することにより、パチンコ機10における役物比率の管理等を役物比率管理チップ207にて行う。役物比率管理チップ207における役物比率の管理等をCPU261にて行うことにより、ソフトウェアを変更することで、役物比率管理チップ207の機能変更や仕様変更に対応できる。

【3524】

RTC266は、現在の時刻を出力するものである。RTC266には、充放電可能な二次電池（図示せず）が内蔵されており、その二次電池を電源として、RTC266は常に現在の時刻を刻みながら、その時刻を出力する。RTC266にて出力される時刻は、トリガ設定エリア265bにより設定された役物比率を算出するタイミング（トリガ）が「時刻」である場合にCPU261により参照され、RTC266にて示される時刻がトリガ設定エリア265bに設定された「予め定められた時刻」と一致するか超えた場合に、役物比率を算出する処理が実行される。また、詳細は後述するが、第1読書メモリ263に大当たり中データ263g、開放中データ263h、エラー中データ263i、時間外データ263jに対して、それぞれ大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報又は時間外情報が追加される場合に、その時の時刻がRTC266より読み出され、その読み出された時刻が各情報とあわせて各データに追加される。

【3525】

バッファ262は、MPU201により設定された各種情報を一時的に記憶するためのメモリであり、データを読み書き可能な揮発性のメモリであるSRAM（Static Random Access Memory）によって構成される。バッファ262には、始1バッファ262a、始2バッファ262b、普1バッファ262c、普2バッファ262d、大入賞口バッファ262e、アウトバッファ262f、大当たり中バッファ262g、開放中バッファ262h、エラー中バッファ262i等が少なくとも設けられている。

【3526】

始1バッファ262aには、0.5秒間隔でMPU201により設定される始1カウンタ203dの値が格納される。始2バッファ262bには、0.5秒間隔でMPU201により設定される始2カウンタ203eの値が格納される。普1バッファ262cには、0.5秒間隔でMPU201により設定される普1カウンタ203fの値が格納される。普2バッファ262dには、0.5秒間隔でMPU201により設定される普2カウンタ203gの値が格納される。大入賞口バッファ262eには、0.5秒間隔でMPU201により設定される大入賞口カウンタ203hの値が格納される。アウトバッファ262fには、0.5秒間隔でMPU201により設定されるアウトカウンタ203iの値が格納される。

【3527】

大当たり中バッファ262gには、0.5秒間隔でMPU201により設定される遊技状態が大当たり中であった場合に、その情報（大当たり情報）が格納される。開放中バッファ262hには、0.5秒間隔でMPU201により設定される遊技状態が内枠12又

10

20

30

40

50

は前面枠 14 の開放中であつた場合に、その情報（扉開放中情報）が格納される。エラー中バッファ 262 i には、0.5 秒間隔で MPU 201 により設定される遊技状態がエラー中であつた場合に、その情報（エラー中情報）が格納される。

#### 【3528】

役物比率管理チップ 207 では、バッファ 262 に設けられた各種バッファに対して MPU 201 による設定（書き込み）が行われ、MPU 201 から割込信号を受信すると、CPU 261 は、後述する設定情報受信処理（図 387 参照）を実行する。設定情報受信処理は、バッファ 262 に設定された各種情報に基づいて、入賞口毎に入賞した球の数を計数し、球排出路へ案内された球（即ち、遊技領域へ発射された球）の数を計数して、これらの球の数を第 1 読書メモリ 263 に格納すると共に、パチンコ機 10 の遊技状態に関する情報も第 1 読書メモリ 263 に格納する。

10

#### 【3529】

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

#### 【3530】

賞球数データ設定エリア 265 a には、MPU 201 の ROM 202 に格納された賞球数テーブル 202 e（図 377 参照）が設定される。トリガ設定エリア 265 b は、MPU 201 の ROM 202 に格納されたトリガ情報データ 202 f が設定される。主制御装置 110 に電源が投入されると、賞球数テーブル 202 e 及びトリガ情報データ 202 f が役物比率管理チップ 207 へ送信される。そして、CPU 261 により、賞球数テーブル 202 e が賞球数データ設定エリア 265 a に設定され、トリガ情報データ 202 f がトリガ設定エリア 265 b に設定される。

20

#### 【3531】

賞球数データ設定エリア 265 a に設定された賞球数テーブル 202 e は、役物比率を算出する場合に CPU 261 によって参照される。ここで、各入賞口へ入賞があつた場合の各々の賞球数は、パチンコ機の機種によって定められるものであり、従来より、その情報は ROM 202 に格納される。この賞球数に関する情報を、電源が供給される毎に、ROM 202 に格納された賞球数テーブル 202 e を役物比率管理チップ 207 へ送信し、役物比率管理チップ 207 の賞球数データ設定エリア 265 a に設定することにより、機種毎に異なる賞球数の情報を製造段階で役物比率管理チップ 207 の ROM に格納しておく必要がない。よって、役物比率管理チップ 207 の製造を簡単にすることができる。また、パチンコ機の機種が異なる場合は ROM 202 を変更すればよく、機種の異なるパチンコ機同士で同一の役物比率管理チップ 207 を用いても、役物比率を正確に算出できる。

30

#### 【3532】

トリガ設定エリア 265 b に設定されたトリガ情報データ 202 f も CPU 261 により参照され、トリガ情報データ 202 f にて示された役物比率を算出するタイミング（トリガ）となったか否か判定され、該タイミングとなったと判定された場合に、役物比率を算出する処理を実行する。ここで、役物比率の算出のタイミング（トリガ）は、役物比率管理チップ 207 において役物比率に関する情報を記録できる記憶容量に物理的な制限もあることから、役物比率管理チップ 207 にて該タイミングを固定してしまうのではなく、パチンコ機 10 における大当たり確率や確変割合などを考慮したものとなっているのが好ましい。本パチンコ機 10 のように、パチンコ機 10 における大当たり確率や確変割合などを考慮して決められた役物比率の算出のタイミングを規定するトリガ情報データ 202 f を ROM 202 に格納しておき、電源が供給される毎に、ROM 202 にトリガ情報データ 202 f を役物比率管理チップ 207 へ送信することで、役物比率管理チップ 207 では、パチンコ機 10 における大当たり確率や確変割合などに合ったタイミングで、役物比率及び連続役物比率を算出し、それを第 2 読書メモリ 264 へ記録させておくことができる。

40

50

## 【 3 5 3 3 】

なお、主制御装置 1 1 0 に電源が投入されたときに M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理（所謂ブート処理）の中で送信される賞球数テーブル 2 0 2 e 及びトリガ情報データ 2 0 2 f だけが、賞球数データ設定エリア 2 6 5 a 及びトリガ設定エリア 2 6 5 b へ設定されるように構成されている。立ち上げ処理は、所謂ブート処理であって、ユーザにてプログラムされない非ユーザプログラムである。よって、不正行為者により、嘘の賞球数テーブルやトリガ情報データが、賞球数データ設定エリア 2 6 5 a 及びトリガ設定エリア 2 6 5 b に対して設定されることを抑制できる。

## 【 3 5 3 4 】

第 1 読書メモリ 2 6 3 は、役物比率の算出タイミングとなるまで、M P U 2 0 1 によりバッファ 2 6 2 に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納するためのメモリである。第 1 読書メモリ 2 6 3 は、データを読み書き可能で揮発性のメモリ、例えば S R A M によって構成される。なお、より大容量のデータを読み書き可能な揮発性のメモリである D R A M ( D y n a m i c R a n d o m A c c e s s M e m o r y ) によって第 1 読書メモリ 2 6 3 を構成してもよい。

10

## 【 3 5 3 5 】

第 1 読書メモリ 2 6 3 には、始 1 カウンタ 2 6 3 a、始 2 カウンタ 2 6 3 b、普 1 カウンタ 2 6 3 c、普 2 カウンタ 2 6 3 d、大入賞口カウンタ 2 6 3 e、アウトカウンタ 2 6 3 f、大当たり中データ 2 6 3 g、開放中データ 2 6 3 h、エラー中データ 2 6 3 i、時間外データ 2 6 3 j が少なくとも格納される。第 1 読書メモリ 2 6 3 に格納されるこれらのカウンタ及びデータは、主制御装置 1 1 0 に電源がオンされた場合に M P U 2 0 1 より送信される初期化信号に基づいて、C P U 2 6 1 により全て 0 に初期化される（図 3 8 6 の S 7 1 0 参照）。

20

## 【 3 5 3 6 】

また、第 1 読書メモリ 2 6 3 に格納されるこれらのカウンタ及びデータは、役物比率を算出するタイミングとなった場合に C P U 2 6 1 により実行される役物比率算出処理によって参照され、必要な処理が実行された後、再び C P U 2 6 1 によって全て 0 に初期化される（図 3 8 9 の S 7 4 4）。これにより、第 1 読書メモリ 2 6 3 では、次に役物比率を算出するタイミングとなるまで再び、M P U 2 0 1 によりバッファ 2 6 2 に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納していくことになる。

30

## 【 3 5 3 7 】

始 1 カウンタ 2 6 3 a は、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第 1 始動口 6 4 a に入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。M P U 2 0 1 によって始 1 バッファ 2 6 2 a に、0 . 5 秒間第 1 始動口 6 4 a に入賞した球の数を示す始 1 カウンタ 2 0 3 d の値が設定されると、C P U 2 6 1 によって、その始 1 バッファ 2 6 2 a に設定された値（つまり、0 . 5 秒間第 1 始動口 6 4 a に入賞した球の数）が始 1 カウンタ 2 6 3 a に加算される。

## 【 3 5 3 8 】

始 2 カウンタ 2 6 3 b は、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第 2 始動口 6 4 b に入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。M P U 2 0 1 によって始 2 バッファ 2 6 2 b に、0 . 5 秒間第 1 始動口 6 4 a に入賞した球の数を示す始 2 カウンタ 2 0 3 e の値が設定されると、C P U 2 6 1 によって、その始 2 バッファ 2 6 2 b に設定された値（つまり、0 . 5 秒間第 2 始動口 6 4 b に入賞した球の数）が始 2 カウンタ 2 6 3 b に加算される。

40

## 【 3 5 3 9 】

普 1 カウンタ 2 6 3 c は、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第 1 普通入賞口 6 3 a に入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。M P U 2 0 1 によって普 1 バッファ 2 6 2 c に、0 . 5 秒間第 1 普通入賞口 6 3 a に入賞した球の数を示す普 1 カウンタ 2 0 3 f の値が設定されると、C P U 2 6 1 によって、その普 1 バッファ 2 6 2 c に設定された値（つまり、0 . 5 秒間第 1 普通入賞口 6 3 a に入賞した球の数）が普

50

1 カウンタ 2 6 3 c に加算される。

【 3 5 4 0 】

普 2 カウンタ 2 6 3 d は、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第 2 普通入賞口 6 3 b に入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。M P U 2 0 1 によって普 2 バッファ 2 6 2 d に、0 . 5 秒間第 2 普通入賞口 6 3 b に入賞した球の数を示す普 2 カウンタ 2 0 3 g の値が設定されると、C P U 2 6 1 によって、その普 2 バッファ 2 6 2 d に設定された値（つまり、0 . 5 秒間第 2 普通入賞口 6 3 b に入賞した球の数）が普 2 カウンタ 2 6 3 d に加算される。

【 3 5 4 1 】

大入賞口カウンタ 2 6 3 e は、役物比率を算出するタイミングとなるまでに大入賞口 6 5 a に入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。M P U 2 0 1 によって大入賞口バッファ 2 6 2 e に、0 . 5 秒間大入賞口 6 5 a に入賞した球の数を示す大入賞口カウンタ 2 0 3 h の値が設定されると、C P U 2 6 1 によって、その大入賞口バッファ 2 6 2 e に設定された値（つまり、0 . 5 秒間大入賞口 6 5 a に入賞した球の数）が大入賞口カウンタ 2 6 3 e に加算される。

【 3 5 4 2 】

アウトカウンタ 2 6 3 f は、役物比率を算出するタイミングとなるまでに球排出路へ誘導された球（即ち、遊技領域へ発射された球）の数を累積して計数するためのカウンタである。M P U 2 0 1 によってアウトバッファ 2 6 2 f に、0 . 5 秒間球排出路へ誘導された球の数を示すアウトカウンタ 2 0 3 i の値が設定されると、C P U 2 6 1 によって、そのアウトバッファ 2 6 2 f に設定された値（つまり、0 . 5 秒間球排出路へ誘導された球の数）がアウトカウンタ 2 6 3 f に加算される。トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定された役物比率を算出するトリガが「発射数」である場合、このアウトカウンタ 2 6 3 f が参照され、アウトカウンタ 2 6 3 f で示される球の数（発射数）が、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定された「所定球数」以上となった場合に、C P U 2 6 1 により役物比率を算出処理が実行される。

【 3 5 4 3 】

大当たり中データ 2 6 3 g は、役物比率を算出するタイミングとなるまでにパチンコ機 1 0 の遊技状態が大当たりとなった場合に、パチンコ機 1 0 が大当たりとなったことを示す大当たり情報をそのときの時刻と合わせて規定したデータである。M P U 2 0 1 によって、大当たり中バッファ 2 6 2 g に、パチンコ機 1 0 の遊技状態として大当たり中であることを示す大当たり情報が設定されると、C P U 2 6 1 によって、その大当たり情報が、R T C 2 6 6 により示される現在時刻と合わせて、大当たり中データ 2 6 3 g に追加される。

【 3 5 4 4 】

開放中データ 2 6 3 h は、役物比率を算出するタイミングとなるまでにパチンコ機 1 0 の遊技状態が、内枠 1 2 又は前面枠 1 4（扉）の開放中となった場合に、パチンコ機 1 0 が扉開放状態となったことを示す扉開放中情報をそのときの時刻と合わせて規定したデータである。M P U 2 0 1 によって、開放中バッファ 2 6 2 h に、パチンコ機 1 0 の遊技状態として、内枠 1 2 又は前面枠 1 4 が開放中であることを示す扉開放中情報が設定されると、C P U 2 6 1 によって、その扉開放中情報が、R T C 2 6 6 により示される現在時刻と合わせて、開放中データ 2 6 3 h に追加される。

【 3 5 4 5 】

エラー中データ 2 6 3 i は、役物比率を算出するタイミングとなるまでにパチンコ機 1 0 の遊技状態がエラー中となった場合に、パチンコ機 1 0 がエラー中となったことを示すエラー中情報をそのときの時刻と合わせて規定したデータである。M P U 2 0 1 によって、エラー中バッファ 2 6 2 i に、パチンコ機 1 0 の遊技状態としてエラー中であることを示すエラー中情報が設定されると、C P U 2 6 1 によって、そのエラー中情報が、R T C 2 6 6 により示される現在時刻と合わせて、エラー中データ 2 6 3 i に追加される。

【 3 5 4 6 】

10

20

30

40

50

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

#### 【3547】

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

#### 【3548】

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

#### 【3549】

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

#### 【3550】

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

#### 【3551】

本来的には、役物比率及び連続役物比率は、遊技球の試射試験を10時間行った場合における上記の比率をいうが、ここでは、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにて示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に、CPU261により、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、第2始動口64b及び大入賞口65aへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が算出されて、そのときの時刻とあわせて役物比率データ264aに記録される。また、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、大入賞口65aへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が算出されて、そのときの時刻とあわせて連続役物比率データ264bに記録される。

#### 【3552】

また、電源が断される場合にも、コンデンサ267に充電された電力を利用して、直近の役物比率を算出するタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間に払い出された球（賞球）の数に基づいて、役物比率と連続役物比率とが算出され、それぞれ、そ



のときの時刻とあわせて役物比率データ264a又は連続役物比率データ264bに記録される。これにより、役物比率と連続役物比率とが算出されて記録されて以後、電源が断される前に払い出された賞球数に対しても、漏れることなく役物比率及び連続役物比率を算出することができる。

### 【3553】

第1読書メモリ263に格納された始1カウンタ263aにより示される第1始動口64aに入賞した球の数と、始2カウンタ263bにより示される第2始動口64bに入賞した球の数と、普1カウンタ263cにより示される第1普通入賞口63aに入賞した球の数と、普2カウンタ263dにより示される第2普通入賞口63bに入賞した球の数と、大入賞口カウンタ263eにより示される大入賞口65aに入賞した球の数とのそれぞれに対し、賞球数データ設定エリア265aに設定された賞球数テーブル202e(図377参照)に示される各入賞口に対応付けられた賞球数を掛け合わせと、それぞれの入賞口に対し、その入賞口への入賞に伴って払い出された球の数が算出できる。そして、これらを合計することにより、遊技者に払い出された球の総数が算出できる。

### 【3554】

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

### 【3555】

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

### 【3556】

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

### 【3557】

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

### 【3558】

遊技状態データ264dに、大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報を記録する場合は、CPU261は、各情報を古い時刻の情報から並べて(ソートして)、遊技状態データ264dへ記録する。そして、検査装置300へ遊技状態データ26

10

20

30

40

50

4 d に記録された情報を入力する場合に、CPU 261 は、記録された順に情報を入力する。これにより、各情報は、古い時刻のものから順に出力されるので、検査装置 300 は、その出力された順に情報を解析することにより、時刻の経過に伴う遊技状態の変化を容易に解析できる。

#### 【3559】

ただし、CPU 261 は、必ずしも各情報を古い時刻の情報から並べて遊技状態データ 264 d に格納しなくてもよい。この場合、検査装置 300 へ遊技状態データ 264 d に記録された情報を入力する場合に、CPU 261 が古い時刻の情報から順に遊技状態データ 264 d より読み出して検査装置 300 へ送信してもよいし、CPU 261 は、記録された順に各情報を検査装置 300 へ出力しておき、検査装置 300 にて、受信した各情報を古い時刻の情報から並べ直すようにしてもよい。

10

#### 【3560】

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

#### 【3561】

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

20

30

#### 【3562】

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

40

50

して、これら役物比率や連続役物比率から不正行為を素早く容易に発見できる。

【3563】

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

10

【3564】

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

【3565】

20

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

【3566】

これに対し、本パチンコ機10では、主制御装置110に役物比率管理チップ207を設け、役物比率管理チップ207において、主制御装置110のMPU201から各入賞口への入賞情報を得ることにより、パチンコ機10における役物比率及び連続役物比率を所定のタイミングで算出し、記録し続ける。そして、検査装置300が検査端子207aに接続されると、役物比率管理チップ207に記録された役物比率及び連続役物比率が検査装置300に出力される。これにより、検査装置300において役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為が行われていた場合にその不正行為を発見し得る。

30

【3567】

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

40

【3568】

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

【3569】

また、役物比率管理チップ207は、第1読書メモリ263と第2読書メモリ264と

50

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

10

#### 【3570】

図373に戻り、説明を続ける。払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを有している。

#### 【3571】

払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア(作業領域)とを有している。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、全てバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図383参照)が即座に実行される。

20

#### 【3572】

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

30

#### 【3573】

発射制御装置112は、主制御装置110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bがオフ(操作されていないこと)を条件に、操作ハンドル51の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、約0.6秒間隔で、操作ハンドル51の操作量に応じた強さで球が発射される。

40

#### 【3574】

音声ランプ制御装置113は、音声出力装置(図示しないスピーカなど)226における音声の出力、ランプ表示装置(電飾部29~33、表示ランプ34など)227における点灯および消灯の出力、変動演出や連続予告演出といった第3図柄表示装置81にて行

50

われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【3575】

演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等として使用されるRAM223とを有している。

【3576】

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

10

【3577】

音声ランプ制御装置113は、枠ボタン22からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン22が操作された場合は、第3図柄表示装置81で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出態様を変更したりするように、音声出力装置226、ランプ表示装置227を制御し、また、表示制御装置114へ指示する。

【3578】

ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置114へ送信する。ここで、背面画像とは、第3図柄表示装置81に表示させる主要な画像である第3図柄の背面側に表示される画像のことである。

20

【3579】

スーパーリーチの演出態様を変更する等、ステージの変更以外の目的で枠ボタン22が操作された場合は、表示制御装置114へ枠ボタン操作コマンドを送信する。表示制御装置114では、枠ボタン操作コマンドを受信することで、枠ボタン22の操作に応じた画像を第3図柄表示装置81に表示する。

【3580】

RAM223は、主制御装置110より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、オン状態で変動演出を開始すべきことを示す変動開始フラグ（図示せず）などを有している。

【3581】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO（First In First Out）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置113のコマンド判定処理（図393参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

30

【3582】

変動開始フラグは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置110から出力された停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図393のS1005参照）。そして、第3図柄表示装置81における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図394のS1102参照）。

40

【3583】

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

【3584】

表示制御装置114は、MPU231と、ROM（プログラムROM）232と、ワークRAM233と、ビデオRAM234と、キャラクターROM235と、画像コントローラ236と、入力ポート237と、出力ポート238と、バスライン239、240とを有している。入力ポート237の入力側には音声ランプ制御装置113の出力側が接続さ

50

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

#### 【3585】

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

#### 【3586】

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

#### 【3587】

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

#### 【3588】

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

#### 【3589】

停電監視回路 252 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 110 の MPU 201 及び払出制御装置 111 の MPU 211 の各 NMI 端子へ停電信号 SG1 を出力するための回路である。停電監視回路 252 は、電源部 251 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 SG1 を主制御装置 110 及び払出制御装置 111 の NMI 端子へ出力する。停電信号 SG1 の出力によって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、停電の発生を認識し、NMI 割込処理を実行する。なお、電源部 251 は、直流安定 24 ボルトの電圧が 22 ボルト未満になった後においても、NMI 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 110 及び払出制御装置 11

10

20

30

40

50

1 は、N M I 割込処理（図 3 8 6 参照）を正常に実行し完了することができる。

【 3 5 9 0 】

R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 は、R A M 消去スイッチ 1 2 2（図 3 参照）が押下された場合に、主制御装置 1 1 0 へ、バックアップデータをクリアさせるための R A M 消去信号 S G 2 を出力するための回路である。主制御装置 1 1 0 は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に、R A M 消去信号 S G 2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 1 1 1 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 1 1 1 に対して送信する。

【 3 5 9 1 】

次に、図 3 7 8 から図 3 8 5 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがある。ここでは、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理と N M I 割込処理とを説明し、その後立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【 3 5 9 2 】

図 3 7 8 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば 2 ミリ秒毎に繰り返し実行される定期処理である。M P U 2 0 1 がこのタイマ割込処理を実行することによって、定期的に実行すべき各種の処理が行われる。

【 3 5 9 3 】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（S 1 0 1）。タイマ割込処理やメイン処理では、各種処理に基づいて、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 等へ送信すべきコマンド等を生成し、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶する。S 1 0 1 の外部出力処理では、このコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する。



【 3 5 9 4 】

例えば、始動入賞処理（図 3 8 0 参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する。また、変動処理（図 3 8 1 参照）や変動処理の一処理である変動開始処理（図 3 8 2）で設定された変動パターンコマンド、停止種別コマンド、確定コマンド等を音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する。その他、後述の S 1 1 1 の処理において球の発射を行う場合に設定された球発射信号を、発射制御装置 1 1 2 に送信する。

【 3 5 9 5 】

次に、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 1 0 2）、次いで、大当たり状態である場合において可変入賞装置 6 5 の大入賞口（大開放口）6 5 a を開放又は閉鎖するための大開放口開閉処理を実行する（S 1 0 3）。即ち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口 6 5 a を開放し、大入賞口 6 5 a の最大開放時間が経過したか、又は大入賞口 6 5 a に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これらいずれかの条件が成立すると大入賞口 6 5 a を閉鎖する。この大入賞口 6 5 a の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。

【 3 5 9 6 】

次に、第 2 図柄表示装置 8 3 による第 2 図柄（例えば「」又は「」の図柄）の表示制御処理を実行する（S 1 0 5）。簡単に説明すると、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを条件に、その通過したタイミングで第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が取得されると共に、第 2 図柄表示装置 8 3 にて第 2 図柄の変動表示が実施される。そして、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値により第 2 図柄の抽選が実施され、第 2 図柄の当たり状態になると、第 2 始動口 6 4 b に付随する電動役物を所定時間開放する。

【 3 5 9 7 】

10

20

30

40

50

次いで、スイッチ読み込み処理を実行する（S106）。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチ208の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置111に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のS101の処理によって、賞球コマンドが払出制御装置111に向けて送信される。スイッチ読み込み処理（S106）の詳細については、図379を参照して後述する。

#### 【3598】

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

#### 【3599】

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

#### 【3600】

次に、第1図柄表示装置37による表示を行うための処理や第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する変動処理を実行し（S109）、次いで、第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれかの始動口への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（S110）。なお、変動処理の詳細は図381を参照して後述し、始動入賞処理の詳細は図380を参照して後述する。

#### 【3601】

始動入賞処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（S111）、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S112）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置112へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のS101の処理によって、球発射信号が払出制御装置111を介して発射制御装置112へ送信される。

#### 【3602】

また、その他の処理（S112）においては、パチンコ機10がエラー状態にあるか否かを判断する処理が含まれる。例えば、S111の処理において球発射信号の情報を設定しているにもかかわらず、球排出路へ案内された球（即ち、遊技領域へ発射された球）がアウトスイッチ208fにより所定時間以上検出されなかった場合は、球詰まりの可能性

10

20

30

40

50



があるとしてエラー状態にあると判断する。また、S 1 0 2 の処理において払出異常信号が読み込まれた場合は、球の払い出しがエラー状態にあると判断する。更に、パチンコ機 1 0 に大きな振動が与えられた場合や、パチンコ機 1 0 に磁石が近づけられたと判断された場合も、遊技に不正行為が行われた可能性があるとしてエラー状態にあると判断する。

#### 【 3 6 0 3 】

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

#### 【 3 6 0 4 】

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

#### 【 3 6 0 5 】

次に、図 3 7 9 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理の一処理であるスイッチ読み込み処理 ( S 1 0 6 ) を説明する。図 3 7 9 は、このスイッチ読み込み処理 ( S 1 0 6 ) を示すフローチャートである。

#### 【 3 6 0 6 】

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

#### 【 3 6 0 7 】

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

#### 【 3 6 0 8 】

そして、入賞検知情報に基づいて、第 1 始動口 6 4 a , 第 2 始動口 6 4 b , 第 1 普通入賞口 6 3 a , 第 2 普通入賞口 6 3 b , 大入賞口 6 5 a のうち、S 1 5 1 の処理によって入賞があったと判定された入賞口がある場合は、始 1 カウンタ 2 0 3 d , 始 2 カウンタ 2 0 3 e , 普 1 カウンタ 2 0 3 f , 普 2 カウンタ 2 0 3 g , 大入賞口カウンタ 2 0 3 h のうち、入賞のあった入賞口に対応するカウンタを 1 カウントアップすると共に、球排出路へ案内された球があったと判定された場合は、アウトカウンタ 2 0 3 i を 1 カウントアップす

る ( S 1 5 3 )。

【 3 6 0 9 】

次に、前回役物比率管理チップ 2 0 7 へ入賞情報 ( 各カウンタ 2 0 3 d ~ i の値及びパチンコ機 1 0 の遊技状態に関する情報 ) を設定してから、0 . 5 秒経過したか否かを判断する ( S 1 5 4 )。その結果、0 . 5 秒経過していなければ ( S 1 5 4 : N o )、そのままスイッチ読み込み処理を終了し、タイマ割込処理に戻る。

【 3 6 1 0 】

一方、0 . 5 秒経過していると判断される場合は ( S 1 5 4 : Y e s )、S 1 5 5 ~ S 1 5 7 の処理が実行される。まず、S 1 5 5 の処理では、始 1 カウンタ 2 0 3 d、始 2 カウンタ 2 0 3 e、普 1 カウンタ 2 0 3 f、普 2 カウンタ 2 0 3 g、大入賞口カウンタ 2 0 3 h の値を入賞情報とし、アウトカウンタ 2 0 3 i の値をアウト情報として、その時のパチンコ機 1 0 の遊技状態と合わせて、役物比率管理チップ 2 0 7 に設定する ( S 1 5 5 )

10

【 3 6 1 1 】

これにより、始 1 カウンタ 2 0 3 d の値が役物比率管理チップ 2 0 7 の始 1 バッファ 2 6 2 a に設定され、始 2 カウンタ 2 0 3 e の値が役物比率管理チップ 2 0 7 の始 2 バッファ 2 6 2 b に設定され、普 1 カウンタ 2 0 3 f の値が役物比率管理チップ 2 0 7 の普 1 バッファ 2 6 2 c に設定され、普 2 カウンタ 2 0 3 g の値が役物比率管理チップ 2 0 7 の普 2 バッファ 2 6 2 d に設定され、大入賞口カウンタ 2 0 3 h の値が役物比率管理チップ 2 0 7 の大入賞口バッファ 2 6 2 e に設定され、アウトカウンタ 2 0 3 i の値が役物比率管理チップ 2 0 7 のアウトバッファ 2 6 2 f に設定される。

20

【 3 6 1 2 】

このように、カウンタ 2 0 3 d ~ 2 0 3 i における球の数の計数は、0 . 5 秒間継続して行われ、0 . 5 秒が経過すると、カウンタ 2 0 3 d ~ 2 0 3 h の値が入賞情報とし、アウトカウンタ 2 0 3 i の値がアウト情報として、その時の遊技状態を示す情報とあわせて、役物比率管理チップ 2 0 7 に設定される。即ち、本パチンコ機 1 0 では、M P U 2 0 1 にて、0 . 5 秒間隔毎に、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数 ( 即ち、遊技で使用された球の数 ) を計数して、その計数した結果を役物比率管理チップ 2 0 7 に設定する。そして、後述するように、役物比率管理チップ 2 0 7 では、これら計数した値を、役物比率を算出するタイミングとなるまで、それぞれの値毎に累積することで、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数 ( 即ち、遊技で使用された球の数 ) を計数する。

30

【 3 6 1 3 】

仮に、M P U 2 0 1 にて、各入賞口に入賞した球の数の入賞口毎の計数や、球排出路へ案内された球の数 ( 即ち、遊技で使用された球の数 ) の計数を行わず、役物比率管理チップ 2 0 7 のみでこれらの計数を行うとすると、役物比率管理チップ 2 0 7 でも短い間隔 ( 例えば、2 ミリ秒間隔 ) で各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視しなければならず、処理負荷が増大し、消費電力も上がるおそれがある。

40

【 3 6 1 4 】

これに対し、本パチンコ機 1 0 では、M P U 2 0 1 の計数によって、0 . 5 秒間隔で役物比率管理チップ 2 0 7 にこれらの計数結果が設定されるので、役物比率管理チップ 2 0 7 では 0 . 5 秒毎に、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数 ( 即ち、遊技で使用された球の数 ) を計数する処理を実行すればよい。よって、役物比率管理チップ 2 0 7 における処理負荷及び消費電力の増大を抑制できる。

【 3 6 1 5 】

一方で、M P U 2 0 1 は、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排

50

出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数するために、タイマ割込処理が実行される2ミリ秒間隔で、各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視することになるが、そもそもこれらの監視は、大当たり抽選や賞球判定など遊技の主要な制御を行う上で必要なものであり、もともと2ミリ秒間隔と短い時間間隔で処理が行われているものである。また、パチンコ機10において、球発射ユニット112a（図373参照）により遊技領域へ発射される球の発射間隔は約0.6秒であるため、0.5秒間隔で計数される各入賞口に入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）は、ほとんどの場合は0球か1球であり、多くても数球であるため、RAM203に設けられたカウンタ203d~203iに必要なデータ量は小さくてよい。よって、この計数の処理によりRAM203の容量増大化を抑制できる。従って、MPU201において、0.5秒の間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行させても、大きな影響は生じない。

10

#### 【3616】

S155の処理により設定される遊技状態としては、例えば、大当たり中と、内枠12又は前面枠14の開放中と、エラー中とが含まれる。内枠12又は前面枠14が開放中であるか否かは、MPU201が扉開放ポート205gを参照し、扉開放スイッチ208gの出力を確認することにより判断される。

#### 【3617】

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

20

#### 【3618】

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

30

#### 【3619】

S155の処理の後、役物比率管理チップ207に割込信号を送信する（S156）。役物比率管理チップ207は、この割込信号に基づいて、後述する設定情報受信処理（図387参照）を実行し、バッファ262に設定された各種情報に基づいて、入賞口毎に入賞した球の数を計数し、球排出路へ案内された球（即ち、遊技領域へ発射された球）の数を計数して、これらの球の数を第1読書メモリ263に格納すると共に、パチンコ機10の遊技状態に関する情報も第1読書メモリ263に格納する。

40

#### 【3620】

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

50

## 【 3 6 2 1 】

なお、S 1 5 4 の処理では、主制御装置 1 1 0 に電源が供給されてから初めて本処理が実行される場合には、前回役物比率管理チップ 2 0 7 へ入賞情報（各カウンタ 2 0 3 d ~ i の値及びパチンコ機 1 0 の遊技状態に関する情報）を設定してから、0.5 秒経過したもの（S 1 5 4 : Y e s）と見なして、S 1 5 5 の処理へ移行する。これにより、電源が断される前に検出された各入賞口へ入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数であって、電源断時点で役物比率管理チップ 2 0 7 に設定されなかった、R A M 2 0 3 の各カウンタ 2 0 3 d ~ 2 0 3 i の値が、電源断中も保持されていることを条件に、電源が供給された直後に、役物比率管理チップ 2 0 7 へ設定できる。よって、役物比率管理チップ 2 0 7 において、電源断に伴う入賞情報やアウト情報の記録漏れを抑制することができる。

10

## 【 3 6 2 2 】

次に、図 3 8 0 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理の一処理である始動入賞処理（S 1 1 0）を説明する。図 3 8 0 は、この始動入賞処理（S 1 1 0）を示すフローチャートである。始動入賞処理は、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b のいずれかの始動口への入球（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合は、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を保留球格納エリア 2 0 3 b に格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための処理を実行する。

## 【 3 6 2 3 】

20

M P U 2 0 1 は、この始動入賞処理を実行すると、まず、球が第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S 2 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 3 7 9 参照）の S 1 5 1 の処理により、第 1 始動口 6 4 a への入賞を検出する第 1 始動口スイッチ 2 0 8 a と、第 2 始動口 6 4 b への入賞を検出する第 2 始動口スイッチ 2 0 8 b との出力信号とに基づいて判断された、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への入賞の有無の結果を利用する。

## 【 3 6 2 4 】

球が第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 2 0 1 : Y e s）、保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている変動演出の保留球数 N）が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判別する（S 2 0 2）。そして、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b のいずれの始動口へも入賞がないか（S 2 0 1 : N o）、或いは、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への入賞があっても保留球数  $N < 4$  でなければ（S 2 0 2 : N o）、タイマ割込処理へ戻る。

30

## 【 3 6 2 5 】

一方、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への入賞があり（S 2 0 1 : Y e s）、且つ、保留球数  $N < 4$  であれば（S 2 0 2 : Y e s）、保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（保留球数 N）を 1 加算する（S 2 0 3）。そして、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値をカウンタ用バッファ（図 3 7 5 参照）から読み出し、R A M 2 0 3 の保留球格納エリア 2 0 3 b に設けられた保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、保留球数カウンタ 2 0 3 a で示される値に対応するエリアの第 1 当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 b 1、第 1 当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 b 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 b 3 及び変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 b 4 に各々保留（格納）する（S 2 0 4）。

40

## 【 3 6 2 6 】

具体的には、S 2 0 3 の処理による加算後の保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「1」であれば、保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。また、加算後の保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「2」であれば保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「3」であれば保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「4」であれば保留

50

第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3，CS1の値が保留される。

【3627】

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

【3628】

音声ランプ制御装置113では、保留球数コマンドを受信することにより、保留球数Nに対応した保留球数図柄を保留球数表示領域Db（図372参照）に表示させるべく表示制御装置114に指示する。また、音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1～C3，CS1の値を用いて、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどのようなものになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定できるようになっている。

【3629】

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

【3630】

S205の処理を終えると、タイマ割込処理に戻る。

【3631】

次に、図381を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である変動処理（S109）について説明する。図381は、この変動処理（S109）を示すフローチャートである。変動処理（S109）は、第1図柄表示装置37における変動表示や第3図柄表示装置81にて行う変動演出を制御するものである。

【3632】

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

【3633】

大当たり中でなければ（S301：No）、第1図柄表示装置37の表示態様が変動中であるか否かを判別し（S302）、第1図柄表示装置37の表示態様が変動中でなければ（S302：No）、次いで、第1図柄表示装置37における変動表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（S303）。その結果、変動停止後、所定時間経過していなければ（S303：No）、そのまま本処理を終了する。これにより、変動演出における停止図柄が所定時間だけ第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【3634】

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

10

20

30

40

50

いた変動演出のうち1の変動演出の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

【3635】

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

【3636】

S306のデータシフト処理の後には、データシフト処理により保留球実行エリア203cに格納された各種カウンタの値に基づいて、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81に対する変動開始処理を実行し(S307)、タイマ割込処理に戻る。なお、変動開始処理については、図382を参照して後述する。

【3637】

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

【3638】

そして、デモ中ではないと判別された場合は(S308:No)、音声ランプ制御装置113へ送信すべきデモコマンドを設定して(S309)、タイマ割込処理に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は(S309:Yes)、そのままタイマ割込処理に戻る。S309の処理で設定されたデモコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図382のS101)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、デモコマンドを受信すると、第3図柄表示装置81にデモ演出を表示するように表示制御装置114に指示する。

【3639】

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

【3640】

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

【3641】

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

【3642】

本実施形態では、第1図柄表示装置37のLED37aの内、変動が開始されてから変

10

20

30

40

50

動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる表示態様が設定される。

#### 【３６４３】

なお、変動処理は２ミリ秒毎に実行されるが、その変動処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の变化を確認することができるように、変動処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが２００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４秒毎にＬＥＤの点灯色の変更を行っている。なお、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。

10

#### 【３６４４】

一方、第１図柄表示装置３７の変動時間が経過していれば（Ｓ３１０：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ３１２）。停止図柄は、図３８２を参照して後述する変動開始処理（Ｓ３０７）によって予め設定される。変動開始処理では、Ｓ３０６の処理によって保留球実行エリア２０３ｃに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて大当たりか否かが決定され、大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値により、大当たり後に１５Ｒ確変大当たり（最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する確変大当たり）となる図柄か、２Ｒ確変大当たり（最大ラウンド数が２ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する確変大当たり）となる図柄か、１５Ｒ通常大当たり（最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に低確率状態へ移行する大当たり）となる図柄かが決定される。

20

#### 【３６４５】

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

#### 【３６４６】

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

30

#### 【３６４７】

次に、図３８２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動処理の一処理である変動開始処理（Ｓ３０７）について説明する。図３８２は、変動開始処理（Ｓ３０７）を示したフローチャートである。この変動開始処理（Ｓ３０７）は、保留球格納エリアの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づき、「大当たり」又は「外れ」の抽選（大当たり抽選）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動パターン）等を決定する。

40

#### 【３６４８】

変動開始処理では、まず、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値と大当たり乱数テーブル２０２ａ（図３７６（ａ）参照）とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ４０１）。

#### 【３６４９】

大当たりか否かは第１当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々モードとの関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の高確率状態にある場合には、「７，３０７，５

50

8 2」が大当たり乱数値として規定される。また、パチンコ機 1 0 の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態にある場合には「2 8, 5 8, 8 5, 1 2 2, 1 4 4, 1 7 8, 2 1 3, 2 3 8, 2 7 6, 2 9 8, 3 2 2, 3 5 4, 3 9 0, 4 2 0, 4 4 8, 4 8 6, 5 0 6, 5 3 4, 5 6 7, 5 9 6, 6 1 8, 6 5 6, 6 8 1, 7 1 6, 7 5 0, 7 7 2, 8 0 9, 8 3 6, 8 6 6, 8 9 2」が大当たり乱数値として規定される。

#### 【3 6 5 0】

S 4 0 1 の処理では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 4 0 1 の処理の結果、大当たりであると判別された場合（S 4 0 1 : Y e s）、保留球実行エリア 2 0 3 c に格納されている第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値と、大当たり種別テーブル 2 0 2 b（図 3 7 6（b）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（S 4 0 2）

10

#### 【3 6 5 1】

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

20

#### 【3 6 5 2】

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

#### 【3 6 5 3】

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

30

#### 【3 6 5 4】

また、S 4 0 2 の処理において大当たり種別として 2 R 確変大当たりが設定された場合は、選択した大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d 1 の「2 R 確変大当たり専用」のグループにおいて、保留球実行エリア 2 0 3 c に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。本実施形態では、この場合、2 R 変動のみが選択される。なお、変動パターン（変動 A, 変動 B, 変動 C, 2 R 変動）と変動時間との関係は、テーブル等により予め規定されている。

40

#### 【3 6 5 5】

一方、S 4 0 1 の処理で大当たりではないと判別された場合には（S 4 0 1 : N o）、外れ時の表示態様を設定する（S 4 0 4）。S 4 0 4 の処理では、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア 2 0 3 c に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において表示させる停止種別として、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れの

50



いずれかを設定する。本実施形態では、上述したように、パチンコ機 10 の遊技状態が高確率状態であるか、低確率状態であるかに応じて、各停止種別に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるようにテーブルが設定されている。

#### 【3656】

次に、外れ時の変動パターンを決定し (S 405)、S 406 の処理へ移行する。具体的には、第 1 図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 において、外れ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。このとき、パチンコ機 10 の遊技状態が時短状態を除く通常時の低確率状態にある場合は、保留球数カウンタ 203a にて示されるその時の保留球数に対応した外れ (通常) 用変動パターンテーブル 202d2 (図 376 (d) 参照) が選択される。また、パチンコ機 10 の遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にある場合は、保留球数カウンタ 203a にて示されるその時の保留球数に対応した外れ (確変) 用変動パターンテーブル 202d3 (図 376 (e) 参照) が選択される。

10

#### 【3657】

そして、S 404 の処理において停止種別として完全外れが設定された場合は、選択した外れ (通常) 用変動パターンテーブル 202d2 又は外れ (確変) 用変動パターンテーブル 202d3 の「完全外れ専用」のグループにおいて、保留球実行エリア 203c に格納されている変動種別カウンタ CS1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、変動 D 又は変動 E が選択される。

#### 【3658】

また、S 402 の処理において停止種別として前後外れリーチ、前後外れ以外リーチが設定された場合は、選択した外れ (通常) 用変動パターンテーブル 202d2 又は外れ (確変) 用変動パターンテーブル 202d3 の「リーチ共通」のグループにおいて、保留球実行エリア 203c に格納されている変動種別カウンタ CS1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、変動 A、変動 B、変動 C が選択される。そして、予めテーブル等により規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

20

#### 【3659】

S 406 の処理では、S 403 及び S 405 の処理によって決定された変動パターンに基づいて、音声ランプ制御装置 113 を介してその変動パターンを表示制御装置 114 へ通知する変動パターンコマンドを設定する (S 406)。また、S 402 又は S 404 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 113 を介して表示制御装置 114 へ通知するための停止種別コマンドを設定し (S 415)、変動処理へ戻る。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理 (図 382) の S101 の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 113 に送信される。音声ランプ制御装置 113 は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置 114 へ送信する。

30

#### 【3660】

図 383 は、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される NMI 割込処理を示すフローチャートである。NMI 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 10 の電源遮断時に、主制御装置 110 の MPU 201 により実行される処理である。この NMI 割込処理により、電源断の発生情報が RAM 203 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 10 の電源が遮断されると、停電信号 SG1 が停電監視回路 252 から主制御装置 110 内の MPU 201 の NMI 端子に出力される。すると、MPU 201 は、実行中の制御を中断して NMI 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を RAM 203 に記憶し (S 501)、NMI 割込処理を終了する。

40

#### 【3661】

なお、上記の NMI 割込処理は、払出制御装置 111 でも同様に実行され、かかる NMI 割込処理により、電源断の発生情報が RAM 213 に記憶される。即ち、停電の発生等

50

によりパチンコ機 10 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

#### 【3662】

次に、図 3 8 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 に電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 3 8 4 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 6 0 1）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では 1 秒）を実行する（S 6 0 2）。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する（S 6 0 3）。

10

#### 【3663】

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

#### 【3664】

20

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

#### 【3665】

なお、図 3 8 5 の S 7 0 6 の処理で後述する通り、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

30

#### 【3666】

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

#### 【3667】

上述したように、本パチンコ機 10 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去スイッチ 1 2 2 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 1 2 2 が押されていれば、R A M の初期化処理（S 6 1 5 , S 6 1 6）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理（S 6 1 5 , S 6 1 6）を実行する。R A M の初期化処理（S 6 1 5 , S 6 1 6）では、R A M 2 0 3 の使用領域を 0 クリアし（S 6 1 5）、その後、R A M 2 0 3 に初期値を設定する（S 6 1 6）。R A M 2 0 3 の初期化処理の実行後は、S 6 1 0 の処理へ移行する。

40

#### 【3668】

一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされておらず（S 6 0 4 : N o）、電源断の発生情報が記憶されており（S 6 0 5 : Y e s）、更に R A M 判定値（チェックサム値等）

50

が正常であれば ( S 6 0 7 : Y e s )、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする ( S 6 0 8 )。そして、サブ側の制御装置 ( 周辺制御装置 ) を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し ( S 6 0 9 )、S 6 1 0 の処理へ移行する。払出制御装置 1 1 1 は、この払出復帰コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【 3 6 6 9 】

S 6 1 0 の処理では、初期化信号を役物比率管理チップ 2 0 7 へ送信する ( S 6 1 0 )。これにより、役物比率管理チップ 2 0 7 では、初期化信号を受信することにより、バッファ 2 6 2 及び第 1 読書メモリ 2 6 3 を全て 0 に初期化する等の初期設定処理を実行し ( 図 3 8 6 の S 7 1 1 )、役物比率管理チップ 2 0 7 が役物比率の管理が行えるように初期化する。

10

【 3 6 7 0 】

次いで、賞球数テーブル 2 0 2 e の情報を役物比率管理チップ 2 0 7 へ送信する ( S 6 1 1 )。これにより、役物比率管理チップ 2 0 7 において、賞球数テーブル 2 0 2 e が賞球数データ設定エリア 2 6 5 a に設定され、賞球数テーブル 2 0 2 e により示された各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数に基づいて、パチンコ機 1 0 の役物比率及び連続役物比率が計算される。

【 3 6 7 1 】

ここで、各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数は、パチンコ機の機種によって定められるものであり、従来より、その情報は R O M 2 0 2 に格納される。この賞球数に関する情報を、電源が供給される毎に、R O M 2 0 2 に格納された賞球数テーブル 2 0 2 e を役物比率管理チップ 2 0 7 へ送信し、役物比率管理チップ 2 0 7 の賞球数データ設定エリア 2 6 5 a に設定することにより、機種毎に異なる賞球数の情報を製造段階で役物比率管理チップ 2 0 7 の R O M に格納しておく必要がない。よって、役物比率管理チップ 2 0 7 の製造を簡単にすることができる。また、パチンコ機の機種が異なる場合は R O M 2 0 2 を変更するだけでよく、機種の異なるパチンコ機同士で同一の役物比率管理チップ 2 0 7 を用いても、役物比率を正確に算出できる。

20

【 3 6 7 2 】

次いで、トリガ情報データ 2 0 2 f の情報を役物比率管理チップ 2 0 7 へ送信する ( S 6 1 2 )。これにより、役物比率管理チップ 2 0 7 において、トリガ情報データ 2 0 2 f がトリガ設定エリア 2 6 5 b に設定され、トリガ情報データ 2 0 2 f により示される役物比率を算出するタイミング ( トリガ ) となった場合に、パチンコ機 1 0 の役物比率及び連続役物比率が計算される。

30

【 3 6 7 3 】

ここで、役物比率の算出のタイミング ( トリガ ) は、役物比率管理チップ 2 0 7 において役物比率に関する情報を記録できる記憶容量に物理的な制限もあることから、役物比率管理チップ 2 0 7 にて該タイミングを固定してしまうのではなく、パチンコ機 1 0 における大当たり確率や確変割合などを考慮したものとなっているのが好ましい。本パチンコ機 1 0 のように、パチンコ機 1 0 における大当たり確率や確変割合などを考慮して決められた役物比率の算出のタイミングを規定するトリガ情報データ 2 0 2 f を R O M 2 0 2 に格納しておき、電源が供給される毎に、R O M 2 0 2 にトリガ情報データ 2 0 2 f を役物比率管理チップ 2 0 7 へ送信することで、役物比率管理チップ 2 0 7 では、パチンコ機 1 0 における大当たり確率や確変割合などに合ったタイミングで、役物比率及び連続役物比率を算出し、それを第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録させておくことができる。

40

【 3 6 7 4 】

S 6 1 2 の処理の後、割込みを許可する ( S 6 1 3 )。そして、後述するメイン処理に移行する。

【 3 6 7 5 】

次に、図 3 8 4 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2

50

01により実行されるメイン処理について説明する。図384は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【3676】

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

10

【3677】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S702)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施形態では899、250)に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S108(図378参照)の処理と同一の方法によって実行し(S703)、S701の処理へ移行する。

【3678】

20

ここで、このメイン処理が実行されている間、図378を参照して説明したタイマ割込処理が所定時間間隔(本実施形態では2ミリ秒)で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、大入賞口65aの開閉を制御する実行が行われ、スルーゲート67への球の通過があれば、第2図柄表示装置83による第2図柄の表示制御が行われる。また、第1図柄表示装置37での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した第1当たり乱数カウンタC1と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

30

【3679】

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

40

【3680】

S701の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S701:Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図383のNMI割込処理が実行されたということなので、S704以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し(S704)、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置(払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置)に対して送信すると共に、電源断情報を役物比率管理チップ207へ送信する(S705)。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し(S706)、RAM203のアクセスを禁止して(S7

50

07)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

#### 【3681】

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

10

#### 【3682】

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

#### 【3683】

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

20

#### 【3684】

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

30

#### 【3685】

次に、図386～図390を参照して、役物比率管理チップ207内のCPU261により実行される各制御処理を説明する。かかるCPU261の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される役物比率管理メイン処理と、MPU201より入賞情報等が設定され、その後MPU201より受信した割込信号に基づいて実行される設定情報受信処理と、検査装置300が検査端子207aに接続されたことに基づいて実行される検査結果出力処理とがある。

40

#### 【3686】

まず、図386を参照して、役物比率管理チップ207内のCPU261により実行される役物比率管理メイン処理を説明する。図386は、この役物比率管理メイン処理を示したフローチャートである。この役物比率管理メイン処理は、役物比率管理チップ207に電源が供給された場合に起動される。

#### 【3687】

役物比率管理メイン処理が実行されると、まず、MPU201より初期化信号を受信し

50

たか否かを判断する (S 7 1 0)。初期化信号を受信していないと判断される間は (S 7 1 0 : N o)、S 7 1 0 の判断を継続して行う。そして、初期化信号を受信したと判断される場合は (S 7 1 0 : Y e s)、S 7 1 1 の処理へ進み、初期設定を行う (S 7 1 1)。これにより、役物比率管理チップ 2 0 7 では、少なくとも M P U 2 0 1 における R A M 2 0 3 の初期化が完了し、M P U 2 0 1 による遊技の制御が開始可能な段階となるのを待って、役物比率管理チップ 2 0 7 の初期設定を実行することになる。

#### 【3 6 8 8】

S 7 1 1 の初期設定では、役物比率管理チップ 2 0 7 の動作を開始するにあたって、役物比率管理チップ 2 0 7 内にある各々のデバイスに必要な初期化を実行する。例えば、バッファ 2 6 2 と第 1 読書メモリ 2 6 3 とを全て 0 に初期化する。これにより、バッファ 2 6 2 においては、各バッファ 2 6 2 a ~ 2 6 2 i に対して M P U 2 0 1 により設定されないバッファがあったとしても、意味のないデータが該バッファに残ることを抑制でき、その意味のないデータが第 1 読書メモリ 2 6 3 へ記憶されることを防止できる。また、第 1 読書メモリ 2 6 3 では、役物比率管理チップ 2 0 7 に電源が供給されてから役物比率を算出するタイミングとなるまでに、各入賞口へ入賞した球の数や球排出路へ案内された球の数 (即ち、遊技領域へ発射された球の数) を累積してカウントし、また、その間の遊技状態に関する情報を記憶しておくことができる。

10

#### 【3 6 8 9】

次いで、M P U 2 0 1 より賞球数テーブル 2 0 2 e の情報を受信したか否かを判断する (S 7 1 2)。そして、受信していない間は (S 7 1 2 : N o)、S 7 1 2 の処理を継続して実行する。一方、受信したと判断される場合は (S 7 1 2 : Y e s)、受信した賞球数テーブル 2 0 2 e を賞球数データ設定エリア 2 6 5 a に設定する (S 7 1 3)。これにより、役物比率管理チップ 2 0 7 において、賞球数テーブル 2 0 2 e が賞球数データ設定エリア 2 6 5 a に設定され、賞球数テーブル 2 0 2 e により示された各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数に基づいて、パチンコ機 1 0 の役物比率及び連続役物比率が計算される。

20

#### 【3 6 9 0】

次に、M P U 2 0 1 よりトリガ情報データ 2 0 2 f の情報を受信したか否かを判断する (S 7 1 4)。そして、受信していない間は (S 7 1 4 : N o)、S 7 1 4 の処理を継続して実行する。一方、受信したと判断される場合は (S 7 1 4 : Y e s)、受信したトリガ情報データ 2 0 2 f をトリガ設定エリア 2 6 5 b に設定する。これにより、役物比率管理チップ 2 0 7 において、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f により示される役物比率を算出するタイミング (トリガ) となった場合に、パチンコ機 1 0 の役物比率及び連続役物比率が計算される。

30

#### 【3 6 9 1】

このように、主制御装置 1 1 0 に電源が投入されたときに M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理 (所謂ブート処理) の中で送信される賞球数テーブル 2 0 2 e 及びトリガ情報データ 2 0 2 f だけが、賞球数データ設定エリア 2 6 5 a 及びトリガ設定エリア 2 6 5 b へ設定されるように構成されている。よって、不正行為者により、嘘の賞球数テーブルやトリガ情報データが、賞球数データ設定エリア 2 6 5 a 及びトリガ設定エリア 2 6 5 b に対して設定されることを抑制できる。

40

#### 【3 6 9 2】

次に、S 7 1 0 ~ S 7 1 5 の処理が終了すると、割り込み許可を設定する (S 7 1 6)。これにより、以後、M P U 2 0 1 より入賞情報等が設定された後に送信された割込信号を受信すると、設定情報受信処理が実行され、検査装置 3 0 0 が検査端子 2 0 7 a に接続されたことに基づいて発生した割込信号によって、検査結果出力処理が実行される。

#### 【3 6 9 3】

なお、割込信号が同時に入力された場合は、設定情報受信処理が検査結果出力処理よりも優先して実行される。これにより、M P U 2 0 1 から入力される最新の入賞情報、アウト情報及び遊技状態に関する情報を役物比率管理チップ 2 0 7 にて累積して記憶させた上

50

で、検査装置 300 に役物比率等の情報を送信できるので、検査装置 300 での解析を最新の情報を含めて行わせることができる。一方で、割込信号が同時に入力された場合は、検査結果出力処理が検査装置出力処理よりも優先して実行されてもよい。この場合、検査装置 300 を検査端子 207a に接続した場合に、役物比率等に関する情報を検査装置 300 へ送信できる。

#### 【3694】

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

10

#### 【3695】

S717 の処理の結果、電源断情報を受信した場合は (S717: Yes)、停電等によって主制御装置 110 (役物比率管理チップ 207) への電源が断される状態である。そこで、役物比率算出処理を実行し (S718)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。役物比率算出処理の詳細については、図 389 を参照して後述する。

#### 【3696】

次いで、図 387 及び図 388 を参照して、役物比率管理チップ 207 内の CPU261 により実行される設定情報受信処理を説明する。図 387 は、この設定情報受信処理を示したフローチャートである。この設定情報受信処理は、MPU201 より入賞情報等が設定された後、MPU201 より受信した割込信号に基づいて実行される。

20

#### 【3697】

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

30

#### 【3698】

まず、図 387 を参照する。設定情報受信処理では、まず、開放中バッファ 262h に扉解放中情報があるか否かを判断する (S720)。開放中バッファ 262h に扉解放中情報がある場合は (S720: Yes)、開放中データ 263h に、扉解放中情報を RTC 266 により示される現在の時刻と合わせて、設定 (追加して記憶) する (S721)。

#### 【3699】

S720 の処理により、開放中バッファ 262h に扉解放中情報がないと判断される場合 (S720: No)、及び、S721 の処理の後、次いで、エラー中バッファ 262i にエラー中情報があるか否かを判断する (S722)。エラー中バッファ 262i にエラー中情報がある場合は (S722: Yes)、エラー中データ 263i に、エラー中情報を RTC 266 により示される現在の時刻と合わせて、設定 (追加して記憶) する (S723)。

40

#### 【3700】

S722 の処理により、エラー中バッファ 262i にエラー中情報がないと判断される場合 (S722: No)、及び、S723 の処理の後、次いで、RTC 266 により示される現在の時刻が深夜時間帯 (深夜 0 時 ~ 早朝 6 時の間) にあるか否かを判断する (S724)。通常、深夜時間帯は営業時間外であるため、この深夜時間帯に MPU201 から割込信号が送信されて、本設定情報受信処理が実行されたということは、何らかの不正行

50

為が深夜時間帯に行われたとも考えられる。そこで、S 7 2 4 の処理により、深夜時間帯であると判断される場合は ( S 7 2 4 : Y e s )、その旨の記録を残しておくため、時間外データ 2 6 3 j に、時間外情報を R T C 2 6 6 により示される現在の時刻と合わせて、設定 ( 追加して記憶 ) する ( S 7 2 5 )。

#### 【 3 7 0 1 】

S 7 2 4 の処理により、深夜時間帯でないと判断される場合 ( S 7 2 4 : N o )、及び、S 7 2 5 の処理の後、次いで、大当たり中バッファ 2 6 2 g に大当たり情報があるか否かを判断する ( S 7 2 6 )。大当たり中バッファ 2 6 2 g に大当たり情報がある場合は ( S 7 2 6 : Y e s )、大当たり中データ 2 6 3 g に、大当たり情報を R T C 2 6 6 により示される現在の時刻と合わせて、設定 ( 追加して記憶 ) する ( S 7 2 7 )。

10

#### 【 3 7 0 2 】

S 7 2 6 の処理により、大当たり中バッファ 2 6 2 g に大当たり情報がないと判断される場合 ( S 7 2 6 : N o )、及び、S 7 2 7 の処理の後、各入賞口及びアウトスイッチ 2 0 8 f に対応するバッファ 2 6 2 a ~ 2 6 2 f に設定された値を、それぞれ第 1 読書メモリ 2 6 3 の対応するカウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 3 f に加算する ( S 7 2 8 )。

#### 【 3 7 0 3 】

具体的には、第 1 始動口 6 4 a に対応する始 1 バッファ 2 6 2 a に設定された値 (つまり、0 . 5 秒間第 1 始動口 6 4 a に入賞した球の数) を始 1 カウンタ 2 6 3 a に加算する。これにより、第 1 始動口 6 4 a へ入賞した球の数が始 1 カウンタ 2 6 3 a に累積される。第 2 始動口 6 4 b に対応する始 2 バッファ 2 6 2 b に設定された値 (つまり、0 . 5 秒間第 2 始動口 6 4 b に入賞した球の数) を始 2 カウンタ 2 6 3 b に加算する。これにより、第 2 始動口 6 4 b へ入賞した球の数が始 2 カウンタ 2 6 3 b に累積される。

20

#### 【 3 7 0 4 】

第 1 普通入賞口 6 3 a に対応する普 1 バッファ 2 6 2 c に設定された値 (つまり、0 . 5 秒間第 1 普通入賞口 6 3 a に入賞した球の数) を普 1 カウンタ 2 6 3 c に加算する。これにより、第 1 普通入賞口 6 3 a へ入賞した球の数が普 1 カウンタ 2 6 3 c に累積される。第 2 普通入賞口 6 3 b に対応する普 2 バッファ 2 6 2 d に設定された値 (つまり、0 . 5 秒間第 2 普通入賞口 6 3 b に入賞した球の数) を普 2 カウンタ 2 6 3 d に加算する。これにより、第 2 普通入賞口 6 3 b へ入賞した球の数が普 2 カウンタ 2 6 3 d に累積される。大入賞口 6 5 a に対応する大入賞口バッファ 2 6 2 e に設定された値 (つまり、0 . 5 秒間大入賞口 6 5 a に入賞した球の数) を大入賞口カウンタ 2 6 3 e に加算する。これにより、大入賞口 6 5 a へ入賞した球の数が大入賞口カウンタ 2 6 3 e に累積される。

30

#### 【 3 7 0 5 】

第 1 読書メモリ 2 6 3 の各カウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 4 f 及び各データ 2 6 3 g ~ 2 6 4 j は、役物比率管理チップ 2 0 7 に電源が供給されたときに実行される初期設定処理 ( 図 3 8 6 参照 ) と、役物比率を算出するタイミングとなった場合に実行される後述の S 7 4 4 ( 図 3 8 9 参照 ) とにおいて 0 に初期化される。これにより、第 1 読書メモリ 2 6 3 では、次に役物比率を算出するタイミングとなるまで再び、M P U 2 0 1 によりバッファ 2 6 2 に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納していくことになる。

#### 【 3 7 0 6 】

続いて、図 3 8 8 を参照して、設定情報入賞処理の説明を続ける。S 7 2 8 の処理の後、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f を参照する ( S 7 2 9 )。そして、そのトリガ情報データ 2 0 2 f にて示される、役物比率を算出するトリガ ( タイミング ) が、「発射数」であった場合 ( S 7 2 9 : 「発射数」)、アウトカウンタ 2 6 3 f の値 ( 即ち、遊技領域へ発射された球の数 ) が、トリガ情報データ 2 0 2 f に含まれる「所定球数」 ( 設定値 ) 以上となっているか否かを判断する ( S 7 3 0 )。アウトカウンタ 2 6 3 f の値が「所定球数」以上となっている場合は ( S 7 3 0 : Y e s )、役物比率を算出するタイミングとなったと判断して、役物比率算出処理を実行して ( S 7 3 3 )、S 7 3 4 へ移行する。なお、役物比率算出処理の詳細については図 3 8 9 を参照して後述する。一方、アウトカウンタ 2 6 3 f の値が「所定球数」以上となっていない場合

40

50



は ( S 7 3 0 : N o )、そのまま S 7 3 4 の処理へ移行する。

【 3 7 0 7 】

役物比率を算出するトリガ ( タイミング ) を発射球数によって規定することにより、必ず所定の球が発射された中での役物比率及び連続役物比率を算出することができる。よって、多くの球が、種々の入賞口に入賞し賞球が行われた段階での役物比率及び連続役物比率を算出できるので、平均化された役物比率及び連続役物比率を算出できる。従って、正常な遊技における短時間での役物比率及び連続役物比率の変動を排除できるので、検査装置 3 0 0 における不正行為の解析をより容易に行わせることができる。

【 3 7 0 8 】

S 7 2 9 の処理において、トリガ情報データ 2 0 2 f にて示される、役物比率を算出するトリガ ( タイミング ) が、「時刻」であった場合 ( S 7 2 9 : 「時刻」 )、R T C 2 6 6 にて示される現在の時刻が、トリガ情報データ 2 0 2 f に含まれる「予め定められた時刻」 ( 設定値 ) に到達しているか否かを判断する ( S 7 3 1 )。ここで、到達しているとは、R T C 2 6 6 にて示される現在時刻が、「予め定められた時刻」と一致する場合だけでなく、「予め定められた時刻」を初めて過ぎた場合を含むものである。

10

【 3 7 0 9 】

S 7 3 1 の処理により、R T C 2 6 6 にて示される現在の時刻が「予め定められた時刻」に到達していると判断される場合は ( S 7 3 1 : Y e s )、役物比率を算出するタイミングとなったと判断して、役物比率算出処理を実行して ( S 7 3 3 )、S 7 3 4 へ移行する。一方、R T C 2 6 6 にて示される現在の時刻が「予め定められた時刻」に到達していない場合は ( S 7 3 1 : N o )、そのまま S 7 3 4 の処理へ移行する。

20

【 3 7 1 0 】

役物比率を算出するトリガ ( タイミング ) を現在の時刻によって規定することにより、パチンコ機 1 0 においてあまり遊技が行われなかった状況下においても、予め定められた時刻の到来によって、確実に役物比率及び連続役物比率を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率及び連続役物比率によって、検査装置 3 0 0 に対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができる。

【 3 7 1 1 】

S 7 2 9 の処理において、トリガ情報データ 2 0 2 f にて示される、役物比率を算出するトリガ ( タイミング ) が、「遊技時間」であった場合 ( S 7 2 9 : 「遊技時間」 )、パチンコ機 1 0 にて遊技者により遊技が行われた累計時間 ( 遊技時間 ) が、トリガ情報データ 2 0 2 f に含まれる「所定時間」以上となったかを判断する ( S 7 3 2 )。

30

【 3 7 1 2 】

ここで、遊技時間は、例えば次の方法で算出できる。即ち、第 1 読書メモリ 2 6 3 に遊技時間カウンタを設けておく。遊技時間カウンタは、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶される他のカウンタやデータと同様に、役物比率管理チップ 2 0 7 に電源が供給されたときに実行される初期設定処理 ( 図 3 8 6 参照 ) と、役物比率を算出するタイミングとなった場合に実行される後述の S 7 4 4 ( 図 3 8 9 参照 ) とにおいて 0 に初期化される。そして、設定情報受信処理において、アウトバッファ 2 6 2 f の値を確認し、1 以上の値が設定されている場合には、球排出路に案内された球が検出された、即ち、遊技領域に球が発射されたことを意味するので、遊技時間カウンタを 1 カウントアップする。設定情報受信カウンタは、M P U 2 0 1 より 0 . 5 秒間隔で送信される割込信号によって起動されるものである。よって、遊技時間カウンタの値に 0 . 5 秒を積算することで、遊技時間を算出できる。

40

【 3 7 1 3 】

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

【 3 7 1 4 】

50

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

#### 【3715】

S734の処理では、バッファ262をすべて0に初期化する（S734）。これにより、次回のMPU201からの入賞情報、アウト情報及び遊技情報の設定において、各バッファ262a～262iに対し設定されないバッファがあったとしても、意味のないデータが該バッファに残ることを抑制でき、その意味のないデータが第1読書メモリ263へ記憶されることを防止できる。S734の処理の後、設定情報受信処理を終了する。

10

#### 【3716】

次いで、図389を参照して、役物比率管理チップ207内のCPU261により実行される役物比率算出処理（S718，S733）について説明する。図389は、この役物比率算出処理を示したフローチャートである。役物比率算出処理は、第1読書メモリ263に記憶された情報から役物比率及び連続役物比率を算出して第2読書メモリ264へ記録する処理であり、役物比率を算出するタイミング（トリガ）となった場合に実行される（図388参照）ほか、電源が断される場合にも実行される（図386参照）。

#### 【3717】

役物比率算出処理では、まず、第1読書メモリ263に格納されたカウンタ263a～263fの値から役物比率を算出し、RTC266により示される現在の時刻と合わせて役物比率データ264aに追加して記録する（S740）。次いで、第1読書メモリ263に格納されたカウンタ263a～263fの値から連続役物比率を算出し、RTC266により示される現在の時刻と合わせて連続役物比率データ264bに追加して記録する（S741）。

20

#### 【3718】

役物比率及び連続役物比率は、次のようにして算出される。即ち、第1読書メモリ263に格納された始1カウンタ263aにより示される第1始動口64aに入賞した球の数と、始2カウンタ263bにより示される第2始動口64bに入賞した球の数と、普1カウンタ263cにより示される第1普通入賞口63aに入賞した球の数と、普2カウンタ263dにより示される第2普通入賞口63bに入賞した球の数と、大入賞口カウンタ263eにより示される大入賞口65aに入賞した球の数とのそれぞれに対し、賞球数データ設定エリア265aに設定された賞球数テーブル202e（図377参照）に示される各入賞口に対応付けられた賞球数を掛け合わせと、それぞれの入賞口に対し、その入賞口への入賞に伴って払い出された球の数を算出する。次いで、これらを合計することにより、遊技者に払い出された球の総数を算出する。

30

#### 【3719】

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

40

#### 【3720】

本来的には、役物比率及び連続役物比率は、遊技球の試射試験を10時間行った場合における上記の比率をいうが、本実施形態では、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにて示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、第2始動口64b及び大入賞口65aへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が役物比率として算出されて、そのときの時刻とあわせて役物比率データ264aに記録さ

50

れる。また、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、大入賞口 6 5 a への入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が連続役物比率として算出されて、そのときの時刻とあわせて連続役物比率データ 2 6 4 b に記録される。

#### 【 3 7 2 1 】

また、電源が断される場合にも、コンデンサ 2 6 7 に充電された電力を利用して、直近の役物比率を算出するタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間に払い出された球（賞球）の数に基づいて、役物比率と連続役物比率とが算出され、それぞれ、そのときの時刻とあわせて役物比率データ 2 6 4 a 又は連続役物比率データ 2 6 4 b に記録される。これにより、役物比率と連続役物比率とが算出されて記録されて以後、電源が断される前に払い出された賞球数に対しても、漏れることなく役物比率及び連続役物比率を算出することができる。

10

#### 【 3 7 2 2 】

次に、遊技領域へ発射された球の総数を示すアウトカウンタ 2 6 3 f の値を R T C 2 6 6 により示される現在の時刻と合わせて発射球数データ 2 6 4 c に追加して記録する（S 7 4 2）。さらに、大当たり中データ 2 6 3 g、開放中データ 2 6 3 h、エラー中データ 2 6 3 i、時間外データ 2 6 3 j に記憶された各種大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報、時間外情報と、各々の情報に対応付けられた時刻（その情報が記憶された時刻）とを、古い時刻の情報から順に並べて（ソートして）、遊技状態データ 2 6 4 d に追加して記録する（S 7 4 3）。

20

#### 【 3 7 2 3 】

S 7 4 3 の処理では、例えば、大当たり情報が 1 秒未満ずつの間隔で大当たり中データ 2 6 3 g に記憶されている場合は、遊技状態として大当たりが連続して発生していることを意味するので、最も古い時刻の大当たり情報とその時刻のみを遊技状態データ 2 6 4 d に記録する。扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報においても同様に、おのこの情報が 1 秒未満ずつの間隔で各データ 2 6 3 h ~ j に記憶されている場合は、それぞれ最も古い時刻の情報とその時刻のみを遊技状態データ 2 6 4 d に記録する。これにより、遊技状態データ 2 6 4 d に必要な記憶容量を小さく抑えることができる。

30

#### 【 3 7 2 4 】

以上のように、役物比率管理チップ 2 0 7 では、M P U 2 0 1 から入賞情報やアウト情報、及び遊技状態に関する情報を受信すると、第 1 読書メモリ 2 6 3 にてこれらの情報を累積して一時的に記憶し、役物比率を算出するタイミング（トリガ）となる毎に、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出して、第 2 読書メモリ 2 6 4 へ追加して記録する。これにより、少ない記憶容量で役物比率等を管理し、検査装置 3 0 0 へ役物比率等に関する情報を送信できる。

#### 【 3 7 2 5 】

また、第 2 読書メモリ 2 6 4 には、役物比率及び連続役物比率に対し、それらが第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された時刻も記憶される。さらに、第 2 読書メモリ 2 6 4 には、役物比率及び連続役物比率だけでなく、遊技領域へ発射された球の総数を示す情報が、その情報が第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録される時刻と合わせて記録され、さらに、遊技状態に関する情報（大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報、時間外情報）が、各情報が第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された時間とあわせて第 2 読書メモリ 2 6 4 に記憶される。よって、検査装置 3 0 0 において役物比率及び連続役物比率を解析した結果、役物比率又は連続役物比率に大きな変化があった場合、その変化のあった役物比率又は連続役物比率が第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された時刻付近での、遊技領域に発射された球の総数や、遊技状態を解析することにより、役物比率又は連続役物比率が変化した原因を探ることができる。

40

#### 【 3 7 2 6 】

ここで、役物比率データ 2 6 4 a、連続役物比率データ 2 6 4 b 及び発射球数データ 2

50

6 4 c に記録できる役物比率、連続役物比率及び遊技領域へ発射された球の総数に関する情報は、それぞれ所定数（例えば、1 0 2 4）に限定される。また、遊技状態データ 2 6 4 d に記録できる当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報の総数も、所定数（例えば、1 6 3 8 4）に限定される。役物比率データ 2 6 4 a、連続役物比率データ 2 6 4 b、発射球数データ 2 6 4 c 又は遊技状態データ 2 6 4 d に、既に所定数の情報が記録されている場合は、最も古い情報が消去され、そこに最新の情報が記録される。

【3 7 2 7】

具体的には、連続役物比率データ 2 6 4 b、発射球数データ 2 6 4 c 及び遊技状態データ 2 6 4 d をそれぞれリングバッファで構成し、各々にリングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを用意して、情報の書き込みを行うごとに書き込みを行う位置を 1 ずらすことで、最も古い情報を消去し、そこに最新の情報を記録する処理が実現できる。

【3 7 2 8】

このように、各データに記録可能な情報の数に上限を設けることで、第 2 読書メモリ 2 6 4 の記憶容量が増大することを抑制できる。また、各データにおいて記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機 1 0 の状態を含めて、検査装置 3 0 0 に解析を行わせることができる。

【3 7 2 9】

S 7 4 3 の処理の後、第 1 読書メモリ 2 6 3 をすべて 0 に初期化する（S 7 4 4）。これにより、第 1 読書メモリ 2 6 3 により、次に役物比率を算出するタイミングとなるまで再び、M P U 2 0 1 によりバッファ 2 6 2 に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納していくことになる。

【3 7 3 0】

S 7 4 4 の処理を終了すると、役物比率算出処理を終了する。

【3 7 3 1】

次に、図 3 9 0 を参照して、役物比率管理チップ 2 0 7 内の C P U 2 6 1 により実行される検査結果出力処理を説明する。図 3 9 0 は、この検査結果出力処理を示したフローチャートである。この検査結果出力処理は、検査端子 2 0 7 a に検査装置 3 0 0 を接続するケーブルのコネクタが挿入された場合に C P U 2 6 1 に入力される割込信号に基づいて実行される。検査結果出力処理では、第 2 読書メモリ 2 6 4 のデータを検査装置 3 0 0 へ出力する。

【3 7 3 2】

検査結果出力処理が実行されると、まず、役物比率データ 2 6 4 a に記録された全ての役物比率と、各役物比率に対応付けられた、その役物比率が第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された時刻とを、記録時刻が古い役物比率から順に検査装置 3 0 0 へ出力する（S 7 5 1）。

【3 7 3 3】

具体的には、役物比率データ 2 6 4 a において、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしていない場合は、C P U 2 6 1 は、その役物比率データ 2 6 4 a に最初に役物比率の情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の役物比率の情報が記録された位置）までに記録されている役物比率の情報を順次読み出して、検査装置 3 0 0 へ送信する。一方、役物比率データ 2 6 4 a において、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の役物比率の情報が記録された位置）から順に、1 ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の役物比率の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置 3 0 0 へ送信する。これにより、検査装置 3 0 0 には、古い時刻の情報から順に役物比率の情報が出力されることになる。

【3 7 3 4】

次に、連続役物比率データ 2 6 4 b に記録された全ての連続役物比率と、各連続役物比率に対応付けられた、その連続役物比率が第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された時刻とを、記録時刻が古い役物比率から順に検査装置 3 0 0 へ出力する ( S 7 5 2 ) 。

【 3 7 3 5 】

具体的には、連続役物比率データ 2 6 4 b において、記録可能な情報の上限数 ( 所定数 ) を満たしていない場合は、C P U 2 6 1 は、その連続役物比率データ 2 6 4 b に最初に連続役物比率の情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置 ( 即ち、最新の時刻の連続役物比率の情報が記録された位置 ) までに記録されている連続役物比率の情報を順次読み出して、検査装置 3 0 0 へ送信する。一方、連続役物比率データ 2 6 4 b において、記録可能な情報の上限数 ( 所定数 ) を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置 ( 即ち、最も古い時刻の連続役物比率の情報が記録された位置 ) から順に、1 ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置 ( 即ち、最新の時刻の連続役物比率の情報が記録された位置 ) までに記録された情報を順次読み出し、検査装置 3 0 0 へ送信する。これにより、検査装置 3 0 0 には、古い時刻の情報から順に連続役物比率の情報が出力されることになる。

【 3 7 3 6 】

次いで、発射球数データ 2 6 4 c に記録された全ての遊技領域へ発射された球数 ( 発射球数 ) に関する情報と、各発射球数の情報に対応付けられた、その発射球数の情報が第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された時刻とを、記録時刻が古い役物比率から順に検査装置 3 0 0 へ出力する ( S 7 5 3 ) 。

【 3 7 3 7 】

具体的には、発射球数データ 2 6 4 c において、記録可能な情報の上限数 ( 所定数 ) を満たしていない場合は、C P U 2 6 1 は、その発射球数データ 2 6 4 c に最初に発射球数の情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置 ( 即ち、最新の時刻の発射球数の情報が記録された位置 ) までに記録されている発射球数の情報を順次読み出して、検査装置 3 0 0 へ送信する。一方、発射球数データ 2 6 4 c において、記録可能な情報の上限数 ( 所定数 ) を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置 ( 即ち、最も古い時刻の発射球数の情報が記録された位置 ) から順に、1 ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置 ( 即ち、最新の時刻の発射球数の情報が記録された位置 ) までに記録された情報を順次読み出し、検査装置 3 0 0 へ送信する。これにより、検査装置 3 0 0 には、古い時刻の情報から順に発射球数の情報が出力されることになる。

【 3 7 3 8 】

次いで、遊技状態データ 2 6 4 d に記録された全ての大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報と、各情報に対応付けられた、その情報が第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された時刻とを、その時刻が古い情報から順に検査装置 3 0 0 へ出力する ( S 7 5 4 ) 。

【 3 7 3 9 】

具体的には、遊技状態データ 2 6 4 d において、記録可能な情報の上限数 ( 所定数 ) を満たしていない場合は、C P U 2 6 1 は、その遊技状態データ 2 6 4 d に最初に情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置 ( 即ち、最新の時刻の情報が記録された位置 ) までに記録されている情報を順次読み出して、検査装置 3 0 0 へ送信する。一方、遊技状態データ 2 6 4 d において、記録可能な情報の上限数 ( 所定数 ) を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置 ( 即ち、最も古い時刻の情報が記録された位置 ) から順に、1 ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置 ( 即ち、最新の時刻の情報が記録された位置 ) までに記録された情報を順次読み出し、検査装置 3 0 0 へ送信する。上述した通り、遊技状態データ 2 6 4 d には、遊技状態に

関する各情報が古い時刻の情報から並べて（ソートして）、遊技状態データ264dへ記録されている。よって、検査装置300には、古い時刻の情報から順に遊技状態に関する情報が出力されることになる。

【3740】

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

【3741】

S754の処理の後、検査結果出力処理を終了する。

【3742】

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

【3743】

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

【3744】

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

【3745】

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

【3746】

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

【3747】

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

【3748】

また、役物比率管理チップ207には、賞球数データ設定エリア265aを設け、電源が供給された段階で、ROM202に格納されている賞球数テーブル202eを賞球数データ設定エリア265aに設定し、役物比率管理チップ207は、賞球数データ設定エリア265aに設定された賞球数テーブル202eを用いて役物比率及び連続役物比率を算出する。これにより、機種毎に異なる賞球数の情報を製造段階で役物比率管理チップ207のROMに格納しておく必要がない。よって、役物比率管理チップ207の製造を簡単にすることができる。また、パチンコ機の機種が異なる場合はROM202を変更すれば

10

20

30

40

50

よく、機種の異なるパチンコ機同士で同一の役物比率管理チップ207を用いても、役物比率を正確に算出できる。

【3749】

次に、図391から図395を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU221の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【3750】

まず、図391を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される立ち上げ処理を説明する。図391は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

10

【3751】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S801)。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下(瞬間的な停電、所謂「瞬停」)によって、S915の電源断処理(図392参照)の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される(S802)。図392を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から電源断コマンドを受信すると(図392のS912参照)、S915の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S915の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

20

【3752】

電源断処理中フラグがオフであれば(S802:No)、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってS915の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって(主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく)開始されたものである。よって、これらの場合には、RAM223のデータが破壊されているか否かを確認する(S803)。

【3753】

30

RAM223のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、RAM223の特定の領域には、S806の処理によって「55AAh」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「55AAh」であればRAM223のデータ破壊は無く、逆に「55AAh」でなければRAM223のデータ破壊を確認することができる。RAM223のデータ破壊が確認されれば(S803:Yes)、S804へ移行して、RAM223の初期化を開始する。一方、RAM223のデータ破壊が確認されなければ(S803:No)、S808へ移行する。

【3754】

40

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードは記憶されていないので(電源断によってRAM223の記憶は喪失するから)、RAM223のデータ破壊と判断され(S803:Yes)、S804へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS915の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって開始された場合には、RAM223の特定領域には「55AAh」のキーワードが記憶されているので、RAM223のデータは正常と判断されて(S803:No)、S808へ移行する。

【3755】

電源断処理中フラグがオンであれば(S802:Yes)、今回の立ち上げ処理は、瞬

50

間的な停電が生じた後であって、S 9 1 5 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 8 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

#### 【 3 7 5 6 】

S 8 0 4 の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする ( S 8 0 4 ) 。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h 」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「 0 F F h 」であるか否かを確認し、「 0 F F h 」であれば正常と判別する。かかる1 バイト毎の書き込み及び確認を、「 0 F F h 」に次いで、「 5 5 h 」、「 0 A A h 」、「 0 0 h 」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が 0 クリアされる。

10

#### 【 3 7 5 7 】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば ( S 8 0 5 : Y e s ) 、R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する ( S 8 0 6 ) 。この特定領域に書き込まれた「 5 5 A A h 」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば ( S 8 0 5 : N o ) 、R A M 2 2 3 の異常を報知して ( S 8 0 7 ) 、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

20

#### 【 3 7 5 8 】

S 8 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する ( S 8 0 8 ) 。電源断フラグは S 9 1 5 の電源断処理の実行時にオンされる ( 図 3 9 2 の S 9 1 4 参照 ) 。つまり、電源断フラグは、S 9 1 5 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 8 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 9 1 5 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には ( S 8 0 8 : Y e s ) 、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M の作業エリアをクリアし ( S 8 0 9 ) 、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 ( S 8 1 0 ) 、割込み許可を設定して ( S 8 1 1 ) 、メイン処理へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

30

#### 【 3 7 5 9 】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 8 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 8 0 4 から S 8 0 6 の処理を経由して S 8 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって ( 主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく ) 開始された場合である。よって、かかる場合には ( S 8 0 8 : N o ) 、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 8 0 9 をスキップして、処理を S 8 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 ( S 8 1 0 ) 、割込み許可を設定して ( S 8 1 1 ) 、メイン処理へ移行する。

40

#### 【 3 7 6 0 】

なお、S 8 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 8 0 4 から S 8 0 6 の処理を経由して S 8 0 8 の処理へ至った場合には、S 8 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

50



## 【 3 7 6 1 】

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

10

## 【 3 7 6 2 】

S 9 0 1 の処理において、前回 S 9 0 1 の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上経過していると判断される場合は ( S 9 0 1 : Y e s )、S 9 0 2 の処理へ移行する。なお、S 9 0 1 の処理が、図 3 8 9 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S 9 0 2 の処理へ移行する。

## 【 3 7 6 3 】

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

20

## 【 3 7 6 4 】

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

30

## 【 3 7 6 5 】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、枠ボタン操作コマンドに代えて、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン 2 2 が配設されていない場合には、S 9 0 5 の処理は省略される。

40

## 【 3 7 6 6 】

枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 9 0 5 ) が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し ( S 9 0 6 )、その後音編集・出力処理を実行する ( S 9 0 7 )。ランプ編集処理では

50

、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう電飾部29～33の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう音声出力装置226の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置226から音が出力される。

【3767】

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

10

【3768】

S910の処理では、第3図柄表示装置81において変動演出を表示させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置114に送信するために設定する処理である変動表示処理を実行する。この変動表示処理の詳細については、図394を参照して後述する。そして、変動表示処理の後、主制御装置110より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う(S911)。このコマンド判定処理の詳細については、図393を参照して後述する。

【3769】

20

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

【3770】

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

30

【3771】

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

40

【3772】

次に、図393を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理(S911)について説明する。図391は、このコマンド判定処理(S911)を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S911)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図392参照)の中で実行され、上述したように、主制御装置110から受信したコマンドを判定する。

【3773】

コマンド判定処理では、まず、RAM223に設けられたコマンド記憶領域から、未処

50

理のコマンドのうち主制御装置 110 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 110 より変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する (S1001)。そして、変動パターンコマンドを受信したと判別された場合 (S1001: Yes)、該変動パターンコマンドから変動パターンを抽出して (S1002)、メイン処理に戻る。ここで抽出された変動パターンは、RAM223 に記憶され、後述の変動表示処理 (図 394 参照) において、表示制御装置 114 に対して変動演出の開始とその変動パターンを通知する表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。

【3774】

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

【3775】

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

【3776】

S1003 の処理の結果、停止種別コマンドを受信していないと判別された場合 (S1003: No)、次いで、主制御装置 110 より保留球数コマンドを受信したか否かを判別する (S1006)。そして、保留球数コマンドを受信したと判別された場合 (S1006: Yes)、該保留球数コマンドに含まれる主制御装置 110 の保留球数カウンタ 203a の値 (即ち、保留された変動演出の保留球数) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 113 の RAM223 に格納する (S1007)。

【3777】

ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 始動口 64a 及び第 2 始動口 64b のいずれかに入賞 (始動入賞) したときに主制御装置 110 から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、S1007 の処理によって、音声ランプ制御装置 113 の RAM223 に記憶された保留球数の値を、主制御装置 110 の保留球数カウンタ 203a の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 113 の保留球数の値が主制御装置 110 の保留球数カウンタ 203a の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 113 の保留球数カウンタ 223a の値を修正し、主制御装置 110 の保留球数カウンタ 203a の値に合わせることができる。

【3778】

次いで、受信した保留球数コマンドに含まれる第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値を抽出し、RAM223 に格納する (S1008)。

【3779】

保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C1 ~ C3、CS1 の値は、球が第 1 始動口 64a 及び第 2 始動口 64b に入賞 (始動入賞) したときに主制御装置 110 においてカウンタ用バッファより取得されたものである。音声ランプ制御装置 113 は、RAM223 に格納された各カウンタ C1 ~ C3、CS1 を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか (大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等) を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

10

20

30

40

50

## 【 3 7 8 0 】

次いで、S 1 0 0 7 の処理によって R A M 2 2 3 に格納された保留球数の値を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定し ( S 1 0 0 9 ) 、メイン処理へ戻る。ここで設定された表示用保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 ( S 9 0 2 ) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。これにより、表示制御装置 1 1 4 では、保留球数に応じた保留球数図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように処理を実行する。

## 【 3 7 8 1 】

S 1 0 0 6 の処理の結果、保留球数コマンドを受信していないと判別された場合 ( S 1 0 0 6 : N o ) 、次いで、主制御装置 1 1 0 より確定コマンドを受信したか否かを判別する ( S 1 0 1 0 ) 。確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行中の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この確定コマンドを受信したと判別された場合は ( S 1 0 1 0 : Y e s ) 、表示制御装置 1 1 4 に対して確定コマンドの受信を通知するための表示用確定コマンドを設定して ( S 1 0 1 1 ) 、メイン処理へ戻る。ここで設定された表示用確定コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 ( S 9 0 2 ) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、表示用確定コマンドを受信することにより、第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行中の変動演出を停止させ、先に表示用停止種別コマンドにて示された停止種別に対応する停止図柄を表示することで、確定表示させる。

## 【 3 7 8 2 】

S 1 0 1 0 の処理の結果、確定コマンドを受信していないと判別された場合は ( S 1 0 1 0 : N o ) 、その他のコマンドを受信したか否かを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して ( S 1 0 1 2 ) 、メイン処理に移行する。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 0 1 3 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 ( S 9 0 2 ) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

## 【 3 7 8 3 】

次に、図 3 9 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示処理 ( S 9 1 0 ) について説明する。図 3 9 4 は、この変動表示処理 ( S 9 1 0 ) を示したフローチャートである。

## 【 3 7 8 4 】

この変動表示処理 ( S 9 1 0 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 3 9 2 参照 ) の中で実行され、上述したように、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを生成し、これらのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である。

## 【 3 7 8 5 】

変動表示処理では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグがオンか否かを判別する ( S 1 1 0 1 ) 。そして、変動開始フラグがオンではない ( 即ち、オフである ) と判別された場合 ( S 1 1 0 1 : N o ) 、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示処理を終了して、メイン処理に戻る。

## 【 3 7 8 6 】

一方、変動開始フラグがオンであると判別された場合 ( S 1 1 0 1 : Y e s ) 、変動開始フラグをオフし ( S 1 1 0 2 ) 、コマンド判定処理 ( 図 3 9 3 参照 ) の S 1 0 0 2 の処

10

20

30

40

50

理において変動パターンコマンドより抽出された変動演出における変動パターンを、RAM 223より取得する(S 1103)。ここで抽出された変動パターンは、変動時間である。音声ランプ制御装置113では、変動時間毎に複数の詳細な変動パターンが用意されており、抽出された変動パターン(変動時間)に用意された複数の詳細な変動パターンの中から1の詳細な変動パターンを抽選にて決定して、決定された詳細な変動パターンを表示制御装置114へ通知するための表示用変動パターンコマンドを設定する(S 1104)。

#### 【3787】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、RAM 223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理(S 902)により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される詳細な変動パターンで第3図柄表示装置81に第3図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御を開始する。

#### 【3788】

次いで、コマンド判定処理(図391参照)のS 1004の処理において停止種別コマンドより抽出された変動演出における停止種別を、RAM 223より取得する(S 1105)。そして、抽出された停止種別を表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを設定する(S 1104)。ここで設定された表示用停止種別コマンドは、RAM 223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理(S 902)により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、S 1105の処理により設定された表示用変動パターンコマンドによって実行される変動演出を確定表示させる場合に、この表示用停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

#### 【3789】

次いで、表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、保留球が消費される(即ち、保留球に対応する変動表示の設定が行われた)のに合わせて、RAM 223の保留球数の値を1減らし(S 1107)、更新後の保留球数の値を表示制御装置114に対して通知するための表示用保留球数コマンドを設定する(S 1108)。そして、メイン処理へ戻る。

#### 【3790】

S 1108の処理により設定された表示用保留球数コマンドは、RAM 223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理(S 902)により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114は、表示用保留球数コマンドにより示される保留球数に応じた数の保留球数図柄を第3図柄表示装置81に表示させる処理を実行する。よって、遊技者は、第3図柄表示装置81に表示された保留球数図柄の数をカウントすることによって、保留された球の数を認識することができる。

#### 【3791】

次に、図395を参照して、表示制御装置114のMPU 231により実行される各制御について説明する。かかるMPU 231の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置113よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ236より1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に送信されるV割込信号をMPU 231が検出した場合に実行されるV割込処理とがある。MPU 231は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やV割込処理を実行する。尚、コマンドの受信とV割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込処理を実行させることができる。

#### 【3792】

まず、図395(a)を参照して、表示制御装置114内のMPU 231により実行さ

10

20

30

40

50

れるメイン処理について説明する。図 3 9 5 ( a ) は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源が投入された場合に起動され、電源が断されるまで実行され続けるものである。

【 3 7 9 3 】

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

10

【 3 7 9 4 】

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

【 3 7 9 5 】

次いで、図 3 9 5 ( b ) を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行されるコマンド割込処理について説明する。図 3 9 5 ( b ) は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランブ制御装置 1 1 3 からコマンドを受信すると、M P U 2 3 1 によってコマンド割込処理が実行される。

20

【 3 7 9 6 】

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

【 3 7 9 7 】

次いで、図 3 9 5 ( c ) を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理について説明する。図 3 9 5 ( c ) は、その V 割込処理を示すフローチャートである。この V 割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画および表示を画像コントローラ 2 3 6 に対して指示するものである。

30

【 3 7 9 8 】

上述したように、この V 割込処理は、画像コントローラ 2 3 6 からの V 割込信号が検出されることによって実行が開始される。この V 割込信号は、画像コントローラ 2 3 6 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成され、M P U 2 3 1 に対して送信される信号である。よって、この V 割込信号に同期させて V 割込処理を実行することにより、画像コントローラ 2 3 6 に対して描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ 2 3 6 では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

40

【 3 7 9 9 】

この V 割込処理では、図 3 9 5 ( c ) に示すように、まず、コマンド判定処理 ( S 1 6 0 2 ) を実行する。この、コマンド判定処理 ( S 1 6 0 2 ) では、コマンド割込処理によ

50

ってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。例えば、表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、その表示用変動パターンテーブルコマンドにより示された詳細な変動パターンによって変動演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に実行されるように、画像の描画および表示の制御を開始する。

#### 【3800】

表示用停止種別コマンドが格納されていた場合は、その表示用停止種別コマンドにより示される停止図柄で第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される変動演出が停止表示されるように、高速変動中（第 3 図柄の内容が遊技者に認識できないように第 3 図柄の変動表示が行われている間）に、表示中の第 3 図柄の入れ替えを行う。表示用確定コマンドが格納されていた場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行されている変動演出において確定表示がなされるように画像の描画および表示の制御を行う。

10

#### 【3801】

さて、このコマンド判定処理（S 1 6 0 2）では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V 割込処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置 1 1 0 において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置 1 1 0 や音声ランプ制御装置 1 1 3 によって選定された変動演出やその他の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

20

#### 【3802】

コマンド判定処理（S 1 6 0 2）が終了すると、次いで、表示設定処理（S 1 6 0 3）を実行する。表示設定処理（S 1 6 0 3）では、コマンド判定処理（S 1 6 0 2）などによって定められた第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき画面の種別に基づき、第 3 図柄表示装置 8 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を、具体的に特定する。

#### 【3803】

表示設定処理（S 1 6 0 3）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（S 1 0 6 4）。このタスク処理では、表示設定処理（S 1 6 0 3）によって特定された、第 3 表示装置 2 8 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクタ（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクタ（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった、描画に必要な各種パラメータを決定する。

30

#### 【3804】

そして、描画処理を実行する（S 1 5 0 4）。この描画処理では、タスク処理（S 1 5 0 3）で決定された、1 フレームを構成する各種キャラクタの種別やそれぞれのキャラクタの描画に必要なパラメータを、画像コントローラ 2 3 6 に対して送信する。これにより、画像コントローラ 2 3 6 では、これらの情報に従って、画像の描画処理を実行すると共に、1 V 前に受信した情報に従って描画した画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを第 3 図柄表示装置 8 1 へ送信する制御を行う。

40

#### 【3805】

その後、その他の必要な処理、例えば、表示制御装置 1 1 4 に設けられた各種カウンタの更新処理を実行した後（S 1 5 0 5）、V 割込処理を終了する。

#### 【3806】

以上、説明したように、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、主制御装置 1 1 0 に役物比率管理チップ 2 0 7 を設け、MPU 2 0 1 から入賞情報を得て、役物比率管理チップ 2 0 7 にて役物比率及び連続役物比率を算出して記録する。そして、検査装置 3 0 0 が検査端子 2 0 7 a に接続されると、役物比率管理チップ 2 0 7 に記録された役物比率及

50

び連続役物比率に関する情報が、検査装置 3 0 0 へ出力される。

【3 8 0 7】

ここで、不正行為者の中には、第 2 始動口 6 4 b の電動役物を何らかの手法で不正に開放したり、第 2 始動口 6 4 b へ球を誘導したりすることで、第 2 始動口 6 4 b への入賞を増やして大当たりとなる可能性を増やそうとするものがある。また、大入賞口 6 5 a の開閉板を何らかの手法で不正に開放したり、大入賞口 6 5 a へ球を誘導したりすることで、多くの賞球を得ようとするものがある。このような不正行為があった場合、役物比率及び連続役物比率が高くなる。

【3 8 0 8】

これに対し、本パチンコ機 1 0 では、上述のように構成されているので、検査装置 3 0 0 において役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為が行われていた場合にその不正行為を発見し得る。

【3 8 0 9】

また、本パチンコ機 1 0 では、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報も役物比率管理チップ 2 0 7 において記録され、検査装置 3 0 0 へ出力される。よって、検査装置 3 0 0 による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。

【3 8 1 0】

< 第 1 7 実施形態 >

次いで、図 3 9 6 ~ 図 3 9 8 を参照して、本発明を適用した第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第 1 読書メモリ 2 6 3 に格納された各カウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 3 e の値に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出し、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録していく場合について説明した。これに対し、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f にて示されるトリガ（タイミング）となった場合に、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記録された各カウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 3 e の値をそのまま第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録し、検査装置 3 0 0 には、その第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された各カウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 3 e の値をそのまま出力する。

【3 8 1 1】

以下、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 6 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【3 8 1 2】

図 3 9 6 は、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 における主制御装置 1 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。第 1 7 実施形態の主制御装置 1 1 0 の電氣的構成において、第 1 6 実施形態と相違する点は、役物比率管理チップ 2 0 7 の第 2 読書メモリ 2 6 4 において、第 1 6 実施形態の役物比率データ 2 6 4 a 及び連続役物比率データ 2 6 4 b に代えて、入賞カウンタデータ 2 6 4 e を記録する点である。

【3 8 1 3】

また、第 1 7 実施形態では、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f の意味合いが、第 1 6 実施形態と異なる。即ち、第 1 7 実施形態では、トリガ情報データ 2 0 2 f は、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された各カウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 3 e の値を、第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録するトリガ（タイミング）を示すものとなる。なお、トリガ情報データ 2 0 2 f の意味合いが第 1 6 実施形態と異なるだけであり、その内容そのものは第 1 6 実施形態と同一である。

【3 8 1 4】

つまり、トリガ情報データ 2 0 2 f では、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された各カウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 3 e の値を、第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録するトリガ（タイミング）と

10

20

30

40

50



して、「発射数」，「時刻」，「遊技時間」のいずれかを示す情報が規定される。

【3815】

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

【3816】

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

【3817】

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

【3818】

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

【3819】

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

【3820】

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

【3821】

また、入賞カウンタデータ264eに、第1始動口64aに入賞した球の総数を記録するエリアと、第2始動口64bに入賞した球の総数を記憶するエリアと、第1普通入賞口63aに入賞した球の総数を記録するエリアと、第2普通入賞口63bに入賞した球の総数を記憶するエリアと、大入賞口65aに入賞した球の総数を記録するエリアとを設け、第1読書メモリ263に記憶された各カウンタ263a～263eの値を、第2読書メモリ264へ記録するタイミング（トリガ）となった場合に、各エリア毎に、対応する入賞口に入賞した球の総数を、そのタイミングにおける時刻と合わせて記録させるように、入賞カウンタデータ264eを構成してもよい。

## 【3822】

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

10

## 【3823】

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

20

## 【3824】

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

30

## 【3825】

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

40

## 【3826】

なお、第1始動口64aに入賞した球の総数を記録するエリアと、第2始動口64bに入賞した球の総数を記憶するエリアと、第1普通入賞口63aに入賞した球の総数を記録するエリアと、第2普通入賞口63bに入賞した球の総数を記憶するエリアと、大入賞口

50

6 5 a に入賞した球の総数を記録するエリアとを設けて、入賞カウンタデータ 2 6 4 e を構成した場合は、各エリア毎に上記の通りに情報を読み出すことで、各入賞口毎に、その入賞口へ入賞した球の総数が、検査装置 3 0 0 に対して、古い時刻の情報から順に出力されることになる。

#### 【 3 8 2 7 】

次いで、図 3 9 7 を参照して、第 1 7 実施形態における役物比率管理チップ 2 0 7 内の C P U 2 6 1 により実行される入賞情報保存処理 ( S 7 1 8 , S 7 3 3 ) について説明する。図 3 9 7 は、この入賞情報保存処理を示したフローチャートである。第 1 6 実施形態では、役物比率を算出するタイミング (トリガ) となった場合と (図 3 8 8 参照)、電源が断される場合に (図 3 8 6 参照)、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報から役物比率及び連続役物比率を算出して第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録する役物比率算出処理を実行したが (図 3 8 9 参照)、第 1 7 実施形態では、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された各情報を第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録するタイミング (トリガ) となった場合と (図 3 8 8 参照)、電源が断される場合に (図 3 8 6 参照)、役物比率算出処理に代えて、入賞情報保存処理を実行する。この入賞情報保存処理は、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された各情報を第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録する処理である。

10

#### 【 3 8 2 8 】

入賞情報保存処理では、まず、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された、入賞口に対応する各カウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 3 e の値を、R T C 2 6 6 にて示される現在の時刻と合わせて、第 2 読書メモリ 2 6 4 の入賞カウンタデータ 2 6 4 e に追加して記録する ( S 7 6 1 ) 。これにより、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f にて示される役タイミング (トリガ) 毎に、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に、第 1 読書メモリ 2 6 3 の始 1 カウンタ 2 6 3 a にて計数された第 1 始動口 6 4 a に入賞した球の総数と、始 2 カウンタ 2 6 3 b にて計数された第 2 始動口 6 4 b に入賞した球の総数と、普 1 カウンタ 2 6 3 c にて計数された第 1 普通入賞口 6 3 a に入賞した球の総数と、普 2 カウンタ 2 6 3 d にて計数された第 2 普通入賞口 6 3 b に入賞した球の総数と、大入賞口カウンタ 2 6 3 e にて計数された大入賞口 6 5 a に入賞した球の総数とが、第 2 読書メモリ 2 6 4 に追加して記録される。

20

#### 【 3 8 2 9 】

また、電源が断される場合にも、コンデンサ 2 6 7 に充電された電力を利用して、直近の第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録を行ったタイミング (トリガ) から電源が断されると判断された間に、第 1 読書メモリ 2 6 3 の始 1 カウンタ 2 6 3 a にて計数された第 1 始動口 6 4 a に入賞した球の総数と、始 2 カウンタ 2 6 3 b にて計数された第 2 始動口 6 4 b に入賞した球の総数と、普 1 カウンタ 2 6 3 c にて計数された第 1 普通入賞口 6 3 a に入賞した球の総数と、普 2 カウンタ 2 6 3 d にて計数された第 2 普通入賞口 6 3 b に入賞した球の総数と、大入賞口カウンタ 2 6 3 e にて計数された大入賞口 6 5 a に入賞した球の総数とが、第 2 読書メモリ 2 6 4 に追加して記録される。これにより、直近の第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録を行ったタイミング (トリガ) から電源が断されると判断された間にあった各入賞口への入賞に対しても、漏れることなく、その入賞のあった球の総数を各入賞口毎に第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録することができる。

30

40

#### 【 3 8 3 0 】

続く S 7 4 2 ~ S 7 4 4 では、第 1 6 実施形態の役物比率算出処理の S 7 4 2 ~ S 7 4 4 と同一の処理 (図 3 8 9 参照) を実行し、入賞情報保存処理を終了する。

#### 【 3 8 3 1 】

次に、図 3 9 8 を参照して、第 1 7 実施形態における役物比率管理チップ 2 0 7 内の C P U 2 6 1 により実行される検査結果出力処理を説明する。図 3 9 8 は、この検査結果出力処理を示したフローチャートである。この検査結果出力処理は、第 1 6 実施形態と同様に、検査端子 2 0 7 a に検査装置 3 0 0 を接続するケーブルのコネクタが挿入された場合に C P U 2 6 1 に入力される割込信号に基づいて実行される。検査結果出力処理では、第

50

2 読書メモリ 2 6 4 のデータを検査装置 3 0 0 へ出力する。

【3 8 3 2】

第 1 7 実施形態における検査結果出力処理が実行されると、まず、賞球数データ設定エリア 2 6 5 a に設定された賞球数テーブル 2 0 2 e を検査装置 3 0 0 へ出力する (S 7 7 1)。次いで、入賞カウンタデータ 2 6 4 e に記録された各入賞口における入賞した球の総数を示す情報を全て、各情報に対応付けられた、その情報が第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された時刻と共に、記録時刻が古い情報から順に検査装置 3 0 0 へ出力する (S 7 7 2)。S 7 7 2 の処理に続いて実行される S 7 5 3、S 7 5 4 では、第 1 6 実施形態の検査結果出力処理の S 7 5 3、S 7 5 4 と同一の処理を実行し、検査結果出力処理を終了する。

10

【3 8 3 3】

検査装置 3 0 0 は、S 7 7 2 にて出力された各入賞口における入賞した球の総数を示す情報と、S 7 7 1 にて出力された賞球数テーブル 2 0 2 e に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出し、算出した役物比率及び連続役物比率を解析する。そして、検査装置 3 0 0 による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。また、S 7 7 2 の処理により、各入賞口における入賞した球の総数を示す情報が、古い時刻のものから順に出力されるので、検査装置 3 0 0 は、その出力された順に各々の情報を解析することにより、時刻の経過に伴う役物比率及び連続役物比率の変化を容易に解析できる。

20

【3 8 3 4】

以上説明した通り、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、役物比率管理チップ 2 0 7 において、トリガ設定エリア 2 6 5 b に格納されたトリガ情報データ 2 0 2 f にて示されるタイミング (トリガ) となる毎に、第 1 読書メモリ 2 6 3 に格納された、各入賞口毎に入賞した球の総数を計数する各カウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 3 e の値が、第 2 読書メモリ 2 6 4 の入賞カウンタデータ 2 6 4 e へ順次記録される。そして、検査装置 3 0 0 が検査端子 2 0 7 a に接続された場合に、第 2 読書メモリ 2 6 4 の入賞カウンタデータ 2 6 4 e に記録された各入賞口毎の入賞した球の総数を示す情報が、賞球数テーブル 2 0 2 e と合わせて、検査装置 3 0 0 へ送信される。

【3 8 3 5】

30

このように、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、全ての入賞口に対してそれぞれ、該当の入賞口に入賞された球の総数を求め、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録する。よって、第 1 6 実施形態のように算出した役物比率及び連続役物比率を第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録する場合と比して、第 2 読書メモリ 2 6 4 に必要な記憶容量が大きくなるが、検査装置 3 0 0 には、各入賞口毎の入賞した球の総数が送信されるため、検査装置 3 0 0 による解析の結果、役物比率や連続役物比率に大きな変化があった場合には、検査装置 3 0 0 により、各入賞口毎の入賞した球の総数を参照することで、より正確にその原因を把握できる。

【3 8 3 6】

40

また、検査装置 3 0 0 に送信される各入賞口に入賞された球の総数を示す情報には、その情報が第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された時刻が対応付けられて、検査装置 3 0 0 に送信される。よって、検査装置 3 0 0 において、各入賞口に入賞した球の総数を示す情報に基づいて役物比率及び連続役物比率を解析した結果、役物比率又は連続役物比率に大きな変化があった場合、その変化のあった役物比率又は連続役物比率の算出に使用された各入賞口に入賞した球の総数を第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された時刻を特定し、その時刻付近での、各入賞口に入賞した球の総数や、遊技領域に発射された球の総数又は遊技状態を解析することにより、役物比率又は連続役物比率が変化した原因を探ることができる。

【3 8 3 7】

そのほか、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

50

## 【 3 8 3 8 】

## &lt; 第 1 8 実施形態 &gt;

次いで、図 3 9 9 ~ 図 4 0 2 を参照して、本発明を適用した第 1 8 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。第 1 及び第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、役物比率管理チップ 2 0 7 を主制御装置 1 1 0 に設け、その役物比率管理チップ 2 0 7 にてパチンコ機 1 0 における役物比率に関する情報を管理する場合について説明した。これに対し、第 1 8 実施形態のパチンコ機 1 0 は、役物比率に関する情報の管理を M P U 2 0 1 にて行う。また、第 1 8 実施形態のパチンコ機 1 0 は、役比表示装置 4 0 0 を設け、役物比率に関する情報をその役比表示装置 4 0 0 に表示する。

## 【 3 8 3 9 】

以下、第 1 8 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 6 実施形態又は第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 1 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 6 実施形態又は第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 6 実施形態又は第 1 7 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

## 【 3 8 4 0 】

図 3 9 9 は、第 1 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。第 1 8 実施形態のパチンコ機 1 0 が、第 1 6 実施形態及び第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点は、主制御装置 1 1 0 の構成が異なっている点である。その他の構成は、第 1 6 実施形態及び第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一である。

## 【 3 8 4 1 】

第 1 8 実施形態の主制御装置 1 1 0 は、上述した通り、役物比率管理チップ 2 0 7 が設けられておらず、役物比率に関する情報の管理を M P U 2 0 1 にて行う。具体的には、第 1 6 実施形態又は第 1 7 実施形態の役物比率管理チップ 2 0 7 の C P U 2 6 1 が実行していた役物比率管理メイン処理を、M P U 2 0 1 にて実行するタイマ割込処理の中で実行する。このとき、役物比率管理チップ 2 0 7 の第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶される各カウンタやデータは、第 1 8 実施形態では、R A M 2 0 3 に記憶される。

## 【 3 8 4 2 】

また、役物比率管理チップ 2 0 7 に設けられた第 2 読書メモリ 2 6 4 は、入出力ポート 2 0 5 に接続される形で、主制御装置 1 1 0 に設けられる。また、第 1 6 実施形態及び第 1 7 実施形態において役物比率管理チップ 2 0 7 に設けられた R T C 2 6 6 は、第 1 8 実施形態では、M P U 2 0 1 に内蔵（図示せず）されたものを利用する。

## 【 3 8 4 3 】

更に、検査装置 3 0 0 が接続される検査端子 2 0 7 a は、入出力ポート 2 0 5 に接続される。検査端子 2 0 7 a にケーブル及びコネクタを介して検査装置 3 0 0 が接続されると、M P U 2 0 1 は検査結果出力処理を実行し、役物比率に関する情報や、その他検査に関する情報が検査装置 3 0 0 へ送信される。

## 【 3 8 4 4 】

また、役比表示装置 4 0 0 は、主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 に接続される。この役比表示装置 4 0 0 は、例えば、複数の 7 セグメント表示器にて構成され、主制御装置 1 1 0 を構成する主基板上に配設される。即ち、パチンコ機 1 0 の背面側を見たときに、役比表示装置 4 0 0 の表示画面が見えるように組付けられている。なお、パチンコ機 1 0 の正面側から役比表示装置 4 0 0 の表示画面が見えるように組付けられてもよい。

## 【 3 8 4 5 】

役比表示装置 4 0 0 には、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に係る情報（例えば、ベース値等）が表示される。役比表示装置 4 0 0 に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報としては、例えば、入賞により払い出された球の総数を入賞口毎に示す情報であってもよいし、全ての入賞口への入賞により払い出された球の総数と、役物が作動する入賞口（第 2 始動口 6 4 b 及び大入賞口 6 5 a）への入賞により払い出された球の総数と、役物が連続して作動する入賞口（大入賞口 6 5 a）への入賞に

10

20

30

40

50

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

#### 【３８４６】

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

10

#### 【３８４７】

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

20

#### 【３８４８】

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

#### 【３８４９】

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

30

#### 【３８５０】

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

40

#### 【３８５１】

次いで、図４００を参照して、第１８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば４ミリ秒毎に繰り返し実行される定期処理である。ＭＰＵ２０１がこのタイマ割込処理を実行することによって、定期的に実行すべき各種の処理が行われる。

50

#### 【３８５２】

このタイマ割込処理では、まず、遊技の主な制御を行う遊技処理を実行する（S2001）。例えば、第16実施形態において説明した主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図378参照）のS101～S111等の処理が、S2001の処理で実行される。即ち、遊技の主な制御としては、大当たりの抽選、変動表示の設定、大当たり時における大入賞口（大開放口）65aの開閉制御、及び、第2図柄表示装置83の当たり抽選等が含まれる。上述した通り、MPU201は、S2001の処理を実行している間、RAM203の中で使用領域内エリア203x（内作業エリア203x1及び内スタックエリア203x2）を使用する。

#### 【3853】

次いで、役物比率に関する情報の管理を行う役比処理を実行する（S2002）。役比処理の詳細は図401を参照して後述する。S2002の処理の後、タイマ割込処理を終了する。

#### 【3854】

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

#### 【3855】

次いで、図401を参照して、タイマ割込処理（図400参照）で実行される役比処理（S2002）の詳細について説明する。図401は、その役比処理を示すフローチャートである。この役比処理では、まず、割込を禁止し（S2011）、次いで、PUSH命令にてフラグレジスタ200aを内スタックエリア203x2に退避し（S2012）、その後、CALL命令にて役比メイン処理を実行するサブルーチンプログラムを読み出して、役比メイン処理を実行する（S2013）。役比メイン処理の詳細については、図401を参照して後述する。なお、S2011及びS2012の処理の段階では、MPU201は、RAM203の使用領域内エリア203xを使用して処理を実行する。

#### 【3856】

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

#### 【3857】

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

#### 【3858】

次いで、図402を参照して、役比処理（S2002）（図401参照）により、サブルーチンプログラムが読み出されることによって実行される役比メイン処理（S2013）の詳細について説明する。図402は、その役比メイン処理を示すフローチャートである。

#### 【3859】

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

#### 【3860】

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

10

20

30

40

50

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

【3861】

このS2023の処理では、例えば、第16実施形態又は第17実施形態において、役物比率管理チップ207のCPU261にて実行される役物比率管理メイン処理（図386参照）と同様の処理を実行し、また、役比表示装置400の表示を制御する処理を実行する。また、検査装置300が検査端子207aに接続された場合に、第16実施形態又は第17実施形態の役物比率管理チップ207のCPU261にて実行される検査結果出力処理（図390，30参照）と同様の処理が、S2023の処理の中で実行されるようにしてもよい。

10

【3862】

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

【3863】

ここで、この役比メイン処理（S2013）が実行される役比処理（S2002）は、図399に示すタイマ割込処理の中で遊技の主な制御を実行する遊技処理（S2001）が一通り終了した後に行われる。また、タイマ割込処理は、MPU201にて実行されるメイン処理（図385）の無限ループ（S701～S703のループ）の中で、カウンタ更新処理（S702～S703）が非実行のときに読み出され、実行される。

20

【3864】

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

30

【3865】

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

40

【3866】

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

50



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

【 3 8 6 7 】

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

10

【 3 8 6 8 】

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

20

【 3 8 6 9 】

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

30

【 3 8 7 0 】

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

40

【 3 8 7 1 】

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

50

避 / 復帰させるのではなく、役物比率に関する処理にて使用される一部のレジスタ 200 のみの内容を退避 / 復帰させるので、そのレジスタの内容を退避するために必要な RAM 203 (外作業エリア 203 y 1) の容量を抑制できる。よって、RAM 203 を小容量化したり、外作業エリア 203 y 1 において他のデータ等を記憶させる領域を大きく確保できたりすることができる。

#### 【3872】

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

10

#### 【3873】

ただし、フラグレジスタ 200 a は、MPU 201 にて実行される全ての命令で用いられるレジスタであるため、当然、役物比率に関する処理にも使用されるレジスタとなるが、S2022 の処理では、フラグレジスタ 200 a については例外的に退避を行っていない。これは、図 401 に示す役比処理において役比メイン処理 (S2013) を読み出すだけでフラグレジスタ 200 a の内容が変わってしまい、遊技の主な制御を実行する遊技処理から役物比率に関する処理へ移行するときのその遊技処理が終了した時点のフラグレジスタ 200 a の値を、S2022 の処理の段階では退避させることができないためである。

20

#### 【3874】

そこで、本実施形態では、図 401 に示す役比処理において役比メイン処理 (S2013) を読み出す前に、フラグレジスタ 200 a だけを内スタックエリア 203 x 2 へ退避し、役比メイン処理 (S2013) の終了後、そのフラグレジスタ 200 a だけを内スタックエリア 203 x 2 から復帰させる。これにより、遊技処理が終了した時点のフラグレジスタ 200 a の値を、役物比率に関する処理の実行後に確実に復帰させることができる。

#### 【3875】

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

30

#### 【3876】

また、レジスタ 200 を、外スタックエリア 203 y 2 ではなく、外作業エリア 203 y 1 に退避させるので、外スタックエリア 203 y 2 に必要な容量を少なくし、外作業エリア 203 y 1 の容量を大きく確保できる。また、MPU 201 の中には、その機種 (種類) によって、スタックエリアと作業エリアとを予め指定するものがある。そのような MPU 201 には、その予め指定されたスタックエリアの領域を超えて、データが更に退避されスタックされると、RAM 203 の内容そのものをクリア (0 に初期化) してしまう機能を有するものがある。これに対し、レジスタ 200 を、外スタックエリア 203 y 2 ではなく外作業エリア 203 y 1 に退避させることで、外スタックエリア 203 y 2 がすぐにスタックされたデータで一杯になることを抑制できる。よって、このような機能を有する MPU 201 において、外スタックエリア 203 y 2 の予め指定された領域を超えてデータが更にスタックされたために、RAM 203 がクリアされることを抑制できる。

40

50

## 【3877】

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

## 【3878】

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

10

## 【3879】

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

20

## 【3880】

そのほか、第16実施形態、第17実施形態のパチンコ機10が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

## 【3881】

## &lt;第19実施形態&gt;

次いで、図403、図404を参照して、本発明を適用した第19実施形態のパチンコ機10について説明する。第18実施形態のパチンコ機10では、主制御装置110において、使用領域内エリア203xを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア203yを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階で、その役物比率に関する処理で使用されるレジスタ200を個別に退避し、役物比率に関する処理の終了後、その使用領域外エリア203yを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア203xを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階で、その退避させたレジスタ200を個別に復帰させる場合について説明した。これに対し、第19実施形態のパチンコ機10では、主制御装置110において、タイマ割込処理(図400)の中で実行される役物処理(S2002)において、使用領域内エリア203xを使用する処理を実行中に、使用領域外エリア203yを使用する役物比率に関する処理を実行する役物メイン処理(S2013)をCALL命令にて読み出す段階で、その役物比率に関する処理で使用されるレジスタ200を個々に0にクリアして、役物メイン処理(S2013)をCALL命令にて読み出す。また、役物メイン処理(S2013)において、使用領域外エリア203yを使用する役物メイン処理(S2013)を終了させ、使用領域内エリア203xを使用する処理に戻る段階で、その役物比率に関する処理で使用されたレジスタ200を個々に0にクリアしたうえで、役比処理へ戻る。

30

40

## 【3882】

以下、第19実施形態のパチンコ機10について、第18実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第19実施形態のパチンコ機10の説明において、第16～第18実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第16～第18実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

## 【3883】

50

この第19実施形態のパチンコ機10は、第18実施形態のパチンコ機10と比して、主制御装置110のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である役比処理(S2002)の一部処理と、その役比処理(S2002)の一処理である役比メイン処理(S2013)の一部処理が異なっている。

#### 【3884】

図403は、第19実施形態における役比処理(S2002)を示すフローチャートである。この役比処理では、まず、第18実施形態と同一のS2011, S2012の処理を実行した後、次いで、役物比率に関する処理にて使用される全てのレジスタ200(ただし、フラグレジスタ200aを除く)に対して、個々にロード(LD)命令を用いて0にクリアする。そして、S2013の処理へ移行し、CALL命令にて使用領域外エリア203yを使用する役比メイン処理を実行するサブルーチンプログラムを読み出して、役比メイン処理を実行する。そして、第18実施形態と同一のS2014, S2015の処理を実行して、その後、役比処理を終了する。

#### 【3885】

次に、図404は、第19実施形態における役比メイン処理(S2013)を示すフローチャートである。この役比メイン処理では、まず、第18実施形態と同一のS2021の処理を実行し、次に、第18実施形態と同一のS2023の処理(即ち、役物比率に関する処理)を実行した後、次いで、その役物比率に関する処理で使用されたレジスタ200を個々に0にクリアする(S2041)。そして、第18実施形態と同一のS2024の処理を実行して、使用領域外エリア203yを使用する役比メイン処理を終了し、役比処理へ戻って、使用領域内エリア203xを使用する処理を実行する。

#### 【3886】

この第19実施形態では、使用領域外エリア203yを使用する役物比率に関する処理で使用されるレジスタ200において、役物比率に関する処理によって値が変更され、その値がそのまま対応するレジスタ200に残されつつ、使用領域内エリア203xを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理をMPU201が実行したとしても、その遊技処理に何ら影響を与えないことが前提となる。この場合、本来であれば、使用領域内エリア203xを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア203yを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階で、MPU201に設けられたレジスタ200のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ200を退避させ、役物比率に関する処理を実行後、使用領域外エリア203yを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア203xを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階で、退避させたレジスタ200を復帰させなくても、問題はない。しかしながら、これでは、役物比率に関する処理の前後でレジスタ200の値は変わってしまうので、外部の人間が、本当にこれで問題ないか否かを判断することはできない。

#### 【3887】

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

へ戻る段階)とで、レジスタ200の内容を一見して同一とすることができる。よって、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で行われた役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保できる。なお、役物比率に関する処理にて使用されないレジスタ200は、役物比率に関する処理の前後で内容が変化せず、保持され続けるので、この使用されないレジスタ200は、0にクリアされていなくても、両者の段階で同一となる。

#### 【3888】

ここで、本第19実施形態では、S2031及びS2041の処理において、役物比率に関する処理で使用されるレジスタ200を個々に0にクリアする場合について説明したが、必ずしも0にクリアする必要はなく、例えば、S2031及びS2041の処理で、同一の所定の値を記憶させるようにしても、上記効果を享受できる。ただし、電源が投入され、MPU201に入力されたリセットが解除された直後(ソフトウェア的な初期化が実行されていない段階)では、全レジスタが0に初期化されることに鑑みて、S2031及びS2041の処理において、役物比率に関する処理で使用されるレジスタ200を個々に0にクリアする(初期化する)ことが望ましい。また、役物比率に関する処理で使用されるレジスタ200を個々に0にクリアすることによって、一见してそのレジスタ200が0にクリアされたものであることを把握できる。

#### 【3889】

そのほか、第16実施形態~第18実施形態のパチンコ機10が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

#### 【3890】

##### <第20実施形態>

次いで、図405~図412を参照して、本発明を適用した第20実施形態のパチンコ機10について説明する。この第20実施形態のパチンコ機10では、第18実施形態又は第19実施形態のパチンコ機10に設けられた役比表示装置400に代えて、4つの7セグメント表示器(7セグメント部の右下側に設けられたドットセグメントを含むもの)401a, 401b, 401c, 401dで構成されたベース表示装置401(図406(a)参照)が設けられている。このベース表示装置401には、役物比率に関する情報の1つとして、パチンコ機10のベース値が表示される。

#### 【3891】

ベース値とは、大当たり時、高確率(確変)時、時短時を除く通常時において、100発の球に対して払い出される(賞球される)球の数(割合)である。第20実施形態のパチンコ機10では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数(即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。)が60000個となる毎に、その60000個の球に対するベース値を計測し、保存する。

#### 【3892】

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

#### 【3893】

また、第20実施形態では、パチンコ機10に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a~401dの全ての

セグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯するように構成される。ベース表示装置４０１において、一部セグメントが断線等の故障により点灯しない状態にあると、ベース値等が正しく表示できなくなり、不正行為の有無の判断において誤った判断をしてしまうおそれがある。電源が投入される度にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントを所定期間点灯することで、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

#### 【３８９４】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０は、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では３００個）となるまでの間のベース表示装置４０１の表示を、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させる。パチンコ機１０の新規立上げでは、パチンコ機１０の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機１０のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機１０の新規立上げを行う場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では３００個）となるまでの間のベース表示装置４０１の表示を通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

#### 【３８９５】

以下、第２０実施形態のパチンコ機１０について、第１６～第１９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６～第１９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６～第１９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

#### 【３８９６】

図４０５は、第２０実施形態のパチンコ機１０の電氣的構成を示すブロック図である。第２０実施形態のパチンコ機１０が、第１８実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、第１８実施形態では役比表示装置４００が主制御装置１１０に接続されているのに対し、第２０実施形態では、ベース表示装置４０１が主制御装置１１０に接続されている点である。このベース表示装置４０１は、上述した通り、パチンコ機１０のベース値を表示するためのものである。

#### 【３８９７】

なお、第１８実施形態における役比表示装置４００にて、パチンコ機１０の役物比率と併せて、パチンコ機１０のベース値を所定期間毎に切り替えて表示するようにしてもよい。また、本実施形態において、検査端子２０７ａを必ずしも設ける必要はなく、検査装置３００に対して役物比率に関する情報を出力する構成としなくてもよい。また、検査装置３００に対して役物比率に関する情報を出力しない場合、第２読書メモリ２６４を省略してもよい。

#### 【３８９８】

ここで、図４０６を参照して、ベース表示装置４０１の詳細について説明する。まず、図４０６（ａ）は、ベース表示装置４０１を模式的に示した模式図である。このベース表示装置４０１は、４つの７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄが横一列に並んで構成され、主制御装置１１０を構成する主基板上に配設される。即ち、パチンコ機１０の背面側を見たときに、ベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられ、４桁の数字又は英字が確認できるようになっている。なお、パチンコ機１０の正面側からベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられてもよい。

#### 【３８９９】

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

10

20

30

40

50

01は、4つの7セグメント表示器401a～401dのうち、左側2つの7セグメント表示器401a、401bを識別セグとして使用し、右側2つの7セグメント表示器401c、401dを比率セグとして使用する。識別セグは、比率セグに表示する内容を特定するための識別情報を示すために用いられる。比率セグは、識別セグで示された識別情報により特定される内容の比率を表示するために用いられる。

#### 【3900】

図406(b)は、ベース表示装置401における表示内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、ベース表示装置401には、総アウト個数が60000個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているリアルタイムベース値と、前回(直近で)総アウト個数が60000個に達したときに計測された前回ベース値と、前回よりも1つ前に(前々回)総アウト個数が60000個に達したときに計測された前々回ベース値と、前々回よりも1つ前に(前々々回)総アウト個数が60000個に達したときに計測された前々々回ベース値とが、5秒毎に切り替えて表示される。

10

#### 【3901】

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

#### 【3902】

ベース表示装置401において、前回ベース値を表示する場合、識別セグに「b1」を表示して、比率セグに前回ベース値を2桁で表示する。識別セグに「b1」が表示されることにより、比率セグに表示された数字が前回ベース値であることを見た者に認識させることができる。

20

#### 【3903】

ベース表示装置401において、前々回ベース値を表示する場合、識別セグに「b2」を表示して、比率セグに前々回ベース値を2桁で表示する。識別セグに「b2」が表示されることにより、比率セグに表示された数字が前々回ベース値であることを見た者に認識させることができる。

#### 【3904】

ベース表示装置401において、前々々回ベース値を表示する場合、識別セグに「b3」を表示して、比率セグに前々々回ベース値を2桁で表示する。識別セグに「b3」が表示されることにより、比率セグに表示された数字が前々々回ベース値であることを見た者に認識させることができる。

30

#### 【3905】

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

40

50

## 【3906】

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

## 【3907】

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

## 【3908】

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

## 【3909】

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

## 【3910】

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

## 【3911】

図405に戻り説明を続ける。ベース表示装置401は、主制御装置110内に設けられ且つ入出力ポート205と接続されたベース表示装置制御回路402に接続される。ベース表示装置制御回路402は、MPU201からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置401の各7セグメント表示器401a～401dを駆動・制御して、図406（b）に示したような各種表示を行うものである。

10

20

30

40

50



## 【 3 9 1 2 】

ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示させるための処理では、R A M 2 0 3 の使用領域外エリア 2 0 3 y を用いてその処理が行われる。即ち、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示させるために必要な情報は、使用領域外エリア 2 0 3 y の外作業エリア 2 0 3 y 1 に記憶される。ここで、図 4 0 7 を参照して、外作業エリア 2 0 3 y 1 に記憶される、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示させるために必要な情報の詳細について説明する。まず、図 4 0 7 ( a ) は、R A M 2 0 3 の外作業エリア 2 0 3 y 1 に格納される、ベース値を表示させるために必要な情報を模式的に示した模式図である。

## 【 3 9 1 3 】

外作業エリア 2 0 3 y 1 に格納される、ベース値を表示させるために必要な情報として、総アウト個数カウンタ 2 0 3 j、低確払出個数カウンタ 2 0 3 k、リアルタイムベース値データ 2 0 3 l、前回ベース値データ 2 0 3 m、前々回ベース値データ 2 0 3 n、前々々回ベース値データ 2 0 3 o、新規立上フラグ 2 0 3 p、表示種別カウンタ 2 0 3 q が少なくとも用意されている。

## 【 3 9 1 4 】

このうち、総アウト個数カウンタ 2 0 3 j、低確払出個数カウンタ 2 0 3 k、リアルタイムベース値データ 2 0 3 l、前回ベース値データ 2 0 3 m、前々回ベース値データ 2 0 3 n、前々々回ベース値データ 2 0 3 o、新規立上フラグ 2 0 3 p は、R A M 消去スイッチ 1 2 2 が操作されながら電源がオンされた場合であっても初期化（クリア）されずに、情報が保持され続けるようになっている。これにより、電源投入時に R A M 消去スイッチ 1 2 2 が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示させることができる。また、R A M 消去スイッチ 1 2 2 の操作が行われる前に保持された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示させることができる。

## 【 3 9 1 5 】

一方、第 2 0 実施形態では、主基板が収納された基板ボックス 1 0 0 の中に R A M 全消去スイッチ（図示せず）を設け、その R A M 全消去スイッチが操作されながら電源がオンされた場合に限り、総アウト個数カウンタ 2 0 3 j、低確払出個数カウンタ 2 0 3 k、リアルタイムベース値データ 2 0 3 l、前回ベース値データ 2 0 3 m、前々回ベース値データ 2 0 3 n、前々々回ベース値データ 2 0 3 o、新規立上フラグ 2 0 3 p も含めて R A M 2 0 3 が初期化（クリア）されるようになっている。製造工場におけるパチンコ機 1 0 の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機 1 0 を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機 1 0 の新規立上げする場合に、R A M 全消去スイッチを操作しながら電源をオンすることで、総アウト個数カウンタ 2 0 3 j、低確払出個数カウンタ 2 0 3 k、リアルタイムベース値データ 2 0 3 l、前回ベース値データ 2 0 3 m、前々回ベース値データ 2 0 3 n、前々々回ベース値データ 2 0 3 o、新規立上フラグ 2 0 3 p を初期化でき、そこから、ベース値の計測を新たに開始することができる。また、使用済みのパチンコ機 1 0 を中古台として別ホールへ移動するときにも、これらの情報を初期化（クリア）できるようにすることで、前のホールにて不正行為が行われてベース値が変化していたとしても、その情報が次の店で継続して表示されることにより、その次の店にて不正行為があったとの疑念が生じてしまうことを抑制できる。また、R A M 全消去スイッチは開封不能に連結された基板ボックス 1 0 0 の中に設けられているので、基板ボックス 1 0 0 の連結を壊して開封しない限り、操作できない。よって、不正行為者が、ベース値の表示に必要な情報を抹消することを抑制し、確実にこれらの情報を保護できる。

## 【 3 9 1 6 】

なお、R A M 全消去スイッチに代えて、鍵穴等の穴を設け、その穴に合う鍵等が差し込まれた場合に限り、総アウト個数カウンタ 2 0 3 j、低確払出個数カウンタ 2 0 3 k、リアルタイムベース値データ 2 0 3 l、前回ベース値データ 2 0 3 m、前々回ベース値データ 2 0 3 n、前々々回ベース値データ 2 0 3 o、新規立上フラグ 2 0 3 p が初期化される

ようにしてもよい。これにより、その穴に合う鍵等を持っているもののみが、ベース値の表示に必要な情報を消去できるので、不正行為者が、ベース値の表示に必要な情報を抹消することを抑制し、確実にこれらの情報を保護できる。

#### 【3917】

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

10

#### 【3918】

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

#### 【3919】

20

例えば、本実施形態では、通常時に、開口部が常に開放された所謂「ヘソ」と呼ばれる第1始動口64aや、一般入賞口である第1普通入賞口63a、第2普通入賞口63bに対して入球があったことが、第1始動口スイッチ208a、第1普通入賞口スイッチ208c、第2普通入賞口スイッチ208dによって検出されると、対応する入賞口に対して設定された賞球数が賞球数テーブル202e（図374、図377参照）によって判断され、その賞球数が低確払出個数カウンタ203kに加算される。

#### 【3920】

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

30

#### 【3921】

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

#### 【3922】

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

40

#### 【3923】

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

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

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

50

## 【 3 9 2 4 】

即ち、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 は、計測（算出）されたリアルタイムベース値を示すデータである。また、前回ベース値データ 2 0 3 m は、前回ベース値を示すデータ、前々回ベース値データ 2 0 3 n は、前々回ベース値を示すデータ、前々々回ベース値データ 2 0 3 o は、前々々回ベース値を示すデータである。

## 【 3 9 2 5 】

ここで、図 4 0 7 ( b ) を参照して、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1、前回ベース値データ 2 0 3 m、前々回ベース値データ 2 0 3 n、前々々回ベース値データ 2 0 3 o の構成について説明する。図 4 0 7 ( b ) は、各ベース値データ 2 0 3 1 ~ 2 0 3 o の構成を模式的に示した模式図である。

10

## 【 3 9 2 6 】

図 4 0 7 ( b ) に示す通り、各ベース値データ 2 0 3 1 ~ 2 0 3 o は、8 ビット（1 バイト）で構成され、MSB 側の第 7 ビット（最上位ビット）が、有効データフラグとなっており、残りの第 0 ~ 第 6 ビット（下位 7 ビット）にベース値が格納される。各ベース値データ 2 0 3 1 ~ 2 0 3 o は、有効データフラグが 1 である場合に、有効なベース値が第 0 ~ 第 6 ビットに格納されていることを意味する。一方、各ベース値データ 2 0 3 1 ~ 2 0 3 o は、有効データフラグが 0 である場合に、第 0 ~ 第 6 ビットに有効なベース値が格納されていないことを意味する。

## 【 3 9 2 7 】

各ベース値データ 2 0 3 1 ~ 2 0 3 o は、RAM 全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合に、全て有効データフラグ及びベース値ともゼロに初期化される。即ち、RAM 全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた直後は、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値ともすべて有効なデータが格納されていない状態となる。

20

## 【 3 9 2 8 】

その後、総アウト個数カウンタ 2 0 3 j が 3 0 0 になるまで、リアルタイムベース値には、( 1 ) 式にて算出されたベース値がリアルタイムベース値データ 2 0 3 1 のベース値に格納される一方、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 の有効データフラグは 0 のままとする。そして、この場合、ベース表示装置 4 0 1 において、リアルタイムベース値を表示するときに、識別セグに「8 8 .」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 に格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する。

30

## 【 3 9 2 9 】

上述した通り、RAM 全消去スイッチは、製造工場におけるパチンコ機 1 0 の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機 1 0 を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機 1 0 の新規立上げする場合に操作されるものである。そして、パチンコ機 1 0 の新規立上げでは、パチンコ機 1 0 の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機 1 0 のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機 1 0 の新規立上げを行う場合に、最初に総アウト個数が 3 0 0 個となるまでの間のベース表示装置 4 0 1 の表示を、識別セグに「8 8 .」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 に格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値（有効なベース値）ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機 1 0 が新規立上げ状態であることを示唆することができる。なお、この特殊表示態様において、識別セグの「8 8 .」及び比率セグのリアルタイムベース値を共に点灯させてもよいし、点滅させてもよい。また、識別セグの「8 8 .」を点灯させ、比率セグのリアルタイムベース値を点滅させてもよいし、逆に、識別セグの「8 8 .」を点滅させ、比率セグのリアルタイムベース値を点灯させてもよい。

40

## 【 3 9 3 0 】

50

総アウト個数カウンタ203jが300個になると、リアルタイムベース値データ2031の有効データフラグが1に設定される。これにより、リアルタイムベース値データ2031に格納されたベース値が有効なベース値となる。よって、リアルタイムベース値データ2031の有効データフラグが1となったことに基づいて、ベース表示装置401の識別セグに「bL」を点灯させ、比率セグにリアルタイムベース値データ2031のベース値を表示することで、有効なリアルタイムベース値を報知することができる。

#### 【3931】

一方、この段階では、前回ベース値データ203m、前々回ベース値データ203n、前々々回ベース値データ203oは、いずれも有効データフラグが0のままである。このとき、所定期間毎に切り替えて前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースをベース表示装置401に表示する場合、識別セグには、各ベース値に対応する表示を行う一方、比率セグには「-」を点灯させる。これにより、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースとして有効なベース値が得られていないことを示すことができる。

10

#### 【3932】

総アウト個数カウンタ203jが60000個になると、その時にリアルタイムベース値データ2031に格納されているベース値が、総アウト個数60000個に対するベース値となる。そこで、前々回ベース値データ203nを前々々回ベース値データ203oにシフトさせ、前回ベース値データ203mを前々回ベース値データ203nにシフトさせたうえで、リアルタイムベース値データ2031を前回ベース値データ203mにシフトさせる。これにより、総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値が、前回ベース値として保持される。

20

#### 【3933】

ここで、前回ベース値データ203mへデータをシフトするときに、シフト対象であるリアルタイムベース値データ2031の有効データフラグは「1」となっており、シフト後の前回ベース値データ203mの有効データフラグも「1」となる。よって、これ以降、ベース表示装置401に前回ベース値を表示する場合に、前回ベース値データ203mに格納されたベース値を有効なベース値として比率セグに表示する。

#### 【3934】

また、前々回ベース値データ203nに前回ベース値データ203mをシフトさせる場合、前回ベース値データ203mの有効データフラグが「1」となっていれば（RAM全消去スイッチを操作しながら電源がオンされてRAM203の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が60000個に2回目に達した場合に該当）、シフト後の前々回ベース値データ203nの有効データフラグが「1」となる。よって、これ以降、ベース表示装置401に前々回ベース値を表示する場合に、前々回ベース値データ203nに格納されたベース値を有効なベース値として比率セグに表示する。

30

#### 【3935】

更に、前々々回ベース値データ203oに前々回ベース値データ203nをシフトさせる場合、前々回ベース値データ203nの有効データフラグが「1」となっていれば（RAM全消去スイッチを操作しながら電源がオンされてRAM203の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が60000個に3回目に達した場合に該当）、シフト後の前々々回ベース値データ203oの有効データフラグが「1」となる。よって、これ以降、ベース表示装置401に前々々回ベース値を表示する場合に、前々々回ベース値データ203oに格納されたベース値を有効なベース値として比率セグに表示する。

40

#### 【3936】

総アウト個数カウンタ203jが60000個となり、リアルタイムベース値データ2031が前回ベース値データ203mへシフトされると、総アウト個数カウンタ203jが0に初期化されるのにあわせて、リアルタイムベース値データ2031も有効データフラグを含めて0に初期化される。そして、再び総アウト個数カウンタ203jが300個となるまで、リアルタイムベース値データ2031の有効データフラグは0のまま保持され、総アウト個数カウンタ203jが300個となると、リアルタイムベース値データ2

50

031の有効データフラグに1が格納される。以後、総アウト個数カウンタ203jが60000個となるまで、リアルタイムベース値データ2031の有効データフラグに1が保持される。

【3937】

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

10

【3938】

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

20

【3939】

図407(a)に戻り、新規立上フラグ203pは、製造工場におけるパチンコ機10の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機10を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機10が新規立上げ期間中であることを示すフラグである。新規立上フラグ203pがオンの場合に、パチンコ機10が新規立上げ期間中であることを示し、オフの場合に、パチンコ機10が新規立上げ期間中ではないことを示す。

【3940】

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

30

【3941】

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

40

【3942】

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

【3943】

表示種別カウンタ203qは、新規立上フラグ203pがオフに設定されるとき、即ち

50

、パチンコ機 10 の新規立上げが行われてから総アウト個数が 300 個となって新規立上げ期間が終了するときに、0 に初期化される。そして、表示種別カウンタ 203 q は、5 秒毎に 1 ずつカウントアップされ、カウントアップするときに表示種別カウンタ 203 q の値が 3 のときは、0 に戻される。これにより、ベース表示装置 401 に表示されるベース値が、5 秒毎に、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値の順に変わり、前々々回ベース値の表示の後、リアルタイムベース値に戻って、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値の表示が 5 秒毎に切り替わりながら繰り返される。

#### 【3944】

次いで、図 408 を参照して、第 20 実施形態において、主制御装置 110 に電源が投入された場合に主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 408 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。ここでは、この立ち上げ処理について、第 16 実施形態における主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される立ち上げ処理（図 384 参照）と相違する点を中心に説明する。なお、上述した通り、第 16 実施形態の立ち上げ処理と同一の処理が実行されるところについては、同一の符号を付し、その説明を省略する。

10

#### 【3945】

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

20

#### 【3946】

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

30

#### 【3947】

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

40

#### 【3948】

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

50

## 【 3 9 4 9 】

上述した通り、R A M全消去スイッチは、製造工場におけるパチンコ機 1 0 の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機 1 0 を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機 1 0 の新規立上げする場合に、操作されるようになっている。そして、R A M全消去スイッチを操作しながら電源をオンすることで、総アウト個数カウンタ 2 0 3 j、低確払出個数カウンタ 2 0 3 k、リアルタイムベース値データ 2 0 3 l、前回ベース値データ 2 0 3 m、前々回ベース値データ 2 0 3 n、前々々回ベース値データ 2 0 3 o、新規立上フラグ 2 0 3 pを初期化でき、そこから、ベース値の計測を新たに開始することができる。また、使用済みのパチンコ機 1 0 を中古台として別ホールへ移動するときにも、これらの情報を初期化（クリア）できるようにすることで、前のホールにて不正行為が行われてベース値が変化していたとしても、その情報が次の店で継続して表示されることにより、その次の店にて不正行為があったとの疑念が生じてしまうことを抑制できる。また、R A M全消去スイッチは開封不能に連結された基板ボックス 1 0 0 の中に設けられているので、基板ボックス 1 0 0 の連結を壊して開封しない限り、操作できない。よって、不正行為者が、ベース値の表示に必要な情報を抹消することを抑制し、確実にこれらの情報を保護できる。

10

## 【 3 9 5 0 】

S 6 0 9 , S 3 0 0 2 , S 3 0 0 6 のいずれかの処理が実行されると、次いで、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器 4 0 1 a ~ 4 0 1 d の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し（S 3 0 0 7）、その状態で、5 秒間ウエイト処理を実行する（S 3 0 0 8）。これにより、パチンコ機 1 0 に電源が投入される度に、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器 4 0 1 a ~ 4 0 1 d の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも 5 秒間継続して点灯される。

20

## 【 3 9 5 1 】

ベース表示装置 4 0 1 において、一部セグメントが断線等の故障により点灯しない状態にあると、ベース値等が正しく表示できなくなり、不正行為の有無の判断において誤った判断をしてしまうおそれがある。電源が投入される度にベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器 4 0 1 a ~ 4 0 1 d の全てのセグメントを少なくとも 5 秒間点灯することで、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置 4 0 1 の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

30

## 【 3 9 5 2 】

また、この点灯が行われる 5 秒間、立ち上げ処理の進行がウエイトされ、通常の遊技処理の開始が待たされる。これにより、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値が正しく表示できない状態にあった場合に、不正行為があるか否かの判断ができないまま遊技が進行してしまうことを抑制でき、仮に不正行為があった場合に、遊技者やホール等に対して何らかの不利益が生じることを抑制できる。

## 【 3 9 5 3 】

なお、本実施形態では、電源が投入される度にベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器 4 0 1 a ~ 4 0 1 d の全てのセグメントを点灯している間、5 秒間、遊技が進行しないように停止するが、その点灯を行っている間に、通常の遊技処理を開始して、遊技を進行させてもよい。この場合、遊技の進行にあわせてリアルタイムベース値を計測しつつ、ベース表示装置 4 0 1 におけるベース値の表示のみを待機させるようにしてもよい。これにより、瞬間的な停電が発生したときに、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器 4 0 1 a ~ 4 0 1 d の全てのセグメントを点灯する処理が行われたとしても、遊技者はすぐに遊技を再開できる。

40

## 【 3 9 5 4 】

立ち上げ処理では、S 3 0 0 8 の処理の後、S 6 1 3 の処理へ移行する。

## 【 3 9 5 5 】

次いで、図 4 0 9 を参照して、第 2 0 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるベース値処理について説明する。図 4 0 9 は、そのベース値処理

50

を示すフローチャートである。このベース値処理は、第18実施形態にて示した、主制御装置110内のMPU201により定期的（例えば4ミリ秒毎）に実行されるタイマ割込処理（図400参照）の、役比処理（S2002）の一処理として実行されるもので、ベース値の算出（計測）と、ベース値の表示とを行うものである。

【3956】

このベース値処理では、まず、ベース値算出処理を実行し（S3101）、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が60000個となった場合に、各ベース値データ2031～203o間のシフト処理等を実行する。このベース値算出処理の詳細については、図410を参照して後述する。

【3957】

次いで、前回、ベース値表示処理（S3103）を実行してから1秒経過したか否かを判断し（S3102）、前回、ベース値表示処理（S3103）を実行してから1秒経過したと判断される場合は（S3102：Yes）、ベース値表示処理を実行して（S3103）、ベース表示装置401にベース値を表示する処理を実行する。なお、ベース値表示処理の詳細については、図411及び図412を参照して後述する。

【3958】

S3103の処理が完了すると、ベース値処理を終了する。一方、S3102の処理の結果、前回、ベース値表示処理（S3103）を実行してから1秒経過していないと判断される場合は（S3102：No）、ベース値表示処理（S3103）をスキップしてベース値処理を終了する。これにより、ベース値表示処理（S3103）は1秒間隔で実行され、ベース表示装置401の表示が1秒毎に駆動制御される。

【3959】

なお、S3102の判断処理において、主制御装置110の電源が投入された後（即ち、図408に示す立ち上げ処理が実行された後）に初めてS3102の処理が実行された場合は、前回、ベース値表示処理（S3103）を実行してから1秒経過したか否かを問わず、そのまま肯定判断（S3102：Yes）して、ベース値表示処理（S3103）を実行する。これにより、図408に示す立ち上げ処理が実行された後、速やかに、ベース表示装置401の駆動制御処理を実行できる。

【3960】

次いで、図410を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるベース値処理の一処理である上述のベース値算出処理（S3101）の詳細について説明する。図410は、そのベース値算出処理を示すフローチャートである。

【3961】

ベース値算出処理（S3101）では、まず、第1始動口スイッチ208a、第1普通入賞口スイッチ208c、第2普通入賞口スイッチ208d及びアウトスイッチ208fの各スイッチの出力を少なくとも読み込み、第1始動口64a、第1普通入賞口63a、第2普通入賞口63bへの入賞の有無と、球排出路へ案内された球の有無とを判定して、検出情報（入賞検知情報）を保存する（S3201）。なお、1球の入賞及び球排出路へ案内された1球の判定は、各スイッチ208a、208c、208d、208fの出力に基づいて、3回のタイマ割込処理に亘って行われる。

【3962】

次いで、アウトスイッチ208fがオンであったか否かを判断し（S3201）、アウトスイッチ208fがオンであり、球排出路へ案内された球があったと判断される場合は（S3201：Yes）、総アウト個数カウンタ203jに1を加算する（S3203）。これにより、球排出路へ案内された球の個数（即ち、打ち出された球の個数）である総アウト個数が、総アウト個数カウンタ203jにて計数される。

【3963】

S3203の処理の後、又は、S3201の処理により、アウトスイッチ208fがオンではなく、球排出路へ案内された球がないと判断される場合は（S3201：No）、次いで、遊技状態が大当たり時でなく、低確率状態であり且つ時短状態でないか、即ち、

10

20

30

40

50



遊技状態が通常時であるか否かを判断する（S 3 2 0 4）。そして、遊技状態が大当たり時でなく、低確率状態であり且つ時短状態でない、即ち、遊技状態が通常時であると判断される場合は（S 3 2 0 4 : Y e s）、S 3 2 0 5の処理を実行する。

【3 9 6 4】

即ち、S 3 2 0 5の処理では、S 3 2 0 1の処理により保存された入賞検知情報に基づいて、第1始動口6 4 a、第1普通入賞口6 3 a、第2普通入賞口6 3 bのうち入賞があったと判定された入賞口がある場合は、その入賞のあった入賞口に対応する数（即ち、賞球数テーブル2 0 2 eにより規定された数）の賞球数を、低確払出個数カウンタ2 0 3 kに加算する。これにより、大当たり時、高確率（確変）時、時短時を除く通常時において払い出された賞球の個数が、低確払出個数カウンタ2 0 3 kによって計数される。

10

【3 9 6 5】

S 3 2 0 5の処理の後、又は、S 3 2 0 4の処理によって、遊技状態が大当たり時、高確率（確変）時、又は、時短時である、即ち、遊技状態が通常時でないと判断される場合は（S 3 2 0 4 : N o）、次いで、上記した（1）式によりリアルタイムベース値を算出し、算出したリアルタイムベース値を、リアルタイムベース値データ2 0 3 lのベース値として格納する（S 3 2 0 6）。この処理により、ベース値の計測がリアルタイムで行われる。

【3 9 6 6】

次いで、総アウト個数カウンタ2 0 3 jの値が6 0 0 0 0であるか否か、即ち、総アウト個数が6 0 0 0 0個に達したか否かを判断する（S 3 2 0 7）。その結果、総アウト個数が6 0 0 0 0個に達していない場合は（S 3 2 0 7 : N o）、S 3 2 0 8 ~ S 3 2 1 0の処理をスキップし、S 3 2 1 1の処理へ移行する。一方、総アウト個数が6 0 0 0 0個に達している場合は（S 3 2 0 7 : Y e s）は、S 3 2 0 8 ~ S 3 2 1 0の処理を実行して、S 3 2 1 1の処理へ移行する。

20

【3 9 6 7】

S 3 2 0 8の処理では、まず、前々回ベース値データ2 0 3 nを前々々回ベース値データ2 0 3 oにシフトさせ、前回ベース値データ2 0 3 mを前々回ベース値データ2 0 3 nにシフトさせたうえで、リアルタイムベース値データ2 0 3 lを前回ベース値データ2 0 3 mにシフトさせる（S 3 2 0 8）。これにより、総アウト個数が6 0 0 0 0個に達したときに計測されたリアルタイムベース値が、前回ベース値として保持され、以後、そのベース値が前回ベース値としてベース表示装置4 0 1に表示される。また、これまで前回ベース値及び前々回ベース値として表示された各ベース値が、以後、前々回ベース値及び前々々回ベース値としてベース表示装置4 0 1に表示される。

30

【3 9 6 8】

なお、各ベース値をF I F O（F i r s t I n F i r s t O u t）方式のリングバッファに格納してもよい。この場合は、S 3 2 0 8の処理において、リアルタイムベース値を格納するアドレス（リングバッファポインタ）を更新するようにすればよい。ただし、F I F O方式リングバッファにベース値を格納した場合、一旦リングバッファポインタが、ノイズ等の何らかの影響によって壊れてしまった場合、以後、ベース値を正しくR A M 2 0 3に格納し、また、表示できなくなるおそれがある。これに対し、本実施形態のように、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値及び前々々回ベース値を格納するR A M 2 0 3の領域を固定し、総アウト個数が6 0 0 0 0個となるたびに、その間をデータシフトさせることで、F I F O方式リングバッファにベース値を格納した場合に生じ得る上記問題を回避できる。

40

【3 9 6 9】

また、S 3 2 0 8の処理では、L D I R命令1つで、これらのシフト処理を実行する。L D I R命令は、転送したいデータの先頭アドレス（H L）と、転送先の先頭アドレス（D E）と、転送バイト数（B C）を設定するだけで、データのブロック転送が可能となる。即ち、（H L）から（D E）へデータを転送し、（H L）と（D E）を共に1加算すると共に、（B C）を1減算する。そして、これを（B C）が0になるまで繰り返す。そこ

50

で、前々々回ベース値データ203oをアドレス(AA)に格納し(AAはRAM203のアドレス)、前々回ベース値データ203nをアドレス(AA+1)に格納し、前回ベース値データ203mをアドレス(AA+2)に格納し、リアルタイムベース値データ203lをアドレス(AA+3)に格納しておき、転送したいデータの先頭アドレス(HL)を(AA)と設定し、転送先のアドレスを(AA+1)と設定し、転送バイト数を3バイトと設定して、LDIR命令を1つ実行するだけで、容易にS3208のシフト処理を実現できる。

#### 【3970】

続くS3209の処理では、リアルタイムベース値データ203lのベース値と有効データフラグとを0に初期化する(S3209)。これにより、再び、総アウト個数が60000個となるまで、新たにベース値がリアルタイムに計測される一方、総アウト個数が300個となるまでの間は、リアルタイムベース値データ203lの有効データフラグが0のまま保持される。総アウト個数が少ない間、計測されるリアルタイムベース値は、そのときの遊技内容に大きく左右されるため、それを表示したとしても無意味なベース値となり、不正行為の判断に悪影響を及ぼすおそれがある。そこで、総アウト個数が0~300の間は、リアルタイムベース値データ203lの有効データフラグを0とすることで、ベース表示装置401にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「bL」を点灯する一方、比率セグには「-」を点灯させる。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができる。

10

20

#### 【3971】

続くS3210の処理では、総アウト個数カウンタ203jを0の初期化する(S3210)。これにより、再び、総アウト個数カウンタ203jによって、総アウト個数が60000個に達するまで総アウト個数がカウントされる。

#### 【3972】

S3211の処理では、総アウト個数カウンタ203jの値が300であるか否か、即ち、総アウト個数が300個に達したか否かを判断する(S3211)。その結果、総アウト個数が300個に達していない場合は(S3211:No)、S3212~S3215の処理をスキップし、そのままベース値算出処理を終了する。一方、総アウト個数が300個に達している場合は(S3211:Yes)は、S3212~S3215の処理を実行した後、本ベース値算出処理を終了する。

30

#### 【3973】

S3212の処理では、新規立上フラグ203pがオンか否かを判断する(S3212)。その結果、新規立上フラグ203pがオンである場合(S3212:Yes)、RAM全消去スイッチを操作しながら電源がオンされたことにより、パチンコ機10が新規立上げ期間中であることを意味する。そして、先のS3211の処理の結果、総アウト個数が300個に達したことから、その新規立上げ期間を終了するタイミングであるので、新規立上フラグ203pをオフに設定する(S3213)。そして、表示種別カウンタ203qをゼロに初期化する(S3214)。これにより、以後、ベース表示装置401には、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値が5秒毎に切り替わって表示される。

40

#### 【3974】

S3214の処理の後、又は、S3212の処理によって、新規立上フラグ203pがオフであると判断された場合は(S3212:No)、次いで、リアルタイムベース値データ203lの有効データフラグに1が設定される。これにより、総アウト個数が300個となった以降は、リアルタイムベース値データ203lの有効データフラグを1とすることで、ベース表示装置401にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「bL」が点灯される一方、比率セグには、リアルタイムベース値データ203lに格納されたベース値が有効なベース値として表示される。

#### 【3975】

50

次いで、図 4 1 1 及び図 4 1 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるベース値処理の一処理であり、1 秒間隔で実行される上述のベース値表示処理 ( S 3 1 0 3 ) の詳細について説明する。図 4 1 1 及び図 4 1 2 は、そのベース値算出処理 ( S 3 1 0 3 ) を示すフローチャートである。

【 3 9 7 6 】

まず、図 4 1 1 を参照し、ベース値算出処理 ( S 3 1 0 3 ) が開始されると、新規立上フラグ 2 0 3 p がオンか否かを判断する ( S 3 3 0 1 )。そして、新規立上フラグ 2 0 3 p がオンである場合 ( S 3 3 0 1 : Y e s )、R A M 全消去スイッチを操作しながら電源がオンされたことにより、パチンコ機 1 0 が新規立上げ期間中であることを意味する。そこで、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグに「 8 8 . 」を点滅 ( 又は点灯 ) 表示させ、比率セグにリアルタイムベース値データ 2 0 3 l のベース値を点滅 ( 又は点灯 ) 表示させるよう、ベース表示装置制御回路 4 0 2 に制御信号を送信する ( S 3 3 0 2 )。そして、ベース値表示処理を終了する。

10

【 3 9 7 7 】

上述した通り、パチンコ機 1 0 の新規立上げでは、パチンコ機 1 0 の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機 1 0 のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機 1 0 の新規立上げ期間中は、ベース表示装置 4 0 1 の表示を、識別セグに「 8 8 . 」を点滅 ( 又は点灯 ) させると共に、リアルタイムベース値データ 2 0 3 l に格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅 ( 又は点灯 ) 表示する、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値 ( 有効なベース値 ) ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機 1 0 が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

20

【 3 9 7 8 】

一方、S 3 3 0 2 の処理の結果、新規立上フラグ 2 0 3 p がオフである場合 ( S 3 3 0 1 : N o )、次いで、表示種別カウンタ 2 0 3 q を更新又は初期化してから 5 秒経過したかを判断する ( S 3 3 0 3 )。その結果、5 秒経過している場合は ( S 3 3 0 3 : Y e s )、表示種別カウンタ 2 0 3 q を更新し ( S 3 3 0 4 )、図 4 1 2 に示す S 3 3 0 5 の処理へ移行する。一方、S 3 3 0 3 の処理の結果、5 秒経過していない場合は ( S 3 3 0 3 : N o )、S 3 3 0 4 の処理をスキップして、図 4 1 2 に示す S 3 3 0 5 の処理へ移行する。

30

【 3 9 7 9 】

S 3 3 0 4 の表示種別カウンタ 2 0 3 q の更新では、表示種別カウンタ 2 0 3 q が 3 以外である場合、その表示種別カウンタ 2 0 3 q に 1 を加算する。また、表示種別カウンタ 2 0 3 q が 3 である場合は、表示種別カウンタ 2 0 3 q を 0 に初期化する。表示種別カウンタ 2 0 3 q を 5 秒毎に更新することで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されるベース値の種類が、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値、リアルタイムベース値、前回ベース値、... の順に 5 秒毎に切り替えられる。

【 3 9 8 0 】

図 4 1 2 を参照して、S 3 3 0 5 の処理では、表示種別カウンタ 2 0 3 q の値を判断する ( S 3 3 0 5 )。そして、表示種別カウンタ 2 0 3 q が 0 の場合は ( S 3 3 0 5 : 「 0 」)、ベース表示装置 4 0 1 にリアルタイムベース値を表示する期間である。そこで、リアルタイムベース値データ 2 0 3 l の有効データフラグが 1 であるかを判断し ( S 3 3 0 6 )、その有効データフラグが 1 である場合は ( S 3 3 0 6 : Y e s )、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグに「 b L . 」を点灯表示し、比率セグにリアルタイムベース値データ 2 0 3 l のベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路 4 0 2 に対して制御信号を送信する ( S 3 3 0 7 )。上述した通り、リアルタイムベース値データ 2 0 3 l のベース値が、総アウト個数 3 0 0 以上に対して計測されたものである場合に、そのベース値が有効なものとしてリアルタイムベース値データ 2 0 3 l の有効データフラグが 1 に設定される。よって、有効なベース値として計測されたリアルタイムベース値を、ベース表示

40

50

装置 4 0 1 に表示して、示すことができる。

【 3 9 8 1 】

一方、S 3 3 0 6 の処理の結果、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 の有効データフラグが 0 である場合 ( S 3 3 0 6 : N o )、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグに「 b L . 」を点灯表示しつつ、比率セグに「 - - 」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路 4 0 2 に対して制御信号を送信する ( S 3 3 0 8 )。

【 3 9 8 2 】

上述した通り、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 のベース値が、総アウト個数 3 0 0 に満たないときに計測されたものである場合に、そのベース値が有効なものではないとしてリアルタイムベース値データ 2 0 3 1 の有効データフラグに 0 が設定される。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができる。

10

【 3 9 8 3 】

また、S 3 3 0 5 の処理の結果、表示種別カウンタ 2 0 3 q が 1 の場合は ( S 3 3 0 5 : 「 1 」 )、ベース表示装置 4 0 1 に前回ベース値を表示する期間である。そこで、前回ベース値データ 2 0 3 m の有効データフラグが 1 であるかを判断し ( S 3 3 0 9 )、その有効データフラグが 1 である場合は ( S 3 3 0 9 : Y e s )、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグに「 b 1 . 」を点灯表示し、比率セグに前回ベース値データ 2 0 3 m のベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路 4 0 2 に対して制御信号を送信する ( S 3 3 1 0 )。これにより、前回ベース値データ 2 0 3 m に有効なベース値が格納された場合には、その有効な前回ベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示して、示すことができる。

20

【 3 9 8 4 】

また、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に達し、前回ベース値データ 2 0 3 m ヘデータをシフトするときに、シフト対象であるリアルタイムベース値データ 2 0 3 1 の有効データフラグは「 1 」となっており、シフト後の前回ベース値データ 2 0 3 m の有効データフラグも「 1 」となる。よって、パチンコ機 1 0 の新規立上げが行われてから総アウト個数が最初に 6 0 0 0 0 個に達して以降、ベース表示装置 4 0 1 に前回ベース値を表示する場合に、前回ベース値データ 2 0 3 m に格納されたベース値が有効なベース値として比率セグに表示されることになる。

【 3 9 8 5 】

30

一方、S 3 3 0 9 の処理の結果、前回ベース値データ 2 0 3 m の有効データフラグが 0 である場合は ( S 3 3 0 9 : N o )、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグに「 b 1 . 」を点灯表示しつつ、比率セグに「 - - 」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路 4 0 2 に対して制御信号を送信する ( S 3 3 1 1 )。これにより、前回ベース値として有効なベース値が得られていない場合には、比率セグに表示される「 - - 」によって、有効な前回ベース値が得られていないことを示すことができる。

【 3 9 8 6 】

S 3 3 0 5 の処理の結果、表示種別カウンタ 2 0 3 q が 2 の場合は ( S 3 3 0 5 : 「 2 」 )、ベース表示装置 4 0 1 に前々回ベース値を表示する期間である。そこで、前々回ベース値データ 2 0 3 n の有効データフラグが 1 であるかを判断し ( S 3 3 1 2 )、その有効データフラグが 1 である場合は ( S 3 3 1 2 : Y e s )、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグに「 b 2 . 」を点灯表示し、比率セグに前々回ベース値データ 2 0 3 n のベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路 4 0 2 に対して制御信号を送信する ( S 3 3 1 3 )。これにより、前々回ベース値データ 2 0 3 n に有効なベース値が格納された場合には、その有効な前々回ベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示して、示すことができる。

40

【 3 9 8 7 】

また、前々回ベース値データ 2 0 3 n に前回ベース値データ 2 0 3 m をシフトさせる場合、前回ベース値データ 2 0 3 m の有効データフラグが「 1 」となっていれば ( R A M 全消去スイッチを操作しながら電源がオンされて R A M 2 0 3 の全ての初期化が実行された

50

後、総アウト個数が60000個に2回目に達した場合に該当)、シフト後の前々回ベース値データ203nの有効データフラグが「1」となる。よって、これ以降、ベース表示装置401に前々回ベース値を表示する場合に、前々回ベース値データ203nに格納されたベース値が有効なベース値として比率セグに表示されることになる。

【3988】

一方、S3312の処理の結果、前々回ベース値データ203nの有効データフラグが0である場合は(S3312:No)、ベース表示装置401の識別セグに「b2」を点灯表示しつつ、比率セグに「-」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路402に対して制御信号を送信する(S3313)。これにより、前々回ベース値として有効なベース値が得られていない場合には、比率セグに表示される「-」によって、有効な前々回ベース値が得られていないことを示すことができる。

10

【3989】

S3305の処理の結果、表示種別カウンタ203qが3の場合は(S3305:「3」)、ベース表示装置401に前々々回ベース値を表示する期間である。そこで、前々々回ベース値データ203oの有効データフラグが1であるかを判断し(S3315)、その有効データフラグが1である場合は(S3315:Yes)、ベース表示装置401の識別セグに「b3」を点灯表示し、比率セグに前々々回ベース値データ203oのベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路402に対して制御信号を送信する(S3316)。これにより、前々々回ベース値データ203oに有効なベース値が格納された場合には、その有効な前々々回ベース値をベース表示装置401に表示して、示すことができる。

20

【3990】

また、前々々回ベース値データ203oに前々回ベース値データ203nをシフトさせる場合、前々回ベース値データ203nの有効データフラグが「1」となっていれば(RAM全消去スイッチを操作しながら電源がオンされてRAM203の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が60000個に3回目に達した場合に該当)、シフト後の前々々回ベース値データ203oの有効データフラグが「1」となる。よって、これ以降、ベース表示装置401に前々々回ベース値を表示する場合に、前々々回ベース値データ203oに格納されたベース値が有効なベース値として比率セグに表示されることになる。

【3991】

一方、S3315の処理の結果、前々々回ベース値データ203oの有効データフラグが0である場合は(S3315:No)、ベース表示装置401の識別セグに「b2」を点灯表示しつつ、比率セグに「-」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路402に対して制御信号を送信する(S3317)。これにより、前々々回ベース値として有効なベース値が得られていない場合には、比率セグに表示される「-」によって、有効な前々々回ベース値が得られていないことを示すことができる。

30

【3992】

S3307, S3308, S3310, S3311, S3313, S3314, S3316, S3371のいずれかの処理が終了すると、図411に示す通り、ベース値表示処理を終了する。

40

【3993】

以上説明した通り、第20実施形態のパチンコ機10によれば、ベース表示装置401には、総アウト個数が60000個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているリアルタイムベース値(以下「リアルタイムベース値」と称す)と、前回(直近で)総アウト個数が60000個に達したときに計測された前回ベース値と、前回よりも1つ前に(前々回)総アウト個数が60000個に達したときに計測された前々回ベース値と、前々回よりも1つ前に(前々々回)総アウト個数が60000個に達したときに計測された前々々回ベース値とが、所定期間毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値(前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値)も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その

50

不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【3994】

また、第20実施形態では、パチンコ機10に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では5秒）点灯する。これにより、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置401の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【3995】

また、第20実施形態のパチンコ機10は、製造工場におけるパチンコ機10の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機10を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機10の新規立上げする場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では300個）となるまでの間のベース表示装置401の表示を、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させる。パチンコ機10の新規立上げでは、パチンコ機10の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機10のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機10の新規立上げを行う場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では300個）となるまでの間のベース表示装置401の表示を通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機10が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【3996】

そのほか、第16実施形態～第19実施形態のパチンコ機10が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【3997】

<第21実施形態>

次いで、図413～図426を参照して、本発明を適用した第21実施形態のパチンコ機10について説明する。第16実施形態～第20実施形態に係るパチンコ機10では、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率が、主制御装置110にて予め設定され、ホール関係者等により大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率を変更できないようにしていた。これに対し、第21実施形態に係るパチンコ機10は、ホール関係者等により大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率を、複数段階（本実施形態では、設定値「1」～「6」の6段階）に変更できるように構成される。そして、第21実施形態に係るパチンコ機10は、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率の設定値（以下「確率設定値」という）を変更する場合（以下「設定変更モード」という）や、その確率設定値を確認する場合（以下「設定確認モード」という）に、その確率設定値を、第20実施形態に係るパチンコ機10に設けたベース表示装置401に表示させる。また、第21実施形態に係るパチンコ機10は、ベース表示装置401において、パチンコ機10にて生じたエラーの履歴（以下「エラー履歴」という）を表示可能に構成される。

【3998】

以下、第21実施形態のパチンコ機10について、第20実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第21実施形態のパチンコ機10の説明において、第16～第20実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第16～第20実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【3999】

図413は、第21実施形態に係るパチンコ機10の背面図である。第21実施形態に係るパチンコ機10は、ベース表示装置401が主制御装置110を構成する主基板上に配設され、図413に示す通り、パチンコ機10の背面側を見たときにベース表示装置401の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置401には、通常時においてベース値が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置401には、エラー履歴も表示可能に構成され

る。

#### 【4000】

また、主制御装置110を構成する主基板には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー501と、ベース表示装置401にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン502が設けられている。設定キー501とエラー表示ボタン502とは、基板ボックス100に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス100を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

#### 【4001】

ここで、図414を参照して、設定キー501について説明する。図414(a)は、設定キー501がオフ状態にある場合を示した設定キー501の正面図であり、図414(b)は、設定キー501がオン状態にある場合を示した設定キー501の正面図である。設定キー501は、専用の鍵を設定キー501に設けられた鍵穴に挿入することによって、「OFF」で示されたオフ側と「ON」で示されたオン側との2つの位置の間を回動可能に構成されている。設定キー501は、オフ側に位置している場合にオフ状態となり、温側に位置している場合にオン状態となる。

10

#### 【4002】

第21実施形態に係るパチンコ機10では、パチンコ機10の電源がオンされるときに、RAM消去スイッチ122と、設定キー501と、扉開放スイッチ(図示せず)との状態に応じて、パチンコ機10の立ち上げモードを決定する。なお、扉開放スイッチは、内枠12が開錠されて開放された(扉が開放された)ことを検出するスイッチである。

20

#### 【4003】

図47は、パチンコ機10の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機10の電源オン時のRAM消去スイッチ122、設定キー501及び扉開放スイッチ(図示せず)の各々の状態とを示した図である。

#### 【4004】

パチンコ機10の立ち上げモードには、通常モードと、RAMクリアモードと、設定変更モードと、設定確認モードとの4モードが用意されている。RAMクリアモードは、パチンコ機10を初期状態に戻すためにRAM203に格納されたデータを消去(クリア)するためのモードである。設定変更モードは、設定された確率設定値を変更するためのモードである。設定確認モードは、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。

30

#### 【4005】

通常モードは、これらRAMクリアモード、設定変更モード、設定確認モード以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報がRAM203に格納されていない場合や、RAM203に格納されたデータが壊れている場合を除いて、RAM203に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機10の遊技を再開するためのモードである。

#### 【4006】

そして、RAM消去スイッチ122をオンすることなく、また、設定キー501をオフ状態にしたまま、パチンコ機10の電源をオンにすると、パチンコ機10は通常モードで立ち上がる。また、設定キー501をオフ状態のままRAM消去スイッチ122をオンにしてパチンコ機10の電源をオンにすると、パチンコ機10はRAMクリアモードで立ち上がる。

40

#### 【4007】

一方、設定キー501をオン状態にしつつ、RAM消去スイッチ122をオンにして、パチンコ機10の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであることを条件としてパチンコ機10は設定変更モードで立ち上がる。また、設定キー501をオン状態にして、RAM消去スイッチ122をオフしたままパチンコ機10の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであることを条件としてパチンコ機10は設定確認モードで立ち上がる。

50

## 【 4 0 0 8 】

このように、パチンコ機 1 0 の電源をオンする場合に、設定キー 5 0 1 をオフ状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM 消去スイッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、パチンコ機 1 0 の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードである RAM クリアモードとするか通常モードとするかを選択できる。

## 【 4 0 0 9 】

一方、パチンコ機 1 0 の電源をオンする場合に、内枠 1 2 を開錠して開放した上で設定キー 5 0 1 をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM 消去スイッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、パチンコ機 1 0 の立ち上げモードとして、確率設定値に係る設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

10

## 【 4 0 1 0 】

即ち、設定キー 5 0 1 をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に係る立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に係る立ち上げモードとするときには、RAM 消去スイッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードを RAM クリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に係る立ち上げモードとするときには、RAM 消去スイッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

## 【 4 0 1 1 】

ここで、確率設定値の変更が行われた場合、遊技における大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率が変更されるので、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続すると、パチンコ機 1 0 が所定の遊技性能を発揮できなくなるおそれがある。このため、パチンコ機 1 0 は、設定変更モードで確率設定値の変更を行うと、RAM 2 0 3 に格納されたデータを消去 (クリア) する。一方、設定確認モードは、確率設定値を確認するだけの立ち上げモードであるため、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続できるよう、RAM 2 0 3 に格納されたデータを保持させる (クリアしない)。

20

## 【 4 0 1 2 】

そこで、本実施形態では、RAM 2 0 3 のデータがクリアされる設定変更モードにてパチンコ機 1 0 を立ち上げる場合は、内枠 1 2 を開錠して開放した上で設定キー 5 0 1 をオン状態にしつつ RAM 消去スイッチ 1 2 2 をオンにしてパチンコ機 1 0 の電源をオンすることとし、RAM 2 0 3 のデータがクリアされない設定確認モードにてパチンコ機 1 0 を立ち上げる場合は、内枠 1 2 を開錠して開放した上で設定キー 5 0 1 をオン状態にしつつ RAM 消去スイッチ 1 2 2 をオフのままパチンコ機 1 0 の電源をオンすることとした。

30

## 【 4 0 1 3 】

このように、確率設定値に係る設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げる場合は、パチンコ機 1 0 の電源を入れる前に、設定キー 5 0 1 をオン状態にしておく。そして、RAM 2 0 3 に格納されたデータをクリアする RAM クリアモード又は設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げる場合は、RAM 消去スイッチ 1 2 2 を押しながら (オンしながら)、パチンコ機 1 0 の電源をオンする。つまり、ホール関係者等は、各々の立ち上げモードの意味合いを理解すれば、これから立ち上げる立ち上げモードに必要なパチンコ機 1 0 への操作として、どのような操作が必要かを容易に理解できる。

40

## 【 4 0 1 4 】

また、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げるためには、設定キー 5 0 1 に挿入可能な専用の鍵が必要となり、その鍵はホールが管理することとなる。よって、遊技者が勝手に確率設定値を確認して大当たり確率及び / 又は当たり確率が高確率のパチンコ機 1 0 を探したり、勝手に確率設定値を高確率に変更したりすることを抑制できる。また、RAM 消去スイッチ 1 2 2 は、通常遊技者が容易に触れない位置に設けられているので、その点においても、遊技者が勝手に確率設定値を高確率に変更することを抑制できる。

50



## 【４０１５】

また、同時に操作すべきスイッチ等は設定操作モードで立ち上げる場合であっても２つであり、両手で十分に操作可能であるので、操作性がよい。以上より、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と設定キー５０１とのオン／オフを使い分けることで、パチンコ機１０の立ち上げモードを容易に且つ簡単に選択できる。

## 【４０１６】

なお、本実施形態では、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、扉開放スイッチがオンであること、即ち、内枠１２が開放されていることを条件としている。

## 【４０１７】

これは、確率設定値の変更や確認を行うためには、パチンコ機１０の背面側にあるベース表示装置４０１に表示された確率設定値をホール関係者等が視認する必要があるため、内枠１２が開放されている必要があるためである。そこで、設定キー５０１がオン状態にあるにもかかわらず内枠１２が開放されずにパチンコ機１０の電源がオンされた場合は、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げず、設定キー５０１がオフ状態の場合と同様に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであれば通常モードでパチンコ機１０を立ち上げ、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであればＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げる。これにより、設定キー５０１がオン状態のまま内枠１２が閉じられているにも関わらず、パチンコ機１０の電源がオンされて、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上がり、パチンコ機１０において遊技が開始されないことを抑制できる。また、内枠１２を開放するためには、ホール側が管理する専用の鍵が必要となる。よって、遊技者が勝手に内枠１２を開放して、確率設定値を確認して大当たり確率及び／又は当たり確率が高確率のパチンコ機１０を探したり、勝手に確率設定値を高確率に変更したりすることを抑制できる。

## 【４０１８】

なお、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、扉開放スイッチがオンであること、即ち、内枠１２が開放されていることを必ずしも条件としなくてもよい。つまり、設定キー５０１をオン状態にしつつ、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにして、パチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであるか否かにかかわらずパチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げてよい。また、設定キー５０１をオン状態にして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたままパチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであるか否かにかかわらずパチンコ機１０を設定確認モードで立ち上げてよい。

## 【４０１９】

さて、本パチンコ機１０は、立ち上げモードの１つとして、確率設定値を変更又は確認するための設定変更モード及び設定確認モードを用意したが、本実施形態では、確率設定値の変更及び確認は、この設定確認モードによってパチンコ機１０の立ち上げ時（電源オン時）にのみ可能とし、遊技が進行している間は確率設定値の確認が行えないようになっている。これは、次の理由による。

## 【４０２０】

即ち、ベース表示装置４０１によるベース値の表示といった役物比率や、役物比率等に係る表示、また、遊技性能や遊技状態等を表す値の表示は、不正行為を早期に発見できるようにするため、原則、遊技中は表示しなければならない。よって、遊技者による遊技が行われている間は少なくとも確率設定値の表示ができない。

## 【４０２１】

仮に、設定キー５０１がオン状態とされることで確率設定値の表示がパチンコ機１０の立ち上げ時以外にも行えるようにした場合、それが遊技者による遊技が行われている最中であれば、遊技を停止させることも考えられる。しかしながら、主制御装置１１０では遊技を停止することに伴って、変動時間を止めることはできるが、第３図柄表示装置８１では変動演出が継続して行われるおそれがあり、主制御装置１１０と、音声ランプ制御装置

10

20

30

40

50

1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 との間で不整合が生じるおそれがある。

【 4 0 2 2 】

また、設定キー 5 0 1 がオン状態とされることで確率設定値の表示がパチンコ機 1 0 の立ち上げ時以外にも行えるようにした場合、それが遊技者による遊技が行われている最中であってもそのまま遊技を継続し、確率設定値の確認をベース表示装置 4 0 1 にて行えるようにすることも考えられるが、ベース表示装置 4 0 1 の表示を確認するためには内枠 1 2 を開放させる必要があるため、実質的に遊技者が遊技を継続することは困難である。

【 4 0 2 3 】

また、設定キー 5 0 1 がオン状態とされた後、大当たりや保留された分を含めて全ての変動演出が終了するのを待って、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値を表示することも考えられる。しかしながら、変動演出の中には変動時間が長いものも多く含まれ、中には 5 分程度継続されるものもある。また、普通図柄の変動時間も遊技状態が通常時においては長く設定されており、これらすべての保留が消化されるまでに多くの時間がかかるため、確率設定値が表示されるまで待ちづらい。

【 4 0 2 4 】

そこで、本パチンコ機 1 0 では、確率設定値を変更又は確認したい場合、一旦パチンコ機 1 0 の電源をオフし、設定キー 5 0 1 をオン状態にして再びパチンコ機 1 0 の電源をオンする。これにより、パチンコ機 1 0 にて遊技が行われていない状態で確率設定値をベース表示装置 4 0 1 に表示させることができ、確実に確率設定値をホール関係者等に変更又は確認させることができる。また、一旦パチンコ機 1 0 の電源をオフにすることで、電源断前の状態が R A M 2 0 3 にバックアップされ、そのバックアップされた状態がクリアされることなく立ち上げ処理が行われるので、設定確認モードで確率設定値を確認したとしても、遊技を電源断前の状態から再開させることができる。

【 4 0 2 5 】

また、確率設定値の変更又は確認をパチンコ機 1 0 の立ち上げ時に限定することで、遊技者が通常時に勝手に確率設定値を確認したり、変更したりすることを抑制できる。

【 4 0 2 6 】

図 4 1 6 ( a ) は、設定変更モードにおける R A M 消去スイッチ 1 2 2 及び設定キー 5 0 1 の役割を示した図である。また、図 4 1 6 ( b ) は、設定確認モードにおける設定キー 5 0 1 の役割を示した図である。

【 4 0 2 7 】

図 4 1 6 ( a ) に示す通り、設定変更モードの場合に R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされると、ベース表示装置 4 0 1 に表示される確率設定値が更新される。また、設定変更モードの場合に設定キー 5 0 1 がオフ状態にされると、その時点でベース表示装置 4 0 1 に表示された確率設定値が、パチンコ機 1 0 における確率設定値として確定される。

【 4 0 2 8 】

本実施形態では、確率設定値として「 1 」～「 6 」が設定可能となっており、各々の確率設定値（「 1 」～「 6 」）に対して、大当たり乱数値及び / 又は第 2 図柄の当たり乱数値が、R O M 2 0 2 に予め格納される。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数値及び / 又は第 2 図柄の当たり乱数値の数によって、その確率設定値における大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率が定まる。本パチンコ機 1 0 では、確率設定値が小さい（ 1 に近い）ほど、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率が低確率となり、確率設定値が大きい（ 6 に近い）ほど、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率が高確率となるように、各々の確率設定値に対して、大当たり乱数値及び / 又は第 2 図柄の当たり乱数値が定められている。

【 4 0 2 9 】

なお、大当たり乱数値及び / 又は第 2 図柄の当たり乱数値は固定にし、各々の確率設定値（「 1 」～「 6 」）に対して、大当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲及び / 又は第 2 図柄の当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲を、R A M 2 0 3 に予め格納するようにしてもよい。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数の範囲及び / 又

は第2図柄の当たり乱数の範囲によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率が定まる。

#### 【4030】

設定変更モードでは、RAM消去スイッチ122がオンされる度に、ベース表示装置401に表示される確率設定値が1ずつ加算される。ただし、ベース表示装置401に表示されている確率設定値が「6」であるときにRAM消去スイッチ122がオンされたときには、ベース表示装置401に表示される確率設定値は「1」に更新される。つまり、設定変更モードにおいてRAM消去スイッチ122が押される度に、ベース表示装置401に表示される確率設定値が、「1」～「6」の範囲を1ずつ加算されながらループする。

#### 【4031】

そして、設定変更モードにおいて、設定キー501がオフ状態にされると、その時点でベース表示装置401に表示された確率設定値がパチンコ機10の確率設定値として確定される。そして、RAM203のデータがクリアされた後、パチンコ機10は、確定された確率設定値で以後遊技制御を行うと共に、ベース表示装置401にはベース値を表示する。

#### 【4032】

設定確定モードでは、図416(b)に示す通り、設定キー501がオフ状態にされると、設定確認モードを終了し、ベース表示装置401に表示させていた確率設定値に代えて、ベース値を表示する。

#### 【4033】

次いで、図417を参照して、設定変更モード及び設定確認モードの場合にベース表示装置401に表示させる確率設定値の表示内容について説明する。図417は、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置401の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図であり、図417(a)は、その一例である。

#### 【4034】

図417(a)に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、ベース表示装置401の識別セグを構成する7セグメント表示器401a, 401bのすべてのセグメントを消灯する。また、ベース表示装置401の比率セグを構成する7セグメント表示器401c, 401dのうち、左側の7セグメント表示器401cのすべてのセグメントを消灯し、右側の7セグメント表示器401dのみを使用して、確率設定値(1～6)を表示する。

#### 【4035】

第20実施形態で説明した通り、ベース値をベース表示装置401に表示する場合、識別セグには、比率セグに表示されるベース値の種別を識別するための文字(bL、b1、...等)を表示するのに対し、図417(a)に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、識別セグのセグメントをすべて消灯させる。これにより、ベース表示装置401においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置401に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、ベース表示装置401にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を2桁で表示する。即ち、ベース値が例えば「6」であった場合、比率セグには「06」として表示される。これに対し、図417(a)に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の7セグメント表示器401dのみを使用して確率設定値を表示し、左側の7セグメント表示器401cのすべてのセグメントは消灯されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の7セグメント表示器401cのすべてのセグメントが消灯されているのを見て、ベース表示装置401に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

#### 【4036】

図417(b)は、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置401

10

20

30

40

50

の表示内容の別例を示した模式図である。図 4 1 7 ( b ) に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 a , 4 0 1 b において、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。即ち、識別セグには「 - 」を表示させる。また、ベース表示装置 4 0 1 の比率セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 c , 4 0 1 d のうち、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c においても、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。つまり、当該セグメントにも「 - 」を表示させる。そして、比率セグの右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して、確率設定値 ( 1 ~ 6 ) を表示する。

#### 【 4 0 3 7 】

10

これによっても、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、識別セグの表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して確率設定値を表示し、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c に「 - 」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c の表示を見て、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

#### 【 4 0 3 8 】

20

図 4 1 7 ( c - 1 ) は、設定変更モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容の別例を示した模式図であり、図 4 1 7 ( c - 2 ) は、設定確認モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容の別例を示した模式図である。この例では、設定変更モードと設定確認モードとにおいても、その表示内容を変えている。具体的には、識別セグは、図 4 1 7 ( a ) と同様に、その識別セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 a , 4 0 1 b のすべてのセグメントを消灯する。一方、比率セグは、その比率セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 c , 4 0 1 d のうち、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c において設定変更モードを示す「 H 」又は設定確認モードを示す「 C 」を表示し、右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d において確率設定値 ( 1 ~ 6 ) を表示する。

#### 【 4 0 3 9 】

30

これによっても、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、識別セグの表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。

#### 【 4 0 4 0 】

また、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を 2 桁で表示する。即ち、ベース値が例えば「 6 」であった場合、比率セグには「 0 6 」として表示される。これに対し、図 4 1 7 ( c - 1 ) 、 ( c - 2 ) に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して確率設定値を表示し、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c においては、設定変更モード時には「 H 」が表示され、設定確認モード時には「 C 」が表示される。これにより、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c に数字とは異なる「 H 」又は「 C 」が表示されることで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

40

#### 【 4 0 4 1 】

また、設定変更モードと設定確認モードとで、比率セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c に異なる表示内容を表示させることで、現在、設定変更モードであるのか設定確認モードであるのかを明確に示すことができる。

#### 【 4 0 4 2 】

50

図 4 1 7 ( d - 1 ) は、設定変更モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容の別例を示した模式図であり、図 4 1 7 ( d - 2 ) は、設定確認モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容の別例を示した模式図である。この例でも、図 4 1 7 ( c - 1 )、( c - 2 ) と同様に、設定変更モードと設定確認モードとにおいて、その表示内容を変えている。具体的には、識別セグは、図 4 1 7 ( b ) と同様に、その識別セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 a , 4 0 1 b において、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。即ち、識別セグには「 - - 」を表示させる。一方、比率セグは、その比率セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 c , 4 0 1 d は、図 4 1 7 ( c - 1 )、( c - 2 ) と同様に、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c において設定変更モードを示す「 H 」又は設定確認モードを示す「 C 」を表示し、右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d において確率設定値 ( 1 ~ 6 ) を表示する。

10

#### 【 4 0 4 3 】

これによっても、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、識別セグの表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c に数字とは異なる「 H 」又は「 C 」が表示されることで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。また、設定変更モードと設定確認モードとで、比率セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c に異なる表示内容を表示させることで、現在、設定変更モードであるのか設定確認モードであるのかを明確に示すことができる。

20

#### 【 4 0 4 4 】

図 4 1 7 ( e - 1 ) は、設定変更モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容の別例を示した模式図であり、図 4 1 7 ( e - 2 ) は、設定確認モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容の別例を示した模式図である。この例でも、設定変更モードと設定確認モードとにおいてその表示内容を変えているが、その表示内容を識別セグにて変えている点で、図 4 1 7 ( c - 1 )、( c - 2 ) の例や図 4 1 7 ( d - 1 )、( d - 2 ) の例と異なる。具体的には、識別セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 a , 4 0 1 b において、設定変更モード時には「 S H . 」を表示し、設定確認モード時には「 S C . 」を表示する。一方、比率セグは、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c のすべてのセグメントを消灯し、右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して、確率設定値 ( 1 ~ 6 ) を表示する。

30

#### 【 4 0 4 5 】

上述した通り、ベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示する場合、識別セグには、比率セグに表示されるベース値の種別を識別するための文字 ( b L . 、 b 1 . ... 等 ) を表示するのに対し、図 4 1 7 ( a ) に示す例では、設定変更モードの場合は設定変更モードを示す「 S H . 」を表示し、設定確認モードの場合は設定確認モードを示す「 S C . 」を表示する。このように、識別セグに表示される表示内容として、ベース値を表示させる場合と、設定変更モード及び設定確認モードとで、異なる表示内容とすることで、両者を明確に差別化できる。よって、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、設定変更モードと設定確認モードとで、識別セグに異なる表示内容を表示させることで、現在、設定変更モードであるのか設定確認モードであるのかを明確に示すことができる。

40

#### 【 4 0 4 6 】

また、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を 2 桁で表示する一方、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して確率設定値を表示し、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c のすべてのセグメントは消灯されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c のすべてのセグメ

50

ントが消灯されているのを見て、ベース表示装置４０１に表示されている情報が少なくともベース値ではなく確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

#### 【４０４７】

図４１３に戻り、説明を続ける。エラー表示ボタン５０２は、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させるためのボタンである。上述した通り、ベース表示装置４０１は、パチンコ機１０にて生じたエラーの履歴であるエラー履歴を表示可能としている。このエラー履歴の表示は、エラー表示ボタン５０２が押下操作されている間に限りベース表示装置４０１に表示される。即ち、エラー表示ボタン５０２が押下操作されない限り、ベース表示装置４０１にはベース値が表示され続ける。

10

#### 【４０４８】

パチンコ機１０に衝撃を加えたり、磁石を近づけたりして、球の流下方向を変えて、球を各種入賞口へ入賞させて、意図的に賞球を得たり大当たり抽選を行わせたりする不正行為や、スルーゲート６７へ球を通過させて普通図柄の当たり抽選を意図的に行わせたりする不正行為が行われる場合がある。そこで、パチンコ機１０は、衝撃を検知したり、磁石の接近を検知したりできるように構成し、これらを検知した場合には、重大なエラーとして遊技を停止する。このとき、ベース表示装置４０１にはエラー履歴を表示するのではなく、ベース値を表示し続ける。

#### 【４０４９】

仮に、重大なエラーを検知した場合に、ベース表示装置４０１にそのエラー種別を表示するように構成したとすると、ベース値等が変更されるように不正行為を行ったものが、ベース表示装置４０１に表示されるベース値を隠すために、わざとパチンコ機１０に衝撃を与えたり、磁石を近づけたりして重大なエラーを引き起こして、ベース表示装置４０１にエラー種別を表示させ、ベース値が表示されないように仕向けることが考えられる。

20

#### 【４０５０】

これに対し、本パチンコ機１０では、重大なエラーを検知したとしても、ベース表示装置４０１にベース値を表示し続けることで、ベース値等が変更されるような不正行為を行った者が、不正行為後のベース値の表示を隠せなくすることができ、確実にそのベース値に対する不正行為を発見できる。

#### 【４０５１】

そして、本パチンコ機１０では、エラー表示ボタン５０２が押下操作されると、その押下操作される間に限り、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示される。この表示されたエラー履歴により、ホール関係者等はパチンコ機１０にて生じたエラーがどのようなエラーであるかを把握することができる。エラー表示ボタン５０２の押下操作が解除されると、ベース表示装置４０１には再びベース値が表示される。

30

#### 【４０５２】

なお、エラー履歴は、時間的に最も近くに生じたエラー種別のみを表示するものであってもよい。また、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば４回分）のエラー種別を表示するものであってもよい。最大で複数回分のエラー種別を表示する場合は、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に、所定時間ずつベース表示装置４０１に表示させる。また、パチンコ機１０においてエラーが発生していない場合（又はエラーの記録が残っていない場合）にエラー表示ボタン５０２が押下操作された場合には、その押下操作が行われている間、エラーの記録がない旨を示す表示をベース表示装置４０１に表示させてもよいし、ベース値をそのまま表示させ続けてもよい。

40

#### 【４０５３】

また、本パチンコ機１０では、エラー表示ボタン５０２が押下操作されている間に、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示されるが、ベース表示装置４０１にベース値が表示されているときにエラー表示ボタン５０２が一回押されると、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させ、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示されているときにエラ

50

ー表示ボタン 5 0 2 が一回押されると、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を再表示させるように構成されてもよい。

【 4 0 5 4 】

ここで、図 4 1 8 を参照して、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合の表示内容について説明する。図 4 1 8 は、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図であり、図 4 1 8 ( a ) は、その一例である。

【 4 0 5 5 】

図 4 1 8 ( a ) に示す例では、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合に、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 a , 4 0 1 b のすべてのセグメントを消灯する。また、ベース表示装置 4 0 1 の比率セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 c , 4 0 1 d のうち、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c にエラー履歴を表示することを示す「 E 」を表示し、右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して、エラー種別を数値で表示する。例えば、衝撃検知エラーであればエラー種別として「 1 」を表示し、磁石検知エラーであればエラー種別として「 2 」を表示する。

【 4 0 5 6 】

第 2 0 実施形態で説明した通り、ベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示する場合、識別セグには、比率セグに表示されるベース値の種別を識別するための文字 ( b L . 、 b 1 . ... 等 ) を表示するのに対し、図 4 1 7 ( a ) に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、識別セグのセグメントをすべて消灯させる。これにより、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、ベース値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を 2 桁で表示する。即ち、ベース値が例えば「 6 」であった場合、比率セグには「 0 6 」として表示される。これに対し、図 4 1 8 ( a ) に示す例では、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合に、比率セグの右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して確率設定値を表示し、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c にエラー履歴の表示を示す「 E 」を表示するので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【 4 0 5 7 】

また、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容が、図 4 1 7 ( a ) や図 4 1 7 ( c - 1 ) 、 ( c - 2 ) である場合であっても、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合に、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c にエラー履歴の表示を示す「 E 」が表示されるので、ベース表示装置 4 0 1 において確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。

【 4 0 5 8 】

一方、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容が、図 4 1 7 ( b ) や図 4 1 7 ( d - 1 ) 、 ( d - 2 ) 、図 4 1 7 ( e - 1 ) 、 ( e - 2 ) である場合は、識別セグにおける表示を、確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合に、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c にエラー履歴の表示を示す「 E 」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【 4 0 5 9 】

図 4 1 8 ( b ) は、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合の表示内容の別例を示した模式図である。図 4 1 8 ( b ) に示す例では、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合に、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 a , 4 0 1 b において、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。即ち、識別セグには「 - - 」を表示させる。また、ベース表示装置 4 0 1 の比率セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 c , 4 0 1 d のうち、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c にエラー履歴を表示することを示す「 E 」を表示し、右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して、図 4 1 8 ( a ) と同様にエラー種別を数値で表示する。

#### 【 4 0 6 0 】

10

これによっても、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、ベース値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合に、比率セグの右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用してベース履歴を表示し、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c にエラー履歴の表示を示す「 E 」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c の表示を見て、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

#### 【 4 0 6 1 】

20

また、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容が、図 4 1 7 ( b ) や図 4 1 7 ( d - 1 )、( d - 2 ) である場合であっても、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合に、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c にエラー履歴の表示を示す「 E 」が表示されるので、ベース表示装置 4 0 1 において確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。

#### 【 4 0 6 2 】

一方、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容が、図 4 1 7 ( a ) や図 4 1 7 ( c - 1 )、( c - 2 )、図 4 1 7 ( e - 1 )、( e - 2 ) である場合は、識別セグにおける表示を、確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合に、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c にエラー履歴の表示を示す「 E 」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

#### 【 4 0 6 3 】

30

図 4 1 8 ( c - 1 ) は、エラー履歴として時間的に最も近くに生じたエラー種別を表示する場合の表示内容の一例を示した模式図であり、図 4 1 8 ( c - 2 ) は、エラー履歴として時間的に 2 番目に近く生じたエラー種別を表示する場合の表示内容の一例を示した模式図である。図 4 1 8 ( c - 1 )、( c - 2 ) の例では、識別セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 a、4 0 1 b のうち、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 a において、エラー履歴の表示を示す「 E 」を表示し、右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 b において、表示するエラー種別が時間的に何番目に近く生じたエラーに関するものであるかを示す数値を表示する。つまり、識別セグが「 E 1 . 」と表示される場合は、時間的に最も近く生じたエラーのエラー種別を表示することを示し、識別セグが「 E 2 . 」と表示される場合は、時間的に 2 番目に近く生じたエラーのエラー種別が表示されることを示す。一方、比率セグは、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c のすべてのセグメントを消灯し、右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して、エラー種別を表示する。

40

50



## 【 4 0 6 4 】

このように、識別セグに表示される表示内容として、ベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、異なる表示内容とすることで、各々の明確に差別化できる。よって、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、識別セグにおいて、表示するエラー種別が時間的に何番目に近く生じたエラーに関するものであるかを示す数値を表示することで、表示されているエラー種別が、時間的に何番目に近く生じたエラーに関するものであるかを明確に示すことができる。

## 【 4 0 6 5 】

また、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を 2 桁で表示する一方、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合は、比率セグの右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用してエラー種別を表示し、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c のすべてのセグメントは消灯されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c のすべてのセグメントが消灯されているのを見て、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が少なくともベース値ではないことをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。そして、パチンコ機 1 0 の立ち上げ時ではない、エラー表示ボタン 5 0 2 が押下操作されている等の状況から、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等に対して容易に把握させることができる。

## 【 4 0 6 6 】

次いで、図 4 1 9 を参照して、第 1 図柄表示装置 3 7 の L E D 3 7 a において、ベース表示装置 4 0 1 が設定変更モードによる確率設定値の表示（以下「設定変更中表示」と称す）を行っていることを示す表示態様と、設定確認モードによる確率設定値の表示（以下「設定確認中表示」と称す）を行っていることを示す表示態様とについて説明する。

## 【 4 0 6 7 】

まず、図 4 1 9 ( a ) は、第 1 図柄表示装置 3 7 の L E D 3 7 a を模式的に示した模式図である。L E D 3 7 a は、第 1 6 実施形態の説明において上述した通り複数設けられており、複数の L E D 3 7 a の点灯状態によって、変動表示を行ったり、変動表示後に抽選の結果に応じた図柄を示したり、保留級数を示したりする。また、L E D 3 7 a には、大当たりが発生した場合に、その大当たりにおける最大ラウンド数を報知するためのラウンド数報知 L E D 3 7 a 1 が 7 個（第 1 ラウンド数報知 L E D ~ 第 7 ラウンド数報知 L E D ）含まれる。

## 【 4 0 6 8 】

本パチンコ機 1 0 は、このラウンド数報知 L E D 3 7 a 1 を用いて、最大ラウンド数の報知とは異なる点灯パターンでラウンド数報知 L E D 3 7 a 1 を点灯させることで、設定変更中表示が行われていること又は設定確認中表示が行われていることを報知する。

## 【 4 0 6 9 】

図 4 1 9 ( b ) は、ラウンド数報知 L E D 3 7 a 1 において、最大ラウンド数が 2 であることを報知する場合の点灯パターンと、最大ラウンド数が 1 5 であることを報知する場合の点灯パターンと、設定変更中表示であることを報知する場合の点灯パターンと、設定確認中表示であることを報知する場合の点灯パターンとを示した図である。

## 【 4 0 7 0 】

最大ラウンド数が 2 であることを報知する場合のラウンド数報知 L E D 3 7 a 1 の点灯パターンは、第 1 ラウンド数報知 L E D が「オフ」、第 2 ラウンド数報知 L E D が「オフ」、第 3 ラウンド数報知 L E D が「オフ」、第 4 ラウンド数報知 L E D が「オフ」、第 5 ラウンド数報知 L E D が「オン」、第 6 ラウンド数報知 L E D が「オン」、第 7 ラウンド数報知 L E D が「オン」である。

## 【 4 0 7 1 】

最大ラウンド数が 1 5 であることを報知する場合のラウンド数報知 L E D 3 7 a 1 の点

10

20

30

40

50

灯パターンは、第１ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第２ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第３ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第４ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第５ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第６ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第７ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」である。

【４０７２】

設定変更中表示であることを報知する場合のラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１の点灯パターンは、第１ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第２ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第３ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第４ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第５ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第６ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第７ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」である。

10

【４０７３】

設定確認中表示であることを報知する場合のラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１の点灯パターンは、第１ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第２ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第３ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第４ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第５ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第６ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第７ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」である。

【４０７４】

なお、本実施形態では、ラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１を用いて、大当たり時の最大ラウンド数を報知するだけでなく、それらの報知で使用する点灯パターンと異なる点灯パターンによって設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知する場合について説明したが、大当たり図柄を報知するＬＥＤや当たり図柄を報知するＬＥＤ等、ラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１以外のＬＥＤを用いて、又は、ＬＥＤ３７ａ全体で、本来の報知において使用することのない点灯パターンを用いて、設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知するようにしてもよい。これにより、第１図柄表示装置３７のハード構成を変更することなく、ソフトウェアの制御のみで、第１図柄表示装置３７において設定変更中表示または設定確認中表示を報知することができる。

20

【４０７５】

次に、図４２０を参照して、第２１実施形態に係るパチンコ機１０の電氣的構成について説明する。図４２０は、そのパチンコ機１０の電氣的構成を示すブロック図である。第２１実施形態のパチンコ機１０が、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、設定キー５０１及びエラー表示ボタン５０２が主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続されている点と、衝撃検知センサ５０３及び磁気センサ５０４が払出制御装置１１１の入出力ポート２１５に接続されている点である。また、払出制御装置１１１から主制御装置１１０に対して、エラー検知信号が出力される点も第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する。

30

【４０７６】

設定キー５０１は、オフ状態であるかオン状態であることを示す信号を主制御装置１１０に対して出力する。主制御装置１１０は、電源がオンされたときに実行される立ち上げ処理の中で設定キー５０１の状態を把握し、また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３から出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２や、扉開放スイッチより出力される信号の内容を把握して、図４１５で示した条件に基づいて立ち上げモードを決定する。

40

【４０７７】

エラー表示ボタン５０２は、押下操作の有無を示す信号を主制御装置１１０に対して出力する。主制御装置１１０は、エラー表示ボタン５０２から出力される信号に基づいて、エラー表示ボタン５０２の押下操作の有無を判断し、押下操作されている間はエラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる。

【４０７８】

衝撃検知センサ５０３は、パチンコ機１０に衝撃が加えられたことを検知するためのセンサである。磁気センサ５０４は、パチンコ機１０に磁石が近づけられたことを検知する

50

ためのセンサである。

【4079】

衝撃検知センサ503により、パチンコ機10に衝撃が加えられたことが検知されると、払出制御装置111は、不正行為者によりパチンコ機10に衝撃が与えられ、球の流下方向が不正に変更された可能性があるとして判断し、重大なエラーの発生として、発射制御装置112に対して球の発射を停止するよう指示すると共に、主制御装置110に対して当該エラーの発生を通知するためのエラー検知信号を出力する。

【4080】

また、磁気センサ504により、パチンコ機10に磁石が近づけられたことが検知されると、払出制御装置111は、不正行為者によりパチンコ機10に磁石が近づけられ、球の流下方向が不正に変更された可能性があるとして判断し、重大なエラーの発生として、発射制御装置112に対して球の発射を停止するよう指示すると共に、主制御装置110に対して当該エラーの発生を通知するためのエラー検知信号を出力する。

【4081】

主制御装置110は、払出制御装置111よりエラー検知信号を受信すると、遊技の進行を停止させる。これにより、重大なエラーが発生した可能性がある場合は、パチンコ機10における遊技を停止させることができる。また、主制御装置110は、払出制御装置111より受信したエラー検知信号にて通知されるエラー種別（衝撃検知エラーか、磁石検知エラーか）を、後述するRAM203のエラー用データ203t（図421参照）に格納する。エラー表示ボタン502が押下操作された場合、エラー用データ203tに格納されたエラー種別に基づいて、ベース表示装置401にエラー履歴を表示する。

【4082】

図421は、主制御装置110のMPU201内のRAM203の外作業エリア203y1に格納されるデータを模式的に示した模式図である。この外作業エリア203y1には、ベース値用データ203rと、役物比率用データ203sと、エラー用データ203tとが少なくとも格納される。

【4083】

ベース値用データ203rは、ベース値を算出し、また、算出したベース値をベース表示装置401に表示させるために必要なデータであり、例えば、図407(a)にて示した総アウト個数カウンタ203j、低確払出個数カウンタ203k、リアルタイムベース値データ203l、前回ベース値データ203m、前々回ベース値データ203n、前々々回ベース値データ203o、新規立上フラグ203p等によって構成される。

【4084】

役物比率用データ203sは、役物比率を算出し、また、算出した役物比率をベース表示装置401に表示させるために必要なデータであり、例えば、図374にて示した始1カウンタ263a、始2カウンタ263b、普1カウンタ263c、普2カウンタ263d、大入賞口カウンタ263e、アウトカウンタ263f、役物比率データ264a、連続役物比率データ264bに相当するデータ又は同様のデータによって構成される。

【4085】

エラー用データ203tは、パチンコ機10にて生じたエラーのエラー種別を示すデータである。払出制御装置111よりエラー検知信号を受信した場合に、そのエラー検知信号により示されるエラー種別がエラー用データ203tとして格納される。エラー表示ボタン502が押下操作された場合、このエラー用データ203tに格納されたエラー種別に基づいて、ベース表示装置401にエラー履歴が表示される。

【4086】

ここで、ベース表示装置401に表示するエラー履歴を、時間的に最も近くに生じたエラー種別のみとした場合は、エラー用データ203tには常に最新のエラー種別のみが格納される。具体的には、主制御装置110は払出制御装置111よりエラー検知信号を受信すると、そのエラー検知信号により示されるエラー種別でエラー用データ203tを上書きする。これにより、ベース表示装置401には、常に最新のエラー種別のみが格納さ

10

20

30

40

50

れ、ベース表示装置 4 0 1 に表示されるエラー履歴は、時間的に最も近くに生じたエラー種別のみが表示される。

【 4 0 8 7 】

一方、ベース表示装置 4 0 1 に表示するエラー履歴を、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば 4 回分）のエラー種別を表示するものとした場合は、エラー用データ 2 0 3 t には、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に複数回分格納される。

【 4 0 8 8 】

例えば、エラー用データ 2 0 3 t に、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に 4 回分のエラー種別が格納されるように、エラー用データ 2 0 3 t は、時間的に最も近くに生じたエラー種別を格納する第 1 エラー種別データと、時間的に 2 番目に近くに生じたエラー種別を格納する第 2 エラー種別データと、時間的に 3 番目に近くに生じたエラー種別を格納する第 3 エラー種別データと、時間的に 4 番目に近くに生じたエラー種別を格納する第 4 エラー種別データと、を有する。そして、主制御装置 1 1 0 は払出制御装置 1 1 1 よりエラー検知信号を受信すると、第 3 エラー種別データを第 4 エラー種別データにシフトさせ、第 2 エラー種別データを第 3 エラー種別データにシフトさせ、第 1 エラー種別データを第 2 エラー種別データにシフトさせて、受信したエラー検知信号により示されるエラー種別を第 1 エラー種別データとして格納する。これにより、エラー用データ 2 0 3 t には、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に 4 回分のエラー種別が格納され、ベース表示装置 4 0 1 には、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば 4 回分）のエラー種別が表示される。また、この場合、各エラー種別データのシフトを L D I R 命令 1 つでシフト処理を行えるように、各エラー種別データのアドレスを割り当てれば、L D I R 命令 1 つだけで、そのシフト処理を行うことができる。

【 4 0 8 9 】

なお、ベース表示装置 4 0 1 に表示するエラー履歴を、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば 4 回分）のエラー種別を表示するものとした場合において、エラー用データ 2 0 3 t を F I F O ( F i r s t I n F i r s t O u t ) 方式のリングバッファで構成し、その複数回分のエラー種別を格納するようにしてもよい。この場合、主制御装置 1 1 0 は、払出制御装置 1 1 1 よりエラー検知信号を受信したときに、そのエラー種別を格納するアドレス（リングバッファポインタ）を更新するようにすればよい。

【 4 0 9 0 】

ここで、パチンコ機 1 0 は、R A M クリアモードで立ち上げが行われた場合、少なくともベース値用データ 2 0 3 r と、役物比率用データ 2 0 3 s と、エラー用データ 2 0 3 t とを消去せずに保持したままとする。これにより、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされても、ベース値用データ 2 0 3 r と、役物比率用データ 2 0 3 s と、エラー用データ 2 0 3 t を消去することはできないので、これらをベース表示装置 4 0 1 に表示させることができる。よって、不正行為者が不正行為を隠蔽しようとして R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンしたとしても、その証拠が隠蔽されることを抑制できる。

【 4 0 9 1 】

また、パチンコ機 1 0 は、設定変更モードで立ち上げられ、確率設定値の変更が行われた場合も R A M 2 0 3 のデータの消去が行われるが、ベース値用データ 2 0 3 r と、エラー用データ 2 0 3 t とは消去せずに保持したままとする。これにより、不正行為者が不正行為を隠蔽しようとして確率設定値の変更をしたとしても、その証拠が隠蔽されることを抑制できる。一方で、役物比率用データ 2 0 3 s は、確率設定値の変更後に行われる R A M 2 0 3 のデータの消去の中で消去される。これは、確率設定値が変更されると、役物比率も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づく役物比率用データ 2 0 3 s が残っていると、変更後の確率設定値に基づく役物比率が正しく算出できなくなるためである。一方、ベース値は、確率設定値が変更されたとしても変化するものではないため、ベース値

10

20

30

40

50

用データ203rを保持し、過去のベース値及びベース値を算出するために必要な情報を保持しておくことで、過去に行われた不正行為が隠蔽されることなく発見できるようにすることができる。

【4092】

このように、確率設定値の変更が行われた後のRAM203のデータの消去において、ベース表示装置401の表示に関係するデータの内、一部のデータは消去せずに保持したままとし、残りのデータを消去することで、各々のデータの実情にあわせて、データを保持又は消去することができる。

【4093】

また、外作業エリア203y1において、確率設定値の変更が行われた後のRAM203のデータの消去にて消去するエリアと、消去せずに保持するエリアとに分割し、消去するエリアに役物比率用データ203sを格納し、消去せずに保持するエリアにベース値用データ203r及びエラー用データ203tを格納するようにしてもよい。これにより、消去するエリアに格納された役物比率用データ203sを含むデータを、確率設定値の変更が行われた後のRAM203のデータの消去にて容易に消去できると共に、消去せずに保持するエリアに格納されたベース値用データ203r及びエラー用データ203tを含むデータを、確率設定値の変更が行われた後のRAM203のデータの消去にて確実の保持させておくことができる。

【4094】

次いで、図422を参照して、第21実施形態に係るパチンコ機10に電源が投入された場合に主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理について説明する。図422は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【4095】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する(S4001)。例えば、RAM203へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。

【4096】

次いで、内部機能レジスタ設定処理を実行する(S4002)。本実施形態では、遊技の主要な制御を行うタイマ割込み処理(図426参照)を4ミリ秒毎に発生するタイマ割込み(以下「4ミリ秒タイマ割込み」と称す)を契機として実行し、ベース表示装置401に表示する表示内容を制御するベース表示制御処理(図425参照)を2ミリ秒毎に発生するタイマ割込み(以下「2ミリ秒タイマ割込み」と称す)を契機として実行する。S4002に処理では、例えば、これら4ミリ秒タイマ割込みや2ミリ秒タイマ割込みを許可する。また、大当たり抽選や当たり抽選を行うために必要な乱数値を、主制御装置110に設けられた乱数発生回路(図示せず)で生成する場合、S4002の処理では、発生させる乱数値の範囲(最大値)を設定する。

【4097】

特に、この内部機能レジスタ設定処理で2ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、2ミリ秒毎に2ミリ秒タイマ割込みが発生してベース表示制御処理が実行されるので、この立ち上げ処理の中で、パチンコ機10を設定変更モードや設定確認モードで立ち上げたときに、ベース表示装置401に確率設定値を表示させることができる。

【4098】

なお、S4002の処理で、4ミリ秒タイマ割込みの許可や、乱数値の範囲(最大値)の設定を必ずしも行う必要はない。S4002の処理で、4ミリ秒タイマ割込みの許可又は/及び乱数値の範囲(最大値)の設定を行わない場合は、立ち上げ処理からメイン処理へ移行する段階で実行される後述のその他の立ち上げ処理の(S4013)の中で、S4002の処理で行わなかった4ミリ秒タイマ割込みの許可又は/及び乱数値の範囲(最大値)の設定を行うようにしてもよい。

【4099】

10

20

30

40

50

次いで、RAM消去スイッチ122がオンされているか否かを判別し(S4003)、オンされていれば(S4003:Yes)、設定キー501がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断する(S4004)。S4004の処理において肯定判断がなされた場合(S4004:Yes)、RAM消去スイッチ122がオンであり、設定キー501がオン状態であり、扉開放スイッチがオンであるので、図415で示した通り、立ち上げモードを設定変更モードとし、設定変更処理を実行する(S4005)。

#### 【4100】

ここで、図423を参照して、その設定変更処理(S4005)の詳細を説明する。図423は、その設定変更処理(S4005)を示すフローチャートである。設定変更処理(S4005)は、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、確定させるための処理である。

10

#### 【4101】

この設定変更処理(S4005)では、まず、ベース表示装置401における確率設定値の表示の開始を設定する(S4101)。この確率設定値の表示の開始設定により、2ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理(図425参照)による制御によって、ベース表示装置401に確率設定値の表示が開始される。このときの表示態様は、図417(a)、(b)、(c-1)、(d-1)、(e-1)のいずれかとなる。

#### 【4102】

なお、ここで表示される確率設定値は、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが設定変更モードとなった場合、ベース表示装置401には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値(「1」~「6」)の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「3」又は「4」であってもよいし、確率設定値の最大値である「6」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

20

#### 【4103】

一方で、立ち上げモードが設定変更モードとなった場合、ベース表示装置401には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

30

#### 【4104】

また、立ち上げモードが設定変更モードとなった場合、ベース表示装置401には、電源断される前に設定されていた確率設定値が3以上であれば、確率設定値を「3」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が3未満であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「5」や「6」などの高い場合、確率設定値を少しだけ(例えば1だけ)小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、RAM消去スイッチ122をオンする毎に1ずつ加算され、確率設定値が「6」の場合にRAM消去スイッチ122がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「6」から「5」に変更したい場合、RAM消去スイッチ122のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を1周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「3」で表示を開始することで、RAM消去スイッチ122をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

40

#### 【4105】

次に、確率設定値が「1」~「6」の範囲にあるか否かを判断し(S4102)、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は(S4102:No)、確率設定値を初期値に変更し(S4103)、S4104の処理へ移行する。この初期値と

50

しては、確率設定値（「１」～「６」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「３」又は「４」であってもよいし、確率設定値の最大値である「６」であってもよい。一方、Ｓ４１０２の処理の結果、確率設定値が「１」～「６」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ４１０２：Ｙｅｓ）、Ｓ４１０３の処理をスキップして、Ｓ４１０４の処理へ移行する。

#### 【４１０６】

Ｓ４１０４の処理では、設定キー５０１がオフ状態になったか否かを判断する（Ｓ４１０４）。Ｓ４１０４の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断する。これは、後述の通り、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされずにパチンコ機１０が立ち上げられた場合に、確率設定値が壊れていて正常の範囲（「１」～「６」の範囲）内になければ、この設定変更処理が実行されるが、このとき設定キー５０１は、オフ状態になっているのが通常であるからである。仮に、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断すると、確率設定値が壊れていて正常の範囲（「１」～「６」の範囲）内にはないとして、この設定変更処理が実行されたとしても、設定キー５０１がオフ状態にあれば、このＳ４１０４の処理ですぐに肯定判断され、後述する通り、確率設定値が確定されて設定変更処理が終了してしまう。よって、ホール関係者等が確率設定値の変更ができなくなる。これに対し、Ｓ４１０４の処理において、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断すれば、ホール関係者等が、設定キー５０１をオフ状態から一旦オン状態に、更にオフ状態に戻す操作をしなければ、Ｓ４１０４の処理にて肯定判断が行われないので、ホール関係者等による確率設定値の変更が可能となる。

#### 【４１０７】

なお、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされずにパチンコ機１０が立ち上げられた場合に、確率設定値が壊れていて正常の範囲（「１」～「６」の範囲）内になくても、設定変更処理を実行しない場合は（たとえば、ホール関係者に、設定変更モードでパチンコ機１０を再立ち上げするように促すような場合が該当）、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

#### 【４１０８】

Ｓ４１０４の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態となっていないと判断される場合は（Ｓ４１０４：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたか否かを判断する（Ｓ４１０５）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判断されれば（Ｓ４１０５：Ｎｏ）、Ｓ４１０２の処理へ戻り、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断されれば（Ｓ４１０５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ４１０６）、Ｓ４１０２の処理へ戻る。Ｓ４１０６の処理である確率設定値の更新は、上述した通り、それまでの確率設定値が「１」～「５」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「６」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ４１０６の処理により更新された確率設定値は、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１に表示される。

#### 【４１０９】

Ｓ４１０２　Ｓ４１０３　Ｓ４１０４：Ｎｏ　Ｓ４１０５（及びＳ４１０６）　Ｓ４１０２のループ処理は、Ｓ４１０４の処理によって、設定キー５０１がオン状態になったと判断されるまで（Ｓ４１０４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ４１０４の処理により、設定キー５０１がオン状態になったと判断される場合は（Ｓ４１０４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定する（Ｓ４１０７）。そして、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ４１０８）、設定変更処理を終了する。Ｓ４１０８の処理により、確率設定値の表示の終了設定により、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図

4 2 5 参照) による制御によって、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値の表示が開始される。

【4 1 1 0】

図 4 2 2 に戻り、立ち上げ処理の説明を続ける。S 4 0 0 5 の設定変更処理が終了すると、次いで、設定変更 R A M クリア処理を実行する ( S 4 0 0 6 )。この設定変更 R A M クリア処理では、R A M 2 0 3 に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ ( 内作業エリア 2 0 3 x 1 に格納された確率設定値を除く所定のデータ ) と、役物比率用データ 2 0 3 s とを消去 ( クリア ) する一方、ベース値用データ 2 0 3 r と、エラー用データ 2 0 3 t とは消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ ( 内作業エリア 2 0 3 x 1 に格納された確率設定値を除く所定のデータ ) を消去することにより、新しく設定された確率設定値を使用して、新たに遊技を開始することができる。

10

【4 1 1 1】

また、上述した通り、確率設定値が変更されると、役物比率も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づく役物比率用データ 2 0 3 s が残っていると、変更後の確率設定値に基づく役物比率が正しく算出できなくなる。設定変更 R A M クリア処理において、役物比率用データ 2 0 3 s を消去することで、変更後の確率設定値に基づく役物比率を正しく算出できる。

【4 1 1 2】

一方、ベース値は、確率設定値が変更されたとしても変化するものではないため、設定変更 R A M クリア処理において、ベース値用データ 2 0 3 r を保持し、過去のベース値及びベース値を算出するために必要な情報を保持しておくことで、過去に行われた不正行為が隠蔽されることなく発見できるようにすることができる。また、設定変更 R A M クリア処理において、エラー用データ 2 0 3 t も保持させておくことで、エラーを発生させた不正行為者が、たとえ設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げたとしても、そのエラー履歴を消去できず、不正行為の隠蔽が行われることを抑制できる。

20

【4 1 1 3】

S 4 0 0 6 の処理の後、その他の立ち上げ処理を実行して ( S 4 0 1 3 )、メイン処理へ移行する。

【4 1 1 4】

一方、S 4 0 0 4 の処理において否定判断がなされた場合 ( S 4 0 0 4 : N o )、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンの上で、設定キー 5 0 1 がオフ状態であるか扉開放スイッチがオフである。R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであり、設定キー 5 0 1 がオフ状態である場合は、図 4 1 5 で示した通り、立ち上げモードを R A M クリアモードとし、通常 R A M クリア処理を実行する ( S 4 0 0 7 )。また、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであり、設定キー 5 0 1 がたとえオン状態であったとしても扉開放スイッチがオフであれば ( 即ち、内枠 1 2 が閉じられていれば )、立ち上げモードを設定変更モードではなく R A M クリアモードとして、通常 R A M クリア処理を実行する ( S 4 0 0 7 )。これにより、設定キー 5 0 1 がオン状態のまま内枠 1 2 が閉じられているにも関わらず、パチンコ機 1 0 の電源がオンされて設定変更モードで立ち上がり、パチンコ機 1 0 において遊技が開始されないことを抑制できる。

30

40

【4 1 1 5】

通常 R A M クリア処理 ( S 4 0 0 7 ) では、R A M 2 0 3 に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ ( 内作業エリア 2 0 3 x 1 に格納された確率設定値を除く所定のデータ ) を消去 ( クリア ) する一方、ベース値用データ 2 0 3 r と、役物比率用データ 2 0 3 s と、エラー用データ 2 0 3 t とは消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ ( 内作業エリア 2 0 3 x 1 に格納された確率設定値を除く所定のデータ ) を消去することにより、新たに遊技を開始することができる。

【4 1 1 6】

一方、ベース値用データ 2 0 3 r と、役物比率用データ 2 0 3 s と、エラー用データ 2 0 3 t とを消去せずに保持したままとすることで、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされ

50



てRAM 203のデータの消去が行われても、これらをベース表示装置401に表示させることができる。よって、不正行為者が不正行為を隠蔽しようとしてRAM消去スイッチ122をオンしたとしても、ベース表示装置401に表示されるベース値、役物比率、エラー履歴などから、不正行為を発見することができる。

【4117】

S4007の処理の後、その他の立ち上げ処理を実行して(S4013)、メイン処理へ移行する。

【4118】

S4003の処理の結果、RAM消去スイッチ122がオフであると判断される場合は(S4003:No)、次いで、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S4008)、記憶されていないければ(S4008:No)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、S4007へ移行して、通常RAMクリア処理を実行する(S4007)。

【4119】

RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S4008:Yes)、RAM判定値を算出し、算出したRAM判定値が正常か否か、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致するか否かを判定する(S4009)。RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。本実施形態では、RAM203に保存された確率設定値もチェックサム値の算出に使用される。

【4120】

算出したRAM判定値が正常でなければ(S4009:No)、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたRAM203のデータが破壊されている。この場合、まず、RAM203に保存された確率設定値が正常の範囲(「1」～「6」の範囲)内にあるか否かを判断する(S4010)。そして、確率設定値が正常の範囲内にあれば(S4010:Yes)、S4007に移行して、通常RAMクリア処理を実行する。なお、言うまでもなく、確率設定値は、通常RAMクリア処理や設定変更RAMクリア処理において、消去されずに保持され続ける。

【4121】

一方、確率設定値が、例えば「7」となっているなど、正常の範囲内になければ(S4010:No)、S4005の処理へ移行し、図423に示す設定変更処理を実行して、ホール関係者等に対して、確率設定値を改めて設定させる。このとき、第3図柄表示装置81において確率設定値の変更を促す表示を行ったり、音声出力装置226からその旨を知らせる報知音や音声を出力してもよい。また、主制御装置110に設けられた外部端子(図示せず)から、ホールコンピュータ600に対して、確率設定値が正常範囲内でないことを通知するようにしてもよい。これにより、ホール関係者等に対して、確率設定値を改めて設定しなおす必要があることを知らせることができる。

【4122】

S4009の処理の結果、算出したRAM判定値が正常であれば(S4009:Yes)、次いで、設定キー501がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断する(S4011)。S4011の処理において肯定判断がなされた場合(S4011:Yes)、RAM消去スイッチ122がオフであり、設定キー501がオン状態であり、扉開放スイッチがオンであるので、図415で示した通り、立ち上げモードを設定確認モードとし、設定確認処理を実行する(S4012)。

【4123】

ここで、図424を参照して、その設定確認処理(S4012)の詳細を説明する。図424は、その設定確認処理(S4012)を示すフローチャートである。設定確認処理(S4012)は、立ち上げモードが設定確認モードである場合に実行される処理であり、確率設定値をベース表示装置401に表示するための処理である。

【4124】

この設定確認処理(S4012)では、まず、ベース表示装置401における確率設定

10

20

30

40

50

値の表示の開始を設定する（S 4 2 0 1）。この確率設定値の表示の開始設定により、2 ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図 4 2 5 参照）による制御によって、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値の表示が開始される。このときの表示態様は、図 4 1 7（a）、（b）、（c - 2）、（d - 2）、（e - 2）のいずれかとなる。

#### 【 4 1 2 5 】

次いで、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったか否かを判断する（S 4 2 0 2）。S 4 2 0 2 の処理では、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断する。なお、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもよい。

10

#### 【 4 1 2 6 】

S 4 2 0 2 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になれば（S 4 2 0 2 : N o）、S 4 2 0 2 を繰り返し実行し、設定キー 5 0 1 がオフ状態となるまで待つ。この間、ベース表示装置 4 0 1 には、確率設定値の表示が継続して行われる。そして、設定キー 5 0 1 がオフ状態となった場合（S 4 2 0 2 : Y e s）、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示の終了を設定し（S 4 2 0 3）、設定確認処理を終了する。S 4 2 0 3 の処理により、確率設定値の表示の終了設定により、2 ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図 4 2 5 参照）による制御によって、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値の表示が開始される。

#### 【 4 1 2 7 】

20

なお、この設定確認処理（S 4 0 1 2）は、R A M 判定値（チェックサム）が正常であるか否かの判定が行われた後に実行される。これは、R A M 判定値が異常であった場合、確率設定値の確認を行う以前に、R A M クリア処理を実行すべきとの考えからである。ただし、パチンコ機 1 0 が設定確モードで立ち上げられた場合に、R A M 判定値（チェックサム）が正常であるか否かの判定が行われる前に、設定確認処理を実行するようにしてもよい。

#### 【 4 1 2 8 】

図 4 2 2 に戻り、立ち上げ処理の説明を続ける。S 4 0 1 2 の設定確認処理が終了すると、その他の立ち上げ処理を実行して（S 4 0 1 3）、メイン処理へ移行する。

#### 【 4 1 2 9 】

30

また、S 4 0 1 1 の処理において否定判断がなされた場合（S 4 0 1 1 : N o）、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオフの上で、設定キー 5 0 1 がオフ状態であるか扉開放スイッチがオフである。R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオフであり、設定キー 5 0 1 がオフ状態である場合は、図 4 1 5 で示した通り、立ち上げモードを通常モードとし、S 4 0 1 2 の設定確認処理をスキップして、S 4 0 1 3 のその他の立ち上げ処理を実行したうえで、メイン処理へ移行する。また、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオフであり、設定キー 5 0 1 がたとえばオン状態であったとしても扉開放スイッチがオフであれば（即ち、内枠 1 2 が閉じられていれば）、立ち上げモードを設定確認モードではなく通常モードとし、S 4 0 1 2 の設定確認処理をスキップして、S 4 0 1 3 のその他の立ち上げ処理を実行したうえで、メイン処理へ移行する。これにより、設定キー 5 0 1 がオン状態のまま内枠 1 2 が閉じられているにも関わらず、パチンコ機 1 0 の電源がオンされて設定確認モードで立ち上がり、パチンコ機 1 0 において遊技が開始されないことを抑制できる。

40

#### 【 4 1 3 0 】

次いで、図 4 2 5 を参照して、第 2 1 実施形態に係るパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるベース表示制御処理について説明する。このベース表示制御処理は、上述した通り、ベース表示装置 4 0 1 に表示する表示内容を制御する処理であり、2 ミリ秒毎に発生する 2 ミリ秒タイマ割込みを契機として実行される。

#### 【 4 1 3 1 】

ベース表示制御処理では、まず、ベース表示装置制御回路 4 0 2 にてベース表示装置 4 0 1 の表示制御を行わせるための各種設定処理を実行する（S 4 3 0 1）。次いで、設定

50

変更モードによる確率設定値の設定変更中であるか否かを判断し（S 4 3 0 2）、設定変更中であると判断される場合は（S 4 3 0 2 : Y e s）、設定変更中の確率設定値を含む設定変更用セグデータをセグデータとして設定し（S 4 3 0 3）、そのセグデータをベース表示装置制御回路 4 0 2 に出力して（S 4 3 0 9）、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、ベース表示装置 4 0 1 において、図 4 1 7（a）、（b）、（c - 1）、（d - 1）、（e - 1）のいずれかの表示態様で、確率設定値が表示される。

【4 1 3 2】

S 4 3 0 2 の処理の結果、設定変更中でないと判断される場合は（S 4 3 0 2 : N o）、次いで、設定確認モードによる確率設定値の設定確認中であるか否かを判断する（S 4 3 0 4）。その結果、設定確認中であると判断される場合は（S 4 3 0 4 : Y e s）、設定確認中の確率設定値を含む設定確認用セグデータをセグデータとして設定し（S 4 3 0 5）、そのセグデータをベース表示装置制御回路 4 0 2 に出力して（S 4 3 0 9）、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、ベース表示装置 4 0 1 において、図 4 1 7（a）、（b）、（c - 2）、（d - 2）、（e - 2）のいずれかの表示態様で、確率設定値が表示される。

【4 1 3 3】

S 4 3 0 4 の処理の結果、設定確認中でないと判断される場合は（S 4 3 0 4 : N o）、次いで、エラー表示ボタン 5 0 2 が押下操作されていることに基づくエラー履歴表示中であるか否かを判断する（S 4 3 0 6）。その結果、エラー履歴表示中であると判断される場合は（S 4 3 0 6 : Y e s）、エラー種別を含むエラー履歴用セグデータをセグデータとして設定し（S 4 3 0 7）、そのセグデータをベース表示装置制御回路 4 0 2 に出力して（S 4 3 0 9）、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、ベース表示装置 4 0 1 において、図 4 1 8（a）、（b）、（c - 1）及び（c - 2）のいずれかの表示態様でエラー履歴が表示される。

【4 1 3 4】

S 4 3 0 6 の処理の結果、エラー履歴表示中でないと判断される場合は（S 4 3 0 6 : N o）、ベース値又は役物比率を含む通常遊技用セグデータをセグデータとして設定し（S 4 3 0 8）、そのセグデータをベース表示装置制御回路 4 0 2 に出力して（S 4 3 0 9）、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、通常時においては、ベース表示装置 4 0 1 において、ベース値又は役物比率が表示される。

【4 1 3 5】

次いで、図 4 2 6 を参照して、第 2 1 実施形態に係るパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 4 2 6 は、そのタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、上述した通り、遊技の主要な制御を行う処理であり、4 ミリ秒毎に発生する 4 ミリ秒タイマ割込みを契機として実行される。

【4 1 3 6】

このタイマ割込処理では、まず、確率設定値が正常の範囲（「1」～「6」）内にあるか否かを判断する（S 4 4 0 1）。タイマ割込処理が実行される毎に、確率設定値が正常の範囲内にあるか否かを判断することで、確率設定値が何らかの原因で破壊された場合であってもそれを早期に発見することができる。

【4 1 3 7】

S 4 4 0 1 の処理の結果、確率設定値が正常の範囲内にあれば（S 4 4 0 1 : Y e s）、遊技の主な制御を行う通常の遊技処理を実行し（S 4 4 0 2）、次いで、役物比率の算出やベース値の算出等、役物比率やベース値に関する情報の管理を行う処理を行う役比処理（ベース処理）を実行して（S 4 4 0 3）、タイマ割込処理を終了する。

【4 1 3 8】

遊技処理（S 4 4 0 2）では、例えば、第 1 6 実施形態において説明した主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 3 7 8 参照）の S 1 0 1 ~ S 1 1 1 等の処理が実行される。即ち、遊技の主な制御としては、大当たりの抽選、変動表

10

20

30

40

50

示の設定、大当たり時における大入賞口（大開放口）65aの開閉制御、及び、第2図柄表示装置83の当たり抽選等が含まれる。なお、MPU201は、S4402の処理を実行している間、RAM203の中で使用領域内エリア203x（内作業エリア203x1及び内スタックエリア203x2）を使用する。一方、MPU201は、S4403の処理を実行している間、RAM203の中で使用領域外エリア203y（外作業エリア203y1及び外スタックエリア203y2）を使用する。

#### 【4139】

このとき、S4403の処理では、第18実施形態で説明したように、使用領域内エリア203xを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア203yを使用する役物比率及びベース値に関する処理へ移行する場合に、MPU201に設けられたレジスタ200のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ200をRAM203の外作業エリア203y1へ個々に退避するとともに、役比処理及びベース処理に関する処理の実行後、その使用領域外エリア203yを使用する役物比率に関する処理から使用領域内エリア203xを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する（戻る）場合に、外作業エリア203y1へ退避されたレジスタ200を個々に復帰させるようにしてもよい。

#### 【4140】

また、第19実施形態で説明したように、使用領域内エリア203xを使用する処理を実行中に、使用領域外エリア203yを使用する役物比率又はベース値に関する処理を実行する処理をCALL命令にて読み出す段階で、その役物比率又はベース値に関する処理で使用されるレジスタ200を個々に0にクリアして、役物比率又はベース値に関する処理を実行する処理をCALL命令にて読み出してもよい。そして、CALL命令で読み出された使用領域外エリア203yを使用する処理を終了させ、使用領域内エリア203xを使用する処理に戻る段階で、その役物比率に関する処理で使用されたレジスタ200を個々に0にクリアしたうえで、役比処理（ベース処理）へ戻るようにしてもよい。

#### 【4141】

一方、S4401の処理の結果、確率設定値が所定の範囲内でない場合は（S4401：No）、遊技処理（S4402）の処理へ進まず、報知コマンドを設定して（S4404）、報知コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。音声ランプ制御装置113は、この報知コマンドを受けて、ホール関係者等に対してパチンコ機10を再立ち上げして確率設定値を変更するよう促す報知音又は音声を音声出力装置226から出力したり、第3図柄表示装置81にホール関係者を呼ぶように促す表示をさせるためのコマンドを表示制御装置114へ出力したりする。また、主制御装置110に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ600に対して、確率設定値が正常範囲内でないことを通知するようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機10を設定変更モードで立ち上げなおして、確率設定値を変更する処理を行う。

#### 【4142】

また、S4404の処理に次いで、球発射停止指示を払出制御装置111に対して行う（S4405）。これにより、球の発射が停止される。S4405の処理の後、タイマ割込処理を終了する。そして、確率設定値が正常の範囲内でない間は（S4401：No）、4ミリ秒毎にタイマ割込処理が実行されても、遊技処理（S4402）は非実行とされるので、遊技は完全に停止される。よって、異常な確率設定値の状態で遊技が継続して行われることにより、遊技者に対して何らかの不利益が生じることを抑制できる。

#### 【4143】

以上第21実施形態に係るパチンコ機10では、パチンコ機10の電源をオンするときに、設定キー501をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、RAM消去スイッチ122をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードをRAMクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、R

10

20

30

40

50

A M消去スイッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。これにより、ホール関係者等は、各々の立ち上げモードの意味合いを理解すれば、これから立ち上げる立ち上げモードに必要なパチンコ機 1 0 への操作として、どのような操作が必要かを容易に理解できる。

#### 【 4 1 4 4 】

そのほか、本第 2 1 実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第 1 6 実施形態～第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

#### 【 4 1 4 5 】

##### < 第 2 2 実施形態 >

10

次いで、図 4 2 7 を参照して、本発明を適用した第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。第 2 0 実施形態では、パチンコ機 1 0 が設定変更モードで立ち上げられた場合に、R A M消去スイッチ 1 2 2 がオンされることで確率設定値が更新され、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったことが検出された場合に確率設定値が確定される場合について説明した。これに対し、第 2 1 実施形態に係るパチンコ機 1 0 では、パチンコ機 1 0 が設定変更モードで立ち上げられた場合に、設定変更スイッチ（図示せず）がオンされることで確率設定値が更新され、R A M消去スイッチ 1 2 2 がオンされることで確率設定値が確定される。

#### 【 4 1 4 6 】

ここで、設定変更スイッチは、設定変更モード中に操作されることにより、確率設定値を更新するためのスイッチであり、エラー表示ボタン 5 0 2 と同様に、基板ボックス 1 0 0 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 1 0 0 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。設定変更スイッチは、通常オフ信号を出力し、押下総させることによってオン信号を出力する。

20

#### 【 4 1 4 7 】

以下、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 6 ～第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 6 ～第 2 1 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

#### 【 4 1 4 8 】

30

図 4 2 7 は、第 2 2 実施形態に係る主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により立ち上げ処理（図 4 2 2 参照）の中で実行される設定変更処理（S 4 0 0 5）を示すフローチャートである。設定変更処理（S 4 0 0 5）は、第 2 1 実施形態と同様に、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、確定させるための処理である。

#### 【 4 1 4 9 】

第 2 2 実施形態に係る設定変更処理では、まず、第 2 1 実施形態と同様の S 4 1 0 1 ～S 4 1 0 3 の処理を実行し、次いで、R A M消去スイッチ 1 2 2 がオンになったか否かを判断する（S 4 1 1 1）。その結果、R A M消去スイッチ 1 2 2 がオンになっていないと判断される場合は（S 4 1 1 1：N o）、次いで、設定変更スイッチがオンになったか否かを判断する（S 4 1 1 2）。

40

#### 【 4 1 5 0 】

その結果、設定変更スイッチがオンされていないと判断されれば（S 4 1 1 2：N o）、S 4 1 0 2 の処理へ戻り、設定変更スイッチがオンされたと判断されれば（S 4 1 1 2：Y e s）、第 2 1 実施形態の S 4 1 0 6（図 4 2 3 参照）と同様の方法で、確率設定値を更新して（S 4 1 0 6）、S 4 1 0 2 の処理へ戻る。S 4 1 0 6 の処理により更新された確率設定値は、2 ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図 4 2 5 参照）による制御によって、ベース表示装置 4 0 1 に表示される。

#### 【 4 1 5 1 】

S 4 1 0 2    S 4 1 0 3    S 4 1 1 1：N o    S 4 1 1 2（及び S 4 1 0 6）    S 4 1

50

02のループ処理は、S4111の処理によって、RAM消去スイッチ122がオンとなったと判断されるまで(S4111:Yes)実行され続ける。そして、S4111の処理により、RAM消去スイッチ122がオンとなったと判断される場合は(S4111:Yes)、ベース表示装置401に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定する(S4107)。確率設定値を確定すると、第21実施形態で上述した通り、RAM203のデータを消去(クリア)する。そこで、ホール関係者等にRAM消去スイッチ122をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、RAM203のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

#### 【4152】

S4107の処理の後、次いで、設定キー501がオン状態となったか否かを判断する(S4113)。S4113の処理では、設定キー501から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー501がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー501から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー501がオフ状態になったと判断してもよい。

#### 【4153】

S4113の処理の結果、設定キー501がオフ状態になっていないと判断される間は(S4113:No)、S4113の処理を繰り返し実行する。そして、S4113の処理の結果、設定キー501がオフ状態になったと判断される場合は(S4113:Yes)、ベース表示装置401における確率設定値の表示の終了を設定し(S4108)、設定変更処理を終了する。S4108の処理により、確率設定値の表示の終了設定により、2ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理(図425参照)による制御によって、ベース表示装置401における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置401においてベース値の表示が開始される。

#### 【4154】

以上説明した通り、本第22実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第16実施形態～第21実施形態のパチンコ機10が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

#### 【4155】

##### <第23実施形態>

次いで、図428～図434を参照して、本発明を適用した第23実施形態に係るパチンコ機10について説明する。第21及び第22実施形態では、パチンコ機10が設定変更モードで立ち上げられることで確率設定値の更新を可能し、設定確認モードで立ち上げられることで確率設定値の確認を可能とする場合について説明した。また、電源投入時におけるRAM消去スイッチ122、設定キー501の操作状態に応じて、パチンコ機10の立ち上げモードを通常モード、RAMクリアモード、設定変更モード、設定確認モードの中から決定する場合について説明した。

#### 【4156】

ここで、設定変更モード中や設定確認モード中に停電等によって電源が断された場合、再び電源が投入されたときにどのようなモードで立ち上げるべきかが課題となる。第23実施形態に係るパチンコ機10は、かかる課題を解決する。また、第23実施形態では、RAM203の異常(以下「RAM異常」と称す)や、設定変更処理が行われた事実、設定確認処理が行われた事実を、外部出力端子503を介して、ホールコンピュータ600へ出力する。ホール関係者等は、ホールコンピュータ600を通して、パチンコ機10において生じたRAM異常や、設定変更処理又は設定確認が行われた事実等を把握できる。

#### 【4157】

以下、第23実施形態のパチンコ機10について、第21及び第23実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第23実施形態のパチンコ機10の説明において、第16～第22実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、

10

20

30

40

50

第 16 ~ 第 22 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【4158】

図 428 は、第 23 実施形態に係るパチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。第 23 実施形態のパチンコ機 10 が、第 21 実施形態のパチンコ機 10 と相違する点は、主制御装置 110 の入出力ポート 205 に、外部出力端子 503 が接続されている点である。外部出力端子 503 は、ホールコンピュータ 600 が接続可能に構成されている。かかる外部出力端子 503 は、基板ボックス 100 に設けられた孔から主基板より突出して設けられており、外部出力端子 503 にホールコンピュータ 600 と繋がる配線のコネクタ（図示せず）を接続することで、ホールコンピュータ 600 に対し、主制御装置 110 から出力される信号やデータをホールコンピュータ 600 へ中継する。

10

【4159】

図 429 は、主制御装置 110 の MPU 201 内の RAM 203 の内作業エリア 203 x 1 に格納されるデータを模式的に示した模式図である。この内作業エリア 203 x 1 には、確率設定値データ 203 x 11 と、変更用確率設定値データ 203 c 12 と、設定変更中フラグ 203 x 13 と、設定確認中フラグ 203 x 14 と、RAM 異常フラグ 203 x 15 と、RAM 消去スイッチフラグ 203 x 16 が少なくとも格納される。

【4160】

確率設定値データ 203 x 11 は、パチンコ機 10 に設定された（確定された）確率設定値を示すデータである。本実施形態においても、第 21 及び第 22 実施形態と同様に、確率設定値として「1」～「6」が設定可能となっており、各々の確率設定値（「1」～「6」）に対して、大当たり乱数値及び／又は第 2 図柄の当たり乱数値が、ROM 202 に予め格納される。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数値及び／又は第 2 図柄の当たり乱数値の数によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率が定まる。本パチンコ機 10 では、確率設定値が小さい（1 に近い）ほど、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率が低確率となり、確率設定値が大きい（6 に近い）ほど、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率が高確率となるように、各々の確率設定値に対して、大当たり乱数値及び／又は第 2 図柄の当たり乱数値が定められている。

20

【4161】

パチンコ機 10 が設定変更モードにて立ち上げられた場合に実行される主制御装置 110 の MPU 201 によって実行される設定変更処理において、ホール関係者等によって確定された確率設定値が確率設定値データ 203 x 11 に格納される。パチンコ機 10 は、この確率設定値データ 203 x 11 により示される確率設定値に対応する大当たり乱数値及び／又は第 2 図柄の当たり乱数値を ROM 202 に基づいて設定し、大当たり抽選又は第 2 図柄の当たり抽選を実行する。

30

【4162】

なお、大当たり乱数値及び／又は第 2 図柄の当たり乱数値は固定にし、各々の確率設定値（「1」～「6」）に対して、大当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲及び／又は第 2 図柄の当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲を、RAM 203 に予め格納するようにしてもよい。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数の範囲及び／又は第 2 図柄の当たり乱数の範囲によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率が定まる。この場合、パチンコ機 10 は、確率設定値データ 203 x 11 により示される確率設定値に対応する大当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲及び／又は第 2 図柄の当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲を設定して、大当たり抽選を行うための乱数及び／又は第 2 図柄の当たり抽選を行うための乱数を発生させる。

40

【4163】

更新用確率設定値データ 203 x 12 は、パチンコ機 10 が設定変更モードにて立ち上げられた場合に実行される設定変更処理において、確率設定値の確定を行う前にホール関係者等により更新される確率設定値を示すデータである。即ち、上述した確率設定値デー

50

タ 2 0 3 × 1 1 は、確定された確率設定値を示すデータであるのに対し、更新用確率設定値データ 2 0 3 × 1 2 は、設定変更処理の中で確定前にホール関係者等によって更新される確率設定値を示すデータとなる。

#### 【 4 1 6 4 】

具体的には、設定変更処理の実行が開始されると、まず確率設定値データ 2 0 3 × 1 1 が更新用確率設定値データ 2 0 3 × 1 2 として保存される。即ち、これまでの確率設定値が更新用確率設定値データ 2 0 3 × 1 2 に設定され、これまでの確率設定値から出発して、ホール関係者等に対し確率設定値の更新を行わせる。そして、確率設定値を更新するためのスイッチを兼ねた R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされる毎に更新用確率設定値データ 2 0 3 × 1 2 が 1 ずつ加算され、更新用確率設定値データ 2 0 3 × 1 2 が「 6 」であるときに R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされた場合は、更新用確率設定値データ 2 0 3 × 1 2 を「 1 」に更新する。そして、設定キー 5 0 1 がオフ状態になった場合に、更新用確率設定値データ 2 0 3 × 1 2 が確率設定値データ 2 0 3 × 1 1 として保存され、ホール関係者等により更新された確率設定値が、これからの遊技で使用する確率設定値として確定される。

#### 【 4 1 6 5 】

ここで、設定変更処理において、確率設定値データ 2 0 3 × 1 1 を用いて確率設定値の更新を行うのではなく、更新用確率設定値データ 2 0 3 × 1 2 を用いて確率設定値の更新を行うのは次の理由による。即ち、仮に確率設定値データ 2 0 3 × 1 1 を用いて確率設定値の更新を行う場合、設定変更処理中に停電等によって電源が断されると、それまで遊技に使用していた確率設定値が更新により消去されてしまう。よって、再び電源を投入し、パチンコ機 1 0 を立ち上げて確率設定値の変更を一からやりなおそうと思っても、それまでの遊技に使用していた確率設定値がなくなっているので、それができなくなる。この場合、電源断前に確率設定値データ 2 0 3 × 1 1 に保存された確率設定値、即ち、設定変更途中の確率設定値から設定変更処理を再開できるが、確定させていない確率設定値が保存されていたとの錯覚をホール関係者等に与えるおそれがある。

#### 【 4 1 6 6 】

また、ホール関係者等が R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンしたタイミングと電源断のタイミングとの関係によっては、R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンしたにもかかわらず、確率設定値データ 2 0 3 × 1 1 が更新されない事象も発生し得る。その場合、ホール関係者等が更新したと思っていた確率設定値と、パチンコ機 1 0 が保存した確率設定値とにずれが生じるため、ホール関係者等が不信感を覚えるおそれもある。

#### 【 4 1 6 7 】

そこで、本実施形態では、設定変更処理において確率設定値を更新する場合に、更新用確率設定値データ 2 0 3 × 1 2 を用いて確率設定値の更新を行うことにより、設定処理変更中は、確率設定値データ 2 0 3 × 1 1 に、これまで使用されていた確率設定値をのこしておくことができる。これにより、仮に設定変更処理中に電源が断されたとしても、再び実行される設定変更処理において、確率設定値データ 2 0 3 × 1 1 として残っているこれまでの遊技で使用されていた確率設定値を更新用確率設定値データ 2 0 3 × 1 2 として保存することで、再び確率設定値の更新を一からやりなおすことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定値の更新をやりなおすことができる。

#### 【 4 1 6 8 】

設定変更中フラグ 2 0 3 × 1 3 は、設定変更処理を実行中であるか否かを示すフラグである。設定変更中フラグ 2 0 3 × 1 3 は、オンの場合に設定変更処理を実行中であることを示し、オフの場合に設定変更処理を実行中ではないことを示す。設定変更中フラグ 2 0 3 × 1 3 は、通常時オフに設定される。そして、設定変更処理の実行が開始されると、設定変更中フラグ 2 0 3 × 1 3 はオンに設定される。設定変更処理において更新された確率設定値が確定され、設定変更処理の実行が終了するときに、設定変更中フラグ 2 0 3 × 1 3 はオフされる。

#### 【 4 1 6 9 】

10

20

30

40

50



さて、電源が投入されたときに主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理において設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 がオンであった場合、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であったこと、即ち、設定変更処理による確率設定値の更新中に電源が断されたことを示す。よって、この場合、パチンコ機 1 0 の立ち上げモードを一部変更する。

#### 【 4 1 7 0 】

ここで、図 4 3 0 を参照して、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードについて説明する。図 4 3 0 は、設定変更中又は設定確認中に電源が断された後に電源がオンされたときの各立ち上げ操作に対応して設定される立ち上げモードを説明するための図である。

10

#### 【 4 1 7 1 】

図 4 3 0 に示す通り、設定変更中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー 5 0 1 をオフ状態で R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機 1 0 を立ち上げる。

#### 【 4 1 7 2 】

設定変更中に電源が断された後、R A M クリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー 5 0 1 をオフ状態で R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、R A M クリアモードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機 1 0 を立ち上げる。

20

#### 【 4 1 7 3 】

設定変更中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー 5 0 1 をオン状態にして R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げる。この場合も、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する。

#### 【 4 1 7 4 】

設定変更中に電源が断された後、設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー 5 0 1 をオン状態にして R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、設定確認モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機 1 0 を立ち上げる。

30

#### 【 4 1 7 5 】

このように、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとなる。これにより、設定変更中に電源が断された場合は、そのあとの電源投入時に、必ずホール関係者等に対して確率設定値の変更を一から行わせることができる。よって、確率設定値の変更を確実にホール関係者等に行わせ、その変更を確定させることができる。従って、ホール関係者等は、設定変更中に電源が断された場合であっても、電源が再投入されたときに確実に確率設定値の更新と確定を行うことができ、安心してパチンコ機 1 0 に対する確率設定値の変更を行うことができる。

40

#### 【 4 1 7 6 】

また、設定変更処理を頭（一から）からやり直すことで、設定変更中に電源が断された時点の更新中の確率設定値から継続して、確率設定値の更新を再開するのではなく、これまでの遊技で使用されていた確率設定値（確率設定値データ 2 0 3 x 1 1）を用いて最初から確率設定値の更新をやり直すことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定値の更新をやりなおすことができる。

#### 【 4 1 7 7 】

50

図 4 2 9 に戻り説明を続ける。設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 は、立ち上げモードとして設定確認モードでパチンコ機 1 0 が立ち上げられた場合に主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される設定確認処理が実行中であるか否かを示すフラグである。設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 は、オンの場合に設定確認処理を実行中であることを示し、オフの場合に設定確認処理を実行中ではないことを示す。設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 は、通常時オフに設定される。そして、設定確認処理の実行が開始されると、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 はオンに設定され、設定確認処理の実行が終了するときに、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 はオフされる。

#### 【 4 1 7 8 】

さて、電源が投入されたときに主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理において設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 がオンであった場合、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったこと、即ち、設定確認処理による確率設定値の確認中に電源が断されたことを示す。よって、この場合、パチンコ機 1 0 の立ち上げモードを一部変更する。

#### 【 4 1 7 9 】

ここで、再び図 4 3 0 を参照して、設定確認中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードについて説明する。図 4 3 0 に示す通り、設定確認中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー 5 0 1 をオフ状態で R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機 1 0 を立ち上げる。これにより、設定確認中に電源が断された後、ホール関係者等が通常モードの操作で立ち上げたとしても、確率設定値の確認を行うことができる。これにより、設定確認中に電源が断されたことによって確率設定値が破壊されていないことをホール関係者等は確認できるので、安心してパチンコ機 1 0 の立ち上げることができる。

#### 【 4 1 8 0 】

設定確認中に電源が断された後、R A M クリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー 5 0 1 をオフ状態で R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、R A M クリアモードでパチンコ機 1 0 を立ち上げる。R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンしているということは、ホール関係者等が少なくとも明確に R A M クリアを行いたい意思を示している。よって、この場合 R A M クリアモードでパチンコ機 1 0 を立ち上げることににより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

#### 【 4 1 8 1 】

設定確認中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー 5 0 1 をオン状態にして R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合も、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げる。この場合も、設定キー 5 0 1 をオン状態にして R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンしているということは、ホール関係者等が明確に確率設定値の変更を行いたい意思を示している。よって、この場合設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げることににより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

#### 【 4 1 8 2 】

設定変更中に電源が断された後、設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー 5 0 1 をオン状態にして R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合も、立ち上げ操作の通り、設定確認モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げる。この場合も、設定キー 5 0 1 をオン状態にして R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンしているということは、ホール関係者等が明確に再度確率設定値の確認を行いたい意思を示している。よって、この場合、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げることににより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

10

20

30

40

50

## 【 4 1 8 3 】

図 4 2 9 に戻り、説明を続ける。R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 は、R A M 2 0 3 に保存されているデータが破壊されている等、R A M 2 0 3 に異常があることを示すためのフラグである。R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 は、オンの場合に R A M 2 0 3 に異常があることを示し、オフの場合に R A M 2 0 3 に異常がないことを示す。

## 【 4 1 8 4 】

R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 は、通常オフに設定される。そして、電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理の中で、前回の停電断時に保存されているべき電源断の発生情報が R A M 2 0 3 にないか、R A M 2 0 3 の R A M 判定値 ( チェックサム ) が正常でないか、確率設定値が正常の範囲 ( 「 1 」 ~ 「 6 」 ) 内にはない場合は、R A M 2 0 3 に異常があるとして R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 をオンに設定する。

## 【 4 1 8 5 】

R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 がオンにされると、R A M 異常の報知を行って設定変更モードでの再立ち上げを促すとともに、外部出力端子 5 0 3 を介してその旨をホールコンピュータ 6 0 0 に通知し、更に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 を無限ループ状態とする。これにより、ホール関係者等に対して、パチンコ機 1 0 を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるとともに、R A M 2 0 3 をクリアして、正常にパチンコ機 1 0 が動作できるように仕向けることができる。

## 【 4 1 8 6 】

R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 は、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 における R A M 消去スイッチ 1 2 2 の前回の状態を示すフラグである。本実施形態において、R A M 消去スイッチ 1 2 2 は、パチンコ機 1 0 を立ち上げるときの立ち上げモードを決定する場合に用いられるほか、パチンコ機 1 0 が設定変更モードで立ち上げられた場合に、確率設定値を更新する場合にも用いられる。即ち、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされる毎に確率設定値が更新させる。

## 【 4 1 8 7 】

このとき、R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態がオフ状態からオン状態となった場合に、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされたと判断し、確率設定値の更新を行う。R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 は、その R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断するために用いられる。即ち、R A M 消去スイッチ 1 2 2 の前回の状態を示す R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 がオフであり、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンである場合に、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされたと判断する。そして、その判断を行った後に、R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 にそのときの R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態を保存する。

## 【 4 1 8 8 】

ここで、R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 は、パチンコ機 1 0 が設定変更モードで立ち上げられた後、最初に R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断する前に一旦「オン」に設定される。これは、この最初に R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断される段階で、パチンコ機 1 0 を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだ R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされたままである可能性がある一方、このとき仮に R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 をオフにしていると、R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 がオフであり、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであるため、それを確率設定値の更新のための R A M 消去スイッチ 1 2 2 のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値を更新してしまうおそれがある。これにより、ホール関係者等は、確率設定値の更新のために R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオン操作していないにもかかわらず、確率設定値の更新が行われたことにより不信感を抱いてしまう。

## 【 4 1 8 9 】

これに対し、パチンコ機 1 0 が設定変更モードで立ち上げられた後、最初に R A M 消去

10

20

30

40

50

スイッチ 1 2 2 の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断する前に R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 を一旦「オン」に設定することで、この最初の判断のときにパチンコ機 1 0 を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだ R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされたままであったとしても、それを確率設定値の更新のための R A M 消去スイッチ 1 2 2 のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値の更新が行われることを抑制できる。

#### 【 4 1 9 0 】

次いで、図 4 3 1 を参照し、第 2 3 実施形態に係るパチンコ機 1 0 に電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 4 3 1 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

10

#### 【 4 1 9 1 】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する ( S 4 2 0 1 )。例えば、R A M 2 0 3 へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する等する。

#### 【 4 1 9 2 】

次いで、内部機能レジスタ設定処理を実行する ( S 4 2 0 2 )。本実施形態でも第 2 1 及び第 2 2 実施形態と同様に、ベース表示装置 4 0 1 に表示する表示内容を制御するベース表示制御処理 ( 図 4 2 5 参照 ) を 2 ミリ秒毎に発生する 2 ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。S 4 2 0 2 に処理では、例えば、その 2 ミリ秒タイマ割込みを許可する。また、大当たり抽選や当たり抽選を行うために必要な乱数値を、主制御装置 1 1 0 に設けられた乱数発生回路 ( 図示せず ) で生成する場合、S 4 2 0 2 の処理では、発生させる乱数値の範囲 ( 最大値 ) を設定する。また、S 4 2 0 2 の処理では R A M 2 0 3 のアクセスを許可する。また、S 4 2 0 2 の処理では、主制御装置 1 1 0 が払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 とでシリアル通信により信号を送受信するための各種設定を行う。

20

#### 【 4 1 9 3 】

特に、この内部機能レジスタ設定処理で 2 ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、2 ミリ秒毎に 2 ミリ秒タイマ割込みが発生してベース表示制御処理が実行されるので、この立ち上げ処理の中で、パチンコ機 1 0 を設定変更モードや設定確認モードで立ち上げたときに、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値を表示させることができる。

30

#### 【 4 1 9 4 】

なお、S 4 2 0 2 の処理で、乱数値の範囲 ( 最大値 ) の設定を必ずしも行う必要はない。S 4 2 0 2 の処理で、乱数値の範囲 ( 最大値 ) の設定を行わない場合は、立ち上げ処理からメイン処理へ移行する段階で実行される後述のその他の立ち上げ処理の ( S 4 2 2 1 ) の中で、S 4 2 0 2 の処理で行わなかった乱数値の範囲 ( 最大値 ) の設定を行うようにしてもよい。

#### 【 4 1 9 5 】

次いで、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( S 4 2 0 3 )。その結果、電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 4 2 0 3 : Y e s )、前回の電源遮断時の処理が正常に終了していることを意味するので、次いで、R A M 判定値を算出し、算出した R A M 判定値が正常か否か、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致するか否かを判定する ( S 4 2 0 4 )。R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、本実施形態では、R A M 2 0 3 に保存された確率設定値が、チェックサム値の算出から除外されている場合について説明するが、確率設定値をチェックサム値の算出に含めてもよい。

40

#### 【 4 1 9 6 】

S 4 2 0 4 の処理の結果、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致すると判定された場合は ( S 4 2 0 4 : Y e s )、R A M 判定値が正常であり、少なくとも R A M 判定値の算出に用いたデータ ( 情報 ) が正常に保持されていると判断でき

50

るので、次いで、確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」）内にあるか否かを判断する（Ｓ４２０５）。ここで、確率設定値が正常の範囲内にあるか否かを判断するのは、前回電源が断されたときに、電源断に関する処理は正常に行われたものの、その段階で確率設定値が壊れ、正常範囲外となっている場合もあり得るからである。Ｓ４２０５の処理では、そのような確率設定値の異常を確実に検知するために行われる。

#### 【４１９７】

そして、確率設定値が正常の範囲内にあれば（Ｓ４２０５：Ｙｅｓ）、次いで、設定変更中フラグ２０３×１３がオンか否かを判断する（Ｓ４２０６）。設定変更中フラグ２０３×１３がオンである場合は（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であったこと、即ち、設定変更処理による確率設定値の更新中に電源が断

10

#### 【４１９８】

これにより、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとすることができる。よって、設定変更中に電源が断された場合は、そのあとの電源投入時に、必ずホール関係者等に対して確率設定値の変更を一から行わせることができる。よって、確率設定値の変更を確実にホール関係者等に行わせ、その変更を確定させることができる。従って、ホール関係者等は、設定変更中に電源が断された場合であっ

20

#### 【４１９９】

また、設定変更処理を頭（一から）からやり直すことで、設定変更中に電源が断された時点の更新中の確率設定値から継続して、確率設定値の更新を再開するのではなく、これまでの遊技で使用されていた確率設定値（確率設定値データ２０３×１１）を用いて最初から確率設定値の更新をやり直すことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定値の更新をやりなおすことができる。なお、設定変更処理の詳細については、図４３２を参照して後述する。

#### 【４２００】

一方、Ｓ４２０６の処理の結果、設定変更中フラグ２０３×１３がオンであれば（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったことを意味するので、次いで、ホール関係者等がパチンコ機１０に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認する処理として、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判断する（Ｓ４２０７）。なお、Ｓ４２０７の処理では、４ミリ秒タイマ割込みが許可されておらず後述するタイマ割込処理が実行されていないので、そのタイマ割込処理のスイッチ状態読み込み処理にてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込んだものを用いて判断するのではなく、入出力ポート２０５に直接アクセスしてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込む。

30

#### 【４２０１】

Ｓ４２０７の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフされている場合は（Ｓ４２０７：Ｎｏ）、次いで、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４２０８）。なお、本実施形態では、設定キー５０１がオン状態にかかるか否かだけを判断する場合について説明するが、第２１及び第２２実施形態と同様に、設定キー５０１がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断してもよい。

40

#### 【４２０２】

Ｓ４２０８の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にある場合は（Ｓ４２０８：ＮＯ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり設定キー５０１がオフ状態にあるので、ホール関係者等は通常モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、設定確認中フラグ

50

203×14がオンであるか否かを判断する(S4209)。その結果、設定確認中フラグ203×14がオンである場合は(S4209:Yes)、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったこと、即ち、設定確認処理による確率設定値の確認中に電源が断されたことを示す。この場合、図430に示す通り、設定確認処理を頭から実行する(S4210)。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置401に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。

#### 【4203】

このように、ホール関係者が立ち上げ操作として通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作をした場合であっても、パチンコ機10を通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から(一から)やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機10を立ち上げる。これにより、設定確認中に電源が断された後、ホール関係者等が通常モードの操作で立ち上げたとしても、確率設定値の確認を行うことができる。これにより、設定確認中に電源が断されたことによって確率設定値が破壊されていないことをホール関係者等は確認できるので、安心してパチンコ機10の立ち上げることができる。なお、設定確認処理の詳細については図433を参照して説明する。

#### 【4204】

一方、S4209の処理の結果、設定確認中フラグ203×14がオフであると判断される場合は(S4209:No)、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中ではなかったことを意味する。また、S4209の処理が実行されるのは、S4206の処理で設定変更中フラグ203×13がオフであると判断された場合(S4206:No)、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合でもある。

#### 【4205】

よって、この場合は、立ち上げモードをホール関係者等が立ち上げ操作で示した通常モードとし、S4210の設定確認処理と後述するS4211の処理とをスキップして、その他の立ち上げ処理を実行した後(S4214)、メイン処理へ移行する。なお、その他の立ち上げ処理としては、4ミリ秒タイマ割込みを許可する。本実施形態では、第21又は第22実施形態と同様に、遊技の主要な制御を行うタイマ割込処理(図426参照)を4ミリ秒毎に発生する4ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。S4214の処理にて4ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、4ミリ秒毎にタイマ割込処理を実行する。

#### 【4206】

また、本実施形態のメイン処理では、ループ中に第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新処理と変動種別カウンタCS1の更新処理(図385のS702及びS703)のみを実行する無限ループ処理を実行する。第16実施形態等でメイン処理で実行した停電監視処理(電源断の発生情報があるか否かの監視し、電源断の発生情報があった場合に電源断に関する処理を実行する処理、図385のS701、S704～S707の処理)は、本実施形態ではタイマ割込処理の中で実行する。

#### 【4207】

一方、S4208の処理の結果、設定キー501がオン状態にあると判断される場合は(S4208:Yes)、RAM消去スイッチ122がオフであり設定キー501がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定確認モードで立ち上げ操作したことを意味する。ここで、S4208の処理が実行されるのは、S4206の処理で設定変更中フラグ203×13がオフであると判断された場合(S4206:No)、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、この場合、図430に示す通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、ホール関係者等が立ち上げ操作した設定確認モードでパチンコ機10を立ち上げるため、S4210の処理へ移行し、設定確認処理を実行する(S4210)。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置401に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。設定確認処理の詳細については図433を参照して後述する。

10

20

30

40

50

## 【 4 2 0 8 】

設定確認処理 ( S 4 2 1 0 ) を終了すると、外部出力処理を実行する ( S 4 2 1 1 ) 。この外部出力処理では、設定確認処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値がベース表示装置 4 0 1 に表示されたことを示す情報を、外部出力端子 5 0 3 を介してホールコンピュータ 6 0 0 へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機 1 0 にて設定確認処理が実行され、確率設定値がベース表示装置 4 0 1 に表示されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の表示が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して ( S 4 2 2 1 ) 、メイン処理へ移行する。

## 【 4 2 0 9 】

一方、ホール関係者等がパチンコ機 1 0 に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認するための処理である S 4 2 0 7 の処理において、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていると判断される場合は ( S 4 2 0 7 : Y e s ) 、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー 5 0 1 がオン状態にあるか否かを判断する ( S 4 2 1 2 ) 。なお、本実施形態では、設定キー 5 0 1 がオン状態にかかるか否かだけを判断する場合について説明するが、第 2 1 及び第 2 2 実施形態と同様に、設定キー 5 0 1 がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断してもよい。

## 【 4 2 1 0 】

S 4 2 1 2 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオン状態にある場合は ( S 4 2 1 2 : Y e s ) 、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであり設定キー 5 0 1 がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。設定変更モードで立ち上げ操作された場合、図 4 3 0 に示すとおり、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 がオンか否かにかかわらず、即ち、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であつたか否かにかかわらず、パチンコ機 1 0 の立ち上げモードを設定変更モードとする。

## 【 4 2 1 1 】

このため、S 4 2 1 2 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオン状態にある場合は ( S 4 2 1 2 : Y e s ) 、設定変更処理を実行する ( S 4 2 1 3 ) 。設定変更処理により、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値が表示され、ホール関係者等により R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされると、その確率設定値が更新され、設定キー 5 0 1 がオフ状態にされると、更新された確率設定値がこれからの遊技に使用する確率設定値として確定されて、R A M クリア処理が行われる。これにより、確率設定値を変更したうえで、その変更後の確率設定値で新たに遊技機を開始できる。設定確認処理の詳細については図 4 3 2 を参照して後述する。

## 【 4 2 1 2 】

ここで、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であつた場合であっても、設定キー 5 0 1 をオン状態にして R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンしているということは、ホール関係者等が明確に確率設定値の変更を行いたい意思を示している。よって、この場合設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げることににより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

## 【 4 2 1 3 】

設定変更処理 ( S 4 2 1 3 ) を終了すると、外部出力処理を実行する ( S 4 2 1 4 ) 。この外部出力処理では、設定変更処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値の変更が行われたことを示す情報を、外部出力端子 5 0 3 を介してホールコンピュータ 6 0 0 へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機 1 0 にて設定変更処理が実行され、確率設定値が変更されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の変更が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して ( S 4 2 2 1 ) 、メイン処理へ移行する。

## 【 4 2 1 4 】

一方、S 4 2 1 2 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態にある場合は ( S 4 2 1 2 : N o ) 、次いで、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 がオンか否かを参照して、R A M 異常

10

20

30

40

50

であるか否かを判断する (S 4 2 1 5)。ここで、S 4 2 0 7 の処理によって R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであると判断され (S 4 2 0 7 : Y e s)、S 4 2 1 2 の処理によって設定キー 5 0 1 がオフ状態であると判断されて (S 4 2 1 2 : N o)、S 4 2 1 5 の処理が実行された場合、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 は必ずオフであるため、S 4 2 1 5 の処理では R A M 異常ではないと判断される (S 4 2 1 5 : N o)。

#### 【 4 2 1 5 】

また、この場合、S 4 2 0 6 の処理において、設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 がオフであると判断されているので (S 4 2 0 6 : N o)、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、S 4 2 0 7 の処理によって R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであると判断され (S 4 2 0 7 : Y e s)、S 4 2 1 2 の処理によって設定キー 5 0 1 がオフ状態であると判断され (S 4 2 1 2 : N o)、S 4 2 1 5 の処理によって R A M 異常ではないと判断された場合 (S 4 2 1 5 : N o)、ホール関係者等は R A M クリアモードで立ち上げ操作したことを意味し、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったため、図 4 3 0 に示す通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であつたか否かにかかわらず、R A M クリアモードでパチンコ機 1 0 を立ち上げる。そこで、R A M クリア処理を実行する (S 4 2 1 6)。

10

#### 【 4 2 1 6 】

この R A M クリア処理では、R A M 2 0 3 に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ (内作業エリア 2 0 3 x 1 に格納された確率設定値データ 2 0 3 x 1 1 を除く所定のデータ) を消去 (クリア) する一方、外作業エリア 2 0 3 y 1 に格納された役物比率用データ 2 0 3 s と、ベース値用データ 2 0 3 r と、エラー用データ 2 0 3 t と (図 4 2 1 参照) は消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ (内作業エリア 2 0 3 x 1 に格納された確率設定値データ 2 0 3 x 1 1 を除く所定のデータ) を消去することにより新たに遊技を開始することができる。また、R A M クリア処理が実行されても、確率設定値データ 2 0 3 x 1 1 は保持されるので、R A M クリア処理が実行される前に確定された確率設定値で遊技を継続できる。

20

#### 【 4 2 1 7 】

ここで、上述した通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であつた場合であっても、R A M 異常がなく、R A M クリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作がなされた場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、R A M クリアモードでパチンコ機 1 0 が立ち上げられる。R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンしているということは、ホール関係者等が少なくとも明確に R A M クリアを行いたい意思を示している。よって、この場合 R A M クリアモードでパチンコ機 1 0 を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

30

#### 【 4 2 1 8 】

S 4 2 1 6 の R A M クリア処理を終了すると、その他の立ち上げ処理を実行して (S 4 2 2 1)、メイン処理へ移行する。

#### 【 4 2 1 9 】

一方、S 4 2 0 3 の処理により、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていないと判断される場合 (S 4 2 0 3 : N o)、S 4 2 0 4 の処理により、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致せず、R A M 判定値が異常であると判断される場合 (S 4 2 0 4 : N o)、S 4 2 0 5 の処理により、確率設定値が正常の範囲内ないと判断される場合 (S 4 2 0 5 : N o) のいずれかが該当するときは、R A M 2 0 3 に異常があると判断できるので、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 をオンし (S 4 2 1 7)、その上でホール関係者等の立ち上げ操作を確認するために、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであるか否かを判断する (S 4 2 1 8)。なお、S 4 2 1 8 の処理でも S 4 2 0 7 の処理と同様に入出力ポート 2 0 5 に直接アクセスして R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態を読み込む。

40

#### 【 4 2 2 0 】

S 4 2 1 8 の処理の結果、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであると判断される場合は

50



( S 4 2 1 8 : Y e s )、上述した S 4 2 1 2 の処理へ移行して、更に、設定キー 5 0 1 がオン状態にあるか否かを判断する ( S 4 2 1 2 )。その結果、設定キー 5 0 1 がオン状態にある場合は ( S 4 2 1 2 : Y e s )、ホール関係者等は、設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、この場合 ( S 4 2 1 2 : Y e s )、ホール関係者等の立ち上げ操作に従って設定変更モードにてパチンコ機 1 0 を立ち上げるために、S 4 2 1 3 へ移行して上述の設定変更処理を実行する。

#### 【 4 2 2 1 】

ここで、R A M 異常が発生していたとしても、設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げれば、確率設定値を再度設定し直した上で R A M クリアできる。よって、新たに設定された正常な確率設定値で、新たに遊技を開始できる。なお、この R A M クリアによって、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 はオフにされる。よって、以後、主制御装置 1 1 0 は、R A M 異常に関する処理を実行することなく、遊技の制御を行うことができる。

10

#### 【 4 2 2 2 】

一方、S 4 2 1 8 の処理の結果、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオフであると判断される場合 ( S 4 2 1 8 : N o ) と、S 4 2 1 8 の処理の結果、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであると判断されても、S 4 2 1 2 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態にあると判断される場合は ( S 4 2 1 8 : Y e s 、 S 4 2 1 2 : N o )、R A M 異常の中で、ホール関係者等が通常モード、R A M クリアモード、設定確認モードのいずれかの立ち上げモードで立ち上げ操作したことを意味する。

20

#### 【 4 2 2 3 】

この場合、上述した S 4 2 1 5 の処理へ移行し、S 4 2 1 5 の処理にて、R A M 異常であると判断されると必ず判断されて ( S 4 2 1 5 : Y e s )、S 4 2 1 9 の処理へ移行する。S 4 2 1 9 の処理では、R A M 異常設定処理を行う ( S 4 2 1 9 )。この R A M 異常設定処理では、R A M 異常に関する報知を行うための処理を実行する。例えば、一旦電源をオフし、設定変更モードにてパチンコ機 1 0 を立ち上げるよう促す報知を、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力及び / 又は第 3 図柄表示装置 8 1 での表示により行うよう、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対してコマンドを送信する。

#### 【 4 2 2 4 】

そして、R A M 異常であることを外部出力端子 5 0 3 を介してホールコンピュータ 6 0 0 へ通知するための外部出力処理を実行し ( S 4 2 2 0 )、その他の立ち上げ処理を実行して ( S 4 2 2 1 )、メイン処理へ移行する。ホールコンピュータ 6 0 0 に対して、R A M 異常であることが通知されるので、ホール関係者等は、パチンコ機 1 0 からの報知に気がつかなくても、R A M 異常が発生したことを確実に把握できる。

30

#### 【 4 2 2 5 】

ここで、詳細については後述するが、R A M 異常の発生によって R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 がオンとされると、タイマ割込処理では、乱数更新処理と停電監視処理を除いて遊技に関する主な制御を非実行とする。つまり、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、メイン処理へ移行して以後、タイマ割込処理でも遊技に関する主な制御が実行されないため、無限ループ状態に入る。そして、S 4 2 1 9 の R A M 異常設定処理や S 4 2 2 0 の外部出力処理によって、ホール関係者等に R A M 異常を把握させた上で、パチンコ機 1 0 を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるとともに、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 と共に R A M 2 0 3 をクリアすることで、正常にパチンコ機 1 0 が動作できるように仕向けることができる。

40

#### 【 4 2 2 6 】

このように、R A M 異常の解消は、ホール関係者等がパチンコ機 1 0 を設定変更モードにて立ち上げなおす必要がある。そして、設定変更モードで立ち上げるためには、設定キー 5 0 1 に対応する専用の鍵が必要となる。よって、R A M 異常の解消は、その専用の鍵を管理するホール ( 店長 ) が必ず介在することとなる。よって、ホール側が、R A M 異常となっていることを知らずに R A M 異常が解消されることを抑制できる。

#### 【 4 2 2 7 】

50

次いで、図 4 3 2 を参照して、立ち上げ処理 (図 4 3 1) の一処理である設定変更処理 (S 4 2 1 3) の詳細を説明する。図 4 3 2 は、その設定変更処理 (S 4 2 1 3) を示すフローチャートである。設定変更処理 (S 4 2 1 3) は、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、確定させるための処理である。

#### 【 4 2 2 8 】

この設定変更処理では、まず、4 ミリ秒タイマ割込みを許可する (S 4 3 0 1)。4 ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、その 4 ミリ秒タイマ割込みの発生を契機として後述するタイマ割込処理 (図 4 3 4) が実行される。詳細については後述するが、このタイマ割込処理の中で停電監視処理が実行され、設定変更処理実行中に電源が断された場合に、停電監視処理によって、そのときの状態を R A M 2 0 3 に保持したまま、電源が完全に断されるまで無限ループにて待機されるように構成される。

10

#### 【 4 2 2 9 】

次いで、設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 をオンに設定し (S 4 3 0 2)、設定変更開始時に必要な初期設定を行う (S 4 3 0 3)。この S 4 3 0 3 の処理では、例えば、本設定変更処理にて使用する R A M 領域に初期値を設定する。なお、R A M 異常時における設定変更処理の実行に伴う R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 のクリア (オフ設定) は、この S 4 3 0 3 の処理で行われてもよいし、後述する R A M クリア処理 (S 4 3 1 3) により行われてもよい。上述した通り、R A M 異常時では、ホール関係者等に対し設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げなおすよう促す。そして設定変更モードでパチンコ機 1 0 が立ち上げなおされた場合、確率設定値が再設定させ、R A M 2 0 3 がクリアされるので、正常にパチンコ機 1 0 が動作できるようになる。よって、設定変更処理の実行に伴って R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 をクリア (オフ設定) することで、R A M 異常が解消されたことを示すことができる。

20

#### 【 4 2 3 0 】

次いで、これまで使用されてきた確率設定値を示す確率設定値データ 2 0 3 x 1 1 を読み込み、更新用確率設定値データ 2 0 3 x 1 2 として保存する (S 4 3 0 3)。確率設定値の更新は、確率設定値データ 2 0 3 x 1 1 に対して行うのではなく、更新用確率設定値データ 2 0 3 x 1 2 を用いて行う。この更新用確率設定値データ 2 0 3 x 1 2 は、ベース表示装置 4 0 1 に表示される。このときの表示態様は、図 4 1 7 (a)、(b)、(c - 1)、(d - 1)、(e - 1) のいずれかとしてよい。

30

#### 【 4 2 3 1 】

次いで、R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 にオンを設定する (S 4 3 0 5)。なお、R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 へのオン設定は、S 4 3 0 3 の処理の中で実行されてもよい。設定変更処理が実行されてから、初めて後述の S 4 3 0 9 の処理 (R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされたか否かの判断処理) が実行されるまでの間のいずれかで、R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 へのオン設定が行われればよい。

#### 【 4 2 3 2 】

次いで、更新用確率設定値データ 2 0 3 x 1 2 に保存された確率設定値が正常の範囲 (「1」~「6」) 内か否かを判断し (S 4 3 0 6)、正常の範囲内でない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は (S 4 3 0 6 : No)、更新用確率設定値データ 2 0 3 x 1 2 を初期値に変更し (S 4 3 0 7)、S 4 3 0 8 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値 (「1」~「6」) の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「3」又は「4」であってもよいし、確率設定値の最大値である「6」であってもよい。これにより、R A M 異常によって確率設定値データ 2 0 3 x 1 1 が破壊されていた場合や、確率設定値の更新中に更新用確率設定値データ 2 0 3 x 1 2 が破壊された場合であっても、更新用確率設定値データ 2 0 3 x 1 2 として正常な範囲の確率設定値を保存することで、正常な範囲の確率設定値に対して更新を行うことができる。

40

#### 【 4 2 3 3 】

一方、S 4 3 0 6 の処理の結果、更新用確率設定値データ 2 0 3 x 1 2 に保存された確

50

率設定値が「１」～「６」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、Ｓ４３０７の処理をスキップして、Ｓ４３０８の処理へ移行する。

【４２３４】

Ｓ４３０８の処理では、設定キー５０１がオフ状態になったか否かを判断する（Ｓ４３０８）。Ｓ４３０８の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断する。

【４２３５】

これは、上述した通り、設定変更処理を実行中に電源が断された場合、設定キー５０１がオフ状態の立ち上げ操作で立ち上がる通常モードやＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げたとしても、本パチンコ機１０は、設定変更処理を頭から（一から）実行するように構成されているためである。Ｓ４３０８の処理において、設定キー５０１のレベルがオフ状態にあることだけを見て、設定キー５０１がオフになったか否かを判断した場合、通常モードやＲＡＭクリアモードでの立ち上げ操作でパチンコ機１０を立ち上げて上述のように設定変更処理の実行が開始されると、設定キー５０１は最初からオフ状態にあるのですぐにＳ４３０８の処理で肯定判断をし、確率設定値の更新が行えず、後述するように確率設定値が確定されてしまうという問題が生じる。

【４２３６】

これに対し、Ｓ４３０８の処理において、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断することで、設定キー５０１が一旦オン状態にされてからオフ状態にならない限り、設定キー５０１がオフ状態になったと判断されることを回避できる。よって、設定変更処理を実行中に電源が断された後、通常モードやＲＡＭクリアモードの立ち上げ操作でパチンコ機１０を立ち上げて設定変更処理が実行された場合は、設定キー５０１を一旦オン状態にしてからオフ状態とすることで初めて確率設定値の確定が行えるので、確率設定値の更新が行えずに確率設定値が確定されてしまうという問題を回避できる。

【４２３７】

Ｓ４３０８の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断された場合（Ｓ４３０８：Ｎｏ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたか否かを判断する（Ｓ４３０９）。Ｓ４３０９の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態となった場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断し、確率設定値の更新を行う。

【４２３８】

上述した通り、ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を立ち上げる時の立ち上げモードを決定する場合に用いられるほか、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた場合に、確率設定値を更新する場合にも用いられる。即ち、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされる毎に確率設定値が更新させる。よって、Ｓ４３０９の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断された場合は（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、更新用確率設定値データ２０３×１２を更新し（Ｓ４３１０）、Ｓ４３０６の処理に戻る。Ｓ４０１０の処理では、具体的には、更新用確率設定値データ２０３×１２を１加算して更新し、更新用確率設定値データ２０３×１２が「６」であるときには更新用確率設定値データ２０３×１２を「１」に更新する。

【４２３９】

一方、Ｓ４３０９の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判断された場合は（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、Ｓ４３１０の処理をスキップして、Ｓ４３０６の処理に戻る。

【４２４０】

このように、Ｓ４３０９の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態となった場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断する。具体的に

10

20

30

40

50

は、確率設定用のRAM消去スイッチ122の前の状態を示すRAM消去スイッチフラグ203×16と、後述するタイマ割込処理（図434参照）にて読み込まれたRAM消去スイッチフラグ203×16の出力とを参照し、RAM消去スイッチフラグ203×16がオフであり、RAM消去スイッチ122がオンである場合に、RAM消去スイッチ122がオンされたと判断する。そして、その判断を行った後に、S4309の処理では、RAM消去スイッチフラグ203×16にそのときのRAM消去スイッチ122の状態を保存する。

#### 【4241】

ここで、上述した通り、S4305の処理等によって、RAM消去スイッチフラグ203×16は、設定変更処理の実行が開始された後、最初にS4309の処理が行われる前に一旦「オン」に設定される。これは、この最初にS4309の処理を実行する段階で、パチンコ機10を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだRAM消去スイッチ122がオンされたままである可能性がある一方、このとき仮にRAM消去スイッチフラグ203×16をオフにしていると、RAM消去スイッチフラグ203×16がオフであり、RAM消去スイッチ122がオンであるため、それを確率設定値の更新のためのRAM消去スイッチ122のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値を更新してしまうおそれがある。これにより、ホール関係者等は、確率設定値の更新のためにRAM消去スイッチ122をオン操作していないにもかかわらず、確率設定値の更新が行われたことにより不信感を抱いてしまう。

#### 【4242】

これに対し、設定変更処理の実行が開始された後、最初にS4309の処理が行われる前にRAM消去スイッチフラグ203×16を一旦「オン」に設定することで、この最初の判断のときにパチンコ機10を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだRAM消去スイッチ122がオンされたままであったとしても、それを確率設定値の更新のためのRAM消去スイッチ122のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値の更新が行われることを抑制できる。

#### 【4243】

S4306～S4310のループ処理は、S4308の処理によって、設定キー501がオン状態となったと判断されるまで（S4308：Yes）実行され続ける。そして、S4308の処理により、設定キー501がオン状態となったと判断される場合は（S4308：Yes）、更新用確率設定値データ203×12を確率設定値データ203×11として保存する（S4311）。これにより、ホール関係者等により更新された確率設定値が、これからの遊技で使用する確率設定値として確定される。

#### 【4244】

次いで、4ミリ秒タイマ割込みを禁止し（S4312）、タイマ割込処理の実行を停止させる。そして、RAMクリア処理を実行し（S4313）、設定変更処理を終了する。

#### 【4245】

S4313の処理では、RAM203に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア203×1に格納された確率設定値データ203×11を除く所定のデータ）を消去（クリア）し、また、外作業エリア203y1に格納された役物比率用データ203sを消去する一方、ベース値用データ203rと、エラー用データ203tと（図421参照）は消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア203×1に格納された確率設定値データ203×11を除く所定のデータ）を消去することにより新たに遊技を開始することができる。また、確率設定値データ203×11は保持されるので、確定された確率設定値で遊技を行うことができる。

#### 【4246】

また、このRAMクリア処理により、設定変更中フラグ203×13がオフに設定される。よって、設定変更処理を実行中に電源が断されなければ、設定変更中フラグ203×13はオフに設定される一方、設定変更処理を実行中に電源が断されると、設定変更中フラグ203×13はオンのままとなる。よって、図431に示す立ち上げ処理において、

設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 がオンであれば、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であつたと判断できる。

【 4 2 4 7 】

また、確率設定値が変更されると、役物比率も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づく役物比率用データ 2 0 3 s が残っていると、変更後の確率設定値に基づく役物比率が正しく算出できなくなる。設定変更 R A M クリア処理において、役物比率用データ 2 0 3 s を消去することで、変更後の確率設定値に基づく役物比率を正しく算出できる。

【 4 2 4 8 】

一方、ベース値は、確率設定値が変更されたとしても変化するものではないため、設定変更 R A M クリア処理において、ベース値用データ 2 0 3 r を保持し、過去のベース値及びベース値を算出するために必要な情報を保持しておくことで、過去に行われた不正行為が隠蔽されることなく発見できるようにすることができる。また、設定変更 R A M クリア処理において、エラー用データ 2 0 3 t も保持させておくことで、エラーを発生させた不正行為者が、たとえ設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げたとしても、そのエラー履歴を消去できず、不正行為の隠蔽が行われることを抑制できる。

【 4 2 4 9 】

なお、設定変更処理を終了すると、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値の表示が開始される。

【 4 2 5 0 】

次いで、図 4 3 3 を参照して、立ち上げ処理（図 4 3 1）の一処理である設定確認処理（S 4 2 1 0）の詳細を説明する。図 4 3 3 は、その設定確認処理（S 4 2 1 5）を示すフローチャートである。設定確認処理（S 4 2 1 5）は、立ち上げモードが設定確認モードである場合に実行される処理であり、現在設定されている確率設定値をベース表示装置 4 0 1 に表示させる処理である。

【 4 2 5 1 】

この設定確認処理では、まず、設定変更処理の S 4 3 0 1 の処理と同様に、4 ミリ秒タイマ割込みを許可する（S 4 4 0 1）。4 ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、その 4 ミリ秒タイマ割込みの発生を契機として後述するタイマ割込処理（図 4 3 4）が実行される。詳細については後述するが、このタイマ割込処理の中で停電監視処理が実行され、設定変更処理実行中に電源が断された場合に、停電監視処理によって、そのときの状態を R A M 2 0 3 に保持したまま、電源が完全に断されるまで無限ループにて待機されるように構成される。

【 4 2 5 2 】

次いで、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 をオンに設定し（S 4 4 0 2）、例えば、図 4 1 7（a）、（b）、（c - 2）、（d - 2）、（e - 2）のいずれかに示す表示態様で、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値データ 2 0 3 x 1 1 により示される確率設定値の表示が開始されると、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったか否かを判断する（S 4 4 0 3）。S 4 4 0 3 の処理では、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断する。

【 4 2 5 3 】

これは、上述した通り、設定確認処理を実行中に電源が断された場合、設定キー 5 0 1 がオフ状態の立ち上げ操作で立ち上がる通常モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げたとしても、本パチンコ機 1 0 は、設定確認処理を頭から（一から）実行するように構成されているためである。S 4 4 0 3 の処理において、設定キー 5 0 1 のレベルがオフ状態にあることだけを見て、設定キー 5 0 1 がオフになったか否かを判断した場合、通常モードでの立ち上げ操作でパチンコ機 1 0 を立ち上げて上述のように設定確認処理の実行が開始されると、設定キー 5 0 1 は最初からオフ状態にあるのですぐに S 4 4 0 3 の処理で肯定判断をし、確率設定値の確認が一瞬で終了してしまうという問題が生じる。

【 4 2 5 4 】

これに対し、S 4 4 0 3 の処理において、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断することで、設定キー 5 0 1 が一旦オン状態にされてからオフ状態にならない限り、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断されることを回避できる。よって、設定確認処理を実行中に電源が断された後、通常モードの立ち上げ操作でパチンコ機 1 0 を立ち上げて設定確認処理が実行された場合は、設定キー 5 0 1 を一旦オン状態にしてからオフ状態とすることで初めて確率設定値の確認を終了させることができるので、確率設定値の確認が一瞬で終了してしまうという問題を回避できる。

#### 【 4 2 5 5 】

S 4 4 0 3 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になれば（S 4 4 0 3 : N o）、S 4 4 0 3 を繰り返し実行し、設定キー 5 0 1 がオフ状態となるまで待つ。この間、ベース表示装置 4 0 1 には、確率設定値の表示が継続して行われる。そして、設定キー 5 0 1 がオフ状態となった場合（S 4 4 0 3 : Y e s）、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値の表示が開始されると、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 をオフにクリアする（S 4 4 0 4）。これにより、設定確認処理を実行中に電源が断されなければ、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 はオフに設定される一方、設定確認処理を実行中に電源が断されると、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 はオンのままとなる。よって、図 4 3 1 に示す立ち上げ処理において、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 がオンであれば、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったと判断できる。

#### 【 4 2 5 6 】

そして、4 ミリ秒タイマ割込みを禁止し（S 4 4 0 5）、タイマ割込処理の実行を停止させ、設定確認処理を終了する。

#### 【 4 2 5 7 】

次いで、図 4 3 4 を参照して、第 2 3 実施形態に係るパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 4 3 4 は、そのタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、上述した通り、遊技の主要な制御を行う処理であり、4 ミリ秒毎に発生する 4 ミリ秒タイマ割込みを契機として実行される。

#### 【 4 2 5 8 】

このタイマ割込処理では、まず、大当たり抽選や第 2 図柄の当たり抽選に用いる乱数の更新処理を実行し（S 4 5 0 1）、次いで、停電監視処理を実行する（S 4 5 0 2）。停電監視処理では、電源断の発生情報があるか否かの監視し、電源断の発生情報があった場合に電源断に関する処理を実行する処理（図 3 8 5 の S 7 0 1、S 7 0 4 ~ S 7 0 7 に相当する処理）を実行する。

#### 【 4 2 5 9 】

次いで、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 を参照し、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 がオンであり、R A M 異常が発生しているか否かを判断する（S 4 5 0 3）。その結果、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 がオフであり、R A M 異常が発生していないと判断される場合は（S 4 5 0 3 : N o）、通常の遊技処理として、S 4 5 0 4 ~ S 4 5 1 5 の処理を実行する。

#### 【 4 2 6 0 】

即ち、試射試験情報を設定する試射試験情報設定処理を実行し（S 4 5 0 4）、次いで、入出力ポート 2 0 5 に接続された払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3、ソレノイド 2 0 9、ベース表示装置制御回路 4 0 2、第 1 図柄表示装置 3 7、第 2 図柄表示装置 8 3、第 2 図柄保留ランプ 8 4、外部出力端子 5 0 3 等に対し、前回のタイマ割込処理で設定された出力信号を出力するポート出力処理を実行する（S 4 5 0 5）。

#### 【 4 2 6 1 】

次に、各種センサやスイッチ 2 0 8 等の状態を読み込む（S 4 5 0 6）。R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態も、この S 4 5 0 6 の処理により読み込まれる。次いで、遊技の制御

10

20

30

40

50

に使用する各種タイマの減算処理を実行し（S 4 5 0 7）、次いで、払出制御装置 1 1 1 からのエラー信号に基づいて、衝撃や磁石等による不正行為の検出を行う処理を実行する（S 4 5 0 8）。

【4 2 6 2】

次に、球発射ユニット 1 1 2 a による球の発射を制御するための発射制御処理を実行し（S 4 5 0 9）、次いで、払出制御装置 1 1 1 により払い出された球の数を通知する払出コマンドを払出制御装置 1 1 1 より受信する払出コマンド受信処理を実行し（S 4 5 1 0）、次いで、払出制御装置 1 1 1 に対して球の払い出しを指示する払出コマンド送信処理を実行する（S 4 5 1 1）。

【4 2 6 3】

次いで、第 1 図柄（第 3 図柄、特別図柄）の変動表示や大当たりに関する特図・特電制御処理を実行し（S 4 5 1 2）、次いで、第 2 図柄（普通図柄）の変動表示や当たりに関する普図・普電制御処理を実行する（S 4 5 1 3）。そして、第 1 図柄表示装置 3 7 の L E D 3 7 a や第 2 図柄表示装置 8 3、第 2 図柄保留ランプ 8 4 等の表示 L E D データ設定処理を実行し（S 4 5 1 4）、外部出力端子 5 0 3 を介してホールコンピュータ 6 0 0 へ出力する外部信号を設定する外部信号設定処理を実行して（S 4 5 1 5）、タイマ割込処理を終了する。

【4 2 6 4】

一方、S 4 5 0 3 の処理の結果、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 がオンであり、R A M 異常が発生していると判断される場合は（S 4 5 0 3 : Y e s）、通常の遊技処理である S 4 5 0 4 ~ S 4 5 1 5 の処理をスキップし、そのままタイマ割込処理を終了する。

【4 2 6 5】

このように、図 4 3 1 の立ち上げ処理によって R A M 異常の発生を検出したことにより R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 がオンとされると、タイマ割込処理では、乱数更新処理と停電監視処理を除いて遊技に関する主な制御を非実行とする。これにより、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、メイン処理へ移行して以後、タイマ割込処理でも遊技に関する主な制御が実行されないため、無限ループ状態に入る。そして、立ち上げ処理の S 4 2 1 9 の R A M 異常設定処理や S 4 2 2 0 の外部出力処理によって、ホール関係者等に R A M 異常を把握させた上で、パチンコ機 1 0 を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるとともに、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 と共に R A M 2 0 3 をクリアすることで、正常にパチンコ機 1 0 が動作できるように仕向けることができる。

【4 2 6 6】

このように、R A M 異常の解消は、ホール関係者等がパチンコ機 1 0 を設定変更モードにて立ち上げなおす必要がある。そして、設定変更モードで立ち上げるためには、設定キー 5 0 1 に対応する専用の鍵が必要となる。よって、R A M 異常の解消は、その専用の鍵を管理するホール（店長）が必ず介在することとなる。よって、ホール側が、R A M 異常となっていることを知らずに R A M 異常が解消されることを抑制できる。

【4 2 6 7】

一方、タイマ割込処理では、R A M 異常が発生していた場合であっても、乱数更新処理と停電監視処理を実行する。乱数更新処理を実行することで、電源がオンされている間は、乱数を発生しつづけることができる。また、停電監視処理を実行することで、R A M 異常が発生していた場合であっても、電源断の発生を監視し、電源断が発生したときには、それに対応する処理を確実に実行できる。特に、R A M 異常が検出された状況において、設定変更モードにてパチンコ機 1 0 が立ち上げられていた場合は、立ち上げ処理にて、設定変更処理が実行される。そして、この設定変更処理が実行されている途中で電源が断された場合は、設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 がオンされたまま R A M 2 0 3 に保持されるので、次にパチンコ機 1 0 を立ち上げた場合に、どのような立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直すことができる。

【4 2 6 8】

以上説明した通り、本第 2 3 実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明し

10

20

30

40

50

た効果が得られる。また、第 16 実施形態～第 22 実施形態のパチンコ機 10 が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

#### 【4269】

##### < 第 24 実施形態 >

次いで、図 435 から図 443 を参照して、第 24 実施形態におけるパチンコ機 10 について説明する。第 21 実施形態におけるパチンコ機 10 では、該パチンコ機 10 の裏面側に設けられた主制御装置 110 の表面側（即ち、パチンコ機 10 の裏面側）に設定キー 501 を設け、ホール関係者等により大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を複数段階（例えば、設定値「1」～「6」の 6 段階）に変更可能に構成されている。

10

#### 【4270】

この設定キー 501 は、外枠 11 に対して内枠 12 を閉鎖している場合において、パチンコ機 10 裏面方向に露出するように設けられ、ホール関係者等により内枠 12 の施錠が解除されて該内枠 12 が外枠 11 に対して回動されたとき、内枠 12 の回動に伴って設定キー 501 がパチンコ機 10 の前面方向に対して露出するように構成されている。このように構成することで、ホール関係者がパチンコ機 10 の設定変更を行いたい場合に、内枠 12 を回動させることで、設定変更用の鍵を直ちに設定キー 501 に差し込むことが可能となり、該パチンコ機 10 の設定変更作業を迅速に行えるように構成されている。

#### 【4271】

また、ホールには、閉鎖された所定の空間に球の自動供給装置等を内蔵した島設備が設けられ、該島設備の長辺方向両面側にパチンコ機の外枠を取り付けることで、島設備に複数のパチンコ機を設置可能に構成されている。そして、ホール関係者等は、ホールの営業時間外において、島設備に設置された各パチンコ機の内枠及び / 又は前面枠と外枠との施錠を解除して、外枠（島設備）に対して内枠及び / 又は前面枠を開放し、各パチンコ機の設定変更作業やメンテナンス作業を行う。

20

#### 【4272】

しかしながら、設定キー 501 がパチンコ機 10 裏面側に露出するように構成されているため、例えば、パチンコ機 10 をホールの島設備の 1 の長辺側に設置した状況において、当該パチンコ機 10 が設置されている長辺側ではない他方の長辺側（即ち、当該パチンコ機 10 の背面側）に設置されている他のパチンコ機の内枠が何らかの理由（例えば、不正行為等）によって開放されてしまうと、当該パチンコ機 10 の裏面側に露出するように設けられた設定キー 501 を直接的に操作可能となってしまう。その結果、当該パチンコ機 10 の内枠 12 が開放されていない状況であっても、当該パチンコ機 10 の背面側のパチンコ機が開放されることで、当該パチンコ機 10 の設定キー 501 を直接操作可能となり、該設定キー 501 を不正に操作されることで設定内容が変更され、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。また、例えば、基板ボックス 100 のボックスベース 100a 及びボックスカバー 100b を連結する封印ユニット 100c が切断されることによる主制御装置 110 の不正交換等、といった不正行為が行われ、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

30

#### 【4273】

ここで、スロットマシンのように、パチンコ機 10 の背面側全体を筐体構造で覆い、主制御装置 110 の設定キー 501 に対するパチンコ機 10 の裏面側からの不正行為を防止する構造も考えれるが、パチンコ機等の遊技機は、スロットマシンと異なり、球の補給を島設備の上方側から行う必要があると共に、アウト球の排出を行う必要があり、該パチンコ機 10 の裏面側を筐体構造で覆ってしまうと、球の補給及び排出に関する煩雑な構造が必要となってしまう、筐体構造と、補給及び排出構造とにより製造コストが増加してしまうおそれがある。

40

#### 【4274】

また、島設備において、パチンコ機 10 の左側に隣接して配置されるカードサンド装置との配線接続や、電源との接続配線を考慮した場合、パチンコ機 10 の裏面構造、特に、

50



パチンコ機 10 裏面左側の構造は、ある程度開放されるように構成されて、上記装置等と簡易に配線接続される構造が望ましい。

【 4 2 7 5 】

そこで、第 2 4 実施形態のパチンコ機 10 では、設定キー 5 0 1 をパチンコ機 10 の裏面側から覆う保護カバー部材 1 4 0 を外枠 1 1 の右側板 1 1 d に設け、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 が閉鎖されている状況では、該保護カバー部材 1 4 0 によって設定キー 5 0 1 がパチンコ機 10 の裏面側に露出しないように構成する。このように構成することで、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 が閉鎖されている状況において、保護カバー部材 1 4 0 によってパチンコ機 10 の裏面側から設定キー 5 0 1 を直接的に操作できないようにすることができ、該設定キー 5 0 1 が不正操作されるといった不正行為を防止することができる。

10

【 4 2 7 6 】

また、第 2 4 実施形態のパチンコ機 10 では、主制御装置 1 1 0 を収納する基板ボックス 1 0 0 の裏面視左側（パチンコ機 10 の正面視右側）に設けられる封印ユニット 1 0 0 c を保護カバー部材 1 4 0 によって覆い、該封印ユニット 1 0 0 c に対して直接的に接触できないように構成することで、封印ユニット 1 0 0 c を切断して主制御装置 1 1 0 を交換するといった不正を行い難く構成し、不正行為に基づいてホールに不利益が生じることを防止することができる。

【 4 2 7 7 】

以下、第 2 4 実施形態におけるパチンコ機 10 について、第 1 6 実施形態乃至第 2 3 実施形態におけるパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 4 実施形態のパチンコ機 10 の説明において、第 1 6 実施形態乃至第 2 3 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第 1 6 実施形態乃至第 2 3 実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

20

【 4 2 7 8 】

まず、図 4 3 5 を参照して、第 2 4 実施形態のパチンコ機 10 の背面構成について説明する。図 4 3 5 は、第 2 4 実施形態におけるパチンコ機 10 の背面図である。第 2 4 実施形態のパチンコ機 10 が、第 2 1 実施形態のパチンコ機 10 と相違する点は、外枠 1 1 が木製の板材とアルミ製の板材とを組み合わせで構成されている点と、該外枠 1 1 に保護カバー部材 1 4 0 が取り付けられている点である。その他の構成は、第 2 1 実施形態のパチンコ機 10 と同一である。

30

【 4 2 7 9 】

第 2 4 実施形態のパチンコ機 10 の外枠 1 1 は、木製の板材により構成される上板 1 1 a を上辺とし、同じく木製の板材により構成される下板 1 1 b を下辺とすると共に、木製の板材より剛性が高いアルミ製の板材により構成される左側板 1 1 c を左辺とし、同じくアルミ製の板材により構成される右側板 1 1 d を右辺とした四辺を固定した板状に形成されている。

【 4 2 8 0 】

この外枠 1 1 の左側板 1 1 c 及び右側板 1 1 d をアルミ製の板材によって構成することで、左側板 1 1 c 及び右側板 1 1 d の厚みを従来の木製の板材より薄く形成した場合であっても、外枠 1 1 全体の剛性を維持することができるので、パチンコ機 10 の横方向の設計スペースを確保し、パチンコ機 10 の設計自由度を高めることができる。

40

【 4 2 8 1 】

また、左側板 1 1 c 及び右側板 1 1 d は、上方視断面コ字状に形成され、パチンコ機 10 の側面に位置する側面部と、側面部のパチンコ機 10 前方側において、パチンコ機 10 の内側に向けて延設形成される前面部と、側面部のパチンコ機 10 後方側において、パチンコ機 10 の内側に向けて延設形成される後面部と、で構成されている。

【 4 2 8 2 】

なお、パチンコ機 10 は、この外枠 1 1 の上板 1 1 a 及び下板 1 1 b の内壁側から島設備（図示せず）に対して釘を打ちこむことにより、該外枠 1 1（即ち、パチンコ機 10）が島設備に取り付け固定されるように構成されている。

50

## 【４２８３】

保護カバー部材１４０は、外枠１１の右側板１１ｄに後述する固定ビス１１ｇ（図４３参照）により固定され、主制御装置１１０の設定キー５０１、及び、後述する封印ユニット１００ｃ（図４４参照）を共に覆うように構成されている。

## 【４２８４】

なお、主制御装置１１０のベース表示装置４０１及びエラー表示ボタン５０２は、保護カバー部材１４０によって覆われておらず、パチンコ機１０の裏面側に向けて露出している。これは、ベース表示装置４０１及びエラー表示ボタン５０２は、パチンコ機１０の設定内容等を変更するものではなく、パチンコ機１０の状態を表示するために用いられる装置であり、不正行為が行われ難いため、保護カバー部材１４０によって覆う必要性が乏しいからである。このように構成することで、必要最小限の大きさで保護カバー部材１４０を形成し、保護カバー部材１４０に要する製造コストを削減することができる。

10

## 【４２８５】

ここで、図４３６を参照して、第２４実施形態の保護カバー部材１４０の詳細について説明する。図４３６（ａ）は、第２４実施形態における保護カバー部材１４０の左側正面から見た左前方斜視図であり、図４３６（ｂ）は、第２４実施形態における保護カバー部材１４０の右側後方から見た右後方斜視図である。

## 【４２８６】

保護カバー部材１４０は、該保護カバー部材１４０全体が透明性を有する樹脂（例えば、ポリカーボネイト樹脂）により形成され、外枠１１の右側板１１ｄに取り付けられるカバー取付部１５０と、該カバー取付部１５０からパチンコ機１０裏面方向（後方側）に延設形成された起立部１６０と、該起立部１６０の先端側（即ち、パチンコ機１０の裏面側（後方側））からパチンコ機１０の裏面視右方向（即ち、パチンコ機１０の正面視左方向）に延設形成されたカバー部１７０と、により構成されている。

20

## 【４２８７】

カバー取付部１５０は、外枠１１の右側板１１ｄの側面部の内壁面の一部分と面接触する取付面１５１と、該取付面１５１に穿設形成された上部取付孔１５２及び下部取付孔１５３と、右側板１１ｄの内壁形状に沿って当接する形状に形成された湾曲部１５４とにより構成されている。

## 【４２８８】

上部取付孔１５２及び下部取付孔１５３は、後述する固定ビス１１ｇ（図４３参照）をそれぞれ羅入可能に取付面１５１に穿設形成されている。この上部取付孔１５２及び下部取付孔１５３は、外枠１１の右側板１１ｄに穿設形成された後述するカバー上取付孔１１ｅ及びカバー下取付孔１１ｆ（図４３参照）にそれぞれ取り付け可能な位置に設けられている。

30

## 【４２８９】

ここで、図４３７から図４３９を参照して、外枠１１に対する保護カバー部材１４０の取付態様について説明する。図４３７は、第２４実施形態におけるパチンコ機１０（前面枠１４を除く）の右側面図である。また、図４３８は、第２４実施形態における外枠１１に対する保護カバー部材１４０の取付方法を説明するための左前方斜視図である。さらに、図４３９は、第２４実施形態における外枠１１及び該外枠１１に取り付けられた保護カバー部材１４０の正面図である。なお、説明の便宜上、図４３７において前面枠１４が外枠１１及び内枠１２から取り外された状態を図示し、また、図４３８及び図４３９において内枠１２及び前面枠１４が外枠１１から取り外された状態を図示し、それらの説明も省略する。

40

## 【４２９０】

まず、図４３７で示すように、パチンコ機１０の外枠１１を構成する右側板１１ｄの側面部の中央部分やや下側には、保護カバー部材１４０を取り付けるための貫通孔であるカバー上取付孔１１ｅとカバー下取付孔１１ｆとが穿設形成され、固定ビス１１ｇがそれぞれ螺入されている。

50

## 【４２９１】

次いで、図４３８で示すように、カバー上取付孔１１ｅ及びカバー下取付孔１１ｆは、保護カバー部材１４０の上部取付孔１５２及び下部取付孔１５３にそれぞれ対応する位置に形成されている。具体的には、上部取付孔１５２に対応する位置にカバー上取付孔１１ｅが穿設形成され、下部取付孔１５３に対応する位置にカバー下取付孔１１ｆが穿設形成されている。そして、保護カバー部材１４０の（外側）取付面１５１及び湾曲部１５４を右側板１１ｄの側面部および後面部の内壁側に当接させた状態で、右側板１１ｄの外側（図４３８の右後方側）から各固定ビス１１ｇを、カバー上取付孔１１ｅ及び上部取付孔１５２に螺入すると共に、カバー下取付孔１１ｆ及び下部取付孔１５３に螺入することで、各固定ビス１１ｇによって外枠１１（右側板１１ｄ）に保護カバー部材１４０が固定される。

10

## 【４２９２】

ここで、保護カバー部材１４０の湾曲部１５４は、右側板１１ｄの側面部および後面部の内壁形状と当接する形状に形成されている。また、右側板１１ｄの後面部がアルミ製で形成されている。このため、内枠１２が外枠１１に対して閉鎖されている状態では、右側板１１ｄの側面部および後面部の内壁と湾曲部１５４とが当接し、右側板１１ｄと保護カバー部材１４０とに隙間（空間）が生じない状態となる。これにより、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状態において、パチンコ機１０の裏面側から上部取付孔１５２及びカバー上取付孔１１ｅに羅入された固定ビス１１ｇ、並びに、下部取付孔１５３及びカバー下取付孔１１ｆに羅入された固定ビス１１ｇを直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機１０の裏面側から保護カバー部材１４０を着脱できないようにすることができる。

20

## 【４２９３】

また、パチンコ機１０には、カードサンド装置（図示せず）が隣接して島設備に設置されており、通常、外枠１１の右側板１１ｄとカードサンド装置との間に隙間が生じないように構成されている。よって、パチンコ機１０の右側から固定ビス１１ｇを直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機１０の側方から保護カバー部材１４０を着脱できないようにすることができる。

## 【４２９４】

よって、パチンコ機１０の裏面側又は側面側から保護カバー部材１４０が取り外し難くし、内枠１２の閉鎖時において設定キー５０１を保護カバー部材１４０で覆うことで、該設定キー５０１に対して直接的に操作できないようにすることができる。

30

## 【４２９５】

また、この湾曲部１５４は、薄板形状に形成されており、保護カバー部材１４０全体を構成する樹脂材の弾性力に基づいて弾性変形可能に構成されている。このため、保護カバー部材１４０に対して外力が加えられた場合に、この湾曲部１５４によって保護カバー部材１４０がパチンコ機１０の左右方向に僅かに撓むように構成されている。このように構成することで、例えば、内枠１２の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって主制御装置１１０（図４３７参照）が保護カバー部材１４０に接触して衝撃が加わった場合であっても、湾曲部１５４が弾性力により撓んで上記衝撃を吸収することで、保護カバー部材１４０が破損することを防止することができる。

40

## 【４２９６】

ここで再び図４３６（ａ）及び図４３６（ｂ）に戻って、保護カバー部材１４０の構成について説明する。保護カバー部材１４０は、カバー取付部１５０の他に、該カバー取付部１５０からパチンコ機１０の後方側に向けて延設された起立部１６０が設けられ、該起立部１６０の先端側（即ち、パチンコ機１０の裏面側）からパチンコ機１０正面視左側に向けてカバー部１７０が片持ち梁状に延設形成されている。この起立部１６０には、起立カバー壁１６１と、起立上部カバー部１６２と、起立下部カバー部１６３と、起立内側リブ１６４と、起立外側リブ１６５とが設けられている。また、カバー部１７０には、カバー板１７１と、カバー側突部１７２と、キーカバー部１７３と、カバー外側リブ１７４と

50

が設けられている。

【4297】

ここから、起立部160の構成について詳細に説明する。起立カバー壁161は、カバー取付部150の湾曲部154から連続的にパチンコ機10後方側に向けて延設形成されている。この起立カバー壁161によって、主制御装置110の正面視右側側面（裏面視左側側面）が覆われており、後述する設定キー501及び封印ユニット100c（共に図440参照）が設けられた主制御装置110の正面視右側側方（裏面視左側側方）からの不正行為を防止することができる。

【4298】

起立上部カバー部162は、上部内側カバー部162aと上部外側カバー部162bとで構成されている。この上部内側カバー部162aは、起立カバー壁161の上部全体、及び、カバー板171の上部一部分からパチンコ機10の内側（主制御装置110が配設されている方向）に向けて水平方向に延設形成されている。また、上部外側カバー部162bは、起立カバー壁161の上部全体からパチンコ機10の外側（主制御装置110が配設されていない方向）に向けて水平方向に延設形成されている。

【4299】

このように、上部内側カバー部162aと上部外側カバー部162bとが面一となるように起立上部カバー部162を形成することで、主制御装置110の正面視右側上部（裏面視左側上部）が覆われ、後述する設定キー501及び封印ユニット100c（共に図440参照）が設けられた主制御装置110の正面視右側上方（裏面視左側上方）からの不正行為を防止することができる。また、上部外側カバー部162bにより、例えば、パチンコ機10の裏面左側から針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立カバー壁161の外側から上方へ向けて伝ってきたときに、針金が上部外側カバー部162bとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

【4300】

起立下部カバー部163は、下部内側カバー部163a（図436（a）参照）と下部外側カバー部163b（図436（b）参照）とで構成されている。この下部内側カバー部163aは、起立カバー壁161の下部全体、及び、カバー板171の下部全体からパチンコ機10の内側（主制御装置110が配設されている方向）に向けて水平方向に延設形成されている。また、下部外側カバー部163bは、起立カバー壁161の下部全体からパチンコ機10の外側（主制御装置110が配設されていない方向）に向けて水平方向に延設形成されている。

【4301】

また、下部内側カバー部163aは、上部内側カバー部162aより面積が広く形成されている。これは、主制御装置110の配設位置がパチンコ機10の下方側に寄っており（図435参照）、パチンコ機10上方側からより下方側からの方が主制御装置110に対してアクセスし易いため、主制御装置110に対して不正行為を行う者は、多くの場合、パチンコ機10裏面下部側から針金等を侵入させることで不正行為を行う。よって、上述した不正行為を防止するために、下部内側カバー部163aの面積を広く形成し、該下部内側カバー部163aによって、主制御装置110の正面視右側下部（裏面視左側下部）における該主制御装置110と保護カバー部材140との隙間が極力少なくなるように構成されている。

【4302】

このように、下部内側カバー部163aと下部外側カバー部163bとが面一となるように起立下部カバー部163を形成することで、主制御装置110の正面視右側下部（裏面視左側下部）が覆われ、後述する設定キー501及び封印ユニット100c（共に図440参照）が設けられた主制御装置110の正面視右側下方（裏面視左側下方）からの不正行為を防止することができる。また、下部外側カバー部163bにより、例えば、針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立カバー壁161の外側から下方へ向けて伝ってきたときに、針金が下部外側カバー部163bとぶつかることで、針金の侵入を防

10

20

30

40

50

止することができる。

【4303】

起立内側リブ164（図436（a）参照）は、起立カバー壁161のパチンコ機10の内側の中段部分において、パチンコ機10の後方側になるにつれて突出量が漸次高くなるリブ状に形成されている。この起立内側リブ164は、起立カバー壁161の補強リブとして機能し、起立カバー壁161が破損してしまうことを防止し、特に、パチンコ機10に配設された他の部品（例えば、主制御装置110）と接触しない範囲で、起立内側リブ164の突出量をパチンコ機10の後方側になるにつれて漸次高くすることで、起立カバー壁161の補強度合いを高くするように構成されている。

【4304】

起立外側リブ165（図436（b）参照）は、起立カバー壁161のパチンコ機10の外側の中段部分において、パチンコ機10の後方側になるにつれて突出量が漸次低くなるリブ状に形成され、上記した起立内側リブ164と内側／外側で対になる位置に形成されている。この起立外側リブ165は、起立内側リブ164と同様、起立カバー壁161の補強リブとして機能し、起立カバー壁161が破損してしまうことを防止している。

【4305】

また、起立外側リブ165は、上述した上部外側カバー部162b及び下部外側カバー部163bの突出量と同等となるように形成されており、保護カバー部材140を取り付けたパチンコ機10を島設備に設置する場合に、起立外側リブ165が島設備に引っかかる等、パチンコ機10の設置時の障害とならないように構成されている。

【4306】

ここから、カバー部170の構成について詳細に説明する。カバー板171は、上述した起立部160（起立カバー壁161、起立上部カバー部162、起立下部カバー部163及び起立内側リブ164）から、該カバー板171の板面がパチンコ機10の前後方向をそれぞれ向き、主制御装置110の設定部100d（図440参照）以上であって、ベース表示装置401（エラー表示ボタン502）未満となる位置まで延設形成されている。

【4307】

このカバー板171のパチンコ機10前面側（即ち、主制御装置110と対向する側。以下、同様。）において、後述する主制御装置110の設定部100d（図440参照）に対応する位置に、カバー側突部172が口字状にパチンコ機10前面側に向けて突設形成され、該カバー側突部172によって囲まれたカバー板171の一部がキーカバー部173として構成される。

【4308】

このカバー側突部172は、後述する設定部100dの設定部側壁100eとケース側突部100gとにより形成される空間に入り込むように形成されると共に、設定部底面100fと当接する程度の突出量で形成される。

【4309】

次いで、図439で示すように、外枠11の右側板11dに取り付けられた保護カバー部材140は、後述するカバー部170のカバー板171の板面がパチンコ機10の正面側を向くように設置される。また、このカバー板171には、主制御装置110の基板ボックス100に設けられた後述する設定部100d（図442参照。以下、「主制御装置110の基板ボックス100」を、単に「主制御装置110」と略して説明する場合がある）に対応する位置に、パチンコ機10正面側に口字状に突設形成されたカバー側突部172と、該カバー側突部172によって囲まれたキーカバー部173と、が設けられている。従って、保護カバー部材140のキーカバー部173と、主制御装置110の設定部100dとが対向するように構成されている。

【4310】

ここで、図440から図442を参照して、第24実施形態の主制御装置110における設定部100dと、保護カバー部材140のカバー側突部172及びキーカバー部17

10

20

30

40

50

3との構成について説明する。図440は、第24実施形態における主制御装置110の基板ボックス100の正面図であり、図441は、図435のA-A線におけるパチンコ機10の断面図であり、図442は、図441のB領域における主制御装置110と保護カバー部材140との部分拡大断面図である。なお、説明の便宜上、図440において本発明と関連しない部分の図示を省略して示し、また、図441において前面枠14が外枠11及び内枠12から取り外された状態を図示し、それらの説明も省略する。

#### 【4311】

まず、図440で示すように、第24実施形態の主制御装置110は、ボックスベース100a（図442参照）とボックスカバー100bとを組み合わせた基板ボックス100に主制御装置110が収納され、該主制御装置110を構成する主基板上に、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー501が設けられている。

10

#### 【4312】

ボックスカバー100bには、設定キー501に対応する位置に設定部100dが設けられており、該設定部100dは、ボックスカバー100bの最表面側（即ち、パチンコ機10裏面側）からカバー側突部172の突出量分窪んで、該カバー側突部172全体が収容される大きさに形成されている。この設定部100dを構成する部位として、設定部側壁100eと、設定部底面100fと、ケース側突部100gとが設けられている。

#### 【4313】

設定部側壁100eは、ボックスカバー100bの最表面側から主基板側（図示せず）に向けて延設形成されており、図441及び図442で示すように、設定部側壁100eの延設長さ（設定部100dの窪み量）は、カバー側突部172の突出量と同等となるように形成されている。

20

#### 【4314】

設定部底面100fは、設定部側壁100eから延設形成され、設定キー501の鍵穴部分を露出する鍵孔（図示せず）を有し、該鍵孔以外の部分を閉塞するように形成される。このように構成することで、主制御装置110がボックスベース100a（図442参照）とボックスカバー100bとで形成される閉塞空間に収納されつつ、設定キー501に対する操作が可能となる。

#### 【4315】

ケース側突部100gは、設定部底面100fから保護カバー部材140側（パチンコ機10裏面側）に向けて、保護カバー部材140のカバー側突部172と同等の突出量となるように突出形成されている。また、保護カバー部材140のカバー側突部172は、設定部側壁100eとケース側突部100gとで形成される空間に収容されるように形成されている。

30

#### 【4316】

即ち、図441及び図442で示すように、外枠11に対して内枠12を閉鎖した場合に、カバー側突部172が、設定部側壁100eとケース側突部100gとで形成される空間に入り込むように構成されると共に、ケース側突部100gが保護カバー部材140のカバー板171と当接しつつ、カバー側突部172が設定部100dの設定部底面100fと当接するように構成される。このように構成することで、内枠12閉鎖時に、設定キー501の配設部分が、保護カバー部材140のキーカバー部173と設定部100dのケース側突部100gとによって密閉され、更に、カバー側突部172により設定部100dへのアクセスを困難にすることで、設定キー501の防犯性が高まり、針金等が入り込む余地がなくなるので、設定キー501に対する不正行為を防止することができる。

40

#### 【4317】

また、主制御装置110のケース側突部100g及び保護カバー部材140のカバー板171と、主制御装置110の設定部底面100f及び保護カバー部材140のカバー側突部172とがそれぞれ当接するように構成されているため、仮に、設定キー501に設定変更用の鍵を差し込んだままの状態であった場合、内枠12を外枠11に対して施錠す

50

ることができない。よって、ホール関係者による設定変更用の鍵の回収し忘れを防止することができる。

【4318】

図436(a)及び図436(b)に戻って、説明を続ける。カバー板171のパチンコ機10裏面側(即ち、主制御装置110と対向しない側)には、カバー外側リブ174が口字及び十字のリブ状に形成されている。このカバー外側リブ174は、カバー板171の補強リブとして機能し、カバー板171が破損してしまうことを防止している。

【4319】

また、このカバー外側リブ174により、例えば、パチンコ機10裏面側から針金による不正行為が行われた場合に、該針金のカバー板171の上方又は下方へ向けて伝わってきたときに、針金のカバー外側リブ174ぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

【4320】

次に、図443を参照して、第24実施形態におけるパチンコ機10の設定変更の作業時におけるパチンコ機10の状態について説明する。図443は、第24実施形態における保護カバー部材140を取り付けた外枠11に対して、内枠12及び前面枠14を展開(開放)して示す左前方斜視図である。なお、説明の便宜上、図443において本発明と関連しない部分の図示を省略又は簡易化して示し、その説明も省略する。

【4321】

図443で示すように、ホールの営業時間外等において、ホール関係者により外枠11に対する内枠12及び前面枠14の施錠が解錠されると、図435で示す状態から内枠12及び前面枠14が外枠11に対して回動し、内枠12の裏面側がパチンコ機10の正面側に向けて露出する。このとき、保護カバー部材140は、外枠11に固定されたまま残存しており、内枠12の裏面に設置された主制御装置110の設定キー501は、内枠12及び前面枠14の回動に伴ってパチンコ機10の前方側に露出し、ホール関係者によって直ちに操作可能な状態となる。

【4322】

よって、ホール関係者は、保護カバー部材140を取り外す等の煩雑な作業を行うことなく、内枠12を解錠して回動させるのみで、パチンコ機10の設定変更作業を直ちに行うことができる。また、設定変更作業を行う上で、ベース表示装置401を視認しながら行うことができ、設定変更作業を簡易に行うことができる。

【4323】

以上、説明したように、第24実施形態のパチンコ機10では、パチンコ機10の裏面側から設定キー501を覆う保護カバー部材140を、外枠11の右側板11dに設け、外枠11に対して内枠12が閉鎖されている状況では、該保護カバー部材140によって設定キー501がパチンコ機10の裏面側に露出しないように構成される。また、内枠12の施錠を解錠して、設定変更作業を行う場合に、保護カバー部材140を外枠11に残存させた状態で、内枠12の裏面側をパチンコ機10の前方に露出するように構成される。

【4324】

このように構成することで、外枠11に対して内枠12が閉鎖されている状況では、保護カバー部材140による簡易な構成で、パチンコ機10の裏面側から設定キー501を直接的に操作できないようにすることができ、該設定キー501が不正操作されるといった不正行為を防止することができる。また、スロットマシンのような筐体構造を用いずに、パチンコ機10の裏面側のセキュリティ性能を向上することができるので、筐体構造等を用いることによるパチンコ機10の製造コストの上昇を抑えることができる。

【4325】

また、外枠11に対して内枠12を開放した状況では、内枠12の裏面に設置された主制御装置110の設定キー501は、内枠12及び前面枠14の回動に伴ってパチンコ機10の前方側に露出し、ホール関係者によって直ちに操作可能な状態となる。よって、ホ

10

20

30

40

50

ール関係者は、保護カバー部材 140 を取り外す等の煩雑な作業を行うことなく、パチンコ機 10 の設定変更作業を行うことができる。また、設定変更作業を行う上で、ベース表示装置 401 を視認しながら行うことができ、設定変更作業を簡易に行うことができる。

【4326】

また、外枠 11 に対して内枠 12 を閉鎖した場合に、カバー側突部 172 が、設定部側壁 100e とケース側突部 100g とで形成される空間に入り込むように構成されると共に、ケース側突部 100g が保護カバー部材 140 のカバー板 171 と当接する場合に、カバー側突部 172 が設定部 100d の設定部底面 100f と当接するように構成される。このように構成することで、内枠 12 閉鎖時に、設定キー 501 の配設部分が、保護カバー部材 140 のキーカバー部 173 と設定部 100d のケース側突部 100g とによって密閉され、更に、カバー側突部 172 により設定部 100d へのアクセスを困難にすることで、設定キー 501 の防犯性が高まり、針金等が入り込む余地がなくなるので、設定キー 501 に対する不正行為を防止することができる。

【4327】

さらに、主制御装置 110 のケース側突部 100g 及び保護カバー部材 140 のカバー板 171 と、主制御装置 110 の設定部底面 100f 及び保護カバー部材 140 のカバー側突部 172 とがそれぞれ当接するように構成されているため、仮に、設定キー 501 に設定変更用の鍵を差し込んだままの状態であった場合、内枠 12 を外枠 11 に対して施錠することができないため、ホール関係者による設定変更用の鍵の回収し忘れを防止することができる。

【4328】

また、内枠 12 が外枠 11 に対して閉鎖されている状態では、右側板 11d の内壁と湾曲部 154 とが当接し、右側板 11d と保護カバー部材 140 とに隙間（空間）が生じない状態となる。これにより、外枠 11 に対して内枠 12 が閉鎖されている状態において、パチンコ機 10 の裏面側から上部取付孔 152 及びカバー上取付孔 11e に羅入された固定ビス 11g、並びに、下部取付孔 153 及びカバー下取付孔 11f に羅入された固定ビス 11g を直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機 10 の裏面側から保護カバー部材 140 を着脱できないようにすることができる。

【4329】

さらに、パチンコ機 10 には、カードサンド装置が隣接して島設備に設置されており、通常、外枠 11 の右側板 11d とカードサンド装置との間に隙間が生じないように構成されている。よって、パチンコ機 10 の右側から固定ビス 11g を直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機 10 の側方からから保護カバー部材 140 を着脱できないようにすることができる。

【4330】

また、この湾曲部 154 は、薄板形状に形成されており、保護カバー部材 140 全体を構成する樹脂材の弾性力に基づいて弾性変形可能に構成されている。このため、保護カバー部材 140 に対して外力が加えられた場合に、この湾曲部 154 によって保護カバー部材 140 がパチンコ機 10 の左右方向に僅かに撓むように構成されている。このように構成することで、例えば、内枠 12 の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって主制御装置 110 が保護カバー部材 140 に接触して衝撃が加わった場合であっても、湾曲部 154 が弾性力により撓んで上記衝撃を吸収することで、保護カバー部材 140 が破損することを防止することができる。

【4331】

さらに、上部外側カバー部 162b、下部外側カバー部 163b 及びカバー外側リブ 174 により、例えば、パチンコ機 10 の裏面から針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立カバー壁 161 又はカバー板 171 の外側から上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金が上部外側カバー部 162b、下部外側カバー部 163b 又はカバー外側リブ 174 とぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

【4332】

10

20

30

40

50



また、下部内側カバー部 163a の面積を広く形成し、該下部内側カバー部 163a によって、主制御装置 110 の正面視右側下部（裏面視左側下部）における該主制御装置 110 と保護カバー部材 140 との隙間が極力少なくなるように構成されている。このように構成することで、主制御装置 110 の正面視右側下部（裏面視左側下部）が覆われ、設定キー 501 及び封印ユニット 100c が設けられた主制御装置 110 の正面視右側下方（裏面視左側下方）からの不正行為を防止することができる。

#### 【4333】

以上説明した通り、第 24 実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第 16 実施形態～第 23 実施形態のパチンコ機 10 が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

10

#### 【4334】

##### < 第 25 実施形態 >

次いで、図 444 から図 446 を参照して、本発明を適用した第 25 実施形態に係るパチンコ機 10 について説明する。第 21 実施形態では、パチンコ機 10 の電源がオンされるときに、RAM 消去スイッチ 122 と、設定キー 501 と、内枠 12 の開放を検知する扉開放スイッチ 208g（第 25 実施形態では、内枠開放スイッチ 208g1 に置き換えて説明する）との状態に応じて、パチンコ機 10 の立ち上げモードを決定していた。

#### 【4335】

即ち、電源オン時に、設定キー 501 と RAM 消去スイッチ 122 との検出態様を検知すると共に、扉開放スイッチ 208g の検出態様を検知し、それらの検知結果に応じて、パチンコ機 10 の立ち上げモードが変更されるように構成されていた。

20

#### 【4336】

しかしながら、扉開放スイッチ 208g の検知結果に基づいてパチンコ機 10 の立ち上げモードを決定する場合、仮に、扉開放スイッチ 208g が故障等によってオン（即ち、内枠 12 の開放）を検知できないとき、扉開放スイッチ 208g の検知に基づいて設定される立ち上げモード（即ち、設定変更モード又は設定確認モード）を立ち上げることができなくなってしまう。従って、扉開放スイッチ 208g の誤検知によって、パチンコ機 10 の重要な遊技要素である設定変更等を行えず、ホールが想定している営業形態を実行できなくなるおそれがある。

30

#### 【4337】

また、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において、扉開放スイッチ 208g を検知する処理が必要となり、電源立ち上げ時の要する制御が煩雑になってしまい、主制御装置 110 の処理負担が増加してしまうおそれがある。

#### 【4338】

そこで、第 25 実施形態のパチンコ機 10 では、第 24 実施形態における保護カバー部材 140 を採用しつつ、パチンコ機 10 の電源がオンされる場合に、扉開放スイッチ 208g である内枠開放スイッチ 208g1 の検知結果を問わず、RAM 消去スイッチ 122 と、設定キー 501 との 2 つの検知状態に応じてパチンコ機 10 の立ち上げモードを決定する。

40

#### 【4339】

このように構成することで、保護カバー部材 140 によって、内枠 12 閉鎖時におけるパチンコ機 10 裏面側からの設定キー 501 に対する不正行為を防止しつつ、内枠 12 開放時には、内枠開放スイッチ 208g1 の信頼性如何に関わらず、パチンコ機 10 の重要な遊技要素である設定変更等を行うことができる。よって、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上した上で、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる。

#### 【4340】

また、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において、内枠開放スイッチ 208g1 を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置 110 の処理負担を軽減することができる。

50

## 【 4 3 4 1 】

以下、第 2 5 実施形態におけるパチンコ機 1 0 について、第 1 6 実施形態乃至第 2 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 6 実施形態乃至第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 6 実施形態乃至第 2 4 実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

## 【 4 3 4 2 】

まず、図 4 4 4 を参照して、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の電源オン時の各立ち上げモードについて説明する。図 4 4 4 は、第 2 5 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機 1 0 の電源オン時の R A M 消去スイッチ 1 2 2 及び設定キー 5 0 1 の各々の情報とを示した図である。

10

## 【 4 3 4 3 】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の立ち上げモードには、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様、通常モードと、R A M クリアモードと、設定変更モードと、設定確認モードとの 4 モードが用意されている。R A M クリアモードは、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻すために R A M 2 0 3 に格納されたデータを消去（クリア）するためのモードである。設定変更モードは、設定された確率設定値を変更するためのモードである。設定確認モードは、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。

20

## 【 4 3 4 4 】

通常モードは、これら R A M クリアモード、設定変更モード、設定確認モード以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に格納されていない場合や、R A M 2 0 3 に格納されたデータが壊れている場合を除いて、R A M 2 0 3 に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機 1 0 の遊技を再開するためのモードである。

## 【 4 3 4 5 】

そして、R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンすることなく、また、設定キー 5 0 1 をオフ状態にしたまま、パチンコ機 1 0 の電源をオンにすると、パチンコ機 1 0 は通常モードで立ち上がる。また、設定キー 5 0 1 をオフ状態のまま R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンにしてパチンコ機 1 0 の電源をオンにすると、パチンコ機 1 0 は R A M クリアモードで立ち上がる。

30

## 【 4 3 4 6 】

一方、設定キー 5 0 1 をオン状態にしつつ、R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンにして、パチンコ機 1 0 の電源をオンにすると、扉開放スイッチ 2 0 8 の検知結果如何を問わず（即ち、オン検知であってもオフ検知であっても）、パチンコ機 1 0 は設定変更モードで立ち上がる。また、設定キー 5 0 1 をオン状態にして、R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオフしたままパチンコ機 1 0 の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の検知結果如何を問わず（即ち、オン検知であってもオフ検知であっても）、パチンコ機 1 0 は設定確認モードで立ち上がる。

40

## 【 4 3 4 7 】

このように、パチンコ機 1 0 の電源をオンする場合に、内枠 1 2 が開錠されているか否かを問わず、設定キー 5 0 1 をオフ状態にしておけば、ホール関係者等は、R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、パチンコ機 1 0 の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードである R A M クリアモードとするか通常モードとするかを選択できる。

## 【 4 3 4 8 】

一方、パチンコ機 1 0 の電源をオンする場合に、内枠 1 2 が開錠されているか否かを問わず、設定キー 5 0 1 をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、パチンコ機 1 0 の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

50

## 【 4 3 4 9 】

即ち、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の検知態様如何を問わず、設定キー 5 0 1 をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードを R A M クリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

## 【 4 3 5 0 】

ここで、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 は、内枠 1 2 の開放とは無関係に設定変更又は設定確認が可能となるように構成されているため、内枠 1 2 閉鎖時にパチンコ機 1 0 の裏面側から設定キー 5 0 1 への不正操作による不正行為が懸念されるが、該第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 4 実施形態における保護カバー部材 1 4 0 を採用している。よって、内枠 1 2 の閉鎖時には、保護カバー部材 1 4 0 により、パチンコ機 1 0 の裏面側から設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c に直接的に接触することができないように構成されている。従って、内枠 1 2 の開放を検知する等の処理を行うことなく設定変更等を可能にしつつ、内枠 1 2 の閉鎖時における不正行為を防止することができる。

## 【 4 3 5 1 】

換言すれば、保護カバー部材 1 4 0 を設けることにより、設定キー 5 0 1 への操作があった場合は、内枠 1 2 が開放されていることを意味する。よって、処理の中で内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の検知を行わなくても、内枠 1 2 が開放していることを認識することができる。

## 【 4 3 5 2 】

次に、図 4 4 5 を参照して、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 4 4 5 は、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

## 【 4 3 5 3 】

図 4 4 5 で示すように、第 2 5 実施形態の主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 には、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 が接続されている。この内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 が開放されているか否かを検知するためのものであり、内枠 1 2 の上部背面側に突出した突出片（図示せず）と、該突出片にばね等の弾性力を付加する弾性体（図示せず）と、上記突出片の位置を検知する検知センサ（図示せず）とにより構成されている。内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の突出片は、内枠 1 2 の閉鎖時には、外枠 1 1 の上部に押圧され、弾性体の弾性力よりシリンダ錠 2 0 による力が強いいため、内枠 1 2 内に没入している一方、シリンダ錠 2 0 に専用の鍵を差し込んで第 1 方向（例えば、時計回り）に回した場合に、内枠 1 2 が外枠 1 1 から開放され、内枠 1 2 の開放時には、弾性体の弾性力によって突出片が外枠 1 1 側に突出するように構成されている。そして、検知センサにより突出片の突出を検知した場合、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 のオン判定がなされ、内枠開放信号が出力される。

## 【 4 3 5 4 】

内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の検知結果（即ち、内枠開放信号の有無）は、入出力ポート 2 0 5 を介して主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 に入力される。この場合、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 が閉鎖状態であるとき、オン判定されず、内枠開放信号を M P U 2 0 1 に出力しない。一方、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 が開放状態であるとき、オン判定され、内枠開放信号を M P U 2 0 1 に出力する。M P U 2 0 1 は、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 から内枠開放信号が入力されている場合に、内枠 1 2 が開放状態であると特定し、内枠開放信号が入力されていない場合に、内枠 1 2 が閉鎖状態であると特定する。

## 【 4 3 5 5 】

次に、図 4 4 6 を参照して、第 2 5 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の電源が投入された場合に、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 4 4 6 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は、電源投入時のリセットにより起動される。

【 4 3 5 6 】

第 2 5 実施形態の立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する ( S 4 4 0 1 )。例えば、R A M 2 0 3 へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する等する。

【 4 3 5 7 】

次いで、内部機能レジスタ設定処理を実行する ( S 4 4 0 2 )。第 2 5 実施形態でも第 2 3 実施形態と同様に、ベース表示装置 4 0 1 に表示する表示内容を制御するベース表示制御処理 ( 図 4 2 5 参照 ) を 2 ミリ秒毎に発生する 2 ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。S 4 4 0 2 に処理では、例えば、その 2 ミリ秒タイマ割込みを許可する。また、大当たり抽選や当たり抽選を行うために必要な乱数値を、主制御装置 1 1 0 に設けられた乱数発生回路 ( 図示せず ) で生成する場合、S 4 4 0 2 の処理では、発生させる乱数値の範囲 ( 最大値 ) を設定する。また、S 4 4 0 2 の処理では R A M 2 0 3 のアクセスを許可する。また、S 4 4 0 2 の処理では、主制御装置 1 1 0 が払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 とでシリアル通信により信号を送受信するための各種設定を行う。

【 4 3 5 8 】

特に、この内部機能レジスタ設定処理で 2 ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、2 ミリ秒毎に 2 ミリ秒タイマ割込みが発生してベース表示制御処理が実行されるので、この立ち上げ処理の中で、パチンコ機 1 0 を設定変更モードや設定確認モードで立ち上げたときに、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値を表示させることができる。

【 4 3 5 9 】

なお、S 4 4 0 2 の処理で、乱数値の範囲 ( 最大値 ) の設定を必ずしも行う必要はない。S 4 4 0 2 の処理で、乱数値の範囲 ( 最大値 ) の設定を行わない場合は、立ち上げ処理からメイン処理へ移行する段階で実行される後述のその他の立ち上げ処理の ( S 4 4 2 1 ) の中で、S 4 4 0 2 の処理で行わなかった乱数値の範囲 ( 最大値 ) の設定を行うようにしてもよい。

【 4 3 6 0 】

次いで、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( S 4 4 0 3 )。その結果、電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 4 4 0 3 : Y e s )、前回の電源遮断時の処理が正常に終了していることを意味するので、次いで、R A M 判定値を算出し、算出した R A M 判定値が正常か否か、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致するか否かを判定する ( S 4 4 0 4 )。R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、第 2 5 実施形態では、R A M 2 0 3 に保存された確率設定値が、チェックサム値の算出から除外されている場合について説明するが、確率設定値をチェックサム値の算出に含めてもよい。

【 4 3 6 1 】

S 4 4 0 4 の処理の結果、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致すると判定された場合は ( S 4 4 0 4 : Y e s )、R A M 判定値が正常であり、少なくとも R A M 判定値の算出に用いたデータ ( 情報 ) が正常に保持されていると判断できるので、次いで、確率設定値が正常の範囲 ( 「 1 」 ~ 「 6 」 ) 内にあるか否かを判断する ( S 4 4 0 5 )。ここで、確率設定値が正常の範囲内にあるか否かを判断するのは、前回電源が断されたときに、電源断に関する処理は正常に行われたものの、その段階で確率設定値が壊れ、正常範囲外となっている場合もあり得るからである。S 4 4 0 5 の処理では、そのような確率設定値の異常を確実に検知するために行われる。

【 4 3 6 2 】

そして、確率設定値が正常の範囲内にあれば ( S 4 4 0 5 : Y e s )、次いで、設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 ( 図 4 2 9 参照 ) がオンか否かを判断する ( S 4 4 0 6 )。設定

10

20

30

40

50

変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 がオンである場合は ( S 4 4 0 6 : Y e s )、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であつたこと、即ち、設定変更処理による確率設定値の更新中に電源が断されたことを示す。よって、この場合は、S 4 4 1 3 の処理へ移行し、設定変更処理を実行する ( S 4 4 1 3 )。

#### 【 4 3 6 3 】

これにより、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であつたとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとすることができる。よって、設定変更中に電源が断された場合は、そのあとの電源投入時に、必ずホール関係者等に対して確率設定値の変更を一から行わせることができる。よって、確率設定値の変更を確実にホール関係者等に行わせ、その変更を確定させることができる。従って、ホール関係者等は、設定変更中に電源が断された場合であっても、電源が再投入されたときに確実に確率設定値の更新と確定を行うことができ、安心してパチンコ機 1 0 に対する確率設定値の変更を行うことができる。

10

#### 【 4 3 6 4 】

また、設定変更処理を頭 (一から) からやり直すことで、設定変更中に電源が断された時点の更新中の確率設定値から継続して、確率設定値の更新を再開するのではなく、これまでの遊技で使用されていた確率設定値 ( 確率設定値データ 2 0 3 x 1 1 ) を用いて最初から確率設定値の更新をやり直すことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定値の更新をやりなおすことができる。

20

#### 【 4 3 6 5 】

一方、S 4 4 0 6 の処理の結果、設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 ( 図 4 2 9 参照 ) がオフであれば ( S 4 4 0 6 : N o )、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったことを意味するので、次いで、ホール関係者等がパチンコ機 1 0 に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認する処理として、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされているか否かを判断する ( S 4 4 0 7 )。なお、S 4 4 0 7 の処理では、4 ミリ秒タイマ割込みが許可されておらずタイマ割込処理が実行されていないので、そのタイマ割込処理のスイッチ状態読み込み処理にて R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態を読み込んだものを用いて判断するのではなく、入出力ポート 2 0 5 に直接アクセスして R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態を読み込む。

30

#### 【 4 3 6 6 】

S 4 4 0 7 の処理の結果、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオフされている場合は ( S 4 4 0 7 : N o )、次いで、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー 5 0 1 がオン状態にあるか否かを判断する ( S 4 4 0 8 )。第 2 5 実施形態では、この S 4 4 0 8 において、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の検知を行わないように構成されている。よって、電源立ち上げ時の処理において、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置 1 1 0 の処理負担を軽減することができる。

#### 【 4 3 6 7 】

S 4 4 0 8 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態にある場合は ( S 4 4 0 8 : N o )、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオフであり設定キー 5 0 1 がオフ状態にあるので、ホール関係者等は通常モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 ( 図 4 2 9 参照 ) がオンであるか否かを判断する ( S 4 4 0 9 )。その結果、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 がオンである場合は ( S 4 4 0 9 : Y e s )、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であつたこと、即ち、設定確認処理による確率設定値の確認中に電源が断されたことを示す。この場合、図 4 3 0 に示す通り、設定確認処理を頭から実行する ( S 4 4 1 0 )。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置 4 0 1 に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。

40

#### 【 4 3 6 8 】

このように、ホール関係者が立ち上げ操作として通常モードで立ち上げるための立ち上

50

げ操作をした場合であっても、パチンコ機 10 を通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機 10 を立ち上げる。これにより、設定確認中に電源が断された後、ホール関係者等が通常モードの操作で立ち上げたとしても、確率設定値の確認を行うことができる。これにより、設定確認中に電源が断されたことによって確率設定値が破壊されていないことをホール関係者等は確認できるので、安心してパチンコ機 10 の立ち上げることができる。

#### 【4369】

一方、S 4 4 0 9 の処理の結果、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4（図 4 2 9 参照）がオフであると判断される場合は（S 4 4 0 9 : No）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中ではなかったことを意味する。また、S 4 4 0 9 の処理が実行されるのは、S 4 4 0 6 の処理で設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3（図 4 2 9 参照）がオフであると判断された場合（S 4 4 0 6 : No）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合でもある。

10

#### 【4370】

よって、この場合は、立ち上げモードをホール関係者等が立ち上げ操作で示した通常モードとし、S 4 4 1 0 の設定確認処理と後述する S 4 4 1 1 の処理とをスキップして、その他の立ち上げ処理を実行した後（S 4 4 1 4）、メイン処理へ移行する。なお、その他の立ち上げ処理としては、4 ミリ秒タイマ割込みを許可する。第 2 5 実施形態では、第 2 3 実施形態と同様に、遊技の主要な制御を行うタイマ割込処理（図 4 2 6 参照）を 4 ミリ秒毎に発生する 4 ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。S 4 4 1 4 の処理にて 4 ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、4 ミリ秒毎にタイマ割込処理を実行する。

20

#### 【4371】

一方、S 4 4 0 8 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオン状態にあると判断される場合は（S 4 4 0 8 : Yes）、RAM 消去スイッチ 1 2 2 がオフであり設定キー 5 0 1 がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定確認モードで立ち上げ操作したことを意味する。ここで、S 4 4 0 8 の処理が実行されるのは、S 4 4 0 6 の処理で設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3（図 4 2 9 参照）がオフであると判断された場合（S 4 4 0 6 : No）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、この場合、図 4 3 0 に示す通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、ホール関係者等が立ち上げ操作した設定確認モードでパチンコ機 10 を立ち上げるため、S 4 4 1 0 の処理へ移行し、設定確認処理を実行する（S 4 4 1 0）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置 4 0 1 に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。

30

#### 【4372】

設定確認処理（S 4 4 1 0）を終了すると、外部出力処理を実行する（S 4 4 1 1）。この外部出力処理では、設定確認処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値がベース表示装置 4 0 1 に表示されたことを示す情報を、外部出力端子 5 0 3 を介してホールコンピュータ 6 0 0 へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機 10 にて設定確認処理が実行され、確率設定値がベース表示装置 4 0 1 に表示されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の表示が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して（S 4 4 2 1）、メイン処理へ移行する。

40

#### 【4373】

一方、ホール関係者等がパチンコ機 10 に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認するための処理である S 4 4 0 7 の処理において、RAM 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていると判断される場合は（S 4 4 0 7 : Yes）、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー 5 0 1 がオン状態にあるか否かを判断する（S 4 4 1 2）。第 2 5 実施形態では、この S 4 4 1 2 において、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の検知を行わないように構成されている。よって、電源立ち上げ時の処理において、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置

50

110の処理負担を軽減することができる。

【4374】

S4412の処理の結果、設定キー501がオン状態にある場合は(S4412: Yes)、RAM消去スイッチ122がオンであり設定キー501がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。設定変更モードで立ち上げ操作された場合、図430に示すとおり、設定確認中フラグ203x14(図429参照)がオンか否かにかかわらず、即ち、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であつたか否かにかかわらず、パチンコ機10の立ち上げモードを設定変更モードとする。

【4375】

このため、S4412の処理の結果、設定キー501がオン状態にある場合は(S4412: Yes)、設定変更処理を実行する(S4413)。設定変更処理により、ベース表示装置401に確率設定値が表示され、ホール関係者等によりRAM消去スイッチ122がオンされると、その確率設定値が更新され、設定キー501がオフ状態にされると、更新された確率設定値がこれからの遊技に使用する確率設定値として確定されて、RAMクリア処理が行われる。これにより、確率設定値を変更したうえで、その変更後の確率設定値で新たに遊技機を開始できる。

【4376】

ここで、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であつた場合であっても、設定キー501をオン状態にしてRAM消去スイッチ122をオンしているということは、ホール関係者等が明確に確率設定値の変更を行いたい意思を示している。よって、この場合設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【4377】

設定変更処理(S4413)を終了すると、外部出力処理を実行する(S4414)。この外部出力処理では、設定変更処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値の変更が行われたことを示す情報を、外部出力端子503を介してホールコンピュータ600へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機10にて設定変更処理が実行され、確率設定値が変更されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の変更が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して(S4421)、メイン処理へ移行する。

【4378】

一方、S4412の処理の結果、設定キー501がオフ状態にある場合は(S4412: No)、次いで、RAM異常フラグ203x15(図429参照)がオンか否かを参照して、RAM異常であるか否かを判断する(S4415)。ここで、S4407の処理によってRAM消去スイッチ122がオンであると判断され(S4407: Yes)、S4412の処理によって設定キー501がオフ状態であると判断されて(S4412: No)、S4415の処理が実行された場合、RAM異常フラグ203x15は必ずオフであるため、S4415の処理ではRAM異常ではないと判断される(S4415: No)。

【4379】

また、この場合、S4406の処理において、設定変更中フラグ203x13(図429参照)がオフであると判断されているので(S4406: No)、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、S4407の処理によってRAM消去スイッチ122がオンであると判断され(S4407: Yes)、S4412の処理によって設定キー501がオフ状態であると判断され(S4412: No)、S4415の処理によってRAM異常ではないと判断された場合(S4415: No)、ホール関係者等はRAMクリアモードで立ち上げ操作したことを意味し、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったため、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であつたか否かにかかわらず、RAMクリアモードでパチンコ機10を立ち上げる。そこで、RAMクリア処理を実行する(S4416)。

10

20

30

40

50

## 【4380】

このRAMクリア処理では、RAM203に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア203x1（図429参照）に格納された確率設定値データ203x11（図429参照）を除く所定のデータ）を消去（クリア）する一方、外作業エリア203y1（図421参照）に格納された役物比率用データ203sと、ベース値用データ203rと、エラー用データ203t（共に図421参照）とは消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア203x1に格納された確率設定値データ203x11を除く所定のデータ）を消去することにより新たに遊技を開始することができる。また、RAMクリア処理が実行されても、確率設定値データ203x11は保持されるので、RAMクリア処理が実行される前に確定された確率設定値で遊技を継続できる。

10

## 【4381】

ここで、上述した通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であった場合であっても、RAM異常がなく、RAMクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作がなされた場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、RAMクリアモードでパチンコ機10が立ち上げられる。RAM消去スイッチ122をオンしているということは、ホール関係者等が少なくとも明確にRAMクリアを行いたい意思を示している。よって、この場合RAMクリアモードでパチンコ機10を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

## 【4382】

20

S4416のRAMクリア処理を終了すると、その他の立ち上げ処理を実行して（S4421）、メイン処理へ移行する。

## 【4383】

一方、S4403の処理により、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていないと判断される場合（S4403：No）、S4404の処理により、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致せず、RAM判定値が異常であると判断される場合（S4404：No）、又は、S4405の処理により、確率設定値が正常の範囲内ないと判断される場合（S4405：No）のいずれかが該当するときは、RAM203に異常があると判断できるので、RAM異常フラグ203x15（図429参照）をオンし（S4417）、その上でホール関係者等の立ち上げ操作を確認するために、RAM消去スイッチ122がオンであるか否かを判断する（S4418）。なお、S4418の処理でもS4407の処理と同様に入出力ポート205に直接アクセスしてRAM消去スイッチ122の状態を読み込む。

30

## 【4384】

S4418の処理の結果、RAM消去スイッチ122がオンであると判断される場合は（S4418：Yes）、上述したS4412の処理へ移行して、更に、設定キー501がオン状態にあるか否かを判断する（S4412）。その結果、設定キー501がオン状態にある場合は（S4412：Yes）、ホール関係者等は、設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、この場合（S4412：Yes）、ホール関係者等の立ち上げ操作に従って設定変更モードにてパチンコ機10を立ち上げるために、S4413へ移行して上述の設定変更処理を実行する。

40

## 【4385】

ここで、RAM異常が発生していたとしても、設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げれば、確率設定値を再度設定し直した上でRAMクリアできる。よって、新たに設定された正常な確率設定値で、新たに遊技を開始できる。なお、このRAMクリアによって、RAM異常フラグ203x15（図429参照）はオフにされる。よって、以後、主制御装置110は、RAM異常に関する処理を実行することなく、遊技の制御を行うことができる。

## 【4386】

一方、S4418の処理の結果、RAM消去スイッチ122がオフであると判断される

50



場合 ( S 4 4 1 8 : N o ) 、或いは、 S 4 4 1 8 の処理の結果、 R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであると判断されても、 S 4 4 1 2 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態にあると判断される場合は ( S 4 4 1 8 : Y e s 、又は、 S 4 4 1 2 : N o ) 、 R A M 異常の中で、ホール関係者等が通常モード、 R A M クリアモード、設定確認モードのいずれかの立ち上げモードで立ち上げ操作したことを意味する。

【 4 3 8 7 】

この場合、上述した S 4 4 1 5 の処理へ移行し、 S 4 4 1 5 の処理にて、 R A M 異常であると判断されると必ず判断されて ( S 4 4 1 5 : Y e s ) 、 S 4 4 1 9 の処理へ移行する。 S 4 4 1 9 の処理では、 R A M 異常設定処理を行う ( S 4 4 1 9 ) 。この R A M 異常設定処理では、 R A M 異常に関する報知を行うための処理を実行する。例えば、一旦電源をオフし、設定変更モードにてパチンコ機 1 0 を立ち上げるよう促す報知を、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力及び / 又は第 3 図柄表示装置 8 1 での表示により行うよう、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対してコマンドを送信する。

10

【 4 3 8 8 】

そして、 R A M 異常であることを外部出力端子 5 0 3 を介してホールコンピュータ 6 0 0 へ通知するための外部出力処理を実行し ( S 4 4 2 0 ) 、その他の立ち上げ処理を実行して ( S 4 4 2 1 ) 、メイン処理へ移行する。ホールコンピュータ 6 0 0 に対して、 R A M 異常であることが通知されるので、ホール関係者等は、パチンコ機 1 0 からの報知に気がつかなくても、 R A M 異常が発生したことを確実に把握できる。

20

【 4 3 8 9 】

以上、説明したように、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 4 実施形態における保護カバー部材 1 4 0 を採用しつつ、パチンコ機 1 0 の電源がオンされる場合に、扉開放スイッチ 2 0 8 g である内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の検知結果を問わず、 R A M 消去スイッチ 1 2 2 と、設定キー 5 0 1 との 2 つの検知状態に応じてパチンコ機 1 0 の立ち上げモードを決定する。このように構成することで、保護カバー部材 1 4 0 によって、内枠 1 2 閉鎖時におけるパチンコ機 1 0 裏面側からの設定キー 5 0 1 に対する不正行為を防止しつつ、内枠 1 2 開放時には、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の信頼性如何に関わらず、パチンコ機 1 0 の重要な遊技要素である設定変更等を行うことができる。よって、パチンコ機 1 0 のセキュリティ性能を向上した上で、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる。

30

【 4 3 9 0 】

また、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置 1 1 0 の処理負担を軽減することができる。

【 4 3 9 1 】

以上説明した通り、第 2 5 実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第 1 6 実施形態 ~ 第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

40

【 4 3 9 2 】

< 第 2 6 実施形態 >

次いで、図 4 4 7 から図 4 4 9 を参照して、本発明を適用した第 2 6 実施形態に係るパチンコ機 1 0 について説明する。第 2 5 実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源がオンされるときに、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の検知態様とは無関係に、 R A M 消去スイッチ 1 2 2 と、設定キー 5 0 1 との状態に応じて、パチンコ機 1 0 の立ち上げモードを決定していた。

【 4 3 9 3 】

これに対し、第 2 6 実施形態では、前面枠 1 4 の開放を検知する前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 を設け、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 が内枠 1 2 の開放を検知 ( 即ち、オン検知 ) している場合、かつ、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 が前面枠 1 4 の閉鎖 ( 即ち、オフ

50

検知)を検知している場合に、設定変更モード又は設定確認モードを立ち上げるようにする。一方、内枠開放スイッチ208g1が内枠12の閉鎖を検知(即ち、オフ検知)している場合、或いは、内枠開放スイッチ208g1が内枠12の開放を検知している場合であっても前面枠開放スイッチ208g2が前面枠14の開放を検知(即ち、オン検知)している場合は、設定変更モード又は設定確認モードを立ち上げず、通常モードで立ち上げるように構成する。

#### 【4394】

従来、パチンコ機10の設定変更や設定確認を行える状態に安易に移行した場合、不正な設定変更や設定確認が行われる余地を排除することができないため、極力、設定変更モード又は設定確認モードに移行しないよう、パチンコ機10に対する多段階的なセキュリティ対策を施すことが望ましい。

10

#### 【4395】

一方、ホール関係者等がパチンコ機10のメンテナンス作業を行う場合、内枠12と前面枠14とを共に外枠11から開放し、該メンテナンス作業は、設定変更や設定確認の権限を有するホールの責任者ではなく、設定変更や設定確認の権限がないホールの従業員が行うことが一般的である。

#### 【4396】

ここで、設定変更又は設定確認の権限がないホールの従業員によるメンテナンス作業時に、設定変更モードや設定確認モードに突入できてしまうと、該従業員が外部の不正者と内通してしまった場合、パチンコ機10の設定状況の情報が上記不正者に漏洩してしまうおそれがある。

20

#### 【4397】

そこで、第26実施形態のパチンコ機10では、内枠12及び前面枠14が共に開放されているメンテナンス作業時には、設定変更又は設定確認を行えないように構成することで、設定変更等の権限がない従業員に設定変更等を行い難く構成することで、パチンコ機10に対するセキュリティ性能を向上することができる。

#### 【4398】

以下、第26実施形態におけるパチンコ機10について、第16実施形態乃至第25実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第26実施形態のパチンコ機10の説明において、第16実施形態乃至第25実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第16実施形態乃至第25実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

30

#### 【4399】

まず、図447を参照して、第26実施形態のパチンコ機10の電源オン時の各立ち上げモードについて説明する。図447は、第26実施形態におけるパチンコ機10の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機10の電源オン時のRAM消去スイッチ122、設定キー501、内枠開放スイッチ208g1及び前面枠開放スイッチ208g2の各々の情報とを示した図である。

#### 【4400】

第26実施形態のパチンコ機10の立ち上げモードには、第25実施形態のパチンコ機10と同様、通常モードと、RAMクリアモードと、設定変更モードと、設定確認モードとの4モードが用意されている。RAMクリアモードは、パチンコ機10を初期状態に戻すためにRAM203に格納されたデータを消去(クリア)するためのモードである。設定変更モードは、設定された確率設定値を変更するためのモードである。設定確認モードは、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。

40

#### 【4401】

通常モードは、これらRAMクリアモード、設定変更モード、設定確認モード以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報がRAM203に格納されていない場合や、RAM203に格納されたデータが壊れている場合を除いて、RAM203に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機10の

50

遊技を再開するためのモードである。

【4402】

そして、RAM消去スイッチ122をオンすることなく、また、設定キー501をオフ状態にしたまま、パチンコ機10の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ208g1及び前面枠開放スイッチ208g2の検知態様如何を問わず、パチンコ機10は通常モードで立ち上がる。また、設定キー501をオフ状態のままRAM消去スイッチ122をオンにしてパチンコ機10の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ208g1及び前面枠開放スイッチ208g2の検知態様如何を問わず、パチンコ機10はRAMクリアモードで立ち上がる。

【4403】

また、第26実施形態では、この通常モードは、設定キー501がオンされている場合であっても、内枠開放スイッチ208g1又は前面枠開放スイッチ208g2の検知態様に基づいても設定される場合がある。

【4404】

具体的には、パチンコ機10の電源オン時に、RAM消去スイッチ122及び設定キー501が共にオンであったとしても、内枠開放スイッチ208g1がオンでなく、又は、前面枠開放スイッチ208g2がオフでなければ、即ち、内枠開放スイッチ208g1がオフであったり、内枠開放スイッチ208g1がオンであっても、前面枠開放スイッチ208g2がオンである場合は、設定変更モードではなく、通常モードが立ち上がるように構成されている。

【4405】

また、パチンコ機10の電源オン時に、RAM消去スイッチ122がオフであり、かつ、設定キー501がオンであったとしても、内枠開放スイッチ208g1がオンでなく、又は、前面枠開放スイッチ208g2がオフでなければ、即ち、内枠開放スイッチ208g1がオフであったり、内枠開放スイッチ208g1がオンであっても、前面枠開放スイッチ208g2がオンである場合は、設定確認モードではなく、通常モードが立ち上がるように構成されている。

【4406】

従来、ホール関係者等がパチンコ機10のメンテナンス作業を行う場合、内枠12と前面枠14とを共に外枠11から開放し、設定変更や設定確認を行うホールの責任者ではなく、設定変更や設定確認の権限がないホールの従業員が行うことが一般的である。即ち、パチンコ機10のメンテナンス作業時は、内枠開放スイッチ208g1がオンされていると共に、前面枠開放スイッチ208g2がオンされている。

【4407】

ここで、設定変更又は設定確認の権限がないホールの従業員によるメンテナンス作業時に、設定変更モードや設定確認モードに突入できてしまうと、該従業員が外部の不正者と内通してしまった場合、パチンコ機10の設定状況の情報が上記不正者に漏洩してしまうおそれがある。

【4408】

そこで、第26実施形態のパチンコ機10では、内枠12及び前面枠14が共に開放されているメンテナンス作業時、即ち、内枠開放スイッチ208g1及び前面枠開放スイッチ208g2が共にオンである場合には、設定変更又は設定確認を行えないように構成する。このように構成することで、設定変更等の権限がない従業員に設定変更又は設定確認を行い難く構成することで、パチンコ機10に対するセキュリティ性能を向上することができる。

【4409】

次いで、設定キー501をオン状態にしつつ、RAM消去スイッチ122をオンにして、パチンコ機10の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ208g1がオンであり、かつ、前面枠開放スイッチ208g2がオフであることを条件に、パチンコ機10は設定変更モードで立ち上がる。また、設定キー501をオン状態にして、RAM消去スイッチ1

10

20

30

40

50

22をオフしたままパチンコ機10の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ208g1がオンであり、かつ、前面枠開放スイッチ208g2がオフであることを条件に、パチンコ機10は設定確認モードで立ち上がる。

#### 【4410】

このように、パチンコ機10の電源をオンする場合に、ホール関係者等は、設定キー501がオフ状態にした上で、RAM消去スイッチ122をオンするか否かに応じて、パチンコ機10の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードであるRAMクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる。

#### 【4411】

一方、パチンコ機10の電源をオンする場合に、内枠開放スイッチ208g1のみがオンであることを条件に、設定キー501をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM消去スイッチ122をオンするか否かに応じて、パチンコ機10の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

#### 【4412】

即ち、まず、設定キー501をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、内枠開放スイッチ208g1及び前面枠開放スイッチ208g2の検知態様如何を問わず、RAM消去スイッチ122をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードをRAMクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、内枠開放スイッチ208g1のみがオンであることを条件に、RAM消去スイッチ122をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

#### 【4413】

次に、図448を参照して、第26実施形態のパチンコ機10の電氣的構成について説明する。図448は、第26実施形態におけるパチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。

#### 【4414】

図448で示すように、第26実施形態の主制御装置110の入出力ポート205には、扉開放スイッチ208gとして、内枠開放スイッチ208g1の他に、前面枠開放スイッチ208g2が接続されている。この前面枠開放スイッチ208g2は、内枠12に対して前面枠14が開放されているか否かを検知するためのものであり、前面枠14の上部背面側に突出した前面突出片（図示せず）と、該前面突出片にばね等の弾性力を付加する前面弾性体（図示せず）と、上記前面突出片の位置を検知する前面検知センサ（図示せず）とにより構成されている。前面枠開放スイッチ208g2の前面突出片は、前面枠14の閉鎖時には、内枠12の上部に押圧され、前面弾性体の弾性力よりシリンダ錠20による力が強いため、前面枠14内に没入している一方、シリンダ錠20に専用の鍵を差し込んで第1方向とは異なる第2方向（例えば、反時計回り）に回した場合に、前面枠14が内枠12から開放され、前面枠14の開放時には、前面弾性体の弾性力によって前面突出片が内枠12側に突出するように構成されている。そして、前面検知センサにより前面突出片の突出を検知した場合、前面枠開放スイッチ208g2のオン判定がなされ、前面枠開放信号が出力される。

#### 【4415】

前面枠開放スイッチ208g2の検知結果（即ち、前面枠開放信号の有無）は、入出力ポート205を介して主制御装置110のMPU201に入力される。この場合、前面枠開放スイッチ208g2は、内枠12に対して前面枠14が閉鎖状態であるとき、オン判定されず、前面枠開放信号をMPU201に出力しない。一方、前面枠開放スイッチ208g2は、内枠12に対して前面枠14が開放状態であるとき、オン判定され、前面枠開放信号をMPU201に出力する。MPU201は、前面枠開放スイッチ208g2から

前面枠開放信号が入力されている場合に、前面枠 1 4 が開放状態であると特定し、前面枠開放信号が入力されていない場合に、前面枠 1 4 が閉鎖状態であると特定する。

【 4 4 1 6 】

次に、図 4 4 9 を参照して、第 2 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の電源が投入された場合に、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 4 4 9 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は、電源投入時のリセットにより起動される。

【 4 4 1 7 】

第 2 6 実施形態の立ち上げ処理に関し、第 2 5 実施形態の立ち上げ処理と異なる点は、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオフであり、かつ、設定キー 5 0 1 がオンである場合に、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンであること、および、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフであることを条件に、設定確認処理 ( S 4 4 1 0 ) を実行することと、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであり、かつ、設定キー 5 0 1 がオンである場合に、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンであること、および、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフであることを条件に、設定変更処理 ( S 4 4 1 3 ) を実行することと、上記内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 及び前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 の確認処理において、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンでない場合、或いは、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンであっても前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフでない場合 ( 即ち、オンの場合 ) は、設定確認モード又は設定変更モードで立ち上げず、通常モードで立ち上げることと、である。

【 4 4 1 8 】

第 2 6 実施形態の立ち上げ処理では、S 4 4 0 8 における設定キー 5 0 1 の判定において、設定キー 5 0 1 がオンではないと判定された場合であって ( S 4 4 0 8 : N o ) 、かつ、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 がオンではないと判定された場合 ( S S 4 4 0 9 : N o ) に、R A M 消去スイッチ 1 2 2 及び設定キー 5 0 1 が共にオフ状態でパチンコ機 1 0 の電源がオンされたので、通常モードで立ち上げるべく、処理を S 4 4 2 1 へ移行する。

【 4 4 1 9 】

一方、S 4 4 0 8 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判定された場合は ( S 4 4 0 8 : Y e s ) 、或いは、設定キー 5 0 1 がオフされていると判定された場合であっても ( S 4 4 0 8 : N o ) 、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 がオンされていると判定された場合は ( S 4 4 0 9 : Y e s ) 、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていない状態、かつ、設定キー 5 0 1 がオン状態でパチンコ機 1 0 の電源がオンされたということなので、設定確認処理 ( S 4 4 1 0 ) を実行可能な状況か否か、即ち、メンテナンス作業時でないか否かを確認すべく、処理を S 4 4 5 1 へ移行する。

【 4 4 2 0 】

S 4 4 5 1 の処理では、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンされているか否かを判定する ( S 4 4 5 1 ) 。判定の結果、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンされていると判定された場合 ( S 4 4 5 1 : Y e s ) 、即ち、内枠 1 2 が開放状態であると判別された場合は、次いで、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフであるか否かを判定する ( S 4 4 5 2 ) 。判定の結果、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフであると判定された場合 ( S 4 4 5 2 : Y e s ) 、即ち、前面枠 1 4 が閉鎖状態であると判定された場合は、設定確認権限を有するホールの責任者によりパチンコ機 1 0 の電源がオンされたとみなし、処理を S 4 4 1 0 へ移行して、設定確認処理 ( S 4 4 1 0 ) を実行する。

【 4 4 2 1 】

一方、S 4 4 5 1 の処理において、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンされていないと判定された場合 ( S 4 4 5 1 : N o ) 、即ち、内枠 1 2 が閉鎖状態であると判別された場合は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 が閉鎖された状態であって、パチンコ機 1 0 の裏面側からの不正行為の可能性があるため、設定確認処理 ( S 4 4 1 0 ) を実行せず、処理を S 4 4 2 1 へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【 4 4 2 2 】

また、S 4 4 5 2 の処理において、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフされていない

10

20

30

40

50

と判定された場合 (S 4 4 5 2 : N o )、即ち、内枠 1 2 が開放状態であると共に前面枠 1 4 が開放状態であると判定された場合は、パチンコ機 1 0 のメンテナンス作業時である蓋然性が高いので、設定確認処理 (S 4 4 1 0 ) を実行せず、処理を S 4 4 2 1 へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【 4 4 2 3 】

次いで、S 4 4 0 6 の処理において、設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 がオンと判定された場合 (S 4 4 0 6 : Y e s )、又は、S 4 4 1 2 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンと判定された場合は、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされている状態、かつ、設定キー 5 0 1 がオン状態でパチンコ機 1 0 の電源がオンされたということなので、設定変更処理 (S 4 4 1 3 ) を実行可能な状況か否か、即ち、メンテナンス作業時でないか否かを確認すべく、処理を S 4 4 5 3 へ移行する。

10

【 4 4 2 4 】

S 4 4 5 3 の処理では、S 4 4 5 1 の処理と同様、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンされているか否かを判定する (S 4 4 5 3 )。判定の結果、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンされていると判定された場合 (S 4 4 5 3 : Y e s )、即ち、内枠 1 2 が開放状態であると判別された場合は、次いで、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフであるか否かを判定する (S 4 4 5 4 )。判定の結果、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフであると判定された場合 (S 4 4 5 4 : Y e s )、即ち、前面枠 1 4 が閉鎖状態であると判定された場合は、設定確認権限を有するホールの責任者によりパチンコ機 1 0 の電源がオンされたとみなし、処理を S 4 4 1 3 へ移行して、設定変更処理 (S 4 4 1 3 ) を実行する。

20

【 4 4 2 5 】

一方、S 4 4 5 3 の処理において、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンされていないと判定された場合 (S 4 4 5 3 : N o )、即ち、内枠 1 2 が閉鎖状態であると判別された場合は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 が閉鎖された状態であって、パチンコ機 1 0 の裏面側からの不正行為の可能性があるため、設定変更処理 (S 4 4 1 3 ) を実行せず、処理を S 4 4 2 1 へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【 4 4 2 6 】

また、S 4 4 5 4 の処理において、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフされていないと判定された場合 (S 4 4 5 4 : N o )、即ち、内枠 1 2 が開放状態であると共に前面枠 1 4 が開放状態であると判定された場合は、パチンコ機 1 0 のメンテナンス作業時である蓋然性が高いので、設定変更処理 (S 4 4 1 3 ) を実行せず、処理を S 4 4 2 1 へ移行して、通常モードで立ち上げる。

30

【 4 4 2 7 】

以上、説明したように、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 のみが開放されている状況、即ち、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンであると共に前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフである状況では、設定変更又は設定確認作業を行うことができるように構成する一方、内枠 1 2 及び前面枠 1 4 が共に開放されているメンテナンス作業時、即ち、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 及び前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 が共にオンである場合には、設定変更又は設定確認を行えないように構成する。よって、内枠 1 2 及び前面枠 1 4 が共に開放されているメンテナンス作業時には、パチンコ機 1 0 の電源のオン時に、設定変更モード又は設定確認モードでは立ち上げず、通常モードで立ち上げるように構成する。このように構成することで、設定変更等の権限がない従業員に設定変更又は設定確認を行い難く構成することで、パチンコ機 1 0 に対するセキュリティ性能を向上することができる。

40

【 4 4 2 8 】

以上説明した通り、第 2 6 実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第 1 6 実施形態～第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【 4 4 2 9 】

50

### < 第 2 7 実施形態 >

次いで、図 4 5 0 及び図 4 5 1 を参照して、本発明を適用した第 2 7 実施形態に係るパチンコ機 1 0 について説明する。第 2 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、内枠 1 2 の閉鎖時に、外枠 1 1 に取り付けられた保護カバー部材 1 4 0 によって、主制御装置 1 1 0 の設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c を覆い、内枠 1 2 閉鎖時に該設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c を直接操作できないように構成していた。

#### 【 4 4 3 0 】

これに対し、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、保護カバー部材 1 4 0 を主制御装置 1 1 0 のコネクタ取着部 1 0 0 h を覆う部位まで正面視左側（即ち、裏面視右側）に延設すると共に、払出制御装置 1 1 1 の封印部 1 1 1 a を覆う部位まで正面視下側に延設形成する。即ち、主制御装置 1 1 0 の設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c に加え、主制御装置 1 1 0 のコネクタ取着部 1 0 0 h と、払出制御装置 1 1 1 の封印部 1 1 1 a とを該保護カバー部材 1 4 0 により覆うように構成する。

#### 【 4 4 3 1 】

このように構成することで、内枠 1 2 の閉鎖時に、主制御装置 1 1 0 の設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c 以外にも、各制御装置 1 1 1 , 1 1 3 等への制御信号の通信に使用されるコネクタ取着部 1 0 0 h や、賞球及び貸球の払い出しを管理する払出制御装置 1 1 1 の封印部 1 1 1 a 等、遊技仕様に係わる部位に対するパチンコ機 1 0 の裏面側から直接操作できないようにすることができる。よって、内枠 1 2 の閉鎖時において、パチンコ機 1 0 の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

#### 【 4 4 3 2 】

以下、第 2 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 について、第 1 6 実施形態乃至第 2 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 6 実施形態乃至第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 6 実施形態乃至第 2 6 実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

#### 【 4 4 3 3 】

ここで、図 4 5 0 及び図 4 5 1 を参照して、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 における保護カバー部材 1 4 0 の構成について説明する。図 4 5 0 は、第 2 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の背面図であり、図 4 5 1 は、第 2 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の右側面図である。なお、説明の便宜上、図 4 5 0 において前面枠 1 4 が外枠 1 1 及び内枠 1 2 から取り外された状態を図示し、また、図 4 5 1 において内枠 1 2 及び前面枠 1 4 が外枠 1 1 から取り外された状態を図示し、それらの説明も省略する。

#### 【 4 4 3 4 】

第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 が、第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点は、保護カバー部材 1 4 0 のカバー板 1 7 1 が、主制御装置 1 1 0 のコネクタ取着部 1 0 0 h と払出制御装置 1 1 1 の封印部 1 1 1 a とのパチンコ機 1 0 裏面側を覆っている点と、保護カバー部材 1 4 0 の起立カバー壁 1 6 1 及び起立下部カバー部 1 6 3 が、払出制御装置 1 1 1 の封印部 1 1 1 a の正面視右側（裏面視左側）を覆っている点と、右側板 1 1 d のカバー下取付孔 1 1 f とカバー取付部 1 5 0 の下部取付孔 1 5 3 との位置が、第 2 4 実施形態よりやや下側に設けられた点である。その他の構成は、第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一である。

#### 【 4 4 3 5 】

図 4 5 0 及び図 4 5 1 で示すように、第 2 7 実施形態の保護カバー部材 1 4 0 の起立カバー壁 1 6 1 は、第 2 4 実施形態より下方に長く形成されたカバー取付部 1 5 0 の湾曲部 1 5 4 から連続的にパチンコ機 1 0 後方側に向けて延設形成されている（図 4 5 1 参照）。この起立カバー壁 1 6 1 によって、主制御装置 1 1 0 の正面視右側側面（裏面視左側側面）と払出制御装置 1 1 1 の正面視右側側面（裏面視左側側面）とが覆われている。よって、主制御装置 1 1 0 の設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c 、及び、払出制御装置 1 1 1 の封印部 1 1 1 a とが設けられたパチンコ機 1 0 の正面視右側側方（裏面視左側側

10

20

30

40

50

方)から、直接、当該部位に接触できないことから、パチンコ機10の正面視右側側方からの不正行為を防止することができる。

【4436】

第27実施形態の起立下部カバー部(図示せず)は、下部内側カバー部(図示せず)と下部外側カバー部(図示せず)とで構成されている。この下部内側カバー部は、起立カバー壁161の下部全体、及び、カバー板171の下部全体からパチンコ機10の内側(主制御装置110及び払出制御装置111が配設されている方向)向けて水平方向に延設形成されている。また、下部外側カバー部は、起立カバー壁161の下部全体からパチンコ機10の外側(主制御装置110及び払出制御装置111が配設されていない方向)に向けて水平方向に延設形成されている。

10

【4437】

この下部内側カバー部(図示せず)は、第24実施形態と同様、上部内側カバー部(図示せず)より面積が広く形成されている。これは、主制御装置110及び払出制御装置111、特に、払出制御装置111の配設位置がパチンコ機10の下方側に寄っており、パチンコ機10上方側からより下方側からの方が主制御装置110又は払出制御装置111に対してアクセスし易いため、主制御装置110又は払出制御装置111に対して不正行為を行う者は、多くの場合、パチンコ機10裏面下部側から針金等を侵入させることで不正行為を行う。よって、上述した不正行為を防止するために、下部内側カバー部の面積を広く形成し、該下部内側カバー部163aによって、払出制御装置111の正面視右側下部(裏面視左側下部)における該払出制御装置111と保護カバー部材140との隙間が極力少なくなるように構成されている。

20

【4438】

このように、下部内側カバー部(図示せず)を形成することで、主制御装置110及び払出制御装置111、特に、払出制御装置111の正面視右側下部(裏面視左側下部)が覆われ、封印部111aが設けられた払出制御装置111、又は、設定キー501及び封印ユニット100cが設けられた主制御装置110の正面視右側下方(裏面視左側下方)からの不正行為を防止することができる。

【4439】

次いで、第27実施形態のカバー板171は、起立部160(起立カバー壁161、起立上部カバー部162、起立下部カバー部163及び起立内側リブ164(図436参照))から、該カバー板171の板面がパチンコ機10の前後方向をそれぞれ向き、主制御装置110の設定部100dを覆うと共に、主制御装置110のコネクタ取着部100hを覆う位置まで延設形成される(図450参照)。また、カバー板171の板面は、電源装置115に設けられたRAM消去スイッチ122を覆っている。このように、遊技仕様に影響を与え得る装置501, 100c, 122, 111aを保護カバー部材140で覆うことで、パチンコ機10の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。なお、第27実施形態のカバー板171は、ベース表示装置401およびエラー表示ボタン502を覆わないように形成されている。なお、カバー板171が透明であることから、その裏面等の視認性は低下しないため、主制御装置110全体のセキュリティの観点から、ベース表示装置401及び/又はエラー表示ボタン502を覆ってもよい。

30

40

【4440】

カバー板171のパチンコ機10の裏面側に形成されたカバー外側リブ174は、設定キー501に対応する部位や、RAM消去スイッチ122に対応する部位に突設形成されている。このように構成することで、カバー板171に穴等を穿設し難くすることができ、パチンコ機10の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【4441】

なお、第27実施形態のカバー板171の上辺突部(図示せず)をパチンコ機10の正面方向にリブ状に突出形成すると共に、裏バックユニット94の裏バック92の下辺突部(図示せず)をパチンコ機10の裏面方向にリブ状に突出形成してもよい。そして、上辺突部の下側面と、下辺突部の上側面とがそれぞれ当接するように構成することで、外枠1

50



1 に保護カバー部材 140 を取り付けられた状態においても、保護カバー部材 140 の上辺突部と裏バック 92 の下辺突部とが干渉せず、内枠 12 に備え付けられた裏バック 92 を閉鎖することができると共に、下辺突部の上側面と上辺突部の下側面とが当接することで、裏バック 92 と保護カバー部材 140 との隙間を無くし、パチンコ機 10 裏面側から針金等を用いて主制御装置 110 に接触できないようにすることができる。よって、パチンコ機 10 裏面側からの不正を防止することができる。また、裏バック 92 は、内枠 12 に対して該裏バック 92 の一端と他端とがそれぞれ固定された両端固定梁状に取り付けられているため、片持ち梁状に外枠 11 に取り付けられた保護カバー部材 140 に対してパチンコ機 10 の裏面側から衝撃が加わった場合であっても、両端固定梁状に内枠 12 に取り付けられた裏バック 92 によって、保護カバー部材 140 の剛性を補填することができる。よって、パチンコ機 10 裏面側から衝撃等が与えられた場合であっても、保護カバー部材 140 が破損することを防止することができる。

10

#### 【4442】

以上、説明したように、第 27 実施形態のパチンコ機 10 では、保護カバー部材 140 を主制御装置 110 のコネクタ取着部 100h を覆う部位まで正面視左側（即ち、裏面視右側）に延設すると共に、払出制御装置 111 の封印部 111a を覆う部位まで正面視下側に延設形成する。即ち、主制御装置 110 の設定キー 501 及び封印ユニット 100c に加え、主制御装置 110 のコネクタ取着部 100h と、払出制御装置 111 の封印部 111a とを該保護カバー部材 140 により覆うように構成する。このように構成することで、内枠 12 の閉鎖時に、主制御装置 110 の設定キー 501 及び封印ユニット 100c 以外にも、各制御装置 111, 113 等への制御信号の通信に使用されるコネクタ取着部 100h や、賞球及び貸球の払い出しを管理する払出制御装置 111 の封印部 111a 等、遊技仕様に係わる部位に対するパチンコ機 10 の裏面側から直接操作できないようにすることができる。よって、内枠 12 の閉鎖時において、1 の部材による簡易な構成でパチンコ機 10 の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

20

#### 【4443】

##### < 第 28 実施形態 >

次いで、図 452 から図 481 を参照して、本発明を適用した第 28 実施形態に係るパチンコ機 10 について説明する。

#### 【4444】

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

30

#### 【4445】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い大当たり遊技と、得られる遊技価値が大当たり遊技より低い小当たり遊技とを実行可能なパチンコ機において、設定値毎に異なる大当たり乱数テーブル 272a が予め設けられている。この大当たり乱数テーブル 272a では、大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数と、いずれの可変入賞装置 65, 72 も開放されないハズレに対応するハズレ乱数値の個数（以下、大当たり乱数値、小当たり乱数値およびハズレ乱数値を総称して、「各乱数値」と称する場合がある）とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となる（例えば、大当たり乱数値の個数が増大する）ように構成されている。

40

#### 【4446】

また、従来のパチンコ機において、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」と称する場合があ

50

る)と、第2特別図柄(以下、「特図2」と称する場合がある)とが設けられ、特図1における大当たり乱数値の個数、小当たり乱数値の個数及びハズレ乱数値の個数の各配分と、特図2における大当たり乱数値の個数、小当たり乱数値の個数及びハズレ乱数値の個数の各配分とが異なるように構成されているものがある。このように構成した場合、設定値毎に各乱数値の個数の配分を異ならせつつ、各特別図柄においても各乱数値の個数の配分を異ならせることで、設定値毎に多様な遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【4447】

さらに、従来のパチンコ機において、特図1の抽選遊技に基づく変動表示と特図2の抽選遊技に基づく変動表示とを、特別図柄表示装置39において同時かつ並列的に実行させ、各特別図柄に基づく変動表示を同時進行可能に構成されているものがある(所謂、同時変動機)。

#### 【4448】

ここで、上述したパチンコ機には、各特別図柄に関する遊技仕様として、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であって大当たり遊技が発生し難い「通常遊技状態」(又は「時間短縮状態」と、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であって「通常遊技状態」より大当たり遊技が発生し易い「確率変動状態」とが設けられている。

#### 【4449】

この「確率変動状態」を実現するため、該「確率変動状態」では大当たり乱数値の個数を「通常遊技状態」より多く設ける必要があるが、大当たり乱数カウンタC1の値には上限(例えば、「0~9999」の1万個)が設けられており、その範囲内で各乱数値の個数を配分しなければならない。

#### 【4450】

また、パチンコ機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該パチンコ機が規定の範囲内であることの認可が必要である。このため、パチンコ機の開発者は、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技仕様の設計時にパチンコ機のすべての設定値で検定試験での認定を取得可能な出玉率となるように、大当たり乱数テーブル272aにおける大当たり乱数値の個数および小当たり乱数値の個数を配分しなければならない。

#### 【4451】

しかしながら、設定値の変更が可能なパチンコ機において、特別図柄の低確率状態から高確率状態に変化させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合に、大当たり乱数値の個数の増加に伴って小当たり乱数値の個数を減少等させて変化させてしまうと、設定値毎に大当たり遊技の出玉率と小当たり遊技の出玉率とを複合してそれぞれ計算する必要が生じ、設定値毎の総合的な出玉率の計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時の工数が増大してしまうおそれがある。特に、同時変動機のようなパチンコ機では、同時進行で行われる各特別図柄の変動時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、大当たり遊技及び小当たり遊技における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大となるおそれがある。

#### 【4452】

そこで、第28実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄および第2特別図柄の低確率状態から高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第1特別図柄又は第2特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに变化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分、および、各設定毎における低確率状態から高確率状態への変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第1特別図柄および第2特別図柄小当たり乱数値の個数は、第1特別図柄又は第2特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数

10

20

30

40

50

の増加を抑制することができる。

【４４５３】

以下、第２８実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２７実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２７実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【４４５４】

まず、図４５２を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４５２は、第２８実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。第２８実施形態の遊技盤１３の盤面構成において、第１６実施形態と相違する点は、主に、可変表示装置ユニット８０のセンターフレーム８６の頂部がやや正面視右側に偏っており、所謂左打ち遊技と右打ち遊技とを明確に異ならせることができる盤面構成である点と、スルーゲート６７が盤面右側にのみ配置されている点と、可変入賞装置６５が盤面右側に配置されている点と、普通図柄の普通電役６４ｃが盤面右側に配置されるとともに出沒式の開閉板で構成されている点と、特図２に対応する第２始動口６４ｂが上記普通電役６４ｃの下流側に配置されている点と、小入賞口７２ａを有する第２可変入賞装置７２が新たに設けられている点と、である。その他の構成および機能は、第１６実施形態のパチンコ機１０と同一又は略同一である。

【４４５５】

図４５２で示すように、第２８実施形態の遊技盤１３は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１、６２、一般入賞口６３、第１始動口６４ａ、第２始動口６４ｂ、普通電役６４ｃ、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２可変入賞装置７２、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成される。

【４４５６】

一般入賞口６３、第１始動口６４ａ、第２始動口６４ｂ、普通電役６４ｃ、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２可変入賞装置７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図３６９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。

【４４５７】

遊技領域の正面視右側上部（図４５２の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３９ａと特別ＬＥＤ群３９ｂとが設けられた特別図柄表示装置３９が配設されている。特別図柄表示装置３９は、後述する主制御装置１１０（図４５３参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【４４５８】

状態ＬＥＤ群３９ａは、後述する第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３９ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３９ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【４４５９】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する大入賞口６５ａが開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２８実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、大入賞口６５ａの開放中に球が１０個入賞することで１回の「ラウンド」が実行されるように構成

されている。

【４４６０】

特別ＬＥＤ群３９ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３９ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３９ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３９ｂ１は、第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３９ｂ２は、第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【４４６１】

具体的には、上方ＬＥＤ群３９ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４ａへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２８実施形態では、上方ＬＥＤ群３９ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

10

【４４６２】

また、下方ＬＥＤ群３９ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口６４ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２８実施形態では、下方ＬＥＤ群３９ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

20

【４４６３】

いずれのＬＥＤ群３９ｂ１，３９ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【４４６４】

第２８実施形態のパチンコ機１０は、特別図柄表示装置３９において、特図１の動的表示と特図２の動的表示とを同時かつ並列的に実行することが可能に構成されている。よって、例えば、第１始動口６４ａへの球の入賞に基づいて上方ＬＥＤ群３９ｂ１が変動している状態で、第２始動口６４ｂへ球が入賞した場合、該入賞に基づいて下方ＬＥＤ群３９ｂ２においても直ちに特図２の動的表示が開始される。

30

【４４６５】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４ａ，６４ｂに応じてその大当たり種別の判定も行う。

【４４６６】

第２８実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４ａへの入賞に基づいて、「１６ラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）確変大当たり」に対応する「確率変動Ａ」、「６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ｂ」、及び、「６Ｒ時短大当たり」に対応する「時間短縮」が用意されている（図４５６（ａ）参照）。また、第２始動口６４ｂへの入賞に基づいて、「１６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ａ」、「６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ｂ」、及び、「６Ｒ時短大当たり」に対応する「時間短縮」が用意されている（図４５６（ｂ）参照）。

40

【４４６７】

ここで、「１６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ａ」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たりの後に、「通常遊技状態」と比べて各特別図柄が高確率状態である一方、普通図柄が低確率状態である遊技状態（以下、「超確率変動状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。また、「６Ｒ確変大当たり」に

50

対応する「確率変動B」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たりの後に、「通常遊技状態」と比べて各特別図柄が高確率状態であって、かつ、普通図柄も高確率状態である遊技状態（以下、単に「確率変動状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。さらに、「6R時短大当たり」に対応する「時間短縮」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たりの後に、各特別図柄が低確率状態である一方、普通図柄が高確率状態である遊技状態（以下、「時間短縮状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。

#### 【4468】

第28実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」とは、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役64cの開放が短時間である状態（即ち、非開放延長状態）をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「超確率変動状態」及び「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役64cの開放時間も短時間である。詳細は後述するが、この場合、所謂右打ち遊技をした場合に第2始動口64bへ球が入賞し易い遊技状態（以下、第2始動口64bへ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」という場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。

#### 【4469】

なお、右打ち遊技とは、返しゴム69に当たる勢いで球を発射して、該球を可変表示装置ユニット80の正面視右側を通過させる行為をいい、可変表示装置ユニット80の遊技盤13正面視右側に配置されたスルーゲート67、可変入賞装置65、第2始動口64bに球が入賞し得る。一方、左打ち遊技とは、発射した球が可変表示装置ユニット80の正面視左側を通過させる行為をいい、第1始動口64aに球が入賞し得る。以下、右打ち遊技又は左打ち遊技と称した場合は、それぞれ上述した発射態様で球が発射されている状態をいう。

#### 【4470】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役64cの開放時間も長時間となる所謂「時短機能」が付与された状態をいう。即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄による大当たりが「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが導出され易く、また、普通電役64cの開放状態が長くなる状態となる。よって、「時間短縮状態」では、所謂、入賞補助状態となり、右打ち遊技により発射されたほぼすべての球が第2始動口64bへと入賞する。詳細は後述するが、この場合、特図2の動的表示を連続的に実行させることができるとともに、該第2始動口64bへの入賞に基づく賞球（例えば、1個/入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

#### 【4471】

第28実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」は、大当たり種別「時短短縮」（図456参照）の大当たり後に、該大当たり毎に予め定められた規定回数（第28実施形態では、50回）の特別図柄の動的表示が実行されるまで維持される。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

#### 【4472】

次いで、「確率変動状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役64cの開放時間も長時間となる遊技状態（即ち、開放延長状態）をいう。即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役64cの開放状態が長くなる状態となる。詳細は後述するが、この場合、「確率変動状態」では、所謂

、入賞補助状態となり、右打ち遊技により発射されたほぼすべての球が第2始動口64bへと入賞するため、特図2の動的表示を連続的に実行させることができるとともに、該第2始動口64bへの入賞に基づく賞球（例えば、1個/入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができ、さらに、特図2の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。換言すると、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球は、ほぼすべて第2始動口64bへ入賞し、その下流側（即ち、第2可変入賞装置72側）へ流下しない設定となっている。

#### 【4473】

第28実施形態のパチンコ機10では、「確率変動状態」として、大当たり種別「確率変動B」（図456参照）の大当たり後に、次の大当たり遊技が開始されるまで（所謂、次回大当たりまで）、各特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率が共に高確率状態が維持される。即ち、一旦、「確率変動状態」に突入した場合は、各特別図柄による大当たり遊技が発生するまで、該「確率変動状態」が継続することとなる。

10

#### 【4474】

次いで、「超確率変動状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等の低確率状態であるとともに、普通電役64cの開放時間も短時間となる遊技状態をいう。即ち、「超確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態である一方、普通図柄による当たり結果が「時間短縮状態」および「確率変動状態」より導出され難く、かつ、普通電役64cの開放時間が「時間短縮状態」および「確率変動状態」より短い状態となる。詳細は後述するが、この場合、「超確率変動状態」では、右打ち遊技を行ってスルーゲート67へ球を通過させ、普通図柄の可変表示において当たりに当選させた場合には、第2始動口64bへ球を入賞させて特図2の動的表示を実行させ得ることはできるが、普通電役64cの開放状態が短期間であることから、普通電役64cの上面を転動する球がそのまま該普通電役64cの下流側へと案内され得る遊技状態となる。

20

#### 【4475】

第28実施形態のパチンコ機10では、「超確率変動状態」として、大当たり種別「確率変動A」（図456参照）の大当たり後に、次の大当たり遊技が開始されるまで（所謂、次回大当たりまで）、各特別図柄の大当たり確率が高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が低確率状態に維持される。即ち、一旦、「超確率変動状態」に突入した場合は、各特別図柄による大当たり遊技が発生するまで、該「超確率変動状態」が継続することとなる。

30

#### 【4476】

また、第28実施形態のパチンコ機10では、普通電役64cの下流側（盤面右下方側）に、後述する小当たり遊技に当選した場合に短時間開放される後述する第2可変入賞装置72が配置されている。詳細は後述するが、「超確率変動状態」において、特図2の動的表示の結果として小当たり遊技に当選した場合には、右打ち遊技によって発射された一部の球が第2始動口64bに入賞することなく、第2可変入賞装置72の小入賞口72aへと入賞し得る状態となる。小入賞口72aは、第2始動口64bより入賞に基づく賞球数が多く構成されているため（小入賞口72aへの入賞 賞球10個、第2始動口64bへの入賞 賞球1個）、「超確率変動状態」において小当たり遊技に当選することで、第2始動口64bではなく小入賞口72aへ球を入賞させて、遊技者の持ち球を増加させることが可能となる。そして、特図2の動的表示において小当たり遊技に頻繁に当選するような設定（配分）とすることで、「超確率変動状態」において小当たり遊技による賞球の払い出しを頻出させることができる。その結果、「超確率変動状態」では、該「超確率変動状態」を長く継続させて如何にして小入賞口72aに球を多く入賞させるか、という遊技性を実現することができる。

40

#### 【4477】

このように構成することで、まず、「通常遊技状態」では、左打ち遊技を行って、特図

50

1の動的表示において大当たり遊技に当選させて該大当たり遊技による遊技価値を得つつ、その後の遊技状態が、その大当たり種別に応じて付随する「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」のいずれとなるかの遊技性を実現できる。そして、「時間短縮状態」では、右打ち遊技を行って、入賞補助状態が有効な状況の間に如何にして特図2の動的表示において大当たり遊技に当選させるか否かの遊技性を実現できる。また、「確率変動状態」では、右打ち遊技を行って、入賞補助状態を維持しながら、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現できる。さらに、「超確率変動状態」では、右打ち遊技を行って、入賞補助状態はないものの、小当たり遊技に当選させて小入賞口72aへ球を入賞させることで持ち球を増加させつつ、大当たり遊技に当選させずに如何にして該「超確率変動状態」を継続させるかという遊技性を実現できる。なお、各遊技状態における普通電役64cの駆動態様および第2可変入賞装置72の駆動態様については後述する。

10

#### 【4478】

ここで、各大当たり種別毎の特別LED群39bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群39b1の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「確率変動A」に対応する表示パターンは21種類、大当たり種別「確率変動B」に対応する表示パターンは21種類、大当たり種別「時間短縮」に対応する表示パターンは21種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群39b1の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示が停止されたことを認識することができる一方、大当たり種別「確率変動A」、「確率変動B」又は「時間短縮」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

20

#### 【4479】

また、第2特別図柄用の下方LED群39b2の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「確率変動A」に対応する表示パターンは21種類、大当たり種別「確率変動B」に対応する表示パターンは21種類、大当たり種別「時間短縮」に対応する表示パターンは20種類、小当たりに対応する表示パターンは1種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方LED群39b1と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方LED群39b2の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示および小当たりの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確率変動A」、「確率変動B」又は「時間短縮」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

30

#### 【4480】

このように構成することで、特別図柄表示装置39の特別LED群39bの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していないければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。よって、例えば、「確率変動B」に当選していた場合であっても、第3図柄表示装置81において仮表示として「時間短縮」に対応する大当たり結果を表示しつつ、大当たり遊技の途中で「時間短縮」に対応する大当たり結果から「確率変動B」に対応する大当たり結果へと昇格させる大当たり昇格演出を効果的に実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。

40

#### 【4481】

次いで、遊技盤13の遊技領域には、球が入賞することにより10個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。

#### 【4482】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1始動口64aへの入球（始動入賞）又は第2始動口64bへの入球（始動入賞）をトリガとして、特別図柄表示装置39における第1特別図柄又は

50

第2特別図柄の動的表示と同期させながら、第3図柄の変動演出を行う第3図柄表示領域81aを有する液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置81と、該第3図柄表示装置81における第3図柄表示領域81aと異なる表示領域に形成され、特別図柄表示装置39の上方LED群39b1における第1特別図柄の動的表示と同期して第4図柄の変動表示を行う特図1用第4図柄82a、及び、特別図柄表示装置39の下方LED群39b2における第2特別図柄の動的表示と同期して第4図柄の変動表示を行う特図2第4図柄82bを有する第4図柄表示領域82と、スルーゲート67の球の通過をトリガとして普通図柄を変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）するLEDで構成される第2図柄表示装置83（以下、第2図柄表示装置83に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置83」と称する）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

#### 【4483】

第3図柄表示装置81は17インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114（図453参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列（図示せず）が表示される。

#### 【4484】

第28実施形態のパチンコ機10では、特図1の動的表示と特図2の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成されているため、第3図柄表示装置81の第3図柄表示領域81aの各図柄列Z1～Z3では各種状況に応じていずれか一方の特別図柄に基づく変動演出を実行するように構成されている。具体的には、例えば、「通常遊技状態」であれば、第3図柄表示装置81の第3図柄表示領域81aでは特図1に関する変動演出のみを実行し、特図2に関する変動演出は第3図柄表示領域81aでは行わず、特図2用第4図柄82bと特別図柄表示装置39の下方LED群39b2とで実行するように構成する。また、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」であれば、第3図柄表示装置81の第3図柄表示領域81aでは特図2に関する変動演出のみを実行し、特図1に関する変動演出は第3図柄表示領域81aで行わず、特図1用第4図柄82aと特別図柄表示装置39の上方LED群39b1とで実行するように構成する。このように構成することで、各遊技状態において注目すべき特別図柄に関する演出（変動演出）を大型ディスプレイである第3図柄表示装置81の第3図柄表示領域81aで実行することができ、遊技者に遊技状況等を的確に認識させることができる。

#### 【4485】

第4図柄表示領域82は、上述したように、各特別図柄に対応した第4図柄82a、82bをそれぞれ表示し、該第4図柄82a、82bにおいて各特別図柄の動的表示の実行又は非実行を表示するように構成されている。この第4図柄82a、82bは、特別図柄表示装置39の各LED群39b1、39b2における各特別図柄の動的表示、及び、第3図柄表示装置81における各特別図柄の変動表示の変動と同期させることで、特別図柄表示装置39と同様の機能を有するように構成されている。よって、遊技者は、例えば、第3図柄表示装置81において第3図柄の変動が仮停止やブラックアウト、フリーズ等、第3図柄の変動演出が認識し難い又は認識不能な状態であっても、各第4図柄82a、82bの実行態様を確認することで、上記認識困難状態であっても変動演出（動的表示）を実行中か否か把握することが可能となる。

#### 【4486】

なお、第3図柄表示装置81における各特別図柄の実行は、第28実施形態のように遊技状態に応じて実行すべき特別図柄に関する変動演出のみを実行するものの他、両特別図柄の動的表示を第3図柄表示装置81で同時に表示して実行するように構成してもよい。また、遊技状態毎に実行すべき特別図柄の優先順位を設け、優先度合いが高い特別図柄の実行契機を取得した場合には、該特別図柄に関する変動演出を実行しつつ、優先度合いが高い特別図柄の変動演出が実行されていない状況で、優先度合いが低い特別図柄の実行契機を取得した場合には、該特別図柄に関する変動演出を実行するように構成してもよい。



## 【 4 4 8 7 】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 2 8 実施形態においては「 」の図柄）で停止した場合に第 2 始動口 6 4 b 上方の普通電役 6 4 c が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

## 【 4 4 8 8 】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した特別図柄表示装置 3 9 により表示されると共に第 2 図柄保留ランプ 8 4（以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

## 【 4 4 8 9 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 2 8 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 9 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 9 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

## 【 4 4 9 0 】

可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 a が配設されている。この第 1 始動口 6 4 a へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 4 5 3 参照）で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 9 の特別 L E D 群 3 9 b の上方 L E D 群 3 9 b 1 で示されると共に、「通常遊技状態」である場合にのみ第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 a は、球が入球すると 5 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

## 【 4 4 9 1 】

遊技盤 1 3 の正面視右側側方であって、後述する可変入賞装置 6 5 の下方には、普通電役 6 4 c が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第 2 始動口 6 4 b が配設されている。この第 2 始動口 6 4 b へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 2 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 2 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 4 5 3 参照）で第 2 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 9 の特別 L E D 群 3 9 b の下方 L E D 群 3 9 b 2 で示されると共に、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」である場合にのみ第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 2 始動口 6 4 b は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

## 【 4 4 9 2 】

上述したように、第 2 始動口 6 4 b の上方には、その第 2 始動口 6 4 b へ球が入球する開口部を覆う 1 枚の板状の普通電役 6 4 c が設けられている。普通電役 6 4 c は、遊技盤 1 3 の盤面から突出することで第 2 始動口 6 4 b へ流入する流路の開口部を覆う閉鎖状態と、遊技盤 1 3 の盤面に没入することで第 2 始動口 6 4 b へ流入する流路の開口部を開放する開放状態とに変位可能に構成されている。第 2 始動口 6 4 b は、通常時において、普通電役 6 4 c が盤面より突出した閉鎖状態となっており、球が第 2 始動口 6 4 b へ入球できない、または、入球しづらい状態となっている。

10

20

30

40

50

## 【 4 4 9 3 】

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が「 」の図柄で停止すると、第 2 始動口 6 4 b の普通電役 6 4 c が所定時間だけ作動される。普通電役 6 4 c が作動されている間、普通電役 6 4 c が盤面から突出した状態から、盤面に没入した状態となり、第 2 始動口 6 4 b が開放状態となる。第 2 始動口 6 4 b が開放状態になると、球が第 2 始動口 6 4 b へ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。つまり、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の結果として「 」の図柄で停止して当たりとなり、第 2 始動口 6 4 b が開放状態とすることで、第 2 始動口 6 4 b へ球が入球して大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

## 【 4 4 9 4 】

普通電役 6 4 c の上部には、該普通電役 6 4 c の上面を転動する球を減速させる減速部材（図示せず）が形成されている。第 2 8 実施形態では、普通電役 6 4 c の上面を転動する球がこの減速部材と衝突することによって、普通電役 6 4 c の上面を転動する時間を長くするように構成されており、具体的には、普通電役 6 4 c の右端から左端までの上面を球が転動する場合に、約 3 秒程度の時間を要するように構成されている。従って、右打ち遊技により発射された球は、普通電役 6 4 c 上を転動している間（即ち、約 3 秒間）に普通電役 6 4 c が開放（没入）状態となった場合には、球の自重により、遊技盤 1 3 の鉛直方向下方に流下し、第 2 始動口 6 4 b へと入賞し得る一方、普通電役 6 4 c 上を転動している間に普通電役 6 4 c が閉鎖（突出）が維持されている場合は、普通電役 6 4 c 上の右端から左端まで転動しきり、普通電役 6 4 c の遊技盤 1 3 の正面視左側に配置された小入賞口 7 2 a 側へと流下するように構成されている。詳細については後述するが、「確率変動状態」および「時間短縮状態」において、普通図柄の可変表示時間を「3 秒」未満（即ち、「0.5 秒」）にすることで、普通電役 6 4 c の上方を球が転動している間に、普通図柄の可変表示が終了し、その結果、普通図柄の当たりとなることで、普通電役 6 4 c の上方を転動している球が第 2 始動口 6 4 b へと流入する。

## 【 4 4 9 5 】

なお、普通電役 6 4 c の上面を転動する時間は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「3 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）となるように構成してもよいし、「3 秒」以上の長い時間（例えば、「5 秒」）となるように構成してもよい。

## 【 4 4 9 6 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側には可変入賞装置 6 5 が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口 6 5 a が設けられている。

## 【 4 4 9 7 】

第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0（図 4 5 3 参照）での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 9 の特別 LED 群 3 9 b を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の 3 つ揃い（「7 7 7」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、可変入賞装置 6 5 に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が大入賞口 6 5 a 内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口 6 5 a が、所定条件が成立するまで（例えば、「30 秒」経過するまで、或いは、球が 10 個入賞するまで）開放される。

## 【 4 4 9 8 】

この大入賞口 6 5 a は、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口 6 5 a が開放される。この大入賞口 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 16 回（16 ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を該大入賞口 6 5 a に入賞させることで、遊

技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【４４９９】

可変入賞装置６５の下方には、センターフレーム８６の右側を流下する球を普通電役６４ｃの上面右端側に案内する横送り部材６５ｃが配設されている。この横送り部材６５ｃによって、右打ち遊技によって発射された球であって、可変入賞装置６５に入賞しなかった球を、普通電役６４ｃの右端側に案内し、必ず普通電役６４ｃの上面を転動させることができる。

【４５００】

上述したように、球が普通電役６４ｃの上面の右端から左端まで傾斜に沿って転動するために約３秒程度の時間を要するため、普通電役６４ｃの上面を球が転動している状況において、約３秒以上、普通電役６４ｃが開放されなければ（即ち、約３秒以上、普通電役６４ｃの閉鎖状態が維持されれば）、球が普通電役６４ｃの上面の右端から左端まで転動して、その下流側へと流下する。一方、普通電役６４ｃの上面を球が転動している状況において、約３秒以内に普通電役６４ｃが開放された場合（即ち、約３秒以上、普通電役６４ｃの閉鎖状態が維持されなければ）、普通電役６４ｃの上面を転動している球が第２始動口６４ｂ側へと流下し、第２始動口６４ｂへ入賞するように構成されている。

10

【４５０１】

第２始動口６４ｂの正面視左側（下流側）には、第２可変入賞装置７２が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の小入賞口７２ａが設けられている。

【４５０２】

第２８実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図４５３参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が小当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、小当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその小当たりに対応した停止図柄（例えば、固定的な特定図柄（「３４１」等））を表示させて、小当たり遊技の発生が示される。その後、第２可変入賞装置７２に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が小入賞口７２ａ内に入賞し易い特殊遊技状態（小当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特殊遊技状態として、通常時には閉鎖されている小入賞口７２ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「１．８秒」経過するまで、或いは、球が１個入賞するまで）開放される。

20

30

【４５０３】

この小入賞口７２ａの開閉動作は、１の小当たり遊技において１回のみ行われるように構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特殊遊技状態（小当たり状態）の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多く、大当たり遊技よりは少ない賞球の払い出しが行われる。なお、小入賞口７２ａは、開放された場合に、所定条件が成立（例えば、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知）すると閉鎖され、その閉鎖後は小当たり遊技が終了し、小当たり遊技開始前の遊技状態で遊技が再開される。

【４５０４】

このように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射されて可変入賞装置６５に入賞しなかった球は、普通電役６４ｃが３秒以上閉鎖している状態では、第２可変入賞装置７２の配設位置まで流下して、小入賞口７２ａに流入し得る。一方、普通電役６４ｃが３秒以内に断続的に開放される状態では、普通電役６４ｃの上面を転動しているほぼすべての球が第２始動口６４ｂ側へと流下し、第２可変入賞装置７２の配設位置まで到達しないように構成されている。

40

【４５０５】

次に、図４５３を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０の電氣的構成について説明する。図４５３は、第２８実施形態のパチンコ機１０の電氣的構成を示すブロック図である。

【４５０６】

50

第 2 8 実施形態の主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 7 1 が搭載されている。M P U 2 7 1 には、該 M P U 2 7 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 2 7 2 と、その R O M 2 7 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 7 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【 4 5 0 7 】

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

10

【 4 5 0 8 】

主制御装置 1 1 0 では、大当たり抽選や特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 における動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。R A M 2 7 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 2 7 3 c が設けられている。

【 4 5 0 9 】

また、R O M 2 7 2 は、大当たり乱数テーブル 2 7 2 a、大当たり種別テーブル 2 7 2 b、保留数テーブル 2 7 2 c、停止パターンテーブル 2 7 2 d、変動パターンテーブル 2 7 2 e、普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f、普図変動テーブル 2 7 2 g、電役開放テーブル 2 7 2 h、大当たり開放テーブル 2 7 2 i、小当たり開放テーブル 2 7 2 j を少なくとも格納している。主制御装置 1 1 0 は、R A M 2 7 3 に格納された各種カウンタと、R O M 2 7 2 に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

20

【 4 5 1 0 】

ここで、図 4 5 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 7 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置 3 9 の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 7 1 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 4 5 5 から図 4 6 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 7 2 に格納された各種テーブルについても説明する。

30

【 4 5 1 1 】

大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置 3 9 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定には、大当たり抽選及び小当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、変動演出の大まかな演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、詳細な変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 とが用いられる。

【 4 5 1 2 】

また、普通図柄表示装置 8 3 の抽選には、普図当たり乱数カウンタ C 4 ( 第 1 6 実施形態における第 2 当たり乱数カウンタ C 4 と同等 ) が用いられ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 ( 第 1 6 実施形態における第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 と同等 ) が用いられる。

40

【 4 5 1 3 】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後「 0 」に戻るループカウンタとなっている。

【 4 5 1 4 】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) の実行間隔である 4 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理 ( 図 3 8 5 参照 ) の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 7 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 2 7 3

50

cに適宜格納される。詳細については後述するが、RAM 273には、第1特別図柄に関する4つの保留エリア(第1保留第1~第4エリア)からなる第1保留球格納エリア273dと、第2特別図柄に関する4つの保留エリア(第2保留第1~第4エリア)からなる第2保留球格納エリア273eとが設けられており、これらの各エリアには、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタC51の各値がそれぞれ格納される。

#### 【4515】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタC1は、所定の範囲(例えば、「0~9999」)内で順に1ずつ加算され、最大値(例えば、「0~9999」)の値を取り得るカウンタの場合は「9999」に達した後「0」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタC1の更新が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタC1の更新が行われる。

#### 【4516】

第1初期値乱数カウンタCINI1は、大当たり乱数カウンタC1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタC1が「0~9999」の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1もまた、「0~9999」の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理(図466参照)の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理(図385参照)の残余時間内で繰り返し更新される。

#### 【4517】

大当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に(第28実施形態では、タイマ割込処理(図466参照)毎に1回)更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞(始動入賞)したタイミングで、第1始動口64a(第1特別図柄)に対応する第1保留球格納エリア273dに設けられた第1保留第1~第4エリアのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273d1に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞(始動入賞)したタイミングで、第2始動口64b(第2特別図柄)に対応する第2保留球格納エリア273eに設けられた第2保留第1~第4エリアのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273e1に格納される。

#### 【4518】

大当たり乱数カウンタC1が大当たり又は小当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM 272に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル272aによって設定されている。つまり、第1保留球格納エリア273dの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273d1に格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、第1特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル272a1によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。また、第2保留球格納エリア273eの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273e1に格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、第2特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル272a2によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。

#### 【4519】

ここで、図455を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル272aの詳細についてそれぞれ説明する。図455(a)は、ROM 272に記憶される第1特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル272a1(以下、「特図1大当たり乱数テーブル272a1」と称する)の一例を模式的に示した模式図であり、図455(b)は、ROM 272に記憶される第2特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル272a2(以下、「特図2大当たり乱数テーブル272a2」と称する)の一例を模式的に示した模式図である。

10

20

30

40

50

## 【４５２０】

第２８実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ a ２は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

## 【４５２１】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

## 【４５２２】

一方、各特別図柄において、各設定値毎、並びに、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第１特別図柄における小当たり乱数値の個数は、各設定値毎で同一の個数となるとともに、低確率状態および高確率状態で同一の個数となるように構成される。同じく、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数も、各設定値毎で同一の個数となるとともに、低確率状態および高確率状態で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、各設定値毎、並びに、低確率状態用及び高確率状態で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値および遊技状態での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

## 【４５２３】

このように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の低確率状態から高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに变化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分、および、各設定値における低確率状態から高確率状態への変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第１特別図柄又は第２特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

## 【４５２４】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、滞在率が高い「通常遊技状態」で実行が奨励されている第１特別図柄において、該第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

## 【４５２５】

さらに、第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役

10

20

30

40

50

に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

#### 【4526】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機10毎に設けられ、該パチンコ機10における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の2つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機10の設定判別が推測され易くなってしまふ。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機10の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機10で遊技を行わず、パチンコ機10の稼働が低下してしまうおそれがある。

10

#### 【4527】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を1つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

20

#### 【4528】

また、第28実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の高確率状態において、設定値が低いほど大当たりが発生し難く、設定値が高いほど大当たりが発生し易い構成であるため、「超確率変動状態」において、設定値が低いほど該「超確率変動状態」の滞在期間が長くなり易い。その結果、設定値が低いほど「超確率変動状態」において小当たりに当選する回数が多くなり易いため、「超確率変動状態」で付与される遊技価値が多くなる。よって、たとえ設定値が低い場合であっても「超確率変動状態」に突入することで、遊技者に付与され得る遊技価値を設定値が高い場合より多くすることが可能となる。従って、「超確率変動状態」を設けることで、設定差における有利不利を逆転させることができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

#### 【4529】

図455(a)で示すように、第28実施形態の特図1大当たり乱数テーブル272a1では、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

#### 【4530】

一方で、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

40

#### 【4531】

また、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に100

50

個で、低確率状態の場合の値「50～149」、又は、高確率状態の場合の値「500～599」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100/10000 = 1/100$ (即ち、1%)となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【4532】

よって、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9850個で、その値「150～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9400個で、その値「600～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9850/10000 = 98.5/100$ (即ち、98.5%)となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9400/10000 = 94/100$ (即ち、94%)となるように設定されている。

#### 【4533】

即ち、設定値「1」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、9850個以下)となるように構成されている。

#### 【4534】

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は52個で、その値「0～51」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $52/10000 = 0.52/100$ (即ち、0.52%)となるように設定されている。

#### 【4535】

一方で、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数は520個で、その値「0～519」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $520/10000 = 5.2/100$ (即ち、5.2%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【4536】

また、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は、設定値「1」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「52～151」、又は、高確率状態の場合の値「520～619」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100/10000 = 1/100$ (即ち、1%)となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【4537】

従って、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確

10

20

30

40

50



率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9 8 4 8 個で、その値「1 5 2 ~ 9 9 9 9」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9 3 8 0 個で、その値「6 2 0 ~ 9 9 9 9」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9 8 4 8 / 1 0 0 0 0 = 9 8 . 4 8 / 1 0 0$ （即ち、9 8 . 4 8 %）となるように設定され、第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9 3 8 0 / 1 0 0 0 0 = 9 3 . 8 / 1 0 0$ （即ち、9 3 . 8 %）となるように設定されている。

10

#### 【4 5 3 8】

即ち、設定値「2」において、特図 1 の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9 8 4 8 個以下）となるように構成されている。

#### 【4 5 3 9】

よって、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに 1 %）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0 . 5 % 0 . 5 2 %、高確率状態：5 % 5 . 2 %）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

20

#### 【4 5 4 0】

次いで、設定値が「3」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 5 4 個で、その値「0 ~ 5 3」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、又は「時間短縮状態」）における第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $5 4 / 1 0 0 0 0 = 0 . 5 4 / 1 0 0$ （即ち、0 . 5 4 %）となるように設定されている。

#### 【4 5 4 1】

30

一方で、設定値が「3」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 5 4 0 個で、その値「0 ~ 5 3 9」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $5 4 0 / 1 0 0 0 0 = 5 . 4 / 1 0 0$ （即ち、5 . 4 %）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から 1 0 倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【4 5 4 2】

また、設定値が「3」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び設定値「2」の場合と同様、共に 1 0 0 個で、低確率状態の場合の値「5 4 ~ 1 5 3」、又は、高確率状態の場合の値「5 4 0 ~ 6 3 9」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第 1 特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても  $1 0 0 / 1 0 0 0 0 = 1 / 1 0 0$ （即ち、1 %）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

40

#### 【4 5 4 3】

従って、設定値が「3」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9 8 4 6 個で、その値「1 5 4 ~ 9 9 9 9」が、特図 1 大当たり乱数テ

50

ーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9360 個で、その値「640～9999」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9846 / 10000 = 98.46 / 100$ （即ち、98.46%）となるように設定され、第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9360 / 10000 = 93.6 / 100$ （即ち、93.6%）となるように設定されている。

#### 【4544】

即ち、設定値「3」において、特図 1 の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9846 個以下）となるように構成されている。

#### 【4545】

よって、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに 1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.52% 0.54%、高確率状態：5.2% 5.4%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【4546】

次いで、設定値が「4」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 56 個で、その値「0～55」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $56 / 10000 = 0.56 / 100$ （即ち、0.56%）となるように設定されている。

#### 【4547】

一方で、設定値が「4」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 560 個で、その値「0～559」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $560 / 10000 = 5.6 / 100$ （即ち、5.6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から 10 倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【4548】

また、設定値が「4」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」～「3」の場合と同様、共に 100 個で、低確率状態の場合の値「56～155」、又は、高確率状態の場合の値「560～659」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第 1 特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても  $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【4549】

従って、設定値が「4」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9844 個で、その値「156～9999」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 934

10

20

30

40

50

0個で、その値「660～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9844 / 10000 = 98.44 / 100$ （即ち、98.44%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9340 / 10000 = 93.4 / 100$ （即ち、93.4%）となるように設定されている。

#### 【4550】

即ち、設定値「4」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9844個以下）となるように構成されている。

10

#### 【4551】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a1における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.54% 0.56%、高確率状態：5.4% 5.6%）、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【4552】

次いで、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は58個で、その値「0～57」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $58 / 10000 = 0.58 / 100$ （即ち、0.58%）となるように設定されている。

20

#### 【4553】

一方で、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は580個で、その値「0～579」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $580 / 10000 = 5.8 / 100$ （即ち、5.8%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

30

#### 【4554】

また、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」～「4」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「58～157」、又は、高確率状態の場合の値「580～679」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

40

#### 【4555】

従って、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9842個で、その値「158～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9320個で、その値「680～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常

50

遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9842 / 10000 = 98.42 / 100$  (即ち、 $98.42\%$ )となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態 (即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9320 / 10000 = 93.2 / 100$  (即ち、 $93.2\%$ )となるように設定されている。

#### 【4556】

即ち、設定値「5」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内 (即ち、 $9842$ 個以下)となるように構成されている。

10

#### 【4557】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a1における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、小当たり確率は同等 (ともに $1\%$ )であるものの、大当たり確率が若干向上しており (低確率状態： $0.56\%$   $0.58\%$ 、高確率状態： $5.6\%$   $5.8\%$ )、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【4558】

次いで、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値 (大当たり乱数値)の個数は $60$ 個で、その値「 $0 \sim 59$ 」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定 (設定)されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態 (即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$  (即ち、 $0.6\%$ )となるように設定されている。

20

#### 【4559】

一方で、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値 (大当たり乱数値)の数は $600$ 個で、その値「 $0 \sim 599$ 」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定 (設定)されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の高確率状態 (即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $600 / 10000 = 6 / 100$  (即ち、 $6\%$ )となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から $10$ 倍大当たりし易いように設定されている。

30

#### 【4560】

また、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値 (小当たり乱数値)の数は、設定値「1」～「5」の場合と同様、共に $100$ 個で、低確率状態の場合の値「 $60 \sim 159$ 」、又は、高確率状態の場合の値「 $600 \sim 699$ 」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定 (設定)されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$  (即ち、 $1\%$ )となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

40

#### 【4561】

従って、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値 (ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの $9840$ 個で、その値「 $160 \sim 9999$ 」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定 (設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値 (ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの $9300$ 個で、その値「 $700 \sim 9999$ 」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定 (設定)されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態 (即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9840 / 10000 = 98.4 / 100$  (即ち、 $98.4\%$ )となるように設定され、第1特別図柄

50

の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9300 / 10000 = 93 / 100$ （即ち、93%）となるように設定されている。

#### 【4562】

即ち、設定値「6」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9840個以下）となるように構成されている。

#### 【4563】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a1における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.58% 0.6%、高確率状態：5.8% 6%）、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【4564】

次に、図455（b）で示すように、第28実施形態の特図2大当たり乱数テーブル272a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、50個で、その値「0～49」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

#### 【4565】

一方で、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、500個で、その値「0～499」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【4566】

ここで、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に9400個で、低確率状態の場合の値「50～9449」、又は、高確率状態の場合の値「500～9899」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【4567】

従って、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの550個で、その値「9450～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの100個で、その値「9900～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $550 / 10000 = 5.5 / 100$ （即ち、5.5%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズ

10

20

30

40

50

レ確率は、 $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となるように設定されている。

#### 【4568】

即ち、設定値「1」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、550個以下）となるように構成されている。

#### 【4569】

このように、第2特別図柄の小当たり確率は、第1特別図柄の小当たり確率より大幅に上昇している（1% → 94%）とともに、第2特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第2特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

#### 【4570】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、52個で、その値「0～51」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $52 / 10000 = 0.52 / 100$ （即ち、0.52%）となるように設定されている。

#### 【4571】

また、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、520個で、その値「0～519」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $520 / 10000 = 5.2 / 100$ （即ち、5.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【4572】

ここで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「52～9451」、又は、高確率状態の場合の値「520～9919」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【4573】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの548個で、その値「9452～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの80個で、その値「9920～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $548 / 10000 = 5.48 / 100$ （即ち、5.48%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハ

10

20

30

40

50

ズレ確率は、 $80 / 10000 = 0.8 / 100$ （即ち、 $0.8\%$ ）となるように設定されている。

【4574】

即ち、設定値「2」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、548個以下）となるように構成されている。

【4575】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに $94\%$ ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態： $0.5\%$   $0.52\%$ 、高確率状態： $5\%$   $5.2\%$ ）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【4576】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、54個で、その値「0～53」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $54 / 10000 = 0.54 / 100$ （即ち、 $0.54\%$ ）となるように設定されている。

【4577】

一方で、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、540個で、その値「0～539」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、 $5.4\%$ ）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【4578】

ここで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び「2」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「54～9453」、又は、高確率状態の場合の値「540～9939」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、 $94\%$ ）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【4579】

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの546個で、その値「9454～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの60個で、その値「9940～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $546 / 10000 = 5.46 / 100$ （即ち、 $5.46\%$ ）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハ

10

20

30

40

50

ズレ確率は、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$ （即ち、 $0.6\%$ ）となるように設定されている。

#### 【4580】

即ち、設定値「3」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、546個以下）となるように構成されている。

#### 【4581】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに $94\%$ ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態： $0.52\%$   $0.54\%$ 、高確率状態： $5.2\%$   $5.4\%$ ）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【4582】

次いで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、56個で、その値「0～55」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $56 / 10000 = 0.56 / 100$ （即ち、 $0.56\%$ ）となるように設定されている。

#### 【4583】

一方で、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、560個で、その値「0～559」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $560 / 10000 = 5.6 / 100$ （即ち、 $5.6\%$ ）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【4584】

ここで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」から「3」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「56～9455」、又は、高確率状態の場合の値「560～9959」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、 $94\%$ ）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【4585】

従って、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの544個で、その値「9456～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの40個で、その値「9960～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $544 / 10000 = 5.44 / 100$ （即ち、 $5.44\%$ ）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハ

10

20

30

40

50



ズレ確率は、 $40 / 10000 = 0.4 / 100$ （即ち、 $0.4\%$ ）となるように設定されている。

#### 【4586】

即ち、設定値「4」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、544個以下）となるように構成されている。

#### 【4587】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、小当たり確率は同等（ともに $94\%$ ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態： $0.54\%$   $0.56\%$ 、高確率状態： $5.4\%$   $5.6\%$ ）、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【4588】

次いで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、58個で、その値「0～57」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $58 / 10000 = 0.58 / 100$ （即ち、 $0.58\%$ ）となるように設定されている。

#### 【4589】

一方で、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、580個で、その値「0～579」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $580 / 10000 = 5.8 / 100$ （即ち、 $5.8\%$ ）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【4590】

ここで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」から「4」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「58～9457」、又は、高確率状態の場合の値「580～9979」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、 $94\%$ ）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【4591】

従って、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの542個で、その値「9458～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの20個で、その値「9980～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $542 / 10000 = 5.42 / 100$ （即ち、 $5.42\%$ ）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハ

10

20

30

40

50

ズレ確率は、 $20 / 10000 = 0.2 / 100$ （即ち、 $0.2\%$ ）となるように設定されている。

【4592】

即ち、設定値「5」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、542個以下）となるように構成されている。

【4593】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、小当たり確率は同等（ともに94%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態： $0.56\%$   $0.58\%$ 、高確率状態： $5.6\%$   $5.8\%$ ）、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【4594】

次いで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、60個で、その値「0～59」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$ （即ち、 $0.6\%$ ）となるように設定されている。

【4595】

一方で、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、600個で、その値「0～599」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $600 / 10000 = 6 / 100$ （即ち、 $6\%$ ）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【4596】

ここで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」から「5」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「60～9459」、又は、高確率状態の場合の値「600～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、 $94\%$ ）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【4597】

従って、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの540個で、その値「9460～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り0個で、特図2大当たり乱数テーブル272a2にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、 $5.4\%$ ）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $0 / 10000 = 0 / 100$ （即ち、 $0\%$ ）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように

10

20

30

40

50

構成されている。

【4598】

即ち、設定値「6」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、540個以下）となるように構成されている。

【4599】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、小当たり確率は同等（ともに94%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.58% 0.6%、高確率状態：5.8% 6%）、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【4600】

上述したように、特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2において、ともに「確率変動状態」における大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、「通常遊技状態」と「確率変動状態」とで変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【4601】

図454に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（第28実施形態では、タイマ割込処理（図466参照）毎に1回）更新される。

【4602】

そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、第1始動口64aに対応して設けられたRAM273の第1保留球格納エリア273dの第1保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアと同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273d2に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、第2始動口64bに対応して設けられたRAM273の第2保留球格納エリア273eの第2保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアと同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273e2に格納される。

【4603】

ここで、例えば、第1保留球格納エリア273d又は第2保留球格納エリア273e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第1保留球格納エリア273d又は第2保留球格納エリア273e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値が示す大当たり種別に対応して決定される。なお、第1保留球格納エリア273d又は第2保留球格納エリア273e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターン

や停止種別は小当たり時のものとなる。

【4604】

上述したように、第28実施形態のパチンコ機10における大当たり種別カウンタC2の値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2とROM272に格納された大当たり種別テーブル272bとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル272bには、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照される特図1大当たり種別テーブル272b1と、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2大当たり種別テーブル272b2とが設けられている。

【4605】

ここで、図456(a)及び図456(b)を参照して、特図1大当たり種別テーブル272b1及び特図2大当たり種別テーブル272b2について説明する。図456(a)は、ROM272に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル272b1の一例を模式的に示した図であり、図456(b)は、同じくROM272に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル272b2の一例を模式的に示した図である。

10

【4606】

図456(a)及び図456(b)に示すように、大当たり種別テーブル272bは、特別図柄の種別(即ち、第1特別図柄か第2特別図柄か)に応じてそれぞれ設けられ、該特別図柄の種別に応じた大当たり種別と、大当たり種別カウンタC2の値とを対応付けられている。

20

【4607】

第28実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たり後に、次に特別図柄の大当たりに当選するまで(所謂、次回大当たりまで。以下、「次回大当たりまで」と称する場合がある。)の間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が低確率状態となる「超確率変動状態」に対応する「確率変動A」と、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たりの後に、次回大当たりまでの間、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「確率変動状態」に対応する「確率変動B」と、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に、各特別図柄の変動演出が合計50回実行されるまでの間、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「時間短縮状態」に対応する「時間短縮」とがある。

30

【4608】

特図1大当たり種別テーブル272b1及び特図2大当たり種別テーブル272b2では、それぞれ、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタC2の取り得る値が対応付けられている。

【4609】

図456(a)の特図1大当たり種別テーブル272b1の例では、「確率変動A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～9」が対応付けられ、「確率変動B」に対して大当たり種別カウンタC2の値「10～59」が対応付けられ、「時間短縮」に対して大当たり種別カウンタC2の値「60～99」が対応付けられている。

40

【4610】

第28実施形態における第1特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア273dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273d1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273d2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図1大当たり種別テーブル272b1から決定される。例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別として「確率変動A」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「50」であれば、大当たり種別として「確率変動B」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「95」であれば、大当たり種別として「時間短縮」が決定される。

50

## 【 4 6 1 1 】

即ち、第 1 抽選遊技である第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「確率変動 A」の大当たり種別が 10 %、「確率変動 B」の大当たり種別が 50 %、「時間短縮」の大当たり種別が 40 %、の割合で当選することとなる。

## 【 4 6 1 2 】

また、図 4 5 6 ( b ) の特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2 の例では、「確率変動 A」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 29」が対応付けられ、「確率変動 B」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「30 ~ 59」が対応付けられ、「時間短縮」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「60 ~ 99」が対応付けられている。

## 【 4 6 1 3 】

第 2 8 実施形態における第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2 から決定される。例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「17」であれば、大当たり種別として「確率変動 A」が決定され、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「40」であれば、大当たり種別として「確率変動 B」が決定され、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「85」であれば、大当たり種別として「時間短縮」が決定される。

## 【 4 6 1 4 】

即ち、第 2 抽選遊技である第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「確率変動 A」の大当たり種別が 30 %、「確率変動 B」の大当たり種別が 30 %、「時間短縮」の大当たり種別が 40 %、の割合で当選することとなる。

## 【 4 6 1 5 】

従って、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 1 特別図柄による第 1 抽選遊技では最も遊技価値が高い「確率変動 A」の選択割合が 10 %である一方、第 2 特別図柄による第 2 抽選遊技では「確率変動 A」の選択割合が 30 %であるため、第 1 特別図柄による抽選遊技より、第 2 特別図柄による抽選遊技の方が、遊技者にとって遊技価値が大きい設定となっている。このため、遊技者は、如何にして第 2 特別図柄による抽選を受けるか、即ち、第 1 始動口 6 4 a へ入球させるより第 2 始動口 6 4 b へ入球させるかという遊技性が生まれ、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣が高められている。

## 【 4 6 1 6 】

なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル 2 7 2 b にて、各大当たり種別に対して対応付けられる大当たり種別カウンタ C 2 の値が規定される。

## 【 4 6 1 7 】

また、大当たり種別が選択される確率は、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル 2 7 2 b を用意し、それぞれの大当たり種別テーブル 2 7 2 b において、各大当たり種別に対して対応付ける大当たり種別カウンタ C 2 の値の数を変更すればよい。

## 【 4 6 1 8 】

図 4 5 4 に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタ C 3 は、例えば「0 ~ 99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

## 【 4 6 1 9 】

第 2 8 実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とによって、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」と

10

20

30

40

50

して「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、「リーチ表示」が発生せずに、変動時間が長く設定される「超ロング変動」演出態様と、上記「リーチ表示」とは異なる後述する特別演出が実行される「特殊変動」演出態様との演出態様が選択される。

#### 【4620】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様とを総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として3つの図柄列（図示せず）が変動する第3図柄表示装置81にて、各図柄列を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する2の図柄列において同一の第3図柄が停止せず、「リーチ表示」が発生しない演出態様である。

#### 【4621】

「高速変動」の変動要素とは、例えば、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、各図柄列に表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識できないように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

#### 【4622】

第28実施形態のパチンコ機10では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

#### 【4623】

「低速変動」の変動要素とは、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列を順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左図柄列と右図柄列）において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2の図柄列において異なる第3図柄が停止した場合は、残りの図柄列を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。

#### 【4624】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列がそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つの図柄列に異なる第3図柄が停止し、残りの1の図柄列が停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列が同時に停止し、2の図柄列（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2の図柄列）に異なる第3図柄が停止表示されるとともに、他の図柄列も停止表示され、1の変動演出が終了する。

#### 【4625】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2の図柄列に同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

#### 【4626】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【４６２７】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【４６２８】

演出態様の中で、「超ロング変動」演出態様とは、「高速変動」の変動要素が長く行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列に異なる第３図柄を停止し、その後、残りの図柄列も停止表示して、１の変動演出が終了する。

【４６２９】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「スペシャルリーチ」演出態様で選択され得る「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素と「再変動」の変動要素とが実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【４６３０】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第２８実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４aに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタＣ３の値が、第１始動口６４aに対応する第１保留球格納エリア２７３dに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３d３に格納される。また、球が第２始動口６４bに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタＣ３の値が、第２始動口６４bに対応する第２保留球格納エリア２７３eに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３e３に格納される。

【４６３１】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出におけるの当否（大当たり、小当たりまたはハズレ）と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２７２dが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２７２dは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【４６３２】

また、第２８実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２７２に備えられた保留数テーブル２７２c（図４５７参照）に基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２７２dが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２７２dと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【４６３３】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２７２dは、各停止パターンテーブル２７２d毎に演出態様を選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２７２dが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「超確率変動状態」、「確率変動状態」、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の

10

20

30

40

50

保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【4634】

これは、第1の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を变化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレした場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を变化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

10

【4635】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出または大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【4636】

第28実施形態のパチンコ機10では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル272dに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様(停止パターン)を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル272dに基づいて変動演出の演出態様(停止パターン)を選択するように構成する。これにより、変動演出において第3図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様(停止パターン)ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

20

【4637】

また、第2の理由として、第1特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第1始動口64aへの入球、又は、第2特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第2始動口64bへの入球に基づく無駄球(所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選)を極力削減するためである。

30

【4638】

具体的に説明すると、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大4回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「超確率変動状態」、「確率変動状態」および「時間短縮状態」における第2始動口64bへ球が入球し易い遊技状態では、第2特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第2特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第2始動口64bへの入球が頻発し、折角、第2始動口64bへ入球したにもかかわらず、第2特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第1特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第1特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第1始動口64aへの入球が発生しても、第1特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第1始動口64aへ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、遊技に対して興醒めしてしまうとともに、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。

40

【4639】

50



そこで、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 7 2 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への入球を抑制することができる。

#### 【 4 6 4 0 】

さらに、第 3 の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第 3 図柄表示装置 8 1 でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていないことで、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b へ球が入球し難いパチンコ機 1 0 であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機 1 0 での遊技を止めてしまうおそれがある。

#### 【 4 6 4 1 】

そこで、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 7 2 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

#### 【 4 6 4 2 】

また、第 4 の理由として、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並列的に実行可能な所謂同時変動機であるが、各遊技状態に対して実行させたい（奨励する）特別図柄が遊技仕様として予め設定（規定）されており、遊技状態ごとに実行させたい特別図柄を積極的に抽選させるために、仮に、所定の遊技状態において実行させたくない（非奨励の）特別図柄の抽選契機を取得した場合に、所定の罰則（ペナルティ）を付与するように構成している。

#### 【 4 6 4 3 】

具体的には、例えば、「通常遊技状態」では、遊技仕様として左打ち遊技が予め奨励されており、該左打ち遊技を行って、特図 1 の動的表示において大当たり遊技に当選させて該大当たり遊技による遊技価値を得つつ、その大当たり種別に応じて付随する「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」がいずれとなるかの遊技性を実現する。また、「時間短縮状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態が有効な状況の間に如何にして特図 2 の動的表示において大当たり遊技に当選させるか否かの遊技性を実現する。さらに、「確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態を維持しながら、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現する。そして、「超確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態はないものの、適度に第 2 始動口 6 4 b へ入賞させつつ、該入賞に基づいて小当たり遊技に当選させて小入賞口 7 2 a へ球を入賞させることで持ち球を増加させるように構成され、第 2 始動口 6 4 b への入賞に基づく大当たり遊技には当選させずに如何にして該「超確率変動状態」の期間を長く継続させるかという遊技性を実現するように予め遊技仕様として設定されている。

#### 【 4 6 4 4 】

従って、「通常遊技状態」では、左打ち遊技に基づく特図 1 の動的表示の実行が奨励されている一方、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」では、右打

10

20

30

40

50

ち遊技に基づく特図2の動的表示の実行が奨励されている。ここで、仮に、上述した遊技仕様通りに遊技が実行されない場合、特に、「通常遊技状態」において特図2の動的表示を実行させつつ特図1の動的表示も実行するといった行為が行われてしまった場合は、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

#### 【4645】

そこで、第28実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において、保留されている特別図柄の合計数が5個以上の場合、即ち、奨励されない特図2の保留数が少なくとも1個以上存在した上で特図1の動的表示が複数保留（例えば、4個）されるような場合に、新たに開始する特別図柄の動的表示（特図1の動的表示であったとしても）を長時間（例えば、5分）行い、特別図柄の動的表示の実行効率を低下させるように構成されている。このように構成することで、遊技仕様として奨励されていない特図2の動的表示の起因となる第2始動口64bへ球を入賞させた場合に、特図1又は特図2の動的表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、特図2の動的表示の実行が奨励されていない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）において特図2の動的表示を実行させることを遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

#### 【4646】

なお、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」において、左打ち遊技も遊技仕様としては奨励されていないが、該非奨励の遊技（即ち、左打ち遊技）を行った場合であっても、奨励されている遊技（即ち、右打ち遊技）を行った場合より遊技者が得られる遊技価値が低く設定されている。このため、遊技ホールにとって不利となる遊技態様ではないので、特段の罰則（ペナルティ）は設けられていない。

#### 【4647】

ここで、図457を参照して、保留数テーブル272cの詳細について説明する。図457は、保留数テーブル272cを模式的に示した図である。上述したように、第28実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64a又は第2始動口64bに球が入球したことに基づいて変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における特図1及び特図2の変動演出の合計保留数とに基づいて保留数テーブル272cを参照し、いずれかの停止パターンテーブル272d1～272d5を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル272d1～272d5のいずれかと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大きな演出態様が決定される。

#### 【4648】

具体的には、図457の保留数テーブル272cで示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1個～3個」の場合、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1個」の場合には、停止パターンテーブル272dのAテーブル272d1（図458（a）参照）が選択される。

#### 【4649】

また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「4個」の場合、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「2個～8個」の場合には、停止パターンテーブル272dのBテーブル272d2（図458（b）参照）が選択される。

#### 【4650】

さらに、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「5個～8個」の場合には、停止パターンテーブル272dのCテーブル272d3（図458（c）参照）が選択される。

#### 【4651】

また、大当たりの当選時（即ち、「16R確変大当たり」、「6R確変大当たり」及び「6R時短大当たり」の抽出時）には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル272dのDテーブル272d4（図459（a）参照）が選択される。

#### 【4652】

さらに、小当たり当選時（即ち、小当たり遊技の抽出時）には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル272dのEテーブル272d5（図459（b）参照）が選択される。

#### 【4653】

即ち、いずれかの大き当たりに当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、大き当たりの種別のみに基づいて停止パターンテーブル272d（Dテーブル272d4）が選択され、小当たりに当選した場合には、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、小当たりに当選したことのみに基づいて停止パターンテーブル272d（Eテーブル272d5）が選択され、大き当たり又は小当たりのいずれにも当選しなかった場合（即ち、ハズレ時）にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル272d（Aテーブル272d1、Bテーブル272d2又はCテーブル272d3）が選択される。

#### 【4654】

なお、大き当たり又は小当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル272dが異なるように構成してもよい。例えば、大き当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル272dを選択し得るように構成してもよい。

#### 【4655】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが10秒間から5秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第1特別図柄の最大保留球数が4回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が5秒間で行われたとしても、該5秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（5秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大き当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

#### 【4656】

次に、図458及び図459を参照して、各停止パターンテーブル272dについて説明する。図458は、ハズレ時に選択され得る停止パターンテーブル272dの示した図であって、図458（a）は、停止パターンテーブル272dのAテーブル272d1の一例を模式的に示した図であり、図458（b）は、停止パターンテーブル272dのBテーブル272d2の一例を模式的に示した図であり、図458（c）は、停止パターンテーブル272dのCテーブル272d3の一例を模式的に示した図である。また、図459は、大き当たり時又は小当たり時に選択される停止パターンテーブル272dを模式的に示した図であって、図459（a）は、停止パターンテーブル272dのDテーブル272d4の一例を模式的に示した図であり、図459（b）は、停止パターンテーブル272dのEテーブル272d5の一例を模式的に示した図である。

#### 【4657】

図458（a）で示すように、停止パターンテーブル272dのAテーブル272d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「ス

10

20

30

40

50

ペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98」,「99」に設定されている。なお、Aテーブル272d1では、「非リーチ(ショート)」演出態様および「超ロング変動」に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、該「非リーチ(ショート)」演出態様および「超ロング変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【4658】

次に、図458(b)で示すように、停止パターンテーブル272dのBテーブル272d2では、「非リーチ(ショート)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」~「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」~「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」~「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98,99」に設定されている。なお、Bテーブル272d2では、「非リーチ(ロング)」演出態様および「超ロング変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、該「非リーチ(ロング)」演出態様および「超ロング変動」演出態様は選択されないように設定されている。

10

【4659】

即ち、Aテーブル272d1では、「非リーチ(ロング)」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。また、Bテーブル272d2では、「非リーチ(ショート)」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。

20

【4660】

よって、Aテーブル272d1では、「非リーチ(ロング)」演出態様が選択され、Bテーブル272d2では、「非リーチ(ロング)」演出態様の代わりに「非リーチ(ショート)」演出態様が選択されるように構成されている。

【4661】

従って、Aテーブル272d1は、Bテーブル272d2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル272d2は、Aテーブル272d1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いと言える。

30

【4662】

なお、Aテーブル272d1及びBテーブル272d2との「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合は同等に設定されている。

【4663】

このように、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ(ショート)」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

40

【4664】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保するために、「非リーチ(ショート)」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ(ロング)」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ(ショート)」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ(ロング)」演出態様を行うことができるので、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

50

## 【 4 6 6 5 】

一方、図 4 5 8 ( c ) で示すように、停止パターンテーブル 2 7 2 d の C テーブル 2 7 2 d 3 では、「超ロング変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ(「0」～「99」)、他の「ハズレ表示」又は「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態」において特別図柄の合計保留数が 5 個以上である場合に選択される停止種別は、必ず「超ロング変動」演出態様となるように設定されている。

## 【 4 6 6 6 】

このように構成することで、「通常遊技状態」において、保留されている特別図柄の数が 5 個以上の場合、即ち、奨励されない特図 2 の保留数が少なくとも 1 個以上存在した上で特図 1 の動的表示が複数保留されるような場合に、新たに開始する特別図柄の変動演出(特図 1 の動的表示であったとしても)を長時間(例えば、5 分)行い、特別図柄の変動演出の実行効率を低下させるように構成されている。これにより、遊技仕様として奨励されていない第 2 始動口 6 4 b へ球を入賞させ、特図 2 の変動演出が実行し得る場合に、特図 1 又は特図 2 の変動演出の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、特図 2 の変動演出の実行が奨励されない遊技状態において特図 2 の変動演出の実行契機となる第 2 始動口 6 4 b への入賞(即ち、右打ち遊技の実行)を遊技者に躊躇させることができ、遊技状態ごとに想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

## 【 4 6 6 7 】

なお、第 2 8 実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル 2 7 2 d が異なるように構成されているが、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

## 【 4 6 6 8 】

具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、A テーブル 2 7 2 d 1 又は B テーブル 2 7 2 d 2 のいずれか一方が選択されるように構成されているが、A テーブル 2 7 2 d 1 と B テーブル 2 7 2 d 2 とでは、「非リーチ(ロング)」演出態様又は「非リーチ(ショート)」演出態様に割り振られた停止パターンカウンタ C 3 の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターンカウンタ C 3 の値もそれぞれ同一に設定されている。

## 【 4 6 6 9 】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ(ロング)」演出態様が選択されるか、「非リーチ(ショート)」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の演出要素の時間が異なるだけで、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移(例えば、保留球数が増加)した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

## 【 4 6 7 0 】

次に、図 4 5 9 ( a ) で示すように、停止パターンテーブル 2 7 2 d の D テーブル 2 7 2 d 4 では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「40」～「99」に設定されている。なお、D テーブル 2 7 2 d 4 では、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、該「特殊変動」演出態様は選択されないように設定

されている。また、Dテーブル272d4は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル202dであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

#### 【4671】

次に、図459(b)で示すように、停止パターンテーブル272dのEテーブル272d5では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ(「0」～「99」)、他の「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、小当たりに当選した場合に選択される停止種別は必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。なお、Eテーブル272d5は、小当たり時に選択される停止パターンテーブル272dであるので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

10

#### 【4672】

即ち、Dテーブル272d4では、「ノーマルリーチ」演出態様が5%、「スーパーリーチ」演出態様が35%、「スペシャルリーチ」演出態様が60%、の選択割合となるように設定されている。また、Eテーブル272d5では、「特殊変動」演出態様が100%の選択割合となるように設定されている。

#### 【4673】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

20

#### 【4674】

以上より、変動演出の可否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

30

#### 【4675】

なお、変動演出の保留球数が多い場合(例えば、「4」個)に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル272dを設けてもよい。また、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル272dを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル272dを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

40

#### 【4676】

図454に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値(つまり「9」)に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理(図466参照)が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理(図385参照)内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第1始動口64aに対応して設けられたRAM273の第1保留球格納エリア273dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当た

50

り乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 4 に格納される。また、球が第 2 始動口 6 4 b に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタ C 2 の値が、第 2 始動口 6 4 b に対応して設けられた R A M 2 7 3 の第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 4 に格納される。

#### 【 4 6 7 7 】

この変動種別カウンタ C S 1 は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 7 1 は、停止パターンテーブル 2 7 2 d 及び停止パターン選択カウンタ C 3 によって選択された演出態様において、変動種別カウンタ C S 1 の値と、R O M 2 7 2 に格納された変動パターンテーブル 2 7 2 e とによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置 1 1 3 および表示制御装置 1 1 4 は、変動種別カウンタ C S 1 により決定された変動時間に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される第 3 図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

#### 【 4 6 7 8 】

このように、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 7 1 は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 7 1 において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関する M P U 2 7 1 の処理を軽減することができる。また、主制御装置 1 1 0 において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置 1 1 0 の R O M 容量を削減することができる。

#### 【 4 6 7 9 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機 1 0 において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

#### 【 4 6 8 0 】

ここで、図 4 6 0 から図 4 6 2 を参照して、変動パターンテーブル 2 7 2 e の詳細について説明する。本パチンコ機 1 0 は、変動パターンテーブル 2 7 2 e として、第 1 特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 1 と、第 1 特別図柄の大当たり時又は小当たり時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図 1 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時であって「通常遊技状態」の場合に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時又は小当たり時であって「通常遊技状態」の場合に用いられる特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 4 と、第 2 特別図柄のハズレ時であって「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」（以下、「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」を総称して、「確変・時短時」と称する場合がある）の場合に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 5 と、第 2 特別図柄の大当たり時又は小当たり時であって「確変・時短時」の場合に用いられる特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 6 とが用意されている。

#### 【 4 6 8 1 】

図 4 6 0 ( a ) は、R O M 2 7 2 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 4 6 0 ( b ) は、R O M 2 7 2 に記憶される特図 1 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 2 の一例を模式的に示した図であり、図 4 6 1 ( a ) は、R O M 2 7 2 に記憶される「通常遊技状態」用の特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 3 の一例を模式的に示した図であり、図 4 6 1 ( b

10

20

30

40

50

）は、ROM 272 に記憶される「通常遊技状態」用の特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 272 e 4 の一例を模式的に示した図であり、図 462 (a) は、ROM 272 に記憶される「確変・時短時」用の特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 272 e 5 の一例を模式的に示した図であり、図 462 (b) は、ROM 272 に記憶される「確変・時短時」用の特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 272 e 6 の一例を模式的に示した図である。図 460 ~ 図 462 に示すように、各変動パターンテーブル 272 e 1 ~ 272 e 6 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

#### 【4682】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E0：非リーチ（ロング）」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E1：非リーチ（ショート）」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E2：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4：スペシャルリーチ」用と、「超ロング変動」演出態様が決定された場合に参照される「E5：超ロング変動」用とに区分けされている。また、大当たり時・小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E6：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E7：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E8：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E9：特殊変動」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ CS1 の値が対応付けされている。

#### 【4683】

第 28 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 273 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）および小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、保留数テーブル 272 c を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 272 d を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C3 の値と上記停止パターンテーブル 272 d とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 272 e 1 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 272 e 1 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ CS1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

#### 【4684】

第 1 特別図柄のハズレ時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 272 e 1 において、「E0：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

#### 【4685】

図 460 (a) で示す例では、「E0：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

#### 【4686】

即ち、いずれの遊技状態でも第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 272 e 1 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、

10

20

30

40

50



第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【4687】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせると1の変動演出が構成される。第28実施形態のパチンコ機10では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素および「再変動」の変動要素が設けられている。

【4688】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第3図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5秒」行われ（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「超ロング変動」演出態様が選択された場合は、変動演出の冒頭に「595秒」行われ（以下、「高速変動（超長）」と称する場合がある）、「確変・時短時」における第2特別図柄の変動演出の冒頭に「3秒」行われる（以下、「高速変動（超短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【4689】

「低速変動」の変動要素とは、「3秒」、「5秒」、「10秒」又は「595秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第3図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の演出態様（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様）が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「5秒」行われる。

【4690】

即ち、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第3図柄表示装置81の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【4691】

従って、第28実施形態のパチンコ機10では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「10秒」の「高速変動」の変動要素と「5秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「5秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「超ロング変動」演出態様は、「595秒」の「高速変動」の変動要素と「5秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。

【4692】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する2の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素後に「5秒」行われる。

【4693】

第28実施形態のパチンコ機10では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素

10

20

30

40

50

に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【４６９４】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するかどうかを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１０秒」行われる。

【４６９５】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【４６９６】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するかどうかを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「２０秒」行われる。

【４６９７】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【４６９８】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、いきなり「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【４６９９】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「５秒」行われる。

【４７００】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」又は「小当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【４７０１】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」又は「小当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たり又は小当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２e２，２７２e４，２７２e６（図４６０（b）、図４６１（b）及び図４６２（b）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２７２e１，２７２e３，２７２e５（図４６０（a）、図４６１（a）及び図４６２（a）参照）では選定されないように構成されている。

【４７０２】

10

20

30

40

50

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 272e1 において、「E1：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「5 秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【4703】

図 460(a) で示す例では、「E1：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【4704】

即ち、いずれの遊技状態でも第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 272e1 において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【4705】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 272e1 において、「E2：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【4706】

図 460(a) の示す例では、「E2：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【4707】

即ち、いずれの遊技状態でも第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 272e1 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【4708】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 272e1 において、「E3：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【4709】

図 460(a) の示す例では、「E3：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【4710】

即ち、いずれの遊技状態でも第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 272e1 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変

10

20

30

40

50

動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【4711】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E4：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

10

【4712】

図460(a)の示す例では、「E4：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【4713】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

20

【4714】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E5：超ロング変動」には、全体の変動時間が「600秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

30

【4715】

図460(a)の示す例では、「E5：超ロング変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【4716】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「超ロング変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「超ロング変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

40

【4717】

なお、特図1のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【4718】

次に、図460(b)を参照して、第1特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2について説明する。第

50

28実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア273dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

10

#### 【4719】

特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において、「E6: ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「25秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

#### 【4720】

図460(b)の示す例では、「E6: ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~2」、「「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3~9」、となっている。

20

#### 【4721】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

30

#### 【4722】

従って、特図1の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の70%)となっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

#### 【4723】

次いで、特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において、「E7: スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「35秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

40

#### 【4724】

図460(b)の示す例では、「E7: スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対し

50

て「0～3」、「『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』」に対して「4～9」、となっている。

#### 【4725】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、  
10  
の割合で選択されるように設定されている。

#### 【4726】

従って、特図1の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

#### 【4727】

次いで、特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において、「E8：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「45秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

#### 【4728】

図460(b)の示す例では、「E8：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、「『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』」に対して「5～9」、となっている。

#### 【4729】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、  
40  
『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

#### 【4730】

従って、特図1の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

20

30

40

50

## 【 4 7 3 1 】

次いで、特図 1 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 2 において、「E 9：特殊変動」には、全体の変動時間が「45秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

## 【 4 7 3 2 】

図 4 6 0 ( b ) の示す例では、「E 9：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

10

## 【 4 7 3 3 】

即ち、いずれの遊技状態でも第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 1 において「特殊変動」演出態様を選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して「スペシャルリーチ」演出態様で選択され得る『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンと同一の変動パターンがもれなく選択されるように設定されている。これにより、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンでは、大当たりも小当たりも期待することができ、何らかの遊技価値が付与されるという遊技性を提供し、遊技の興趣を向上できる。

20

## 【 4 7 3 4 】

また、大当たりや小当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たり又は小当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また、大当たり及び小当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの場合には、「非リーチ」演出態様等の比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。

30

## 【 4 7 3 5 】

次に、図 4 6 1 ( a ) を参照して、「通常遊技状態」（即ち、「通常時」）における第 2 特別図柄のハズレ時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 3 について説明する。第 2 8 実施形態では、第 2 特別図柄に対応する第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たり又は小当たりとなる値でない場合、即ち、ハズレとなる値である場合に、保留数テーブル 2 7 2 c を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 7 2 d を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 7 2 d とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 3 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 3 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

40

## 【 4 7 3 6 】

「通常遊技状態」で参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 3 において、「E 0：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「600秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

## 【 4 7 3 7 】

50

図461(a)で示す例では、「E0：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【4738】

即ち、「通常遊技状態」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【4739】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E1：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「595秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【4740】

図461(a)で示す例では、「E1：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【4741】

即ち、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【4742】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E2：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「605秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【4743】

図461(a)で示す例では、「E2：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【4744】

即ち、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素



』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

#### 【4745】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E3：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「615秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

#### 【4746】

図461(a)で示す例では、「E3：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

#### 【4747】

即ち、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

#### 【4748】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E4：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「625秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

#### 【4749】

図461(a)で示す例では、「E4：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

#### 【4750】

即ち、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

#### 【4751】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 3 において、「E 5 : 超ロング変動」には、全体の変動時間が「6 0 0 秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

#### 【 4 7 5 2 】

図 4 6 1 ( a ) で示す例では、「E 5 : 超ロング変動」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

#### 【 4 7 5 3 】

即ち、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 3 において「超ロング変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第 2 特別図柄の変動演出における「超ロング変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第 2 特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第 1 特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

#### 【 4 7 5 4 】

次に、図 4 6 1 ( b ) を参照して、「通常遊技状態」における第 2 特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 4 について説明する。第 2 8 実施形態では、第 2 特別図柄に対応する第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル 2 7 2 c を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 7 2 d を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 7 2 d とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 4 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 4 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

#### 【 4 7 5 5 】

「通常遊技状態」において参照される特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 4 において、「E 6 : ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「6 0 5 秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「6 1 0 秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

#### 【 4 7 5 6 】

図 4 6 1 ( b ) の示す例では、「E 6 : ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 2」、『「高速変動（超長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「3 ~ 9」、となっている。

#### 【 4 7 5 7 】

即ち、「通常遊技状態」での第 2 特別図柄の変動演出実行時に参照される特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 4 において「ノーマルリーチ」演出態様が

10

20

30

40

50

選択された場合、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。また、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

#### 【4758】

従って、遊技の時間効率は悪いものの、特図2の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

#### 【4759】

次いで、「通常遊技状態」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E7：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「615秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「620秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

20

#### 【4760】

図461(b)の示す例では、「E7：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

30

#### 【4761】

即ち、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。また、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

40

#### 【4762】

従って、遊技の時間効率は悪いものの、特図2の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

#### 【4763】

50

次いで、「通常遊技状態」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E8：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「625秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「630秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

#### 【4764】

図461(b)の示す例では、「E8：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、「「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

#### 【4765】

即ち、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。また、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

#### 【4766】

従って、遊技の時間効率は悪いものの、特図2の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

#### 【4767】

次いで、「通常遊技状態」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E9：特殊変動」には、全体の変動時間が「630秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

#### 【4768】

図461(b)の示す例では、「E9：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

#### 【4769】

即ち、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において「特殊変動」演出態様が選択さ

10

20

30

40

50

れた場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して「スペシャルリーチ」演出態様で選択され得る『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンと同一の変動パターンがもれなく選択されるように設定されている。これにより、該『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンでは、大当たりも小当たりも期待することができ、何らかの遊技価値が付与されるという遊技性を提供し、遊技の興趣を向上できる。

#### 【4770】

また、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。このように構成することで、「通常遊技状態」において第2始動口64bへ球を入賞させ、第2特別図柄の変動演出が実行される場合、第1特別図柄の変動演出と比べて極めて長い時間（即ち、少なくとも「595秒」以上）の変動演出が実行されるため、「通常遊技状態」における第2特別図柄の変動演出の実行効率が、第1特別図柄の実行効率と比較して、非常に悪くなるように設定されている。よって、「通常遊技状態」において第2始動口64bへ入賞させることの利益（メリット）を極力低下させることができる。

#### 【4771】

さらに、第1特別図柄と第2特別図柄との合計保留数が多い場合に、第1特別図柄の変動演出の変動時間において極めて長い変動時間が選択されるように構成されている。よって、第2特別図柄の変動演出の保留が溜まっている状況で、第1特別図柄の変動演出を実行しようとした場合にも該第1特別図柄の変動演出の時間効率を悪くし得ることで、「通常遊技状態」において第2始動口64bへ入賞させることの利益（メリット）をより低下させることができる。その結果、特図2の変動演出の実行が奨励されていない遊技状態において特図2の変動演出の実行契機となる第2始動口64bへの入賞（即ち、右打ち遊技の実行）を遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

#### 【4772】

次に、図462（a）を参照して、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」（即ち、「確変・時短時」）のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5について説明する。第28実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア273eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たり又は小当たりとなる値でない場合、即ち、ハズレとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

#### 【4773】

「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において、「E0：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「8秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

#### 【4774】

図462（a）で示す例では、「E0：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超短）」の変動

10

20

30

40

50

要素 + 「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【4775】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において「非リーチ(ロング)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(超短)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出における「非リーチ(ロング)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(超短)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い(良い)設定となっている。

10

【4776】

次いで、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において、「E1:非リーチ(ショート)」には、全体の変動時間が「3秒」の『「高速変動(超短)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【4777】

図462(a)で示す例では、「E1:非リーチ(ショート)」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(超短)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(超短)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

20

【4778】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において「非リーチ(ショート)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(超短)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出における「非リーチ(ショート)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(超短)」の変動要素のみ』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い(良い)設定となっている。

30

【4779】

次いで、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において、「E2:ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「13秒」の『「高速変動(超短)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【4780】

図462(a)で示す例では、「E2:ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(超短)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(超短)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

40

【4781】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(超短)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(超短)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」

50

の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い(良い)設定となっている。

【4782】

次いで、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において、「E3:スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「23秒」の『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【4783】

図462(a)で示す例では、「E3:スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【4784】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い(良い)設定となっている。

【4785】

次いで、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において、「E4:スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「33秒」の『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【4786】

図462(a)で示す例では、「E4:スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【4787】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い(良い)設定となっている。

10

20

30

40

50

## 【 4 7 8 8 】

なお、「確変・時短時」における第2特別図柄の変動演出において、保留数テーブル272cにおいてCテーブル272d3が割り当てられていない。よって、「確変・時短時」における第2特別図柄の変動演出では、「超ロング変動」演出態様が選択されないことから、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において「超ロング変動」演出態様に対して変動種別カウンタCS1の値は対応付けられていない。

## 【 4 7 8 9 】

次に、図462(b)を参照して、「確変・時短時」における第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6について説明する。第28実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア273eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

## 【 4 7 9 0 】

「確変・時短時」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において、「E6:ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「13秒」の『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「18秒」の『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

## 【 4 7 9 1 】

図462(b)の示す例では、「E6:ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~2」、「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3~9」、となっている。

## 【 4 7 9 2 】

即ち、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い(良い)設定となっている。

## 【 4 7 9 3 】

従って、「確変・時短時」の特図2の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の70%)となっている。また、『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+



「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、時短効率良く遊技を行いつついずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

#### 【４７９４】

次いで、「確変・時短時」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２e 6において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「２３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「２８秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

10

#### 【４７９５】

図４６２（b）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

20

#### 【４７９６】

即ち、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２e 6において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

30

#### 【４７９７】

従って、「確変・時短時」の特図２の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）になっている。また、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、時短効率良く遊技を行いつついずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

#### 【４７９８】

次いで、「確変・時短時」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２e 6において、「Ｅ８：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「３３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３８秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

40

#### 【４７９９】

図４６２（b）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速

50

変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、「『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【4800】

即ち、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い(良い)設定となっている。

【4801】

従って、「確変・時短時」の特図2の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動(超短)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「ス 20  
ペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように(50%ずつ)になっている。その結果、「通常遊技状態」より時間効率の良いいずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【4802】

次いで、「確変・時短時」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において、「E9:特殊変動」には、全体の変動時間が「3秒」の『「高速変動(超短)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【4803】

図462(b)の示す例では、「E9:特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(超短)」の変動要素のみ』に対して「 30  
0～9」となっており、該『「高速変動(超短)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【4804】

即ち、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して「非リーチ(ショート)」演出態様で選択され得る『「高速変動(超短)」の変動要素のみ』の変動パターンと同一の変動パターンがもれなく選択されるように設定されている。

【4805】

これにより、「確変・時短時」での第2特別図柄において小当たりに当選した場合、選択され得る変動パターンの中で最も時間効率が良い該『「高速変動(超短)」の変動要素のみ』の変動パターンがもれなく実行されることから、「確変・時短時」での第2特別図柄において頻出する小当たりを迅速に実行することができる。その結果、「確変・時短時」において右打ち遊技を行って、第2特別図柄の変動演出において小当たり遊技を頻出させ、小入賞口72aに球を入賞させることで、遊技者の持ち球を徐々に増加させる遊技性を実現することができる。

【4806】

また、「確変・時短時」では、選択され得る変動時間が、「通常遊技状態」より短くなり易く構成されている。よって、「確変・時短時」では、変動演出を時間効率よく消化することが可能となり、小気味よい演出を実行して、遊技の興趣向上を図ることができる。 50

## 【 4 8 0 7 】

なお、小当たりに当選した場合における変動パターンは、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第1特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、特別に設けられた特別演出を行うように構成してもよいし、「確率変動状態」において第2特別図柄に抽選で小当たりに当選した場合に、長い変動パターン（例えば、「スペシャルリーチ」演出態様で選択される変動パターン）を行うように構成してもよい。

## 【 4 8 0 8 】

図 4 5 4 に戻って、説明を続ける。普図当たり乱数カウンタ C 4 は、例えば「0 ~ 9 9」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「9 9」）に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たり乱数カウンタ C 4 が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該普図当たり乱数カウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。

## 【 4 8 0 9 】

なお、第2初期値乱数カウンタ C I N I 2 は、普図当たり乱数カウンタ C 4 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値 = 「0 ~ 9 9」）、タイマ割込処理（図 4 6 6 参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図 3 8 5 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

## 【 4 8 1 0 】

普図当たり乱数カウンタ C 4 の値は、例えば定期的（第28実施形態では、タイマ割込処理（図 4 6 6 参照）毎に1回）更新され、球がスルーゲート 6 7 を通過したことが検知されたタイミングで、R A M 2 7 3 の普図保留球格納エリア 2 7 3 i に設けられた普図保留第1 ~ 第4エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア 2 7 3 i に格納された順に順次普図保留球実行エリア 2 7 3 j にデータをシフトし、該普図保留球実行エリア 2 7 3 j に格納されている普図当たり乱数カウンタ C 4 の値に対して当たり判定を行う。

## 【 4 8 1 1 】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置 1 1 0 の R O M 2 7 2 に格納される普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f（図 4 6 3（a）参照）によって設定されており、普図保留球実行エリア 2 7 3 j に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 7 2 g（図 4 6 3（b）参照）が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて電役開放テーブル 2 7 2 h（図 4 6 3（c）参照）が参照されて、普通電役 6 4 c の開放時間が設定され、該開放時間の間、普通電役 6 4 c が開放作動し、その間、第2始動口 6 4 b へ球が入賞可能に構成される。

## 【 4 8 1 2 】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 7 2 g（図 4 6 3（b）参照）が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。

## 【 4 8 1 3 】

ここで、図 4 6 3（a）を参照して、普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f の詳細について説明する。図 4 6 3（a）は、R O M 2 7 2 に記憶される普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f の一例を模式的に示した模式図である。

## 【 4 8 1 4 】

上述したように、普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f は、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態

10

20

30

40

50

」又は「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む）の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機 10 の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、当たりとなる確率に変更される。

#### 【4815】

図 463 (a) で示すように、第 28 実施形態のパチンコ機 10 では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たり乱数カウンタ C4 の値の数は 50 個で、その値「50～99」が、普図当たり乱数テーブル 272 f に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $50 / 100 = 1 / 2$  となるように設定されている。

#### 【4816】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たり乱数カウンタ C4 の値の数は 99 個で、その値「1～99」が、普図当たり乱数テーブル 272 f に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $99 / 100$  となるように設定されている。

#### 【4817】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役 64 c が開放（没入）し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 67 を球が通過した場合に、普通電役 64 c が開放（没入）し易い状況であることによって第 2 始動口 64 b 側へ入賞し得る状況か、普通電役 64 c が開放（没入）し難い状況であることで球が第 2 始動口 64 b へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

#### 【4818】

特に、右打ち遊技が奨励される「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、「普通図柄高確率状態」となり、普通電役 64 c が開放し易くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 64 b へと入賞し易いように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 64 b へ入賞し易く、小入賞口 72 a へ入賞し難いように構成されている。一方、「超確率変動状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通電役 64 c が開放し難く、右打ち遊技により発射された球が普通電役 64 c 上を右端から左端まで転動しきり、小入賞口 72 a 側へと流下し得るよう構成されている。換言すれば、「超確率変動状態」で右打ちされた球は、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」より第 2 始動口 64 b へ入賞し難く、小入賞口 72 a へ入賞し易いように構成されている。

#### 【4819】

次いで、図 463 (b) を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル 272 g の詳細について説明する。図 463 (b) は、ROM 272 に記憶される普図変動テーブル 272 g の一例を模式的に示した模式図である。

#### 【4820】

普図変動テーブル 272 g は、普図当たり乱数テーブル 272 f と同様、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用（即ち、「通常遊技状態」および「超確率変動状態」用）と「普通図柄高確率状態」用（即ち、「確率変動状態」および「時間短縮状態」用）とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、「普通図柄

低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

#### 【４８２１】

図４６３（ｂ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「５秒」となるように普図変動テーブル２７２ｇで規定されている。つまり、「普通図柄低確率状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「５秒」となるように設定されている。

#### 【４８２２】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．５秒」となるように普図変動テーブル２７２ｇで規定されている。つまり、「普通図柄高確率状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．５秒」となるように設定されている。

10

#### 【４８２３】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、普通電役６４ｃ上を転動する球が、転動中に可変表示結果が導出し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過して、該通過に基づく普通図柄の可変表示が実行された場合に、普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動している間（即ち、約３秒間）に、可変表示結果が導出されて、該導出結果に基づいて普通電役６４ｃが開放（没入）する状況か、普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動している間に、可変表示結果が導出されずに、球が普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきる状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

20

#### 【４８２４】

特に、右打ち遊技が奨励される「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、「普通図柄高確率状態」となり、普通電役６４ｃの上面を球が転動している間に普通電役６４ｃが開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口６４ｂへと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口６４ｂへ入賞し易く、小入賞口７２ａへ入賞し難いように構成されている。一方、「超確率変動状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通電役６４ｃの上面を球が転動している間、普通電役６４ｃが閉鎖（突出）状態を維持し続け易く、右打ち遊技により発射された球が普通電役６４ｃ上を右端から左端まで転動しきり、小入賞口７２ａ側へと流下し得るように構成される。換言すれば、「超確率変動状態」で右打ちされた球は、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」より第２始動口６４ｂへ入賞し難く、小入賞口７２ａへ入賞し易いように構成されている。

30

#### 【４８２５】

次いで、図４６３（ｃ）を参照して、電役開放テーブル２７２ｈについて説明する。図４６３（ｃ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される電役開放テーブル２７２ｈの一例を模式的に示した模式図である。電役開放テーブル２７２ｈは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役６４ｃの開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

40

#### 【４８２６】

電役開放テーブル２７２ｈは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」と「超確率変動状態」とで参照される「普通図柄低確率状態」用と、「確率変動状態」と「時間短縮状態」とで参照される「普通図柄高確率状態」用とで、普通電役６４ｃの開放態様（回数および時間）が変更される。

#### 【４８２７】

図４６３（ｃ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確

50

率状態」、即ち、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 6 4 c の開放回数は「1 回」であり、その開放時間は「0.1 秒」となるように電役開放テーブル 2 7 2 h で規定されている。つまり、「普通図柄低確率状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 6 4 c は、計「0.1 秒」間、開放されるように設定されている。

#### 【4 8 2 8】

一方で、「普通図柄高確率状態」、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 6 4 c の開放回数は「3 回」であり、その開放時間は「5 秒」となるように電役開放テーブル 2 7 2 h で規定されている。つまり、「普通電役高確率状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 6 4 c は、計「1 5 秒」間、開放されるように構成される。

#### 【4 8 2 9】

なお、普通電役 6 4 c の 1 の開放と次の開放の間の閉鎖時間（所謂インターバル時間）は、「1 秒」となるように設定されている。よって、「普通図柄高確率状態」において普通図柄に当選した場合、計「1 7 秒」間、普通電役 6 4 c の開放と閉鎖が断続的に繰り返される。

#### 【4 8 3 0】

これにより、遊技状態に応じて普通電役 6 4 c の開放態様を変更することで、普通電役 6 4 c が開放（没入）している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 6 4 c が開放（没入）している期間が長いことによって第 2 始動口 6 4 b 側へ入賞し易い状況か、普通電役 6 4 c が開放（没入）している状況が短いことによって球が第 2 始動口 6 4 b へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

#### 【4 8 3 1】

特に、右打ち遊技が奨励される「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、「普通図柄高確率状態」となり、普通電役 6 4 c の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 6 4 b へと入賞し易いように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 6 4 b へ入賞し易く、小入賞口 7 2 a へ入賞し難いように構成されている。一方、「超確率変動状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通電役 6 4 c の開放期間が短くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 6 4 b へ入賞せずに、小入賞口 7 2 a 側へと流下し得るように構成されている。換言すれば、「超確率変動状態」で右打ちされた球は、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」より第 2 始動口 6 4 b へ入賞し難く、小入賞口 7 2 a へ入賞し易いように構成されている。

#### 【4 8 3 2】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態とをそれぞれ組み合わせた 4 つの遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【4 8 3 3】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を  $1 / 100$  程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を  $50 / 100 = 1 / 2$  程度としてもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「5 秒」以上の長い時間（例えば、「30 秒」）としてもよいし、「5 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。

## 【 4 8 3 4 】

また、普通電役 6 4 c の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役 6 4 c の開放時間として、「通常遊技状態」より「確率変動状態」の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通電役 6 4 c の開放時間を「0.1 秒」以上（例えば、「1 秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1 回」以上（例えば、「3 回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」における普通電役 6 4 c の開放時間を「5 秒」以上の長い時間（例えば、「10 秒」）としてもよいし、「5 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」における普通電役 6 4 c の開放回数を「3 回」以上の多い回数（例えば、「10 回」）としてもよいし、「3 回」未満の少ない回数（例えば、「1 回」）としてもよい。

10

## 【 4 8 3 5 】

図 4 5 3 に戻り、説明を続ける。RAM 2 7 3 は、図 4 5 4 に図示したカウンタ用バッファ 2 7 3 c のほか、MPU 2 7 1 の内部レジスタの内容や MPU 2 7 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 2 7 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 2 7 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

20

## 【 4 8 3 6 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が RAM 2 7 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 2 7 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 2 7 3 への書き込みはメイン処理（図 3 8 5 参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 2 7 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 4 2 2 参照）において実行される。なお、MPU 2 7 1 の NMI 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 SG 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG 1 が MPU 2 7 1 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 3 8 3 参照）が即座に実行される。

30

## 【 4 8 3 7 】

RAM 2 7 3 は、さらに、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a、第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g、普図保留球数カウンタ 2 7 3 h、普図保留球格納エリア 2 7 3 i、普図保留球実行エリア 2 7 3 j を少なくとも有している。

## 【 4 8 3 8 】

第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a は、4 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 4 6 6 参照）の中で検出される第 1 始動口 6 4 a への入球（以下、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への球の入球を「始動入賞」という場合がある）に基づいて、特別図柄表示装置 3 9 で行われる第 1 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

40

## 【 4 8 3 9 】

この第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a は、電源投入後の RAM 2 7 3 の初期設定処理（図 3 8 4 の S 6 1 6）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第 1 始動口 6 4 a への始動入賞が検出されて第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで 1 加算される（図 4 6 8 の S 5 3 0 3 参照）。一方、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a は、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に 1 減算される（図 4 7 1 の S 5 5 1 2 参照）。

50

## 【 4 8 4 0 】

第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a と同様、4 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 4 6 6 参照）の中で検出される第 2 始動口 6 4 b への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置 3 9 で行われる第 2 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

## 【 4 8 4 1 】

この第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a と同様、電源投入後の R A M 2 7 3 の初期設定処理（図 3 8 4 の S 6 1 6）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第 2 始動口 6 4 b への始動入賞が検出されて第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで 1 加算される（図 4 6 8 の S 5 3 0 7 参照）。一方、第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b は、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に 1 減算される（図 4 7 3 の S 5 5 4 2 参照）。

## 【 4 8 4 2 】

この第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値（即ち、第 1 特別図柄の保留球数）又は第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値（即ち、第 2 特別図柄の保留球数）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される（図 4 6 8 の S 5 3 1 0 参照）。保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b が 1 加算される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。

## 【 4 8 4 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、主制御装置 1 1 0 へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、始動入賞が検出される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置 1 1 0 に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

## 【 4 8 4 4 】

また、第 2 8 実施形態では、主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、1 加算された第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値だけでなく、その第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ 2 7 3 c（図 4 5 4 参照）より取得される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値も含める。

## 【 4 8 4 5 】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 1 1 0 にてカウンタ用バッファ 2 7 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値が、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に伝えられる。

## 【 4 8 4 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定し

10

20

30

40

50



たり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

#### 【4847】

なお、変動演出の保留球数を示す保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタC1等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタC1等の値を示すコマンドとしては、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球タイミングで保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置113へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

10

#### 【4848】

第1保留球格納エリア273dは、上述したように、第1始動口64aへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ273cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU271は、タイマ割込処理（図466参照）の中で、球が第1始動口64aへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ273cから各カウンタC1～C3、CS1の値を取得し、第1保留球格納エリア273dに格納する。第1保留球格納エリア273dは、第1特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）を有している（図454参照）。

20

#### 【4849】

第2保留球格納エリア273eは、上述したように、第2始動口64bへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ273cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU271は、タイマ割込処理（図466参照）の中で、球が第2始動口64bへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ273cから各カウンタC1～C3、CS1の値を取得し、第2保留球格納エリア273eに格納する。第2保留球格納エリア273eは、第2特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）を有している（図454参照）。

30

#### 【4850】

第1保留球実行エリア273fは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第1特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）を記憶するためのメモリである。

#### 【4851】

MPU271は、第1特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第1保留球格納エリア273dに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この第1保留球実行エリア273fへシフトする。なお、第28実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

40

#### 【4852】

第2保留球実行エリア273gは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第2特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39および第3図柄表

50

示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）を記憶するためのメモリである。

【 4 8 5 3 】

M P U 2 7 1 は、第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 2 特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e に記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）のうち、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g ヘシフトする。

【 4 8 5 4 】

ここで、再び図 4 5 4 を参照して、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f および第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g の詳細について説明する。第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f および第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 7 1 により使用される。

【 4 8 5 5 】

上述したように、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタ C S 1 とが用いられる。第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d および第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f は、球が第 1 始動口 6 4 a ヘ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 7 1 によってカウンタ用バッファ 2 7 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値をそれぞれ記憶し、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e および第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g は、球が第 2 始動口 6 4 b ヘ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 7 1 によってカウンタ用バッファ 2 7 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値を記憶する。

【 4 8 5 6 】

第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d は、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 d 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 d 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 4 とが設けられている。

【 4 8 5 7 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e は、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d と同様、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d と同様、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 4 とが設けられている。

【 4 8 5 8 】

なお、第 2 8 実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 d 1 , 2 7 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 2 , 2 7 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 d 3 , 2 7 3 e 3 と、変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 4 , 2

10

20

30

40

50

7 3 e 4 とを 1 つの保留球格納エリア 2 7 3 d , 2 7 3 e の中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

#### 【 4 8 5 9 】

上述した通り、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d には、球が第 1 始動口 6 4 a へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 1 始動口 6 4 a への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 1 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 1 始動口 6 4 a への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

10

#### 【 4 8 6 0 】

また、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f は、1 つのエリアのみで構成されている。この第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f には、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d と同様に、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 f 3 、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 f 4 とが設けられている。

#### 【 4 8 6 1 】

20

M P U 2 7 1 は、第 1 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e および第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に記憶されるデータの有無に関係なく、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されている場合に、該第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f の各エリア 2 7 3 f 1 ~ 2 7 3 f 4 にそれぞれシフトする。

#### 【 4 8 6 2 】

そして、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f にシフトされたデータを、特図 1 変動開始処理（図 4 7 1 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選及び小当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置 3 9 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

30

#### 【 4 8 6 3 】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、第 1 特別図柄の変動演出が行われる。

#### 【 4 8 6 4 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 7 1 は、第 1 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されていれば、該第 1 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 d 1 の乱数値を、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 f 1 へシフトする。同様に、第 1 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 f 2 へシフトし、第 1 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 d 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 f 3 へシフトし、第 1 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 f 4 へシフトする。

40

50

## 【 4 8 6 5 】

そして、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d の各エリア ( 第 2 ~ 第 4 ) に記憶 ( 保留 ) されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア ( 第 1 ~ 第 3 ) に詰めるシフト処理を行う。なお、第 2 8 実施形態では、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d において、データが記憶 ( 保留 ) されている第 1 保留エリア ( 第 1 ~ 第 4 ) についてのみデータのシフトを行う。

## 【 4 8 6 6 】

ここで、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、第 1 特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値が「 4 」であり、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d の全エリア ( 第 1 ~ 第 4 ) にデータが記憶されているとする。この状態で、第 1 保留第 1 エリアのデータが、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f へシフトされ、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 7 1 は、他のエリア ( 第 2 ~ 第 4 ) のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア ( 第 1 ~ 第 3 ) にシフトする。すなわち、第 1 保留第 2 エリアのデータを、第 1 保留第 1 エリアへシフトし、第 1 保留第 3 エリアのデータを、第 1 保留第 2 エリアへシフトし、第 1 保留第 4 エリアのデータを、第 1 保留第 3 エリアへシフトする。

## 【 4 8 6 7 】

また、例えば、第 1 特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値が「 2 」であれば、M P U 2 7 1 は、第 1 保留第 2 エリアのデータのみを、第 1 保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 2 8 実施形態では、データが記憶 ( 保留 ) されていない第 1 保留エリア ( 第 3 ~ 第 4 ) については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

## 【 4 8 6 8 】

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

## 【 4 8 6 9 】

次に、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e には、球が第 2 始動口 6 4 b へ入賞 ( 始動入賞 ) したタイミングで取得されるデータ ( 各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値 ) が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア ( 第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア ) の空いているエリアの中で、エリア番号 ( 第 1 ~ 第 4 ) の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 2 始動口 6 4 b への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 2 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 2 始動口 6 4 b への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

## 【 4 8 7 0 】

また、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g は、1 つのエリアのみで構成されている。この第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g には、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e と同様に、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 g 3 、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 g 4 とが設けられている。

## 【 4 8 7 1 】

M P U 2 7 1 は、第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d および第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f に記憶されるデータの有無に関係なく、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが記憶されている場合に、該第 2 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この第 2 保

10

20

30

40

50

留球実行エリア 273g の各エリア 273g1 ~ 273g4 にそれぞれシフトする。

【4872】

そして、第2保留球実行エリア 273g にシフトされたデータを、特図2変動開始処理（図473参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選及び小当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置 39 では、主制御装置 110 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【4873】

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

【4874】

データのシフトの詳細について説明する。MPU271 は、第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第2保留球格納エリア 273e の第2保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第2保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第2保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 273e1 の乱数値を、第2保留球実行エリア 273g の大当たり乱数カウンタ格納エリア 273e1 へシフトする。同様に、第2保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 273e2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 273g2 へシフトし、第2保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 273e3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 273g3 へシフトし、第2保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア 273e4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 273g4 へシフトする。

【4875】

そして、第2保留球実行エリア 273g へのデータのシフトが終了すると、第2保留第1エリアが空き状態となるため、第2保留球格納エリア 273e の各エリア（第2 ~ 第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の1小さいエリア（第1 ~ 第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第28実施形態では、第2保留球格納エリア 273e において、データが記憶（保留）されている第2保留エリア（第1 ~ 第4）についてのみデータのシフトを行う。

【4876】

ここで、第2保留球格納エリア 273e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、第2特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ 273b の値が「4」であり、第2保留球格納エリア 273e の全エリア（第1 ~ 第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第2保留第1エリアのデータが、第2保留球実行エリア 273g へシフトされ、第2保留第1エリアが空き状態となると、MPU271 は、他のエリア（第2 ~ 第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1 ~ 第3）にシフトする。すなわち、第2保留第2エリアのデータを、第2保留第1エリアへシフトし、第2保留第3エリアのデータを、第2保留第2エリアへシフトし、第2保留第4エリアのデータを、第2保留第3エリアへシフトする。

【4877】

また、例えば、第2特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ 273b の値が「2」であれば、MPU271 は、第2保留第2エリアのデータのみを、第2保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第28実施形態では、データが記憶（保留）されていない第2保留エリア（第3 ~ 第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【4878】

10

20

30

40

50

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

#### 【4879】

このように、実行される第1特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第2特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを同時に実行することができる。

#### 【4880】

図453に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ273hは、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図466参照）の中で検出されるスルーゲート67への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置83で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するためのカウンタである。

#### 【4881】

この普図保留球数カウンタ273hは、保留球数カウンタ273a、273bと同様、電源投入後のRAM273の初期設定処理（図384のS616参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、スルーゲート67への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図469のS5405参照）。一方、普図保留球数カウンタ273hは、普通図柄の可変表示が

#### 【4882】

普図保留球格納エリア273iは、スルーゲート67への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ273cより取得した普図当たりカウンタC4を記憶するためのメモリである。MPU271は、タイマ割込処理（図466参照）の中で、球がスルーゲート67を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ273cから普図当たりカウンタC4の値を取得し、普図保留球格納エリア273iに格納する。普図保留球格納エリア273iは、普通図柄の1の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタC4の値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）を有している（図454参照）。

#### 【4883】

普図保留球実行エリア273jは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たり乱数カウンタC4の値）を記憶するためのメモリである。

#### 【4884】

MPU271は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア273iに記憶されているデータ（普図当たり乱数カウンタC4の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア273jへシフトする。なお、第28実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

#### 【4885】

ここで、再び図454を参照して、普図保留球格納エリア273iおよび普図保留球実行エリア273jの詳細について説明する。普図保留球格納エリア273iおよび普図保留球実行エリア273jは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置110のMPU271により使用される。

#### 【4886】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たり乱数カウンタC4が用いられる。普図保留球格納エリア273iは、球がスルーゲート67を通過した場合にMPU271によって

10

20

30

40

50

カウンタ用バッファ 273c から取得される普図当たり乱数カウンタ C4 の値を記憶する。

【4887】

普図保留球格納エリア 273i は、4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、普図当たり乱数カウンタ C4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【4888】

この普図保留球格納エリア 273i には、球がスルーゲート 67 を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たり乱数カウンタ C4 の値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート 67 への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第1エリアには、時間的に最も古いスルーゲート 67 への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【4889】

一方、普図保留球実行エリア 273j は、1つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア 273j には、普図保留球格納エリア 273i と同様に、普図当たり乱数カウンタ C4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【4890】

M P U 271 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 273i の普図保留第1エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 273j にシフトする。

【4891】

そして、普図保留球実行エリア 273j にシフトされたデータを、普図変動処理（図476参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 83 では、主制御装置 110 の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【4892】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 271 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 273i の普図保留第1エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア 273j の普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【4893】

そして、普図保留球実行エリア 273j へのデータのシフトが終了すると、普図保留第1エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア 273i の各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第28実施形態では、普図保留球格納エリア 273i において、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

【4894】

ここで、普図保留球格納エリア 273i 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 273h の値が「4」であり、普図保留球格納エリア 273i の全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第1エリアのデータが、普図保留球実行エリア 273j へシフトされ、普図保留第1エリアが空き状態となると、M P U 271 は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、普図保留第2エリアのデータを、普図保留第1エリアへシフトし、普図保留第3エリアのデータを、普図保留第2エリアへシ

10

20

30

40

50

フトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【４８９５】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２７３ｈの値が「２」であれば、ＭＰＵ２７１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２８実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【４８９６】

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

【４８９７】

図４５３に戻り、説明を続ける。上述したように、主制御装置１１０のＲＯＭ２７２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２７２ｉと、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａの開放制御のために参照される小当たり開放テーブル２７２ｊとが格納されている。

【４８９８】

ここで、図４６４を参照して、大当たり開放テーブル２７２ｉ及び小当たり開放テーブル２７２ｊについて説明する。図４６４（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される大当たり開放テーブル２７２ｉの一例を模式的に示した模式図であり、図４６４（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される小当たり開放テーブル２７２ｊの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２７２ｉは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、大入賞口６５ａの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。また、小当たり開放テーブル２７２ｊは、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄の小当たりを発生した遊技状態如何を問わず、小入賞口７２ａの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。

【４８９９】

まず、大当たり開放テーブル２７２ｉは、大当たりに当選した大当たり種別に基づいて区分けされている。具体的には、大当たり種別「確率変動Ａ」に当選した場合に参照される「確率変動Ａ」用と、大当たり種別「確率変動Ｂ」に当選した場合に参照される「確率変動Ｂ」用と、大当たり種別「時間短縮」に当選した場合に参照される「時間短縮」用とで、大入賞口６５ａの開放態様が変更される。

【４９００】

図４６４（ａ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確率変動Ａ」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「１６回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【４９０１】

また、該大当たり種別「確率変動Ａ」による大当たりの終了後の移行遊技状態は「特図：高確率、普図：低確率」の「超確率変動状態」へと移行することが大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【４９０２】

次いで、大当たり種別「確率変動Ｂ」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「６回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒

10

20

30

40

50



」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５aへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２iで規定されている。

【４９０３】

また、該大当たり種別「確率変動Ｂ」による大当たりの終了後の移行遊技状態は「特図：高確率、普図：高確率」の「確率変動状態」へと移行することが大当たり開放テーブル２７２iで規定されている。

【４９０４】

次いで、大当たり種別「時間短縮」に当選した場合に設定される大入賞口６５aの開放回数は「６回」であり、該大入賞口６５aの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５aへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２iで規定されている。

【４９０５】

また、該大当たり種別「時間短縮」による大当たりの終了後の移行遊技状態は「特図：低確率、普図：高確率」の「時間短縮状態」へと移行することが大当たり開放テーブル２７２iで規定されている。

【４９０６】

これにより、当選した大当たり種別毎に遊技者に付与される遊技価値（払い出され得る総賞球数）が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。また、当選した大当たり種別毎に、大当たり遊技後に移行する遊技状態が変化することで、当選した大当たり種別に基づく大当たりの終了後の遊技性に違いを生じさせることができる。その結果、特別図柄の抽選遊技において、いずれの大当たり種別に当選するか否かの遊技性を生み、遊技の興趣を向上することができる。

【４９０７】

なお、大当たり種別に基づく大入賞口６５aの開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数を同一に構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。

【４９０８】

また、「確率変動Ａ」、「確率変動Ｂ」および「時間短縮」による大当たり遊技中は、一旦「通常遊技状態」に遷移するように構成されている。このように構成することで、各大当たり遊技中は、大入賞口６５aの開放以外による遊技価値の付与（例えば、普通電役６４cの長い開放）が行われないようにすることができ、遊技仕様の設計時における出玉率の計算が容易になり、遊技仕様の設計工数を削減することができる。

【４９０９】

さらに、大当たり遊技（又は小当たり遊技）における１のラウンドにおいて、大入賞口６５a（又は小入賞口７２a）の開放および閉鎖が複数回行われるように構成してもよい。具体的には、例えば、１のラウンドにおいて、大入賞口６５aの開放が開始された後、最大開放時間未満の所定秒数（例えば、「５秒」）で一旦閉鎖され、所定の閉鎖時間（例えば、「１秒」）後に、再び、大入賞口６５aが開放され、最大開放時間の経過又は最大入賞個数の入賞によって再び閉鎖するように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技（又は小当たり遊技）における遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【４９１０】

次に、図４６４（b）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した場合に設定される小入賞口７２aの開放態様は１種類であり、その内容は、小

10

20

30

40

50

入賞口 7 2 a の開放回数は「1 回」であり、該小入賞口 7 2 a の 1 の開放における最大開放時間は「1 . 8 秒」であって、かつ、最大入賞個数は「1 個」となり、小入賞口 7 2 a への球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「1 0 個」となるように小当たり開放テーブル 2 7 2 j で規定されている。これにより、小当たりに当選した場合は、大当たりに当選したほどの遊技価値は得られないものの、所定の賞球数を取得することができる。

【4 9 1 1】

また、該小当たりの終了後は、遊技状態は移行せず、小当たり前の遊技状態が維持されるように小当たり開放テーブル 2 7 2 j で規定されている。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「通常遊技状態」となるように規定されている。また、「超確率変動状態」において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「超確率変動状態」となるように規定されている。さらに、「確率変動状態」において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「確率変動状態」となるように規定されている。また、「時間短縮状態」において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「時間短縮状態」となるように規定されている。

【4 9 1 2】

なお、小当たりに基づく小入賞口 7 2 a の開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数又は移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、小当たり遊技における開放回数を複数回行われるように構成してもよいし、最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。

【4 9 1 3】

また、小当たりに基づく小入賞口 7 2 a の開放態様として、小当たり遊技に基づく最大開放時間（例えば、「1 . 8 秒」）として、小入賞口 7 2 a の開放時間の合計積算秒数が最大開放時間に到達するまで小入賞口 7 2 a を開放するように構成してもよい。具体的には、1 の小入賞口 7 2 a の開放時間を「0 . 2 秒」に設定し、1 の小当たり遊技において上記小入賞口 7 2 a を「9 回」開放及び閉鎖を繰り返して、小当たり遊技に基づく小入賞口 7 2 a の合計開放時間が最大開放時間と同等となるように小入賞口 7 2 a を開放するように構成する。このように構成することで、小当たり遊技において小入賞口 7 2 a が開放している間に球を入賞させることができるか否かという遊技性を生み出し、遊技の興趣を向上することができる。

【4 9 1 4】

さらに、小当たり遊技中および小当たり遊技後は、小当たり前の遊技状態が維持されるように構成したが、小当たり遊技中または小当たり遊技後に、小当たり前の遊技状態から遷移するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中は、小当たり遊技前がいずれの遊技状態であっても「通常遊技状態」に遷移し、その後、小当たり前の遊技状態（例えば、小当たり前が「超確率変動状態」であれば、小当たり遊技後も「超確率変動状態」）に移行するように構成してもよい。また、小当たり遊技前の遊技状態から遊技価値が高い遊技状態（例えば、「確率変動状態」から「超確率変動状態」、「時間短縮状態」から「確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」から「時間短縮状態」等）に移行するように構成してもよい。さらに、小当たり遊技前の遊技状態から遊技価値が低い遊技状態（例えば、「超確率変動状態」から「確率変動状態」、「確率変動状態」から「時間短縮状態」、又は、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」等）に移行するように構成してもよい。このように構成することで、小当たりを契機に遊技状態が移行するという遊技性を生み出し、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【4 9 1 5】

図 4 5 3 に戻り、説明を続ける。主制御装置 1 1 0 の M P U 2 7 1 には、アドレスバス

10

20

30

40

50

及びデータバスで構成されるバスライン 274 を介して入出力ポート 275 が接続されている。入出力ポート 275 には、払出制御装置 111、音声ランプ制御装置 113、特別図柄表示装置 39、普通図柄表示装置 83、普通図柄保留ランプ 84、大入賞口 65a の開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイドや、小入賞口 72a の開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動させるための小入賞口ソレノイドや、普通電役 64c を開放駆動するための普通電役ソレノイドなどからなるソレノイド 209 が接続され、MPU 271 は、入出力ポート 275 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

#### 【4916】

また、入出力ポート 275 には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ 208 や、電源装置 115 に設けられた後述の RAM 消去スイッチ回路 253 が接続され、MPU 201 は各種スイッチ 208 から出力される信号や、RAM 消去スイッチ回路 253 より出力される RAM 消去信号 SG2 に基づいて各種処理を実行する。

#### 【4917】

さらに、入出力ポート 275 には、ベース表示装置 401 を制御するためのベース表示装置制御回路 402 と、設定キー 501 と、エラー表示ボタン 502 と、設定変更スイッチ 505 と、外部出力端子板 700 とが接続されている。

#### 【4918】

外部出力端子板 700 は、パチンコ機 10 の背面視右側に設けられる払出ユニット 93 (図 3 参照) の上部に設けられ、該パチンコ機 10 と、遊技ホールのホールコンピュータ 600 (図 428 参照) とを電氣的に接続されている。この外部出力端子板 700 は、パチンコ機 10 における遊技情報 (例えば、大当たり情報、小当たり情報、遊技状態情報 (「通常遊技状態」か、「超確率変動状態」か、「確率変動状態」か、「時間短縮状態」か、「大当たり遊技中」か等)、第 1 始動口 64a への入賞情報、第 2 始動口 64b への入賞情報、大入賞口 65a への入賞情報、小入賞口 72a への入賞情報等) をホールコンピュータ 600 に出力するための複数の出力端子 (図示せず) が設けられており、該出力端子とホールコンピュータ 600 とを接続することで、ホールコンピュータ 600 により遊技ホールに設けられた複数のパチンコ機 10 の遊技状態等を把握することが可能となる。

#### 【4919】

また、第 28 実施形態のパチンコ機 10 では、外部出力端子板 700 によってパチンコ機 10 の遊技結果 (役) がホールコンピュータ 600 (図 428 参照) に出力され、その出力結果、即ち、大当たり回数や小当たり回数が各パチンコ機 10 に設けられたデータランプ (図示せず) に表示される。遊技を行う遊技者は、遊技を行う前に、パチンコ機 10 に設けられたデータランプを確認する場合がある。そして、データランプの表示内容により、これから遊技を行うパチンコ機 10 のその日又は過去の遊技履歴を参照してパチンコ機 10 の設定内容を推測し、遊技を行うパチンコ機 10 を選定する。この場合に、設定内容が判別 (看破) され易い遊技結果であった場合、遊技者は、設定内容が良い (例えば、設定値「6」) パチンコ機 10 を選定し、設定内容が悪い (例えば、設定値「1」) パチンコ機 10 の遊技を敬遠してしまうことで、該パチンコ機 10 の稼働が低下してしまい、遊技ホールの利益が減少してしまうおそれがある。

#### 【4920】

そこで、第 28 実施形態のパチンコ機 10 では、特定の遊技状態で頻出する役であって、データランプに明確に (大々的に) 表示され得る少なくとも 1 の役 (即ち、「確率変動状態」の小当たり役) において設定値ごとの差を設けず、最も出現し難い役 (即ち、「確率変動状態」等における大当たり) に設定差を設けるように構成されている。このように構成することで、設定差を有し、かつ、出現割合の低い役を出現させること自体を困難にし、遊技の試行回数を多くしなければ該役の設定差の把握を困難にすることができる。よって、遊技の試行回数が少ない場合に、パチンコ機 10 の設定差を遊技者に判別し難くすることができる。その結果、遊技者にパチンコ機 10 の設定差を判別し難くして、設定が低いパチンコ機 10 も稼働させ得ることができ、遊技ホールに設置された各パチンコ機 1

10

20

30

40

50

0の稼働低下を抑制することができる。

【4921】

次に、図465から図482を参照して、第28実施形態における主制御装置110内のMPU271により実行される各種制御処理を説明する。かかるMPU271の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図422参照）と、その立ち上げ処理内で実行される設定変更処理（図465参照）と、該立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図385参照）と、定期的（第28実施形態では、4ミリ秒周期）に起動されるタイマ割込処理（図466参照）と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理（図383参照）とがある。ここでは、説明の便宜上、はじめに設定変更処理（図465参照）を説明し、その後タイマ割込処理（図466参照）を説明する。なお、立ち上げ処理（図422参照）、メイン処理（図385参照）およびNMI割込処理（図383参照）は、上述した各実施形態（第16実施形態および第22実施形態）と同等の処理を行うため、その説明を省略する。

10

【4922】

まず、図465を参照して、第28実施形態の設定変更処理（S4005）の詳細を説明する。図465は、第28実施形態の設定変更処理（S4005）を示すフローチャートである。第28実施形態の設定変更処理（S4005）は、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、その確率に応じた大当たり乱数テーブル272aを設定する。

【4923】

20

第28実施形態の設定変更処理（S4005）に関し、第22実施形態の設定変更処理と異なる点は、設定値の確定（S4107）が行われた後に、該確定（設定）した設定値に対応した大当たり乱数テーブル272a2を設定する処理（S4121）が行われる点、である。

【4924】

第28実施形態の設定変更処理（S4005）では、S4101～S4111において、RAM消去スイッチ122及び設定変更スイッチ505の検知結果に基づいて設定値の変更（更新）処理を行い、変更（更新）された設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定する（S4107）。そして、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル272aを設定して（S4121）、以降の第1特別図柄又は第2特別図柄の抽選において、該大当たり乱数テーブル272aを参照して、当否抽選を行う。

30

【4925】

このように、パチンコ機10の立ち上げ時に、確率設定値に基づいて大当たり乱数テーブル272aを設定しておくことで、立ち上げ処理を実行しない限り、大当たり乱数テーブル272aを変更できないようにすることができる。パチンコ機10の電源のオン・オフは、通常、ホール関係者のみが行うことができるため、遊技者による不正な大当たり乱数テーブル272aの変更を抑制することができる。

【4926】

また、パチンコ機10の立ち上げ時にのみ、確率設定値に基づいて大当たり乱数テーブル272aを設定するように構成し、通常の遊技時には大当たり乱数テーブル272aを設定しないように構成することで、通常の遊技を行っている遊技時に大当たり乱数テーブル272aを設定する処理を行わずに済み、遊技実行時における処理負担を軽減することができる。

40

【4927】

次に、図466を参照して、第28実施形態に係るパチンコ機10の主制御装置110内のMPU271により実行されるタイマ割込処理について説明する。図466は、第28実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【4928】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（S5101）。タイマ割込処理やメイン処理（図385参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置111や音

50

声ランプ制御装置 1 1 3、ホールコンピュータ 6 0 0 等へ送信すべきコマンド又は信号等  
を生成し、コマンドが生成された場合は R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリン  
グバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、外部  
出力端子板 7 0 0 等）に信号を出力する。S 5 1 0 1 の外部出力処理では、上記コマンド  
送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（  
周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【 4 9 2 9 】

ここで、図 4 6 7 を参照して、外部出力処理（S 5 1 0 1）について説明する。図 4 6  
7 は、この外部出力処理（S 5 1 0 1）を示すフローチャートである。

【 4 9 3 0 】

この外部出力処理（S 5 1 0 1）では、まず、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信すべき  
コマンドがあるか否かを判別する（S 5 2 0 1）。音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信すべ  
きコマンドとしては、例えば、後述する始動入賞処理（図 4 6 8 参照）で設定された保留  
球数コマンドや、後述する特図 1 変動開始処理（図 4 7 1 参照）で設定された特図 1 変動  
パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンド、後述する特図 2 変更処理（図 4 7 2 参照  
）で設定された特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンド、後述する特図  
2 変動開始処理（図 4 7 3 参照）で設定された特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停  
止種別コマンド、後述する特図 1 変更処理（図 4 7 4 参照）で設定された特図 1 変動パ  
ターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンド、後述する変動停止処理（図 4 7 5 参照）で設  
定された特図 1 確定コマンド及び / 又は特図 2 確定コマンド、後述する当たり処理（図 4  
7 7 参照）で設定された大当たりオープニングコマンド又は小当たりオープニングコマン  
ド、後述する大入賞口開閉制御処理（図 4 7 8 参照）で設定された開放コマンド、後述す  
る大入賞口開放中処理（図 4 7 9 参照）で設定された閉鎖コマンド、後述する大当たり終  
了処理（図 4 8 0 参照）で設定されたエンディングコマンド、或いは、後述する小入賞口  
開閉制御処理（図 4 8 1 参照）で設定された小開放コマンド又は小閉鎖コマンド（以下、  
上記コマンドを「音声ランプ系コマンド」と称する場合がある）等が該当する。

【 4 9 3 1 】

S 5 2 0 1 の処理において、先に（前回）実行されたタイマ割込処理で音声ランプ系コ  
マンドが設定（生成）されていた場合は、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信すべきコマン  
ドがあると判定し（S 5 2 0 1 : Y e s）、該音声ランプ系コマンドを音声ランプ制御装  
置 1 1 3 へ送信し（S 5 2 0 2）、処理を S 5 2 0 3 へ移行する。一方、S 5 2 0 1 の処  
理において、音声ランプ系コマンドが設定（生成）されていないと判定された場合は（S  
5 2 0 1 : N o）、S 5 2 0 2 の処理を行わずに、処理を S 5 2 0 3 へ移行する。

【 4 9 3 2 】

次いで、S 5 2 0 3 の処理では、払出制御装置 1 1 1 へ送信すべきコマンドがあるか否  
かを判別する（S 5 2 0 3）。払出制御装置 1 1 1 へ送信すべきコマンドとしては、後述  
する始動入賞処理（図 4 6 8 参照）において第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b へ球  
が入賞したと判定されたことに基づく各始動入賞コマンドや、後述する大入賞口開放中処  
理（図 4 7 9 参照）において大入賞口 6 5 a に球が入賞したと判定されたことに基づく大  
入賞コマンドや、後述する小入賞口開閉制御処理（図 4 8 1 参照）において小入賞口 7 2  
a に球が入賞したと判定されたことに基づく小入賞コマンド（以下、上記コマンドを「払  
出系コマンド」と称する場合がある）等が該当する。

【 4 9 3 3 】

S 5 2 0 3 の処理において、先に（前回）実行されたタイマ割込処理で払出系コマンド  
が設定（生成）されていた場合は、払出制御装置 1 1 1 へ送信すべきコマンドがあると判  
定し（S 5 2 0 3 : Y e s）、該払出系コマンドを払出制御装置 1 1 1 へ送信し（S 5 2  
0 4）、処理を S 5 2 0 5 へ移行する。一方、S 5 2 0 3 の処理において、払出系コマン  
ドが設定（生成）されていないと判定された場合は（S 5 2 0 3 : N o）、S 5 2 0 4 の  
処理を行わず、処理を S 5 2 0 5 へ移行する。

【 4 9 3 4 】

10

20

30

40

50

次いで、S 5 2 0 5 の処理では、外部出力端子板 7 0 0、即ち、ホールコンピュータ 6 0 0 ( 図 4 2 8 参照 ) へ出力すべき出力情報 ( 信号 ) があるか否かを判別する ( S 5 2 0 5 )。外部出力端子板 7 0 0 へ出力すべき出力情報 ( 信号 ) としては、第 1 始動口 6 4 a への入賞数や、第 2 始動口 6 4 b への入賞数、一般入賞口 6 3 への入賞数、アウト口 6 6 への流入数、第 1 特別図柄の変動数 ( 開始数又は停止数 )、第 2 特別図柄の変動数 ( 開始数又は停止数 )、大当たり遊技の開始数 ( 終了数 )、小当たり遊技の開始数 ( 終了数 )、大入賞口 6 5 a の開放態様 ( 開放又は閉鎖 )、小入賞口 7 2 a の開放態様 ( 開放又は閉鎖 )、大入賞口 6 5 a への入賞数、小入賞口 7 2 a への入賞数、スルーゲート 6 7 への入球数、発射ソレノイドによる発射数、遊技状態 ( 以下、上記信号を「外端系信号」と称する場合がある ) 等が該当する。

10

#### 【 4 9 3 5 】

S 5 2 0 5 の処理において、先に ( 前回 ) 実行されたタイマ割込処理で外端系信号を出力するように設定されていた場合は、外部出力端子板 7 0 0 ( ホールコンピュータ 6 0 0 ) へ出力すべき信号があると判定し ( S 5 2 0 5 : Y e s )、該外端系信号を外部出力端子板 7 0 0 へ出力し ( S 5 2 0 6 )、この外部出力処理 ( S 5 1 0 1 ) を終了して、タイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) へ戻る。一方、S 5 2 0 5 の処理において、外端系信号が設定されていないと判定された場合は ( S 5 2 0 5 : N o )、S 5 2 0 6 の処理を行わず、この外部出力処理 ( S 5 1 0 1 ) を終了して、タイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) へ戻る。

#### 【 4 9 3 6 】

図 4 6 6 に戻って、説明を続ける。S 5 1 0 1 の処理の後には、次に、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み ( S 5 1 0 2 )、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する ( S 5 1 0 3 )。この当たり処理 ( S 5 1 0 3 ) については、図 4 7 7 において後述する。

20

#### 【 4 9 3 7 】

S 5 1 0 3 の後は、次に、普通電役 6 4 c の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する ( S 5 1 0 4 )。簡単に説明すると、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを条件に普通図柄表示装置 8 3 にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄 ( 例えば、「 」図柄 ) が現出して当たり状態となると、普通電役 6 4 c を所定時間開放状態とする。この普通電役制御処理 ( S 5 1 0 4 ) の詳細は、図 4 8 2 を参照して後述する。

30

#### 【 4 9 3 8 】

S 5 1 0 4 の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する ( S 5 1 0 5 )。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチ 2 0 8 の状態を読み込むと共に、当該スイッチ 2 0 8 の状態を判定して検出情報 ( 入賞検知情報 ) を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置 1 1 1 に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 ( S 5 1 0 1 ) によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置 1 1 1 に向けて送信される。

#### 【 4 9 3 9 】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する ( S 5 1 0 6 )。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 ( 第 2 8 実施形態では、「 9 9 9 9 」 ) に達した際、「 0 」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、R A M 2 7 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 7 3 c 領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 ( 第 1 6 実施形態では、「 9 9 」 ) に達した際、「 0 」にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 7 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 7 3 c 領域に格納する。

40

#### 【 4 9 4 0 】

さらに、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び普図当たり乱数カウンタ C 4 の更新を実行する

50

(S5107)。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たり乱数カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(第16実施形態では、それぞれ、「9999」、「99」、「99」、「9」、「99」)に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタC1又は普図当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1又は第2初期値乱数カウンタCINI2の値を当該大当たり乱数カウンタC1又は普図当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタC1又は普図当たり乱数カウンタC4に設定する。そして、各カウンタC1~C4の更新値を、RAM273の該当するカウンタ用バッファ273c領域に格納する。

10

#### 【4941】

次に、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入賞に伴う始動入賞処理を実行し(S5108)、次いで、スルーゲート67への球の通過に伴うゲート通過処理を実行する(S5109)。なお、始動入賞処理(S5108)の詳細は、図468を参照して後述し、ゲート通過処理(S5109)の詳細は、図469を参照して後述する。

#### 【4942】

ゲート通過処理(S5109)を実行した後は、上記始動入賞処理(S5108)の処理内容に基づいて特別図柄表示装置39による特別図柄の動的表示を行うための処理や第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する(S5110)。なお、特図変動処理(S5110)の詳細は図470を参照して後述する。

20

#### 【4943】

特図変動処理(S5110)を実行した後は、次いで、上記ゲート通過処理(S5109)の処理内容に基づいて普通図柄表示装置83による普通図柄の可変表示を行うための処理を実行する普図変動処理を実行する(S5111)。なお、普図変動処理(S5111)の詳細は図476を参照して後述する。

#### 【4944】

普図変動処理(S5111)を実行した後は、発射制御処理を実行し(S5112)、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して(S5113)、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理(S5112)は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオンを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置112へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、RAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のS5101の処理によって、球発射信号が払出制御装置111を介して発射制御装置112へ送信される。

30

#### 【4945】

次に、図468のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されるタイマ割込処理(図466参照)の一処理である始動入賞処理(S5108)を説明する。図468は、この始動入賞処理(S5108)を示すフローチャートである。

40

#### 【4946】

始動入賞処理(S5108)は、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタC1~C3、CS1の値を入賞した入賞口64a、64bに対応する第1保留球格納エリア273d又は第2保留球格納エリア273eに格納する(保留する)処理を実行する。また、保留する各カウンタC1~C3、CS1の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置113へ送信するための処理を実行する。

#### 【4947】

MPU271は、この始動入賞処理(S5108)において、まず、球が第1始動口6

50

4 a に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S 5 3 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 4 6 6 の S 5 1 0 5 参照）において読み込んだ、第 1 始動口 6 4 a への入球（入賞）を検出する特図 1 入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 1 始動口 6 4 a への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 4 6 6 参照）にわたって検出する。

【4 9 4 8】

球が第 1 始動口 6 4 a に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 5 3 0 1 : Yes）、次いで、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 1）が上限値（第 2 8 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 5 3 0 2）。そして、第 1 始動口 6 4 a への入賞があっても作動保留球数  $N 1 < 4$  でなければ（S 5 3 0 2 : No）、この始動入賞処理（S 5 1 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図 4 6 6 参照）へ戻る。

【4 9 4 9】

一方、作動保留球数  $N 1 < 4$  であれば（S 5 3 0 2 : Yes）、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値（作動保留球数 N 1）を 1 加算する（S 5 3 0 3）。そして、今回、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 a への入賞であるので、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 の格納先として設定し（S 5 3 0 4）、処理を S 5 3 0 9 へ移行する。

【4 9 5 0】

S 5 3 0 1 の処理において、球が第 1 始動口 6 4 a へ入賞していないと判別された場合（S 5 3 0 1 : No）、次いで、球が第 2 始動口 6 4 b に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S 5 3 0 5）。ここでは、第 1 始動口 6 4 a と同様、スイッチ読み込み処理（図 4 6 6 の S 5 1 0 5 参照）において読み込んだ、第 2 始動口 6 4 b への入球（入賞）を検出する特図 2 入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 2 始動口 6 4 b への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 4 6 6 参照）にわたって検出する。

【4 9 5 1】

球が第 2 始動口 6 4 b に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 5 3 0 5 : Yes）、次いで、第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 2）が上限値（第 2 8 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 5 3 0 6）。そして、第 2 始動口 6 4 b への入賞がないか（S 5 3 0 5 : No）、或いは、第 2 始動口 6 4 b への入賞があっても作動保留球数  $N 2 < 4$  でなければ（S 5 3 0 6 : No）、この始動入賞処理（S 5 1 0 8）を終了して、タイマ割込処理（図 4 6 6 参照）へ戻る。

【4 9 5 2】

一方、作動保留球数  $N 2 < 4$  であれば（S 5 3 0 6 : Yes）、第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値（作動保留球数 N 2）を 1 加算する（S 5 3 0 7）。そして、今回、第 2 特別図柄に対応する第 2 始動口 6 4 b への入賞であるので、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 の格納先として設定し（S 5 3 0 8）、処理を S 5 3 0 9 へ移行する。

【4 9 5 3】

S 5 3 0 9 の処理では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値をカウンタ用バッファ 2 7 3 c（図 4 5 4 参照）から読み出し、S 5 3 0 4 又は S 5 3 0 8 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d が格納先として指定されている場合は第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 d 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 d 3 及び変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 4 に各々保留（格納）する（S 5 3 0 9）。また、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e が格納先として指定されている場合は第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 e 1、大当たり種別



カウンタ格納エリア 2 7 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 e 3 及び変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 4 に各々保留（格納）する（S 5 3 0 9）。

【4 9 5 4】

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 a への入賞に基づく S 5 3 0 4 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d が格納先として設定され、また、S 5 3 0 3 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値が「1」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値が「2」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値が「3」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値が「4」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値が保留される。

10

【4 9 5 5】

また、例えば、第 2 始動口 6 4 b への入賞に基づく S 5 3 0 8 の処理において第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e が格納先として設定され、また、S 5 3 0 7 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値が「1」であれば、第 2 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値が「2」であれば第 2 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値が「3」であれば第 2 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値が「4」であれば第 2 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値が保留される。

20

【4 9 5 6】

次に、S 5 3 0 3 又は S 5 3 0 7 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値（作動保留球数 N 1 又は作動保留球数 N 2）と、S 5 3 0 9 の処理により第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該保留球数コマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 5 3 1 0）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図 4 6 6 参照）の S 5 1 0 1 の外部出力処理によって、保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 5 3 1 0 の処理を終えると、タイマ割込処理（図 4 6 6 参照）に戻る。

30

【4 9 5 7】

なお、S 5 3 1 0 の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値は、S 5 3 0 9 の処理によりカウンタ用バッファ 2 7 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S 5 3 0 9 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e に格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【4 9 5 8】

また、S 5 3 0 1 及び S 5 3 0 5 の処理において、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b に同時に球が入賞した場合は、第 1 始動口 6 4 a への球の入賞処理を優先的に実行し、第 2 始動口 6 4 b への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図 4 6 6 参照）における始動入賞処理（S 5 1 0 8）において、該待機した第 2 始動口 6 4 b への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

40

【4 9 5 9】

次に、図 4 6 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行されるタイマ割込処理（図 4 6 6 参照）の一処理であるゲート通過処理（S 5 1 0 9）を説明する。図 4 6 9 は、このゲート通過処理（S 5 1 0 9）を示すフローチャートである。

【4 9 6 0】

ゲート通過処理（S 5 1 0 9）は、スルーゲート 6 7 への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値を普図保留球格納エリア 2 7 3 i に格納する（保留する）処理を実行する。また、第 2 8 実施形態では、右

50

打ち遊技が奨励されていない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）において、右打ち遊技時のみ通過するスルーゲート 6 7 において球の通過が検知された場合、奨励されていない遊技が実行されていると判別して、所定の報知（例えば、警報音出力）を行う。

【 4 9 6 1 】

M P U 2 7 1 は、このゲート通過処理（ S 5 1 0 9 ）において、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したか否かを判別する（ S 5 4 0 1 ）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 4 6 6 の S 5 1 0 5 参照）において読み込んだスルーゲート 6 7 への球の通過（入球）を検出する普図ゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート 6 7 への通過（入球）を 3 回のタイマ割込処理（図 4 6 6 参照）にわたって検出する。

【 4 9 6 2 】

S 5 4 0 1 の処理において、球がスルーゲート 6 7 を通過（入球）したと判別されると（ S 5 4 0 1 : Y e s ）、次に、現在の遊技状態が「通常遊技状態」中か否かを判別する（ S 5 4 0 2 ）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（ S 5 4 0 2 : Y e s ）、右打ち遊技が奨励されていない状況で右打ち遊技が行われ、スルーゲート 6 7 にて球を検知したということなので、遊技者および遊技ホールの従業員に奨励されていない遊技が実行されたことを示すエラー報知を行う通常時右打ちエラー処理を行い（ S 5 4 0 3 ）、処理を S 5 4 0 4 へ移行する。

【 4 9 6 3 】

一方、 S 5 4 0 2 の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合は（ S 5 4 0 2 : N o ）、右打ち遊技が奨励されている状況（即ち、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」）での右打ち遊技が行われているので、 S 5 4 0 3 の処理をスキップして、処理を S 5 4 0 4 へ移行する。

【 4 9 6 4 】

このように、右打ち遊技が奨励されていない状況で該遊技が行われた場合に、右打ち遊技でのみ検知されるスルーゲート 6 7 によってその状況を判別し、その判別結果をエラー報知することで、奨励されていない遊技であることを遊技者および遊技ホールの従業員に認識させることができる。その結果、他の検知装置を設ける必要なく非奨励の遊技を検知することができると共に、上記報知によって遊技者による非奨励の遊技を行うことを抑制して、奨励されていない遊技が行われることによる遊技ホールの不利益の発生を抑制することができる。

【 4 9 6 5 】

次いで、 S 5 4 0 4 の処理では、普図保留球数カウンタ 2 7 3 h の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数 H N ）が上限値（第 2 8 実施形態では、「 4 」）未満であるか否かを判別する（ S 5 4 0 4 ）。そして、スルーゲート 6 7 への通過（入球）がないか（ S 5 4 0 1 : N o ）、或いは、スルーゲート 6 7 への通過（入球）があっても作動保留球数 H N < 4 でなければ（ S 5 4 0 4 : N o ）、このゲート通過処理（ S 5 1 0 9 ）を終了して、タイマ割込処理（図 4 6 6 参照）へ戻る。

【 4 9 6 6 】

一方、作動保留球数 H N < 4 であれば（ S 5 4 0 4 : Y e s ）、普図保留球数カウンタ 2 7 3 h の値（作動保留球数 H N ）を 1 加算する（ S 5 4 0 5 ）。そして、普図当たりカウンタ C 4 の値をカウンタ用バッファ 2 7 3 c （図 4 5 4 参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア 2 7 3 i に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、普図保留球数カウンタ 2 7 3 h で示される値に対応するエリアに格納する（ S 5 4 0 6 ）。

【 4 9 6 7 】

具体的には、例えば、 S 5 4 0 5 の処理による加算後の普図保留球数カウンタ 2 7 3 h の値が「 1 」であれば、普図保留第 1 エリアに普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ 2 7 3 h の値が「 2 」であれば普図保留第 2 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 7 3 h の値が「 3 」であれば普図保留第 3 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 7 3 h の値が「 4 」であれば普図保留第 4 エリアの

10

20

30

40

50

に、普図当たりカウンタC4の値が保留される。S5406の処理の終了後は、このゲート通過処理(S5109)を終了し、タイマ割込処理(図466参照)に戻る。

【4968】

なお、第28実施形態では、普通図柄の可変表示に関する保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出(報知)を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタC4の値を保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置113で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

10

【4969】

次に、図470を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されるタイマ割込処理(図466参照)の一処理である特図変動処理(S5110)について説明する。図470は、この特図変動処理(S5110)を示すフローチャートである。

【4970】

この特図変動処理(S5110)は、第1特別図柄および第2特別図柄に関する特別図柄表示装置39における動的表示や、第3図柄表示装置81にて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【4971】

MPU271は、この特図変動処理(S5110)において、まず、今現在、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する(S5501)。大当たり中としては、大当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置39で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前(即ち、大当たりオープニング)の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後(即ち、大当たりエンディング)の所定時間の最中とが含まれる。S5501における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば(S5501:Yes)、そのまま特図変動処理(S5110)を終了し、タイマ割込処理(図466参照)に戻る。

20

【4972】

S5501の処理において、大当たり中でないと判別された場合は(S5501:No)、次に、今現在、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する(S5502)。小当たり中としては、小当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置39で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前(即ち、小当たりオープニング)の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後(即ち、小当たりエンディング)の所定時間の最中とが含まれる。S5502における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば(S5502:Yes)、そのまま特図変動処理(S5110)を終了し、タイマ割込処理(図466参照)に戻る。

30

【4973】

S5502の処理において、小当たり中でないと判別された場合は(S5502:No)、次に、特別図柄表示装置39における第1特別図柄の表示態様が動的表示中であるか否かを判別する(S5503)。判別の結果、第1特別図柄の表示態様が動的表示中であれば(S5503:Yes)、S5504及びS5505の処理をスキップして、処理をS5506へ移行する一方、特別図柄表示装置39における第1特別図柄の表示態様が動的表示中でなければ(S5503:No)、次いで、特別図柄表示装置39における第1特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する(S5504)。その結果、第1特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ(S5504:No)、処理をS5506へ移行する。これにより、第1特別図柄の動的表示(変動演出)における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

40

【4974】

一方、S5504の処理において、第1特別図柄の動的表示の停止後、所定時間が経過

50

していれば ( S 5 5 0 4 : Y e s )、第 1 特別図柄の動的表示を実行可能なタイミングであるので、第 1 特別図柄の動的表示を実行するか否かを決定する処理である特図 1 変動開始処理を行い ( S 5 5 0 5 )、その後、処理を S 5 5 0 6 へ移行する。なお、特図 1 変動開始処理 ( S 5 5 0 5 ) の詳細は図 4 7 1 を参照して後述する。

【 4 9 7 5 】

S 5 5 0 6 の処理では、特別図柄表示装置 3 9 における第 2 特別図柄の表示態様が動的表示中であるか否かを判別する ( S 5 5 0 6 )。判別の結果、第 2 特別図柄の表示態様が動的表示中であれば ( S 5 5 0 6 : Y e s )、S 5 5 0 7 及び S 5 5 0 8 の処理をスキップして、処理を S 5 5 0 9 へ移行する一方、特別図柄表示装置 3 9 における第 2 特別図柄の表示態様が動的表示中でなければ ( S 5 5 0 6 : N o )、次いで、特別図柄表示装置 3 9 における第 2 特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する ( S 5 5 0 7 )。その結果、第 2 特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ ( S 5 5 0 7 : N o )、処理を S 5 5 0 9 へ移行する。これにより、第 2 特別図柄の動的表示 ( 変動演出 ) における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【 4 9 7 6 】

一方、S 5 5 0 7 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示の停止後、所定時間が経過していれば ( S 5 5 0 7 : Y e s )、第 2 特別図柄の動的表示を実行可能なタイミングであるので、第 2 特別図柄の動的表示を実行するか否かを決定する処理である特図 2 変動開始処理を行い ( S 5 5 0 8 )、その後、処理を S 5 5 0 9 へ移行する。なお、特図 2 変動開始処理 ( S 5 5 0 8 ) の詳細は、図 4 7 3 を参照して後述する。

【 4 9 7 7 】

S 5 5 0 9 の処理では、実行中の第 1 特別図柄の動的表示又は第 2 特別図柄の動的表示を停止させるか否かを判定し、停止させるタイミングであった場合に上記動的表示の実行を停止する処理である変動停止処理を行う ( S 5 5 0 9 )。変動停止処理 ( S 5 5 0 9 ) の後は、この特図変動処理 ( S 5 1 1 0 ) を終了し、タイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) に戻る。なお、変動停止処理 ( S 5 5 0 9 ) の詳細は、図 4 7 5 を参照して後述する。

【 4 9 7 8 】

このように、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並列的に実行することができるので、各特別図柄を順番に実行する場合に比べて遊技者に多くの抽選機会を付与することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 4 9 7 9 】

ここで、図 4 7 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行される特図変動処理 ( S 5 1 1 0 ) の一処理である特図 1 変動開始処理 ( S 5 5 0 5 ) について説明する。図 4 7 1 は、この特図 1 変動開始処理 ( S 5 5 0 5 ) を示すフローチャートである。

【 4 9 8 0 】

この特図 1 変動開始処理 ( S 5 5 0 5 ) は、第 1 特別図柄の動的表示 ( 変動演出 ) の実行開始が可能なタイミングとなったことで、第 1 特別図柄の保留球数 ( N 1 ) が存在するか否かを判別し、該保留球数が存在している場合には、遊技状態に基づいて当否判定を行うつつ、該判定結果に基づく動的表示 ( 変動演出 ) の内容を決定する。また、第 1 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の第 2 特別図柄の動的表示の当否結果が大当たり又は小当たりであったとき、今回設定された第 1 特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の実行時間 ( 残り時間 ) とを比較する。そして、第 2 特別図柄の動的表示の実行時間 ( 残り時間 ) より第 1 特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の第 2 特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、第 1 特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。さらに、第 1 特別図柄の動的表示が

小当たりでない場合において、実行中の第2特別図柄の動的表示が大当たりを導出し得る内容であったときは、第1特別図柄における当否抽選を行わず、該第1特別図柄の動的表示をハズレの動的表示として設定する。

#### 【4981】

このように構成することで、一方の特別図柄による大当たり又は小当たりの実行中に、他方の特別図柄による大当たり又は小当たりが発生しないようにすることができ、重複した大当たり又は小当たり（有利状態）によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる。また、出玉率を計算する上で、重複した大当たり又は小当たりを考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

10

#### 【4982】

M P U 2 7 1 は、この特図1変動開始処理（S 5 5 0 5）において、まず、第1保留球数カウンタ273aの値（主制御装置110において保留されている第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数N1）が「0」よりも大きいかなかを判別する（S 5 5 1 1）。その結果、第1保留球数カウンタ273aの値（作動保留球数N1）が「0」より大きい値でなければ（S 5 5 1 1 : N o）、開始すべき第1特別図柄の動的表示の保留球数が存在しないので、この特図1変動開始処理（S 5 5 0 5）を終了し、特図変動処理（図470参照）に戻る。

#### 【4983】

一方、S 5 5 1 1の処理の結果、第1保留球数カウンタ273aの値（作動保留球数N1）が「0」でなければ（S 5 5 1 1 : Y e s）、第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであって、開始すべき第1特別図柄の動的表示が存在すると判断し、まず、第1保留球数カウンタ273aの値（作動保留球数N1）を1減算する（S 5 5 1 2）。これは、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち1の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

20

#### 【4984】

次いで、S 5 5 1 3の処理では、第1保留球格納エリア273dに格納されたデータをシフト処理する（S 5 5 1 3）。このデータシフト処理は、第1保留球格納エリア273dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを第1保留球実行エリア273fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア 第1保留球実行エリア273f、第1保留第2エリア 第1保留第1エリア、第1保留第3エリア 第1保留第2エリア、第1保留第4エリア 第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

30

#### 【4985】

次いで、S 5 5 1 4の処理では、遊技状態が特別図柄の高確率状態かなかを、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」であるかなかを判別する（S 5 5 1 4）。判別の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態でない場合、即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」であると判別された場合は（S 5 5 1 4 : N o）、第1特別図柄の大当たり確率（および小当たり確率）が低確率状態であるので、特図1大当たり乱数テーブル272a1（図455（a）参照）における低確率状態用を参照するように設定し（S 5 5 1 5）、処理をS 5 5 1 7の当否判定処理へ移行する。

40

#### 【4986】

一方、S 5 5 1 4の処理の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態である場合、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」である場合は（S 5 5 1 4 : Y e s）、第1特別図柄の大当たり確率（および小当たり確率）が高確率状態であるので、特図1大当たり乱数テーブル272a1（図455（a）参照）における高確率状態用を参照するように設定し（S 5 5 1 6）、処理をS 5 5 1 7の当否判定処理へ移行する。

#### 【4987】

S 5 5 1 7の当否判定処理では、まず、第1特別図柄において第1保留球実行エリア2

50

7 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、S 5 5 1 5 又は S 5 5 1 6 において設定された特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 ( 図 4 5 5 ( a ) 参照 ) とに基づいて小当たりに当選したか否かを判別する小当たり抽選 ( 小当たり当否判定 ) 処理を行う ( S 5 5 1 7 ) 。

#### 【 4 9 8 8 】

第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たりか否かは、電源投入時に設定された確率設定値と、大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、特別図柄の種類との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 において、小当たり乱数値には各設定値ごとの差は設けられていない ( 即ち、すべて 1 0 0 個 ) が、各設定値ごとに異なる大当たり乱数値の個数 ( 範囲 ) が変更されることに伴い、各設定値ごとに小当たり乱数値の値 ( 範囲 ) も異なる数値となるように構成されている。

10

#### 【 4 9 8 9 】

具体的には、パチンコ機 1 0 の遊技状態 ( モード ) が特別図柄の低確率状態 ( 即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」) において、各設定値ごとの小当たり乱数値は 1 0 0 個であり、設定値「1」の場合は「5 0 ~ 1 4 9」であり、設定値「2」の場合は「5 2 ~ 1 5 1」であり、設定値「3」の場合は「5 4 ~ 1 5 3」であり、設定値「4」の場合は「5 6 ~ 1 5 5」であり、設定値「5」の場合は「5 8 ~ 1 5 7」であり、設定値「6」の場合は「6 0 ~ 1 5 9」と規定される。

#### 【 4 9 9 0 】

一方、パチンコ機 1 0 の遊技状態 ( モード ) が特別図柄の高確率状態 ( 即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」) において、各設定値ごとの小当たり乱数値も 1 0 0 個であり、設定値「1」の場合は「5 0 0 ~ 5 9 9」であり、設定値「2」の場合は「5 2 0 ~ 6 1 9」であり、設定値「3」の場合は「5 4 0 ~ 6 3 9」であり、設定値「4」の場合は「5 6 0 ~ 6 5 9」であり、設定値「5」の場合は「5 8 0 ~ 6 7 9」であり、設定値「6」の場合は「6 0 0 ~ 6 9 9」と規定される。

20

#### 【 4 9 9 1 】

S 5 5 1 7 の処理では、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。S 5 5 1 7 の処理の結果、小当たりであると判別された場合 ( S 5 5 1 7 : Y e s )、小当たり時の表示態様を設定する ( S 5 5 1 8 )。第 2 8 実施形態では、小当たり遊技の種別は 1 種類のみ設けられているため、小当たりに当選した場合には、他のカウンタ ( 例えば、大当たり種別カウンタ C 2 ) 等を確認することなく、もれなく同一の小当たりに対応した停止図柄 ( 例えば、「3 4 1」等 ) が設定される。

30

#### 【 4 9 9 2 】

なお、複数の小当たり遊技の種別 ( 例えば、1 ラウンドの「小当たり A」、及び、2 ラウンドの「小当たり B」等 ) を設け、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 によって、小当たり遊技の種別を選択するように構成してもよい。また、この場合に、大当たり種別カウンタ C 2 ではなく、小当たり専用の小当たり種別カウンタを設け、該小当たり種別カウンタの値に基づいて小当たり遊技の種別を選択するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

40

#### 【 4 9 9 3 】

次に、S 5 5 1 9 の処理では、小当たり時の変動パターンを決定し ( S 5 5 1 9 )、処理を S 5 5 2 0 へ移行する。具体的には、S 5 5 1 9 の処理では、大当たり時又はハズレ時と同様の制御プログラムによって変動パターンが決定される。即ち、特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、小当たりの当選有無と、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示 ( 変動演出 ) の動的時間 ( 変動時間 ) が決定される。なお、第 2 8 実施形態では、小当

50

たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくEテーブル272d5(図459(b)参照)が選択され、さらに、該Eテーブル272d5においてもれなく「E9:特殊変動」演出態様が選択される。

#### 【4994】

S5519の処理において設定された演出態様毎に設けられた特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において、第1保留球実行エリア273fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。なお、第28実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、もれなく「45秒」の変動パターンである『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』が選択される。

10

#### 【4995】

次に、S5520の処理では、今回当選した第1特別図柄の小当たり遊技によって、実行中の第2特別図柄の動的表示の抽選結果を変更するか否かを判別すべく、特図2変更処理(S5520)を行い、その後、処理をS5527へ移行する。

#### 【4996】

ここで、図472を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行される特図1変動開始処理(S5505)の一処理である特図2変更処理(S5520)について説明する。図472は、この特図2変更処理(S5520)を示すフローチャートである。

20

#### 【4997】

この特図2変更処理(S5520)は、第1特別図柄の動的表示において小当たり遊技に当選した場合に実行され、実行中の第2特別図柄の動的表示において大当たり遊技又は小当たり遊技を発生し得る場合に、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動時間(即ち、「45秒」と、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間とを比較し、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動時間が、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間より短い場合、実行中の第2特別図柄の動的表示の内容を大当たり又は小当たりからハズレに変更する処理を行う。

#### 【4998】

30

MPU271は、この特図2変更処理(S5520)において、まず、第2特別図柄の動的表示が実行されているか否かを判別する(S5531)。判別の結果、第2特別図柄の動的表示が実行されていない場合は(S5531:No)、変更すべき第2特別図柄の動的表示が存在していないので、この特図2変更処理(S5520)を終了し、特図1変動開始処理(図471)へ戻る。

#### 【4999】

一方、S5531の処理において、第2特別図柄の動的表示が実行されていると判別された場合は(S5531:Yes)、該実行中の第2特別図柄の動的表示が示す当否結果がハズレか否かを判別する(S5532)。判別の結果、実行中の第2特別図柄の動的表示がハズレであれば(S5532:Yes)、重複して大入賞口65a又は小入賞口72aが開放されることがないため、この場合もこの特図2変更処理(S5520)を終了し、特図1変動開始処理(図471)へ戻る。

40

#### 【5000】

一方、S5532の処理において、実行中の第2特別図柄の動的表示がハズレでない場合、即ち、大当たり又は小当たりである場合は(S5532:No)、次に、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間(残り実行時間)と、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動時間(即ち、「45秒」とを比較し、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間(残り実行時間)が、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動時間より長い場合(即ち、残り「45秒」以上か否か)を判別する(S5533)。

#### 【5001】

50

S 5 5 3 3 の判別の結果、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第 1 特別図柄の動的表示の変動時間より長いと判別された場合（S 5 5 3 3 : Y e s）、今回設定された第 1 特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、該第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口 6 5 a 又は小入賞口 7 2 a の開放を未然に防ぐために、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の当否結果をハズレに変更し（S 5 5 3 4）、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、今回設定された第 1 特別図柄の動的表示の変動パターンと同等（即ち、「4 5 秒」）に設定する（S 5 5 3 5）。このように構成することで、先に導出される第 1 特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第 2 特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口 6 5 a 又は小入賞口 7 2 a の開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

10

20

30

40

50

#### 【5 0 0 2】

次いで、S 5 5 3 5 の処理で変更された変動パターンに基づく特図 2 変動パターンコマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定するとともに（S 5 5 3 6）、S 5 5 3 4 の処理で変更された当否結果に基づく特図 2 表示態様コマンドをコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 5 5 3 7）。なお、S 5 5 3 7 の処理の後、この特図 2 変更処理（S 5 5 2 0）を終了し、特図 1 変更開始処理（図 4 7 1）に戻る。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図 4 6 6 参照）の外部出力処理（S 5 1 0 1）によって、特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。

#### 【5 0 0 3】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特図 2 変動パターンコマンドや特図 2 停止種別コマンドを受信すると、それに基づき第 2 特別図柄の変動演出を実行すべく、特図 2 表示用変動パターンコマンドや特図 2 表示種別コマンドを生成して、表示制御装置 1 1 4 へ送信する。

#### 【5 0 0 4】

ここで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、各特別図柄の変動演出を実行する場合、変動パターンコマンドと表示態様コマンドとを共に（セットで）正常に受信できない場合、コマンド送信エラーと判定して、コマンド送信エラーが起きていることを示唆するエラー変動（デフォルト変動）を実行してしまう。ここで、第 2 特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）および当否結果を変更した場合に、変動パターンコマンドのみ、若しくは、停止種別コマンドのみを送信した場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、本来、セットで送信されるべき変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが送信されないことから、コマンド送信エラーと判定されるおそれがある。また、第 2 特別図柄の動的表示が変更されることを考慮して、音声ランプ制御装置 1 1 3 側の受信プログラムを変更すると、該制御プログラムを新たに設計しなければならないと共に、音声ランプ制御装置 1 1 3 側の制御プログラムが煩雑になるおそれがある。

#### 【5 0 0 5】

そこで、第 2 8 実施形態のように、第 1 特別図柄の動的表示の内容に基づいて第 2 特別図柄の動的表示の内容を変更する場合に、変更する第 2 特別図柄の動的表示に関する変動パターンコマンドと停止種別コマンドとをセットで音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側の制御プログラムを変更する必要がなくなり、設計工数の削減および制御負担の軽減を実現することができる。また、第 2 8 実施形態では、遊技状態に応じて、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される特別図柄の変動演出が異なるように構成されている。ここで、第 3 図柄表示装置 8 1 で非実行側の特別図柄の変動演出の内容を差し替えた場合は、そもそも非実行側の特別図柄の変動演出は実行されていないため、非実行側の変動演出に関して差替え制御を実行した場合でも、遊技者に違和感を感じさせず、快適な遊技を提供することができる。

#### 【5 0 0 6】

S 5 5 3 3 の処理において、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時



間)が、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動時間より長くない(即ち、短い)と判別された場合(S5533:No)、今回設定された第1特別図柄の動的表示の方が後に当否結果を導出する、即ち、実行中の第2特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、実行中の第2特別図柄の動的表示における大当たり遊技又は小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口65a又は小入賞口72aの開放を未然に防ぐために、今回設定された第1特別図柄の当否結果をハズレに変更し(S5538)、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動パターン(変動時間)を、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間(残り実行時間)と同等に設定して(S5539)、この特図2変更処理(S5520)を終了し、特図1変動開始処理(図471参照)に戻る。このように構成することで、先に導出される第2特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第1特別図柄の当否結果を変更(消去)し、重複した大入賞口65a又は小入賞口72aの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

10

20

30

40

50

#### 【5007】

なお、S5532の処理において、実行中の第2特別図柄の動的表示がハズレであると判定された場合に(S5532:Yes)、処理をS5535の処理に移行し、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動パターン(変動時間)を、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動パターンと同等(即ち、「45秒」)に設定するように構成してもよい(S5535)。このように構成することで、先に導出される第1特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第2特別図柄も第1特別図柄の動的表示と同期して停止させ、大当たり遊技又は小当たり遊技が開始されている状況で動的表示が実行される状況を防止することができる。

#### 【5008】

図471に戻って説明を続ける。S5517の処理において、小当たりではないと判別された場合は(S5517:No)、次いで、第2特別図柄の動的表示が実行中であって、かつ、該動的表示において大当たり遊技の抽選結果が導出され得るか否かを判別する(S5521)。実行中の第2特別図柄の動的表示において大当たり遊技が導出され得るか否かの判別は、遊技状態に応じて第2保留球実行エリア273gに記憶される大当たり乱数カウンタC1の値と特図2大当たり乱数テーブル272a2(図455(b)参照)とを参照して行われ、実行中の第2特別図柄の動的表示において大当たりが導出されない場合には(S5521:No)、次いで、第1保留球実行エリア273fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S5515又はS5516において設定された特図1大当たり乱数テーブル272a1(図455(a)参照)とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選(当否判定)処理を行う(S5522)。

#### 【5009】

第28実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、電源投入時に設定された設定値と、大当たり乱数カウンタC1の値と、その時々遊技状態(モード)との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図1大当たり乱数テーブル272a1(図455(a)参照)において、大当たり乱数値には設定差が設けられているとともに、パチンコ機10の遊技状態(モード)が通常低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)である場合と、高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)である場合とで、大当たり乱数値の値(範囲)が異なるように構成されている。

#### 【5010】

具体的には、パチンコ機10の遊技状態(モード)が特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)において、各設定値ごとの大当たり乱数値は、設定値「1」の場合は「0~49(即ち、50個)」であり、設定値「2」の場合は「0~51(即ち、52個)」であり、設定値「3」の場合は「0~53(即ち、54個)」であり、設定値「4」の場合は「0~55(即ち、56個)」であり、設定値「5」の場合は「0~57(即ち、58個)」であり、設定値「6」の場合は「0~59(即ち、60個)」と規定される。

## 【5011】

一方、パチンコ機10の遊技状態(モード)が特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)において、各設定値ごとの大当たり乱数値は、設定値「1」の場合は「0～499(即ち、500個)」であり、設定値「2」の場合は「0～519(即ち、520個)」であり、設定値「3」の場合は「0～539(即ち、540個)」であり、設定値「4」の場合は「0～559(即ち、560個)」であり、設定値「5」の場合は「0～579(即ち、580個)」であり、設定値「6」の場合は「0～599(即ち、600個)」と規定される。

## 【5012】

よって、S5522の処理では、第1保留球実行エリア273fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、特図1大当たり乱数テーブル272a1にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S5522の処理の結果、今回の第1特別図柄の動的表示が大当たりであると判別された場合(S5522:Yes)、次いで、第1保留球実行エリア273fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル272b1(図456(a)参照)に基づいて、第1特別図柄の大当たり時の表示態様を設定する(S5523)。

## 【5013】

この処理では、特図1大当たり種別テーブル272b1によって、第1保留球実行エリア273fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たり後に「超確率変動状態」へ移行する「確率変動A」か、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する「確率変動B」か、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「時間短縮」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置39における大当たり時の表示態様(上方LED群39b1の表示態様)が設定される。具体的には、第1保留球実行エリア273fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、特図1大当たり種別テーブル272b1(図456(a)参照)とに基づいて大当たり種別が決定される。

## 【5014】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し(S5524)、処理をS5520へ移行する。具体的には、まず、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81において、大当たり時の表示態様(停止種別)と、第1保留球実行エリア273fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示(変動演出)の動的時間(変動時間)が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル272d(図458又は図459参照)を選択する。そして、S5520の処理において、小当たりに当選していた場合と同様、第1特別図柄の動的表示において今回実施予定の大当たりの動的(変動)時間と、第2特別図柄の動的表示において大当たり又は小当たりが発生するか否か、及び、該第2特別図柄の動的表示が、今回の第1特別図柄の動的表示の動的時間より長いかに応じて、優先する特別図柄の大当たり又は小当たりを決定する。

## 【5015】

第28実施形態では、大当たり遊技の種別は3種類であるが、大当たりに当選した場合には、いずれの大当たり種別であった場合も待機中の動的表示の保留球数とは無関係に、もれなくDテーブル272d4(図459(a)参照)が設定される。そして、該Dテーブル272d4において、第1保留球実行エリア273fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値に対応付けられた演出態様を選択する。

## 【5016】

S5524の処理では、選択された演出態様と、特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2とを参照して、第1保留球実行エリア273fに格納されている

10

20

30

40

50

変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

#### 【5017】

一方、S5521の処理において実行中の第2特別図柄の動的表示において大当たりが導出され得ると判別された場合(S5521:Yes)、既に第2特別図柄の動的表示において大当たり遊技が導出されることが決定されているため、第1特別図柄の動的表示において重複して大当たりを導出しないように、ハズレ時の表示態様を設定する(S5525)。

#### 【5018】

S5525の処理では、特別図柄表示装置39の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン(演出態様)を設定する。演出態様の設定としては、第1保留球実行エリア273fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値と、第1保留球数カウンタ273a及び第2保留球数カウンタ273bの合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる演出態様として、「非リーチ(ロング)」演出態様、「非リーチ(ショート)」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「超ロング変動」演出態様のいずれかを設定する。第28実施形態では、パチンコ機10の遊技状態が「通常遊技状態」であるか、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル272dが設定されている。

#### 【5019】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し(S5526)、S5527の処理へ移行する。S5526の処理では、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S5525の処理において決定されたハズレ時の表示態様(演出態様)毎に設けられた特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、第1保留球実行エリア273fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

#### 【5020】

なお、S5522の処理において、今回の第1特別図柄の動的表示が大当たりでないと判別された場合は(S5522:No)、処理をS5525へと移行し、S5525及びS5526の処理を行って、ハズレ時の表示態様および変動パターンが設定される。

#### 【5021】

このように、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、停止パターンテーブル272dと、停止パターン選択カウンタC3と、変動種別カウンタCS1とを用いて、同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

#### 【5022】

次に、S5527の処理では、S5519、S5524又はS5526の処理によって決定された第1特別図柄の動的表示の変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する特図1変動パターンコマンドを設定する(S5527)。

#### 【5023】

具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たり種別が「確率変動A」であって、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図1・大当たり・「確率変動A」・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す特図1変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合

10

20

30

40

50

は、特図 1・ハズレ・「25 秒」の「スーパーリーチ」を示す特図 1 変動パターンコマンドが設定される。このように、変動演出が同じ変動時間であっても、特図 1 変動パターンコマンドに、特別図柄の種類と変動演出の可否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 113 は、変動すべき特別図柄の種類と、可否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

#### 【5024】

S5527 の処理の後、S5518、S5523 又は S5525 の処理で設定された第 1 特別図柄の動的表示の停止種別を、音声ランプ制御装置 113 を介して表示制御装置 114 へ通知するための特図 1 停止種別コマンドを設定し (S5528)、この特図 1 変動開始処理 (S5505) を終了し、特図変動処理 (図 470 参照) へ戻る。

10

#### 【5025】

具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「確率変動 A」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7」図柄等) は特定せずに、「確率変動 A」であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「時間短縮」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「4」図柄等) は特定せずに、「時間短縮」であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。

#### 【5026】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「787」等) は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「737」等) は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「258」等) は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。

20

#### 【5027】

このように、特図 1 停止種別コマンドに変動演出の可否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置 113 (表示制御装置 114) は、変動すべき特別図柄と、可否に基づいた停止種別とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の停止結果を決定することができる。

30

#### 【5028】

これらの特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドは、RAM 273 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理 (図 466 参照) の外部出力処理 (S5101) で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 113 に送信される。音声ランプ制御装置 113 は、特図 1 変動パターンコマンドや特図 1 停止種別コマンドを受信すると、それに基づき特図 1 表示用変動パターンコマンドや特図 1 表示種別コマンドを生成して、表示制御装置 114 へ送信する。

40

#### 【5029】

次に、図 473 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 271 により実行される特図変動処理 (S5110) の一処理である特図 2 変動開始処理 (S5508) について説明する。図 473 は、この特図 2 変動開始処理 (S5508) を示すフローチャートである。

#### 【5030】

この特図 2 変動開始処理 (S5508) は、第 2 特別図柄に関し、上述した第 1 特別図柄に関する特図 1 変動開始処理 (S5505) と同様の処理を行うものであり、第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) の実行開始が可能なタイミングとなったことで、第 2 特別図柄の保留球数 (N2) が存在するか否かを判別し、該保留球数が存在している場合には、

50

遊技状態に基づいて当否判定を行いつつ、該判定結果に基づく動的表示（変動演出）の内容を決定する。また、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、第1特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の第1特別図柄の動的表示の当否結果が大当たり又は小当たりであったとき、今回設定された第2特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の第1特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、第1特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より第2特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の第1特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、第2特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。さらに、第2特別図柄の動的表示が小当たりでない場合において、実行中の第1特別図柄の動的表示が大当たりを導出し得る内容であったときは、第2特別図柄における当否抽選を行わず、該第2特別図柄の動的表示をハズレの動的表示として設定する。

10

#### 【5031】

このように構成することで、一方の特別図柄による大当たり又は小当たりの実行中に、他方の特別図柄による大当たり又は小当たりが発生しないようにすることができ、重複した大当たり又は小当たり（有利状態）によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる。

#### 【5032】

MPU271は、この特図2変動開始処理（S5508）において、まず、第2保留球数カウンタ273bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数N2）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S5541）。その結果、第2保留球数カウンタ273bの値（作動保留球数N2）が「0」よりも大きい値でなければ（S5541：No）、開始すべき第2特別図柄の動的表示の保留球数が存在しないので、この特図2変動開始処理（S5508）を終了し、特図変動処理（図470参照）に戻る。

20

#### 【5033】

一方、S5541の処理の結果、第2保留球数カウンタ273bの値（作動保留球数N2）が「0」でなければ（S5541：Yes）、第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであって、開始すべき第2特別図柄の動的表示が存在すると判断し、まず、第2保留球数カウンタ273bの値（作動保留球数N2）を1減算する（S5542）。これは、保留されていた第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち1の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

30

#### 【5034】

次いで、S5543の処理では、第2保留球格納エリア273eに格納されたデータをシフト処理する（S5543）。このデータシフト処理は、第2保留球格納エリア273eの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを第2保留球実行エリア273gへ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア 第2保留球実行エリア273g、第2保留第2エリア 第2保留第1エリア、第2保留第3エリア 第2保留第2エリア、第2保留第4エリア 第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

40

#### 【5035】

次いで、S5544の処理では、遊技状態が特別図柄の高確率状態か否か、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」であるか否かを判別する（S5544）。判別の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態でない場合、即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」であると判別された場合は（S5544：No）、第2特別図柄の大当たり確率および小当たり確率が低確率状態であるので、第2特別図柄の低確率状態用である特図2大当たり乱数テーブル272a2（図455（b）参照）を設定し（S5545）、処理をS5547の当否判定処理へ移行する。

#### 【5036】

一方、S5544の処理の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態である場合、即ち、

50

「超確率変動状態」又は「確率変動状態」である場合は（Ｓ５５４４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たり確率（および小当たり確率）が高確率状態であるので、第２特別図柄の高確率状態用である特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）を設定し（Ｓ５５４６）、処理をＳ５５４７の当否判定処理へ移行する。

【５０３７】

Ｓ５５４７の当否判定処理では、まず、第２特別図柄において第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５５４５又はＳ５５４６において設定された特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）とに基づいて小当たりに当選したか否かを判別する小当たり抽選（小当たり当否判定）処理を行う（Ｓ５５４７）。

【５０３８】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、小当たりか否かは、電源投入時に設定された設定値と、大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄の種類との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、小当たり乱数値には設定差は設けられていない（即ち、すべて９４００個）が、各設定値ごとに異なる大当たり乱数値の個数（範囲）が変更されることにより、各設定値ごとに小当たり乱数値の値（範囲）が異なるように構成されている。

【５０３９】

具体的には、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値は９４００個であり、設定値「１」の場合は「５０～９４４９」であり、設定値「２」の場合は「５２～９４５１」であり、設定値「３」の場合は「５４～９４５３」であり、設定値「４」の場合は「５６～９４５５」であり、設定値「５」の場合は「５８～９４５７」であり、設定値「６」の場合は「６０～９４５９」と規定される。

【５０４０】

一方、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値も９４００個であり、設定値「１」の場合は「５００～９８９９」であり、設定値「２」の場合は「５２０～９９１９」であり、設定値「３」の場合は「５４０～９９３９」であり、設定値「４」の場合は「５６０～９９５９」であり、設定値「５」の場合は「５８０～９９７９」であり、設定値「６」の場合は「６００～９９９９」と規定される。

【５０４１】

Ｓ５５４７の処理では、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。Ｓ５５４７の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５５４７：Ｙｅｓ）、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５５４８）。第２８実施形態では、小当たり遊技の種別は１種類のみ設けられているため、小当たりに当選した場合には、他のカウンタ（例えば、大当たり種別カウンタＣ２）等を確認することなく、もれなく同一の小当たり遊技の表示態様（種別）が設定される。

【５０４２】

次に、Ｓ５５４９の処理では、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５５４９）、処理をＳ５５５０へ移行する。具体的には、Ｓ５５４９の処理では、大当たり時又はハズレ時と同様の制御プログラムによって変動パターンが決定される。即ち、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。なお、第２８実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくＥテーブル２７２ｄ５が選択され、さらに、該Ｅテーブル２７２ｄ５においても

10

20

30

40

50

れなく「E9：特殊変動」演出態様が選択される。

#### 【5043】

S5549の処理において設定された演出態様毎に設けられ、「通常遊技状態」時に参照される通常用の特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」時に参照される確変・時短用の特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において、第2保留球実行エリア273gに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。なお、第28実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、「通常遊技状態」であれば、もれなく「630秒」の変動パターンである『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』が選択され、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」であれば、もれなく「3秒」の変動パターンである『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』が選択される。

10

#### 【5044】

次に、S5550の処理では、今回当選した第2特別図柄の小当たり遊技によって、実行中の第1特別図柄の動的表示の抽選結果を変更するか否かを判別すべく、特図1変更処理（S5550）を行い、その後、処理をS5557へ移行する。

#### 【5045】

ここで、図474を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行される特図2変動開始処理（S5508）の一処理である特図1変更処理（S5550）について説明する。図474は、この特図1変更処理（S5550）を示すフローチャートである。

20

#### 【5046】

この特図1変更処理（S5550）は、第2特別図柄の動的表示において小当たり遊技に当選した場合に実行され、実行中の第1特別図柄の動的表示において大当たり遊技又は小当たり遊技が発生し得る場合に、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「630秒」又は「3秒」）と、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間とを比較し、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動時間が、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間より短い場合、実行中の第1特別図柄の動的表示の内容を大当たり又は小当たりからハズレに変更する処理を行う。

30

#### 【5047】

MPU271は、この特図1変更処理（S5550）において、まず、第1特別図柄の動的表示が実行されているか否かを判別する（S5561）。判別の結果、第1特別図柄の動的表示が実行されていない場合は（S5561：No）、変更すべき第1特別図柄の動的表示が存在していないので、この特図1変更処理（S5550）を終了し、特図2変動開始処理（図473）へ戻る。

#### 【5048】

一方、S5561の処理において、第1特別図柄の動的表示が実行されていると判別された場合は（S5561：Yes）、該実行中の第1特別図柄の動的表示が示す当否結果がハズレか否かを判別する（S5562）。判別の結果、実行中の第1特別図柄の動的表示がハズレであれば（S5562：Yes）、重複して大入賞口65a又は小入賞口72aが開放されることがないため、この場合もこの特図1変更処理（S5550）を終了し、特図2変動開始処理（図473）へ戻る。

40

#### 【5049】

一方、S5562の処理において、実行中の第1特別図柄の動的表示がハズレでない場合、即ち、大当たり又は小当たりである場合は（S5562：No）、次に、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「630秒」又は「3秒」）とを比較し、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第2特別図柄の動的表示の

50

変動時間より長いかな否か（即ち、残り「630秒」若しくは「3秒」以上かな否か）を判別する（S5563）。なお、第1特別図柄の動的表示において、「630秒」以上の変動パターンは選定され得ないように構成されているため、S5563において「3秒」以上かな否かを判定するように構成してもよい。

#### 【5050】

S5563の判別の結果、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動時間より長いと判別された場合（S5563：Yes）、今回設定された第2特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、該第2特別図柄の動的表示における小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口65a又は小入賞口72aの開放を未然に防ぐために、実行中の第1特別図柄の動的表示の当否結果をハズレに変更し（S5564）、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動パターンと同等（即ち、「630秒」又は「3秒」）に設定する（S5565）。このように構成することで、先に導出される第2特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第1特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口65a又は小入賞口72aの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

#### 【5051】

次いで、S5565の処理で変更された変動パターンに基づく特図1変動パターンコマンドをRAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定するとともに（S5566）、S5564の処理で変更された当否結果に基づく特図1表示態様コマンドをコマンド送信用のリングバッファに設定する（S5567）。なお、S5567の処理の後には、この特図1変更処理（S5550）を終了し、特図2変更開始処理（図473）に戻る。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図466参照）の外部出力処理（S5101）によって、特図1変動パターンコマンド及び特図1停止種別コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信される。

#### 【5052】

S5563の処理において、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動時間より長くない（即ち、短い）と判別された場合（S5563：No）、今回設定された第2特別図柄の動的表示の方が後に当否結果を導出する、即ち、実行中の第1特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、実行中の第1特別図柄の動的表示における大当たり遊技又は小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口65a又は小入賞口72aの開放を未然に防ぐために、今回設定された第2特別図柄の当否結果をハズレに変更し（S5568）、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と同等に設定して（S5569）、この特図1変更処理（S5550）を終了し、特図2変動開始処理（図473参照）に戻る。このように構成することで、先に導出される第1特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第2特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口65a又は小入賞口72aの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

#### 【5053】

図473に戻って説明を続ける。S5547の処理において、小当たりではないと判別された場合は（S5547：No）、次いで、第1特別図柄の動的表示が実行中であって、かつ、該動的表示において大当たり遊技の抽選結果が導出され得るかな否かを判別する（S5551）。この判別は、遊技状態に応じて第1保留球実行エリア273fに記憶される大当たり乱数カウンタC1の値と特図1大当たり乱数テーブル272a1（図455（a）参照）とを参照して行われ、実行中の第1特別図柄の動的表示において大当たりが導出されない場合には（S5551：No）、次いで、第2保留球実行エリア273gに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S5545又はS5546において設定

10

20

30

40

50



された特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 ( 図 4 5 5 ( b ) 参照 ) とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選 ( 当否判定 ) 処理を行う ( S 5 5 5 2 ) 。

【 5 0 5 4 】

第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりか否かは、電源投入時に設定された設定値と、大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、その時々遊技状態 ( モード ) との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 ( 図 4 5 5 ( b ) 参照 ) において、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 ( 図 4 5 5 ( a ) 参照 ) と同様、大当たり乱数値には設定差が設けられているとともに、パチンコ機 1 0 の遊技状態 ( モード ) が通常低確率状態 ( 即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」) である場合と、高確率状態 ( 即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」) である場合とで、大当たり乱数値の値 ( 範囲 ) が異なるように構成されている。なお、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における大当たり乱数値の範囲は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 と同等であるので、その説明を省略する。

【 5 0 5 5 】

よって、S 5 5 5 2 の処理では、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 5 5 5 2 の処理の結果、今回の第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであると判別された場合 ( S 5 5 5 2 : Y e s ) 、次いで、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2 ( 図 4 5 6 ( b ) 参照 ) に基づいて、第 2 特別図柄の大当たり時の表示態様を設定する ( S 5 5 5 3 ) 。

【 5 0 5 6 】

この処理では、特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2 によって、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が 1 6 ラウンドの大当たり後に「超確率変動状態」へ移行する「確率変動 A 」か、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する「確率変動 B 」か、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「時間短縮」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 9 における大当たり時の表示態様 ( 下方 L E D 群 3 9 b 2 の表示態様 ) が設定される。具体的には、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2 ( 図 4 5 6 ( b ) 参照 ) とに基づいて大当たり種別が決定される。

【 5 0 5 7 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し ( S 5 5 5 4 ) 、処理を S 5 5 5 0 へ移行する。具体的には、まず、特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様 ( 停止種別 ) と、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C 5 1 の値に基づいて動的表示 ( 変動演出 ) の動的時間 ( 変動時間 ) が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 7 2 d ( 図 4 5 8 又は図 4 5 9 参照 ) を選択する。そして、S 5 5 5 0 の処理において、小当たりに当選していた場合と同様、第 2 特別図柄の動的表示において今回実施予定の大当たりの動的 ( 変動 ) 時間と、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり又は小当たりが発生するか否か、及び、該第 1 特別図柄の動的表示が、今回の第 2 特別図柄の動的表示の動的時間より長いかに短いかに応じて、優先する特別図柄の大当たり又は小当たりを決定する。

【 5 0 5 8 】

第 2 8 実施形態では、大当たり遊技の種別は 3 種類であるが、大当たりに当選した場合には、いずれの大当たり種別であった場合も待機中の動的表示の保留球数とは無関係に、もれなく D テーブル 2 7 2 d 4 ( 図 4 5 9 ( a ) 参照 ) が設定される。そして、該 D テー

ブル 2 7 2 d 4 において、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に対応付けられた演出態様を選択する。

【 5 0 5 9 】

S 5 5 5 4 の処理において選択された演出態様毎に設けられ、「通常遊技状態」時に参照される通常用の特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 4、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」時に参照される確変・時短用の特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 6 において、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

10

【 5 0 6 0 】

一方、S 5 5 5 1 の処理において実行中の第 1 特別図柄の動的表示において大当たりが導出され得ると判別された場合 ( S 5 5 5 1 : Y e s )、既に第 1 特別図柄の動的表示において大当たり遊技が導出されることが決定されているため、第 2 特別図柄の動的表示において重複して大当たりを導出しないように、ハズレ時の表示態様を設定する ( S 5 5 5 5 )。

【 5 0 6 1 】

S 5 5 5 5 の処理では、特別図柄表示装置 3 9 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン ( 演出態様 ) を設定する。演出態様の設定としては、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a 及び第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において表示させる演出態様として、「非リーチ ( ロング ) 」演出態様、「非リーチ ( ショート ) 」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「超ロング変動」演出態様のいずれかを設定する。第 2 8 実施形態では、パチンコ機 1 0 の遊技状態が「通常遊技状態」であるか、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 2 7 2 d が設定されている。

20

【 5 0 6 2 】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し ( S 5 5 5 6 )、S 5 5 5 7 の処理へ移行する。S 5 5 5 6 の処理では、特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S 5 5 5 5 の処理において決定されたハズレ時の表示態様 ( 演出態様 ) 毎に設けられ、「通常遊技状態」時に参照される通常用の特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 3、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」時に参照される確変・時短時の特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 5 において、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

30

【 5 0 6 3 】

なお、S 5 5 5 2 の処理において、今回の第 2 特別図柄の動的表示が大当たりでないと判別された場合は ( S 5 5 5 2 : N o )、処理を S 5 5 5 5 へと移行し、S 5 5 5 5 及び S 5 5 5 6 の処理を行って、ハズレ時の表示態様および変動パターンが設定される。

40

【 5 0 6 4 】

このように、第 2 特別図柄における小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値 C 3、C S 1 を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、第 2 特別図柄における当否判定処理と第 1 特別図柄における当否判定処理とを同じ判定プログラムによって判定して決

50

定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

#### 【5065】

次に、S5557の処理では、S5549、S5554又はS5556の処理によって決定された第2特別図柄の動的表示の変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する特図2変動パターンコマンドを設定する(S5557)。

#### 【5066】

具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たり種別が「確率変動A」であって、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図2・大当たり・「確率変動A」・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す特図2変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図2・ハズレ・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す特図2変動パターンコマンドが設定される。このように、変動演出が同じ変動時間であっても、特図2変動パターンコマンドに、特別図柄の種類と変動演出の可否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置113は、変動すべき特別図柄の種類と、可否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

#### 【5067】

S5557の処理の後には、S5548、S5553又はS5555の処理で設定された第2特別図柄の動的表示の停止種別を、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114へ通知するための特図2停止種別コマンドを設定し(S5558)、この特図2変動開始処理(S5508)を終了し、特図変動処理(図470参照)へ戻る。

#### 【5068】

具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「確率変動A」であれば、具体的な第3図柄の停止態様(例えば、「7」図柄等)は特定せずに、「確率変動A」であることを示す特図2停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「時間短縮」であれば、具体的な第3図柄の停止態様(例えば、「4」図柄等)は特定せずに、「時間短縮」であることを示す特図2停止種別コマンドを設定する。

#### 【5069】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第3図柄の停止態様(例えば、「787」等)は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図2停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第3図柄の停止態様(例えば、「737」等)は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図2停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第3図柄の停止態様(例えば、「258」等)は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図2停止種別コマンドを設定する。

#### 【5070】

このように、特図2停止種別コマンドに変動演出の可否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置113(表示制御装置114)は、変動すべき特別図柄と、可否に基づいた停止種別とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の停止結果を決定することができる。

#### 【5071】

これらの特図2変動パターンコマンドおよび特図2停止種別コマンドは、RAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理(図466参照)の外部出力処理(S5101)で、これらのコマンドが音声ランプ制

10

20

30

40

50

御装置 1 1 3 に送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特図 2 変動パターンコマンドや特図 2 停止種別コマンドを受信すると、それに基づき特図 2 表示用変動パターンコマンドや特図 2 表示種別コマンドを生成して、表示制御装置 1 1 4 へ送信する。

#### 【5072】

次に、図 4 7 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行される特図変動処理 ( S 5 1 1 0 ) の一処理である変動停止処理 ( S 5 5 0 9 ) について説明する。図 4 7 5 は、この変動停止処理 ( S 5 5 0 9 ) を示すフローチャートである。

#### 【5073】

この変動停止処理 ( S 5 1 1 0 ) は、第 1 特別図柄の動的表示又は第 2 特別図柄の動的表示の変動中において、特別図柄表示装置 3 9 の上方 L E D 群 3 9 b 1 又は下方 L E D 群 3 9 b 2 の表示内容を更新するとともに、各動的表示の終了タイミングとなった場合に、終了する特別図柄に応じた確定コマンドを設定し、終了タイミングとなった特別図柄の動的表示の変動を停止する。

#### 【5074】

M P U 2 7 1 は、この変動停止処理 ( S 5 5 0 9 ) において、まず、特別図柄表示装置 3 9 において第 1 特別図柄の動的表示の実行中であるか否かを判別する ( S 5 5 7 1 ) 。判別の結果、第 1 特別図柄の動的表示が実行されていないならば ( S 5 5 7 1 : N o ) 、第 1 特別図柄の停止処理に関する S 5 5 7 2 ~ S 5 5 8 1 をスキップして、処理を S 5 5 8 2 へ移行する。

#### 【5075】

一方、第 1 特別図柄の動的表示の実行中であれば ( S 5 5 7 1 : Y e s ) 、次いで、実行中の第 1 特別図柄の動的表示の実行時間 ( 変動時間 ) が経過したか否かを判別する ( S 5 5 7 2 ) 。特別図柄表示装置 3 9 の第 1 特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタ C S 1 により選択された変動パターンに応じて決められており ( 特図 1 変動パターンコマンドに応じて決められており ) 、この動的表示時間 ( 変動時間 ) が経過していなければ ( S 5 5 7 2 : N o ) 、特別図柄表示装置 3 9 における上方 L E D 群 3 9 b 1 の表示を更新して ( S 5 5 7 3 ) 、処理を S 5 5 8 2 へ移行する。

#### 【5076】

第 2 8 実施形態では、特別図柄表示装置 3 9 の上方 L E D 群 3 9 b 1 において、第 1 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、上方 L E D 群 3 9 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、最も下方の L E D を点灯した場合には、再び最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯する点灯パターンを繰り返し表示する表示態様が設定される。

#### 【5077】

一方、特別図柄表示装置 3 9 における第 1 特別図柄の動的表示の動的表示時間 ( 変動時間 ) が経過していれば ( S 5 5 7 2 : Y e s ) 、特別図柄表示装置 3 9 の上方 L E D 群 3 9 b 1 に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する ( S 5 5 7 4 ) 。停止図柄は、特図 1 変動開始処理 ( 図 4 7 1 参照 ) 、特図 2 変更処理 ( 図 4 7 2 参照 ) 又は特図 1 変更処理 ( 図 4 7 4 参照 ) によって予め設定される。特図 1 変動開始処理の S 5 5 1 8 、 S 5 5 2 3 若しくは S 5 5 2 5 、又は、特図 2 変更処理の S 5 5 3 8 の処理によって、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて大当たりか、小当たりかハズレかが決定される。そして、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタ C 2 の値により、大当たり後に「確率変動 A」となる図柄か、「確率変動 B」となる図柄か、「時間短縮」となる図柄かが決定される。また、小当たりである場合には、小当たりに対応する図柄が決定される。さらに、ハズレである場合には、ハズレに対応する図柄が決定される。

#### 【5078】

S 5 5 7 4 の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置 3 9 の表示態様が設定されると、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置 3 9 における上方 L E D 群 3 9 b 1 の表示と同調して確定表示させるために、特図 1 確定コマンドを

10

20

30

40

50

設定して ( S 5 5 7 5 )、処理を S 5 5 7 6 へ移行する。

【 5 0 7 9 】

特図 1 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行中の第 1 特別図柄に対応する変動演出を確定表示させるためコマンドである。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この特図 1 確定コマンドを受信すると、表示制御装置 1 1 4 に対して特図 1 表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、特図 1 表示用確定コマンドを受信することによって、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄及び第 4 図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【 5 0 8 0 】

次いで、S 5 5 7 6 の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、R A M 2 7 3 に設けられた時短カウンタ ( 図示せず ) の値が「 0 」よりも大きいかな否かを判別する ( S 5 5 7 6 ) 。

【 5 0 8 1 】

この時短カウンタは、「時間短縮状態」であることを示すためのカウンタであり、「時間短縮」に対応する大当たり種別の大当たり終了時に所定数 ( 第 2 8 実施形態では、「 5 0 」 ) の値が設定される。そして、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれかの動的表示が 1 回実行される毎に時短カウンタの値が 1 ずつ減算され、該時短カウンタの値が「 0 」より大きい値の場合に、遊技状態が「時間短縮状態」として判定される。具体的には、後述する大当たり処理 ( 図 4 7 7 参照 ) の一処理である大当たり終了処理 ( 図 4 8 0 参照 ) において、大当たり状態が終了して「時間短縮状態」が開始される場合、即ち、「時間短縮」に対応する大当たり種別の大当たりの終了時に「 5 0 」がセットされるように構成されている。

【 5 0 8 2 】

なお、この時短カウンタの値は、いずれの特別図柄の動的表示においても減算されるように構成されているが、いずれか一方の特別図柄の動的表示の実行時にのみ減算するように構成してもよい。具体的には、例えば、第 1 特別図柄の動的表示の実行時には時短カウンタの値を減算せず、第 2 特別図柄の動的表示の実行時にのみ時短カウンタの値を減算する。このように構成することで、例えば、「時間短縮状態」において、入賞補助機能を有していない第 1 特別図柄の動的表示が実行されても「時間短縮状態」は維持され続け、入賞補助機能を有する第 2 特別図柄の動的表示の実行時にのみ「時間短縮状態」を消化させることができる。よって、「時間短縮状態」全般において、入賞補助機能を有する特別図柄の動的表示を実行させることができ、遊技者に入賞補助機能を有する遊技による遊技価値を付与しきることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 5 0 8 3 】

また、時短カウンタを各特別図柄ごとにそれぞれ設け、該時短カウンタには特別図柄毎に異なる値 ( 例えば、第 1 特別図柄用の時短カウンタには「 1 0 」、第 2 特別図柄用の時短カウンタには「 1 0 0 」 ) を設定し、いずれか一方の時短カウンタの値が「 0 」となった場合に、「時間短縮状態」を終了するように構成してもよい。このように構成することで、「時間短縮状態」の終了条件を複数設けることで、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣を向上することができる。

【 5 0 8 4 】

S 5 5 7 6 の処理において、時短カウンタの値が「 0 」より大きければ ( S 5 5 7 6 : Y e s )、「時間短縮状態」であり、第 1 特別図柄の動的表示 ( 変動演出 ) が 1 回終了したので、時短カウンタの値を 1 減算し ( S 5 5 7 7 )、処理を S 5 5 7 8 へ移行する。一方、S 5 5 7 6 の処理において、時短カウンタの値が「 0 」より大きい値でなければ ( S 5 5 7 6 : N o )、「時間短縮状態」ではなく、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「通常遊技状態」であるので、S 5 5 7 7 の処理をスキップして、処理を S 5 5 7 8 へ移行する。

【 5 0 8 5 】

S 5 5 7 8 の処理では、今回停止される第 1 特別図柄の動的表示において大当たりが導

10

20

30

40

50

出されるか否かを判別する（Ｓ５５７８）。判別の結果、今回停止される第１特別図柄の動的表示において大当たりが導出されないと判別された場合は（Ｓ５５７８：Ｎｏ）、次いで、今回停止される第１特別図柄の動的表示において小当たりが導出されるか否かを判別する（Ｓ５５７９）。Ｓ５５７８又はＳ５５７９の処理において、大当たりが導出されると判定された場合（Ｓ５５７８：Ｙｅｓ）、又は、小当たりが導出されると判定された場合（Ｓ５５７９：Ｙｅｓ）、今回停止される第１特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技又は小当たり遊技を優先して実行すべく、実行中の第２特別図柄の動的表示を停止させるために、特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ５５８０）。この場合、第２特別図柄の動的表示の停止図柄は、特図２変更処理（図４７２参照）のＳ５５３４によってハズレに対応する表示態様に變更されているため、ハズレに対応する図柄が決定される。

10

#### 【５０８６】

Ｓ５５８０の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置３９の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における第２特別図柄に対応する変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３９における下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示と同調して確定表示させるために、特図２確定コマンドを設定して（Ｓ５５８１）、処理をＳ５５８２へ移行する。

#### 【５０８７】

特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて実行中の第２特別図柄に対応する変動演出を確定表示させるためのコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、この特図２確定コマンドを受信すると、表示制御装置１１４に対して特図２表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、特図２表示用確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄に対応する第３図柄および第４図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

20

#### 【５０８８】

なお、Ｓ５５７９の処理において、今回停止される第１特別図柄の動的表示において小当たりが導出されないと判別された場合は（Ｓ５５７９：Ｎｏ）、Ｓ５５８０及びＳ５５８１の処理をスキップして、処理をＳ５５８２へ移行する。

#### 【５０８９】

次に、Ｓ５５８２の処理では、特別図柄表示装置３９において第２特別図柄の動的表示の実行中であるか否かを判別する（Ｓ５５８２）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行されていなければ（Ｓ５５８２：Ｎｏ）、第２特別図柄の停止処理に関するＳ５５８３～Ｓ５５９２をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５５０９）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

30

#### 【５０９０】

一方、第２特別図柄の動的表示の実行中であれば（Ｓ５５８２：Ｙｅｓ）、次いで、実行中の第２特別図柄の動的表示の実行時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５５８３）。特別図柄表示装置３９の第２特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５５８３：Ｎｏ）、特別図柄表示装置３９における下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示を更新して（Ｓ５５８４）、この動停止処理（Ｓ５５０９）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

40

#### 【５０９１】

第２８実施形態では、特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２において、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３９ｂ１と同様、例えば、下方ＬＥＤ群３９ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、最も下方のＬＥＤを点灯した場合には、再び最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯する点灯パターンを繰り返し表示する表示態様が設定される。

#### 【５０９２】

一方、特別図柄表示装置３９における第２特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時

50

間)が経過していれば(S5583:Yes)、特別図柄表示装置39の下方LED群39b2に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する(S5585)。停止図柄は、特図2変動開始処理(図473参照)、特図1変更処理(図474参照)又は特図2変更処理(図472参照)によって予め設定される。特図2変動開始処理のS5548、S5553若しくはS5555、又は、特図1変更処理のS5568の処理によって、第2保留球実行エリア273gに格納された大当たり乱数カウンタC1の値に応じて大当たりか、小当たりかハズレかが決定される。そして、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタC2の値により、大当たり後に「確率変動A」となる図柄か、「確率変動B」となる図柄か、「時間短縮」となる図柄かが決定される。また、小当たりである場合には、小当たりに対応する図柄が決定される。さらに、ハズレである場合には、ハズレに対応する図柄が決定される。

10

#### 【5093】

S5585の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置39の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置39における下方LED群39b2の表示と同調して確定表示させるために、特図2確定コマンドを設定して(S5586)、処理をS5587へ移行する。

#### 【5094】

次いで、S5587の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、RAM273に設けられた時短カウンタ(図示せず)の値が「0」よりも大きいかな否かを判別する(S5587)。判別の結果、時短カウンタの値が「0」より大きければ(S5587:Yes)、「時間短縮状態」であり、第2特別図柄の動的表示(変動演出)が1回終了したので、時短カウンタの値を1減算し(S5588)、処理をS5589へ移行する。一方、S5587の処理において、時短カウンタの値が「0」より大きい値でなければ(S5587:No)、「時間短縮状態」ではなく、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「通常遊技状態」であるので、S5588の処理をスキップして、処理をS5589へ移行する。

20

#### 【5095】

S5589の処理では、今回停止される第2特別図柄の動的表示において大当たりが導出されるかな否かを判別する(S5589)。判別の結果、今回停止される第2特別図柄の動的表示において大当たりが導出されないと判別された場合は(S5589:No)、次いで、今回停止される第2特別図柄の動的表示において小当たりが導出されるかな否かを判別する(S5590)。S5589又はS5590の処理において、大当たりが導出されると判定された場合(S5589:Yes)、又は、小当たりが導出されると判定された場合(S5590:Yes)、今回停止される第2特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技又は小当たり遊技を優先して実行すべく、実行中の第2特別図柄の動的表示を停止させるために、特別図柄表示装置39の上方LED群39b1に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する(S5592)。この場合、第1特別図柄の動的表示の停止図柄は、特図1変更処理(図474参照)のS5564によってハズレに対応する表示態様に变更されているため、ハズレに対応する図柄が決定される。

30

#### 【5096】

S5591の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置39の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における第1特別図柄に対応する変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置39における上方LED群39b1の表示と同調して確定表示させるために、特図1確定コマンドを設定して(S5592)、この動停止処理(S5509)を終了し、特図変動処理(図470参照)に戻る。

40

#### 【5097】

なお、S5590の処理において、今回停止される第2特別図柄の動的表示において小当たりが導出されないと判別された場合は(S5590:No)、この変動停止処理(S5509)を終了し、特図変動処理(図470参照)に戻る。

#### 【5098】

50

このように、変動停止処理（S5509）において、第1特別図柄の動的表示の停止タイミングと第2特別図柄の動的表示の停止タイミングとをそれぞれ別に判定することで、同時並列的に各特別図柄の変動演出をそれぞれ実行した場合であっても、各特別図柄を個別に停止表示させることができ、整合のとれた演出を実行することができる。また、一方の特別図柄の変動演出において大当たり又は小当たりが導出される場合に、念のため、他方の特別図柄の変動演出に対しても確定コマンドを送信して、該他方の特別図柄の変動演出を確実に停止させることができる。確定コマンドは、変動演出を停止させる処理のみを行わせるコマンドであり、1の特別図柄の変動演出に対して、2の確定コマンドを重複して送信した場合であっても演出上の齟齬が発生し得ないので、音声ランプ制御装置113でも、確定コマンドを重複して受信した場合であってもエラー判定をしない。よって、10  
1の特別図柄の変動演出に対して2の確定コマンドを送信しても、不具合等は発生せず、確実に変動演出を停止させて、整合のとれた演出を実行することができる。

#### 【5099】

次に、図476を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されるタイマ割込処理（図466参照）の一処理である普図変動処理（S5111）について説明する。図476は、この普図変動処理（S5111）を示したフローチャートである。この普図変動処理（S5111）は、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示を制御するものである。

#### 【5100】

MPU271は、この普図変動処理（S5111）において、まず、今現在、普通電役64cが開放中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（S5601）。判別の結果、普通電役64cが開放中であれば（S5601：Yes）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（S5111）を終了して、タイマ割込処理（図466参照）へ戻る。20

#### 【5101】

一方、普通電役64cが開放中でなければ（S5601：No）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置83の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（S5602）。判別の結果、普通図柄表示装置83の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（S5602：No）、次いで、普通図柄表示装置83における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「1秒」）経過したか否かを判別する（S5603）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（S5603：No）、この普図変動処理（S5111）を終了して、タイマ割込処理（図466参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置83に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。30

#### 【5102】

一方、S5603の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（S5603：Yes）、普図保留球数カウンタ273hの値（主制御装置110において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数HN）が「0」より大きいかが否かを判別する（S5604）。40

#### 【5103】

S5604の処理の結果、普図保留球数カウンタ273hの値（作動保留球数HN）が「0」より大きくなければ（S5604：No）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（S5111）を終了して、タイマ割込処理（図466参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ273hの値（作動保留球数HN）が「0」より大きい値であれば（S5604：Yes）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ273hの値（作動保留球数HN）を1減算する（S5605）。これは、後述する処理（S5606～S5613）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち1の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。50



## 【 5 1 0 4 】

次いで、普図保留球格納エリア 2 7 3 i に格納されたデータをシフト処理する ( S 5 6 0 6 )。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア 2 7 3 i の普図保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア 2 7 3 j へ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第 1 エリア 普図保留球実行エリア 2 7 3 j、普図保留第 2 エリア 普図保留第 1 エリア、普図保留第 3 エリア 普図保留第 2 エリア、普図保留第 4 エリア 普図保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

## 【 5 1 0 5 】

S 5 6 0 6 のデータシフト処理の後、データシフト処理により普図保留球実行エリア 2 7 3 j に格納されたデータ ( 即ち、普図当たりカウンタ C 4 の値 ) に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、遊技状態が「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」か否かを判別する ( S 5 6 0 7 )。判別の結果、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」と判別された場合は ( S 5 6 0 7 : Y e s )、普通図柄の可変表示時間を「5 秒」に設定し ( S 5 6 0 8 )、処理を S 5 6 1 0 へ移行する。一方、遊技状態が「通常遊技状態」及び「超確率変動状態」ではないと判別された場合、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」と判別された場合は ( S 5 6 0 7 : N o )、普通図柄の可変表示時間を「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」時より短い「0 . 5 秒」に設定し ( S 5 6 0 9 )、処理を S 5 6 1 0 へ移行する。

## 【 5 1 0 6 】

これにより、右打ち遊技における「確率変動状態」又は「時間短縮状態」では、球が普通電役 6 4 c の上面を転動している間 ( 即ち、約 3 秒程度 ) に、普通図柄の可変表示の変動が停止して、該可変表示で当たりとなった場合には、普通電役 6 4 c が開放され、普通電役 6 4 c の上面を転動する球がほぼすべて遊技盤 1 3 の正面視下方へ落下し、第 2 始動口 6 4 b へと流入する ( 即ち、小入賞口 7 2 a 側へは流入しない ) ように構成される。一方、右打ち遊技における「超確率変動状態」では、球が普通電役 6 4 c の上面を転動している間に、普通図柄の可変表示が停止しない場合があり、普通電役 6 4 c の上面を右端から左端まで転動しきり、第 2 可変入賞装置 7 2 の小入賞口 7 2 a 側へと流下し得るように構成される。よって、同じ右打ち遊技であっても、小入賞口 7 2 a に流入する遊技状態と流入しない遊技状態とを創り出すことができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

## 【 5 1 0 7 】

S 5 6 1 0 の処理では、遊技状態に応じて普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f を参照して普通図柄の可変表示における停止図柄、即ち、普通図柄の可変表示の当否を決定する ( S 5 6 1 0 )。具体的には、「通常遊技状態」及び「超確率変動状態」、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f における低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 7 3 j に格納されている普図当たり乱数カウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄 ( 即ち、普通図柄の当否 ) を決定する。また、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f における高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 7 3 j に格納されている普図当たり乱数カウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄 ( 即ち、普通図柄の当否 ) を決定する。S 5 6 1 0 の処理の後、この普図変動処理 ( S 5 1 1 1 ) を終了して、タイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) に戻る。

## 【 5 1 0 8 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート 6 7 を球が通過したとき、普通電役 6 4 c が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 6 4 c が開放し易い状況 ( 即ち、普通図柄の高確率状態 ) であって第 2 始動口 6 4 b 側へ流入し易い状況か、普通電役 6 4 c が開放し難い状況 ( 即ち、普通図柄の低確率状態 ) であって、閉鎖 ( 突出 ) している普通電役 6 4 c の上面を右端から左端まで転動しきり、小入賞口 7 2 a 側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊

10

20

30

40

50

技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【5109】

S5602の処理において、普通図柄表示装置83の表示態様が可変表示中であると判別されると(S5602:Yes)、可変表示時間が経過したか否かを判別する(S5611)。普通図柄表示装置83の可変表示時間は、S5608又はS5609の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ(S5611:No)、普通図柄表示装置83の表示を更新して(S5612)、この普図変動処理(S5111)を終了して、タイマ割込処理(図466参照)に戻る。

【5110】

一方、普通図柄表示装置83における可変表示の可変表示時間が経過していれば(S5611:Yes)、普通図柄表示装置83に対して、S5610によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し(S5613)、この普図変動処理(S5111)を終了して、タイマ割込処理(図466参照)に戻る。

【5111】

これにより、第28実施形態のパチンコ機10では、球がスルーゲート67を通過した場合に、この普図変動処理(S5111)に基づいて普通図柄表示装置83における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置83において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【5112】

次に、図477を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されるタイマ割込処理(図466参照)の一処理である当たり処理(S5103)について説明する。図477は、この当たり処理(S5103)を示したフローチャートである。

【5113】

この当たり処理(S5103)は、上述したように、特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類(大当たり種別)に応じて大入賞口65aの開放回数(ラウンド数)を設定するとともに、大入賞口65aの開放時間を設定する。そして、大当たり状態である場合において、大入賞口65aを開放又は閉鎖を制御するための大入賞口開閉制御処理(図478参照)を実行する。また、大当たりの終了時には、該大当たりを終了させるための大当たり終了処理(図480参照)を実行する。さらに、特別図柄の小当たりが発生する場合に、小入賞口72aの開放回数(ラウンド数)を設定するとともに、小入賞口72aの開放時間を設定する。そして、小当たり状態である場合において、小入賞口72aの開放又は閉鎖を制御するための小入賞口開閉制御処理(図481参照)を実行する。

【5114】

即ち、大当たり遊技では、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口65aを開放し、大入賞口65aの最大開放時間(第28実施形態では、「30秒」)が経過したか、又は、大入賞口65aに球が規定数(第28実施形態では、10個)入賞したか、の閉鎖条件を判定する。そして、これら何れかの閉鎖条件が成立すると大入賞口65aを閉鎖し、この大入賞口65aの開放に関する制御と閉鎖に関する制御とを所定ラウンド数繰り返し実行する。

【5115】

また、小当たり遊技では、小当たり状態のラウンド(即ち、1ラウンド)に小入賞口72aを開放し、小入賞口72aの最大開放時間(第28実施形態では、「1.8秒」)が経過したか、又は、小入賞口72aに球が規定数(第28実施形態では、1個)入賞したか、の閉鎖条件を判定する。そして、これら何れかの閉鎖条件が成立すると小入賞口72aを閉鎖し、この小入賞口72aの開放に関する制御と閉鎖に関する制御とを1回のみ実行する。

【5116】

MPU271は、この当たり処理(S5103)において、まず、いずれかの特別図柄

10

20

30

40

50

の動的表示の抽選結果として、大当たりの抽選結果が導出したか（当選したか）否かを判別する（S 5 7 0 1）。判別の結果、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）の抽選結果として、大当たりの抽選結果が導出されたと判別された場合は（S 5 7 0 1 : Y e s）、当選した大当たりに関する制御を実行するために、まず、当選した大当たり種別に応じたラウンド数を R A M 2 7 3 に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（S 5 7 0 2）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、大当たりオープニングコマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 5 7 0 3）、次いで、該大当たりのオープニング時間（例えば、「5 秒」）を設定して（S 5 7 0 4）、処理を S 5 7 0 9 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 5 1 0 1）によって、大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

10

#### 【5 1 1 7】

なお、いずれかの大当たりに当選した場合に、いずれの遊技状態および大当たり種別であったとしても、その大当たり中は、特別図柄および普通図柄とともに低確率状態に設定するように構成されている。このように構成することで、大当たり中に普通図柄の当選に基づく第 2 始動口 6 4 b への入賞が頻出するような事態を未然に防止できる。

#### 【5 1 1 8】

一方、S 5 7 0 1 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）の抽選結果として、大当たりの抽選結果が導出されていない（当選していない）と判別された場合（S 5 7 0 1 : N o）、次に、該動的表示の抽選結果として、小当たりの抽選結果が導出された（当選したか）否かを判別する（S 5 7 0 5）。判別の結果、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）において小当たりの抽選結果が導出（当選）されたと判別された場合は（S 5 7 0 5 : Y e s）、当選した小当たりに関する制御を実行するために、まず、R A M 2 7 3 に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）に当選した小当たりに応じたラウンド数である「1」をセットする（S 5 7 0 6）。そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 5 7 0 7）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「1 秒」）を設定して（S 5 7 0 8）、処理を S 5 7 0 9 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 5 1 0 1）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

20

30

#### 【5 1 1 9】

このように構成することで、当選した大当たり又は小当たりに応じてラウンドカウンタの値を設定して、当選した役に応じた大入賞口 6 5 a 又は小入賞口 7 2 a の開放回数を設定するとともに、該大当たり又は小当たりに対応したオープニング演出を実行することが可能となる。

#### 【5 1 2 0】

次に、S 5 7 0 9 の処理では、大当たり遊技の実行中か否かを判別する（S 5 7 0 9）。判別の結果、大当たり遊技の実行中であると判別された場合は（S 5 7 0 9 : Y e s）、大当たり遊技に対応する大入賞口 6 5 a の開閉制御を実行する大入賞口開閉制御処理を実行する（S 5 7 1 0）。

40

#### 【5 1 2 1】

ここで、図 4 7 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行される当たり処理（図 4 7 7 参照）の一処理である大入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 0）について説明する。図 4 7 8 は、この大入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 0）を示したフローチャートである。この大入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 0）では、当たり処理（S 5 1 0 3）で設定された大入賞口 6 5 a の開放回数に基づいて、大入賞口 6 5 a の開閉制御を実行する。

#### 【5 1 2 2】

50

M P U 2 7 1 は、この大入賞口開閉制御処理 ( S 5 7 1 0 ) において、まず、大入賞口 6 5 a が開放中か否かを判別する ( S 5 7 2 1 )。判別の結果、大入賞口 6 5 a が開放中であれば ( S 5 7 2 1 : Y e s )、開放されている大入賞口 6 5 a に関する制御を行う大入賞口開放中処理を実行し ( S 5 7 2 2 )、この大入賞口開閉制御処理 ( S 5 7 1 0 ) を終了して、処理を当たり処理 ( 図 4 7 7 参照 ) に戻る。

#### 【 5 1 2 3 】

一方、S 5 7 2 1 の処理において、大入賞口 6 5 a が開放されていないと判別された場合は ( S 5 7 2 1 : N o )、次に、当たり処理 ( 図 4 7 7 参照 ) で設定された大当たりのオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理 ( 図 4 7 9 参照 ) で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する ( S 5 7 2 3 )。判別の結果、大当たりのオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば ( S 5 7 2 3 : Y e s )、大当たり遊技における新たなラウンドを開始すべく、大入賞口 6 5 a を開放する大入賞口開放設定処理を実行し ( S 5 7 2 4 )、次いで、R A M 2 7 3 に設けられた入賞カウンタ ( 図示せず ) の値に「 1 0 」をセットする ( S 5 7 2 5 )。そして、大入賞口 6 5 a の最大開放時間 ( 即ち、「 3 0 秒」 ) を設定する開放時間設定を行い ( S 5 7 2 6 )、大入賞口 6 5 a が開放されたことを示す開放コマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定して ( S 5 7 2 7 )、処理を S 5 7 2 2 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 ( S 5 1 0 1 ) によって、開放コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

10

#### 【 5 1 2 4 】

一方、S 5 7 2 3 の処理において、大当たりのオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ ( S 5 7 2 3 : N o )、大当たりのオープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 5 7 2 4 ~ S 5 7 2 7 の処理をスキップして、この大入賞口開閉制御処理 ( S 5 7 1 0 ) を終了して、当たり処理 ( 図 4 7 7 参照 ) に戻る。

20

#### 【 5 1 2 5 】

ここで、図 4 7 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行される大入賞口開閉制御処理 ( 図 4 7 8 参照 ) の一処理である大入賞口開放中処理 ( S 5 7 2 2 ) について説明する。図 4 7 9 は、この大入賞口開放中処理 ( S 5 7 2 7 ) を示すフローチャートである。

#### 【 5 1 2 6 】

M P U 2 7 1 は、この大入賞口開放中処理 ( S 5 7 2 2 ) において、まず、上述した大入賞口開閉制御処理 ( 図 4 7 7 参照 ) の S 5 7 2 6 で設定された大入賞口 6 5 a の開放時間が経過したタイミングか否かを判別する ( S 5 7 3 1 )。判別の結果、大入賞口 6 5 a の開放時間が経過したタイミングであれば ( S 5 7 3 1 : Y e s )、大入賞口 6 5 a の一の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける大入賞口 6 5 a の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「 0 」クリアして ( S 5 7 3 2 )、処理を S 5 7 3 6 へ移行する。S 5 7 3 6 からの大入賞口 6 5 a の閉鎖処理については、後述する。

30

#### 【 5 1 2 7 】

一方、S 5 7 3 1 の処理において、大入賞口 6 5 a の開放時間が経過したタイミングでなければ ( S 5 7 3 1 : N o )、大入賞口 6 5 a の閉鎖タイミングは到来していないので、大入賞口 6 5 a の開放を維持しつつ、次いで、大入賞口スイッチ ( 図示せず ) によって球が検出されたか否か ( S 5 7 3 3 )、即ち、大入賞口 6 5 a へ球が入賞したか否かを判別する。

40

#### 【 5 1 2 8 】

S 5 7 3 3 の処理において、大入賞口スイッチによって球が検出された場合 ( S 5 7 3 3 : Y e s )、即ち、大入賞口 6 5 a へ球が入賞していれば、入賞カウンタの値を 1 減算して ( S 5 7 3 4 )、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する ( S 5 7 3 5 )。判別の結果、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 ( S 5 7 3 5 : N o )、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、大入賞口 6 5 a に球が 1 0 個入賞して、大入賞口 6 5 a の一の閉鎖条件が成立しているので、大

50

入賞口 6 5 a を閉鎖させるために、処理を S 5 7 3 6 へ移行する。

【 5 1 2 9 】

一方、S 5 7 3 3 の処理において、大入賞口スイッチによって球が検出されていない場合 ( S 5 7 3 3 : N o ) 、即ち、大入賞口 6 5 a に球が入賞していない場合、又は、S 5 7 3 5 の処理において、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は ( S 5 7 3 5 : Y e s ) 、大入賞口 6 5 a の閉鎖条件が成立していないため、大入賞口 6 5 a の開放状態を維持するため、S 5 7 3 6 ~ S 5 7 4 0 の処理を行わず、この大入賞口開放中処理 ( S 5 7 2 2 ) を終了する。この大入賞口開放中処理 ( S 5 7 2 2 ) の終了後は、当たり処理 ( 図 4 7 7 参照 ) に戻る。

【 5 1 3 0 】

S 5 7 3 6 からの大入賞口 6 5 a の閉鎖処理では、まず、大入賞口 6 5 a を閉鎖する大入賞口閉鎖設定の処理を実行し ( S 5 7 3 6 ) 、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大入賞口 6 5 a が閉鎖されたことを示す閉鎖コマンドを設定して ( S 5 7 3 7 ) 、処理を S 5 7 3 8 へ移行する。ここで設定された閉鎖コマンドは、R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 ( 図 4 6 6 の S 5 1 0 1 参照 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 5 1 3 1 】

次いで、S 5 7 3 8 の処理では、大入賞口 6 5 a の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し ( S 5 7 3 8 ) 、1 減算したラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する ( S 5 7 3 9 ) 。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい当たりである場合は ( S 5 7 3 9 : Y e s ) 、該大当たりにおけるラウンド回数 ( 大入賞口 6 5 a の残り開放回数 ) が残存している状態であるので、次に大入賞口 6 5 a が開放されるまでのインターバル時間 ( 例えば、「 2 秒」 ) を設定し ( S 5 7 4 0 ) 、この大入賞口開放中処理 ( S 5 7 2 2 ) を終了する。この大入賞口開放中処理 ( S 5 7 2 2 ) の終了後は、当たり処理 ( 図 4 7 7 参照 ) に戻る。

【 5 1 3 2 】

一方、S 5 7 3 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 ( S 5 7 3 9 : N o ) 、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける大入賞口 6 5 a の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、S 5 7 4 0 の処理をスキップして、インターバル時間を設定せず、この大入賞口開放中処理 ( S 5 7 2 2 ) を終了して、大入賞口開閉制御処理 ( 図 4 7 8 参照 ) に戻り、その後、当たり処理 ( 図 4 7 7 参照 ) に戻る。

【 5 1 3 3 】

図 4 7 7 に戻って説明を続ける。S 5 7 1 0 の大入賞口開閉制御処理の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する ( S 5 7 1 1 ) 。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値である場合は ( S 5 7 1 1 : Y e s ) 、大当たり遊技を継続するために、S 5 7 1 2 の処理をスキップして、一旦、この当たり処理 ( S 5 1 0 3 ) を終了し、タイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) に戻る。一方、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 ( S 5 7 1 1 : N o ) 、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、大当たり遊技を終了させるべく、大当たり終了処理を実行し ( S 5 7 1 2 ) 、この当たり処理 ( S 5 1 0 3 ) を終了し、タイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) に戻る。

【 5 1 3 4 】

ここで、図 4 8 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行される当たり処理 ( 図 4 7 7 参照 ) の一処理である大当たり終了処理 ( S 5 7 1 2 ) について説明する。図 4 8 0 は、この大当たり終了処理 ( S 5 7 1 2 ) を示すフローチャートである。

【 5 1 3 5 】

第 2 8 実施形態の大当たり終了処理 ( S 5 7 1 2 ) では、大当たり遊技を発生した大当たり種別に基づいて、該大当たり遊技終了後にの遊技状態、即ち、大当たり遊技終了後に

10

20

30

40

50

実行される特別図柄の大当たり確率と普通図柄の当たり確率とを設定する。

【5136】

MPU271は、この大当たり終了処理(S5712)において、まず、今回の大当たり遊技を発生した大当たり種別が「確率変動A」であるか否かを判別する(S5751)。判別の結果、大当たり種別が「確率変動A」であれば(S5751:Yes)、該大当たり遊技の終了後の遊技状態として、特別図柄を高確率状態に設定するとともに(S5752)、普通図柄を低確率状態に設定し(S5753)、処理をS5760へ移行する。即ち、特別図柄が高確率状態であって、かつ、普通図柄が低確率状態である「超確率変動状態」が設定される。なお、第28実施形態では、「超確率変動状態」における特別図柄の実行回数を計数するカウンタ等は設定されないことから、次の大当たりに当選するまで、「超確率変動状態」が維持されることとなる。

10

【5137】

一方、S5751の処理において、大当たり種別が「確率変動A」ではないと判別された場合は(S5751:No)、次いで、今回の大当たり遊技を発生した大当たり種別が「確率変動B」であるか否かを判別する(S5754)。判別の結果、大当たり種別が「確率変動B」であれば(S5754:Yes)、該大当たり遊技の終了後の遊技状態として、特別図柄を高確率状態に設定するとともに(S5755)、普通図柄も高確率状態に設定し(S5756)、処理をS5760へ移行する。即ち、特別図柄および普通図柄がともに高確率状態である「確率変動状態」が設定される。なお、第28実施形態では、「確率変動状態」における特別図柄の実行回数を計数するカウンタ等は設定されないことから、次の大当たりに当選するまで、「確率変動状態」が維持されることとなる

20

S5754の処理において、大当たり種別が「確率変動B」でないと判別された場合(S5754:No)、今回の大当たり遊技を発生した大当たり種別は「時間短縮」ということなので、該大当たり遊技の終了後の遊技状態として、特別図柄を低確率状態に設定するとともに(S5757)、普通図柄を高確率状態に設定し(S5758)、時短カウンタ(図示せず)の値に「50」をセットして(S5759)、処理をS5760へ移行する。即ち、特別図柄が低確率状態であって、かつ、普通図柄が高確率状態である「時間短縮状態」が設定される。第28実施形態のパチンコ機10では、ここで設定された「時間短縮状態」は、時短カウンタの値が「0」より大きい値である間、維持され、時短カウンタの値が「0」より大きい値でなくなった場合(即ち、時短カウンタの値が「0」以下となった場合)に、「通常遊技状態」へと移行するように構成される。

30

【5138】

S5760の処理では、該大当たりを終了させるために、まず、音声ランプ制御装置113に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する(S5760)。そして、エンディング時間等を設定する大当たりの終了設定処理を行い(S5761)、この大当たり終了処理(S5712)を終了し、当たり処理(図477参照)に戻る。なお、S5760の処理で設定されたエンディングコマンドは、RAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図466のS5101参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

40

【5139】

図477に戻って説明を続ける。S5709の処理において、大当たり中ではないと判別された場合は(S5709:No)、次に、小当たり遊技の実行中か否かを判別する(S5713)。判別の結果、小当たり遊技の実行中であると判別された場合は(S5713:Yes)、小当たり遊技に対応する小入賞口72aの開閉制御を実行する小入賞口開閉制御処理を実行する(S5714)。

【5140】

ここで、図481を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行される当たり処理(図477参照)の一処理である小入賞口開閉制御処理(S5714)について説明する。図481は、この小入賞口開閉制御処理(S5714)を示すフローチャート

50

である。この小入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 4）では、大当たり時の制御でも用いられるラウンドカウンタ及び入賞カウンタを設定および判別して、小入賞口 7 2 a の開閉制御を実行する。

【5 1 4 1】

M P U 2 7 1 は、この小入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 4）において、まず、小入賞口 7 2 a が開放中か否かを判別する（S 5 7 7 1）。判別の結果、小入賞口 7 2 a が開放されていないと判別された場合は（S 5 7 7 1 : N o）、小入賞口 7 2 a の開放中に関する制御である S 5 7 7 2 ~ S 5 7 7 6 を行わず、処理を S 5 7 7 7 に移行する。

【5 1 4 2】

一方、小入賞口 7 2 a が開放中であれば（S 5 7 7 1 : Y e s）、次いで、当たり処理（図 4 7 7 参照）で設定された小当たりのオープニング時間が経過したか否かを判別する（S 5 7 7 2）。判別の結果、小当たりのオープニング時間が経過していれば（S 5 7 7 2 : Y e s）、小当たり遊技における 1 のラウンドを開始すべく、小入賞口 7 2 a を開放する小入賞口開放設定処理を実行し（S 5 7 7 3）、次いで、R A M 2 7 3 に設けられた入賞カウンタ（図示せず）の値に「1」をセットする（S 5 7 7 4）。そして、小入賞口 7 2 a の最大開放時間（即ち、「1.8 秒」）を設定する開放時間設定を行い（S 5 7 7 5）、小入賞口 7 2 a が開放されたことを示す小開放コマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定して（S 5 7 7 6）、処理を S 5 7 7 7 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 5 1 0 1）によって、小開放コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【5 1 4 3】

なお、S 5 7 7 2 の処理において、小当たりのオープニング時間が経過していなければ（S 5 7 7 2 : N o）、小当たりのオープニング時間中であるので、以降の処理をスキップして、この小入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 4）の終了後は、当たり処理（図 4 7 7 参照）に戻る。

【5 1 4 4】

次いで、S 5 7 7 7 の処理では、上述した S 5 7 7 5 で設定された小入賞口 7 2 a の開放時間が経過したタイミングか否かを判別する（S 5 7 7 7）。判別の結果、小入賞口 7 2 a の開放時間が経過したタイミングであれば（S 5 7 7 7 : Y e s）、小入賞口 7 2 a の一の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける小入賞口 7 2 a の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「0」クリアして（S 5 7 7 8）、処理を S 5 7 8 2 へ移行する。S 5 7 8 2 からの小入賞口 7 2 a の閉鎖処理については、後述する。

【5 1 4 5】

一方、S 5 7 7 7 の処理において、小入賞口 7 2 a の開放時間が経過したタイミングでなければ（S 5 7 7 7 : N o）、小入賞口 7 2 a の閉鎖タイミングは到来していないので、小入賞口 7 2 a の開放を維持しつつ、次いで、小入賞口スイッチ（図示せず）によって球が検出されたか否か、即ち、小入賞口 7 2 a へ球が入賞したか否かを判別する（S 5 7 7 9）。

【5 1 4 6】

S 5 7 7 9 の処理において、小入賞口スイッチによって球が検出された場合（S 5 7 7 9 : Y e s）、即ち、小入賞口 7 2 a へ球が入賞していれば、入賞カウンタの値を 1 減算して（S 5 7 8 0）、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S 5 7 8 1）。判別の結果、入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 5 7 8 1 : N o）、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、小入賞口 7 2 a に球が 1 個入賞して、小入賞口 7 2 a の一の閉鎖条件が成立しているので、小入賞口 7 2 a を閉鎖させるために、処理を S 5 7 8 2 へ移行する。

【5 1 4 7】

一方、S 5 7 7 9 の処理において、小入賞口スイッチによって球が検出されていない場合（S 5 7 7 9 : N o）、即ち、小入賞口 7 2 a に球が入賞していない場合、又は、S 5 7 8 1 の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合

は ( S 5 7 8 1 : Y e s )、小入賞口 7 2 a の閉鎖条件が成立していない。よって、小入賞口 7 2 a の開放状態を維持するため、S 5 7 8 2 ~ S 5 7 8 4 の処理を行わず、この小入賞口開閉制御処理 ( S 5 7 1 4 ) を終了する。この小入賞口開閉制御処理 ( S 5 7 1 4 ) の終了後は、当たり処理 ( 図 4 7 7 参照 ) に戻る。

【 5 1 4 8 】

このように、大当たり遊技における大入賞口 6 5 a の開閉制御に使用するラウンドカウンタ及び入賞カウンタを、小当たり遊技における小入賞口 7 2 a の開閉制御にも使用するとともに、大入賞口 6 5 a の開閉制御のプログラムと小入賞口 7 2 a の開閉制御のプログラムとを同様の構成とすることで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減できるとともに、上記制御をサブルーチン化した場合には、ROM 容量を削減することができる。

10

【 5 1 4 9 】

S 5 7 8 2 からの小入賞口 7 2 a の閉鎖処理では、まず、小入賞口 7 2 a を閉鎖する小入賞口閉鎖設定の処理を実行し ( S 5 7 8 2 )、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小入賞口 7 2 a が閉鎖されたことを示す小閉鎖コマンドを設定して ( S 5 7 8 3 )、処理を S 5 7 8 4 へ移行する。ここで設定された小閉鎖コマンドは、RAM 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 ( 図 4 6 6 の S 5 1 0 1 参照 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 5 1 5 0 】

20

次いで、S 5 7 8 4 の処理では、小入賞口 7 2 a の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し ( S 5 7 8 4 )、この小入賞口開閉制御処理 ( S 5 7 1 4 ) を終了する。この小入賞口開閉制御処理 ( S 5 7 1 4 ) の終了後は、当たり処理 ( 図 4 7 7 参照 ) に戻る。

【 5 1 5 1 】

図 4 7 7 に戻って説明を続ける。S 5 7 1 4 の小入賞口開閉制御処理の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する ( S 5 7 1 5 )。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合は ( S 5 7 1 5 : Y e s )、小当たり遊技を継続するために、S 5 7 1 6 の処理をスキップして、一旦、この当たり処理 ( S 5 1 0 3 ) を終了し、タイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) に戻る。

30

【 5 1 5 2 】

一方、S 5 7 1 5 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合 ( S 5 7 1 5 : N o )、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、小当たり遊技を終了させるべく、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小当たりのエンディング演出の開始を示す小エンディングコマンドの設定や、エンディング時間等を設定する小当たり終了処理を実行し ( S 5 7 1 6 )、この当たり処理 ( S 5 1 0 3 ) を終了し、タイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) に戻る。

【 5 1 5 3 】

このように、当たり処理 ( 図 4 7 7 参照 ) において、大入賞口 6 5 a の開閉制御を行う大入賞口開閉制御処理 ( 図 4 7 8 参照 ) と、小入賞口 7 2 a の開閉制御を行う小入賞口開閉制御処理 ( 図 4 8 1 参照 ) を実行することで、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 7 1 によって大当たり遊技および小当たり遊技の実行を管理できるとともに、大当たり時における大入賞口 6 5 a を開閉する処理に伴う大当たり時における各種状態と、小当たり時における小入賞口 7 2 a を開閉する処理に伴う小当たり時における各種状態とを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ伝達することができる。また、当たり処理 ( 図 4 7 7 参照 ) において、大当たり終了処理 ( 図 4 8 1 参照 ) によって大当たり終了後の遊技状態を設定することで、当選した大当たり種別毎に異なる遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

40

【 5 1 5 4 】

次に、図 4 8 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 7 1 により実行されるタイ

50



マ割込処理（図４６６参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ５１０４）について説明する。図４８２は、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を示したフローチャートである。

【５１５５】

この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役６４ｃを開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役６４ｃの開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役６４ｃを開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役６４ｃを閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【５１５６】

ＭＰＵ２７１は、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）において、まず、普通電役６４ｃが開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ５８０１）。判別の結果、普通電役６４ｃが開放中でないと判別された場合（Ｓ５８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ５８０２）。

【５１５７】

Ｓ５８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ５８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ５８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ５８０３）。

【５１５８】

Ｓ５８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ５８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ５８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、当選した時の普通図柄が高確率状態中か否か、即ち、遊技状態が「確率変動状態」又は「時間短縮状態」中であるか否かを判別する（Ｓ５８０４）。

【５１５９】

Ｓ５８０４における判別の結果、普通図柄の高確率状態中でない状態、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」中でないと判別された場合は（Ｓ５８０４：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」であるので、電役開放テーブル２７２ｈの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役６４ｃの開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ５８０５）、該当たりに基づく普通電役６４ｃの開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ５８０６）、処理をＳ５８０９へ移行する。

【５１６０】

一方、Ｓ５８０４の処理において、普通図柄の高確率状態中である状態、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」中であると判別された場合は（Ｓ５８０４：Ｙｅｓ）、電役開放テーブル２７２ｈの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役６４ｃの開放（没入）時間を「５秒」に設定し（Ｓ５８０７）、該当たりに基づく普通電役６４ｃの開放回数を３回行うため、電役カウンタの値に「３」をセットして（Ｓ５８０８）、処理をＳ５８０９へ移行する。

【５１６１】

Ｓ５８０９の処理では、普通電役６４ｃの開放（没入）処理を行い（Ｓ５８０９）、閉鎖（突出）状態であった普通電役６４ｃを開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１６２】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役６４ｃの配設位置に到達し、該普通電役６４ｃが開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が

10

20

30

40

50

第2始動口64b側へ誘導され易い状況か、該普通電役64cの閉鎖状態において該普通電役64cの上面を右端から左端まで転動しきって、その球が第2可変入賞装置72の小入賞口72a側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【5163】

S5801の処理において、普通電役64cが開放中であると判別された場合(S5801:Yes)、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、S5805又はS5807において設定された普通電役64cの1回の開放時間が経過しているかを判別する(S5810)。判別の結果、設定された普通電役64cの1回の開放時間が経過していないと判別された場合は(S5810:No)、普通電役64cの開放状態を維持するため、S5811~S5813の処理をスキップして、この普通電役制御処理(S5104)を終了して、タイマ割込処理(図466参照)に戻る。

10

【5164】

一方、S5810の処理において、設定された普通電役64cの1回の開放時間が経過していると判別された場合は(S5810:Yes)、まず、普通電役64cの閉鎖(突出)処理を行う(S5811)。そして、閉鎖(没入)状態であった普通電役64cを閉鎖(突出)状態に駆動し、S5806又はS5808の処理で設定された電役カウンタの値から「1」を減算する(S5812)。そして、減算された電役カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S5813)。判別の結果、電役カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は(S5813:Yes)、該当りに基づく普通電役64cの開放回数が残存しているため、処理をS5809へ移行し、再び普通電役64cの開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「0」より大きい値でないと判別された場合(S5813:No)、即ち、電役カウンタの値が「0」以下である場合は、該当りに基づく普通電役64cの開放がすべて終了したということなので、普通電役64cの再開放を行わず、この普通電役制御処理(S5104)を終了して、タイマ割込処理(図466参照)に戻る。

20

【5165】

このように、第28実施形態のパチンコ機10では、遊技状態に応じて普通図柄の当選確率および変動時間と、その当選に伴う普通電役64cの開放時間とを異ならせることで、スルーゲート67を球が通過し得る右打ちの遊技において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、普通電役64cの開放状態が頻出するように構成して、第2可変入賞装置72の小入賞口72aが開放されている状態であっても、球がほぼ第2始動口64bへ流入し得ることができる。一方、同じ右打ち遊技であっても、「超確率変動状態」では、普通電役64cの開放状態と閉鎖状態とが混在するように構成して、第2始動口64bにも球が流入し得るが、閉鎖状態の普通電役64cの上面を右端から左端まで転動しきる場合があり、その球が第2可変入賞装置72の小入賞口72aへ流入し得ることができる。よって、右打ち遊技時の遊技状態それぞれで入賞し得る入賞口64b, 72aを異ならせるとともに、遊技者に付与する遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

30

【5166】

以上、説明したように、第28実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄および第2特別図柄の「確率変動状態」における大当たり乱数値の個数の増加分を、該第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれ「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、その減少分の範囲が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、「通常遊技状態」と「確率変動状態」とで変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分(ハズレ乱数値の個数の減少分)のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

40

【5167】

50

また、設定変更に伴う第1特別図柄の大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技において最も滞在率が高い遊技状態である「通常遊技状態」で選定される役であって、該大当たり乱数値以外で最も多い乱数値の役（即ち、「通常遊技状態」であれば、小当たり乱数値およびハズレ乱数値のうち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、滞在率が高い「通常遊技状態」で実行が奨励されている第1特別図柄において、該第1特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値1等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

10

#### 【5168】

さらに、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

#### 【5169】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機10毎に設けられたデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示される小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数を設定毎に変更した場合、その小当たり遊技の出現率を遊技者がデータランプで確認することで、パチンコ機10の設定判別要素が増えてしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機10の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機10で遊技を行わず、パチンコ機10の稼働が低下してしまうおそれがある。

20

#### 【5170】

そこで、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。よって、例えば、低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

30

#### 【5171】

また、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。第2特別図柄では、小当たり遊技に当選し易く構成されているため、「通常遊技状態」において第2始動口64bに球を入賞させて第2特別図柄の動的表示を実行されてしまうと、「通常遊技状態」であるにもかかわらず、遊技者に小当たり遊技に基づく賞球を付与してしまい、遊技ホールに不測の不利益を被らせてしまうおそれがある。そこで、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成することで、「通常遊技状態」において第2始動口64bへ球を入賞させて第2特別図柄の変動演出が実行される場合、第1特別図柄の変動演出と比べて極めて長い時間（即ち、少なくとも「595秒」以上）の変動演出が実行されることができる。このため、「通常遊技状態」における第2特別図柄の変動演出の実行効率が、第1特別図柄の実行効率と比較して、非常に悪くなるように設定されている。よって、「通常遊技状態」において第2始動口64bへ入賞させることの利益（メリット）を極力低下させることができ、奨励されていない遊技が実行されることを抑制することができる。

40

#### 【5172】

さらに、第2特別図柄の変動演出の保留が溜まっている状況で、第1特別図柄の変動演

50

出を実行しようとした場合にも該第 1 特別図柄の変動演出の時間効率を悪くし得るように構成することで、「通常遊技状態」において第 2 始動口 6 4 b へ入賞させることの利益（メリット）の低下度合いを増幅させることができる。その結果、特図 2 の変動演出の実行が奨励されていない遊技状態において特図 2 の変動演出の実行契機となる第 2 始動口 6 4 b への入賞（即ち、右打ち遊技の実行）を遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

#### 【 5 1 7 3 】

また、一方の特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、他方の特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の他方特別図柄の動的表示の当否結果が大当たり又は小当たりであったとき、今回設定された一方の特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の他方特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、他方の特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より一方の特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の他方の特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、一方の特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。また、一方の特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、他方の特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の他方特別図柄の動的表示の当否結果が小当たりであったとき、今回設定された一方の特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の他方特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、他方の特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より一方の特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の他方の特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、一方の特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。さらに、一方の特別図柄の動的表示が小当たりでない場合において、実行中の他方の特別図柄の動的表示が大当たりを導出し得る内容であったときは、一方の特別図柄における当否抽選を行わず、該一方の特別図柄の動的表示をハズレの動的表示として設定する。このように構成することで、一方の特別図柄による大当たり又は小当たりの実行中に、他方の特別図柄による大当たり又は小当たりが発生しないようにすることができ、重複した大当たり又は小当たり（有利状態）によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる。

#### 【 5 1 7 4 】

さらに、一方の特別図柄の動的表示の内容に基づいて他方の特別図柄の動的表示の内容を変更する場合に、変更する他方の特別図柄の動的表示に関する変動パターンコマンドと停止種別コマンドとをセットで音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信するように構成する。

#### 【 5 1 7 5 】

ここで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、各特別図柄の変動演出を実行する場合、変動パターンコマンドと表示態様コマンドとを共に（セットで）正常に受信できない場合、コマンド送信エラーと判定して、コマンド送信エラーが起きていることを示唆するエラー変動（デフォルト変動）を実行してしまう。ここで、第 2 特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）および当否結果を変更した場合に、変動パターンコマンドのみ、若しくは、停止種別コマンドのみを送信した場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、本来、セットで送信されるべき変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが送信されないことから、コマンド送信エラーと判定されるおそれがある。また、第 2 特別図柄の動的表示が変更されることを考慮して、音声ランプ制御装置 1 1 3 側の受信プログラムを変更すると、該制御プログラムを新たに設計しなければならないと共に、音声ランプ制御装置 1 1 3 側の制御プログラムが煩雑になるおそれがある。

#### 【 5 1 7 6 】

そこで、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、一方の特別図柄の動的表示の内容に基づいて他方の特別図柄の動的表示の内容を変更する場合に、変更する他方の特別図柄の動的表示に関する変動パターンコマンドと停止種別コマンドとをセットで音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 がコマンド送信エラーと判断する

10

20

30

40

50

ことなく、正常な制御を実行することができるようになる。よって、特別図柄の動的表示の実行中に該動的表示の内容を変更する制御を実行した場合であっても、音声ランプ制御装置 113 側の制御プログラムを変更することなく、正常な制御を実行することができるので、新たな制御プログラムの設定等の必要がなくなり、設計工数の削減および制御負担の軽減を実現することができる。

【5177】

また、第28実施形態のパチンコ機10では、設定値が段階的に増加するにつれて、大当たり乱数値の個数も段階的に均等に増加するように構成されている。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、均等に増加される大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

10

【5178】

さらに、第28実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の高確率状態において、設定値が低いほど大当たりが発生し難く、設定値が高いほど大当たりが発生し易い構成であるため、「超確率変動状態」において、設定値が低いほど該「超確率変動状態」の滞在期間が長くなり易い。その結果、設定値が低いほど「超確率変動状態」において小当たりに当選する回数が多くなり易いため、「超確率変動状態」で付与される遊技価値が多くなる。よって、たとえ設定値が低い場合であっても「超確率変動状態」に突入することで、遊技者に付与され得る遊技価値を設定値が高い場合より多くすることが可能となる。従って、「超確率変動状態」を設けることで、設定差における有利不利を逆転させることができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5179】

<第29実施形態>

次に、図483から図502を参照して、第29実施形態におけるパチンコ機10について説明する。

【5180】

第28実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄と第2特別図柄との当否抽選において、ともに大当たりおよび小当たりに当選し得るように構成しつつ、各特別図柄において設定値ごとに大当たり乱数値の個数を増加させ、大当たり確率のみを変更するように構成していた。また、特別図柄の高確率状態において、低確率状態より大当たり乱数値の個数を増加させるように構成していた。いずれの場合であっても、大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補填することで、遊技者による設定判別要素を少なくしつつ、遊技状態に応じて小当たり遊技に基づく遊技価値を得られるか否かの遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にしていた。

30

【5181】

これに対し、第29実施形態のパチンコ機10では、2の特別図柄（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄）を設け、各特別図柄の抽選において高確率状態を設けずに低確率状態のみとし、いずれの特別図柄においても大当たりに当選し得る一方、所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）において変動され易い1の特別図柄（例えば、第1特別図柄）では小当たりに当選せず、上記所定の遊技状態以外の遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）において変動され易い他方の特別図柄（例えば、第2特別図柄）でのみ小当たりに当選するように構成する。また、上記他方の特別図柄で小当たりに当選した場合に開放される小入賞口72a内に特別領域スイッチ208h（所謂、V入賞口）を設け、該特別領域スイッチ208hによって球が検知された場合も大当たり遊技が発生し得るように構成する（所謂、1種2種混合機）。そして、各特別図柄の大当たり確率にのみ設定差を設けるように構成し、設定差を生じさせるために必要な大当たり乱数値の増加分を、ハズレ乱数値から補填するように構成する。

40

【5182】

以下、第29実施形態におけるパチンコ機10について、第16実施形態乃至第28実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第29実施形態の

50

パチンコ機 10 の説明において、第 16 実施形態乃至第 28 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第 16 実施形態乃至第 28 実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

#### 【5183】

まず、図 483 を参照して、第 29 実施形態のパチンコ機 10 の遊技盤 13 の盤面構成について説明する。図 483 は、第 29 実施形態におけるパチンコ機 10 の遊技盤 13 の正面図である。第 29 実施形態の遊技盤 13 の盤面構成において、第 28 実施形態と相違する点は、普通電役 64c が通常状態（非当選状態）において、遊技盤 13 の盤面内に没入し、普通図柄に当選した場合に遊技盤 13 の前面側へ突出する出沒式である点と、第 2 始動口 64b が普通電役 64c の上面を右端から左端まで球が転動しきった場合にのみ入賞し得る位置に配置されている点と、可変入賞装置 65（大入賞口 65a）が遊技盤 13 の正面視中央下部に配置されている点と、第 2 可変入賞装置 72 の小入賞口 72a 内に特別領域スイッチ 208h が設けられている点と、スルーゲート 67 と普通電役 64c との間の位置に右側一般入賞口 63c が配置されている点と、である。その他の構成および機能は、第 28 実施形態のパチンコ機 10 と同一又は略同一である。

#### 【5184】

第 29 実施形態の普通電役 64c は、普通図柄の可変表示結果に応じて 1 枚の板を突出状態又は没入状態に駆動制御するように構成されている。この普通電役 64c は、通常状態（デフォルト状態）では、遊技盤 13 の盤面前面より没入した位置に収納されており、該没入状態では遊技盤 13 の盤面を流下する球に対して影響を与えないように配置される。一方、普通図柄の可変表示に当選した場合に、上記収納状態から遊技盤 13 の盤面前面より突出した状態となり、普通電役 64c が突出状態となっている場合に、該普通電役 64c の上面を傾斜に沿って右端から左方向へ球が転動可能となる。そして、該普通電役 64c が突出状態を維持している間に該普通電役 64c の左端まで球が転動されると、第 2 始動口 64b へ球を誘導可能に構成されている。

#### 【5185】

なお、第 29 実施形態において、第 2 始動口 64b へ球を入賞させる場合は、普通電役 64c の上面を右端から左端まで転動しきったときのみ入賞可能に構成され、その他のルート（流路）では第 2 始動口 64b へ球が入賞し得ないように構成されている。第 29 実施形態では、小入賞口 72a 内の特別領域スイッチ 208h によって球が検知された場合、いずれの遊技状態（期間）であっても大当たりを発生する構成となっている。また、第 29 実施形態では、第 2 始動口 64b への入賞に基づいて小当たり遊技が発生し易くなっており、この小当たりに当選することで大当たりを発生し得る小入賞口 72a が開放され、該小入賞口 72a 内の特別領域スイッチ 208h によって球が検知されてしまうと、遊技者が容易に遊技価値を取得可能となってしまう。このため、所定の大当たりに当選した後に実行される遊技状態（期間）でのみ（第 29 実施形態では、「時間短縮状態」）、第 2 始動口 64b へ球が入賞し得るように構成し、遊技仕様として想定しない遊技価値が遊技者に付与されてしまうことを防止するように構成されている。

#### 【5186】

普通電役 64c の上部（上面）には、該普通電役 64c の上面を転動する球と衝突して、該球を減速させる減速部材（図示せず）が形成されている。第 29 実施形態では、突出状態の普通電役 64c の上面を右端から左端まで転動する球がこの減速部材と衝突することによって、普通電役 64c の上面の右端から左端まで転動する時間を長くするように構成されている。具体的には、普通電役 64c の右端から左端までの上面を球が転動する場合に、約 3 秒程度の時間を要するように構成されている。従って、右打ち遊技により発射された球は、突出状態の普通電役 64c 上を転動している間（即ち、約 3 秒間）に普通電役 64c が没入状態となった場合には、球の自重により、遊技盤 13 の鉛直方向下方に流下し、遊技盤 13 の盤面下方へ流下する。一方、普通電役 64c 上を転動している間に普通電役 64c の突出状態が維持されている場合は、普通電役 64c 上を転動しきって、普通電役 64c の遊技盤 13 の正面視左側に配置された第 2 始動口 64b 側へと流下するよ

うに構成されている。

【5187】

なお、普通電役64cの上面を転動する時間は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「3秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）となるように構成してもよいし、「3秒」以上の長い時間（例えば、「5秒」）となるように構成してもよい。

【5188】

第29実施形態の第1始動口64aの正面視下側には可変入賞装置65が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口65aが設けられている。

【5189】

第29実施形態のパチンコ機10においては、主制御装置110（図484参照）での第1特別図柄又は第2特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置39の特別LED群39bを点灯表示させると共に、第3図柄表示装置81にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、「777」）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、可変入賞装置65に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が大入賞口65a内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口65aが、所定条件が成立するまで（例えば、「30秒」経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで）開放される。

【5190】

この大入賞口65aは、所定条件の成立（即ち、開放から所定時間が経過、又は、開放中に所定数の入賞を検知）に基づいて閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口65aが所定時間開放される。この大入賞口65aの開閉動作は、大当たり種別に応じて繰り返し実行され、最高で例えば16回（16ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【5191】

第29実施形態の可変入賞装置65は、遊技盤13の正面視中央下部に配設されているため、左打ち遊技で発射された球（即ち、可変表示装置ユニット80の正面視左側を通過した球）と、右打ち遊技で発射された球（即ち、可変表示装置ユニット80の正面視右側を通過した球）とが、それぞれ入賞し得るように構成されている。これにより、遊技状態ごと（発射態様ごと）に複数の可変入賞装置を設ける必要がなくなり、パチンコ機10の部品点数を削減して、パチンコ機10の製造コストを削減することができる。

【5192】

ここで、第29実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64aへの入賞に基づいて、「16R大当たり」、及び、「4R大当たり」が用意されている（図487（a）参照）。また、第2始動口64bへの入賞に基づいて、「16R大当たり」、「8R大当たり」、及び、「4R大当たり」が用意されている（図487（b）参照）。

【5193】

「16R大当たり」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たりの後に、普通図柄が高確率状態となる「時間短縮状態」へ移行する大当たりのことである。また、「8R大当たり」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が8ラウンドの大当たりの後に、普通図柄が高確率状態となる「時間短縮状態」へ移行する大当たりのことである。さらに、「4R大当たり」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たりの後に、普通図柄が高確率状態となる「時間短縮状態」へ移行する大当たりのことである。

【5194】

第29実施形態の「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態

10

20

30

40

50

」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の変動時間（可変表示時間）が短縮され、かつ、普通電役 6 4 c の開放時間も長時間となる所謂「時短機能」が付与された状態をいう。即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄による大当たりが「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による可変表示結果が短時間で導出され易く、また、普通電役 6 4 c の開放状態が長くなる状態となる。よって、「時間短縮状態」では、所謂、入賞補助状態となり、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 6 4 b へと入賞し易くなるため、特図 2 の動的表示を連続的に実行させることができるとともに、該第 2 始動口 6 4 b への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【 5 1 9 5 】

10

なお、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は、特別図柄および大当たり種別ごとに付与される回数が異なるように設定されている。そして、各大当たり後に、該大当たり毎に予め定められた規定回数（第 2 9 実施形態では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が 1 0 回、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回、又は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が 1 0 0 回若しくは第 2 特別図柄の動的表示が 7 回）の特別図柄の動的表示が実行されるまで維持される。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するように構成されている。各特別図柄毎に付与される時短回数については、図 4 8 7 を参照しながら後述する。

【 5 1 9 6 】

20

第 2 始動口 6 4 b の正面視左側（下流側）には、第 2 可変入賞装置 7 2 が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の小入賞口 7 2 a が設けられている。そして、小入賞口 7 2 a 内には特別領域スイッチ 2 0 8 h が設けられており、小入賞口 7 2 a に流入した球を検知可能に構成されている。

【 5 1 9 7 】

第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0（図 4 8 4 参照）での第 2 特別図柄の抽選が小当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、小当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 9 の下方 L E D 群 3 9 b 2 を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその小当たりに対応した停止図柄（例えば、「3 4 1」、「1 3 4」、「1 4 3」等）を表示させて、小当たり遊技の発生が示される。その後、第 2 可変入賞装置 7 2 に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が小入賞口 7 2 a 内に入賞し易い特殊遊技状態（小当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特殊遊技状態として、通常時には閉鎖されている小入賞口 7 2 a が、所定条件が成立するまで（例えば、「1 . 8 秒」経過するまで、或いは、球が 1 個入賞するまで）開放される。

30

【 5 1 9 8 】

小入賞口 7 2 a へ流入した球は、該小入賞口 7 2 a 内に設けられる特別領域スイッチ 2 0 8 h によって検知される。この特別領域スイッチ 2 0 8 h によって球が検知された場合（所謂、V 入賞）、該小当たり遊技の起因となった動的表示に関する情報を記憶する保留球実行エリア 2 7 3 f a に設けられた小当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 f a 5 に格納される後述する小当たり種別カウンタ C 5（図 4 8 5 参照）の値に基づいて、小当たり種別が決定され、該小当たり種別に基づいた所定の大当たり遊技が開始される。よって、小当たりに遊技に当選することで、間接的に大当たり遊技も付与され得る遊技仕様となっており、如何にして大当たり又は小当たりに当選させるか否かという遊技性を実現している。なお、小当たり種別等については後述する。

40

【 5 1 9 9 】

スルーゲート 6 7 の遊技盤 1 3 正面視下方であって、普通電役 6 4 c の右端部の遊技盤 1 3 正面視上方には、右側一般入賞口 6 3 c が配置されている。この右側一般入賞口 6 3 c は、一般入賞口 6 3 と同様、球が入賞することにより 1 0 個の球が賞球として払い出される入賞口である。

【 5 2 0 0 】

50



第29実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の大当たり遊技中、特別図柄の小当たり遊技中、又は、「時間短縮状態」中（即ち、普通電役64cの開放延長状態中）において右打ち遊技によって遊技が行われ得るように構成されている。具体的には、右打ち遊技によって発射された球が、大当たり遊技中に開放される大入賞口65a、小当たり遊技中に開放される小入賞口72a、又は、「時間短縮状態」中に入賞し得る第2始動口64b（以下、「入賞口65a、72a、63c」と称する場合がある）以外に、上記右側一般入賞口63cにも入賞し得るように構成されている。

#### 【5201】

従来、大当たり遊技中、小当たり遊技中、又は、「時間短縮状態」中は、各状態に対して直接的に関連付けられた1の入賞口（即ち、大入賞口65a、小入賞口72a又は第2始動口64b）に球を入賞させ、該入賞に基づいて遊技価値を遊技者に付与するように構成されている。しかしながら、上記各状態において入賞し得る入賞口65a、72a、63cがそれぞれ固定的であり、遊技が単調なものとなってしまう、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【5202】

そこで、上記各状態中において、直接的に関連する入賞口65a、72a、64b以外に右側一般入賞口63cにも球が入賞し得るように構成することで、上記各状態中に直接的に関連する入賞口65a、72a、64bへの入賞による遊技価値以外の遊技価値を上記状態中に遊技者に付与することができる。よって、右側一般入賞口63cに球が入賞することで上記状態中に付与される遊技価値を増幅するため、上記各状態中に如何にして右側一般入賞口63cに入賞させるか否かという遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【5203】

また、大当たり遊技中において、1のラウンド中に規定入賞数の球（例えば、10個）を大入賞口65aに入賞させた場合、又は、規定開放時間（例えば、「10秒」）が経過した場合に、大入賞口65aが閉鎖されるインターバル時間が設けられている。このような場合、インターバル時間中（即ち、大入賞口65aの閉鎖中）には大入賞口65aには球が入賞し得ないように構成されている。よって、遊技者は、上記規定入賞数の球を発射した後、インターバル時間の間、球の発射を停止し、再び大入賞口65aが開放されるまで球の発射停止を継続する遊技（所謂、止め打ち遊技）を行って、遊技者自身が保有する球の減少を抑制する行為を行う場合がある。上記止め打ち遊技が行われた場合、その発射されなかった球分、パチンコ機10の稼働（発射球数）が減少するため、上記止め打ち遊技を頻繁に行われてしまうと、遊技ホールの利益が低下してしまうおそれがある。

#### 【5204】

そこで、大入賞口65aの上流側に右側一般入賞口63cを配置し、右打ち遊技で発射された球が該右側一般入賞口63cへも入賞し得るように構成する。このように構成することで、上記規定入賞数の球を発射させた場合であっても、一部の球が右側一般入賞口63cに入賞し得て、上記規定入賞数分の発射球のみでは大入賞口65aが閉鎖されない状況を創り出すことができる。その結果、例えば、規定入賞数の球を大入賞口65aに入賞させる前に上記規定開放時間が経過する現象が生じた場合には、遊技者は規定入賞数の球を大入賞口65aに入賞させることができず、止め打ち遊技を行うことによる球の減少抑制効果より、規定入賞数の球を大入賞口65aに入賞させられなかった場合の損失の方が大きくなる。よって、遊技者に止め打ち遊技を行った場合のメリットよりデメリットを付与し易くすることで、遊技者に止め打ち遊技を行わず、継続して球を発射させることを促し、遊技ホールの利益の低下を抑制することができる。なお、上記効果は、小当たり遊技中における小入賞口72a、又は、「時間短縮状態」中における第2始動口64bに対しても同様の効果を得られる。

#### 【5205】

次に、図484を参照して、第29実施形態のパチンコ機10の電氣的構成について説明する。図484は、第29実施形態のパチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図で

ある。

#### 【5206】

第29実施形態の主制御装置110のROM272には、大当たり乱数テーブル272a、大当たり種別テーブル272b、保留数テーブル272c、停止パターンテーブル272d、変動パターンテーブル272e、普図当たり乱数テーブル272f、普図変動テーブル272g、電役開放テーブル272h、大当たり開放テーブル272i、小当たり開放テーブル272jを少なくとも格納している。また、第29実施形態のRAM273には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1、第1初期値乱数カウンタCINI1、普図当たり乱数カウンタC4、第2初期値乱数カウンタCINI2のほか、小当たり種別カウンタC5が設けられている。主制御装置110は、RAM273に格納された各種カウンタと、ROM272に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

10

#### 【5207】

ここで、図485を参照して、第29実施形態の主制御装置110のRAM273内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39の動的表示の設定、第3図柄表示装置81の変動演出の設定、普通図柄表示装置83における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置110のMPU271で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図486から図493を参照して、主制御装置110のROM272に格納された各種テーブルについても説明する。

20

#### 【5208】

第29実施形態では、大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39の動的表示の設定、および、第3図柄表示装置81の変動演出の設定には、大当たり抽選及び小当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタC2と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタC3と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する第1初期値乱数カウンタCINI1と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタC5とが用いられる。

#### 【5209】

また、普通図柄表示装置83の抽選には、普図当たり乱数カウンタC4（第16実施形態における第2当たり乱数カウンタC4と同等）が用いられ、普図当たり乱数カウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2（第16実施形態における第2初期値乱数カウンタCINI2と同等）が用いられる。

30

#### 【5210】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。

#### 【5211】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図466参照）の実行間隔である4ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図385参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM273の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ273cに適宜格納される。詳細については後述するが、RAM273には、第1特別図柄に関する4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）からなる第1保留球格納エリア273dと、第2特別図柄に関する4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）からなる第2保留球格納エリア273eとが設けられている。第1保留球格納エリア273dには、第1始動口64aへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値がそれぞれ格納される。また、第2保留球格納エリア273eには、第2始動口64bへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び小当たり種別カウンタC5の各値がそれぞれ格納される。なお、各カウンタの更新は、第28実施形態と同等である

40

50

ので、その説明を省略する。

【5212】

ここで、図486を参照して、第29実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル272aの詳細についてそれぞれ説明する。図486(a)は、ROM272に記憶される特図1大当たり乱数テーブル272a1の一例を模式的に示した模式図であり、図486(b)は、ROM272に記憶される特図2大当たり乱数テーブル272a2の一例を模式的に示した模式図である。

【5213】

第29実施形態の特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2は、各設定値毎にそれぞれ大当たり確率が異なるように構成されている。また、特図1大当たり乱数テーブル272a1には小当たり遊技に当選する小当たり乱数値が割り振られていない一方、特図2大当たり乱数テーブル272a2には小当たり遊技に当選する小当たり乱数値が割り振られている。

【5214】

また、第29実施形態では、特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2において、設定値「1」から「6」に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補填するように構成されている。このようにして大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定値ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【5215】

一方、特図2大当たり乱数テーブル272a1において、各設定値における小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。このように小当たり乱数値の個数を各設定値毎で同一とすることにより、すべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【5216】

このように、第29実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄および第2特別図柄の設定値の変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、該第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、増加される大当たり乱数値の個数が、ハズレ乱数値の個数以下となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【5217】

また、第29実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、いずれの特別図柄における抽選テーブル（即ち、特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2）でも割り振られているハズレ役から補填するように構成されている。即ち、特図2大当たり乱数テーブル272a2にのみ割り振られている小当たり乱数値ではなく、両大当たり乱数テーブル272aに割り振られているハズレ乱数値の個数を変化させるように構成されている。ここで、一方の抽選テーブルにのみ割り振られている役（例えば、第2特別図柄における小当たり乱数値）から設定変更に伴う大当たり乱数値の個数を補填した場合、各特別図柄における出玉率の計算が異なるため、該計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時における工数が嵩んでしまう。そこで、各特別図柄にそれぞれ存在する役（即ち、ハズレ役）に対応する乱数値の個数から大当たり乱数値の個数の増加分を補填することで、各特別図柄における出玉率の計算の一部を共通化することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【5218】

さらに、第29実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、該大当たり乱数値以外で最も多い乱数値

の役（即ち、小当たり乱数値およびハズレ乱数値のうち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

#### 【５２１９】

また、第２９実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

10

#### 【５２２０】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

20

#### 【５２２１】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

30

#### 【５２２２】

図４８６（ａ）で示すように、第２９実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、０．５％）となるように設定されている。

#### 【５２２３】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、第１始動口６４ a への入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

40

#### 【５２２４】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９５０個で、その値「５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、 $9950 / 10000 = 99.5 / 100$ （即ち、９９．５％）となるように設定されている。

#### 【５２２５】

50

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は52個で、その値「0~51」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $52 / 10000 = 0.52 / 100$ (即ち、0.52%)となるように設定されている。

#### 【5226】

また、設定値が「2」の場合、設定値が「1」の場合と同様、特図1大当たり乱数テーブル272a1では小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)が割り振られていない。つまり、設定値「2」の第1特別図柄における小当たり確率は、0%であり、第1始動口64aへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

10

#### 【5227】

よって、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1ではハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値以外の残りの9948個で、その値「52~9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄におけるハズレ確率は、 $9948 / 10000 = 99.48 / 100$ (即ち、99.48%)となるように設定されている。

#### 【5228】

即ち、設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上しており(0.5% 0.52%)、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

20

#### 【5229】

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は54個で、その値「0~53」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $54 / 10000 = 0.54 / 100$ (即ち、0.54%)となるように設定されている。

#### 【5230】

また、設定値が「3」の場合、設定値が「1」及び「2」の場合と同様、特図1大当たり乱数テーブル272a1では小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)が割り振られていない。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における小当たり確率は、0%であり、第1始動口64aへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

30

#### 【5231】

よって、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1ではハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値以外の残りの9946個で、その値「54~9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄におけるハズレ確率は、 $9946 / 10000 = 99.46 / 100$ (即ち、99.46%)となるように設定されている。

#### 【5232】

即ち、設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており(0.52% 0.54%)、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

40

#### 【5233】

次いで、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は56個で、その値「0~55」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $56 / 10000 = 0.56 / 100$ (即ち、0.56%)となるように設定されている。

#### 【5234】

また、設定値が「4」の場合、設定値が「1」~「3」の場合と同様、特図1大当たり乱数テーブル272a1では小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)が割り振られて

50

いない。つまり、設定値「4」の第1特別図柄における小当たり確率は、0%であり、第1始動口64aへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

【5235】

よって、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1ではハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値以外の残りの9944個で、その値「56~9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄におけるハズレ確率は、 $9944 / 10000 = 99.44\%$ (即ち、99.44%)となるように設定されている。

【5236】

即ち、設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率が若干向上しており(0.54% 0.56%)、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

10

【5237】

次いで、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は58個で、その値「0~57」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $58 / 10000 = 0.58\%$ (即ち、0.58%)となるように設定されている。

【5238】

また、設定値が「5」の場合、設定値が「1」~「4」の場合と同様、特図1大当たり乱数テーブル272a1では小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)が割り振られていない。つまり、設定値「5」の第1特別図柄における小当たり確率は、0%であり、第1始動口64aへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

20

【5239】

よって、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1ではハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値以外の残りの9942個で、その値「58~9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄におけるハズレ確率は、 $9942 / 10000 = 99.42\%$ (即ち、99.42%)となるように設定されている。

【5240】

即ち、設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率が若干向上しており(0.56% 0.58%)、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

30

【5241】

次いで、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は60個で、その値「0~59」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $60 / 10000 = 0.6\%$ (即ち、0.6%)となるように設定されている。

【5242】

また、設定値が「6」の場合、設定値が「1」~「5」の場合と同様、特図1大当たり乱数テーブル272a1では小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)が割り振られていない。つまり、設定値「6」の第1特別図柄における小当たり確率は、0%であり、第1始動口64aへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

40

【5243】

よって、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1ではハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値以外の残りの9940個で、その値「60~9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄におけるハズレ確率は、 $9940 / 10000 = 99.4\%$ (即ち、99.4%)となるように設定されている。

50

## 【 5 2 4 4 】

即ち、設定値「6」は、設定値「5」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（0.58% → 0.6%）、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

## 【 5 2 4 5 】

このように、特図1大当たり乱数テーブル272a1において、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、該ハズレ乱数値の個数の範囲内（以下）となるように構成されている。

## 【 5 2 4 6 】

次に、図486（b）で示すように、第29実施形態の特図2大当たり乱数テーブル272a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、50個で、その値「0～49」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

10

## 【 5 2 4 7 】

ここで、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、1250個で、その値「50～1299」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄における小当たり確率は、 $1250 / 10000 = 12.5 / 100$ （即ち、12.5%）となるように設定されている。

20

## 【 5 2 4 8 】

従って、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8700個で、その値「1300～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄におけるハズレ確率は、 $8700 / 10000 = 87 / 100$ （即ち、87%）となるように設定されている。

## 【 5 2 4 9 】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、52個で、その値「0～51」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $52 / 10000 = 0.52 / 100$ （即ち、0.52%）となるように設定されている。

30

## 【 5 2 5 0 】

ここで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、1250個で、その値「52～1301」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄における小当たり確率は、設定値「1」と同様、 $1250 / 10000 = 12.5 / 100$ （即ち、12.5%）となるように設定されている。

40

## 【 5 2 5 1 】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8698個で、その値「1302～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄におけるハズレ確率は、 $8698 / 10000 = 86.98 / 100$ （即ち、86.98%）となるように設定されている。

## 【 5 2 5 2 】

即ち、設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大

50

当たり確率が若干向上しており（ $0.5\% \rightarrow 0.52\%$ ）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【5253】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、54個で、その値「0～53」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $54 / 10000 = 0.54 / 100$ （即ち、 $0.54\%$ ）となるように設定されている。

【5254】

ここで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び「2」と同様、1250個で、その値「54～1303」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄における小当たり確率は、設定値「1」及び「2」と同様、 $1250 / 10000 = 12.5 / 100$ （即ち、 $12.5\%$ ）となるように設定されている。

【5255】

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8696個で、その値「1304～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄におけるハズレ確率は、 $8696 / 10000 = 86.96 / 100$ （即ち、 $86.96\%$ ）となるように設定されている。

【5256】

即ち、設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（ $0.52\% \rightarrow 0.54\%$ ）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【5257】

次いで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、56個で、その値「0～55」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $56 / 10000 = 0.56 / 100$ （即ち、 $0.56\%$ ）となるように設定されている。

【5258】

ここで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」から「3」と同様、1250個で、その値「56～1305」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄における小当たり確率は、設定値「1」から「3」と同様、 $1250 / 10000 = 12.5 / 100$ （即ち、 $12.5\%$ ）となるように設定されている。

【5259】

従って、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8694個で、その値「1306～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄におけるハズレ確率は、 $8694 / 10000 = 86.94 / 100$ （即ち、 $86.94\%$ ）となるように設定されている。

【5260】

即ち、設定値「4」は、設定値「3」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大

10

20

30

40

50



当たり確率が若干向上しており（ $0.54\%$   $0.56\%$ ）、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5261】

次いで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、58個で、その値「0～57」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $58 / 10000 = 0.58 / 100$ （即ち、 $0.58\%$ ）となるように設定されている。

#### 【5262】

ここで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」から「4」と同様、1250個で、その値「58～1307」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄における小当たり確率は、設定値「1」から「4」と同様、 $1250 / 10000 = 12.5 / 100$ （即ち、 $12.5\%$ ）となるように設定されている。

#### 【5263】

従って、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8692個で、その値「1308～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄におけるハズレ確率は、 $8692 / 10000 = 86.92 / 100$ （即ち、 $86.92\%$ ）となるように設定されている。

#### 【5264】

即ち、設定値「5」は、設定値「4」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（ $0.56\%$   $0.58\%$ ）、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5265】

次いで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、60個で、その値「0～59」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$ （即ち、 $0.6\%$ ）となるように設定されている。

#### 【5266】

ここで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」から「5」と同様、1250個で、その値「60～1309」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄における小当たり確率は、設定値「1」から「5」と同様、 $1250 / 10000 = 12.5 / 100$ （即ち、 $12.5\%$ ）となるように設定されている。

#### 【5267】

従って、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8690個で、その値「1310～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄におけるハズレ確率は、 $8690 / 10000 = 86.9 / 100$ （即ち、 $86.9\%$ ）となるように設定されている。

#### 【5268】

即ち、設定値「6」は、設定値「5」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（ $0.58\%$   $0.6\%$ ）、設定値「5」の場合より大当

10

20

30

40

50

たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 5 2 6 9 】

このように、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 において、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、小当たり乱数値の個数ではなくハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、該ハズレ乱数値の個数の範囲内（以下）となるように構成されている。

【 5 2 7 0 】

第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 及び特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 において、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、両大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 , 2 7 2 a 2 に存在するハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、その増加する大当たり乱数値の個数が、最も低い確率設定値におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（以下）となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【 5 2 7 1 】

図 4 8 5 に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタ C 5 は、小当たりとなった場合の小当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「 0 ~ 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「 0 ~ 9 9 」の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9 」）に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタ C 5 の値は、例えば、定期的に（第 2 9 実施形態では、タイマ割込処理（図 4 6 6 参照）毎に 1 回）更新される。

【 5 2 7 2 】

そして、球が第 2 始動口 6 4 b に入賞したタイミングで、第 2 始動口 6 4 b に対応して設けられた R A M 2 7 3 の第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 5 に格納される。なお、2 以上のカウンタの更新最大値を同等の値とした場合、一方のカウンタの抽出結果に基づいて他方のカウンタの更新内容が把握されるおそれがある。そのため、各カウンタの更新最大値がそれぞれ異なるように構成してもよい。

【 5 2 7 3 】

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下、「停止種別」と称する場合がある）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値が示す大当たり種別に対応して決定される。また、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタ C 5 の値が示す小当たり種別に対応して決定される。そして、小当たり遊技中に特別領域スイッチ 2 0 8 h に球が通過した場合、小当たり種別に対応する大当たり遊技が発生するように構成されている。

【 5 2 7 4 】

第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 における大当たり種別カウンタ C 2 の値は、第 2 8 実

施形態と同様、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2と、ROM272に格納された大当たり種別テーブル272bとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル272bには、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照される特図1大当たり種別テーブル272b1（図487（a）参照）と、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2大当たり種別テーブル272b2（図487（b）参照）とが設けられている。

#### 【5275】

また、第29実施形態のパチンコ機10における小当たり種別カウンタC5の値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタC5とROM272に格納された小当たり種別テーブル272b3（図487（c）参照）とに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル272b3には、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2小当たり種別テーブル272b3のみが設けられ、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照されるテーブルは設けられていない。これは、第1特別図柄では小当たりに当選し得ない設定であるため、第1特別図柄用の小当たり種別テーブルを設ける必要がないからである。

#### 【5276】

ここで、図487（a）乃至図487（c）を参照して、特図1大当たり種別テーブル272b1、特図2大当たり種別テーブル272b2及び特図2小当たり種別テーブル272b3について説明する。図487（a）は、ROM272に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル272b1の一例を模式的に示した図であり、図487（b）は、同じくROM272に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル272b2の一例を模式的に示した図であり、図487（c）は、同じくROM272に記憶される第2特別図柄に対応する特図2小当たり種別テーブル272b3の一例を模式的に示した図である。

#### 【5277】

図487（a）及び図487（b）に示すように、各大当たり種別テーブル272b1、272b2は、特別図柄の種別（即ち、第1特別図柄か第2特別図柄か）と、該特別図柄の種別に応じた大当たり種別と、大当たり種別カウンタC2の値とを対応付けたテーブルである。また、図487（c）に示すように、小当たり種別テーブル272b3は、第2特別図柄の小当たり種別と、小当たり種別カウンタC5の値とを対応付けたテーブルである。

#### 【5278】

第29実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の大当たり種別として、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に、第2特別図柄の動的表示が1回実行されるまで、又は、第1特別図柄と第2特別図柄との動的表示が合計10回実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短くなり、かつ、該可変表示の当選に基づく普通電役64cの突出回数が増えるとともに突出時間も長くなる状態（即ち、「時間短縮状態」）に遷移する「4R大当たり」と、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たり後に、第2特別図柄の動的表示が7回実行されるまで、又は、第1特別図柄と第2特別図柄との動的表示が合計100回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「16R大当たり」とがある（図487（a）参照）。

#### 【5279】

また、第2特別図柄の大当たり種別として、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に、第2特別図柄の動的表示が7回実行されるまで、又は、第1特別図柄と第2特別図柄との動的表示が合計100回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「4R大当たり」と、最大ラウンド数が8ラウンドの大当たり後に、第2特別図柄の動的表示が7回実行されるまで、又は、第1特別図柄と第2特別図柄との動的表示が合計100回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「8R大当たり」と、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たり後に、第2特別図柄の動的表示が7回実行されるまで、又は、第1特別図柄と第2特別図柄との動的表示が合計100回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「1

6 R 大当たり」とがある（図 4 8 7（b）参照）。

【5 2 8 0】

さらに、第 2 特別図柄の小当たり種別として、3 つの小当たり種別が設けられ、そのすべてにおいて最大ラウンド数が 1 ラウンドの小当たり遊技が実行される。また、各小当たり種別として、該小当たり遊技時に特別領域スイッチ 2 0 8 h によって球が検出された場合に、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に、第 2 特別図柄の動的表示が 7 回実行されるまで、又は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 1 0 0 回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる大当たり遊技が発生する「4 R 大当たり対応小当たり」と、該小当たり遊技時に特別領域スイッチ 2 0 8 h によって球が検出された場合に、最大ラウンド数が 8 ラウンドの大当たり後に、第 2 特別図柄の動的表示が 7 回実行されるまで、又は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 1 0 0 回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる大当たり遊技が発生する「8 R 大当たり対応小当たり」と、該小当たり遊技時に特別領域スイッチ 2 0 8 h によって球が検出された場合に、最大ラウンド数が 1 6 ラウンドの大当たり後に、第 2 特別図柄の動的表示が 7 回実行されるまで、又は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 1 0 0 回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる大当たり遊技が発生する「1 6 R 大当たり対応小当たり」とがある（図 4 8 7（c）参照）。

10

【5 2 8 1】

特図 1 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 1 及び特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2 では、それぞれ、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタ C 2 の取り得る値が対応付けられている。また、特図 2 小当たり種別テーブル 2 7 2 b 3 では、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタ C 5 の取り得る値が対応付けられている。

20

【5 2 8 2】

図 4 8 7（a）の特図 1 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 1 の例では、「4 R 大当たり」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 9 8」が対応付けられ、「1 6 R 大当たり」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「9 9」が対応付けられている。

【5 2 8 3】

具体的には、第 2 9 実施形態における第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 d 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 1 から決定される。例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「7」であれば、大当たり種別として「4 R 大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「9 9」であれば、大当たり種別として「1 6 R 大当たり」が決定される。

30

【5 2 8 4】

即ち、第 1 抽選遊技である第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「4 R 大当たり」の大当たり種別が 9 9 %、「1 6 R 大当たり」の大当たり種別が 1 %、の割合で当選することとなる。

40

【5 2 8 5】

また、図 4 8 7（b）の特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2 の例では、「4 R 大当たり」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 2 9」が対応付けられ、「8 R 大当たり」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「3 0 ~ 5 9」が対応付けられ、「1 6 R 大当たり」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「6 0 ~ 9 9」が対応付けられている。

【5 2 8 6】

第 2 9 実施形態における第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e のいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 2 保留エ

50

リアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2 から決定される。例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「17」であれば、大当たり種別として「4 R 大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「40」であれば、大当たり種別として「8 R 大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「89」であれば、大当たり種別として「16 R 大当たり」が決定される。

【5287】

即ち、第2抽選遊技である第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「4 R 大当たり」の大当たり種別が30%、「8 R 大当たり」の大当たり種別が30%、「16 R 大当たり」の大当たり種別が40%、の割合で当選することとなる。

10

【5288】

また、図487(c)の特図2小当たり種別テーブル272b3の例では、「4 R 大当たり対応小当たり」に対して小当たり種別カウンタ C 5 の値「0~29」が対応付けられ、「8 R 大当たり対応小当たり」に対して小当たり種別カウンタ C 5 の値「30~59」が対応付けられ、「16 R 大当たり対応小当たり」に対して小当たり種別カウンタ C 5 の値「60~99」が対応付けられている。

【5289】

第29実施形態における第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア 2 7 3 e のいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第2保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 5 に格納された小当たり種別カウンタ C 5 の値に対応付けられた小当たり種別が特図2小当たり種別テーブル272b3から決定される。例えば、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「27」であれば、小当たり種別として「4 R 大当たり対応小当たり」が決定され、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「50」であれば、小当たり種別として「8 R 大当たり対応小当たり」が決定され、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「95」であれば、小当たり種別として「16 R 大当たり対応小当たり」が決定される。

20

【5290】

即ち、第2抽選遊技である第2特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に、「4 R 大当たり対応小当たり」の小当たり種別が30%、「8 R 大当たり対応小当たり」の小当たり種別が30%、「16 R 大当たり対応小当たり」の小当たり種別が40%、の割合で当選することとなる。そして、その小当たり遊技中に小入賞口 7 2 a 内の特別領域スイッチ 2 0 8 h で球が検知されることで、上記小当たり種別に対応した大当たり遊技（即ち、「4 R 大当たり」、「8 R 大当たり」又は「16 R 大当たり」）が開始される。よって、第2特別図柄における小当たり種別と、第2特別図柄における大当たり種別とが実質的に同一の割り振りとなっており、第2特別図柄で小当たりに当選して特別領域スイッチ 2 0 8 h に球を入賞させることで、第2特別図柄で大当たりした場合と同等の割合で遊技価値を得ることが可能となる。

30

【5291】

なお、第2特別図柄における大当たりと小当たりとで同等の遊技価値が得られるように構成した場合、第2特別図柄の動的表示（変動演出）において、大当たりに当選したか小当たりに当選したかを遊技者から判別困難又は判別不能に構成することで、遊技価値の付与契機を曖昧にすることができる。その結果、設定変更に伴う大当たり確率を遊技者に推測させ難くすることができるので、例えば、低設定（即ち、設定値1等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

40

【5292】

このように、第29実施形態のパチンコ機10において、第1特別図柄による第1抽選遊技では最も遊技価値が高い「16 R 大当たり」の選択割合が1%である一方、第2特別図柄による第2抽選遊技では大当たり当選に伴う「16 R 大当たり」の選択割合が40%であり、また、小当たり当選に伴う「16 R 大当たり対応小当たり」の選択割合が40%

50

であるため、第 1 特別図柄による抽選遊技より、第 2 特別図柄による抽選遊技の方が、遊技者にとって遊技価値が大きい設定となっている。このため、遊技者は、如何にして第 2 特別図柄による抽選を受けるか、即ち、第 1 始動口 6 4 a へ入球させるより第 2 始動口 6 4 b へ入球させるかという遊技性が生まれ、遊技にパリエーションを設け、遊技の興趣が高められている。

#### 【 5 2 9 3 】

なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別又は小当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル 2 7 2 b 又は小当たり種別テーブル 2 7 2 b 3 にて、各大当たり種別又は各小当たり種別に対して対応付けられる大当たり種別カウンタ C 2 又は小当たり種別カウンタ C 5 の値が規定される。

10

#### 【 5 2 9 4 】

また、大当たり種別又は小当たり種別が選択される確率は、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル 2 7 2 b 又は小当たり種別テーブル 2 7 2 b 3 を用意し、それぞれの大当たり種別テーブル 2 7 2 b 又は小当たり種別テーブル 2 7 2 b 3 において、各大当たり種別又は各小当たり種別に対して対応付ける大当たり種別カウンタ C 2 又は小当たり種別カウンタ C 5 の値の数を変更すればよい。

#### 【 5 2 9 5 】

図 4 8 5 に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタ C 3 は、例えば「 0 ~ 9 9 」の範囲内で順に「 1 」ずつ加算され、最大値（つまり「 9 9 」）に達した後「 0 」に戻る構成となっている。

20

#### 【 5 2 9 6 】

第 2 9 実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とによって、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、上記各「リーチ表示」のいずれかが実行され得る「特殊変動」演出態様との 6 つの演出態様が選択される。

30

#### 【 5 2 9 7 】

停止パターン選択カウンタ C 3 の値は、例えば定期的に（第 2 9 実施形態では、タイム割込処理（図 4 6 6 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 a に入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタ C 3 の値が、第 1 始動口 6 4 a に対応する第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 d 3 に格納される。また、球が第 2 始動口 6 4 b に入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタ C 3 の値が、第 2 始動口 6 4 b に対応する第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 e 3 に格納される。

40

#### 【 5 2 9 8 】

第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を参照する停止パターンテーブル 2 7 2 d が異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル 2 7 2 d は、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

50

## 【 5 2 9 9 】

また、第 2 9 実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM 2 7 2 に備えられた保留数テーブル 2 7 2 c に基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル 2 7 2 d が選択される。そして、選択された停止パターンテーブル 2 7 2 d と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

## 【 5 3 0 0 】

ここで、図 4 8 8 を参照して、保留数テーブル 2 7 2 c の詳細について説明する。図 4 8 8 は、保留数テーブル 2 7 2 c を模式的に示した図である。上述したように、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b に球が入球したことに基いて変動演出（動的表示。以下、同様。）を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における特図 1 及び特図 2 の変動演出の合計保留数とに基づいて保留数テーブル 2 7 2 c を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 7 2 d 1 ~ 2 7 2 d 5 を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル 2 7 2 d 1 ~ 2 7 2 d 5 と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

## 【 5 3 0 1 】

具体的には、図 4 8 8 の保留数テーブル 2 7 2 c で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1 個 ~ 3 個」の場合、又は、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 7 2 d の A テーブル 2 7 2 d 1（図 4 8 9（a）参照）が選択される。

## 【 5 3 0 2 】

また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「4 個 ~ 8 個」の場合、又は、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「2 個 ~ 8 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 7 2 d の B テーブル 2 7 2 d 2（図 4 8 9（b）参照）が選択される。

## 【 5 3 0 3 】

さらに、大当たりの当選時（即ち、「1 6 R 大当たり」、「8 R 大当たり」及び「4 R 大当たり」の抽出時）には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 7 2 d の D テーブル 2 7 2 d 4（図 4 9 0（a）参照）が選択される。

## 【 5 3 0 4 】

また、小当たり当選時（即ち、小当たり遊技の抽出時）にも、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 7 2 d の E テーブル 2 7 2 d 5（図 4 9 0（b）参照）が選択される。

## 【 5 3 0 5 】

即ち、いずれかの大き当たりに当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、大き当たりの種別のみに基づいて停止パターンテーブル 2 7 2 d（D テーブル 2 7 2 d 4）が選択され、小当たりに当選した場合には、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、小当たりに当選したことのみに基づいて停止パターンテーブル 2 7 2 d（E テーブル 2 7 2 d 5）が選択され、大き当たり又は小当たりのいずれにも当選しなかった場合（即ち、ハズレ時）にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル 2 7 2 d（A テーブル 2 7 2 d 1 又は B テーブル 2 7 2 d 2）が選択される。

## 【 5 3 0 6 】

なお、大き当たり又は小当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル 2 7 2 d が異なるように構成してもよい。例えば、大き当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル 2 7 2 d（例えば、「高速変動」の変動要素が 5 秒間の「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様等）を選択し得るように構成してもよい。

10

20

30

40

50

## 【 5 3 0 7 】

次に、図 4 8 9 及び図 4 9 0 を参照して、各停止パターンテーブル 2 7 2 d について説明する。図 4 8 9 は、ハズレ時に選択され得る停止パターンテーブル 2 7 2 d の示した図であって、図 4 8 9 ( a ) は、停止パターンテーブル 2 7 2 d の A テーブル 2 7 2 d 1 の一例を模式的に示した図であり、図 4 8 9 ( b ) は、停止パターンテーブル 2 7 2 d の B テーブル 2 7 2 d 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 4 9 0 は、大当たり時又は小当たり時に選択される停止パターンテーブル 2 7 2 d を模式的に示した図であって、図 4 9 0 ( a ) は、停止パターンテーブル 2 7 2 d の D テーブル 2 7 2 d 4 の一例を模式的に示した図であり、図 4 9 0 ( b ) は、停止パターンテーブル 2 7 2 d の E テーブル 2 7 2 d 5 の一例を模式的に示した図である。

10

## 【 5 3 0 8 】

図 4 8 9 ( a ) で示すように、停止パターンテーブル 2 7 2 d の A テーブル 2 7 2 d 1 では、「非リーチ ( ロング ) 」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」～「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」～「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 」，「 9 9 」に設定されている。なお、A テーブル 2 7 2 d 1 では、「非リーチ ( ショート ) 」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、該「非リーチ ( ショート ) 」演出態様は選択されないように設定されている。

20

## 【 5 3 0 9 】

次に、図 4 8 9 ( b ) で示すように、停止パターンテーブル 2 7 2 d の B テーブル 2 7 2 d 2 では、「非リーチ ( ショート ) 」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」～「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」～「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 」，「 9 9 」に設定されている。なお、B テーブル 2 7 2 d 2 では、「非リーチ ( ロング ) 」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、該「非リーチ ( ロング ) 」演出態様は選択されないように設定されている。

30

## 【 5 3 1 0 】

即ち、A テーブル 2 7 2 d 1 では、「非リーチ ( ロング ) 」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。また、B テーブル 2 7 2 d 2 では、「非リーチ ( ショート ) 」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。

## 【 5 3 1 1 】

よって、A テーブル 2 7 2 d 1 では、「非リーチ ( ロング ) 」演出態様が選択され、B テーブル 2 7 2 d 2 では、「非リーチ ( ロング ) 」演出態様の代わりに「非リーチ ( ショート ) 」演出態様が選択されるように構成されている。

40

## 【 5 3 1 2 】

従って、A テーブル 2 7 2 d 1 は、B テーブル 2 7 2 d 2 と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、B テーブル 2 7 2 d 2 は、A テーブル 2 7 2 d 1 と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

## 【 5 3 1 3 】

なお、A テーブル 2 7 2 d 1 及び B テーブル 2 7 2 d 2 との「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合は同等に設定されている。

## 【 5 3 1 4 】

50



このように、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（ショート）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【5315】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ショート）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【5316】

なお、第29実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル272dが異なるように構成されているが、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【5317】

具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル272d1又はBテーブル272d2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル272d1とBテーブル272d2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様に割り振られた停止パターンカウンタC3の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターンカウンタC3の値もそれぞれ同一に設定されている。

【5318】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるかが異なるのみであるので、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、該先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【5319】

次に、図490(a)で示すように、停止パターンテーブル272dのDテーブル272d4では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」～「99」に設定されている。なお、Dテーブル272d4では、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、該「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。また、Dテーブル272d4は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル202dであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

【5320】

次に、図490(b)で示すように、停止パターンテーブル272dのEテーブル272d5では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振ら

10

20

30

40

50

れ(「0」～「99」)、他の「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、小当たりに当選した場合に選択される停止種別は必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。なお、Eテーブル272d5は、小当たり時に選択される停止パターンテーブル272dであるので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

#### 【5321】

即ち、Dテーブル272d4では、「ノーマルリーチ」演出態様が5%、「スーパーリーチ」演出態様が35%、「スペシャルリーチ」演出態様が60%、の選択割合となるように設定されている。また、Eテーブル272d5では、「特殊変動」演出態様が100%の選択割合となるように設定されている。

10

#### 【5322】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

20

#### 【5323】

以上より、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

#### 【5324】

図485に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値(つまり「9」)に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、タイマ割込処理(図466参照)が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理(図385参照)内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタCS1の値が、第1始動口64aに対応して設けられたRAM273の第1保留球格納エリア273dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア273d4に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタCS1の値が、第2始動口64bに対応して設けられたRAM273の第2保留球格納エリア273eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア273e4に格納される。

30

#### 【5325】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動パターンの決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU271は、停止パターンテーブル272d及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM272に格納された変動パターンテーブル272eとによって、詳細な変動パターンを決定する。変動パターンの決定は、具体的には、変動演出の変動時間の決定である。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動パターン(変動時間)に基づいて、第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

40

#### 【5326】

このように、主制御装置110のMPU271は、変動演出の大まかな変動パターンを

50

選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置 110 の MPU 271 において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関する MPU 271 の処理を軽減することができる。また、主制御装置 110 において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置 110 の ROM 容量を削減することができる。

#### 【5327】

また、音声ランブ制御装置 113 及び表示制御装置 114 において、主制御装置 110 で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機 10 において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

#### 【5328】

ここで、図 491 及び図 492 を参照して、変動パターンテーブル 272 e の詳細について説明する。本パチンコ機 10 は、変動パターンテーブル 272 e として、第 1 特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 272 e 1 と、第 1 特別図柄の大当たり時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 272 e 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態（第 29 実施形態では、「時間短縮状態」でのみ第 2 始動口 64 b に球が入賞し得るように構成されているため、実質的には、「時間短縮状態」のみ）で共通的に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 272 e 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時又は小当たり時であってすべての遊技状態（実質的には、「時間短縮状態」のみ）で共通的に用いられる特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 272 e 4 とが用意されている。

#### 【5329】

図 491 (a) は、ROM 272 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 272 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 491 (b) は、ROM 272 に記憶される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 272 e 2 の一例を模式的に示した図であり、図 492 (a) は、ROM 272 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 272 e 3 の一例を模式的に示した図であり、図 492 (b) は、ROM 272 に記憶される特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 272 e 4 の一例を模式的に示した図である。図 491 及び図 492 に示すように、各変動パターンテーブル 272 e 1 ~ 272 e 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

#### 【5330】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E0：非リーチ（ロング）」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E1：非リーチ（ショート）」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E2：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4：スペシャルリーチ」用とに区分けされている。また、大当たり時・小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E6：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E7：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E8：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E9：特殊変動」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ CS1 の値が対応付けされている。

#### 【5331】

第 29 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 273 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数

10

20

30

40

50

値)ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

#### 【5332】

第1特別図柄のハズレ時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E0:非リーチ(ロング)」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

#### 【5333】

図491(a)で示す例では、「E0:非リーチ(ロング)」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

#### 【5334】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「非リーチ(ロング)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ロング)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。

#### 【5335】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E1:非リーチ(ショート)」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動(短)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

#### 【5336】

図491(a)で示す例では、「E1:非リーチ(ショート)」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

#### 【5337】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「非リーチ(ショート)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ショート)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が選択される。

#### 【5338】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E2:ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

#### 【5339】

図491(a)の示す例では、「E2:ノーマルリーチ」における変動パターンと変動

10

20

30

40

50

種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【5340】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

10

【5341】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E3:スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【5342】

図491(a)の示す例では、「E3:スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【5343】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

30

【5344】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E4:スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【5345】

図491(a)の示す例では、「E4:スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

40

【5346】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「

50

スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

#### 【5347】

なお、特図1のハズレ時の変動パターン（特図1の大当たり時の変動パターン、又は、特図2のハズレ時若しくは大当たり・小当たり時の変動パターンも同様）は、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

#### 【5348】

次に、図491(b)を参照して、第1特別図柄の大当たり時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2について説明する。第29実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア273dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

#### 【5349】

特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2において、「E6：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「25秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

#### 【5350】

図491(b)の示す例では、「E6：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

#### 【5351】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

#### 【5352】

従って、特図1の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンか

10

20

30

40

50

らでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【 5 3 5 3 】

次いで、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 2 において、「E 7 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「35 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

【 5 3 5 4 】

図 4 9 1 ( b ) の示す例では、「E 7 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 3」、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「4 ~ 9」、となっている。

【 5 3 5 5 】

即ち、いずれの遊技状態でも第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 2 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが 40 %、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが 60 %、の割合で選択されるように設定されている。

【 5 3 5 6 】

従って、特図 1 の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の 60 %）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【 5 3 5 7 】

次いで、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 2 において、「E 8 : スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「45 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

【 5 3 5 8 】

図 4 9 1 ( b ) の示す例では、「E 8 : スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 4」、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「5 ~ 9」、となっている。

【 5 3 5 9 】

即ち、いずれの遊技状態でも第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 2 において「スペシャルリーチ」演出態様が選択さ

10

20

30

40

50

れた場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

#### 【5360】

従って、特図1の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

#### 【5361】

なお、第29実施形態では、第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選しないように構成されているため、特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2では、小当たりに当選した場合に実行される後述する「E9：特殊変動」に対応する変動パターンが設けられていない。

#### 【5362】

このように構成することで、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また、大当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの場合には、比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。

20

#### 【5363】

次に、図492(a)を参照して、第2特別図柄のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3について説明する。第29実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア273eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値でない場合、即ち、ハズレとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

30

#### 【5364】

特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E0：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

40

#### 【5365】

図492(a)で示す例では、「E0：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

#### 【5366】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1

50



がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、第1特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

#### 【5367】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E1：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

#### 【5368】

図492（a）で示す例では、「E1：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

10

#### 【5369】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、第1特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

20

#### 【5370】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E2：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

#### 【5371】

図492（a）で示す例では、「E2：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

30

#### 【5372】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、第1特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

#### 【5373】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E3：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

40

#### 【5374】

図492（a）で示す例では、「E3：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設

50

定されている。

【5375】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、第1特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

10

【5376】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E4:スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【5377】

図492(a)で示す例では、「E4:スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【5378】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、第1特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

30

【5379】

次に、図492(b)を参照して、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4について説明する。第29実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア273eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

40

【5380】

特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E6:ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「25秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の

50

変動要素 + 「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

#### 【５３８１】

図４９２（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、「『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

#### 【５３８２】

即ち、第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２e４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（超短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

10

#### 【５３８３】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）になっている。また、『「高速変動（超短）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

20

#### 【５３８４】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２e４において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

30

#### 【５３８５】

図４９２（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、「『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

#### 【５３８６】

即ち、第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２e４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

40

#### 【５３８７】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動

50

」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

#### 【5388】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E8：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「45秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

10

#### 【5389】

図492(b)の示す例では、「E8：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

#### 【5390】

即ち、第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

20

#### 【5391】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

30

#### 【5392】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E9：特殊変動」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』との3つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

40

#### 【5393】

図492(b)の示す例では、「E9：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「4～6」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して

50

「 7 ~ 9 」、となっている。

【 5 3 9 4 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出実行時に参照される特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 4 において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが 4 0 %、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが 3 0 %、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが 3 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

10

【 5 3 9 5 】

従って、第 2 特別図柄の小当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の 4 0 %）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンや、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

20

【 5 3 9 6 】

これにより、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合、すべての「リーチ表示」が選択され得ることから、遊技者はいずれの「リーチ表示」においても大当たり又は小当たりの抽選結果を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 5 3 9 7 】

なお、小当たりに当選した場合における変動パターンは、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、第 2 特別図柄に抽選で小当たりに当選した場合に、長い変動パターン（例えば、「再変動」の変動要素を含む変動パターン）を行うように構成してもよいし、短い変動パターン（例えば、「高速変動（短）」の変動要素のみの変動パターン）を行うように構成してもよい。

30

【 5 3 9 8 】

図 4 8 5 に戻って、説明を続ける。普図当たり乱数カウンタ C 4 は、例えば「 0 ~ 9 9 」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「 9 9 」）に達した後「 0 」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たり乱数カウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該普図当たり乱数カウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。

【 5 3 9 9 】


普図当たり乱数カウンタ C 4 の値は、例えば定期的に（第 2 9 実施形態では、タイマ割込処理（図 4 6 6 参照）毎に 1 回）更新され、球がスルーゲート 6 7 を通過したことが検知されたタイミングで、R A M 2 7 3 の普図保留球格納エリア 2 7 3 i に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア 2 7 3 i に格納された順に順次普図保留球実行エリア 2 7 3 j にデータをシフトし、該普図保留球実行エリア 2 7 3 j に格納されている普図当たり乱数カウンタ C 4 の値に対して当たり判定を行う。

40

【 5 4 0 0 】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 7 2 に格納される普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f（図 4 9 3（a）参照）によって設定されており、普図保留球実行エリア 2 7 3 j に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。当たりの判定後、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 7 2 g（図 4 9 3（b）参照）が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 8 3

50

において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて電役開放テーブル 272 h（図 493（c）参照）が参照されて、普通電役 64 c の突出時間が設定され、該開放時間の間、普通電役 64 c が突出作動し、その間、第 2 始動口 64 b へ球が入賞可能し得るように構成される。

【5401】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタ C4 の値が、普図当たり乱数テーブル 272 f によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。ハズレの判定後、遊技状態に応じて普図変動テーブル 272 g（図 493（b）参照）が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 83 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「x」の図柄が点灯表示される。

10

【5402】

ここで、図 493（a）を参照して、普図当たり乱数テーブル 272 f の詳細について説明する。図 493（a）は、ROM 272 に記憶される普図当たり乱数テーブル 272 f の一例を模式的に示した模式図である。

【5403】

第 29 実施形態のパチンコ機 10 では、特別図柄および普通図柄ともに、所謂、確率変動機能が設けられておらず、普図当たり乱数テーブル 272 f は、パチンコ機 10 のすべての遊技状態において共通的に使用される 1 種類のみ設けられる。

【5404】

図 493（a）で示すように、第 29 実施形態のパチンコ機 10 では、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」および「時間短縮状態」）において当たりとなる普図当たり乱数カウンタ C4 の値の数は 99 個で、その値「1～99」が、普図当たり乱数テーブル 272 f に規定（設定）されている。つまり、普通図柄の当たり確率は、 $99 / 100$ （99%）となるように設定されている。

20

【5405】

これにより、普通図柄の可変表示では当たりに当選し易くなるように設定されているものの、後述する遊技状態ごとに異なる普通図柄の可変表示時間と、同じく遊技状態ごとに異なる普通電役 64 c の突出時間（回数）によって、第 2 始動口 64 b へ入賞し得る状態か否かを変更するように構成されている。

【5406】

30

次いで、図 493（b）を参照して、普図変動テーブル 272 g の詳細について説明する。図 493（b）は、ROM 272 に記憶される普図変動テーブル 272 g の一例を模式的に示した模式図である。

【5407】

普図変動テーブル 272 g は、普図当たり乱数テーブル 272 f と異なり、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、「通常遊技状態」と「時間短縮状態」で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、遊技状態ごとに普通図柄の当否結果が導出される時間に変更される。

【5408】

40

図 493（b）で示すように、第 29 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「5 秒」となるように普図変動テーブル 272 g で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「5 秒」となるように設定されている。

【5409】

一方で、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0.5 秒」となるように普図変動テーブル 272 g で規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.5 秒」となるように設定されている。

50

## 【 5 4 1 0 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更した場合に、スルーゲート 6 7 から普通電役 6 4 c まで球が流下する時間を「0.5 秒」以上要するようにスルーゲート 6 7 及び普通電役 6 4 c を配置することで、スルーゲート 6 7 を通過した球が普通電役 6 4 c の配設位置に到達するまでに普通図柄の可変表示が終了するか否かの違いを生じさせることができる。その結果、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して、該通過に基づく普通図柄の可変表示が実行された場合に、該球が普通電役 6 4 c の配設位置に到達するまでに普通電役 6 4 c が突出し得るようになる。その結果、スルーゲート 6 7 を通過した球自体を第 2 始動口 6 4 b 側へ案内可能となり、右打ち遊技で発射された球において、無駄球を少なくし、「時間短縮状態」における遊技者の持ち球の減少を抑制することができる。

10

## 【 5 4 1 1 】

次いで、図 4 9 3 ( c ) を参照して、電役開放テーブル 2 7 2 h について説明する。図 4 9 3 ( c ) は、ROM 2 7 2 に記憶される電役開放テーブル 2 7 2 h の一例を模式的に示した模式図である。電役開放テーブル 2 7 2 h は、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役 6 4 c の突出時間および突出回数が規定されている。

## 【 5 4 1 2 】

電役開放テーブル 2 7 2 h は、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役 6 4 c の突出態様（回数および時間）が変更される。

20

## 【 5 4 1 3 】

図 4 9 3 ( c ) で示すように、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 6 4 c の突出回数は「1 回」であり、その突出時間は「0.1 秒」となるように電役開放テーブル 2 7 2 h で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 6 4 c は、計「0.1 秒」間、突出されるように設定されている。

## 【 5 4 1 4 】

一方で、「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 6 4 c の突出回数は「3 回」であり、その突出時間は「5 秒」となるように電役開放テーブル 2 7 2 h で規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 6 4 c は、計「1.5 秒」間、突出されるように構成される。

30

## 【 5 4 1 5 】

なお、普通電役 6 4 c の 1 の突出と次の突出の間の没入時間（所謂インターバル時間）は、「1 秒」となるように設定されている。よって、「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合、計「1.7 秒」間、普通電役 6 4 c の突出と没入が断続的に繰り返される。

## 【 5 4 1 6 】

これにより、遊技状態に応じて普通電役 6 4 c の突出態様を変更することで、普通電役 6 4 c が突出している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 6 4 c が突出している期間が長いことによって第 2 始動口 6 4 b 側へ入賞し易い状況か、普通電役 6 4 c が突出している状況が短いことによって球が第 2 始動口 6 4 b へ入賞し難い（し得ない）状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

40

## 【 5 4 1 7 】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通図柄の当たり確率として、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」の方が普通図柄の可変表示において当たり当選し易くなっていれば如何様な確率でもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を 1 / 1 0

50

0 程度として当たり難くなるように構成してもよい。また、普通図柄の可変表示時間として、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」の方が短ければ如何様な可変表示時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「5 秒」以上の長い時間（例えば、「30 秒」）としてもよいし、「5 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。

#### 【5418】

また、普通電役 64c の突出時間や突出回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「通常遊技状態」における普通電役 64c の突出時間を「0.1 秒」以上（例えば、「1 秒」）に設定してもよいし、突出回数を「1 回」以上（例えば、「3 回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」における普通電役 64c の突出時間を「5 秒」以上の長い時間（例えば、「10 秒」）としてもよいし、「5 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」における普通電役 64c の突出回数を「3 回」以上の多い回数（例えば、「10 回」）としてもよいし、「3 回」未満の少ない回数（例えば、「1 回」）としてもよい。

#### 【5419】

図 484 に戻り、説明を続ける。RAM 273 は、図 485 に図示したカウンタ用バッファ 273c のほか、MPU 271 の内部レジスタの内容や MPU 271 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 273 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 273 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

#### 【5420】

RAM 273 は、さらに、第 1 保留球数カウンタ 273a、第 2 保留球数カウンタ 273b、第 1 保留球格納エリア 273d、第 2 保留球格納エリア 273e、保留球実行エリア 273fa、普図保留球数カウンタ 273h、普図保留球格納エリア 273i、普図保留球実行エリア 273j を少なくとも有している。

#### 【5421】

保留球実行エリア 273fa は、上述したように、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通的に使用される記憶領域であり、実行を開始する、或いは、実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選若しくは小当たり抽選や、特別図柄表示装置 39 および第 3 図柄表示装置 81 の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタ C1 ~ C3, C5, CS1 の各値）を記憶するためのメモリである。

#### 【5422】

MPU 271 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置 39 および第 3 図柄表示装置 81 の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、第 1 保留球格納エリア 273d 又は第 2 保留球格納エリア 273e に記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタ C1 ~ C3, CS1 の各値）のうち、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア 273fa へシフトする。なお、第 29 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

#### 【5423】

ここで、再び図 485 を参照して、第 1 保留球格納エリア 273d、第 2 保留球格納エリア 273e および保留球実行エリア 273fa の詳細について説明する。第 1 保留球格納エリア 273d、第 2 保留球格納エリア 273e および保留球実行エリア 273fa は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選や特別図柄表示装置 39 および第 3 図柄表示装置 81 の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置 110 の MPU 271 により使用される。

#### 【5424】



上述したように、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選若しくは小当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選及び小当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタ C 5 とが用いられる。第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d は、球が第 1 始動口 6 4 a へ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 7 1 によってカウンタ用バッファ 2 7 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値をそれぞれ記憶し、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e は、球が第 2 始動口 6 4 b へ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 7 1 によってカウンタ用バッファ 2 7 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 及び C 5 の各値を記憶する。

10

#### 【 5 4 2 5 】

第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d は、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 d 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 d 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 4 とが設けられている。

20

#### 【 5 4 2 6 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e は、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 4 と、小当たり種別カウンタ C 5 の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 5 とが設けられている。

#### 【 5 4 2 7 】

なお、第 2 9 実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 d 1 , 2 7 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 2 , 2 7 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 d 3 , 2 7 3 e 3 と、変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 4 , 2 7 3 e 4 と、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 5 とを 1 つの保留球格納エリア 2 7 3 d , 2 7 3 e （小当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 5 は、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e のみ）の中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C 5 , C S 1 毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

30

#### 【 5 4 2 8 】

また、第 2 9 実施形態では、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d には小当たり種別カウンタ格納エリアが設けられていないが、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d にも小当たり種別カウンタを設けるように構成してもよい。このように構成することで、第 1 始動口 6 4 a へ球が入賞した場合と、第 2 始動口 6 4 b へ球が入賞した場合とで、取得するカウンタ値を同一にすることができ、共通のプログラムを使用できるようになる。その結果、制御プログラムの開発工数を削減できるとともに、R O M 2 7 2 におけるプログラム容量を削減できる。

40

#### 【 5 4 2 9 】

第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d には、球が第 1 始動口 6 4 a へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 1 始動口 6 4 a への始動入賞

50

に対応するデータが記憶され、第1保留第1エリアには、時間的に最も古い第1始動口64aへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【5430】

また、第2保留球格納エリア273eには、球が第2始動口64bへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1～C3，CS1，C5の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第2始動口64bへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第2保留第1エリアには、時間的に最も古い第2始動口64bへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

10

【5431】

一方、保留球実行エリア273faは、1つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア273faには、第2保留球格納エリア273eと同様に、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア273fa1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア273fa2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア273fa3、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア273fa4と、小当たり種別カウンタC5の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア273fa5とが設けられている。

【5432】

20

第29実施形態のパチンコ機10は、第28実施形態のパチンコ機10と同様、2つの特別図柄（即ち、第1特別図柄および第2特別図柄）が設けられているが、同時並列的に2の特別図柄の動的表示を実行可能な第28実施形態のパチンコ機10と異なり、特別図柄表示装置39（および第3図柄表示装置81）において1の特別図柄の動的表示（変動演出）のみを実行可能に構成されている。具体的には、例えば、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が保留されている状態であって、かつ、第2特別図柄の動的表示（変動演出）が保留されていない状態であれば、特別図柄表示装置39（および第3図柄表示装置81）において第1特別図柄の動的表示（変動演出）を実行する。また、例えば、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が保留されている状態であって、かつ、第2特別図柄の動的表示（変動演出）も保留されている状態であれば、まず、特別図柄表示装置39（および第3図柄表示装置81）において第2特別図柄の動的表示（変動演出）を実行し、保留された第2特別図柄の動的表示がすべて実行された後、保留されている第1特別図柄の動的表示を実行する（所謂、特図2優先変動）。

30

【5433】

従って、第29実施形態のパチンコ機10のRAM273には、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81で実行される動的表示および変動演出に関する情報を記憶する実行エリアとして、第28実施形態のように、第1保留球実行エリア273fおよび第2保留球実行エリア273gがそれぞれ設けられておらず、実行エリアとして1の保留球実行エリア273faが設けられている。

【5434】

40

MPU271は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第2保留球格納エリア273eの第2保留第1エリアにデータ（各カウンタC1～C3，C5，CS1の各値）が記憶されている場合は、該第2保留第1エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア273faの各エリア273fa1～273fa5にそれぞれシフトする。

【5435】

一方、MPU271は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第2保留球格納エリア273eの第2保留第1エリアにデータが記憶されておらず、第1保留球格納エリア273dの第1保留第1エリアにデータが記憶されているとき、該第1保留第1エリアに記憶されているデータ（各カウンタC1～C3，CS1の各値）を、この保留球実行

50

エリア 2 7 3 f の各エリア 2 7 3 f a 1 ~ 2 7 3 f a 4 にそれぞれシフトする。この場合、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d には小当たり種別カウンタ C 5 の値を格納するエリア（即ち、小当たり種別カウンタ格納エリア）が設けられていないため、小当たり種別カウンタ C 5 の値に対応するシフト処理は省略される。

【 5 4 3 6 】

そして、保留球実行エリア 2 7 3 f a にシフトされたデータを、特図 2 変動開始処理（図 4 9 7 参照）又は特図 1 変動開始処理（図 4 9 8 参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選（及び / 又は小当たり抽選）を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置 3 9 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

10

【 5 4 3 7 】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動演出が行われる。

20

【 5 4 3 8 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 7 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第 2 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 e 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 7 3 f a の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 f a 1 へシフトする。同様に、第 2 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 f a 2 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 e 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 f a 3 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 f a 4 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 5 の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 f a 5 へシフトする。

30

【 5 4 3 9 】

そして、保留球実行エリア 2 7 3 f a へのデータのシフトが終了すると、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e の各エリア（第 2 ~ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ~ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 2 9 実施形態では、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e において、データが記憶（保留）されている第 2 保留エリア（第 1 ~ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

40

【 5 4 4 0 】

ここで、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値が「 4 」であり、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e の全エリア（第 1 ~ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 2 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 7 3 f a へシフトされ、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 7 1 は、他のエリア（第 2 ~ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ~ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 2 保留第 2 エリアのデータを、第 2 保留第 1 エリアへシフトし、第 2 保留第 3 エリアのデータを、第 2 保留第 2 エリアへシフトし、第 2 保留第 4 エリアのデータを、第 2 保留第 3 エリアへシフトする。

50

【 5 4 4 1 】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ273bの値が「2」であれば、MPU271は、第2保留第2エリアのデータのみを、第2保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第29実施形態では、データが記憶（保留）されていない第2保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

#### 【5442】

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

10

#### 【5443】

一方、MPU271は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第2保留球格納エリア273eの第2保留第1エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第1保留球格納エリア273dの第1保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第1保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第1保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273d1の乱数値を、保留球実行エリア273faの大当たり乱数カウンタ格納エリア273fa1へシフトする。同様に、第1保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273d2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア273fa2へシフトし、第1保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア273d3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア273fa3へシフトし、第1保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア273d4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア273fa4へシフトする。

20

#### 【5444】

そして、保留球実行エリア273faへのデータのシフトが終了すると、第1保留第1エリアが空き状態となるため、第1保留球格納エリア273dの各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第29実施形態では、第1保留球格納エリア273dにおいて、データが記憶（保留）されている第1保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

30

#### 【5445】

ここで、第1保留球格納エリア273d内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ273aの値が「4」であり、第1保留球格納エリア273dの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第1保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア273faへシフトされ、第1保留第1エリアが空き状態となると、MPU271は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、第1保留第2エリアのデータを、第1保留第1エリアへシフトし、第1保留第3エリアのデータを、第1保留第2エリアへシフトし、第1保留第4エリアのデータを、第1保留第3エリアへシフトする。

40

#### 【5446】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ273aの値が「2」であれば、MPU271は、第1保留第2エリアのデータのみを、第1保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第29実施形態では、データが記憶（保留）されていない第1保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

#### 【5447】

なお、データの有無に関わらず、第1保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保

50

留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【５４４８】

図４８４に戻り、説明を続ける。主制御装置１１０のＲＯＭ２７２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２７２ｉと、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａの開放制御のために参照される小当たり開放テーブル２７２ｊとが格納されている。

【５４４９】

ここで、図４９４を参照して、大当たり開放テーブル２７２ｉ及び小当たり開放テーブル２７２ｊについて説明する。図４９４（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される大当たり開放テーブル２７２ｉの一例を模式的に示した模式図であり、図４９４（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される小当たり開放テーブル２７２ｊの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２７２ｉは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の動的表示において発生した大当たりの大当たり種別に基づいて、大入賞口６５ａの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。また、小当たり開放テーブル２７２ｊは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、第２特別図柄の動的表示において発生した小当たりにおいて、遊技状態如何を問わず（実質的には、「時間短縮状態」のみ）、１の小入賞口７２ａの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。

【５４５０】

まず、大当たり開放テーブル２７２ｉは、大当たりに当選した大当たり種別に基づいて区分けされている。具体的には、大当たり種別「４Ｒ大当たり」に当選した場合に参照される「４Ｒ大当たり」用と、大当たり種別「８Ｒ大当たり」に当選した場合に参照される「８Ｒ大当たり」用と、大当たり種別「１６Ｒ大当たり」に当選した場合に参照される「１６Ｒ大当たり」用とで、大入賞口６５ａの開放態様が変更される。

【５４５１】

図４９４（ａ）で示すように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「４Ｒ大当たり」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「４回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【５４５２】

次いで、大当たり種別「８Ｒ大当たり」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「８回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【５４５３】

次いで、大当たり種別「１６Ｒ大当たり」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「１６回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【５４５４】

これにより、当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。その結果、特別図柄の抽選遊技において、いずれの大当たり種別に当選するか否かの遊技性を生み、遊技の興趣を向上することができる。

【５４５５】

なお、大当たり種別に基づく大入賞口 6 5 a の開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数を同一に構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。

#### 【 5 4 5 6 】

次に、図 4 9 4 ( b ) で示すように、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり  
に当選した場合に設定される小入賞口 7 2 a の開放態様は 1 種類であり、その内容は、小  
入賞口 7 2 a の開放回数は「 1 回」であり、該小入賞口 7 2 a の 1 の開放における最大開  
放時間は「 1 . 8 秒」であって、かつ、最大入賞個数は「 1 個」となり、小入賞口 7 2 a  
への球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「 1 0 個」となるように小当たり開放テー  
ブル 2 7 2 j で規定されている。

10

#### 【 5 4 5 7 】

第 2 9 実施形態では、小入賞口 7 2 a 内に特別領域スイッチ 2 0 8 h が設けられており  
、小当たり遊技に当選し、開放された小入賞口 7 2 a 内の特別領域スイッチ 2 0 8 h に球  
を検知させることで、大当たり遊技が発生するように構成されている（所謂、2 種当たり  
）。従って、特別領域スイッチ 2 0 8 h へ球を入賞させるという行為が必要であるものの  
、「第 2 特別図柄において小当たり遊技に当選」することで、「第 2 特別図柄において大  
当たり遊技に当選」と同等の結果となり、第 2 特別図柄における動的表示では、大当たり  
遊技又は小当たり遊技のいずれかに当選させるか否か、という遊技性が創出される。

20

#### 【 5 4 5 8 】

なお、小当たりに基づく小入賞口 7 2 a の開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞  
個数、賞球数又は移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更  
可能である。具体的には、小当たり遊技における開放回数を複数回行われるように構成し  
てもよいし、最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更する  
ように構成してもよい。

#### 【 5 4 5 9 】

また、小当たりに基づく小入賞口 7 2 a の開放態様として、小当たり遊技に基づく最大  
開放時間（例えば、「 1 . 8 秒」）として、小入賞口 7 2 a の開放時間の合計積算秒数が  
最大開放時間に到達するまで小入賞口 7 2 a を開閉するように構成してもよい。具体的  
には、1 の小入賞口 7 2 a の開放時間を「 0 . 2 秒」に設定し、1 の小当たり遊技において  
上記小入賞口 7 2 a を「 9 回」開放及び閉鎖を繰り返して、小当たり遊技に基づく小入賞  
口 7 2 a の合計開放時間が最大開放時間と同等となるように小入賞口 7 2 a を開放する  
ように構成する。小当たり遊技全体が短期間（即ち、「 1 . 8 秒」）で終了する場合、その  
期間において球詰まりや上皿 1 7 における球不足等によって球が発射できない状況が発生  
してしまうと、小当たり遊技中に球を発射することができず、小入賞口 7 2 a 内の特別領  
域スイッチ 2 0 8 h に球を検知させれず、大当たり遊技が発生しなくなり、本来得られる  
べき遊技価値が得られなくなり、遊技者に不測の損害を与えてしまうおそれがある。そこ  
で、小当たり遊技において小入賞口 7 2 a へ球が入球し得る期間を長く設定することで、  
小当たり遊技全体を長く行い、その期間中に球詰まりや上皿 1 7 における球不足等の不測  
の事態が発生した場合であっても、小当たり遊技期間中に上記状況を解消し、球を発射し  
て小入賞口 7 2 a に球を入賞させて特別領域スイッチ 2 0 8 h に球を検知させ得る期間を  
長くすることができる。よって、遊技者に不測の不利益が発生することを抑制すること  
ができる。なお、小入賞口 7 2 a を閉鎖する開閉板を出没式で、該開閉板を閉鎖時に突出、  
開放時に没入するように構成し、かつ、該開閉板の上面を球が転動する構成にすると好適  
である。

30

40

#### 【 5 4 6 0 】

図 4 8 4 に戻り、説明を続ける。主制御装置 1 1 0 の M P U 2 7 1 には、アドレスバス  
及びデータバスで構成されるバスライン 2 7 4 を介して入出力ポート 2 7 5 が接続されて

50

いる。入出力ポート 275 には、払出制御装置 111、音声ランプ制御装置 113、特別図柄表示装置 39、普通図柄表示装置 83、普通図柄保留ランプ 84、大入賞口 65a の開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）や、小入賞口 72a の開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動させるための小入賞口ソレノイド（図示せず）や、普通電役 64c を開放駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）などからなるソレノイド 209 が接続され、MPU 271 は、入出力ポート 275 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

#### 【5461】

また、入出力ポート 275 には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ 208 や、特別領域スイッチ 208h、電源装置 115 に設けられた後述の RAM 消去スイッチ回路 253 が接続され、MPU 201 は各種スイッチ 208 から出力される信号や、RAM 消去スイッチ回路 253 より出力される RAM 消去信号 SG2 に基づいて各種処理を実行する。

#### 【5462】

特別領域スイッチ 208h は、上述したように、小入賞口 72a に入賞した球を検知可能に構成されており、該特別領域スイッチ 208h の配設位置を球が通過した場合に、MPU 271 に対してオン信号を出力する。一方、特別領域スイッチ 208h の配設位置を球が通過していない場合は、MPU 271 に対してオフ信号を出力する。従って、MPU 271 は、特別領域スイッチ 208h の検出出力に基づいて、小入賞口 72a 内に球が流入したか否かを認識することができる。

#### 【5463】

次に、図 495 から図 502 を参照して、第 29 実施形態における主制御装置 110 内の MPU 271 により実行される各種制御処理を説明する。かかる MPU 271 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図 422 参照）と、その立ち上げ処理内で実行される設定変更処理（図 465 参照）、該立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図 385 参照）と、定期的（第 29 実施形態では、4 ミリ秒周期）に起動されるタイマ割込処理（図 466 参照）と、NMI 端子への停電信号 SG1 の入力により起動される NMI 割込処理（図 383 参照）とがある。ここでは、説明の便宜上、タイマ割込処理（図 466 参照）内で実行される始動入賞処理（図 495 参照）と、特図変動処理（図 496 参照）と、当たり処理（図 500 参照）とについて説明する。なお、立ち上げ処理（図 422 参照）、タイマ割込処理（図 466 参照）、メイン処理（図 385 参照）および NMI 割込処理（図 383 参照）は、上述した各実施形態（第 16 実施形態、第 22 実施形態及び第 28 実施形態）と同等の処理を行うため、その説明を省略する。

#### 【5464】

まず、図 495 のフローチャートを参照して、主制御装置 110 内の MPU 271 により実行されるタイマ割込処理（図 466 参照）の一処理である始動入賞処理（S5108）を説明する。図 495 は、第 29 実施形態における始動入賞処理（S5108）を示すフローチャートである。

#### 【5465】

始動入賞処理（S5108）は、第 1 始動口 64a 又は第 2 始動口 64b への球の入賞の有無を判断し、第 1 始動口 64a への入賞があった場合は、各カウンタ C1～C3、CS1 の値を第 1 保留球格納エリア 273d に格納する（保留する）処理を実行する。そして、保留する各カウンタ C1～C3、CS1 の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 113 へ送信するための処理を実行する。また、第 2 始動口 64b への入賞があった場合は、各カウンタ C1～C3、CS1、C5 の値を第 2 保留球格納エリア 273e に格納する（保留する）処理を実行する。そして、保留する各カウンタ C1～C3、CS1、C5 の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 113 へ送信するための処理を実行する。

#### 【5466】

MPU 271 は、この始動入賞処理（S5108）において、まず、球が第 1 始動口 6

4 a に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S 6 0 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 4 6 6 の S 5 1 0 5 参照）において読み込んだ、第 1 始動口 6 4 a への入球（入賞）を検出する特図 1 入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 1 始動口 6 4 a への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 4 6 6 参照）にわたって検出する。

【5 4 6 7】

球が第 1 始動口 6 4 a に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 6 0 0 1 : Yes）、次いで、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 1）が上限値（第 2 9 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 6 0 0 2）。そして、第 1 始動口 6 4 a への入賞があっても作動保留球数 N 1 < 4 でなければ（S 6 0 0 2 : No）、この始動入賞処理（S 5 1 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図 4 6 6 参照）へ戻る。

10

【5 4 6 8】

一方、作動保留球数 N 1 < 4 であれば（S 6 0 0 2 : Yes）、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値（作動保留球数 N 1）を 1 加算する（S 6 0 0 3）。そして、今回、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 a への入賞であるので、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 の格納先として設定し（S 6 0 0 4）、処理を S 6 0 0 5 へ移行する。

【5 4 6 9】

S 6 0 0 5 の処理では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値をカウンタ用バッファ 2 7 3 c（図 4 8 5 参照）から読み出し、S 6 0 0 4 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 d 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 d 3 及び変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 d 4 に各々保留（格納）する（S 6 0 0 5）。

20

【5 4 7 0】

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 a への入賞に基づく S 6 0 0 5 の処理において、S 6 0 0 3 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値が「1」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値が「2」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値が「3」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値が「4」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

30

【5 4 7 1】

次に、S 6 0 0 3 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値（作動保留球数 N 1）と、S 6 0 0 5 の処理により第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値と、第 1 特別図柄に対応するコマンドであることを示すデータとを含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該保留球数コマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 6 0 0 6）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図 4 6 6 参照）の S 5 1 0 1 の外部出力処理によって、第 1 特別図柄に関する保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 6 0 0 6 の処理を終えると、タイマ割込処理（図 4 6 6 参照）に戻る。

40

【5 4 7 2】

なお、S 6 0 0 6 の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値は、S 6 0 0 5 の処理によりカウンタ用バッファ 2 7 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S 6 0 0 5 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d に格納

50



( 保留 ) された値を読み出したものを用いてもよい。

【 5 4 7 3 】

S 6 0 0 1 の処理において、球が第 1 始動口 6 4 a へ入賞していないと判別された場合 ( S 6 0 0 1 : N o )、次いで、球が第 2 始動口 6 4 b に入賞 ( 始動入賞 ) したか否かを判別する ( S 6 0 0 7 )。ここでは、第 1 始動口 6 4 a と同様、スイッチ読み込み処理 ( 図 4 6 6 の S 5 1 0 5 参照 ) において読み込んだ、第 2 始動口 6 4 b への入球 ( 入賞 ) を検出する特図 2 入球口スイッチ ( 図示せず ) の出力信号に基づいて、第 2 始動口 6 4 b への入球を 3 回のタイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) にわたって検出する。

【 5 4 7 4 】

球が第 2 始動口 6 4 b に入賞した ( 始動入賞があった ) と判別されると ( S 6 0 0 7 : Y e s )、次いで、第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値 ( 主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の動的表示 ( 変動演出 ) の作動保留球数 N 2 ) が上限値 ( 第 2 9 実施形態では、「 4 」) 未満であるか否かを判別する ( S 6 0 0 8 )。そして、第 2 始動口 6 4 b への入賞がないか ( S 6 0 0 7 : N o )、或いは、第 2 始動口 6 4 b への入賞があっても作動保留球数  $N 2 < 4$  でなければ ( S 6 0 0 8 : N o )、この始動入賞処理 ( S 5 1 0 8 ) を終了して、タイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) へ戻る。

【 5 4 7 5 】

一方、作動保留球数  $N 2 < 4$  であれば ( S 6 0 0 8 : Y e s )、第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値 ( 作動保留球数 N 2 ) を 1 加算する ( S 6 0 0 9 )。そして、今回、第 2 特別図柄に対応する第 2 始動口 6 4 b への入賞であるので、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 , C 5 の格納先として設定し ( S 6 0 1 0 )、処理を S 6 0 1 1 へ移行する。

【 5 4 7 6 】

S 6 0 1 1 の処理では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C 5 の各値をカウンタ用バッファ 2 7 3 c ( 図 4 8 5 参照 ) から読み出し、S 6 0 1 0 で格納先として設定された第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 7 3 e 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 7 3 e 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 4 及び小当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 e 5 に各々保留 ( 格納 ) する ( S 6 0 1 1 )。

【 5 4 7 7 】

具体的には、例えば、第 2 始動口 6 4 b への入賞に基づく S 6 0 1 1 の処理において、S 6 0 1 0 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値が「 1 」であれば、第 2 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C 5 の値が保留される。また、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値が「 2 」であれば第 2 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値が「 3 」であれば第 2 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値が「 4 」であれば第 2 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C 5 の値が保留される。

【 5 4 7 8 】

次に、S 6 0 0 9 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の値 ( 作動保留球数 N 2 ) と、S 6 0 1 1 の処理により第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e に格納 ( 保留 ) した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C 5 の各値と、第 2 特別図柄に対応するコマンドであることを示すデータとを含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該保留球数コマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する ( S 6 0 1 2 )。これにより、次に実行されるタイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) の S 5 1 0 1 の外部出力処理によって、第 2 特別図柄に関する保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 6 0 1 1 の処理を終え

10

20

30

40

50

ると、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５４７９】

なお、Ｓ６０１１の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の値は、Ｓ６０１１の処理によりカウンタ用バッファ２７３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ６０１１の処理において第２保留球格納エリア２７３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【５４８０】

次に、図４９６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ５１１０）について説明する。図４９６は、第２９実施形態における特図変動処理（Ｓ５１１０）を示すフローチャートである。

10

【５４８１】

ＭＰＵ２７１は、この特図変動処理（Ｓ５１１０）では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ６１０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３９で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中（即ち、大当たりエンディング時間。例えば、「５秒」。）とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５４８２】

Ｓ６１０１の処理において、大当たり中でなければ（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、今現在小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ６１０２）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３９で表示される小当たり遊技の最中と小当たり遊技終了後の所定時間の最中（例えば、小当たりエンディング時間。例えば、「３秒」。）とが含まれる。判別の結果、小当たり中であれば（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

20

【５４８３】

Ｓ６１０２の処理のいて、小当たり中でなければ（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３９の表示態様が動的表示中（変動中）であるか否かを判別し（Ｓ６１０３）、特別図柄表示装置３９の表示態様が動的表示中でなければ（Ｓ６１０３：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３９における動的表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ６１０４）。その結果、動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ６１０４：Ｎｏ）、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。これにより、動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

30

【５４８４】

一方、Ｓ６１０４の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、次に、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ６１０５）。

40

【５４８５】

Ｓ６１０５の処理の結果、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ６１０５：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ６１０６）。これは、後述する特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【５４８６】

50

次いで、第2保留球格納エリア273eに格納されたデータをシフト処理する(S6107)。このデータシフト処理は、第2保留球格納エリア273eの第2保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア273faへ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア 保留球実行エリア273fa、第2保留第2エリア 第2保留第1エリア、第2保留第3エリア 第2保留第2エリア、第2保留第4エリア 第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【5487】

S6107のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア273faに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置39及び第3図柄表示装置81に対する第2特別図柄の動的表示および変動演出を実行するため、特図2変動開始処理を実行し(S6108)、タイマ割込処理(図466参照)に戻る。なお、特図2変動開始処理(S6108)については、図497を参照して後述する。

10

【5488】

一方、S6105の処理の結果、第2保留球数カウンタ273bの値(作動保留球数N2)が「0」より大きくない(例えば、「0」と判別された場合(S6105:No)、次いで、第1保留球数カウンタ273aの値(主制御装置110において保留されている第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の作動保留球数N1)が「0」よりも大きいか否かを判別する(S6109)。第1保留球数カウンタ273aの値(作動保留球数N1)が「0」でなければ(S6109:Yes)、第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、まず、第1保留球数カウンタ273aの値(作動保留球数N1)を1減算する(S6110)。これは、後述する特図1変動開始処理(S6112)によって、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)のうち1の動的表示(変動演出)の実行が開始されるため、第1特別図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

20

【5489】

次いで、第1保留球格納エリア273dに格納されたデータをシフト処理する(S6111)。このデータシフト処理は、第1保留球格納エリア273dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア273faへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア 保留球実行エリア273fa、第1保留第2エリア 第1保留第1エリア、第1保留第3エリア 第1保留第2エリア、第1保留第4エリア 第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

30

【5490】

S6111のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア273faに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置39及び第3図柄表示装置81に対する第1特別図柄の動的表示および変動演出を実行するため、特図1変動開始処理を実行し(S6112)、タイマ割込処理(図466参照)に戻る。なお、特図1変動開始処理(S6112)については、図498を参照して後述する。

【5491】

S6109の処理の結果、第1保留球数カウンタ273aの値(作動保留球数N1)が「0」より大きくない(例えば、「0」と判別された場合(S6109:No)、第3図柄表示装置81においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する(S6113)。この判別処理では、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114にデモコマンドを送信した後、第1保留球数カウンタ273a又は第2保留球数カウンタ273bの値(作動保留球数N1又は作動保留球数N2)のいずれかの値が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

40

【5492】

そして、デモ中ではないと判別された場合は(S6113:No)、音声ランプ制御装置113へ送信すべきデモコマンドを設定して(S6114)、タイマ割込処理(図466参照)に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は(S6113:Yes)、そのままタイマ割込処理(図466参照)に戻る。S6114の処理で設定されたデモコマン

50

ドは、RAM 273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図466のS5101参照）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【5493】

S6103の処理において、特別図柄表示装置39の表示態様が動的表示中であると判別されると（S6103：Yes）、動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（S6115）。特別図柄表示装置39の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタCS1により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（S6115：No）、特別図柄表示装置39の表示を更新して（S6116）、タイマ割込処理（図466参照）に戻る。

10

【5494】

一方、特別図柄表示装置39における動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（S6115：Yes）、特別図柄表示装置39に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（S6117）。停止図柄は、図497又は図498を参照して後述する特図2変動開始処理（S6108）又は特図1変動開始処理（S6112）によって予め設定される。特図2変動開始処理又は特図1変動開始処理では、S6107又はS6111の処理によって保留球実行エリア273faに格納された大当たり乱数カウンタC1の値に応じて大当たりか小当たりかハズレかが決定され、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタC2の値により、「4R大当たり」となる図柄か、「8R大当たり」となる図柄か、「16R大当たり」となる図柄かが決定される。また、小当たりである場合には小当たり種別カウンタC5の値により、「4R大当たり対応小当たり」となる図柄か、「8R大当たり対応小当たり」となる図柄か、「16R大当たり対応小当たり」となる図柄かが決定される。さらに、ハズレである場合には、ハズレに対応する図柄が決定される。

20

【5495】

S6117の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置39の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置39の表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（S6118）、処理をS6119へ移行する。確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドであり、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とで共通に使用される。音声ランプ制御装置113は、この確定コマンドを受信すると、表示制御装置114に対して表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置114は、表示用確定コマンドを受信することによって、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

30

【5496】

S6119の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、RAM 273に設けられた特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタ（ともに図示せず）の値がともに「0」よりも大きいか否かを判別する（S6119）。

40

【5497】

この特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタは、「時間短縮状態」であることを示すためのカウンタであり、電源投入後のRAM 273の初期設定処理（図384のS616）によって、初期値として「0」が設定され、各大当たり終了時に所定数（第29実施形態では、特図2時短カウンタには「1」又は「7」、合計時短カウンタには「10」又は「100」）の値が設定され、該特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに「0」より大きい値の場合に、遊技状態が「時間短縮状態」として判定される。具体的には、後述する当たり処理（図400参照）内の大当たり終了処理（図501参照）において、大当たり状態が終了した場合に、該大当たり遊技の種類（大当たり種別）に基づいて特図2時短カウンタおよび合計時短カウンタの値がセットされるように構成されている。

50

## 【 5 4 9 8 】

S 6 1 1 9 の処理において、特図 2 時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに「0」でなければ (S 6 1 1 9 : Y e s )、「時間短縮状態」であり、いずれかの特別図柄の動的表示 (変動演出) が 1 回終了したので、特図 2 時短カウンタ又は合計時短カウンタの値を更新 (減算) するために、時短減算処理を行い (S 6 1 2 0)、この特図変動処理 (S 5 1 1 0) を終了し、タイマ割込処理 (図 4 6 6 参照) に戻る。なお、時短減算処理 (S 6 1 2 0) については、図 4 9 9 を参照して後述する。

## 【 5 4 9 9 】

一方、S 6 1 1 9 の処理において、特図 2 時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに「0」であれば (S 6 1 1 9 : N o )、「時間短縮状態」ではなく「通常遊技状態」であるので、S 6 1 2 0 の処理をスキップして、この特図変動処理 (S 5 1 1 0) を終了し、タイマ割込処理 (図 4 6 6 参照) に戻る。

## 【 5 5 0 0 】

次に、図 4 9 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行されると特図変動処理 (S 5 1 1 0) の一処理である特図 2 変動開始処理 (S 6 1 0 8) について説明する。図 4 9 7 は、特図 2 変動開始処理 (S 6 1 0 8) を示したフローチャートである。この特図 2 変動開始処理 (S 6 1 0 8) は、遊技状態に応じて保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納された各種カウンタの値に基づき、第 2 特別図柄における大当たり、小当たり又はハズレの抽選 (大当たり抽選及び小当たり抽選) を行うと共に、特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 2 特別図柄に関する動的表示および変動演出の動的パターン (変動パターン及び停止種別) 等を決定する。

## 【 5 5 0 1 】

M P U 2 7 1 は、特図 2 変動開始処理 (S 6 1 0 8) では、まず、第 2 特別図柄用の特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 を設定し (S 6 1 3 1)、次いで、保留球実行エリア 2 7 2 f a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、S 6 1 3 1 において設定された特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 (図 4 8 6 (b) 参照) とに基づいて小当たりに当選しているか否かを判別する小当たり抽選 (小当たり当否判定) 処理を行う (S 6 1 3 2)。

## 【 5 5 0 2 】

上述したように、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たりか否かは大当たり乱数カウンタ C 1 の値とその時々との設定値との関係に基づいて判別される。即ち、電源投入時において設定値に基づいて設定される特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 において、各設定毎に小当たり乱数値が設定され、全設定値共通で「1 2 5 0 個」に小当たり乱数値が規定されているが、設定値ごとに異なる大当たり乱数値の変化に伴って、小当たり乱数値の範囲も異なるように構成されている。具体的には、設定値が「1」である場合には「5 0 ~ 1 2 9 9」が小当たり乱数値として規定され、設定値が「2」である場合には「5 2 ~ 1 3 0 1」が小当たり乱数値として規定され、設定値「3」である場合には「5 4 ~ 1 3 0 3」が小当たり乱数値として規定され、設定値「4」である場合には「5 6 ~ 1 3 0 5」が小当たり乱数値として規定され、設定値「5」である場合には「5 8 ~ 1 3 0 7」が小当たり乱数値として規定され、設定値「6」である場合には「6 0 ~ 1 3 0 9」が小当たり乱数値として規定される。

## 【 5 5 0 3 】

S 6 1 3 2 の処理では、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。S 6 1 3 2 の処理の結果、小当たりであると判別された場合 (S 6 1 3 2 : Y e s)、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている小当たり種別カウンタ C 5 の値と、第 2 特別図柄に対応する特図 2 小当たり種別テーブル 2 7 2 b 3 (図 4 8 7 (c) 参照) に基づいて、小当たり時の表示態様を設定する (S 6 1 3 3)。

## 【 5 5 0 4 】

10

20

30

40

50

この処理では、特図 2 小当たり種別テーブル 2 7 2 b 3 ( 図 4 8 7 ( c ) 参照 ) によって、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている小当たり種別カウンタ C 5 の値に対応付けられた小当たり種別、即ち、小当たり遊技中に特別領域スイッチ 2 0 8 h を球が通過した場合に、最大ラウンド数が 1 6 ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「1 6 R 大当たり対応小当たり」か、最大ラウンド数が 8 ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「8 R 大当たり対応小当たり」か、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「4 R 大当たり対応小当たり」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 9 における小当たり時の表示態様が設定される。なお、小当たり時の表示態様としては、例えば、「1 6 R 大当たり対応小当たり」である場合は「3 4 1」、「8 R 大当たり対応小当たり」である場合は「1 3 4」、「4 R 大当たり対応小当たり」である場合は「1 4 3」が選択される。

10

#### 【 5 5 0 5 】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し ( S 6 1 3 4 )、S 6 1 4 1 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、小当たり時の表示態様 ( 停止種別 ) と、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示 ( 変動演出 ) の動的時間 ( 変動時間 ) が決定される。なお、第 2 9 実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなく E テーブル 2 7 2 d 5 ( 図 4 9 0 ( b ) 参照 ) が選択され、さらに、該 E テーブル 2 7 2 d 5 においてもれなく「E 9 : 特殊変動」演出態様が選択される。

20

#### 【 5 5 0 6 】

具体的には、停止パターンテーブル 2 7 2 d の E テーブル 2 7 2 d 5 において、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に対応付けられた演出態様を選択する ( 第 2 9 実施形態では、もれなく「特殊変動」演出態様 )。

#### 【 5 5 0 7 】

そして、特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 4 における演出態様の種別と、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値とに対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

30

#### 【 5 5 0 8 】

一方、S 6 1 3 2 の処理において、小当たりに当選していないと判別された場合は ( S 6 1 3 2 : N o )、次いで、保留球実行エリア 2 7 2 f a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、S 6 1 3 1 において設定された特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 ( 図 4 8 6 ( b ) 参照 ) とに基づいて大当たりに当選しているか否かを判別する大当たり抽選 ( 大当たり当否判定 ) 処理を行う ( S 6 1 3 5 )。

#### 【 5 5 0 9 】

上述したように、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタ C 1 の値とその時々の設定値との関係に基づいて判別される。即ち、電源投入時において設定値に基づいて設定される特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 において、各設定毎に異なる大当たり乱数値が設定されている。具体的には、設定値が「1」である場合には「0 ~ 4 9」が大当たり乱数値として規定され、設定値が「2」である場合には「0 ~ 5 1」が大当たり乱数値として規定され、設定値「3」である場合には「0 ~ 5 3」が大当たり乱数値として規定され、設定値「4」である場合には「0 ~ 5 5」が大当たり乱数値として規定され、設定値「5」である場合には「0 ~ 5 7」が大当たり乱数値として規定され、設定値「6」である場合には「0 ~ 5 9」が大当たり乱数値として規定される。

40

#### 【 5 5 1 0 】

S 6 1 3 5 の処理では、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている大当たり乱数力

50

ウンタC 1の値と、これら特図2大当たり乱数テーブル272a2にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S6135の処理の結果、大当たりであると判別された場合(S6135: Yes)、保留球実行エリア273faに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル272b2(図487(b)参照)に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する(S6136)。

#### 【5511】

この処理では、特図2大当たり種別テーブル272b2(図487(b)参照)によって、保留球実行エリア273faに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「16R大当たり」か、最大ラウンド数が8ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「8R大当たり」か、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「4R大当たり」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置39における大当たり時の表示態様が設定される。

#### 【5512】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し(S6137)、大当たりに関する処理を実行することを示す大当たりフラグ(図示せず)をオンして(S6138)、S6141の処理へ移行する。S6137の処理は、具体的には、大当たり時の表示態様(停止種別)と、保留球実行エリア273faに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81における演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示(変動演出)の動的時間(変動時間)を決定する。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル272d(図490(a)参照)を選択する。なお、第29実施形態では、大当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくDテーブル272d4(図490(a)参照)が選択される。

#### 【5513】

そして、停止パターンテーブル272dのDテーブル272d4において、保留球実行エリア273faに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値に対応付けられた演出態様を選択する(第29実施形態では、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様)。

#### 【5514】

そして、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、設定された演出態様と、保留球実行エリア273faに格納されている変動種別カウンタCS1の値とに基づいて変動パターンを選択する。その結果、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

#### 【5515】

一方、S6135の処理で大当たりではないと判別された場合には(S6135: No)、即ち、保留球実行エリア273faに格納される大当たり乱数カウンタC1がハズレ乱数値(即ち、設定値が「1」である場合には「1300~9999」、設定値が「2」である場合には「1302~9999」、設定値「3」である場合には「1304~9999」、設定値「4」である場合には「1306~9999」、設定値「5」である場合には「1308~9999」、設定値「6」である場合には「1310~9999」)である場合は、次に、ハズレ時の表示態様を設定する(S6139)。

#### 【5516】

S6139の処理では、特別図柄表示装置39の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン(演出態様)を設定する。演出態様の設定としては、具体的には、保留球実行エリア273faに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値と、第1保留球数カウンタ273a及び第2保留球数カウンタ273b

10

20

30

40

50

の合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる演出態様として、「非リーチ(ロング)」演出態様、「非リーチ(ショート)」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第29実施形態では、パチンコ機10の遊技状態が「時間短縮状態」であるか、「通常遊技状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル272dが設定されている。

#### 【5517】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し(S6140)、S6141の処理へ移行する。S6140の処理では、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S6139の処理において決定されたハズレ時の表示態様(演出態様)毎に設けられた特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、保留球実行エリア273faに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

10

#### 【5518】

このように、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、停止パターンテーブル272dと、停止パターン選択カウンタC3と、変動種別カウンタCS1とを用いて、同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

20

#### 【5519】

S6141の処理では、S6133、S6136及びS6139の処理によって決定された変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する特図2変動パターンコマンドを設定する(S6141)。具体的には、例えば、小当たり抽選に当選し、該小当たりが「16R大当たり対応小当たり」であって、さらに、「20秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、小当たり・「16R大当たり対応小当たり」・「20秒」の「ノーマルリーチ」の特図2変動パターンコマンドが選択される。また、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「8R大当たり」であって、さらに、「20秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「8R大当たり」・「20秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図2変動パターンコマンドが設定される。さらに、大当たり抽選にハズレて、さらに、「20秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「20秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図2変動パターンコマンドが設定される。このように、第2特別図柄の変動演出が同じ変動時間であっても、特図2変動パターンコマンドに変動演出の可否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置113は、可否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な第2特別図柄の変動演出の変動パターンを決定することができる。

30

40

#### 【5520】

S6141の処理の後、S6134、S6137又はS6140の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114へ通知するための特図2停止種別コマンドを設定し(S6142)、特図変動処理(図496参照)へ戻る。具体的には、例えば、大当たり当選し、その大当たりの内容が「16R大当たり」であれば、具体的な第3図柄の停止態様(例えば、「777」等)は特定せずに、「16R大当たり」であることを示す特図2停止種別コマンドを設定する。また、小当たり当選し、その小当たりの内容が「8R大当たり対応小当たり」であれば、具体的な第3図柄の停止態様(例えば、「134」等)は特定せずに、「8R大当たり対応小当たり」であることを示す特図2停止種別コマンドを設定する。

50



## 【 5 5 2 1 】

一方、大当たり又は小当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第3図柄の停止態様（例えば、「787」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様であることを示す特図2停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第3図柄の停止態様（例えば、「737」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図2停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、いずれかの「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第3図柄の停止態様（例えば、「258」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図2停止種別コマンドを設定する。

10

## 【 5 5 2 2 】

このように、特図2停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置113（表示制御装置114）は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細な第2特別図柄の変動演出の停止結果を決定することができる。

## 【 5 5 2 3 】

これらの特図2変動パターンコマンドおよび特図2停止種別コマンドは、RAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図466参照）のS5101の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置113に送信される。音声ランプ制御装置113は、特図2変動パターンコマンドや特図2停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用特図2変動パターンコマンドや表示特図2種別コマンドを生成して、表示制御装置114へ送信する。

20

## 【 5 5 2 4 】

次に、図498を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されると特図変動処理（S5110）の一処理である特図1変動開始処理（S6112）について説明する。図498は、特図1変動開始処理（S6112）を示したフローチャートである。この特図1変動開始処理（S6112）は、遊技状態に応じて保留球実行エリア273faに格納された各種カウンタの値に基づき、第1特別図柄における大当たり又はハズレの抽選（大当たり抽選）を行うと共に、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81で行われる第1特別図柄に関する動的表示および変動演出の動的パターン（変動パターン及び停止種別）等を決定する。

30

## 【 5 5 2 5 】

MPU271は、特図1変動開始処理（S6112）では、まず、第1特別図柄用の特図1大当たり乱数テーブル272a1を設定し（S6151）、次いで、保留球実行エリア272faに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S6151において設定された特図1大当たり乱数テーブル272a1（図486（a）参照）とに基づいて大当たりに当選しているか否かを判別する大当たり抽選（大当たり当否判定）処理を行う（S6152）。

## 【 5 5 2 6 】

上述したように、第29実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタC1の値とその時々との関係に基づいて判別される。即ち、電源投入時において設定値に基づいて設定される特図1大当たり乱数テーブル272a1において、各設定毎に異なる大当たり乱数値が設定されている。具体的には、特図2大当たり乱数テーブル272a2と同様、設定値が「1」である場合には「0～49」が大当たり乱数値として規定され、設定値が「2」である場合には「0～51」が大当たり乱数値として規定され、設定値「3」である場合には「0～53」が大当たり乱数値として規定され、設定値「4」である場合には「0～55」が大当たり乱数値として規定され、設定値「5」である場合には「0～57」が大当たり乱数値として規定され、設定値「6」である場合には「0～59」が大当たり乱数値として規定される。

40

50

## 【 5 5 2 7 】

S 6 1 5 2 の処理では、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 6 1 5 2 の処理の結果、大当たりであると判別された場合 ( S 6 1 5 2 : Y e s )、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、第 1 特別図柄に対応する特図 1 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 1 ( 図 4 8 7 ( a ) 参照 ) に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する ( S 6 1 5 3 )。

## 【 5 5 2 8 】

この処理では、特図 1 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 1 ( 図 4 8 7 ( a ) 参照 ) によって、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が 1 6 ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「1 6 R 大当たり」か、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「4 R 大当たり」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 9 における大当たり時の表示態様が設定される。

## 【 5 5 2 9 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し ( S 6 1 5 4 )、大当たりに関する処理を実行することを示す大当たりフラグ ( 図示せず ) をオンして ( S 6 1 5 5 )、S 6 1 5 8 の処理へ移行する。S 6 1 5 4 の処理は、具体的には、大当たり時の表示態様 ( 停止種別 ) と、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 における演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示 ( 変動演出 ) の動的時間 ( 変動時間 ) を決定する。なお、第 2 9 実施形態では、大当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなく D テーブル 2 7 2 d 4 ( 図 4 9 0 ( a ) 参照 ) が選択される。

## 【 5 5 3 0 】

そして、停止パターンテーブル 2 7 2 d の D テーブル 2 7 2 d 4 において、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に対応付けられた演出態様を選択する ( 第 2 9 実施形態では、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様 )。

## 【 5 5 3 1 】

そして、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 2 において、設定された演出態様と、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値とに持ち付いて変動パターンを選択する。その結果、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

## 【 5 5 3 2 】

一方、S 6 1 5 2 の処理で大当たりではないと判別された場合には ( S 6 1 5 2 : N o )、即ち、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納される大当たり乱数カウンタ C 1 がハズレ乱数値 ( 即ち、設定値が「1」である場合には「5 0 ~ 9 9 9 9」、設定値が「2」である場合には「5 2 ~ 9 9 9 9」、設定値「3」である場合には「5 4 ~ 9 9 9 9」、設定値「4」である場合には「5 6 ~ 9 9 9 9」、設定値「5」である場合には「5 8 ~ 9 9 9 9」、設定値「6」である場合には「6 0 ~ 9 9 9 9」) である場合は、次に、ハズレ時の表示態様を設定する ( S 6 1 5 6 )。

## 【 5 5 3 3 】

S 6 1 5 6 の処理では、特別図柄表示装置 3 9 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン ( 演出態様 ) を設定する。演出態様の設定としては、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a 及び第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において表示させる演出態様として

10

20

30

40

50

、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第29実施形態では、パチンコ機10の遊技状態が「時間短縮状態」であるか、「通常遊技状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル272dが設定されている。

#### 【5534】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（S6157）、S6158の処理へ移行する。S6157の処理では、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S6156の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、保留球実行エリア273faに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

10

#### 【5535】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値C3、CS1を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、第1特別図柄における演出態様および変動パターンの設定処理と、第2特別図柄における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じC3、CS1を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

20

#### 【5536】

S6158の処理では、S6154及びS6156の処理によって決定された変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する特図1変動パターンコマンドを設定する（S6158）。具体的には、例えば、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「4R大当たり」であって、さらに、「20秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「4R大当たり」・「20秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図1変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「20秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「20秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図1変動パターンコマンドが設定される。このように、第1特別図柄の変動演出が同じ変動時間であっても、特図1変動パターンコマンドに変動演出の可否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置113は、可否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な第1特別図柄の変動演出の変動パターンを決定することができる。

30

#### 【5537】

S6158の処理の後には、S6153又はS6157の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114へ通知するための特図1停止種別コマンドを設定し（S6159）、特図1変動処理（図496参照）へ戻る。具体的には、例えば、大当たり当選し、その大当たりの内容が「16R大当たり」であれば、具体的な第3図柄の停止態様（例えば、「777」等）は特定せずに、「16R大当たり」であることを示す特図1停止種別コマンドを設定する。

40

#### 【5538】

一方、大当たり当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第3図柄の停止態様（例えば、「787」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様であることを示す特図1停止種別コマンドを設定する。また、大当たり当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第3図柄の停止態様（例えば、「737」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であ

50

ることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、いずれかの「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様（例えば、「258」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。

#### 【5539】

このように、特図 1 停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置 113（表示制御装置 114）は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細な第 1 特別図柄の変動演出の停止結果を決定することができる。

#### 【5540】

これらの特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドは、RAM 273 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図 466 参照）の S5101 の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 113 に送信される。音声ランプ制御装置 113 は、特図 1 変動パターンコマンドや特図 1 停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用特図 1 変動パターンコマンドや表示特図 1 種別コマンドを生成して、表示制御装置 114 へ送信する。

#### 【5541】

なお、特図 2 変動開始処理（図 497 参照）と特図 1 変動開始処理（図 498 参照）とを共通の制御プログラムで行うように構成してもよい。この場合、小当たりに当選し得ない第 1 特別図柄に関する特図 1 変動開始処理（図 498 参照）においても小当たり抽選が行われるため、第 1 特別図柄の判定処理において余分な処理が実行されるが、プログラムを共通化することによる開発工数の削減と ROM 容量の削減できる。

#### 【5542】

次に、図 499 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 271 により実行される特図変動処理（S5110）の一処理である時短減算処理（S6120）について説明する。図 499 は、時短減算処理（S6120）を示したフローチャートである。この時短減算処理（S6120）は、「時間短縮状態」において第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）又は（及び）第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行回数を計数し、規定回数の動的表示が実行された場合に、「時間短縮状態」を終了する。

#### 【5543】

上述したように、第 29 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」の終了条件として、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）が設定された単独実行回数分、実行されるか、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）と第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）との合計回数が上記単独実行回数と異なる合計実行回数分、実行されるか、のいずれか一方の条件が成立した場合に、「時間短縮状態」が終了するように構成されている。

#### 【5544】

第 29 実施形態では、後述する大当たり終了処理（図 501 参照）において大当たり種別毎に各実行回数が設定されるように構成されており、具体的には、第 1 特別図柄における「4R 大当たり」に当選した場合には、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）が 1 回実行されるか、或いは、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）と第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）との合計が 10 回実行されたときに、第 1 特別図柄の「4R 大当たり」に基づく「時間短縮状態」が終了するように構成されている。また、第 1 特別図柄における「4R 大当たり」以外の大当たり（即ち、第 1 特別図柄における「16R 大当たり」、又は、第 2 特別図柄における「16R 大当たり」、「8R 大当たり」若しくは「4R 大当たり」）に当選した場合には、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）が 7 回実行されるか、或いは、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）と第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）との合計が 100 回実行されたときに、第 1 特別図柄の「16R 大当たり」、又は、第 2 特別図柄の「16R 大当たり」、「8R 大当たり」若しくは「4R 大当たり」に基づく「時間短縮状態」が終了するように構成されている。

#### 【5545】

M P U 2 7 1 は、この時短減算処理 ( S 6 1 2 0 ) では、まず、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の動的表示 ( 変動演出 ) が終了したか否かを判別する ( S 6 1 6 1 )。判別の結果、第 2 特別図柄の動的表示が終了していれば ( S 6 1 6 1 : Y e s )、第 2 特別図柄の実行回数を計数する特図 2 時短カウンタ ( 図示せず ) の値を 1 減算し ( S 6 1 6 2 )、処理を S 6 1 6 3 へ移行する。一方、第 2 特別図柄の動的表示が終了していない場合 ( S 6 1 6 1 : N o )、即ち、第 1 特別図柄の動的表示が終了している場合は、S 6 1 6 2 の処理をスキップして、特図 2 時短カウンタの値を減算せず、処理を S 6 1 6 3 へ移行する。

【 5 5 4 6 】

S 6 1 6 3 の処理では、両特別図柄の合計実行回数を計数する合計時短カウンタ ( 図示せず ) の値を 1 減算し ( S 6 1 6 3 )、処理を S 6 1 6 4 へ移行する。即ち、第 1 特別図柄の動的表示が実行された場合には、合計時短カウンタの値のみが 1 減算される一方、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合には、特図 2 時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに 1 減算される。

10

【 5 5 4 7 】

S 6 1 6 4 の処理では、特図 2 時短カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する ( S 6 1 6 4 )。判別の結果、特図 2 時短カウンタの値が「 0 」よりも大きくないと判別された場合 ( S 6 1 6 4 : N o )、即ち、特図 2 時短カウンタの値が「 0 」以下である場合は、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件が成立しているので、「時間短縮状態」を終了させるべく、処理を S 6 1 6 5 へ移行する。

20

【 5 5 4 8 】

一方、S 6 1 6 4 の処理において、特図 2 時短カウンタの値が「 0 」よりも大きい値であると判別された場合は ( S 6 1 6 4 : Y e s )、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件は成立していないので、次に、合計時短カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する ( S 6 1 6 7 )。判別の結果、合計時短カウンタの値が「 0 」よりも大きい値でないと判別された場合 ( S 6 1 6 7 : N o )、即ち、合計時短カウンタの値が「 0 」以下である場合は、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件は成立していないものの、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示の合計実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件が成立しているので、「時間短縮状態」を終了させるべく、処理を S 6 1 6 5 へ移行する。

30

【 5 5 4 9 】

S 6 1 6 5 の処理では、「時間短縮状態」を終了させるための終了設定処理 ( 例えば、時短終了コマンドの送信等 ) を行い ( S 6 1 6 5 )、次いで、特図 2 時短カウンタ及び合計時短カウンタをともに「 0 」クリアして ( S 6 1 6 6 )、この時短減算処理 ( S 6 1 2 0 ) を終了し、特図変動処理 ( 図 4 9 6 参照 ) に戻る。ここで、特図 2 時短カウンタ及び合計時短カウンタをともに「 0 」クリアしておくことで、いずれか一方の「時間短縮状態」の終了条件が成立した場合であっても、他方の「時間短縮状態」の終了条件に関連するカウンタを初期化することができ、次に「時間短縮状態」における計数を正確に行うことができる。

40

【 5 5 5 0 】

なお、S 6 1 6 7 の処理において、合計時短カウンタの値が「 0 」よりも大きい値であると判別された場合は ( S 6 1 6 7 : Y e s )、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示の合計実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件が成立していないので、「時間短縮状態」を維持すべく、S 6 1 6 5 及び S 6 1 6 6 の処理を行わず、この時短減算処理 ( S 6 1 2 0 ) を終了して、特図変動処理 ( 図 4 9 6 参照 ) に戻る。

【 5 5 5 1 】

このように、実行される特別図柄によって「時間短縮状態」が終了する条件 ( 回数 ) を異ならせることで、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣を向上することができる。

【 5 5 5 2 】

また、大当たり遊技終了後において短い規定回数の「時間短縮状態」 ( 例えば、1 回 )

50

を設定し、さらに、該「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示を実行させたい場合、大当たり遊技前に第1特別図柄の保留球数が存在していたときは、普通電役64cの駆動によって第2特別図柄の実行条件（即ち、第2始動口64bへの入賞）を成立させる前に第1特別図柄の動的表示が規定回数（即ち、1回）実行されてしまい、「時間短縮状態」が第1特別図柄の動的表示の実行によって終了してしまうおそれがある。そこで、各特別図柄の実行回数ごとに「時間短縮状態」の終了条件を異ならせるとともに、第1特別図柄の動的表示の実行回数に基づく終了条件が成立する前に第2始動口64bへ球が入賞し得るような条件（即ち、第1特別図柄と第2特別図柄の動的表示の合計実行回数が10回以上等）を設定することで、「時間短縮状態」において確実に第2特別図柄の動的表示を実行させ得ることができ、想定していた遊技仕様（例えば、「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示を実行等）を確実に遊技者に提供し、遊技の興趣を向上することができる。

10

#### 【5553】

次に、図500を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されるタイマ割込処理（図466参照）の一処理である当たり処理（S5103）について説明する。図500は、この当たり処理（S5103）を示したフローチャートである。

#### 【5554】

この当たり処理（S5103）は、特別図柄における大当たりに当選、又は、小当たり遊技中における特別領域スイッチ208hの検出に基づいて大当たり遊技を発生する場合に、大当たりの種類（大当たり種別）又は小当たり種別に応じて大入賞口65aの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、大入賞口65aの開放時間を設定する。そして、大当たり状態である場合において、大入賞口65aを開放又は閉鎖を制御するための大入賞口開閉制御処理（図478参照）を実行する。また、大当たりの終了時には、該大当たりを終了させるための大当たり終了処理（図501参照）を実行する。さらに、特別図柄の小当たりが発生する場合に、小入賞口72aの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、小入賞口72aの開放時間を設定する。そして、小当たり状態である場合において、小入賞口72aの開放又は閉鎖を制御するための小入賞口開閉制御処理（図502参照）を実行しながら、特別領域スイッチ208hにおける球の検出を判別する。

20

#### 【5555】

MPU271は、この当たり処理（S5103）において、まず、大当たりフラグがオンされているかを判別する（S6201）。第29実施形態では、大当たりフラグは、各特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合、又は、小当たり遊技中に特別領域スイッチ208hによって球が検出された場合にオンされる。判別の結果、大当たりフラグがオンされていれば（S6201：Yes）、大当たりフラグをオフに設定し（S6202）、次いで、大当たり遊技に関する制御を実行するために、当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をRAM273に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（S6203）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをRAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S6204）、次いで、該大当たりのオープニング時間（例えば、「5秒」）を設定して（S6205）、処理をS6210へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S5101）によって、大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置113に向けて送信される。なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。

30

40

#### 【5556】

一方、S6201の処理において、大当たりフラグがオンされていないと判別された場合（S6201：No）、次に、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（S6206）。判別の結果、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選していると判別された場合は（S6206：Yes）、当選した小当たりに関する制御を実行するために、まず、RAM273に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）

50

に当選した小当たりに応じたラウンド数である「1」をセットする（S 6 2 0 7）。そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 2 0 8）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「1 秒」）を設定して（S 6 2 0 9）、処理を S 6 2 1 0 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 5 1 0 1）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

#### 【5 5 5 7】

このように構成することで、当選した（取得した）大当たり又は小当たりに応じてラウンドカウンタの値を設定して、当選した役に応じた大入賞口 6 5 a 又は小入賞口 7 2 a の開放回数を設定するとともに、該大当たり又は小当たりに対応したオープニング演出を実行することが可能となる。

10

#### 【5 5 5 8】

次に、S 6 2 1 0 の処理では、大当たり遊技の実行中か否かを判別する（S 6 2 1 0）。判別の結果、大当たり遊技の実行中であると判別された場合は（S 6 2 1 0 : Y e s）、大当たり遊技に対応する大入賞口 6 5 a の開閉制御を実行する大入賞口開閉制御処理を実行し（S 6 2 1 1）、処理を S 6 2 1 2 へ移行する。なお、この大入賞口開閉制御処理（S 6 2 1 1）は、第 2 8 実施形態における大入賞口開閉制御処理（図 4 7 8 参照）と同様であるので、その説明を省略する。

#### 【5 5 5 9】

20

S 6 2 1 2 の処理では、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S 6 2 1 2）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合は（S 6 2 1 2 : Y e s）、大当たり遊技を継続するために、S 6 2 1 3 の処理をスキップして、一旦、この当たり処理（S 5 1 0 3）を終了し、タイマ割込処理（図 4 6 6 参照）に戻る。一方、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 6 2 1 2 : N o）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、大当たり遊技を終了させるべく、大当たり終了処理を実行し（S 6 2 1 3）、この当たり処理（S 5 1 0 3）を終了し、タイマ割込処理（図 4 6 6 参照）に戻る。

#### 【5 5 6 0】

ここで、図 5 0 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行される当たり処理（図 5 0 0 参照）の一処理である大当たり終了処理（S 6 2 1 3）について説明する。図 5 0 1 は、この大当たり終了処理（S 6 2 1 3）を示すフローチャートである。

30

#### 【5 5 6 1】

第 2 9 実施形態の大当たり終了処理（S 6 2 1 3）では、大当たり遊技を発生した大当たり種別（小当たり種別）に基づいて、該大当たり遊技終了後に実行される「時間短縮状態」の終了条件を設定する。

#### 【5 5 6 2】

M P U 2 7 1 は、この大当たり終了処理（S 6 2 1 3）では、まず、第 1 特別図柄の動的表示による大当たり遊技であったか否かを判別する（S 6 2 2 1）。判別の結果、第 1 特別図柄の動的表示による大当たり遊技であったと判別された場合は（S 6 2 2 1 : Y e s）、次いで、該大当たり遊技の大当たり種別が「4 R 大当たり」であったか否かを判別する（S 6 2 2 2）。判別の結果、「4 R 大当たり」であると判別された場合は（S 6 2 2 2 : Y e s）、遊技者にとって不利な短い「時間短縮状態」を設定するために、特図 2 時短カウンタの値に「1」をセットするとともに（S 6 2 2 3）、合計時短カウンタの値に「1 0」をセットして（S 6 2 2 4）、処理を S 6 2 2 7 へ移行する。

40

#### 【5 5 6 3】

一方、S 6 2 2 1 の処理において、第 1 特別図柄の動的表示による大当たり遊技ではないと判別された場合（S 6 2 2 1 : N o）、即ち、第 2 特別図柄の動的表示による大当たり遊技であると判別された場合、又は、第 1 特別図柄の動的表示による大当たり遊技であっても「4 R 大当たり」ではないと判別された場合（S 6 2 2 2 : N o）、即ち、第 1 特

50

別図柄の動的表示における「16R大当たり」であった場合は、遊技者にとって有利な長い「時間短縮状態」を設定するために、特図2時短カウンタの値に「7」をセットするとともに(S6225)、合計時短カウンタの値に「100」をセットして(S6226)、処理をS6227へ移行する。

#### 【5564】

このように、当選した特別図柄の大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、有利度合いが異なる「時間短縮状態」を生成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

#### 【5565】

S6227の処理では、該大当たりを終了させるために、まず、音声ランプ制御装置113に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する(S6227)。そして、エンディング時間等を設定する大当たりの終了設定処理を行い(S6228)、この大当たり終了処理(S6213)を終了し、当たり処理(図500参照)に戻る。なお、S6227の処理で設定されたエンディングコマンドは、RAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図466のS5101参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

#### 【5566】

図500に戻って説明を続ける。S6210の処理において、大当たり中ではないと判別された場合は(S6210:No)、次に、小当たり遊技の実行中か否かを判別する(S6214)。判別の結果、小当たり遊技の実行中であると判別された場合は(S6214:Yes)、小当たり遊技に対応する小入賞口72aの開閉制御を実行する小入賞口開閉制御処理を実行する(S6215)。

#### 【5567】

ここで、図502を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行される当たり処理(図501参照)の一処理である小入賞口開閉制御処理(S6215)について説明する。図502は、この小入賞口開閉制御処理(S6215)を示すフローチャートである。

#### 【5568】

この小入賞口開閉制御処理(S6215)では、大当たり時の制御でも用いられるラウンドカウンタ及び入賞カウンタを設定および判別して、小入賞口72aの開閉制御を実行するとともに、特別領域スイッチ208hの検出判定を行い、小当たり遊技に基づく大当たり遊技が発生するか否かを判別する。

#### 【5569】

MPU271は、この小入賞口開閉制御処理(S6215)において、まず、小入賞口72aが開放中か否かを判別する(S6231)。判別の結果、小入賞口72aが開放されていないと判別された場合は(S6231:No)、次いで、当たり処理(図501参照)で設定された小当たりのオープニング時間が経過したか否かを判別する(S6232)。判別の結果、小当たりのオープニング時間が経過していれば(S6232:Yes)、小当たり遊技における1のラウンドを開始すべく、小入賞口72aを開放する小入賞口開放設定処理を実行し(S6233)、次いで、RAM273に設けられた入賞カウンタ(図示せず)の値に「1」をセットする(S6234)。そして、小入賞口72aの最大開放時間(即ち、「1.8秒」)を設定する開放時間設定を行い(S6235)、小入賞口72aが開放されたことを示す小開放コマンドをRAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定して(S6236)、処理をS6237へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(S5101)によって、小開放コマンドが音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

#### 【5570】

一方、S6231の処理において、小当たりのオープニング時間が経過していなければ(S6231:No)、小当たりのオープニング時間中であるので、この小入賞口開閉制

10

20

30

40

50



御処理 ( S 6 2 1 5 ) を終了して、当たり処理 ( 図 5 0 1 参照 ) に戻る。

【 5 5 7 1 】

なお、 S 6 2 3 1 の処理において、小入賞口 7 2 a が開放中であると判別された場合は ( S 6 2 3 1 : Y e s )、小入賞口 7 2 a の開放中に関する制御である S 6 2 3 2 ~ S 6 2 3 6 を行わず、処理を S 6 2 3 7 へ移行する。

【 5 5 7 2 】

S 6 2 3 7 の処理では、上述した S 6 2 3 5 で設定された小入賞口 7 2 a の開放時間が経過したタイミングが否かを判別する ( S 6 2 3 7 )。判別の結果、小入賞口 7 2 a の開放時間が経過したタイミングであれば ( S 6 2 3 7 : Y e s )、小入賞口 7 2 a の一の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける小入賞口 7 2 a の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「 0 」クリアして ( S 6 2 3 8 )、処理を S 6 2 4 4 へ移行する。 S 6 2 4 4 からの小入賞口 7 2 a の閉鎖処理については、後述する。

【 5 5 7 3 】

一方、 S 6 2 3 7 の処理において、小入賞口 7 2 a の開放時間が経過したタイミングでなければ ( S 6 2 3 7 : N o )、小入賞口 7 2 a の閉鎖タイミングは到来していないので、小入賞口 7 2 a の開放を維持しつつ、まず、特別領域スイッチ 2 0 8 h によって球が検出されたか否かを判別する ( S 6 2 3 9 )。

【 5 5 7 4 】

S 6 2 3 9 の処理において、特別領域スイッチ 2 0 8 h によって球が検出されたと判別された場合は ( S 6 2 3 9 : Y e s )、小当たり遊技中における特別領域スイッチ 2 0 8 h への入賞 ( 即ち、 2 種当たり ) であるので、該入賞に基づく大当たり遊技を実行すべく、大当たりフラグをオンに設定し ( S 6 2 4 0 )、処理を S 6 2 4 1 へ移行する。一方、 S 6 2 3 9 の処理において、特別領域スイッチ 2 0 8 h によって球が検出されていない場合は ( S 6 2 3 9 : N o )、 S 6 2 4 0 の処理をスキップして、処理を S 6 2 4 1 へ移行する。

【 5 5 7 5 】

S 6 2 4 1 の処理では、小入賞口 7 2 a に流入した球を検知する小入賞口スイッチ ( 図示せず ) によって球が検出されたか否か、即ち、小入賞口 7 2 a へ球が入賞したか否かを判別する ( S 6 2 4 1 )。判別の結果、小入賞口スイッチによって球が検出された場合 ( S 6 2 4 1 : Y e s )、即ち、小入賞口 7 2 a へ球が入賞していれば、入賞カウンタの値を 1 減算して ( S 6 2 4 2 )、次いで、 1 減算した入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する ( S 6 2 4 3 )。判別の結果、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 ( S 6 2 4 3 : N o )、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、小入賞口 7 2 a に球が 1 個入賞して、小入賞口 7 2 a の一の閉鎖条件が成立しているので、小入賞口 7 2 a を閉鎖させるために、処理を S 6 2 4 4 へ移行する。

【 5 5 7 6 】

一方、 S 6 2 4 1 の処理において、小入賞口スイッチ ( 図示せず ) によって球が検出されていない場合 ( S 6 2 4 1 : N o )、即ち、小入賞口 7 2 a に球が入賞していない場合、又は、 S 6 2 4 3 の処理において、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は ( S 6 2 4 3 : Y e s )、小入賞口 7 2 a の閉鎖条件が成立していないため、小入賞口 7 2 a の開放状態を維持するため、 S 6 2 4 4 ~ S 6 2 4 6 の処理を行わず、この小入賞口開閉制御処理 ( S 6 2 1 5 ) を終了する。この小入賞口開閉制御処理 ( S 6 2 1 5 ) の終了後は、当たり処理 ( 図 5 0 1 参照 ) に戻る。

【 5 5 7 7 】

このように、大当たり遊技における大入賞口 6 5 a の開閉制御に使用するラウンドカウンタ及び入賞カウンタを、小当たり遊技における小入賞口 7 2 a の開閉制御にも使用するとともに、大入賞口 6 5 a の開閉制御のプログラムと小入賞口 7 2 a の開閉制御のプログラムとを同様の構成とすることで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減できるとともに、 R O M 容量を削減することができる。

【 5 5 7 8 】

10

20

30

40

50

S 6 2 4 4 からの小入賞口 7 2 a の閉鎖処理では、まず、小入賞口 7 2 a を閉鎖する小入賞口閉鎖設定の処理を実行し ( S 6 2 4 4 )、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小入賞口 7 2 a が閉鎖されたことを示す小閉鎖コマンドを設定して ( S 6 2 4 5 )、処理を S 6 2 4 6 へ移行する。ここで設定された小閉鎖コマンドは、R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 ( 図 4 6 6 の S 5 1 0 1 参照 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 5 5 7 9 】

次いで、S 6 2 4 6 の処理では、小入賞口 7 2 a の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し ( S 6 2 4 6 )、この小入賞口開閉制御処理 ( S 6 2 1 5 ) を終了する。この小入賞口開閉制御処理 ( S 6 2 1 5 ) の終了後は、当たり処理 ( 図 5 0 1 参照 ) に戻る。

【 5 5 8 0 】

図 5 0 1 に戻って説明を続ける。S 6 2 1 5 の小入賞口開閉制御処理の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する ( S 6 2 1 6 )。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値である場合は ( S 6 2 1 6 : Y e s )、小当たり遊技を継続するために、S 6 2 1 7 の処理をスキップして、一旦、この当たり処理 ( S 5 1 0 3 ) を終了し、タイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) に戻る。

【 5 5 8 1 】

一方、S 6 2 1 6 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 ( S 6 2 1 6 : N o )、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、小当たり遊技を終了させるべく、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小当たりのエンディング演出の開始を示す小エンディングコマンドの設定や、エンディング時間等を設定する小当たり終了処理を実行し ( S 6 2 1 7 )、この当たり処理 ( S 5 1 0 3 ) を終了し、タイマ割込処理 ( 図 4 6 6 参照 ) に戻る。

【 5 5 8 2 】

このように、当たり処理 ( 図 5 0 1 参照 ) において、大入賞口 6 5 a の開閉制御を行う大入賞口開閉制御処理 ( 図 4 7 8 参照 ) と、小入賞口 7 2 a の開閉制御を行う小入賞口開閉制御処理 ( 図 5 0 2 参照 ) を実行することで、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 によって大当たり遊技および小当たり遊技の実行を管理できるとともに、大当たり時における大入賞口 6 5 a を開閉する処理に伴う大当たり時における各種状態と、小当たり時における小入賞口 7 2 a を開閉する処理に伴う小当たり時における各種状態とを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ伝達することができる。また、当たり処理 ( 図 5 0 1 参照 ) において、大当たり終了処理 ( 図 5 0 1 参照 ) によって大当たり終了後の「時間短縮状態」の規定回数を設定することで、当選した大当たり種別 ( 小当たり種別 ) 毎に異なる遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

【 5 5 8 3 】

以上、説明したように、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、該第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、該ハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。さらに、各特別図柄において、大当たり乱数値及びハズレ乱数値以外の乱数値 ( 即ち、第 2 特別図柄における小当たり乱数値 ) の個数を、変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【 5 5 8 4 】

また、各特別図柄ともに設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、該大当たり乱数値以外で最も多い乱数値の役 ( 即ち、ともにハズレ乱数値 ) から補填するように構成する。このように構成することで、最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別

10

20

30

40

50

要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機 10 の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値 1 等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

#### 【 5 5 8 5 】

さらに、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成する。

#### 【 5 5 8 6 】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機 10 毎に設けられたデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）計上される小当たり遊技に対応する小当たり乱数値を設定毎に変更した場合、その小当たり遊技の出現率を遊技者がデータランプで確認することで、パチンコ機 10 の設定判別要素が増えてしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機 10 の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機 10 で遊技を行わず、パチンコ機 10 の稼働が低下してしまうおそれがある。

#### 【 5 5 8 7 】

そこで、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに計数されないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機 10 の設定値を看破され難くすることができる。よって、例えば、低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

#### 【 5 5 8 8 】

また、第 29 実施形態のパチンコ機 10 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、いずれの特別図柄における抽選テーブル（即ち、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 及び特図 2 大当たり乱数テーブル 272 a 2）でも割り振られているハズレ役から補填するように構成されている。ここで、一方の抽選テーブルにのみ割り振られている役（例えば、第 2 特別図柄における小当たり乱数値）から設定変更に伴う大当たり乱数値を補填した場合、各特別図柄における出玉率の計算が異なるため、該計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時における工数が嵩んでしまう。そこで、各特別図柄にそれぞれ存在する役（即ち、ハズレ役）から大当たり乱数値の増加分を補填することで、各特別図柄における出玉率の計算の一部を共通化することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

#### 【 5 5 8 9 】

< 第 30 実施形態 >

次に、図 503 を参照して、第 30 実施形態におけるパチンコ機 10 について説明する。

#### 【 5 5 9 0 】

第 28 実施形態のパチンコ機 10 では、設定値ごとに最も時間効率良く遊技価値が得られる大当たり遊技を発生させる大当たり乱数値の個数を変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、遊技価値が付与されないハズレ乱数値の個数から補填するように構成されていた。

#### 【 5 5 9 1 】

これに対し、第 30 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり遊技より時間効率は良くないが、遊技者に遊技価値を付与する小当たり遊技を発生させる小当たり乱数値の個数を設定値ごとに変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。小当たり遊技は、1 の大当たり遊技と同等の遊技価値を得ようとした場合に、該大当たり遊技より長い時間をかけて多くの小当たり遊技に当選しなければ大

10

20

30

40

50

当たり遊技と同等の遊技価値を得ることができない。よって、小当たり遊技を発生する小当たり乱数値の個数に設定差が生じる部分を設けることで、長い時間遊技を行って、多くの小当たり遊技に当選しなければ設定判別することを困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を長い時間遊技を行わなければ困難な遊技仕様とすることで、パチンコ機 10 での短時間遊技では設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値 1 等）であっても遊技者に設定看破を困難にして遊技を継続させ、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

#### 【 5 5 9 2 】

以下、第 30 実施形態におけるパチンコ機 10 について、第 16 実施形態乃至第 29 実施形態におけるパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の第 30 実施形態のパチンコ機 10 の説明において、第 16 実施形態乃至第 29 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第 16 実施形態乃至第 29 実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

#### 【 5 5 9 3 】

図 503 を参照して、第 30 実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 272 a の詳細についてそれぞれ説明する。図 503 ( a ) は、ROM 272 に記憶される特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 の一例を模式的に示した模式図であり、図 503 ( b ) は、ROM 272 に記憶される特図 2 大当たり乱数テーブル 272 a 2 の一例を模式的に示した模式図である。

#### 【 5 5 9 4 】

第 30 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 及び特図 2 大当たり乱数テーブル 272 a 2 は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との 2 種類ずつに分けられる。

#### 【 5 5 9 5 】

そして、各設定値において、低確率状態用と高確率状態用とに含まれる小当たり乱数値の個数を変化させるとともに、各遊技状態における各設定値毎においても小当たり乱数値の個数が異なるように設定されている。また、設定値ごと、及び、遊技状態ごとの小当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。このようにして、小当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定値毎および遊技状態毎に小当たりの当選確率に変更される。

#### 【 5 5 9 6 】

一方、各設定値において、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。このように大当たり乱数値の個数を遊技状態によっては変化するが、各設定値ごとに同一とすることにより、すべての設定値での大当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

#### 【 5 5 9 7 】

図 503 ( a ) で示すように、第 30 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 では、設定値が「 1 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 50 個で、その値「 0 ~ 49 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $50 / 100000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

#### 【 5 5 9 8 】

一方で、設定値が「 1 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 500 個で、その値「 0 ~ 499 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $500 / 100000 = 5 / 100$ （即ち

、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【５５９９】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２a１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５０～１４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２a１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

10

#### 【５６００】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２a１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８５０個で、その値「１５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２a１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９４００個で、その値「６００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２a１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、 $9850 / 10000 = 98.5 / 100$ （即ち、９８．５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、 $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、９４％）となるように設定されている。

20

#### 【５６０１】

即ち、設定値「１」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８５０個以下）となるように構成されている。

#### 【５６０２】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２a１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２a１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、０．５％）となるように設定されている。

30

#### 【５６０３】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２a１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２a１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」と同様、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

40

#### 【５６０４】

一方、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２a１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０２個で、その値「５０～１５１」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２a１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、 $102 / 10000 = 1.02 / 100$

50

(即ち、 $1.02\%$ )となるように設定されている。

#### 【5605】

また、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は120個で、その値「500～619」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の小当たり確率は、 $120 / 10000 = 1.2 / 100$ (即ち、 $1.2\%$ )となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.18倍小当たりし易いように設定されている。

#### 【5606】

従って、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9848個で、その値「152～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9380個で、その値「620～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9848 / 10000 = 98.48 / 100$ (即ち、 $98.48\%$ )となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9380 / 10000 = 93.8 / 100$ (即ち、 $93.8\%$ )となるように設定されている。

#### 【5607】

即ち、設定値「2」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図1の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、9848個以下)となるように構成されている。

#### 【5608】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率は同等( $0.5\%$ 又は $5\%$ )であるものの、小当たり確率が若干向上しており(低確率状態： $1\%$   $1.02\%$ 、高確率状態： $1\%$   $1.2\%$ )、いずれの遊技状態でも設定値「1」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5609】

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、設定値「1」及び「2」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」及び「2」と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ (即ち、 $0.5\%$ )となるように設定されている。

#### 【5610】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数も、設定値「1」及び「2」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超

10

20

30

40

50

確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」及び「2」と同様、 $500 / 10000 = 5 / 100$  (即ち、5%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5611】

一方、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(小当たり乱数値)の個数は104個で、その値「50～153」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第1特別図柄の小当たり確率は、 $104 / 10000 = 1.04 / 100$  (即ち、1.04%)となるように設定されている。

10

#### 【5612】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は140個で、その値「500～639」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の小当たり確率は、 $140 / 10000 = 1.4 / 100$  (即ち、1.4%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.35倍小当たりし易いように設定されている。

#### 【5613】

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9846個で、その値「154～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9360個で、その値「640～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9846 / 10000 = 98.46 / 100$  (即ち、98.46%)となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9360 / 10000 = 93.6 / 100$  (即ち、93.6%)となるように設定されている。

20

30

#### 【5614】

即ち、設定値「3」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図1の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、9846個以下)となるように構成されている。

40

#### 【5615】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率は同等(0.5%又は5%)であるものの、小当たり確率が若干向上しており(低確率状態: 1.02% 1.04%、高確率状態: 1.2% 1.4%)、いずれの遊技状態でも設定値「2」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5616】

次いで、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、設定値「1」乃至「3」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テ

50

ーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「3」と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

#### 【5617】

また、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル 272 a 1 における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」乃至「3」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「3」と同様、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5618】

一方、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル 272 a 1 における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（小当たり乱数値）の個数は106個で、その値「50～155」が、特図1大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $106 / 10000 = 1.06 / 100$ （即ち、1.06%）となるように設定されている。

#### 【5619】

また、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル 272 a 1 における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は160個で、その値「500～659」が、特図1大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $160 / 10000 = 1.6 / 100$ （即ち、1.6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.51倍小当たりし易いように設定されている。

#### 【5620】

従って、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル 272 a 1 における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9844個で、その値「156～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9340個で、その値「660～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9844 / 10000 = 98.44 / 100$ （即ち、98.44%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9340 / 10000 = 93.4 / 100$ （即ち、93.4%）となるように設定されている。

#### 【5621】

即ち、設定値「4」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図1の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9844個以下）となるように構成されている。

#### 【5622】



よって、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.04% 1.06%、高確率状態：1.4% 1.6%）、いずれの遊技状態でも設定値「3」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5623】

次いで、設定値が「5」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」乃至「4」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第 1 特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「4」と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

#### 【5624】

また、設定値が「5」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」乃至「4」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「4」と同様、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から 10 倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5625】

一方、設定値が「5」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（小当たり乱数値）の個数は 108 個で、その値「50～157」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第 1 特別図柄の小当たり確率は、 $108 / 10000 = 1.08 / 100$ （即ち、1.08%）となるように設定されている。

#### 【5626】

また、設定値が「5」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は 180 個で、その値「500～679」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄の小当たり確率は、 $180 / 10000 = 1.8 / 100$ （即ち、1.8%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約 1.67 倍小当たりし易いように設定されている。

#### 【5627】

従って、設定値が「5」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9842 個で、その値「158～9999」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9320 個で、その値「680～9999」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9842 / 10000 = 98.42 / 100$ （即ち、98.42%）となるように設定され、第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9320 / 10000 = 93.2 / 100$ （即ち、93.2%）となるように設定されている。

#### 【5628】

10

20

30

40

50

即ち、設定値「5」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図1の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9842個以下）となるように構成されている。

#### 【5629】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.06% 1.08%、高確率状態：1.6% 1.8%）、いずれの遊技状態でも設定値「4」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5630】

次いで、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」乃至「5」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「5」と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

#### 【5631】

また、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」乃至「5」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「5」と同様、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5632】

一方、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は110個で、その値「50～159」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $110 / 10000 = 1.1 / 100$ （即ち、1.1%）となるように設定されている。

#### 【5633】

また、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は200個で、その値「500～699」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $200 / 10000 = 2 / 100$ （即ち、2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.82倍小当たりし易いように設定されている。

#### 【5634】

従って、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9840個で、その値「160～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱

10

20

30

40

50

数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9 3 0 0 個で、その値「7 0 0 ~ 9 9 9 9」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9 8 4 0 / 1 0 0 0 0 = 9 8 . 4 / 1 0 0$ （即ち、9 8 . 4 %）となるように設定され、第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9 3 0 0 / 1 0 0 0 0 = 9 3 / 1 0 0$ （即ち、9 3 %）となるように設定されている。

#### 【5 6 3 5】

即ち、設定値「6」において、特図 1 の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図 1 の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9 8 4 0 個以下）となるように構成されている。

#### 【5 6 3 6】

よって、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、大当たり確率は同等（0 . 5 % 又は 5 %）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1 . 0 8 % 1 . 1 %、高確率状態：1 . 8 % 2 %）、いずれの遊技状態でも設定値「5」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5 6 3 7】

次に、図 5 0 3（b）で示すように、第 3 0 実施形態の特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 では、設定値が「1」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は、第 1 特別図柄と同様、5 0 個で、その値「0 ~ 4 9」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第 2 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $5 0 / 1 0 0 0 0 = 0 . 5 / 1 0 0$ （即ち、0 . 5 %）となるように設定されている。

#### 【5 6 3 8】

また、設定値が「1」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、第 1 特別図柄と同様、5 0 0 個で、その値「0 ~ 4 9 9」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第 2 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 2 特別図柄の大当たり確率は、 $5 0 0 / 1 0 0 0 0 = 5 / 1 0 0$ （即ち、5 %）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から 1 0 倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5 6 3 9】

一方、設定値が「1」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に 9 4 0 0 個で、低確率状態の場合の値「5 0 ~ 9 4 4 9」、又は、高確率状態の場合の値「5 0 0 ~ 9 8 9 9」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても  $9 4 0 0 / 1 0 0 0 0 = 9 4 / 1 0 0$ （即ち、9 4 %）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【5 6 4 0】

よって、設定値が「1」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における低確

10

20

30

40

50

率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの550個で、その値「9450～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの100個で、その値「9900～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $550 / 10000 = 5.5 / 100$ （即ち、5.5%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となるように設定されている。

10

#### 【5641】

即ち、設定値「1」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、550個以下）となるように構成されている。

#### 【5642】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

20

#### 【5643】

また、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」と同様、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

30

#### 【5644】

一方、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9402個で、その値「50～9451」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9402 / 10000 = 94.02 / 100$ （即ち、94.02%）となるように設定されている。

#### 【5645】

また、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9420個で、その値「500～9919」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9420 / 10000 = 94.2 / 100$ （即ち、94.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.002倍小当たりし易いように設定されている。

40

#### 【5646】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱

50

数値以外の残りの548個で、その値「9452～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの80個で、その値「9920～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第2特別図柄のハズレ確率は、 $548 / 10000 = 5.48 / 100$ (即ち、5.48%)となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄のハズレ確率は、 $80 / 10000 = 0.8 / 100$ (即ち、0.8%)となるように設定されている。

10

#### 【5647】

即ち、設定値「2」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図2の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、548個以下)となるように構成されている。

#### 【5648】

20

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率は同等(0.5%又は5%)であるものの、小当たり確率が若干向上しており(低確率状態:94%→94.02%、高確率状態:94%→94.2%)、いずれの遊技状態でも設定値「1」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5649】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、設定値「1」及び「2」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」及び「2」と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ (即ち、0.5%)となるように設定されている。

30

#### 【5650】

また、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数も、設定値「1」及び「2」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」及び「2」と同様、 $500 / 10000 = 5 / 100$ (即ち、5%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

40

#### 【5651】

一方、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(小当たり乱数値)の個数は9404個で、その値「50～9453」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9404 / 10000 = 94.04 / 100$ (即ち、94.04%)となるように設定されている。

#### 【5652】

また、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率

50

状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9440個で、その値「500～9939」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9440 / 10000 = 94.4 / 100$ （即ち、94.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.004倍小当たりし易いように設定されている。

【5653】

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの546個で、その値「9454～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの60個で、その値「9940～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $546 / 10000 = 5.46 / 100$ （即ち、5.46%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

10

【5654】

即ち、設定値「3」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図2の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、546個以下）となるように構成されている。

20

【5655】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94.02% 94.04%、高確率状態：94.2% 94.4%）、いずれの遊技状態でも設定値「2」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

30

【5656】

次いで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」乃至「3」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「3」と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

40

【5657】

また、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」乃至「3」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「3」と同様、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

50

## 【 5 6 5 8 】

一方、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9406個で、その値「50～9455」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9406 / 10000 = 94.06 / 100$ （即ち、94.06%）となるように設定されている。

## 【 5 6 5 9 】

また、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9460個で、その値「500～9959」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9460 / 10000 = 94.6 / 100$ （即ち、94.6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.006倍小当たりし易いように設定されている。

## 【 5 6 6 0 】

従って、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの544個で、その値「9456～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの40個で、その値「9960～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $544 / 10000 = 5.44 / 100$ （即ち、5.44%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $40 / 10000 = 0.4 / 100$ （即ち、0.4%）となるように設定されている。

## 【 5 6 6 1 】

即ち、設定値「4」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図2の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、544個以下）となるように構成されている。

## 【 5 6 6 2 】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94.04%、94.06%、高確率状態：94.4%、94.6%）、いずれの遊技状態でも設定値「3」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

## 【 5 6 6 3 】

次いで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」乃至「4」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「4」と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるよ

10

20

30

40

50

うに設定されている。

【5664】

また、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数も、設定値「1」乃至「4」と同様、500個で、その値「0~499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「4」と同様、 $500 / 10000 = 5 / 100$ (即ち、5%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【5665】

一方、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(小当たり乱数値)の個数は9408個で、その値「50~9457」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9408 / 10000 = 94.08 / 100$ (即ち、94.08%)となるように設定されている。

【5666】

また、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は9480個で、その値「500~9979」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9480 / 10000 = 94.8 / 100$ (即ち、94.8%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.008倍小当たりし易いように設定されている。

【5667】

従って、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの542個で、その値「9458~9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの20個で、その値「9980~9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第2特別図柄のハズレ確率は、 $542 / 10000 = 5.42 / 100$ (即ち、5.42%)となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄のハズレ確率は、 $20 / 10000 = 0.2 / 100$ (即ち、0.2%)となるように設定されている。

【5668】

即ち、設定値「5」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図2の低確率状態および高確率状態のける設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、542個以下)となるように構成されている。

【5669】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率は同等(0.5%又は5%)であるものの、小当たり確率が若干向上しており(低確率状態: 94.06% 94.08%、高確率状態: 94.6%

10

20

30

40

50



94.8%)、いずれの遊技状態でも設定値「4」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5670】

次いで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、設定値「1」乃至「5」と同様、50個で、その値「0~49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「5」と同様、 $50/10000 = 0.5/100$ (即ち、0.5%)となるように設定されている。

10

#### 【5671】

また、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数も、設定値「1」乃至「5」と同様、500個で、その値「0~499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「5」と同様、 $500/10000 = 5/100$ (即ち、5%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5672】

一方、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(小当たり乱数値)の個数は9410個で、その値「50~9459」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9410/10000 = 94.1/100$ (即ち、94.1%)となるように設定されている。

20

#### 【5673】

また、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は9500個で、その値「500~9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9500/10000 = 95/100$ (即ち、95%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.01倍小当たりし易いように設定されている。

30

#### 【5674】

従って、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの540個で、その値「9460~9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の0個で、特図2大当たり乱数テーブル272a2にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第2特別図柄のハズレ確率は、 $540/10000 = 5.4/100$ (即ち、5.4%)となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄のハズレ確率は、 $0/10000 = 0/100$ (即ち、0%)となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

40

#### 【5675】

即ち、設定値「6」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図2の低確率状態および高確率状

50

態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、540個以下）となるように構成されている。

【5676】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「6」は、設定値「6」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94.08% 94.1%、高確率状態：94.8% 95%）、いずれの遊技状態でも設定値「5」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

10

【5677】

以上、説明したように、第30実施形態のパチンコ機10では、特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2において、低確率状態から高確率状態の変化に伴う大当たり乱数値、及び、設定変更に伴う小当たり乱数値の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、大当たり乱数値の個数を、低確率状態から高確率状態では変化させるものの、設定変更によっては変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、小当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

20

【5678】

また、小当たり遊技は、1の大当たり遊技と同等の遊技価値を得ようとした場合に、該大当たり遊技より長い時間をかけて多くの小当たり遊技に当選しなければ大当たり遊技と同等の遊技価値を得ることができない。よって、設定差が生じる部分を小当たり遊技を発生する小当たり乱数値に設けることで、長い時間遊技を行って、多くの小当たり遊技に当選しなければ設定判別することを困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を長い時間遊技を行わなければ困難な遊技仕様とすることで、パチンコ機10での短時間遊技では設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値1等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

30

【5679】

また、第30実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う小当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成する。

【5680】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機10毎に設けられたデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）計上される大当たり遊技に対応する大当たり乱数値を設定毎に変更した場合、その大当たり遊技の出現率を遊技者がデータランプで確認することで、パチンコ機10の設定判別要素が増えてしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機10の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機10で遊技を行わず、パチンコ機10の稼働が低下してしまうおそれがある。

40

【5681】

そこで、設定変更に伴う小当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を小当たりの出現割合のみとして、パチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値

50

「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５６８２】

< 第３１実施形態 >

次に、図５０４を参照して、第３１実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。

【５６８３】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定値ごとに最も時間効率良く遊技価値が得られる大当たり遊技を発生させる大当たり乱数値を変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、遊技価値が付与されないハズレ乱数値から補填するように構成されていた。

10

【５６８４】

これに対し、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技価値を付与し得る大当たり乱数値および小当たり乱数値を設定値ごとにそれぞれ変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値から補填するように構成する。また、各設定値ごとにおける大当たり乱数値及び小当たり乱数値の増加分が、１の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技のいずれか一方）で各設定値ごとに増加させた場合（即ち、第２８実施形態や第３０実施形態の場合等）より低い増加率となるように構成する。このように構成することで、各設定値ごとの１の役の出現率の設定差が少なくなり、遊技価値を付与する１の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技）の出現率のみでは遊技者に設定看破を困難にし、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

20

【５６８５】

以下、第３１実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第３０実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第３０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第３０実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【５６８６】

図５０４を参照して、第３１実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図５０４（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１の一例を模式的に示した模式図であり、図５０４（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。

30

【５６８７】

第３１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」である特別図柄の低確率状態（「超確率変動状態」又は「確率変動状態」ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態である「超確率変動状態」又は「確率変動状態」の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【５６８８】

40

そして、各設定値において、低確率状態用と高確率状態用とに含まれる大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数を変化させるとともに、各設定値にも大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数が異なるように設定されている。また、設定値ごと、及び、遊技状態ごとの大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。このようにして、大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定値ごと及び遊技状態ごとに大当たり及び小当たりとなる確率に変更される。

【５６８９】

図５０４（ａ）で示すように、第３１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率

50

状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ (即ち、0.5%)となるように設定されている。

#### 【5690】

一方で、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数は500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $500 / 10000 = 5 / 100$ (即ち、5%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5691】

また、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は、共に100個で、低確率状態の場合の値「50～149」、又は、高確率状態の場合の値「500～599」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ (即ち、1%)となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【5692】

よって、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9850個で、その値「150～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9400個で、その値「600～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9850 / 10000 = 98.5 / 100$ (即ち、98.5%)となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9400 / 10000 = 94 / 100$ (即ち、94%)となるように設定されている。

#### 【5693】

即ち、設定値「1」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、9850個以下)となるように構成されている。

#### 【5694】

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は51個で、その値「0～50」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $51 / 10000 = 0.51 / 100$ (即ち、0.51%)となるように設定されている。

#### 【5695】

一方で、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数は510個で、その値「0～5

09」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $510 / 10000 = 5.1 / 100$ (即ち、5.1%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5696】

また、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(小当たり乱数値)の個数は101個で、その値「51~151」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第1特別図柄の小当たり確率は、 $101 / 10000 = 1.01 / 100$ (即ち、1.01%)となるように設定されている。

10

#### 【5697】

一方で、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は110個で、その値「510~619」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の小当たり確率は、 $110 / 10000 = 1.1 / 100$ (即ち、1.1%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.09倍小当たりし易いように設定されている。

20

#### 【5698】

従って、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9848個で、その値「152~9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9380個で、その値「620~9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9848 / 10000 = 98.48 / 100$ (即ち、98.48%)となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9380 / 10000 = 93.8 / 100$ (即ち、93.8%)となるように設定されている。

30

#### 【5699】

即ち、設定値「2」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が、「通常遊技状態」における設定値「1」のハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、9848個以下)となるように構成されている。

40

#### 【5700】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a1における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上している(低確率状態: 0.5% 0.51%、高確率状態: 5% 5.1%)とともに、小当たり確率が若干向上しており(低確率状態: 1% 1.01%、高確率状態: 1% 1.1%)、いずれの遊技状態でも設定値「1」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

50

## 【 5 7 0 1 】

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は52個で、その値「0～51」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $52 / 10000 = 0.52 / 100$ （即ち、0.52%）となるように設定されている。

## 【 5 7 0 2 】

一方で、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は520個で、その値「0～519」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $520 / 10000 = 5.2 / 100$ （即ち、5.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

10

## 【 5 7 0 3 】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は102個で、その値「52～153」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $102 / 10000 = 1.02 / 100$ （即ち、1.02%）となるように設定されている。

20

## 【 5 7 0 4 】

一方で、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は120個で、その値「520～639」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $120 / 10000 = 1.2 / 100$ （即ち、1.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.18倍小当たりし易いように設定されている。

30

## 【 5 7 0 5 】

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9846個で、その値「154～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9360個で、その値「640～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9846 / 10000 = 98.46 / 100$ （即ち、98.46%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9360 / 10000 = 93.6 / 100$ （即ち、93.6%）となるように設定されている。

40

## 【 5 7 0 6 】

即ち、設定値「3」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成

50

し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9846個以下）となるように構成されている。

#### 【5707】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.51% 0.52%、高確率状態：5.1% 5.2%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.01% 1.02%、高確率状態：1.1% 1.2%）、いずれの遊技状態でも設定値「2」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

10

#### 【5708】

次いで、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は53個で、その値「0～52」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $53 / 10000 = 0.53 / 100$ （即ち、0.53%）となるように設定されている。

#### 【5709】

一方で、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は530個で、その値「0～529」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $530 / 10000 = 5.3 / 100$ （即ち、5.3%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

20

#### 【5710】

また、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は103個で、その値「53～155」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $103 / 10000 = 1.03 / 100$ （即ち、1.03%）となるように設定されている。

30

#### 【5711】

一方で、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は130個で、その値「530～659」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $130 / 10000 = 1.3 / 100$ （即ち、1.3%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.26倍小当たりし易いように設定されている。

40

#### 【5712】

従って、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9844個で、その値「156～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9340個で、その値「660～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9844 / 10000 = 98.44 / 100$ （即ち、98.44%）となるように設定され、第1特別

50

図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9340 / 10000 = 93.4 / 100$ （即ち、93.4%）となるように設定されている。

#### 【5713】

即ち、設定値「4」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9844個以下）となるように構成されている。

#### 【5714】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.52% 0.53%、高確率状態：5.2% 5.3%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.02% 1.03%、高確率状態：1.2% 1.3%）、いずれの遊技状態でも設定値「3」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5715】

次いで、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は54個で、その値「0～53」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $54 / 10000 = 0.54 / 100$ （即ち、0.54%）となるように設定されている。

#### 【5716】

一方で、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は540個で、その値「0～539」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5717】

また、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は104個で、その値「54～157」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $104 / 10000 = 1.04 / 100$ （即ち、1.04%）となるように設定されている。

#### 【5718】

一方で、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は140個で、その値「540～679」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $140 / 10000 = 1.4 / 100$ （即ち、1.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.35倍小当たりし易いように設定されている。



## 【 5 7 1 9 】

従って、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9842個で、その値「158～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9320個で、その値「680～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9842 / 10000 = 98.42 / 100$ （即ち、98.42%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9320 / 10000 = 93.2 / 100$ （即ち、93.2%）となるように設定されている。

10

## 【 5 7 2 0 】

即ち、設定値「5」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9842個以下）となるように構成されている。

20

## 【 5 7 2 1 】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.53% 0.54%、高確率状態：5.3% 5.4%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.03% 1.04%、高確率状態：1.3% 1.4%）、いずれの遊技状態でも設定値「5」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

30

## 【 5 7 2 2 】

次いで、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は55個で、その値「0～54」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $55 / 10000 = 0.55 / 100$ （即ち、0.55%）となるように設定されている。

## 【 5 7 2 3 】

一方で、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は550個で、その値「0～549」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $550 / 10000 = 5.5 / 100$ （即ち、5.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

40

## 【 5 7 2 4 】

また、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は105個で、その値「55～159」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状

50

態」)における第1特別図柄の小当たり確率は、 $105 / 10000 = 1.05 / 100$  (即ち、 $1.05\%$ )となるように設定されている。

#### 【5725】

一方で、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は150個で、その値「550～699」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の小当たり確率は、 $150 / 10000 = 1.5 / 100$  (即ち、 $1.5\%$ )となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.43倍小当たりし易いように設定されている。

10

#### 【5726】

従って、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9840個で、その値「160～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9300個で、その値「700～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9840 / 10000 = 98.4 / 100$  (即ち、 $98.4\%$ )となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9300 / 10000 = 93 / 100$  (即ち、 $93\%$ )となるように設定されている。

20

#### 【5727】

即ち、設定値「6」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、9840個以下)となるように構成されている。

30

#### 【5728】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、大当たり確率が若干向上している(低確率状態： $0.54\%$   $0.55\%$ 、高確率状態： $5.4\%$   $5.5\%$ )とともに、小当たり確率が若干向上しており(低確率状態： $1.04\%$   $1.05\%$ 、高確率状態： $1.4\%$   $1.5\%$ )、いずれの遊技状態でも設定値「6」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

40

#### 【5729】

次に、図504(b)で示すように、第31実施形態の特図2大当たり乱数テーブル272a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、第1特別図柄と同様、50個で、その値「0～49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$  (即ち、 $0.5\%$ )となるように設定されている。

#### 【5730】

50

また、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、第1特別図柄と同様、500個で、その値「0～499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5731】

一方、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に9400個で、低確率状態の場合の値「50～9449」、又は、高確率状態の場合の値「500～9899」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【5732】

よって、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの550個で、その値「9450～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの100個で、その値「9900～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $550 / 10000 = 5.5 / 100$ （即ち、5.5%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となるように設定されている。

#### 【5733】

即ち、設定値「1」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、550個以下）となるように構成されている。

#### 【5734】

このように、第2特別図柄の小当たり確率は、第1特別図柄の小当たり確率より大幅に上昇している（1% 94%）とともに、第2特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第2特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

#### 【5735】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、51個で、その値「0～50」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $51 / 10000 = 0.51 / 100$ （即ち、0.51%）となるように設定されている。

#### 【5736】

一方で、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブ

10

20

30

40

50

ル 2 7 2 a 1 と同様、5 1 0 個で、その値「0 ~ 5 0 9」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 2 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $510 / 10000 = 5.1 / 100$ （即ち、5.1%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から 10 倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5737】

また、設定値が「2」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（小当たり乱数値）の個数は 9 4 0 1 個で、その値「5 1 ~ 9 4 5 1」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 2 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第 2 特別図柄の小当たり確率は、 $9401 / 10000 = 94.01 / 100$ （即ち、94.01%）となるように設定されている。

#### 【5738】

一方で、設定値が「2」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は 9 4 1 0 個で、その値「5 1 0 ~ 9 9 1 9」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 2 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 2 特別図柄の小当たり確率は、 $9410 / 10000 = 94.1 / 100$ （即ち、94.1%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約 1.001 倍小当たりし易いように設定されている。

#### 【5739】

従って、設定値が「2」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 5 4 8 個で、その値「9 4 5 2 ~ 9 9 9 9」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 8 0 個で、その値「9 9 2 0 ~ 9 9 9 9」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 2 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $548 / 10000 = 5.48 / 100$ （即ち、5.48%）となるように設定され、第 2 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $80 / 10000 = 0.8 / 100$ （即ち、0.8%）となるように設定されている。

#### 【5740】

即ち、設定値「2」において、特図 2 の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、5 4 8 個以下）となるように構成されている。

#### 【5741】

よって、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.5% → 0.51%、高確率状態：5% → 5.1%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94% → 94.01%、高確率状態：94.1% → 94.1%）、いずれの遊技状態でも設定値「1」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる

。

## 【 5 7 4 2 】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、52個で、その値「0～51」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $52 / 10000 = 0.52 / 100$ （即ち、0.52%）となるように設定されている。

## 【 5 7 4 3 】

10

一方で、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、520個で、その値「0～519」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $520 / 10000 = 5.2 / 100$ （即ち、5.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

## 【 5 7 4 4 】

20

また、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9402個で、その値「52～9453」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9402 / 10000 = 94.02 / 100$ （即ち、94.02%）となるように設定されている。

## 【 5 7 4 5 】

30

一方で、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9420個で、その値「520～9939」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9420 / 10000 = 94.2 / 100$ （即ち、94.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.002倍小当たりし易いように設定されている。

## 【 5 7 4 6 】

40

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの546個で、その値「9454～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの60個で、その値「9940～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $546 / 10000 = 5.46 / 100$ （即ち、5.46%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

## 【 5 7 4 7 】

50

即ち、設定値「3」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値

の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、546個以下）となるように構成されている。

#### 【5748】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.51% 0.52%、高確率状態：5.1% 5.2%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94.01% 94.02%、高確率状態：94.1% 94.2%）、いずれの遊技状態でも設定値「2」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

10

#### 【5749】

次いで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、53個で、その値「0～52」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $53 / 10000 = 0.53 / 100$ （即ち、0.53%）となるように設定されている。

20

#### 【5750】

一方で、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、530個で、その値「0～529」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $530 / 10000 = 5.3 / 100$ （即ち、5.3%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

30

#### 【5751】

また、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9403個で、その値「53～9455」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9403 / 10000 = 94.03 / 100$ （即ち、94.03%）となるように設定されている。

#### 【5752】

一方で、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9430個で、その値「530～9959」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9430 / 10000 = 94.3 / 100$ （即ち、94.3%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.003倍小当たりし易いように設定されている。

40

#### 【5753】

従って、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの544個で、その値「9456～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱

50

数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの40個で、その値「9960～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $544 / 10000 = 5.44 / 100$ （即ち、5.44%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $40 / 10000 = 0.4 / 100$ （即ち、0.4%）となるように設定されている。

#### 【5754】

即ち、設定値「4」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、544個以下）となるように構成されている。

#### 【5755】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.52% → 0.53%、高確率状態：5.2% → 5.3%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94.02% → 94.03%、高確率状態：94.2% → 94.3%）、いずれの遊技状態でも設定値「3」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5756】

次いで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、54個で、その値「0～53」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $54 / 10000 = 0.54 / 100$ （即ち、0.54%）となるように設定されている。

#### 【5757】

一方で、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、540個で、その値「0～539」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5758】

また、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は940個で、その値「54～9457」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9404 / 10000 = 94.04 / 100$ （即ち、94.04%）となるように設定されている。

#### 【5759】

10

20

30

40

50

一方で、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は9440個で、その値「540~9979」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9440 / 10000 = 94.4 / 100$ (即ち、94.4%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.004倍小当たりし易いように設定されている。

#### 【5760】

従って、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの542個で、その値「9458~9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの20個で、その値「9980~9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第2特別図柄のハズレ確率は、 $542 / 10000 = 5.42 / 100$ (即ち、5.42%)となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄のハズレ確率は、 $20 / 10000 = 0.2 / 100$ (即ち、0.2%)となるように設定されている。

#### 【5761】

即ち、設定値「5」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、542個以下)となるように構成されている。

#### 【5762】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率が若干向上している(低確率状態: 0.53% 0.54%、高確率状態: 5.3% 5.4%)とともに、小当たり確率が若干向上しており(低確率状態: 94.03% 94.04%、高確率状態: 94.3% 94.4%)、いずれの遊技状態でも設定値「4」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5763】

次いで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、55個で、その値「0~54」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $55 / 10000 = 0.55 / 100$ (即ち、0.55%)となるように設定されている。

#### 【5764】

一方で、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、550個で、その値「0~549」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状



態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $550 / 10000 = 5.5 / 100$ （即ち、 $5.5\%$ ）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5765】

また、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9405個で、その値「55～9459」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9405 / 10000 = 94.05 / 100$ （即ち、 $94.05\%$ ）となるように設定されている。

10

#### 【5766】

一方で、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9450個で、その値「550～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9450 / 10000 = 94.5 / 100$ （即ち、 $94.5\%$ ）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.005倍小当たりし易いように設定されている。

#### 【5767】

20

従って、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの540個で、その値「9460～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り0個で、特図2大当たり乱数テーブル272a2にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、 $5.4\%$ ）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $0 / 10000 = 0 / 100$ （即ち、 $0\%$ ）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

30

#### 【5768】

即ち、設定値「6」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、540個以下）となるように構成されている。

40

#### 【5769】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態： $0.54\%$   $0.55\%$ 、高確率状態： $5.4\%$   $5.5\%$ ）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態： $94.04\%$   $94.05\%$ 、高確率状態： $94.4\%$   $94.5\%$ ）、いずれの遊技状態でも設定値「5」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5770】

50

以上、説明したように、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技価値を付与し得る大当たり乱数値および小当たり乱数値を設定値ごとにそれぞれ変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値から補填するように構成する。また、各設定値ごとにおける大当たり乱数値及び小当たり乱数値の増加分が、1 の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技のいずれか一方）で各設定値ごとに増加させた場合（即ち、第 2 8 実施形態や第 3 0 実施形態の場合等）より低い増加率となるように構成する。このように構成することで、各設定値ごとの 1 の役の出現率の設定差が少なくなり、遊技価値を付与する 1 の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技）の出現率のみでは遊技者に設定看破を困難にし、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することができる。

【 5 7 7 1 】

< 第 3 2 実施形態 >

次に、図 5 0 5 を参照して、第 3 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 について説明する。

【 5 7 7 2 】

第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技を発生させる大当たり乱数値を変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値のみから補填するように構成されていた。

【 5 7 7 3 】

これに対し、第 3 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定値を増加させて遊技者にとって最も有利な大当たり遊技に対応する大当たり乱数値を増加させる場合、まず、遊技価値が最も低い役（即ち、ハズレ役）に対応する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填し、設定値を上げるにつれて上記最も低い役に対応する乱数値が足らなくなったら（少なくなったら）、次に遊技価値が低い役（即ち、小当たり役）に対応する乱数値（即ち、小当たり乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、各乱数値から補填可能となることで、1 の乱数値（例えば、ハズレ乱数値のみ）から補填しなければならないといった遊技仕様設計時における制約がなくなるとともに、設定変更に伴う有利度の増加を極力大きくすることができる。よって、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技仕様を実現しつつ、遊技仕様設計の自由度を高め、開発工数の増加を抑制することができる。

【 5 7 7 4 】

以下、第 3 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 について、第 1 6 実施形態乃至第 3 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 2 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 6 実施形態乃至第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 6 実施形態乃至第 3 1 実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【 5 7 7 5 】

図 5 0 5 を参照して、第 3 2 実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 7 2 a の詳細についてそれぞれ説明する。図 5 0 5 ( a ) は、ROM 2 7 2 に記憶される特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 の一例を模式的に示した模式図であり、図 5 0 5 ( b ) は、ROM 2 7 2 に記憶される特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 の一例を模式的に示した模式図である。

【 5 7 7 6 】

第 3 2 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 及び特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」である特別図柄の低確率状態（「超確率変動状態」又は「確率変動状態」ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態である「超確率変動状態」又は「確率変動状態」の場合に使用される高確率状態用との 2 種類ずつに分けられる。

【 5 7 7 7 】

そして、所定の特別図柄（第 3 2 実施形態では、第 2 特別図柄）における各設定値にお

10

20

30

40

50

いて、所定の設定値（第３２実施形態では、設定値「３」）までは、大当たり乱数値の個数にのみ設定差を設け、上記所定の設定値より大きな設定値（第３２実施形態では、設定値「４」以上）では、大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数にそれぞれ設定差を設ける。一方、他方の特別図柄（第３２実施形態では、第１特別図柄）における各設定値においては、小当たり乱数値の個数を全設定で同一としつつ、大当たり乱数値の個数のみに設定差が生じるように構成する。

#### 【５７７８】

具体的には、第２特別図柄において、上記所定の設定値までは、大当たり乱数値の個数のみを増加させつつその増加に伴いハズレ乱数値の個数のみを減少させる一方、上記所定の設定値より大きな設定値では、大当たり乱数値の個数を増加させつつその増加に伴い、小当たり乱数値の個数およびハズレ乱数値の個数をそれぞれ減少させる。よって、第２特別図柄は、第１特別図柄と異なり、設定値ごと、及び、遊技状態ごとの大当たり乱数値の個数の増加分を、所定の設定値までは、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成し、ハズレ乱数値が存在しなくなる所定の設定値より大きい設定値では、小当たり役に対応する小当たり乱数値の個数から補填するように構成されている。このようにして、大当たり乱数値の個数および小当たり乱数値の個数を設定毎に異ならせることにより、設定値ごと及び遊技状態ごとに大当たり及び小当たりとなる確率に変更される。

10

#### 【５７７９】

図５０５（ａ）で示すように、第３２実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、 $0.5\%$ ）となるように設定されている。

20

#### 【５７８０】

一方で、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、 $5\%$ ）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

30

#### 【５７８１】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５０～１４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、 $1\%$ ）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

40

#### 【５７８２】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８５０個で、その値「１５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９４００個で、その値「６００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、 $9850 / 1$

50

0000 = 98.5 / 100 (即ち、98.5%) となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態 (即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」) における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9400 / 10000 = 94 / 100$  (即ち、94%) となるように設定されている。

#### 【5783】

即ち、設定値「1」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内 (即ち、9850個以下) となるように構成されている。

10

#### 【5784】

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値 (大当たり乱数値) の個数は55個で、その値「0～54」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定 (設定) されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態 (即ち、「通常遊技状態」) における第1特別図柄の大当たり確率は、 $55 / 10000 = 0.55 / 100$  (即ち、0.55%) となるように設定されている。

#### 【5785】

一方で、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値 (大当たり乱数値) の数は520個で、その値「0～549」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定 (設定) されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の高確率状態 (即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」) における第1特別図柄の大当たり確率は、 $550 / 10000 = 5.5 / 100$  (即ち、5.5%) となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

20

#### 【5786】

また、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値 (小当たり乱数値) の数は、設定値「1」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「55～154」、又は、高確率状態の場合の値「550～649」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定 (設定) されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても  $100 / 10000 = 1 / 100$  (即ち、1%) となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

30

#### 【5787】

従って、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値 (ハズレ乱数値) の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9845個で、その値「155～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定 (設定) されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値 (ハズレ乱数値) の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9350個で、その値「650～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定 (設定) されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態 (即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」) における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9845 / 10000 = 98.45 / 100$  (即ち、98.45%) となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態 (即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」) における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9350 / 10000 = 93.5 / 100$  (即ち、93.5%) となるように設定されている。

40

#### 【5788】

即ち、設定値「2」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を

50

減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9848個以下）となるように構成されている。

#### 【5789】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.5% 0.55%、高確率状態：5% 5.5%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5790】

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は60個で、その値「0～59」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

#### 【5791】

一方で、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は600個で、その値「0～599」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $600 / 10000 = 6 / 100$ （即ち、6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5792】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び設定値「2」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「60～159」、又は、高確率状態の場合の値「600～699」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【5793】

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9840個で、その値「160～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9300個で、その値「700～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9840 / 10000 = 98.4 / 100$ （即ち、98.4%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9300 / 10000 = 93 / 100$ （即ち、93%）となるように設定されている。

#### 【5794】

即ち、設定値「3」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」における

ハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9846個以下）となるように構成されている。

【5795】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.55% 0.6%、高確率状態：5.5% 6%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【5796】

次いで、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は65個で、その値「0～64」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $65 / 10000 = 0.65 / 100$ （即ち、0.65%）となるように設定されている。

10

【5797】

一方で、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は650個で、その値「0～649」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $650 / 10000 = 6.5 / 100$ （即ち、6.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

20

【5798】

また、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」～「3」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「65～164」、又は、高確率状態の場合の値「650～749」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

30

【5799】

従って、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9835個で、その値「165～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9250個で、その値「750～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9835 / 10000 = 98.35 / 100$ （即ち、98.35%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9250 / 10000 = 92.5 / 100$ （即ち、92.5%）となるように設定されている。

40

【5800】

即ち、設定値「4」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9844個以下）となるように構成されている。

【5801】

50

よって、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 2 における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、小当たり確率は同等（ともに 1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.6% 0.65%、高確率状態：6% 6.5%）、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5802】

次いで、設定値が「5」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 70 個で、その値「0～69」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $70 / 10000 = 0.7 / 100$ （即ち、0.7%）となるように設定されている。

10

#### 【5803】

一方で、設定値が「5」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 700 個で、その値「0～699」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $700 / 10000 = 7 / 100$ （即ち、7%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から 10 倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5804】

20

また、設定値が「5」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」～「4」の場合と同様、共に 100 個で、低確率状態の場合の値「70～169」、又は、高確率状態の場合の値「700～799」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第 1 特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても  $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【5805】

従って、設定値が「5」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9830 個で、その値「170～9999」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9200 個で、その値「800～9999」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9830 / 10000 = 98.3 / 100$ （即ち、98.3%）となるように設定され、第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9200 / 10000 = 92 / 100$ （即ち、92%）となるように設定されている。

30

40

#### 【5806】

即ち、設定値「5」において、特図 1 の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9842 個以下）となるように構成されている。

#### 【5807】

よって、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 2 における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、小当たり確率は同等（ともに 1%）であるものの、大当たり確率が若干向上

50

しており（低確率状態：0.65% 0.7%、高確率状態：6.5% 7%）、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

#### 【5808】

次いで、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は75個で、その値「0～74」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $75 / 10000 = 0.75 / 100$ （即ち、0.75%）となるように設定されている。

#### 【5809】

一方で、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は750個で、その値「0～749」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $750 / 10000 = 7.5 / 100$ （即ち、7.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5810】

また、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」～「5」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「75～174」、又は、高確率状態の場合の値「750～849」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

#### 【5811】

従って、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9825個で、その値「175～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9150個で、その値「850～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9825 / 10000 = 98.25 / 100$ （即ち、98.25%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9150 / 10000 = 91.5 / 100$ （即ち、91.5%）となるように設定されている。

#### 【5812】

即ち、設定値「6」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9840個以下）となるように構成されている。

#### 【5813】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.7% 0.75%、高確率状態：7% 7.5%）、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

10

20

30

40

50



## 【 5 8 1 4 】

次に、図 5 0 5 ( b ) で示すように、第 3 2 実施形態の特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 では、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値 ( 大当たり乱数値 ) の個数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 と同様、 5 0 個で、その値「 0 ~ 4 9 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定 ( 設定 ) されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄の低確率状態 ( 即ち、「通常遊技状態」) における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$  ( 即ち、0.5 % ) となるように設定されている。

## 【 5 8 1 5 】

また、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における高確率状態で大当たりとなる乱数の値 ( 大当たり乱数値 ) の数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 と同様、 5 0 0 個で、その値「 0 ~ 4 9 9 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定 ( 設定 ) されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄の高確率状態 ( 即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」) における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $500 / 10000 = 5 / 100$  ( 即ち、5 % ) となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から 1 0 倍大当たりし易いように設定されている。

## 【 5 8 1 6 】

ここで、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値 ( 小当たり乱数値 ) の数は、共に 9 4 0 0 個で、低確率状態の場合の値「 5 0 ~ 9 4 4 9 」、又は、高確率状態の場合の値「 5 0 0 ~ 9 8 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定 ( 設定 ) されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても  $9400 / 10000 = 94 / 100$  ( 即ち、94 % ) となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

## 【 5 8 1 7 】

従って、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における低確率状態でハズレとなる乱数の値 ( ハズレ乱数値 ) の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 5 5 0 個で、その値「 9 4 5 0 ~ 9 9 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定 ( 設定 ) されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値 ( ハズレ乱数値 ) の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 1 0 0 個で、その値「 9 9 0 0 ~ 9 9 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 に規定 ( 設定 ) されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄の低確率状態 ( 即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」) における第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $550 / 10000 = 5.5 / 100$  ( 即ち、5.5 % ) となるように設定され、第 2 特別図柄の高確率状態 ( 即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」) における第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $100 / 10000 = 1 / 100$  ( 即ち、1 % ) となるように設定されている。

## 【 5 8 1 8 】

即ち、設定値「 1 」において、特図 2 の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内 ( 即ち、5 5 0 個以下 ) となるように構成されている。

## 【 5 8 1 9 】

このように、設定値「 1 」における第 2 特別図柄の小当たり確率は、第 1 特別図柄の小当たり確率より大幅に上昇している ( 1 % → 9 4 % ) とともに、第 2 特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第 2 特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

10

20

30

40

50

## 【 5 8 2 0 】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、55個で、その値「0～54」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $55 / 10000 = 0.55 / 100$ （即ち、0.55%）となるように設定されている。

## 【 5 8 2 1 】

また、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、550個で、その値「0～549」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $550 / 10000 = 5.5 / 100$ （即ち、5.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

## 【 5 8 2 2 】

ここで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「55～9454」、又は、高確率状態の場合の値「550～9949」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

## 【 5 8 2 3 】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの545個で、その値「9455～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの50個で、その値「9950～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $545 / 10000 = 5.45 / 100$ （即ち、5.45%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

## 【 5 8 2 4 】

即ち、設定値「2」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、545個以下）となるように構成されている。

## 【 5 8 2 5 】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに94%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.5% 0.55%、高確率状態：5% 5.5%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

10

20

30

40

50

## 【 5 8 2 6 】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、60個で、その値「0～59」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

## 【 5 8 2 7 】

一方で、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、600個で、その値「0～599」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $600 / 10000 = 6 / 100$ （即ち、6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

## 【 5 8 2 8 】

ここで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び「2」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「60～9459」、又は、高確率状態の場合の値「600～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

## 【 5 8 2 9 】

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの540個で、その値「9460～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り0個で、特図2大当たり乱数テーブル272a2にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $0 / 10000 = 0 / 100$ （即ち、0%）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

## 【 5 8 3 0 】

即ち、設定値「3」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、540個以下）となるように構成されている。

## 【 5 8 3 1 】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに94%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.55% → 0.6%、高確率状態：5.5% → 6%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

## 【 5 8 3 2 】

10

20

30

40

50

次いで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、65個で、その値「0～64」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $65 / 10000 = 0.65 / 100$ （即ち、0.65%）となるように設定されている。

#### 【5833】

一方で、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、650個で、その値「0～649」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $650 / 10000 = 6.5 / 100$ （即ち、6.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5834】

ここで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9400個で、その値「65～9464」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、設定値「1」乃至「3」と同様、 $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となるように設定されている。

#### 【5835】

一方、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9350個で、その値「650～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。これは、設定値「4」における特図2大当たり乱数テーブル272a2において、特別図柄の高確率状態では、設定値「3」と同様、ハズレ乱数値に対応する値が存在していない。よって、設定値「3」より大当たり乱数値の個数を増加する場合、ハズレ乱数値の個数ではなく、小当たり乱数値の個数から設定変更および確率変動に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を小当たり乱数値の個数から補填するように構成されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9350 / 10000 = 93.5 / 100$ （即ち、93.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から小当たりし難い（約0.995倍）ように設定されている。

#### 【5836】

従って、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの535個で、その値「9465～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、設定値「3」と同様、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り0個で、特図2大当たり乱数テーブル272a2にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $535 / 10000 = 5.35 / 100$ （即ち、5.35%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $0 / 10000 = 0 / 100$ （即ち、0%）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

#### 【5837】

即ち、設定値「4」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うとともに、ハズレ乱数値では補填しきれない個数（即ち、50個）を小当たり乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

#### 【5838】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.6% 0.65%、高確率状態：6% 6.5%）ものの、小当たり確率が特別図柄の高確率状態において減少（高確率状態：94% 93.5%。低確率状態は設定値「3」と同一。）しており、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い一方、高確率状態では小当たり遊技が発生し難い設定であるといえる。

10

#### 【5839】

次いで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、70個で、その値「0～69」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $70 / 10000 = 0.7 / 100$ （即ち、0.7%）となるように設定されている。

20

#### 【5840】

一方で、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、700個で、その値「0～699」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $700 / 10000 = 7 / 100$ （即ち、7%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

#### 【5841】

ここで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9400個で、その値「70～9469」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、設定値「1」乃至「4」と同様、 $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となるように設定されている。

30

#### 【5842】

一方、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9300個で、その値「700～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。これは、設定値「5」における特図2大当たり乱数テーブル272a2において、設定値「4」の高確率状態と同様、特別図柄の高確率状態では、ハズレ乱数値に対応する値が存在していない。よって、設定値「4」より大当たり乱数値の個数を増加する場合、ハズレ乱数値の個数ではなく、小当たり乱数値の個数から設定変更および確率変動に伴う大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値から補填するように構成されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9300 / 10000 = 93 / 100$ （即ち、93%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から小当たりし難い（約0.989倍）ように設定されている。

40

#### 【5843】

従って、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確

50

率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの530個で、その値「9470～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、設定値「3」及び「4」と同様、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り0個で、特図2大当たり乱数テーブル272a2にハズレ乱数値に対応する値が規定（設定）されていない。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $530 / 10000 = 5.3 / 100$ （即ち、5.3%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $0 / 10000 = 0 / 100$ （即ち、0%）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

10

#### 【5844】

即ち、設定値「5」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うとともに、ハズレ乱数値では補填しきれない個数（即ち、50個）を小当たり乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

#### 【5845】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.65% 0.7%、高確率状態：6.5% 7%）ものの、小当たり確率が特別図柄の高確率状態において減少（高確率状態：93.5% 93%。低確率状態は設定値「4」と同一。）しており、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い一方、高確率状態では小当たり遊技が発生し難い設定であるといえる。

20

#### 【5846】

次いで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、75個で、その値「0～74」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $75 / 10000 = 0.75 / 100$ （即ち、0.75%）となるように設定されている。

30

#### 【5847】

一方で、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、750個で、その値「0～749」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $750 / 10000 = 7.5 / 100$ （即ち、7.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

40

#### 【5848】

ここで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9400個で、その値「75～9474」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、設定値「1」乃至「5」と同様、 $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となるように設定されている。

#### 【5849】

一方、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率

50

状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9250個で、その値「750～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。これは、設定値「6」における特図2大当たり乱数テーブル272a2において、設定値「5」の高確率状態と同様、特別図柄の高確率状態では、ハズレ乱数値に対応する値が存在していない。よって、設定値「5」より大当たり乱数値の個数を増加する場合、ハズレ乱数値の個数ではなく、小当たり乱数値の個数から設定変更および確率変動に伴う大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値から補填するように構成されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9250 / 10000 = 92.5 / 100$ （即ち、92.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から小当たりし難い（約0.984倍）ように設定されている。

10

#### 【5850】

従って、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの525個で、その値「9475～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、設定値「3」乃至「5」と同様、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り0個で、特図2大当たり乱数テーブル272a2にハズレ乱数値に対応する値が規定（設定）されていない。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $525 / 10000 = 5.25 / 100$ （即ち、5.25%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $0 / 10000 = 0 / 100$ （即ち、0%）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

20

#### 【5851】

即ち、設定値「6」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うとともに、ハズレ乱数値では補填しきれない個数（即ち、50個）を小当たり乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

30

#### 【5852】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.7%→0.75%、高確率状態：7%→7.5%）ものの、小当たり確率が特別図柄の高確率状態において減少（高確率状態：93%→92.5%。低確率状態は設定値「5」と同一。）しており、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い一方、高確率状態では小当たり遊技が発生し難い設定であるといえる。

#### 【5853】

以上、説明したように、第32実施形態のパチンコ機10では、設定値を増加させて遊技者にとって最も有利な大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数を増加させる場合、まず、遊技価値が最も低い役（即ち、ハズレ役）に対応する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）の個数から補填し、設定値を上げるにつれて上記最も低い役に対応する乱数値の個数が足らなくなったら（少なくなったら）、次に遊技価値が低い役（即ち、小当たり役）に対応する乱数値（即ち、小当たり乱数値）の個数から補填するように構成する。このように構成することで、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、各乱数値の個数から補填可能となることで、1の乱数値（例えば、ハズレ乱数値のみ）の個数から補填しなければならないといった遊技仕様設計時における制約がなくなるとともに、設定変更に伴う有利度の増加を極力大きくすることができる。よって、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技仕様を実現しつつ、遊技仕様設計の自由度を高め、開発工数の増加を抑制することができる。

40

50

## 【 5 8 5 4 】

また、第 2 特別図柄の高確率状態において、設定値が「 3 」～「 6 」の場合にハズレ役が現出しないように構成される。換言すれば、第 2 特別図柄における第 2 抽選遊技において、ハズレ役が現出しないことにより、高設定のパチンコ機 1 0 であることを遊技者に示唆できる。よって、特定の特別図柄（即ち、第 2 特別図柄）における特定の遊技状態（即ち、高確率状態）においてのみ遊技者に設定示唆され易くなり、如何にして上記遊技状態において上記特別図柄による抽選遊技によって設定示唆機会を得るか否かという遊技性が創出され、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

## 【 5 8 5 5 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

## 【 5 8 5 6 】

## &lt; 変形例 1 &gt;

上記各実施形態では、役物比率や連続役物比率を算出し、記録し、また、検査装置 3 0 0 へ出力する場合について説明したが、役物比率や連続役物比率に代えて、又は、役物比率や連続役物比率に加えて、パチンコ機 1 0 の遊技性能を示す情報、例えば、ベース値、打ち込んだ球 1 0 0 個に対して吸い込まれた球の個数（＝ 1 0 0 - ベース値）、大当たりとなるまでの平均アウト個数等を算出し、記録し、また、検査装置 3 0 0 へ出力するようにしてもよい。

## 【 5 8 5 7 】

## &lt; 変形例 2 &gt;

上記各実施形態では、第 1 読書メモリ 2 6 3 にカウンタを設けて、入賞口毎に入賞した球の数を計数する場合について説明したが、第 1 読書メモリ 2 6 3 に設けたカウンタによって、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。そして、第 1 6 実施形態では、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第 1 読書メモリ 2 6 3 により計数された、入賞口毎の、入賞により払い出された球の数に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して、第 2 読書メモリ 2 6 4 に累積して記録するようにしてもよい。また、第 1 7 実施形態では、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第 1 読書メモリ 2 6 3 により計数された、入賞口毎の、入賞により払い出された球の数を、第 2 読書メモリ 2 6 4 に累積して記録するようにしてもよい。この場合、バッファ 2 6 2 に対して、入賞口毎の 0 . 5 秒間に入賞のあった球の数が格納されると、C P U 2 6 1 によって、入賞口毎に、入賞のあった球の数に対して対応する入賞口の賞球の数を乗じて、その 0 . 5 秒間にあった入賞により払い出した球の数を算出し、その算出した払い出した球の数を、第 1 読書メモリ 2 6 3 に設けられた対応する入賞口のカウンタに加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。また、M P U 2 0 1 は、一の入賞口で入賞があったことが検出されると、その入賞があった入賞口を示す情報をバッファ 2 6 2 に書き込むようにし、C P U 2 6 1 では、バッファ 2 6 2 に入賞があった入賞口を示す情報が書き込まれると、その入賞口への入賞によって払い出される球の数を、第 1 読書メモリ 2 6 3 に設け得られた対応する入賞口のカウンタに加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。また、M P U 2 0 1 は、0 . 5 秒毎（又は所定時間毎）に、入賞口毎に、その入賞口への入賞によって払い出された球の数を計数して、その数をバッファ 2 6 2 に格納し、C P U 2 6 1 は、そのバッファ 2 6 2 への書き込みが行われると、入賞口毎に、バッファ 2 6 2 に書き込まれた、0 . 5 秒間にその入賞口への入賞によって払い出された球の数を、第 1 読書メモリ 2 6 3 に設け得られた対応する入賞口のカウンタに加算すること



で、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。また、MPU201は、一の入賞口で入賞があったことが検出されると、バッファ262におけるその入賞があった入賞口に対応する領域に、その入賞によって払い出された球の数を格納し、CPU261では、バッファ262への書き込みが行われると、払い出された球の数が格納された入賞口に対応する第1読書メモリ263のカウantaに、そのバッファ262に書き込まれた払い出された球の数を加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。このように、第1読書メモリ263に設けたカウンタによって、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数するように構成しても、この計数した入賞口毎の入賞により払い出された球の数から役物比率及び連続役物比率を算出できるので、この算出した役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為の発見を行うことができる。なお、MPU201によって、バッファ262に対し、入賞により払い出された球の数が格納される場合は、役物比率管理チップ207に対し、賞球数テーブル202eを送信しなくてもよく、バッファ262に格納された入賞口毎の、その入賞口への入賞により払い出された球の数から、役物比率及び連続役物比率を算出できる。また、検査装置300にて役物比率や連続役物比率を算出するために、入賞口毎に計数された、入賞により払い出された球の数を検査装置300へ送信するようにしてもよい。この場合は、検査装置300に対して、賞球数テーブル202eの内容を検査装置300へ送信しなくても、検査装置300において、約門比率や連続役物比率を算出できる。

10

20

30

40

50

**【5858】**

## &lt;変形例3&gt;

上記第16実施形態では、役物比率データ264a及び連続役物比率データ264bを第2読書メモリ264に記録し、それを検査装置300へ送信する場合について説明したが、役物比率データ264aのみを第2読書メモリ264に記録し、それを検査装置300へ送信するようにしてもよいし、連続役物比率データ264bのみを第2読書メモリ264に記録し、それを検査装置300へ送信するようにしてもよい。検査装置300は、役物比率管理チップ207から送信された役物比率又は連続役物比率を解析することで、不正行為の解析を行うことができる。

**【5859】**

## &lt;変形例4&gt;

上記各実施形態では、第1読書メモリ263を揮発性のメモリで構成する場合について説明したが、第1読書メモリ263を不揮発性のメモリ（例えば、フラッシュメモリ、FeRAM、MRAM、ReRAM等）で構成されてもよい。また、電源が断されている間も、バックアップ電圧を電源装置115より第1読書メモリ263に供給するように構成してもよい。この場合、役物比率管理チップ207に電源が供給されたときにCPU261により実行されるS711の処理（図386参照）において、第1読書メモリ263の初期化は非実行としてよい。これにより、電源が断されている間も第1読書メモリ263に記憶された各カウンタ263a～263f及び各データ263g～263jを保持し続けることができる。よって、役物比率管理チップ207への電源が断されるときに、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理を実行しなくても、電源が断される前に、直近の第2読書メモリ264へ記録を行ったタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間にあった各入賞口への入賞を漏らすことなく、役物比率等を算出し、また、その入賞の総数を第2読書メモリ264へ記録することができる。従って、この場合、コンデンサ267を不要としてもよい。

**【5860】**

## &lt;変形例5&gt;

上記各実施形態では、検査装置300が検査端子207aに接続された場合に、検査結果出力処理を実行し、第2読書メモリ264に記録された情報を出力する場合について説明したが、該情報に加えて、第1読書メモリ263に記憶された情報も出力するようにしてもよい。第1読書メモリ263に記憶された情報は、まだ第2読書メモリ264へ記録するタイミング（トリガ）に到達していないため、第2読書メモリ264に記録された役

物比率及び連続役物比率の算出に使用されていない情報であったり、又は、第２読書メモリ２６４に記録されていない情報である。よって、第１読書メモリ２６３に記憶された情報を検査装置３００へ送信することにより、最新の情報を用いて検査装置３００に解析を行わせることができる。

#### 【５８６１】

また、第１６実施形態では、第２読書メモリ２６４に記録された情報として、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率及び連続役物比率が検査装置３００へ送信されることになるが、あわせて第１読書メモリ２６３に記憶された情報も検査装置３００へ送信することにより、短期間の情報ではあるが、各入賞口に入賞した球の総数という、役物比率及び連続役物比率を算出する前の生の情報が、検査装置３００にて把握できるようになる。よって、検査装置３００における解析をより深く正確に行うことができる。

10

#### 【５８６２】

なお、第１６実施形態の変形例として、第２読書メモリ２６４に記録された情報として、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率及び連続役物比率を検査装置３００へ送信すると共に第１読書メモリ２６３に記憶された情報も検査装置３００へ送信するように構成した場合、更に、賞球数テーブル２０２eを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００は、賞球数テーブル２０２eを用いて、第１読書メモリ２６３より送信された各入賞口毎の入賞した球の総数から、最新の役物比率及び連続役物比率を算出し、解析することができる。なお、ここで算出された役物比率及び連続役物比率は、トリガ設定エリア２６５bに設定されたトリガ情報データ２０２fにて示されるタイミングとなる前の、短期間での各入賞口への入賞した球の総数に基づいて算出されたものであるので、算出された役物比率及び連続役物比率が必ずしも正確な値とならないが、参考値として検査装置３００の解析に用いることができるものである。

20

#### 【５８６３】

また、検査装置３００が検査端子２０７aに接続された場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、ＣＰＵ２６１にて役物比率及び連続役物比率を算出し、その算出した役物比率及び連続役物比率を、第２読書メモリ２６４に記録された情報とあわせて検査装置３００へ出力してもよい。これにより、検査装置３００は、役物比率管理チップ２０７より出力された役物比率及び連続役物比率を用いて容易に不正行為の解析を行うことができる。この場合、第１読書メモリ２６３に記憶された情報もあわせて検査装置３００へ出力してもよい。これにより、最新の入賞に関わる情報を用いて、検査装置３００により深い解析を行わせることができる。この場合も、賞球数テーブル２０２eを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００にて、賞球数テーブル２０２eを参考にしながら更に深い解析を行わせることができる。

30

#### 【５８６４】

##### < 変形例６ >

上記各実施形態では、役物比率管理チップ２０７において、揮発性の第１読書メモリ２６３と、不揮発性の第２読書メモリ２６４とを設け、トリガ設定エリア２６５bに設定されたトリガ情報データ２０２fにて示されるタイミング（トリガ）となるまで、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら第１読書メモリ２６３へ一時的に記憶し、該タイミングとなった場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４に記録する、または、該タイミングとなるまでに第１読書メモリ２６３に累積して記憶された各種情報を第２読書メモリ２６４へ記録する場合について説明した。これに対し、役物比率管理チップ２０７において、第１読書メモリ２６３の役割を担う第１読書領域と、第２読書メモリ２６４の役割を担う第２読書領域とが少なくとも設けられた不揮発性のメモリを設け、トリガ設定エリア２６５bに設定されたトリガ情報データ２０２fにて示されるタイミング（トリガ）となるまで、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら第１読書領域に一時的に記憶し、該タイミングとなった場合に、第１読書領域に一時的に記憶された情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第２

40

50

読書領域に記録する、または、該タイミングとなるまでに第1読書エリアに累積して記憶された各種情報を第2読書領域へ記録してもよい。これにより、メモリの部品点数を減らすことができるので、役物比率管理チップ207のコスト増加を抑制できる。

#### 【5865】

##### <変形例7>

上記各実施形態では、MPU201において、0.5秒の間に各入賞口に対して入賞した球の数を入賞口毎にカウントし、また、球排出路へ案内された球の数をカウントして、その入賞口毎に計数した球の数と、球排出路へ案内された球の数と、その時の遊技状態に関する情報が、0.5秒毎に役物比率管理チップ207のバッファ262に設定されると共に、バッファ262に該設定が行われる毎に、バッファ262に設定された各入賞口に対して入賞した球の数と、球排出路へ案内された球の数と、遊技状態に関する情報とが、第1読書メモリ263に累積して記憶される場合について説明した。これに対し、MPU201において、各種スイッチの出力に基づき、2ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理の中で、第1始動口スイッチ208aの出力により第1始動口64aの入賞が検出された場合には始1バッファ262aをオンし、第2始動口スイッチ208bの出力により第2始動口64bの入賞が検出された場合には始2バッファ262bをオンし、第1普通入賞口スイッチ208cの出力により第1普通入賞口63aの入賞が検出された場合には普1バッファ262cをオンし、第2普通入賞口スイッチ208dの出力により第2普通入賞口63bの入賞が検出された場合には普2バッファ262dをオンし、大入賞口スイッチ208eの出力により大入賞口65aの入賞が検出された場合には大入賞口バッファ262eをオンし、アウトスイッチ208fにて球排出路へ案内された球が検出された場合には、アウトバッファ262fをオンするとともに、その時の遊技状態に応じて対応する大当たり中バッファ262g、開放中バッファ262h、エラー中バッファ262iをオンしたうえで、割込信号を役物比率管理チップ207へ送信してもよい。そして、役物比率管理チップ207では、割込信号を受けて実行する設定情報受信処理において、始1バッファ262aがオンされている場合は始1カウンタ263aを1カウントアップし、始2バッファ262bがオンされている場合は始2カウンタ263bを1カウントアップし、普1バッファ262cがオンされている場合は普1カウンタ263cを1カウントアップし、普2バッファ262dがオンされている場合は普2カウンタ263dを1カウントアップし、大入賞口バッファ262eがオンされている場合は大入賞口カウンタ263eを1カウントアップし、アウトバッファ262fがオンされている場合はアウトカウンタ263fを1カウントアップするようにし、大当たり中バッファ262gがオンの場合は、大当たり中データ263gに大当たり情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶し、開放中バッファ262hがオンの場合は、開放中データ263hに扉開放中情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶し、エラー中バッファ262iがオンの場合は、エラー中データ263iにエラー中情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶するとともに、設定情報受信処理を実行している時刻が深夜時間帯の場合は、時間外データ263jに時間外情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶するようにしてもよい。これにより、MPU201にて、0.5秒の間に各入賞口に入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数を計数する必要がないため、MPU201の処理負荷が増大することを抑制できる。よって、MPU201にて本来行うべき遊技の主要な制御にMPU201の処理能力の多くを割り当てることができる。

#### 【5866】

##### <変形例8>

また、この場合、第1始動口スイッチ208a、第2始動口スイッチ208b、第1普通入賞口スイッチ208c、第2普通入賞口スイッチ208d、大入賞口スイッチ208e、アウトスイッチ208fを、役物比率管理チップ207へ直接入力してもよい。そして、役物比率管理チップ207にて、第1始動口スイッチ208a、第2始動口スイッチ208b、第1普通入賞口スイッチ208c、第2普通入賞口スイッチ208d、大入賞口スイッチ208e、アウトスイッチ208fの各出力から、第1始動口64a、第2始

動口 6 4 b、第 1 普通入賞口 6 3 a、第 2 普通入賞口 6 3 b、大入賞口 6 5 a への入賞の有無と、球排出路へ案内された球の有無とを判断し、入賞があった場合には、入賞のあった始動口に対応する第 1 読書メモリ 2 6 3 のカウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 4 e を 1 カウントアップし、球排出路へ案内された球があった場合は、アウトカウンタ 2 6 3 f を 1 カウントアップするように構成してもよい。これにより、入賞口への入賞があった場合や、球排出路へ球が案内された場合に、その状況がすぐに役物比率管理チップ 2 0 7 へ反映させることができる。また、扉開放スイッチ 2 0 8 g を直接役物比率管理チップ 2 0 7 へ入力し、扉開放スイッチ 2 0 8 g の出力に基づいて、内枠 1 2 又は前面枠 1 4 の開放の有無を役物比率管理チップ 2 0 7 にて判断して、内枠 1 2 又は前面枠 1 4 の開放があった場合には、扉開放中情報を、その時の R T C 2 6 6 で示される時間と合わせて開放中データ 2 6 3 h に追加して記憶するように、役物比率管理チップ 2 0 7 を構成してもよい。これにより、内枠 1 2 又は前面枠 1 4 の開放があった場合に、即座にその状況を役物比率管理チップ 2 0 7 へ反映させることができる。

10

#### 【 5 8 6 7 】

##### < 変形例 9 >

上記各実施形態では、役物比率管理チップ 2 0 7 において、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f で示されるタイミング（トリガ）となるまでに各入賞口へ入賞した球の数を、第 1 読書メモリ 2 6 3 の各カウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 4 e にて計数し、また、該タイミング（トリガ）となるまでに球排出路へ排出された球の数を、第 1 読書メモリ 2 6 3 のアウトカウンタ 2 6 3 f にて計数する場合について説明したが、第 1 読書メモリ 2 6 3 には、0 . 5 秒毎に M P U 2 0 1 より設定される始 1 バッファ 2 6 2 a , 始 2 バッファ 2 6 2 b , 普 1 バッファ 2 6 2 c , 普 2 バッファ 2 6 2 d , 大入賞口 バッファ 2 6 2 e , アウトバッファ 2 6 2 f の各値（即ち、0 . 5 秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、0 . 5 秒の間に球排出路へ案内された球の数）が、R T C 2 6 6 で示されるその時の時刻と合わせて、順次記憶されるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f にて示されるタイミング（トリガ）となった場合に、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された各値から、役物比率及び連続役物比率を算出して第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録し、又は、そのタイミングとなるまでに各入賞口へ入賞した球の総数を入賞毎に算出すると共に、そのタイミングとなるまでに球排出路へ排出された球の総数を算出して、これらを第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録するようにしてもよい。これによっても、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報を検査装置 3 0 0 へ送信することにより、検査装置 3 0 0 にて役物比率や連続役物比率から不正行為が行われた可能性の有無を判断することができる。そして、この場合、検査装置 3 0 0 へ第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報を送信するときに、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報、即ち、0 . 5 秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、0 . 5 秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻（つまり、その球の数が第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶されたときの時刻）ともあわせて、検査装置 3 0 0 へ送信するようにしてもよい。これにより、0 . 5 秒という極めて短い時間毎に、どの入賞口にどれくらいの球がどの時刻に入賞したか、といった情報や、0 . 5 秒という極めて短い時間毎に、どれくらいの球がどの時刻に球排出路へ案内されたか（即ち、遊技領域へ発射されたか）といったきめ細かい情報を、検査装置 3 0 0 にて把握できるようになる。よって、検査装置 3 0 0 における解析をより深く正確に行うことができる。

20

30

40

#### 【 5 8 6 8 】

なお、第 1 6 実施形態の変形例として、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報として、役物比率管理チップ 2 0 7 にて算出された役物比率及び連続役物比率を検査装置 3 0 0 へ送信すると共に第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報も検査装置 3 0 0 へ送信するように構成した場合、更に、賞球数テーブル 2 0 2 e を検査装置 3 0 0 へ送信してもよい。これにより、検査装置 3 0 0 は、第 1 読書メモリ 2 6 3 より送信された 0 . 5 秒毎の各入賞口へ入賞した球の数から、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル 2 0 2 e を用いて、最新の役物比率及び連続役物比率を算出し、解析することができ

50

る。なお、ここで算出された役物比率及び連続役物比率は、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f にて示されるタイミングとなる前の、短期間での各入賞口への入賞した球の総数に基づいて算出されたものである。算出された役物比率及び連続役物比率が必ずしも正確な値とならないが、参考値として検査装置 3 0 0 の解析に用いることができるものである。

#### 【 5 8 6 9 】

##### < 変形例 1 0 >

また、第 1 読書メモリ 2 6 3 に、0 . 5 秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、0 . 5 秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻（つまり、その球の数が第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶されたときの時刻）とを記憶させる場合、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f により示されたタイミング（トリガ）となったときに、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された当該情報を第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録するようにしてもよい。そして、検査装置 3 0 0 には、この第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された、0 . 5 秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、0 . 5 秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻とを送信し、あわせて賞球数データ設定エリア 2 6 5 a に設定された賞球数テーブル 2 0 2 e を検査装置 3 0 0 へ送信するようにしてもよい。これにより、検査装置 3 0 0 では、0 . 5 秒毎の各入賞口へ入賞した球の数から、所定区間毎に、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル 2 0 2 e を用いて、各所定区間の役物比率及び連続役物比率を算出することで、この役物比率及び連続役物比率の変化から、不正行為の可能性を解析することができる。また、不正行為が疑われる役物比率及び連続役物比率の変化があった場合、検査装置 3 0 0 には、0 . 5 秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、0 . 5 秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻といった、遊技にかかわる詳細な情報が入力されているので、この情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率の変化の原因をきめ細かに探ることができる。

#### 【 5 8 7 0 】

##### < 変形例 1 1 >

また、第 1 読書メモリ 2 6 3 を設けず、0 . 5 秒毎に M P U 2 0 1 より設定される始 1 バッファ 2 6 2 a , 始 2 バッファ 2 6 2 b , 普 1 バッファ 2 6 2 c , 普 2 バッファ 2 6 2 d , 大入賞口バッファ 2 6 2 e , アウトバッファ 2 6 2 f の各値（即ち、0 . 5 秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、0 . 5 秒の間に球排出路へ案内された球の数）が、R T C 2 6 6 で示されるその時の時刻と合わせて、順次第 2 読書メモリ 2 6 4 へ直接記録するようにしてもよい。この場合、0 . 5 秒毎に大当たり中バッファ 2 6 2 g、開放中バッファ 2 6 2 h、エラー中バッファ 2 6 2 i に設定される遊技状態に関する情報も、R T C 2 6 6 で示される時刻と合わせて、第 2 読書メモリ 2 6 4 の遊技状態データ 2 6 4 d に記録するようにしてもよく、また、バッファ 2 6 2 への M P U 2 0 1 からの設定が深夜時間帯に行われていた場合は、時間外情報を R T C 2 6 6 にて示される時刻と合わせて遊技状態データ 2 6 4 d に記録するようにしてもよい。これにより、第 1 読書メモリ 2 6 3 を不要とすることができるので、役物比率管理チップ 2 0 7 のコストアップを抑制できる。

#### 【 5 8 7 1 】

##### < 変形例 1 2 >

また、M P U 2 0 1 において、各種スイッチの出力に基づき、2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理の中で、第 1 始動口スイッチ 2 0 8 a の出力により第 1 始動口 6 4 a の入賞が検出された場合には始 1 バッファ 2 6 2 a をオンし、第 2 始動口スイッチ 2 0 8 b の出力により第 2 始動口 6 4 b の入賞が検出された場合には始 2 バッファ 2 6 2 b をオンし、第 1 普通入賞口スイッチ 2 0 8 c の出力により第 1 普通入賞口 6 3 a の入賞が検出された場合には普 1 バッファ 2 6 2 c をオンし、第 2 普通入賞口スイッチ 2 0 8 d の出力により第 2 普通入賞口 6 3 b の入賞が検出された場合には普 2 バッファ 2 6 2 d をオンし、大入賞口スイッチ 2 0 8 e の出力により大入賞口 6 5 a の入賞が検出された場合には大入賞口バッファ 2 6 2 e をオンし、アウトスイッチ 2 0 8 f にて球排出路へ案内された球が検

出された場合には、アウトバッファ 2 6 2 f をオンするように構成した場合、第 1 読書メモリ 2 6 3 には、2 ミリ秒毎に M P U 2 0 1 より設定される始 1 バッファ 2 6 2 a , 始 2 バッファ 2 6 2 b , 普 1 バッファ 2 6 2 c , 普 2 バッファ 2 6 2 d , 大入賞口バッファ 2 6 2 e , アウトバッファ 2 6 2 f の各値 ( 即ち、各入賞口における 2 ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、2 ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報 ) が、R T C 2 6 6 で示されるその時の時刻と合わせて、順次記憶されるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f にて示されるタイミング ( トリガ ) となった場合に、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された各値に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録し、又は、そのタイミングとなるまでに各入賞口へ入賞した球の総数を入賞毎に算出すると共に、そのタイミングとなるまでに球排出路へ排出された球の総数を算出して、これらを第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録するようにしてもよい。これによっても、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報を検査装置 3 0 0 へ送信することにより、検査装置 3 0 0 にて役物比率や連続役物比率から不正行為が行われた可能性の有無を判断することができる。そして、この場合、検査装置 3 0 0 へ第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報を送信するときに、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報、即ち、各入賞口における 2 ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、2 ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻 ( つまり、その情報が第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶されたときの時刻 ) ともあわせて、検査装置 3 0 0 へ送信するようにしてもよい。これにより、2 ミリ秒という極めて短い時間間隔でどの入賞口へどの時刻に入賞したか、といった情報や、2 ミリ秒という極めて短い時間間隔でどの時刻に球排出路へ案内されたか ( 即ち、遊技領域へ発射されたか ) といったきめ細かい情報を、検査装置 3 0 0 にて把握できるようになる。よって、検査装置 3 0 0 における解析をより深く正確に行うことができる。

#### 【 5 8 7 2 】

##### < 変形例 1 3 >

また、M P U 2 0 1 において、各種スイッチの出力に基づき、2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理の中で、第 1 始動口スイッチ 2 0 8 a の出力により第 1 始動口 6 4 a の入賞が検出された場合には始 1 バッファ 2 6 2 a をオンし、第 2 始動口スイッチ 2 0 8 b の出力により第 2 始動口 6 4 b の入賞が検出された場合には始 2 バッファ 2 6 2 b をオンし、第 1 普通入賞口スイッチ 2 0 8 c の出力により第 1 普通入賞口 6 3 a の入賞が検出された場合には普 1 バッファ 2 6 2 c をオンし、第 2 普通入賞口スイッチ 2 0 8 d の出力により第 2 普通入賞口 6 3 b の入賞が検出された場合には普 2 バッファ 2 6 2 d をオンし、大入賞口スイッチ 2 0 8 e の出力により大入賞口 6 5 a の入賞が検出された場合には大入賞口バッファ 2 6 2 e をオンし、アウトスイッチ 2 0 8 f にて球排出路へ案内された球が検出された場合には、アウトバッファ 2 6 2 f をオンするように構成した場合、第 1 読書メモリ 2 6 3 には、各入賞口に対応する各バッファ 2 6 2 a ~ 2 6 2 e のうちオンされたバッファがある場合には、その入賞があった入賞口を示す情報が、また、アウトバッファ 2 6 2 f がオンされた場合には、球排出路へ案内された球があったことを示す情報が、R T C 2 6 6 で示されるその時の時刻とわけて、順次記憶されるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f にて示されるタイミング ( トリガ ) となった場合に、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された各情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録し、又は、そのタイミングとなるまでに各入賞口へ入賞した球の総数を入賞毎に算出すると共に、そのタイミングとなるまでに球排出路へ排出された球の総数を算出して、これらを第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録するようにしてもよい。これによっても、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報を検査装置 3 0 0 へ送信することにより、検査装置 3 0 0 にて役物比率や連続役物比率から不正行為が行われた可能性の有無を判断することができる。そして、この場合、検査装置 3 0 0 へ第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報を送信するときに、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報、即ち、各入賞口における 2 ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、2 ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付け

られた時刻（つまり、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）ともあわせて、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、どの入賞口へどの時刻に入賞したか、といった情報や、どの時刻に球排出路へ案内されたか（即ち、遊技領域へ発射されたか）といったきめ細かい情報を、検査装置３００にて把握できるようになる。よって、検査装置３００における解析をより深く正確に行うことができる。

#### 【５８７３】

なお、第１６実施形態の変形例として、第２読書メモリ２６４に記録された情報として、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率及び連続役物比率を検査装置３００へ送信すると共に第１読書メモリ２６３に記憶された情報も検査装置３００へ送信するように構成した場合、更に、賞球数テーブル２０２eを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００は、第１読書メモリ２６３より送信された２ミリ秒毎の各入賞口へ入賞した球の有無を示す情報から、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル２０２eを用いて、最新の役物比率及び連続役物比率を算出し、解析することができる。なお、ここで算出された役物比率及び連続役物比率は、トリガ設定エリア２６５bに設定されたトリガ情報データ２０２fにて示されるタイミングとなる前の、短期間での各入賞口へ入賞した球の総数に基づいて算出されたものであるもので、算出された役物比率及び連続役物比率が必ずしも正確な値とならないが、参考値として検査装置３００の解析に用いることができるものである。

10

#### 【５８７４】

##### <変形例１４>

また、第１読書メモリ２６３に、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻（つまり、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）とを記憶させる場合、トリガ設定エリア２６５bに設定されたトリガ情報データ２０２fにより示されたタイミング（トリガ）となったときに、第１読書メモリ２６３に記憶された当該情報を第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。そして、検査装置３００には、この第２読書メモリ２６４に記録された、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻とを送信し、あわせて賞球数データ設定エリア２６５aに設定された賞球数テーブル２０２eを検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、検査装置３００では、２ミリ秒毎の各入賞口へ入賞した球の有無を示す情報から、所定区間毎に、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル２０２eを用いて、各所定区間の役物比率及び連続役物比率を算出することで、この役物比率及び連続役物比率の変化から、不正行為の可能性を解析することができる。また、不正行為が疑われる役物比率及び連続役物比率の変化があった場合、検査装置３００には、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻といった、遊技にかかわる詳細な情報が入力されているので、この情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率の変化の原因をきめ細かに探ることができる。

20

30

#### 【５８７５】

##### <変形例１５>

また、第１読書メモリ２６３に、入賞があった入賞口を示す情報、及び、球排出路へ案内された球があったことを示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻（つまり、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）とを記憶させる場合、トリガ設定エリア２６５bに設定されたトリガ情報データ２０２fにより示されたタイミング（トリガ）となったときに、第１読書メモリ２６３に記憶された当該情報を第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。そして、検査装置３００には、この第２読書メモリ２６４に記録された、入賞があった入賞口を示す情報、及び、球排出路へ案内された球があったことを示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻とを送信し、あわせて賞球数データ設定エリア２６５aに設定された賞球数テーブル２０２eを検査装置３００へ送信

40

50

するようにしてもよい。これにより、検査装置 300 では、入賞があった入賞口を示す情報から、所定区間毎に、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル 202e を用いて、各所定区間の役物比率及び連続役物比率を算出することで、この役物比率及び連続役物比率の変化から、不正行為の可能性を解析することができる。また、不正行為が疑われる役物比率及び連続役物比率の変化があった場合、検査装置 300 には、入賞があった入賞口を示す情報、及び、球排出路へ案内された球があったことを示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻といった、遊技にかかわる詳細な情報が入力されているので、この情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率の変化の原因をきめ細かに探ることができる。

#### 【5876】

10

##### <変形例 16>

また、第 1 読書メモリ 263 を設けず、2 ミリ秒毎に MPU 201 より設定される始 1 バッファ 262a, 始 2 バッファ 262b, 普 1 バッファ 262c, 普 2 バッファ 262d, 大入賞口バッファ 262e, アウトバッファ 262f の各値（即ち、各入賞口における 2 ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、2 ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報）が、RTC 266 で示されるその時の時刻と合わせて、順次第 2 読書メモリ 264 へ直接記録するようにしてもよい。この場合、2 ミリ秒毎に大当たり中バッファ 262g、開放中バッファ 262h、エラー中バッファ 262i に設定される遊技状態に関する情報も、RTC 266 で示される時刻と合わせて、第 2 読書メモリ 264 の遊技状態データ 264d に記録するようにしてもよく、また、バッファ 262 への MPU 201 からの設定が深夜時間帯に行われていた場合は、時間外情報を RTC 266 にて示される時刻と合わせて遊技状態データ 264d に記録するようにしてもよい。これにより、第 1 読書メモリ 263 を不要とすることができるので、役物比率管理チップ 207 のコストアップを抑制できる。

20

#### 【5877】

##### <変形例 17>

上記各実施形態において、第 2 読書メモリ 264 に情報が記録される領域（例えば、第 16 実施形態では、役物比率データ 264a、連続役物比率データ 264b、発射球数データ 264c 及び遊技状態データ 264d が記録される領域、第 17 実施形態では、発射球数データ 264c、遊技状態データ 264d 及び入賞カウンタデータ 264e が記録される領域）におけるチェックサム値を算出して第 2 読書メモリ 264 に記憶しておき、検査装置 300 へ第 2 読書メモリ 264 に記録された情報を送信する場合に、該チェックサム値もあわせて送信してもよい。そして、検査装置 300 において、第 2 読書メモリ 264 に記録された情報を受信すると、その受信した情報からチェックサム値を算出し、役物比率管理チップ 207 より送信されたチェックサム値と比較して、一致する場合は、受信した情報が正しい情報であると判断して解析を行うようにしてもよい。これにより、誤った情報に基づいて検査装置 300 により解析が行われることを抑制できる。

30

#### 【5878】

##### <変形例 18>

上記各実施形態では、検査装置 300 が検査端子 207a に接続された場合に、割込信号が発生し、その割込信号に基づいて CPU 261 にて検査結果出力処理が実行されて、役物比率管理チップ 207 にて記録された情報が、検査装置 300 へ出力される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、検査端子 207a に接続された検査装置 300 から送信されるコマンドに基づいて、役物比率管理チップ 207 に記録された情報を検査装置 300 へ出力するようにしてもよい。これにより、検査装置 300 が、役物比率管理チップ 207 から送信される情報を受信可能な状態となってから、役物比率管理チップ 207 に対してコマンドを送信すれば、検査装置 300 において、役物比率管理チップ 207 から送信される情報を確実に受信できる。

40

#### 【5879】

##### <変形例 19>

50



上記各実施形態において、CPU 261において役物比率算出処理（第16実施形態）又は入賞情報保存処理（第17実施形態）が実行されているときに、検査装置300が検査端子207aに接続されて割込信号が発生した場合、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理が実行されている間は、その割込信号に対応する検査結果出力処理の実行を待機させ、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理が終了した後に、検査結果出力の実行を開始するようにしてもよい。これにより、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理の実行途中に、検査結果出力処理が実行されて、第2読書メモリ264への書き込み途中であるがためにおかしな情報が、検査装置300へ送信されるといった事態が生じることを抑制できる。

#### 【5880】

10

##### <変形例20>

上記各実施形態では、主制御装置110においてMPU201から役物比率管理チップ207へ一方に、入賞情報等が送信される場合について説明したが、MPU201が役物比率管理チップ207から出力された情報を得て、その情報に基づいて何らかの処理を実行してもよい。例えば、役物比率管理チップ207の動作が停止してしまった場合や、役物比率管理チップ207での処理に何らかのエラーが発生した場合に、その情報が役物比率管理チップ207からMPU201に送信され、MPU201は、その情報に基づいて、第1図柄表示装置37での表示、ランプの点灯・点滅、音声による出力、第3図柄表示装置81での表示等により、その旨を報知するように制御してもよい。これにより、役物比率管理チップ207の異常をホール関係者が知ることができ、何らかの対応を行うことができる。また、MPU201は、役物比率管理チップ207の動作が停止してしまったことを意味する情報や、役物比率管理チップ207での処理に何らかのエラーが発生したことを意味する情報に基づいて、役物比率管理チップ207にリセットをかけるようにしてもよい。これにより、役物比率管理チップ207の異常を自動で解消して、再び役物比率管理チップ207を動作させることができる。

20

#### 【5881】

##### <変形例21>

また、第16実施形態のパチンコ機10において、役物比率管理チップ207にて算出された役物比率がMPU201にて受信され、その役物比率が第1の所定の比率よりも高い場合、パチンコ機10にて第1の所定の報知を行うようにMPU201が制御してもよい。また、第16実施形態のパチンコ機10において、役物比率管理チップ207にて算出された連続役物比率がMPU201にて受信され、その連続役物比率が第2の所定の比率よりも高い場合、パチンコ機10にて第2の所定の報知を行うようにMPU201が制御してもよい。また、第17実施形態におけるパチンコ機10においても、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に格納された情報から、適宜役物比率又は連続役物比率を算出し、それをMPU201へ送信して、MPU201は、役物比率管理チップ207より受信した役物比率や連続役物比率に基づいて、上記の比較と報知を行いようにしてもよい。第1の所定の報知や第2の所定の報知としては、第1図柄表示装置37のLED37aを所定の色で表示させたり、7セグメント表示器37bに所定の数字を表示させてもよい。また、第1の所定の報知や第2の所定の報知として、所定のランプを所定の方法で点灯又は点滅させたり、所定の音声を出力するように、音声ランプ制御装置113へコマンドを送信するようにしてもよいし、第3図柄表示装置81に所定の図柄又は文字を表示するように、音声ランプ制御装置113へコマンドを送信し、該コマンドに基づいて音声ランプ制御装置113から表示制御装置114へ更にコマンドを送信するようにしてもよい。また、第1の所定の報知や第2の所定の報知として、図示しない中継基盤を介して、パチンコ機10が設置されるホールに設けられたホールコンピュータ600に、役物比率が第1の所定の比率よりも高いことを示す情報、または、連続役物比率が第2の所定の比率よりも高いことを示す情報を送信するようにしてもよい。これらの報知により、パチンコ機10の役物比率又は連続役物比率の異常を、ホール関係者にパチンコ機10から直に伝えることができる。よって、パチンコ機10に不正行為が行われた可能性があるパチン

30

40

50

コ機 10 を容易に発見できる。また、このような報知が行われることで、不正行為の抑止につなげることができる。

#### 【 5 8 8 2 】

##### < 変形例 2 2 >

上記各実施形態において、役物比率管理チップ 207 が、算出した役物比率又は連続役物比率が、第 1 の所定の比率又は第 2 の所定の比率よりも高いか否かを判断し、その判断結果を、MPU 201 に出力してもよい。そして、MPU 201 が、役物比率管理チップ 207 より受信した上記判断結果に基づいて、第 1 の所定の報知又は第 2 の所定の報知を行うように制御してもよい。また、役物比率管理チップ 207 そのものが、上記の判断結果に基づいて、第 1 の所定の報知又は第 2 の所定の報知を行う制御を実行してもよい。たとえば、これらの報知を行う LED を役物比率管理チップ 207 に接続し、役物比率管理チップ 207 が、第 1 の所定の報知又は第 2 の所定の報知を行う場合にこれらの LED を駆動制御してもよい。また、役物比率管理チップ 207 が、直接第 1 図柄表示装置 37 を制御して、LED 37a を所定の色で表示させたり、7 セグメント表示器 37b に所定の数字を表示させてもよい。また、役物比率管理チップ 207 から音声ランプ制御装置 113 に向けて、第 1 の所定の報知又は第 2 の所定の報知を行うためのコマンドを直接送信し、音声ランプ制御装置 113 において、そのコマンドに基づき、所定のランプの点灯・点滅や所定の音声の出力、又は、第 3 図柄表示装置 81 における所定の表示を行うように制御させてもよい。また、役物比率管理チップ 207 から直接、ホールコンピュータ 600 に対し、役物比率が第 1 の所定の比率よりも高いことを示す情報、または、連続役物比率が第 2 の所定の比率よりも高いことを示す情報を送信するようにしてもよい。これによっても、パチンコ機 10 の役物比率又は連続役物比率の異常を、ホール関係者にパチンコ機 10 から直に伝えることができる。よって、パチンコ機 10 に不正行為が行われた可能性があるパチンコ機 10 を容易に発見できる。また、このような報知が行われることで、不正行為の抑止につなげることができる。

10

20

#### 【 5 8 8 3 】

##### < 変形例 2 3 >

上記第 17 実施形態では、役物比率管理チップ 207 が第 2 読書メモリ 264 に記録された情報を検査装置 300 へ送信する場合に、あわせて、賞球数データ設定エリア 265a に設定された賞球数テーブル 202e の情報を検査装置 300 へ送信する場合について説明した。これに対し、役物比率管理チップ 207 では、検査装置 300 が検査端子 207a に出力されたことを契機として、又は、検査装置 300 からの制御信号に基づいて、MPU 201 に対し、賞球数テーブル 202e の送信を要求し、その要求に対して MPU 201 により送信された賞球数テーブル 202e を、役物比率管理チップ 207 が検査装置 300 へ送信するように構成してもよい。また、検査装置 300 が、直接 MPU 201 に対して賞球数テーブル 202e の送信を要求する信号を出力し、MPU 201 が、その要求信号を受けて、検査装置 300 に対し直接賞球数テーブル 202e を送信するようにしてもよい。また、検査装置 300 を検査端子 207a に接続してから、パチンコ機 10 の電源をオンにする仕様としておき、MPU 201 が実行する立ち上げ処理の中で、賞球数テーブル 202e を検査装置 300 へ送信するようにしてもよい。これにより、役物比率管理チップ 207 は、賞球数データ設定エリア 265a を不要とでき、レジスタを削減できる。

30

40

#### 【 5 8 8 4 】

##### < 変形例 2 4 >

また、主制御装置 110 では、検査装置 300 に対し、賞球数テーブル 202e を送信せず、検査装置 300 に対する賞球数の設定は、手入力により行われるようにしてもよい。これにより、主制御装置 110 では、賞球数テーブル 202e を送信する制御を行わなくてもよいので、MPU 201 のプログラムや、役物比率管理チップ 207 のプログラムが複雑化することを抑制できる。

#### 【 5 8 8 5 】

50

## &lt; 変形例 2 5 &gt;

上記第 1 6 実施形態では、賞球数テーブル 2 0 2 e を検査装置 3 0 0 へ送信しない場合について説明したが、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 においても、賞球数テーブル 2 0 2 e を検査装置 3 0 0 へ送信してもよい。これにより、検査装置 3 0 0 では、賞球数テーブル 2 0 2 e も参考にしながら、役物比率及び連続役物比率の変化による不正行為の可能性の有無の解析を行うことができる。

## 【 5 8 8 6 】

## &lt; 変形例 2 6 &gt;

上記各実施形態において、第 2 読書メモリ 2 6 4 と検査端子 2 0 7 a との間に、第 2 読書メモリ 2 6 4 から検査装置 3 0 0 へ送信される情報を一時的に格納する出力用レジスタ（バッファ）を設けてもよい。これにより、第 2 読書メモリ 2 6 4 から読み出される情報の読み出し速度と、役物比率管理チップ 2 0 7 へ情報を送信するための送信速度とが異なる場合であっても、出力用レジスタを介することで、第 2 読書メモリ 2 6 4 から検査装置 3 0 0 へ容易に情報を送信することができる。

10

## 【 5 8 8 7 】

## &lt; 変形例 2 7 &gt;

上記各実施形態では、電源が断されることが検出された場合に、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録する場合について説明した。これに対し、第 1 読書メモリ 2 6 3 を不揮発性のメモリとして構成するか、第 1 読書メモリ 2 6 3 にバックアップ電圧を供給する等することで、第 1 読書メモリ 2 6 3 を電源が断されている間も保存可能に構成しておき、電源が供給されたときに、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録するようにしてもよい。これによっても、第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録されて以後、電源が断される前に払い出された賞球数に対して、漏れることなく役物比率及び連続役物比率を算出することができる。また、電源が投入された場合に、第 2 読書メモリ 2 6 4 への記録を行うので、第 2 読書メモリ 2 6 4 への記録の途中で電源が完全に断されるおそれを抑制できる。

20

## 【 5 8 8 8 】

## &lt; 変形例 2 8 &gt;

上記各実施形態では、電源が断されることが検出された場合に、CPU 2 6 1 の制御によって自動的に、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録する場合について説明した。これに対し、トリガ情報データ 2 0 2 f において、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録するタイミング（トリガ）として、「電源断」又は「電源供給」を規定できるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f が「電源断」である場合は、電源が断されることが検出された場合に、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録し、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f が「電源供給」である場合は、電源が供給された場合に、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録してもよい。これにより、MPU 2 0 1 におけるトリガ情報データ 2 0 2 f の設定に応じて、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報に基づく、役物比率等に関する情報を第 2 読書メモリ 2 6 4 への記録を、電源が断される場合や、電源が供給された場合に行わせることができる。なお、トリガ情報データ 2 0 2 f として「電源供給」が規定できる場合は、第 1 読書メモリ 2 6 3 を不揮発性のメモリとして構成するか、第 1 読書メモリ 2 6 3 にバックアップ電圧を供給する等することで、第 1 読書メモリ 2 6 3 を電源が断されている間も保存可能に構成しておけばよい。

30

40

## 【 5 8 8 9 】

## &lt; 変形例 2 9 &gt;

上記各実施形態では、トリガ情報データ 2 0 2 f において、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記

50

憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264へ記録するタイミング(トリガ)として、「発射数」,「時刻」,「遊技時間」のいずれかを示す情報が規定される場合について説明した。これに対し、トリガ情報データ202fにおいて、「電源供給時間」を規定できるようにしてもよい。トリガ情報データ202fにおいて「電源供給時間」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264へ記録するタイミングとなる「所定時間」を示す情報を規定してもよい。例えば、トリガ情報データ202fに、「電源供給時間」を示す情報と「所定時間」として4時間を示す情報とが規定されていた場合は、役物比率管理チップ207は、トリガ設定エリア265bに、当該トリガ情報データ202fを設定した段階で、RTC266により示される時刻を取得し、その取得された時刻を「電源供給時間計測開始時刻」としてメモリに記憶させておき、その後、RTC266により示される時刻と「電源供給時間計測開始時刻」との差分から電源が供給されてから4時間経過したかを判断して、4時間経過した場合に、役物比率管理チップ207において、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264へ記録してもよい。そして、該記録が行われたときの時刻をRTC266より取得して、その時刻を新たな「電源供給時間計測開始時刻」としてメモリに記憶させ、その後、RTC266により示される時刻と「電源供給時間計測開始時刻」との差分から、更に4時間が経過したかを判断するようにしてもよい。役物比率を算出するトリガ(タイミング)を電源供給時間によって規定することにより、パチンコ機10においてあまり遊技が行われなかった状況下においても、電源供給時間が所定時間経過したことによって、確実に役物比率及び連続役物比率を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率及び連続役物比率によって、検査装置300に対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができる。

10

20

30

40

50

#### 【5890】

##### <変形例30>

上記第17実施形態では、トリガ情報データ202fにて示されるタイミング(トリガ)毎の、各々の入賞口において入賞した球の総数を示す、第2読書メモリ264の入賞カウンタデータ264eに記録された情報を、賞球数テーブル202eと合わせて、検査装置300へ送信する場合について説明した。これに対し、トリガ情報データ202fにて示されるタイミング(トリガ)毎の、各々の入賞口において入賞した球の総数を示す情報を、検査装置300へ送信する場合に、各タイミング毎の情報に基づいて、各々のタイミングにおける役物比率及び連続役物比率を算出し、この算出した役物比率及び連続役物比率を示す情報もあわせて、検査装置300へ送信してもよい。または、検査装置300への送信を行う場合に、第2読書メモリ264に記憶された各々の入賞口において入賞した球の総数を示す情報に代えて、その情報に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出し、この算出した役物比率及び連続役物比率を検査装置300へ送信してもよい。これにより、検査装置300において、役物比率及び連続役物比率を算出する必要がなくなり、検査装置300による解析を容易にすることができる。また、検査装置300にて役物比率及び連続役物比率を算出する場合に、不正に又は誤って設定された賞球数テーブルに基づいて、役物比率及び連続役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率管理チップ207において役物比率及び連続役物比率を算出すれば、電源投入時にMPU201により実行される立ち上げ処理により設定された賞球数データ設定エリア265aの賞球数テーブル202eを用いることで、賞球数テーブル202eが不正に改ざんされるおそれがなく、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できる。

#### 【5891】

##### <変形例31>

また、第17実施形態に限らず、第2読書メモリ264に、役物比率又は連続役物比率を示す情報が記憶されておらず、これらの少なくともいずれかを算出するために必要な情報が第2読書メモリ264に記憶されている場合には、検査装置300への送信を行うときに、CPU261によって、第2読書メモリ264に記憶されている情報から役物比率及び連続役物比率を算出し、その算出した役物比率及び連続役物比率を、第2読書メモリ

264に記憶されている情報とあわせて、または、その情報に代えて、検査装置300へ出力してもよい。これにより、検査装置300において、役物比率及び連続役物比率を算出する必要がなくなり、検査装置300による解析を容易にすることができる。また、検査装置300にて役物比率及び連続役物比率を算出する場合に、不正に又は誤って設定された賞球数テーブルに基づいて、役物比率及び連続役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率管理チップ207において役物比率及び連続役物比率を算出すれば、電源投入時にMPU201により実行される立ち上げ処理により設定された賞球数データ設定エリア265aの賞球数テーブル202eを用いることで、賞球数テーブル202eが不正に改ざんされるおそれがなく、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できる。また、算出した役物比率及び連続役物比率を、第2読書メモリ264に記憶されている情報とあわせて、検査装置300へ出力すれば、検査装置300において、役物比率及び連続役物比率に不審な点があると判断された場合に、第2読書メモリ264に記憶されている情報に基づいて、その原因を探ることができる。また、検査装置300において、第2読書メモリ264に記憶されている情報により役物比率及び連続役物比率を算出し、役物比率管理チップ207より出力された役物比率及び連続役物比率と一致するか否かを判断することにより、何らかの不正行為が行われていないか判断することが可能となる。

10

#### 【5892】

##### <変形例32>

上記各実施形態において、球排出路へ案内された球を検出するためのアウトスイッチ208fを設け、アウトスイッチ208fにより球が検出された回数をカウントすることで、遊技領域へ発射された球の数を計数する場合について説明したが、遊技領域へ発射された球の数を計数する方法として種々の方法を用いてもよい。例えば、アウト口66を通った球を検出するアウト口スイッチを設け、そのアウト口スイッチにより検出されたアウト口66を通った球の数と、第1始動口スイッチ208aにより検出された第1始動口64aを通った球の数と、第2始動口スイッチ208bにより検出された第2始動口64bを通った球の数と、第1普通入賞口スイッチ208cにより検出された第1普通入賞口63aを通った球の数と、第2普通入賞口スイッチ208dにより検出された第2普通入賞口63bを通った球の数と、大入賞口スイッチ208eにより検出された大入賞口65aを通った球の数とを合計することにより、遊技領域へ発射された球の数を算出してもよい。また、球発射ユニット112aに供給された球を検出する供給球検出スイッチと、球発射ユニット112aにより発射され、遊技領域へ届かずファール球として球案内通路から排出された球を検出するファール球検出スイッチとを設け、供給球検出スイッチにて球が検出される毎に1カウントアップされ、ファール球検出スイッチにて球が検出される毎に1カウントダウンするカウンタによって、遊技領域へ発射された球の数を計数してもよい。また、供給球検出スイッチに代えて、球発射ユニット112aにより発射された球を検出する発射球検出スイッチを設け、発射球検出スイッチにて球が検出される毎に1カウントアップされ、ファール球検出スイッチにて球が検出される毎に1カウントダウンするカウンタによって、遊技領域へ発射された球の数を計数してもよい。また、内ルール61の先端部分に設けられた戻り球防止部材68に、遊技球検出スイッチを設け、遊技球検出スイッチにおいて、球案内通路から遊技領域へ案内された球を検出し、遊技球検出スイッチにて球が検出される毎に1カウントアップするカウンタを設けることで、遊技領域へ発射された球を計数してもよい。

20

30

40

#### 【5893】

##### <変形例33>

上記各実施形態において、役物比率管理チップ207にCPU261を設け、CPU261により実行されるソフトウェアに基づいて、役物比率や連続役物比率に関する情報を第2読書メモリ264に記録して、検査装置300へ送信する場合について説明した。これに対し、役物比率管理チップ207の一部又は全部の機能をワイヤードロジックで構成してもよい。ワイヤードロジックで構成することにより、役物比率に関する情報の管理を高速に行うことができる。

50

## 【 5 8 9 4 】

## &lt; 変形例 3 4 &gt;

上記各実施形態では、役物比率管理チップ 2 0 7 を主制御装置 1 1 0 に設け、役物比率管理チップ 2 0 7 にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置 3 0 0 へ送信する場合について説明した。これに対し、MPU 2 0 1 に不揮発性のメモリを接続し、MPU 2 0 1 にて役物比率に関する情報を該不揮発性のメモリに記録し、MPU 2 0 1 によって該不揮発性のメモリに記録された情報を検査装置 3 0 0 へ送信するように制御してもよい。これにより、MPU 2 0 1 にて検出された各入賞口における球の入賞や、球排出路へ案内された球に関する情報を、別のチップに転送することなく MPU 2 0 1 自身で用いて、役物比率に関する情報を管理できるので、ノイズの影響を受けにくくなり、より正確に役物比率に関する情報の管理を行うことができる。

10

## 【 5 8 9 5 】

## &lt; 変形例 3 5 &gt;

また、役物比率管理チップ 2 0 7 を主制御装置 1 1 0 とは別に設け、役物比率管理チップ 2 0 7 と主制御装置 1 1 0 とが接続されるように構成してもよい。この場合、役物比率管理チップ 2 0 7 を主制御装置 1 1 0 と同じ基板ボックス 1 0 0 内に収納されてもよいし、主制御装置 1 1 0 が収納された基板ボックス 1 0 0 とは別の基板ボックスに収納されてもよい。主制御装置 1 1 0 とは別の基板ボックスに役物比率管理チップ 2 0 7 を収納する場合、役物比率管理チップ 2 0 7 専用の基板ボックスに役物比率管理チップ 2 0 7 が収納されてもよいし、他の制御装置等が収納された基板ボックス 1 0 1 ~ 1 0 4 のいずれかの基板ボックスに、役物比率管理チップ 2 0 7 が収納されてもよい。

20

## 【 5 8 9 6 】

## &lt; 変形例 3 6 &gt;

また、役物比率管理チップ 2 0 7 は、払出制御装置 1 1 1 に接続されてもよいし、役物比率管理チップ 2 0 7 が払出制御装置 1 1 1 に設けられてもよい。そして、役物比率管理チップ 2 0 7 は、払出制御装置 1 1 1 からの信号に基づいて、役物比率に関する情報を記録し、検査装置 3 0 0 へ送信するようにしてもよい。この場合、主制御装置 1 1 0 から、払出制御装置 1 1 1 に対し、入賞口毎の入賞に関する情報（例えば、入賞口毎の、所定時間（例えば、0 . 5 秒）の間に入賞のあった球の数を示す情報）が送信され、その情報が役物比率管理チップ 2 0 7 のバッファ 2 6 2 に格納されてもよい。また、主制御装置 1 1 0 から払出制御装置 1 1 1 に対して送信される賞球コマンドにおいて、賞球数（払い出す球の数）とあわせて、どの入賞口への入賞に伴う賞球であるかを示す情報を含めておき、その賞球コマンドに基づいて、バッファ 2 6 2 に、入賞のあった入賞口に対応する領域に、賞球コマンドで示される賞球数を設定し、そのバッファ 2 6 2 に設定された賞球数を、第 1 読書メモリ 2 6 3 に設けられた対応する入賞口のカウンタへ加算することで、そのカウンタで、入賞口毎に、対応する入賞口への入賞により払い出された球の数を計数してもよい。更に、役物比率管理チップ 2 0 7 に代えて、払出制御装置 1 1 1 の MPU 2 1 1 が役物比率管理チップ 2 0 7 の機能を実現してもよい。これらによっても、役物比率管理チップ 2 0 7 又は払出制御装置 1 1 1 にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置 3 0 0 へ送信することができる。なお、これらの場合、主制御装置 1 1 0 において、電源が投入された場合に MPU 2 0 1 により実行される立ち上げ処理によって、賞球数テーブル 2 0 2 e の情報や、トリガ情報データ 2 0 2 f の情報が、主制御装置 1 1 0 から払出制御装置 1 1 1 に対して、コマンドにより送信されてもよい。これにより、主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 に格納されたこれらの情報を用いて、払出制御装置 1 1 1 側にて、役物比率等を管理することができる。

30

40

## 【 5 8 9 7 】

## &lt; 変形例 3 7 &gt;

また、役物比率管理チップ 2 0 7 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 に接続されてもよいし、役物比率管理チップ 2 0 7 が音声ランプ制御装置 1 1 3 に設けられてもよい。そして、役物比率管理チップ 2 0 7 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からの信号に基づいて、役物比

50

率に関する情報を記録し、検査装置 300 へ送信するようにしてもよい。この場合、主制御装置 110 から、音声ランプ制御装置 113 に対し、入賞口毎の入賞に関する情報（例えば、入賞口毎の、所定時間（例えば、0.5 秒）の間に入賞のあった球の数を示す情報）が送信され、その情報が役物比率管理チップ 207 のバッファ 262 に格納されてもよい。更に、役物比率管理チップ 207 に代えて、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が役物比率管理チップ 207 の機能を実現してもよい。これらによっても、役物比率管理チップ 207 又は音声ランプ制御装置 113 にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置 300 へ送信することができる。また、役物比率管理チップ 207 又は音声ランプ制御装置 113 にて役物比率を管理することで、算出した役物比率や連続役物比率等を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるために、表示制御装置 114 に対してコマンドを送信してもよい。第 3 図柄表示装置 81 に表示によって、ホール関係者が役物比率や連続役物比率がおかしいパチンコ機 10 を容易に発見できたり、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。また、役物比率管理チップ 207 又は音声ランプ制御装置 113 が算出した役物比率や連続役物比率が所定の状態（例えば、不正行為が疑われる状態）にある場合に、音声出力装置 226 から所定の報知音を出力させたり、ランプ表示装置 227 を所定の態様で点灯・点滅させたりする制御を音声ランプ制御装置 113 が行ったり、所定の表示を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるために、表示制御装置 114 に対してコマンドを送信してもよい。これにより、ホール関係者が、不正行為が疑われるパチンコ機 10 を容易に発見し、また、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。なお、これらの場合において、主制御装置 110 において、電源が投入された場合に MPU 201 により実行される立ち上げ処理によって、賞球数テーブル 202 e の情報や、トリガ情報データ 202 f の情報が、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に対して、コマンドにより送信されてもよい。これにより、主制御装置 110 の ROM 202 に格納されたこれらの情報を用いて、音声ランプ制御装置 113 側にて、役物比率等を管理することができる。

10

20

30

40

50

#### 【5898】

##### <変形例 38>

また、役物比率管理チップ 207 は、表示制御装置 114 に接続されてもよいし、役物比率管理チップ 207 が表示制御装置 114 に設けられてもよい。そして、役物比率管理チップ 207 は、表示制御装置 114 からの信号に基づいて、役物比率に関する情報を記録し、検査装置 300 へ送信するようにしてもよい。この場合、主制御装置 110 から、音声ランプ制御装置 113 を介して表示制御装置 114 に対し、入賞口毎の入賞に関する情報（例えば、入賞口毎の、所定時間（例えば、0.5 秒）の間に入賞のあった球の数を示す情報）が送信され、その情報が役物比率管理チップ 207 のバッファ 262 に格納されてもよい。更に、役物比率管理チップ 207 に代えて、表示制御装置 114 の MPU 231 が役物比率管理チップ 207 の機能を実現してもよい。これらによっても、役物比率管理チップ 207 又は表示制御装置 114 にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置 300 へ送信することができる。また、役物比率管理チップ 207 又は表示制御装置 114 にて役物比率を管理することで、算出した役物比率や連続役物比率等を第 3 図柄表示装置 81 に表示させる制御を、表示制御装置 114 が行ってもよい。第 3 図柄表示装置 81 に表示によって、ホール関係者が役物比率や連続役物比率がおかしいパチンコ機 10 を容易に発見できたり、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。また、役物比率管理チップ 207 又は表示制御装置 114 が算出した役物比率や連続役物比率が所定の状態（例えば、不正行為が疑われる状態）にある場合に、所定の表示を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるための制御を表示制御装置 114 が行ってもよい。これにより、ホール関係者が、不正行為が疑われるパチンコ機 10 を容易に発見し、また、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。なお、これらの場合において、主制御装置 110 において、電源が投入された場合に MPU 201 により実行される立ち上げ処理によって、賞球数テーブル 202 e の情報や、トリガ情報データ 202 f の情報が、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 を介して、表示制御装置 114 に

対して、コマンドにより送信されてもよい。これにより、主制御装置 110 の ROM 202 に格納されたこれらの情報を用いて、表示制御装置 114 側にて、役物比率等を管理することができる。

#### 【5899】

##### < 変形例 39 >

上記各実施形態において、主制御装置 110 が設けられた基板上、または、役物比率管理チップ 207 と接続され、もしくは、役物比率管理チップ 207 が搭載され、もしくは、役物比率管理チップ 207 の機能を実現した制御装置が設けられた基板上に 7 セグメント表示器を複数設けた表示装置を設け、その表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、又は、遊技性能を示す情報（例えば、ベース値等）を表示するようにしてもよい。該表示装置は、7 セグメント表示器に代えて、所定の画素数を備えた液晶ディスプレイ、有機 EL（Electro-Luminescence）ディスプレイ等により構成されてもよい。該表示装置は、主制御装置 110 が設けられた基板上、または、役物比率管理チップ 207 と接続され、もしくは、役物比率管理チップ 207 が搭載され、もしくは、役物比率管理チップ 207 の機能を実現した制御装置が設けられた基板上に設けられるのではなく、主制御装置 110 が設けられた基板、または、役物比率管理チップ 207 と接続され、もしくは、役物比率管理チップ 207 が搭載され、もしくは、役物比率管理チップ 207 の機能を実現した制御装置が設けられた基板と接続されて設けられてもよい。該表示装置は、パチンコ機 10 の背面側を見たときに、該表示装置の表示画面が見えるように組付けられてもよいし、パチンコ機 10 の正面側から該表示装置の表示画面が見えるように組付けられてもよい。

10

20

#### 【5900】

##### < 変形例 40 >

該表示装置に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報としては、例えば、入賞により払い出された球の総数を入賞口毎に示す情報であってもよいし、全ての入賞口への入賞により払い出された球の総数と、役物が作動する入賞口（本実施形態では、第 2 始動口 64b 及び大入賞口 65a）への入賞により払い出された球の総数と、役物が連続して作動する入賞口（本実施形態では、大入賞口 65a）への入賞により払い出された球の総数とを示す情報であってもよい。また、遊技領域に発射された球の総数（発射球数）を示す情報が、表示装置に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報に含まれてもよい。該表示装置は、7 セグメント表示器に代えて、所定の画素数を備えた液晶ディスプレイ、有機 EL（Electro-Luminescence）ディスプレイ等により構成され、これに役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関する情報が表示されるようにしてもよい。

30

#### 【5901】

##### < 変形例 41 >

該表示装置に表示される役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報は、直近の第 2 読書メモリ 264 へ記録を行ったタイミング（トリガ）において、その第 2 読書メモリ 264 へ記録された情報そのもの、又は、その情報から生成された情報であってもよい。また、直近を含む複数の第 2 読書メモリ 264 へ記録を行ったタイミング（トリガ）において、その第 2 読書メモリ 264 へ記録されたそのもの、又は、各タイミング毎に第 2 読書メモリ 264 へ記録された情報から生成された情報を、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報として該表示装置に表示させてもよい。また、直近を含む複数の第 2 読書メモリ 264 へ記録を行ったタイミング（トリガ）において、その第 2 読書メモリ 264 へ記録された情報、又は、第 2 読書メモリ 264 に記録された全タイミング（トリガ）の情報から、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報の平均値をとり、その平均値を該表示装置に表示させてもよい。更には、第 2 読書メモリ 264 に記録された情報だけでなく、第 1 読書メモリ 263 に記憶された情報も反映させて、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に

40

50



関係する情報、または、遊技性能を示す情報を生成し、該表示装置に表示させてもよい。

【5902】

これにより、その表示装置を見ることで、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報から、不正行為が行われた可能性を判断することができる。なお、この表示装置には、役物比率、連続役物、役物比率や連続役物比率に関する情報、遊技性能を示す情報のいずれかを同時に表示させてもよいし、1つずつ表示させてもよい。また、役物比率、連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、遊技性能を示す情報のいずれかを、所定時間毎に交互に表示させてもよい。交互に表示させる場合は、何を表示させているかを示す情報をあわせて表示させてもよい。また、表示装置に表示する役物比率又は連続役物比率や、その他情報が、所定の比率を超えている場合（たとえば、役物比率については70%を超えている場合、連続役物比率については60%を超えている場合）については、その表示した役物比率又は連続役物比率、その他情報を、通常と異なる色で表示させたり、点滅表示させたりしてもよい。また、該表示装置において、パチンコ機10に電源が投入されてから所定期間（例えば、30秒間といった所定の時間であってもよいし、主制御装置110のMPU201により立ち上げ処理が終了するまでの期間といった、所定の処理が終了するまでの期間であってもよい）に限り、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示するようにしてもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機10に電源を投入した場合に表示装置に表示された役物比率や連続役物比率、また、役物比率や連続役物比率に関する情報を確認することで、何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。また、該表示装置において、パチンコ機10の電源が断されたと判断された場合に、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示するようにしてもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機10の電源を断した場合に表示装置に表示された役物比率や連続役物比率を確認することで、何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。なお、パチンコ機10の電源が断されたと判断された場合の表示装置への役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報の表示は、所定期間（例えば、10秒間といった所定の時間であってもよいし、主制御装置110のMPU201により電源断に関する処理が終了するまで（例えば、S705の処理が終了するまで）の期間といった、所定の処理が終了するまでの期間であってもよい）に限ってもよい。また、パチンコ機10の電源が断されたと判断された場合の表示装置への役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報は、バックアップ電源や、2次電池、大容量のコンデンサ等からの電力を使用して行ってもよい。また、表示装置は、基板ボックス内に収納されていてもよい。これにより、表示装置に対して不正な値を表示させるといった行為が行われることを抑制できる。

【5903】

<変形例42>

また、該表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるためのボタンを設け、そのボタンが操作された場合に、該表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるようにしてもよい。これにより、役物比率や連続役物比率、その他情報を確認した場合に限り、該ボタンを操作することによって、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示装置に表示させることができるので、該表示装置において消費電力が無駄に消費されることを抑制できる。また、ボタンの操作は、パチンコ機10において遊技が非実行状態にある場合に限り有効として、該表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるようにしてもよい。パチンコ機10において遊技が非実行状態であるとの判断は、例えば、アウトスイッチ208fによる球排出路へ案内された球の検出が所定時間以上非検出とされた場合や、操作ハンドル51が回転操作されていない場合、球発射ユニット112aにより球の

10

20

30

40

50

発射が非実行とされている場合、遊技領域へ案内された球が非検出とされた場合に行ってもよい。これにより、遊技を行いながら、表示装置に表示される情報を見て、不正行為者が何らかの不正を行おうとすることを抑制できる。

#### 【5904】

##### <変形例43>

また、該ボタンの操作は、他のボタンとの組み合わせで操作された場合に限り、有効となるようにしてもよい。これにより、有効となるボタン操作の組み合わせを知らない不正行為者が、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を、表示装置に簡単には表示できないようにすることができる。また、表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるためのボタンを操作しながら、パチンコ機10に電源を投入した場合に限り、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示装置に表示してもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機10に電源を投入する場合に、該ボタンをあわせて操作することによって、表示装置に表示された役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を確認することで、前日の営業中や夜間の営業時間外等に何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。また、表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるためのボタンを操作しながら、パチンコ機10の電源を断した場合に限り、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示装置に表示してもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機10の電源を断した場合に、該ボタンをあわせて操作することによって、表示装置に表示された役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を確認することで、本日の営業前や本日の営業中等に何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。該ボタンの操作による表示装置への役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報の表示は、所定期間の経過に基づいて終了してもよいし、該ボタンが再び操作された場合に終了してもよい。また、該ボタンの操作が継続して行われている期間のみ、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させてもよい。

#### 【5905】

##### <変形例44>

また、該ボタンが操作され、表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報が表示されている場合は、パチンコ機10の遊技モードをチェックモードとし、主制御装置110における遊技の主要な制御を一時的に停止させてもよい。これにより、遊技が進行することに伴って、表示装置に表示される役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報が変化し、該役物比率等の確認がし難くなることを抑制できる。この場合、主制御装置110は、パチンコ機10の遊技モードをチェックモードにして、遊技の主要な制御を一時的に停止させる段階で、音声ランプ制御装置113（及び表示制御装置114）に対し、チェックモードに遷移することを通知するコマンドを送信してもよい。そして、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114では、チェックモードに遷移することを通知するコマンドを受信すると、例えば、第3図柄表示装置81にチェックモードに対応する所定の画像（例えば、黒画面）を表示させたり、実行中の変動演出をチェックモード期間中、高速変動させ続けたり、音声出力装置226から出力される音声もチェックモードに対応する所定の音声としたり、高速変動に対応する音声を出力したりするように制御してもよい。これにより、遊技者に対して、パチンコ機10がチェックモードに突入していることを示すことができる。また、主制御装置110は、パチンコ機10の遊技モードとしてチェックモードを解除し、遊技の主要な制御を再開させる段階で、音声ランプ制御装置113（及び表示制御装置114）に対し、チェックモードが解除されるこ

とを通知するコマンドを送信してもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 では、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される画像や、音声出力装置 2 2 6 から出力される音声を、チェックモードへ遷移する前のものに戻すことができる。

#### 【5906】

##### <変形例 4 5>

また、これまで説明した変形例は、ボタン操作が行われると、主制御装置 1 1 0 等の基板上に設けられた表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示する場合について説明したが、これに加え、または、これに代えて、ボタン操作が行われると、第 1 図柄表示装置 3 7 や第 3 図柄表示装置 8 1、ランプ表示装置 2 2 7 等に、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示するようにしてもよいし、音声出力装置 2 2 6 から、役物比率や連続役物比率、または、遊技性能を示す何らかの報知音を出力するようにしてもよい。そして、この場合も、ボタン操作に関わり、上述した変形例を適宜適用してもよい。

10

#### 【5907】

##### <変形例 4 6>

また、上記各実施形態では、検査装置 3 0 0 が検査端子 2 0 7 a に接続されると、役物比率に関わる情報が検査装置 3 0 0 へ送信される場合について説明したが、これに代えて、これまで説明したボタン操作が行われた場合に、役物比率に関わる情報が検査装置 3 0 0 へ送信されるようにしてもよい。この場合も、ボタン操作に関わり、上述した変形例を適宜適用してもよい。

20

#### 【5908】

##### <変形例 4 7>

上記各実施形態では、役物比率管理チップ 2 0 7 にて管理した情報を、検査装置 3 0 0 へ送信する場合について説明したが、この役物比率管理チップ 2 0 7 にて管理した情報に基づいて、主制御装置 1 1 0 等の基板上に設けられた表示装置に役物比率や連続役物比率他各種情報を表示したり、第 1 図柄表示装置 3 7 や第 3 図柄表示装置 8 1、ランプ表示装置 2 2 7 等に、役物比率や連続役物比率に関する情報又は遊技性能を示す情報を表示したり、音声出力装置 2 2 6 から、役物比率や連続役物比率、遊技性能に関する何らかの報知音を出力するようにしたりして、何らかの報知を行うように構成した場合は、検査装置 3 0 0 への送信が必ずしも行われなくてもよい。

30

#### 【5909】

##### <変形例 4 8>

上記各実施形態において、役物比率管理チップ 2 0 7 に大容量のコンデンサ 2 6 7 又は二次電池を接続し、停電などにより主制御装置 1 1 0 への電力供給が停止された場合に、役物比率管理チップ 2 0 7 において、コンデンサ 2 6 7 に充電された電力を使用して、電源断に伴う処理を実行する場合について説明した。これに対し、コンデンサ 2 6 7 又は二次電池に代えて、電源装置 1 1 5 よりバックアップ電圧が役物比率管理チップ 2 0 7 へ供給されるようにしてもよい。これにより、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報を電源が断される間も保持することができる。また、深夜時間帯に不正行為者が不正な情報をバッファ 2 6 2 に設定しようとした場合、時間外情報を第 1 読書メモリ 2 6 3 の時間外データ 2 6 3 j に記憶させ、その後所定のタイミングで、第 2 読書メモリ 2 6 4 の遊技状態データ 2 6 4 d に該時間外情報を記録させることができる。

40

#### 【5910】

##### <変形例 4 9>

上記実施形態では、S 7 2 4 の処理（図 3 8 7 参照）により、MPU 2 0 1 によりバッファ 2 6 2 の設定後の割込信号の送信が、深夜時間帯に行われたか否かを判定する場合、RTC 2 6 6 により示される時刻が、深夜 0 時～早朝 6 時の間にあるか否かを判定する場合について説明した画、この深夜時間帯の判定に用いる時刻の閾値が、MPU 2 0 1 によって設定されるようにしてもよい。例えば、MPU 2 0 1 の ROM 2 0 2 に、当該時刻の

50

閾値を規定する深夜時間帯判定時刻データを記憶させておき、電源が供給された場合に M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理の中で、賞球数テーブル 2 0 2 e やトリガ情報データ 2 0 2 f とあわせて、設定レジスタ 2 6 5 に設けた深夜時間帯判定時刻設定エリアに、R O M 2 0 2 に記憶された深夜時間帯判定時刻データを設定するようにしてもよい。そして、S 7 2 4 の処理において、この深夜時間帯判定時刻データで示される時間帯に、M P U 2 0 1 によるバッファ 2 6 2 の設定後の割込信号の送信が行われたか否かを判断してもよい。これにより、深夜時間帯の判断を、R O M 2 0 2 によって可変に設定できる。

【 5 9 1 1 】

< 変形例 5 0 >

上記各実施形態において、役物比率管理チップ 2 0 7 へ電源が投入された場合に、その電源投入情報を、そのときの R T C 2 6 6 で示される時刻と合わせて、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶し、所定のタイミングで、その電源投入情報を、その時刻と合わせて、第 2 読書メモリ 2 6 4 の遊技状態データ 2 6 4 d に記録してもよい。また、役物比率管理チップ 2 0 7 へ電源が投入された場合に、その電源投入情報を、そのときの R T C 2 6 6 で示される時刻と合わせて、直接遊技状態データ 2 6 4 d に記録してもよい。これにより、検査装置 3 0 0 に対して、電源が投入された時刻に関する情報も送信される。よって、役物比率及び連続役物比率の変化による不正行為の可能性がある場合、その電源が投入された時刻もあわせて、その原因を多面的に探ることができる。

10

【 5 9 1 2 】

< 変形例 5 1 >

また、上記各実施形態において、役物比率管理チップ 2 0 7 への電源が断される場合に、その電源断情報を、そのときの R T C 2 6 6 で示される時刻と合わせて、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶し、所定のタイミングで、その電源断情報を、その時刻と合わせて、第 2 読書メモリ 2 6 4 の遊技状態データ 2 6 4 d に記録してもよい。この場合、第 1 読書メモリ 2 6 3 は、不揮発性のメモリで構成されるか、バックアップ電圧が供給されるようにすればよい。また、役物比率管理チップ 2 0 7 への電源が断される場合に、その電源断情報を、そのときの R T C 2 6 6 で示される時刻と合わせて、直接遊技状態データ 2 6 4 d に記録してもよい。この場合、第 1 読書メモリ 2 6 3 は、必ずしも不揮発性メモリで構成されたり、バックアップ電圧が供給されたりする必要はない。これにより、検査装置 3 0 0 に対して、電源が断された時刻に関する情報も送信される。よって、役物比率及び連続役物比率の変化による不正行為の可能性がある場合、その電源が断された時刻もあわせて、その原因を多面的に探ることができる。

20

30

【 5 9 1 3 】

< 変形例 5 2 >

上記実施形態において、主制御装置 1 1 0 に供給される電源が断され、M P U 2 0 1 のメイン処理（図 3 8 5 参照）にて、S 7 0 4 ~ S 7 0 7 の処理が実行される場合に、S 7 0 4 の処理の実行後、S 7 0 5 の処理が実行される前に、図 3 7 9 に示す S 1 5 5 及び S 1 5 6 の処理と同一の処理を実行してもよい。即ち、電源断時の処理において、割込み処理の発生を禁止した後（S 7 0 4）、R A M 2 0 3 の始 1 カウンタ 2 0 3 d、始 2 カウンタ 2 0 3 e、普 1 カウンタ 2 0 3 f、普 2 カウンタ 2 0 3 g、大入賞口カウンタ 2 0 3 h の値を入賞情報とし、アウトカウンタ 2 0 3 i の値をアウト情報として、その時のパチンコ機 1 0 の遊技状態と合わせて、役物比率管理チップ 2 0 7 に設定して、役物比率管理チップ 2 0 7 に割込信号を送信してもよい。これにより、電源が断される直前に各入賞口へ入賞した球の数や球排出路へ案内された球であって、役物比率管理チップ 2 0 7 においてカウントされていない球を、電源が断される前に、役物比率管理チップ 2 0 7 にてカウントさせることができる。よって、電源が断される直前に各入賞口へ入賞した球の数や球排出路へ案内された球を、漏れなく役物比率管理チップ 2 0 7 にて記録させることができる。

40

【 5 9 1 4 】

< 変形例 5 3 >

50

上記各実施形態では、トリガ情報データ202fにて示される、役物比率を算出するトリガ（タイミング）が「遊技時間」であった場合に、アウトスイッチ208fにより球排出路へ案内された球が検出された時間をカウントすることによって、遊技時間を算出する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、アウト口66を通過した球を検出するアウト口スイッチを設け、そのアウト口スイッチ、第1始動口スイッチ208a、第2始動口スイッチ208b、第1普通入賞口スイッチ208c、第2普通入賞口スイッチ208d及び大入賞口スイッチ208eのいずれかのスイッチによって、各入賞口またはアウト口への球の通過が検出された場合に、その検出された時間をカウントすることによって、遊技時間を算出してもよい。また、操作ハンドル51に設けられたタッチセンサ51aの出力に基づいて遊技者が操作ハンドル51に手を触れていると判断される時間を累積して遊技時間を算出してもよいし、操作ハンドル51が遊技者により回転操作されている時間を累積して遊技時間を算出してもよいし、遊技者が操作ハンドル51に手を触れ且つ操作ハンドル51を回転操作している時間を累積して遊技時間を算出してもよい。また、発射制御装置112により球発射ユニット112aが駆動され、球の発射が行われている時間を累積して、遊技時間を算出してもよい。また、内レール61の先端部分に設けられた戻り球防止部材68に、遊技球検出スイッチを設け、遊技球検出スイッチにおいて、球案内通路から遊技領域へ案内された球が検出され続ける時間をカウントすることによって、遊技時間を算出してもよい。

10

20

30

40

50

#### 【5915】

##### <変形例54>

上記各実施形態では、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率が、主制御装置110にて予め設定され、ホール関係者等により大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率を変更できないようにしていたが、これに代えて、ホール関係者等により大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率を、複数段階（例えば、6段階）に変更できるように構成してもよい。これにより、ホール側において、同一機種のパチンコ機に対し、台毎に大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率を異ならせることで、遊技者に対し、台を選択する楽しさを与えることができる。

#### 【5916】

##### <変形例55>

大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率の変更は、例えば、次のように行えるようにしてもよい。まず、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率に変更可能な複数段階（以下、ここでは6段階（レベル1～6）として説明する）毎に、対応するレベル（段階）における大当たり乱数値及び/又は第2図柄の当たり乱数値が、ROM202に予め格納される。各レベルに対して定められた大当たり乱数値及び/又は第2図柄の当たり乱数値の数によって、そのレベルにおける大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率が定まる。

#### 【5917】

##### <変形例56>

パチンコ機10の背面側に設けられた主基板には、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率の変更を行うための鍵穴が設けられている。鍵穴は、通常は裏パックユニット94の裏パック92に覆われるようにしてもよく、裏パック92を開放することによって現れるようにしてもよい。また、裏パック92に鍵穴用の開口部を設け、その開口部から鍵穴が露出されるように構成してもよい。該鍵穴は、「確率設定オフ」側と「確率設定オン」側との2つの位置の間を専用の鍵によって回動可能に構成されており、「確率設定オフ」側にあるときに鍵穴に対してその専用の鍵が抜き差し可能となっている。専用の鍵によって、鍵穴が「確率設定オン」の位置にされると、パチンコ機10は、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率の変更が行なえる。なお、パチンコ機10の電源がオフの間に、専用の鍵によって、鍵穴が「確率設定オフ」から「確率設定オン」の位置に回動され、パチンコ機10の電源がオンされたときに、パチンコ機10は、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率の変更が行える確率設定モードで起動するように構成してもよ

い。これにより、ホールにおけるパチンコ機 10 の起動時にあわせて、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率の変更を安全に行うことができる。また、パチンコ機 10 の電源がオンの間に、専用の鍵によって、鍵穴が「確率設定オフ」から「確率設定オン」の位置に回動された場合は、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率の変更が行えないようにしてもよい。これにより、営業中に不正行為者が、不正に大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更できないようにすることができる。

#### 【5918】

##### <変形例 57>

パチンコ機 10 には、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更するための押下型の確率設定ボタンが主基板に設けられている。この確率設定ボタンは、鍵穴と同様に、通常は裏パックユニット 94 の裏パック 92 に覆われており、裏パック 92 を開放することによって現れる。ただし、裏パック 92 に確率設定ボタン用の開口部を設け、その開口部から確率設定ボタンが露出されるように構成してもよい。パチンコ機 10 が確率設定モードになると、これまでの大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率のレベル（段階）が、例えば、主基板に設けられた表示装置に表示される。そして、確率設定ボタンが押下されると、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率のレベルが 1 つ上がり、それが表示装置に表示される。また、確率設定ボタンが押下される前のレベルが「6」の場合は、その確率設定ボタンが押下されると、レベル「1」が表示装置に表示される。なお、パチンコ機 10 が確率設定モードになったときに、表示装置に表示されるレベルは、これまでの大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率のレベルに代えて、予め定められたレベル（例えばレベル「1」）であってもよい。

10

20

#### 【5919】

##### <変形例 58>

表示装置に、設定したい大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率のレベルが表示された場合に、RAM 消去スイッチ 122 が押下されると、その表示装置に表示されたレベルの大当たり値又は第 2 図柄の当たり値が設定されて、パチンコ機 10 が起動される。これにより、設定したレベルの大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率で、パチンコ機 10 は動作する。また、設定したい大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率のレベルが表示されたときに、専用の鍵が差し込まれた鍵穴が「確率設定オフ」の位置に回動された場合に、その表示装置に表示されたレベルの大当たり値又は第 2 図柄の当たり値が設定されて、パチンコ機 10 が起動されるようにしてもよい。これによっても、設定したレベルの大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率で、パチンコ機 10 が動作する。

30

#### 【5920】

##### <変形例 59>

ここで、パチンコ機 10 に、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示するための表示装置を設けていた場合、パチンコ機 10 が確率設定モードで起動されたときには、その表示装置に、設定する大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率のレベルを表示するようにしてもよい。これにより、パチンコ機 10 に搭載する表示装置の数が増えることを抑制することで、コスト増加を軽減できる。また、表示装置を兼用し、部品点数の増加を抑えることで、各部品の配置（レイアウト）を容易に行うことができる。

40

#### 【5921】

##### <変形例 60>

さて、パチンコ機 10 において、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更できるように構成した場合、その変更に応じて、役物比率や連続役物比率は当然変わってくる。よって、役物比率管理チップ 207 にて管理している役物比率や連続役物比率の変化が、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率の変更によるものなのか、何らかの不正によるものかが分からなくなるおそれがある。

#### 【5922】

50

そこで、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合、第２読書メモリ２６４に記録された情報や、第１読書メモリ２６３に記憶された情報をすべて消去するようにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更にともなって、役物比率や連続役物比率が変化した影響を排除できる。また、この場合、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、第２読書メモリ２６４へ記録し、接続された検査装置３００へ、その情報を出力するようにしてもよい。これにより、第２読書メモリ２６４に記録された情報等が、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことによって消去されたことを検査の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができる。この場合、その変更が行われた日時をあわせて記憶させてもよい。また、この大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報には、変更後のレベルを示す情報を含んでもよいし、変更前のレベルの情報を含んでもよい。これらの日時やレベルに基づいて、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができる。

10

#### 【５９２３】

##### <変形例６１>

一方、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合であっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報や、第１読書メモリ２６３に記憶された情報をすべて保存したままにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更される前に、不正があったか否かの解析を行うことができる。また、この場合、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、第２読書メモリ２６４へ記録し、接続された検査装置３００へ、その情報を出力するようにしてもよい。これにより、役物比率や連続役物比率が変化した影響が、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更によるものか否かを容易に判断できる。この大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報には、その変更が行われた日時を含んでもよい。また、変更後のレベルを示す情報を含んでもよいし、変更前のレベルの情報を含んでもよい。これらの日時やレベルに基づいて、役物比率や連続役物比率の変化の要因の解析をより確実に行うことができる。

20

#### 【５９２４】

##### <変形例６２>

また、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合であっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報や、第１読書メモリ２６３に記憶された情報をすべて保存したままにする場合、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示するために設けられた表示装置には、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された後に、第２読書メモリ２６４及び／又は第１読書メモリ２６３に記録等された情報に基づいて、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示するようにしてもよい。よって、この表示装置に表示される役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報については、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更にともなって、役物比率や連続役物比率が変化した影響を排除でき、その大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更後の不正行為を容易に発見できる。また、この場合において、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、その変更が行われた日時とともに、第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。この情報に基づいて、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された後に、第２読書メモリ２６４に記録された情報を容易に判断し、それに基づいて、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示することができる。

30

40

#### 【５９２５】

##### <変形例６３>

また、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合であっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報や、第１読書メモリ２６３に記憶された情報をすべて保存したままにする場合、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベル（段

50

階)毎に分けて、第2読書メモリ264に情報を記録するようにしてもよい。これにより、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率のレベル毎に、そのレベルが設定されたときの役物比率や連続役物比率を、第2読書メモリ264に記録された情報から判断することができる。よって、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率の変更に伴う役物比率や連続役物比率の変化と、不正行為に伴う役物比率や連続役物比率の変化とを明確に切り替えて解析できる。

#### 【5926】

##### <変形例64>

大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率を変更された場合に、直前に第2読書メモリ264に記録された情報1つ又は複数のみを保存しておき、そのほかは消去してもよい。また、第1読書メモリ263に記憶された情報は保存したままにしてもよい。また、第2読書メモリ264に記録された情報はすべて消去し、第1読書メモリ263に記憶された情報のみ保存したままにしてもよい。これにより、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率の変更される前の役物比率や連続役物比率が、解析や表示に対して影響することを極力排除できる一方、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率の変更される前に、不正行為が行われていた可能性があるか否かの解析を可能とすることができる。この場合、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、第2読書メモリ264へ記録し、接続された検査装置300へ、その情報を出力するようにしてもよい。これにより、役物比率や連続役物比率が変化した影響が、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率の変更によるものか否かを容易に判断できるとともに、第2読書メモリ264に記録された一部の情報等が、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率の変更されたことによって消去されたことを検査の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができる。この大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報には、その変更が行われた日時をあわせて記憶させてもよい。また、変更後のレベルを示す情報を含んでもよいし、変更前のレベルの情報を含んでもよい。これらの日時やレベルに基づいて、役物比率や連続役物比率の変化の要因の解析をより確実に行うことができる。

#### 【5927】

##### <変形例65>

上記各実施形態では、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報が、外部から消去できないようにすることで、不正行為者が不正行為の証拠を抹消できないようにしていた。一方で、パチンコ機市場では中古市場もあり、一の店から他の店に販売され、その他の店にて設置されることもしばしば行われる。この場合、前の一の店にて不正行為が行われ、役物比率等が変化していたとしても、その情報が第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に残っていると、現在の他の店にて不正行為があったとの疑念が生じてしまうおそれがあった。そこで、このような場合に備えて、一の店から他の店に販売される場合、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報を消去したり、転売される情報を第2読書メモリ264に記録させたりできるようにしてもよい。第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報を消去すれば、前の一の店にて行われた不正行為の記録が、次の他の店にて引き継がれることを抑制できる。また、転売される情報を第2読書メモリ264に記録すれば、前の一の店における役物比率等の関わる情報と、次の他の店における役物比率等の関わる情報とを明確に切りかけて、解析を行うことができるとともに、前の一の店における役物比率等の関わる情報から、その前の一の店にて行われた不正行為を発見することも可能とすることができる。

#### 【5928】

##### <変形例66>

第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録は、パチンコ機10のメーカー等の一部の限られたところに限定されるとよい。これにより、不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、その第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録



等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録は、次の方法で行われるようにしてもよい。例えば、検査端子207aに検査装置300を接続し、その検査装置300から、専用のコマンドを役物比率管理チップ207へ入力することで、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録するプログラムが実行されるようにしてもよい。このコマンドは、一部の者以外秘密の特殊なコマンドとすることで、不正行為者による不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、主基板に、鍵穴等の穴を設け、その穴に合う鍵等が差し込まれた場合に限り、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録するプログラムが実行されるようにしてもよい。これにより、その穴に合う鍵等を持っているもののみが、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録を行うことができるので、不正行為者による不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、主基板が収納された基板ボックス100の中にスイッチを設け、そのスイッチが操作された場合に限り、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録するプログラムが実行されるようにしてもよい。これにより、基板ボックス100を開封しない限り、スイッチが操作できず、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録が行えない。上述した通り、基板ボックス100は、ボックスベースとボックスカバーとが開封不能に連結（かしめ構造による連結）されており、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シールが貼着されている。よって、不正行為者は、基板ボックスを容易に開封できないため、不正行為者による不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、仮に基板ボックスが開封され、スイッチが操作された場合には、その開封された証拠が残るため、容易に不正行為が行われたことを判断することができる。

10

20

30

40

50

#### 【5929】

##### <変形例67>

上記第18～第22実施形態において、RAM203において使用領域外エリア203yを使用する処理として、役物比率やベース値に関する処理を例示したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技の主な制御を除いた種々の処理であってよい。例えば、不正行為を判定する処理であってもよい。この不正行為を判定する処理では、例えば、磁石の接近や振動、入賞口への不自然な入球（大入賞口65aが閉じた状態にもかかわらず検出された入球）の有無を判断し、不正行為があった場合に報知を行うための処理が行われてもよい。また、使用領域外エリア203yを使用する処理として、機能（目的）の異なる複数の処理（例えば、「役物比率に関する処理」と「不正行為を判定する処理」）が含まれていてもよい。

#### 【5930】

##### <変形例68>

上記第18～第22実施形態において、レジスタ200の内容をロード（LD）命令を用いて使用領域外エリア203yの外作業エリア203y1へ退避させる場合について説明したが、これをロード（LD）命令に代えてストア（ST）命令を用いて、使用領域外エリア203yの外作業エリア203y1へ退避させても、同様の作用効果が得られる。

#### 【5931】

##### <変形例69>

上記第20～第22実施形態では、リアルタイムベース値に加えて、過去に所定期間毎に計数された3つのベース値（前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値）をベース表示装置401に表示する場合について説明したが、過去に所定期間毎に計数されたベース値を少なくとも2つ（例えば、前回ベース値と前々回ベース値）、リアルタイムベース値とあわせて表示するものであってよく、過去に所定期間毎に計数された4つ以上の

ベース値を、リアルタイムベース値とあわせて表示するものであってもよい。

【5932】

<変形例70>

上記第20～第22実施形態では、複数の期間において計測した各ベース値と、リアルタイムで計測中のベース値とを、ベース表示装置401に表示する場合について説明したが、ベース値に代えて、又は、ベース値に追加して、役物比率、連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関連する情報、及び/又は、その他遊技性能を示す情報を、複数の期間において計測したそれぞれと、リアルタイムで計測したものとを、表示装置に表示するものであってもよい。

【5933】

<変形例71>

上記第20～第22実施形態では、MPU201によりベース値処理(図41)を実行しベース表示装置401に各種ベース値を表示する場合について説明したが、主制御装置110にベース値を管理する管理チップを設け、又は、主制御装置110とは別にベース値を管理する管理チップを設け、その管理チップにてベース値処理と同等の処理を実行し、リアルタイムベース値を算出しつつ、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値をベース表示装置401に表示するようにしてもよい。この場合、ベース表示装置401の表示を管理チップが直接制御してもよいし、管理チップがMPU201を介してMPU201によりベース表示装置401の表示を制御するようにしてもよい。また、ベース表示装置401は、管理チップに直接接続されてもよい。

【5934】

<変形例72>

また、図407(a)に示した各種カウンタ203j、203k、203qやベース値データ203l～203o、フラグ203pは、管理チップ内のRAMに格納されるようにしてもよい。この場合、RAM全消去スイッチがオンされながら電源がオンされると、MPU201は、立ち上げ処理の中で管理チップに対し、その旨を通知する信号を送信し、管理チップはその信号を受けて、各種カウンタ203j、203k、203qやベース値データ203l～203o、フラグ203p等を初期化するようにしてもよい。

【5935】

<変形例73>

また、電源がオンされた場合に、管理チップが、ベース表示装置401に対して、4つの7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメントを全点灯する制御を行ってもよい。この場合、管理チップが電源オンに伴って立ち上がった後すぐに、当該制御を行ってもよいし、電源がオンされたときにMPU201がその立ち上げ処理の中で管理チップに対して初期化信号を送信するようにし、管理チップがその初期化信号を受けて実行する処理の中で、当該制御を実行するようにしてもよい。

【5936】

<変形例74>

上記第20～第22実施形態において、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースをベース表示装置401に表示する場合に、そのベース値として有効なベース値が存在しない場合は、比較セグに「-」を表示して、有効なベース値がないことを示す場合について説明した。これに対し、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースとしていづれも有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値のみをベース表示装置401に表示するようにしてもよい。これにより、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値に有効なベース値がないことを示すことができる。また、有効なベース値がない前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値が無駄に表示され続けることを抑制できる。一方、この場合、リアルタイムベース値と前回ベース値とをベース表示装置401に表示し、前回ベース値については比較セグにて「-」を表示するようにしてもよい。これによっても、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値に有効なベース値がないことを示すことができる。また、リアルタイムベース値だけでなく、前回ベース

10

20

30

40

50

値を表示させることによって、有効なベース値が得られた以降は、前回ベース値等もベース表示装置 4 0 1 に表示されることを示唆できる。

【 5 9 3 7 】

< 変形例 7 5 >

また、前回ベース値に有効なベース値が存在し、前々回ベース値、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値とのみをベース表示装置 4 0 1 に表示してもよい。また、前回ベース値、前々回ベース値に有効なベース値が存在し、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値と前々回ベース値のみをベース表示装置 4 0 1 に表示してもよい。これにより、表示されないベース値については、有効なベース値がないことを示すことができる。また、有効なベース値がないものについては無駄に表示され続けることを抑制できる。

10

【 5 9 3 8 】

< 変形例 7 6 >

一方、前回ベース値に有効なベース値が存在し、前々回ベース値、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値と前々回ベース値とをベース表示装置 4 0 1 に表示し、前々回ベース値については比較セグにて「 - - 」を表示するようにしてもよい。また、前回ベース値、前々回ベース値に有効なベース値が存在し、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値と前々回ベース値と前々々回ベース値とをベース表示装置 4 0 1 に表示し、前々々回ベース値については比較セグにて「 - - 」を表示するようにしてもよい。これによっても、有効なベース値がない種別のベース値を示すことができる。また、有効なベース値がない種別のベース値を 1 つ表示させることによって、有効なベース値が得られた以降は、その種別のベース値がベース表示装置 4 0 1 に表示されることを示唆できる。

20

【 5 9 3 9 】

< 変形例 7 7 >

第 2 0 実施形態において、パチンコ機 1 0 に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器 4 0 1 a ~ 4 0 1 d の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では 5 秒）点灯する場合について説明したが、点灯に代えて、全てのセグメントを所定期間点滅させるようにしてもよい。全てのセグメントを点滅させることによって、全てのセグメントが正常に点灯できるかだけでなく、全てのセグメントが正常に消灯できるかを確認でき、ベース表示装置 4 0 1 の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

30

【 5 9 4 0 】

< 変形例 7 8 >

また、製造工場におけるパチンコ機 1 0 の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機 1 0 を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機 1 0 の新規立上げする場合において、例えば、R A M 全消去スイッチが操作されながら電源がオンされて以降、総アウト個数が 3 0 0 個に達するまでの間に限り、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器 4 0 1 a ~ 4 0 1 d の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では 5 秒）点灯又は点滅させるようにしてもよい。これにより、少なくともパチンコ機 1 0 の新規立上時において、ベース表示装置 4 0 1 の表示が正常に行われるか否かの確認を行うことができる。また、当該点灯が行われる間は、パチンコ機 1 0 が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

40

【 5 9 4 1 】

< 変形例 7 9 >

また、R A M 消去スイッチ 1 2 2 が操作されながら電源がオンされた場合に、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器 4 0 1 a ~ 4 0 1 d の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では 5 秒）点灯又は点滅させるように

50

してもよい。

【5942】

<変形例80>

上記第20実施形態において、パチンコ機10に電源が投入された直後にベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a~401dの全てのセグメント(ドットセグメントを含む)を所定期間(本実施形態では5秒)点灯(又は点滅)する制御を、立ち上げ処理(図408参照)の所定の箇所(S3007)で実行する場合について説明したが、その点灯(又は点滅)の制御は、立ち上げ処理の中の任意の箇所で行われてもよい。例えば、立ち上げ処理の実行が開始されて最初に当該制御を実行してもよいし、初期設定(S601)の後に当該制御を実行してもよい。また、割込み許可の設定(S613)を行った後に当該制御を実行してもよい。また、当該制御を立ち上げ処理以外のところで実行してもよい。例えば、立ち上げ処理終了後の実行されるメイン処理(図385参照)において、ループ処理(S701~S703)が実行される前に当該制御を実行してもよい。また、タイマ割込処理の中で、例えば、タイマ割込処理の一処理であるベース値処理(図41参照)において、このタイマ割込処理又はベース値処理が、電源が投入された後初めて実行されたものであるか否かを判断し、電源が投入された後初めて実行されたものである場合に、当該制御を実行してもよい。つまり、電源投入後に一度ベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a~401dの全てのセグメント(ドットセグメントを含む)を所定期間(本実施形態では5秒)点灯(又は点滅)させるようにできれば、どのタイミングでこの制御を行ってもよい。

10

20

【5943】

<変形例81>

上記第20実施形態では、製造工場におけるパチンコ機10の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機10を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機10の新規立上げする場合において、総アウト個数が300個に達するまでは、電源が投入される度に、ベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a~401dの全てのセグメント(ドットセグメントを含む)を所定期間(本実施形態では5秒)点灯させ、その後、ベース表示装置401の表示を、識別セグに「88」を点滅(又は点灯)させると共に、リアルタイムベース値データ2031に格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅(又は点灯)表示する、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させる場合について説明したが、この場合、電源が投入される度に、ベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a~401dの全てのセグメント(ドットセグメントを含む)を所定期間(本実施形態では5秒)点灯させることを非実行としてもよい。この場合、パチンコ機10の新規立上げ期間中は、特殊表示態様でベース表示装置401にベース値が表示されるので、表示中のベース値が正規のベース値ではないことを示すことができ、また、当該表示が行われることで、パチンコ機10が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

30

【5944】

<変形例82>

また、第20実施形態又は前記変形例では、パチンコ機10が新規立上げ期間にあるときにベース表示装置401に表示される特殊表示態様として、識別セグに「88」を点滅(又は点灯)させると共に、リアルタイムベース値データ2031に格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅(又は点灯)表示する態様を説明したが、必ずしもこの態様である必要はなく、通常のベース値を表示する態様とは異なる態様でベース表示装置401の表示を行えばよい。例えば、パチンコ機10が新規立上げ期間にあるときは、識別セグを点滅させながら「b1」、「b2」、「b3」を5秒間隔で切り替えて表示し、比較セグに「-」を点灯表示する態様で、ベース表示装置401の表示を行ってもよい。これにより、この表示が行われている間は、パチンコ機10が新規立上げ状態であることを示唆することができる。また、この態様において、「b1」を点滅表示される間は、リアルタイムベース値データ2031に格納されたリアルタイムベ

40

50

ース値を比率セグに点灯又は点滅表示させてもよい。これにより、その時のリアルタイムベース値を参考に示すことができる。

【 5 9 4 5 】

< 変形例 8 3 >

上記第 2 1 ~ 第 2 7 実施形態では、確率設定値を「 1 」 ~ 「 6 」の 6 段階で変更可能として、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は 6 段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【 5 9 4 6 】

< 変形例 8 4 >

上記第 2 1 ~ 第 2 7 実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更する場合について説明したが、パチンコ機 1 0 に所謂小当たりを含む場合に、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率の変更に代えて又はそれに加えて、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。ここで、小当たりは外れの一種であり、小当たりによって開放された大入賞口 6 5 a に球が入球して球が払い出された場合、その払い出された球の数もベース値の算出に用いられる。つまり、小当たりの当選確率が変わると、ベース値も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づくベース値用データ 2 0 3 r が残っていると、変更後の確率設定値に基づくベース値が正しく算出できなくなる。そこで、この場合、設定変更モードで立ち上げられ、確率設定値の変更が行われた場合に行われる R A M 2 0 3 のデータの消去の中で、ベース値用データ 2 0 3 r もあわせて消去するようにしてもよい。これにより、変更後の確率設定値に基づくベース値が正しく算出できる。

【 5 9 4 7 】

< 変形例 8 5 >

上記第 2 1 及び第 2 2 実施形態において、確率設定値が正常範囲（「 1 」 ~ 「 6 」の範囲）内にあるか否かをタイマ割込処理が実行される毎に確認する場合について説明したが、この確認を第 2 3 ~ 第 2 7 実施形態に係るパチンコ機 1 0で行ってもよい。また、この確認を変動演出が開始される毎や、所定時間毎（例えば、1 時間毎や、内部に設けられた時計が 0 0 分になる毎）等、所定の契機が訪れる毎に実行するようにしてもよい。

【 5 9 4 8 】

< 変形例 8 6 >

上記第 2 1 及び第 2 2 実施形態において、タイマ割込処理の中で確率設定値が正常範囲（「 1 」 ~ 「 6 」の範囲）内にあるか否かを確認し、確率設定値が正常範囲内でない場合は、遊技を停止して、ホール関係者等に対してパチンコ機 1 0 を再立ち上げて確率設定値を変更するよう促す報知を行う場合について説明したが、遊技を停止した後、設定変更処理を実行して、強制的に確率設定値の変更をホール関係者等にさせるようにしてもよい。この場合、確率設定値の変更を促す報知音を出力したり、第 3 図柄表示装置 8 1 にホール関係者を呼ぶような報知を行ってもよい。また、主制御装置 1 1 0 に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ 6 0 0 に対して、確率設定値が正常範囲内でないことを通知するようにしてもよい。これにより、ホール関係者等によって、確率設定値を正常な範囲内で再設定することができる。

【 5 9 4 9 】

< 変形例 8 7 >

上記第 2 1 及び第 2 2 実施形態において、通常モード又は設定確認モードでパチンコ機 1 0 が立ち上げられる場合に、立ち上げ処理の中で R A M 判定値が正常か否かを確認し、R A M 判定値が正常でなければ、更に確率設定値が正常範囲内にあるか否かを確認して、正常範囲内になれば、設定変更処理を実行して、確率設定値の変更をホール関係者等に行わせる場合について説明した。この設定変更処理を実行することに代えて、音声出力装置 2 2 6 や第 3 図柄表示装置 8 1 において、ホール関係者等に対してパチンコ機 1 0 を再立ち上げて確率設定値を変更するよう促す報知を行い、及び / 又は、主制御装置 1 1 0 に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ 6 0 0 に対して、確率設定

値が正常範囲内にないことを通知して、無限ループに入るようにしてもよい。これにより、ホール関係者等に対してパチンコ機 10 を再立ち上げして確率設定値を変更させることができる。

【5950】

<変形例 88>

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「1」～「6」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「1」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイム割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

10

【5951】

<変形例 89>

上記第21及び第22実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、RAM判定値が正常か否かの判定（図422のS4009）を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機 10 を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定したりするようにしてもよい。

20

【5952】

<変形例 90>

上記第23実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【5953】

<変形例 91>

上記第20実施形態において、パチンコ機 10 に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置 401 に設けられた7セグメント表示器 401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では5秒）点灯する場合について説明したが、第21～第27実施形態においてもパチンコ機 10 に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置 401 に設けられた7セグメント表示器 401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間点灯または点滅させるようにしてもよい。ただし、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機 10 を立ち上げた場合にまで、電源投入直後にベース表示装置 401 に設けられた7セグメント表示器 401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間点灯または点滅させては煩わしい場合も起こりうる。そこで、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機 10 が立ち上げられた場合は、7セグメント表示器 401a～401dの全てのセグメントの点灯又は点滅を非実行としてもよい。また、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機 10 が立ち上げられた場合は、設定変更処理又は設定委確認処理が実行された後に、7セグメント表示器 401a～401dの全てのセグメントの点灯又は点滅を実行するようにしてもよい。また、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機 10 が立ち上げられた場合は、一旦、7セグメント表示器 401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間点灯または点滅させ、所定の操作が行われた場合に、その点灯又は点滅を終了させるようにしてもよい。

30

40

【5954】

<変形例 92>

上記第20～第27実施形態では、ベース表示装置 401 を2つの7セグメント表示器 401a、401bとで構成される識別セグと、2つの7セグメント表示器 401c、401dで構成される比率セグとによって構成される場合について説明したが、識別セグを

50

1つまたは2以上の7セグメント表示器で構成されてもよいし、比率セグを2以上の7セグメント表示器で構成されてもよい。

【5955】

<変形例93>

上記第21～第27実施形態において、第1図柄表示装置37に用意された、ラウンド数報知LEDや大当たり図柄を報知するLEDや当たり図柄を報知するLED等を用いて、又は、LED37a全体で、本来の報知において使用することのない点灯パターンを用いて、ベース表示装置401にて設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知する場合について説明したが、第1図柄表示装置37に用意された、ラウンド数報知LEDや大当たり図柄を報知するLEDや当たり図柄を報知するLED等を用いて、又は、LED37a全体で、本来の報知において使用することのない点灯パターンを用いて、ベース表示装置401にてエラー履歴の表示が行われていることを報知するようにしてもよい。

10

【5956】

<変形例94>

また、第1図柄表示装置37に、ベース表示装置401にて設定変更中表示及び設定確認中表示が行われていることを報知するためのLEDを1つ設け、例えばそのLEDを点灯させることで、ベース表示装置401にて設定変更中表示が行われていることを報知し、そのLEDを点滅させることで、ベース表示装置401にて設定確認中表示が行われていることを報知するようにしてもよい。また、第1図柄表示装置37に、ベース表示装置401にて設定変更中表示が行われていることを報知するためのLEDと、ベース表示装置401にて設定確認中表示が行われていることを報知するためのLEDとの計2つのLEDを設け、それぞれ該当するLEDを点灯させることにより、ベース表示装置401にて設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知するようにしてもよい。また、第1図柄表示装置37に、ベース表示装置401にてエラー履歴の表示が行われていることを報知するためのLEDを設け、そのLEDを点灯させることにより、ベース表示装置401にてエラー履歴表示が行われていることを報知するようにしてもよい。

20

【5957】

<変形例95>

上記第21～第27実施形態において、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合、識別セグの各7セグメント表示器401a、401bの全てのセグメントを消灯させたり、識別セグに「-」を表示させたり、ベース表示装置401にベース値を表示させる場合とは異なる表示態様で各7セグメント表示器401a、401bに固定の文字を表示させたりする場合について説明したが、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合、識別セグには、ベース表示装置401にベース値を表示させる場合とは異なる表示態様であれば、任意の表示態様で表示を行ってよい。例えば、各7セグメント表示器401a、401bの所定のセグメントを点滅表示させてもよいし、各7セグメント表示器401a、401bの各セグメントを順番又はランダムに点灯・点滅表示させてもよい。また、識別セグにおいて、複数の表示態様をローテーションさせて表示させてもよい。これによっても、ベース表示装置401においてベース値を表示させる場合と確率設定値又はエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができる。

30

40

【5958】

<変形例96>

上記第21～第27実施形態において、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合、比較セグの左側の7セグメント表示器401cの全てのセグメントを消灯させたり、「-」を表示させたり、固定の文字を表示させたりする場合について説明したが、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合、比較セグの左側の7セグメント表示器401cには、ベース表示装置401にベース値を表示させる場合とは異なる表示態様であれば、任意の表示態様で表示を行ってよい。例えば、

50

7セグメント表示器401cの所定のセグメントを点滅表示させてもよいし、7セグメント表示器401cの各セグメントを順番又はランダムに点灯・点滅表示させてもよい。また、7セグメント表示器401cにおいて、複数の表示態様をローテーションさせて表示させてもよい。これによっても、ベース表示装置401においてベース値又はエラー履歴を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができる。

#### 【5959】

##### <変形例97>

上記第21～第27実施形態において、エラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合の表示態様として、図50に示す例を例示し、確率設定値をベース表示装置401に表示させる場合の表示態様とは異なる表示態様とする場合について説明した。これに対し、エラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合の表示態様として、図49(a)又は(b)に示す表示態様と同様の表示態様としてもよい。この場合、確率設定値をベース表示装置401に表示させる場合の表示態様も、エラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合の表示態様と同じとなるようにしてもよい。確率設定値がベース表示装置401に表示させるのは、ホール関係者等がパチンコ機10を設定変更モード又は設定確認モードにて立ち上げた場合である。また、エラー履歴がベース表示装置401に表示させるのは、ホール関係者等がエラー表示ボタン502を押下操作した場合である。つまり、確率設定値をベース表示装置401に表示させる場合の表示態様と、エラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合の表示態様とを同じ表示態様としても、ホール関係者等は、自身が行った操作に基づいてベース表示装置401に表示されている情報が、確率設定値であるのかエラー履歴であるのかを把握できる。

#### 【5960】

##### <変形例98>

上記第21～第27実施形態では、設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げた場合に、RAM消去スイッチ122をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー501にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー501を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー501が回されると、自動でオン状態に設定キー501が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー501をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

#### 【5961】

##### <変形例99>

また、第21及び第27実施形態において、設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げた場合に、RAM消去スイッチ122をオンすることによって確率設定値を更新する場合について説明したが、第22実施形態と同様の設定変更スイッチを設け、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新してもよい。これにより、RAM消去スイッチ及び設定変更スイッチの役割が明確に分けられるので、操作する者が各スイッチの役割を明確に把握できる。

#### 【5962】

##### <変形例100>

上記第21～第27実施形態では、設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げた場合に、設定キー501をオフ状態にすることによって、又は、RAM消去スイッチ122をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、設定変更モード中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、エラー表示ボタン502と同様に、基板ボックス100に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス100を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定



を容易に行うことができる。

【5963】

<変形例101>

上記第23～第27実施形態では、RAM異常の中で、ホール関係者等が通常モード、RAMクリアモード、設定確認モードのいずれかの立ち上げモードで立ち上げ操作した場合、主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理のS4215の処理にて、RAM異常であると判断されると必ず判断されて(S4215:Yes)、S4219の処理へ移行し、RAM異常設定処理による報知と(S4219)、ホールコンピュータ600への出力(S4220)とを実行した後、無限ループ状態となる場合について説明した。これに対してこの場合、RAM異常設定処理による報知と(S4219)ホールコンピュータ600への出力(S4220)とを実行した後、S4213の処理へ移行し、設定変更処理を実行してもよい。これにより、確率設定値を確実に再設定させるとともに、RAM異常フラグ203x15と共にRAM203をクリアすることで、正常にパチンコ機10が動作できる。また、この場合、自動的に設定変更処理が実行されるので、改めてパチンコ機10を立ち上げなおす必要がなく、ホール関係者等の手間を省くことができる。

10

【5964】

<変形例102>

上記第23～第27実施形態における設定変更処理のS4313の処理において、RAM203に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ(内作業エリア203x1に格納された確率設定値データ203x11を除く所定のデータ)を消去(クリア)し、また、外作業エリア203y1に格納された役物比率用データ203sを消去する一方、ベース値用データ203rと、エラー用データ203tと(図421参照)は消去せずに保持する場合について説明したが、これを立ち上げ処理のS4216の処理と同様に、RAM203に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ(内作業エリア203x1に格納された確率設定値データ203x11を除く所定のデータ)を消去(クリア)する一方、外作業エリア203y1に格納された役物比率用データ203sと、ベース値用データ203rと、エラー用データ203tと(図421参照)は消去せずに保持してもよい。つまり、設定変更処理後のRAMクリアと、RAMクリアモードにてパチンコ機10を立ち上げたときに実行されるRAMクリアとを同一の処理としてもよい。

20

30

【5965】

<変形例103>

上記第23～第27実施形態では、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとなる場合について説明した。これに対し、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作であった場合に限り、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとして立ち上げ、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、その他の立ち上げモード(通常モード、RAMクリアモード、設定確認モード)に対応する立ち上げ操作であった場合は、MPU201が無限ループ状態となるようにしてもよい。この場合、ホール関係者等に対して、一旦電源を落とし、設定変更モードで再立ち上げするように促す報知を行ったり、その旨を知らせる信号を外部出力端子503からホールコンピュータ600に対して出力したりしてもよい。これにより、ホール関係者等に対して、パチンコ機10を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるように仕向けることができる。

40

【5966】

<変形例104>

また、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作であった場合に(即ち、

50

設定キー５０１がオン状態とされていた場合に)、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとして立ち上げ、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、その他の立ち上げモード(通常モード、ＲＡＭクリアモード)に対応する立ち上げ操作であった場合(即ち、設定キー５０１がオフ状態とされていた場合)は、ＭＰＵ２０１が無限ループ状態となるようにしてもよい。この場合、ホール関係者等に対して、一旦電源を落とし、設定変更モードで再立ち上げするように促す報知を行ったり、その旨を知らせる信号を外部出力端子５０３からホールコンピュータ６００に対して出力したりしてもよい。これにより、ホール関係者等に対して、設定キー５０１をオン状態にした上でパチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるように仕向けることができる。一方、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げ操作をした場合は、設定キー５０１がオン状態となっており、ホール関係者等は、確率設定値の更新及び確定がスムーズにできる準備ができています。そこで、この場合は、設定変更モードで立ち上げることで、確率設定値を確実に確定させることができる。

10

#### 【５９６７】

##### <変形例１０５>

上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から(一から)やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる場合について説明した。これに対してこの場合、前回電源が断される前の更新途中だった確率設定値から設定変更処理を実行してもよい。また、電源が断される前に実行されていた設定変更処理を無視し、また、更新途中の確率設定値を消去して、通常モードでパチンコ機１０を立ち上げてよい。

20

#### 【５９６８】

##### <変形例１０６>

上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から(一から)やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる場合について説明した。これに対してこの場合、前回電源が断される前の更新途中だった確率設定値から設定変更処理を実行してもよい。また、設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待って、設定キー５０１がオフ状態となると、そのまま通常モードで立ち上げてよいし、ＲＡＭクリアを実行してもよい。また、電源が断される前に実行されていた設定変更処理を無視し、また、更新途中の確率設定値を消去して、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げてよい。その後、設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待って、設定キー５０１がオフ状態となると、遊技が実行できる状態となるようにしてもよい。設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待つ処理を入れることで、前回の電源断時に実行していた設定変更モードの解除が解除されたような感覚をホール関係者等に与えることができる。

30

40

#### 【５９６９】

##### <変形例１０７>

上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げる場合について説明したが、設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５

50

01がオフ状態となるのを待って、設定キー501がオフ状態となると、そのまま通常モードで立ち上げてよい。これにより、前回の電源断時に実行していた設定変更モードの解除が解除されたような感覚をホール関係者等に与えることができる。

#### 【5970】

##### <変形例108>

上記第23～第27実施形態では、設定変更中に電源が断された後、設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオン状態にしてRAM消去スイッチ122をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、設定確認モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機10を立ち上げる場合について説明したが、前回電源が断される前の更新途中だった確率設定値から設定変更処理を実行してもよい。この場合、設定キー501がオフ状態となった後に、設定確認処理を引き続いて実行してもよいし、設定確認処理を無視してもよい。また、設定確認モードで立ち上げ、電源が断される前に実行されていた設定変更処理を無視し、また、更新途中の確率設定値を消去してもよい。

10

#### 【5971】

##### <変形例109>

上記第23～第27実施形態では、設定確認中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオフ状態でRAM消去スイッチ122をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機10を立ち上げる場合について説明したが、電源が断される前に実行されていた設定確認処理を無視して、通常モードでパチンコ機10を立ち上げてよい。

20

#### 【5972】

##### <変形例110>

上記第23～第27実施形態では、設定確認中に電源が断された後、RAMクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオフ状態でRAM消去スイッチ122をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、RAMクリアモードでパチンコ機10を立ち上げる場合について説明したが、RAMクリアモードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機10を立ち上げてよい。この場合、設定キー501がオン状態になるまで待ち、設定キー501がオン状態となると、更に設定キー501がオフ状態となるのを待って、設定キー501がオフ状態となると、RAMクリアせずに立ち上げてよいし、RAMクリアを実行してもよい。

30

#### 【5973】

##### <変形例111>

上記第23～第27実施形態では、設定確認中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオン状態にしてRAM消去スイッチ122をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合も、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げる場合について説明したが、設定変更モードを無視して、設定確認モードで立ち上げてよい。また、設定確認モードで立ち上げたのち、所定の操作を契機として、設定変更モードへ移行するようにしてもよい。

40

#### 【5974】

##### <変形例112>

上記第26実施形態では、パチンコ機10の電源オン時に設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合に、少なくとも内枠12の開放を必須条件とし、その他、RAM消去スイッチ122と設定キー501との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、内枠12の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

#### 【5975】

パチンコ機10を設置するホールの島設備には、島設備の両面にパチンコ機10を設置

50

可能な「両島」や、島設備の片側にのみパチンコ機 10 を設置可能な「壁島」や、ホールの柱を「壁島」で囲うようにして構成される「柱島」、或いは、パチンコ機 10 を 1 台又は 2 台単位で設置可能な「単体島」等、多様な島設備があり、該島設備によっては、内枠 12 を施錠したまま設定変更や設定確認を行う場合がある。よって、ホールの営業形態（島設備）によっては、必ずしも内枠 12 を開放して設定変更又は設定確認を行うとは限らず、扉開放スイッチ 208 g の開放を条件に設定変更又は設定確認作業を行うように構成した場合、一旦、内枠 12 を開放した上で行わなければならない、作業が煩雑となってしまう。

#### 【5976】

そこで、従業員等が操作できない部位（例えば、主制御装置 110 内）等にディップスイッチ等を設け、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合に、内枠 12 の開放を必須条件とするか否かを、ホールの管理者等が行うことができるように構成してもよい。このように構成することで、ホールの環境毎に応じた作業効率を考慮しつつ、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上することができる。

10

#### 【5977】

##### <変形例 113>

上記第 26 実施形態では、内枠 12 及び前面枠 14 を共に開放したメンテナンス作業時に、前面枠 14 を従業員が勝手に閉鎖できないように構成してもよい。具体的には、内枠 12 と前面枠 14 とを共に開放した場合には、ホールの管理者等によって、専用の鍵を差し込まない限り、前面枠 14 を内枠 12 に対して閉鎖できないように構成する。このように構成することで、メンテナンス作業時に、設定変更等の権限がない従業員が勝手に前面枠 14 を閉鎖させてしまうことを防止し、設定変更又は設定確認を行えなくすることができ、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上することができる。

20

#### 【5978】

##### <変形例 114>

上記第 27 実施形態では、裏パック 92 の下辺突部 92 a の上側面と、保護カバー部材 140 の上辺突部 171 a と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、下辺突部 92 a の上側面と上辺突部 171 a と下側面とを係合するように構成してもよい。この場合、内枠 12 の開放時には、該係合が容易に外れるように構成しつつ、内枠 12 の閉鎖時には、下辺突部 92 a の上側面と上辺突部 171 a と下側面とが係合すると好適である。このように構成することで、内枠 12 のメンテナンス作業時にも支障を来さず、パチンコ機 10 の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

30

#### 【5979】

##### <変形例 115>

上記第 24 実施形態では、外枠 11 の右側板 11 d に保護カバー部材 140 を片持ち梁状に取り付けて構成していた。これに対し、右側板 11 d から左側板 11 c に亘って保護カバー部材 140 を両端支持梁状に取り付けてもよい。このように構成することで、保護カバー部材 140 の剛性を高めつつ、簡易な構成でパチンコ機 10 裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。また、保護カバー部材 140 によっては、パチンコ機 10 の裏面上部又は裏面下部を覆わないことで、球の補給や排出に関して干渉しないので、既存の島設備に当該保護カバー部材 140 を採用したパチンコ機 10 を取り付けることが可能となる。

40

#### 【5980】

##### <変形例 116>

上記第 24 実施形態では、カバー側突部 172 をカバー板 171 の所定位置に固定的に形成していた。これに対し、カバー側突部 172 をカバー板 171 から分離可能かつ取着自在に構成し、カバー板 171 内でカバー側突部 172 の位置を変更調整可能に構成してもよい。従来、一般的なパチンコ機 10 では、遊技盤 13 の板替え等が可能に構成されている。ここで、パチンコ機 10 の外枠 11 に取り付ける遊技盤 13 が変更されてしまった場合、該取り換え後の遊技盤 13 に取り付けられた主制御装置 110 の設定部 100 d の

50

位置も変更されるおそれがある。このような場合、保護カバー部材 140 のカバー側突部 172 が、主制御装置 110 の設定部 100d に対して嵌まり込まないことにより、内枠 12 が閉鎖できない場合がある。これに対し、カバー側突部 172 をカバー板 171 から分離可能かつ取着自在に構成することで、遊技盤 13 が取り換えられ、主制御装置 110 の設定部 100d の位置が変更されてしまった場合であっても、カバー側突部 172 を設定部 100d にはめ込むことが可能となるので、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上しつつ、保護カバー部材 140 のカバー側突部 172 と主制御装置 110 の設定部 100d とが干渉せずに内枠 12 を施錠可能にして、パチンコ機 10 の従来からの流通形態においても支障を来さないようにすることができる。

#### 【5981】

##### <変形例 117>

上記第 24 実施形態では、外枠 11 の右側板 11d に保護カバー部材 140 を取り付けていた。これに対し、左側板 11c や上板 11a や下板 11b に保護カバー部材 140 を片持ち梁状に取り付けるように構成してもよい。この場合も、各板 11a ~ 11c の内壁面から保護カバー部材 140 のカバー取付部 150 の取付面 151 を取り付けると好適である。

#### 【5982】

##### <変形例 118>

上記第 24 実施形態では、外枠 11 の右側板 11d の内壁面に保護カバー部材 140 のカバー取付部 150 の取付面 151 を当接させるように取り付けていた。これに対し、右側板 11d の外壁面に取付面 151 を取り付けたり、右側板 11d の内部に保護カバー部材 140 のカバー取付部 150 を嵌め込む（差し込む）ようにして取り付けると構成してもよい。

#### 【5983】

##### <変形例 119>

上記第 27 実施形態では、保護カバー部材 140 により、主制御装置 110 の設定キー 501 及び封印ユニット 100c と、払出制御装置 111 の封印部 111a とを覆うように構成していた。これに対し、保護カバー部材 140 によって、上記制御装置 110, 111 の全部を覆ったり、上記制御装置 110, 111 の他に、パチンコ機 10 の裏面下部側に配置された他の制御装置（例えば、発射制御装置 112 や電源装置 115）の一部又は全部を覆うように構成してもよい。多くの制御装置を保護カバー部材 140 により覆うことにより、簡易な構成でパチンコ機 10 の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

#### 【5984】

##### <変形例 120>

上記第 26 実施形態では、内枠 12 が外枠 11 に対して開放され、かつ、前面枠 14 が内枠 12 に対して閉鎖されている状況においてのみ、設定変更又は設定確認を行えるように構成し、他の状況（例えば、内枠 12 が開放されていない場合や、内枠 12 が開放されていても前面枠 14 も開放されている場合）では、設定変更又は設定確認を行えないように構成していた。これに対し、内枠 12 が開放されていなくても前面枠 14 が開放されている場合に、設定変更又は設定確認を行えるように構成してもよい。

#### 【5985】

##### <変形例 121>

上記各実施形態では、RAM 消去スイッチ 122 を電源装置 115 に搭載していた。これに対し、RAM 消去スイッチ 122 を主制御装置 110 や払出制御装置 111 に搭載するように構成してもよい。

#### 【5986】

##### <変形例 122>

上記第 27 実施形態では、裏パック 92 の下辺突部の上側面と、保護カバー部材 140 の上辺突部と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、裏パック 92 の下辺

10

20

30

40

50

突部の上側面と、保護カバー部材 140 の上辺突部と下側面とを係合させ、シリンダ錠 20 の操作に伴って該係合を解除するように構成してもよい。

【5987】

<変形例 123>

上記第 27 実施形態では、裏バック 92 の下辺突部の上側面と、保護カバー部材 140 の上辺突部と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、保護カバー部材 140 のカバー板 171 を、主制御装置 110 や払出制御装置 111 の最表面と当接又は係合するように構成してもよい。

【5988】

<変形例 124>

上記第 24 実施形態では、カバー側突部 172 を、設定部 100d における設定キー 501 の周りを取り囲む壁状に構成していた。これに対し、カバー側突部 172 を、設定部 100d 全体に嵌るような突体で構成してもよい。

【5989】

<変形例 125>

上記第 27 実施形態では、裏バック 92 の下辺突部の上側面と、保護カバー部材 140 の上辺突部と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、裏バック 92 を払出制御装置 111 の部位まで延設すると共に、該裏バック 92 の裏面側に払出制御装置 111 を搭載する。そして、内枠 12 と保護カバー部材 140 との間の空間に、上記延設した裏バック 92 の一部が位置するように構成してもよい。このように構成することで、内枠 12 の施錠時に、裏バック 92 をパチンコ機 10 裏面側に開放しようとしても、保護カバー部材 140 によって該開放が干渉される。よって、内枠 12 の施錠時において、裏バック 92 のパチンコ機 10 内部側に配設された音声ランプ制御装置 113 等に対する不正を防止することができる。

【5990】

<変形例 126>

上記第 24 ~ 第 27 実施形態では、保護カバー部材 140 を 1 の部材で構成していた。これに対し、2 以上の保護カバー部材を外枠 11 に取り付け、パチンコ機 10 の裏面側の一部又は全部を覆うように構成してもよい。

【5991】

<変形例 127>

上記各実施形態では、設定キー 501 により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー 501 により、1 の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、3 個 5 個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（3 秒 5 秒への変更）や駆動幅（例えば、20 mm 30 mm への変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）、パチンコ機 10 自体の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【5992】

<変形例 128>

上記各実施形態では、設定キー 501 の鍵孔をパチンコ機 10 の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー 501 の鍵孔の向きを、パチンコ機 10 の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機 10 の斜め方向、或いは、パチンコ機 10 の前面側に向くように構成してもよい。

【5993】

<変形例 129>

なお、第 28 実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「49」以下か否か）可能に構成し、主制御装置 110 の制御負担を軽減

10

20

30

40

50

するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。即ち、上記実施形態と同等の大当たり確率（小当たり確率、ハズレ確率）となるような乱数値の配分であれば如何様な値でもよく、具体的には、例えば、「0～999」で更新される大当たり乱数カウンタC1の場合に、低確率状態における大当たり乱数値として「7, 341, 555, 777, 831」として大当たり確率が5/1000となるように構成するとともに、小当たり乱数値として「77, 175, 223, 315, 415, 526, 634, 717, 845」として小当たり確率が10/1000となるように構成してもよい。

#### 【5994】

ここで、パチンコ機10の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「0～50」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

#### 【5995】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル272aに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機10が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

#### 【5996】

##### <変形例130>

上記第28実施形態では、同時に変動可能な第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とにおいて、先に停止される1の特別図柄において小当たりに当選した場合、後に停止される他方の特別図柄の大当たりを消滅するように構成していた。これに対し、先に停止される1の特別図柄において小当たりに当選した場合、後の停止される大当たりを導出する他方の特別図柄の動的表示の進行を一時的に停止し、小当たりを導出する1の特別図柄に基づく小当たり遊技が終了した後、一時停止していた他方の特別図柄の動的表示の実行を再開し、該動的表示において大当たりを導出するように構成してもよい。このように構成することで、当選した役（遊技価値）をすべて遊技者に提供することができ、役に当選したにもかかわらず遊技価値が付与されないといった事象（所謂、引き損）をなくすことができ、遊技者が遊技に興醒めしないようにすることができる。

#### 【5997】

また、上記第28実施形態では、先に停止する動的表示が小当たり遊技を導出する場合に、後に停止する動的表示が大当たり遊技又は小当たり遊技を導出し得るとき、該後に停止する動的表示によって導出され得る大当たり遊技又は小当たり遊技を消滅させるように構成していた。これに対し、先に停止する動的表示が大当たり遊技であった場合に、後に停止する動的表示が大当たり遊技又は小当たり遊技を導出し得るとき、該後に停止する動的表示によって導出され得る大当たり遊技又は小当たり遊技を消滅させるように構成してもよい。

#### 【5998】

##### <変形例131>

上記第28実施形態乃至第32実施形態では、タイマ割込処理（図466参照）等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタC1や大当たり種別乱数C1等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ICによって大当たり乱数カウンタC1等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難に

10

20

30

40

50

し、セキュリティ性能を向上することができる。

【5999】

<変形例132>

上記第28実施形態乃至第32実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値の個数又は小当たり乱数値の個数が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）の個数を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「1」から「3」までは、大当たり乱数値の個数を「2」ずつ増加させる一方、設定値「4」から「6」までは、大当たり乱数値の個数を「5」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

10

【6000】

<変形例133>

上記第29実施形態では、小当たり種別カウンタC5を用いて小当たり遊技の種類を決定するように構成していた。これに対し、小当たり種別カウンタC5を用いずに、大当たり種別カウンタC2を流用して、小当たり遊技の種類を決定するように構成してもよい。このように構成することで、カウンタ数を少なくするとともに、大当たり種別を判定するプログラムを小当たり種別選定の際に流用することが可能となり、プログラム容量を削減することができる。

20

【6001】

<変形例134>

上記第28実施形態乃至第32実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタC1の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタ又は小当たり種別カウンタの値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【6002】

<変形例135>

上記第28実施形態では、各特別図柄毎に確定コマンド（即ち、特図1確定コマンドおよび特図2確定コマンド）を送信するように構成していた。これに対し、1の特別図柄が小当たり又は大当たりとなり、他方の特別図柄を停止する場合に、1のコマンドで両特別図柄が停止する共通確定コマンドを送信して、両特別図柄の変動演出を停止するように構成してもよい。

30

【6003】

<変形例136>

上記第29実施形態では、特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタを用いて「時間短縮状態」における各特別図柄の動的表示の実行回数を計数するように構成していた。これに対し、第1特別図柄に対応する特図1時短カウンタを設け、第1特別図柄の実行回数によって「時間短縮状態」を終了する場合があるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

40

【6004】

<変形例137>

上記第29実施形態では、第2特別図柄の動的表示を第1特別図柄の動的表示より優先的に実行するように構成していた。これに対し、動的表示を取得した順（保留された順）で各特別図柄を実行するように構成してもよいし、第1特別図柄の動的表示を第2特別図柄の動的表示より優先的に実行するように構成してもよい。

【6005】

<変形例138>

上記第28実施形態乃至第30実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（

50



即ち、ハズレ乱数値)から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値(例えば、大当たり乱数値)を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値(例えば、小当たり乱数値)から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚(メリハリ)のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

#### 【6006】

##### <変形例139>

上記第28実施形態等では、大当たり乱数テーブル272aにおいて、昇順に「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値が割り当てられていた。これに対し、大当たり乱数テーブル272a2において、昇順に「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲(以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する)」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を割り当てるように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する役に対応する乱数値(即ち、大当たり乱数値の増加分)の範囲を、設定差によって減少する役に対応する乱数値(即ち、ハズレ乱数値)の範囲と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値(即ち、大当たり乱数値の固定部分と小当たり乱数値)の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の範囲の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を設定値に依拠して追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

10

20

#### 【6007】

##### <変形例140>

上記第28実施形態等では、大当たり乱数テーブル272aにおいて、昇順に「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を割り当てていた。これに対し、乱数値の個数が多い順(又は少ない順)に各乱数値を規定(設定)するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、乱数値の判定を昇順に行う場合には、当選し易い役の判定を先に実行することができ、制御負担を軽減することができる。

30

#### 【6008】

##### <変形例141>

上記第28実施形態等では、大当たり乱数テーブル272aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定(設定)していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される「ハズレ乱数値の範囲」と隣接(隣り合う)ように大当たり乱数テーブル272aに規定(設定)するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル272aにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定(設定)する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値(即ち、大当たり乱数値の増加分)を、設定差によって減少する乱数値(即ち、ハズレ乱数値)と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値(即ち、小当たり乱数値)の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に依拠して追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

40

#### 【6009】

##### <変形例142>

上記第28実施形態等では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合、特別図柄の大当たり確率が向上(10倍アップ)するように構成されていた。これに対し

50

、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを10倍以下（例えば、2倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を5倍、小当たり確率も5倍）に設定してもよい。

【6010】

<変形例143>

上記第28実施形態では、大当たり遊技において可変入賞装置65の大入賞口65aを開放駆動し、小当たり遊技において可変入賞装置65と異なる第2可変入賞装置72の小入賞口72aを開放駆動するように構成していた。これに対し、大当たり遊技において大入賞口65aを第1駆動態様（例えば、最大開放時間30秒×16ラウンド）で開放駆動し、さらに、小当たり遊技においても大入賞口65aを第1駆動態様より遊技者にとって不利な第2駆動態様（例えば、最大開放時間1.8秒×1ラウンド）で開放駆動するように構成してもよい。これにより、大当たり遊技と小当たり遊技とで大入賞口65aを共用して、別の装置（例えば、小入賞口等）を設ける必要がなくなるので、パチンコ機10の部品点数を削減し、パチンコ機10にかかるコストを削減することができる。

10

【6011】

<変形例144>

上記第28実施形態では、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率が高くなるように構成されていた。これに対し、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第1特別図柄と第2特別図柄とにおける小当たり遊技の当選確率を同等に構成してもよい。

20

【6012】

<変形例145>

上記第28実施形態等では、パチンコ機10の設定状況を報知せず、大当たり遊技の現出回数および小当たり遊技の現出回数を外部出力し、その内容をデータランプ等に表示し、該現出回数によって遊技者にパチンコ機10の設定を示唆するように構成していた。これに対し、所定条件の成立に基づいて遊技者にパチンコ機10の設定状況を報知（示唆）するように構成してもよい。具体的には、例えば、所定回数の動的表示が実行された場合や、大当たり遊技のエンディング画面一部、所定間隔毎に実行される演出画面の一部、或いは、所定役に当選した直後等に、パチンコ機10の設定内容を示唆する画像（例えば、設定値に対応したキャラクタ図柄等）を表示する。このように構成することで、大当たり遊技及び小当たり遊技の現出回数以外に、遊技を行うことによってパチンコ機10の設定内容が遊技者に示唆可能となり、遊技者は上記画像等を確認するとともに、大当たり遊技および小当たり遊技の現出回数によって、パチンコ機10の設定内容を推測するという遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

30

【6013】

<変形例146>

上記13実施形態等では、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」に突入した場合にのみ、次回の大当たりが発生するまで「超確率変動状態」又は「確率変動状態」を維持する所謂ループタイプの遊技仕様で構成していた。これに対し、大当たり終了後に、いずれの大当たりに当選した場合でも、該大当たり終了後に所定回数の動的表示の実行を終了条件とする「確率変動状態」（所謂、STタイプ）が付与される遊技仕様で構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上に貢献することができる。

40

【6014】

<変形例147>

上記13実施形態において、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」に突入して特別

50

図柄が高確率状態となった場合に、特別図柄が高確率状態であることを遊技者に認識可能に報知するように構成されていた。これに対し、上記「超確率変動状態」又は「確率変動状態」と異なり、特別図柄が高確率状態であるものの、その旨を遊技者に示唆（報知）しない所謂「潜伏確率変動状態」を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、大当たりに当選した場合に、特別図柄が高確率状態か否かを遊技者に認識させず、遊技状態がいずれの遊技状態かを示唆する遊技性が生まれ、遊技にバリエーションを設け、多様な遊技性を実現することで遊技の興趣向上を図ることができる。

#### 【6015】

##### <変形例148>

上記第28実施形態等では、すべての設定値において、特別図柄の低確率状態から高確率状態に変化する場合に、大当たり確率を均等に増加（すべて10倍アップ）するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり確率の増加率を変更（例えば、設定値「1」は5倍、設定値「2」は6倍、・・・設定値「6」は10倍等）するように構成してもよい。このように構成することで、高設定ほど特別図柄の高確率状態で大当たりに当選し易くなることで、高確率状態において大当たり遊技に早く当選する現象自体が設定示唆となる。よって、高確率状態において如何に早く大当たりに当選するか否かという遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

#### 【6016】

##### <変形例149>

上記第28実施形態等では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

#### 【6017】

##### <変形例150>

上記第31実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値及び小当たり乱数値を増加させて、その各乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値のみを増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値およびハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値およびハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合、大当たり乱数値の個数の増加分を、小当たり乱数値およびハズレ乱数値の個数から同数を均等に補填してもよいし、小当たり乱数値の個数とハズレ乱数値の個数とで減少率が均等の割合となるように補填してもよい。

#### 【6018】

##### <変形例151>

上記第28実施形態では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分として、最も滞在率が高い遊技状態で取得され易い役に対応する乱数値の個数（即ち、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数）を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数の増加分となるように構成していた。これに対し、遊技状態において実行される特別図柄ごとに、該遊技状態で取得され易い役に対応する乱数値の個数を減少させることで補填するように構成してもよい。具体的には、例えば、「通常遊技状態」では、実行され易い第1特別図柄において、大当たり乱数値の個数の増加分を、もっとも取得され易いハズレ乱数値の個数を減少させることで補填するように構成し、「確率変動状態」では、実行され易い第2特別図柄において、大当たり乱数値の個数の増加分をもっとも取得され易い小当たり乱数値の個数を減少させることで補填するように構成してもよい。

## 【 6 0 1 9 】

## &lt; 変形例 1 5 2 &gt;

上記第 2 8 実施形態では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分として、データランプに大々的に（明確に）表示（計上）されないハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を、増加分の大当たり乱数値の個数として補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分として、データランプに大々的に（明確に）表示（計上）されないハズレ役以外の他の役に対応する乱数値の個数を減少させて、その減少分、増加分の大当たり乱数値の個数として補填するように構成してもよい。

## 【 6 0 2 0 】

## &lt; 変形例 1 5 3 &gt;

上記第 2 8 実施形態では、各設定値すべてにおいて大当たり乱数カウンタ C 1 の最大更新値を「9 9 9 9」とし、その中で設定値ごとに大当たりとなり得る大当たり乱数値の個数を変更し、その変更分をハズレ乱数値から補填するように構成して、大当たり導出確率を変更するように構成していた。これに対し、各設定値ごとに大当たり乱数カウンタ C 1 の最大更新値を変更して、大当たり導出確率を変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、すべての設定値において大当たり乱数値の個数を 1 0 0 個（例えば、「0 ~ 9 9」）とする一方、設定値「1」では大当たり乱数カウンタ C 1 の最大更新値が「9 9 9 9」、設定値「2」では大当たり乱数値の最大更新値が「9 8 9 9」、設定値「3」では大当たり乱数カウンタ C 1 の最大更新値が「9 7 9 9」、設定値「4」では大当たり乱数カウンタ C 1 の最大更新値が「9 6 9 9」、設定値「5」では大当たり乱数カウンタ C 1 の最大更新値が「9 5 9 9」、設定値「6」では大当たり乱数カウンタ C 1 の最大更新値が「9 4 9 9」とし、設定値ごとにハズレ乱数値の個数が減少するように構成して、大当たりの導出確率を変更するように構成してもよい。

## 【 6 0 2 1 】

## &lt; 変形例 1 5 4 &gt;

上記第 2 8 実施形態では、第 1 特別図柄において小当たりよりハズレの方の導出確率が高くなるように、ハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を少なく構成する一方、第 2 特別図柄においてハズレより小当たりの方の導出確率が高くなるように、ハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を多く構成していた。これに対し、第 1 特別図柄においてもハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を多く構成したり、第 2 特別図柄においてハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を少なく（又は小当たり乱数値自体を設けないように）構成してもよい。そして、設定変更して大当たり乱数値の個数を変更する場合に、大当たり乱数以外で個数の多い方の乱数値や、個数の少ない方の乱数値から大当たり乱数値の個数の増加分を補填するように構成してもよい。

## 【 6 0 2 2 】

## &lt; 変形例 1 5 5 &gt;

上記第 2 8 実施形態では、抽出役として、大当たり役、小当たり役、及び、ハズレ役とを設け、各役を抽出可能に構成していた。これに対し、遊技者に遊技価値が付与される役として、大当たり未満、小当たり以上の遊技価値が付与される中当たり役を設け、各役を抽出可能に構成するとともに、設定値ごとにいずれかの役（例えば、大当たり役、中当たり役、又は、小当たり役）に対応する乱数値の個数を増加させる一方、他のいずれかの役（例えば、中当たり役、小当たり役、又は、ハズレ役）に対応する乱数値の個数を減少させるように構成してもよい。なお、大当たり、中当たり及び小当たりとしては、例えば、大当たりとして 1 5 R 大当たり、中当たりとして 8 R 大当たり、小当たりとして 4 R 大当たりが該当する場合や、大当たりとして確変大当たり、中当たりとして潜伏確変大当たり、小当たりとして時短大当たりが該当する場合、大当たりとして 1 5 R 確変大当たり、中当たりとして 1 5 R 時短大当たり、小当たりとして 1 5 R 通常大当たり（「確率変動状態」又は「時間短縮状態」には移行しない大当たり）が該当する場合が例示される。

## 【 6 0 2 3 】

### < 第 3 3 実施形態 >

以下、遊技機的一种であるパチンコ機 1 0 の第 3 3 実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 5 0 6 はパチンコ機 1 0 の斜視図、図 5 0 7 はパチンコ機 1 0 の主要な構成を分解して示す斜視図である。なお、図 5 0 7 では便宜上パチンコ機 1 0 の遊技領域 P A 内の構成を省略している。

#### 【 6 0 2 4 】

パチンコ機 1 0 は、図 5 0 6 に示すように、当該パチンコ機 1 0 の外殻を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体 1 2 と、を有する。外枠 1 1 は木製の板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機 1 0 において外枠 1 1 は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備に外枠 1 1 が備え付けられた構成としてもよい。

10

#### 【 6 0 2 5 】

遊技機本体 1 2 は図 5 0 7 に示すように、内枠 1 3 と、その内枠 1 3 の前方に配置される前扉枠 1 4 と、内枠 1 3 の後方に配置される裏バックユニット 1 5 と、を備えている。遊技機本体 1 2 のうち内枠 1 3 が外枠 1 1 に回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠 1 3 が前方へ回動可能とされている。

#### 【 6 0 2 6 】

内枠 1 3 には、前扉枠 1 4 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠 1 3 には、裏バックユニット 1 5 が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

20

#### 【 6 0 2 7 】

なお、遊技機本体 1 2 には、その回動先端部に施錠装置が設けられており、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機 1 0 前面にて露出させて設けられたシリンダ錠 1 7 に解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

#### 【 6 0 2 8 】

次に、遊技機本体 1 2 の前面側の構成について説明する。

30

#### 【 6 0 2 9 】

内枠 1 3 は、外形が外枠 1 1 とほぼ同一形状をなす樹脂ベース 2 1 を主体に構成されている。樹脂ベース 2 1 の中央部には略楕円形状の窓孔 2 3 が形成されている。樹脂ベース 2 1 には遊技盤 2 4 が着脱可能に取り付けられている。遊技盤 2 4 は合板よりなり、遊技盤 2 4 の前面に形成された遊技領域 P A が樹脂ベース 2 1 の窓孔 2 3 を通じて内枠 1 3 の前面側に露出した状態となっている。

#### 【 6 0 3 0 】

ここで、遊技盤 2 4 の構成を図 5 0 8 に基づいて説明する。図 5 0 8 は遊技盤 2 4 の正面図である。

40

#### 【 6 0 3 1 】

遊技盤 2 4 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 2 5 と外レール部 2 6 とが取り付けられており、これら内レール部 2 5 と外レール部 2 6 とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。樹脂ベース 2 1 において窓孔 2 3 の下方に取り付けられた遊技球発射機構 2 7 ( 図 5 0 7 参照 ) から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域 P A の上部に案内されるようになっている。

#### 【 6 0 3 2 】

ちなみに、遊技球発射機構 2 7 は、誘導レールに向けて延びる発射レール 2 7 a と、後述する上皿 5 5 a に貯留されている遊技球を発射レール 2 7 a 上に供給する球送り装置 2 7 b と、発射レール 2 7 a 上に供給された遊技球を誘導レールに向けて発射させる電動ア

50

クチュエータであるソレノイド 27c と、を備えている。前扉枠 14 に設けられた発射操作装置（又は操作ハンドル）28 が回動操作されることによりソレノイド 27c が駆動制御され、遊技球が発射される。

#### 【6033】

遊技盤 24 には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33、第 2 作動口 34、スルーゲート 35、可変表示ユニット 36、特図ユニット 37 及び普図ユニット 38 等がそれぞれ設けられている。一般入賞口 31 は合計で 4 個設けられており、それ以外はそれぞれ 1 個ずつ設けられている。

#### 【6034】

スルーゲート 35 への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 への入球が発生すると、所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第 1 作動口 33 への 1 個の遊技球の入球が発生した場合又は第 2 作動口 34 への 1 個の遊技球の入球が発生した場合には、1 個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口 31 への 1 個の遊技球の入球が発生した場合には、10 個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置 32 への 1 個の遊技球の入球が発生した場合には、15 個の賞球の払い出しが実行される。

#### 【6035】

なお、上記賞球個数は任意であり、例えば、第 2 作動口 34 の方が第 1 作動口 33 よりも賞球個数が少ない構成としてもよく、第 2 作動口 34 の方が第 1 作動口 33 よりも賞球個数が多い構成としてもよい。

#### 【6036】

その他に、遊技盤 24 の最下部にはアウト口 24a が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口 24a を通って遊技領域 PA から排出される。また、遊技盤 24 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘 24b が植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

#### 【6037】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域 PA から排出される態様だけではなく、開口部を通過した後に遊技領域 PA から排出されることなく遊技領域 PA の流下を継続する態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口 24a への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33、第 2 作動口 34 及びスルーゲート 35 への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

#### 【6038】

第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤 24 に設置されている。第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 は共に上向きに開放されている。また、第 1 作動口 33 が上方となるようにして両作動口 33、34 は鉛直方向に並んでいる。第 2 作動口 34 には、左右一対の可動片よりなるガイド片としての普電役物 34a が設けられている。普電役物 34a の閉鎖状態では遊技球が第 2 作動口 34 に入賞できず、普電役物 34a が開放状態となることで第 2 作動口 34 への入賞が可能となる。

#### 【6039】

第 2 作動口 34 よりも遊技球の流下方向の上流側に、スルーゲート 35 が設けられている。スルーゲート 35 は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート 35 に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域 PA を流下する。これにより、スルーゲート 35 に入賞した遊技球が第 2 作動口 34 へ入賞することが可能となっている。

#### 【6040】

スルーゲート 35 への入賞に基づき第 2 作動口 34 の普電役物 34a が閉鎖状態から開放状態に切り換えられる。具体的には、スルーゲート 35 への入賞をトリガとして内部抽選が行われるとともに、遊技領域 PA において遊技球が通過しない領域である右下の隅部

10

20

30

40

50

に設けられた普図ユニット 3 8 の普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が行われる。そして、内部抽選の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部 3 8 a の変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、普電役物 3 4 a が所定の態様で開放状態となる。

【 6 0 4 1 】

なお、普図表示部 3 8 a は、LED による複数の表示用セグメントが所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリクス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部 3 8 a にて変動表示される絵柄としては、複数種の文字が変動表示される構成、複数種の記号が変動表示される構成、複数種のキャラクタが変動表示される構成又は複数種の色が切り換え表示される構成などが考えられる。

【 6 0 4 2 】

普図ユニット 3 8 において、普図表示部 3 8 a に隣接した位置には、普図保留表示部 3 8 b が設けられている。遊技球がスルーゲート 3 5 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、普図保留表示部 3 8 b の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【 6 0 4 3 】

第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞をトリガとして当たり抽選が行われる。そして、当該抽選結果は特図ユニット 3 7 及び可変表示ユニット 3 6 の図柄表示装置 4 1 における表示演出を通じて明示される。

【 6 0 4 4 】

特図ユニット 3 7 について詳細には、特図ユニット 3 7 には特図表示部 3 7 a が設けられている。特図表示部 3 7 a の表示領域は図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a よりも狭い。特図表示部 3 7 a では、第 1 作動口 3 3 への入賞又は第 2 作動口 3 4 への入賞をトリガとして当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる。そして、抽選結果に対応した結果が表示される。なお、特図表示部 3 7 a は、LED による複数の表示用セグメントが所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリクス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、特図表示部 3 7 a にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【 6 0 4 5 】

特図ユニット 3 7 において、特図表示部 3 7 a に隣接した位置には、特図保留表示部 3 7 b が設けられている。遊技球が第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、特図保留表示部 3 7 b の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【 6 0 4 6 】

図柄表示装置 4 1 について詳細には、図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 4 1 は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 EL 表示装置又は CRT といった表示画面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。

【 6 0 4 7 】

図柄表示装置 4 1 では、第 1 作動口 3 3 への入賞又は第 2 作動口 3 4 への入賞に基づき特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示が行われる。例えば、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、複数の表示領域として上段・中段・下段の 3 つの図柄列が設定され、各図柄列において「1」～「9」の数字が付された主図柄が昇順又は降順で配列された状態でスクロール表示される。このスクロール表示においては、最初に全図柄列におけるスクロール表示が開

始され、上図柄列 下図柄列 中図柄列の順にスクロール表示から待機表示に切り換えられ、最終的に各図柄列にて所定の図柄を静止表示した状態で終了される。そして、遊技結果が大当たり結果となる遊技回では、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a において予め設定されている有効ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示される。具体的には、後述する最有利大当たり結果となる場合には同一の奇数図柄の組み合わせが停止表示され、後述する低確大当たり結果となる場合には同一の偶数図柄の組み合わせが停止表示され、後述する低入賞高確大当たり結果となる場合には同一の図柄の組み合わせではないものの低入賞高確大当たり結果ではない場合には停止表示されない図柄の組み合わせが停止表示される。

#### 【6048】

なお、図柄表示装置 4 1 では、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、当たり当選となった後に移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。また、いずれかの作動口 3 3 , 3 4 への入賞に基づいて、特図表示部 3 7 a 及び図柄表示装置 4 1 にて表示が開始され、所定の結果を表示して終了されるまでが遊技回の 1 回に相当する。また、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、図柄表示装置 4 1 にて変動表示される絵柄は上記のような図柄に限定されることはなく、例えば絵柄として数字のみが変動表示される構成としてもよい。

#### 【6049】

第 1 作動口 3 3 への入賞又は第 2 作動口 3 4 への入賞に基づく当たり抽選にて大当たり当選となった場合には、特電入賞装置 3 2 への入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。特電入賞装置 3 2 は、遊技盤 2 4 の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉 3 2 a を備えている。開閉扉 3 2 a は、閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉 3 2 a は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選した場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。ちなみに、開閉実行モードとは、当たり結果となった場合に移行することとなるモードである。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。

#### 【6050】

図 5 0 9 は、遊技領域 P A を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

#### 【6051】

既に説明したとおり、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びアウト口 2 4 a のいずれかに入球した遊技球は遊技領域 P A から排出される。換言すれば、遊技球発射機構 2 7 から発射されて遊技領域 P A に流入した遊技球は一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びアウト口 2 4 a のいずれかに入球することにより遊技領域 P A から排出されることとなる。一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びアウト口 2 4 a のいずれかに入球した遊技球は遊技盤 2 4 の背面側に導かれる。

#### 【6052】

遊技盤 2 4 の背面には、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びアウト口 2 4 a のそれぞれに対応させて排出通路部 4 2 ~ 4 8 が形成されている。排出通路部 4 2 ~ 4 8 に流入した遊技球はその流入した排出通路部 4 2 ~ 4 8 を流下することにより、遊技盤 2 4 の背面側において遊技盤 2 4 の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機 1 0 が設置された島設備の球循環装置に排出される。

#### 【6053】

各排出通路部 4 2 ~ 4 8 には遊技球を検知するための各種検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a が

10

20

30

40

50



設けられている。これら排出通路部 4 2 ~ 4 8 及び検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a について以下に説明する。一般入賞口 3 1 は既に説明したとおり 4 個設けられているため、それら 4 個のそれぞれに対応させて排出通路部 4 2 ~ 4 4 が存在している。この場合、最も左の一般入賞口 3 1 に対応する第 1 排出通路部 4 2 及びその右隣りの一般入賞口 3 1 に対応する第 2 排出通路部 4 3 のそれぞれに対しては 1 個ずつ検知センサ 4 2 a , 4 3 a が設けられている。具体的には、第 1 排出通路部 4 2 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 入賞口検知センサ 4 2 a が設けられているとともに、第 2 排出通路部 4 3 の途中位置に検知範囲が存在するように第 2 入賞口検知センサ 4 3 a が設けられている。最も左の一般入賞口 3 1 に入球した遊技球は第 1 排出通路部 4 2 を通過する途中で第 1 入賞口検知センサ 4 2 a にて検知され、その右隣りの一般入賞口 3 1 に入球した遊技球は第 2 排出通路部 4 3 を通過する途中で第 2 入賞口検知センサ 4 3 a にて検知される。また、右側 2 個の一般入賞口 3 1 に対しては途中位置で合流するように形成された第 3 排出通路部 4 4 が設けられている。当該第 3 排出通路部 4 4 は、2 個の一般入賞口 3 1 のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで 1 個の出口側領域を有している。第 3 排出通路部 4 4 における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように第 3 入賞口検知センサ 4 4 a が設けられている。右側 2 個のいずれかの一般入賞口 3 1 に入球した遊技球は第 3 排出通路部 4 4 を通過する途中で第 3 入賞口検知センサ 4 4 a にて検知される。

10

#### 【 6 0 5 4 】

特電入賞装置 3 2 に対応させて第 4 排出通路部 4 5 が存在している。第 4 排出通路部 4 5 の途中位置に検知範囲が存在するようにして特電検知センサ 4 5 a が設けられており、特電入賞装置 3 2 に入球した遊技球は第 4 排出通路部 4 5 を通過する途中で特電検知センサ 4 5 a にて検知される。第 1 作動口 3 3 に対応させて第 5 排出通路部 4 6 が存在している。第 5 排出通路部 4 6 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 作動口検知センサ 4 6 a が設けられており、第 1 作動口 3 3 に入球した遊技球は第 5 排出通路部 4 6 を通過する途中で第 1 作動口検知センサ 4 6 a にて検知される。第 2 作動口 3 4 に対応させて第 6 排出通路部 4 7 が存在している。第 6 排出通路部 4 7 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 作動口検知センサ 4 7 a が設けられており、第 2 作動口 3 4 に入球した遊技球は第 6 排出通路部 4 7 を通過する途中で第 2 作動口検知センサ 4 7 a にて検知される。アウト口 2 4 a に対応させて第 7 排出通路部 4 8 が存在している。第 7 排出通路部 4 8 の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ 4 8 a が設けられており、アウト口 2 4 a に入球した遊技球は第 7 排出通路部 4 8 を通過する途中でアウト口検知センサ 4 8 a にて検知される。

20

30

#### 【 6 0 5 5 】

なお、各種検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a のうちいずれか 1 個の検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a にて検知対象となった遊技球は他の検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知対象となることはない。また、スルーゲート 3 5 に対してもゲート検知センサ 4 9 a が設けられており、遊技領域 P A を流下する途中でスルーゲート 3 5 を通過する遊技球はゲート検知センサ 4 9 a にて検知される。

#### 【 6 0 5 6 】

各種検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a としては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a は後述する主制御装置 6 0 と電氣的に接続されており、各種検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a の検知結果は主制御装置 6 0 に出力される。具体的には、各種検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a は、遊技球を検知していない状況では L O W レベル信号を出力し、遊技球を検知している状況では H I レベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなく H I 及び L O W の関係が逆であってもよい。

40

#### 【 6 0 5 7 】

図 5 0 7 に示すように、上記構成の遊技盤 2 4 が樹脂ベース 2 1 に取り付けられてなる内枠 1 3 の前面側全体を覆うようにして前扉枠 1 4 が設けられている。前扉枠 1 4 には、

50

図 5 0 6 に示すように、遊技領域 P A のほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部 5 1 が形成されている。窓部 5 1 は、略楕円形状をなし、窓パネル 5 2 が嵌め込まれている。窓パネル 5 2 は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機 1 0 前方から窓パネル 5 2 を通じて遊技領域 P A を視認可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

#### 【 6 0 5 8 】

窓部 5 1 の上方には表示発光部 5 3 が設けられている。また、遊技状態に応じた効果音などが出力される左右一対のスピーカ部 5 4 が設けられている。また、窓部 5 1 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 5 5 と下側膨出部 5 6 とが上下に並設されている。上側膨出部 5 5 内側には上方に開口した上皿 5 5 a が設けられており、下側膨出部 5 6 内側には同じく上方に開口した下皿 5 6 a が設けられている。上皿 5 5 a は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構 2 7 側へ導くための機能を有する。また、下皿 5 6 a は、上皿 5 5 a 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

10

#### 【 6 0 5 9 】

次に、遊技機本体 1 2 の背面側の構成について説明する。

#### 【 6 0 6 0 】

図 5 0 7 に示すように、内枠 1 3 ( 具体的には、遊技盤 2 4 ) の背面には、遊技の主たる制御を司る主制御装置 6 0 が搭載されている。図 5 1 0 は主制御装置 6 0 の正面図である。

20

#### 【 6 0 6 1 】

主制御装置 6 0 は、図 5 1 0 に示すように、主制御基板 6 1 が基板ボックス 6 0 a に收容されてなる。主制御基板 6 1 の一方の板面である素子搭載面には、M P U 6 2 が搭載されている。基板ボックス 6 0 a は当該基板ボックス 6 0 a の外部から当該基板ボックス 6 0 a 内に收容された M P U 6 2 を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス 6 0 a は無色透明に形成されているが、基板ボックス 6 0 a の外部から当該基板ボックス 6 0 a 内に收容された M P U 6 2 を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。主制御装置 6 0 は基板ボックス 6 0 a において主制御基板 6 1 の素子搭載面と対向する対向壁部 6 0 b がパチンコ機 1 0 後方を向くようにして樹脂ベース 2 1 の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対してパチンコ機 1 0 前方に開放させて樹脂ベース 2 1 の背面を露出させることにより、基板ボックス 6 0 a の対向壁部 6 0 b を目視することが可能となるとともに当該対向壁部 6 0 b を通じて M P U 6 2 を目視することが可能となる。

30

#### 【 6 0 6 2 】

基板ボックス 6 0 a は複数のケース体 6 0 c を前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体 6 0 c には、これらケース体 6 0 c の分離を阻止するとともにこれらケース体 6 0 c の分離に際してその痕跡を残すための結合部 6 0 e が設けられている。結合部 6 0 e は、略直方体形状の基板ボックス 6 0 a における一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部 6 0 e を利用してケース体 6 0 c の分離を阻止している状態において当該一部の結合部 6 0 e を破壊してケース体 6 0 c を分離したとしても、その後別の結合部 6 0 e を結合状態とすることでケース体 6 0 c の分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体 6 0 c の分離に際して結合部 6 0 e が破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部 6 0 e を目視確認することでケース体 6 0 c の分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。また、基板ボックス 6 0 a において結合部 6 0 e が並設された一辺とは逆の一辺にはケース体 6 0 c 間の境界を跨ぐようにして封印シール 6 0 f が貼り付けられている。封印シール 6 0 f はその引き剥がしに際して粘着層がケース体 6 0 c に残る。これにより、ケース体 6 0 c の分離に際して封印シール 6 0 f が剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

40

#### 【 6 0 6 3 】

50

上記構成の主制御装置 60 において主制御基板 61 には、パチンコ機 10 の設定状態を「設定 1」から「設定 6」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されて ON 操作される設定キー挿入部 68a と、設定キー挿入部 68a に対する ON 操作後においてパチンコ機 10 の設定状態を順次変更させるために操作される更新ボタン 68b と、主制御装置 60 の MPU 62 に設けられた後述する主側 RAM 65 のデータをクリアするために操作されるリセットボタン 68c と、遊技履歴の管理結果を報知するための第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69a ～ 69c と、が設けられている。また、主制御基板 61 に搭載された MPU 62 には、遊技履歴の管理結果又は主側 ROM 64 に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子 68d が設けられている。なお、パチンコ機 10 の設定状態は「設定 1」～「設定 6」の 6 段階に限定されることはなく複数段階であれば任意である。

10

#### 【6064】

これら設定キー挿入部 68a、更新ボタン 68b、リセットボタン 68c、読み取り用端子 68d（すなわち MPU 62）及び第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69a ～ 69c はいずれも主制御基板 61 の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板 61 の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス 60a の対向壁部 60b と対向しているが、設定キー挿入部 68a、更新ボタン 68b、リセットボタン 68c 及び読み取り用端子 68d は対向壁部 60b により覆われていない。つまり、対向壁部 60b には設定キー挿入部 68a、更新ボタン 68b、リセットボタン 68c 及び読み取り用端子 68d のそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス 60a の開放を要することなく、設定キー挿入部 68a に設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン 68b を押圧操作することが可能であり、リセットボタン 68c を押圧操作することが可能であり、読み取り用端子 68d に外部装置の接続端子を接続することが可能である。

20

#### 【6065】

設定キー挿入部 68a に設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部 68a が ON 操作された状態となる。その状態でパチンコ機 10 への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置 60 の MPU 62 への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機 10 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン 68b を 1 回押圧操作する度にパチンコ機 10 の設定状態が「設定 1」～「設定 6」の範囲において昇順で 1 段階ずつ変更される。なお、「設定 6」の状態では更新ボタン 68b が操作された場合には「設定 1」に更新される。また、設定キー挿入部 68a に挿入している設定キーを ON 操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部 68a が OFF 操作された状態となる。設定キー挿入部 68a が OFF 操作された状態となることで上記変更可能状態が終了し、その時点における設定値の状態では遊技を行うことが可能な状態となる。つまり、変更可能状態が終了した後に更新ボタン 68b を操作しても設定値を変更することはできない。

30

#### 【6066】

設定キー挿入部 68a に対する ON 操作はパチンコ機 10 への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置 60 の MPU 62 への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置 60 の MPU 62 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部 68a に対する ON 操作を行ったとしても設定値を変更することはできない。

40

#### 【6067】

パチンコ機 10 の設定状態は当該パチンコ機 10 における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定 n」（n は「1」～「6」の整数）の n が大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。詳細は後述するが大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モードにおける大

50

当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。一方、いずれの設定値であっても高確率モードにおける大当たり結果の当選確率は一定となっている。

#### 【6068】

リセットボタン68cは上記のとおり主側RAM65のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン68cを押圧操作した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させる必要がある(すなわち主制御装置60のMPU62への動作電力の供給を開始させる必要がある)。リセットボタン68cに対するON操作はパチンコ機10への動作電力の供給開始時(すなわち主制御装置60のMPU62への動作電力の供給開始時)のみ有効とされる。したがって、主制御装置60のMPU62において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン68cを押圧操作したとしても主側RAM65のデータのクリアを行うことはできない。

10

#### 【6069】

読み取り用端子68dは既に説明したとおり遊技履歴の管理結果又は主側ROM64に記憶された情報(プログラム及びデータ)を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子68dに外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させる必要がある(すなわち主制御装置60のMPU62への動作電力の供給を開始させる必要がある)。読み取り用端子68dに対する外部装置の接続はパチンコ機10への動作電力の供給開始時(すなわち主制御装置60のMPU62への動作電力の供給開始時)のみ有効とされる。したがって、主制御装置60のMPU62において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子68dに外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

20

#### 【6070】

第1~第3報知用表示装置69a~69cはいずれも、LEDによる表示用セグメントが7個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ELディスプレイであってもよい。第1~第3報知用表示装置69a~69cはいずれもその表示面が主制御基板61の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス60aの対向壁部60bにより覆われている。この場合に、基板ボックス60aが透明に形成されていることにより、基板ボックス60aの外部から当該基板ボックス60a内に収容された第1~第3報知用表示装置69a~69cの表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置60は基板ボックス60aにおいて主制御基板61の素子搭載面と対向する対向壁部60bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース21の背面に搭載されているため、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース21の背面をパチンコ機10前方に露出させた場合には、対向壁部60bを通じて第1~第3報知用表示装置69a~69cの表示面を目視することが可能となる。

30

#### 【6071】

第1報知用表示装置69aの表示面においては「0」~「9」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示される。一方、第2報知用表示装置69b及び第3報知用表示装置69cにおいては「0」~「9」の数字が表示される。第1~第3報知用表示装置69a~69cを利用して遊技履歴の管理結果が報知されるが、この報知内容については後に詳細に説明する。また、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては現状の設定値に対応する値が第3報知用表示装置69cにて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第1報知用表示装置69aにて表示される構成としてもよく、第2報知用表示装置69bにて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第1~第3報知用表示装置69a~69cのうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第1~第3報知用表示装置69a~69cのうちの他の一の報知用表示装置にて表示される構成としてもよい。

40

#### 【6072】

50

図 5 0 7 に示すように、主制御装置 6 0 を含めて内枠 1 3 の背面側を覆うようにして裏バックユニット 1 5 が設置されている。裏バックユニット 1 5 は、透明性を有する合成樹脂により形成された裏バック 7 2 を備えており、当該裏バック 7 2 に払出機構部 7 3 及び制御装置集合ユニット 7 4 が取り付けられている。

#### 【 6 0 7 3 】

払出機構部 7 3 は、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 7 5 と、当該タンク 7 5 に貯留された遊技球を払い出すための払出装 7 6 と、を備えている。払出装 7 6 より払い出された遊技球は、当該払出装 7 6 の下流側に設けられた払出通路を通じて、上皿 5 5 a 又は下皿 5 6 a に排出される。なお、払出機構部 7 3 には、例えば交流 2 4 ボルトの主電源が供給されるとともに、電源の ON 操作及び OFF 操作を行うための電源スイッチを有する裏バック基板が搭載されている。

10

#### 【 6 0 7 4 】

制御装置集合ユニット 7 4 は、払出装 7 6 を制御する機能を有する払出制御装置 7 7 と、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力されるとともに遊技者による発射操作装置 2 8 の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる電源・発射制御装置 7 8 と、を備えている。これら払出制御装置 7 7 と電源・発射制御装置 7 8 とは、払出制御装置 7 7 がパチンコ機 1 0 後方となるように前後に重ねて配置されている。

#### 【 6 0 7 5 】

< パチンコ機 1 0 の電氣的構成 >

図 5 1 1 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

20

#### 【 6 0 7 6 】

主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 と、電源を監視する停電監視基板 6 7 と、を具備している。主制御基板 6 1 には、MPU 6 2 が搭載されている。MPU 6 2 には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である主側 CPU 6 3 の他に、主側 ROM 6 4、主側 RAM 6 5 及び管理用 IC 6 6 が内蔵されている。なお、MPU 6 2 には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

#### 【 6 0 7 7 】

主側 ROM 6 4 は、NOR 型フラッシュメモリ及び NAND 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側 ROM 6 4 は、主側 CPU 6 3 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

30

#### 【 6 0 7 8 】

主側 RAM 6 5 は、SRAM 及び DRAM などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側 RAM 6 5 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側 ROM 6 4 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側 RAM 6 5 は、主側 ROM 6 4 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

#### 【 6 0 7 9 】

管理用 IC 6 6 は、主側 CPU 6 3 から供給された情報に基づいて遊技履歴を管理する管理装置である。詳細は後述するが、管理用 IC 6 6 にて一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びアウト口 2 4 a への遊技球の入球履歴が把握されるとともに、その把握された入球履歴に応じて一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 への入球頻度が把握される。また、管理用 IC 6 6 にて後述する開閉実行モード及び高頻度サポートモードの発生頻度が把握される。

40

#### 【 6 0 8 0 】

MPU 6 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 6 2 の入力側には主制御装置 6 0 に設けられた停電監視基板 6 7 及び払出制御装置 7 7 が接続されている。停電監視基板 6 7 には動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 7

50

8が接続されており、MPU62には停電監視基板67を介して動作電力が供給される。

【6081】

MPU62の入力側には、各入球検知センサ42a~49aといった各種センサが接続されている。各入球検知センサ42a~49aには、既に説明したとおり、第1入賞口検知センサ42a、第2入賞口検知センサ43a、第3入賞口検知センサ44a、特電検知センサ45a、第1作動口検知センサ46a、第2作動口検知センサ47a、アウト口検知センサ48a及びゲート検知センサ49aが含まれる。これら入球検知センサ42a~49aの検知結果に基づいて、主側CPU63にて各入球部への入球判定が行われる。また、主側CPU63では第1作動口33への入賞に基づいて各種抽選が実行されるとともに第2作動口34への入賞に基づいて各種抽選が実行される。

10

【6082】

MPU62の入力側には、主制御基板61に設けられた設定キー挿入部68a、更新ボタン68b及びリセットボタン68cが設けられている。設定キー挿入部68aには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入部68aがON操作の位置及びOFF操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、主側CPU63はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部68aがON操作の位置及びOFF操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン68bには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン68bが押圧操作されているか否かが検知される。そして、主側CPU63はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン68bが押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン68c

20

【6083】

MPU62の出力側には、停電監視基板67、払出制御装置77及び音声発光制御装置81が接続されている。払出制御装置77には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。音声発光制御装置81には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【6084】

30

MPU62の出力側には、特電入賞装置32の開閉扉32aを開閉動作させる特電用の駆動部32b、第2作動口34の普電役物34aを開閉動作させる普電用の駆動部34b、特図ユニット37及び普図ユニット38が接続されている。ちなみに、特図ユニット37には、特図表示部37a及び特図保留表示部37bが設けられているが、これらの全てがMPU62の出力側に接続されている。同様に、普図ユニット38には、普図表示部38a及び普図保留表示部38bが設けられているが、これらの全てがMPU62の出力側に接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU62は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

【6085】

つまり、開閉実行モードにおいては特電入賞装置32が開閉されるように、主側CPU63において特電用の駆動部32bの駆動制御が実行される。また、普電役物34aの開放状態当選となった場合には、普電役物34aが開閉されるように、主側CPU63において普電用の駆動部34bの駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、主側CPU63において特図表示部37aの表示制御が実行される。また、普電役物34aを開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、主側CPU63において普図表示部38aの表示制御が実行される。また、第1作動口33若しくは第2作動口34への入賞が発生した場合、又は特図表示部37aにおいて変動表示が開始される場合に、主側CPU63において特図保留表示部37bの表示制御が実行され、スルーゲート35への入賞が発生した場合、又は普図表示部38aにおいて変動表示が開始される場合に、主側CPU63において普図保留表示部38bの表示制御が実行される。

40

50

## 【 6 0 8 6 】

M P U 6 2 の出力側には第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c が接続されている。また、管理用 I C 6 6 における遊技履歴の管理結果が第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c における表示を通じて報知される。また、パチンコ機 1 0 の設定状態の変更に際しては第 3 報知用表示装置 6 9 c にて現状の設定値が表示される。この場合、第 1 報知用表示装置 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 6 9 b は管理用 I C 6 6 により表示制御され主側 C P U 6 3 により表示制御されないのに対して、第 3 報知用表示装置 6 9 c は主側 C P U 6 3 により表示制御されるとともに管理用 I C 6 6 により表示制御される。第 3 報知用表示装置 6 9 c の表示は管理用 I C 6 6 による表示制御よりも主側 C P U 6 3 による表示制御が優先される。

10

## 【 6 0 8 7 】

但し、これに限定されることはなく第 3 報知用表示装置 6 9 c についても管理用 I C 6 6 により表示制御され主側 C P U 6 3 により表示制御されない構成としてもよい。この場合、パチンコ機 1 0 の設定状態の変更に際して第 3 報知用表示装置 6 9 c にて現状の設定値を表示する場合には主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に設定値の表示指示が行われる構成とするともよい。

## 【 6 0 8 8 】

M P U 6 2 には読み取り用端子 6 8 d が設けられている。読み取り用端子 6 8 d には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子 6 8 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、主側 C P U 6 3 はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子 6 8 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子 6 8 d に外部装置が接続されている場合、管理用 I C 6 6 における遊技履歴の管理結果又は主側 R O M 6 4 に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

20

## 【 6 0 8 9 】

停電監視基板 6 7 は、主制御基板 6 1 と電源・発射制御装置 7 8 とを中継し、電源・発射制御装置 7 8 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。払出制御装置 7 7 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 7 6 により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

## 【 6 0 9 0 】

30

電源・発射制御装置 7 8 は、例えば、遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 6 1 や払出制御装置 7 7 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。ちなみに、電源・発射制御装置 7 8 にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、パチンコ機 1 0 の電源が O F F 状態の場合であっても当該電断時電源部から主制御装置 6 0 の主側 R A M 6 5 及び払出制御装置 7 7 に記憶保持用の電力が供給される。また、電源・発射制御装置 7 8 は遊技球発射機構 2 7 の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構 2 7 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部 7 3 には既に説明したとおり電源スイッチが設けられており、電源スイッチが O N 操作されることによりパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始され、電源スイッチが O F F 操作されることによりパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される。

40

## 【 6 0 9 1 】

音声発光制御装置 8 1 は、主制御装置 6 0 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に設けられた表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 を駆動制御するとともに、表示制御装置 8 2 を制御するものである。表示制御装置 8 2 は、音声発光制御装置 8 1 から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。

## 【 6 0 9 2 】

< 主側 C P U 6 3 にて各種抽選を行うための電氣的構成 >

次に、主側 C P U 6 3 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 5 1 2 を用い

50

て説明する。

【6093】

主側CPU63は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図表示部37aの表示の設定、図柄表示装置41の図柄表示の設定、普図表示部38aの表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図512に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、図柄表示装置41が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図表示部37a及び図柄表示装置41における表示継続時間を決定する変動種別カウンタCSと、を用いることとしている。さらに、第2作動口34の普電役物34aを普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタC4を用いることとしている。なお、上記各カウンタC1～C3，CINI，CS，C4は、主側RAM65の各種カウンタエリア65bに設けられている。

10

【6094】

各カウンタC1～C3，CINI，CS，C4は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3に対応した情報は、第1作動口33又は第2作動口34への入賞が発生した場合に、主側RAM65に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア65aに格納される。

20

【6095】

保留格納エリア65aは、保留用エリアREと、実行エリアAEとを備えている。保留用エリアREは、第1保留エリアRE1、第2保留エリアRE2、第3保留エリアRE3及び第4保留エリアRE4を備えており、第1作動口33又は第2作動口34への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報の組合せが保留情報として、いずれかの保留エリアRE1～RE4に格納される。

【6096】

この場合、第1保留エリアRE1～第4保留エリアRE4には、第1作動口33又は第2作動口34への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1保留エリアRE1 第2保留エリアRE2 第3保留エリアRE3 第4保留エリアRE4の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つの保留エリアRE1～RE4が設けられていることにより、第1作動口33又は第2作動口34への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。

30

【6097】

なお、保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【6098】

実行エリアAEは、特図表示部37aの変動表示を開始する際に、保留用エリアREの第1保留エリアRE1に格納された各数値情報を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

40

【6099】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【6100】

まず、普電役物開放カウンタC4について説明する。普電役物開放カウンタC4は、例えば、0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入賞したタイミングで主側RAM65の普電保留エリア65cに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタC4の値によって普

50



電役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

【 6 1 0 1 】

本パチンコ機 1 0 では、普電役物 3 4 a によるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域 P A に同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a が単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

【 6 1 0 2 】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、普電役物開放カウンタ C 4 を用いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に 4 / 5 ）となっており、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、普電開放状態当選となった際に普電役物 3 4 a が開放状態となる回数が多く設定されており、さらに 1 回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物 3 4 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図表示部 3 8 a における 1 回の表示継続時間）が短く設定されている。

【 6 1 0 3 】

上記のとおり、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動口 3 4 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口 3 4 よりも第 1 作動口 3 3 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動口 3 3 よりも第 2 作動口 3 4 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【 6 1 0 4 】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たり普電開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート 3 5 への入賞に基づき普図表示部 3 8 a にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか 1 条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【 6 1 0 5 】

ここで、既に説明したとおりパチンコ機 1 0 には「設定 1」～「設定 6」の設定状態が存在しているが、低頻度サポートモードにおける普電役物 3 4 a の開放頻度及び開放態様はいずれの設定値であっても同一であるとともに、高頻度サポートモードにおける普電役物 3 4 a の開放頻度及び開放態様もいずれの設定値であっても同一となっている。但し、これに限定されることはなく、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの少なくとも一方について普電役物 3 4 a の開放頻度及び開放態様の少なくとも一方がパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて変動する構成としてもよい。例えば設定値が高いほど、低頻度サポートモードにおいて普電役物 3 4 a の開放頻度が高くなる構成としてもよく、低頻度サポートモードにおいて普電役物 3 4 a が 1 回開放状態となる場合における第 2 作動口 3 4

への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。また、設定値が高いほど、高頻度サポートモードにおいて普電役物 3 4 a の開放頻度が高くなる構成としてもよく、高頻度サポートモードにおいて普電役物 3 4 a が 1 回開放状態となる場合における第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。

#### 【6106】

次に、当たり乱数カウンタ C 1 について説明する。当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ~ 599 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 599）。当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 に入賞したタイミングで主側 R A M 6 5 の保留格納エリア 6 5 a に格納される。

10

#### 【6107】

大当たり当選となる乱数の値は、主側 R O M 6 4 に当否テーブルとして記憶されている。図 5 1 3 は主側 R O M 6 4 に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。当否テーブルとして、低確率モード用の低確当否テーブル 6 4 a ~ 6 4 f と、高確率モード用の高確当否テーブル 6 4 g とが記憶されている。

#### 【6108】

低確当否テーブル 6 4 a ~ 6 4 f は、「設定 1」~「設定 6」の設定状態に 1 対 1 で対応させて設けられている。つまり、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 1」である場合に参照される設定 1 用の低確当否テーブル 6 4 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 2」である場合に参照される設定 2 用の低確当否テーブル 6 4 b と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 3」である場合に参照される設定 3 用の低確当否テーブル 6 4 c と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 4」である場合に参照される設定 4 用の低確当否テーブル 6 4 d と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 5」である場合に参照される設定 5 用の低確当否テーブル 6 4 e と、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 6」である場合に参照される設定 6 用の低確当否テーブル 6 4 f と、が存在している。

20

#### 【6109】

これら低確当否テーブル 6 4 a ~ 6 4 f は高い設定値ほど大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。具体的には、設定 1 用の低確当否テーブル 6 4 a が参照された場合には約 1 / 320 で大当たり結果となり、設定 2 用の低確当否テーブル 6 4 b が参照された場合には約 1 / 310 で大当たり結果となり、設定 3 用の低確当否テーブル 6 4 c が参照された場合には約 1 / 300 で大当たり結果となり、設定 4 用の低確当否テーブル 6 4 d が参照された場合には約 1 / 290 で大当たり結果となり、設定 5 用の低確当否テーブル 6 4 e が参照された場合には約 1 / 280 で大当たり結果となり、設定 6 用の低確当否テーブル 6 4 f が参照された場合には約 1 / 270 で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態が高い設定値である方が低確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

30

#### 【6110】

一方、高確当否テーブル 6 4 g は、「設定 1」~「設定 6」のいずれの設定状態であっても共通となるように 1 種類のみ設けられている。高確当否テーブル 6 4 g は「設定 1」~「設定 6」のいずれの設定状態であっても低確当否テーブル 6 4 a ~ 6 4 f よりも大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。具体的には、高確当否テーブル 6 4 g が参照された場合には約 1 / 30 で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態に関係なく高確率モードを低確率モードよりも有利な状態とすることが可能となる。また、最も低い設定状態である「設定 1」であっても高確率モードとなることで最も高い設定状態である「設定 6」の低確率モードよりも大当たり結果となる確率を高くすることが可能となる。また、高確率モードについてはパチンコ機 1 0 の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、高確当否テーブル 6 4 g

40

50

を主側 R O M 6 4 にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

【 6 1 1 1 】

大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 2 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 に入賞したタイミングで保留格納エリア 6 5 a に格納される。

【 6 1 1 2 】

本パチンコ機 1 0 では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、( 1 ) 開閉実行モードにおける特電入賞装置 3 2 の開閉制御の態様、( 2 ) 開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、( 3 ) 開閉実行モード終了後の第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a におけるサポートモード、という 3 つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。

【 6 1 1 3 】

開閉実行モードにおける特電入賞装置 3 2 の開閉制御の態様としては、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における特電入賞装置 3 2 への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとが設定されている。具体的には、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードのいずれであっても、予め定められた回数のラウンド遊技を上限として実行される。

【 6 1 1 4 】

ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置 3 2 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。また、大当たり結果が契機となった開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類がいずれであっても固定ラウンド回数で同一となっている。具体的には、いずれの大当たり結果となった場合であっても、ラウンド遊技の上限回数は 1 5 ラウンドに設定されている。

【 6 1 1 5 】

また、本パチンコ機 1 0 では、特電入賞装置 3 2 の 1 回の開放態様が、特電入賞装置 3 2 が開放されてから閉鎖されるまでの開放継続時間を相違させて、複数種類設定されている。詳細には、開放継続時間が長時間である 2 9 秒に設定された長時間態様と、開放継続時間が上記長時間よりも短い短時間である 0 . 0 6 秒に設定された短時間態様と、が設定されている。

【 6 1 1 6 】

本パチンコ機 1 0 では、発射操作装置 2 8 が遊技者により操作されている状況では、0 . 6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 2 7 が駆動制御される。また、ラウンド遊技は終了条件の上限個数が 9 個に設定されている。そうすると、上記開放態様のうち長時間態様では、遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技との積よりも長い時間の開放継続時間が設定されていることとなる。一方、短時間態様では、遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技との積よりも短い時間、より詳細には、遊技球の発射周期よりも短い時間の開放継続時間が設定されている。したがって、長時間態様で 1 回の開放が行われた場合には、特電入賞装置 3 2 に対して、1 回のラウンド遊技における上限個数分の入賞が発生することが期待され、短時間態様で 1 回の開放が行われた場合には、特電入賞装置 3 2 への入賞が発生しないこと又は入賞が発生するとしても 1 個程度となることが期待される。

【 6 1 1 7 】

高頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において長時間態様による特電入賞装置 3 2 の開放が 1 回行われる。一方、低頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において短時間態様による特電入賞装置 3 2 の開放が 1 回行われる。

【 6 1 1 8 】

なお、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードにおける特電入賞装置 3 2 の開閉回数、ラウンド遊技の回数、1 回の開放に対する開放継続時間及び 1 回のラウンド遊技における

10

20

30

40

50

上限個数は、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における特電入賞装置 3 2 への入賞の発生頻度が高くなるのであれば、上記の値に限定されることはなく任意である。

【 6 1 1 9 】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する大当たり結果の振分先は、図 5 1 3 に示すように主側 R O M 6 4 に振分テーブル 6 4 h として記憶されている。そして、振分テーブル 6 4 h においては、大当たり結果となった場合における大当たり結果の振分先として、低確大当たり結果と、低入賞高確大当たり結果と、最有利大当たり結果とが設定されている。

【 6 1 2 0 】

低確大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。但し、この高頻度サポートモードは、移行後において遊技回数が終了基準回数（具体的には、1 0 0 回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。

【 6 1 2 1 】

低入賞高確大当たり結果は、開閉実行モードが低頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

【 6 1 2 2 】

最有利大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

【 6 1 2 3 】

なお、上記各遊技状態との関係で通常遊技状態とは、開閉実行モードではなく、さらに当否抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態をいう。また、遊技結果として、低入賞高確大当たり結果が設定されていない構成としてもよい。また、低入賞高確大当たり結果における開閉実行モードでは、ラウンド遊技の回数が低確大当たり結果及び最有利大当たり結果の場合よりも少ない回数である構成としてもよい。

【 6 1 2 4 】

振分テーブル 6 4 h では、「 0 ~ 2 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 9 」が低確大当たり結果に対応しており、「 1 0 ~ 1 4 」が低入賞高確大当たり結果に対応しており、「 1 5 ~ 2 9 」が最有利大当たり結果に対応している。

【 6 1 2 5 】

振分テーブル 6 4 h は、「設定 1」～「設定 6」のいずれの設定状態であっても共通となるように 1 種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機 1 0 の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル 6 4 h を主側 R O M 6 4 にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

【 6 1 2 6 】

なお、パチンコ機 1 0 の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど最有利大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよく、高い設定値ほど最有利大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定

値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。

#### 【6127】

次に、リーチ乱数カウンタC3について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。本パチンコ機10には、図柄表示装置41における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置41を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置41における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

10

#### 【6128】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との2種類が設定されている。

#### 【6129】

リーチ表示には、図柄表示装置41の表示面41aに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面41aの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

20

#### 【6130】

予告表示には、図柄表示装置41の表示面41aにおいて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

30

#### 【6131】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ROM64に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタC3がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

40

#### 【6132】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置60において行うのではなく、音声発光制御装置81において行われる。この場合、音声発光制御装置81は、いずれかの当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置41にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

#### 【6133】

ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定1」～「

50

設定 6」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機 10 の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

#### 【 6 1 3 4 】

次に、変動種別カウンタ C S について説明する。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、特図表示部 3 7 a における表示継続時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の表示継続時間とを主側 C P U 6 3 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C S は、後述するタイマ割込み処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、次のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図表示部 3 7 a における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。

10

#### 【 6 1 3 5 】

< 主側 C P U 6 3 の処理構成について >

次に、主側 C P U 6 3 にて遊技を進行させるために実行される各処理を説明する。かかる主側 C P U 6 3 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 4 ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

20

#### 【 6 1 3 6 】

< メイン処理 >

まず、図 5 1 4 のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。

#### 【 6 1 3 7 】

まず電源投入ウェイト処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。当該電源投入ウェイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウェイト処理の実行期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する（ステップ S 1 0 2）。

30

#### 【 6 1 3 8 】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されているか否かを判定する（ステップ S 1 0 3）。設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されていない場合（ステップ S 1 0 3 : N O）、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S 1 0 4）。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S 1 0 4 : Y E S）、主側 R A M 6 5 においてパチンコ機 10 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリアを除いて、主側 R A M 6 5 の各エリアを「 0 」クリアするとともにその「 0 」クリアしたエリアに対して初期設定を行う（ステップ S 1 0 5）。つまり、設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作を伴わずにリセットボタン 6 8 c を押圧操作しながらパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合には設定値の情報についてはパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される前の状態に維持したまま主側 R A M 6 5 のクリア処理が実行されるとともにそのクリア処理が実行された記憶エリアに対して初期設定が行われる。これにより、設定値の変更を要することなく主側 R A M 6 5 の他のエリアを初期化させることが可能となる。なお、ステップ S 1 0 5 では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「 0 」クリアした後に初期設定を行う。

40

#### 【 6 1 3 9 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S 1 0 4 : N O）、停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 1 0 6）。停電フラグは主側 R A M 6 5 に設けられており、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「 1 」がセットされることとなる。停電フラグに「 1 」がセットされている場合には、チェッ

50

クサムの算出結果が電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否かすなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する(ステップS107)。ステップS105の処理を実行した場合、又はステップS107にて肯定判定をした場合、主側RAM65を確認することでパチンコ機10の設定値が正常か否かを判定する(ステップS108)。具体的には、設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は7以上である場合に異常であると判定する。

#### 【6140】

ステップS106～ステップS108のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行した後に(ステップS109)、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、後述する全部クリア処理(ステップS117)が実行されることにより解除される。

10

#### 【6141】

ステップS106～ステップS108の全てにおいて肯定判定をした場合には電源投入設定処理を実行する(ステップS110)。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側RAM65の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置81に送信する。また、ステップS110の処理を実行した後は、管理用IC66に各種情報を認識させるための認識用処理(ステップS111)、及びMPU62の読み取り用端子68dに接続された外部装置に各種データを出力するためのデータ出力用処理を実行する(ステップS112)。これら認識用処理及びデータ出力用処理の詳細については後に説明する。

20

#### 【6142】

なお、主側CPU63はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップS112の処理が完了してステップS113の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にはステップS112のデータ出力用処理が終了して、ステップS113の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側CPU63にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

#### 【6143】

その後、ステップS113～ステップS116の残余処理に進む。つまり、主側CPU63はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップS113～ステップS116の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップS113～ステップS116の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。

30

#### 【6144】

残余処理では、まずステップS113にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップS114では、乱数初期値カウンタCINIの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップS115にて変動種別カウンタCSの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側RAM65の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を1加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップS116にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップS116の処理を実行した場合、ステップS113に戻り、ステップS113～ステップS116の処理を繰り返す。

40

#### 【6145】

一方、設定キー挿入部68aがON操作されている場合(ステップS103:YES)

50

、主側 R A M 6 5 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリアも含めて、主側 R A M 6 5 の全てのエリアを「 0 」クリアするとともにその「 0 」クリアしたエリアに対して初期設定を行う（ステップ S 1 1 7）。つまり、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更するための操作が行われている場合にはリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていなくても主側 R A M 6 5 の全てのエリアが「 0 」クリアされるとともにそのクリア処理が実行された記憶エリアに対して初期設定が行われる。また、ステップ S 1 1 7 では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「 0 」クリアした後に初期設定を行う。なお、これに限定されることはなく、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更するための操作が行われている場合であってもリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合には主側 R A M 6 5 の全部クリア処理が実行されずに、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更するための操作が行われているとともにリセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合に全部クリア処理が実行される構成としてもよい。

10

#### 【 6 1 4 6 】

その後、ステップ S 1 1 8 にて設定値更新処理を実行し、ステップ S 1 1 9 にて設定値更新信号の出力処理を実行した後に、ステップ S 1 1 0 の処理に移行する。以下、設定値更新処理について説明する。なお、設定値更新信号の出力処理については後に詳細に説明する。図 5 1 5 は設定値更新処理を示すフローチャートである。

#### 【 6 1 4 7 】

まず主側 R A M 6 5 に設けられた設定値カウンタに「 1 」をセットする（ステップ S 2 0 1）。設定値カウンタはパチンコ機 1 0 の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「 1 」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定 1」となる。

20

#### 【 6 1 4 8 】

その後、設定値の表示開始処理を実行する（ステップ S 2 0 2）。設定値の表示開始処理では、「設定 1」に対応する「 1 」の数字が表示されるように第 3 報知用表示装置 6 9 c を表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の変更に際しては第 3 報知用表示装置 6 9 c を確認することでパチンコ機 1 0 の現状の設定状態を把握することが可能となる。

#### 【 6 1 4 9 】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 操作されていないことを条件として（ステップ S 2 0 3：N O）、更新ボタン 6 8 b が 1 回押圧操作されたか否かを判定する（ステップ S 2 0 4）。具体的には更新ボタン 6 8 b の押圧操作を検知するセンサからの信号が L O W レベルから H I レベルに切り換わったか否かを判定する。ステップ S 2 0 4 にて否定判定をした場合、ステップ S 2 0 3 の処理に戻り、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 操作されているか否かを判定する。

30

#### 【 6 1 5 0 】

更新ボタン 6 8 b が 1 回押圧操作されている場合（ステップ S 2 0 4：Y E S）、主側 R A M 6 5 の設定値カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 2 0 5）。また、1 加算後における設定値カウンタの値が「 6 」を超えた場合（ステップ S 2 0 6：Y E S）、設定値カウンタに「 1 」をセットする（ステップ S 2 0 7）。これにより、更新ボタン 6 8 b が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新され、「設定 6」の状況で更新ボタン 6 8 b が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

40

#### 【 6 1 5 1 】

ステップ S 2 0 6 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 0 7 の処理を実行した場合、設定値の表示更新処理を実行する（ステップ S 2 0 8）。設定値の表示更新処理では、主側 R A M 6 5 の設定値カウンタの値に対応する数字が表示されるように第 3 報知用表示装置 6 9 c を表示制御する。遊技ホールの管理者は第 3 報知用表示装置 6 9 c を確認することで更新ボタン 6 8 b を押圧操作した後のパチンコ機 1 0 の設定状態を把握することが可能となる。

#### 【 6 1 5 2 】

50



ステップ S 2 0 8 の処理を実行した後はステップ S 2 0 3 に戻り、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 操作されているか否かを判定する。O F F 操作されていない場合（ステップ S 2 0 3 : N O ）、ステップ S 2 0 4 以降の処理を再度実行する。O F F 操作されている場合（ステップ S 2 0 3 : Y E S ）、設定値の表示終了処理を実行する（ステップ S 2 0 9 ）。設定値の表示終了処理では、第 3 報知用表示装置 6 9 c における設定値の表示を終了させる。

#### 【 6 1 5 3 】

##### < タイマ割込み処理 >

次に、図 5 1 6 のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的（例えば 4 ミリ秒周期）に実行される。

10

#### 【 6 1 5 4 】

まず停電情報記憶処理を実行する（ステップ S 3 0 1 ）。停電情報記憶処理では、停電監視基板 6 7 から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、主側 R A M 6 5 の停電フラグに「 1 」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを保存する。

#### 【 6 1 5 5 】

その後、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップ S 3 0 2 ）。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電役物開放カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電役物開放カウンタ C 4 から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「 0 」にクリアする。その後、ステップ S 3 0 3 ではステップ S 1 1 4 と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S 3 0 4 にてステップ S 1 1 5 と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

20

#### 【 6 1 5 6 】

その後、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する（ステップ S 3 0 5 ）。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、所定の事象が発生していることを確認することで、主側 R A M 6 5 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」をセットする。続くステップ S 3 0 6 では、上記遊技停止フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。ステップ S 3 0 6 にて否定判定をした場合に、ステップ S 3 0 7 以降の処理を実行する。

30

#### 【 6 1 5 7 】

ステップ S 3 0 7 では、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部 3 2 b , 3 4 b に行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置 3 2 を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部 3 2 b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部 3 4 b への駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

40

#### 【 6 1 5 8 】

その後、読み込み処理を実行する（ステップ S 3 0 8 ）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

#### 【 6 1 5 9 】

その後、入球検知処理を実行する（ステップ S 3 0 9 ）。当該入球検知処理では、各入

50

球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a から受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

【 6 1 6 0 】

その後、主側 R A M 6 5 に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する（ステップ S 3 1 0）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

10

【 6 1 6 1 】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップ S 3 1 1）。発射操作装置 2 8 への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である 0 . 6 秒に 1 個の遊技球が発射される。続くステップ S 3 1 2 では、入力状態監視処理として、ステップ S 3 0 8 の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a の断線確認や、遊技機本体 1 2 や前扉枠 1 4 の開放確認を行う。

【 6 1 6 2 】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する（ステップ S 3 1 3）。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。

【 6 1 6 3 】

その後、普図普電制御処理を実行する（ステップ S 3 1 4）。普図普電制御処理では、スルーゲート 3 5 への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第 2 作動口 3 4 の普電役物 3 4 a を開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。

20

【 6 1 6 4 】

続くステップ S 3 1 5 では、直前のステップ S 3 1 3 及びステップ S 3 1 4 の処理結果に基づいて、特図表示部 3 7 a に係る保留情報の増減個数を特図保留表示部 3 7 b に反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部 3 8 a に係る保留情報の増減個数を普図保留表示部 3 8 b に反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップ S 3 1 5 では、直前のステップ S 3 1 3 及びステップ S 3 1 4 の処理結果に基づいて、特図表示部 3 7 a の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部 3 8 a の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

30

【 6 1 6 5 】

その後、払出制御装置 7 7 から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップ S 3 1 6）。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する（ステップ S 3 1 7）。また、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップ S 3 1 8）。その後、遊技領域 P A における遊技球の入球結果に対応する情報を管理用 I C 6 6 に出力するための管理用出力処理を実行する（ステップ S 3 1 9）。管理用出力処理の詳細については後に説明する。

40

【 6 1 6 6 】

次に、ステップ S 3 1 3 の特図特電制御処理について、図 5 1 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 1 6 7 】

50

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップS401）。保留情報の取得処理では、第1作動口33又は第2作動口34への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア65aにおける保留数が上限値（本実施の形態では「4」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を1加算するとともに、前回のステップS302にて更新した当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報を、保留用エリアREの空き保留エリアRE1～RE4のうち最初の保留エリアに格納する。なお、第1作動口33及び第2作動口34への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を1回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置41における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

10

20

30

40

50

#### 【6168】

その後、主側RAM65に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出すとともに（ステップS402）、主側ROM64に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップS403）。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップS404）、ステップS406～ステップS412の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする（ステップS405）。特図特電カウンタは、ステップS406～ステップS412の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側CPU63にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルは、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップS406～ステップS412の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

#### 【6169】

ステップS406では特図変動開始処理を実行する。図518は特図変動開始処理を示すフローチャートである。

#### 【6170】

特図変動開始処理では保留用エリアREに格納されている保留情報の個数が1以上であることを条件として（ステップS501：YES）、データ設定処理を実行する（ステップS502）。データ設定処理では、まず保留数を1減算するとともに、保留用エリアREの第1保留エリアRE1に格納されたデータを実行エリアAEに移動する。その後、保留用エリアREの各保留エリアRE1～RE4に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1保留エリアRE1～第4保留エリアRE4に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第2保留エリアRE2 第1保留エリアRE1、第3保留エリアRE3 第2保留エリアRE2、第4保留エリアRE4 第3保留エリアRE3といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第4保留エリアRE4を「0」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置41における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。

#### 【6171】

データ設定処理を実行した後は当否テーブルを主側ROM64から読み出す（ステップS503）。具体的には、まず主側RAM65の当否抽選モードを示す情報を読み出すことにより現状の当否抽選モードを把握する。高確率モードである場合には主側ROM64から高確当否テーブル64gを読み出す。一方、低確率モードである場合には主側RAM65の設定値カウンタの値を読み出すことによりパチンコ機10の設定状態を把握する。そして、その把握した設定値に対応する低確当否テーブル64a～64fを主側ROM64から読み出す。

#### 【6172】

その後、ステップS503にて読み出した当否テーブル64a～64gを参照して当否

判定処理を実行する（ステップ S 5 0 4）。当否判定処理では、実行エリア A E に格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタ C 1 に係る数値情報が、ステップ S 5 0 3 にて読み出した当否テーブル 6 4 a ~ 6 4 g に設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

【 6 1 7 3 】

当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップ S 5 0 5 : Y E S）、振分判定処理を実行する（ステップ S 5 0 6）。振分判定処理では、実行エリア A E に格納された情報のうち振分判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタ C 2 に係る数値情報を読み出す。そして、主側 R O M 6 4 に設けられた振分テーブル 6 4 h を参照して、上記読み出した大当たり種別カウンタ C 2 に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。具体的には、低確大当たり結果、低入賞高確大当たり結果及び最有利大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

10

【 6 1 7 4 】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S 5 0 7）。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図表示部 3 7 a に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側 R O M 6 4 に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 6 5 に書き込む。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、特図表示部 3 7 a に停止表示される絵柄の態様の情報が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されている。

【 6 1 7 5 】

20

その後、振分判定結果に対応したフラグセット処理を実行する（ステップ S 5 0 8）。具体的には、主側 R A M 6 5 には各大当たり結果の種類に対応したフラグが設けられており、ステップ S 5 0 8 では、それら各大当たり結果の種類に対応したフラグのうち、ステップ S 5 0 6 の振分判定処理の結果に対応したフラグに「 1 」をセットする。

【 6 1 7 6 】

一方、ステップ S 5 0 5 にて大当たり当選結果ではないと判定した場合には、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S 5 0 9）。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図表示部 3 7 a に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側 R O M 6 4 に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 6 5 に書き込む。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

30

【 6 1 7 7 】

ステップ S 5 0 8 及びステップ S 5 0 9 のいずれかの処理を実行した後は、遊技回の継続期間の把握処理を実行する（ステップ S 5 1 0）。かかる処理では、変動種別カウンタ C S の数値情報を取得する。また、今回の遊技回において図柄表示装置 4 1 にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が低確大当たり結果又は最有利大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの大当たり結果でもなく、さらに実行エリア A E に格納されているリーチ乱数カウンタ C 3 に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

40

【 6 1 7 8 】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側 R O M 6 4 に記憶されているリーチ発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側 R O M 6 4 に記憶されているリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。ちなみに、リーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間と異なっている。

【 6 1 7 9 】

なお、リーチ非発生時における遊技回の継続期間は、保留用エリア R E に格納されてい

50

る保留情報の数が多いほど遊技回の継続期間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い遊技回の継続期間が選択されるようにリーチ非発生用継続期間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留情報の数やサポートモードに応じて遊技回の継続期間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における遊技回の継続期間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に継続期間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた遊技回の継続期間の振分が行われることとなる。

10

#### 【6180】

その後、ステップS510にて取得した遊技回の継続期間の情報を、主側RAM65に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする(ステップS511)。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理(ステップS310)にて実行される。ちなみに、遊技回用の演出として、特図表示部37aにおける絵柄の変動表示と図柄表示装置41における図柄の変動表示とが行われるが、これらの各変動表示が終了される場合にはその遊技回の停止結果が表示された状態(図柄表示装置41では有効ライン上に所定の図柄の組合せが待機された状態)で最終停止期間(例えば0.5秒)に亘って最終停止表示される。この場合に、ステップS510にて取得される遊技回の継続期間は1遊技回分のトータル時間となっている。

20

#### 【6181】

その後、変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置81に送信する(ステップS512)。変動用コマンドには、遊技回の継続期間の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、音声発光制御装置81では遊技回の継続期間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

30

#### 【6182】

音声発光制御装置81は変動用コマンド及び種別コマンドを主側CPU63から受信した場合、表示発光部53、スピーカ部54及び図柄表示装置41において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置41では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

#### 【6183】

その後、特図表示部37aにおける絵柄の変動表示を開始させる(ステップS513)。そして、特図特電カウンタを1加算する(ステップS514)。この場合、特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「0」であるため特図特電カウンタの数値情報は「1」となる。その後、主側RAM65に設けられた第11出力フラグに「1」をセットする(ステップS515)。第11出力フラグは、遊技回が開始されたことを示す情報出力を管理用IC66に対して実行すべきことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

40

#### 【6184】

特図特電制御処理(図557)の説明に戻り、ステップS407では特図変動中処理を実行する。特図変動中処理では、遊技回の継続時間中であって最終停止表示前のタイミングであるか否かを判定し、最終停止表示前であれば特図表示部37aにおける絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。最終停止表示させるタイミングとなっ

50

た場合には、特図特電カウンタの数値情報を1加算することで、当該カウンタの数値情報を特図変動中処理に対応したのから特図確定中処理に対応したものに更新する。なお、本実施形態においては主側CPU63から音声発光制御装置81に最終停止コマンドは送信されない。

【6185】

ステップS408では特図確定中処理を実行する。特図確定中処理では、特図表示部37aにおける絵柄の表示態様を今回の遊技回の抽選結果に対応した表示態様とする。また、特図確定中処理では、最終停止期間が経過したか否かを判定し、当該期間が経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「0」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には特図特電カウンタの数値情報を1加算することで、当該カウンタの数値情報を特図確定中処理に対応したのから特電開始処理に対応したものに更新する。

10

【6186】

ステップS409では特電開始処理を実行する。特電開始処理では今回の開閉実行モードにおけるオープニング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、オープニング期間のセット処理を実行する。また、オープニングコマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81はオープニングコマンドを受信することにより、表示発光部53、スピーカ部54及び図柄表示装置41にてオープニング演出が実行されるようにする。オープニング期間が経過している場合、最初のラウンド遊技を開始させるための開始用処理を実行する。当該開始用処理では、特電入賞装置32を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。この終了条件の設定に際しては、今回の最初のラウンド遊技において特電入賞装置32を開放状態に継続させる場合の上限継続時間をセットするとともに、今回の最初のラウンド遊技において特電入賞装置32に入賞可能な遊技球の上限個数を主側RAM65に設けられた入賞個数カウンタにセットする。

20

【6187】

ステップS410では特電開放中処理を実行する。特電開放中処理ではラウンド遊技の終了条件が成立したか否かを判定する。終了条件が成立している場合には特電入賞装置32を閉鎖状態とする。そして、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技でなければ特図特電カウンタの数値情報を1加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したのから特電閉鎖中処理に対応したものに更新し、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技であれば特図特電カウンタの数値情報を2加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したのから特電終了処理に対応したものに更新する。

30

【6188】

ステップS411では特電閉鎖中処理を実行する。特電閉鎖中処理では、ラウンド遊技間のインターバル期間が経過したか否かを判定する。インターバル期間は前回のラウンド遊技が終了する場合に設定される。インターバル期間が経過した場合には、特電入賞装置32を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。そして、特図特電カウンタの数値情報を1減算することで、当該カウンタの数値情報を特電閉鎖中処理に対応したのから特電開放中処理に対応したものに更新する。

40

【6189】

ステップS412では特電終了処理を実行する。特電終了処理では、今回の開閉実行モードにおけるエンディング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、エンディング期間（例えば5秒）をセットするとともに、エンディングコマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81はエンディングコマンドを受信することにより、表示発光部53、スピーカ部54及び図柄表示装置41にてエンディング演出が実行されるようにする。エンディング期間が経過した場合には、開閉実行モードの終了後における当否抽選モード及びサポートモードのそれぞれを、今回の開閉実行モードの開始契機となった大当たり結果に対応するモードに設定する。

50

## 【 6 1 9 0 】

次に、主側 C P U 6 3 にて、各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a の検知結果に基づき、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図 5 1 9 は主側 C P U 6 3 に入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a の検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

## 【 6 1 9 1 】

主側 C P U 6 3 には入力ポート 6 3 a が設けられている。入力ポート 6 3 a は、8 種類の信号を同時に扱うことができるように 8 ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「 0 」又は「 1 」の情報が格納されるエリアが、各端子に 1 対 1 で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第 0 ビット D 0 ~ 第 7 ビット D 7 を備えている。また、入力ポート 6 3 a には 8 種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を 8 種類に制限するために、入力ポート 6 3 a への入力対象となる信号群はドライバ I C による切換制御を通じて切り換えられる。

## 【 6 1 9 2 】

タイマ割込み処理（図 5 1 6）の入球検知処理（ステップ S 3 0 9）では、入力ポート 6 3 a への入力対象となる信号群が各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a からの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第 0 ビット D 0 は第 1 入賞口検知センサ 4 2 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 1 ビット D 1 は第 2 入賞口検知センサ 4 3 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 2 ビット D 2 は第 3 入賞口検知センサ 4 4 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 3 ビット D 3 は特電検知センサ 4 5 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 4 ビット D 4 は第 1 作動口検知センサ 4 6 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 5 ビット D 5 は第 2 作動口検知センサ 4 7 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 6 ビット D 6 はアウト口検知センサ 4 8 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 7 ビット D 7 はゲート検知センサ 4 9 a からの検知信号に対応した情報が格納される。

## 【 6 1 9 3 】

上記各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a は、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示す L O W レベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示す H I レベル信号を出力する。そして、入力ポート 6 3 a では L O W レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「 0 」の情報を格納し、H I レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「 1 」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a において遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「 0 」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「 1 」の情報が格納される。

## 【 6 1 9 4 】

図 5 2 0 はタイマ割込み処理（図 5 1 6）のステップ S 3 0 9 にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

## 【 6 1 9 5 】

第 0 ビット D 0 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 1 入賞口検知センサ 4 2 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 6 0 1 : Y E S）。この場合、主側 R A M 6 5 に設けられた第 1 出力フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 6 0 2）、主側 R A M 6 5 に設けられた 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 6 0 3）。第 1 出力フラグは、第 1 入賞口検知センサ 4 2 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用 I C 6 6 に対して実行すべきことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。1 0 個賞球用カウンタは、1 0 個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。1 0 個賞球用カウンタの値が 1 以上

10

20

30

40

50

である場合、タイマ割込み処理（図 5 1 6）におけるステップ S 3 1 7 の払出出力処理にて 1 0 個賞球コマンドを払出制御装置 7 7 に出力するとともに、1 0 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 7 7 は 1 0 個賞球コマンドを受信した場合、1 0 個の遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御する。

#### 【 6 1 9 6 】

第 1 ビット D 1 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 2 入賞口検知センサ 4 3 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 6 0 4 : Y E S）。この場合、主側 R A M 6 5 に設けられた第 2 出力フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 6 0 5）、主側 R A M 6 5 に設けられた 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 6 0 6）。第 2 出力フラグは、第 2 入賞口検知センサ 4 3 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用 I C 6 6 に対して実行すべきことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

10

#### 【 6 1 9 7 】

第 2 ビット D 2 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 3 入賞口検知センサ 4 4 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 6 0 7 : Y E S）。この場合、主側 R A M 6 5 に設けられた第 3 出力フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 6 0 8）、主側 R A M 6 5 に設けられた 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 6 0 9）。第 3 出力フラグは、第 3 入賞口検知センサ 4 4 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用 I C 6 6 に対して実行すべきことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

20

#### 【 6 1 9 8 】

第 3 ビット D 3 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、特電検知センサ 4 5 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 6 1 0 : Y E S）。この場合、主側 R A M 6 5 に設けられた特電入賞フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 6 1 1）、主側 R A M 6 5 に設けられた第 4 出力フラグに「 1 」をセットし（ステップ S 6 1 2）、さらに主側 R A M 6 5 に設けられた 1 5 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 6 1 3）。特電入賞フラグは開閉実行モードのラウンド遊技において特電入賞装置 3 2 に 1 個の遊技球が入球したことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図 5 1 6）の特図特電制御処理（ステップ S 3 1 3）では特電入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認することで、特電入賞装置 3 2 への 1 個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における特電入賞装置 3 2 への残りの入球可能個数を 1 減算する。かかる入球可能個数を 1 減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「 0 」クリアする。第 4 出力フラグは、特電検知センサ 4 5 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用 I C 6 6 に対して実行すべきことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。1 5 個賞球用カウンタは、1 5 個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。1 5 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、タイマ割込み処理（図 5 1 6）におけるステップ S 3 1 7 の払出出力処理にて 1 5 個賞球コマンドを払出制御装置 7 7 に出力するとともに、1 5 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 5 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 7 7 は 1 5 個賞球コマンドを受信した場合、1 5 個の遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御する。

30

40

#### 【 6 1 9 9 】

第 4 ビット D 4 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 1 作動口検知センサ 4 6 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 6 1 4 : Y E S）。この場合、主側 R A M 6 5 に設けられた第 1 作動入賞フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 6 1 5）、主

50



側 R A M 6 5 に設けられた第 5 出力フラグに「 1 」をセットし（ステップ S 6 1 6 ）、さらに主側 R A M 6 5 に設けられた 1 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 6 1 7 ）。第 1 作動入賞フラグは第 1 作動口 3 3 に 1 個の遊技球が入球したことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図 5 1 6 ）の特図特電制御処理（ステップ S 3 1 3 ）では第 1 作動入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア 6 5 a の保留用エリア R E に格納されている保留情報の個数が上限数である 4 個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特電特電制御処理（ステップ S 3 1 3 ）にて第 1 作動入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第 1 作動入賞フラグを「 0 」クリアする。第 5 出力フラグは、第 1 作動口検知センサ 4 6 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用 I C 6 6 に対して実行すべきことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。1 個賞球用カウンタは、1 個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。1 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、タイマ割込み処理（図 5 1 6 ）におけるステップ S 3 1 7 の払出出力処理にて 1 個賞球コマンドを払出制御装置 7 7 に出力するとともに、1 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 7 7 は 1 個賞球コマンドを受信した場合、1 個の遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御する。

10

**【 6 2 0 0 】**

第 5 ビット D 5 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 2 作動口検知センサ 4 7 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 6 1 8 : Y E S ）。この場合、主側 R A M 6 5 に設けられた第 2 作動入賞フラグに「 1 」をセットするとともに（ステップ S 6 1 9 ）、主側 R A M 6 5 に設けられた第 6 出力フラグに「 1 」をセットし（ステップ S 6 2 0 ）、さらに主側 R A M 6 5 に設けられた 1 個賞球用カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 6 2 1 ）。第 2 作動入賞フラグは第 2 作動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球したことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図 5 1 6 ）の特図特電制御処理（ステップ S 3 1 3 ）では第 2 作動入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア 6 5 a の保留用エリア R E に格納されている保留情報の個数が上限数である 4 個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特電特電制御処理（ステップ S 3 1 3 ）にて第 2 作動入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第 2 作動入賞フラグを「 0 」クリアする。第 6 出力フラグは、第 2 作動口検知センサ 4 7 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用 I C 6 6 に対して実行すべきことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

20

30

**【 6 2 0 1 】**

第 6 ビット D 6 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ 4 8 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 6 2 2 : Y E S ）。この場合、主側 R A M 6 5 に設けられた第 7 出力フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 6 2 3 ）。第 7 出力フラグは、アウト口検知センサ 4 8 a にて 1 個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用 I C 6 6 に対して実行すべきことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

40

**【 6 2 0 2 】**

第 7 ビット D 7 に「 0 」の情報が格納されている状況から「 1 」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ 4 9 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S 6 2 4 : Y E S ）。この場合、主側 R A M 6 5 に設けられたゲート入賞フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 6 2 5 ）。ゲート入賞フラグはスルーゲート 3 5 に 1 個の遊技球が入球したことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図 5 1 6 ）の普図普電制御処理（ステップ S 3 1 4 ）ではゲート入賞フラグに「 1 」がセットされていることを確認することで、普電保留エリ

50

ア 6 5 c に格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である 4 個未満であることを条件として、現状の普電役物開放カウンタ C 4 の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア 6 5 c に格納する処理を実行する。普図普電制御処理（ステップ S 3 1 4）にてゲート入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「0」クリアする。

#### 【6203】

なお、タイマ割込み処理（図 5 1 6）は既に説明したとおり 4 ミリ秒周期で起動されるため、1 個の入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a にて 1 個の遊技球の検知が開始された場合、当該入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a にてその 1 個の遊技球の検知を継続している状況において当該入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a にて 1 個の遊技球が検知されたことの特が主側 C P U 6 3 にて行われる。したがって、第 1 ~ 第 7 出力フラグはそれぞれ 1 個ずつ設けられていれば十分である。

10

#### 【6204】

次に、払出制御装置 7 7 にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置 7 7 及び当該払出制御装置 7 7 との間で通信を行う各種装置の電氣的構成について、図 5 2 1 のブロック図を参照しながら説明する。

#### 【6205】

払出制御装置 7 7 は M P U 9 1 を備えている。M P U 9 1 には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である払出側 C P U 9 2 の他に、払出側 R O M 9 3、払出側 R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

20

#### 【6206】

払出側 R O M 9 3 は、N O R 型フラッシュメモリ及び N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側 R O M 9 3 は、払出側 C P U 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

#### 【6207】

払出側 R A M 9 4 は、S R A M 及び D R A M などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側 R A M 9 4 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側 R O M 9 3 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側 R A M 9 4 は、払出側 R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

30

#### 【6208】

払出側 C P U 9 2 は、主側 C P U 6 3 と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側 C P U 9 2 は主側 C P U 6 3 から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置 7 6 を駆動制御する。また、払出側 C P U 9 2 は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側 R A M 9 4 に未払出の賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置 7 6 を停止させる。また、払出側 C P U 9 2 は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。主側 C P U 6 3 は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて実行されるように音声発光制御装置 8 1 に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿 5 6 a が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク 7 5 に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置 7 6 が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 から開放された本体開放状態と、前扉枠 1 4 が内枠 1 3 から開放された前扉開放状態と、が存在している。

40

#### 【6209】

払出装置 7 6 から下皿 5 6 a へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検

50

知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側CPU92に入力される。払出側CPU92は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

#### 【6210】

タンク75から払出装置76へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側CPU92に入力される。払出側CPU92は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

10

#### 【6211】

払出装置76には当該払出装置76から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側CPU92に入力される。払出側CPU92は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置76から1個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側CPU92は、遊技球が払い出されるように払出装置76を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

#### 【6212】

内枠13の前面部には前扉開放センサ95が設けられており(図507参照)、当該前扉開放センサ95の検知結果は払出側CPU92に入力される。この場合、内枠13に対して前扉枠14が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ95は閉鎖検知信号を払出側CPU92に送信し、内枠13に対して前扉枠14が開放状態である場合に前扉開放センサ95は開放検知信号を払出側CPU92に送信する。払出側CPU92は、前扉開放センサ95から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠14が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ95から開放検知信号を受信している場合に前扉枠14が開放状態であると特定する。また、払出側CPU92は、前扉枠14が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで主側CPU63に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠14が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで主側CPU63に前扉閉鎖コマンドを送信する。主側CPU63は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠14が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠14が閉鎖状態となったと特定する。

20

30

#### 【6213】

裏パックユニット15の前面部には本体開放センサ96が設けられており(図507参照)、当該本体開放センサ96の検知結果は払出側CPU92に入力される。この場合、外枠11に対して遊技機本体12が閉鎖状態である場合に本体開放センサ96は閉鎖検知信号を払出側CPU92に送信し、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態である場合に本体開放センサ96は開放検知信号を払出側CPU92に送信する。払出側CPU92は、本体開放センサ96から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体12が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ96から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体12が開放状態であると特定する。また、払出側CPU92は、遊技機本体12が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで主側CPU63に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで主側CPU63に本体閉鎖コマンドを送信する。主側CPU63は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体12が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体12が閉鎖状態となったと特定する。

40

#### 【6214】

図522のフローチャートを参照しながら、払出側CPU92にて実行されるタイマ割り込み処理について説明する。タイマ割り込み処理は、予め定められた周期(例えば2ミリ秒

50

）で繰り返し起動されるものである。

【 6 2 1 5 】

まず満タン用処理を実行する（ステップ S 7 0 1）。満タン用処理では、既に説明したとおり満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。

【 6 2 1 6 】

その後、球無用処理を実行する（ステップ S 7 0 2）。球無用処理では、既に説明したとおり球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。

【 6 2 1 7 】

その後、払出異常監視処理を実行する（ステップ S 7 0 3）。払出異常監視処理では、既に説明したとおり払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。

【 6 2 1 8 】

その後、前扉開放監視処理を実行する（ステップ S 7 0 4）。前扉開放監視処理では、既に説明したとおり前扉開放センサ 9 5 の検知結果に基づいて前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠 1 4 が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。また、前扉枠 1 4 が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。

【 6 2 1 9 】

その後、本体開放監視処理を実行する（ステップ S 7 0 5）。本体開放監視処理では、既に説明したとおり本体開放センサ 9 6 の検知結果に基づいて遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体 1 2 が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。また、遊技機本体 1 2 が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドを主側 C P U 6 3 に送信する。

【 6 2 2 0 】

その後、コマンド読込処理を実行する（ステップ S 7 0 6）。当該コマンド読込処理では、主側 C P U 6 3 が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側 R A M 9 4 に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側 R A M 9 4 における未払出の賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後（ステップ S 7 0 7）、払出装置 7 6 による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する（ステップ S 7 0 8）。払出制御処理では、払出側 R A M 9 4 に記憶されている未払出の賞球個数情報が 1 以上の値である場合に払出装置 7 6 の駆動制御を行い、払出検知センサにて 1 個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を 1 減算する。そして、賞球個数情報の値が「0」となった場合には払出装置 7 6 の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップ S 7 0 9）。

【 6 2 2 1 】

次に、遊技ホールに設けられたホールコンピュータHCにパチンコ機10から情報を外部出力するための構成について説明する。

【6222】

図507に示すように、裏パックユニット15には外部端子板97が設けられている。外部端子板97には多数の外部端子が設けられており、一部の外部端子であって複数の外部端子が主側CPU63と電氣的に接続されているとともに、一部の外部端子であって複数の外部端子が払出側CPU92と電氣的に接続されている。このように主側CPU63及び払出側CPU92のそれぞれが外部端子板97と電氣的に接続されていることにより、図521に示すように、主側CPU63及び払出側CPU92はホールコンピュータHCに情報を外部出力することが可能である。

10

【6223】

外部端子板97の1個の外部端子は前扉開放センサ95と電氣的に接続されているとともに、外部端子板97の1個の外部端子は本体開放センサ96と電氣的に接続されている。この電氣的な接続の構成について詳細には、前扉開放センサ95から払出側CPU92に向けた信号経路の途中位置には信号中継基板98が設けられている。当該信号中継基板98には、前扉開放センサ95から払出側CPU92に向けた信号経路SL1から分岐させて分岐経路SL2が設けられている。そして、当該分岐経路SL2は外部端子板97における前扉開放用の外部端子に接続されている。したがって、前扉開放センサ95における検知結果に対応した電気信号は、払出側CPU92に入力されるだけでなく、外部端子板97における前扉開放用の外部端子にも入力される。これにより、払出側CPU92による制御を介することなく、前扉枠14が開放状態であるか否かを示す信号をホールコンピュータHCに外部出力することが可能となる。

20

【6224】

本体開放センサ96について詳細には、信号中継基板98には、本体開放センサ96から払出側CPU92に向けた信号経路SL3から分岐させて分岐経路SL4が設けられている。そして、当該分岐経路SL4は外部端子板97における本体開放用の外部端子に接続されている。したがって、本体開放センサ96における検知結果に対応した電気信号は、払出側CPU92に入力されるだけでなく、外部端子板97における本体開放用の外部端子にも入力される。これにより、払出側CPU92による制御を介することなく、遊技機本体12が開放状態であるか否かを示す信号をホールコンピュータHCに外部出力することが可能となる。

30

【6225】

次に、主側CPU63及び払出側CPU92からホールコンピュータHCに外部出力される情報の内容について説明する。まず主側CPU63からホールコンピュータHCに外部出力される情報の内容について説明する。

【6226】

主側CPU63はタイマ割込み処理(図516)における外部情報設定処理(ステップS318)にて、外部端子板97において主側CPU63に割り当てられている各外部端子への情報の出力設定を行う。主側CPU63から外部端子板97に出力される情報として、開閉実行モード中であることを示す情報と、サポートモードが高頻度サポートモード中であることを示す情報と、一の遊技回が終了したことを示す情報と、所定個数(例えば100個)の遊技球がアウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかを通じて遊技領域PAから排出されたことを示す情報と、第1作動口33に遊技球が入球したことを示す情報と、第2作動口34に遊技球が入球したことを示す情報と、が含まれている。

40

【6227】

払出側CPU92はタイマ割込み処理(図522)における外部情報設定処理(ステップS709)にて、外部端子板97において払出側CPU92に割り当てられている各外部端子への情報の出力設定を行う。払出側CPU92から外部端子板97に出力される情報として、10個の遊技球の払い出しが行われたことを示す情報が含まれている。

50

## 【 6 2 2 8 】

ホールコンピュータ H C では外部端子板 9 7 を通じてパチンコ機 1 0 から受信する各種情報に応じて、当該パチンコ機 1 0 における遊技球の払い出しの実行態様などを把握することが可能である。例えば、・パチンコ機 1 0 の遊技領域 P A から 1 0 0 個の遊技球が排出されるまでに発生した遊技球の払出個数の割合である出玉率・開閉実行モード及び高頻度サポートモードではない通常遊技状態における出玉率（以下、この出玉率を「 B 」とする）・開閉実行モードにおける出玉率・高頻度サポートモードにおける出玉率・パチンコ機 1 0 の遊技領域 P A から 1 0 0 個の遊技球が排出されるまでに実行された遊技回数の回数（以下、この割合を「 S 」とする）・ B - S × 「第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」・パチンコ機 1 0 の遊技領域 P A から 1 0 0 個の遊技球が排出されるまでに発生した第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球個数（以下、この割合を「 S 1 」とする）・パチンコ機 1 0 の遊技領域 P A から 1 0 0 個の遊技球が排出されるまでに発生した第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数（以下、この割合を「 S 2 」とする）・ B - ( S 1 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 + S 2 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」 ) ・単位遊技回当たりにおける開閉実行モードの発生確率・単位遊技回当たりにおける高頻度サポートモードの発生確率などが算出される。これにより、ホールコンピュータ H C においてパチンコ機 1 0 の遊技領域 P A における遊技球の入球態様を管理することが可能となる。なお、賞球個数とは対応する入球部に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数のことである。

10

## 【 6 2 2 9 】

< 遊技球の入賞態様を管理するための構成 >

次に、管理用 I C 6 6 を利用して遊技履歴を管理するための構成について説明する。まず図 5 2 3 のブロック図を参照しながら、管理用 I C 6 6 の電氣的構成について説明する。

20

## 【 6 2 3 0 】

既に説明したとおり主制御装置 6 0 の M P U 6 2 は、主側 C P U 6 3、主側 R O M 6 4、主側 R A M 6 5、及び管理用 I C 6 6 を備えている。また、 M P U 6 2 は、これら以外にも I / F 1 0 1 を備えているとともに、既に説明した読み取り用端子 6 8 d を備えている。

## 【 6 2 3 1 】

I / F 1 0 1 は、 M P U 6 2 の外部の機器との間で信号を送受信するためのインターフェースである。 I / F 1 0 1 は、内部バス 1 0 3 を介して主側 C P U 6 3 と電氣的に接続されている。 I / F 1 0 1 の入力ポートを通じて各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a などのセンサからの検知結果、及び払出側 C P U 9 2 からのコマンドなどが M P U 6 2 に入力され、その入力された検知結果及びコマンドの内容に基づいて既に説明したとおり主側 C P U 6 3 にて各種処理が実行される。また、主側 C P U 6 3 にて各種処理が実行された結果、特電用の駆動部 3 2 b などの機器へ信号出力が行われる場合には当該信号出力は I / F 1 0 1 の出力ポートを通じて行われるとともに、主側 C P U 6 3 にて各種処理が実行された結果、払出側 C P U 9 2 及び音声発光制御装置 8 1 へコマンド出力が行われる場合には当該コマンド出力は I / F 1 0 1 の出力ポートを通じて行われる。

30

40

## 【 6 2 3 2 】

管理用 I C 6 6 は、管理側 I / F 1 1 1 と、管理側 C P U 1 1 2 と、管理側 R O M 1 1 3 と、管理側 R A M 1 1 4 と、 R T C 1 1 5 と、対応関係用メモリ 1 1 6 と、履歴用メモリ 1 1 7 と、演算結果用メモリ 1 3 1 と、を備えている。これら各装置は管理用 I C 6 6 に設けられた内部バス 6 6 a を通じて双方向通信可能に接続されている。

## 【 6 2 3 3 】

管理側 I / F 1 1 1 は、 M P U 6 2 に内蔵された単方向通信用の信号経路群 1 1 8 を介して主側 C P U 6 3 から各種信号を受信するとともに、 M P U 6 2 に内蔵された単方向通信用の信号経路群 1 1 9 を介して読み取り用端子 6 8 d に各種信号を送信するためのインターフェースである。主側 C P U 6 3 からの各種信号は管理側 I / F 1 1 1 の入力ポート

50

に入力され、読み取り用端子 68d への各種信号は管理側 I/F 111 の出力ポートから出力される。なお、主側 CPU 63 は MPU 62 に内蔵された双方向通信用の信号経路群 120 を介して読み取り用端子 68d と電氣的に接続されている。

#### 【6234】

管理側 CPU 112 は、制御部及び演算部を含む演算処理装置である。管理側 ROM 113 は、NOR 型フラッシュメモリ及び NAND 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。管理側 ROM 113 は、管理側 CPU 112 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。管理側 RAM 114 は、SRAM 及び DRAM などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。管理側 RAM 114 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に管理側 ROM 113 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。管理側 RAM 114 は管理側 ROM 113 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

10

#### 【6235】

RTC 115 はリアルタイムクロックであり、年月日情報及び時刻情報を常時計測し、管理側 CPU 112 からの指示に従い、その計測している年月日情報及び時刻情報（以下、日時情報ともいう）を出力することが可能な構成である。なお、RTC 115 にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機 10 の電源遮断中においても年月日情報及び時刻情報を計測することが可能となっている。

20

#### 【6236】

対応関係用メモリ 116 は、SRAM 及び DRAM などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。対応関係用メモリ 116 は、管理側 I/F 111 の入力ポート 121 に設けられた各バッファ 122a ~ 122p とそれらバッファ 122a ~ 122p に入力される信号の種類との対応関係の情報を記憶しておくために利用される。対応関係用メモリ 116 の内容の詳細については後に説明する。

#### 【6237】

履歴用メモリ 117 は、NOR 型フラッシュメモリ及び NAND 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。履歴用メモリ 117 は、管理側 I/F 111 を通じて主側 CPU 63 から受信した遊技履歴に関する情報を記憶しておくために利用される。履歴用メモリ 117 の内容の詳細については後に説明する。

30

#### 【6238】

演算結果用メモリ 131 は、NOR 型フラッシュメモリ及び NAND 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。演算結果用メモリ 131 は、履歴用メモリ 117 に格納されている履歴情報を利用して管理側 CPU 112 にて演算された各種パラメータを順次記憶するために利用される。演算結果用メモリ 131 に記憶された各種パラメータの内容は、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 69a ~ 69c にて順次表示されるとともに、読み取り用端子 68d に接続された外部装置に出力される。

40

#### 【6239】

次に、管理側 I/F 111 に設けられた入力ポート 121 の構成について説明する。図 524 は管理側 I/F 111 の入力ポート 121 の構成を説明するための説明図である。

#### 【6240】

入力ポート 121 には複数のバッファ 122a ~ 122p が設けられている。具体的には第 1 ~ 第 16 バッファ 122a ~ 122p が設けられている。第 1 ~ 第 16 バッファ 122a ~ 122p のそれぞれには信号経路 118a ~ 118p を通じて 1 種類の信号を入力可能となっており、第 1 ~ 第 16 バッファ 122a ~ 122p のそれぞれは入力対象となっている信号が LOW レベルである場合に第 1 データとして「0」の情報が格納され、

50

入力対象となっている信号がH Iレベルである場合に第2データとして「1」の情報が格納される。なお、これらLOW及びH Iと第1データ及び第2データとの関係が逆であってもよい。

【6241】

第1バッファ122aには第1入賞口検知センサ42aの検知結果に対応する第1信号が入力される。この場合、主側CPU63は第1入賞口検知センサ42aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第1信号を出力し、第1入賞口検知センサ42aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってH Iレベルの第1信号を出力する。この特定期間は、第1バッファ122aにH Iレベルの第1信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

10

【6242】

第2バッファ122bには第2入賞口検知センサ43aの検知結果に対応する第2信号が入力される。この場合、主側CPU63は第2入賞口検知センサ43aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第2信号を出力し、第2入賞口検知センサ43aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってH Iレベルの第2信号を出力する。この特定期間は、第2バッファ122bにH Iレベルの第2信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

【6243】

第3バッファ122cには第3入賞口検知センサ44aの検知結果に対応する第3信号が入力される。この場合、主側CPU63は第3入賞口検知センサ44aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第3信号を出力し、第3入賞口検知センサ44aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってH Iレベルの第3信号を出力する。この特定期間は、第3バッファ122cにH Iレベルの第3信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

20

【6244】

第4バッファ122dには特電検知センサ45aの検知結果に対応する第4信号が入力される。この場合、主側CPU63は特電検知センサ45aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第4信号を出力し、特電検知センサ45aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってH Iレベルの第4信号を出力する。この特定期間は、第4バッファ122dにH Iレベルの第4信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

30

【6245】

第5バッファ122eには第1作動口検知センサ46aの検知結果に対応する第5信号が入力される。この場合、主側CPU63は第1作動口検知センサ46aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第5信号を出力し、第1作動口検知センサ46aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってH Iレベルの第5信号を出力する。この特定期間は、第5バッファ122eにH Iレベルの第5信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

【6246】

第6バッファ122fには第2作動口検知センサ47aの検知結果に対応する第6信号が入力される。この場合、主側CPU63は第2作動口検知センサ47aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第6信号を出力し、第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってH Iレベルの第6信号を出力する。この特定期間は、第6バッファ122fにH Iレベルの第6信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。

40

【6247】

第7バッファ122gにはアウト口検知センサ48aの検知結果に対応する第7信号が入力される。この場合、主側CPU63はアウト口検知センサ48aにて新たな遊技球が検知されていない状況ではLOWレベルの第7信号を出力し、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってH Iレベルの第7信号を出力する

50



。この特定期間は、第 7 バッファ 1 2 2 g に H I レベルの第 7 信号が入力されていることを管理側 C P U 1 1 2 にて特定するのに十分な期間となっている。

【 6 2 4 8 】

第 8 バッファ 1 2 2 h には開閉実行モードの期間中であるか否かに対応する第 8 信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 は開閉実行モードではない状況では L O W レベルの第 8 信号を継続して出力し、開閉実行モードである状況では H I レベルの第 8 信号を継続して出力する。

【 6 2 4 9 】

第 9 バッファ 1 2 2 i には高頻度サポートモードの期間中であるか否かに対応する第 9 信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 は高頻度サポートモードではない状況では L O W レベルの第 9 信号を継続して出力し、高頻度サポートモードである状況では H I レベルの第 9 信号を継続して出力する。

10

【 6 2 5 0 】

第 1 0 バッファ 1 2 2 j には前扉枠 1 4 が開放されている期間中であるか否かに対応する第 1 0 信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 は前扉枠 1 4 が閉鎖状態である状況では L O W レベルの第 1 0 信号を継続して出力し、前扉枠 1 4 が開放状態である状況では H I レベルの第 1 0 信号を継続して出力する。

【 6 2 5 1 】

第 1 1 バッファ 1 2 2 k には遊技回が開始されたか否かに対応する第 1 1 信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 は遊技回が開始される前までは L O W レベルの第 1 1 信号を継続して出力し、遊技回が開始された場合に特定期間に亘って H I レベルの第 1 1 信号を出力する。この特定期間は、第 1 1 バッファ 1 2 2 k に H I レベルの第 1 1 信号が入力されていることを管理側 C P U 1 1 2 にて特定するのに十分な期間となっている。

20

【 6 2 5 2 】

第 1 5 バッファ 1 2 2 o には主側 C P U 6 3 にてパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたことを管理側 C P U 1 1 2 に認識させるための設定値更新信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 はパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われていない状況では L O W レベルの設定値更新信号を出力し、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合に H I レベルの設定値更新信号が特定期間に亘って維持されるパルス信号をその新たに設定された設定値に対応する数分出力する。この特定期間は、第 1 5 バッファ 1 2 2 o に H I レベルの設定値更新信号が入力されていることを管理側 C P U 1 1 2 にて特定するのに十分な期間となっている。

30

【 6 2 5 3 】

第 1 6 バッファ 1 2 2 p には履歴用メモリ 1 1 7 に格納された履歴情報及び演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶された各種パラメータを読み取り用端子 6 8 d に出力する契機を管理側 C P U 1 1 2 に認識させるための出力指示信号が入力される。この場合、主側 C P U 6 3 は履歴情報を出力する必要がある状況では L O W レベルの出力指示信号を出力し、履歴情報を出力する必要がある場合に特定期間に亘って H I レベルの出力指示信号を出力する。この特定期間は、第 1 6 バッファ 1 2 2 p に H I レベルの出力指示信号が入力されていることを管理側 C P U 1 1 2 にて特定するのに十分な期間となっている。

40

【 6 2 5 4 】

第 1 2 バッファ 1 2 2 l、第 1 3 バッファ 1 2 2 m 及び第 1 4 バッファ 1 2 2 n は、主側 C P U 6 3 からの信号を入力可能ではあるものの、本パチンコ機 1 0 では通常の信号が入力されないブランクとなっている。このように管理側 I / F 1 1 1 の入力ポート 1 2 1 として本パチンコ機 1 0 において主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に出力される信号の種類よりも多くの数のバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p が設けられていることにより、管理用 I C 6 6 を本パチンコ機 1 0 とは異なる機種にも流用することが可能となる。これにより、管理用 I C 6 6 の汎用性を高めることが可能となる。ちなみに、主側 C P U 6 3 と第 1 ~ 第 1 6 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p のそれぞれとの間には第 1 ~ 第 1 6 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p に 1 対 1 で対応するように信号経路 1 1 8 a ~ 1 1 8 p が形成されているが

50

、これに限定されることはなく、ブランク対象となるバッファ 1 2 2 1 ~ 1 2 2 n との間には信号経路 1 1 8 1 ~ 1 1 8 n が形成されていない構成としてもよい。

【 6 2 5 5 】

第 1 5 バッファ 1 2 2 o に設定値更新信号が入力されること及び第 1 6 バッファ 1 2 2 p に出力指示信号が入力されることは管理用 I C 6 6 の設計段階において決定されており、主側 C P U 6 3 からの指示を受けることなく、管理側 C P U 1 1 2 は第 1 5 バッファ 1 2 2 o に設定値更新信号が入力されること及び第 1 6 バッファ 1 2 2 p に出力指示信号が入力されることを特定可能となっている。一方、第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n にどのような種類の信号が入力されるのかは管理用 I C 6 6 の設計段階において決定されておらず、これら信号の種類は主側 C P U 6 3 からの指示を受けることで管理側 C P U 1 1 2 にて特定される。管理側 C P U 1 1 2 におけるこれら信号の種類は、詳細は後述するが、M P U 6 2 への動作電力の供給開始に伴い主側 C P U 6 3 及び管理側 C P U 1 1 2 において制御が開始された場合に主側 C P U 6 3 から管理側 C P U 1 1 2 に種類識別コマンドが送信されることにより行われる。この場合、種類識別コマンドにより提供された各種信号の種類は対応関係用メモリ 1 1 6 に記憶され、動作電力が供給されている状況において各種信号の種類を管理側 C P U 1 1 2 にて特定する場合には対応関係用メモリ 1 1 6 に記憶された情報が参照される。

10

【 6 2 5 6 】

図 5 2 5 は対応関係用メモリ 1 1 6 の構成を説明するための説明図である。対応関係用メモリ 1 1 6 には、管理側 I / F 1 1 1 の入力ポート 1 2 1 に設けられた第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n に 1 対 1 で対応させて第 1 ~ 第 1 4 対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 n が設けられている。

20

【 6 2 5 7 】

第 1 対応関係エリア 1 2 3 a には第 1 バッファ 1 2 2 a に入力される信号の種類を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するための情報として、一般入賞口 3 1 であることを示す情報が格納される。また、第 1 対応関係エリア 1 2 3 a には一般入賞口 3 1 であることを示す情報とともに一般入賞口 3 1 に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報 ( 1 0 個 ) も格納される。第 2 対応関係エリア 1 2 3 b には第 2 バッファ 1 2 2 b に入力される信号の種類を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するための情報として、一般入賞口 3 1 であることを示す情報が格納される。また、第 2 対応関係エリア 1 2 3 b には一般入賞口 3 1 であることを示す情報とともに一般入賞口 3 1 に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報 ( 1 0 個 ) も格納される。第 3 対応関係エリア 1 2 3 c には第 3 バッファ 1 2 2 c に入力される信号の種類を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するための情報として、一般入賞口 3 1 であることを示す情報が格納される。また、第 3 対応関係エリア 1 2 3 c には一般入賞口 3 1 であることを示す情報とともに一般入賞口 3 1 に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報 ( 1 0 個 ) も格納される。

30

【 6 2 5 8 】

第 4 対応関係エリア 1 2 3 d には第 4 バッファ 1 2 2 d に入力される信号の種類を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するための情報として、特電入賞装置 3 2 であることを示す情報が格納される。また、第 4 対応関係エリア 1 2 3 d には特電入賞装置 3 2 であることを示す情報とともに特電入賞装置 3 2 に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報 ( 1 5 個 ) も格納される。第 5 対応関係エリア 1 2 3 e には第 5 バッファ 1 2 2 e に入力される信号の種類を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するための情報として、第 1 作動口 3 3 であることを示す情報が格納される。また、第 5 対応関係エリア 1 2 3 e には第 1 作動口 3 3 であることを示す情報とともに第 1 作動口 3 3 に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報 ( 1 個 ) も格納される。第 6 対応関係エリア 1 2 3 f には第 6 バッファ 1 2 2 f に入力される信号の種類を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するための情報として、第 2 作動口 3 4 であることを示す情報が格納される。また、第 6 対応関係エリア 1 2 3 f には第 2 作動口 3 4 であることを示す情報とともに第 2 作動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報 ( 1 個 ) も格納される

40

50

。第 7 対応関係エリア 1 2 3 g には第 7 バッファ 1 2 2 g に入力される信号の種類を管理側 CPU 1 1 2 にて特定するための情報として、アウト口 2 4 a であることを示す情報が格納される。

【 6 2 5 9 】

第 8 対応関係エリア 1 2 3 h には第 8 バッファ 1 2 2 h に入力される信号の種類を管理側 CPU 1 1 2 にて特定するための情報として、開閉実行モードであることを示す情報が格納される。第 9 対応関係エリア 1 2 3 i には第 9 バッファ 1 2 2 i に入力される信号の種類を管理側 CPU 1 1 2 にて特定するための情報として、高頻度サポートモードであることを示す情報が格納される。第 1 0 対応関係エリア 1 2 3 j には第 1 0 バッファ 1 2 2 j に入力される信号の種類を管理側 CPU 1 1 2 にて特定するための情報として、前扉枠 1 4 であることを示す情報が格納される。第 1 1 対応関係エリア 1 2 3 k には第 1 1 バッファ 1 2 2 k に入力される信号の種類を管理側 CPU 1 1 2 にて特定するための情報として、遊技回の開始であることを示す情報が格納される。

10

【 6 2 6 0 】

第 1 2 対応関係エリア 1 2 3 l には第 1 2 バッファ 1 2 2 l に入力される信号の種類を管理側 CPU 1 1 2 にて特定するための情報として、いずれにも対応しないblankであることを示す情報が格納される。第 1 3 対応関係エリア 1 2 3 m には第 1 3 バッファ 1 2 2 m に入力される信号の種類を管理側 CPU 1 1 2 にて特定するための情報として、いずれにも対応しないblankであることを示す情報が格納される。第 1 4 対応関係エリア 1 2 3 n には第 1 4 バッファ 1 2 2 n に入力される信号の種類を管理側 CPU 1 1 2 にて特定するための情報として、いずれにも対応しないblankであることを示す情報が格納される。

20

【 6 2 6 1 】

上記のように第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n にどのような種類の信号が入力されるのかが、主側 CPU 6 3 からの指示を受けることで管理側 CPU 1 1 2 にて特定される構成とすることで、管理用 IC 6 6 を本パチンコ機 1 0 とは異なる機種にも流用することが可能となる。これにより、管理用 IC 6 6 の汎用性を高めることが可能となる。

【 6 2 6 2 】

また、第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n に履歴情報の記憶に対応する信号出力を行う度にその信号の種類を認識させるための情報を出力するのではなく、事前に信号の種類を認識させるための情報を出力するとともにその出力された情報に基づき第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n に入力される信号の種類を管理側 CPU 1 1 2 にて特定するための情報が対応関係用メモリ 1 1 6 に格納される構成である。これにより、第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n に履歴情報の記憶に対応する信号出力を行う度にその信号の種類を認識させるための情報が出力される構成に比べ、都度の信号出力に際して主側 CPU 6 3 から管理側 CPU 1 1 2 に出力される情報量を抑えることが可能となる。

30

【 6 2 6 3 】

また、第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n に入力される信号の種類を管理側 CPU 1 1 2 にて特定するための情報の出力は、動作電力の供給開始時に行われる。これにより、本パチンコ機 1 0 にて遊技が開始される状況においては、第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n に入力される信号の種類を管理側 CPU 1 1 2 にて特定することが可能となる。

40

【 6 2 6 4 】

また、第 1 5 バッファ 1 2 2 o に設定値更新信号が入力されることの情報設定及び第 1 6 バッファ 1 2 2 p に出力指示信号が入力されることの情報設定が管理用 IC 6 6 の設計段階において行われている。これにより、本パチンコ機 1 0 に限らず管理用 IC 6 6 を利用する他の機種のパチンコ機であっても確実に使用する設定値更新信号及び出力指示信号については、第 1 5 バッファ 1 2 2 o 及び第 1 6 バッファ 1 2 2 p に入力される信号の種類を特定するための処理を省略することが可能となる。よって、かかる信号の種類を特定するための処理の処理負荷を抑えることが可能となる。

50

## 【 6 2 6 5 】

次に、管理用 I C 6 6 の履歴用メモリ 1 1 7 について説明する。図 5 2 6 は履歴用メモリ 1 1 7 の構成を説明するための説明図である。

## 【 6 2 6 6 】

履歴用メモリ 1 1 7 には、履歴情報を順次記憶するための履歴用エリア 1 2 4 が設けられている。履歴用エリア 1 2 4 には、複数のポイント情報が連番で設定されているとともに、各ポイント情報に 1 対 1 で対応させて履歴情報格納エリア 1 2 5 が設定されている。履歴情報格納エリア 1 2 5 には、R T C 情報と対応関係情報との組合せを格納可能となっている。この場合、各履歴情報格納エリア 1 2 5 は 2 バイトのデータ容量となっており、R T C 情報を格納するためのエリアとして 1 バイトのデータ容量が割り当てられており、対応関係情報を格納するためのエリアとして 1 バイトのデータ容量が割り当てられている。第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n ( 本パチンコ機 1 0 の場合は実際には第 1 ~ 第 1 1 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 k ) に入力されている信号に応じて対応関係情報を格納する必要が生じた場合には、まず現状の書き込み対象となっているポイント情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 の R T C 情報を格納するためのエリアに、現状の R T C 1 1 5 において計測されている日時情報を格納する。その後、今回の情報格納契機となったバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n に対応する対応関係情報を対応関係用メモリ 1 1 6 における当該バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n に対応する対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 n から読み出し、その読み出した対応関係情報を現状の書き込み対象となっているポイント情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

## 【 6 2 6 7 】

履歴情報格納エリア 1 2 5 に格納される対応関係情報について具体的には、第 1 ~ 第 7 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g は既に説明したとおり入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知結果に対応する信号が入力されるため、対応関係用メモリ 1 1 6 における第 1 ~ 第 7 対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 g には入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の種類に対応する情報が格納されている。より詳細には、入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a のそれぞれに対応する入球部の種類に対応する情報が、第 1 ~ 第 7 対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 g に格納されている。本パチンコ機 1 0 では既に説明したとおり第 1 ~ 第 3 入賞口検知センサ 4 2 a ~ 4 4 a はいずれも一般入賞口 3 1 に入球した遊技球を検知するものであるため、これら第 1 ~ 第 3 入賞口検知センサ 4 2 a ~ 4 4 a に対応する第 1 ~ 第 3 対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 c にはいずれも一般入賞口 3 1 であることを示す情報が格納されている。また、第 4 対応関係エリア 1 2 3 d には特電入賞装置 3 2 であることを示す情報が格納されており、第 5 対応関係エリア 1 2 3 e には第 1 作動口 3 3 であることを示す情報が格納されており、第 6 対応関係エリア 1 2 3 f には第 2 作動口 3 4 であることを示す情報が格納されており、第 7 対応関係エリア 1 2 3 g にはアウト口 2 4 a であることを示す情報が格納されている。今回の情報格納契機となったバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n が第 1 ~ 第 7 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g のいずれかである場合には、そのバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g に対応する入球部の種類の情報が第 1 ~ 第 7 対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 g のいずれかから読み出され、その読み出された入球部の種類の情報が履歴情報格納エリア 1 2 5 の対応関係情報を格納するためのエリアにそのまま格納される。

## 【 6 2 6 8 】

一方、第 8 バッファ 1 2 2 h は開閉実行モード中であるか否かを示す信号が入力され、第 9 バッファ 1 2 2 i は高頻度サポートモード中であるか否かを示す信号が入力され、第 1 0 バッファ 1 2 2 j は前扉枠 1 4 が開放中であるか否かを示す信号が入力され、第 1 1 バッファ 1 2 2 k は遊技回が開始されたか否かを示す信号が入力される。したがって、第 8 対応関係エリア 1 2 3 h には開閉実行モードであることを示す情報が格納され、第 9 対応関係エリア 1 2 3 i には高頻度サポートモードであることを示す情報が格納され、第 1 0 対応関係エリア 1 2 3 j には前扉枠 1 4 であることを示す情報が格納され、第 1 1 対応関係エリア 1 2 3 k には遊技回であることを示す情報が格納される。

## 【 6 2 6 9 】

主側CPU63は既に説明したとおり開閉実行モードではない状況ではLOWレベルの第8信号を継続して出力し、開閉実行モードである状況ではHIレベルの第8信号を継続して出力するため、管理側CPU112は第8信号がLOWレベルからHIレベルに変化した場合に開閉実行モードが開始されたと特定し、第8信号がHIレベルからLOWレベルに変化した場合に開閉実行モードが終了したと特定することが可能となる。そして、第8信号がLOWレベルからHIレベルに変化した場合、及びHIレベルからLOWレベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側CPU112は履歴情報格納エリア125への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第8信号がLOWレベルからHIレベルに変化した場合には、第8対応関係エリア123hから読み出した開閉実行モードであることを示す情報だけではなく開始情報も一緒に、履歴情報格納エリア125の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第8信号がHIレベルからLOWレベルに変化した場合には、第8対応関係エリア123hから読み出した開閉実行モードであることを示す情報だけではなく終了情報も一緒に、履歴情報格納エリア125の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

10

20

30

40

50

#### 【6270】

主側CPU63は既に説明したとおり高頻度サポートモードではない状況ではLOWレベルの第9信号を継続して出力し、高頻度サポートモードである状況ではHIレベルの第9信号を継続して出力するため、管理側CPU112は第9信号がLOWレベルからHIレベルに変化した場合に高頻度サポートモードが開始されたと特定し、第9信号がHIレベルからLOWレベルに変化した場合に高頻度サポートモードが終了したと特定することが可能となる。そして、第9信号がLOWレベルからHIレベルに変化した場合、及びHIレベルからLOWレベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側CPU112は履歴情報格納エリア125への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第9信号がLOWレベルからHIレベルに変化した場合には、第9対応関係エリア123iから読み出した高頻度サポートモードであることを示す情報だけではなく開始情報も一緒に、履歴情報格納エリア125の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第9信号がHIレベルからLOWレベルに変化した場合には、第9対応関係エリア123iから読み出した高頻度サポートモードであることを示す情報だけではなく終了情報も一緒に、履歴情報格納エリア125の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

#### 【6271】

主側CPU63は既に説明したとおり前扉枠14が閉鎖状態である状況ではLOWレベルの第10信号を継続して出力し、前扉枠14が開放状態である状況ではHIレベルの第10信号を継続して出力するため、管理側CPU112は第10信号がLOWレベルからHIレベルに変化した場合に前扉枠14が開放されたと特定し、第10信号がHIレベルからLOWレベルに変化した場合に前扉枠14が閉鎖されたと特定することが可能となる。そして、第10信号がLOWレベルからHIレベルに変化した場合、及びHIレベルからLOWレベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側CPU112は履歴情報格納エリア125への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第10信号がLOWレベルからHIレベルに変化した場合には、第10対応関係エリア123jから読み出した前扉枠14であることを示す情報だけではなく開放開始情報も一緒に、履歴情報格納エリア125の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第10信号がHIレベルからLOWレベルに変化した場合には、第10対応関係エリア123jから読み出した前扉枠14であることを示す情報だけではなく開放終了情報も一緒に、履歴情報格納エリア125の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

#### 【6272】

主側CPU63は既に説明したとおり遊技回の開始タイミングとなるまではLOWレベルの第11信号を継続して出力し、遊技回の開始タイミングとなった場合に特定期間に亘ってHIレベルの第11信号を出力する。したがって、管理側CPU112は第11信号がLOWレベルからHIレベルに変化した場合に遊技回が開始されたと特定する。つまり、第11信号がLOWレベルからHIレベルに変化した場合には、第11対応関係エリア

1 2 3 k から読み出した遊技回であることを示す情報を、履歴情報格納エリア 1 2 5 の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【 6 2 7 3 】

履歴情報格納エリア 1 2 5 は、仮に開店から閉店まで本パチンコ機 1 0 における遊技球の発射が継続される営業日が 1 0 日間連続したとしてもその間に発生した各履歴情報を全て記憶しておくことを可能とする数分設けられている。例えば 1 日に履歴情報が 6 0 0 0 0 回発生するとした場合、6 0 0 0 0 0 個以上の履歴情報格納エリア 1 2 5 が設けられている。これにより、少なくとも 1 0 日間は全ての履歴情報を履歴用メモリ 1 1 7 において記憶保持することが可能である。

【 6 2 7 4 】

履歴用メモリ 1 1 7 には履歴用エリア 1 2 4 とは別にポイント用エリア 1 2 6 が設けられている。ポイント用エリア 1 2 6 には、履歴用メモリ 1 1 7 において現状の書き込み対象となっているポイント情報を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するための情報が格納されている。具体的には、パチンコ機 1 0 の出荷段階ではポイント用エリア 1 2 6 には「 0 」のポイント情報を書き込み対象に指定する情報が設定されている。そして、1 個の履歴情報が履歴情報格納エリア 1 2 5 に新たに格納される度に、書き込み対象となるポイント情報の値が 1 加算されるようにポイント用エリア 1 2 6 の情報が更新される。最後の順番のポイント情報が書き込み対象となり当該最後の順番のポイント情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に履歴情報が格納された場合には、「 0 」のポイント情報が書き込み対象となるようにポイント用エリア 1 2 6 の情報が更新される。これにより、格納可能な履歴情報の個数を超えて履歴情報の格納契機が発生した場合には、古い履歴情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 から順に新しい履歴情報に上書きされていくこととなる。

【 6 2 7 5 】

また、外部装置による履歴用メモリ 1 1 7 からの履歴情報の読み取りが発生した場合には、履歴情報格納エリア 1 2 5 が全て「 0 」クリアされるとともに、「 0 」のポイント情報が書き込み対象となるようにポイント用エリア 1 2 6 の情報が更新される。これにより、一旦読み取り対象となった履歴情報が再度読み取り対象となってしまうことを阻止することが可能となる。

【 6 2 7 6 】

次に、管理用 I C 6 6 を利用して遊技履歴を管理するための具体的な処理構成について説明する。まず管理側 I / F 1 1 1 の入力ポート 1 2 1 に設けられた第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n と信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ 1 1 6 に格納するための処理構成について説明する。図 5 2 7 は主側 C P U 6 3 にて実行される認識用処理を示すフローチャートである。なお、認識用処理はメイン処理（図 5 1 4 ）におけるステップ S 1 1 1 にて実行される。

【 6 2 7 7 】

まず主側 R A M 6 5 に設けられた認識用出力カウンタに「 1 4 」をセットする（ステップ S 8 0 1 ）。認識用出力カウンタは、管理側 I / F 1 1 1 における入力ポート 1 2 1 の第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n がいずれの種類の信号に対応しているのかを管理側 C P U 1 1 2 に認識させるための情報出力の残りの必要回数を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。既に説明したとおり第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n の 1 4 個が信号の種類の認識対象となるため、認識用出力カウンタには「 1 4 」をセットする。

【 6 2 7 8 】

その後、識別開始コマンドの出力処理を実行する（ステップ S 8 0 2 ）。主側 C P U 6 3 は、第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n がいずれの種類の信号に対応しているのかを管理側 C P U 1 1 2 に認識させるために当該管理側 C P U 1 1 2 に各種コマンドを出力する。このコマンド出力に際しては第 1 ~ 第 8 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 h に入力される第 1 ~ 第 8 信号が利用される。つまり、履歴情報の格納契機を管理側 C P U 1 1 2 に指示するために利用される第 1 ~ 第 8 信号（すなわち第 1 ~ 第 8 信号経路 1 1 8 a ~ 1 1 8

10

20

30

40

50

h)を利用して、第1～第14バッファ122a～122nがいずれの種類の信号に対応しているのかを管理側CPU112に認識させるためのコマンド出力が行われる。これにより、当該コマンド出力を行うための信号経路を、第1～第16バッファ122a～122pに信号出力するための信号経路118a～118pとは別に設ける構成に比べて、信号経路の数を減らすことが可能となり構成を簡素化させることが可能となる。識別開始コマンドは8ビットのデータ容量となっており各ビットのデータがそれぞれ第1～第8信号として第1～第8バッファ122a～122hに入力される。また、識別開始コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側CPU112に認識させるために、識別開始コマンドの出力を開始するタイミングで第9信号の出力状態をHイレベルに切り換える。また、識別開始コマンドの出力期間及び第9信号の出力状態をHイレベルに維持する期間は、これら識別開始コマンド及び第9信号の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別開始コマンドを受信することにより、管理側CPU112は第1～第14バッファ122a～122nと信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ116に格納するための処理を開始すべきことを特定する。

10

20

30

40

50

#### 【6279】

その後、主側RAM65の認識用出力カウンタの現状の値に対応する種類識別コマンドを主側ROM64から読み出す(ステップS803)。この場合、第1バッファ122aが最初に信号種類の設定対象となり、その後は第nバッファの次に第n+1バッファが信号種類の設定対象となるように、第1～第14バッファ122a～122nに対応する信号種類の認識設定が行われる。したがって、認識用出力カウンタが「14」～「12」であれば一般入賞口31であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「11」であれば特電入賞装置32であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「10」であれば第1作動口33であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「9」であれば第2作動口34であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「8」であればアウト口24aであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「7」であれば開閉実行モードであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「6」であれば高頻度サポートモードであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「5」であれば前扉枠14であることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「4」であれば遊技回であることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「3」～「1」であればblankであることを示す種類識別コマンドを読み出す。

#### 【6280】

その後、読み出した種類識別コマンドの出力処理を実行する(ステップS804)。種類識別コマンドは、識別開始コマンドと同様に8ビットのデータ容量となっており、各ビットのデータがそれぞれ第1～第8信号として第1～第8バッファ122a～122hに入力される。また、識別種類コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側CPU112に認識させるために、識別種類コマンドの出力を開始するタイミングで第9信号の出力状態をHイレベルに切り換える。また、識別種類コマンドの出力期間及び第9信号の出力状態をHイレベルに維持する期間は、これら識別種類コマンド及び第9信号の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別種類コマンドを受信することにより、管理側CPU112は第1～第14バッファ122a～122nのうち今回の設定対象となっているバッファに対応する対応関係エリア123a～123nに、その識別種類コマンドに対応する情報を格納する。

#### 【6281】

その後、主側RAM65の認識用出力カウンタの値を1減算し(ステップS805)、その1減算後における認識用出力カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS806)。認識用出力カウンタの値が1以上である場合には(ステップS806:NO)、1減算後における認識用出力カウンタの値に対応する種類識別コマンドを出力するための処理を実行する(ステップS803及びステップS804)。

## 【6282】

一方、認識用出力カウンタの値が「0」である場合には（ステップS806：YES）、識別終了コマンドの出力処理を実行する（ステップS807）。識別終了コマンドは8ビットのデータ容量となっており、各ビットのデータがそれぞれ第1～第8信号として第1～第8バッファ122a～122hに入力される。また、識別終了コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側CPU112に認識させるために、識別終了コマンドの出力を開始するタイミングで第9信号の出力状態をHレベルに切り換える。また、識別終了コマンドの出力期間及び第9信号の出力状態をHレベルに維持する期間は、これら識別終了コマンド及び第9信号の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別終了コマンドを受信することにより、管理側CPU112は第1～第14バッファ122a～122nと信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ116に格納するための処理が完了したことを特定する。

10

## 【6283】

次に、管理側CPU112にて実行される管理処理について、図528のフローチャートを参照しながら説明する。管理処理は、管理側CPU112への動作電力の供給が開始された場合に開始される。なお、管理側CPU112の処理速度は主側CPU63の処理速度よりも速い構成であり、主側CPU63において1回のタイマ割込み処理（図516）が開始されてから次のタイマ割込み処理（図516）が開始されるまでに、管理処理におけるステップS908以降の処理の組合せが16回以上実行される。

20

## 【6284】

まず主側CPU63から識別開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS901）。識別開始コマンドを受信していない場合（ステップS901：NO）、設定更新認識用処理を実行した後（ステップS902）、ステップS901に戻る。設定更新認識用処理では、詳細は後述するが主側CPU63にてパチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた場合にそれに対応する処理を実行する。

## 【6285】

主側CPU63から識別開始コマンドを受信した場合（ステップS901：YES）、管理側RAM114に設けられた設定対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップS903）。設定対象カウンタは、信号の種類の設定対象となっているバッファ122a～122nの種類を管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。第1バッファ122aが最初に信号種類の設定対象となり、その後は第nバッファの次に第n+1バッファが信号種類の設定対象となる。

30

## 【6286】

その後、主側CPU63から種類識別コマンドを受信していることを条件として（ステップS904：YES）、対応関係設定処理を実行する（ステップS905）。対応関係設定処理では、対応関係用メモリ116の第1～第14対応関係エリア123a～123nのうち、管理側RAM114の設定対象カウンタにおける現状の値に対応する対応関係エリアに、今回受信した種類識別コマンドに設定されている信号種類の情報を格納する。その後、管理側RAM114の設定対象カウンタの値を1加算する（ステップS906）。

40

## 【6287】

ステップS904にて否定判定をした場合、又はステップS906の処理を実行した場合、主側CPU63から識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS907）。識別終了コマンドを受信していない場合（ステップS907：NO）、ステップS904に戻り、主側CPU63から種類識別コマンドを新たに受信することを条件として（ステップS904：YES）、ステップS905及びステップS906の処理を再度実行する。

## 【6288】

主側CPU63から識別終了コマンドを受信している場合（ステップS907：YES）、ステップS908～ステップS910の処理を繰り返し実行する。ステップS908

50



では詳細は後述するが、主側CPU63から受信した信号の種類に対応する履歴情報を履歴用メモリ117に格納するための履歴設定処理を実行する。ステップS909では、詳細は後述するが、履歴用メモリ117に格納された履歴情報を利用して各種パラメータを演算するとともにその演算結果を第1～第3報知用表示装置69a～69cにて報知するための表示出力処理を実行する。ステップS910では、詳細は後述するが、履歴用メモリ117に格納された履歴情報及び演算結果用メモリ131に記憶された各種パラメータを読み取り用端子68dに出力するための外部出力用処理を実行する。

#### 【6289】

図529は第1～第14バッファ122a～122nとこれらバッファ122a～122nに入力される信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリ116に格納される様子を示すタイムチャートである。図529(a)は第1～第8信号(すなわち第1～第8信号経路118a～118h)を利用して主側CPU63から管理側CPU112にコマンドが出力されている期間を示し、図529(b)は第9信号の出力状態がHIレベルとなっている期間を示し、図529(c)は第1～第14バッファ122a～122nとこれらバッファ122a～122nに入力される信号の種類との対応関係を識別するための処理が実行される識別状態の実行期間を示し、図529(d)は管理側CPU112にて対応関係設定処理(ステップS905)が実行されるタイミングを示す。

#### 【6290】

主側CPU63及び管理側CPU112への動作電力の供給が開始されることで、t1のタイミングで図529(a)に示すように第1～第8信号を利用した識別開始コマンドの出力が開始される。また、当該t1のタイミングで図529(b)に示すように第9信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更される。その後、識別開始コマンドの出力が継続されている状況であるt2のタイミングで、図529(b)に示すように第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに変更される。管理側CPU112は第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに変更されたことを確認することで主側CPU63からコマンドが送信されていることを特定し、第1～第8バッファ122a～122hの情報を確認することで主側CPU63から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、識別開始コマンドを受信しているため、管理側CPU112は管理処理(図528)のステップS901にて肯定判定をすることで識別状態となる。その後、t3のタイミングで図529(a)に示すように識別開始コマンドの出力が停止される。

#### 【6291】

その後、t4のタイミングで図529(a)に示すように第1～第8信号を利用した1個目の種類識別コマンドの出力が開始される。また、当該t4のタイミングで図529(b)に示すように第9信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更される。その後、種類識別コマンドの出力が継続されている状況であるt5のタイミングで、図529(b)に示すように第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに変更される。管理側CPU112は第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに変更されたことを確認することで主側CPU63からコマンドが送信されたことを特定し、第1～第8バッファ122a～122hの情報を確認することで主側CPU63から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、1個目の種類識別コマンドを受信しているため、管理側CPU112はt5のタイミングで図529(d)に示すように対応関係設定処理を実行する。当該対応関係設定処理では、対応関係用メモリ116の第1対応関係エリア123aに一般入賞口31であることを示す情報及びその賞球個数の情報を格納する。その後、t6のタイミングで図529(a)に示すように種類識別コマンドの出力が停止される。

#### 【6292】

その後、t7のタイミング～t9のタイミング、t10のタイミング～t12のタイミング、t13のタイミング～t15のタイミング、及びt16のタイミング～t18のタイミングのそれぞれにおいて、t4のタイミング～t6のタイミングと同様に、主側CPU63から出力された種類識別コマンドに対応する対応関係設定処理が管理側CPU11

10

20

30

40

50

2にて実行される。この場合、t 1 6のタイミング～t 1 8のタイミングにおいて1 4個目の種類識別コマンドに対応する対応関係設定処理が完了する。

【6 2 9 3】

その後、t 1 9のタイミングで図5 2 9 ( a )に示すように第1～第8信号を利用した識別終了コマンドの出力が開始される。また、当該t 1 9のタイミングで図5 2 9 ( b )に示すように第9信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに変更される。その後、識別終了コマンドの出力が継続されている状況であるt 2 0のタイミングで、図5 2 9 ( b )に示すように第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに変更される。管理側CPU 1 1 2は第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに変更されたことを確認することで主側CPU 6 3からコマンドが送信されたことを特定し、第1～第8バッファ1 2 2 a～1 2 2 hの情報を確認することで主側CPU 6 3から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、識別終了コマンドを受信しているため、t 2 0のタイミングで図5 2 9 ( c )に示すように管理側CPU 1 1 2の識別状態が終了する。その後、t 2 1のタイミングで図5 2 9 ( a )に示すように識別終了コマンドの出力が停止される。

10

【6 2 9 4】

上記のように第9信号を利用してコマンドが出力されている状況であるか否かを管理側CPU 1 1 2に認識させる構成であることにより、履歴情報の格納契機を管理側CPU 1 1 2に指示するために利用される第1～第8信号(すなわち第1～第8信号経路)を利用してコマンド出力が行われる構成であってもコマンドが出力されている状況であることを管理側CPU 1 1 2に明確に認識させることが可能となる。

20

【6 2 9 5】

次に、履歴情報を履歴用メモリ1 1 7に格納させるための処理構成について説明する。図5 3 0は主側CPU 6 3にて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。なお、管理用出力処理はタイマ割込み処理(図5 1 6)におけるステップS 3 1 9にて実行される。

【6 2 9 6】

まず主側RAM 6 5に設けられた管理対象カウンタに「1 1」をセットする(ステップS 1 0 0 1)。管理対象カウンタは、今回の管理用出力処理において管理側CPU 1 1 2への信号出力状態を変更すべきか否かの特定対象となっていない管理対象が存在しているか否かを主側CPU 6 3にて特定するとともに、いずれの管理対象について管理側CPU 1 1 2への信号出力状態を変更すべきか否かを主側CPU 6 3にて特定するためのカウンタである。1回の管理用出力処理にて、管理側CPU 1 1 2への信号出力状態を変更すべきか否かを主側CPU 6 3にて特定する対象となる管理対象は、7個の入球検知センサ4 2 a～4 8 a、開閉実行モードの実行の有無、高頻度サポートモードの実行の有無、前扉枠1 4の開閉の有無、及び遊技回の開始の有無の合計1 1個である。したがって、最初に管理対象カウンタに「1 1」をセットする。

30

【6 2 9 7】

その後、現状の管理対象カウンタの値に対応する管理対象についての管理側CPU 1 1 2への信号の出力状態がHIレベルであるか否かを判定する(ステップS 1 0 0 2)。HIレベルではない場合(ステップS 1 0 0 2: NO)、管理対象カウンタの値が5以上であるか否かを判定することで、管理対象カウンタの値に対応する管理対象が7個の入球検知センサ4 2 a～4 8 aのいずれかであることを特定する(ステップS 1 0 0 3)。

40

【6 2 9 8】

ステップS 1 0 0 3にて肯定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する主側RAM 6 5の出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS 1 0 0 4)。具体的には、管理対象カウンタの値が「1 1」であり第1入賞口検知センサ4 2 aに対応している場合には第1出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「1 0」であり第2入賞口検知センサ4 3 aに対応している場合には第2出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が

50

「 9 」であり第 3 入賞口検知センサ 4 4 a に対応している場合には第 3 出力フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「 8 」であり特電検知センサ 4 5 a に対応している場合には第 4 出力フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「 7 」であり第 1 作動口検知センサ 4 6 a に対応している場合には第 5 出力フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「 6 」であり第 2 作動口検知センサ 4 7 a に対応している場合には第 6 出力フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「 5 」でありアウト口 2 4 a に対応している場合には第 7 出力フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。なお、これら第 1 ～ 第 7 出力フラグには既に説明したとおり、入球検知処理（図 5 2 0 ）にて「 1 」がセットされる。

10

**【 6 2 9 9 】**

管理対象カウンタの値に対応する出力フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 1 0 0 4 : Y E S ）、第 1 ～ 第 7 信号のうち管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態を H I レベルに設定する（ステップ S 1 0 0 5 ）。その後、管理対象カウンタの値に対応する出力フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 1 0 0 6 ）。

**【 6 3 0 0 】**

ステップ S 1 0 0 3 にて否定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態を H I レベルに切り換える契機が発生したか否かを判定する（ステップ S 1 0 0 7 ）。具体的には、管理対象カウンタの値が「 4 」である場合には開閉実行モードへの移行が発生したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「 3 」である場合には高頻度サポートモードへの移行が発生したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「 2 」である場合には前扉枠 1 4 が開放状態となったか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「 1 」である場合には第 1 1 出力フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定することで遊技回が開始されたか否かを判定する。ステップ S 1 0 0 7 にて肯定判定をした場合には、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態を H I レベルに設定する（ステップ S 1 0 0 8 ）。なお、管理対象カウンタの値が「 1 」である場合にステップ S 1 0 0 8 の処理を実行した場合、第 1 1 出力フラグを「 0 」クリアする。

20

**【 6 3 0 1 】**

ステップ S 1 0 0 2 にて肯定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態を L O W レベルに切り換える契機が発生したか否かを判定する（ステップ S 1 0 0 9 ）。具体的には管理対象カウンタの値が 5 以上又は「 1 」であり現状の管理対象がいずれかの入球検知センサ 4 2 a ～ 4 8 a 又は遊技回の開始である場合には、第 1 ～ 第 7 信号及び第 1 1 信号のうち管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態を L O W レベルから H I レベルに切り換えてから H I 出力継続期間（具体的には 1 0 ミリ秒）が経過したか否かを判定する。この H I 出力継続期間は管理側 C P U 1 1 2 において管理処理（図 5 2 8 ）の履歴設定処理（ステップ S 9 0 8 ）の最長処理間隔よりも長い期間に設定されており、L O W レベルから H I レベルに切り換わった信号の出力状態を管理側 C P U 1 1 2 にて確実に特定することが可能な期間となっている。また、管理対象カウンタの値が「 4 」であり現状の管理対象が開閉実行モードである場合には開閉実行モードが終了したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「 3 」であり現状の管理対象が高頻度サポートモードである場合には高頻度サポートモードが終了したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「 2 」であり現状の管理対象が前扉枠 1 4 である場合には前扉枠 1 4 が閉鎖状態であるか否かを判定する。管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態を L O W レベルに切り換える契機が発生している場合（ステップ S 1 0 0 9 : Y E S ）、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態を L O W レベルに設定する（ステップ S 1 0 1 0 ）。

30

40

**【 6 3 0 2 】**

ステップ S 1 0 0 4 にて否定判定をした場合、ステップ S 1 0 0 6 の処理を実行した場合、ステップ S 1 0 0 7 にて否定判定をした場合、ステップ S 1 0 0 8 の処理を実行した場合、ステップ S 1 0 0 9 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 0 1 0 の処理を実行した場合、主側 R A M 6 5 の管理対象カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 1 0 1 1

50

）。そして、その 1 減算後における管理対象カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 1 0 1 2）。管理対象カウンタの値が 1 以上である場合には（ステップ S 1 0 1 2：NO）、新たな管理対象カウンタの値に対応する管理対象について、ステップ S 1 0 0 2 以降の処理を実行する。

#### 【6303】

次に、管理側 CPU 1 1 2 にて実行される履歴設定処理について図 5 3 1 のフローチャートを参照しながら説明する。履歴設定処理は、管理処理（図 5 2 8）のステップ S 9 0 8 にて実行される。

#### 【6304】

まず管理側 RAM 1 1 4 に設けられた確認対象カウンタに、第 1 ～ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ～ 1 2 2 n のうち管理側 CPU 1 1 2 において確認対象となるバッファの数をセットする（ステップ S 1 1 0 1）。具体的には、対応関係用メモリ 1 1 6 における第 1 ～ 第 1 4 対応関係エリア 1 2 3 a ～ 1 2 3 n のうち空白であることを示す情報以外の情報が格納されている対応関係エリアの数を特定し、その特定した数の情報を確認対象カウンタにセットする。本パチンコ機 1 0 では既に説明したとおり第 1 ～ 第 1 1 対応関係エリア 1 2 3 a ～ 1 2 3 k に空白であることを示す情報以外の情報が格納されているため、ステップ S 1 1 0 1 では確認対象カウンタに「11」をセットする。

#### 【6305】

その後、第 1 ～ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ～ 1 2 2 n のうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が、「0」から「1」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側 CPU 6 3 からの入力信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップ S 1 1 0 2）。なお、確認対象カウンタの値が「n」である場合には第 n バッファ 1 2 2 a ～ 1 2 2 n が数値情報の確認対象となる。例えば、確認対象カウンタの値が「11」であれば第 1 1 バッファ 1 2 2 k が数値情報の確認対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第 5 バッファ 1 2 2 e が数値情報の確認対象となる。

#### 【6306】

ステップ S 1 1 0 2 にて肯定判定をした場合には、RTC 1 1 5 から年月日情報及び時刻情報である RTC 情報を読み出す（ステップ S 1 1 0 3）。そして、履歴用メモリ 1 1 7 への書き込み処理を実行する（ステップ S 1 1 0 4）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ 1 1 7 のポインタ用エリア 1 2 6 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 1 2 4 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 1 2 4 の履歴情報格納エリア 1 2 5 に、ステップ S 1 1 0 3 にて読み出した RTC 情報を書き込む。また、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア 1 2 3 a ～ 1 2 3 n から対応関係情報を読み出し、その対応関係情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に書き込む。また、対応関係情報が、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠 1 4 であることを示す情報のうちいずれかである場合には、上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に対応関係情報だけではなく開始情報を書き込む。なお、確認対象カウンタの値が「n」である場合には第 n 対応関係エリア 1 2 3 a ～ 1 2 3 n が対応関係情報の読み出し対象となる。例えば、確認対象カウンタの値が「11」であれば第 1 1 対応関係エリア 1 2 3 k が対応関係情報の読み出し対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第 5 対応関係エリア 1 2 3 e が対応関係情報の読み出し対象となる。

#### 【6307】

上記のように書き込み処理が実行されることにより、確認対象カウンタの値がアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及び遊技回のいずれかである場合には、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に、RTC 情報と、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及び遊技回のいずれかであることを示す対応関係

10

20

30

40

50

情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。また、確認対象カウンタの値が開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠 1 4 のいずれかである場合には、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に、R T C 情報と、開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠 1 4 のうちいずれかであることを示す対応関係情報と、開始情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

#### 【 6 3 0 8 】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 1 1 0 5）。当該更新処理では、履歴用メモリ 1 1 7 のポインタ用エリア 1 2 6 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 1 2 4 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 1 2 6 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 1 2 6 を「 0 」クリアする。

10

#### 【 6 3 0 9 】

ステップ S 1 1 0 2 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 1 0 5 の処理を実行した場合、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 n に、信号出力が L O W レベルに切り換えられたか否かを確認すべき対象となる対応関係情報が格納されているか否かを判定する（ステップ S 1 1 0 6）。具体的には、現状の確認対象カウンタの値が「 8 」 ~ 「 1 0 」である場合には対応する対応関係エリア 1 2 3 h ~ 1 2 3 j に、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠 1 4 であることを示す情報のいずれかが格納されているため、ステップ S 1 1 0 6 にて肯定判定をする。

20

#### 【 6 3 1 0 】

ステップ S 1 1 0 6 にて肯定判定をした場合、第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n のうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が「 1 」から「 0 」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側 C P U 6 3 からの入力信号の出力状態が H I レベルから L O W レベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップ S 1 1 0 7）。ステップ S 1 1 0 7 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 1 0 3 と同様に R T C 情報を読み出し（ステップ S 1 1 0 8）、さらに履歴用メモリ 1 1 7 への書き込み処理を実行する（ステップ S 1 1 0 9）。当該書き込み処理では、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 1 2 4 の履歴情報格納エリア 1 2 5 に、ステップ S 1 1 0 8 にて読み出した R T C 情報を書き込む。また、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 n から対応関係情報を読み出し、その対応関係情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に書き込む。また、上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に対応関係情報だけではなく終了情報を書き込む。このように書き込み処理が実行されることにより、確認対象カウンタの値が開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠 1 4 のいずれかである場合には、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に、R T C 情報と、開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠 1 4 のうちいずれかであることを示す対応関係情報と、終了情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。その後、ステップ S 1 1 0 5 と同様に対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 1 1 1 0）。

30

40

#### 【 6 3 1 1 】

ステップ S 1 1 0 6 にて否定判定をした場合、ステップ S 1 1 0 7 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 1 1 0 の処理を実行した場合、管理側 R A M 1 1 4 の確認対象カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 1 1 1 1）。そして、その 1 減算後における確認対象カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 1 1 1 2）。確認対象カウンタの値が 1 以上である場合には（ステップ S 1 1 1 2 : N O）、新たな確認対象カウンタの値に対応する確認対象について、ステップ S 1 1 0 2 以降の処理を実行する。

#### 【 6 3 1 2 】

50

次に、履歴用メモリ 117 に履歴情報が格納されていく様子について、図 532 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 532 (a) は第 1 ~ 第 7, 第 11 バッファ 122 a ~ 122 g, 122 k のいずれかに H I レベルの信号が入力されている期間を示し、図 532 (b) は第 8 バッファ 122 h に H I レベルの信号が入力されている期間を示し、図 532 (c) は第 9 バッファ 122 i に H I レベルの信号が入力されている期間を示し、図 532 (d) は第 10 バッファ 122 j に H I レベルの信号が入力されている期間を示し、図 532 (e) は履歴用メモリ 117 への履歴情報の書き込みタイミングを示す。

#### 【6313】

t1 のタイミングで、図 532 (a) に示すように第 1 ~ 第 7, 第 11 バッファ 122 a ~ 122 g, 122 k のいずれかに入力されている信号の出力状態が L O W レベルから H I レベルに切り換えられる。したがって、当該 t1 のタイミングで図 532 (e) に示すように履歴用メモリ 117 に履歴情報が書き込まれる。その後、t2 のタイミングで、図 532 (a) に示すように t1 のタイミングで H I レベルに切り換えられた信号が L O W レベルに切り換えられる。しかしながら、当該信号は第 1 ~ 第 7, 第 11 バッファ 122 a ~ 122 g, 122 k のいずれかに入力されている信号であり、L O W レベルの切り換えが履歴情報の格納対象となっていないため、当該 t2 のタイミングでは図 532 (e) に示すように履歴情報の書き込みは実行されない。

10

#### 【6314】

その後、t3 のタイミング、t5 のタイミング、t6 のタイミング、t9 のタイミング、t10 のタイミング、t13 のタイミング及び t14 のタイミングのそれぞれにおいて、図 532 (a) に示すように、第 1 ~ 第 7, 第 11 バッファ 122 a ~ 122 g, 122 k のいずれかに入力されている信号の出力状態が L O W レベルから H I レベルに切り換えられる。したがって、これら各タイミングにおいて図 532 (e) に示すように履歴情報が書き込まれる。

20

#### 【6315】

図 532 (b) に示すように t4 のタイミング ~ t7 のタイミングに亘って、第 8 バッファ 122 h に入力されている信号の出力状態が H I レベルとなる。この第 8 バッファ 122 h は開閉実行モードの発生の有無に対応している。したがって、図 532 (e) に示すように第 8 バッファ 122 h に入力されている信号の出力状態が H I レベルに切り換わるタイミングである t4 のタイミング、及び当該信号の出力状態が L O W レベルに切り換わるタイミングである t7 のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、t4 のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、t7 のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ 117 の履歴情報を確認することで開閉実行モードの実行期間を把握することが可能となる。

30

#### 【6316】

また、履歴用メモリ 117 には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口 24 a、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が開閉実行モード中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報には R T C 情報が含まれるため、当該 R T C 情報を対比することによっても、アウト口 24 a、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が開閉実行モード中のものか否かを区別することが可能となる。

40

#### 【6317】

図 532 (c) に示すように t8 のタイミング ~ t11 のタイミングに亘って、第 9 バッファ 122 i に入力されている信号の出力状態が H I レベルとなる。この第 9 バッファ 122 i は高頻度サポートモードの発生の有無に対応している。したがって、図 532 (e) に示すように第 9 バッファ 122 i に入力されている信号の出力状態が H I レベルに切り換わるタイミングである t8 のタイミング、及び当該信号の出力状態が L O W レベルに切り換わるタイミングである t11 のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き

50

込まれる。この場合、 $t_8$ のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、 $t_{11}$ のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ117の履歴情報を確認することで高頻度サポートモードの実行期間を把握することが可能となる。

#### 【6318】

また、履歴用メモリ117には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が高頻度サポートモード中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報にはRTC情報が含まれるため、当該RTC情報を対比することによっても、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が高頻度サポートモード中のものか否かを区別することが可能となる。

10

#### 【6319】

図532(d)に示すように $t_{12}$ のタイミング～ $t_{15}$ のタイミングに亘って、第10バッファ122jに入力されている信号の出力状態がHレベルとなる。この第10バッファ122jは前扉枠14の開放の有無に対応している。したがって、図532(e)に示すように第10バッファ122jに入力されている信号の出力状態がHレベルに切り換わるタイミングである $t_{12}$ のタイミング、及び当該信号の出力状態がLレベルに切り換わるタイミングである $t_{15}$ のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、 $t_{12}$ のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、 $t_{15}$ のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ117の履歴情報を確認することで前扉枠14が開放状態となっている期間を把握することが可能となる。

20

#### 【6320】

また、履歴用メモリ117には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が前扉枠14の開放中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報にはRTC情報が含まれるため、当該RTC情報を対比することによっても、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が前扉枠14の開放中のものか否かを区別することが可能となる。

30

#### 【6321】

次に、主側CPU63にてパチンコ機10の設定状態の設定が行われた場合に実行される設定値更新信号の出力処理について説明する。図533は主側CPU63にて実行される設定値更新信号の出力処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新信号の出力処理はメイン処理(図514)におけるステップS119にて実行される。

#### 【6322】

主側RAM65に設けられたパルス個数カウンタに今回設定されたパチンコ機10の設定値に対応する値を設定する(ステップS1201)。具体的には、主側RAM65の設定値カウンタの値をパルス個数カウンタに設定する。その後、管理側CPU112に向けた設定値更新信号がHレベルとなっているか否かを判定する(ステップS1202)。既に説明したとおり、設定値更新信号は管理用IC66における入力ポート121の第15バッファ122oに入力されている。ここで、設定値更新信号の出力処理は、メイン処理(図514)において入力ポート121の第1～第14バッファ122a～122nに入力される信号の種類を管理側CPU112に特定させるための処理である認識用処理よりも前のタイミングで実行される。これに対して、第15バッファ122oに設定値更新信号が入力されることはパチンコ機10の設計段階において管理用IC66に設定されているため、認識用処理よりも前に設定値更新信号の出力処理が実行されたとしても、管理側CPU112において第15バッファ122oに入力されている信号が設定値更新信号であることを特定することが可能となる。

40

50

## 【 6 3 2 3 】

ステップ S 1 2 0 2 にて否定判定をした場合、主側 R A M 6 5 に設けられた L O W レベルカウンタの値を 1 減算し（ステップ S 1 2 0 3）、その 1 減算後における L O W レベルカウンタの値が「 0 」となっているか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 4）。L O W レベルカウンタは設定値更新信号が H I レベルとなるパルスを複数出力する間において当該設定値更新信号を L O W レベルに所定期間に亘って維持したか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。L O W レベルカウンタの値が「 0 」となっている場合（ステップ S 1 2 0 4 : Y E S）、設定値更新信号を H I レベルに設定するタイミングとなっていることを意味するため、設定値更新信号を H I レベルに設定する（ステップ S 1 2 0 5）。

10

## 【 6 3 2 4 】

その後、主側 R A M 6 5 に設けられた H I レベルカウンタに「 2 0 」を設定する（ステップ S 1 2 0 6）。H I レベルカウンタは設定値更新信号を H I レベルに維持する期間を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。H I レベルカウンタに設定された値は約 1 0 マイクロ秒周期で 1 減算されるため、1 パルスの出力に際して設定値更新信号は 2 0 0 マイクロ秒に亘って H I レベルに維持される。この H I レベルの維持期間は管理側 C P U 1 1 2 において設定値更新信号が L O W レベルから H I レベルに変更されたことを特定するのに十分な期間となっている。

## 【 6 3 2 5 】

設定値更新信号が H I レベルである場合（ステップ S 1 2 0 2 : Y E S）、主側 R A M 6 5 の H I レベルカウンタの値を 1 減算し（ステップ S 1 2 0 7）、その 1 減算後における H I レベルカウンタの値が「 0 」となっているか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 8）。H I レベルカウンタの値が「 0 」となっている場合（ステップ S 1 2 0 8 : Y E S）、設定値更新信号を L O W レベルに設定するタイミングとなっていることを意味するため、設定値更新信号を L O W レベルに設定する（ステップ S 1 2 0 9）。

20

## 【 6 3 2 6 】

その後、主側 R A M 6 5 のパルス個数カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 1 2 1 0）、その 1 減算後におけるパルス個数カウンタの値が「 0 」となっているか否かを判定する（ステップ S 1 2 1 1）。パルス個数カウンタの値が「 0 」となっていない場合（ステップ S 1 2 1 1 : N O）、今回設定されたパチンコ機 1 0 の設定値に対応する数分の設定値更新信号によるパルス信号の出力が完了していないことを意味するため、主側 R A M 6 5 の L O W レベルカウンタに「 2 0 」を設定する（ステップ S 1 2 1 2）。L O W レベルカウンタに設定された値は約 1 0 マイクロ秒周期で 1 減算されるため、設定値更新信号による複数のパルス出力間において 2 0 0 マイクロ秒に亘って L O W レベルに維持される。この L O W レベルの維持期間は管理側 C P U 1 1 2 において設定値更新信号が H I レベルから L O W レベルに変更されたことを特定するのに十分な期間となっている。

30

## 【 6 3 2 7 】

パルス個数カウンタの値が「 0 」となっている場合（ステップ S 1 2 1 1 : Y E S）、今回設定されたパチンコ機 1 0 の設定値に対応する数分の設定値更新信号によるパルス信号の出力が完了したことを意味するため、設定値識別終了コマンドの出力処理を実行する（ステップ S 1 2 1 3）。設定値識別終了コマンドは、今回設定されたパチンコ機 1 0 の設定値を管理側 C P U 1 1 2 に認識させるための設定値更新信号の出力が完了したことを管理側 C P U 1 1 2 に認識させるためのコマンドである。設定値識別終了コマンドの出力に際しては識別開始コマンド、種類識別コマンド及び識別終了コマンドと同様に第 1 ~ 第 8 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 h に入力される第 1 ~ 第 8 信号が利用される。但し、設定値識別終了コマンドの信号パターンは識別開始コマンド、種類識別コマンド及び識別終了コマンドとは異なっている。

40

## 【 6 3 2 8 】

上記のとおり設定値更新信号の出力処理では、今回の動作電力の供給開始時に設定されたパチンコ機 1 0 の設定値の値に対応する数分の設定値更新信号によるパルス信号を管理

50



用 I C 6 6 に出力する。管理側 C P U 1 1 2 は設定更新認識用処理を実行することにより、当該設定値更新信号によるパルス信号の数を把握して、それに基づき今回設定されたパチンコ機 1 0 の設定値を把握する。

#### 【 6 3 2 9 】

図 5 3 4 は管理側 C P U 1 1 2 にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。なお、設定更新認識用処理は、管理処理（図 5 2 8）のステップ S 9 0 2 にて実行される。

#### 【 6 3 3 0 】

入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が L O W レベルから H I レベルに切り換わったか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 1）。ステップ S 1 3 0 1 にて肯定判定をした場合、管理側 R A M 1 1 4 に設けられた設定値把握カウンタの値を「 1 」に設定する（ステップ S 1 3 0 2）。設定値把握カウンタはパチンコ機 1 0 の設定値を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「 1 」であれば「設定 1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「 6 」であれば「設定 6」であることを意味する。

10

#### 【 6 3 3 1 】

その後、入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が再度 L O W レベルから H I レベルに切り換わったか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 3）。ステップ S 1 3 0 3 にて肯定判定をした場合、管理側 R A M 1 1 4 の設定値把握カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 1 3 0 4）。これにより、管理側 C P U 1 1 2 において特定しているパチンコ機 1 0 の設定値が 1 段階上昇することとなる。

20

#### 【 6 3 3 2 】

ステップ S 1 3 0 3 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 3 0 4 の処理を実行した場合、入力ポート 1 2 1 の第 1 ~ 第 8 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 h に入力されている第 1 ~ 第 8 信号の入力状態に基づいて、主側 C P U 6 3 から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 3 0 5）。ステップ S 1 3 0 5 にて否定判定をした場合、ステップ S 1 3 0 3 の処理に戻る。

#### 【 6 3 3 3 】

ステップ S 1 3 0 5 にて肯定判定をした場合、R T C 1 1 5 から年月日情報及び時刻情報である R T C 情報を読み出す（ステップ S 1 3 0 6）。そして、履歴用メモリ 1 1 7 への書き込み処理を実行する（ステップ S 1 3 0 7）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ 1 1 7 のポインタ用エリア 1 2 6 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 1 2 4 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 1 2 4 の履歴情報格納エリア 1 2 5 に、ステップ S 1 3 0 6 にて読み出した R T C 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に書き込む。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する R T C 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

30

40

#### 【 6 3 3 4 】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 1 3 0 8）。当該更新処理では、履歴用メモリ 1 1 7 のポインタ用エリア 1 2 6 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 1 2 4 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 1 2 6 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 1 2 6 を「 0 」クリアする。

#### 【 6 3 3 5 】

上記のように設定更新認識用処理が実行されることにより、パチンコ機 1 0 の設定状態

50

が新たに設定された場合には、当該設定が行われたこと、当該設定が行われた日時、及び当該設定が行われた場合の設定値の組合せが履歴情報として履歴用エリア 1 2 4 に格納される。これにより、読み取り用端子 6 8 d に接続した外部装置を利用して履歴用メモリ 1 1 7 に格納された情報を読み出して解析することにより、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定された日時及び当該設定が行われた場合の設定値の内容を把握することが可能となる。

#### 【 6 3 3 6 】

ここで、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定されたとしても履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されている情報はそのまま維持される。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定されたとしても履歴用メモリ 1 1 7 の履歴情報が消去されないようにすることが可能となるとともに後述する各種パラメータはパチンコ機 1 0 の設定状態の変更タイミングの前後を跨いで存在する履歴情報を利用して算出される。この場合に、上記のとおりパチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定された日時は履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されるため、読み取り用端子 6 8 d に外部装置を接続して履歴用メモリ 1 1 7 に格納された情報を読み取ることで、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定されたタイミング以後であって当該設定状態が維持されている期間における各種パラメータを演算することが可能となる。

10

#### 【 6 3 3 7 】

次に、管理側 CPU 1 1 2 にて実行される表示出力処理について、図 5 3 5 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、表示出力処理は、管理処理 ( 図 5 2 8 ) のステップ S 9 0 9 にて実行される。

20

#### 【 6 3 3 8 】

まず演算タイミングであるか否かを判定する ( ステップ S 1 4 0 1 ) 。管理側 CPU 1 1 2 への動作電力の供給が開始されてから 5 1 秒が経過した場合、又は前回ステップ S 1 4 0 1 にて肯定判定をしてから 5 1 秒が経過した場合、ステップ S 1 4 0 1 にて肯定判定をする。ステップ S 1 4 0 1 にて肯定判定をした場合、通常時の各種入球個数を演算する ( ステップ S 1 4 0 2 ) 。具体的には、まず履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 においてアウト口 2 4 a であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウントすることで、アウト口 2 4 a への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において一般入賞口 3 1 であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウントすることで、一般入賞口 3 1 への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において特電入賞装置 3 2 であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウントすることで、特電入賞装置 3 2 への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において第 1 作動口 3 3 であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウントすることで、第 1 作動口 3 3 への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において第 2 作動口 3 4 であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウントすることで、第 2 作動口 3 4 への入球個数を演算する。

30

#### 【 6 3 3 9 】

その後、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との間の期間に存在している履歴情報格納エリア 1 2 5 を参照することで、前扉枠 1 4 が開放状態である状況で発生したアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のそれぞれへの入球個数を演算する ( ステップ S 1 4 0 3 ) 。履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、前扉枠 1 4 であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との間の期間は、これら履歴情報格納エリア 1 2 5 に格納されている R T C 情報から算出される。また、連番となるポインタ情報の全体において、前扉枠 1 4 であることを示す対応関

40

50

係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５に前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の履歴情報はいずれも前扉枠１４が開放状態におけるものとして扱う。

10

#### 【６３４０】

その後、ステップＳ１４０２及びステップＳ１４０３の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップＳ１４０４）。具体的には、まずステップＳ１４０２で算出した各入球個数から、ステップＳ１４０３にて算出した前扉枠１４が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第１～第８パラメータを演算する。なお、ステップＳ１４０２にて算出したアウト口２４ａの入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出したアウト口２４ａの入球個数の差を入球個数Ｋ１とし、ステップＳ１４０２にて算出した一般入賞口３１の入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出した一般入賞口３１の入球個数の差を入球個数Ｋ２とし、ステップＳ１４０２にて算出した特電入賞装置３２の入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出した特電入賞装置３２の入球個数の差を入球個数Ｋ３とし、ステップＳ１４０２にて算出した第１作動口３３の入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出した第１作動口３３の入球個数の差を入球個数Ｋ４とし、ステップＳ１４０２にて算出した第２作動口３４の入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出した第２作動口３４の入球個数の差を入球個数Ｋ５とする。

20

・第１パラメータ：遊技球の合計払出個数（ $K2 \times$ 「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋ $K3 \times$ 「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋ $K4 \times$ 「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋ $K5 \times$ 「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（ $K1 + K2 + K3 + K4 + K5$ ）の割合（以下、この割合を「Ｄ１」とする）・第２パラメータ：一般入賞口３１への遊技球の合計入球個数Ｋ２／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（ $K1 + K2 + K3 + K4 + K5$ ）の割合・第３パラメータ：特電入賞装置３２への遊技球の合計入球個数Ｋ３／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（ $K1 + K2 + K3 + K4 + K5$ ）の割合・第４パラメータ：第１作動口３３への遊技球の合計入球個数Ｋ４／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（ $K1 + K2 + K3 + K4 + K5$ ）の割合（以下、この割合を「Ｄ２」とする）・第５パラメータ：第２作動口３４への遊技球の合計入球個数Ｋ５／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（ $K1 + K2 + K3 + K4 + K5$ ）の割合（以下、この割合を「Ｄ３」とする）・第６パラメータ： $D1 - (D2 \times$ 「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋ $D3 \times$ 「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）・第７パラメータ：（ $K3 \times$ 「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋ $K5 \times$ 「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技球の合計払出個数（ $K2 \times$ 「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋ $K3 \times$ 「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋ $K4 \times$ 「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋ $K5 \times$ 「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合・第８パラメータ： $K3 \times$ 「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」／遊技球の合計払出個数（ $K2 \times$ 「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋ $K3 \times$ 「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋ $K4 \times$ 「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋ $K5 \times$ 「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合

30

40

ステップＳ１４０４では演算結果である上記第１～第８パラメータを演算結果用メモリ１３１における通常時記憶エリアに記憶させる。当該通常時記憶エリアに記憶された

50

上記第 1 ～ 第 8 パラメータは次のステップ S 1 4 0 4 が実行されるまで記憶保持される。つまり、次のステップ S 1 4 0 4 が実行されて上記第 1 ～ 第 8 パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第 1 ～ 第 8 パラメータが通常時用記憶エリアに記憶されることで、それまで通常時用記憶エリアに記憶されていた前回の第 1 ～ 第 8 パラメータの演算結果が上書きされる。

#### 【 6 3 4 1 】

その後、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との間の期間に存在している履歴情報格納エリア 1 2 5 を参照することで、開閉実行モードである状況で発生したアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップ S 1 4 0 5）。履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との間の期間は、これら履歴情報格納エリア 1 2 5 に格納されている R T C 情報から算出される。また、連番となるポイント情報の全体において、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア 1 2 5 よりも後の時間に対応する R T C 情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 に開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 よりも後の時間に対応する R T C 情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の履歴情報はいずれも開閉実行モードにおけるものとして扱う。

#### 【 6 3 4 2 】

その後、ステップ S 1 4 0 5 にて特定した開閉実行モードである期間のうち、前扉枠 1 4 が開放状態である状況で発生したアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップ S 1 4 0 6）。これら入球個数の演算の方法は、ステップ S 1 4 0 5 にて特定した開閉実行モードである期間を前提とする点を除き、ステップ S 1 4 0 3 の場合と同様である。

#### 【 6 3 4 3 】

その後、ステップ S 1 4 0 5 及びステップ S 1 4 0 6 の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップ S 1 4 0 7）。具体的には、まずステップ S 1 4 0 5 にて算出した各入球個数から、ステップ S 1 4 0 6 にて算出した前扉枠 1 4 が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第 1 1 ～ 第 1 8 パラメータを演算する。なお、ステップ S 1 4 0 5 にて算出したアウト口 2 4 a の入球個数に対するステップ S 1 4 0 6 にて算出したアウト口 2 4 a の入球個数の差を入球個数 K 1 1 とし、ステップ S 1 4 0 5 にて算出した一般入賞口 3 1 の入球個数に対するステップ S 1 4 0 6 にて算出した一般入賞口 3 1 の入球個数の差を入球個数 K 1 2 とし、ステップ S 1 4 0 5 にて算出した特電入賞装置 3 2 の入球個数に対するステップ S 1 4 0 6 にて算出した特電入賞装置 3 2 の入球個数の差を入球個数 K 1 3 とし、ステップ S 1 4 0 5 にて算出した第 1 作動口 3 3 の入球個数に対するステップ S 1 4 0 6 にて算出した第 1 作動口 3 3 の入球個数の差を入球個数 K 1 4 とし、ステップ S 1 4 0 5 にて算出した第 2 作動口 3 4 の入球個数に対するステップ S 1 4 0 6 にて算出した第 2 作動口 3 4 の入球個数の差を入球個数 K 1 5 とする。

・第 1 1 パラメータ：遊技球の合計払出個数（ $K 1 2 \times$ 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 1 3 \times$ 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 1 4 \times$ 「第

1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 1 5 \times$  「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( $K 1 1 + K 1 2 + K 1 3 + K 1 4 + K 1 5$ ) の割合 (以下、この割合を「D 1 1」とする) ・第 1 2 パラメータ: 一般入賞口 3 1 への遊技球の合計入球個数  $K 1 2$  / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( $K 1 1 + K 1 2 + K 1 3 + K 1 4 + K 1 5$ ) の割合 ・第 1 3 パラメータ: 特電入賞装置 3 2 への遊技球の合計入球個数  $K 1 3$  / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( $K 1 1 + K 1 2 + K 1 3 + K 1 4 + K 1 5$ ) の割合 ・第 1 4 パラメータ: 第 1 作動口 3 3 への遊技球の合計入球個数  $K 1 4$  / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( $K 1 1 + K 1 2 + K 1 3 + K 1 4 + K 1 5$ ) の割合 (以下、この割合を「D 1 2」とする) ・第 1 5 パラメータ: 第 2 作動口 3 4 への遊技球の合計入球個数  $K 1 5$  / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( $K 1 1 + K 1 2 + K 1 3 + K 1 4 + K 1 5$ ) の割合 (以下、この割合を「D 1 3」とする) ・第 1 6 パラメータ:  $D 1 1 - (D 1 2 \times$  「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 +  $D 1 3 \times$  「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) ・第 1 7 パラメータ: ( $K 1 3 \times$  「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 1 5 \times$  「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) / 遊技球の合計払出個数 ( $K 1 2 \times$  「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 1 3 \times$  「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 1 4 \times$  「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 1 5 \times$  「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) の割合 ・第 1 8 パラメータ:  $K 1 3 \times$  「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 / 遊技球の合計払出個数 ( $K 1 2 \times$  「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 1 3 \times$  「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 1 4 \times$  「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 1 5 \times$  「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) の割合

ステップ S 1 4 0 7 では演算結果である上記第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータを演算結果用メモリ 1 3 1 における開閉実行モード時記憶エリアに記憶させる。当該開閉実行モード時記憶エリアに記憶された上記第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータは次のステップ S 1 4 0 7 が実行されるまで記憶保持される。つまり、次のステップ S 1 4 0 7 が実行されて上記第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータが開閉実行モード時記憶エリアに記憶されることで、それまで開閉実行モード時記憶エリアに記憶されていた前回の第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータの演算結果が上書きされる。

#### 【 6 3 4 4 】

その後、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との間の期間に存在している履歴情報格納エリア 1 2 5 を参照することで、高頻度サポートモードである状況で発生したアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のそれぞれへの入球個数を演算する (ステップ S 1 4 0 8)。履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との間の期間は、これら履歴情報格納エリア 1 2 5 に格納されている R T C 情報から算出される。また、連番となるポイント情報の全体において、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア 1 2 5 よりも後の時間に対応する R T C 情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 に高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、高頻度サポートモードであることを示す対

応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 よりも後の時間に対応する R T C 情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 の履歴情報はいずれも高頻度サポートモードにおけるものとして扱う。

#### 【6345】

その後、ステップ S 1408 にて特定した高頻度サポートモードである期間のうち、前扉枠 14 が開放状態である状況で発生したアウト口 24 a、一般入賞口 31、特電入賞装置 32、第 1 作動口 33 及び第 2 作動口 34 のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップ S 1409）。これら入球個数の演算の方法は、ステップ S 1408 にて特定した高頻度サポートモードである期間を前提とする点を除き、ステップ S 1403 の場合と同様である。

10

#### 【6346】

その後、ステップ S 1408 及びステップ S 1409 の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップ S 1410）。具体的には、まずステップ S 1408 にて算出した各入球個数から、ステップ S 1409 にて算出した前扉枠 14 が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第 21 ~ 第 26 パラメータを演算する。なお、ステップ S 1408 にて算出したアウト口 24 a の入球個数に対するステップ S 1409 にて算出したアウト口 24 a の入球個数の差を入球個数 K 21 とし、ステップ S 1408 にて算出した一般入賞口 31 の入球個数に対するステップ S 1409 にて算出した一般入賞口 31 の入球個数の差を入球個数 K 22 とし、ステップ S 1408 にて算出した特電入賞装置 32 の入球個数に対するステップ S 1409 にて算出した特電入賞装置 32 の入球個数の差を入球個数 K 23 とし、ステップ S 1408 にて算出した第 1 作動口 33 の入球個数に対するステップ S 1409 にて算出した第 1 作動口 33 の入球個数の差を入球個数 K 24 とし、ステップ S 1408 にて算出した第 2 作動口 34 の入球個数に対するステップ S 1409 にて算出した第 2 作動口 34 の入球個数の差を入球個数 K 25 とする。

20

・第 21 パラメータ：遊技球の合計払出個数（ $K 22 \times$ 「一般入賞口 31 への入賞に対する賞球個数」+  $K 23 \times$ 「特電入賞装置 32 への入賞に対する賞球個数」+  $K 24 \times$ 「第 1 作動口 33 への入賞に対する賞球個数」+  $K 25 \times$ 「第 2 作動口 34 への入賞に対する賞球個数」）/ 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 21 + K 22 + K 23 + K 24 + K 25$ ）の割合（以下、この割合を「D 11」とする）  
 ・第 22 パラメータ：一般入賞口 31 への遊技球の合計入球個数 K 22 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 21 + K 22 + K 23 + K 24 + K 25$ ）の割合  
 ・第 23 パラメータ：特電入賞装置 32 への遊技球の合計入球個数 K 23 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 21 + K 22 + K 23 + K 24 + K 25$ ）の割合  
 ・第 24 パラメータ：第 1 作動口 33 への遊技球の合計入球個数 K 24 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 21 + K 22 + K 23 + K 24 + K 25$ ）の割合（以下、この割合を「D 22」とする）  
 ・第 25 パラメータ：第 2 作動口 34 への遊技球の合計入球個数 K 25 / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 21 + K 22 + K 23 + K 24 + K 25$ ）の割合（以下、この割合を「D 23」とする）  
 ・第 26 パラメータ： $D 21 - (D 22 \times$ 「第 1 作動口 33 への入賞に対する賞球個数」+  $D 23 \times$ 「第 2 作動口 34 への入賞に対する賞球個数」)

30

40

ステップ S 1410 では演算結果である上記第 21 ~ 第 26 パラメータを演算結果用メモリ 131 における高頻度サポートモード時記憶エリアに記憶させる。当該高頻度サポートモード時記憶エリアに記憶された上記第 21 ~ 第 26 パラメータは次のステップ S 1410 が実行されるまで記憶保持される。つまり、次のステップ S 1410 が実行されて上記第 21 ~ 第 26 パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第 21 ~ 第 26 パラメータが高頻度サポートモード時記憶エリアに記憶されることで、それまで高頻度サポートモード時記憶エリアに記憶されていた前回の第 21 ~ 第 26 パラメータの演算結果が上書きされる。

#### 【6347】

50

その後、開閉実行モードの発生頻度を演算して記憶する（ステップS 1 4 1 1）。具体的には、履歴用メモリ1 1 7の履歴用エリア1 2 4において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア1 2 5の数をカウントすることで、開閉実行モードの発生回数を演算する。また、履歴用メモリ1 1 7の履歴用エリア1 2 4において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア1 2 5の数をカウントすることで、遊技回の発生回数を演算する。そして、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を演算する。なお、開閉実行モードの発生回数を発生回数K 3 1とし、遊技回の発生回数を発生回数K 3 2とする。

・第3 1パラメータ：K 3 1 / K 3 2

ステップS 1 4 1 1では演算結果である上記第3 1パラメータを演算結果用メモリ1 3 1における開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶させる。当該開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶された上記第3 1パラメータは次のステップS 1 4 1 1が実行されるまで記憶保持される。つまり、次のステップS 1 4 1 1が実行されて上記第3 1パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第3 1パラメータが開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶されることで、それまで開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶されていた前回の第3 1パラメータの演算結果が上書きされる。

【6 3 4 8】

その後、高頻度サポートモードの発生頻度を演算して記憶する（ステップS 1 4 1 2）。具体的には、履歴用メモリ1 1 7の履歴用エリア1 2 4において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア1 2 5の数をカウントすることで、高頻度サポートモードの発生回数を演算する。また、履歴用メモリ1 1 7の履歴用エリア1 2 4において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア1 2 5の数をカウントすることで、遊技回の発生回数を演算する。そして、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を演算する。なお、高頻度サポートモードの発生回数を発生回数K 4 1とし、遊技回の発生回数を発生回数K 4 2とし、ステップS 1 4 1 1にて演算された開閉実行モードの発生回数を発生回数K 4 3とする。

・第4 1パラメータ：K 4 1 / K 4 2 ・第4 2パラメータ：K 4 1 / K 4 3

ステップS 1 4 1 2では演算結果である上記第4 1～第4 2パラメータを演算結果用メモリ1 3 1における高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶させる。当該高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶された上記第4 1～第4 2パラメータは次のステップS 1 4 1 2が実行されるまで記憶保持される。つまり、次のステップS 1 4 1 2が実行されて上記第4 1～第4 2パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第4 1～第4 2パラメータが高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶されることで、それまで高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶されていた前回の第4 1～第4 2パラメータの演算結果が上書きされる。

【6 3 4 9】

ステップS 1 4 0 1にて否定判定をした場合、又はステップS 1 4 1 2の処理を実行した場合、表示用処理を実行する（ステップS 1 4 1 3）。図5 3 6は表示用処理を示すフローチャートである。

【6 3 5 0】

まず管理側RAM 1 1 4に設けられた更新タイミングカウンタの値を1減算する（ステップS 1 5 0 1）。更新タイミングカウンタは第1～第3報知用表示装置6 9 a～6 9 cにおける遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを管理側CPU 1 1 2にて特定するためのカウンタである。管理側CPU 1 1 2は第1～第3報知用表示装置6 9 a～6 9 cを表示制御することにより、上記第1～第8パラメータ、上記第1 1～第1 8パラメータ、上記第2 1～第2 6パラメータ、上記第3 1パラメータ及び上記第4 1～第4 2パラメータの演算結果を報知する。この場合、第1報知用表示装置6 9 aでは報知対象となっているパラメータの種類に対応する情報が表示される。また、報知対象

10

20

30

40

50

となっているパラメータを100倍した値のうち、10の位に対応する数字が第2報知用表示装置69bにて表示され、1の位に対応する数字が第3報知用表示装置69cにて表示される。そして、第1～第3報知用表示装置69a～69cにおいては、上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記第41～第42パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第42パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第1パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は2秒となっている。

#### 【6351】

ここで、管理側CPU112における上記各種パラメータの演算周期は51秒となっている。これに対して、各種パラメータの数は25個となっているとともに、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は2秒となっている。したがって、管理側CPU112にて演算された各種パラメータは少なくとも1回は第1～第3報知用表示装置69a～69cにおける表示対象となる。

#### 【6352】

ステップS1501の処理を実行した場合、1減算後における更新タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する(ステップS1502)。ステップS1502にて肯定判定をした場合、管理側RAM114に設けられている表示対象カウンタの値を1加算する(ステップS1503)。そして、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「24」を超えた場合(ステップS1504: YES)、表示対象カウンタの値を「0」クリアする(ステップS1505)。

#### 【6353】

表示対象カウンタは第1～第3報知用表示装置69a～69cにおける表示対象となっているパラメータの種類を管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記第41～第42パラメータと、「0」～「24」の表示対象カウンタの取り得る値とは1対1で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「0」である場合、最初の表示対象である第1パラメータが第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示対象となり、表示対象カウンタの値が「24」である場合、最後の表示対象である第42パラメータが第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示対象となる。

#### 【6354】

ステップS1504にて否定判定をした場合、又はステップS1505の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する情報が表示されるように第1報知用表示装置69aを表示制御する(ステップS1506)。また、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果用メモリ131から読み出すとともに、その読み出したパラメータを100倍し、10の位に対応する数字が第2報知用表示装置69bにて表示され、1の位に対応する数字が第3報知用表示装置69cにて表示されるようにする(ステップS1507)。ステップS1506及びステップS1507により第1～第3報知用表示装置69a～69cにて表示された内容は次の更新タイミングとなるまで、又は管理側CPU112への動作電力の供給が停止されるまで継続される。その後、管理側RAM114の更新タイミングカウンタに次の更新タイミングに対応する値として2秒に対応する値を設定する(ステップS1508)。

#### 【6355】

上記のように表示用処理が実行されることにより、管理側CPU112に動作電力の供給が開始されている場合、第1～第3報知用表示装置69a～69cにて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体12が外枠11に対して開放操作されて主制御装置6

10

20

30

40

50



0 がパチンコ機 10 の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機 10 の状態に関係なく第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69 a ～ 69 c の表示制御が実行されるようにすることにより、第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69 a ～ 69 c を表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。

#### 【6356】

第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69 a ～ 69 c における遊技履歴の管理結果の表示は管理側 CPU 112 への動作電力の供給が開始された後であって主側 CPU 63 から識別終了コマンドを受信した後に開始される。この場合、演算結果用メモリ 131 に記憶されている情報は履歴用メモリ 117 に記憶されている情報と同様に、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止されている場合であっても記憶保持されるため、管理側 CPU 112 への動作電力の供給が開始された場合には当該管理側 CPU 112 への動作電力の供給が停止される前に算出された遊技履歴の管理結果が表示される。

10

#### 【6357】

主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合にパチンコ機 10 の設定状態の設定が行われる場合、変更途中の設定値に対応する情報が第 3 報知用表示装置 69 c にて表示されることとなるが、当該設定値に対応する情報の表示は主側 CPU 63 から識別終了コマンドが送信される前に行われるのに対して、第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69 a ～ 69 c における遊技履歴の管理結果の表示は主側 CPU 63 から識別終了コマンドが送信された後に開始される。これにより、第 3 報知用表示装置 69 c が設定値に対応する情報の表示と遊技履歴の管理結果の表示とを行うための表示装置として兼用されている構成であっても、これらの表示の表示期間が重複してしまわないようにすることが可能となる。

20

#### 【6358】

また、設定値に対応する情報の表示が行われる場合には第 1 報知用表示装置 69 a 及び第 2 報知用表示装置 69 b が非表示とされる。これに対して、遊技履歴の管理結果の表示が行われている場合、第 1 報知用表示装置 69 a 及び第 2 報知用表示装置 69 b が非表示とならない。これにより、第 3 報知用表示装置 69 c において設定値に対応する情報の表示及び遊技履歴の管理結果の表示のうちいずれが行われているのかを識別することが可能となる。

#### 【6359】

次に、MPU 62 の読み取り用端子 68 d に電氣的に接続された外部装置に、履歴用メモリ 117 に記憶された履歴情報及び演算結果用メモリ 131 に記憶された各種パラメータを出力するための処理構成について説明する。図 537 (a) は主側 CPU 63 にて実行されるデータ出力用処理を示すフローチャートである。なお、データ出力用処理はメイン処理 (図 514) におけるステップ S112 にて実行される。

30

#### 【6360】

データ出力用処理では、まず読み取り用端子 68 d に外部装置が電氣的に接続されていることを示す接続信号を、読み取り用端子 68 d から受信しているか否かを判定する (ステップ S1601)。ステップ S1601 にて否定判定をした場合にはそのまま本データ出力用処理を終了する。この場合、データ出力用処理が実行されるようにするためには主側 CPU 63 への動作電力の供給が再度開始されるようにする必要がある。これにより、履歴情報及び各種パラメータの外部出力が行われるようにするためには、読み取り用端子 68 d に外部装置を電氣的に接続した状態で主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある。主側 CPU 63 への動作電力の供給の停止操作及び開始操作を行うための電源スイッチは裏パックユニット 15 の背面に搭載された払出機構部 73 に設けられているため、これら停止操作及び開始操作を行うためには外枠 11 に対して遊技機本体 12 を開放させて裏パックユニット 15 の背面を露出させる必要がある。このような事情において、履歴情報及び各種パラメータの外部出力が行われるようにするためには読み取り用端子 68 d に外部装置を電氣的に接続した状態で主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある構成とすることで、履歴情報及び各種パラメータを読み取る操作を遊技ホールの管理者以外が行おうとしても、それを行いつらくさせる

40

50

ことが可能となる。

【6361】

ステップS1601にて肯定判定をした場合、読み取り用端子68dから制御情報確認用の信号を受信しているか否かを判定することで、読み取り用端子68dへの外部装置の今回の接続が主側ROM64の制御情報（プログラム及びデータ）の確認に対応しているか否かを判定する（ステップS1602）。外部装置は制御情報の確認と、履歴情報及び各種パラメータの確認との両方を行うことが可能な構成であり、外部装置に対する手動操作により制御情報の確認が選択されている場合には外部装置から制御情報確認用の信号が送信され、外部装置に対する手動操作により履歴情報及び各種パラメータの確認が選択されている場合には外部装置から履歴確認用の信号が送信される。なお、これに限定されることはなく、制御情報確認用の外部装置と履歴確認用の外部装置とが別である構成としてもよい。この場合、読み取り用端子68dに制御情報確認用の外部装置が電氣的に接続されている場合には当該外部装置から制御情報確認用の信号が送信され、読み取り用端子68dに履歴確認用の外部装置が電氣的に接続されている場合には当該外部装置から履歴確認用の信号が送信される。

10

【6362】

ステップS1602にて肯定判定をした場合には、制御情報確認用の出力処理を実行する（ステップS1603）。当該出力処理では、主側ROM64から制御情報としてプログラム及びデータを読み出し、その読み出した制御情報を読み取り用端子68dに出力する。これにより、当該読み取り用端子68dに電氣的に接続されている外部装置において制御情報を読み取ることが可能となり、制御情報が正規のものであるか否か又は正常なものであるか否かの確認を行うことが可能となる。

20

【6363】

ステップS1602にて否定判定をした場合には、管理側CPU112に出力指示信号を送信する（ステップS1604）。具体的には、出力指示信号の出力状態をLOWレベルからHIレベルに切り換える。このHIレベルの出力状態は特定期間に亘って継続される。この特定期間は、第16バッファ122pにHIレベルの出力指示信号が入力されていることを管理側CPU112にて特定するのに十分な期間となっている。出力指示信号の出力状態がHIレベルに切り換えられることにより、管理側CPU112において履歴情報を出力するための処理が実行される。

30

【6364】

具体的には、図537(b)のフローチャートに示すように管理側CPU112は入力ポート121の第16バッファ122pに入力されている出力指示信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換わった場合（ステップS1701：YES）、履歴用メモリ117に記憶されている履歴情報及び演算結果用メモリ131に記憶されている各種パラメータを読み出し、その読み出した履歴情報及び各種パラメータを読み取り用端子68dに出力する（ステップS1702）。これにより、当該読み取り用端子68dに電氣的に接続されている外部装置において履歴情報及び各種パラメータを読み取ることが可能となり、遊技履歴の管理結果の情報を解析することが可能となる。また、管理側CPU112は履歴情報を読み取り用端子68dに出力した場合、履歴用メモリ117を「0」クリアする（ステップS1703）。履歴用メモリ117の履歴情報は外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合にのみ消去される。

40

【6365】

データ出力用処理（図537(a)）の説明に戻り、ステップS1603の処理を実行した場合、又はステップS1604の処理を実行した場合、読み取り用端子68dへの外部装置の電氣的な接続が継続されているか否かを判定する（ステップS1605）。継続されている場合には（ステップS1605：YES）、そのままステップS1605にて待機する。これにより、読み取り用端子68dに対する外部装置の接続が解除されるまでは、データ出力用処理よりも後の実行順序に設定されている処理が実行されないようにすることが可能となる。読み取り用端子68dへの外部装置の接続が解除された場合（ステ

50

ップ S 1 6 0 5 : N O )、本データ出力用処理を終了する。

【 6 3 6 6 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 6 3 6 7 】

一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のいずれかに遊技球が入球した場合に遊技球が払い出されるため、遊技者はこれら入球部のいずれかに遊技球が入球することを期待しながら遊技を行うこととなる。当該構成において、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 (以下、履歴対象入球部ともいう)のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が管理用 IC 6 6 の履歴用メモリ 1 1 7 にて記憶されることとなる。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球個数又は入球頻度を管理するための情報をパチンコ機 1 0 にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで各履歴対象入球部への遊技球の入球態様の管理を適切に行うことが可能となる。また、履歴情報がパチンコ機 1 0 自身にて記憶保持されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することが可能となる。

10

【 6 3 6 8 】

遊技領域 P A から遊技球を排出させる全ての入球部が、履歴情報の記憶処理の実行対象となるとともに履歴情報を利用した管理の対象となる。これにより、任意の履歴対象入球部についての入球頻度を、履歴情報を利用して管理することが可能となる。また、遊技領域 P A から排出される遊技球の個数に対する各履歴対象入球部への遊技球の入球個数の割合を、履歴情報を利用して管理することが可能となる。

20

【 6 3 6 9 】

履歴情報には当該履歴情報を記憶させる契機となった履歴対象入球部に遊技球が入球したタイミングに対応する情報である R T C 情報が含まれている。これにより、履歴情報を利用することで、履歴対象入球部への遊技球の入球履歴を詳細に把握することが可能となる。

【 6 3 7 0 】

履歴用メモリ 1 1 7 には、履歴対象入球部に遊技球が入球したことに対応する履歴情報だけでなく、開閉実行モード中であるか否かを示す履歴情報、高頻度サポートモード中であるか否かを示す履歴情報、及び前扉枠 1 4 が開放中であるか否かを示す履歴情報が記憶される。これにより、これら各状況であるか否かを区別して、履歴対象入球部への遊技球の入球態様を管理することが可能となる。

30

【 6 3 7 1 】

履歴用メモリ 1 1 7 に格納された履歴情報を、パチンコ機 1 0 外部の装置である外部装置に出力することが可能である。これにより、外部装置にて履歴情報を読み取り、その読み取った履歴情報を利用して履歴対象入球部への遊技球の入球態様を分析することが可能となる。

【 6 3 7 2 】

M P U 6 2 には読み取り用端子 6 8 d が設けられており、当該読み取り用端子 6 8 d に電氣的に接続された外部装置により主側 R O M 6 4 からプログラムを読み出すことが可能である。これにより、プログラムが正常なものであるか否かを確認することが可能となる。当該構成において、プログラムを外部出力するための読み取り用端子 6 8 d を利用して、履歴用メモリ 1 1 7 に記憶された履歴情報が外部出力される。これにより、構成が複雑化してしまうことを阻止しながら、履歴情報を外部出力することが可能となる。

40

【 6 3 7 3 】

読み取り用端子 6 8 d から出力すべき情報がプログラム及び履歴情報のうちいずれであるかを特定し、その特定結果に対応する側の情報が読み取り用端子 6 8 d を通じて外部出力される。これにより、プログラムを外部出力するための読み取り用端子 6 8 d を利用して履歴情報が外部出力される構成において、外部出力の対象となる情報がプログラム及び履歴情報のうちいずれであるのかがパチンコ機 1 0 側にて特定され、その特定された情報

50

が外部出力される。よって、読み取り用端子 6 8 d が兼用される構成であっても必要な情報のみを読み出すことが可能となる。

【 6 3 7 4 】

読み取り用端子 6 8 d に電氣的に接続された外部装置から受信する情報に基づき、当該読み取り用端子 6 8 d から出力すべき情報がプログラム及び履歴情報のうちいずれの情報であるのかが特定される。これにより、外部出力の対象となる情報の選択に関する構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【 6 3 7 5 】

プログラムを予め記憶する主側 R O M 6 4 を有する M P U 6 2 が、管理用 I C 6 6 及び読み取り用端子 6 8 d を有する。これにより、読み取り用端子 6 8 d に対する信号経路を M P U 6 2 内に集約することが可能となる。よって、読み取り用端子 6 8 d への信号経路に対する不正なアクセスを行いつらくさせながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

10

【 6 3 7 6 】

一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のいずれかへの遊技球の入球に基づき遊技球が払い出されるようにするための処理を実行する主側 C P U 6 3 とは別に管理側 C P U 1 1 2 が設けられており、当該管理側 C P U 1 1 2 にて履歴用メモリ 1 1 7 に履歴情報が記憶されるようにするための処理が実行される。これにより、主側 C P U 6 3 の処理負荷が極端に増加してしまわないようにしながら、各履歴対象入球部への遊技球の入球態様を管理することが可能となる。

20

【 6 3 7 7 】

主側 C P U 6 3 と管理側 C P U 1 1 2 とが M P U 6 2 として同一のチップに設けられている。これにより、これら主側 C P U 6 3 と管理側 C P U 1 1 2 との間の通信経路への不正なアクセスを阻止することが可能となる。

【 6 3 7 8 】

主側 C P U 6 3 は各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知結果に対応する情報を、入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a のそれぞれに対応する信号経路を利用して、管理用 I C 6 6 の入力ポート 1 2 1 の各バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g に送信する。これにより、主側 C P U 6 3 から送信される情報の種類と各バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g (すなわち各信号経路) とが対応することとなり、管理側 C P U 1 1 2 にて各情報の種類を区別するための構成を簡素化することが可能となる。

30

【 6 3 7 9 】

主側 C P U 6 3 は開閉実行モード中であるか否かに対応する情報、高頻度サポートモード中であるか否かに対応する情報、前扉枠 1 4 が開放中であるか否かに対応する情報、及び遊技回が開始されたことに対応する情報を、これら各状況のそれぞれに対応する信号経路を利用して、管理用 I C 6 6 の入力ポート 1 2 1 の各バッファ 1 2 2 h ~ 1 2 2 k に送信する。これにより、これら各状況に対応する情報の種類と各バッファ 1 2 2 h ~ 1 2 2 k (すなわち各信号経路) とが対応することとなり、管理側 C P U 1 1 2 にて各情報の種類を区別するための構成を簡素化することが可能となる。

40

【 6 3 8 0 】

主側 C P U 6 3 は、各バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 k (すなわち各信号経路 1 1 8 a ~ 1 1 8 k) がいずれの種類の情報に対応しているのかを示す対応関係情報を管理側 C P U 1 1 2 に送信する。これにより、当該対応関係情報を管理用 I C 6 6 において予め記憶しておく必要が生じない。よって、管理用 I C 6 6 の汎用性を高めることが可能となる。

【 6 3 8 1 】

主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に当該主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に対応関係情報が送信される。これにより、履歴対象入球部への遊技球の入球が発生し得る状況においては、主側 C P U 6 3 から送信される情報と履歴対象入球部との対応関係を管理用 I C 6 6 にて特定可能となるようにすることが可能となる。

50

【 6 3 8 2 】

履歴対象入球部への遊技球の入球の有無を示す情報を送信するための信号経路 1 1 8 a ~ 1 1 8 g を利用して、対応関係情報が主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に送信される。これにより、対応関係情報を送信するための専用の信号経路を設ける構成に比べて通信に関する構成を簡素化することが可能となる。

【 6 3 8 3 】

管理用 I C 6 6 には対応関係用メモリ 1 1 6 が設けられており、主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に送信された対応関係情報は対応関係用メモリ 1 1 6 にて記憶される。これにより、送信対象の情報に対応する履歴対象入球部を管理用 I C 6 6 にて特定可能とする情報を、主側 C P U 6 3 から各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知結果の情報を送信する度に提供する必要がなくなる。よって、主側 C P U 6 3 から送信される各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知結果の情報の情報量を抑えることが可能となる。

10

【 6 3 8 4 】

主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に出力されている出力指示信号の出力状態が L O W レベルから H I レベルに切り換わることにより、管理用 I C 6 6 から読み取り用端子 6 8 d への情報出力が行われる。この場合に、第 1 6 バッファ 1 2 2 p に対応する信号経路が出力指示信号に対応していることは、主側 C P U 6 3 からの対応関係情報を受信しなくても管理側 C P U 1 1 2 にて特定可能となっている。これにより、対応関係情報の送信に関する構成が極端に複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【 6 3 8 5 】

管理用 I C 6 6 には、主側 C P U 6 3 からの情報を受信することが可能なバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p として、主側 C P U 6 3 から管理用 I C 6 6 に送信する必要がある情報の種類数よりも多い数のバッファが設けられている。これにより、パチンコ機 1 0 の機種に応じて当該情報の種類数が増減する場合であってもバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p に関する構成を変更することなく対応することが可能となる。よって、管理用 I C 6 6 の汎用性を高めることが可能となる。

20

【 6 3 8 6 】

管理用 I C 6 6 から履歴情報が読み取り用端子 6 8 d に送信される場合、当該履歴情報に対応する履歴対象入球部の種類を示す対応関係情報が各履歴情報に含まれている。これにより、読み取った履歴情報を利用して、各履歴対象入球部への遊技球の入球態様を特定することが可能となる。

30

【 6 3 8 7 】

管理用 I C 6 6 において、履歴用メモリ 1 1 7 に記憶された履歴情報を利用することにより、所定の期間における遊技領域 P A の遊技球の入球態様に対応する各種パラメータ（第 1 ~ 第 8 パラメータ、第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータ、第 2 1 ~ 第 2 6 パラメータ、第 3 1 パラメータ、第 4 1 ~ 第 4 2 パラメータ）が演算される。そして、これら演算された結果の各種パラメータが第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c にて順次表示される。これにより、履歴情報を利用して演算した結果である各種パラメータをパチンコ機 1 0 にて報知することが可能となる。

【 6 3 8 8 】

前扉枠 1 4 が開放中である状況に対応する履歴情報を除外した状態で各種パラメータが演算される。これにより、前扉枠 1 4 が閉鎖状態である正常な状況における各種パラメータを導き出すことが可能となる。また、開閉実行モードである状況及び高頻度サポートモードである状況のそれぞれに対応した各種パラメータが演算される。これにより、各状況に応じた遊技球の入球態様を遊技ホールの管理者などが把握することが可能となる。

40

【 6 3 8 9 】

履歴用メモリ 1 1 7 の履歴情報が外部装置に出力された場合、履歴用メモリ 1 1 7 のクリア処理が実行されることにより当該履歴用メモリ 1 1 7 が初期化される。これにより、履歴用メモリ 1 1 7 の記憶容量を超えてしまうほどの履歴情報が履歴用メモリ 1 1 7 への記憶対象となってしまう、本来なら記憶保持されるべき履歴情報が上書きによって消去されてしまうという事象を発生しづらくさせることが可能となる。

50

## 【 6 3 9 0 】

第 1 作動口 3 3 や第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球が発生した場合にそれに対応する外部出力が外部端子板 9 7 を通じて行われる構成において、履歴情報が履歴用メモリ 1 1 7 に記憶される。これにより、外部端子板 9 7 を通じて外部出力される情報を利用することで第 1 作動口 3 3 や第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数及び入球頻度を簡易的に把握しながら、履歴用メモリ 1 1 7 に記憶された履歴情報を利用することで履歴対象入球部への遊技球の入球個数及び入球頻度を正確に把握することが可能となる。

## 【 6 3 9 1 】

低確率モードにおいて大当たり結果となる確率が「設定 1」～「設定 6」のパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて変動する。これにより、単一のパチンコ機 1 0 であっても低確率モードにおいて大当たり結果となる確率について有利又は不利となる状況を生じさせることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

## 【 6 3 9 2 】

低確率モードにおいて大当たり結果となる確率については「設定 1」～「設定 6」のパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて変動する一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率についてはパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて変動しない。これにより、大当たり結果となる確率に対するパチンコ機 1 0 の設定状態の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。また、高確率モードにおいて参照される高確当否テーブル 6 4 g をパチンコ機 1 0 の設定状態のいずれであっても共通のものとするのが可能となるため、主側 ROM 6 4 において当否テーブル 6 4 a ～ 6 4 g を予め記憶するための記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

20

## 【 6 3 9 3 】

低確率モードにおいて大当たり結果となる確率については「設定 1」～「設定 6」のパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて変動する一方、大当たり結果の種類の振分態様はパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて変動しない。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。また、大当たり結果の種類を振り分ける場合に参照される振分テーブル 6 4 h をパチンコ機 1 0 の設定状態のいずれであっても共通のものとするのが可能となるため、主側 ROM 6 4 において振分テーブル 6 4 h を予め記憶するための記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

30

## 【 6 3 9 4 】

パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持される。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしてもそれまでの履歴情報を履歴用メモリ 1 1 7 に継続して記憶させておくことが可能となり、長期間に亘って履歴用メモリ 1 1 7 に累積された履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

## 【 6 3 9 5 】

パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持されている構成において、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合にはそれに対応する履歴情報が履歴用メモリ 1 1 7 に記憶される。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われる前の履歴情報と行われた後の履歴情報とを区別することが可能となる。

40

## 【 6 3 9 6 】

パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われることで履歴用メモリ 1 1 7 にそれに対応する履歴情報が記憶される場合、その設定値に対応する情報が当該履歴情報に含まれる。これにより、履歴情報を参照することにより過去に設定された設定値の内容を特定することが可能となる。

## 【 6 3 9 7 】

設定値更新処理（図 5 1 5）が開始された場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定値更新処理（図 5 1 5）が開始される前における使用対象の設定値に関係なく、設定値更新処理（図 5 1 5）においては一定の開始対

50

応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

【6398】

上記開始対応の設定値は具体的には有利度が最も低い「設定1」となっている。したがって、設定値更新処理（図515）が開始された場合には有利度が最も低い「設定1」から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定値更新処理（図515）の開始直後に意図せずに当該設定値更新処理（図515）を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【6399】

なお、演算タイミングとなることで各種パラメータを演算する場合、履歴用メモリ117においてパチンコ機10の設定状態の新たな設定に対応する履歴情報を基準として、それよりも後に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータを演算する構成としてもよい。この場合、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた後のタイミングにおける遊技履歴の管理結果を各種パラメータとして導出することが可能となる。

【6400】

また、演算タイミングとなることで各種パラメータを演算する場合、履歴用メモリ117においてパチンコ機10の設定状態の新たな設定に対応する履歴情報であって設定値の変更に対応する履歴情報を基準として、それよりも後に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータを演算する構成としてもよい。この場合、パチンコ機10の設定状態が変更された後のタイミングにおける遊技履歴の管理結果を各種パラメータとして導出することが可能となる。

【6401】

また、主制御装置60の基板ボックス60aに読み取り用端子68dを露出させるための開口部が設けられている構成としたが、当該開口部が設けられておらず読み取り用端子69dが対向壁部60bにより覆われている構成としてもよい。この場合、読み取り用端子68dに外部装置を接続するためには基板ボックス60aを開放させる必要が生じる。

【6402】

<第34実施形態>

本実施形態ではパチンコ機10の設定状態に対応する当否テーブルの内容が上記第33実施形態と相違している。以下、上記第33実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第33実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【6403】

図538は本実施形態における主側ROM64に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。

【6404】

図538に示すように主側ROM64には設定1用エリア161と、設定2用エリア162と、設定3用エリア163と、設定4用エリア164と、設定5用エリア165と、設定6用エリア166と、が設けられている。設定1用エリア161には、パチンコ機10の設定状態が「設定1」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定1用の低確当否テーブル161aと、パチンコ機10の設定状態が「設定1」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定1用の高確当否テーブル161bと、が記憶されている。設定2用エリア162には、パチンコ機10の設定状態が「設定2」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定2用の低確当否テーブル162aと、パチンコ機10の設定状態が「設定2」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定2用の高確当否テーブル162bと、が記憶されている。設定3用エリア163には、パチンコ機10の設定状態が「設定3」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定3用の低確当否テーブル163aと、パチンコ機10の設定状態が「設定3」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定3用の高確当否テーブル163bと、が記憶されて

10

20

30

40

50

いる。

【6405】

設定4用エリア164には、パチンコ機10の設定状態が「設定4」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定4用の低確当否テーブル164aと、パチンコ機10の設定状態が「設定4」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定4用の高確当否テーブル164bと、が記憶されている。設定5用エリア165には、パチンコ機10の設定状態が「設定5」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定5用の低確当否テーブル165aと、パチンコ機10の設定状態が「設定5」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定5用の高確当否テーブル165bと、が記憶されている。設定6用エリア166には、パチンコ機10の設定状態が「設定6」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定6用の低確当否テーブル166aと、パチンコ機10の設定状態が「設定6」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定6用の高確当否テーブル166bと、が記憶されている。

10

【6406】

低確当否テーブル161a～166aのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。具体的には、設定1用の低確当否テーブル161aが参照された場合には約1/320で大当たり結果となり、設定2用の低確当否テーブル162aが参照された場合には約1/310で大当たり結果となり、設定3用の低確当否テーブル163aが参照された場合には約1/300で大当たり結果となり、設定4用の低確当否テーブル164aが参照された場合には約1/290で大当たり結果となり、設定5用の低確当否テーブル165aが参照された場合には約1/280で大当たり結果となり、設定6用の低確当否テーブル166aが参照された場合には約1/270で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機10の設定状態が高い設定値である方が低確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

20

【6407】

高確当否テーブル161b～166bのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。具体的には、設定1用の高確当否テーブル161bが参照された場合には約1/45で大当たり結果となり、設定2用の高確当否テーブル162bが参照された場合には約1/40で大当たり結果となり、設定3用の高確当否テーブル163bが参照された場合には約1/35で大当たり結果となり、設定4用の高確当否テーブル164bが参照された場合には約1/30で大当たり結果となり、設定5用の高確当否テーブル165bが参照された場合には約1/25で大当たり結果となり、設定6用の高確当否テーブル166bが参照された場合には約1/20で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機10の設定状態が高い設定値である方が高確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

30

【6408】

つまり、上記第33実施形態では低確率モードにおける大当たり結果の当選確率はパチンコ機10の設定状態が高い設定値であるほど高くなる一方、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率は「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても共通となる構成としたが、本実施形態では低確率モードにおける大当たり結果の当選確率及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率の両方が、パチンコ機10の設定状態が高い設定値であるほど高くなる構成となっている。これにより、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度を高めることが可能となる。

40

【6409】

また、最も高い設定状態である「設定6」の場合における低確率モードの大当たり結果の当選確率であっても、最も低い設定状態である「設定1」の場合における高確率モードの大当たり結果の当選確率よりも低く設定されている。これにより、パチンコ機10の設定状態が「設定1」である場合の遊技者の有利度が極端に低くならないようにすることが可能となるとともに、パチンコ機10の設定状態が「設定6」である場合の遊技

50



者の有利度が極端に高くなってしまうようにすることが可能となる。

【6410】

一方、振分テーブル64hは上記第33実施形態と同様に、「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても共通となるように1種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機10の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル64hを主側ROM64にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

【6411】

なお、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率についてはパチンコ機10の設定状態が高い設定値である方が高くなる一方、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率についてはパチンコ機10の設定状態が高い設定値である方が低くなる構成としてもよい。この場合、低確率モードにおいてはパチンコ機10の設定状態が高い設定値ほど遊技者にとって有利となり、高確率モードにおいてはパチンコ機10の設定状態が低い設定値ほど遊技者にとって有利となるようにすることが可能となる。

10

【6412】

また、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率についてはパチンコ機10の設定状態が高い設定値である方が高くなる一方、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率については「設定1」～「設定6」の設定状態において一定である構成としてもよい。この場合、高確率モードにおいてはパチンコ機10の設定状態が高い設定値ほど遊技者にとって有利となり、低確率モードにおいてはパチンコ機10の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。

20

【6413】

<第35実施形態>

本実施形態ではパチンコ機10の設定状態が新たに設定された場合における遊技履歴の管理結果の扱いが上記第33実施形態と相違している。以下、上記第33実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第33実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【6414】

管理用IC66には情報を記憶するためのメモリとして上記第33実施形態における各メモリに加えて別保存用メモリ171が設けられている。図539は別保存用メモリ171を説明するための説明図である。別保存用メモリ171は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。

30

【6415】

別保存用メモリ171には第1別保存エリア172、第2別保存エリア173、第3別保存エリア174、第4別保存エリア175及び第5別保存エリア176が設けられている。これら第1～第5別保存エリア172～176にはパチンコ機10の設定状態が新たに設定された場合に算出された遊技履歴の管理結果の情報、より具体的には上記第33実施形態で説明した各種パラメータ（第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ、第41～第42パラメータ）が順次記憶される。この場合、パチンコ機10の設定状態が新たに設定された場合、まず第1別保存エリア172に各種パラメータが記憶され、その後はパチンコ機10の設定状態が新たに設定される毎に第n別保存エリア172～176 第n+1別保存エリア172～176となるように記憶対象となるエリアが切り換えられる。そして、第5別保存エリア176に各種パラメータが記憶された後にパチンコ機10の設定状態が新たに設定された場合には第1別保存エリア172に各種パラメータが再度記憶される。この際、既に第1別保存エリア172に記憶されていた各種パラメータは消去される。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が5回実行されるまでにおける各種パラメータが別保存用メモリ171に記憶されることとなり、5回を超える分については最も古い各種パラメータを消去することで記憶される。

40

50

## 【 6 4 1 6 】

第 1 ～ 第 5 別保存エリア 1 7 2 ～ 1 7 6 に記憶された各種パラメータは、読み取り用端子 6 8 d に外部装置を接続することにより当該外部装置にて読み取ることが可能である。これにより、パチンコ機 1 0 において設定状態の新たな設定が行われる前における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

## 【 6 4 1 7 】

次に、管理側 C P U 1 1 2 にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について図 5 4 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 6 4 1 8 】

入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が L O W レベルから H I レベルに切り換わった場合（ステップ S 1 8 0 1 : Y E S ）、管理側 R A M 1 1 4 の設定値把握カウンタの値を「 1 」に設定する（ステップ S 1 8 0 2 ）。設定値把握カウンタはパチンコ機 1 0 の設定値を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「 1 」であれば「設定 1 」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「 6 」であれば「設定 6 」であることを意味する。

## 【 6 4 1 9 】

その後、入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が再度 L O W レベルから H I レベルに切り換わったか否かを判定する（ステップ S 1 8 0 3 ）。ステップ S 1 8 0 3 にて肯定判定をした場合、管理側 R A M 1 1 4 の設定値把握カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 1 8 0 4 ）。これにより、管理側 C P U 1 1 2 において特定しているパチンコ機 1 0 の設定値が 1 段階上昇することとなる。

## 【 6 4 2 0 】

ステップ S 1 8 0 3 にて否定判定をした場合、又はステップ S 1 8 0 4 の処理を実行した場合、入力ポート 1 2 1 の第 1 ～ 第 8 バッファ 1 2 2 a ～ 1 2 2 h に入力されている第 1 ～ 第 8 信号の入力状態に基づいて、主側 C P U 6 3 から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 1 8 0 5 ）。ステップ S 1 8 0 5 にて否定判定をした場合、ステップ S 1 8 0 3 の処理に戻る。

## 【 6 4 2 1 】

ステップ S 1 8 0 5 にて肯定判定をした場合、繰り返し変更の監視処理を実行する（ステップ S 1 8 0 6 ）。繰り返し変更の監視処理では詳細は後述するが、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し発生した場合にそれを報知するための処理を実行する。パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われる度に各種パラメータが別保存用メモリ 1 7 1 に記憶される構成においては、所定期間に亘って遊技が行われた場合における遊技履歴の管理結果を意図的に消去させるべくパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われることが想定される。これに対して、繰り返し変更の監視処理が実行されることで、このような行為が行われた場合にはそれに対応する報知が実行されることとなる。

## 【 6 4 2 2 】

その後、各種演算処理を実行する（ステップ S 1 8 0 7 ）。各種演算処理では上記第 3 3 実施形態における表示出力処理（図 5 3 5 ）のステップ S 1 4 0 2 ～ステップ S 1 4 1 2 の処理を実行する。これにより、その時点における履歴用メモリ 1 1 7 に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータ（第 1 ～ 第 8 パラメータ、第 1 1 ～ 第 1 8 パラメータ、第 2 1 ～ 第 2 6 パラメータ、第 3 1 パラメータ及び第 4 1 ～ 第 4 2 パラメータ）が算出される。

## 【 6 4 2 3 】

その後、ステップ S 1 8 0 7 にて算出した各種パラメータを別保存用メモリ 1 7 1 の第 1 ～ 第 5 別保存エリア 1 7 2 ～ 1 7 6 のうち今回の記憶対象となっているエリアに記憶させる（ステップ S 1 8 0 8 ）。別保存用メモリ 1 7 1 には第 1 ～ 第 5 別保存エリア 1 7 2 ～ 1 7 6 のうち記憶対象となるエリアを管理側 C P U 1 1 2 にて特定可能とするためのポインタ情報エリアが設定されている。当該ポインタ情報エリアの情報は、第 1 ～ 第 5 別保

10

20

30

40

50

存エリア 172 ~ 176 のうち記憶対象となっているエリアに各種パラメータが記憶された場合に次の順番のエリアに記憶対象が変更されるように更新される。ステップ S 1808 の処理が実行されることにより、今回のパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定に対してその時点における各種パラメータが別保存用メモリ 171 に記憶されることとなる。

【6424】

その後、履歴用メモリ 117 を「0」クリアする（ステップ S 1809）。つまり、本実施形態では読み取り用端子 68d に接続された外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合だけではなく、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定された場合にも、履歴用メモリ 117 の履歴情報が消去される。

【6425】

その後、RTC 115 から年月日情報及び時刻情報である RTC 情報を読み出す（ステップ S 1810）。そして、履歴用メモリ 117 への書き込み処理を実行する（ステップ S 1811）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ 117 のポインタ用エリア 126 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 124 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 124 の履歴情報格納エリア 125 に、ステップ S 1810 にて読み出した RTC 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 125 に書き込む。これにより、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する RTC 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【6426】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 1812）。当該更新処理では、履歴用メモリ 117 のポインタ用エリア 126 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 124 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 126 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 126 を「0」クリアする。

【6427】

次に、ステップ S 1806 にて実行される繰り返し変更の監視処理について、図 541 のフローチャートを参照しながら説明する。

【6428】

まずパチンコ機 10 の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数が基準回数（具体的には 100 回）以内であるか否かを判定する（ステップ S 1901）。具体的には、履歴用メモリ 117 の履歴用エリア 124 において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 125 の数をカウントすることで、パチンコ機 10 の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数を把握し、さらにその把握した遊技回の回数が基準回数（具体的には 100 回）以内であるか否かを判定する。

【6429】

ステップ S 1901 にて肯定判定をした場合、別保存用メモリ 171 に設けられた繰り返し変更カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 1902）。別保存用メモリ 171 は既に説明したとおり記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリであるため、繰り返し変更カウンタの値についても記憶保持に外部からの電力供給が不要となっている。

【6430】

その後、1 加算後における繰り返し変更カウンタの値が報知基準値である「5」を超えているか否かを判定する（ステップ S 1903）。報知基準値は別保存用メモリ 171 に設けられた第 1 ~ 第 5 別保存エリア 172 ~ 176 の数に対応している。したがって、ステップ S 1903 では、基準回数を超える遊技回の実行を間に挟むことなくパチンコ機 1

10

20

30

40

50

0 の設定状態の新たな設定が繰り返された回数が第 1 ～ 第 5 別保存エリア 172 ～ 176 の数を越えたか否かを判定している。

【6431】

ステップ S 1903 にて肯定判定をした場合、繰り返し変更の表示処理を実行する（ステップ S 1904）。繰り返し変更の表示処理では第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69a ～ 69c の表示内容を、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が短期間において報知基準値を超える回数繰り返されたことに対応する繰り返し変更の表示内容とする。当該繰り返し変更の表示内容は、第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69a ～ 69c の全てにおいて「E」を表示する表示内容となっており、この表示内容は他の状況においては発生しない。また、第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69a ～ 69c において繰り返し変更の表示内容が表示された状態は、別保存用メモリ 171 に設けられた繰り返し変更フラグが「0」クリアされるまで継続される。繰り返し変更フラグは第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69a ～ 69c において繰り返し変更の表示内容を表示させるべき状況であることを管理側 CPU 112 にて特定するためのフラグである。また、繰り返し変更フラグに「1」がセットされており第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69a ～ 69c にて繰り返し変更の表示内容が表示されている場合、上記第 33 実施形態における表示用処理（図 536）は実行されない。その後、別保存用メモリ 171 の繰り返し変更フラグに「1」をセットする（ステップ S 1905）。

10

【6432】

ステップ S 1901 にて否定判定をした場合、別保存用メモリ 171 の繰り返し変更カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S 1906）。その後、別保存用メモリ 171 の繰り返し変更フラグに「1」がセットされていることを条件として（ステップ S 1907：YES）、第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 69a ～ 69c における繰り返し変更の表示内容の表示を終了させ（ステップ S 1908）、繰り返し変更フラグを「0」クリアする（ステップ S 1909）。

20

【6433】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【6434】

パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ 117 に記憶されている履歴情報が消去される。これにより、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた後に実行された遊技による履歴情報を履歴用メモリ 117 に残すことが可能となる。

30

【6435】

パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその時点における履歴用メモリ 117 の履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果として各種パラメータが算出される。これにより、パチンコ機 10 において設定状態の新たな設定が行われる前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた場合に履歴用メモリ 117 の履歴情報が消去されるとしても、当該消去対象となる履歴情報による遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【6436】

パチンコ機 10 において設定状態の新たな設定が行われた場合にその時点における履歴用メモリ 117 の履歴情報を利用して各種パラメータが算出される構成において、この算出された各種パラメータは別保存用メモリ 171 に記憶される。これにより、パチンコ機 10 において設定状態の新たな設定が行われたとしても、その後の任意のタイミングで当該設定が行われる前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

40

【6437】

別保存用メモリ 171 に複数の別保存エリア 172 ～ 176 が設けられていることにより、複数回分の設定状態の設定タイミングに対応する各種パラメータを記憶することが可能となる。これにより、設定状態の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下においてパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が繰り返されたとしても、実質

50

的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して算出された各種パラメータが別保存用メモリ171に残っている可能性を高めることが可能となる。

#### 【6438】

第1～第5別保存エリア172～176に記憶された各種パラメータは、読み取り用端子68dに外部装置を接続することにより当該外部装置にて読み取ることが可能である。これにより、パチンコ機10において設定状態の新たな設定が行われる前における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

#### 【6439】

パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われる度に各種パラメータが別保存用メモリ171に記憶される構成においては、所定期間に亘って遊技が行われた場合における遊技履歴の管理結果を意図的に消去させるべくパチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われることが想定される。これに対して、繰り返し変更の監視処理が実行されることで、このような行為が行われた場合にはそれに対応する報知が実行されることとなる。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことを管理者などに報知することが可能となる。

10

#### 【6440】

パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知は第1～第3報知用表示装置69a～69cにて行われる。これにより、遊技履歴の管理結果を報知するための第1～第3報知用表示装置69a～69cを利用して、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を行うことが可能となる。

20

#### 【6441】

パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を行うべき状況においては、第1～第3報知用表示装置69a～69cでは繰り返し変更の表示内容が表示され続け、通常時の遊技履歴の管理結果の報知は第1～第3報知用表示装置69a～69cにて行われない。これにより、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を強調することが可能となる。

#### 【6442】

なお、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域PAから排出された遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから所定の入球部（例えばアウト口24a、一般入賞口31、第1作動口33及び第2作動口34のいずれか又は所定の組合せ）に入球した遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから履歴用メモリ117に新たに記憶された履歴情報の合計個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

30

40

#### 【6443】

また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が監視基準期間（例えば600秒）内に報知基準値を超えて実行された場合に、それに対応する報知が実行される構成としてもよい。

#### 【6444】

また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で設定値が変

50

更された事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【6445】

また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定を契機とした各種パラメータが演算される事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【6446】

また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、それに加えて又は代えて、遊技の進行が所定期間（例えば1時間）に亘って制限される構成としてもよい。

【6447】

<第36実施形態>

本実施形態では繰り返し変更の監視処理が主側CPU63にて実行される点で上記第35実施形態と相違している。以下、上記第35実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第35実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【6448】

図542は主側CPU63にて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。なお、繰り返し変更の監視処理はメイン処理（図514）において設定値更新処理（ステップS118）が実行された場合に実行される。つまり、パチンコ機10の設定状態が新たに設定された場合に繰り返し変更の監視処理が実行される。但し、これに限定されることはなく設定値が変更された場合に繰り返し変更の監視処理が実行される構成としてもよい。

【6449】

まずパチンコ機10の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数が基準回数（具体的には100回）以内であるか否かを判定する（ステップS2001）。主側RAM65にはパチンコ機10の設定状態が新たに設定されてから実行された遊技回の回数を計測するための遊技回数カウンタが設けられており、主側CPU63は遊技回が新たに実行される度に遊技回数カウンタの値を1加算する。当該遊技回数カウンタは主側RAM65のクリア処理（ステップS105、ステップS117）が実行される場合であっても「0」クリアの対象から除外されている。

【6450】

ステップS2001にて肯定判定をした場合、主側RAM65に設けられた繰り返し変更カウンタの値を1加算する（ステップS2002）。当該繰り返し変更カウンタは主側RAM65のクリア処理（ステップS105、ステップS117）が実行される場合であっても「0」クリアの対象から除外されている。

【6451】

その後、1加算後における繰り返し変更カウンタの値が報知基準値である「5」を超えているか否かを判定する（ステップS2003）。報知基準値は別保存用メモリ171に設けられた第1～第5別保存エリア172～176の数に対応している。したがって、ステップS2003では、基準回数を超える遊技回の実行を間に挟むことなくパチンコ機10の設定状態の新たな設定が繰り返された回数が第1～第5別保存エリア172～176の数を超えたか否かを判定している。

【6452】

ステップS2003にて肯定判定をした場合、主側RAM65に設けられた繰り返し変更フラグに「1」をセットする（ステップS2004）。繰り返し変更フラグは繰り返し変更の報知を行うべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである

10

20

30

40

50

。当該繰り返し変更フラグは主側 R A M 6 5 のクリア処理（ステップ S 1 0 5、ステップ S 1 1 7）が実行される場合であっても「0」クリアの対象から除外されている。

【6453】

ステップ S 2 0 0 1 にて否定判定をした場合、主側 R A M 6 5 の繰り返し変更カウンタの値を「0」クリアする（ステップ S 2 0 0 5）。その後、主側 R A M 6 5 の繰り返し変更フラグに「1」がセットされていることを条件として（ステップ S 2 0 0 6：Y E S）、繰り返し変更フラグを「0」クリアする（ステップ S 2 0 0 7）。

【6454】

繰り返し変更の監視処理では、主側 R A M 6 5 の繰り返し変更フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 2 0 0 8：Y E S）、繰り返し変更の報知コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 2 0 0 9）。音声発光制御装置 8 1 は繰り返し変更の報知コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 において繰り返し変更の報知が行われるようにする。当該繰り返し変更の報知は音声発光制御装置 8 1 への動作電力の供給が停止されるまで継続される。

【6455】

上記構成によれば、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を主側 C P U 6 3 による制御に基づき行うことが可能となる。また、当該報知が図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて行われるため、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 を前方に開放させなくとも、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことを管理者に認識させることが可能となる。

【6456】

なお、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われた場合には繰り返し変更の報知コマンドが主側 C P U 6 3 から音声発光制御装置 8 1 に送信される構成に加えて又は代えて、それに対応する外部出力が行われる構成としてもよい。

【6457】

また、主側 C P U 6 3 において本実施形態における繰り返し変更の監視処理が実行されるとともに、管理側 C P U 1 1 2 において上記第 3 5 実施形態における繰り返し変更の監視処理が実行される構成としてもよい。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われるか否かの監視を厳重に行うことが可能となる。

【6458】

< 第 3 7 実施形態 >

本実施形態では管理側 C P U 1 1 2 における設定更新認識用処理の処理構成が上記第 3 5 実施形態と相違している。以下、上記第 3 5 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 5 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【6459】

図 5 4 3 は管理側 C P U 1 1 2 にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

【6460】

入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が L O W レベルから H I レベルに切り換わった場合（ステップ S 2 1 0 1：Y E S）、管理側 R A M 1 1 4 の設定値把握カウンタの値を「1」に設定する（ステップ S 2 1 0 2）。設定値把握カウンタはパチンコ機 1 0 の設定値を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「1」であれば「設定 1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「6」であれば「設定 6」であることを意味する。

【6461】

その後、入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が再度 L O W レベルから H I レベルに切り換わったか否かを判定する（ステップ S 2 1 0 3）。ステップ S 2 1 0 3 にて肯定判定をした場合、管理側 R A M 1 1 4 の設定値把握カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 2 1 0 4）。これにより、管理側 C P U 1 1 2 において特定しているパチンコ機 1 0 の設定値が 1 段階上昇することとなる。

## 【 6 4 6 2 】

ステップ S 2 1 0 3 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 1 0 4 の処理を実行した場合、入力ポート 1 2 1 の第 1 ~ 第 8 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 h に入力されている第 1 ~ 第 8 信号の入力状態に基づいて、主側 C P U 6 3 から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 2 1 0 5）。ステップ S 2 1 0 5 にて否定判定をした場合、ステップ S 2 1 0 3 の処理に戻る。

## 【 6 4 6 3 】

ステップ S 2 1 0 5 にて肯定判定をした場合、履歴用メモリ 1 1 7 に所定数以上の所定の履歴情報が存在しているか否かを判定する（ステップ S 2 1 0 6）。具体的には、履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数をカウントすることで、パチンコ機 1 0 の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数を把握し、さらにその把握した遊技回の回数が基準回数（具体的には 1 0 0 回）を超えているか否かを判定する。但し、これに限定されることはなく、遊技領域 P A から遊技球が排出されたことを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数が基準数（具体的には 1 0 0 0 個）を超えているか否かをステップ S 2 1 0 6 にて判定する構成としてもよい。また、所定の入球部（例えばアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のいずれか又は所定の組合せ）に遊技球が入球したことを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア 1 2 5 の数が基準数（具体的には 1 0 0 0 個）を超えているか否かをステップ S 2 1 0 6 にて判定する構成としてもよい。また、履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されている履歴情報の総数基準数（具体的には 1 0 0 0 個）を超えているか否かをステップ S 2 1 0 6 にて判定する構成としてもよい。

## 【 6 4 6 4 】

なお、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域 P A から排出された遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから所定の入球部（例えばアウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 のいずれか又は所定の組合せ）に入球した遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われてから履歴用メモリ 1 1 7 に新たに記憶された履歴情報の合計個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

## 【 6 4 6 5 】

ステップ S 2 1 0 6 にて肯定判定をした場合、各種演算処理を実行する（ステップ S 2 1 0 7）。各種演算処理では上記第 3 3 実施形態における表示出力処理（図 5 3 5）のステップ S 1 4 0 2 ~ ステップ S 1 4 1 2 の処理を実行する。これにより、その時点における履歴用メモリ 1 1 7 に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータ（第 1 ~ 第 8 パラメータ、第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータ、第 2 1 ~ 第 2 6 パラメータ、第 3 1 パラメータ及び第 4 1 ~ 第 4 2 パラメータ）が算出される。

## 【 6 4 6 6 】

その後、ステップ S 2 1 0 7 にて算出した各種パラメータを別保存用メモリ 1 7 1 の第 1 ~ 第 5 別保存エリア 1 7 2 ~ 1 7 6 のうち今回の記憶対象となっているエリアに記憶させる（ステップ S 2 1 0 8）。別保存用メモリ 1 7 1 には第 1 ~ 第 5 別保存エリア 1 7 2 ~ 1 7 6 のうち記憶対象となるエリアを管理側 C P U 1 1 2 にて特定可能とするためのポインタ情報エリアが設定されている。当該ポインタ情報エリアの情報は、第 1 ~ 第 5 別保

10

20

30

40

50



存エリア 172 ~ 176 のうち記憶対象となっているエリアに各種パラメータが記憶された場合に次の順番のエリアに記憶対象が変更されるように更新される。ステップ S 2 1 0 8 の処理が実行されることにより、今回のパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定に対してその時点における各種パラメータが別保存用メモリ 171 に記憶されることとなる。

【6467】

ステップ S 2 1 0 6 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 1 0 8 の処理を実行した場合、履歴用メモリ 117 を「0」クリアする（ステップ S 2 1 0 9）。つまり、本実施形態では読み取り用端子 68d に接続された外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合だけではなく、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定された場合にも、履歴用メモリ 117 の履歴情報が消去される。

【6468】

その後、RTC 115 から年月日情報及び時刻情報である RTC 情報を読み出す（ステップ S 2 1 1 0）。そして、履歴用メモリ 117 への書き込み処理を実行する（ステップ S 2 1 1 1）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ 117 のポインタ用エリア 126 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 124 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 124 の履歴情報格納エリア 125 に、ステップ S 2 1 1 0 にて読み出した RTC 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 125 に書き込む。これにより、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する RTC 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【6469】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 2 1 1 2）。当該更新処理では、履歴用メモリ 117 のポインタ用エリア 126 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 124 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 126 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 126 を「0」クリアする。

【6470】

上記構成によれば、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定された場合、履歴用メモリ 117 に所定数以上の履歴情報が記憶されていることを条件として、当該履歴用メモリ 117 に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるとともに当該各種パラメータが別保存用メモリ 171 に記憶される。これにより、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、別保存用メモリ 171 には実質的に遊技が行われた結果としての遊技履歴の管理結果の情報が格納されるようにすることが可能となる。

【6471】

なお、ステップ S 2 1 0 9 の処理がステップ S 2 1 0 7 及びステップ S 2 1 0 8 の処理が実行されたことを条件として実行される構成としてもよい。つまり、履歴用メモリ 117 に所定数以上の履歴情報が記憶されていることを条件として、履歴用メモリ 117 に記憶された履歴情報が消去される。これにより、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、履歴用メモリ 117 の履歴情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【6472】

< 第 38 実施形態 >

本実施形態では履歴用メモリ 117 の構成が上記第 33 実施形態と相違している。以下、上記第 33 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 33 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

10

20

30

40

50

## 【 6 4 7 3 】

図 5 4 4 は本実施形態における履歴用メモリ 1 1 7 の構成を説明するための説明図である。

## 【 6 4 7 4 】

履歴用メモリ 1 1 7 には、合計用エリア 1 4 1 と、第 1 状態用エリア 1 4 2 と、第 2 状態用エリア 1 4 3 と、第 3 状態用エリア 1 4 4 と、が設けられている。これら各エリア 1 4 1 ~ 1 4 4 のそれぞれには、第 1 ~ 第 1 4 カウンタ 1 4 1 a ~ 1 4 1 n , 1 4 2 a ~ 1 4 2 n , 1 4 3 a ~ 1 4 3 n , 1 4 4 a ~ 1 4 4 n が設けられている。各エリア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 1 カウンタ 1 4 1 a ~ 1 4 4 a には第 1 バッファ 1 2 2 a に入力される第 1 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エ  
 リア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 2 カウンタ 1 4 1 b ~ 1 4 4 b には第 2 バッファ 1 2 2 b に入力される第 2 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エ  
 リア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 3 カウンタ 1 4 1 c ~ 1 4 4 c には第 3 バッファ 1 2 2 c に入力される第 3 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の  
 情報が記憶される。各エ  
 リア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 4 カウンタ 1 4 1 d ~ 1 4 4 d には第 4 バッファ 1 2 2 d に入力される第 4 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更  
 された回数の情報が記憶される。各エ  
 リア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 5 カウンタ 1 4 1 e ~ 1 4 4 e には第 5 バッファ 1 2 2 e に入力される第 5 信号の出力状態が LOW レベルから HI  
 レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エ  
 リア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 6 カウンタ 1 4 1 f ~ 1 4 4 f には第 6 バッファ 1 2 2 f に入力される第 6 信号の出力状態が LOW  
 レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エ  
 リア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 7 カウンタ 1 4 1 g ~ 1 4 4 g には第 7 バッファ 1 2 2 g に入力される第 7 信号の出力  
 状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エ  
 リア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 8 カウンタ 1 4 1 h ~ 1 4 4 h には第 8 バッファ 1 2 2 h に入力される第 8 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。  
 各エ  
 リア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 9 カウンタ 1 4 1 i ~ 1 4 4 i には第 9 バッファ 1 2 2 i に  
 入力される第 9 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が  
 記憶される。各エ  
 リア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 10 カウンタ 1 4 1 j ~ 1 4 4 j には第 10 バ  
 ッファ 1 2 2 j に入力される第 10 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更  
 された回数の情報が記憶される。各エ  
 リア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 11 カウンタ 1 4 1 k ~ 1  
 4 4 k には第 11 バッファ 1 2 2 k に入力される第 11 信号の出力状態が LOW レベルか  
 ら HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エ  
 リア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 12 カ  
 ウンタ 1 4 1 l ~ 1 4 4 l には第 12 バッファ 1 2 2 l に入力される第 12 信号の出力状  
 態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エ  
 リア 1 4 1  
 ~ 1 4 4 の第 13 カウンタ 1 4 1 m ~ 1 4 4 m には第 13 バッファ 1 2 2 m に入力される  
 第 13 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回数の情報が記憶され  
 る。各エ  
 リア 1 4 1 ~ 1 4 4 の第 14 カウンタ 1 4 1 n ~ 1 4 4 n には第 14 バッファ 1  
 2 2 n に入力される第 14 信号の出力状態が LOW レベルから HI レベルに変更された回  
 数の情報が記憶される。

## 【 6 4 7 5 】

図 5 4 5 は管理側 CPU 1 1 2 にて実行される本実施形態における履歴設定処理を示すフローチャートである。

## 【 6 4 7 6 】

まず管理側 RAM 1 1 4 の確認対象カウンタに、第 1 ~ 第 1 4 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 n のうち管理側 CPU 1 1 2 において確認対象となるバッファの数をセットする（ステップ S 2 2 0 1）。具体的には、対応関係用メモリ 1 1 6 における第 1 ~ 第 1 4 対応関係  
 エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 n のうちブランクであることを示す情報以外の情報が格納されて  
 いる対応関係エリアの数を特定し、その特定した数の情報を確認対象カウンタにセット  
 する。本パチンコ機 1 0 では第 1 ~ 第 1 1 対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 k にブランクで  
 あることを示す情報以外の情報が格納されているため、ステップ S 2 2 0 1 では確認対象

10

20

30

40

50

カウンタに「11」をセットする。

【6477】

その後、現状の確認対象カウンタに対応するバッファ122a～122nが状態情報の信号が入力されるバッファであるか否かを判定する（ステップS2202）。具体的には、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア123a～123nに、対応関係情報として、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠14であることを示す情報のいずれかが格納されているか否かを判定する。

【6478】

ステップS2202にて肯定判定をした場合、状態情報の設定処理を実行する（ステップS2203）。当該設定処理では、開閉実行モード中か否かを示す第8信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換わった場合には開閉実行モード中であることを示す第1状態の情報を管理側RAM114に記憶し、当該第8信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに切り換わった場合には第1状態の情報を管理側RAM114から消去する。また、高頻度サポートモード中か否かを示す第9信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換わった場合には高頻度サポートモード中であることを示す第2状態の情報を管理側RAM114に記憶し、当該第9信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに切り換わった場合には第2状態の情報を管理側RAM114から消去する。また、前扉枠14が開放中か否かを示す第10信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換わった場合には前扉枠14が開放中であることを示す第3状態の情報を管理側RAM114に記憶し、当該第10信号の出力状態がHIレベルからLOWレベルに切り換わった場合には第3状態の情報を管理側RAM114から消去する。

【6479】

ステップS2202にて否定判定をした場合、又はステップS2203の処理を実行した場合、第1～第14バッファ122a～122nのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が、「0」から「1」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側CPU63からの入力信号の出力状態がLOWレベルからHIレベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップS2204）。なお、現状の確認対象カウンタの値が第8バッファ122hに対応する値である状況において第8バッファ122hに格納されている数値情報が「0」から「1」に変更された場合、ステップS2203にて第1状態の情報が管理側RAM114に記憶されるとともに、ステップS2204にて肯定判定をする。また、現状の確認対象カウンタの値が第9バッファ122iに対応する値である状況において第9バッファ122iに格納されている数値情報が「0」から「1」に変更された場合、ステップS2203にて第2状態の情報が管理側RAM114に記憶されるとともに、ステップS2204にて肯定判定をする。また、現状の確認対象カウンタの値が第10バッファ122jに対応する値である状況において第10バッファ122jに格納されている数値情報が「0」から「1」に変更された場合、ステップS2203にて第3状態の情報が管理側RAM114に記憶されるとともに、ステップS2204にて肯定判定をする。

【6480】

ステップS2204にて肯定判定をした場合、対応する合計用のカウンタの加算処理を実行する（ステップS2205）。当該加算処理では、履歴用メモリ117の合計用エリア141における合計用の第1～第14カウンタ141a～141nのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を1加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「11」であれば合計用の第11カウンタ141kが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば合計用の第5カウンタ141eが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「1」であれば合計用の第1カウンタ141aが加算対象となる。

【6481】

その後、管理側RAM114の状態情報を参照することで第1状態であるか否か、すなわち開閉実行モード中であるか否かを判定する（ステップS2206）。第1状態である

10

20

30

40

50

場合には(ステップS 2 2 0 6 : Y E S)、対応する第1状態用のカウンタの加算処理を実行する(ステップS 2 2 0 7)。当該加算処理では、履歴用メモリ1 1 7の第1状態用エリア1 4 2における第1状態用の第1~第1 4カウンタ1 4 2 a~1 4 2 nのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を1加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「1 1」であれば第1状態用の第1 1カウンタ1 4 2 kが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第1状態用の第5カウンタ1 4 2 eが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「1」であれば第1状態用の第1カウンタ1 4 2 aが加算対象となる。

#### 【6 4 8 2】

その後、管理側R A M 1 1 4の状態情報を参照することで第2状態であるか否か、すなわち高頻度サポートモード中であるか否かを判定する(ステップS 2 2 0 8)。第2状態である場合には(ステップS 2 2 0 8 : Y E S)、対応する第2状態用のカウンタの加算処理を実行する(ステップS 2 2 0 9)。当該加算処理では、履歴用メモリ1 1 7の第2状態用エリア1 4 3における第2状態用の第1~第1 4カウンタ1 4 3 a~1 4 3 nのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を1加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「1 1」であれば第2状態用の第1 1カウンタ1 4 3 kが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第2状態用の第5カウンタ1 4 3 eが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「1」であれば第2状態用の第1カウンタ1 4 3 aが加算対象となる。

#### 【6 4 8 3】

その後、管理側R A M 1 1 4の状態情報を参照することで第3状態であるか否か、すなわち前扉枠1 4が開放中であるか否かを判定する(ステップS 2 2 1 0)。第3状態である場合には(ステップS 2 2 1 0 : Y E S)、対応する第3状態用のカウンタの加算処理を実行する(ステップS 2 2 1 1)。当該加算処理では、履歴用メモリ1 1 7の第3状態用エリア1 4 4における第3状態用の第1~第1 4カウンタ1 4 4 a~1 4 4 nのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を1加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「1 1」であれば第3状態用の第1 1カウンタ1 4 4 kが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「5」であれば第3状態用の第5カウンタ1 4 4 eが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「1」であれば第3状態用の第1カウンタ1 4 4 aが加算対象となる。

#### 【6 4 8 4】

ステップS 2 2 0 4にて否定判定をした場合、ステップS 2 2 1 0にて否定判定をした場合、又はステップS 2 2 1 1の処理を実行した場合、管理側R A M 1 1 4の確認対象カウンタの値を1減算する(ステップS 2 2 1 2)。そして、その1減算後における確認対象カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS 2 2 1 3)。確認対象カウンタの値が1以上である場合には(ステップS 2 2 1 3 : N O)、新たな確認対象カウンタの値に対応する確認対象について、ステップS 2 2 0 2以降の処理を実行する。

#### 【6 4 8 5】

上記のように履歴設定処理が実行されることにより、アウト口2 4 a、一般入賞口3 1、特電入賞装置3 2、第1作動口3 3及び第2作動口3 4への遊技球の入球回数、開閉実行モードの発生回数、高頻度サポートモードの発生回数、及び遊技回の発生回数が、上記第3 3実施形態のような履歴情報として記憶されるのではなく回数情報として記憶される。これにより、各履歴情報を個別に記憶していく構成に比べて、履歴用メモリ1 1 7において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

#### 【6 4 8 6】

このように履歴情報ではなく回数情報として記憶される構成であることにより、各種パラメータの演算に際して履歴情報から回数情報を導出する処理を実行する必要が生じない。これにより、各種パラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。

#### 【6 4 8 7】

次に、管理側C P U 1 1 2にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理につ

いて、図 5 4 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 4 8 8 】

入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が LOW レベルから HI レベルに切り換わった場合（ステップ S 2 3 0 1 : Y E S）、管理側 R A M 1 1 4 の設定値把握カウンタの値を「 1 」に設定する（ステップ S 2 3 0 2）。設定値把握カウンタはパチンコ機 1 0 の設定値を管理側 C P U 1 1 2 にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「 1 」であれば「設定 1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「 6 」であれば「設定 6」であることを意味する。

【 6 4 8 9 】

その後、入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が再度 LOW レベルから HI レベルに切り換わったか否かを判定する（ステップ S 2 3 0 3）。ステップ S 2 3 0 3 にて肯定判定をした場合、管理側 R A M 1 1 4 の設定値把握カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 2 3 0 4）。これにより、管理側 C P U 1 1 2 において特定しているパチンコ機 1 0 の設定値が 1 段階上昇することとなる。

10

【 6 4 9 0 】

ステップ S 2 3 0 3 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 3 0 4 の処理を実行した場合、入力ポート 1 2 1 の第 1 ~ 第 8 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 h に入力されている第 1 ~ 第 8 信号の入力状態に基づいて、主側 C P U 6 3 から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 2 3 0 5）。ステップ S 2 3 0 5 にて否定判定をした場合、ステップ S 2 3 0 3 の処理に戻る。

20

【 6 4 9 1 】

ステップ S 2 3 0 5 にて肯定判定をした場合、履歴用メモリ 1 1 7 における合計用エリア 1 4 1 において遊技回の実行回数を計測している合計用の第 1 1 カウンタ 1 4 1 k、履歴用メモリ 1 1 7 における合計用エリア 1 4 1 において開閉実行モードの発生回数を計測している合計用の第 8 カウンタ 1 4 1 h、及び履歴用メモリ 1 1 7 における合計用エリア 1 4 1 において高頻度サポートモードの発生回数を計測している合計用の第 9 カウンタ 1 4 1 i のそれぞれを「 0 」クリアする（ステップ S 2 3 0 6 ~ ステップ S 2 3 0 8）。これにより、遊技回の実行回数、開閉実行モードの発生回数及び高頻度サポートモードの発生回数の各回数情報はパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたことを契機として「 0 」クリアされる。したがって、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を示す第 3 1 パラメータ、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数を示す第 4 1 パラメータ、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を示す第 4 2 パラメータの演算結果は、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなる。パチンコ機 1 0 の設定値が変更された場合には大当たり結果の当選確率が変更される構成において、上記のように第 3 1 パラメータ、第 4 1 パラメータ及び第 4 2 パラメータの演算結果がパチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなるようにすることで、現状の設定値を基準としてそれら第 3 1 パラメータ、第 4 1 パラメータ及び第 4 2 パラメータの演算結果が適切であるか否かを判断することが可能となる。

30

【 6 4 9 2 】

その一方、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われたとしても、履歴用メモリ 1 1 7 において合計用の第 8 カウンタ 1 4 1 h、合計用の第 9 カウンタ 1 4 1 i 及び第 1 1 カウンタ 1 4 1 k 以外のカウンタは「 0 」クリアされない。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球個数又は入球頻度の管理については、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定に影響されることなく長期の遊技履歴に基づいて行うことが可能となる。

40

【 6 4 9 3 】

上記構成によれば、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球回数、開閉実行モードの発生回数、高頻度サポートモードの発生回数、及び遊技回の発生回数が、上記第 3 3 実施形態のような履歴情報として記憶されるのではなく回数情報として記憶される。これにより、各履歴情報を個別

50

に記憶していく構成に比べて、履歴用メモリ 117 において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【6494】

また、このように履歴情報ではなく回数情報として記憶される構成であることにより、各種パラメータの演算に際して履歴情報から回数情報を導出する処理を実行する必要が生じない。これにより、各種パラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【6495】

遊技回の実行回数、開閉実行モードの発生回数及び高頻度サポートモードの発生回数の各回数情報はパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われたことを契機として「0」クリアされる。したがって、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を示す第 31 パラメータ、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数を示す第 41 パラメータ、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を示す第 42 パラメータの演算結果は、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなる。パチンコ機 10 の設定値が変更された場合には大当たり結果の当選確率に変更される構成において、上記のように第 31 パラメータ、第 41 パラメータ及び第 42 パラメータの演算結果がパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなるようにすることで、現状の設定値を基準としてそれら第 31 パラメータ、第 41 パラメータ及び第 42 パラメータの演算結果が適切であるか否かを判断することが可能となる。

【6496】

その一方、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われたとしても、履歴用メモリ 117 において合計用の第 8 カウンタ 141h、合計用の第 9 カウンタ 141i 及び第 11 カウンタ 141k 以外のカウンタは「0」クリアされない。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球個数又は入球頻度の管理については、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定に影響されることなく長期の遊技履歴に基づいて行うことが可能となる。

【6497】

なお、本実施形態のような履歴用メモリ 117 の構成を上記第 33 ~ 第 37 実施形態や本実施形態以降に記載されている実施形態に対して適用してもよい。例えば上記第 33 実施形態に適用した場合、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ 117 の情報はそのまま維持される。また、第 35 実施形態に適用した場合、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ 117 の全体が「0」クリアされる。

【6498】

また、パチンコ機 10 の設定値が変更された場合に設定更新認識用処理（図 546）においてステップ S2306 ~ ステップ S2308 の処理が実行される構成としてもよい。これにより、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われたとしてもその前後で設定値が変更されない場合には遊技回の実行回数の情報、開閉実行モードの発生回数の情報及び高頻度サポートモードの発生回数の情報が「0」クリアされることはなく、パチンコ機 10 の設定値が変更された場合に遊技回の実行回数の情報、開閉実行モードの発生回数の情報及び高頻度サポートモードの発生回数の情報が「0」クリアされるようにすることが可能となる。

【6499】

また、設定更新認識用処理（図 546）においてステップ S2306 ~ ステップ S2308 の処理が実行される前に履歴用メモリ 117 の各カウンタ 141 ~ 144 を利用して各種パラメータが演算されるとともにその演算された各種パラメータが演算結果用メモリ 131 に記憶される構成としてもよい。

【6500】

< 第 39 実施形態 >

本実施形態では履歴用メモリ 117 の構成が上記第 33 実施形態と相違している。以下

10

20

30

40

50

、上記第 3 3 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 3 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 6 5 0 1 】

図 5 4 7 は本実施形態における履歴用メモリ 1 1 7 の構成を説明するための説明図である。

【 6 5 0 2 】

履歴用メモリ 1 1 7 として、パチンコ機 1 0 の設定状態である「設定 1」～「設定 6」のそれぞれに対応する履歴用メモリ 1 8 1 ～ 1 8 6 が設けられている。具体的には、「設定 1」に対応させて設定 1 用の履歴用メモリ 1 8 1 が設けられており、「設定 2」に対応させて設定 2 用の履歴用メモリ 1 8 2 が設けられており、「設定 3」に対応させて設定 3 用の履歴用メモリ 1 8 3 が設けられており、「設定 4」に対応させて設定 4 用の履歴用メモリ 1 8 4 が設けられており、「設定 5」に対応させて設定 5 用の履歴用メモリ 1 8 5 が設けられており、「設定 6」に対応させて設定 6 用の履歴用メモリ 1 8 6 が設けられている。

【 6 5 0 3 】

設定 1 ～ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ～ 1 8 6 のそれぞれには、上記第 3 3 実施形態における履歴用メモリ 1 1 7 の履歴用エリア 1 2 4 及びポインタ用エリア 1 2 6 の組み合わせが設けられている。これにより、「設定 1」～「設定 6」のパチンコ機 1 0 の設定状態のそれぞれに対応させて履歴情報を記憶していくことが可能となる。この場合、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その新たな設定が行われた設定値に対応する履歴用メモリ 1 8 1 ～ 1 8 6 が履歴情報の記憶対象とされるため、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定に際して履歴情報の消去を行わなくても設定値ごとに区別して履歴情報を記憶することが可能となる。また、現状設定されているパチンコ機 1 0 の設定状態に対応する履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるため、各設定値に対応する各種パラメータを適切に導出することが可能となる。

【 6 5 0 4 】

なお、設定 1 ～ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ～ 1 8 6 のそれぞれに、上記第 3 8 実施形態における合計用エリア 1 4 1、第 1 状態用エリア 1 4 2、第 2 状態用エリア 1 4 3 及び第 3 状態用エリア 1 4 4 の組み合わせが設定されている構成としてもよい。

【 6 5 0 5 】

次に、管理側 CPU 1 1 2 にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図 5 4 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 5 0 6 】

入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が LOW レベルから HI レベルに切り換わった場合（ステップ S 2 4 0 1：YES）、演算結果用メモリ 1 3 1 に設けられた設定値把握カウンタの値を「1」に設定する（ステップ S 2 4 0 2）。設定値把握カウンタはパチンコ機 1 0 の設定値を管理側 CPU 1 1 2 にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「1」であれば「設定 1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「6」であれば「設定 6」であることを意味する。また、本実施形態では記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ 1 3 1 に設定値把握カウンタが設けられているため管理用 IC 6 6 への動作電力の供給が停止されたとしても設定値把握カウンタに記憶された値は記憶保持される。

【 6 5 0 7 】

その後、入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力されている設定値更新信号が再度 LOW レベルから HI レベルに切り換わったか否かを判定する（ステップ S 2 4 0 3）。ステップ S 2 4 0 3 にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ 1 3 1 の設定値把握カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 2 4 0 4）。これにより、管理側 CPU 1 1 2 において特定しているパチンコ機 1 0 の設定値が 1 段階上昇することとなる。

【 6 5 0 8 】

ステップ S 2 4 0 3 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 4 0 4 の処理を実行し

10

20

30

40

50

た場合、入力ポート 1 2 1 の第 1 ~ 第 8 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 h に入力されている第 1 ~ 第 8 信号の入力状態に基づいて、主側 CPU 6 3 から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 2 4 0 5）。ステップ S 2 4 0 5 にて否定判定をした場合、ステップ S 2 4 0 3 の処理に戻る。

#### 【 6 5 0 9 】

ステップ S 2 4 0 5 にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ 1 3 1 の設定値把握カウンタの値に対応する履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する（ステップ S 2 4 0 6）。具体的には、設定値把握カウンタの値が「1」であれば「設定 1」に設定されたことを意味するため、設定 1 用の履歴用メモリ 1 8 1 を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「2」であれば「設定 2」に設定されたことを意味するため、設定 2 用の履歴用メモリ 1 8 2 を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「3」であれば「設定 3」に設定されたことを意味するため、設定 3 用の履歴用メモリ 1 8 3 を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「4」であれば「設定 4」に設定されたことを意味するため、設定 4 用の履歴用メモリ 1 8 4 を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「5」であれば「設定 5」に設定されたことを意味するため、設定 5 用の履歴用メモリ 1 8 5 を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「6」であれば「設定 6」に設定されたことを意味するため、設定 6 用の履歴用メモリ 1 8 6 を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。

10

20

#### 【 6 5 1 0 】

その後、RTC 1 1 5 から年月日情報及び時刻情報である RTC 情報を読み出す（ステップ S 2 4 0 7）。そして、履歴用メモリ 1 1 7 への書き込み処理を実行する（ステップ S 2 4 0 8）。当該書き込み処理では、設定 1 ~ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 のうちステップ S 2 4 0 6 にて履歴情報の記憶対象として設定された履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 を選択する。そして、その記憶対象となっている履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 においてポインタ用エリア 1 2 6 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 1 2 4 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 1 2 4 の履歴情報格納エリア 1 2 5 に、ステップ S 2 4 0 7 にて読み出した RTC 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に書き込む。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する RTC 情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

30

#### 【 6 5 1 1 】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップ S 2 4 0 9）。当該更新処理では、設定 1 ~ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 のうちステップ S 2 4 0 6 にて履歴情報の記憶対象として設定された履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 を選択し、その履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 のポインタ用エリア 1 2 6 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 1 2 4 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 1 2 6 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 1 2 6 を「0」クリアする。

40

#### 【 6 5 1 2 】

上記構成によれば、履歴用メモリ 1 1 7 として、「設定 1」~「設定 6」のそれぞれに対応するように設定 1 ~ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ~ 1 8 6 が設けられている。これにより、「設定 1」~「設定 6」のパチンコ機 1 0 の設定状態のそれぞれに対応させて遊技履

50



歴を記憶していくことが可能となる。この場合、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その新たな設定が行われた設定値に対応する履歴用メモリ 181 ~ 186 が履歴情報の記憶対象とされるため、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定に際して履歴情報の消去を行わなくても設定値ごとに区別して履歴情報を記憶することが可能となる。また、現状設定されているパチンコ機 10 の設定状態に対応する履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるため、各設定値に対応する各種パラメータを適切に導出することが可能となる。

#### 【6513】

なお、履歴用メモリ 117 として、設定 1 ~ 6 用の履歴用メモリ 181 ~ 186 の 6 個のメモリが設けられている構成に限定されることはなく、1 個のメモリに対して、設定 1 用の履歴用メモリ 181 に対応するエリアと、設定 2 用の履歴用メモリ 182 に対応するエリアと、設定 3 用の履歴用メモリ 183 に対応するエリアと、設定 4 用の履歴用メモリ 184 に対応するエリアと、設定 5 用の履歴用メモリ 185 に対応するエリアと、設定 6 用の履歴用メモリ 186 に対応するエリアとが設定されている構成としてもよい。

10

#### 【6514】

##### < 第 40 実施形態 >

本実施形態では履歴用メモリ 117 の構成が上記第 33 実施形態と相違している。以下、上記第 33 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 33 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

#### 【6515】

図 549 は本実施形態における履歴用メモリ 117 の構成を説明するための説明図である。

#### 【6516】

履歴用メモリ 117 として、第 1 履歴用メモリ 191 と第 2 履歴用メモリ 192 とが設けられている。第 1 履歴用メモリ 191 及び第 2 履歴用メモリ 192 のそれぞれには、上記第 33 実施形態における履歴用メモリ 117 の履歴用エリア 124 及びポインタ用エリア 126 の組み合わせが設けられている。この場合、第 1 履歴用メモリ 191 及び第 2 履歴用メモリ 192 のうち一方の履歴用メモリ 191, 192 を利用して履歴情報の記憶を行っている状況においてパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その後、所定数以上の履歴情報が他方の履歴用メモリ 191, 192 に記憶されるまでは上記一方の履歴用メモリ 191, 192 の履歴情報を消去することなく残すことが可能となるとともに、上記他方の履歴用メモリ 191, 192 に所定数以上の履歴情報が記憶されるまでは両方の履歴用メモリ 191, 192 において履歴情報を新たに記憶しておくことが可能となる。

30

#### 【6517】

次に、管理側 CPU 112 にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図 550 のフローチャートを参照しながら説明する。

#### 【6518】

入力ポート 121 の第 15 バッファ 122 o に入力されている設定値更新信号が LOW レベルから HI レベルに切り換わった場合 (ステップ S2501: YES)、管理側 RAM 114 に設けられた設定値把握カウンタの値を「1」に設定する (ステップ S2502)。設定値把握カウンタはパチンコ機 10 の設定値を管理側 CPU 112 にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「1」であれば「設定 1」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「6」であれば「設定 6」であることを意味する。

40

#### 【6519】

その後、入力ポート 121 の第 15 バッファ 122 o に入力されている設定値更新信号が再度 LOW レベルから HI レベルに切り換わったか否かを判定する (ステップ S2503)。ステップ S2503 にて肯定判定をした場合、管理側 RAM 114 の設定値把握カウンタの値を 1 加算する (ステップ S2504)。これにより、管理側 CPU 112 にお

50

いて特定しているパチンコ機 10 の設定値が 1 段階上昇することとなる。

【 6 5 2 0 】

ステップ S 2 5 0 3 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 5 0 4 の処理を実行した場合、入力ポート 1 2 1 の第 1 ~ 第 8 パッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 h に入力されている第 1 ~ 第 8 信号の入力状態に基づいて、主側 C P U 6 3 から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ S 2 5 0 5 )。ステップ S 2 5 0 5 にて否定判定をした場合、ステップ S 2 5 0 3 の処理に戻る。

【 6 5 2 1 】

ステップ S 2 5 0 5 にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ 1 3 1 に設けられた設定変更発生フラグに「 1 」をセットする (ステップ S 2 5 0 6 )。設定変更発生フラグは、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた後において、第 1 履歴用メモリ 1 9 1 及び第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のうちそれまで履歴情報の記憶対象と設定されていた履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 だけではなくもう一方の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 も履歴情報の記憶対象とする状況であるか否かを管理側 C P U 1 1 2 にて特定するためのフラグである。また、記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ 1 3 1 に設定変更発生フラグが設けられているため管理用 I C 6 6 への動作電力の供給が停止されたとしても設定変更発生フラグに記憶された値は記憶保持される。

【 6 5 2 2 】

その後、R T C 1 1 5 から年月日情報及び時刻情報である R T C 情報を読み出す (ステップ S 2 5 0 7 )。そして、各履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 への書き込み処理を実行する (ステップ S 2 5 0 8 )。当該書き込み処理では、まず第 1 履歴用メモリ 1 9 1 のポインタ用エリア 1 2 6 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 1 2 4 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 1 2 4 の履歴情報格納エリア 1 2 5 に、ステップ S 2 5 0 7 にて読み出した R T C 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に書き込む。これにより、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する R T C 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として第 1 履歴用メモリ 1 9 1 に記憶された状態となる。また、当該書き込み処理では、第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のポインタ用エリア 1 2 6 を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア 1 2 4 のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア 1 2 4 の履歴情報格納エリア 1 2 5 に、ステップ S 2 5 0 7 にて読み出した R T C 情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア 1 2 5 に書き込む。これにより、パチンコ機 10 の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応する R T C 情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として第 2 履歴用メモリ 1 9 2 に記憶された状態となる。

【 6 5 2 3 】

その後、各対象ポインタの更新処理を実行する (ステップ S 2 5 0 9 )。当該更新処理では、まず第 1 履歴用メモリ 1 9 1 のポインタ用エリア 1 2 6 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 1 2 4 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア 1 2 6 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア 1 2 6 を「 0 」クリアする。また、当該更新処理では、第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のポインタ用エリア 1 2 6 に格納されている数値情報を読み出し 1 加算する。その 1 加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア 1 2 4 におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には 1 加

算後におけるポイント情報を新たな書き込み対象のポイント情報としてポイント用エリア 1 2 6 に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポイント情報が最初のポイント情報となるようにポイント用エリア 1 2 6 を「0」クリアする。

【6 5 2 4】

次に、管理側 CPU 1 1 2 にて実行される本実施形態における履歴設定処理について、図 5 5 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【6 5 2 5】

演算結果用メモリ 1 3 1 の設定変更発生フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S 2 6 0 1：NO）、第 1 履歴用メモリ 1 9 1 及び第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のうち記憶対象となっている側にのみ履歴情報を記憶させるべき状況であることを意味する。この場合、まず現状の記憶対象となっている履歴用メモリ 1 9 1，1 9 2 を把握する（ステップ S 2 6 0 2）。演算結果用メモリ 1 3 1 には記憶対象フラグが設けられており、記憶対象フラグの値が「0」である場合には第 1 履歴用メモリ 1 9 1 が記憶対象となり、記憶対象フラグの値が「1」である場合には第 2 履歴用メモリ 1 9 2 が記憶対象となる。なお、記憶対象フラグは記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ 1 3 1 に設けられているため、管理用 IC 6 6 への動作電力の供給が停止されたとしても記憶対象フラグの値は記憶保持される。

10

【6 5 2 6】

その後、記憶対象となっている履歴用メモリ 1 9 1，1 9 2 に対して履歴設定の実行処理を実行する（ステップ S 2 6 0 3）。具体的には、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ 1 9 1，1 9 2 に対して上記第 3 3 実施形態における履歴設定処理（図 5 3 1）のステップ S 1 1 0 1～ステップ S 1 1 1 2 の処理を実行する。これにより、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ 1 9 1，1 9 2 に履歴情報が記憶される。

20

【6 5 2 7】

一方、演算結果用メモリ 1 3 1 の設定変更発生フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 2 6 0 1：YES）、第 1 履歴用メモリ 1 9 1 及び第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のうち記憶対象となっている側だけではなく他方にも履歴情報を記憶させるべき状況であることを意味する。この場合、両方の履歴用メモリ 1 9 1，1 9 2 に対して履歴設定の実行処理を実行する（ステップ S 2 6 0 4）。具体的には、まず第 1 履歴用メモリ 1 9 1 に対して上記第 3 3 実施形態における履歴設定処理（図 5 3 1）のステップ S 1 1 0 1～ステップ S 1 1 1 2 の処理を実行する。これにより、第 1 履歴用メモリ 1 9 1 に履歴情報が記憶される。その後、第 2 履歴用メモリ 1 9 2 に対して上記第 3 3 実施形態における履歴設定処理（図 5 3 1）のステップ S 1 1 0 1～ステップ S 1 1 1 2 の処理を実行する。これにより、第 2 履歴用メモリ 1 9 2 に履歴情報が記憶される。

30

【6 5 2 8】

ステップ S 2 6 0 3 の処理を実行した場合、又はステップ S 2 6 0 4 の処理を実行した場合、演算結果用メモリ 1 3 1 の設定変更発生フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 2 6 0 5）。ステップ S 2 6 0 5 にて肯定判定をした場合、非記憶対象の履歴用メモリ 1 9 1，1 9 2 において所定数以上の球排出履歴が存在しているか否かを判定する（ステップ S 2 6 0 6）。具体的には、演算結果用メモリ 1 3 1 の記憶対象フラグの値が「0」である場合には第 1 履歴用メモリ 1 9 1 が記憶対象となっているため、第 2 履歴用メモリ 1 9 2 に遊技領域 PA から遊技球が排出されたことを示す履歴情報が所定数（具体的には「1 0 0 0」）以上記憶されているか否かを判定する。また、演算結果用メモリ 1 3 1 の記憶対象フラグの値が「1」である場合には第 2 履歴用メモリ 1 9 2 が記憶対象となっているため、第 1 履歴用メモリ 1 9 1 に遊技領域 PA から遊技球が排出されたことを示す履歴情報が所定数（具体的には「1 0 0 0」）以上記憶されているか否かを判定する。なお、遊技領域 PA から遊技球が排出されたことを示す履歴情報が所定数（具体的には「1 0 0 0」）以上記憶されているか否かを判定するのではなく、遊技回が実行されたことを示す履歴情報が所定数（具体的には「1 0 0」）以上記憶されているか否かを判定する構成としてもよい。

40

50

## 【 6 5 2 9 】

ステップ S 2 6 0 6 にて肯定判定をした場合、記憶対象の変更処理を実行する（ステップ S 2 6 0 7）。記憶対象の変更処理では、演算結果用メモリ 1 3 1 の記憶対象フラグの値を 2 値の間で現状の値とは異なる値に設定することで第 1 履歴用メモリ 1 9 1 及び第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のうち記憶対象となる側を変更する。具体的には、記憶対象フラグの値が「 0 」であれば記憶対象フラグに「 1 」をセットすることで記憶対象を第 1 履歴用メモリ 1 9 1 から第 2 履歴用メモリ 1 9 2 に変更する。また、記憶対象フラグの値が「 1 」であれば記憶対象フラグを「 0 」クリアすることで記憶対象を第 2 履歴用メモリ 1 9 2 から第 1 履歴用メモリ 1 9 1 に変更する。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた後において実行された遊技による履歴情報のみが記憶された履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 が記憶対象として設定される。そして、この新たに記憶対象となった履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 の履歴情報を利用して各種パラメータが算出されることにより、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた後において実行された遊技による各種パラメータを導出することが可能となる。

10

## 【 6 5 3 0 】

その後、第 1 履歴用メモリ 1 9 1 及び第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のうちそれまで記憶対象となっていた側のクリア処理を実行する（ステップ S 2 6 0 8）。具体的には、記憶対象フラグの値が「 0 」であれば第 2 履歴用メモリ 1 9 2 を「 0 」クリアし、記憶対象フラグの値が「 1 」であれば第 1 履歴用メモリ 1 9 1 を「 0 」クリアする。その後、演算結果用メモリ 1 3 1 の設定変更発生フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 2 6 0 9）。

20

## 【 6 5 3 1 】

次に、管理側 CPU 1 1 2 にて実行される本実施形態における表示出力処理について、図 5 5 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

## 【 6 5 3 2 】

演算タイミングである場合（ステップ S 2 7 0 1 : Y E S）、第 1 履歴用メモリ 1 9 1 及び第 2 履歴用メモリ 1 9 2 のうち記憶対象となっている側を把握する（ステップ S 2 7 0 2）。具体的には、演算結果用メモリ 1 3 1 の記憶対象フラグの値が「 0 」であれば第 1 履歴用メモリ 1 9 1 を記憶対象として把握し、記憶対象フラグの値が「 1 」であれば第 2 履歴用メモリ 1 9 2 を記憶対象として把握する。その後、ステップ S 2 7 0 2 にて把握した記憶対象の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 に記憶された履歴情報を利用して上記第 3 3 実施形態における表示出力処理（図 5 3 5）のステップ S 1 4 0 2 ~ ステップ S 1 4 1 2 を実行することで、各種パラメータ（第 1 ~ 第 8 パラメータ、第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータ、第 2 1 ~ 第 2 6 パラメータ、第 3 1 パラメータ、第 4 1 ~ 第 4 2 パラメータ）を算出するとともに、その算出した各種パラメータを演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶させる（ステップ S 2 7 0 3）。この場合、演算結果用メモリ 1 3 1 の設定変更発生フラグに「 1 」がセットされていることにより第 1 履歴用メモリ 1 9 1 及び第 2 履歴用メモリ 1 9 2 の両方に対して履歴情報が記憶される状況であったとしても、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 を利用して各種パラメータが算出される。

30

## 【 6 5 3 3 】

ステップ S 2 7 0 1 にて否定判定をした場合、又はステップ S 2 7 0 3 の処理を実行した場合、表示用処理を実行する（ステップ S 2 7 0 4）。表示用処理の処理内容は上記第 3 3 実施形態における表示用処理（図 5 3 6）と同一である。

40

## 【 6 5 3 4 】

上記構成によれば、履歴用メモリ 1 1 7 として第 1 履歴用メモリ 1 9 1 と第 2 履歴用メモリ 1 9 2 とが設けられており、パチンコ機 1 0 の設定状態の新たな設定が行われた場合にはそれまで記憶対象となっていた履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 がそのまま記憶対象とされながら、記憶対象となっていない側の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 にも履歴情報が記憶される。そして、記憶対象となっていない側の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 に遊技領域 P A から遊技球が排出されたことに対応する履歴情報が所定数以上記憶された場合に、その記憶対象となっていない側の履歴用メモリ 1 9 1 , 1 9 2 がそのまま記憶対象とされ、そ

50

れまで記憶対象となっていた側の履歴用メモリ 191, 192 は「0」クリアされる。これにより、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその新たに設定された設定値において行われた遊技の履歴情報のみを利用して各種パラメータを算出することが可能となる。

#### 【6535】

その一方、上記構成によれば、各種パラメータの算出を適切に行わせないようにすべくパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、記憶対象となる履歴用メモリ 191, 192 は変更されることなく維持される。これにより、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、それまでの遊技履歴の管理結果を適切に導出することが可能となる。

10

#### 【6536】

なお、履歴用メモリ 117 として、第 1 履歴用メモリ 191 及び第 2 履歴用メモリ 192 の 2 個のメモリが設けられている構成に限定されることはなく、1 個のメモリに対して第 1 履歴用メモリ 191 に対応する第 1 履歴用エリアと第 2 履歴用メモリ 192 に対応する第 2 履歴用エリアとが設定されている構成としてもよい。

#### 【6537】

また、1 個の履歴用メモリ 117 のみが設けられた構成としてもよい。この場合、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域 PA からの遊技球の総排出個数が所定個数以上となった場合にパチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われたタイミングよりも前の履歴情報が消去され、当該設定が行われたタイミング以降の履歴情報は消去されることなく記憶保持される構成としてもよい。これにより、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われてから所定数以上の履歴情報が貯まったタイミングで、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われたタイミングよりも前の履歴情報が消去されるようにすることが可能となる。また、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われたタイミングでそれに対応する履歴情報が履歴用メモリ 117 に記憶されるようにすることで、履歴用メモリ 117 において上記設定状態の新たな設定が行われたタイミングよりも前の履歴情報と後の履歴情報とを区別することが可能となる。

20

#### 【6538】

また、履歴情報を消去するタイミングは、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域 PA からの遊技球の総排出個数が所定個数以上となった場合に限定されることはなく、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が所定回数以上となった場合としてもよい。

30

#### 【6539】

また、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われたとしてもその前後で設定値が変更されていない場合には上記のような記憶対象の履歴用メモリ 191, 192 の変更及び履歴情報の消去は行われないうに、パチンコ機 10 の設定状態の新たな設定が行われた場合であってその前後で設定値が変更された場合に上記のような記憶対象の履歴用メモリ 191, 192 の変更及び履歴情報の消去が行われる構成としてもよい。

#### 【6540】

##### < 第 41 実施形態 >

40

本実施形態では、管理側 I/F 111 における入力ポート 121 の第 1 ~ 第 16 バッファ 122a ~ 122p のうち、入力される信号の種類が管理用 IC 66 の設計段階において決定されているバッファの種類が上記第 33 実施形態と相違している。また、入力される信号の種類を管理側 CPU 112 に特定させるために主側 CPU 63 にて実行される処理構成が上記第 33 実施形態と相違している。以下、上記第 33 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 33 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【6541】

図 553 は本実施形態における管理側 I/F 111 の入力ポート 121 の構成を説明するための説明図である。

50

## 【 6 5 4 2 】

第 1 ~ 第 7 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 g 及び第 1 6 バッファ 1 2 2 p には、上記第 3 3 実施形態と同一の種類の信号が入力される。詳細には、第 1 バッファ 1 2 2 a には第 1 入賞口検知センサ 4 2 a の検知結果に対応する第 1 信号が入力され、第 2 バッファ 1 2 2 b には第 2 入賞口検知センサ 4 3 a の検知結果に対応する第 2 信号が入力され、第 3 バッファ 1 2 2 c には第 3 入賞口検知センサ 4 4 a の検知結果に対応する第 3 信号が入力され、第 4 バッファ 1 2 2 d には特電検知センサ 4 5 a の検知結果に対応する第 4 信号が入力され、第 5 バッファ 1 2 2 e には第 1 作動口検知センサ 4 6 a の検知結果に対応する第 5 信号が入力され、第 6 バッファ 1 2 2 f には第 2 作動口検知センサ 4 7 a の検知結果に対応する第 6 信号が入力され、第 7 バッファ 1 2 2 g にはアウト口検知センサ 4 8 a の検知結果に対応する第 7 信号が入力され、第 1 6 バッファ 1 2 2 p には出力指示信号が入力される。

10

## 【 6 5 4 3 】

一方、上記第 3 3 実施形態では開閉実行モードに対応する信号が第 8 信号として第 8 バッファ 1 2 2 h に入力され、高頻度サポートモードに対応する信号が第 9 信号として第 9 バッファ 1 2 2 i に入力され、前扉枠 1 4 に対応する信号が第 1 0 信号として第 1 0 バッファ 1 2 2 j に入力され、遊技回の開始に対応する信号が第 1 1 信号として第 1 1 バッファ 1 2 2 k に入力され、設定値更新信号が第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力される構成としたが、本実施形態ではこれら信号の入力対象となるバッファが異なっている。具体的には遊技回の開始に対応する信号は遊技回信号として第 1 1 バッファ 1 2 2 k に入力され、設定値更新信号は第 1 2 バッファ 1 2 2 l に入力され、開閉実行モードに対応する信号は開閉実行モード中信号として第 1 3 バッファ 1 2 2 m に入力され、高頻度サポートモードに対応する信号は高頻度サポートモード中信号として第 1 4 バッファ 1 2 2 n に入力され、前扉枠 1 4 に対応する信号は扉開放中信号として第 1 5 バッファ 1 2 2 o に入力される。

20

## 【 6 5 4 4 】

第 1 1 バッファ 1 2 2 k に遊技回信号が入力されること、第 1 2 バッファ 1 2 2 l に設定値更新信号が入力されること、第 1 3 バッファ 1 2 2 m に開閉実行モード中信号が入力されること、第 1 4 バッファ 1 2 2 n に高頻度サポートモード中信号が入力されること、第 1 5 バッファ 1 2 2 o に扉開放中信号が入力されること、及び第 1 6 バッファ 1 2 2 p に出力指示信号が入力されることは管理用 I C 6 6 の設計段階において決定されており、主側 C P U 6 3 からの指示を受けることなく、管理側 C P U 1 1 2 はこれら第 1 1 ~ 第 1 6 バッファ 1 2 2 k ~ 1 2 2 p にそれぞれに対応する上記各信号が入力されることを特定可能となっている。一方、第 1 ~ 第 1 0 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 j にどのような種類の信号が入力されるのかは管理用 I C 6 6 の設計段階において決定されておらず、これら信号の種類は主側 C P U 6 3 からの指示を受けることで管理側 C P U 1 1 2 にて特定される。この信号の種類を特定するための処理は、上記第 3 3 実施形態と同様に、主側 C P U 6 3 及び管理側 C P U 1 1 2 に動作電力の供給が開始された場合に実行される。

30

## 【 6 5 4 5 】

図 5 5 4 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態の認識用処理を示すフローチャートである。なお、認識用処理は上記第 3 3 実施形態と同様にメイン処理（図 5 1 4 ）におけるステップ S 1 1 1 にて実行される。

40

## 【 6 5 4 6 】

まず主側 R A M 6 5 の認識用出力カウンタに、信号の種類の認識対象となる第 1 ~ 第 1 0 バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 j の数である「 1 0 」をセットする（ステップ S 2 8 0 1 ）。その後、識別開始信号の出力処理を実行する（ステップ S 2 8 0 2 ）。当該出力処理では、第 1 バッファ 1 2 2 a に入力される第 1 信号、第 1 3 バッファ 1 2 2 m に入力される開閉実行モード中信号、第 1 4 バッファ 1 2 2 n に入力される高頻度サポートモード中信号のそれぞれの出力状態を H I レベルに設定することで、識別開始信号の出力を開始する。これら信号を H I レベルに維持する期間は、これら信号の出力状態を管理側 C P U 1 1 2 にて認識するのに十分な期間に設定されている。

50

## 【 6 5 4 7 】

その後、主側 R A M 6 5 の認識用出力カウンタの現状の値に対応する出力回数の情報を主側 R O M 6 4 から読み出し、その読み出した出力回数の情報を主側 R A M 6 5 に設けられた出力回数カウンタにセットする（ステップ S 2 8 0 3）。出力回数カウンタは、種類識別用信号の出力回数を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。

## 【 6 5 4 8 】

本実施形態では、第 1 バッファ 1 2 2 a ~ 第 1 0 バッファ 1 2 2 j に入力される信号の種類を管理側 C P U 1 1 2 に認識させる場合、その信号の種類に対応する入球部に対して設定されている賞球個数と同一回数、種類識別用信号を出力する。管理側 C P U 1 1 2 は第 1 バッファ 1 2 2 a ~ 第 1 0 バッファ 1 2 2 j のそれぞれについて種類識別用信号を受信した回数に対応する情報を、対応関係用メモリ 1 1 6 の第 1 ~ 第 1 0 対応関係エリア 1 2 3 a ~ 1 2 3 j に格納する。つまり、第 1 バッファ 1 2 2 a ~ 第 1 0 バッファ 1 2 2 j に入力される信号の種類が、その信号の種類に対応する入球部に対して設定されている賞球個数として把握される。

## 【 6 5 4 9 】

ステップ S 2 8 0 3 では、認識用出力カウンタの値が「 1 0 」、「 9 」及び「 8 」のいずれかである場合、一般入賞口 3 1 の賞球個数に対応する「 1 0 」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「 7 」である場合、特電入賞装置 3 2 の賞球個数に対応する「 1 5 」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「 6 」である場合、第 1 作動口 3 3 の賞球個数に対応する「 1 」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「 5 」である場合、第 2 作動口 3 4 の賞球個数に対応する「 1 」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「 4 」である場合、アウト口 2 4 a に対応しているものの当該アウト口 2 4 a に遊技球が入球したとしても遊技球の払い出しは実行されないため、出力回数カウンタに「 0 」をセットする。また、認識用出力カウンタの値が「 3 」~「 1 」のいずれかである場合、対応する入球部が存在しておらずブランクであるため、出力回数カウンタに「 0 」をセットする。

## 【 6 5 5 0 】

その後、開始契機信号の出力処理を実行する（ステップ S 2 8 0 4）。当該出力処理では、第 1 バッファ 1 2 2 a に入力される第 1 信号の出力状態を H I レベルに設定することで、開始契機信号の出力を開始する。第 1 信号を H I レベルに維持する期間は、第 1 信号の出力状態を管理側 C P U 1 1 2 にて認識するのに十分な期間に設定されている。

## 【 6 5 5 1 】

その後、主側 R A M 6 5 の出力回数カウンタの値が「 0 」ではないことを条件として（ステップ S 2 8 0 5 : Y E S）、すなわちステップ S 2 8 0 3 にて 1 以上の値が出力回数カウンタにセットされたことを条件として、ステップ S 2 8 0 6 に進む。ステップ S 2 8 0 6 では、種類識別用信号の出力処理を実行する。当該出力処理では、第 2 バッファ 1 2 2 b に入力される第 2 信号の出力状態を H I レベルに設定することで、種類識別信号の出力を開始する。第 2 信号を H I レベルに維持する期間は、第 2 信号の出力状態を管理側 C P U 1 1 2 にて認識するのに十分な期間に設定されている。

## 【 6 5 5 2 】

その後、主側 R A M 6 5 の出力回数カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 2 8 0 7）、その 1 減算後における出力回数カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 8 0 8）。出力回数カウンタの値が 1 以上である場合には（ステップ S 2 8 0 8 : N O）、ステップ S 2 8 0 6 に戻る。

## 【 6 5 5 3 】

ステップ S 2 8 0 5 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 2 8 0 8 にて肯定判定をした場合、終了契機信号の出力処理を実行する（ステップ S 2 8 0 9）。当該出力処理では、第 3 バッファ 1 2 2 c に入力される第 3 信号の出力状態を H I レベルに設定することで、終了契機信号の出力を開始する。第 3 信号を H I レベルに維持する期間は、第 3 信号

の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【6554】

その後、主側RAM65の認識用出力カウンタの値を1減算し(ステップS2810)、その1減算後における認識用出力カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS2811)。認識用出力カウンタの値が1以上である場合には(ステップS2811:NO)、ステップS2803に戻り、1減算後における認識用出力カウンタの値に対応する信号の種類を認識させるための処理を実行する。

【6555】

一方、認識用出力カウンタの値が「0」である場合には(ステップS2811:YES)、識別終了信号の出力処理を実行する(ステップS2812)。当該出力処理では、第3バッファ122cに入力される第3信号、第13バッファ122mに入力される開閉実行モード中信号、第14バッファ122nに入力される高頻度サポートモード中信号のそれぞれの出力状態をHIレベルに設定することで、識別終了信号の出力を開始する。これら信号をHIレベルに維持する期間は、これら信号の出力状態を管理側CPU112にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【6556】

次に、管理側CPU112にて実行される本実施形態における管理処理について、図555のフローチャートを参照しながら説明する。管理処理は、上記第33実施形態と同様に管理側CPU112への動作電力の供給が開始された場合に開始される。

【6557】

まず主側CPU63からの識別開始信号の受信を終了したか否かを判定する(ステップS2901)。識別開始信号を受信していない場合、ステップS2902にて設定更新認識用処理を実行した後にステップS2901の処理を再度実行する。設定更新認識用処理の処理内容は上記第33実施形態と同一である。

【6558】

主側CPU63からの識別開始信号の受信が終了した場合(ステップS2901:YES)、管理側RAM114の設定対象カウンタの値を「0」クリアする(ステップS2903)。その後、主側CPU63から開始契機信号を受信していることを条件として(ステップS2904:YES)、ステップS2905に進む。ステップS2905では、主側CPU63から種類識別用信号を受信しているか否かを判定する。種類識別用信号を受信している場合(ステップS2905:YES)、管理側RAM114に設けられた受信回数カウンタの値を1加算する(ステップS2906)。受信回数カウンタは、主側CPU63から種類識別用信号を受信した回数を管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。なお、受信回数カウンタの値はステップS2904にて肯定判定をした場合に「0」クリアされる。

【6559】

ステップS2905にて否定判定をした場合、又はステップS2906の処理を実行した場合、主側CPU63から終了契機信号を受信しているか否かを判定する(ステップS2907)。終了契機信号を受信していない場合(ステップS2907:NO)、ステップS2905に戻り、終了契機信号を受信している場合(ステップS2907:YES)、対応関係設定処理を実行する(ステップS2908)。対応関係設定処理では、対応関係用メモリ116の第1～第10対応関係エリア123a～123jのうち、管理側RAM114の設定対象カウンタにおける現状の値に対応する対応関係エリアに、受信回数カウンタにセットされている値を格納する。この場合、第1対応関係エリア123a、第2対応関係エリア123b及び第3対応関係エリア123cには一般入賞口31の賞球個数に対応する「10」がセットされ、第4対応関係エリア123dには特電入賞装置32の賞球個数に対応する「15」がセットされ、第5対応関係エリア123eには第1作動口33の賞球個数に対応する「1」がセットされ、第6対応関係エリア123fには第2作動口34の賞球個数に対応する「1」がセットされる。また、第7～第12対応関係エリア123g～123lには「0」がセットされる。その後、管理側RAM114の設定対

10

20

30

40

50



象カウンタの値を1加算する(ステップS2909)。

【6560】

ステップS2904にて否定判定をした場合、又はステップS2909の処理を実行した場合、主側CPU63からの識別終了信号の受信が終了したか否かを判定する(ステップS2910)。識別終了信号の受信が終了していない場合(ステップS2910:NO)、ステップS2904に戻り、主側CPU63から開始契機信号を受信することを条件として(ステップS2904:YES)、ステップS2905以降の処理を実行する。主側CPU63からの識別終了信号の受信が終了している場合(ステップS2910:YES)、ステップS2911の履歴設定処理、ステップS2912の表示出力処理及びステップS2913の外部出力用処理を繰り返し実行する。

10

【6561】

図556は第1~第10バッファ122a~122jとこれらバッファ122a~122jに入力される信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリ116に格納される様子を示すタイムチャートである。図556(a)は第1信号の出力状態がHレベルとなっている期間を示し、図556(b)は第2信号の出力状態がHレベルとなっている期間を示し、図556(c)は第3信号の出力状態がHレベルとなっている期間を示し、図556(d)は開閉実行モード中信号の出力状態がHレベルとなっている期間を示し、図556(e)は高頻度サポートモード中信号の出力状態がHレベルとなっている期間を示し、図556(f)は第1~第10バッファ122a~122jとこれらバッファ122a~122jに入力される信号の種類との対応関係を識別するための処理が実行される識別状態の実行期間を示し、図556(g)は管理側RAM114の受信回数カウンタの値が1加算されるタイミングを示し、図556(h)は管理側CPU112にて対応関係設定処理(ステップS2908)が実行されるタイミングを示す。

20

【6562】

主側CPU63及び管理側CPU112への動作電力の供給が開始されることで、t1のタイミングで、図556(a)、図556(d)及び図556(e)に示すように、第1信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がLOWレベルからHレベルに変更される。これにより、主側CPU63から管理側CPU112への識別開始信号の出力が開始される。その後、t2のタイミングで、第1信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がHレベルからLOWレベルに変更される。これにより、主側CPU63から管理側CPU112への識別開始信号の出力が停止される。当該t2のタイミングで、管理側CPU112は管理処理(図555)のステップS2901にて肯定判定をすることで、図556(f)に示すように識別状態となる。

30

【6563】

その後、t3のタイミング~t4のタイミングに亘って図556(a)に示すように第1信号の出力状態がHレベルに維持される。これにより、管理側CPU112に開始契機信号が出力された状態となる。そして、t5のタイミング~t7のタイミングに亘って図556(b)に示すように第2信号の出力状態がHレベルに維持される。これにより、管理側CPU112に種類識別用信号が1回出力された状態となる。この場合、t6のタイミングで、図556(g)に示すように管理側RAM114の受信回数カウンタの値が1加算される。

40

【6564】

その後、t8のタイミング~t10のタイミングに亘って図556(c)に示すように第3信号の出力状態がHレベルに維持される。これにより、管理側CPU112に終了契機信号が出力された状態となる。この場合、t9のタイミングで、図556(h)に示すように管理側CPU112にて対応関係設定処理が実行される。当該対応関係設定処理が実行されるタイミングでは受信回数カウンタの値が「1」となっているため、対応関係用メモリ116における今回の設定対象の対応関係エリア123a~123jに対応関係情報として「1」の情報を格納する。

50

## 【 6 5 6 5 】

その後、t 1 1のタイミング～t 1 2のタイミングに亘って図 5 5 6 ( a ) に示すように第 1 信号の出力状態が H I レベルに維持される。これにより、管理側 C P U 1 1 2 に開始契機信号が出力された状態となる。そして、t 1 3のタイミング～t 1 5のタイミング、t 1 6のタイミング～t 1 8のタイミング、t 1 9のタイミング～t 2 1のタイミング、及びt 2 2のタイミング～t 2 4のタイミングのそれぞれに亘って図 5 5 6 ( b ) に示すように第 2 信号の出力状態が H I レベルに維持される。これにより、管理側 C P U 1 1 2 に種類識別用信号がそれぞれ 1 回出力された状態となる。この場合、t 1 4のタイミング、t 1 7のタイミング、t 2 0のタイミング、t 2 3のタイミングのそれぞれで、図 5 5 6 ( g ) に示すように管理側 R A M 1 1 4 の受信回数カウンタの値が 1 加算される。

10

## 【 6 5 6 6 】

その後、t 2 5のタイミング～t 2 7のタイミングに亘って図 5 5 6 ( c ) に示すように第 3 信号の出力状態が H I レベルに維持される。これにより、管理側 C P U 1 1 2 に終了契機信号が出力された状態となる。この場合、t 2 6のタイミングで、図 5 5 6 ( h ) に示すように管理側 C P U 1 1 2 にて対応関係設定処理が実行される。当該対応関係設定処理が実行されるタイミングでは受信回数カウンタの値が「 1 0 」となっているため、対応関係用メモリ 1 1 6 における今回の設定対象の対応関係エリア 1 2 3 a ～ 1 2 3 j に対応関係情報として「 1 0 」の情報を格納する。

## 【 6 5 6 7 】

その後、t 2 8のタイミングで、図 5 5 6 ( c )、図 5 5 6 ( d ) 及び図 5 5 6 ( e ) に示すように、第 3 信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態が L O W レベルから H I レベルに変更される。これにより、主側 C P U 6 3 から管理側 C P U 1 1 2 への識別終了信号の出力が開始される。その後、t 2 9のタイミングで、第 3 信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態が H I レベルから L O W レベルに変更される。これにより、主側 C P U 6 3 から管理側 C P U 1 1 2 への識別終了信号の出力が停止される。当該 t 2 9のタイミングで、管理側 C P U 1 1 2 は管理処理 ( 図 5 5 5 ) のステップ S 2 9 1 0 にて肯定判定をすることで、図 5 5 6 ( f ) に示すように識別状態が解除される。

20

## 【 6 5 6 8 】

なお、本実施形態では対応関係情報として賞球個数の情報が格納されるため、履歴用メモリ 1 1 7 に格納される履歴情報にはその履歴情報の格納契機となった入球部に対応する賞球個数の情報が対応関係情報として含まれる。当該構成においては、賞球個数が同一である入球部が複数種類存在している場合、履歴情報においてそれら入球部を区別することができない。具体的には、第 1 作動口 3 3 と第 2 作動口 3 4 とは賞球個数がいずれも 1 個であるため、履歴情報において第 1 作動口 3 3 と第 2 作動口 3 4 とを区別することができない。このような事情において第 1 作動口 3 3 と第 2 作動口 3 4 との賞球個数を異ならせてもよい。これにより、本実施形態のような履歴情報が格納される構成であっても、履歴情報において第 1 作動口 3 3 と第 2 作動口 3 4 とを区別することが可能となる。

30

## 【 6 5 6 9 】

以上詳述した本実施形態によれば、設定値更新信号及び出力指示信号だけではなく、遊技回が開始されたか否かに対応する情報、開閉実行モード中であるか否かに対応する情報、高頻度サポートモード中であるか否かに対応する情報、及び前扉枠 1 4 が開放中であるか否かに対応する情報についても、これら情報に対応する信号経路であることを主側 C P U 6 3 からの対応関係情報を受信しなくても管理側 C P U 1 1 2 にて特定可能となっている。この場合、各入球検知センサ 4 2 a ～ 4 8 a の検知結果に対応する情報のみが、各情報と各信号経路 1 1 8 a ～ 1 1 8 j との対応関係を主側 C P U 6 3 から管理側 C P U 1 1 2 に認識させる必要がある情報となる。そして、対応関係情報を管理側 C P U 1 1 2 に認識させる場合、各入球検知センサ 4 2 a ～ 4 8 a に対応する賞球個数と同一の数のパルス信号が第 2 信号を利用して主側 C P U 6 3 から管理側 C P U 1 1 2 に出力される。これにより、対応関係情報の送信に関する構成を簡素化することが可能となる。

40

50

## 【 6 5 7 0 】

## &lt; 第 4 2 実施形態 &gt;

本実施形態では、各入球結果の情報を管理用 I C 6 6 に提供するための構成が上記第 3 3 実施形態と相違している。以下、上記第 3 3 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 3 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 6 5 7 1 】

図 5 5 7 は各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知結果が主側 C P U 6 3 及び管理用 I C 6 6 に入力されるようにするための信号経路の構成を説明するための説明図である。

## 【 6 5 7 2 】

第 1 入賞口検知センサ 4 2 a の検知結果は第 1 信号経路 S L 1 1 を通じて主側 C P U 6 3 3 に入力される。また、第 2 入賞口検知センサ 4 3 a の検知結果は第 2 信号経路 S L 1 2 を通じて主側 C P U 6 3 に入力される。また、第 3 入賞口検知センサ 4 4 a の検知結果は第 3 信号経路 S L 1 3 を通じて主側 C P U 6 3 に入力される。また、特電検知センサ 4 5 a の検知結果は第 4 信号経路 S L 1 4 を通じて主側 C P U 6 3 に入力される。また、第 1 作動口検知センサ 4 6 a の検知結果は第 5 信号経路 S L 1 5 を通じて主側 C P U 6 3 に入力される。また、第 2 作動口検知センサ 4 7 a の検知結果は第 6 信号経路 S L 1 6 を通じて主側 C P U 6 3 に入力される。また、アウト口検知センサ 4 8 a の検知結果は第 7 信号経路 S L 1 7 を通じて主側 C P U 6 3 に入力される。

## 【 6 5 7 3 】

第 1 信号経路 S L 1 1 の途中位置から分岐させるようにして第 1 分岐経路 S L 2 1 が形成されており、当該第 1 分岐経路 S L 2 1 は管理用 I C 6 6 と電氣的に接続されている。また、第 2 信号経路 S L 1 2 の途中位置から分岐させるようにして第 2 分岐経路 S L 2 2 が形成されており、当該第 2 分岐経路 S L 2 2 は管理用 I C 6 6 と電氣的に接続されている。また、第 3 信号経路 S L 1 3 の途中位置から分岐させるようにして第 3 分岐経路 S L 2 3 が形成されており、当該第 3 分岐経路 S L 2 3 は管理用 I C 6 6 と電氣的に接続されている。また、第 4 信号経路 S L 1 4 の途中位置から分岐させるようにして第 4 分岐経路 S L 2 4 が形成されており、当該第 4 分岐経路 S L 2 4 は管理用 I C 6 6 と電氣的に接続されている。また、第 5 信号経路 S L 1 5 の途中位置から分岐させるようにして第 5 分岐経路 S L 2 5 が形成されており、当該第 5 分岐経路 S L 2 5 は管理用 I C 6 6 と電氣的に接続されている。また、第 6 信号経路 S L 1 6 の途中位置から分岐させるようにして第 6 分岐経路 S L 2 6 が形成されており、当該第 6 分岐経路 S L 2 6 は管理用 I C 6 6 と電氣的に接続されている。また、第 7 信号経路 S L 1 7 の途中位置から分岐させるようにして第 7 分岐経路 S L 2 7 が形成されており、当該第 7 分岐経路 S L 2 7 は管理用 I C 6 6 と電氣的に接続されている。

## 【 6 5 7 4 】

上記構成であることにより、各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知結果は主側 C P U 6 3 による処理を介在させることなく管理用 I C 6 6 に入力される。これにより、アウト口 2 4 a、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 の各入球結果を管理側 C P U 1 1 2 に認識させるための処理を主側 C P U 6 3 にて実行する必要がなくなるため、主側 C P U 6 3 の処理負荷の軽減を図ることが可能となる。

## 【 6 5 7 5 】

また、各信号経路 S L 1 1 ~ S L 1 7 からの各分岐経路 S L 2 1 ~ S L 2 7 の分岐箇所は M P U 6 2 内に存在している。これにより、当該分岐箇所及び各分岐経路 S L 2 1 ~ S L 2 7 に対する外部からのアクセスを行いづらくさせることが可能となり、管理用 I C 6 6 にのみ異常な入球結果を入力させる不正行為を阻止することが可能となる。

## 【 6 5 7 6 】

## &lt; 第 4 3 実施形態 &gt;

本実施形態では遊技履歴の管理結果を表示するための表示装置の構成が上記第 3 3 実施形態と相違している。以下、上記第 3 3 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 3 3 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 6 5 7 7 】

図 5 5 8 は本実施形態における主制御装置 6 0 の正面図である。

## 【 6 5 7 8 】

上記第 3 3 実施形態では主制御装置 6 0 に第 1 報知用表示装置 6 9 a、第 2 報知用表示装置 6 9 b 及び第 3 報知用表示装置 6 9 c が設けられていたが、本実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1、第 2 報知用表示装置 2 0 2、第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 が設けられている。これら第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 は主制御基板 6 1 の素子搭載面において横並びで設けられている。

## 【 6 5 7 9 】

第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 はいずれも、LED による表示用セグメントが 7 個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機 EL ディスプレイであってもよい。第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 はいずれもその表示面が主制御基板 6 1 の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス 6 0 a の対向壁部 6 0 b により覆われている。この場合に、基板ボックス 6 0 a が透明に形成されていることにより、基板ボックス 6 0 a の外部から当該基板ボックス 6 0 a 内に収容された第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示面を目視することが可能となる。また、主制御装置 6 0 は基板ボックス 6 0 a において主制御基板 6 1 の素子搭載面と対向する対向壁部 6 0 b がパチンコ機 1 0 後方を向くようにして樹脂ベース 2 1 の背面に搭載されているため、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対してパチンコ機 1 0 前方に開放させて樹脂ベース 2 1 の背面をパチンコ機 1 0 前方に露出させた場合には、対向壁部 6 0 b を通じて第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示面を目視することが可能となる。

## 【 6 5 8 0 】

第 1 報知用表示装置 2 0 1 の表示面においては「A」、「E」、「H」、「L」、「O」といったアルファベットが表示される。一方、第 2 報知用表示装置 2 0 2、第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 においては「0」~「9」の範囲で数字が表示される。第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 を利用して遊技履歴の管理結果が報知される。この場合、第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 では報知対象となっている遊技履歴の管理結果（上記第 3 3 実施形態における第 1 ~ 第 8 パラメータ、第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータ、第 2 1 ~ 第 2 6 パラメータ、第 3 1 パラメータ、第 4 1 ~ 第 4 2 パラメータ）の種類に対応する表示が行われ、第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 では報知対象となっている種類の遊技履歴の管理結果の内容に対応する表示が行われる。

## 【 6 5 8 1 】

詳細には、遊技履歴の管理結果の種類として上記第 3 3 実施形態における第 1 ~ 第 8 パラメータ、第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータ、第 2 1 ~ 第 2 6 パラメータ、第 3 1 パラメータ及び第 4 1 ~ 第 4 2 パラメータが存在している。第 1 報知用表示装置 2 0 1 では報知対象となっているパラメータ群の種類に対応する表示が行われる。具体的には、第 1 ~ 第 8 パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて「A」が表示され、第 1 1 ~ 第 1 8 パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて「E」が表示され、第 2 1 ~ 第 2 6 パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて「H」が表示され、第 3 1 パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて「L」が表示され、第 4 1 ~ 第 4 2 パラメータが報知対象となっている場合には第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて「O」が表示される。

## 【 6 5 8 2 】

第 2 報知用表示装置 2 0 2 では報知対象となっているパラメータ群における遊技履歴の管理結果の配列順序のうち報知対象となっている遊技履歴の管理結果の種類に対応する順序の表示が行われる。第 1 ~ 第 8 パラメータのパラメータ群を例に挙げて説明すると、第

1 パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「1」が表示され、第2パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「2」が表示され、第3パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「3」が表示され、第4パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「4」が表示され、第5パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「5」が表示され、第6パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「6」が表示され、第7パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「7」が表示され、第8パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「8」が表示される。また、第21～第26パラメータのパラメータ群を例に挙げて説明すると、第21パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「1」が表示され、第22パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「2」が表示され、第23パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「3」が表示され、第24パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「4」が表示され、第25パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「5」が表示され、第26パラメータが報知対象となっている場合には第2報知用表示装置202にて「6」が表示される。

10

#### 【6583】

第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204の表示内容について詳細には、報知対象となっているパラメータを100倍した値のうち、10の位に対応する数字が第3報知用表示装置203にて表示され、1の位に対応する数字が第4報知用表示装置204にて表示される。

20

#### 【6584】

第1～第4報知用表示装置201～204においては、上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記第41～第42パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第42パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第1パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は2秒となっている。これに対して、管理側CPU112における上記各種パラメータの演算周期は51秒となっているとともに、各種パラメータの数は25個となっている。したがって、管理側CPU112にて演算された各種パラメータは少なくとも1回は第1～第4報知用表示装置201～202における報知対象となる。

30

#### 【6585】

第1～第4報知用表示装置201～204においては上記第33実施形態と同様に遊技履歴の管理結果の報知だけではなく、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては現状の設定値に対応する値が表示される。具体的には、当該変更可能状態においては第1～第3報知用表示装置201～203が消灯状態とされるのに対して、横並びの第1～第4報知用表示装置204において右端に存在している第4報知用表示装置204にて現状の設定値に対応する値が表示される。つまり、変更可能状態において「設定1」が選択されている場合には第4報知用表示装置204にて「1」が表示され、変更可能状態において「設定2」が選択されている場合には第4報知用表示装置204にて「2」が表示され、変更可能状態において「設定3」が選択されている場合には第4報知用表示装置204にて「3」が表示され、変更可能状態において「設定4」が選択されている場合には第4報知用表示装置204にて「4」が表示され、変更可能状態において「設定5」が選択されている場合には第4報知用表示装置204にて「5」が表示され、変更可能状態において「設定6」が選択されている場合には第4報知用表示装置204にて「6」が表示される。

40

#### 【6586】

次に、MPU62の制御に基づき第1～第4報知用表示装置201～204において各

50

種表示を行うための電氣的な構成について説明する。図 5 5 9 は M P U 6 2 の制御に基づき第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 において各種表示を行うための電氣的な構成を説明するためのブロック図である。

【 6 5 8 7 】

既に説明したとおり主制御基板 6 1 には M P U 6 2 及び第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 が設けられている。また、主制御基板 6 1 には第 1 表示 I C 2 0 5、第 2 表示 I C 2 0 6、第 3 表示 I C 2 0 7 及び第 4 表示 I C 2 0 8 が設けられている。

【 6 5 8 8 】

第 1 表示 I C 2 0 5 は第 1 報知用表示装置 2 0 1 に対応させて設けられており、信号経路 S L 3 1 により M P U 6 2 と電氣的に接続されているとともに信号経路 S L 3 2 により第 1 報知用表示装置 2 0 1 と電氣的に接続されている。第 1 表示 I C 2 0 5 には M P U 6 2 から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第 1 報知用表示装置 2 0 1 の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第 1 表示 I C 2 0 5 は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第 1 報知用表示装置 2 0 1 に継続して表示させる。そして、表示データが M P U 6 2 により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第 1 報知用表示装置 2 0 1 の表示が変更される。また、第 1 表示 I C 2 0 5 への動作電力の供給が開始された後であって M P U 6 2 による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「0」のデータとなるが、この場合には第 1 報知用表示装置 2 0 1 は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

【 6 5 8 9 】

但し、当該構成に限定されることはなく第 1 表示 I C 2 0 5 にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されている状況であっても第 1 表示 I C 2 0 5 にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機 1 0 の動作電力の供給が停止される直前に第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて行われていた表示が当該第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて開始されることとなる。

【 6 5 9 0 】

第 2 表示 I C 2 0 6 は第 2 報知用表示装置 2 0 2 に対応させて設けられており、信号経路 S L 3 3 により M P U 6 2 と電氣的に接続されているとともに信号経路 S L 3 4 により第 2 報知用表示装置 2 0 2 と電氣的に接続されている。第 2 表示 I C 2 0 6 には M P U 6 2 から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第 2 報知用表示装置 2 0 2 の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第 2 表示 I C 2 0 6 は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第 2 報知用表示装置 2 0 2 に継続して表示させる。そして、表示データが M P U 6 2 により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第 2 報知用表示装置 2 0 2 の表示が変更される。また、第 2 表示 I C 2 0 6 への動作電力の供給が開始された後であって M P U 6 2 による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「0」のデータとなるが、この場合には第 2 報知用表示装置 2 0 2 は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

【 6 5 9 1 】

但し、当該構成に限定されることはなく第 2 表示 I C 2 0 6 にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されている状況であっても第 2 表示 I C 2 0 6 にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機 1 0 の動作電力の供給が停止される直前に第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて行われていた表示が当該第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて開始されることとなる。

【 6 5 9 2 】

第 3 表示 I C 2 0 7 は第 3 報知用表示装置 2 0 3 に対応させて設けられており、信号経路 S L 3 5 により M P U 6 2 と電氣的に接続されているとともに信号経路 S L 3 6 により第 3 報知用表示装置 2 0 3 と電氣的に接続されている。第 3 表示 I C 2 0 7 には M P U 6 2 から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第 3 報知用表示装置 2 0 3 の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第 3 表示 I C 2 0 7 は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第 3 報知用表示装置 2 0 3 に継続して表示させる。そして、表示データが M P U 6 2 により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第 3 報知用表示装置 2 0 3 の表示が変更される。また、第 3 表示 I C 2 0 7 への動作電力の供給が開始された後であって M P U 6 2 による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「0」のデータとなるが、この場合には第 3 報知用表示装置 2 0 3 は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

10

20

30

40

50

**【 6 5 9 3 】**

但し、当該構成に限定されることはなく第 3 表示 I C 2 0 7 にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されている状況であっても第 3 表示 I C 2 0 7 にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機 1 0 の動作電力の供給が停止される直前に第 3 報知用表示装置 2 0 3 にて行われていた表示が当該第 3 報知用表示装置 2 0 3 にて開始されることとなる。

**【 6 5 9 4 】**

第 4 表示 I C 2 0 8 は第 4 報知用表示装置 2 0 4 に対応させて設けられており、信号経路 S L 3 7 により M P U 6 2 と電氣的に接続されているとともに信号経路 S L 3 8 により第 4 報知用表示装置 2 0 4 と電氣的に接続されている。第 4 表示 I C 2 0 8 には M P U 6 2 から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第 4 報知用表示装置 2 0 4 の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第 4 表示 I C 2 0 8 は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第 4 報知用表示装置 2 0 4 に継続して表示させる。そして、表示データが M P U 6 2 により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第 4 報知用表示装置 2 0 4 の表示が変更される。また、第 4 表示 I C 2 0 8 への動作電力の供給が開始された後であって M P U 6 2 による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「0」のデータとなるが、この場合には第 4 報知用表示装置 2 0 4 は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

**【 6 5 9 5 】**

但し、当該構成に限定されることはなく第 4 表示 I C 2 0 8 にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されている状況であっても第 4 表示 I C 2 0 8 にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機 1 0 の動作電力の供給が停止される直前に第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて行われていた表示が当該第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて開始されることとなる。

**【 6 5 9 6 】**

第 1 ~ 第 4 表示 I C 2 0 5 ~ 2 0 8 への表示データの出力は M P U 6 2 により行われるが、当該表示データの出力設定は主側 C P U 6 3 及び管理側 C P U 1 1 2 のそれぞれにて行われる。つまり、主側 C P U 6 3 において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示制御が実行されるとともに管理側 C P U 1 1 2 において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示制御が実行される。この場合、主側 C P U 6 3 及び管理側 C P U 1 1 2 において同時期に表示データの出力設定が行われないうに、それぞれにおいて表示データの出力設定が行われる期間が調整されている。具体的には、M P U 6 2 への動作電力の供給が開始された後においてパチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能である変

更可能状態においては主側CPU63による表示データの出力設定が行われるのに対して管理側CPU112による表示データの出力設定は行われない。一方、設定値の変更可能状態ではない状態においては管理側CPU112による表示データの出力設定が行われるのに対して主側CPU63による表示データの出力設定は行われない。

【6597】

なお、仮に主側CPU63による表示データの出力設定と管理側CPU112による表示データの出力設定とが同期時に行われた場合には主側CPU63による表示データの出力設定が優先される。但し、これに限定されることはなく管理側CPU112による表示データの出力設定が優先される構成としてもよい。

【6598】

次に、管理側CPU112にて実行される本実施形態における表示用処理について、図560のフローチャートを参照しながら説明する。

【6599】

まず管理側RAM114の更新タイミングカウンタの値を1減算する(ステップS3001)。更新タイミングカウンタは第1～第4報知用表示装置201～204における遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。その後、1減算後における更新タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する(ステップS3002)。

【6600】

ステップS3002にて肯定判定をした場合、管理側RAM114の表示対象カウンタの値を1加算する(ステップS3003)。そして、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「24」を超えた場合(ステップS3004: YES)、表示対象カウンタの値を「0」クリアする(ステップS3005)。表示対象カウンタは第1～第4報知用表示装置201～204における表示対象となっているパラメータの種類を管理側CPU112にて特定するためのカウンタである。上記第1～第8パラメータ、上記第11～第18パラメータ、上記第21～第26パラメータ、上記第31パラメータ及び上記第41～第42パラメータと、「0」～「24」の表示対象カウンタの取り得る値とは1対1で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「0」である場合、最初の表示対象である第1パラメータが第1～第4報知用表示装置201～204の表示対象となり、表示対象カウンタの値が「24」である場合、最後の表示対象である第42パラメータが第1～第4報知用表示装置201～204の表示対象となる。

【6601】

ステップS3004にて否定判定をした場合、又はステップS3005の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する表示データを管理側ROM113から読み出す(ステップS3006)。そして、第1報知用表示装置201に対応する表示データの設定処理を実行するとともに(ステップS3007)、第2報知用表示装置202に対応する表示データの設定処理を実行する(ステップS3008)。例えば表示対象カウンタの値が「0」であり第1パラメータが表示対象となっているのであれば、第1報知用表示装置201に「A」を表示するための表示データを第1表示IC205に出力するとともに、第2報知用表示装置202に「1」を表示するための表示データを第2表示IC206に出力する。また、例えば表示対象カウンタの値が「24」であり第42パラメータが表示対象となっているのであれば、第1報知用表示装置201に「0」を表示するための表示データを第1表示IC205に出力するとともに、第2報知用表示装置202に「2」を表示するための表示データを第2表示IC206に出力する。

【6602】

その後、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果用メモリ131から読み出すとともに、その読み出したパラメータを100倍した結果の10の位に対応する表示データと1の位に対応する表示データとを管理側ROM113から読み出す(ステップ

10

20

30

40

50



S 3 0 0 9 )。そして、その結果の 1 0 の位に対応する数字が表示されるように第 3 報知用表示装置 2 0 3 を表示制御するとともに ( ステップ S 3 0 1 0 )、1 の位に対応する数字が表示されるように第 4 報知用表示装置 2 0 4 を表示制御する ( ステップ S 3 0 1 1 )。例えば 1 0 0 倍した結果が「 5 3 」である場合には第 3 報知用表示装置 2 0 3 に「 5 」を表示するための表示データを第 3 表示 I C 2 0 7 に出力するとともに、第 4 報知用表示装置 2 0 4 に「 3 」を表示するための表示データを第 4 表示 I C 2 0 8 に出力する。

【 6 6 0 3 】

その後、管理側 R A M 1 1 4 の更新タイミングカウンタに次の更新タイミングに対応する値として 2 秒に対応する値を設定する ( ステップ S 3 0 1 2 )。

【 6 6 0 4 】

上記のように表示用処理が実行されることにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 に対して開放操作されて主制御装置 6 0 がパチンコ機 1 0 の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機 1 0 の状態に関係なく第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示制御が実行されるようにすることにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 を表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 6 6 0 5 】

第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における遊技履歴の管理結果の表示は管理側 C P U 1 1 2 への動作電力の供給が開始された後であって主側 C P U 6 3 から識別終了コマンドを受信した後に開始される。この場合、演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶されている情報は履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されている情報と同様に、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されている場合であっても記憶保持されるため、管理側 C P U 1 1 2 への動作電力の供給が開始された場合には当該管理側 C P U 1 1 2 への動作電力の供給が停止される前に算出された遊技履歴の管理結果が表示される。

【 6 6 0 6 】

第 1 ~ 第 4 表示 I C 2 0 5 ~ 2 0 8 は動作電力が供給されている間は M P U 6 2 から出力された表示データを記憶保持するとともに、その表示データに従って対応する第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 を表示制御する。したがって、遊技履歴の管理結果の表示が開始された後は第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 は消灯状態 ( すなわち非表示状態 ) となることはなく、何らかの表示に対応する点灯状態 ( すなわち表示状態 ) となっている。

【 6 6 0 7 】

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図 5 6 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 6 0 8 】

まず第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 3 の消灯処理を実行する ( ステップ S 3 1 0 1 )。具体的には、第 1 ~ 第 3 表示 I C 2 0 5 ~ 2 0 7 に対してオール「 0 」となる表示データを出力する。これにより、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 3 の表示用セグメントは全て消灯状態となり、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 3 は非表示状態となる。なお、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された直後においては第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示用セグメントは全て消灯状態であり第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 は非表示状態である。したがって、ステップ S 3 1 0 1 は、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 3 を非表示状態に維持させる処理であるとともに、仮に何らかの影響で第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 3 のいずれかが表示状態となっていた場合にはそれを非表示状態とする処理である。

【 6 6 0 9 】

その後、主側 R A M 6 5 の設定値カウンタに「 1 」をセットする ( ステップ S 3 1 0 2 )。設定値カウンタはパチンコ機 1 0 の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側 C P

10

20

30

40

50

U 6 3 にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「1」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定1」となる。

#### 【6610】

その後、第4表示用報知装置204における設定値の表示開始処理を実行する（ステップS3103）。設定値の表示開始処理では、「1」を表示するための表示データを第4表示IC208に出力する。これにより、「設定1」に対応する「1」の数字が第4報知用表示装置204にて表示される。

#### 【6611】

その後、設定キー挿入部68aがOFF操作されていないことを条件として（ステップS3104：NO）、更新ボタン68bが1回押圧操作されたか否かを判定する（ステップS3105）。具体的には更新ボタン68bの押圧操作を検知するセンサからの信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップS3105にて否定判定をした場合、ステップS3104の処理に戻り、設定キー挿入部68aがOFF操作されているか否かを判定する。

#### 【6612】

更新ボタン68bが1回押圧操作されている場合（ステップS3105：YES）、主側RAM65の設定値カウンタの値を1加算する（ステップS3106）。また、1加算後における設定値カウンタの値が「6」を超えた場合（ステップS3107：YES）、設定値カウンタに「1」をセットする（ステップS3108）。これにより、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新され、「設定6」の状況で更新ボタン68bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

#### 【6613】

ステップS3107にて否定判定をした場合、又はステップS3108の処理を実行した場合、第4報知用表示装置204における設定値の表示更新処理を実行する（ステップS3109）。設定値の表示更新処理では、主側RAM65の設定値カウンタの値に対応する数字を表示するための表示データを第4表示IC208に出力する。これにより、現状の設定値に対応する数字が第4報知用表示装置204にて表示される。遊技ホールの管理者は第4報知用表示装置204を確認することで更新ボタン68bを押圧操作した後のパチンコ機10の設定状態を把握することが可能となる。

#### 【6614】

ステップS3109の処理を実行した後はステップS3104に戻り、設定キー挿入部68aがOFF操作されているか否かを判定する。OFF操作されていない場合（ステップS3104：NO）、ステップS3105以降の処理を再度実行する。OFF操作されている場合（ステップS3104：YES）、第1～第4報知用表示装置201～204における管理結果の表示開始処理を実行する（ステップS3110）。

#### 【6615】

当該表示開始処理では主側CPU63から管理側CPU112に管理結果の表示開始コマンドが送信される。当該管理結果の表示開始コマンドを受信した管理側CPU112は演算結果用メモリ131に記憶されている各種パラメータのうち第1パラメータを表示するための処理を実行する。この場合の処理内容は表示用処理（図560）におけるステップS3006～ステップS3012と同様である。これにより、パチンコ機10の動作電力が前回停止される直前に演算された第1パラメータに対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

#### 【6616】

次に、遊技履歴の管理結果が表示される場合及びパチンコ機10の設定状態が更新される場合のそれぞれにおける第1～第4報知用表示装置201～204の表示態様について説明する。図562（a）は遊技履歴の管理結果が表示される場合における第1～第4報知用表示装置201～204の表示態様を説明するための説明図であり、図562（b）はパチンコ機10の設定状態が変更される場合における第1～第4報知用表示装置201

10

20

30

40

50

～ 204 の表示態様を説明するための説明図である。

【6617】

遊技履歴の管理結果が表示される場合、図562(a)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて少なくとも1個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれが表示状態となる。そして、これは第1～第8パラメータ、第11～第18パラメータ、第21～第26パラメータ、第31パラメータ及び第41～第42パラメータのいずれが報知対象となる場合であっても同様である。これにより、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204の全てが表示状態となっていることを目視することで、第1～第4報知用表示装置201～204において遊技履歴の管理結果が表示されていることを把握することが可能となる。

10

【6618】

一方、パチンコ機10の設定状態が変更される場合、図562(b)に示すように第1～第3報知用表示装置201～203のそれぞれにおいて全ての表示用セグメントが消灯状態となる。つまり、第1～第3報知用表示装置201～203のそれぞれが非表示状態となる。また、第4報知用表示装置204において「1」～「6」のいずれかの表示が行われる。このように第4報知用表示装置204において「1」～「6」のいずれかの表示が行われるとともに第1～第3報知用表示装置201～203のそれぞれが非表示状態となることにより、遊技ホールの管理者は第1～第4報知用表示装置201～204において設定値に対応する表示が行われていることを把握することが可能となるとともに、現状の設定値を明確に把握することが可能となる。

20

【6619】

次に、図563(a)～図563(h)のタイムチャートを参照しながら第1～第4報知用表示装置201～204が表示状態となる様子について説明する。図563(a)はパチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態の期間を示し、図563(b)は第1～第4報知用表示装置201～204における設定表示の更新タイミングを示し、図563(c)は遊技履歴の管理結果を第1～第4報知用表示装置201～204に表示する期間を示し、図563(d)は第1～第4報知用表示装置201～204における遊技履歴の管理結果に対応する表示の更新タイミングを示し、図563(e)は第1報知用表示装置201が表示状態となっている期間を示し、図563(f)は第2報知用表示装置202が表示状態となっている期間を示し、図563(g)は第3報知用表示装置203が表示状態となっている期間を示し、図563(h)は第4報知用表示装置204が表示状態となっている期間を示す。

30

【6620】

設定キー挿入部68aがON操作された状態でパチンコ機10への動作電力の供給が開始されることで図563(a)に示すようにt1のタイミングでパチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。当該t1のタイミングで図563(b)に示すように設定表示の更新タイミングとなり図563(h)に示すように第4報知用表示装置204が表示状態となりその表示状態が継続される。この場合、「設定1」が選択されているため、第4報知用表示装置204では「1」が表示される。一方、t1のタイミングでは図563(e)～図563(g)に示すように第1～第3報知用表示装置201～203は非表示状態、すなわち全ての表示用セグメントが消灯された状態に維持される。

40

【6621】

その後、t2のタイミング、t3のタイミング、t4のタイミング及びt5のタイミングのそれぞれで更新ボタン68bの操作により設定値を変更する操作が行われることにより、図563(b)に示すようにこれら各タイミングで設定値表示の更新タイミングとなる。この場合、図563(h)に示すように第4報知用表示装置204ではそれら各タイミングにおいて、変更後における設定値に対応する数字に表示内容が切り換えられることとなるが、この表示内容の切り換えが行われる各タイミングを含めて第4報知用表示装置

50

204は表示状態に維持される。一方、図563(e)～図563(g)に示すようにこれら設定値表示の更新タイミングのそれぞれにおいても第1～第3報知用表示装置201～203は非表示状態、すなわち全ての表示用セグメントが消灯された状態に維持される。

#### 【6622】

その後、t6のタイミングで設定キー挿入部68aがOFF操作されることで図563(a)に示すように変更可能状態が終了される。この場合、当該t6のタイミングで図563(c)に示すように遊技履歴の管理結果の表示期間が開始される。具体的には、演算結果用メモリ131に記憶されている第1パラメータの表示が開始される。したがって、当該t6のタイミングで図563(e)～図563(g)に示すように第1～第3報知用表示装置201～203が非表示状態から表示状態に切り換えられるとともに第4報知用表示装置204が表示内容は変更されるものの表示状態に維持される。

10

#### 【6623】

その後、t7のタイミング、t8のタイミング、t9のタイミング、t10のタイミング、t11のタイミング及びt12のタイミングのそれぞれで図563(d)に示すように遊技履歴の管理結果の表示の更新タイミングとなる。この場合、図563(e)～図563(h)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204ではそれら各タイミングにおいて、更新後における遊技履歴の管理結果に対応する表示内容に切り換えられることとなるが、この表示内容の切り換えが行われる各タイミングを含めて第1～第4報知用表示装置201～204はいずれも表示状態に維持される。

20

#### 【6624】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

#### 【6625】

遊技履歴の管理結果が第1～第4報知用表示装置201～204にて表示される構成において、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においてはそれに対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204を遊技履歴の管理結果を表示するためだけではなく変更可能状態においてそれに対応する表示を行うための表示装置として兼用することが可能となる。

#### 【6626】

30

第1～第4報知用表示装置201～204において遊技履歴の管理結果が表示される期間と、第1～第4報知用表示装置201～204において設定値の変更可能状態であることに対応する表示が行われる期間とは区別されている。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204において表示が行われている状況を把握することで、当該第1～第4報知用表示装置201～204においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

#### 【6627】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果が表示される場合における表示態様とは異なる表示態様となるように第1～第4報知用表示装置201～204が表示制御される。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204の表示態様を把握することで、当該第1～第4報知用表示装置201～204においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

40

#### 【6628】

複数の報知用表示装置201～204が設けられている。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示として多種多様な表示を行うことが可能となる。また、複数の報知用表示装置201～204が存在していることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合と設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

#### 【6629】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する

50

場合に非表示状態とならない第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 3 が非表示状態となる。これにより、第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 3 が非表示状態となっているか否かを確認するだけで、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。

#### 【 6 6 3 0 】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、第 4 報知用表示装置 2 0 4 が表示状態となるとともに、その表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示され得る表示内容である。このように第 4 報知用表示装置 2 0 4 における表示内容が重複し得るようにすることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合及び設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合のそれぞれの表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように第 4 報知用表示装置 2 0 4 における表示内容が重複し得る構成であっても、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合には第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 3 が非表示状態とされるため、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においていずれの表示が行われているのかを特定することができる。

10

#### 【 6 6 3 1 】

遊技履歴の管理結果が表示される場合、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれが表示状態となる。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合と設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合とで第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示態様を明確に相違させることが可能となる。

20

#### 【 6 6 3 2 】

遊技履歴の管理結果が表示される場合、表示対象となる遊技履歴の管理結果の種類が変更される場合であっても第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 は非表示状態に維持されない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示されている状況における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を確認したタイミングに関係なく、遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を確認したタイミングに関係なく、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 において遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

30

#### 【 6 6 3 3 】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、第 4 報知用表示装置 2 0 4 の 1 個のみが表示状態となる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

#### 【 6 6 3 4 】

第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が横方向に配列されている構成において右端に配置された第 4 報知用表示装置 2 0 4 のみを利用して設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

#### 【 6 6 3 5 】

遊技履歴の管理結果が表示される場合には第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 を利用して表示対象となる遊技履歴の管理結果の種類に対応する表示が行われるとともに第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 を利用して遊技履歴の管理結果の内容に対応する表示が行われる。これにより、遊技履歴の管理結果を把握し易くなる。この場合に、設定値の変更可能状態においては遊技履歴の管理結果の種類が表示される第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 がいずれも非表示状態となる。これにより、種類を表示するための第 1 , 第 2 報知用表示装置 2 0 1 , 2 0 2 が非表示の状態が設定値の変更可能状態に対応していることとなり、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われていることを把握し易くなる。

40

#### 【 6 6 3 6 】

50

また、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合には、遊技履歴の管理結果の種類が表示される第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202だけではなく、遊技履歴の管理結果の内容が表示される第3報知用表示装置203も非表示状態となる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われていることを把握し易くなる。

#### 【6637】

M P U 6 2 から第1～第4表示 I C 2 0 5 ～ 2 0 8 に表示データが出力され、第1～第4表示 I C 2 0 5 ～ 2 0 8 はその表示データに従って第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせる構成において、第1～第4表示 I C 2 0 5 ～ 2 0 8 にて表示データが記憶保持される。これにより、例えば電波検知異常や振動検知異常が発生したことで主側 C P U 6 3 において遊技を進行させるための処理の実行が停止された場合であっても（ステップ S 3 0 6 にて肯定判定をする場合）、第1～第4報知用表示装置201～204における遊技履歴の管理結果の表示を維持させることが可能となる。

#### 【6638】

なお、第1～第4報知用表示装置201～204のうちパチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態において非表示状態（全消灯状態）となる対象は、第1～第3報知用表示装置201～203に限定されることはなく第1，第2報知用表示装置201，202としてもよい。この場合、第3報知用表示装置203にて現状の設定値の内容とは異なる所定の表示（例えば「5」の表示）が行われるとともに、第4報知用表示装置204にて現状の設定値に対応する数字が表示される構成としてもよく、第4報知用表示装置204にて現状の設定値の内容とは異なる所定の表示（例えば「5」の表示）が行われるとともに、第3報知用表示装置203にて現状の設定値に対応する数字が表示される構成としてもよい。また、第1報知用表示装置201と第3報知用表示装置203とが非表示状態（全消灯状態）となり第2報知用表示装置202と第4報知用表示装置204とが表示状態となる構成としてもよく、第1報知用表示装置201と第4報知用表示装置204とが非表示状態（全消灯状態）となり第2報知用表示装置202と第3報知用表示装置203とが表示状態となる構成としてもよく、第2報知用表示装置202と第3報知用表示装置203とが非表示状態（全消灯状態）となり第1報知用表示装置201と第4報知用表示装置204とが表示状態となる構成としてもよく、第2報知用表示装置202と第4報知用表示装置204とが非表示状態（全消灯状態）となり第1報知用表示装置201と第3報知用表示装置203とが表示状態となる構成としてもよい。

#### 【6639】

また、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては、第1報知用表示装置201のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよく、第2報知用表示装置202のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよく、第3報知用表示装置203のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよく、第4報知用表示装置204のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよい。

#### 【6640】

また、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては、第1報知用表示装置201のみが表示状態となる構成としてもよく、第2報知用表示装置202のみが表示状態となる構成としてもよく、第3報知用表示装置203のみが表示状態となる構成としてもよい。

#### 【6641】

##### < 第44実施形態 >

本実施形態では、設定値の変更可能状態における第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示内容が上記第43実施形態と相違している。以下、上記第43実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第43実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【6642】

図564(a)は第1報知用表示装置201の構成を説明するための説明図であり、図

10

20

30

40

50

564(b)は第2報知用表示装置202の構成を説明するための説明図である。

【6643】

図564(a)に示すように第1報知用表示装置201は7個の第1～第7表示用セグメント201a～201gを備えている。第1～第7表示用セグメント201a～201gはいずれも棒状に形成されており、内部にLEDなどの発光体を有している。これら7個の第1～第7表示用セグメント201a～201gは第1報知用表示装置201が所謂7セグメントディスプレイとなるように配列されている。

【6644】

図564(b)に示すように第2報知用表示装置202は7個の第1～第7表示用セグメント202a～202gを備えている。第1～第7表示用セグメント202a～202gはいずれも棒状に形成されており、内部にLEDなどの発光体を有している。これら7個の第1～第7表示用セグメント202a～202gは第2報知用表示装置202が所謂7セグメントディスプレイとなるように配列されている。

10

【6645】

図565は第1～第4報知用表示装置201～204にて遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを表示する場合における第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示内容を説明するための説明図である。

【6646】

遊技履歴の管理結果を表示する場合における第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示内容は上記第43実施形態と同様である。したがって、第1報知用表示装置201では「A」、「E」、「H」、「L」、「O」のいずれかが表示され、第2報知用表示装置202では「1」～「8」のいずれかが表示される。

20

【6647】

この場合、第1報知用表示装置201の第1～第7表示用セグメント201a～201gのそれぞれは、第1報知用表示装置201における「A」、「E」、「H」、「L」、「O」の表示のうち少なくとも1種類の表示において発光対象となる。つまり、第1報知用表示装置201において「A」、「E」、「H」、「L」、「O」のいずれを表示する場合であっても発光対象とならない表示用セグメント201a～201gは存在していない。

30

【6648】

第2報知用表示装置202についても同様に、第2報知用表示装置202の第1～第7表示用セグメント202a～202gのそれぞれは、第2報知用表示装置202における「1」～「8」の表示のうち少なくとも1種類の表示において発光対象となる。つまり、第2報知用表示装置202において「1」～「8」のいずれを表示する場合であっても発光対象とならない表示用セグメント202a～202gは存在していない。

【6649】

パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては第1報知用表示装置201では第2表示用セグメント201bと第5表示用セグメント201eとが発光状態となる。これら第2表示用セグメント201b及び第5表示用セグメント201eは既に説明したとおり第1報知用表示装置201にて遊技履歴の管理結果を表示する場合において発光状態となり得る。さらに言うとも第1報知用表示装置201にて遊技履歴の管理結果を表示する場合のいずれにおいても第2表示用セグメント201b及び第5表示用セグメント201eは発光状態となる。その一方、第1～第7表示用セグメント201a～201gのうち第2表示用セグメント201b及び第5表示用セグメント201eのみが発光状態となる第1報知用表示装置201の表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において存在していない。これにより、設定値の変更可能状態において、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となり得る表示用セグメント201b, 201eを利用しながら、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示態様を第1報知用表示装置201に表示させることが可能となる。よって、遊技履歴の管理結果を表示す

40

50

る場合に利用される表示用セグメント 201a ~ 201g を兼用しながら、設定値の変更可能状態に対応する表示を第 1 報知用表示装置 201 にて行わせることが可能となる。

【6650】

設定値の変更可能状態においては第 2 報知用表示装置 202 では第 3 表示用セグメント 202c が発光状態となる。第 3 表示用セグメント 202c は既に説明したとおり第 2 報知用表示装置 202 にて遊技履歴の管理結果を表示する場合において発光状態となり得る。その一方、第 1 ~ 第 7 表示用セグメント 202a ~ 202g のうち第 3 表示用セグメント 202c のみが発光状態となる第 2 報知用表示装置 202 の表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において存在していない。これにより、設定値の変更可能状態において、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となり得る表示用セグメント 202c を利用しながら、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示態様を第 2 報知用表示装置 202 に表示させることが可能となる。よって、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される表示用セグメント 202a ~ 202g を兼用しながら、設定値の変更可能状態に対応する表示を第 2 報知用表示装置 202 にて行わせることが可能となる。

10

【6651】

次に、主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図 566 のフローチャートを参照しながら説明する。

【6652】

まず第 1 ~ 第 2 報知用表示装置 201, 202 における設定値表示の開始処理を実行する(ステップ S3201)。具体的には、第 1 報知用表示装置 201 については第 2 表示用セグメント 201b 及び第 5 表示用セグメント 201e が発光状態となりそれ以外の表示用セグメント 201a, 201c, 201d, 201f, 201g が消灯状態となる表示データを第 1 表示 IC 205 に出力する。また、第 2 報知用表示装置 202 については第 3 表示用セグメント 202c が発光状態となりそれ以外の表示用セグメント 202a, 202b, 202d ~ 202g が消灯状態となる表示データを第 2 表示 IC 206 に出力する。これにより、パチンコ機 10 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを報知するための表示が第 1 報知用表示装置 201 及び第 2 報知用表示装置 202 にて開始される。

20

【6653】

その後、第 3 報知用表示装置 203 の消灯処理を実行する(ステップ S3202)。具体的には、第 3 表示 IC 207 に対してオール「0」となる表示データを出力する。これにより、第 3 報知用表示装置 203 は全ての表示用セグメントが消灯状態となり、第 3 報知用表示装置 203 は非表示の状態となる。

30

【6654】

その後、主側 RAM 65 の設定値カウンタに「1」をセットする(ステップ S3203)。設定値カウンタはパチンコ機 10 の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側 CPU 63 にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「1」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定 1」となる。

【6655】

その後、第 4 報知用表示装置 204 における設定値の表示開始処理を実行する(ステップ S3204)。設定値の表示開始処理では、「1」を表示するための表示データを第 4 表示 IC 208 に出力する。これにより、「設定 1」に対応する「1」の数字が第 4 報知用表示装置 204 にて表示される。

40

【6656】

その後、設定キー挿入部 68a が OFF 操作されていないことを条件として(ステップ S3205: NO)、更新ボタン 68b が 1 回押圧操作されたか否かを判定する(ステップ S3206)。具体的には更新ボタン 68b の押圧操作を検知するセンサからの信号が LOW レベルから HI レベルに切り換わったか否かを判定する。ステップ S3206 にて否定判定をした場合、ステップ S3205 の処理に戻り、設定キー挿入部 68a が OFF

50



操作されているか否かを判定する。

【6657】

更新ボタン68bが1回押圧操作されている場合(ステップS3206: YES)、主側RAM65の設定値カウンタの値を1加算する(ステップS3207)。また、1加算後における設定値カウンタの値が「6」を超えた場合(ステップS3208: YES)、設定値カウンタに「1」をセットする(ステップS3209)。これにより、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新され、「設定6」の状況で更新ボタン68bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

【6658】

ステップS3208にて否定判定をした場合、又はステップS3209の処理を実行した場合、第4報知用表示装置204における設定値の表示更新処理を実行する(ステップS3210)。設定値の表示更新処理では、主側RAM65の設定値カウンタの値に対応する数字を表示するための表示データを第4表示IC208に出力する。これにより、現状の設定値に対応する数字が第4報知用表示装置204にて表示される。遊技ホールの管理者は第4報知用表示装置204を確認することで更新ボタン68bを押圧操作した後のパチンコ機10の設定状態を把握することが可能となる。

10

【6659】

ステップS3210の処理を実行した後はステップS3205に戻り、設定キー挿入部68aがOFF操作されているか否かを判定する。OFF操作されていない場合(ステップS3205: NO)、ステップS3206以降の処理を再度実行する。OFF操作されている場合(ステップS3205: YES)、第1～第4報知用表示装置201～204における管理結果の表示開始処理を実行する(ステップS3211)。

20

【6660】

当該表示開始処理では主側CPU63から管理側CPU112に管理結果の表示開始コマンドが送信される。当該管理結果の表示開始コマンドを受信した管理側CPU112は演算結果用メモリ131に記憶されている各種パラメータのうち第1パラメータを表示するための処理を実行する。この場合の処理内容は表示用処理(図560)におけるステップS3006～ステップS3012と同様である。これにより、パチンコ機10の動作電力が前回停止される直前に演算された第1パラメータに対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

30

【6661】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【6662】

遊技履歴の管理結果が表示される場合に発光状態となり得る第1, 第2報知用表示装置201, 202の表示用セグメント201a～201g, 202a～202gを発光状態とすることにより設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる。これにより、遊技履歴の管理結果の表示の多様化を図る上で遊技履歴の管理結果に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202のそれぞれについて、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合に発光状態となる表示用セグメント201a～201g, 202a～202gの組合せが、遊技履歴の管理結果が表示される場合には存在しない組合せとなっている。これにより、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202のそれぞれについて発光状態となる表示用セグメント201a～201g, 202a～202gの組合せを把握することにより、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。

40

【6663】

第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202のそれぞれについて、遊技履歴の管理結果の表示が全パターン行われたとしても発光状態とならない表示用セグメント201a～201g, 202a～202gは存在していない。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示の多様化を図る上で遊技履歴の管理結果の表示内容に極力制約を与

50

えないようにすることが可能となる。

【6664】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第3報知用表示装置203が非表示状態となる。これにより、第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202の表示内容だけではなく、第3報知用表示装置203が非表示状態となっているか否かを確認することで、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが第1～第4報知用表示装置201～204にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【6665】

なお、第1、第2報知用表示装置201、202におけるパチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態に対応する表示内容の種類が1種類のみ設定されている構成に限定されることはなく、複数種類設定されている構成としてもよい。この場合、当該複数種類の表示内容は表示順序が予め定められており、変更可能状態が新たに実行される度にその表示順序に従って表示対象となる表示内容が変更される構成としてもよい。このように設定値の変更可能状態に対応する表示内容が複数種類存在している場合であっても、それら表示内容は、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となる表示用セグメント201a～201g、202a～202gを利用して表示されるとともに、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示内容となっている。

【6666】

また、遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機10の設定状態を変更することが可能である変更可能状態に対応する表示を行う場合のうち一方においては第1、第2報知用表示装置201、202において点滅表示が行われ、他方においては点灯を維持する表示が行われる構成としてもよい。この場合、点滅表示及び点灯表示のいずれであるかによって遊技履歴の管理結果の表示及び変更可能状態に対応する表示のうちいずれであるかを遊技ホールの管理者が特定することができるため、変更可能状態に対応する表示において発光状態とされる表示用セグメント201a～201g、202a～202gの組合せが、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される組合せであってもよく、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用されない組合せであってもよい。また、点滅表示における点灯期間と消灯期間とが、第1報知用表示装置201と第2報知用表示装置202とで相互に一致している構成としてもよく、完全にずれている構成としてもよく、一部だけ重複する構成としてもよい。

【6667】

<第45実施形態>

本実施形態ではパチンコ機10に異常状態が発生した場合にそれに対応する表示が第1～第4報知用表示装置201～204を利用して行われることが上記第43実施形態と相違している。以下、上記第43実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第43実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【6668】

図567は主側RAM65に設けられた異常表示エリア211の構成を説明するための説明図である。

【6669】

異常表示エリア211は、第1～第4報知用表示装置201～204にて表示すべき異常状態の情報を記憶するためのエリアである。異常表示エリア211には、複数の単位エリア211a～211dが設けられている。具体的には、第1単位エリア211a、第2単位エリア211b、第3単位エリア211c及び第4単位エリア211dが設けられている。これら第1～第4単位エリア211a～211dのそれぞれには1個ずつパチンコ機10の異常状態の情報を格納することが可能である。つまり、異常表示エリア211においてはパチンコ機10の異常状態の情報を最大で4個記憶保持可能である。

【6670】

ここで、本実施形態ではパチンコ機10において発生する異常状態の全ての情報が主側

10

20

30

40

50

C P U 6 3 にて特定される。例えば、遊技球の払い出しに関する異常（例えば、下皿 5 6 a の満タン、タンク 7 5 の球無し、払出装置 7 6 による払出異常）が発生した場合には、その発生した異常に対応するコマンドが払出側 C P U 9 2 から主側 C P U 6 3 に送信される。また、パチンコ機 1 0 には図示しない電波検知センサ及び振動検知センサが設けられており、不正な電波を電波検知センサが検知した場合にはそれに対応する異常信号が主側 C P U 6 3 に送信され、異常な振動を振動検知センサが検知した場合にはそれに対応する異常信号が主側 C P U 6 3 に送信される。また、各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a から正常な信号の送信が行われなくなることを特定することに基づいて、これら入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a の断線異常の発生を特定する。

#### 【 6 6 7 1 】

10

主側 C P U 6 3 にて特定される異常状態の種類は、異常表示エリア 2 1 1 において記憶可能な異常状態の情報の最大数よりも多い数となっている。そうすると、多数の異常状態が同時に発生した場合には異常表示エリア 2 1 1 に既に最大数の異常状態の情報が記憶されているにも関わらず新たな異常情報が発生することが想定される。これに対して、異常状態の情報に対してはパチンコ機 1 0 の設定段階において記憶優先度が設定されており、異常表示エリア 2 1 1 に既に最大数の異常状態の情報が記憶されている状況において新たに異常状態が発生した場合には記憶優先度が高い異常状態の情報が異常表示エリア 2 1 1 に残されることとなる。これにより、記憶優先度が高い異常状態の報知を優先して実行することが可能となる。

#### 【 6 6 7 2 】

20

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される異常設定処理について、図 5 6 8 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、異常設定処理はタイマ割込み処理（図 5 1 6 ）の最初の処理として実行される。

#### 【 6 6 7 3 】

まず異常表示対象が発生しているか否かを判定する（ステップ S 3 3 0 1 ）。異常表示対象の種類は、下皿 5 6 a の満タン、タンク 7 5 の球無し、払出装置 7 6 による払出異常、電波検知異常、振動検知異常、各入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a の断線異常が含まれる。この異常表示対象の種類数は異常表示エリア 2 1 1 に設けられた第 1 ~ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ~ 2 1 1 d の数よりも多い数となっている。

#### 【 6 6 7 4 】

30

ステップ S 3 3 0 1 にて肯定判定をした場合、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報が異常表示エリア 2 1 1 の第 1 ~ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ~ 2 1 1 d のいずれかに既に記憶されているか否かを判定する（ステップ S 3 3 0 2 ）。既に記憶されている場合には今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報は異常表示エリア 2 1 1 に記憶されない。これにより、同一種類の異常状態の情報が異常表示エリア 2 1 1 に重複して記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 6 6 7 5 】

ステップ S 3 3 0 2 にて否定判定をした場合、主側 R A M 6 5 に設けられた異常対象カウンタの値が最大値（具体的には「 4 」）であるか否かを判定する（ステップ S 3 3 0 3 ）。異常対象カウンタは、異常表示エリア 2 1 1 における第 1 ~ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ~ 2 1 1 d のうち異常状態の情報が格納されているエリアの数を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。

40

#### 【 6 6 7 6 】

異常対象カウンタの値が最大値である場合（ステップ S 3 3 0 3 : Y E S ）、優先度の比較処理を実行する（ステップ S 3 3 0 4 ）。優先度の比較処理では、まず異常表示エリア 2 1 1 の第 1 ~ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ~ 2 1 1 d に記憶されている異常状態の情報のうち最も記憶優先度が低い異常状態の情報を特定する。記憶優先度はパチンコ機 1 0 の設計段階において予め定められており、具体的には下皿 5 6 a の満タン タンク 7 5 の球無し 振動検知異常 払出装置 7 6 による払出異常 入球検知センサ 4 2 a ~ 4 9 a の断線異常 電波検知異常の順序で記憶優先度が高くなる。優先度の比較処理では、第 1 ~ 第 4

50

単位エリア 2 1 1 a ~ 2 1 1 d に記憶されている最も記憶優先度が低い異常状態の情報と、今回発生した異常表示対象とのうちいずれの記憶優先度が高いのかを比較判定する。

【 6 6 7 7 】

今回発生した異常表示対象の記憶優先度の方が低い場合には（ステップ S 3 3 0 5 : N O ）、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を異常表示エリア 2 1 1 に記憶しない。これにより、異常表示対象の種類数が異常表示エリア 2 1 1 に設けられた第 1 ~ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ~ 2 1 1 d の数よりも多い数である構成において、記憶優先度が高い異常状態の情報を異常表示エリア 2 1 1 に残すことが可能となる。

【 6 6 7 8 】

今回発生した異常表示対象の記憶優先度の方が高い場合には（ステップ S 3 3 0 5 : Y E S ）、異常表示エリア 2 1 1 の設定処理を実行する（ステップ S 3 3 0 6 ）。ステップ S 3 3 0 5 にて肯定判定をした場合に実行される異常表示エリア 2 1 1 の設定処理では、記憶優先度が最も低い異常状態の情報が記憶されていると特定された単位エリア 2 1 1 a ~ 2 1 1 d に、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を上書きする。

【 6 6 7 9 】

一方、主側 R A M 6 5 の異常対象カウンタの値が最大値に達していない場合には（ステップ S 3 3 0 3 : N O ）、異常対象カウンタの値を 1 加算した後に（ステップ S 3 3 0 7 ）、異常表示エリア 2 1 1 の設定処理を実行する（ステップ S 3 3 0 6 ）。当該設定処理では、異常表示エリア 2 1 1 において異常状態の情報が格納されていない単位エリア 2 1 1 a ~ 2 1 1 d の中から一のエリアを選択し、その選択したエリアに今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を格納する。

【 6 6 8 0 】

なお、ステップ S 3 3 0 6 では、異常表示エリア 2 1 1 に記憶されている異常状態の情報が 1 個のみである場合にはその異常状態の情報は第 1 単位エリア 2 1 1 a に格納されるようにし、異常表示エリア 2 1 1 に記憶されている異常状態の情報が複数個である場合には第 n 単位エリア 2 1 1 a ~ 2 1 1 b の「 n 」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されるようにする。

【 6 6 8 1 】

異常設定処理では、異常表示対象の解除事象が発生したか否かを判定する（ステップ S 3 3 0 8 ）。例えば下皿 5 6 a の満タンが解除されたこと、タンク 7 5 の球無しが解除されたこと、又は払出装 7 6 による払出異常が解除されたことを示すコマンドを払出側 C P U 9 2 から受信したか否かを判定する。また、電波検知異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否か、振動検知異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否か、又は断線異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否かを判定する。

【 6 6 8 2 】

ステップ S 3 3 0 8 にて肯定判定をした場合、異常表示エリア 2 1 1 の消去処理を実行する（ステップ S 3 3 0 9 ）。当該消去処理では、今回解除対象となった異常表示対象に対応する異常状態の情報が異常表示エリア 2 1 1 の第 1 ~ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ~ 2 1 1 d のいずれかに格納されているか否かを特定し、格納されている場合にはその格納されているエリアを「 0 」クリアすることでその異常状態の情報を消去する。この場合、消去後において異常表示エリア 2 1 1 に記憶されている異常状態の情報が 1 個のみである場合にはその異常状態の情報は第 1 単位エリア 2 1 1 a に格納されるようにし、消去後において異常表示エリア 2 1 1 に記憶されている異常状態の情報が複数個である場合には第 n 単位エリア 2 1 1 a ~ 2 1 1 b の「 n 」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されるようにする。また、主側 R A M 6 5 の異常対象カウンタの値を 1 減算する（ステップ S 3 3 1 0 ）。

【 6 6 8 3 】

異常設定処理では、異常表示の開始操作が発生したか否かを判定する（ステップ S 3 3 1 1 ）。異常表示の開始操作は、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態ではない状況において外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 を前方に開放させた状態

10

20

30

40

50

で更新ボタン 6 8 b を押圧操作することにより行われる。

【 6 6 8 4 】

ステップ S 3 3 1 1 にて肯定判定をした場合、異常表示エリア 2 1 1 に 1 個以上の異常状態の情報が記憶されているか否かを判定する (ステップ S 3 3 1 2)。異常状態の情報が記憶されていない場合には第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における異常表示が開始されない。これにより、報知すべき異常状態の情報が存在していないにも関わらず異常表示が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【 6 6 8 5 】

ステップ S 3 3 1 2 にて肯定判定をした場合、主側 R A M 6 5 に設けられた異常表示中フラグに「 1 」をセットする (ステップ S 3 3 1 3)。異常表示中フラグは、遊技履歴の管理結果に対応する表示を中止して、異常表示エリア 2 1 1 に格納されている異常状態の情報に対応する表示を第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて行うべき状況であることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。なお、既に異常表示中フラグに「 1 」がセットされている状況で異常表示の開始操作が行われたとしてもステップ S 3 3 1 1 にて否定判定をする。

【 6 6 8 6 】

その後、管理結果の表示の中止設定処理を実行する (ステップ S 3 3 1 4)。当該中止設定処理では、管理側 C P U 1 1 2 に対して表示中止コマンドを送信することで、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における遊技履歴の管理結果の表示の更新を一旦中止させる。管理側 C P U 1 1 2 は当該表示中止コマンドを受信することで、表示用処理 (図 5 6 0) の実行を中止する。但し、管理側 C P U 1 1 2 は表示中止コマンドを受信したとしても第 1 ~ 第 4 表示 I C 2 0 5 ~ 2 0 8 にオール「 0 」のデータとなる表示データを設定しない。したがって、主側 C P U 6 3 から第 1 ~ 第 4 表示 I C 2 0 5 ~ 2 0 8 に表示データが送信されるまではその時点における遊技履歴の管理結果の表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 において継続される。

【 6 6 8 7 】

異常設定処理では、異常表示の終了操作が発生したか否かを判定する (ステップ S 3 3 1 5)。異常表示の終了操作は、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態ではない状況において外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 を前方に開放させた状態でリセットボタン 6 8 c を押圧操作することにより行われる。ステップ S 3 3 1 5 にて肯定判定をした場合、主側 R A M 6 5 の異常表示中フラグを「 0 」クリアする (ステップ S 3 3 1 6)。なお、既に異常表示中フラグの値が「 0 」である状況で異常表示の終了操作が行われたとしてもステップ S 3 3 1 5 にて否定判定をする。

【 6 6 8 8 】

その後、管理結果の表示の中止解除処理を実行する (ステップ S 3 3 1 7)。当該中止解除処理では、管理側 C P U 1 1 2 に対して中止解除コマンドを送信することで、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 における遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止されている状態を解除する。管理側 C P U 1 1 2 は当該中止解除コマンドを受信することで、表示用処理 (図 5 6 0) の実行を再開する。但し、管理側 C P U 1 1 2 は中止解除コマンドを受信したとしても第 1 ~ 第 4 表示 I C 2 0 5 ~ 2 0 8 にオール「 0 」のデータとなる表示データを設定しない。したがって、管理側 C P U 1 1 2 から第 1 ~ 第 4 表示 I C 2 0 5 ~ 2 0 8 に表示データが送信されるまではその時点における異常表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 において継続される。また、管理側 C P U 1 1 2 は遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止されている状況であっても履歴情報の記憶及び各種パラメータの演算を継続しており、各種パラメータの演算を行った結果は演算結果用メモリ 1 3 1 に記憶されている。したがって、遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止された状態が解除された場合には、直近の遊技履歴の管理結果についての表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 において即座に再開されることとなる。

【 6 6 8 9 】

異常設定処理では、主側 R A M 6 5 の異常表示中フラグに「 1 」がセットされている場

10

20

30

40

50

合（ステップS3318：YES）、異常表示用処理を実行する（ステップS3319）。図569は異常表示用処理を示すフローチャートである。

【6690】

まず第1,第2報知用表示装置201,202の消灯処理を実行する（ステップS3401）。具体的には、第1,第2表示IC205,206に対してオール「0」となる表示データを出力する。これにより、第1,第2報知用表示装置201,202はいずれも全ての表示用セグメントが消灯状態となり、第1,第2報知用表示装置201,202は非表示の状態となる。

【6691】

その後、主側RAM65に設けられた更新タイミングカウンタの値を1減算する（ステップS3402）。更新タイミングカウンタは第1～第4報知用表示装置201～204における異常表示の表示内容を更新するタイミングであることを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。なお、既に更新タイミングカウンタの値が「0」となっている場合にはその状態を維持する。その後、更新タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップS3403）。

【6692】

ステップS3403にて肯定判定をした場合、主側RAM65に設けられた表示対象カウンタの更新処理を実行する（ステップS3404）。当該更新処理では、今回が主側RAM65の異常表示中フラグに「1」がセットされてから最初の異常表示処理の処理回である場合には表示対象カウンタに「0」をセットする。表示対象カウンタの値は異常表示エリア211の第1～第4単位エリア211a～211dに対応しており、具体的には表示対象カウンタの「0」の値は第1単位エリア211aに対応しており、表示対象カウンタの「1」の値は第2単位エリア211bに対応しており、表示対象カウンタの「2」の値は第3単位エリア211cに対応しており、表示対象カウンタの「3」の値は第4単位エリア211dに対応している。更新処理では、今回が主側RAM65の異常表示中フラグに「1」がセットされてから最初の異常表示処理の処理回ではない場合には表示対象カウンタの値を1加算する。

【6693】

その後、第1～第4単位エリア211a～211dのうち表示対象カウンタの現状の値に対応するエリアに異常状態の情報が格納されているか否かを判定する（ステップS3405）。ここで、既に説明したとおり異常状態の情報が1個のみ記憶されている場合にはその異常状態の情報は第1単位エリア211aに記憶されており、異常状態の情報が複数個記憶されている場合には第n単位エリア211a～211bの「n」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されている。したがって、表示対象カウンタの現状の値に対応するエリアに異常状態の情報が格納されていない場合には当該表示対象カウンタの値よりも大きい値に対応するエリアにも異常状態の情報が格納されていないことになる。また、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「3」を超えている場合にはそもそも対応するエリアが存在していないため、異常状態の情報は格納されていないものとして扱われる。

【6694】

ステップS3405にて肯定判定をした場合、主側RAM65の表示対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップS3406）。ここで、異常表示が行われている状況において異常表示の対象となっている異常状態の全てが解除されることが想定される。この場合、異常表示用処理が実行される状況であっても異常表示エリア211に異常状態の情報が記憶されていない状況となる。このような状況においては、第3,第4報知用表示装置203,204にて異常状態の情報が記憶されていないことを示す表示が行われる。

【6695】

ステップS3405にて否定判定をした場合、又はステップS3406の処理を実行した場合、主側RAM65の表示対象カウンタの値に対応する表示対象の表示データを主側

10

20

30

40

50

R O M 6 4 から読み出す（ステップ S 3 4 0 7）。具体的には、異常表示エリア 2 1 1 の第 1 ～ 第 4 単位エリア 2 1 1 a ～ 2 1 1 d のうち主側 R A M 6 5 の表示対象カウンタの値に対応するエリアに記憶されている情報を読み出す。そして、その情報に対応する表示データを主側 R O M 6 4 から読み出す。表示データは異常状態の情報に対して 1 対 1 で対応させて設定されており、その表示データによる第 3 , 第 4 報知用表示装置 2 0 3 , 2 0 4 の表示内容は異常状態の情報の種類毎に相違している。また、異常状態の情報が存在していないことに対応する表示データも存在しており、この表示データは異常状態の情報に対応する表示データと相違している。したがって、異常状態の情報が存在していない場合には、第 3 , 第 4 報知用表示装置 2 0 3 , 2 0 4 の表示内容は異常状態の情報が存在している場合とは異なる表示内容となる。

10

#### 【 6 6 9 6 】

一方、第 3 , 第 4 報知用表示装置 2 0 3 , 2 0 4 における異常状態の情報に対応する表示の表示内容及び異常状態の情報が存在していないことに対応する表示の表示内容は、第 3 , 第 4 報知用表示装置 2 0 3 , 2 0 4 にて遊技履歴の管理結果を表示する場合の表示内容及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 における設定値の表示内容と重複している。これに対して、遊技履歴の管理結果を表示する場合には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の全てが表示状態となり、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 3 が非表示状態となるとともに第 4 報知用表示装置 2 0 4 が表示状態となり、異常表示を行う場合には第 1 , 第 2 報知用表示装置 2 0 1 , 2 0 2 が非表示状態となるとともに第 3 , 第 4 報知用表示装置 2 0 3 , 2 0 4 が表示状態となるため、上記のように表示内容が重複しているとしてもいずれの状況に対応している表示であるのかを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

20

#### 【 6 6 9 7 】

その後、ステップ S 3 4 0 7 にて読み出した表示データに従って第 3 報知用表示装置 2 0 3 を表示制御するとともに（ステップ S 3 4 0 8）、第 4 報知用表示装置 2 0 4 を表示制御する（ステップ S 3 4 0 9）。この場合、異常状態の情報に対応する表示を行う場合及び異常状態の情報が存在していないことに対応する表示を行う場合のいずれであっても第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 はいずれも非表示状態となることはなく（すなわち全消灯状態となることはなく）、何らかの表示状態となっている。

30

#### 【 6 6 9 8 】

その後、主側 R A M 6 5 の更新タイミングカウンタに次の更新タイミングに対応する値として 2 秒に対応する値を設定する（ステップ S 3 4 1 0）。

#### 【 6 6 9 9 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

#### 【 6 7 0 0 】

遊技履歴の管理結果が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて表示される構成において、パチンコ機 1 0 の異常状態に対応する表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を遊技履歴の管理結果を表示するためだけではなく異常状態に対応する表示を行うための表示装置として兼用することが可能となる。

40

#### 【 6 7 0 1 】

パチンコ機 1 0 に異常状態が発生していない場合において異常状態に対応する表示を第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 に行わせる場合、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 では異常状態が発生していないことに対応する表示が行われる。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を確認することでパチンコ機 1 0 に異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。

#### 【 6 7 0 2 】

第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 において遊技履歴の管理結果が表示される期間と、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においてパチンコ機 1 0 の異常状態に対応する表示が行われる期間とは区別されている。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置

50

201～204において表示が行われている状況を把握することで、当該第1～第4報知用表示装置201～204においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

【6703】

パチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果が表示される場合における表示態様とは異なる表示態様となるように第1～第4報知用表示装置201～204が表示制御される。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204の表示態様を把握することで、当該第1～第4報知用表示装置201～204においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

【6704】

複数の報知用表示装置201～204が設けられている。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示として多種多様な表示を行うことが可能となる。また、複数の報知用表示装置201～204が存在していることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合とパチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

【6705】

パチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第1,第2報知用表示装置201,202が非表示状態となる。これにより、第1,第2報知用表示装置201,202が非表示状態となっているか否かを確認するだけで、遊技履歴の管理結果の表示及びパチンコ機10の異常状態に対応する表示のうちいずれが第1～第4報知用表示装置201～204にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【6706】

パチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合、第3,第4報知用表示装置203,204が表示状態となるとともに、その表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において第3,第4報知用表示装置203,204にて表示され得る表示内容である。このように第3,第4報知用表示装置203,204における表示内容が重複し得るようにすることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合及びパチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合のそれぞれの表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように第3,第4報知用表示装置203,204における表示内容が重複し得る構成であっても、パチンコ機10の異常状態に対応する表示が行われる場合には第1,第2報知用表示装置201,202が非表示状態とされるため、第1～第4報知用表示装置201～204においていずれの表示が行われているのかを特定することができる。

【6707】

なお、異常表示エリア211に異常状態の情報が記憶されていない状況において異常表示の開始操作が行われた場合、その時点で第1～第4報知用表示装置201～204にて異常状態の情報が記憶されていないことに対応する表示が行われる構成としてもよい。

【6708】

<第46実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行される管理用出力処理の処理構成が上記第33実施形態と相違している。以下、上記第33実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第33実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【6709】

図570は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理用出力処理を示すフローチャートである。

【6710】

まず主側RAM65に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS3501)。管理開始フラグは、履歴用メモリ117に履歴情報を記憶させるべき状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。本

10

20

30

40

50



実施形態ではパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された後（すなわち MPU 62 への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ 117 に履歴情報を記憶させることなく、遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に履歴用メモリ 117 への履歴情報の記憶を開始させる。パチンコ機 10 の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機 10 の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機 10 への動作電力の供給開始後において遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ 117 に履歴情報を記憶させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが履歴情報として記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

10

#### 【6711】

ステップ S 3501 にて否定判定をした場合、主側 RAM 65 に設けられた開始時管理カウンタに「7」をセットする（ステップ S 3502）。開始時管理カウンタは、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況において7個の入球検知センサ 42a ~ 48a のうちいずれのセンサについて遊技球の検知状態の特定を行う状況であるのかを主側 CPU 63 にて特定するためのカウンタである。

#### 【6712】

その後、開始時管理カウンタの値に対応する主側 RAM 65 の出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 3503）。具体的には、開始時管理カウンタの値が「7」であり第1入賞口検知センサ 42a に対応している場合には第1出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「6」であり第2入賞口検知センサ 43a に対応している場合には第2出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「5」であり第3入賞口検知センサ 44a に対応している場合には第3出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「4」であり特電検知センサ 45a に対応している場合には第4出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「3」であり第1作動口検知センサ 46a に対応している場合には第5出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「2」であり第2作動口検知センサ 47a に対応している場合には第6出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「1」でありアウト口 24a に対応している場合には第7出力フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。なお、これら第1～第7出力フラグには既に説明したとおり、入球検知処理（図520）にて「1」がセットされる。

20

30

#### 【6713】

ステップ S 3503 にて肯定判定をした場合、開始時管理カウンタの値に対応する出力フラグを「0」クリアする（ステップ S 3504）。その後、主側 RAM 65 に設けられた排出個数カウンタの値を1加算する（ステップ S 3505）。排出個数カウンタは、主側 RAM 65 の管理開始フラグに「1」がセットされていない状況において遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数を主側 CPU 63 にて特定するためのカウンタである。

40

#### 【6714】

その後、排出個数カウンタの値が管理開始基準値以上となっているか否かを判定する（ステップ S 3506）。管理開始基準値は「300」に設定されているが、これに限定されることはなく「300」よりも少ない数である構成としてもよく、「300」よりも多い数である構成としてもよい。

#### 【6715】

ステップ S 3503 にて否定判定をした場合、又はステップ S 3506 にて否定判定をした場合、主側 RAM 65 の開始時管理カウンタの値を1減算する（ステップ S 3507）。そして、その1減算後における開始時管理カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 3508）。ステップ S 3508 にて否定判定をした場合にはステップ

50

S 3 5 0 3 に戻り、ステップ S 3 5 0 8 にて肯定判定をした場合にはそのまま本管理用出力処理を終了する。

【 6 7 1 6 】

一方、主側 R A M 6 5 の排出個数カウンタの値が管理開始基準値以上である場合（ステップ S 3 5 0 6 : Y E S）、主側 R A M 6 5 の管理開始フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 3 5 0 9）。その後、管理用処理を実行する（ステップ S 3 5 1 0）。また、管理開始フラグに「 1 」がセットされておりステップ S 3 5 0 1 にて肯定判定をした場合にも管理用処理を実行する（ステップ S 3 5 1 0）。管理用処理の処理内容は上記第 3 3 実施形態における管理用出力処理（図 5 3 0）のステップ S 1 0 0 1 ~ ステップ S 1 0 1 2 と同一である。

10

【 6 7 1 7 】

上記構成によれば、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された後（すなわち M P U 6 2 への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ 1 1 7 に履歴情報を記憶させることなく、遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に履歴用メモリ 1 1 7 への履歴情報の記憶を開始させる。パチンコ機 1 0 の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機 1 0 の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始後において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ 1 1 7 に履歴情報を記憶させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが履歴情報として記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【 6 7 1 8 】

ここで、上記のようにパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された後において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ 1 1 7 に履歴情報が記憶されない構成においては、その間の遊技履歴の管理結果を算出することができない。そこでこのような状況においては第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 において当該状況に対応する表示が行われる構成としてもよい。例えば第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメントを発光状態とする構成としてもよい。当該表示内容は、遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能である変更可能状態であることを表示する場合のいずれであっても表示されないため、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 を確認することで上記のように履歴情報が記憶されない状況であるか否かを特定することが可能となる。

30

【 6 7 1 9 】

なお、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始後においてパチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となったか否かにより主側 R A M 6 5 の管理開始フラグの情報の設定態様が相違する構成としてもよい。図 5 7 1 は主側 C P U 6 3 にて実行される当該別形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。ステップ S 3 6 0 1 ~ ステップ S 3 6 0 9 では上記第 3 3 実施形態におけるメイン処理（図 5 1 4）のステップ S 1 0 1 ~ ステップ S 1 0 9 と同一の処理を実行し、ステップ S 3 6 1 1 ~ ステップ S 3 6 2 0 では上記第 3 3 実施形態におけるメイン処理（図 5 1 4）のステップ S 1 1 0 ~ ステップ S 1 1 9 と同一の処理を実行する。一方、本別形態ではステップ S 3 6 0 8 にて肯定判定をした場合には主側 R A M 6 5 の管理開始フラグを「 0 」クリアし（ステップ S 3 6 1 0）、ステップ S 3 6 2 0 の処理を実行した後に主側 R A M 6 5 の管理開始フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 3 6 2 1）。当該構成によれば、パチンコ機 1 0 の設定状態を新たに設定するための処理が実行されない場合にはパチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始後において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ 1 1 7 に履歴情報を記憶させないようにされ、パチンコ機 1 0 の設定状態を新たに設定するための処理が実行された場合にはパチンコ機 1 0 への動作電

40

50

力の供給開始後における遊技球の排出個数に関係なく履歴用メモリ 117 に履歴情報が記憶される。これにより、パチンコ機 10 の出荷段階における動作チェックに該当しない可能性が高い状況においてはパチンコ機 10 への動作電力の供給開始直後から遊技履歴の管理を行うことが可能となる。

#### 【6720】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されてから遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ 117 への履歴情報の格納が行われない構成に代えて、履歴用メモリ 117 とは別に、遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴情報を格納するためのエリアを設ける構成としてもよい。これにより、当該状況における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

10

#### 【6721】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されてから遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ 117 への履歴情報の格納が行われない状況が発生する条件として、履歴用メモリ 117 に履歴情報が格納されていない状況においてパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合という条件が追加されている構成としてもよい。この場合、履歴用メモリ 117 に履歴情報が既に格納されている状況においてパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合には遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるか否かに関係なく当初から履歴用メモリ 117 への履歴情報の格納が行われることとなる。

20

#### 【6722】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されてから遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ 117 への履歴情報の格納が行われない構成に加えて又は代えて、電波検知異常や振動検知異常といった異常状態となった場合には当該異常状態が解除されるまで履歴用メモリ 117 に履歴情報が格納されないようにしてもよい。これにより、異常状態である状況において発生した事象に対して履歴情報が格納されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【6723】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されてから遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ 117 への履歴情報の格納が行われない構成に加えて又は代えて、遊技機本体 12 又は前扉枠 14 が開放されている状況においては履歴用メモリ 117 に履歴情報が格納されないようにしてもよい。これにより、遊技機本体 12 又は前扉枠 14 が開放されている状況において発生した事象に対して履歴情報が格納されてしまわないようにすることが可能となる。

30

#### 【6724】

##### < 第 47 実施形態 >

本実施形態では遊技履歴を管理する処理の実行主体が上記第 33 実施形態と相違している。以下、上記第 33 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 33 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【6725】

上記第 33 実施形態では MPU 62 に管理用 IC 66 が設けられている構成としたが、本実施形態では MPU 62 に管理用 IC 66 が設けられていない。管理用 IC 66 が設けられていない代わりに、本実施形態では遊技履歴を管理するための処理が主側 CPU 63 にて実行される。また、本実施形態では主側 CPU 63 は特定制御と非特定制御とに区別して各種制御を実行する。具体的には、遊技履歴の管理に関する制御が非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされている。

40

#### 【6726】

特定制御について詳細には、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図 514）による制御は全て特定制御に含まれている。なお、本実施形態では上記第 33 実施形態におけるメイン処理（図 514）のうち認識用処理（ステ

50

ップ S 1 1 1 )、データ出力用処理 (ステップ S 1 1 2 ) 及び設定値更新信号の出力処理 (ステップ S 1 1 9 ) は実行されない。また、本実施形態であってもメイン処理 (図 5 1 4 ) におけるステップ S 1 1 3 ~ ステップ S 1 1 6 の処理に割り込むようにしてタイマ割り込み処理が定期的に行われることとなるが、当該タイマ割り込み処理の各種処理のうち後述する管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれる。また、管理用処理についても一部は特定制御に含まれる。

#### 【 6 7 2 7 】

図 5 7 2 は主側 R O M 6 4 におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。主側 C P U 6 3 にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図 5 7 2 に示すように、主側 R O M 6 4 においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

10

#### 【 6 7 2 8 】

具体的には、アドレス  $X(1) \sim X(k+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(1) \sim X(k+2)$  に連続するアドレス  $X(k+3) \sim X(k+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(k+6) \sim X(m+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(k+6) \sim X(m+2)$  に連続するアドレス  $X(m+3) \sim X(m+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(m+6) \sim X(n+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス  $X(m+6) \sim X(n+2)$  に連続するアドレス  $X(n+3) \sim X(n+5)$  はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス  $X(n+6) \sim X(p+2)$  の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側 R O M 6 4 における物理アドレス及び主側 C P U 6 3 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

20

#### 【 6 7 2 9 】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

30

40

#### 【 6 7 3 0 】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

#### 【 6 7 3 1 】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別し

50

てチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

#### 【6732】

図573は主側RAM65における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。主側CPU63にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図573に示すように、主側RAM65においても特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222のアドレス範囲と、非特定制御用のワーク

10

#### 【6733】

具体的には、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア221として設定されている。また、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ に連続するアドレス $Y(r+3) \sim Y(r+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア222として設定されている。また、アドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ に連続するアドレス $Y(s+3) \sim Y(s+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワーク

20

#### 【6734】

上記のように特定制御用のワークエリア221と、非特定制御用のワークエリア223とが区別して設定されていることにより、主側CPU63において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側RAM65の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のどちらを実行する場合に他方において必要な主側RAM65の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア221, 223への情報の書き込み及び各ワークエリア221, 223からの情報の読み出しに際しては主側CPU63にてロード命令が行われる。

30

#### 【6735】

特定制御用のスタックエリア222と、非特定制御用のスタックエリア224とが区別して設定されていることにより、主側CPU63において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側CPU63のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側RAM65の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のどちらを実行している状況において主側CPU63のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア222, 224への情報の書き込みの際には主側CPU63にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア222, 224からの情報の読み出しの際には主側CPU63にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア222, 224からの情報の読み出しの際には当該スタックエリア222, 224への書き込み順序が後の情報から先に読み出

40

50

し対象となる。

【 6 7 3 6 】

ここで、主側 C P U 6 3 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 C P U 6 3 は特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 C P U 6 3 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 C P U 6 3 は非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしま

10

【 6 7 3 7 】

また、主側 C P U 6 3 において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 C P U 6 3 は非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 C P U 6 3 において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 C P U 6 3 は特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしま

20

【 6 7 3 8 】

なお、主側 R A M 6 5 にはパチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

30

【 6 7 3 9 】

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理について、図 5 7 4 のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、上記第 3 3 実施形態と同様にメイン処理（図 5 1 4）においてステップ S 1 1 3 ～ステップ S 1 1 6 の処理が実行されている状況で定期的（例えば 4 ミリ秒周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【 6 7 4 0 】

ステップ S 3 7 0 1 ～ステップ S 3 7 1 8 では上記第 3 3 実施形態におけるタイマ割込み処理（図 5 1 6）のステップ S 3 0 1 ～ステップ S 3 1 8 と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。タイマ割込み処理におけるステップ S 3 7 1 9 では管理用処理を実行する。管理用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている管理用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては管理用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に書き込まれる。そして、管理用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

40

【 6 7 4 1 】

50

図 5 7 5 は管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S 3 8 0 1 ~ ステップ S 3 8 0 5 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 6 7 4 2 】

まずタイマ割込み処理（図 5 7 4 ）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S 3 8 0 1 ）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 5 7 4 ）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 6 7 4 3 】

その後、「PUSH PSW」として、プッシュ命令により、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させる（ステップ S 3 8 0 2 ）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P / V フラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は 1 バイトとなっている。

#### 【 6 7 4 4 】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップ S 3 8 0 3 ）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

#### 【 6 7 4 5 】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、「POP PSW」として、ポップ命令により、ステップ S 3 8 0 2 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させたフラグレジスタの情報を主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに復帰させる（ステップ S 3 8 0 4 ）。これにより、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が、ステップ S 3 8 0 2 が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

#### 【 6 7 4 6 】

その後、タイマ割込み処理（図 5 7 4 ）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップ S 3 8 0 5 ）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

#### 【 6 7 4 7 】

図 5 7 6 は管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップ S 3 9 0 1 ~ ステップ S 3 9 1 5 の処理は、主側 C P U 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 6 7 4 8 】

まず「LD SP, Y ( u + 2 )」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとして Y ( u + 2 ) を設定する（ステップ S 3 9 0 1 ）。スタックポインタは、スタックエリア 2 2 2 , 2 2 4 においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側 C P U 6 3 にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新される。また、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を使用する場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における

10

20

30

40

50

最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア 224 における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップ S 3901 では、非特定制御用のスタックエリア 224 における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。このように最後のアドレスの記憶エリアから最初のアドレスの記憶エリアに向けて情報が記憶されることは、特定制御用のスタックエリア 222 についても同様である。

【6749】

ちなみに、特定制御用のスタックエリア 222 及び非特定制御用のスタックエリア 224 のいずれについても、全ての記憶エリアに情報が設定されているにも関わらず追加でプッシュ命令が実行された場合には、記憶処理に関して異常が発生したものと主側 R A M 65 の全エリアが「0」クリアされる。これにより、記憶処理に関して異常が発生しているにも関わらずそのまま遊技が進行してしまわないようにすることが可能となる。

【6750】

その後、「LD ( \_\_W A B U F ) , W A」として、ロード命令により、主側 C P U 63 の W A レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 223 に設定された W A バッファに退避させる (ステップ S 3902)。また、「LD ( \_\_B C B U F ) , B C」として、ロード命令により、主側 C P U 63 の B C レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 223 に設定された B C バッファに退避させる (ステップ S 3903)。また、「LD ( \_\_D E B U F ) , D E」として、ロード命令により、主側 C P U 63 の D E レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 223 に設定された D E バッファに退避させる (ステップ S 3904)。また、「LD ( \_\_H L B U F ) , H L」として、ロード命令により、主側 C P U 63 の H L レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 223 に設定された H L バッファに退避させる (ステップ S 3905)。また、「LD ( \_\_I X B U F ) , I X」として、ロード命令により、主側 C P U 63 の I X レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 223 に設定された I X バッファに退避させる (ステップ S 3906)。また、「LD ( \_\_I Y B U F ) , I Y」として、ロード命令により、主側 C P U 63 の I Y レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 223 に設定された I Y バッファに退避させる (ステップ S 3907)。

【6751】

主側 C P U 63 のレジスタには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップ S 3902 ~ ステップ S 3907 では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタである W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア 223 における対応するバッファに退避させている。なお、W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの情報量はいずれも 2 バイトとなっている。

【6752】

これら W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理 (ステップ S 3908) にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報をチェック処理 (ステップ S 3908) の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア 223 に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア 223 に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【6753】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア 223 に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理で

10

20

30

40

50



あるチェック処理にて利用対象となるW Aレジスタ、B Cレジスタ、D Eレジスタ、H Lレジスタ、I Xレジスタ及びI Yレジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア2 2 3に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア2 2 3においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、チェック処理に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア2 2 3の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。なお、当然のことながら主側C P U 6 3における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうちW Aレジスタ、B Cレジスタ、D Eレジスタ、H Lレジスタ、I Xレジスタ及びI Yレジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

10

#### 【6 7 5 4】

また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア2 2 4に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア2 2 3に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア2 2 4の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア2 2 4を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることになってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア2 2 4に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア2 2 3に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

20

#### 【6 7 5 5】

ステップS 3 9 0 2 ~ステップS 3 9 0 7の処理を実行した後は、チェック処理を実行する(ステップS 3 9 0 8)。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア2 2 4に書き込まれる。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の詳細については後に説明する。

30

#### 【6 7 5 6】

チェック処理を実行した後は、「L D S P , Y ( r + )」として、ロード命令により、主側C P U 6 3のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY ( r + )を設定する(ステップS 3 9 0 9)。Y ( r + )のアドレスは、特定制御用のスタックエリア2 2 2におけるY ( r + 8 )とY ( s )との間のアドレスとして設定されている。

#### 【6 7 5 7】

管理用処理(図5 7 5)のステップS 3 8 0 3にて管理実行処理のサブルーチンが実行される直前において特定制御用のスタックエリア2 2 2に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側C P U 6 3のスタックポインタの情報(すなわちスタックポインタの値)は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア2 2 2に記憶されている情報としては、例えば管理実行処理(図5 7 6)が終了した後における管理用処理(図5 7 5)の戻り番地の情報、及び管理用処理(図5 7 5)が終了した後におけるタイマ割込み処理(図5 7 4)の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報がY ( r + )となっている。したがって、非特定制御に対応する処理であるチェック処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報であるY ( r + )を主側C P U 6 3のスタックポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタックポインタに設定すること

40

50

によって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、非特定制御に対応する処理を開始する前に特定制御に対応する主側CPU63のスタックポインタの情報を主側RAM65に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となるとともに当該退避させるための領域を主側RAM65において確保する必要がなくなる。

#### 【6758】

その後、「LD WA, (\_\_WABUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のWAバッファに退避された情報を主側CPU63のWAレジスタに上書きする(ステップS3910)。また「LD BC, (\_\_BCBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のBCバッファに退避された情報を主側CPU63のBCレジスタに上書きする(ステップS3911)。また「LD DE, (\_\_DEBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のDEバッファに退避された情報を主側CPU63のDEレジスタに上書きする(ステップS3912)。また「LD HL, (\_\_HLBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のHLバッファに退避された情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする(ステップS3913)。また「LD IX, (\_\_IXBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のIXバッファに退避された情報を主側CPU63のIXレジスタに上書きする(ステップS3914)。また「LD IY, (\_\_IYBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア223のIYバッファに退避された情報を主側CPU63のIYレジスタに上書きする(ステップS3915)。ステップS3910～ステップS3915の処理が実行されることにより、主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

#### 【6759】

ここで、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側CPU63のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御に対応する処理が再開される場合に主側RAM65に退避されない。これにより、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222において上記情報を退避させるための記憶エリアを確保する必要が生じない。

#### 【6760】

また、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側CPU63のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御に対応する処理への復帰後において非特定制御に対応する処理が再度開始された場合に利用されない情報である。つまり、特定制御に対応する処理を間に挟んで実行される非特定制御に対応する処理の複数回の処理回において必要な情報は非特定制御用のワークエリア223又は非特定制御用のスタックエリア224に記憶されており、主側CPU63のフラグレジスタ及び各種レジスタには記憶されていない。したがって、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側CPU63のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報が主側RAM65に退避されないとしても、非特定制御に対応する処理を実行する上で問題が生じない。

#### 【6761】

次に、ステップS3908にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理について説明する。当該チェック処理では遊技履歴の情報を収集するための処理、遊技履歴の管理結果を導出するための処理及びその管理結果を報知するための処理を実行する。つまり、遊技履歴の情報を収集するための処理、遊技履歴の管理結果を導出するための処理及びその管理結果を報知するための処理は、非特定制御に対応する処理として実行される。

#### 【6762】

チェック処理の説明に先立ち、遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア223の各種エリア231～234の内容について説明する。図577は遊技

10

20

30

40

50

履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各種エリア 2 3 1 ~ 2 3 4 を説明するための説明図である。

#### 【 6 7 6 3 】

非特定制御用のワークエリア 2 2 3 には、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 が設けられている。これら各エリア 2 3 1 ~ 2 3 3 のそれぞれには、一般入賞カウンタ 2 3 1 a , 2 3 2 a , 2 3 3 a、特電入賞カウンタ 2 3 1 b , 2 3 2 b , 2 3 3 b、第 1 作動カウンタ 2 3 1 c , 2 3 2 c , 2 3 3 c、第 2 作動カウンタ 2 3 1 d , 2 3 2 d , 2 3 3 d、及びアウトカウンタ 2 3 1 e , 2 3 2 e , 2 3 3 e が設けられている。一般入賞カウンタ 2 3 1 a , 2 3 2 a , 2 3 3 a は所定の計測開始契機からの一般入賞口 3 1 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ 2 3 1 b , 2 3 2 b , 2 3 3 b は所定の計測開始契機からの特電入賞装置 3 2 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第 1 作動カウンタ 2 3 1 c , 2 3 2 c , 2 3 3 c は所定の計測開始契機からの第 1 作動口 3 3 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第 2 作動カウンタ 2 3 1 d , 2 3 2 d , 2 3 3 d は所定の計測開始契機からの第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。アウトカウンタ 2 3 1 e , 2 3 2 e , 2 3 3 e は所定の計測開始契機からのアウト口 2 4 a への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。

#### 【 6 7 6 4 】

通常用カウンタエリア 2 3 1 の各カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において対象となる入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 の各カウンタ 2 3 2 a ~ 2 3 2 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モードである状況において対象となる入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 の各カウンタ 2 3 3 a ~ 2 3 3 e は、前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況であって高頻度サポートモードである状況において対象となる入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。

#### 【 6 7 6 5 】

なお、前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況が計測対象外となっているのは、前扉枠 1 4 を開放した状態で入球部 2 4 a , 3 1 ~ 3 4 に手入れで遊技球が入球された場合の入球個数を計測対象から除外するためである。但し、これに限定されることはなく前扉枠 1 4 が開放状態となっている状況も前扉枠 1 4 が閉鎖状態となっている状況と同様に計測対象とする構成としてもよい。

#### 【 6 7 6 6 】

非特定制御用のワークエリア 2 2 3 には、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 以外にも演算結果記憶エリア 2 3 4 が設けられている。演算結果記憶エリア 2 3 4 は、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報を記憶するためのエリアである。演算結果記憶エリア 2 3 4 に記憶された遊技履歴の管理結果の情報は、遊技履歴の管理結果の情報が新たに算出されることで当該新たに算出された情報が上書きされるまで記憶保持される。

#### 【 6 7 6 7 】

図 5 7 8 はステップ S 3 9 0 8 にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理を示すフローチャートである。なお、チェック処理におけるステップ S 4 0 0 1 ~ ステップ S 4 0 0 8 の処理はサブルーチンの処理も含めて、主側 CPU 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。また、サブルーチンの処理を実行する場合には当該サブルーチンの処理の実行後にお

ける戻り番地の情報を非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 において主側 CPU 6 3 の現状のスタックポインタの値に対応する記憶エリアに書き込むとともに、当該スタックポインタの値を次の順番の記憶対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。また、サブルーチンの処理が完了した場合には主側 CPU 6 3 の現状のスタックポインタの値に対して手前の順番の値に対応する記憶エリアから戻り番地の情報を読み出してその戻り番地の情報に対応するプログラムに復帰するとともに、当該スタックポインタの値をその戻り番地の情報の読み出し元となった記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

#### 【 6 7 6 8 】

チェック処理では、前扉枠 1 4 が開放状態である場合には（ステップ S 4 0 0 1 : Y E S）、通常の入球管理処理（ステップ S 4 0 0 4）、開閉実行モード中の入球管理処理（ステップ S 4 0 0 5）及び高頻度サポートモード中の入球管理処理（ステップ S 4 0 0 6）のいずれも実行することなく、後述する結果演算処理（ステップ S 4 0 0 7）及び表示用処理（ステップ S 4 0 0 8）を実行する。前扉枠 1 4 に設けられた窓パネル 5 2 の裏面と遊技盤 2 4 の前面によって前後に区画された空間によって遊技領域 P A が形成されているため、前扉枠 1 4 が開放状態となった場合には遊技領域 P A が前方に向けて開放された状態となりその状況で遊技領域 P A に向けて遊技球が発射されたとしてもその遊技球は遊技領域 P A を正常に流下することはできない。また、前扉枠 1 4 が開放状態である状況で入球部 2 4 a、3 1 ~ 3 4 への遊技球の入球が発生する場合というのは、メンテナンスや不具合の解消のために遊技ホールの管理者により前扉枠 1 4 が開放状態とされて手入れなどにより遊技球の入球が発生する場合である。このような遊技球の入球は正規の遊技の実行状況における遊技球の入球ではないため、そのような遊技球の入球を管理対象とする必要がない。したがって、チェック処理では上記のとおり前扉枠 1 4 が開放状態である場合にはステップ S 4 0 0 4 ~ ステップ S 4 0 0 6 のいずれの処理も実行しない。

#### 【 6 7 6 9 】

前扉枠 1 4 が閉鎖状態であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない場合（ステップ S 4 0 0 1 ~ ステップ S 4 0 0 3 : N O）、通常の入球管理処理を実行する（ステップ S 4 0 0 4）。また、前扉枠 1 4 が閉鎖状態であって開閉実行モードである場合（ステップ S 4 0 0 1 : N O、ステップ S 4 0 0 2 : Y E S）、開閉実行モード中の入球管理処理を実行する（ステップ S 4 0 0 5）。また、前扉枠 1 4 が閉鎖状態であって高頻度サポートモードである場合（ステップ S 4 0 0 1 : N O、ステップ S 4 0 0 3 : Y E S）、高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する（ステップ S 4 0 0 6）。

#### 【 6 7 7 0 】

図 5 7 9 は、ステップ S 4 0 0 4 における通常の入球管理処理を示すフローチャートである。

#### 【 6 7 7 1 】

第 1 入賞口検知センサ 4 2 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップ S 4 1 0 1 : Y E S）、すなわち第 1 入賞口検知センサ 4 2 a から受信している信号が L O W レベルから H I レベルに切り換わったことを確認した場合、第 2 入賞口検知センサ 4 3 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップ S 4 1 0 3 : Y E S）、すなわち第 2 入賞口検知センサ 4 3 a から受信している信号が L O W レベルから H I レベルに切り換わったことを確認した場合、又は第 3 入賞口検知センサ 4 4 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップ S 4 1 0 5 : Y E S）、すなわち第 3 入賞口検知センサ 4 4 a から受信している信号が L O W レベルから H I レベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の一般入賞カウンタ 2 3 1 a の値を 1 加算する（ステップ S 4 1 0 2、ステップ S 4 1 0 4、ステップ S 4 1 0 6）。

#### 【 6 7 7 2 】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップ S 4 1 0 2、ステップ S 4 1 0 4 及びステップ S 4 1 0 6 に対応する処理として開閉実行モード用の一般入賞カウンタ 2 3 2 a の値を 1 加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップ S 4

102、ステップS4104及びステップS4106に対応する処理として高頻度サポートモード用の一般入賞カウンタ233aの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理(図574)の入球検知処理(ステップS3709)においても第1~第3入賞口検知センサ42a~44aの検知結果が監視され、第1~第3入賞口検知センサ42a~44aのいずれかにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合には一般入賞口31に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行する。

【6773】

特電検知センサ45aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4107:YES)、すなわち特電検知センサ45aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の特電入賞カウンタ231bの値を1加算する(ステップS4108)。

10

【6774】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS4108に対応する処理として開閉実行モード用の特電入賞カウンタ232bの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS4108に対応する処理として高頻度サポートモード用の特電入賞カウンタ233bの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理(図574)の入球検知処理(ステップS3709)においても特電検知センサ45aの検知結果が監視され、特電検知センサ45aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合には特電入賞装置32に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともにラウンド遊技の終了契機を特定するための処理を実行する。

20

【6775】

第1作動口検知センサ46aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4109:YES)、すなわち第1作動口検知センサ46aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の第1作動カウンタ231cの値を1加算する(ステップS4110)。

【6776】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS4110に対応する処理として開閉実行モード用の第1作動カウンタ232cの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS4110に対応する処理として高頻度サポートモード用の第1作動カウンタ233cの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理(図574)の入球検知処理(ステップS3709)においても第1作動口検知センサ46aの検知結果が監視され、第1作動口検知センサ46aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合には第1作動口33に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともに特図用の保留情報の取得契機を特定するための処理を実行する。

30

【6777】

第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4111:YES)、すなわち第2作動口検知センサ47aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の第2作動カウンタ231dの値を1加算する(ステップS4112)。

40

【6778】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS4112に対応する処理として開閉実行モード用の第2作動カウンタ232dの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS4112に対応する処理として高頻度サポートモード用の第2作動カウンタ233dの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理(図574)の入球検知処理(ステップS3709)においても第2作動口検知センサ47aの検知結果が監視され、第2作動口検知センサ47aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合には第2作動口34に対応する個数の遊

50

技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともに特図用の保留情報の取得契機を特定するための処理を実行する。

【6779】

アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知されたと判定した場合(ステップS4113:YES)、すなわちアウト口検知センサ48aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用のアウトカウンタ231eの値を1加算する(ステップS4114)。

【6780】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップS4114に対応する処理として開閉実行モード用のアウトカウンタ232eの値を1加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップS4114に対応する処理として高頻度サポートモード用のアウトカウンタ233eの値を1加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理(図574)の入球検知処理(ステップS3709)においてはアウト口検知センサ48aの検知結果は監視されない。

【6781】

以上のようにステップS4004～ステップS4006の処理が実行されることにより、一般入賞口31への遊技球の入球個数が一般入賞カウンタ231a, 232a, 233aを利用して計測され、特電入賞装置32への遊技球の入球個数が特電入賞カウンタ231b, 232b, 233bを利用して計測され、第1作動口33への遊技球の入球個数が第1作動カウンタ231c, 232c, 233cを利用して計測され、第2作動口34への遊技球の入球個数が第2作動カウンタ231d, 232d, 233dを利用して計測され、アウト口24aへの遊技球の入球個数がアウトカウンタ231e, 232e, 233eを利用して計測される。これにより、各入球部24a, 31～34への入球履歴を主側CPU63にて把握することが可能となる。また、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233のそれぞれが区別して設けられていることにより、開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況と、開閉実行モードである状況と、高頻度サポートモードである状況とのそれぞれを区別して各入球部24a, 31～34への入球履歴を主側CPU63にて把握することが可能となる。

【6782】

チェック処理(図578)の説明に戻り、ステップS4001にて肯定判定をした場合、ステップS4004の処理を実行した場合、ステップS4005の処理を実行した場合、又はステップS4006の処理を実行した場合、ステップS4007にて結果演算処理を実行し、ステップS4008にて表示用処理を実行する。

【6783】

図580はステップS4007の結果演算処理を示すフローチャートである。

【6784】

まず非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS4201)。管理開始フラグは、遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行すべき状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。本実施形態ではパチンコ機10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合(すなわちMPU62への動作電力の供給が開始された場合)、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行することなく、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行する。パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機10への動作電力の供給開始後において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは遊技履歴の

10

20

30

40

50

管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴として収集されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【6785】

ここで、パチンコ機10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合（すなわちMPU62への動作電力の供給が開始された場合）、管理開始フラグの値は「0」となっている。この場合、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eの値、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232eの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eの値も「0」となっている。一方、管理開始フラグの値が「1」である状況においてパチンコ機10への動作電力の供給が停止され、その後に主側RAM65にバックアップ電力が供給されている状況においてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合には管理開始フラグの値が「1」のままとなる。この場合、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eの値、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232eの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eの値もパチンコ機10への動作電力の供給が停止される前の状態に維持される。上記構成であることにより管理開始フラグの値が「0」である場合には通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eの値、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232eの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eの値も「0」となる。

10

20

#### 【6786】

ちなみに、メイン処理（図514）におけるステップS105又はステップS117にて主側RAM65のクリア処理が実行される場合、そのクリア処理の対象となるのは特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222であり、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224はクリア処理の対象から除外される。これにより、遊技ホールの管理者が意図的に非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアすることができない構成となっている。

#### 【6787】

また、主側CPU63は後述するタイマ割込み処理（図574）において非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に異常が発生していないか否かを確認し、異常の発生を確認した場合には非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされる構成としてもよい。これにより、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に異常が発生した場合には初期化することが可能となる。また、当該構成において非特定制御用のワークエリア223に異常が発生した場合には非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアすることなく非特定制御用のワークエリア223を「0」クリアし、非特定制御用のスタックエリア224に異常が発生した場合には非特定制御用のワークエリア223を「0」クリアすることなく非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアする構成としてもよい。また、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に異常が発生したとしても演算結果記憶エリア234は「0」クリアの対象から除外される構成としてもよい。

30

40

#### 【6788】

ステップS4201にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eの値、開閉実行モード用カウンタエリア232の各カウンタ232a～232eの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233の各カウンタ233a～233eの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップS4202）。そして、その算出した合計個数が管理開始基準値である「300」よりも多い個数となっているか否かを判定する（ステップS4203）。

#### 【6789】

50

ステップS 4 2 0 3にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア2 2 3の管理開始フラグに「1」をセットする(ステップS 4 2 0 4)。また、通常用カウンタエリア2 3 1の各カウンタ2 3 1 a ~ 2 3 1 e、開閉実行モード用カウンタエリア2 3 2の各カウンタ2 3 2 a ~ 2 3 2 e、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア2 3 3の各カウンタ2 3 3 a ~ 2 3 3 eを全て「0」クリアする(ステップS 4 2 0 5)。これにより、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された後(すなわちMPU62への動作電力の供給が開始された後)において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでに収集された遊技履歴の情報が全て消去されることとなる。よって、パチンコ機10への動作電力の供給開始後において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行させないようにすることが可能となる。

10

#### 【6790】

ステップS 4 2 0 1にて肯定判定をした場合、ステップS 4 2 0 2と同様に合計個数の演算処理を実行する(ステップS 4 2 0 6)。つまり、通常用カウンタエリア2 3 1の各カウンタ2 3 1 a ~ 2 3 1 eの値、開閉実行モード用カウンタエリア2 3 2の各カウンタ2 3 2 a ~ 2 3 2 eの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア2 3 3の各カウンタ2 3 3 a ~ 2 3 3 eの値を全て合計することで合計個数を算出する。そして、その算出した合計個数が演算基準個数である「6000」以上の個数となっているか否かを判定する(ステップS 4 2 0 7)。

20

#### 【6791】

ステップS 4 2 0 7にて肯定判定をした場合、各種パラメータの演算処理を実行する(ステップS 4 2 0 8)。具体的には、通常用カウンタエリア2 3 1の各種カウンタ2 3 1 a ~ 2 3 1 eの値をK 6 1 ~ K 6 5とし、開閉実行モード用カウンタエリア2 3 2の各種カウンタ2 3 2 a ~ 2 3 2 eの値をK 7 1 ~ K 7 5とし、高頻度サポートモード用カウンタエリア2 3 3の各種カウンタ2 3 3 a ~ 2 3 3 eの値をK 8 1 ~ K 8 5とした場合において以下の第61パラメータ~第68パラメータを算出する。

・第61パラメータ：遊技球の合計払出個数(「K 6 1 + K 7 1 + K 8 1」×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+「K 6 2 + K 7 2 + K 8 2」×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+「K 6 3 + K 7 3 + K 8 3」×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+「K 6 4 + K 7 4 + K 8 4」×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」) / 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(K 6 1 + K 6 2 + K 6 3 + K 6 4 + K 6 5 + K 7 1 + K 7 2 + K 7 3 + K 7 4 + K 7 5 + K 8 1 + K 8 2 + K 8 3 + K 8 4 + K 8 5)の割合・第62パラメータ：通常時における遊技球の合計払出個数(K 6 1 ×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+ K 6 2 ×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+ K 6 3 ×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+ K 6 4 ×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」) / 通常時における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(K 6 1 + K 6 2 + K 6 3 + K 6 4 + K 6 5)の割合・第63パラメータ：開閉実行モード時における遊技球の合計払出個数(K 7 1 ×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+ K 7 2 ×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+ K 7 3 ×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+ K 7 4 ×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」) / 開閉実行モード時における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(K 7 1 + K 7 2 + K 7 3 + K 7 4 + K 7 5)の割合・第64パラメータ：高頻度サポートモード時における遊技球の合計払出個数(K 8 1 ×「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+ K 8 2 ×「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+ K 8 3 ×「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+ K 8 4 ×「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」) / 高頻度サポートモード時における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(K 8 1 + K 8 2 + K 8 3 + K 8 4 + K 8 5)の割合・第65パラメータ：一般入賞口31への遊技球の合計入球個数(K 6 1 + K 7 1 + K 8 1) / 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(K 6 1 + K 6 2 + K 6 3 + K 6 4 + K 6 5 + K 7 1 + K 7 2 + K 7 3 + K 7 4 + K 7 5 + K 8 1 + K 8 2 + K 8 3 + K 8 4 + K 8 5

30

40

50



) の割合・第 6 6 パラメータ：第 1 作動口 3 3 への遊技球の合計入球個数 (  $K 6 3 + K 7 3 + K 8 3$  ) / 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (  $K 6 1 + K 6 2 + K 6 3 + K 6 4 + K 6 5 + K 7 1 + K 7 2 + K 7 3 + K 7 4 + K 7 5 + K 8 1 + K 8 2 + K 8 3 + K 8 4 + K 8 5$  ) の割合・第 6 7 パラメータ：( 「  $K 6 2 + K 7 2 + K 8 2$  」 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + 「  $K 6 4 + K 7 4 + K 8 4$  」 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」 ) / 遊技球の合計払出個数 ( 「  $K 6 1 + K 7 1 + K 8 1$  」 × 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 + 「  $K 6 2 + K 7 2 + K 8 2$  」 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + 「  $K 6 3 + K 7 3 + K 8 3$  」 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 + 「  $K 6 4 + K 7 4 + K 8 4$  」 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」 ) の割合・第 6 8 パラメータ：「  $K 6 2 + K 7 2 + K 8 2$  」 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 / 遊技球の合計払出個数 ( 「  $K 6 1 + K 7 1 + K 8 1$  」 × 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 + 「  $K 6 2 + K 7 2 + K 8 2$  」 × 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 + 「  $K 6 3 + K 7 3 + K 8 3$  」 × 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 + 「  $K 6 4 + K 7 4 + K 8 4$  」 × 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」 ) の割合

その後、ステップ S 4 2 0 8 にて算出した第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータを演算結果記憶エリア 2 3 4 に上書きする ( ステップ S 4 2 0 9 ) 。この場合、演算結果記憶エリア 2 3 4 に既に記憶されていた前回の処理回における演算結果の第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータは消去される。なお、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されている状況であっても主側 R A M 6 5 にはバックアップ電力が供給されるため、当該バックアップ電力が供給されている状況であればパチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始直後であっても演算結果記憶エリア 2 3 4 にはパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前に算出された第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータの情報が記憶されている。

#### 【 6 7 9 2 】

その後、通常用カウンタエリア 2 3 1 の各カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 の各カウンタ 2 3 2 a ~ 2 3 2 e、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 の各カウンタ 2 3 3 a ~ 2 3 3 e を全て「 0 」クリアする ( ステップ S 4 2 1 0 ) 。これにより、第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータが演算されたことを契機として、その時点で遊技履歴の情報を一旦消去することが可能となる。

#### 【 6 7 9 3 】

なお、管理開始フラグに「 1 」がセットされた直後においては遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が演算基準個数から管理開始基準値を減算した値以上となった場合にステップ S 4 2 0 8 ~ ステップ S 4 2 1 0 の処理を実行し、その後は遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数が演算基準個数以上となった場合にステップ S 4 2 0 8 ~ ステップ S 4 2 1 0 の処理を実行する構成としてもよい。

#### 【 6 7 9 4 】

図 5 8 1 はチェック処理 ( 図 5 7 8 ) におけるステップ S 4 0 0 8 の表示用処理を示すフローチャートである。

#### 【 6 7 9 5 】

まず非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた更新タイミングカウンタの値を 1 減算する ( ステップ S 4 3 0 1 ) 。更新タイミングカウンタは第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c における遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。主側 C P U 6 3 は第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c を表示制御することにより、上記第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータの演算結果を報知する。この場合、第 1 報知用表示装置 6 9 a では報知対象となっているパラメータの種類に対応する情報が表示される。また、報知対象となっているパラメータを 1 0 0 倍した値のうち、1 0 の位に対応する数字が第 2 報知用表示装置 6 9 b にて表示され、1 の位に対応する数字が第 3 報知用表示装置 6 9 c にて表示される。そして、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c においては、上記第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対

10

20

30

40

50

象である第 6 8 パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第 6 1 パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は 1 0 秒となっている。

【 6 7 9 6 】

ここで、主側 C P U 6 3 における上記第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータの演算周期は最短で 6 0 分となっている。これに対して、第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータの数は 8 個となっており、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は 1 0 秒となっている。したがって、主側 C P U 6 3 にて演算された第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータは少なくとも 1 回は第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c における表示対象となる。

【 6 7 9 7 】

ステップ S 4 3 0 1 の処理を実行した場合、1 減算後における更新タイミングカウンタの値が「 0 」となっているか否かを判定することで第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c の表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップ S 4 3 0 2 ）。ステップ S 4 3 0 2 にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた表示対象カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 4 3 0 3 ）。そして、1 加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「 7 」を超えた場合（ステップ S 4 3 0 4 : Y E S ）、表示対象カウンタの値を「 0 」クリアする（ステップ S 4 3 0 5 ）。

【 6 7 9 8 】

表示対象カウンタは第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c における表示対象となっているパラメータの種類を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。上記第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータと、「 0 」 ~ 「 7 」の表示対象カウンタの取り得る値とは 1 対 1 で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「 0 」である場合、最初の表示対象である第 6 1 パラメータが第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c の表示対象となり、表示対象カウンタの値が「 7 」である場合、最後の表示対象である第 6 8 パラメータが第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c の表示対象となる。

【 6 7 9 9 】

ステップ S 4 3 0 4 にて否定判定をした場合、又はステップ S 4 3 0 5 の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する情報が表示されるように第 1 報知用表示装置 6 9 a を表示制御する（ステップ S 4 3 0 6 ）。また、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果記憶エリア 2 3 4 から読み出すとともに、その読み出したパラメータを 1 0 0 倍し、1 0 の位に対応する数字が第 2 報知用表示装置 6 9 b にて表示され、1 の位に対応する数字が第 3 報知用表示装置 6 9 c にて表示されるようにする（ステップ S 4 3 0 7 ）。

【 6 8 0 0 】

ここで、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c のそれぞれに対応させて表示 I C が設けられている。ステップ S 4 3 0 6 では主側 C P U 6 3 は第 1 報知用表示装置 6 9 a に対応する表示 I C に表示データを出力し、ステップ S 4 3 0 7 では主側 C P U 6 3 は第 2 報知用表示装置 6 9 b に対応する表示 I C 、及び第 3 報知用表示装置 6 9 c に対応する表示 I C のそれぞれに表示データを出力する。これら表示 I C は動作電力が供給されている場合には表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容に対応する報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c に継続して表示させる。そして、表示データが主側 C P U 6 3 により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c の表示が変更される。これにより、非特定制御に対応する処理である管理実行処理（図 5 7 6 ）が終了して特定制御に対応する処理に復帰した後においても、非特定制御に対応する処理の実行状況において設定された表示データに対応する表示が第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c にて継続されることとなる。

【 6 8 0 1 】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の更新タイミングカウンタに次の更新タイミングに対応する値として 1 0 秒に対応する値を設定する（ステップ S 4 3 0 8 ）。

10

20

30

40

50

## 【 6 8 0 2 】

上記のように表示用処理が実行されることにより、主側CPU63に動作電力の供給が開始されている場合、第1～第3報知用表示装置69a～69cにて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体12が外枠11に対して開放操作されて主制御装置60がパチンコ機10の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機10の状態に関係なく第1～第3報知用表示装置69a～69cの表示制御が実行されるようにすることにより、第1～第3報知用表示装置69a～69cを表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。

## 【 6 8 0 3 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

## 【 6 8 0 4 】

主側RAM65には、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222と、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224とが設けられている。そして、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理が主側CPU63にて実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であるのに対して、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御に対応する処理が主側CPU63にて実行される場合には情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可である。また、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224は、非特定制御に対応する処理が主側CPU63にて実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であるのに対して、特定制御に対応する処理が主側CPU63にて実行される場合には情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可である。これにより、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222を特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱うとともに、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を非特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。したがって、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで主側RAM65における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 6 8 0 5 】

特定制御に対応する処理には遊技の進行を制御するための処理が含まれ、非特定制御に対応する処理には遊技履歴を管理するための処理が含まれる。そして、上記のとおり特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222は特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224は非特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して、遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報、例えば通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び演算結果記憶エリア234に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 6 8 0 6 】

遊技履歴を管理するための情報が記憶される通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び演算結果記憶エリア234が主側RAM65に設けられている。これにより、主側CPU63にて遊技履歴を管理するための処理を完結することが可能となる。また、遊技履歴の情報及び当該遊技履歴の情報を利用して算出された各種パラメータの情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

## 【 6 8 0 7 】

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合には主側CPU63の各種レジスタの情報が主側RAM65に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が実行される場合に、特定制御に対応する処理の実行に際して主側CPU63の各種レジスタに記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御に対応する処理を終了する場合又は終了した後に、主側RAM65に退避された情報が主側CPU63の各種レジスタに復帰される。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理の実行前における主側CPU63の各種レジスタの状態から特定制御に対応する処理を実行することが可能となる。

10

**【6808】**

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合、主側CPU63の各種レジスタのうち一部のレジスタの情報が主側RAM65に退避される。これにより、主側RAM65において主側CPU63のレジスタの情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

**【6809】**

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合、主側CPU63の各種レジスタのうち非特定制御に対応する処理にて情報の記憶対象となるレジスタの情報が主側RAM65に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理の実行前における主側CPU63のレジスタの状態から特定制御に対応する処理を再開することを可能としながら、主側RAM65において主側CPU63のレジスタの情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

20

**【6810】**

非特定制御に対応する処理が開始される場合、主側CPU63のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において特定制御用のスタックエリア222に退避され、主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報が非特定制御に対応する処理において非特定制御用のワークエリア223に退避される。これにより、主側CPU63の各種レジスタに記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分散させて実行することが可能となる。

30

**【6811】**

フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。この場合に、フラグレジスタの情報は非特定制御に対応する処理が開始される前において特定制御に対応する処理にて、特定制御用のスタックエリア222に退避される。これにより、非特定制御に対応するサブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させておくことが可能となる。

40

**【6812】**

WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア223に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア224の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア224を利用する場合、情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることになってしまう。このような

50

事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

#### 【 6 8 1 3 】

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合に主側 CPU 6 3 のスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であり、当該スタックポインタの情報は非特定制御に対応する処理の開始に際して主側 RAM 6 5 に退避されない。これにより、主側 RAM 6 5 においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がないため、主側 RAM 6 5 の記憶容量をそれだけ抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合において主側 CPU 6 3 のスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

#### 【 6 8 1 4 】

なお、非特定制御に対応する処理が実行される場合に主側 CPU 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側 RAM 6 5 に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタの情報が非特定制御に対応する処理において主側 RAM 6 5 に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了した後において主側 CPU 6 3 のフラグレジスタへの情報の復帰が特定制御に対応する処理において行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理において行われる構成としてもよい。

#### 【 6 8 1 5 】

また、主側 CPU 6 3 の WA レジスタ、BC レジスタ、DE レジスタ、HL レジスタ、IX レジスタ及び IY レジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側 RAM 6 5 に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、これらレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側 RAM 6 5 に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において上記各レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、上記各レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

#### 【 6 8 1 6 】

##### < 第 4 8 実施形態 >

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第 4 7 実施形態と相違している。以下、上記第 4 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 4 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【 6 8 1 7 】

図 5 8 2 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S 4 4 0 1 ~ ステップ S 4 4 0 5 の処理は、主側 CPU 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 6 8 1 8 】

まずタイマ割込み処理（図 5 7 4）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S 4 4 0 1）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 5 7 4）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 6 8 1 9 】

その後、「L D ( \_ P S W B U F ) , P S W」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設定された P S W バッファに退避させる（ステップ S 4 4 0 2）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P / Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 2 2 1 に退避させておくことが可能となる。

10

## 【 6 8 2 0 】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップ S 4 4 0 3）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

## 【 6 8 2 1 】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合には、「L D P S W , ( \_ P S W B U F )」として、ロード命令により、ステップ S 4 4 0 2 にて特定制御用のワークエリア 2 2 1 における P S W バッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに復帰させる（ステップ S 4 4 0 4）。これにより、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が、ステップ S 4 4 0 2 が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

20

## 【 6 8 2 2 】

その後、タイマ割込み処理（図 5 7 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップ S 4 4 0 5）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

## 【 6 8 2 3 】

上記構成によれば特定制御から非特定制御に切り換わる直前における主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ではなく特定制御用のワークエリア 2 2 1 に退避される。これにより、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の容量を抑えながらフラグレジスタの情報を退避させることが可能となる。

30

## 【 6 8 2 4 】

なお、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における P S W バッファは専用エリアとして確保されているがこれに限定されることはなく、他の情報も書き込まれ得る兼用エリアである構成としてもよい。つまり、管理用処理が実行されない状況においては特定制御に対応する主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報を退避させる必要がないため、管理用処理が実行されない状況における特定制御に対応する処理にて所定の演算処理を実行する場合などに P S W バッファとしても利用される兼用エリアを利用する構成としてもよい。この場合、当該兼用エリアは管理用処理の実行に際してフラグレジスタの情報を退避させるために確実に利用されることとなるため、フラグレジスタの情報以外の情報として、管理用処理が実行される前に不要となる情報が兼用エリアに書き込まれる構成とする必要がある。

40

## 【 6 8 2 5 】

## &lt; 第 4 9 実施形態 &gt;

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第 4 7 実施形態と相違している。以下、上記第 4 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 4 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 6 8 2 6 】

50

図583は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS4501～ステップS4515の処理は、主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【6827】

まず、上記第47実施形態における管理実行処理（図576）のステップS3901と同様に「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS4501）。

【6828】

その後、「PUSH WA」として、プッシュ命令により、主側CPU63のWAレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4502）。この場合、ステップS4501にて主側CPU63のスタックポインタに設定した固定アドレスに対応する記憶エリアにWAレジスタの情報を退避させる。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

【6829】

その後、「PUSH BC」として、プッシュ命令により、主側CPU63のBCレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4503）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

【6830】

その後、「PUSH DE」として、プッシュ命令により、主側CPU63のDEレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4504）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

【6831】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4505）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

【6832】

その後、「PUSH IX」として、プッシュ命令により、主側CPU63のIXレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4506）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

【6833】

その後、「PUSH IY」として、プッシュ命令により、主側CPU63のIYレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア224における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップS4507）。また、主側CPU63のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

【6834】

ステップS4502～ステップS4507の処理を実行した後は、チェック処理を実行する（ステップS4508）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラ

10

20

30

40

50

ムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア 224 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第 47 実施形態と同一である。

【6835】

その後、上記第 47 実施形態における管理実行処理（図 576）のステップ S3909 と同様に「LD SP, Y(r+ )」として、ロード命令により、主側 CPU 63 のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとして Y(r+ )を設定する（ステップ S4509）。Y(r+ )のアドレスは、特定制御用のスタックエリア 222 における Y(r+8)と Y(s)との間のアドレスとして設定されている。

10

【6836】

その後、「POP IY」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア 224 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側 CPU 63 の IY レジスタに上書きする（ステップ S4510）。また、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

20

【6837】

その後、「POP IX」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア 224 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側 CPU 63 の IX レジスタに上書きする（ステップ S4511）。また、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【6838】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア 224 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側 CPU 63 の HL レジスタに上書きする（ステップ S4512）。また、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

30

【6839】

その後、「POP DE」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア 224 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側 CPU 63 の DE レジスタに上書きする（ステップ S4513）。また、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【6840】

その後、「POP BC」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア 224 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側 CPU 63 の BC レジスタに上書きする（ステップ S4514）。また、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

40

【6841】

その後、「POP WA」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア 224 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側 CPU 63 の WA レジスタに上書きする（ステップ S4515）。また、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【6842】

50



ステップS 4 5 1 0 ~ ステップS 4 5 1 5 の処理が実行されることにより、主側CPU 6 3 のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

#### 【6 8 4 3】

主側CPU 6 3 のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS 4 5 0 2 ~ ステップS 4 5 0 7 では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報を、非特定制御用のスタックエリア2 2 4 に退避させている。これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップS 4 5 0 8）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報をチェック処理（ステップS 4 5 0 8）の実行に先立ち非特定制御用のスタックエリア2 2 4 に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のスタックエリア2 2 4 に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

10

20

#### 【6 8 4 4】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のスタックエリア2 2 4 に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用対象となるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報を選択的に非特定制御用のスタックエリア2 2 4 に退避させることにより、非特定制御用のスタックエリア2 2 4 においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、チェック処理に際して利用可能となる非特定制御用のスタックエリア2 2 4 の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。

30

#### 【6 8 4 5】

##### < 第5 0 実施形態 >

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第4 7 実施形態と相違している。以下、上記第4 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第4 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【6 8 4 6】

図5 8 4 は主側CPU 6 3 にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS 4 6 0 1 ~ ステップS 4 6 0 5 の処理は、主側CPU 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

40

#### 【6 8 4 7】

まず、上記第4 7 実施形態における管理実行処理（図5 7 6）のステップS 3 9 0 1 と同様に「LD SP, Y(u + 2)」として、ロード命令により、主側CPU 6 3 のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u + 2)を設定する（ステップS 4 6 0 1）。

#### 【6 8 4 8】

その後、「LD ( \_\_ALLBUF), ALL」として、ロード命令により、主側CPU 6 3 の全レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア2 2 3 に設定されたALLバッファに退避させる（ステップS 4 6 0 2）。これにより、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全ての

50

レジスタの情報がまとめて非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の A L L バッファに退避されることとなる。このように主側 C P U 6 3 の全レジスタを非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより、主側 C P U 6 3 のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

#### 【 6 8 4 9 】

ここで、退避対象となるレジスタにはフラグレジスタも含まれる。フラグレジスタの情報は管理用処理（図 5 7 5）のステップ S 3 8 0 2 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されているが、ステップ S 4 6 0 2 においてはフラグレジスタの情報が非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避される。これにより、フラグレジスタの情報も含めて、主側 C P U 6 3 のレジスタの情報の選択的な退避を行う必要が生じない。また、このようにフラグレジスタの情報が重複させて退避されるとしても、当該管理実行処理の終了後において管理用処理（図 5 7 5）のステップ S 3 8 0 4 にて特制御用のスタックエリア 2 2 2 から主側 C P U 6 3 のフラグレジスタへの情報の復帰が行われるため、特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報を管理実行処理が行われる直前の状態に復帰させることが可能となる。

10

#### 【 6 8 5 0 】

その後、チェック処理を実行する（ステップ S 4 6 0 3）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、ブッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における主側 C P U 6 3 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第 4 7 実施形態と同一である。

20

#### 【 6 8 5 1 】

その後、上記第 4 7 実施形態における管理実行処理（図 5 7 6）のステップ S 3 9 0 9 と同様に「L D S P , Y ( r + )」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとして Y ( r + ) を設定する（ステップ S 4 6 0 4）。Y ( r + ) のアドレスは、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における Y ( r + 8 ) と Y ( s ) との間のアドレスとして設定されている。

30

#### 【 6 8 5 2 】

その後、「L D A L L , ( \_ A L L B U F )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の A L L バッファに退避された情報を主側 C P U 6 3 のそれぞれに対応するレジスタに上書きする（ステップ S 4 6 0 5）。これにより、主側 C P U 6 3 の全レジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

#### 【 6 8 5 3 】

上記構成によれば、主側 C P U 6 3 のレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を利用する場合、情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることになってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

40

#### 【 6 8 5 4 】

また、主側 C P U 6 3 のレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避さ

50

せる場合、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるW Aレジスタ、B Cレジスタ、D Eレジスタ、H Lレジスタ、I Xレジスタ及びI Yレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のワークエリア2 2 3のA L Lバッファに退避されることとなる。このように主側C P U 6 3の全レジスタを非特定制御用のワークエリア2 2 3に退避させることにより、主側C P U 6 3のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

#### 【6 8 5 5】

なお、主側C P U 6 3の全レジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側R A M 6 5に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側R A M 6 5に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

#### 【6 8 5 6】

##### < 第5 1実施形態 >

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第4 7実施形態と相違している。以下、上記第4 7実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第4 7実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【6 8 5 7】

図5 8 5は主側C P U 6 3にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS 4 7 0 1～ステップS 4 7 0 6の処理は、主側C P U 6 3において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【6 8 5 8】

まず「L D ( \_ S P B U F ) , S P」として、ロード命令により、主側C P U 6 3のスタックポインタの情報を非特定制御用のワークエリア2 2 3に設定されたS Pバッファに退避させる(ステップS 4 7 0 1)。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応するスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア2 2 3に退避されることとなる。

#### 【6 8 5 9】

その後、上記第4 7実施形態における管理実行処理(図5 7 6)のステップS 3 9 0 1と同様に「L D S P , Y ( u + 2 )」として、ロード命令により、主側C P U 6 3のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY ( u + 2 )を設定する(ステップS 4 7 0 2)。

#### 【6 8 6 0】

その後、「P U S H A L L」として、プッシュ命令により、主側C P U 6 3の全レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア2 2 4における主側C P U 6 3の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアに退避させる(ステップS 4 7 0 3)。この場合、主側C P U 6 3の全レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア2 2 4における一の記憶エリアに記憶させることができないため、上記のとおり非特定制御用のスタックエリア2 2 4における主側C P U 6 3の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアをレジスタの情報の退避先とする。また、主側C P U 6 3のスタックポインタの情報を全レジスタの情報の退避に際して最後の情報を記憶させた記憶エリアに対して次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報を更新する。

#### 【6 8 6 1】

その後、チェック処理を実行する(ステップS 4 7 0 4)。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては

10

20

30

40

50

チェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア 224 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第 47 実施形態と同一である。

#### 【6862】

その後、「POP ALL」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア 224 における主側 CPU 63 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアに退避された情報を主側 CPU 63 のそれぞれに対応するレジスタに上書きする（ステップ S4705）。これにより、主側 CPU 63 の全レジスタの情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

10

#### 【6863】

その後、「LD SP, (\_\_SPBUF)」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 223 の SP バッファに退避された情報を主側 CPU 63 のスタックポインタに上書きする（ステップ S4706）。これにより、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報が非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応する情報に復帰することとなる。

20

#### 【6864】

上記構成によれば、主側 CPU 63 のレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア 224 に退避させる場合、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用される WA レジスタ、BC レジスタ、DE レジスタ、HL レジスタ、IX レジスタ及び IY レジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のスタックエリア 224 に退避されることとなる。このように主側 CPU 63 の全レジスタを非特定制御用のスタックエリア 224 に退避させることにより、主側 CPU 63 のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

#### 【6865】

非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応するスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア 223 に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応するスタックポインタの情報が変動し得る構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、主側 CPU 63 のスタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

30

#### 【6866】

なお、主側 CPU 63 の全レジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側 RAM 65 に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側 RAM 65 に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

40

#### 【6867】

##### < 第 52 実施形態 >

本実施形態では管理用処理及び管理実行処理の処理構成が上記第 47 実施形態と相違している。以下、上記第 47 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 47 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【6868】

図 586 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S4801 ~ ステップ S4811 の

50

処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【6869】

まずタイマ割込み処理（図574）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップS4801）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図574）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【6870】

その後、「PUSH PSW」として、プッシュ命令により、主側CPU63のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS4802）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させておくことが可能となる。

#### 【6871】

その後、「LD WA, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のWAレジスタを「0」クリアする（ステップS4803）。また、「LD BC, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のBCレジスタを「0」クリアする（ステップS4804）。また、「LD DE, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のDEレジスタを「0」クリアする（ステップS4805）。また、「LD HL, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のHLレジスタを「0」クリアする（ステップS4806）。また、「LD IX, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIXレジスタを「0」クリアする（ステップS4807）。また、「LD IY, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIYレジスタを「0」クリアする（ステップS4808）。

#### 【6872】

主側CPU63のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップS4803～ステップS4808では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタのそれぞれを「0」クリアする。これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップS4902）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS4809）の実行に先立ち「0」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

#### 【6873】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「0」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

#### 【6874】

ステップS4803～ステップS4808の処理を実行した後は、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すこ

10

20

30

40

50

とにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS 4 8 0 9）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【 6 8 7 5 】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、「POP PSW」として、ポップ命令により、ステップS 4 8 0 2 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU 6 3 のフラグレジスタに復帰させる（ステップS 4 8 1 0）。これにより、主側CPU 6 3 のフラグレジスタの情報が、ステップS 4 8 0 2 が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側CPU 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

10

【 6 8 7 6 】

その後、タイマ割込み処理（図 5 7 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップS 4 8 1 1）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【 6 8 7 7 】

図 5 8 7 は主側CPU 6 3 にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップS 4 9 0 1～ステップS 4 9 0 9 の処理は、主側CPU 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【 6 8 7 8 】

まず上記第 4 7 実施形態における管理実行処理（図 5 7 6）のステップS 3 9 0 1と同様に「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側CPU 6 3 のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてY(u+2)を設定する（ステップS 4 9 0 1）。

【 6 8 7 9 】

その後、チェック処理を実行する（ステップS 4 9 0 2）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に書き込まれる。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第 4 7 実施形態と同一である。

30

【 6 8 8 0 】

その後、「LD WA, 0」として、ロード命令により、主側CPU 6 3 のWAレジスタを「0」クリアする（ステップS 4 9 0 3）。また、「LD BC, 0」として、ロード命令により、主側CPU 6 3 のBCレジスタを「0」クリアする（ステップS 4 9 0 4）。また、「LD DE, 0」として、ロード命令により、主側CPU 6 3 のDEレジスタを「0」クリアする（ステップS 4 9 0 5）。また、「LD HL, 0」として、ロード命令により、主側CPU 6 3 のHLレジスタを「0」クリアする（ステップS 4 9 0 6）。また、「LD IX, 0」として、ロード命令により、主側CPU 6 3 のIXレジスタを「0」クリアする（ステップS 4 9 0 7）。また、「LD IY, 0」として、ロード命令により、主側CPU 6 3 のIYレジスタを「0」クリアする（ステップS 4 9 0 8）。

40

【 6 8 8 1 】

これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは既に説明したとおり非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップS 4 9 0 2）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対

50

応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ち「0」クリアすることにより、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【6882】

また、特定制御に対応する処理が開始される前におけるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報は、当該特定制御に対応する処理が終了した後における非特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「0」クリアされたとしても、特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した非特定制御に対応する処理において問題が生じない。

10

【6883】

その後、上記第47実施形態における管理実行処理(図576)のステップS3909と同様に「LD SP, Y(r+ )」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてY(r+ )を設定する(ステップS4909)。Y(r+ )のアドレスは、特定制御用のスタックエリア222におけるY(r+8)とY(s)との間のアドレスとして設定されている。

【6884】

上記構成によれば、特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、これら各レジスタの情報を主側RAM65に退避させる必要が生じない。よって、これら各情報を退避させるための容量を確保する必要が生じない。

20

【6885】

また、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させる場合にも主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、特定制御に対応する処理に復帰させる場合には、これら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【6886】

上記各レジスタが「0」クリアされた状態は、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合の状態である。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において上記各レジスタを所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

30

【6887】

非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において「0」クリアの実行対象となるレジスタは主側CPU63の各種レジスタのうち一部のレジスタである。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において上記各レジスタを所定状態に設定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【6888】

非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合にWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成において、それ以外のレジスタは「0」クリアしない。これにより、特定制御に対応する処理において必要な情報を非特定制御に対応する処理の開始に際して消去してしまわないようにすることが可能となる。

40

【6889】

また、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ以外のレジスタの情報は非特定制御に対応する処理の開始に際して主側RAM65に退避されない。これにより、これら情報を退避させるための領域を主側RAM65において確保する必要が生じない。

50

## 【 6 8 9 0 】

非特定制御に対応する処理が開始される前における主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの情報は、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて利用されない情報である。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合に上記各レジスタが「0」クリアされる構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

## 【 6 8 9 1 】

なお、管理用処理（図586）におけるステップS4803～ステップS4808にて主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成に代えて、これらレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、これら主側CPU63の各レジスタは一旦「0」クリアされた後に、初期状態となるように各レジスタの情報設定が行われるが、ステップS4803～ステップS4808ではこの初期状態となるように各レジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップS4903～ステップS4908においても上記初期状態となるように各レジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはこれら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

## 【 6 8 9 2 】

また、管理用処理（図586）におけるステップS4803～ステップS4808にて主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする構成に代えて、これらレジスタの全てに「1」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップS4903～ステップS4908においても上記各レジスタの全てに「1」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはこれら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

## 【 6 8 9 3 】

また、非特定制御に対応する処理が実行される場合に主側CPU63のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側RAM65に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタの情報が非特定制御に対応する処理において主側RAM65に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了した後において主側CPU63のフラグレジスタへの情報の復帰が特定制御に対応する処理において行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理において行われる構成としてもよい。

## 【 6 8 9 4 】

また、主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタを「0」クリアする処理が非特定制御に対応する処理が開始される前において特定制御に対応する処理にて実行される構成としたが、これに限定されることはなく、これらレジスタを「0」クリアする処理が非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において上記各レジスタを「0」クリアする処理が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、上記各レジスタを「0」クリアする処理が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

## 【 6 8 9 5 】

また、管理用処理（図586）においてステップS4802における「PUSH PSW」の処理がステップS4803～ステップS4808にて各レジスタに「0」を設定する前に実行される構成としたが、これに代えて、ステップS4802における「PUSH PSW」の処理がステップS4803～ステップS4808にて各レジスタに「0」を



設定した後であってステップ S 4 8 0 9 にて管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが読み出される前に実行される構成としてもよい。これにより、ステップ S 4 8 0 3 ~ ステップ S 4 8 0 8 のロード命令により変化した後におけるフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させることが可能となる。

【 6 8 9 6 】

< 第 5 3 実施形態 >

本実施形態では遊技履歴の情報を収集するための構成が上記第 4 7 実施形態と相違している。以下、上記第 4 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 4 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 6 8 9 7 】

図 5 8 8 は本実施形態における電氣的構成を説明するための説明図である。

【 6 8 9 8 】

M P U 6 2 には上記第 4 7 実施形態と同様に主側 C P U 6 3、主側 R O M 6 4 及び主側 R A M 6 5 が設けられている。また、M P U 6 2 には上記第 4 7 実施形態と異なり、M P U 6 2 に管理用 R A M 2 4 1 が電氣的に接続されている。つまり、M P U 6 2 に内蔵されている主側 R A M 6 5 とは別に管理用 R A M 2 4 1 が設けられており、当該管理用 R A M 2 4 1 は M P U 6 2 に外付けされている。

【 6 8 9 9 】

主側 R A M 6 5 には上記第 4 7 実施形態と同様に特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が設けられている。したがって、主側 C P U 6 3 にて主側 R O M 6 4 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理を実行する場合には主側 R A M 6 5 における特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を利用し、主側 C P U 6 3 にて主側 R O M 6 4 における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御に対応する処理を実行する場合には主側 R A M 6 5 における非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を利用する。

【 6 9 0 0 】

管理用 R A M 2 4 1 には通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 が設けられている。これら各エリア 2 3 1 ~ 2 3 4 の内容は上記第 4 7 実施形態と同一である。本実施形態においても主側 C P U 6 3 における非特定制御に対応する処理としてチェック処理を含む管理実行処理が実行される。そして、当該チェック処理において上記第 4 7 実施形態と同様に通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 の更新を通じて遊技履歴の収集が行われるとともに、その収集された遊技履歴を利用して算出された第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータは演算結果記憶エリア 2 3 4 に書き込まれる。つまり、管理用 R A M 2 4 1 は主側 C P U 6 3 において非特定制御に対応する処理を実行する場合に利用されることとなるため、管理用 R A M 2 4 1 は非特定制御用のワークエリアとして利用されることとなる。

【 6 9 0 1 】

また、遊技履歴の収集やその収集された履歴情報を利用して第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータを算出する場合に主側 R A M 6 5 の非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が適宜利用される。

【 6 9 0 2 】

上記構成によれば、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 が M P U 6 2 に外付けされた管理用 R A M 2 4 1 に設けられている。これにより、主側 R A M 6 5 における非特定制御用のワークエリア 2 2 3 において必要な記憶容量を増加させないようにしながら、収集した遊技履歴の情報を記憶することが可能となるとともに、当該遊技履歴を利用して算出された第 6 1 ~ 第 6 8 パラメータを記憶することが可能となる。ま

10

20

30

40

50

た、汎用的なMPU62を利用しながら、遊技履歴の情報を記憶するための記憶容量を増大化させることが可能となる。

【6903】

遊技履歴の収集やその収集された履歴情報を利用して第61～第68パラメータを算出する場合に主側RAM65の非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が適宜利用される。これにより、履歴情報に関する処理を実行する場合における処理速度が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

【6904】

なお、管理用RAM241に通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び演算結果記憶エリア234が設けられる構成に加えて又は代えて、上記第33実施形態などにおける履歴用メモリ117に対応する記憶エリアが設定されている構成としてもよい。この場合、履歴情報を記憶するために必要な記憶容量を増大化させる必要があるが、MPU62に外付けされた管理用RAM241が当該履歴情報を記憶するための記憶手段として利用される構成であるため、記憶容量の増大化に柔軟に対応することが可能となる。

10

【6905】

<第54実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行される処理構成が上記第47実施形態と相違している。以下、上記第47実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第47実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

【6906】

図589は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS5001～ステップS5019の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【6907】

まず電源投入ウェイト処理を実行する(ステップS5001)。当該電源投入ウェイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間(具体的には1秒)が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウェイト処理の実行期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側RAM65のアクセスを許可する(ステップS5002)。

30

【6908】

その後、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定し(ステップS5003)、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定し(ステップS5004)、内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるか否かを判定し(ステップS5005)、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かを判定する(ステップS5006)。

【6909】

本実施形態では内枠13に対して前扉枠14が開放状態となっているか否かを検知するための前扉開放センサ95が主側CPU63と電氣的に接続されており、前扉開放センサ95の検知結果は主側CPU63に入力される。この場合、内枠13に対して前扉枠14が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ95は閉鎖検知信号を主側CPU63に送信し、内枠13に対して前扉枠14が開放状態である場合に前扉開放センサ95は開放検知信号を主側CPU63に送信する。主側CPU63は、前扉開放センサ95から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠14が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ95から開放検知信号を受信している場合に前扉枠14が開放状態であると特定する。

40

【6910】

また、本実施形態では外枠11に対して遊技機本体12が開放状態となっているか否かを検知するための本体開放センサ96が主側CPU63と電氣的に接続されており、本体開放センサ96の検知結果は主側CPU63に入力される。この場合、外枠11に対して

50

遊技機本体 1 2 が閉鎖状態である場合に本体開放センサ 9 6 は閉鎖検知信号を主側 CPU 6 3 に送信し、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合に本体開放センサ 9 6 は開放検知信号を主側 CPU 6 3 に送信する。主側 CPU 6 3 は、本体開放センサ 9 6 から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ 9 6 から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が開放状態であると特定する。

#### 【 6 9 1 1 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合であって（ステップ S 5 0 0 3 : Y E S）、ステップ S 5 0 0 4 ~ ステップ S 5 0 0 6 のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップ S 5 0 0 7）。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともにその「 0 」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「 0 」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「 0 」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、非設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアする。また、非設定更新時のクリア処理では主側 CPU 6 3 の各種レジスタも「 0 」クリアした後に初期設定を行う。

10

20

#### 【 6 9 1 2 】

非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアしない。これにより、リセットボタン 6 8 c を押圧操作した状態でパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始したとしても、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

30

#### 【 6 9 1 3 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S 5 0 0 3 : N O）、停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 5 0 0 8）。停電フラグは特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられており、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「 1 」がセットされることとなる。停電フラグに「 1 」がセットされている場合には、チェックサムの算出結果が電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否かをすなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する（ステップ S 5 0 0 9）。ステップ S 5 0 0 7 にて非設定更新時のクリア処理を実行した場合、又はステップ S 5 0 0 9 にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機 1 0 の設定値が正常か否かを判定する（ステップ S 5 0 1 0）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定 1」～「設定 6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「 0 」又は 7 以上である場合に異常であると判定する。

40

#### 【 6 9 1 4 】

ステップ S 5 0 0 8 ~ ステップ S 5 0 1 0 のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行した後に（ステップ S 5 0 1 1）、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、後述する設定更新時のクリア処理（ステップ S 5 0 1 8）が実行されることにより解除される。

50

## 【 6 9 1 5 】

ステップ S 5 0 0 8 ~ ステップ S 5 0 1 0 の全てにおいて肯定判定をした場合には電源投入設定処理を実行する ( ステップ S 5 0 1 2 ) 。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった特定制御用のワークエリア 2 2 1 の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。

## 【 6 9 1 6 】

なお、主側 C P U 6 3 はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップ S 5 0 1 2 の処理が完了してステップ S 5 0 1 3 の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合にはステップ S 5 0 1 2 の電源投入設定処理が終了して、ステップ S 5 0 1 3 の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側 C P U 6 3 にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

## 【 6 9 1 7 】

その後、ステップ S 5 0 1 3 ~ ステップ S 5 0 1 6 の残余処理に進む。つまり、主側 C P U 6 3 はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S 5 0 1 3 ~ ステップ S 5 0 1 6 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S 5 0 1 3 ~ ステップ S 5 0 1 6 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S 5 0 1 3 ~ ステップ S 5 0 1 6 では、上記第 3 3 実施形態におけるメイン処理 ( 図 5 1 4 ) のステップ S 1 1 3 ~ ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

## 【 6 9 1 8 】

一方、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合であって ( ステップ S 5 0 0 3 : Y E S ) 、ステップ S 5 0 0 4 ~ ステップ S 5 0 0 6 の全てで肯定判定をした場合、設定値を更新するための処理を実行する。具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する ( ステップ S 5 0 1 7 ) 。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定更新時のクリア処理 ( ステップ S 5 0 1 8 ) にて設定値カウンタの情報が「 0 」クリアされたとしても、当該設定値更新時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機 1 0 の設定値 ( すなわちパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前における当該パチンコ機 1 0 の設定値 ) を把握することが可能となる。

## 【 6 9 1 9 】

その後、設定更新時のクリア処理を実行する ( ステップ S 5 0 1 8 ) 。設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリア及び上記コピー領域を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともにその「 0 」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「 0 」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアするとともにその「 0 」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。また、設定更新時のクリア処理ではパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「 0 」クリアする。また、設定更新時のクリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「 0 」クリアした後に初期設定を行う。

## 【 6 9 2 0 】

その一方、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「0」クリアしないため、設定値更新処理（ステップS5019）が実行されたとしても当否抽選モードをパチンコ機10への動作電力の供給が停止される前におけるモードに維持させることが可能となる。また、設定更新時のクリア処理ではコピー領域を「0」クリアしないため、設定更新時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値をその後に特定することが可能となる。

## 【 6 9 2 1 】

設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしない。これにより、パチンコ機10の設定値を変更することが可能な設定値更新処理が実行されたとしても、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

## 【 6 9 2 2 】

その後、ステップS5019にて設定値更新処理を実行した後に、ステップS5012の処理に移行する。以下、設定値更新処理について説明する。図590は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップS5101～ステップS5114の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 6 9 2 3 】

まず特定制御用のワークエリア221に設けられた設定値カウンタに「1」をセットする（ステップS5101）。設定値カウンタはパチンコ機10の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「1」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定1」となる。

## 【 6 9 2 4 】

その後、設定値の表示開始処理を実行する（ステップS5102）。設定値の表示開始処理では、「設定1」に対応する「1」の数字が表示されるように第3報知用表示装置69cを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の変更に際しては第3報知用表示装置69cを確認することでパチンコ機10の現状の設定状態を把握することが可能となる。

## 【 6 9 2 5 】

その後、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球が検知されたか否かを判定する（ステップS5103）。具体的にはアウト口検知センサ48aから受信している信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップS5103にて否定判定をした場合、更新ボタン68bが1回押圧操作されたか否かを判定する（ステップS5104）。具体的には更新ボタン68bの押圧操作を検知するセンサからの信号がLOWレベルからHIレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップS5104にて否定判定をした場合、ステップS5103の処理に戻り、アウト口検知センサ48aにて1個の遊技球を検知したか否かを判定する。

## 【 6 9 2 6 】

更新ボタン68bが1回押圧操作されている場合（ステップS5104：YES）、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値を1加算する（ステップS5105）。また、1加算後における設定値カウンタの値が「6」を超えた場合（ステップS5106：YES）、設定値カウンタに「1」をセットする（ステップS5107）。これにより、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新され、「設定6」の状況で更新ボタン68bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻るようになる。

## 【 6 9 2 7 】

ステップS5106にて否定判定をした場合、又はステップS5107の処理を実行した場合、設定値の表示更新処理を実行する（ステップS5108）。設定値の表示更新処

10

20

30

40

50

理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値に対応する数字が表示されるように第 3 報知用表示装置 6 9 c を表示制御する。遊技ホールの管理者は第 3 報知用表示装置 6 9 c を確認することで更新ボタン 6 8 b を押圧操作した後のパチンコ機 1 0 の設定状態を把握することが可能となる。

#### 【 6 9 2 8 】

ステップ S 5 1 0 8 の処理を実行した後はステップ S 5 1 0 3 に戻り、アウト口検知センサ 4 8 a にて 1 個の遊技球が検知されたか否かを判定する。アウト口検知センサ 4 8 a にて 1 個の遊技球を検知していない場合（ステップ S 5 1 0 3 : N O ）、ステップ S 5 1 0 4 以降の処理を再度実行する。アウト口検知センサ 4 8 a にて 1 個の遊技球を検知している場合（ステップ S 5 1 0 3 : Y E S ）、設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り変わったか否かを判定する（ステップ S 5 1 0 9 ）。この場合、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 状態であるか否かが特定されるのではなく、O N 状態から O F F 状態への切り換わりが発生したか否かが特定され、当該切り換わりが発生したと特定された場合にステップ S 5 1 0 9 にて肯定判定をする。

10

#### 【 6 9 2 9 】

O F F 状態に切り換わっていない場合（ステップ S 5 1 0 9 : N O ）、ステップ S 5 1 0 9 の処理を再度実行する。これにより、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 操作されるまで処理の進行を待機することとなる。O F F 状態に切り換わった場合（ステップ S 5 1 0 9 : Y E S ）、設定値の表示終了処理を実行する（ステップ S 5 1 1 0 ）。設定値の表示終了処理では、第 3 報知用表示装置 6 9 c における設定値の表示を終了させる。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた演算結果記憶エリア 2 3 4 に記憶された各種パラメータの情報の表示が第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c にて開始される。

20

#### 【 6 9 3 0 】

その後、設定値の比較処理を実行する（ステップ S 5 1 1 1 ）。設定値の比較処理では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの情報が、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるコピー領域に記憶された情報と一致しているか否かを判定する。つまり、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。

#### 【 6 9 3 1 】

パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合（ステップ S 5 1 1 2 : N O ）、非変更時の報知用処理を実行する（ステップ S 5 1 1 3 ）。非変更時の報知用処理では設定値が変更されなかったことを示す設定維持コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は当該設定維持コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を設定維持に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定維持です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定維持です。」という文字画像が表示されるようにする。

30

#### 【 6 9 3 2 】

これら報知は設定維持コマンドが送信されてから報知実行期間（例えば 1 0 秒）が経過するまでは維持され、報知実行期間が経過した場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値が維持されたことを把握することが可能となる。なお、非変更時の報知用処理では、第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c の少なくとも一の表示装置における表示内容を設定維持に対応する表示内容とすることで設定値が維持されたことを報知する構成としてもよく、設定値が維持されたことを示す外部出力を行う構成としてもよい。

40

#### 【 6 9 3 3 】

50

パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一ではない場合（ステップ S 5 1 1 2：Y E S）、変更時の報知用処理を実行する（ステップ S 5 1 1 4）。変更時の報知用処理では設定値が変更されたことを示す設定変更コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は当該設定変更コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を設定変更に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定変更です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更です。」という文字画像が表示されるようにする。

#### 【6934】

これら報知は設定変更コマンドが送信されてから報知実行期間（例えば 10 秒）が経過するまでは維持され、報知実行期間が経過した場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値が変更されたことを把握することが可能となる。なお、変更時の報知用処理では、第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c の少なくとも一の表示装置における表示内容を設定変更に対応する表示内容とすることで設定値が変更されたことを報知する構成としてもよく、設定値が変更されたことを示す外部出力を行う構成としてもよい。

#### 【6935】

上記のとおり本実施形態では設定値更新処理が実行されるためには、設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されるだけでなく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されており、前扉枠 1 4 が開放状態とされており、遊技機本体 1 2 が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

#### 【6936】

また、設定値更新処理が実行されるためには前扉枠 1 4 及び遊技機本体 1 2 が開放状態である必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしたとしても、前扉枠 1 4 及び遊技機本体 1 2 が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

#### 【6937】

特に、設定値更新処理が実行されるためには、主制御装置 6 0 を露出させるために必要な遊技機本体 1 2 の開放操作だけでなく、前扉枠 1 4 の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとすることが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

#### 【6938】

また、設定値更新処理が完了しない場合には遊技を進行させるための処理に復帰しない構成において、設定値更新処理において選択した設定値を確定させて当該設定値更新処理を終了させるためには、アウト口 2 4 a に遊技球を入球させてアウト口検知センサ 4 8 a に遊技球を検知させ、その後に設定キー挿入部 6 8 a を OFF 操作する必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させたとしても、その後に設定値更新処理を終了させて遊技を進行させるための処理に復帰させるための操作を行いつらくさせることが可能となる。

#### 【6939】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、設定値更新処理にて選択された設定値とが比較され、両設定値が同一であるか否かに対応する報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理によって設定値を変更させることができたか否かを容易に把握することが可能となる。

#### 【6940】

図 5 9 1 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理を示す

10

20

30

40

50

フローチャートである。タイマ割込み処理は、メイン処理（図５８９）においてステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６の処理が実行されている状況で定期的（例えば４ミリ秒周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【６９４１】

ステップＳ５２０１～ステップＳ５２０５では上記第３３実施形態におけるタイマ割込み処理（図５１６）のステップＳ３０１～ステップＳ３０５と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【６９４２】

10

その後、設定確認用処理を実行する（ステップＳ５２０６）。設定確認用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている設定確認用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては設定確認用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、設定確認用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

【６９４３】

図５９２は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳ５３０１～ステップＳ５３１２の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【６９４４】

まず第３報知用表示装置６９ｃにて特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの情報に対応する設定値の表示が行われているか否かを判定する（ステップＳ５３０１）。ステップＳ５３０１にて否定判定をした場合、遊技回及び開閉実行モードのいずれでもないか否かを判定し（ステップＳ５３０２）、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示回及び普電役物３４ａが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないか否かを判定し（ステップＳ５３０３）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ５３０４）、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ５３０５）、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳ５３０６）。前扉枠１４が開放状態であるか否かの判定はメイン処理（図５８９）におけるステップＳ５００５と同様に前扉開放センサ９５の検知結果に基づき行い、遊技機本体１２が開放状態であるか否かの判定はメイン処理（図５８９）におけるステップＳ５００６と同様に本体開放センサ９６の検知結果に基づき行う。

30

【６９４５】

ステップＳ５３０２～ステップＳ５３０６のいずれかにて否定判定をした場合、ステップＳ５３０７～ステップＳ５３０９の処理を実行することなく本設定確認用処理を終了する。ステップＳ５３０２～ステップＳ５３０６の全てにて肯定判定をした場合、設定値の表示開始処理を実行する（ステップＳ５３０７）。設定値の表示開始処理では、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの情報に対応する設定値の数字が表示されるように第３報知用表示装置６９ｃを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の確認に際しては第３報知用表示装置６９ｃを目視することでパチンコ機１０の現状の設定状態を把握することが可能となる。

40

【６９４６】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ５３０８）。遊技停止フラグは、タイマ割込み処理（図５９１）においてステップＳ５２０７にて肯定判定をしてステップＳ５２０８～ステップＳ５２２１の処理を実行しない状況、すなわち遊技を進行させるための処理の実行を停止すべき状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図５９１）のステップＳ５２０７にて肯

50



定判定をすることでステップS 5 2 0 8 ~ ステップS 5 2 2 1 の処理が実行されない状況となる。これにより、遊技を進行させるための処理の実行が停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。但し、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であってもタイマ割込み処理（図5 9 1）におけるステップS 5 2 0 1 ~ ステップS 5 2 0 5 の処理が実行されるため、設定値の確認が行われている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3 及び乱数初期値カウンタC I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

#### 【6 9 4 7】

その後、確認報知開始コマンドを音声発光制御装置8 1 に送信する（ステップS 5 3 0 9）。音声発光制御装置8 1 は当該確認報知開始コマンドを受信することにより、表示発光部5 3 を設定確認中に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部5 4 から「設定確認中です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置4 1 にて「設定確認中です。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知は主側C P U 6 3 から確認報知終了コマンドを受信するまで継続される。なお、設定値の確認中であることを示す外部出力を行う構成としてもよい。

#### 【6 9 4 8】

上記のとおり遊技回及び開閉実行モードのいずれでもなく、さらに普図表示部3 8 a における絵柄の変動表示回及び普電役物3 4 a が開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないことを条件として、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置6 9 c にて行われるようにすることにより、遊技が行われている状況において設定値の確認作業が行われてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【6 9 4 9】

また、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置6 9 c にて行われるようにするためには、設定キー挿入部6 8 a がON操作されるだけでなく、前扉枠1 4 が開放状態とされており、遊技機本体1 2 が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしてもそれを行いつくさせることが可能となる。

#### 【6 9 5 0】

また、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置6 9 c にて行われるようにするためには、前扉枠1 4 及び遊技機本体1 2 が開放状態である必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしたとしても、前扉枠1 4 及び遊技機本体1 2 が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

#### 【6 9 5 1】

特に、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置6 9 c にて行われるようにするためには、主制御装置6 0 を露出させるために必要な遊技機本体1 2 の開放操作だけではなく、前扉枠1 4 の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとするのが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

#### 【6 9 5 2】

ステップS 5 3 0 1 にて肯定判定をした場合、設定キー挿入部6 8 a がOFF操作されているか否かを判定する（ステップS 5 3 1 0）。OFF操作されている場合（ステップS 5 3 1 0 : Y E S）、特定制御用のワークエリア2 2 1 における遊技停止フラグを「0」クリアする（ステップS 5 3 1 1）。これにより、タイマ割込み処理（図5 9 1）のステップS 5 2 0 7 にて否定判定をすることでステップS 5 2 0 8 ~ ステップS 5 2 2 1 の処理が実行される状況となる。これにより、遊技を進行させるための処理の実行が停止されている状態が解除される。

#### 【6 9 5 3】

その後、確認報知終了コマンドを音声発光制御装置8 1 に送信する（ステップS 5 3 1 2）。音声発光制御装置8 1 は当該確認報知終了コマンドを受信することにより、図柄表

10

20

30

40

50

示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 における設定値の確認中であることを示す報知を終了させる。

【 6 9 5 4 】

タイマ割込み処理（図 5 9 1）の説明に戻り、ステップ S 5 2 0 6 の設定確認用処理を終了した後は、遊技停止中か否かを判定する（ステップ S 5 2 0 7）。この場合、ステップ S 5 2 0 6 の設定確認用処理にて特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされている場合にはステップ S 5 2 0 7 にて肯定判定をしてステップ S 5 2 0 8 ～ステップ S 5 2 2 1 の処理を実行しない。また、ステップ S 5 2 0 5 の不正検知処理にて不正の発生を検知している場合にもステップ S 5 2 0 7 にて肯定判定をしてステップ S 5 2 0 8 ～ステップ S 5 2 2 1 の処理を実行しない。

10

【 6 9 5 5 】

ステップ S 5 2 0 8 ～ステップ S 5 2 1 9 では上記第 3 3 実施形態におけるタイマ割込み処理（図 5 1 6）のステップ S 3 0 7 ～ステップ S 3 1 8 と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側 CPU 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、ステップ S 5 2 2 1 では上記第 4 7 実施形態におけるタイマ割込み処理（図 5 7 4）のステップ S 3 7 1 9 と同一の処理を実行する。

【 6 9 5 6 】

一方、ステップ S 5 2 2 0 では RAM 監視処理を実行する。RAM 監視処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている RAM 監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては RAM 監視処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に書き込まれる。そして、RAM 監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

20

【 6 9 5 7 】

図 5 9 3 は RAM 監視処理を示すフローチャートである。なお、RAM 監視処理におけるステップ S 5 4 0 1 ～ステップ S 5 4 1 2 の処理は、主側 CPU 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 6 9 5 8 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 の監視処理を実行する（ステップ S 5 4 0 1）。当該監視処理ではノイズなどの原因で特定制御用のワークエリア 2 2 1 に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば特定制御用のワークエリア 2 2 1 において主側 CPU 6 3 における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「0」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「1」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「1」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「0」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

30

40

【 6 9 5 9 】

ステップ S 5 4 0 1 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 4 0 2：YES）、ステップ S 5 4 0 9 ～ステップ S 5 4 1 2 の処理を実行する。ステップ S 5 4 0 1 にて異常有りと判定しなかった場合（ステップ S 5 4 0 2：NO）、ステップ S 5 4 0 3 に進む。

【 6 9 6 0 】

ステップ S 5 4 0 3 では、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば特定制御用のスタックエリア 2 2 2 において主側 CPU 6 3 における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監

50

視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「0」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「1」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「1」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「0」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

【6961】

ステップS5403にて異常有りと判定した場合（ステップS5404：YES）、ステップS5409～ステップS5412の処理を実行する。ステップS5403にて異常有りと判定しなかった場合（ステップS5404：NO）、ステップS5405に進む。

10

【6962】

ステップS5405では、非特定制御用のワークエリア223の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で非特定制御用のワークエリア223に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば非特定制御用のワークエリア223において主側CPU63における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「0」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「1」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「1」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「0」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

20

【6963】

ステップS5405にて異常有りと判定した場合（ステップS5406：YES）、ステップS5409～ステップS5412の処理を実行する。ステップS5405にて異常有りと判定しなかった場合（ステップS5406：NO）、ステップS5407に進む。

【6964】

ステップS5407では、非特定制御用のスタックエリア224の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で非特定制御用のスタックエリア224に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば非特定制御用のスタックエリア224において主側CPU63における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「0」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「1」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「1」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「0」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

30

【6965】

ステップS5407にて異常有りと判定した場合（ステップS5408：YES）、ステップS5409～ステップS5412の処理を実行する。具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップS5409）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア221に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップS5410）にて設定値カウンタの情報が「0」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機10の設定値を把握することが可能となる。

40

【6966】

その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップS5410）。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに

50

、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアする。また、「0」クリアした後に初期設定を行う。つまり、RAM 監視処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 のいずれか 1 つでも異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアする。これにより、主側 RAM 6 5 において何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態ですべての特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のいずれもが実行されてしまわないようにすることが可能となる。

10

#### 【6967】

なお、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「0」クリアされた場合、RAM 監視処理の実行後における戻り番地の情報も消去されてしまう。そこで、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「0」クリアされた場合にはステップ S 5 4 1 2 の処理を終了した後に、所定のプログラムに一義的に復帰する。具体的には、メイン処理（図 5 2 7）におけるステップ S 5 0 1 3 の処理に一義的に復帰する構成とする。但し、一義的に復帰するプログラムはステップ S 5 0 1 3 に限定されることはなく、タイマ割り込み処理（図 5 9 1）におけるステップ S 5 2 2 1 であってもよい。また、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「0」クリアされた場合には主側 CPU 6 3 のスタックポインタも特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

20

#### 【6968】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 5 4 1 1）。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は主側 RAM 6 5 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

30

#### 【6969】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップ S 5 4 1 2）。つまり、異常時のクリア処理が発生した場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタを含めて「0」クリアが実行されることとなるため、パチンコ機 1 0 の設定値の再設定を行うために設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容はメイン処理（図 5 8 9）のステップ S 5 0 1 9 と同一である。したがって、更新ボタン 6 8 b が 1 回押圧操作される度に設定値が 1 段階ずつ更新され、アウト口検知センサ 4 8 a にて遊技球を検知することで選択中の設定値が確定される。更新途中の設定値及び確定した設定値は第 3 報知用表示装置 6 9 c にて表示される。その後、設定キー挿入部 6 8 a の ON 状態から OFF 状態への切り換わりが発生した場合に設定値更新処理の終了条件が成立したと判定する。

40

#### 【6970】

ここで、設定キー挿入部 6 8 a が OFF 状態となっているだけでは終了条件が成立したと判定されることはなく、設定キー挿入部 6 8 a が ON 状態から OFF 状態に切り換わった場合に終了条件が成立したと判定する。RAM 監視処理（図 5 9 3）にて設定値更新処理が実行される場合、当該設定値更新処理の開始時には設定キー挿入部 6 8 a が OFF 状態となっているため、当該設定値更新処理の終了条件を成立させるためには設定キー挿入部 6 8 a に設定キーを挿入して一旦 ON 操作を行った後に OFF 操作を行う必要がある。

50

これにより、遊技ホールの管理者による正規の操作が行われていないにも関わらず設定値更新処理が終了してしまわないようにすることが可能となる。

【6971】

設定キー挿入部68aのON状態からOFF状態への切り換わりが発生して設定値更新処理の終了条件が成立した場合には、設定値更新処理(図590)におけるステップS5111を実行することで、特定制御用のワークエリア221におけるコピー領域に記憶された設定値と、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタに今回設定された設定値とが同一であるか否かを比較する。つまり、異常時のクリア処理(ステップS5410)が実行される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。両設定値が同一である場合(ステップS5112:NO)、非変更時の報知用処理(ステップS5113)を実行することで、既に説明した設定維持報知が行われるようにする。一方、両設定値が異なる場合(ステップS5112:YES)、変更時の報知用処理(ステップS5114)を実行することで、既に説明した設定変更報知が行われるようにする。

10

【6972】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【6973】

パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには、設定キー挿入部68aがON操作されるだけではなく、リセットボタン68cが押圧操作されており、前扉枠14が開放状態とされており、遊技機本体12が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

20

【6974】

設定値更新処理が実行されるためには前扉枠14及び遊技機本体12が開放状態である必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしたとしても、前扉枠14及び遊技機本体12が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【6975】

特に、設定値更新処理が実行されるためには、主制御装置60を露出させるために必要な遊技機本体12の開放操作だけではなく、前扉枠14の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとするのが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

30

【6976】

設定値更新処理が完了しない場合には遊技を進行させるための処理に復帰しない構成において、設定値更新処理において選択した設定値を確定させて当該設定値更新処理を終了させるためには、アウト口24aに遊技球を入球させてアウト口検知センサ48aに遊技球を検知させ、その後に設定キー挿入部68aをOFF操作する必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させたとしても、その後に設定値更新処理を終了させて遊技を進行させるための処理に復帰させるための操作を行いつらくさせることが可能となる。

40

【6977】

パチンコ機10への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、設定値更新処理にて選択された設定値とが比較され、両設定値が同一であるか否かに対応する報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理によって設定値を変更させることができたか否かを容易に把握することが可能となる。

【6978】

遊技回及び開閉実行モードのいずれでもなく、さらに普図表示部38aにおける絵柄の変動表示回及び普電役物34aが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないことを条件として、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにすることにより、遊技が行われている状況において設定値の確認作業が行われてしま

50

わないようにすることが可能となる。

【6979】

設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにするためには、設定キー挿入部68aがON操作されるだけではなく、前扉枠14が開放状態とされており、遊技機本体12が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしてもそれを行いつくさせることが可能となる。

【6980】

設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにするためには、前扉枠14及び遊技機本体12が開放状態である必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしたとしても、前扉枠14及び遊技機本体12が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

10

【6981】

特に、設定値を確認するための表示が第3報知用表示装置69cにて行われるようにするためには、主制御装置60を露出させるために必要な遊技機本体12の開放操作だけではなく、前扉枠14の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとするのが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

【6982】

特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224のいずれか1つでも異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアする。これにより、主側RAM65に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態ですべてのワークエリアに対して特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のいずれもが実行されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【6983】

特定制御に対応する処理にて、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222だけではなく、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に情報異常が発生しているか否かが監視される。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分けて情報異常が発生しているか否かを監視する構成に比べて処理構成を簡素化させることが可能となる。

30

【6984】

特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224のいずれか1つでも異常が発生していると特定した場合には、特定制御に対応する処理にて、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222だけではなく、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされる。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分けて「0」クリアを行う構成に比べて処理構成を簡素化させることが可能となる。

40

【6985】

情報異常が発生していることにより異常時のクリア処理が実行された場合には設定値更新処理が実行される。これにより、設定値が設定されていないにも関わらず遊技が進行してしまわないようにすることが可能となる。この場合に、異常時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値と、異常時のクリア処理の実行後における設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合には設定維持報知が行われる。これにより、異常時のクリア処理が実行されたとしてもその前の状況において設定されていた設定値を再設定することで設定維持報知が行われることとなり、異常時のクリア処理が実行されたとしても設定値が変化していないことを遊技者に明示することが可能となる。ちなみに、遊技ホールにおいては設置された各パチンコ機10の設定値を記録するのが一般的であるため

50

、その記録された設定値となるように異常時のクリア処理の実行後における設定値更新処理を実行することが可能である。

【6986】

なお、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件を上記実施形態とは異なる条件としてもよい。図594は別形態となるメイン処理を示すフローチャートである。当該メイン処理ではステップS5501～ステップS5506及びステップS5508～ステップS5520にて上記実施形態におけるメイン処理(図589)のステップS5001～ステップS5019と同一の処理を実行する。一方、当該メイン処理ではステップS5507にて遊技領域PAに遊技球を発射させるために操作される発射操作装置28の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されているか否かを判定する。そして、リセットボタン68cが押圧操作されており(ステップS5503: YES)、設定キー挿入部68aがON操作されており(ステップS5504: YES)、内枠13に対して前扉枠14が開放状態とされており(ステップS5505: YES)、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態とされており(ステップS5506: YES)、発射操作装置28の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されている場合に(ステップS5507: YES)、設定値更新処理(ステップS5520)が実行される。これにより、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには設定キー挿入部68aに設定キーを挿入してON操作を行うだけではなく、発射操作装置28の操作ハンドルを回動操作した状態でパチンコ機10への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある。よって、設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。なお、ステップS5507にて発射操作装置28の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されているか否かを判定するのではなく、発射操作装置28が遊技者により触れられているか否かを判定する構成としてもよい。

10

20

【6987】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、内枠13に対して前扉枠14が開放状態となっていること及び外枠11に対して遊技機本体12が開放状態となっていることという両方の条件が設定されている構成としたが、これら条件のうち一方のみが設定されている構成としてもよい。

30

【6988】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、リセットボタン68cが押圧操作されていることという条件が設定されている構成としたが、当該条件が設定されていない構成としてもよい。

【6989】

また、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、ゲート検知センサ49aにおいて遊技球が検知されている状態でパチンコ機10への動作電力の供給が開始されたことという条件が設定されている構成としてもよい。これにより、パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには設定キー挿入部68aに設定キーを挿入してON操作を行うだけではなく、スルーゲート35に遊技球を滞留させた状態でパチンコ機10への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある。よって、設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

40

【6990】

また、設定値更新処理において設定値を確定させるための操作の内容を上記実施形態とは異なる内容としてもよい。図595は別形態となる設定値更新処理を示すフローチャートである。当該設定値更新処理ではステップS5601～ステップS5602及びステップS5604～ステップS5614にて上記実施形態における設定値更新処理(図590)のステップS5101～ステップS5102及びステップS5104～ステップS5114と同一の処理を実行する。一方、当該設定値更新処理ではステップS5603にて、アウト口検知センサ48aにて遊技球を検知したか否かを判定するのではなく、ゲート検

50

知センサ49aからON信号が継続して出力されているON継続期間が終了基準期間（具体的には5秒）以上となっているか否かを判定する。そして、ステップS5603にて肯定判定をした場合に選択中の設定値を確定させてステップS5609に進む。当該構成によれば、選択中の設定値を確定させるためにはスルーゲート35に遊技球を終了基準期間以上に亘って意図的に滞留させる必要がある。スルーゲート35に遊技球が終了基準期間以上に亘って滞留することは通常の遊技が行われている状況においては発生しない。これにより、選択中の設定値を確定させるための条件が通常の遊技が行われている状況においては成立しない又は成立しづらくなるようにすることが可能となる。また、不正により設定値更新処理が開始されたとしても、当該設定値更新処理にて選択中の設定値を確定させるための操作を行いづらくさせることが可能となる。

10

#### 【6991】

また、設定値更新処理において、発射操作装置28の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよく、発射操作装置28が遊技者により触れられた場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよい。

#### 【6992】

また、設定値更新処理において、開閉部材が設けられた特電入賞装置32に遊技球が入球したことが特電検知センサ45aにて検知された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよく、開閉部材が設けられた第2作動口34に遊技球が入球したことが第2作動口検知センサ47aにて検知された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよい。この場合、選択中の設定値を確定させるためには対象となる入球部を手動で開放状態とした後に遊技球を手入れする必要があるため、不正に設定値を変更する行為を行いづらくさせることが可能となる。

20

#### 【6993】

また、設定値更新処理において、第1の入球部に遊技球が入球したことが検知された後に第2の入球部に遊技球が入球したことが検知されたことに基づいて選択中の設定値が確定される構成としてもよい。この場合、選択中の設定値を確定させるためには所定の順序に従って複数の入球部に手入れにより遊技球を入球させる必要があるため、不正に設定値を変更する行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合、第1の入球部及び第2の入球部をいずれも開閉部材が設けられていない入球部とすることで、正規の作業の作業性が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

30

#### 【6994】

また、設定値更新処理では設定キー挿入部68aをON状態からOFF状態に切り換えることで、選択中の設定値が確定されるとともに設定値更新処理の終了条件が成立する構成としてもよい。

#### 【6995】

また、設定値更新処理において設定値を1段階更新させるための操作が更新ボタン68bの押圧操作である構成に限定されることはなく、リセットボタン68cが押圧操作されることで設定値が1段階更新される構成としてもよい。

#### 【6996】

また、リセットボタン68cが押圧操作されている状況であって設定キー挿入部68aが設定キーによりON操作されている状況においてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合であって、内枠13に対して前扉枠14が開放状態ではない場合又は外枠11に対して遊技機本体12が開放状態ではない場合、非設定更新時のクリア処理（ステップS5007）が実行される構成に限定されることはなく、非設定更新時のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理者の意思に反して非設定更新時のクリア処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

40

#### 【6997】

また、リセットボタン68cが押圧操作されている状況であって設定キー挿入部68aが設定キーによりON操作されていない状況においてパチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合であって、内枠13に対して前扉枠14が開放状態ではない場合又は外

50



枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態ではない場合、非設定更新時のクリア処理（ステップ S 5 0 0 7）が実行される構成に限定されることはなく、非設定更新時のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、不正に非設定更新時のクリア処理を実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

#### 【 6 9 9 8 】

##### < 第 5 5 実施形態 >

本実施形態ではメイン処理の処理構成が上記第 5 4 実施形態と相違している。以下、上記第 5 4 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 5 4 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【 6 9 9 9 】

図 5 9 6 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 5 7 0 1 ~ ステップ S 5 7 2 0 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 7 0 0 0 】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップ S 5 7 0 1）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する（ステップ S 5 7 0 2）。

#### 【 7 0 0 1 】

その後、前扉開放センサ 9 5 の検知結果に基づき内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かを判定し（ステップ S 5 7 0 3）、本体開放センサ 9 6 の検知結果に基づき外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを判定し（ステップ S 5 7 0 4）、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S 5 7 0 5）。ステップ S 5 7 0 3 ~ ステップ S 5 7 0 5 のいずれかにて否定判定をした場合、ステップ S 5 7 0 6 ~ ステップ S 5 7 1 4 の処理を実行する。これらステップ S 5 7 0 6 ~ ステップ S 5 7 1 4 の処理は上記第 5 4 実施形態におけるメイン処理（図 5 8 9）のステップ S 5 0 0 8 ~ ステップ S 5 0 1 6 と同一である。

#### 【 7 0 0 2 】

ステップ S 5 7 0 3 ~ ステップ S 5 7 0 5 の全てにて肯定判定をした場合、選択用処理を実行する（ステップ S 5 7 1 5）。選択用処理では、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況、及び設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況のうちいずれの状況とするのかを遊技ホールの管理者による選択操作に基づき決定する処理を実行する。具体的には、更新ボタン 6 8 b が 1 回押圧操作される度に上記各状況のうち一方の状況が選択されている状態から他方の状況が選択されている状態に切り換わるようにする。なお、当該選択操作がリセットボタン 6 8 c の操作により行われる構成としてもよく、他の操作部の操作により行われる構成としてもよい。また、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況を選択している場合には第 1 報知用表示装置 6 9 a において「O」を表示するとともに第 2 報知用表示装置 6 9 b 及び第 3 報知用表示装置 6 9 c を消灯状態とし、設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況を選択している場合には第 2 報知用表示装置 6 9 b において「O」を表示するとともに第 1 報知用表示装置 6 9 a 及び第 3 報知用表示装置 6 9 c を消灯状態とする。また、リセットボタン 6 8 c が確定選択期間（具体的には 1 0 秒）以上に亘って継続して押圧操作された場合に、上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する。

#### 【 7 0 0 3 】

なお、更新ボタン 6 8 b が確定選択期間（具体的には 1 0 秒）以上に亘って継続して押圧操作された場合に上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよく、他の操作部が確定選択期間（具体的には 1 0 秒）以上に亘って

10

20

30

40

50

継続して押圧操作された場合に上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよい。また、発射操作装置 28 の操作ハンドルが回動操作されることにより上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよい。

#### 【7004】

選択用処理において、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況が今回の選択対象として確定された場合（ステップ S5716：NO）、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップ S5717）。非設定更新時のクリア処理の処理内容は、上記第 54 実施形態におけるメイン処理（図 589）のステップ S5007 と同一である。

10

#### 【7005】

選択用処理において、設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況が今回の選択対象として確定された場合（ステップ S5716：YES）、設定値のコピー処理を実行し（ステップ S5718）、設定更新時のクリア処理を実行し（ステップ S5719）、設定値更新処理を実行する（ステップ S5720）。これらステップ S5718～ステップ S5720 の処理内容は上記第 54 実施形態におけるメイン処理（図 589）のステップ S5017～ステップ S5019 と同一である。

#### 【7006】

上記構成によれば、設定キー挿入部 68a が設けられていない構成であっても、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況、及び設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況のうちいずれの状況とするのかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

20

#### 【7007】

また、設定値更新処理を実行する場合だけではなく非設定更新時のクリア処理を実行する場合であっても、リセットボタン 68c が押圧操作されている状況でパチンコ機 10 への動作電力の供給を開始するだけではなく、内枠 13 に対して前扉枠 14 を開放状態するとともに外枠 11 に対して遊技機本体 12 を開放状態とする必要がある。これにより、不正に非設定更新時のクリア処理を実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

#### 【7008】

なお、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に選択用処理が実行されるための条件として、内枠 13 に対して前扉枠 14 が開放状態となっていること及び外枠 11 に対して遊技機本体 12 が開放状態となっていることの両方の条件が設定されている構成としたが、これら条件のうち一方のみが設定されている構成としてもよい。

30

#### 【7009】

また、パチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された場合に選択用処理が実行されるための条件として、発射操作装置 28 の発射ハンドルが回動操作されていることという条件が追加されている構成としてもよく、発射操作装置 28 が触れられていることという条件が追加されている構成としてもよく、ゲート検知センサ 49a において遊技球を検知していることという条件が追加されている構成としてもよい。

40

#### 【7010】

##### < 第 56 実施形態 >

本実施形態では RAM 監視処理の処理構成が上記第 54 実施形態と相違している。以下、上記第 54 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 54 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【7011】

図 597 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における RAM 監視処理を示すフローチャートである。なお、RAM 監視処理におけるステップ S5801～ステップ S5814 の処理は、主側 CPU 63 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

50

## 【 7 0 1 2 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 の監視処理を実行する（ステップ S 5 8 0 1）。当該監視処理の内容は上記第 5 4 実施形態における R A M 監視処理（図 5 9 3）のステップ S 5 4 0 1 と同一である。ステップ S 5 8 0 1 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 8 0 2 : Y E S）、ステップ S 5 8 0 5 ~ ステップ S 5 8 0 8 の処理を実行する。

## 【 7 0 1 3 】

ステップ S 5 8 0 1 にて異常有りと判定しなかった場合（ステップ S 5 8 0 2 : N O）、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の監視処理を実行する（ステップ S 5 8 0 3）。当該監視処理の内容は上記第 5 4 実施形態における R A M 監視処理（図 5 9 3）のステップ S 5 4 0 3 と同一である。ステップ S 5 8 0 3 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 8 0 4 : Y E S）、ステップ S 5 8 0 5 ~ ステップ S 5 8 0 8 の処理を実行する。

## 【 7 0 1 4 】

ステップ S 5 8 0 5 ~ ステップ S 5 8 0 8 の処理については、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップ S 5 8 0 5）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップ S 5 8 0 6）にて設定値カウンタの情報が「 0 」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機 1 0 の設定値を把握することが可能となる。

## 【 7 0 1 5 】

その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップ S 5 8 0 6）。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアする。また、「 0 」クリアした後に初期設定を行う。一方、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の「 0 」クリアは実行しない。つまり、本実施形態における R A M 監視処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態ですべての領域をクリアしてしまわないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「 0 」クリアされないことにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 7 0 1 6 】

なお、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「 0 」クリアされた場合、R A M 監視処理の実行後における戻り番地の情報も消去されてしまう。そこで、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「 0 」クリアされた場合にはステップ S 5 8 0 8 の処理を終了した後に、所定のプログラムに一義的に復帰する。具体的には、メイン処理（図 5 2 7）におけるステップ S 5 0 1 3 の処理に一義的に復帰する構成とする。但し、一義的に復帰するプログラムはステップ S 5 0 1 3 に限定されることはなく、タイマ割込み処理（図 5 9 1）におけるステップ S 5 2 2 1 であってもよい。また、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「 0 」クリアされた場合には主側 C P U 6 3 のスタックポインタも特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

## 【 7 0 1 7 】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 5 8 0 7）。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信

10

20

30

40

50

することにより、表示発光部 5 3 を強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「強制クリアされました。」という音声出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

10

#### 【7018】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップ S 5 8 0 8）。設定値更新処理の処理内容は上記第 5 4 実施形態における R A M 監視処理（図 5 9 3）におけるステップ S 5 4 1 2 と同一である。

#### 【7019】

ステップ S 5 8 0 1 及びステップ S 5 8 0 3 の両方にて異常有りと判定しなかった場合（ステップ S 5 8 0 2 及びステップ S 5 8 0 4：N O）、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の監視処理を実行する（ステップ S 5 8 0 9）。当該監視処理の内容は上記第 5 4 実施形態における R A M 監視処理（図 5 9 3）のステップ S 5 4 0 5 と同一である。ステップ S 5 8 0 9 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 8 1 0：Y E S）、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 を「0」クリアするとともに初期設定を行う（ステップ S 5 8 1 1）。この場合、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3、演算結果記憶エリア 2 3 4 及び管理開始フラグの全てが「0」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における情報異常を解消することが可能となる。

20

#### 【7020】

その一方、ステップ S 5 8 1 1 では、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「0」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

30

#### 【7021】

なお、ステップ S 5 8 1 1 では、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 を「0」クリアするものの管理開始フラグは「0」クリアしない構成としてもよい。また、ステップ S 5 8 1 1 では、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び管理開始フラグを「0」クリアするものの演算結果記憶エリア 2 3 4 は「0」クリアしない構成としてもよい。また、ステップ S 5 8 1 1 では、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 を「0」クリアするものの演算結果記憶エリア 2 3 4 及び管理開始フラグは「0」クリアしない構成としてもよい。

40

#### 【7022】

ステップ S 5 8 1 0 にて否定判定をした場合又はステップ S 5 8 1 1 の処理を実行した場合、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の監視処理を実行する（ステップ S 5 8 1 2）。当該監視処理の内容は上記第 5 4 実施形態における R A M 監視処理（図 5 9 3）のステップ S 5 4 0 7 と同一である。ステップ S 5 8 1 2 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 5 8 1 3：Y E S）、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアするとともに初期設定を行う（ステップ S 5 8 1 4）。これにより、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における情報異常を解消することが可能となる。

50

## 【 7 0 2 3 】

その一方、ステップ S 5 8 1 4 では、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 は「 0 」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

## 【 7 0 2 4 】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態ですべての領域に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 7 0 2 5 】

特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「 0 」クリアされない。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 又は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 7 0 2 6 】

非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に情報異常が発生していたとしても、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「 0 」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における情報異常を契機として特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

## 【 7 0 2 7 】

非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に情報異常が発生していたとしても、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 は「 0 」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における情報異常を契機として特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

## 【 7 0 2 8 】

なお、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に情報異常が発生していた場合にはコピー領域を除いて特定制御用のワークエリア 2 2 1 が「 0 」クリアされる一方、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「 0 」クリアされない構成としてもよい。

## 【 7 0 2 9 】

また、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に情報異常が発生している場合には特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「 0 」クリアされる一方、特定制御用のワークエリア 2 2 1 が「 0 」クリアされない構成としてもよい。この場合、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「 0 」クリアされたとしてもステップ S 5 8 0 5 ~ ステップ S 5 8 0 8 の処理を実行しない構成としてもよい。

## 【 7 0 3 0 】

## &lt; 第 5 7 実施形態 &gt;

本実施形態では主側 R A M 6 5 の各エリア 2 2 1 ~ 2 2 4 に情報異常が発生しているかを監視するための処理構成が上記第 5 4 実施形態と相違している。以下、上記第 5 4 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 5 4 実施形態と同一の構成

10

20

30

40

50

については基本的にその説明を省略する。

【7031】

図598は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるRAM監視処理を示すフローチャートである。なお、RAM監視処理におけるステップS5901～ステップS5908の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【7032】

まず特定制御用のワークエリア221の監視処理を実行する(ステップS5901)。当該監視処理の内容は上記第54実施形態におけるRAM監視処理(図593)のステップS5401と同一である。ステップS5901にて異常有りと判定した場合(ステップS5902: YES)、ステップS5905～ステップS5908の処理を実行する。

10

【7033】

ステップS5901にて異常有りと判定しなかった場合(ステップS5902: NO)、特定制御用のスタックエリア222の監視処理を実行する(ステップS5903)。当該監視処理の内容は上記第54実施形態におけるRAM監視処理(図593)のステップS5403と同一である。ステップS5903にて異常有りと判定した場合(ステップS5904: YES)、ステップS5905～ステップS5908の処理を実行する。

【7034】

ステップS5905～ステップS5908の処理について詳細には、まず設定値のコピー処理を実行する(ステップS5905)。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア221に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理(ステップS5906)にて設定値カウンタの情報が「0」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機10の設定値を把握することが可能となる。

20

【7035】

その後、異常時のクリア処理を実行する(ステップS5906)。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアする。また、「0」クリアした後に初期設定を行う。一方、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224の「0」クリアは実行しない。つまり、本実施形態におけるRAM監視処理では、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア221又は特定制御用のスタックエリア222に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態ですべての特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア221又は特定制御用のスタックエリア222に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224は「0」クリアされないことにより、特定制御用のワークエリア221又は特定制御用のスタックエリア222における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

30

40

【7036】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する(ステップS5907)。音声発光制御装置81は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「特定制御に関して強制クリアが実行されました。」という音声出力させる。また、図柄表示装置41にて「特定制御に関して強制クリアが実行されました。」という文字

50

画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 10 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 68b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 68c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

#### 【7037】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップ S5908）。設定値更新処理の処理内容は上記第 54 実施形態における RAM 監視処理（図 593）におけるステップ S5412 と同一である。

10

#### 【7038】

上記のとおり特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される RAM 監視処理では、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 について情報異常の監視が実行されるものの、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 について情報異常の監視は実行されない。これら非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 について情報異常の監視は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが利用される非特定制御に対応する処理にて実行される。

20

#### 【7039】

図 599 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理は上記第 47 実施形態と同様に管理用処理（図 575）にてサブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行される。また、管理実行処理におけるステップ S6001～ステップ S6016 の処理は、主側 CPU 63 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【7040】

ステップ S6001～ステップ S6008 及びステップ S6010～ステップ S6016 では上記第 47 実施形態における管理実行処理（図 576）のステップ S3901～ステップ S3915 と同一の処理を実行する。また、ステップ S6009 では別監視処理を実行する。別監視処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている別監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては別監視処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア 224 に書き込まれる。そして、別監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。

30

#### 【7041】

図 600 は別監視処理を示すフローチャートである。なお、別監視処理におけるステップ S6101～ステップ S6108 の処理は、主側 CPU 63 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

40

#### 【7042】

まず非特定制御用のワークエリア 223 の監視処理を実行する（ステップ S6101）。当該監視処理の内容は上記第 54 実施形態における RAM 監視処理（図 593）のステップ S5405 と同一である。ステップ S6101 にて異常有りと判定した場合（ステップ S6102：YES）、非特定制御用のワークエリア 223 を「0」クリアするとともに初期設定を行う（ステップ S6103）。この場合、通常用カウンタエリア 231、開閉実行モード用カウンタエリア 232、高頻度サポートモード用カウンタエリア 233、演算結果記憶エリア 234 及び管理開始フラグの全てが「0」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア 223 における情報異常を解消することが可能となる。

50

## 【 7 0 4 3 】

その一方、ステップ S 6 1 0 3 では、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「 0 」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

## 【 7 0 4 4 】

なお、ステップ S 6 1 0 3 では、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び演算結果記憶エリア 2 3 4 を「 0 」クリアするものの管理開始フラグは「 0 」クリアしない構成としてもよい。また、ステップ S 6 1 0 3 では、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 及び管理開始フラグを「 0 」クリアするものの演算結果記憶エリア 2 3 4 は「 0 」クリアしない構成としてもよい。また、ステップ S 6 1 0 3 では、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 を「 0 」クリアするものの演算結果記憶エリア 2 3 4 及び管理開始フラグは「 0 」クリアしない構成としてもよい。

## 【 7 0 4 5 】

その後、クリア報知処理を実行する（ステップ S 6 1 0 4）。クリア報知処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「 0 」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は当該コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「履歴情報が強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「履歴情報が強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

## 【 7 0 4 6 】

ステップ S 6 1 0 2 にて否定判定をした場合又はステップ S 6 1 0 4 の処理を実行した場合、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の監視処理を実行する（ステップ S 6 1 0 5）。当該監視処理の内容は上記第 5 4 実施形態における R A M 監視処理（図 5 9 3）のステップ S 5 4 0 7 と同一である。ステップ S 6 1 0 5 にて異常有りと判定した場合（ステップ S 6 1 0 6 : Y E S）、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアするとともに初期設定を行う（ステップ S 6 1 0 7）。これにより、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における情報異常を解消することが可能となる。

## 【 7 0 4 7 】

その一方、ステップ S 6 1 0 7 では、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 は「 0 」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

## 【 7 0 4 8 】

その後、クリア報知処理を実行する（ステップ S 6 1 0 8）。クリア報知処理では非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は当該コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の強制クリアに対応する態様で発光

10

20

30

40

50



させるとともに、スピーカ部 5 4 から「非特定制御のスタックが強制クリアされました。」という音声出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「非特定制御のスタックが強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

10

#### 【7049】

なお、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が強制クリアされた場合、別監視処理の実行後における戻り番地の情報として管理実行処理（図 5 9 9）におけるステップ S 6 0 1 のプログラムのアドレスが一義的に設定される。これにより、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が強制クリアされたとしても、管理実行処理において本来復帰すべきプログラムに復帰することが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が強制クリアされた場合には主側 CPU 6 3 のスタックポインタも非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

#### 【7050】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に情報異常が発生しているか否かの監視が主側 CPU 6 3 における特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に情報異常が発生しているか否かの監視が主側 CPU 6 3 における非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで、利用対象となる主側 RAM 6 5 のエリア 2 2 1 ~ 2 2 4 を明確に区別するだけでなく、監視対象となる主側 RAM 6 5 のエリア 2 2 1 ~ 2 2 4 も明確に区別することが可能となる。

20

#### 【7051】

なお、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「0」クリアされた場合、特定制御に対応する処理にて利用される主側 CPU 6 3 の各種レジスタの情報であって非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避された情報も「0」クリアされる。この場合、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰したとしても非特定制御に対応する処理が開始される前の状態に復帰することができないおそれがある。したがって、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が「0」クリアされた場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 も「0」クリアされる構成としてもよい。また、当該構成においては特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタも「0」クリアされてしまうため、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理に復帰した場合には特定制御に対応する処理として設定値更新処理が最初に行われる構成としてもよい。

30

#### 【7052】

##### < 第 5 8 実施形態 >

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第 5 2 実施形態と相違している。以下、上記第 5 2 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 5 2 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

#### 【7053】

図 6 0 1 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S 6 2 0 1 ~ ステップ S 6 2 1 9 の処理は、主側 CPU 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【7054】

50

まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ６２０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【７０５５】

その後、「LD HL, SP」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップＳ６２０２）。この場合、スタックポインタの情報量は１６ビットとなっており、Hレジスタ及びLレジスタのそれぞれの情報量は８ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する８ビットの情報がHレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する８ビットの情報がLレジスタに上書きされる。

10

【７０５６】

その後、「LD (HL), 0」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側CPU63のHLレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する１バイトの記憶エリアを「０」クリアする（ステップＳ６２０３）。なお、主側CPU63のHLレジスタにはステップＳ６２０２にて主側CPU63のスタックポインタの情報が上書きされているとともに、ステップＳ６２０３の処理が実行されるまでに主側CPU63のスタックポインタは情報の更新が行われていないため、ステップＳ６２０３では特定制御用のスタックエリア２２２における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する１バイトの記憶エリアを「０」クリアしたことになる。

20

【７０５７】

その後、「LD SP, SP-1」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップＳ６２０４）。特定制御用のスタックエリア２２２を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア２２２における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア２２２における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップＳ６２０４では、主側CPU63のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における１個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップＳ６２０４の処理を実行することにより、ステップＳ６２０３にて「０」クリアした記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップＳ６２０３にて「０」クリアした記憶エリアが次のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

30

【７０５８】

その後、「LD WA, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のWAレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０５）。また、「LD BC, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のBCレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０６）。また、「LD DE, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のDEレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０７）。また、「LD HL, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のHLレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０８）。また、「LD IX, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIXレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０９）。また、「LD IY, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のIYレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２１０）。

40

【７０５９】

主側CPU63のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ６２０５～ステップＳ６２１０では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレ

50

ジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタのそれぞれを「0」クリアする。これらWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6212）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6212）の実行に先立ち「0」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

#### 【7060】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「0」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

#### 【7061】

その後、「POP PSW」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して1個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側CPU63のフラグレジスタに上書きする（ステップS6211）。ステップS6211のポップ命令が実行される直前における主側CPU63のスタックポインタの情報は、ステップS6203にて「0」クリアした特定制御用のスタックエリア222における記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して1個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップS6203にて「0」クリアした記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側CPU63のフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタが「0」クリアされた状態となる。なお、特定制御用のスタックエリア222における1個の記憶エリアは8ビット（1バイト）の情報量となっているとともに主側CPU63のフラグレジスタも8ビット（1バイト）の情報量となっている。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6212）の実行に先立ち「0」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

#### 【7062】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS6212）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

#### 【7063】

なお、管理実行処理の処理内容は上記第52実施形態における管理実行処理（図587）と同一である。したがって、管理実行処理においてチェック処理が終了した後は、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは「0」クリアされる。これにより、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ちこれらレジスタが「0」クリアされることとなり、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

#### 【7064】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアするための処理を実行する。詳細には、まず「PUS

10

20

30

40

50

H HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS6213）。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてHLレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【7065】

その後、「LD HL, SP」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS6214）。この場合、スタックポインタの情報量は16ビットとなっているとともにHレジスタ及びLレジスタのそれぞれの情報量は8ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する8ビットの情報がHレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する8ビットの情報がLレジスタに上書きされる。

10

【7066】

その後、「LD (HL), 0」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のHLレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する1バイトの記憶エリアを「0」クリアする（ステップS6215）。なお、主側CPU63のHLレジスタにはステップS6214にて主側CPU63のスタックポインタの情報が上書きされているとともに、ステップS6215の処理が実行されるまでに主側CPU63のスタックポインタは情報の更新が行われていないため、ステップS6215では特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する1バイトの記憶エリアを「0」クリアしたことになる。

20

【7067】

その後、「LD SP, SP-1」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア222における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップS6216）。特定制御用のスタックエリア222を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア222における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア222における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップS6216では、主側CPU63のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア222における1個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップS6216の処理を実行することにより、ステップS6215にて「0」クリアした記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップS6215にて「0」クリアした記憶エリアが次のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

30

【7068】

その後、「POP PSW」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して1個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側CPU63のフラグレジスタに上書きする（ステップS6217）。ステップS6217のポップ命令が実行される直前における主側CPU63のスタックポインタの情報は、ステップS6215にて「0」クリアした特定制御用のスタックエリア222における記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して1個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップS6215にて「0」クリアした特定制御用のスタックエリア222における記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側CPU63のフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタが「0」クリアされた状態となる。なお、特定制御用のスタックエリア222における1個の記憶エリアは8ビット（1バイト）の情報量となっているとともに主側CPU63のフラグレジスタも8ビット（1バイト）の情報量となっ

40

50

ている。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップ S 6 2 1 2）の実行後に「0」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が終了した後に、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側 CPU 6 3 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における書き込み順序が 1 個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【7069】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップ S 6 2 1 3 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させた HL レジスタの情報を主側 CPU 6 3 の HL レジスタに復帰させる（ステップ S 6 2 1 8）。なお、HL レジスタは管理実行処理（ステップ S 6 2 1 2）が終了する直前において「0」クリアされているため、ステップ S 6 2 1 3 ではその「0」クリアされた情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されているとともに、ステップ S 6 2 1 8 ではその「0」クリアされた情報が主側 CPU 6 3 の HL レジスタに復帰されるため、結果的に主側 CPU 6 3 の HL レジスタが「0」クリアされた状態となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側 CPU 6 3 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における書き込み順序が 2 個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

10

【7070】

その後、タイマ割込み処理（図 5 7 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップ S 6 2 1 9）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

20

【7071】

上記構成によれば上記第 5 2 実施形態にて説明した効果に加え以下の効果を奏することが可能である。

【7072】

特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側 CPU 6 3 のフラグレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において特定制御に対応する処理にて利用されるフラグレジスタの情報を主側 RAM 6 5 に退避させておく必要が生じない。よって、当該情報を退避させるための容量を確保する必要が生じない。

30

【7073】

また、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させた場合にも主側 CPU 6 3 のフラグレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、特定制御に対応する処理に復帰させる場合には、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【7074】

フラグレジスタが「0」クリアされた状態は、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合の状態である。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合においてフラグレジスタを所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

40

【7075】

非特定制御に対応する処理が開始される前における主側 CPU 6 3 のフラグレジスタの情報は、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて利用されない情報である。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合にフラグレジスタが「0」クリアされる構成であったとしても非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

【7076】

特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の所定の記憶エリアを「0」クリアし、その「0」クリアした記憶エリアの情報をポップ命令によりフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタを「0」クリアする構成である。これにより、フラグレジスタに対

50

する「0」クリアをロード命令により直接的に行うことが規制されている構成であっても、当該フラグレジスタを「0」クリアすることが可能となる。

【7077】

なお、フラグレジスタを「0」クリアする構成に代えて、フラグレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、主側CPU63のフラグレジスタは一旦「0」クリアされた後に、初期状態となるように情報設定が行われるが、ステップS6202～ステップS6204及びステップS6211ではこの初期状態となるようにフラグレジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップS6213～ステップS6218においても上記初期状態となるようにフラグレジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

10

【7078】

また、ステップS6202～ステップS6204及びステップS6211では主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアする構成に代えて、フラグレジスタの全てに「1」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップS6213～ステップS6218においてもフラグレジスタの全てに「1」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【7079】

20

また、ステップS6202～ステップS6204及びステップS6211の処理に代えて、「LD PSW, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のフラグレジスタを直接的に「0」クリアする構成としてもよい。また、ステップS6213～ステップS6218の処理に代えて、「LD PSW, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のフラグレジスタを直接的に「0」クリアする構成としてもよい。

【7080】

また、ステップS6213及びステップS6218の処理を実行する構成に代えて、「LD HL, 0」としてロード命令によりHLレジスタを「0」クリアする構成としてもよい。この場合であっても、HLレジスタの状態を非特定制御に対応する処理である管理実行処理が実行される直前の状態に復帰させることが可能となる。

30

【7081】

また、フラグレジスタを「0」クリアする処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【7082】

< 第59実施形態 >

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第52実施形態と相違している。以下、上記第52実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第52実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【7083】

図602は主側CPU63にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップS6301～ステップS6323の処理は、主側CPU63において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

40

【7084】

まずタイマ割込み処理（図574）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップS6301）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図574）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【7085】

その後、「PUSH AF」として、プッシュ命令により、主側CPU63のAレジス

50

タの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６３０２）。主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ａレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

#### 【７０８６】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６３０３）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＡレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きされる。主側ＣＰＵ６３のＨレジスタ及びＬレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっている。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

#### 【７０８７】

その後、「ＬＤ　Ａ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３０４）。そして、「ＬＤ　Ｌ，Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きするとともに（ステップＳ６３０５）、「ＬＤ　Ｈ，Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きする（ステップＳ６３０６）。ＡレジスタはステップＳ６３０４にて「０」クリアされているため、そのＡレジスタの情報をＬレジスタ及びＨレジスタのそれぞれに上書きすることでこれらＬレジスタ及びＨレジスタのそれぞれが「０」クリアされた状態となる。

#### 【７０８８】

その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタ（すなわちＨレジスタ及びＬレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６３０７）。主側ＣＰＵ６３のＨレジスタ及びＬレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ｈレジスタの情報及びＬレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

#### 【７０８９】

その後、「ＬＤ　ＢＣ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３０８）。また、「ＬＤ　ＤＥ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３０９）。また、「ＬＤ　ＩＸ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３１０）。また、「ＬＤ　ＩＹ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３１１）。

#### 【７０９０】

主側ＣＰＵ６３のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ６３０８～ステップＳ６３１１では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹ

10

20

30

40

50

レジスタのそれぞれを「0」クリアする。また、ステップS6305及びステップS6306にてHLレジスタが「0」クリアされている。これらBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6313）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS6313）の実行に先立ち「0」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

#### 【7091】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「0」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

#### 【7092】

その後、「POP AF」として、ポップ命令により、ステップS6307にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHレジスタの情報及びLレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップS6312）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報が主側CPU63のAレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報及びLレジスタの情報はいずれもオール「0」の情報であるため、ステップS6312の処理が実行されることにより主側CPU63のAレジスタが「0」クリアされた状態となるとともに主側CPU63のフラグレジスタが「0」クリアされた状態となる。これにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

#### 【7093】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS6313）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

#### 【7094】

なお、管理実行処理においてチェック処理が終了した後は、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタは「0」クリアされる。これにより、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ちこれらレジスタが「0」クリアされることとなり、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

#### 【7095】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側CPU63のフラグレジスタを「0」クリアするための処理を実行する。詳細には、まず「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS6314）。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてHLレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記

10

20

30

40

50



憶エリアに対応する情報となる。

【7096】

その後、「PUSH AF」として、プッシュ命令により、主側CPU63のAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6315）。主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Aレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

10

【7097】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6315にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS6316）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたAレジスタの情報が主側CPU63のHレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたフラグレジスタの情報が主側CPU63のLレジスタに上書きされる。主側CPU63のHレジスタ及びLレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっている。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

20

【7098】

その後、「LD A, 0」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタを「0」クリアする（ステップS6317）。そして、「LD L, A」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタの情報を主側CPU63のLレジスタに上書きするとともに（ステップS6318）、「LD H, A」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタの情報を主側CPU63のHレジスタに上書きする（ステップS6319）。AレジスタはステップS6317にて「0」クリアされているため、そのAレジスタの情報をLレジスタ及びHレジスタのそれぞれに上書きすることでこれらLレジスタ及びHレジスタのそれぞれが「0」クリアされた状態となる。

30

【7099】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタ（すなわちHレジスタ及びLレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6320）。主側CPU63のHレジスタ及びLレジスタはそれぞれ8ビット（1バイト）の情報量となっているため、Hレジスタの情報及びLレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

40

【7100】

その後、「POP AF」として、ポップ命令により、ステップS6320にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHレジスタの情報及びLレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップS6321）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報が主側CPU63のAレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報及びLレジスタの情報はいずれもオール「0」の情報であるため、ステップS6321の処理が実行されることにより主側CPU63のAレジスタが「0」クリアされた状態となるとともに主側CPU63のフラグレジスタが「

50

0」クリアされた状態となる。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップS 6 3 1 3）の実行後に「0」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が終了した後に、主側CPU 6 3への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU 6 3のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア2 2 2における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

#### 【7 1 0 1】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS 6 3 1 4にて特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避させたHLレジスタの情報を主側CPU 6 3のHLレジスタに復帰させる（ステップS 6 3 2 2）。なお、HLレジスタは管理実行処理（ステップS 6 3 1 3）が終了する直前において「0」クリアされているため、ステップS 6 3 1 4ではその「0」クリアされた情報が特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避されているとともに、ステップS 6 3 2 2ではその「0」クリアされた情報が主側CPU 6 3のHLレジスタに復帰されるため、結果的に主側CPU 6 3のHLレジスタが「0」クリアされた状態となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU 6 3のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア2 2 2における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

10

#### 【7 1 0 2】

その後、タイマ割込み処理（図5 7 4）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップS 6 3 2 3）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

20

#### 【7 1 0 3】

上記構成によれば、特定制御用のスタックエリア2 2 2における所定の記憶エリアをロード命令により「0」クリアするという処理を実行することなく、主側CPU 6 3のフラグレジスタを「0」クリアすることが可能となる。これにより、特定制御用のスタックエリア2 2 2における所定の記憶エリアに対する「0」クリアをロード命令により行うことが規制されている構成であっても、主側CPU 6 3のフラグレジスタを「0」クリアすることが可能となる。

#### 【7 1 0 4】

なお、フラグレジスタを「0」クリアする構成に代えて、フラグレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、主側CPU 6 3への動作電力の供給が開始された場合、主側CPU 6 3のフラグレジスタは一旦「0」クリアされた後に、初期状態となるように情報設定が行われるが、ステップS 6 3 0 2～ステップS 6 3 0 7及びステップS 6 3 1 2ではこの初期状態となるようにフラグレジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップS 6 3 1 4～ステップS 6 3 2 2においても上記初期状態となるようにフラグレジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

30

#### 【7 1 0 5】

また、ステップS 6 3 0 2～ステップS 6 3 0 7及びステップS 6 3 1 2では主側CPU 6 3のフラグレジスタを「0」クリアする構成に代えて、フラグレジスタの全てに「1」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップS 6 3 1 4～ステップS 6 3 2 2においてもフラグレジスタの全てに「1」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

40

#### 【7 1 0 6】

また、ステップS 6 3 0 2及びステップS 6 3 0 3の処理が実行されない構成としてもよい。この場合、処理構成を簡素化することが可能となる。

#### 【7 1 0 7】

また、ステップS 6 3 1 5及びステップS 6 3 1 6の処理が実行されない構成としても

50

よい。この場合、処理構成を簡素化することが可能となる。

#### 【 7 1 0 8 】

また、ステップ S 6 3 0 2 ~ ステップ S 6 3 0 6 の処理を実行する構成に代えて、「 L D H L , 0 」として、ロード命令により、 H L レジスタを「 0 」クリアした後に、その「 0 」クリアした H L レジスタをプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させた後にポップ命令によりその退避させた情報を A F レジスタに復帰させることで、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタを「 0 」クリアする構成としてもよい。

#### 【 7 1 0 9 】

また、フラグレジスタを「 0 」クリアする処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

10

#### 【 7 1 1 0 】

##### < 第 6 0 実施形態 >

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第 4 7 実施形態と相違している。以下、上記第 4 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 4 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【 7 1 1 1 】

図 6 0 3 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S 6 4 0 1 ~ ステップ S 6 4 1 6 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

#### 【 7 1 1 2 】

まずタイマ割込み処理（図 5 7 4 ）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S 6 4 0 1 ）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 5 7 4 ）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 7 1 1 3 】

その後、「 P U S H W A 」として、プッシュ命令により、主側 C P U 6 3 の W A レジスタ（すなわち W レジスタ及び A レジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における主側 C P U 6 3 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップ S 6 4 0 2 ）。主側 C P U 6 3 の W レジスタ及び A レジスタはそれぞれ 8 ビット（ 1 バイト）の情報量となっているため、 W レジスタ及び A レジスタの情報はアドレスが連続する 2 個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における書き込み順序が 2 個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

30

#### 【 7 1 1 4 】

その後、「 L D A , P S W 」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報を主側 C P U 6 3 の A レジスタに上書きする（ステップ S 6 4 0 3 ）。この場合、フラグレジスタ及び A レジスタはいずれも情報量が 8 ビット（ 1 バイト）となっている。そして、「 L D ( \_ F G B U F ) , A 」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 の A レジスタの情報を特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設定された F G バッファに退避させる（ステップ S 6 4 0 4 ）。 A レジスタにはステップ S 6 4 0 3 にてフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップ S 6 4 0 4 が実行されることによりフラグレジスタの情報が特定制御用のワークエリア 2 2 1 に退避された状態となる。

40

#### 【 7 1 1 5 】

その後、「 P O P W A 」として、ポップ命令により、ステップ S 6 4 0 2 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させた W A レジスタの情報を主側 C P U 6 3 の W A レジスタに復帰させる（ステップ S 6 4 0 5 ）。これにより、フラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 2 2 1 に退避させるために A レジスタが利用されたとしても、当該 A レジスタの状態を当該退避が行われる前の状態に復帰させることが可能となる。なお、

50

上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

#### 【7116】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップS6406）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア222に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

10

#### 【7117】

なお、管理実行処理の処理内容は上記第47実施形態における管理実行処理（図576）と同一である。したがって、管理実行処理においてチェック処理が開始される前に主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報が非特定制御用のワークエリア223に退避されるとともに、管理実行処理においてチェック処理が終了した後にその非特定制御用のワークエリア223に退避された各情報が主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタに復帰される。これにより、チェック処理の前後で主側CPU63のWAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの状態を同一の状態とすることが可能となる。

20

#### 【7118】

但し、これに限定されることはなく管理実行処理の処理内容が上記第49実施形態における管理実行処理（図583）と同一である構成としてもよく、上記第50実施形態における管理実行処理（図584）と同一である構成としてもよく、上記第51実施形態における管理実行処理（図585）と同一である構成としてもよい。

#### 【7119】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側CPU63のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される前の状態に復帰させるための処理を実行する。詳細にはまず「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS6407）。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてHLレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

30

#### 【7120】

その後、「PUSH WA」として、プッシュ命令により、主側CPU63のWAレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させる（ステップS6408）。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU63のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア222においてWAレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

#### 【7121】

その後、「LD HL, SP」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS6409）。この場合、スタックポインタの情報量は16ビットとなっているとともにHレジスタ及びLレジスタのそれぞれの情報量は8ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する8ビットの情報がHレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する8ビットの情報がLレジスタに上書きされる。

40

#### 【7122】

その後、「LD A, (\_\_FGBUF)」として、ロード命令により、ステップS6406にて特定制御用のワークエリア221におけるFGバッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタに上書きする（ステップS6410）。そして

50

、「LD (HL), A」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のHLレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する1バイトの記憶エリアに、主側CPU63のAレジスタの情報を記憶させる(ステップS6411)。これにより、ステップS6404にて特定制御用のワークエリア221におけるFGバッファに退避させたフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア222に退避された状態となる。

【7123】

その後、「LD SP, SP-1」として、ロード命令により、主側CPU63のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア222における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する(ステップS6412)。特定制御用のスタックエリア222を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア222における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア222における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップS6412では、主側CPU63のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア222における1個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップS6412の処理を実行することにより、ステップS6411にてAレジスタの情報を退避させた記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップS6411にてAレジスタの情報を退避させた記憶エリアが次のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

10

20

【7124】

その後、「POP PSW」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して1個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側CPU63のフラグレジスタに上書きする(ステップS6413)。ステップS6413のポップ命令が実行される直前における主側CPU63のスタックポインタの情報は、ステップS6411にてAレジスタの情報を退避させた記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して1個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップS6411にてAレジスタの情報を退避させた記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側CPU63のフラグレジスタに上書きすることにより、ステップS6404にて特定制御用のワークエリア221におけるFGバッファに退避させたフラグレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに復帰されることとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が1個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

30

【7125】

その後、「POP WA」として、ポップ命令により、ステップS6408にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたWAレジスタの情報を主側CPU63のWAレジスタに復帰させる(ステップS6414)。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。また、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6407にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHLレジスタの情報を主側CPU63のHLレジスタに復帰させる(ステップS6415)。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

40

【7126】

その後、タイマ割込み処理(図574)の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う(ステップS6416)。これにより、タイマ

50

割込み処理の新たな実行が可能となる。

【 7 1 2 7 】

上記構成によれば、特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ではなく特定制御用のワークエリア 2 2 1 に退避させることが可能となる。そして、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させた場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 に退避されたフラグレジスタの情報が主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに復帰される。これにより、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報を参照することなくプログラム上において指定された特定制御用のワークエリア 2 2 1 の記憶エリアから主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに情報を復帰させればよいため、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報がノイズなどの原因で書き換えられてしまった場合であっても主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに情報を復帰させることが可能となる。

10

【 7 1 2 8 】

また、フラグレジスタの情報を主側 R A M 6 5 に退避させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、主側 R A M 6 5 に退避させたフラグレジスタの情報を主側 C P U 6 3 のフラグレジスタに復帰させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

20

【 7 1 2 9 】

< 第 6 1 実施形態 >

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第 4 7 実施形態と相違している。以下、上記第 4 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 4 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 7 1 3 0 】

図 6 0 4 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S 6 5 0 1 ~ ステップ S 6 5 1 9 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【 7 1 3 1 】

まずタイマ割込み処理（図 5 7 4）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S 6 5 0 1）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 5 7 4）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【 7 1 3 2 】

その後、「P U S H H L」として、プッシュ命令により、主側 C P U 6 3 の H L レジスタ（すなわち H レジスタ及び L レジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における主側 C P U 6 3 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップ S 6 5 0 2）。主側 C P U 6 3 の H レジスタ及び L レジスタはそれぞれ 8 ビット（1 バイト）の情報量となっているため、H レジスタ及び L レジスタの情報はアドレスが連続する 2 個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における書き込み順序が 2 個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

40

【 7 1 3 3 】

その後、「P U S H A F」として、プッシュ命令により、主側 C P U 6 3 の A レジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における主側 C P U 6 3 の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップ S 6 5 0 3）。主側 C P U 6 3 の A レジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ 8 ビット（1 バイト

50

）の情報量となっているため、Aレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【7134】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS6503にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側CPU63のHLレジスタに上書きする（ステップS6504）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたAレジスタの情報が主側CPU63のHレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたフラグレジスタの情報が主側CPU63のLレジスタに上書きされる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

10

【7135】

その後、「LD A, L」として、ロード命令により、主側CPU63のLレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタに上書きする（ステップS6505）。LレジスタにはステップS6504にて主側CPU63のフラグレジスタの情報が上書きされているため、そのLレジスタの情報をAレジスタに上書きすることで当該Aレジスタにフラグレジスタの情報が上書きされた状態となる。そして、「LD ( \_\_ FGBUF ), A」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタの情報を特定制御用のワークエリア221に設定されたFGバッファに退避させる（ステップS6506）。AレジスタにはステップS6505にてフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップS6506が実行されることによりフラグレジスタの情報が特定制御用のワークエリア221に退避された状態となる。

20

【7136】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタ（すなわちHレジスタ及びLレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップS6507）。この場合、HLレジスタにはステップS6504にてAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップS6507ではそのAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させたことになる。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

30

【7137】

その後、「POP AF」として、ポップ命令により、ステップS6507にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHレジスタの情報及びLレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップS6508）。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報が主側CPU63のAレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報はステップS6503の時点におけるAレジスタの情報であり、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報はステップS6503の時点におけるフラグレジスタの情報である。したがって、ステップS6508の処理が実行されることにより、主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタの状態がステップS6503の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

40

50

## 【 7 1 3 8 】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS 6 5 0 2にて特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避させたHLレジスタの情報を主側CPU 6 3のHLレジスタに復帰させる(ステップS 6 5 0 9)。これにより、主側CPU 6 3のHLレジスタの状態がステップS 6 5 0 2の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU 6 3のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア2 2 2における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

## 【 7 1 3 9 】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する(ステップS 6 5 1 0)。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア2 2 2に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

10

## 【 7 1 4 0 】

なお、管理実行処理ではチェック処理が開始される前に主側CPU 6 3のBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの各情報が非特定制御用のワークエリア2 2 3に退避されるとともに、管理実行処理においてチェック処理が終了した後にその非特定制御用のワークエリア2 2 3に退避された各情報が主側CPU 6 3のBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタに復帰される。これにより、チェック処理の前後で主側CPU 6 3のBCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタの状態を同一の状態とすることが可能となる。

20

## 【 7 1 4 1 】

但し、これに限定されることはなく管理実行処理の処理内容が上記第4 9実施形態における管理実行処理(図5 8 3)と同一である構成としてもよく、上記第5 0実施形態における管理実行処理(図5 8 4)と同一である構成としてもよく、上記第5 1実施形態における管理実行処理(図5 8 5)と同一である構成としてもよい。

## 【 7 1 4 2 】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側CPU 6 3のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される前の状態に復帰させるための処理を実行する。詳細にはまず「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU 6 3のHLレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避させる(ステップS 6 5 1 1)。当該プッシュ命令の実行後には主側CPU 6 3のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア2 2 2においてHLレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

30

## 【 7 1 4 3 】

その後、「PUSH AF」として、プッシュ命令により、主側CPU 6 3のAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア2 2 2における主側CPU 6 3の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる(ステップS 6 5 1 2)。主側CPU 6 3のAレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ8ビット(1バイト)の情報量となっているため、Aレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する2個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側CPU 6 3のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア2 2 2における書き込み順序が2個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

40

## 【 7 1 4 4 】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS 6 5 1 2にて特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避させたAレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を

50



主側CPU63のHLレジスタに上書きする(ステップS6513)。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたAレジスタの情報が主側CPU63のHレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたフラグレジスタの情報が主側CPU63のLレジスタに上書きされる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【7145】

その後、「LD A, ( \_\_FGBUF )」として、ロード命令により、ステップS6506にて特定制御用のワークエリア221におけるFGバッファに退避させたステップS6503の時点におけるフラグレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタに上書きする(ステップS6514)。そして、「LD L, A」として、ロード命令により、主側CPU63のAレジスタの情報を主側CPU63のLレジスタに上書きする(ステップS6515)。AレジスタにはステップS6514にてステップS6503の時点における主側CPU63のフラグレジスタの情報が復帰されているため、そのAレジスタの情報をLレジスタに上書きすることで当該LレジスタにステップS6503の時点におけるフラグレジスタの情報が上書きされた状態となる。

10

【7146】

その後、「PUSH HL」として、プッシュ命令により、主側CPU63のHLレジスタ(すなわちHレジスタ及びLレジスタ)の情報を特定制御用のスタックエリア222における主側CPU63の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる(ステップS6516)。この場合、HレジスタにはステップS6513にて当該ステップS6512の時点におけるAレジスタの情報が上書きされているため、ステップS6516ではそのAレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させたことになる。また、LレジスタにはステップS6515にてステップS6503の時点におけるフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップS6516ではそのフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア222に退避させたことになる。

20

【7147】

その後、「POP AF」として、ポップ命令により、ステップS6516にて特定制御用のスタックエリア222に退避させたHレジスタの情報及びLレジスタの情報を主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタに上書きする(ステップS6517)。この場合、特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報が主側CPU63のAレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報が主側CPU63のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア222に退避されたHレジスタの情報はステップS6512の時点におけるAレジスタの情報であり、特定制御用のスタックエリア222に退避されたLレジスタの情報はステップS6503の時点におけるフラグレジスタの情報である。したがって、ステップS6517の処理が実行されることにより、主側CPU63のAレジスタの状態がステップS6512の状態に復帰するとともに、フラグレジスタの状態がステップS6503の時点における状態に復帰することとなる。

30

40

【7148】

ちなみに、管理実行処理においては主側CPU63のAレジスタは利用されない。したがって、ステップS6512の時点におけるAレジスタの状態はステップS6508の時点におけるAレジスタの状態であり、ステップS6508の時点におけるAレジスタの状態はステップS6503の時点におけるAレジスタの状態である。したがって、ステップS6517の処理が実行されることにより、主側CPU63のAレジスタ及びフラグレジスタの状態がステップS6503の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU63のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア222における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

50

## 【 7 1 4 9 】

その後、「POP HL」として、ポップ命令により、ステップS 6 5 1 1にて特定制御用のスタックエリア2 2 2に退避させたHLレジスタの情報を主側CPU 6 3のHLレジスタに復帰させる(ステップS 6 5 1 8)。これにより、主側CPU 6 3のHLレジスタの状態がステップS 6 5 1 1の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側CPU 6 3のスタックポイントの情報は特定制御用のスタックエリア2 2 2における書き込み順序が2個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

## 【 7 1 5 0 】

その後、タイマ割込み処理(図5 7 4)の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う(ステップS 6 5 1 9)。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

## 【 7 1 5 1 】

上記構成によれば、ロード命令により、主側CPU 6 3のフラグレジスタから当該主側CPU 6 3の他のレジスタに当該フラグレジスタの情報を直接上書きする処理を実行することなく、主側CPU 6 3のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア2 2 1に退避させることが可能となる。

## 【 7 1 5 2 】

なお、ステップS 6 5 0 5～ステップS 6 5 0 8の処理を実行することなく、その代わりに、ステップS 6 5 0 4の処理を実行した後に、「LD ( \_\_ F G B U F ) , L」として、ロード命令により、フラグレジスタの情報が上書きされたLレジスタの情報をFGバッファに退避させることにより、フラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア2 2 1に退避させる構成としてもよい。

## 【 7 1 5 3 】

また、ステップS 6 5 1 4及びステップS 6 5 1 5の処理を実行することなく、その代わりに、ステップS 6 5 1 3の処理を実行した後に、「LD L , ( \_\_ F G B U F )」として、ロード命令により、特定制御用のワークエリア2 2 1に退避されたフラグレジスタの情報をLレジスタに上書きする構成としてもよい。

## 【 7 1 5 4 】

また、フラグレジスタの情報を主側RAM 6 5に退避させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、主側RAM 6 5に退避させたフラグレジスタの情報を主側CPU 6 3のフラグレジスタに復帰させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

## 【 7 1 5 5 】

## &lt; 第 6 2 実施形態 &gt;

本実施形態では主側CPU 6 3にて実行される処理構成が上記第4 7実施形態と相違している。以下、上記第4 7実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第4 7実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 7 1 5 6 】

図6 0 5は主側CPU 6 3にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS 6 6 0 1～ステップS 6 6 2 1の処理は、主側CPU 6 3における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 7 1 5 7 】

まず電源投入ウェイト処理を実行する(ステップS 6 6 0 1)。当該電源投入ウェイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間(具体的には1秒)が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウェイト処理の実行期間において図柄表示装置4 1の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側RAM 6 5のアクセスを許可する(ステップS 6 6 0 2)。

10

20

30

40

50

## 【 7 1 5 8 】

その後、主側 R A M 6 5 における特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 6 6 0 3）。停電フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 6 6 0 3：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する（ステップ S 6 6 0 4）。

## 【 7 1 5 9 】

チェックサムの算出方法は任意であるが、例えばチェックサムの演算対象となる記憶エリアの全ての数値を加算する算出方法が挙げられる。このチェックサムの算出方法は後述する停電時処理におけるチェックサムの算出方法と同一の算出方法となっている。後述する停電時処理において算出されたチェックサムは特定制御用のワークエリア 2 2 1 に記憶されることとなるが、このチェックサムが記憶される特定制御用のワークエリア 2 2 1 の記憶エリアはチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアから除外される。

## 【 7 1 6 0 】

つまり、チェックサムの算出に際しては特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 において一部の記憶エリアが演算対象となる。この演算対象となる記憶エリアは、M P U 6 2 への動作電力の供給が停止される場合における停電時処理においてチェックサムを算出してから M P U 6 2 への動作電力の供給が再開されてステップ S 6 6 0 4 の処理が実行されるまで、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 へのバックアップ電力といった電力供給が継続された場合には基本的に情報の書き換えが行われない記憶エリアである。したがって、M P U 6 2 への動作電力の供給が停止されてから当該 M P U 6 2 への動作電力の供給が再開されるまでに特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の情報が変更されていない場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムは M P U 6 2 への動作電力の供給が停止される直前と同一である。なお、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。

## 【 7 1 6 1 】

その後、M P U 6 2 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S 6 6 0 4 にて算出したチェックサムと比較する（ステップ S 6 6 0 5）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 6 6 0 6）。

## 【 7 1 6 2 】

ここで、図 6 0 6 のフローチャートを参照しながら主側 C P U 6 3 にて実行される停電情報記憶処理について説明する。なお、停電情報記憶処理は後述するタイマ割込み処理（図 6 0 8）におけるステップ S 6 8 0 1 にて実行される。

## 【 7 1 6 3 】

停電情報記憶処理では、まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた繰り返しカウンタに停電信号用の繰り返し回数情報である「 1 0 」の情報をセットするとともに（ステップ S 6 7 0 1）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電検知カウンタを「 0 」クリアする（ステップ S 6 7 0 2）。

## 【 7 1 6 4 】

その後、M P U 6 2 の入力ポートに受信している停電信号の情報を読み込む処理を実行する（ステップ S 6 7 0 3）。この場合、電源遮断が発生していないことに対応した停電信号（LOW レベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに非電断情報として「 0 」の情報が格納されており、電源遮断が発生していることに対応した停電信号（HI レベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに電断発生情報として「 1 」の情

10

20

30

40

50

報が格納されている。ステップ S 6 7 0 3 では、かかる停電信号の情報を主側 C P U 6 3 のレジスタに読み込む処理を実行する。

【 7 1 6 5 】

ステップ S 6 7 0 3 にて読み込んだ停電信号の情報が停電の発生（電断の発生）に対応したものである場合（ステップ S 6 7 0 4 : Y E S）、停電検知カウンタの数値情報を 1 加算する（ステップ S 6 7 0 5）。ステップ S 6 7 0 4 にて否定判定をした場合又はステップ S 6 7 0 5 の処理を実行した場合、繰り返しカウンタの数値情報を 1 減算する（ステップ S 6 7 0 6）。そして、その 1 減算後における繰り返しカウンタの数値情報が「0」であるか否かを判定する（ステップ S 6 7 0 7）。ステップ S 6 7 0 7 にて否定判定をした場合には、ステップ S 6 7 0 3 に戻りステップ S 6 7 0 3 ~ ステップ S 6 7 0 6 の処理を繰り返す。一方、ステップ S 6 7 0 7 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 6 7 0 8 に進む。

10

【 7 1 6 6 】

ステップ S 6 7 0 8 では、停電検知カウンタの現状の数値情報が、停電発生に対応した契機基準回数以上となっているか否かを判定する。契機基準回数未満である場合には、そのまま本停電情報記憶処理を終了する。一方、契機基準回数以上である場合には、ステップ S 6 7 0 9 ~ ステップ S 6 7 1 2 の停電時処理を実行する。

【 7 1 6 7 】

具体的には、まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」をセットする（ステップ S 6 7 0 9）。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側 R A M 6 5 における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア 2 2 1 の停電フラグに「1」がセットされていることとなる。

20

【 7 1 6 8 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する（ステップ S 6 7 1 0）。この場合、チェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアは、メイン処理（図 6 0 5）のステップ S 6 6 0 4 にてチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアと同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 における当該チェックサムを記憶するための記憶エリアであってチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

30

【 7 1 6 9 】

その後、主側 C P U 6 3 のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「0」にセットするとともに（ステップ S 6 7 1 1）、主側 R A M 6 5 へのアクセスを禁止する（ステップ S 6 7 1 2）。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

40

【 7 1 7 0 】

なお、タイマ割込み処理の最初の処理として停電情報記憶処理を実行するようにしたことにより、復電後にタイマ割込み処理の途中から実行する必要がなくなる。これにより、停電発生時に実行していた処理のアドレスをスタック情報として主側 R A M 6 5 に記憶する必要がなくなり、停電発生時の処理の処理負荷を軽減することが可能となる。

【 7 1 7 1 】

メイン処理（図 6 0 5）の説明に戻り、ステップ S 6 6 0 3 又はステップ S 6 6 0 6 にて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップ S 6 6 0 7）。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除

50

いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「 0 」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「 0 」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、非設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。また、非設定更新時のクリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「 0 」クリアした後に初期設定を実行する。

10

20

30

40

50

#### 【 7 1 7 2 】

一方、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアしない。これにより、停電時処理が正常に実行されなかったことで停電フラグに「 1 」がセットされていなかったとしても非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムに関して異常が発生したとしても非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

#### 【 7 1 7 3 】

ステップ S 6 6 0 3 又はステップ S 6 6 0 6 にて否定判定をした場合においてステップ S 6 6 0 7 にて非設定更新時のクリア処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機 1 0 の設定値が正常か否かを判定する（ステップ S 6 6 0 8）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定 1」～「設定 6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「 0 」又は 7 以上である場合に異常であると判定する。設定値が異常である場合（ステップ S 6 6 0 8：N O）、後述する設定値を新たに設定するための処理（ステップ S 6 6 1 9～ステップ S 6 6 2 1）を実行する。これにより、ステップ S 6 6 0 3 又はステップ S 6 6 0 6 にて否定判定をして非設定更新時のクリア処理（ステップ S 6 6 0 7）が実行される場合であっても設定値が正常であるか否かを監視することが可能となるとともに、設定値が異常である場合には設定値の再設定を行うようにすることが可能となる。

#### 【 7 1 7 4 】

設定値が正常である場合（ステップ S 6 6 0 8：Y E S）、電源投入設定処理を実行する（ステップ S 6 6 0 9）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった特定制御用のワークエリア 2 2 1 の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。

#### 【 7 1 7 5 】

なお、主側 C P U 6 3 はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップ S 6 6 0 9 の処理が完了してステップ S 6 6 1 0 の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合にはステップ S 6 6 0 9 の電源投入設定処理が終了して、ステップ S 6 6 1 0 の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側 C P U 6 3 にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

#### 【 7 1 7 6 】

その後、ステップ S 6 6 1 0～ステップ S 6 6 1 3 の残余処理に進む。つまり、主側 C P U 6 3 はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と

次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S 6 6 1 0 ~ ステップ S 6 6 1 3 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S 6 6 1 0 ~ ステップ S 6 6 1 3 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S 6 6 1 0 ~ ステップ S 6 6 1 3 では、上記第 3 3 実施形態におけるメイン処理 (図 5 1 4) のステップ S 1 1 3 ~ ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

#### 【 7 1 7 7 】

上記のとおり本実施形態では主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において、特定制御用のワークエリア 2 2 1 の停電フラグに「 1 」がセットされていない場合、又はチェックサムが一致しない場合、非設定更新時のクリア処理を実行した後に、設定値が正常であれば (ステップ S 6 6 0 8 : YES)、遊技を進行させるための処理に移行する。これにより、停電時処理が正常に行われなかったことで停電フラグに「 1 」がセットされていなかったとしても、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された後に再度の電源の ON・OFF 操作をする必要がない。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムに関して異常が発生したとしても、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された後に再度の電源の ON・OFF 操作をする必要がない。

#### 【 7 1 7 8 】

ステップ S 6 6 0 3 及びステップ S 6 6 0 6 の両方にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機 1 0 の設定値が正常か否かを判定する (ステップ S 6 6 1 4)。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定 1」~「設定 6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「 0」又は 7 以上である場合に異常であると判定する。設定値が異常である場合 (ステップ S 6 6 1 4 : NO)、後述する設定値を新たに設定するための処理 (ステップ S 6 6 1 9 ~ ステップ S 6 6 2 1) を実行する。

#### 【 7 1 7 9 】

設定値が正常である場合 (ステップ S 6 6 1 4 : YES)、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定し (ステップ S 6 6 1 5)、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定し (ステップ S 6 6 1 6)、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かを判定し (ステップ S 6 6 1 7)、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを判定する (ステップ S 6 6 1 8)。

#### 【 7 1 8 0 】

本実施形態では内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態となっているか否かを検知するための前扉開放センサ 9 5 が主側 CPU 6 3 と電氣的に接続されており、前扉開放センサ 9 5 の検知結果は主側 CPU 6 3 に入力される。この場合、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ 9 5 は閉鎖検知信号を主側 CPU 6 3 に送信し、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態である場合に前扉開放センサ 9 5 は開放検知信号を主側 CPU 6 3 に送信する。主側 CPU 6 3 は、前扉開放センサ 9 5 から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ 9 5 から開放検知信号を受信している場合に前扉枠 1 4 が開放状態であると特定する。

#### 【 7 1 8 1 】

また、本実施形態では外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態となっているか否かを検知するための本体開放センサ 9 6 が主側 CPU 6 3 と電氣的に接続されており、本体開放センサ 9 6 の検知結果は主側 CPU 6 3 に入力される。この場合、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が閉鎖状態である場合に本体開放センサ 9 6 は閉鎖検知信号を主側 CPU 6 3 に送信し、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合に本体開放センサ 9 6 は開放検知信号を主側 CPU 6 3 に送信する。主側 CPU 6 3 は、本体開放センサ 9 6 から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ 9 6 から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体 1 2 が開放状態であ

10

20

30

40

50

ると特定する。

【 7 1 8 2 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S 6 6 1 5：N O）、ステップ S 6 6 0 9 にて電源投入設定処理を実行した後に、ステップ S 6 6 1 0～ステップ S 6 6 1 3 の残余処理を繰り返す。つまり、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のクリア処理を実行することなく、遊技の進行を制御するための処理に移行する。

【 7 1 8 3 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合であって（ステップ S 6 6 1 5：Y E S）、ステップ S 6 6 1 6～ステップ S 6 6 1 8 のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行した後に（ステップ S 6 6 0 7）、設定値が正常であることを条件として（ステップ S 6 6 0 8：Y E S）、ステップ S 6 6 0 9 以降における遊技の進行を制御するための処理に移行する。非設定更新時のクリア処理の処理内容は既に説明したとおりである。

【 7 1 8 4 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合であって（ステップ S 6 6 1 5：Y E S）、ステップ S 6 6 1 6～ステップ S 6 6 1 8 の全てで肯定判定をした場合、設定値を更新するための処理を実行する。また、ステップ S 6 6 0 8 又はステップ S 6 6 1 4 にて設定値が異常であると判定した場合にも、設定値を更新するための処理を実行する。

【 7 1 8 5 】

具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップ S 6 6 1 9）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定更新時のクリア処理（ステップ S 6 6 2 0）にて設定値カウンタの情報が「0」クリアされたとしても、当該設定値更新時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機 1 0 の設定値（すなわちパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前における当該パチンコ機 1 0 の設定値）を把握することが可能となる。

【 7 1 8 6 】

その後、設定更新時のクリア処理を実行する（ステップ S 6 6 2 0）。設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリア及び上記コピー領域を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、設定更新時のクリア処理ではパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「0」クリアする。また、設定更新時のクリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。

【 7 1 8 7 】

その一方、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「0」クリアしないため、設定値更新処理（ステップ S 6 6 2 1）が実行されたとしても当否抽選モードをパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される前におけるモードに維持させることが可能となる。また、設定更新時のクリア処理ではコピー領域を「0」クリアしないため、設定更新時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値をその後に特定することが可能となる。なお、上記構成に限定されることはなく設定更新時のクリア処理ではパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウ

ンタを「0」クリアしない構成としてもよく、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「0」クリアする構成としてもよい。

【7188】

設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしない。これにより、パチンコ機10の設定値を変更することが可能な設定値更新処理が実行されたとしても、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

【7189】

その後、ステップS6621にて設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容は上記第54実施形態における設定値更新処理(図590)と同一である。設定値更新処理を実行した後は、ステップS6609以降の遊技の進行を制御するための処理に移行する。

10

【7190】

上記構成によれば設定値が異常であった場合、遊技ホールの管理者による特別な操作を要することなく設定値更新処理が開始される。そして、設定値更新処理が完了した場合には遊技の進行を制御するための処理に移行する。これにより、正常な設定値に設定された状況において遊技が行われるようにすることが可能となる。その一方、設定値更新処理を完了させるためには設定キー挿入部68aに対する設定キーによるOFF操作などを要するため、遊技ホールの管理者以外の者により設定値が勝手に設定されて遊技が開始されてしまうという事象の発生を阻止することが可能となる。

20

【7191】

次に、主側CPU63にて各種処理を正常に行うことができない状況となった場合に遊技の進行を強制的に停止させるための構成について説明する。図607(a)はMPU62の構成を説明するためのブロック図である。

【7192】

図607(a)に示すようにMPU62には主側CPU63、主側ROM64及び主側RAM65が設けられているとともに、リセット信号出力部251及びプログラム監視部252が設けられている。リセット信号出力部251は主側CPU63にリセット信号を出力する機能を有している。具体的には、リセット信号出力部251は、電源・発射制御装置78から動作電力が供給されている場合であって出力不可条件が成立していない場合にHレベルの信号としてリセット信号を主側CPU63に出力し、電源・発射制御装置78から動作電力が供給されていない場合又は動作電力が供給されている場合であっても出力不可条件が成立している場合にはリセット信号を主側CPU63に出力しない。主側CPU63は電源・発射制御装置78から動作電力が供給されている場合であってリセット信号出力部251からリセット信号を受信している場合に各種処理を実行し、電源・発射制御装置78から動作電力が供給されている場合であってもリセット信号出力部251からリセット信号を受信していない場合には各種処理を実行しない。また、主側CPU63は電源・発射制御装置78から動作電力が供給されている場合においてリセット信号出力部251からリセット信号を受信していない状況からリセット信号を受信している状況に切り換わった場合にメイン処理(図605)を開始する。

30

40

【7193】

プログラム監視部252は主側CPU63にて各種処理を正常に行うことができる状況であるか否かを監視する機能を有している。具体的には、プログラム監視部252は、主側CPU63に設けられたプログラムカウンタの値が異常な値であるか否かを監視する。プログラムカウンタは主側CPU63において実行すべき命令が格納されているアドレスを記憶するためのものである。プログラムカウンタは取り得る値が定められており、プログラム監視部252はプログラムカウンタの値が取り得る値以外の値となっているか否かを監視する。また、プログラム監視部252は、ロード命令により情報を特定制御用のワークエリア221に書き込む場合にその書き込み先のエリアとして指定されたアドレスが

50



異常なアドレスか否かを監視する。なお、プログラム監視部 252 は、ロード命令により情報を特定制御用のワークエリア 221 から読み出す場合にその読み出し対象のエリアとして指定されたアドレスが異常なアドレスか否かを監視する構成としてもよい。

#### 【7194】

プログラム監視部 252 は、プログラムカウンタの値が異常な値であると判断した場合、又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスであると判断した場合、リセット信号出力部 251 に監視異常信号を出力する。リセット信号出力部 251 はプログラム監視部 252 から監視異常信号を受信した場合には電源・発射制御装置 78 から動作電力が供給されている場合であってもリセット信号の出力を一旦停止させ、停止継続期間に亘ってリセット信号の出力を停止させた後にリセット信号の出力を再開させる。停止継続期間はリセット信号の出力が停止されていることを主側 CPU 63 にて特定するのに十分な期間となっている。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となった場合、又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなった場合には、リセット信号の OFF・ON を通じて主側 CPU 63 にてメイン処理が実行されることとなる。

#### 【7195】

図 607 (b) はリセット信号出力部 251 によるリセット信号の出力の様子を示すタイムチャートである。図 607 (b1) は電源・発射制御装置 78 から動作電力が供給されている期間を示し、図 607 (b2) はリセット信号出力部 251 からリセット信号が出力されている期間を示し、図 607 (b3) はプログラム監視部 252 から監視異常信号が出力されるタイミングを示す。

#### 【7196】

まずプログラム監視部 252 から監視異常信号が出力されない場合について説明すると、t1 のタイミングで図 607 (b1) に示すように電源・発射制御装置 78 から MPU 62 への動作電力の供給が開始されることで、t2 のタイミングで図 607 (b) に示すようにリセット信号出力部 251 からのリセット信号の出力が開始される。その後、t3 のタイミングで図 607 (b1) に示すように電源・発射制御装置 78 から MPU 62 への動作電力の供給が停止されることで、t4 のタイミングで図 607 (b2) に示すようにリセット信号出力部 251 からのリセット信号の出力が停止される。

#### 【7197】

次にプログラム監視部 252 から監視異常信号が出力される場合について説明すると、t5 のタイミングで図 607 (b1) に示すように電源・発射制御装置 78 から MPU 62 への動作電力の供給が開始されることで、t6 のタイミングで図 607 (b) に示すようにリセット信号出力部 251 からのリセット信号の出力が開始される。その後、t7 のタイミングで、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることにより、図 607 (b3) に示すようにプログラム監視部 252 からリセット信号出力部 251 に監視異常信号が出力される。これにより、図 607 (b2) に示すようにリセット信号出力部 251 からのリセット信号の出力が t7 のタイミングで一旦停止され、その後の t8 のタイミングで再開される。

#### 【7198】

この場合、主側 CPU 63 は t7 のタイミングで各種処理の実行を停止し、リセット信号の立ち上がりを確認したタイミングである t8 のタイミングでメイン処理 (図 605) を開始する。但し、主側 CPU 63 の各種処理の実行の停止に際して停電時処理は実行されていないため、特定制御用のワークエリア 221 における停電フラグに「1」がセットされていない状況でメイン処理 (図 605) が開始されるとともに、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 についてのチェックサムが保存されることなくメイン処理 (図 605) が開始される。したがって、メイン処理 (図 605) ではステップ S6603 又はステップ S6606 にて否定判定をすることとなり、非設定更新時のクリア処理 (ステップ S6607) を実行する。これにより、プログラムカウン

10

20

30

40

50

タの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることによりプログラム監視部 2 5 2 から監視異常信号が出力された場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のうち所定の記憶エリアが「0」クリアされることとなる非設定更新時のクリア処理が実行されるようにすることが可能となる。

#### 【7199】

但し、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアしない。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることによりプログラム監視部 2 5 2 から監視異常信号が出力されたとしても、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

#### 【7200】

図 6 0 7 ( b ) の説明に戻り、その後、t 9 のタイミングで図 6 0 7 ( b 1 ) に示すように電源・発射制御装置 7 8 から M P U 6 2 への動作電力の供給が停止されることで、t 1 0 のタイミングで図 6 0 7 ( b 2 ) に示すようにリセット信号出力部 2 5 1 からのリセット信号の出力が停止される。

#### 【7201】

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理について、図 6 0 8 のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、メイン処理 ( 図 6 0 5 ) においてステップ S 6 6 1 0 ~ ステップ S 6 6 1 3 の処理が実行されている状況で定期的 ( 例えば 4 ミリ秒周期 ) に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

#### 【7202】

ステップ S 6 8 0 1 ~ ステップ S 6 8 1 9 では上記第 5 4 実施形態におけるタイマ割込み処理 ( 図 5 9 1 ) のステップ S 5 2 0 1 ~ ステップ S 5 2 1 9 と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。その後、設定監視処理を実行する ( ステップ S 6 8 2 0 ) 。図 6 0 9 は設定監視処理を示すフローチャートである。

#### 【7203】

特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機 1 0 の設定値が正常か否かを判定する ( ステップ S 6 9 0 1 ) 。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定 1」~「設定 6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は 7 以上である場合に異常であると判定する。

#### 【7204】

設定値が異常である場合 ( ステップ S 6 9 0 1 : N O ) 、まず設定値のコピー処理を実行する ( ステップ S 6 9 0 2 ) 。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定値更新処理の実行前における本パチンコ機 1 0 の設定値を把握することが可能となる。

#### 【7205】

その後、設定値の異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する ( ステップ S 6 9 0 3 ) 。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を設定値異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定値の異常を検出しました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定値の異常を検出しました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される

10

20

30

40

50

構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン 6 8 b が押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値異常が発生したことを把握することが可能となる。

#### 【7206】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップ S 6 9 0 4）。つまり、タイマ割込み処理（図 6 0 8）が実行される度に設定値に異常が発生しているか否かが監視され、設定値異常の発生を特定した場合にはパチンコ機 1 0 の設定値の再設定を行うために設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容は上記第 5 4 実施形態における設定値更新処理（図 5 9 0）と同一である。したがって、更新ボタン 6 8 b が 1 回押圧操作される度に設定値が 1 段階ずつ更新され、アウト口検知センサ 4 8 a にて遊技球を検知することで選択中の設定値が確定される。更新途中の設定値及び確定した設定値は第 3 報知用表示装置 6 9 c にて表示される。その後、設定キー挿入部 6 8 a の ON 状態から OFF 状態への切り換わりが発生した場合に設定値更新処理の終了条件が成立したと判定する。設定値更新処理を実行した後は、タイマ割込み処理（図 6 0 8）に復帰する。

10

#### 【7207】

ここで、設定値更新処理では、設定キー挿入部 6 8 a が OFF 状態となっているだけでは終了条件が成立したと判定されることはなく、設定キー挿入部 6 8 a が ON 状態から OFF 状態に切り換わった場合に終了条件が成立したと判定する。設定監視処理にて設定値更新処理が実行される場合、当該設定値更新処理の開始時には設定キー挿入部 6 8 a が OFF 状態となっているため、当該設定値更新処理の終了条件を成立させるためには設定キー挿入部 6 8 a に設定キーを挿入して一旦 ON 操作を行った後に OFF 操作を行う必要がある。これにより、遊技ホールの管理者による正規の操作が行われていないにも関わらず設定値更新処理が終了してしまわないようにすることが可能となる。

20

#### 【7208】

設定キー挿入部 6 8 a の ON 状態から OFF 状態への切り換わりが発生して設定値更新処理の終了条件が成立した場合には、設定値更新処理（図 5 9 0）におけるステップ S 5 1 1 1 を実行することで、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるコピー領域に記憶された設定値と、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタに今回設定された設定値とが同一であるか否かを比較する。つまり、設定値更新処理（ステップ S 6 9 0 4）が実行される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。両設定値が同一である場合（ステップ S 5 1 1 2：NO）、非変更時の報知用処理（ステップ S 5 1 1 3）を実行することで、既に説明した設定維持報知が行われるようにする。一方、両設定値が異なる場合（ステップ S 5 1 1 2：YES）、変更時の報知用処理（ステップ S 5 1 1 4）を実行することで、既に説明した設定変更報知が行われるようにする。

30

#### 【7209】

設定値異常が発生している場合には設定値更新処理が実行される構成において、当該設定値更新処理が実行される前に設定されていた設定値と、当該設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合には設定維持報知が行われる。これにより、設定値異常により設定値更新処理が実行されたとしてもその前の状況において設定されていた設定値を再設定することで設定維持報知が行われることとなり、設定値異常による設定値更新処理が実行されたとしても設定値が変化していないことを遊技者に明示することが可能となる。ちなみに、遊技ホールにおいては設置された各パチンコ機 1 0 の設定値を記録するのが一般的であるため、その記録された設定値となるように設定値異常による設定値更新処理を実行することが可能である。

40

#### 【7210】

タイマ割込み処理（図 6 0 8）の説明に戻り、ステップ S 6 8 2 0 にて設定監視処理を実行した後は、ステップ S 6 8 2 1 にて管理用処理を実行する。管理用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている管理用処理に対応するサブルーチンのプ

50

プログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては管理用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 222 に書き込まれる。そして、管理用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

#### 【7211】

図 610 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップ S7001 ~ ステップ S7005 の処理は、主側 CPU 63 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

10

#### 【7212】

まずタイマ割込み処理（図 608）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S7001）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図 608）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【7213】

その後、「LD（\_\_PSWBUF），PSW」として、ロード命令により、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 221 に設定された PSW バッファに退避させる（ステップ S7002）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 221 に退避させておくことが可能となる。

20

#### 【7214】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップ S7003）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 222 に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

30

#### 【7215】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合には「LD PSW，（\_\_PSWBUF）」として、ロード命令により、ステップ S7002 にて特定制御用のワークエリア 221 における PSW バッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側 CPU 63 のフラグレジスタに復帰させる（ステップ S7004）。これにより、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報が、ステップ S7002 が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

40

#### 【7216】

その後、タイマ割込み処理（図 608）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップ S7005）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

#### 【7217】

図 611 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップ S7101 ~ ステップ S7116 の処理は、主側 CPU 63 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【7218】

50

ステップS 7 1 0 1～ステップS 7 1 0 8及びステップS 7 1 1 0～ステップS 7 1 1 6では上記第49実施形態における管理実行処理(図583)のステップS 4 5 0 1～ステップS 4 5 1 5と同一の処理を実行する。また、ステップS 7 1 0 9では別監視処理を実行する。別監視処理の実行に際しては非特定制御用のプログラムに設定されている別監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては別監視処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア224に書き込まれる。そして、別監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。

【7219】

10

図612は別監視処理を示すフローチャートである。なお、別監視処理におけるステップS 7 2 0 1～ステップS 7 2 0 6の処理は、主側CPU63において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【7220】

別監視処理では、非特定制御用のプログラムにおいて実行している処理の処理位置を示すポインタの値が正常な数値範囲を超えた値となっているか否かを判定する(ステップS 7 2 0 1)。また、非特定制御用のワークエリア223に設けられた通常カウンタエリア231、開閉実行モードカウンタエリア232及び高頻度サポートモードカウンタエリア233に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する(ステップS 7 2 0 2)。例えば通常カウンタエリア231において通常用のアウトカウンタ231eの値が「0」であるにも関わらず通常用の一般入賞カウンタ231aの値が1000以上となっている場合には異常と判定する。また、非特定制御用のワークエリア223に設けられた演算結果記憶エリア234に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する(ステップS 7 2 0 3)。例えば第61パラメータが「0」であるにも関わらず第62～第64パラメータのいずれかが「0」ではない場合には異常と判定する。

20

【7221】

ステップS 7 2 0 1～ステップS 7 2 0 3のいずれかにて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223について情報異常が発生しているとして、非特定制御用のワークエリア223の一部クリア処理を実行する(ステップS 7 2 0 4)。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア223において管理開始フラグ以外の記憶エリアを「0」クリアする。この場合、通常カウンタエリア231、開閉実行モードカウンタエリア232、高頻度サポートモードカウンタエリア233及び演算結果記憶エリア234の全てが「0」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア223における情報異常を解消することが可能となる。

30

【7222】

また、管理開始フラグを「0」クリアしないようにすることにより管理開始フラグに既に「1」がセットされている状態を維持させることが可能となり、既にパチンコ機10が遊技ホールにて継続して使用されているにも関わらず履歴情報の収集に関してパチンコ機10の出荷段階の規制を生じさせてしまわないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなくステップS 7 2 0 4では管理開始フラグを含めて非特定制御用のワークエリア223の全体を「0」クリアする構成としてもよい。

40

【7223】

また、ステップS 7 2 0 4では非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしない。非特定制御用のスタックエリア224には管理実行処理(図611)におけるステップS 7 1 0 2～ステップS 7 1 0 7にて特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報が退避されている。この場合に、非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしないようにすることにより、この特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報であって非特定制御用のスタックエリア224に退避されている情報を消去してしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア

50

224には別監視処理が終了した後における管理実行処理(図611)の戻り番地の情報が格納されているが、非特定制御用のスタックエリア224を「0」クリアしないようにすることにより、この戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【7224】

その後、初期設定処理を実行する(ステップS7205)。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア223においてステップS7204にて「0」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

#### 【7225】

その後、クリア報知処理を実行する(ステップS7206)。クリア報知処理では非特定制御用のワークエリア223が「0」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81は当該コマンドを受信することにより、表示発光部53を非特定制御用のワークエリア223の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「履歴情報が強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「履歴情報が強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン68bが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン68cが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のワークエリア223が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

#### 【7226】

ステップS7201～ステップS7203の全てにて否定判定をした場合、又はステップS7206の処理を実行した場合、別監視処理を終了して監視実行処理(図611)に復帰する。

#### 【7227】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

#### 【7228】

プログラム監視部252においてロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスであることが特定された場合、リセット信号出力部251によりリセット信号のOFF ONが行われることにより主側CPU63では動作電力の供給が新たに開始された場合と同様にメイン処理(図605)が実行される。そして、リセット信号のOFF ONが行われた場合には特定制御用のワークエリア221における停電フラグに「1」がセットされていないとともに停電時におけるチェックサムが特定制御用のワークエリア221に記憶されていないため、強制的に非設定更新時のクリア処理(ステップS6607)が実行される。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定値が記憶された記憶エリア以外の記憶エリアが「0」クリアされるとともに特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされ、さらにこれらエリアの初期設定処理が実行される。これにより、特定制御用のワークエリア221又は特定制御用のスタックエリア222に関して情報異常が発生している可能性がある場合には、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222に対して「0」クリア処理と初期設定処理とを実行することで当該情報異常が解消されるようにすることが可能となる。

#### 【7229】

プログラム監視部252において主側CPU63のプログラムカウンタの値が異常な値であることが特定された場合、リセット信号出力部251によりリセット信号のOFF ONが行われることにより主側CPU63では動作電力の供給が新たに開始された場合と同様にメイン処理(図605)が実行される。そして、リセット信号のOFF ONが行われた場合には特定制御用のワークエリア221における停電フラグに「1」がセットさ

10

20

30

40

50

れていないとともに停電時におけるチェックサムが特定制御用のワークエリア 221 に記憶されていないため、強制的に非設定更新時のクリア処理（ステップ S 6607）が実行される。非設定更新時のクリア処理では、各種レジスタを含めた主側 CPU 63 の内部記憶エリアが「0」クリアされるとともに初期設定処理が実行される。これにより、主側 CPU 63 の内部記憶エリアに関して情報異常が発生している可能性がある場合には、主側 CPU 63 の内部記憶エリアに対して「0」クリア及び初期設定処理を実行することで当該情報異常が解消されるようにすることが可能となる。

#### 【7230】

一方、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 を「0」クリアしない。これにより、上記のようにプログラム監視部 252 において情報異常が特定されたことで主側 CPU 63 の内部記憶エリア、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 に対して「0」クリアと初期設定処理とが実行される場合であっても、遊技履歴の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となるとともに、遊技履歴の管理結果の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【7231】

主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図 605）にて停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しない場合には非設定更新時のクリア処理（ステップ S 6607）が実行される構成において、プログラム監視部 252 にて情報異常の発生が特定された場合にはリセット信号の OFF ON を行うことで停電フラグに「1」がセットされていないとともにチェックサムが記憶されていない状況にてメイン処理（図 605）が実行されるようにする。これにより、動作電力の供給開始時において情報異常を解消するための構成を利用して、プログラム監視部 252 にて特定された情報異常を解消することが可能となる。

#### 【7232】

主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図 605）にてチェックサムが正常であるか否かが監視される構成において、当該チェックサムの算出対象には特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 が含まれ、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 は含まれない。これにより、主側 RAM 65 において特定制御に対応する記憶エリアのみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

#### 【7233】

主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図 605）にてチェックサムが異常であることが特定された場合には非設定更新時のクリア処理（ステップ S 6607）が実行されることとなるが、当該非設定更新時のクリア処理では特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 には「0」クリアする処理と初期設定処理とが実行されるのに対して、非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 には「0」クリアする処理が実行されない。これにより、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 に情報異常が発生しているにも関わらずそのままの状態にて特定制御に対応する処理が継続して実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 の情報異常を契機として主側 RAM 65 の非特定制御に対応する記憶エリアまで「0」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【7234】

停電情報記憶処理（図 606）の停電時処理（ステップ S 6709～ステップ S 6712）では特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 についてチェックサムが算出されるのに対して、主側 RAM 65 の非特定制御に対応する記憶エリアについてはチェックサムが算出されない。これにより、停電時処理を完了するまでに要する処理期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

## 【 7 2 3 5 】

非特定制御に対応する処理にて実行される別監視処理（図 6 1 2）にて非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に記憶された情報について異常の発生を特定した場合には、非特定制御に対応する処理である当該別監視処理（図 6 1 2）にて非特定制御用のワークエリア 2 2 3 を「 0 」クリアするとともに初期設定処理を実行する。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に何らかの異常が発生しているにも関わらず非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の情報がそのまま保持された状態で非特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 を「 0 」クリアする処理及び初期設定する処理は非特定制御に対応する処理にて実行されるため、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の情報の更新に関して特定制御に対応する処理が介在してしまわないようにすることが可能となる。

10

## 【 7 2 3 6 】

非特定制御に対応する処理である別監視処理（図 6 1 2）において非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に異常が発生しているか否かの監視が実行されるとともに、異常が発生している場合には当該非特定制御用のワークエリア 2 2 3 を「 0 」クリアする処理と初期設定する処理とが実行される。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に異常が発生しているか否かの監視と当該非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の初期化の実行とを非特定制御に対応する処理における一連の処理として実行することが可能となる。

## 【 7 2 3 7 】

非特定制御に対応する処理にて実行される別監視処理（図 6 1 2）にて非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に記憶された情報について異常の発生を特定した場合には、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に対して「 0 」クリアする処理及び初期設定する処理を実行するものの、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に対しては「 0 」クリアする処理及び初期設定する処理を実行しない。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における情報異常を解消可能としながら、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報及び別管理処理が終了した後における戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

20

## 【 7 2 3 8 】

特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアするとともに初期設定する処理は特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 を「 0 」クリアするとともに初期設定する処理は非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、このような初期化の処理に関しても、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

30

## 【 7 2 3 9 】

なお、メイン処理（図 6 0 5）ではステップ S 6 6 0 8 及びステップ S 6 6 1 4 にて設定値が正常であるか否かの監視を実行する構成としたが、これら設定値が正常であるか否かを監視する処理が実行されない構成としてもよい。これにより、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理の処理負荷を軽減することが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理では設定値が正常であるか否かの監視が行われなくても、当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後に実行されるタイマ割込み処理（図 6 0 8）の設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0）にて設定値が正常であるか否かの監視が行われるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

40

## 【 7 2 4 0 】

また、設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0）がタイマ割込み処理（図 6 0 8）が起動される度に実行される構成に限定されることはなく、例えばタイマ割込み処理（図 6 0 8）が複数として定められた契機回数（例えば 1 0 0 0 0 回）実行される度に設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値が正常であるか

50



否かの監視を定期的に行うようにしながらも、当該監視の実行頻度を抑えることが可能となる。

【 7 2 4 1 】

また、設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0）がメイン処理（図 6 0 5）における残余処理（ステップ S 6 6 1 0～ステップ S 6 6 1 3）にて実行される構成としてもよい。この場合、タイマ割込み処理が実行されていない状況における空き時間を利用して設定値が正常であるか否かの監視を行うことが可能となる。

【 7 2 4 2 】

また、遊技回が新たに開始される場合に設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0）が実行される構成としてもよい。より具体的には遊技回が新たに開始される場合において当否判定処理が実行される前に設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0）が実行される構成としてもよい。これにより、設定値が異常な状況で当否判定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 7 2 4 3 】

また、設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0）において設定値が異常であることを特定した場合には、設定値更新処理（ステップ S 6 9 0 4）に移行する構成に代えて、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」をセットする構成としてもよい。この場合、タイマ割込み処理（図 6 0 8）においてステップ S 6 8 0 7 にて肯定判定をすることでステップ S 6 8 0 8～ステップ S 6 8 2 1 の処理が実行されないため、設定値が異常である場合には遊技の進行が停止されることとなる。但し、ステップ S 6 8 0 1～ステップ S 6 8 0 6 の処理は実行されるため、停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。また、遊技停止フラグに「 1 」をセットした場合には設定値を更新すべきことを示す報知が実行されるようにすることで、設定値更新処理の実行を促すようにしてもよい。この場合、当該報知を確認した遊技ホールの管理者が、電源 O F F 操作を行った後に、設定値更新処理が実行される態様で電源の O N 操作を行うことで、遊技停止フラグが「 0 」クリアされて遊技の進行が停止された状態が解除されるとともに、設定値更新処理が実行されて正常な設定値が設定されることとなる。

【 7 2 4 4 】

また、設定監視処理（ステップ S 6 8 2 0）において設定値が異常であることを特定した場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定異常フラグに「 1 」をセットした状態でメイン処理（図 6 0 5）を開始する構成としてもよく、当該設定異常フラグに「 1 」をセットした状態で遊技の進行を停止させるとともに当該遊技の進行が停止された状態を解除するためには電源の O F F O N が必要である構成としてもよい。この場合、メイン処理（図 6 0 5）では設定値更新処理が実行されるようにするための操作が行われなくても、設定異常フラグに「 1 」がセットされている場合には強制的に設定値更新処理が実行されるようにすることで、メイン処理（図 6 0 5）に設定された設定値更新処理を利用して設定値の新たな設定を強制的に行わせることが可能となる。

【 7 2 4 5 】

また、プログラム監視部 2 5 2 にて情報異常の発生が特定されてリセット信号が強制的に O F F O N された場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に対して初期化処理が実行されることで、パチンコ機 1 0 の設定値が「設定 1」となる構成としてもよい。また、プログラム監視部 2 5 2 にて情報異常の発生が特定されてリセット信号が強制的に O F F O N された場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に対して初期化処理が実行された後に設定値更新処理が実行される構成としてもよい。

【 7 2 4 6 】

また、プログラム監視部 2 5 2 にて情報異常の発生が特定された場合にはリセット信号が強制的に O F F O N されることなく、非設定更新時のクリア処理（ステップ S 6 6 0 7）が実行される構成としてもよく、設定更新時のクリア処理（ステップ S 6 6 2 0）及

10

20

30

40

50

び設定値更新処理（ステップS 6 6 2 1）が実行される構成としてもよい。

【7 2 4 7】

また、非設定更新時のクリア処理（ステップS 6 6 0 7）では特定制御用のワークエリア2 2 1において設定値の情報を記憶する記憶エリアを初期化することでパチンコ機1 0の設定値が「設定1」となる構成としてもよく、「設定1」以外の予め定められた設定値となる構成としてもよい。これにより、非設定更新時のクリア処理が実行された場合には予め定められた設定値とすることが可能となる。

【7 2 4 8】

また、非設定更新時のクリア処理（ステップS 6 6 0 7）では非特定制御用のワークエリア2 2 3及び非特定制御用のスタックエリア2 2 4が「0」クリアされない構成としたが「0」クリアされる構成としてもよい。

10

【7 2 4 9】

また、別監視処理（図6 1 2）におけるステップS 7 2 0 4では管理開始フラグを「0」クリアしない構成としたが、管理開始フラグを「0」クリアする構成としてもよい。また、別監視処理（図6 1 2）におけるステップS 7 2 0 4では通常用カウンタエリア2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア2 3 2及び高頻度サポートモード用カウンタエリア2 3 3を「0」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア2 3 4を「0」クリアしない構成としてもよい。

【7 2 5 0】

また、別監視処理（図6 1 2）におけるステップS 7 2 0 4では非特定制御用のワークエリア2 2 3だけではなく非特定制御用のスタックエリア2 2 4に対しても「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のスタックエリア2 2 4において別監視処理の終了後における管理実行処理の戻り番地の情報及び非特定制御用のスタックエリア2 2 4に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報は消去しないようにすることが好ましい。

20

【7 2 5 1】

また、別監視処理（図6 1 2）では非特定制御用のスタックエリア2 2 4に異常が発生しているか否かを監視し、異常が発生していることが特定された場合には非特定制御用のスタックエリア2 2 4に対して「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のスタックエリア2 2 4において別監視処理の終了後における管理実行処理の戻り番地の情報は消去しないようにすることが好ましい。

30

【7 2 5 2】

また、特定制御用のワークエリア2 2 1及び特定制御用のスタックエリア2 2 2の両方がチェックサムの算出対象である構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア2 2 1のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア2 2 2のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

【7 2 5 3】

< 第6 3実施形態 >

本実施形態では主側CPU 6 3にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第6 2実施形態と相違している。以下、上記第6 2実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第6 2実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

【7 2 5 4】

図6 1 3は主側CPU 6 3にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップS 7 3 0 1～ステップS 7 3 2 2の処理は、主側CPU 6 3における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【7 2 5 5】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップS 7 3 0 1）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実

50

行期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する（ステップ S 7 3 0 2 ）。

【 7 2 5 6 】

その後、主側 R A M 6 5 における特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 7 3 0 3 ）。停電フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 7 3 0 3 : Y E S ）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する（ステップ S 7 3 0 4 ）。チェックサムの算出方法は上記第 6 2 実施形態におけるメイン処理（図 6 0 5 ）のステップ S 6 6 0 4 と同一である。

【 7 2 5 7 】

その後、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S 7 3 0 4 にて算出したチェックサムと比較する（ステップ S 7 3 0 5 ）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 7 3 0 6 ）。

【 7 2 5 8 】

ステップ S 7 3 0 6 にて肯定判定をした場合、ステップ S 7 3 0 7 ~ ステップ S 7 3 2 0 の処理を実行する。この場合、ステップ S 7 3 0 7 ~ ステップ S 7 3 1 4 の処理内容は上記第 6 2 実施形態におけるメイン処理（図 6 0 5 ）のステップ S 6 6 1 4 ~ ステップ S 6 6 2 1 と同一であり、ステップ S 7 3 1 6 ~ ステップ S 7 3 2 0 は上記第 6 2 実施形態におけるメイン処理（図 6 0 5 ）のステップ S 6 6 0 9 ~ ステップ S 6 6 1 3 と同一である。

【 7 2 5 9 】

また、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているのに対して（ステップ S 7 3 0 8 : Y E S ）、ステップ S 7 3 0 9 ~ ステップ S 7 3 1 1 のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップ S 7 3 1 5 ）。非設定更新時のクリア処理の処理内容は上記第 6 2 実施形態におけるメイン処理（図 6 0 5 ）のステップ S 6 6 0 7 と同一である。但し、本実施形態では非設定更新時のクリア処理を実行した後は設定値が正常であるか否かの判定を行うことなくステップ S 7 3 1 6 ~ ステップ S 7 3 2 0 の処理に進む。ステップ S 7 3 0 9 ~ ステップ S 7 3 1 1 のいずれかにて否定判定をした場合にのみ非設定更新時のクリア処理（ステップ S 7 3 1 5 ）が実行されることとなるが、ステップ S 7 3 0 9 ~ ステップ S 7 3 1 1 の処理が実行される前にステップ S 7 3 0 7 にて設定値が正常であるか否かの判定を行っているため、非設定更新時のクリア処理を実行した後に設定値が正常であるか否かの判定を行う必要がない。

【 7 2 6 0 】

ステップ S 7 3 0 3 又はステップ S 7 3 0 6 にて否定判定をした場合、すなわち特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグに「 1 」がセットされていない場合又はチェックサム異常が発生した場合、異常時のクリア処理を実行する（ステップ S 7 3 2 1 ）。図 6 1 4 は異常時のクリア処理を示すフローチャートである。なお、異常時のクリア処理におけるステップ S 7 4 0 1 ~ ステップ S 7 4 0 5 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 7 2 6 1 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア処理を実行する（ステップ S 7 4 0 1 ）。当該クリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともにその「 0 」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「 0 」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、

10

20

30

40

50

遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 38a が変動表示されていない状況であって普電役物 34a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた保留格納エリア 65a 及び普電保留エリア 65c も「0」クリアされるため、特図表示部 37a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 38a 用の保留情報が消去される。

#### 【7262】

その後、特定制御用のスタックエリア 222 のクリア処理を実行する（ステップ S7402）。当該クリア処理では、特定制御用のスタックエリア 222 を「0」クリアするとともに初期設定を行う。

#### 【7263】

その後、「PUSH PSW」として、プッシュ命令により、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 222 に退避させる（ステップ S7403）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P/Vフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 222 に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は 1 バイトとなっている。

#### 【7264】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該非特定制御用のクリア処理を開始する（ステップ S7404）。この場合、当該非特定制御用のクリア処理の実行後における異常時のクリア処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア 222 に書き込まれる。そして、非特定制御用のクリア処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す異常時のクリア処理のプログラムに復帰する。

#### 【7265】

非特定制御用のクリア処理の実行後において異常時のクリア処理のプログラムに復帰した場合、「POP PSW」として、ポップ命令により、ステップ S7402 にて特定制御用のスタックエリア 222 に退避させたフラグレジスタの情報を主側 CPU 63 のフラグレジスタに復帰させる（ステップ S7405）。これにより、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報が、ステップ S7402 が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側 CPU 63 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

#### 【7266】

図 615 は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップ S7501～ステップ S7516 の処理は主側 CPU 63 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【7267】

まず「LD SP, Y(u+2)」として、ロード命令により、主側 CPU 63 のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとして Y(u+2)を設定する（ステップ S7501）。この場合、上記第 47 実施形態における管理実行処理（図 576）のステップ S3901 と同様に、非特定制御用のスタックエリア 224 における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。

#### 【7268】

その後、「LD (\_\_WABUF), WA」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の WA レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 223 に設定された WA バッファに退避させる（ステップ S7502）。また、「LD (\_\_BCBUF), BC」として、ロード命令により、主側 CPU 63 の BC レジスタの情報を非特定制御用のワークエリ

10

20

30

40

50

ア 2 2 3 に設定された B C バッファに退避させる (ステップ S 7 5 0 3)。また、「L D ( \_ D E B U F ) , D E」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 の D E レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設定された D E バッファに退避させる (ステップ S 7 5 0 4)。また、「L D ( \_ H L B U F ) , H L」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 の H L レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設定された H L バッファに退避させる (ステップ S 7 5 0 5)。また、「L D ( \_ I X B U F ) , I X」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 の I X レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設定された I X バッファに退避させる (ステップ S 7 5 0 6)。また、「L D ( \_ I Y B U F ) , I Y」として、ロード命令により、主側 C P U 6 3 の I Y レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設定された I Y バッファに退避させる (ステップ S 7 5 0 7)。

10

#### 【 7 2 6 9 】

主側 C P U 6 3 のレジスタには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップ S 7 5 0 2 ~ ステップ S 7 5 0 7 では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタである W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における対応するバッファに退避させている。なお、W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの情報量はいずれも 2 バイトとなっている。

20

#### 【 7 2 7 0 】

これら W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタは非特定制御に対応する処理である非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理 (ステップ S 7 5 0 8) 及び初期設定処理 (ステップ S 7 5 0 9) にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理 (ステップ S 7 5 0 8) 及び初期設定処理 (ステップ S 7 5 0 9) の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

30

#### 【 7 2 7 1 】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理である非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理 (ステップ S 7 5 0 8) 及び初期設定処理 (ステップ S 7 5 0 9) にて利用対象となる W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理 (ステップ S 7 5 0 8) 及び初期設定処理 (ステップ S 7 5 0 9) に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。なお、当然のことながら主側 C P U 6 3 における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

40

#### 【 7 2 7 2 】

また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させるのではなく

50

非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることになってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまふ。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

#### 【 7 2 7 3 】

ステップ S 7 5 0 2 ~ ステップ S 7 5 0 7 の処理を実行した後は、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理を実行する（ステップ S 7 5 0 8）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各記憶エリアのうち、特定制御に対応する処理にて利用される主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が退避された記憶エリア以外の記憶エリアを「 0 」クリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各記憶エリアのうち W A バッファ、 B C バッファ、 D E バッファ、 H L バッファ、 I X バッファ及び I Y バッファは「 0 」クリアしない一方、これら各種バッファ以外の記憶エリアを「 0 」クリアする。

#### 【 7 2 7 4 】

この場合、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3、演算結果記憶エリア 2 3 4 及び管理開始フラグの全てが「 0 」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における情報異常を解消することが可能となる。また、特定制御に対応する処理にて利用される主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が退避された記憶エリアを「 0 」クリアしないようにすることにより、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側 C P U 6 3 の各種レジスタに特定制御に対応する処理にて利用される情報を復帰させることが可能となる。

#### 【 7 2 7 5 】

また、ステップ S 7 5 0 8 では非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアしない。非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 には非特定制御用のクリア処理が終了した後における異常時のクリア処理（図 6 1 4）の戻り番地の情報が格納されているが、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアしないようにすることにより、この戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 7 2 7 6 】

その後、初期設定処理を実行する（ステップ S 7 5 0 9）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 においてステップ S 7 5 0 8 にて「 0 」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

#### 【 7 2 7 7 】

その後、「 L D S P , Y ( r + ) 」として、ロード命令により、上記第 4 7 実施形態における管理実行処理（図 5 7 6）のステップ S 3 9 0 9 と同様に、主側 C P U 6 3 のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとして Y ( r + ) を設定する（ステップ S 7 5 1 0）。Y ( r + ) のアドレスは、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における Y ( r + 8 ) と Y ( s ) との間のアドレスとして設定されている。

#### 【 7 2 7 8 】

その後、「 L D W A , ( \_ W A B U F ) 」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の W A バッファに退避された情報を主側 C P U 6 3 の W A レジスタに上書きする（ステップ S 7 5 1 1）。また「 L D B C , ( \_ B C B U F ) 」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の B C バッファに退避された情報を主側 C P U 6 3 の B C レジスタに上書きする（ステップ S 7 5 1 2）。また「 L D D E , ( \_ D E B U F ) 」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3

10

20

30

40

50

の D E バッファに退避された情報を主側 C P U 6 3 の D E レジスタに上書きする（ステップ S 7 5 1 3）。また「L D H L, ( \_ H L B U F )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の H L バッファに退避された情報を主側 C P U 6 3 の H L レジスタに上書きする（ステップ S 7 5 1 4）。また「L D I X, ( \_ I X B U F )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の I X バッファに退避された情報を主側 C P U 6 3 の I X レジスタに上書きする（ステップ S 7 5 1 5）。また「L D I Y, ( \_ I Y B U F )」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の I Y バッファに退避された情報を主側 C P U 6 3 の I Y レジスタに上書きする（ステップ S 7 5 1 6）。ステップ S 7 5 1 1 ~ ステップ S 7 5 1 6 の処理が実行されることにより、主側 C P U 6 3 の W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ及び I Y レジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

10

#### 【 7 2 7 9 】

上記構成によれば、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図 6 1 3）にて停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが異常である場合には、異常時のクリア処理（ステップ S 7 3 2 1）が実行されることにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 だけではなく非特定制御用のワークエリア 2 2 3 も「0」クリアされるとともに初期設定される。特定制御用のワークエリア 2 2 1 について情報異常が発生している場合には非特定制御用のワークエリア 2 2 3 も情報異常が発生している可能性があるが、異常時のクリア処理において非特定制御用のワークエリア 2 2 3 も初期化されることにより非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に情報異常が発生しているにも関わらずそのままの状態では非特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

20

#### 【 7 2 8 0 】

異常時のクリア処理（ステップ S 7 3 2 1）において非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に対して「0」クリアする処理及び初期設定する処理が実行される場合であっても、当該非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報は「0」クリアされない。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した後に特定制御に対応する処理にて利用される情報を消去しないようにしながら、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に対して「0」クリアする処理及び初期設定する処理を実行することが可能となる。

30

#### 【 7 2 8 1 】

異常時のクリア処理（ステップ S 7 3 2 1）において非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に対して「0」クリアする処理及び初期設定する処理が実行される場合であっても、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に対しては「0」クリアする処理及び初期設定する処理は実行されない。これにより、非特定制御用のクリア処理（図 6 1 5）が終了した後における戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 7 2 8 2 】

特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアする処理と初期設定する処理とは特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 を「0」クリアする処理と初期設定する処理とは非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、「0」クリアする処理及び初期設定する処理に関しても、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

40

#### 【 7 2 8 3 】

なお、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の両方がチェックサムの算出対象である構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタック

50

エリア 2 2 2 のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

【 7 2 8 4 】

また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

【 7 2 8 5 】

また、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

10

【 7 2 8 6 】

また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

20

【 7 2 8 7 】

また、非特定制御用のクリア処理（図 6 1 5）におけるステップ S 7 5 0 8 及びステップ S 7 5 0 9 では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 だけではなく非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に対しても「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のクリア処理の終了後における異常時のクリア処理の戻り番地の情報は消去しないようにすることが好ましい。

30

【 7 2 8 8 】

また、非特定制御用のクリア処理（図 6 1 5）におけるステップ S 7 5 0 8 では管理開始フラグを「0」クリアする構成としたが、管理開始フラグを「0」クリアしない構成としてもよい。また、非特定制御用のクリア処理（図 6 1 5）におけるステップ S 7 5 0 8 では通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 を「0」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア 2 3 4 を「0」クリアしない構成としてもよい。

【 7 2 8 9 】

< 第 6 4 実施形態 >

40

本実施形態ではチェックサムを利用した主側 R A M 6 5 の情報異常の監視に関する処理構成が上記第 6 2 実施形態と相違している。以下、上記第 6 2 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 6 2 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 7 2 9 0 】

図 6 1 6 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における停電情報記憶処理を示すフローチャートである。なお、停電情報記憶処理はタイマ割込み処理（図 6 0 8）におけるステップ S 6 8 0 1 にて実行される。また、停電情報記憶処理におけるステップ S 7 6 0 1 ~ ステップ S 7 6 1 3 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

50



## 【 7 2 9 1 】

停電情報記憶処理におけるステップ S 7 6 0 1 ~ ステップ S 7 6 0 8 では上記第 6 2 実施形態における停電情報記憶処理 ( 図 6 0 6 ) のステップ S 6 7 0 1 ~ ステップ S 6 7 0 8 と同一の処理を実行する。停電の発生を特定した場合、ステップ S 7 6 0 8 にて肯定判定をしてステップ S 7 6 0 9 ~ ステップ S 7 6 1 3 の停電時処理を実行する。

## 【 7 2 9 2 】

具体的には、まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」をセットする ( ステップ S 7 6 0 9 ) 。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側 R A M 6 5 における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア 2 2 1 の停電フラグに「 1 」がセットされていることとなる。

10

## 【 7 2 9 3 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する ( ステップ S 7 6 1 0 ) 。この場合、特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアは、後述するチェックサムの監視処理 ( 図 6 1 7 ) のステップ S 7 7 0 1 にて特定制御用のチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 における記憶エリアと同一である。また、この特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア ( 具体的には設定値カウンタ ) が含まれている。そして、その算出した特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 における当該特定制御用のチェックサムを記憶するための記憶エリアであって特定制御用のチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

20

## 【 7 2 9 4 】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 についてチェックサムを算出する ( ステップ S 7 6 1 1 ) 。この場合、非特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における記憶エリアは、後述するチェックサムの監視処理 ( 図 6 1 7 ) のステップ S 7 7 0 6 にて非特定制御用のチェックサムの演算対象となる非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における記憶エリアと同一である。そして、その算出した非特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 における当該非特定制御用のチェックサムを記憶するための記憶エリアであって特定制御用のチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

30

## 【 7 2 9 5 】

その後、主側 C P U 6 3 のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「 0 」にセットするとともに ( ステップ S 7 6 1 2 ) 、主側 R A M 6 5 へのアクセスを禁止する ( ステップ S 7 6 1 3 ) 。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

40

## 【 7 2 9 6 】

次に、図 6 1 7 のフローチャートを参照しながら主側 C P U 6 3 にて実行されるチェックサムの監視処理について説明する。なお、チェックサムの監視処理はメイン処理 ( 図 6 0 5 ) においてステップ S 6 6 0 4 ~ ステップ S 6 6 0 6 の代わりに実行される。また、チェックサムの監視処理におけるステップ S 7 7 0 1 ~ ステップ S 7 7 1 1 の処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 7 2 9 7 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 について特定制御用のチェックサムを算出する ( ステップ S 7 7 0 1 ) 。当該特定制御用のチェッ

50

クサムの算出方法は停電情報記憶処理（図 6 1 6）におけるステップ S 7 6 1 0 と同一である。その後、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理のステップ S 7 6 1 0 にて算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出した特定制御用のチェックサムを、ステップ S 7 7 0 1 にて算出した特定制御用のチェックサムと比較する（ステップ S 7 7 0 2）。そして、それら特定制御用のチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 7 7 0 3）。

#### 【 7 2 9 8 】

特定制御用のチェックサムが一致していない場合（ステップ S 7 7 0 3：N O）。特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア処理を実行する（ステップ S 7 7 0 4）。当該クリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、当該クリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。また、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する（ステップ S 7 7 0 5）。

#### 【 7 2 9 9 】

ステップ S 7 7 0 3 にて肯定判定をした場合、又はステップ S 7 7 0 5 の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 について非特定制御用のチェックサムを算出する（ステップ S 7 7 0 6）。当該非特定制御用のチェックサムの算出方法は停電情報記憶処理（図 6 1 6）におけるステップ S 7 6 1 1 と同一である。その後、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理のステップ S 7 6 1 1 にて算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された非特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 から読み出すとともに、その読み出した非特定制御用のチェックサムを、ステップ S 7 7 0 6 にて算出した非特定制御用のチェックサムと比較する（ステップ S 7 7 0 7）。そして、それら非特定制御用のチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 7 7 0 8）。

#### 【 7 3 0 0 】

非特定制御用のチェックサムが一致していない場合（ステップ S 7 7 0 8：N O）、「P U S H P S W」として、プッシュ命令により、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させる（ステップ S 7 7 0 9）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、P / V フラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は 1 バイトとなっている。

#### 【 7 3 0 1 】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該非特定制御用のクリア処理を開始する（ステップ S 7 7 1 0）。この場合、当該非特定制御用のクリア処理の実行後におけるチェックサムの監視処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特

10

20

30

40

50

定制御用のスタックエリア 2 2 2 に書き込まれる。そして、非特定制御用のクリア処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すチェックサムの監視処理のプログラムに復帰する。

#### 【 7 3 0 2 】

非特定制御用のクリア処理の実行後において異常時のクリア処理のプログラムに復帰した場合、「POP PSW」として、ポップ命令により、ステップ S 7 7 0 9 にて特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避させたフラグレジスタの情報を主側 CPU 6 3 のフラグレジスタに復帰させる（ステップ S 7 7 1 1）。これにより、主側 CPU 6 3 のフラグレジスタの情報が、ステップ S 7 7 0 9 が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側 CPU 6 3 のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

10

#### 【 7 3 0 3 】

図 6 1 8 は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップ S 7 8 0 1 ~ ステップ S 7 8 1 8 の処理は主側 CPU 6 3 において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 7 3 0 4 】

非特定制御用のクリア処理におけるステップ S 7 8 0 1 ~ ステップ S 7 8 0 7 では上記第 6 3 実施形態における非特定制御用のクリア処理（図 6 1 5）におけるステップ S 7 5 0 1 ~ ステップ S 7 5 0 7 と同一の処理を実行する。

#### 【 7 3 0 5 】

その後、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の一部クリア処理を実行する（ステップ S 7 8 0 8）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各記憶エリアのうち、特定制御に対応する処理にて利用される主側 CPU 6 3 の各種レジスタの情報が退避された記憶エリア以外の記憶エリアを「0」クリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の各記憶エリアのうち W A バッファ、B C バッファ、D E バッファ、H L バッファ、I X バッファ及び I Y バッファは「0」クリアしない一方、これら各種バッファ以外の記憶エリアを「0」クリアする。

20

#### 【 7 3 0 6 】

この場合、通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3、演算結果記憶エリア 2 3 4 及び管理開始フラグの全てが「0」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 における情報異常を解消することが可能となる。また、特定制御に対応する処理にて利用される主側 CPU 6 3 の各種レジスタの情報が退避された記憶エリアを「0」クリアしないようにすることにより、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側 CPU 6 3 の各種レジスタに特定制御に対応する処理にて利用される情報を復帰させることが可能となる。

30

#### 【 7 3 0 7 】

その後、初期設定処理を実行する（ステップ S 7 8 0 9）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 においてステップ S 7 8 0 8 にて「0」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

40

#### 【 7 3 0 8 】

その後、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の一部クリア処理を実行する（ステップ S 7 8 1 0）。当該一部クリア処理では非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の各記憶エリアのうち、非特定制御用のクリア処理が終了した後におけるチェックサムの監視処理（図 6 1 7）の戻り番地の情報が格納された記憶エリア以外の記憶エリアを「0」クリアする。これにより、非特定制御用のクリア処理が終了した後におけるチェックサムの監視処理（図 6 1 7）の戻り番地の情報が消去されてしまわないようにしながら、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の情報異常を解消することが可能となる。

#### 【 7 3 0 9 】

その後、初期設定処理を実行する（ステップ S 7 8 1 1）。初期設定処理では、非特定

50

制御用のスタックエリア 2 2 4 においてステップ S 7 8 1 0 にて「0」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【7 3 1 0】

その後、ステップ S 7 8 1 2 ~ ステップ S 7 8 1 8 の処理を実行する。これらステップ S 7 8 1 2 ~ ステップ S 7 8 1 8 の処理は上記第 6 3 実施形態における非特定制御用のクリア処理（図 6 1 5）におけるステップ S 7 5 1 0 ~ ステップ S 7 5 1 6 と同一の処理を実行する。

【7 3 1 1】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムと、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 についてのチェックサムとが個別に算出される。これにより、主側 R A M 6 5 における特定制御に対応する記憶エリアと、主側 R A M 6 5 における非特定制御に対応する記憶エリアとのそれぞれについて個別に情報異常を特定することが可能となる。

【7 3 1 2】

特定制御用のチェックサムに異常がある場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に対して「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行し、非特定制御用のチェックサムに異常がある場合には非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に対して「0」クリアの処理と初期設定処理とを実行する。これにより、「0」クリアの処理及び初期設定処理を実行する対象を、チェックサムの異常が特定されたエリアに絞ることが可能となる。

【7 3 1 3】

特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアする処理と初期設定する処理とは特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 を「0」クリアする処理と初期設定する処理とは非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、「0」クリアする処理及び初期設定処理に関しても、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

【7 3 1 4】

なお、非特定制御用のクリア処理（図 6 1 8）におけるステップ S 7 8 0 8 では管理開始フラグを「0」クリアする構成としたが、管理開始フラグを「0」クリアしない構成としてもよい。また、非特定制御用のクリア処理（図 6 1 8）におけるステップ S 7 8 0 8 では通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 を「0」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア 2 3 4 を「0」クリアしない構成としてもよい。

【7 3 1 5】

< 第 6 5 実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行される処理構成が上記第 4 7 実施形態と相違している。以下、上記第 4 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 4 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【7 3 1 6】

図 6 1 9 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 7 9 0 1 ~ ステップ S 7 9 2 4 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【7 3 1 7】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S 7 9 0 1）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経

10

20

30

40

50

過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する。

【 7 3 1 8 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S 7 9 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 1 タイマ割り込み処理（図 6 2 2）の割り込み周期を第 1 割り込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 2 タイマ割り込み処理（図 6 2 8）の割り込み周期を上記第 1 割り込み周期よりも短い周期である第 2 割り込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

10

【 7 3 1 9 】

つまり、本実施形態ではタイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第 1 タイマ割り込み処理と第 2 タイマ割り込み処理とが存在している。第 1 タイマ割り込み処理及び第 2 タイマ割り込み処理はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第 2 タイマ割り込み処理は第 1 タイマ割り込み処理に対して割り込んで起動される。一方、第 1 タイマ割り込み処理は第 2 タイマ割り込み処理に対して割り込んで起動されない。また、第 1 タイマ割り込み処理及び第 2 タイマ割り込み処理の両方が実行されていない状況において第 1 割り込み周期及び第 2 割り込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第 2 タイマ割り込み処理から先に起動される。この点、第 2 タイマ割り込み処理は第 1 タイマ割り込み処理よりも優先して起動される処理であると言える。

20

【 7 3 2 0 】

内部機能レジスタ設定処理では、第 1 タイマ割り込み処理の第 1 割り込み周期を主側 C P U 6 3 の所定のレジスタに設定するとともに、第 2 タイマ割り込み処理の第 2 割り込み周期を主側 C P U 6 3 の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第 1、第 2 割り込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【 7 3 2 1 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた立ち上げ処理中フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 7 9 0 3）。立ち上げ処理中フラグは、第 1 タイマ割り込み処理が起動されたとしても当該第 1 タイマ割り込み処理に設定されている各種処理を実行することなく当該第 1 タイマ割り込み処理を終了すべき状況であることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされることにより、第 1 タイマ割り込み処理が起動されたとしても当該第 1 タイマ割り込み処理に設定されている各種処理は実行されることはなく当該第 1 タイマ割り込み処理が終了されることとなる。

30

【 7 3 2 2 】

その後、割り込み許可の設定を行う（ステップ S 7 9 0 4）。これにより、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 2 2）が第 1 割り込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割り込み処理（図 6 2 8）が第 2 割り込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップ S 7 9 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされているため、第 1 タイマ割り込み処理が起動されたとしても当該第 1 タイマ割り込み処理に設定されている各種処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割り込み処理が終了される。

40

【 7 3 2 3 】

その後、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S 7 9 0 5）。つまり、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている状態においてパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われて主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では主制御装置 6 0 に設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c が設けられているものの更新ボタン 6 8 b は設けられていない。また、主制御装置 6 0 には第 1 ～ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ～ 6 9 c ではなく第 4 3 実施形態と同様に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が設けられている。

【 7 3 2 4 】

50

リセットボタン 68c が押圧操作されていない場合（ステップ S 7905：NO）、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 7906）。後述する第 1 タイマ割込み処理（図 622）の停電情報記憶処理（ステップ S 8202）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 CPU 63 にて特定するためのフラグである。

#### 【7325】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S 7906：YES）、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 についてチェックサムを算出する（ステップ S 7907）。チェックサムの算出方法は任意であるが、後述する第 1 タイマ割込み処理（図 622）の停電情報記憶処理（ステップ S 8202）における停電時処理においてチェックサムが算出される場合の算出方法と同一の算出方法となっている。当該停電時処理において算出されたチェックサムは特定制御用のワークエリア 221 に記憶されることとなるが、このチェックサムが記憶される特定制御用のワークエリア 221 の記憶エリアはチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアから除外される。

10

#### 【7326】

つまり、チェックサムの算出に際しては特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 において一部の記憶エリアである演算対象となる記憶エリアが演算対象となる。この演算対象となる記憶エリアは、MPU 62 への動作電力の供給が停止される場合における停電時処理においてチェックサムを算出してから MPU 62 への動作電力の供給が再開されてステップ S 7907 の処理が実行されるまで、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 へのバックアップ電力といった電力供給が継続された場合には基本的には情報の書き換えが行われない記憶エリアである。したがって、MPU 62 への動作電力の供給が停止されてから当該 MPU 62 への動作電力の供給が再開されるまでに特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 の情報が変更されていない場合には、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 についてのチェックサムは MPU 62 への動作電力の供給が停止される直前と同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア 221 においてパチンコ機 10 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。なお、上記チェックサムの演算対象には非特定制御用のワークエリア 223 及び非特定制御用のスタックエリア 224 は含まれていない。

20

30

#### 【7327】

その後、主側 CPU 63 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 221 に保存された特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア 221 から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S 7907 にて算出したチェックサムと比較する（ステップ S 7908）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S 7909）。

40

#### 【7328】

ステップ S 7906 又はステップ S 7909 にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S 7910）。遊技停止フラグは、後述する第 1 タイマ割込み処理（図 622）においてステップ S 8207 にて肯定判定をしてステップ S 8208～ステップ S 8221 の処理を実行しない状況、すなわち遊技を進行させるための処理の実行を停止すべき状況であるか否かを主側 CPU 63 にて特定するためのフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、後述する第 1 タイマ割込み処理（図 622）のステップ S 8207 にて肯定判定をすることでステップ S 8208～ステップ S 8221 の処理が実行され

50

ない状況となる。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合には遊技の進行が停止された状態となるとともに、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には遊技の進行が停止された状態となる。

#### 【7329】

この場合に、チェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには上記のとおり特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。したがって、前回の電源遮断時の後において設定値異常が発生している場合にはチェックサムが一致しないこととなり、遊技の進行が停止された状態となる。

10

#### 【7330】

その一方、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であっても第1タイマ割込み処理（図622）におけるステップS8202～ステップS8206の処理が実行される。したがって、遊技の進行が停止されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び乱数初期値カウンタCINIの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

#### 【7331】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS7911）。音声発光制御装置81は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップS7918）が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

20

#### 【7332】

遊技の進行が停止されている状況において上記報知を確認した遊技ホールの管理者は、パチンコ機10への動作電力の供給を一旦停止させて、その後にパチンコ機10への動作電力の供給を再開させる場合に設定値更新処理（ステップS7918）が実行されるようにするための操作を行うこととなる。これにより、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップS7918）にて設定値の新たな設定が行われるようにすることが可能となる。

30

#### 【7333】

特に、チェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには上記のとおり特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれているため、チェックサムに異常が発生している場合には設定値に異常が発生している可能性がある。これに対して、上記のようにチェックサムに関して異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップS7918）の実行が促されることにより、異常な設定値のまま遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。

40

#### 【7334】

停電フラグに「1」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップS7906及びステップS7909：YES）、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定し（ステップS7912）、内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるとともに外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かを判定する（ステップS7913）。内枠13に対して前扉枠14が開放状態であ

50

るか否かの検知は上記第 6 2 実施形態と同様に前扉開放センサ 9 5 が利用され、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かの検知は上記第 6 2 実施形態と同様に本体開放センサ 9 6 が利用される。設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されており（ステップ S 7 9 1 2 : YES）、さらに内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合（ステップ S 7 9 1 3 : YES）、設定確認用処理を実行する（ステップ S 7 9 1 4）。設定確認用処理では、遊技履歴の管理結果である各種パラメータを表示するために利用される第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示を行うための処理を実行する。

10

#### 【 7 3 3 5 】

図 6 2 0 は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップ S 8 0 0 1 ~ ステップ S 8 0 0 3 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 7 3 3 6 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定確認表示フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 8 0 0 1）。設定確認表示フラグは、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。設定確認表示フラグに「 1 」がセットされることにより、後述する第 2 タイマ割込み処理（図 6 2 8）にてそれに対応する表示制御が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に対して行われる。これにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われる。

20

#### 【 7 3 3 7 】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して OFF 操作されているか否かを判定する（ステップ S 8 0 0 2）。この場合、設定キー挿入部 6 8 a が ON 状態から OFF 状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部 6 8 a が OFF 状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部 6 8 a が OFF 操作されていない場合（ステップ S 8 0 0 2 : NO）、そのままステップ S 8 0 0 2 の処理を繰り返す。

30

#### 【 7 3 3 8 】

設定キー挿入部 6 8 a が OFF 操作されている場合（ステップ S 8 0 0 2 : YES）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 8 0 0 3）。これにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 では遊技履歴の管理結果を示す表示が開始されることとなる。

#### 【 7 3 3 9 】

上記のとおり本実施形態ではリセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作した状態でパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われることにより、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始されてメイン処理が開始された状況においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないとともに設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作された状態となり、メイン処理にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

40

#### 【 7 3 4 0 】

遊技の進行が継続される状況において設定値の確認が行われる場合を想定すると、例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が行われた場合には、設定値の確認が行われている途中で開閉実行モードへの移行が発生してしまうおそれがある。この場合、開閉実行

50



モードが開始されているにも関わらず特電入賞装置 3 2 に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。また、開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が行われた場合、設定値の確認が行われている状況下において開閉実行モードが進行することとなるため、この場合にも特電入賞装置 3 2 に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。

#### 【 7 3 4 1 】

設定値の確認が行われる場合には遊技の進行が停止される場合を想定すると、遊技が行われている状況において設定値の確認が開始された場合には、遊技の進行を途中で停止させるための処理が複雑化してしまうおそれがある。例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、遊技回を途中で停止させるための処理が必要となる。この場合、設定値の確認が開始された場合に図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示を途中で停止させて、設定値の確認が終了した場合に図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示を再開させようとする、それだけ複雑な処理を要することとなる。また、例えば開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、開閉実行モードを途中で停止させるための処理が必要となる。また、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、当該絵柄の変動表示を途中で停止させるための処理が必要となる。また、普電役物 3 4 a の開放実行状態の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、当該開放実行状態を途中で停止させるための処理が必要となる。その一方、全ての遊技が終了するまで待つて設定値の確認が行われる構成も考えられるが、この場合、遊技回、開閉実行モード、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、及び普電役物 3 4 a の開放実行状態のいずれもが実行されない状況まで待つ必要が生じ、設定値の確認を開始させるまでの待ち時間が長くなってしまいうおそれがある。

10

20

30

40

50

#### 【 7 3 4 2 】

これに対して、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理において遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で設定確認用処理が実行されるため、遊技の進行が既に停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。これにより、遊技が進行している状況で設定値の確認が行われなくすることが可能となるとともに、設定値の確認に際して遊技の進行を途中で停止させたり、遊技の進行が停止されるまで設定値の確認を待つ必要が生じない。よって、設定値の確認を適切に行うことが可能となる。

#### 【 7 3 4 3 】

メイン処理（図 6 1 9）の説明に戻り、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S 7 9 0 5：YES）、RAM クリア処理を実行する（ステップ S 7 9 1 5）。RAM クリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、RAM クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、RAM クリア処理では主側 CPU 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S 7 9 0 2 の内部機能レジスタ設定処理（ステップ S 7 9 0 2）と同様の処理を実行する。

## 【 7 3 4 4 】

一方、R A Mクリア処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「 0 」クリアしない。これにより、遊技ホールの管理者によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

## 【 7 3 4 5 】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されているか否かを判定し（ステップ S 7 9 1 6 ）、内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを判定する（ステップ S 7 9 1 7 ）。内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かの検知は上記第 6 2 実施形態と同様に前扉開放センサ 9 5 が利用され、外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かの検知は上記第 6 2 実施形態と同様に本体開放センサ 9 6 が利用される。設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されており（ステップ S 7 9 1 6 : Y E S ）、さらに内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合（ステップ S 7 9 1 7 : Y E S ）、設定値更新処理を実行する（ステップ S 7 9 1 8 ）。

## 【 7 3 4 6 】

図 6 2 1 は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップ S 8 1 0 1 ~ ステップ S 8 1 0 7 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 7 3 4 7 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 8 1 0 1 ）。設定更新表示フラグは、パチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。設定更新表示フラグに「 1 」がセットされることにより、後述する第 2 タイマ割込み処理（図 6 2 8 ）にてそれに対応する表示制御が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に対して行われる。これにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて、パチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われる。

## 【 7 3 4 8 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定値カウンタの値が「設定 1」に対応する 1 以上であって「設定 6」に対応する 6 以下であるか否かを判定する（ステップ S 8 1 0 2 ）。設定値カウンタの値が「 0 」である場合又は 7 以上である場合、ステップ S 8 1 0 2 にて否定判定をして、設定値カウンタに「 1 」をセットする（ステップ S 8 1 0 3 ）。これにより、パチンコ機 1 0 の設定値が「設定 1」となる。

## 【 7 3 4 9 】

ステップ S 8 1 0 2 にて肯定判定をした場合又はステップ S 8 1 0 3 の処理を実行した場合、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O F F 操作されているか否かを判定する（ステップ S 8 1 0 4 ）。この場合、設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

## 【 7 3 5 0 】

設定キー挿入部 6 8 a が O F F 操作されていない場合（ステップ S 8 1 0 4 : N O ）、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることを条件として（ステップ S 8 1 0 5 : Y E S ）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタの値を 1 加算する（ステップ S 8 1 0 6 ）。これにより、リセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S 8 1 0 5 : N O ）又は設定値カウンタの値を 1 加算した場合にはステップ S 8 1 0 2 の処理に戻ることを示すが、ステップ S 8 1 0 2 にて設定値カウンタの値が 7 以上であると判定されると、ステップ S 8 1 0 3 にて設定値カウンタに「 1 」がセットされる

。これにより、「設定 6」の状況でリセットボタン 68c が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

【7351】

設定キー挿入部 68a が OFF 操作されている場合（ステップ S8104：YES）、特定制御用のワークエリア 221 における設定更新表示フラグを「0」クリアする（ステップ S8107）。これにより、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて、パチンコ機 10 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 では遊技履歴の管理結果を示す表示が開始されることとなる。

【7352】

上記のとおり本実施形態ではリセットボタン 68c を押圧操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われることにより、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されてメイン処理が開始された状況においてリセットボタン 68c が押圧操作された状態となり、設定キー挿入部 68a が ON 操作されているか否かに関係なく RAM クリア処理（ステップ S7915）が実行される。これにより、リセットボタン 68c を押圧操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うという操作内容が、RAM クリア処理（ステップ S7915）の実行に一義的に結びつくこととなり、RAM クリア処理（ステップ S7915）を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

【7353】

RAM クリア処理（ステップ S7915）が実行されたとしても特定制御用のワークエリア 221 における設定値カウンタは「0」クリアされないとともに設定値カウンタの情報は変更されない。これにより、RAM クリア処理（ステップ S7915）が実行されたとしても設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

【7354】

リセットボタン 68c を押圧操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うことに基づき、RAM クリア処理（ステップ S7915）だけではなく設定値更新処理（ステップ S7918）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン 68c を押圧操作することなく設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うことに基づき、設定確認用処理（ステップ S7914）が実行される。これにより、設定値に関する処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部 68a に対する ON 操作を共通させることが可能となる。よって、設定値に関する処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

【7355】

また、設定キー挿入部 68a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行う場合であって、リセットボタン 68c の押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン 68c の押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン 68c の押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【7356】

メイン処理（図 619）の説明に戻り、ステップ S7911 の処理を実行した場合、ステップ S7912 若しくはステップ S7913 にて否定判定をした場合、ステップ S7914 の処理を実行した場合、ステップ S7916 若しくはステップ S7917 にて否定判定をした場合、又はステップ S7918 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリ

10

20

30

40

50

ア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップ S 7 9 1 9）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第 1 タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理に設定されている各種処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップ S 7 9 1 9 では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグも「0」クリアする。

#### 【 7 3 5 7 】

その後、復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 7 9 2 0）。復帰コマンドには、特図表示部 3 7 a 用の保留情報の数を示す情報、現状の可否抽選モードを示す情報、現状のサポートモードを示す情報、開閉実行モードの実行途中であるか否かを示す情報、及び遊技回の実行途中であるか否かを示す情報が含まれている。これら情報は特定制御用のワークエリア 2 2 1 に記憶された情報に基づき設定される。音声発光制御装置 8 1 は復帰コマンドを受信することにより、図柄表示装置 4 1 の表示内容、表示発光部 5 3 の発光内容及びスピーカ部 5 4 の音出力内容を、復帰コマンドに設定されている各種情報に対応する内容とする。

10

#### 【 7 3 5 8 】

ここで、パチンコ機 1 0 の設定値の確認を行う場合、設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行う必要がある。そうすると、例えば遊技回の実行途中に設定値を確認する必要が生じた場合には、遊技回の実行途中でパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作が行われ、その後に設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われることとなる。この場合に、音声発光制御装置 8 1 に設けられた RAM にはバックアップ電力が供給されないため、パチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作が行われた段階で、音声発光制御装置 8 1 の RAM における遊技回用の演出を制御するための情報は消去されてしまう。これに対して、主側 RAM 6 5 にはバックアップ電力が供給されるとともに設定値の確認に際しては主側 RAM 6 5 のクリア処理は実行されないため、遊技回の実行途中でパチンコ機 1 0 の電源 OFF 操作が行われ、その後に設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われた場合には、設定確認用処理の実行後には特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示が再開されることとなる。そうすると特図表示部 3 7 a では絵柄の変動表示が行われているにも関わらず、図柄表示装置 4 1 では図柄の変動表示が行われない状況が発生してしまう。

20

30

#### 【 7 3 5 9 】

これに対して、設定確認用処理が終了した後に復帰コマンドが音声発光制御装置 8 1 に送信されるとともに当該復帰コマンドには遊技回の実行途中であるか否かを示す情報が含まれている。そして、音声発光制御装置 8 1 は復帰コマンドを受信した場合には図柄表示装置 4 1 において図柄の変動表示を開始させる。これにより、特図表示部 3 7 a では絵柄の変動表示が行われているにも関わらず図柄表示装置 4 1 では図柄の変動表示が行われない状況が発生してしまわないようにすることが可能となる。この図柄の変動表示は変動表示中の各図柄が遊技者にとって識別不可又は識別しづらくなるように相対的に速い速度で行われる。また、復帰コマンドには再開対象となる遊技回の可否判定処理の結果及び振分判定処理の結果が含まれていないとともに再開対象となる遊技回の終了タイミングを示す情報も含まれていない。したがって、音声発光制御装置 8 1 は復帰コマンドに基づき図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示を開始させた場合、再開対象の遊技回が外れ結果に対応しているのであれば次の遊技回の開始を示すコマンド又はデモ表示を図柄表示装置 4 1 にて開始すべきコマンドを受信した場合に復帰コマンドに基づく図柄の変動表示を終了させてその新たに受信したコマンドに対応する表示を開始させ、再開対象の遊技回が大当たり結果に対応しているのであれば開閉実行モードの開始を示すオープニングコマンドを受信した場合に復帰コマンドに基づく図柄の変動表示を終了させてオープニング演出を開始させる。

40

#### 【 7 3 6 0 】

また、復帰コマンドに開閉実行モードの実行途中であることを示す情報が含まれている

50

場合には、音声発光制御装置 8 1 は開閉実行モードであることを示す表示演出が図柄表示装置 4 1 にて開始されるようにする。これにより、開閉実行モードが実行されていることを遊技者に認識させることが可能となる。

#### 【 7 3 6 1 】

その後、ステップ S 7 9 2 1 ~ ステップ S 7 9 2 4 の残余処理に進む。つまり、主側 C P U 6 3 は第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 2 2 ) 及び第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 2 8 ) を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に依りて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S 7 9 2 1 ~ ステップ S 7 9 2 4 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S 7 9 2 1 ~ ステップ S 7 9 2 4 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S 7 9 2 1 ~ ステップ S 7 9 2 4 では、上記第 3 3 実施形態におけるメイン処理 ( 図 5 1 4 ) のステップ S 1 1 3 ~ ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

10

#### 【 7 3 6 2 】

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される第 1 タイマ割込み処理について、図 6 2 2 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第 1 タイマ割込み処理は既に説明したとおり第 1 割込み周期である 4 ミリ秒周期で定期的起動される。また、第 1 タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

#### 【 7 3 6 3 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされているかを判定する ( ステップ S 8 2 0 1 ) 。既に説明したとおり立ち上げ処理中フラグにはメイン処理 ( 図 6 1 9 ) のステップ S 7 9 0 3 にて「 1 」がセットされる。そして、立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合 ( ステップ S 8 2 0 1 : Y E S ) 、ステップ S 8 2 0 2 ~ ステップ S 8 2 2 1 の各種処理を実行することなく第 1 タイマ割込み処理を終了する。これにより、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始されてメイン処理 ( 図 6 1 9 ) が開始された場合には早期に第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の実行が許可される構成であっても、動作電力の供給開始時の処理が終了して遊技の進行を制御するための処理の実行が許可されるまでは第 1 タイマ割込み処理において遊技の進行を制御するための各種処理が実行されないようにすることが可能となる。

20

30

#### 【 7 3 6 4 】

既に説明したとおり立ち上げ処理中フラグは、メイン処理 ( 図 6 1 9 ) において動作電力の供給開始時の処理が終了した場合にステップ S 7 9 1 9 にて「 0 」クリアされる。第 1 タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされていない場合 ( ステップ S 8 2 0 1 : N O ) 、ステップ S 8 2 0 2 以降の処理を実行する。

#### 【 7 3 6 5 】

ステップ S 8 2 0 2 ~ ステップ S 8 2 1 9 及びステップ S 8 2 2 1 では上記第 4 7 実施形態におけるタイマ割込み処理 ( 図 5 7 4 ) のステップ S 3 7 0 1 ~ ステップ S 3 7 1 9 と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。この場合に、既に説明したとおりメイン処理 ( 図 6 1 9 ) において停電フラグに「 1 」がセットされていないと判定した場合 ( ステップ S 7 9 0 6 : N O ) 又はチェックサムが一致していないと判定した場合 ( ステップ S 7 9 0 9 : N O ) 、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「 1 」をセットする ( ステップ S 7 9 1 0 ) 。遊技停止フラグに「 1 」がセットされている場合、第 1 タイマ割込み処理ではステップ S 8 2 0 1 ~ ステップ S 8 2 0 6 の処理は実行するものの、ステップ S 8 2 0 7 にて肯定判定をすることでステップ S 8 2 0 8 ~ ステップ S 8 2 2 1 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「 1 」がセットされていない場合には遊技の進行が停止された状態となるとともに、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が

40

50

変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には遊技の進行が停止された状態となる。例えばステップS 8 2 1 2の処理が実行されないことで遊技球の発射が禁止される。また、ステップS 8 2 1 4の処理が実行されないことで遊技回及び開閉実行モードの実行が禁止される。また、ステップS 8 2 1 8の処理が実行されないことで遊技球の払い出しが禁止される。

#### 【7366】

その一方、このように遊技の進行が停止されている状況であってもステップS 8 2 0 2による停電監視が実行されるとともに、ステップS 8 2 0 3及びステップS 8 2 0 4による当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3及び乱数初期値カウンタC I N Iの更新が実行され、さらにステップS 8 2 0 6による不正の検知が実行される。

10

#### 【7367】

第1タイマ割込み処理ではステップS 8 2 2 0にて設定監視処理を実行する。図6 2 3は設定監視処理を示すフローチャートである。なお、設定監視処理におけるステップS 8 3 0 1～ステップS 8 3 0 3の処理は、主側C P U 6 3における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【7368】

特定制御用のワークエリア2 2 1における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機1 0の設定値が正常か否かを判定する(ステップS 8 3 0 1)。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定1」～「設定6」のいずれかである場合に正常であると判定し、「0」又は7以上である場合に異常であると判定する。

20

#### 【7369】

設定値が異常である場合(ステップS 8 3 0 1:NO)、メイン処理(図6 1 9)におけるステップS 7 9 1 0と同様に、特定制御用のワークエリア2 2 1における遊技停止フラグに「1」をセットする(ステップS 8 3 0 2)。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理(図6 2 2)のステップS 8 2 0 7にて肯定判定をすることでステップS 8 2 0 8～ステップS 8 2 2 1の処理が実行されない状況となる。これにより、設定値が異常であることが特定された場合には遊技の進行が停止された状態となる。その一方、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であっても第1タイマ割込み処理(図6 2 2)におけるステップS 8 2 0 2～ステップS 8 2 0 6の処理が実行されるため、遊技の進行が停止されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3及び乱数初期値カウンタC I N Iの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

30

#### 【7370】

その後、設定値が異常であることを示す異常コマンドを音声発光制御装置8 1に送信する(ステップS 8 3 0 3)。音声発光制御装置8 1は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部5 3を設定値異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部5 4から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置4 1にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機1 0への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機1 0への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機1 0への動作電力の供給が一旦停止されたとしてもメイン処理(図6 1 9)の設定値更新処理(ステップS 7 9 1 8)が実行されるまではパチンコ機1 0への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

40

#### 【7371】

遊技の進行が停止されている状況において上記報知を確認した遊技ホールの管理者は、パチンコ機1 0への動作電力の供給を一旦停止させて、その後にパチンコ機1 0への動作電力の供給を再開させる場合に設定値更新処理(ステップS 7 9 1 8)が実行されるようにするための操作を行うこととなる。これにより、設定値異常が発生した場合には設定値更新処理(ステップS 7 9 1 8)にて設定値の新たな設定が行われるようにすることが可

50

能となる。

#### 【 7 3 7 2 】

ここで、設定値が異常であるか否かの監視処理が定期的に起動される第 1 タイマ割込み処理（図 6 2 2）にて実行される。これにより、設定値が異常であるか否かの監視を遊技が行われている状況であっても行うことが可能となる。よって、設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、設定値が異常であるか否かの監視は監視契機が発生する度に実行される。これにより、設定値が異常であるか否かを監視する頻度を高めることが可能となる。

#### 【 7 3 7 3 】

メイン処理（図 6 1 9）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理は設定されていない。メイン処理（図 6 1 9）における動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていると、動作電力の供給開始時において停電フラグ及びチェックサムを監視を行うだけではなく設定値が正常であるか否かの監視を行う必要が生じ、監視負荷が高くなってしまう。さらに動作電力の供給開始時において設定値が異常であることを特定した場合には R A M クリア処理（ステップ S 7 9 1 5）及び設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）が実行されるようにしようとすると、それだけ処理構成が複雑化してしまう。これに対して、メイン処理（図 6 1 9）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないことにより、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を好適なものとするのが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないとしても、上記のとおり第 1 タイマ割込み処理（図 6 2 2）にて設定監視処理（ステップ S 8 2 2 0）を実行する構成であるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

#### 【 7 3 7 4 】

第 1 タイマ割込み処理が上記のように実行される構成において、本実施形態では既に説明したとおりタイマ割込み処理として第 1 タイマ割込み処理（図 6 2 2）とは別に第 2 タイマ割込み処理（図 6 2 8）が存在しているとともに、当該第 2 タイマ割込み処理は第 1 タイマ割込み処理の実行途中であっても当該第 1 タイマ割込み処理に対して割り込んで起動される。この場合に、第 1 タイマ割込み処理では図示は省略するが、ステップ S 8 2 0 1～ステップ S 8 2 2 1 の各処理の前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行っている。例えば、抽選用乱数更新処理（ステップ S 8 2 0 3）を実行する前にタイマ割込み処理を禁止し、抽選用乱数更新処理（ステップ S 8 2 0 3）を実行した後にタイマ割込み処理を許可する。これにより、抽選用乱数更新処理が実行されている途中で第 2 タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、特図特電制御処理（ステップ S 8 2 1 4）を実行する前にタイマ割込み処理を禁止し、特図特電制御処理（ステップ S 8 2 1 4）を実行した後にタイマ割込み処理を許可する。これにより、特図特電制御処理が実行されている途中で第 2 タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 7 3 7 5 】

次に、主側 C P U 6 3 にて各種表示部を表示制御するための構成について説明する。図 6 2 4 は主側 C P U 6 3 にて各種表示部を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。

#### 【 7 3 7 6 】

主側 C P U 6 3 にて表示制御が行われる対象として、特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、普図保留表示部 3 8 b 及び第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 が存在している。これらはいずれも L E D による表示用セグメントが複数配列されたセグメント表示部として設けられている。これらセグメント表示部は、発光状態に対応するデータ（例えば 2 値データのうち一方である「 1 」のデータ）が設定されることにより発光状態となり、消灯状態に対応するデータ（例えば 2 値データのうち他方である「 0 」のデータ）が設定されることにより消灯状態となる。

## 【 7 3 7 7 】

主制御基板 6 1 には、特図表示部 3 7 a に対応させて第 1 表示回路 2 6 1 が設けられており、特図保留表示部 3 7 b に対応させて第 2 表示回路 2 6 2 が設けられており、普図表示部 3 8 a に対応させて第 3 表示回路 2 6 3 が設けられており、普図保留表示部 3 8 b に対応させて第 4 表示回路 2 6 4 が設けられており、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に対応させて第 5 表示回路 2 6 5 が設けられている。なお、上記第 4 3 実施形態では主制御基板 6 1 に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に 1 対 1 で対応させて第 1 ~ 第 4 表示 IC 2 0 5 ~ 2 0 8 が設けられている構成としたが、本実施形態ではこれら第 1 ~ 第 4 表示 IC 2 0 5 ~ 2 0 8 は設けられていない。

## 【 7 3 7 8 】

第 1 表示回路 2 6 1 は供給された表示データに対応するデータの特図表示部 3 7 a の複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 1 表示回路 2 6 1 に提供された表示データに対応する態様で特図表示部 3 7 a の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 1 表示回路 2 6 1 は提供された表示データを所定期間（例えば 1 6 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 1 表示回路 2 6 1 に提供された表示データによって発光状態となっている特図表示部 3 7 a の表示用セグメントは新たな表示データが第 1 表示回路 2 6 1 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより特図表示部 3 7 a の表示内容が変更される場合だけではなく特図表示部 3 7 a の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 1 表示回路 2 6 1 に供給される。

## 【 7 3 7 9 】

特図表示部 3 7 a に設けられた表示用セグメントの数は 8 個である。したがって、特図表示部 3 7 a を表示制御するための表示データとして 8 ビットのデータが第 1 表示回路 2 6 1 に提供される。

## 【 7 3 8 0 】

第 2 表示回路 2 6 2 は供給された表示データに対応するデータの特図保留表示部 3 7 b の複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 2 表示回路 2 6 2 に提供された表示データに対応する態様で特図保留表示部 3 7 b の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第 2 表示回路 2 6 2 は提供された表示データを所定期間（例えば 1 6 ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第 2 表示回路 2 6 2 に提供された表示データによって発光状態となっている特図保留表示部 3 7 b の表示用セグメントは新たな表示データが第 2 表示回路 2 6 2 に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより特図保留表示部 3 7 b の表示内容が変更される場合だけではなく特図保留表示部 3 7 b の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第 2 表示回路 2 6 2 に供給される。

## 【 7 3 8 1 】

特図保留表示部 3 7 b に設けられた表示用セグメントの数は 4 個である。したがって、特図保留表示部 3 7 b を表示制御するための表示データとして 4 ビットのデータが第 2 表示回路 2 6 2 に提供される。但し、表示データの提供は 8 ビット単位で行われるため、第 2 表示回路 2 6 2 に表示データが提供される場合にも 8 ビットのデータが提供されるが、そのうちの 4 ビットが特図保留表示部 3 7 b を表示制御するための表示データとして利用される。

## 【 7 3 8 2 】

第 3 表示回路 2 6 3 は供給された表示データに対応するデータを普図表示部 3 8 a の複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第 3 表示回路 2 6 3 に提供された表示データに対応する態様で普図表示部 3 8 a の各表示用セグメントが発光状態又は



消灯状態となる。この場合に、第3表示回路263は提供された表示データを所定期間（例えば16ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第3表示回路263に提供された表示データによって発光状態となっている普図表示部38aの表示用セグメントは新たな表示データが第3表示回路263に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図表示部38aの表示内容が変更される場合だけではなく普図表示部38aの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第3表示回路263に供給される。

#### 【7383】

普図表示部38aに設けられた表示用セグメントの数は8個である。したがって、普図表示部38aを表示制御するための表示データとして8ビットのデータが第3表示回路263に提供される。

#### 【7384】

第4表示回路264は供給された表示データに対応するデータを普図保留表示部38bの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第4表示回路264に提供された表示データに対応する態様で普図保留表示部38bの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第4表示回路264は提供された表示データを所定期間（例えば16ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第4表示回路264に提供された表示データによって発光状態となっている普図保留表示部38bの表示用セグメントは新たな表示データが第4表示回路264に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図保留表示部38bの表示内容が変更される場合だけではなく普図保留表示部38bの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第4表示回路264に供給される。

#### 【7385】

普図保留表示部38bに設けられた表示用セグメントの数は4個である。したがって、普図保留表示部38bを表示制御するための表示データとして4ビットのデータが第4表示回路264に提供される。但し、表示データの提供は8ビット単位で行われるため、第4表示回路264に表示データが提供される場合にも8ビットのデータが提供されるが、そのうちの4ビットが普図保留表示部38bを表示制御するための表示データとして利用される。

#### 【7386】

第5表示回路265は供給された表示データに対応するデータを第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第5表示回路265に提供された表示データに対応する態様で第1～第4報知用表示装置201～204の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第5表示回路265は提供された表示データを所定期間（例えば16ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。したがって、第5表示回路265に提供された表示データによって発光状態となっている第1～第4報知用表示装置201～204の表示用セグメントは新たな表示データが第5表示回路265に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容が変更される場合だけではなく第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第5表示回路265に供給される。

#### 【7387】

第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれには表示用セグメントが7個設けられている。これに対して、表示データの提供は8ビット単位で行われる。第1～第4報

10

20

30

40

50

知用表示装置 201 ~ 204 の表示データが第 5 表示回路 265 に提供される場合、第 1 報知用表示装置 201 に対応する 7 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後に第 2 報知用表示装置 202 に対応する 7 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、その後に第 3 報知用表示装置 203 に対応する 7 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供され、最後に第 4 報知用表示装置 204 に対応する 7 ビットの表示データが 8 ビット単位のデータとして提供される。

#### 【7388】

上記のように第 1 ~ 第 5 表示回路 261 ~ 265 が設けられた構成において、主側 CPU 63 は表示 IC 266 に対して表示データを供給する。つまり、第 1 ~ 第 5 表示回路 261 ~ 265 に 1 対 1 で表示 IC 266 が設けられているのではなく、第 1 ~ 第 5 表示回路 261 ~ 265 の全てに対して共通となるように 1 個の表示 IC 266 が設けられている。そして、主側 CPU 63 は表示 IC 266 に表示データを供給する場合、その表示データが第 1 ~ 第 5 表示回路 261 ~ 265 のいずれに対応しているのかを示す種別データも表示 IC 266 に供給する。

#### 【7389】

主側 CPU 63 と表示 IC 266 との電気的な接続について詳細には、主側 CPU 63 と表示 IC 266 とは、種別データ信号線 LN1 と、種別クロック信号線 LN2 と、表示データ信号線 LN3 と、表示クロック信号線 LN4 とを利用して電気的に接続されている。これら信号線 LN1 ~ LN4 はいずれも主側 CPU 63 から表示 IC 266 に一方向通信で信号を送信するための信号線である。

#### 【7390】

種別データ信号線 LN1 を利用して主側 CPU 63 から表示 IC 266 に種別データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による種別データの各 1 ビットの区切りが、種別クロック信号線 LN2 を利用して主側 CPU 63 から表示 IC 266 に送信される種別クロック信号により示される。種別データは送信対象となっている表示データが第 1 ~ 第 5 表示回路 261 ~ 265 のいずれに対応しているのかを示すデータである。種別データは第 1 ビット ~ 第 5 ビットによる 5 ビットのデータとして送信される。表示データが第 1 表示回路 261 に対応している場合には第 1 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示データが第 2 表示回路 262 に対応している場合には第 2 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示データが第 3 表示回路 263 に対応している場合には第 3 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示データが第 4 表示回路 264 に対応している場合には第 4 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。表示データが第 5 表示回路 265 に対応している場合には第 5 ビットが H I レベルとなるとともに他のビットは L O W レベルとなる。

#### 【7391】

表示データ信号線 LN3 を利用して主側 CPU 63 から表示 IC 266 に表示データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による表示データの各 1 ビットの区切りが、表示クロック信号線 LN4 を利用して主側 CPU 63 から表示 IC 266 に送信される表示クロック信号により示される。表示データは第 1 ~ 第 8 ビットによる 8 ビット単位で送信される。

#### 【7392】

主側 CPU 63 は後述する第 2 タイマ割込み処理 (図 628) にて、第 1 ~ 第 5 表示回路 261 ~ 265 のそれぞれに対応する表示データを表示 IC 266 に送信する。この場合、第 2 タイマ割込み処理の 1 回の処理回では第 1 ~ 第 5 表示回路 261 ~ 265 のうち 1 個の表示回路に対して表示データを送信するとともに、第 n 表示回路 第 n + 1 表示回路となる順序に従って第 2 タイマ割込み処理の新たな処理回が発生する度に表示データの送信対象となる表示回路 261 ~ 265 が 1 個ずつ変更される。また、当該順序において最後の順番となる第 5 表示回路 265 に対応する表示データを送信した処理回の次の処理回における第 2 タイマ割込み処理では上記順序において最初の順番となる第 1 表示回路 2

10

20

30

40

50

6 1 に対応する表示データを送信する。なお、第 1 ~ 第 4 表示回路 2 6 1 ~ 2 6 4 のいずれかに表示データを送信する第 2 タイマ割込み処理の処理回では 8 ビット単位の表示データが 1 個のみ送信されるが、第 5 表示回路 2 6 5 に表示データを送信する第 2 タイマ割込み処理の処理回では 8 ビット単位の表示データが第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の数に対応させて 4 個送信される。

【 7 3 9 3 】

上記のように主側 CPU 6 3 が表示データを送信する構成において特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 には表示データを送信するために主側 CPU 6 3 により参照される各種記憶エリアが設定されている。図 6 2 5 ( a ) は特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた各種バッファ 2 7 1 ~ 2 7 5 を説明するための説明図であり、図 6 2 5 ( b ) は非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた各種記憶エリア 2 3 4 , 2 7 6 を説明するための説明図である。

【 7 3 9 4 】

図 6 2 5 ( a ) に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 には第 1 表示データバッファ 2 7 1 と、第 2 表示データバッファ 2 7 2 と、第 3 表示データバッファ 2 7 3 と、第 4 表示データバッファ 2 7 4 と、第 5 表示データバッファ 2 7 5 とが設けられている。

【 7 3 9 5 】

第 1 表示データバッファ 2 7 1 には第 1 表示回路 2 6 1 に供給するための表示データが格納される。第 1 表示回路 2 6 1 は既に説明したとおり特図表示部 3 7 a に対応させて設けられているため、第 1 表示データバッファ 2 7 1 には特図表示部 3 7 a に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に対する表示データの格納は第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 2 2 ) における特図特電制御処理 ( ステップ S 8 2 1 4 ) の内容を踏まえて表示制御処理 ( ステップ S 8 2 1 6 ) にて行われる。また、第 1 表示回路 2 6 1 に表示データを送信する第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 2 8 ) の処理回となった場合には、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に格納された表示データが変更された場合だけでなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に格納された表示データが表示 IC 2 6 6 に送信される。

【 7 3 9 6 】

第 2 表示データバッファ 2 7 2 には第 2 表示回路 2 6 2 に供給するための表示データが格納される。第 2 表示回路 2 6 2 は既に説明したとおり特図保留表示部 3 7 b に対応させて設けられているため、第 2 表示データバッファ 2 7 2 には特図保留表示部 3 7 b に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第 2 表示データバッファ 2 7 2 に対する表示データの格納は第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 2 2 ) における特図特電制御処理 ( ステップ S 8 2 1 4 ) の内容を踏まえて表示制御処理 ( ステップ S 8 2 1 6 ) にて行われる。また、第 2 表示回路 2 6 2 に表示データを送信する第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 2 8 ) の処理回となった場合には、第 2 表示データバッファ 2 7 2 に格納された表示データが変更された場合だけでなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第 2 表示データバッファ 2 7 2 に格納された表示データが表示 IC 2 6 6 に送信される。

【 7 3 9 7 】

第 3 表示データバッファ 2 7 3 には第 3 表示回路 2 6 3 に供給するための表示データが格納される。第 3 表示回路 2 6 3 は既に説明したとおり普図表示部 3 8 a に対応させて設けられているため、第 3 表示データバッファ 2 7 3 には普図表示部 3 8 a に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に対する表示データの格納は第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 2 2 ) における普図普電制御処理 ( ステップ S 8 2 1 5 ) の内容を踏まえて表示制御処理 ( ステップ S 8 2 1 6 ) にて行われる。また、第 3 表示回路 2 6 3 に表示データを送信する第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 2 8 ) の処理回となった場合には、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された表示データが変更された場合だけでなく、当該表示データが変更されていない場合であっ

ても、第3表示データバッファ273に格納された表示データが表示IC266に送信される。

#### 【7398】

第4表示データバッファ274には第4表示回路264に供給するための表示データが格納される。第4表示回路264は既に説明したとおり普図保留表示部38bに対応させて設けられているため、第4表示データバッファ274には普図保留表示部38bに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第4表示データバッファ274に対する表示データの格納は第1タイマ割込み処理(図622)における普図普電制御処理(ステップS8215)の内容を踏まえて表示制御処理(ステップS8216)にて行われる。また、第4表示回路264に表示データを送信する第2タイマ割込み処理(図628)の処理回となった場合には、第4表示データバッファ274に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第4表示データバッファ274に格納された表示データが表示IC266に送信される。

10

#### 【7399】

第5表示データバッファ275には第5表示回路265に供給するための表示データが格納される。第5表示回路265は既に説明したとおり第1～第4報知用表示装置201～204に対応させて設けられているため、第5表示データバッファ275には第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。第5表示回路265に表示データを送信する第2タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第5表示データバッファ275に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第5表示データバッファ275に格納された表示データが表示IC266に送信される。

20

#### 【7400】

ここで、第1～第4報知用表示装置201～204では遊技履歴の管理結果に対応する表示が行われるとともに、設定確認用処理(図620)又は設定値更新処理(図621)が実行される場合には現状の設定値に対応する表示が行われる。この場合に、第5表示データバッファ275は特定制御用のワークエリア221に設けられているため、第5表示データバッファ275に表示データを格納する処理は特定制御に対応する処理として行われる。一方、遊技履歴の管理結果を導出するための処理は非特定制御に対応する処理として行われるとともに、遊技履歴の管理結果である第61パラメータ～第68パラメータは第1～第4報知用表示装置201～204において順次表示対象となる。

30

#### 【7401】

そこで、図625(b)に示すように非特定制御用のワークエリア223には第61パラメータ～第68パラメータを格納するための演算結果記憶エリア234だけではなく、それら第61パラメータ～第68パラメータのうち第1～第4報知用表示装置201～204への表示対象となるパラメータを格納するための表示対象設定エリア276が設けられている。本実施形態であっても上記第47実施形態と同様に一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は10秒となっているため、非特定制御に対応する処理にて、10秒が経過する毎に予め定められた表示順序に従って表示対象となるパラメータの演算結果が演算結果記憶エリア234から読み出され、その読み出されたパラメータの演算結果が表示対象設定エリア276に格納される。そして、第1～第4報知用表示装置201～204にて遊技履歴の管理結果を表示する状況である場合には、特定制御に対応する処理である第2タイマ割込み処理(図628)にて、表示対象設定エリア276に格納された表示データが読み出され、その読み出された表示データが第5表示データバッファ275に格納される。

40

#### 【7402】

一方、設定確認用処理(図620)が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第2タイマ割込み処理(図628)にて、第1～第4報知用表示装置201～204においてパチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを

50

示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第 5 表示データバッファ 275 に格納される。また、設定値更新処理（図 621）が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第 2 タイマ割込み処理（図 628）にて、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204 においてパチンコ機 10 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第 5 表示データバッファ 275 に格納される。

#### 【7403】

上記のように第 1 ～ 第 5 表示データバッファ 271 ～ 275 が設けられた構成において、主側 CPU 63 は第 2 タイマ割込み処理（図 628）の各処理回にて、その処理回に対応する表示データバッファ 271 ～ 275 から表示データを読み出し、その読み出した表示データを表示 IC 266 に送信するとともに、その表示データが第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 のいずれに対応しているのかを示す種別データを表示 IC 266 に送信する。図 626 は表示 IC 266 の電氣的な構成を説明するための説明図である。

#### 【7404】

表示 IC 266 は図 626 に示すように、種別データバッファ 281 と、選択信号出力部 282 と、表示データバッファ 283 と、表示データ出力部 284 と、を備えている。表示データバッファ 283 には主側 CPU 63 から受信した表示データが格納される。表示データ出力部 284 は表示データバッファ 283 に格納された表示データを第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 に送信する。種別データバッファ 281 には主側 CPU 63 から受信した種別データが格納される。選択信号出力部 282 は第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 のうち種別データバッファ 281 に格納されている種別データに対応する表示回路 261 ～ 265 を表示データの受信先として指定するための選択信号を出力する。

#### 【7405】

詳細には図 624 に示すように、表示 IC 266 と第 1 表示回路 261 とは表示用信号群 291 を利用して電氣的に接続されている。表示用信号群 291 は 8 ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、8 ビット単位の表示データはパラレル通信で表示 IC 266 から送信される。また、表示用信号群 291 から分岐させて分岐信号群 292 が設けられており、当該分岐信号群 292 は第 2 表示回路 262、第 3 表示回路 263、第 4 表示回路 264 及び第 5 表示回路 265 のそれぞれと電氣的に接続されている。分岐信号群 292 は表示用信号群 291 と同様に 8 ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、8 ビット単位の表示データはパラレル通信で表示 IC 266 から送信される。

#### 【7406】

上記のように表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 が設けられていることにより、表示データバッファ 283 に格納された表示データが表示データ出力部 284 により送信された場合、その表示データは第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 の全てに供給される。この場合に、その供給された表示データを受信して利用すべき表示回路 261 ～ 265 を指定するために第 1 ～ 第 5 選択信号線 301 ～ 305 が設けられている。

#### 【7407】

第 1 選択信号線 301 は表示 IC 266 と第 1 表示回路 261 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 1 表示回路 261 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 1 表示回路 261 に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 1 選択信号線 301 を通じて第 1 表示回路 261 に第 1 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 の全てに供給されている表示データが、第 1 表示回路 261 のみにおいて受信されて利用される。

#### 【7408】

第 2 選択信号線 302 は表示 IC 266 と第 2 表示回路 262 とを電氣的に接続するよ

10

20

30

40

50

うに設けられている。種別データバッファ 281 に第 2 表示回路 262 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 2 表示回路 262 に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 2 選択信号線 302 を通じて第 2 表示回路 262 に第 2 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 の全てに供給されている表示データが、第 2 表示回路 262 のみにおいて受信されて利用される。

#### 【7409】

第 3 選択信号線 303 は表示 IC 266 と第 3 表示回路 263 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 3 表示回路 263 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 3 表示回路 263 に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 3 選択信号線 303 を通じて第 3 表示回路 263 に第 3 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 の全てに供給されている表示データが、第 3 表示回路 263 のみにおいて受信されて利用される。

10

#### 【7410】

第 4 選択信号線 304 は表示 IC 266 と第 4 表示回路 264 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 4 表示回路 264 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 4 表示回路 264 に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 4 選択信号線 304 を通じて第 4 表示回路 264 に第 4 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 の全てに供給されている表示データが、第 4 表示回路 264 のみにおいて受信されて利用される。

20

#### 【7411】

第 5 選択信号線 305 は表示 IC 266 と第 5 表示回路 265 とを電氣的に接続するように設けられている。種別データバッファ 281 に第 5 表示回路 265 に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部 284 から供給している表示データを第 5 表示回路 265 に受信させて利用させるために、表示 IC 266 の選択信号出力部 282 は第 5 選択信号線 305 を通じて第 5 表示回路 265 に第 5 選択信号を送信する。これにより、表示用信号群 291 及び分岐信号群 292 を通じて第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 の全てに供給されている表示データが、第 5 表示回路 265 のみにおいて受信されて利用される。

30

#### 【7412】

図 627 は、主側 CPU 63 から表示 IC 266 に種別データ及び表示データが送信されるとともに、表示 IC 266 から送信された表示データが第 1 表示回路 261 又は第 2 表示回路 262 にて受信される様子を示すタイムチャートである。図 627 (a) は主側 CPU 63 から表示 IC 266 への種別データ信号の送信期間を示し、図 627 (b) は主側 CPU 63 から表示 IC 266 への種別クロック信号の送信期間を示し、図 627 (c) は主側 CPU 63 から表示 IC 266 への表示データ信号の送信期間を示し、図 627 (d) は主側 CPU 63 から表示 IC 266 への表示クロック信号の送信期間を示し、図 627 (e) は表示 IC 266 から第 1 表示回路 261 への第 1 選択信号の送信期間を示し、図 627 (f) は表示 IC 266 から第 2 表示回路 262 への第 2 選択信号の送信期間を示し、図 627 (g) は表示 IC 266 から第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 への表示データの送信期間を示す。なお、第 3 ～ 第 5 表示回路 263 ～ 265 において表示データが受信される場合についても同様である。

40

#### 【7413】

主側 CPU 63、表示 IC 266 及び第 1 ～ 第 5 表示回路 261 ～ 265 を含めてパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始された後における t1 のタイミングで、主側 CPU

50

63から表示IC266への種別データ及び表示データの送信が開始される。具体的には、図627(b)に示すようにt1のタイミング、t2のタイミング、t3のタイミング、t4のタイミング及びt5のタイミングのそれぞれでパルス状の種別クロック信号が送信されるとともに、図627(a)に示すようにt1のタイミングにおけるパルス状の種別クロック信号の送信に対応させてパルス状の種別データ信号が送信される。これにより、表示IC266の種別データバッファ281には第1表示回路261に対応する情報が格納される。

【7414】

また、図627(d)に示すようにt1のタイミング、t2のタイミング、t3のタイミング、t4のタイミング、t5のタイミング、t6のタイミング、t7のタイミング及びt8のタイミングのそれぞれでパルス状の表示クロック信号が送信されるとともに、図627(c)に示すようにt2のタイミング、t3のタイミング、t5のタイミング及びt7のタイミングにおけるパルス状の表示クロック信号の送信に対応させてパルス状の表示データ信号が送信される。これにより、表示IC266の表示データバッファ283には上記情報形態に対応する表示データが格納される。

【7415】

そして、t9のタイミングで図627(d)に示すように8ビット目の表示クロック信号の送信が完了することで、当該t9のタイミングで図627(e)に示すように、種別データバッファ281に格納された種別データに対応する第1表示回路261に向けて表示IC266の選択信号出力部282により第1選択信号の送信が開始されるとともに、当該t9のタイミングで図627(g)に示すように表示IC266の表示データ出力部284により表示データバッファ283に格納された表示データの送信が開始される。これにより、第1表示回路261にて表示データが受信されて利用される。

【7416】

その後、t10のタイミングで、図627(a)～図627(d)に示すように、主側CPU63から表示IC266への種別データ及び表示データの送信が新たに開始される。この場合、当該t10のタイミングで、図627(e)及び図627(g)に示すように表示IC266から第1表示回路261に向けた第1選択信号の送信が停止されるとともに、表示IC266から第1～第5表示回路261～265に向けた表示データの送信が停止される。

【7417】

種別データ及び表示データの新たな送信について詳細には、図627(b)に示すようにt10のタイミング、t11のタイミング、t12のタイミング、t13のタイミング及びt14のタイミングのそれぞれでパルス状の種別クロック信号が送信されるとともに、図627(a)に示すようにt11のタイミングにおけるパルス状の種別クロック信号の送信に対応させてパルス状の種別データ信号が送信される。これにより、表示IC266の種別データバッファ281には第2表示回路262に対応する情報が格納される。

【7418】

また、図627(d)に示すようにt10のタイミング、t11のタイミング、t12のタイミング、t13のタイミング、t14のタイミング、t15のタイミング、t16のタイミング及びt17のタイミングのそれぞれでパルス状の表示クロック信号が送信されるとともに、図627(c)に示すようにt10のタイミング、t11のタイミング、t12のタイミング、t15のタイミング、t16のタイミング及びt17のタイミングにおけるパルス状の表示クロック信号の送信に対応させてパルス状の表示データ信号が送信される。これにより、表示IC266の表示データバッファ283には上記情報形態に対応する表示データが格納される。

【7419】

そして、t18のタイミングで図627(d)に示すように8ビット目の表示クロック信号の送信が完了することで、当該t18のタイミングで図627(f)に示すように種別データバッファ281に格納された種別データに対応する第2表示回路262に向けて

10

20

30

40

50

表示 IC 266 の選択信号出力部 282 により第 2 選択信号の送信が開始されるとともに、当該 t18 のタイミングで図 627 (g) に示すように表示 IC 266 の表示データ出力部 284 により表示データバッファ 283 に格納された表示データの送信が開始される。これにより、第 2 表示回路 262 にて表示データが受信されて利用される。

#### 【7420】

なお、第 1 ~ 第 4 表示回路 261 ~ 264 については表示データの送信対象となる第 2 タイマ割込み処理 (図 628) において 1 個の表示データのみが送信されるが、第 5 表示回路 265 については表示データの送信対象となる第 2 タイマ割込み処理 (図 628) において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 の数に対応させて 4 個の表示データが送信される。第 2 タイマ割込み処理 (図 628) は既に説明したとおり第 2 割込み周期 (具体的には 2 ミリ秒) で起動されることとなるが、4 個の表示データを送信する処理回であっても第 2 割込み周期未満で 1 処理回が終了するように各処理時間が設定されている。

#### 【7421】

上記構成であることにより 1 個の表示 IC 266 を利用して複数の表示回路 261 ~ 265 に表示データを送信することが可能となる。ここで、既に説明したとおり第 1 ~ 第 5 表示回路 261 ~ 265 のそれぞれは提供された表示データを所定期間 (例えば 16 ミリ秒) に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「0」の状態に近付くこととなる。この場合において各表示回路 261 ~ 265 における表示データの受信が所定期間を超えてしまうと、特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a、普図保留表示部 38b 及び第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 において表示内容が変更されていない状況であっても発光状態である表示用セグメントが一時的に消灯状態に近付くこととなり、結果的に表示用セグメントにおける光の点滅が生じてしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では第 1 割込み周期 (具体的には 4 ミリ秒) で起動される第 1 タイマ割込み処理 (図 622) とは別に、当該第 1 割込み周期よりも短い第 2 割込み周期 (具体的には 2 ミリ秒) で起動される第 2 タイマ割込み処理 (図 628) が設定されており、当該第 2 タイマ割込み処理において表示 IC 266 への表示データの送信が集約して行われる。

#### 【7422】

以下、第 2 タイマ割込み処理について図 628 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第 2 タイマ割込み処理におけるステップ S8401 ~ ステップ S8413 の処理は、主側 CPU 63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【7423】

まず第 1 タイマ割込み処理 (図 622) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 628) の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う (ステップ S8401)。第 1 タイマ割込み処理 (図 622) の発生が禁止されることにより、第 1 割込み周期が経過したとしても第 2 タイマ割込み処理 (図 628) に対して第 1 タイマ割込み処理 (図 622) が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 タイマ割込み処理 (図 628) の発生が禁止されることにより、第 2 タイマ割込み処理 (図 628) の実行途中において仮に第 2 割込み周期が経過してしまったとしても第 2 タイマ割込み処理 (図 628) が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【7424】

その後、特定制御用のワークエリア 221 における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する (ステップ S8402)。設定更新表示フラグは主側 CPU 63 にて設定値更新処理 (図 621) を実行している状況であるか否かを主側 CPU 63 にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理 (図 621) は主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理 (図 619) において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第 2 タイマ割込み処理 (図 628) は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側 CPU 63 にて設定値更新処理 (図 621

10

20

30

40

50



）が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図６２８）は割り込んで起動される。

【７４２５】

設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況とは、第２タイマ割込み処理（図６２８）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６２１）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップＳ８４０２にて肯定判定をした場合、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ８４０３）。当該設定処理では、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。

10

【７４２６】

第５表示データバッファ２７５に格納された当該表示データが表示ＩＣ２６６を介して第５表示回路２６５に送信された場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では図６２９（ａ）の説明図に示す表示が行われる。具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値を更新している状況であることを示す表示が行われる場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれが表示状態となる。これにより、設定値を更新している状況であることを示す表示が行われている場合であっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が故障していないことを遊技ホールの管理者は把握することが可能となる。なお、遊技履歴の管理結果が表示される場合であっても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメントが発光状態となり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれが表示状態となる。

20

【７４２７】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれの表示内容について詳細には、第１報知用表示装置２０１では中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても第１報知用表示装置２０１における中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第１報知用表示装置２０１の表示内容には中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第１報知用表示装置２０１の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

30

【７４２８】

第２報知用表示装置２０２では第１報知用表示装置２０１と同様に、中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても第２報知用表示装置２０２における中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第２報知用表示装置２０２の表示内容には中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第２報知用表示装置２０２の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

40

【７４２９】

第３報知用表示装置２０３では「Ｈ」の文字が表示されるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。この場合に発光状態となる表示用セグメントは遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に

50

において表示される場合であっても発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第3報知用表示装置203の表示内容には「H」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第3報知用表示装置203の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。また、設定値を確認している状況における第3報知用表示装置203の表示内容にも「H」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、第3報知用表示装置203において「H」を表示することにより、設定値を更新している状況であることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

#### 【7430】

10

第4報知用表示装置204では現状の設定値に対応する表示が行われるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。図629(a)の場合においては現状の設定値が「設定2」であるため、第4報知用表示装置204においては「設定2」に対応する「2」が表示されている。第4報知用表示装置204を確認することで、遊技ホールの管理者は現状の設定値を把握することが可能となる。なお、設定値を更新している状況における第4報知用表示装置204の表示内容は遊技履歴の管理結果が表示される状況及び設定値を確認している状況のいずれにおいても表示され得る。

#### 【7431】

20

第2タイマ割込み処理(図628)の説明に戻り、ステップS8402にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS8404)。設定確認表示フラグは主側CPU63にて設定確認用処理(図620)を実行している状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理(図620)は主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理(図619)において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第2タイマ割込み処理(図628)は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側CPU63にて設定確認用処理(図620)が実行されている状況であっても第2タイマ割込み処理(図628)は割り込んで起動される。

30

#### 【7432】

設定確認表示フラグに「1」がセットされている状況とは、第2タイマ割込み処理(図628)の今回の処理回が主側CPU63にて設定確認用処理(図620)が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップS8404にて肯定判定をした場合、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する(ステップS8405)。当該設定処理では、第1～第4報知用表示装置201～204にてパチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に格納する。

#### 【7433】

40

第5表示データバッファ275に格納された当該表示データが表示IC266を介して第5表示回路265に送信された場合、第1～第4報知用表示装置201～204では図629(b)の説明図に示す表示が行われる。具体的には、第1～第4報知用表示装置201～204において設定値を更新している状況であることを示す表示が行われる場合、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおいて少なくとも1個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれが表示状態となる。これにより、設定値を確認している状況であることを示す表示が行われている場合であっても、第1～第4報知用表示装置201～204が故障していないことを遊技ホールの管理者は把握することが可能となる。

#### 【7434】

50

第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれの表示内容について詳細には、第 1 報知用表示装置 2 0 1 では中央の 1 個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 において表示される場合であっても第 1 報知用表示装置 2 0 1 における中央の 1 個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第 1 報知用表示装置 2 0 1 の表示内容には中央の 1 個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第 1 報知用表示装置 2 0 1 の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

10

#### 【 7 4 3 5 】

第 2 報知用表示装置 2 0 2 では第 1 報知用表示装置 2 0 1 と同様に、中央の 1 個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 において表示される場合であっても第 2 報知用表示装置 2 0 2 における中央の 1 個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第 2 報知用表示装置 2 0 2 の表示内容には中央の 1 個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第 2 報知用表示装置 2 0 2 の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

20

#### 【 7 4 3 6 】

ここで、第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 における表示内容は設定値を更新している状況及び設定値を確認している状況のいずれであっても同一となる。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 における表示対象が遊技履歴の管理結果ではなく設定値に関するものであることを、第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 の表示により遊技ホールの管理者に明確に報知することが可能となる。

#### 【 7 4 3 7 】

第 3 報知用表示装置 2 0 3 では「 k 」の文字が表示されるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。この場合に発光状態となる表示用セグメントは遊技履歴の管理結果が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 において表示される場合であっても発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第 3 報知用表示装置 2 0 3 の表示内容には「 k 」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第 3 報知用表示装置 2 0 3 の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。また、設定値を更新している状況では第 3 報知用表示装置 2 0 3 に「 H 」が表示されるのに対して、設定値を確認している状況では第 3 報知用表示装置 2 0 3 に「 k 」が表示される。これにより、第 3 報知用表示装置 2 0 3 の表示内容を確認することにより、設定値を更新している状況及び設定値を確認している状況のいずれであるのかを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

30

40

#### 【 7 4 3 8 】

第 4 報知用表示装置 2 0 4 では現状の設定値に対応する表示が行われるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。図 6 2 9 ( b ) の場合においては現状の設定値が「設定 2 」であるため、第 4 報知用表示装置 2 0 4 においては「設定 2 」に対応する「 2 」が表示されている。第 4 報知用表示装置 2 0 4 を確認することで、遊技ホールの管理者は現状の設定値を把握することが可能となる。なお、設定値を確認している状況における第 4 報知用表示装置 2 0 4 の表示内容は遊技履歴の管理結果が表示される状況及び設定値を更新している状況のいずれにおいても表示され得

50

る。

【7439】

第2タイマ割込み処理(図628)の説明に戻り、ステップS8404にて否定判定をした場合、通常時における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する(ステップS8406)。この場合、非特定制御用のワークエリア223における表示対象設定エリア276から情報を読み出し、その読み出した情報に対応するパラメータの表示を第1～第4報知用表示装置201～204に行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に格納する。当該表示データが表示IC266を介して第5表示回路265に送信されることで、第1～第4報知用表示装置201～204では第61～第68パラメータのうち現状の表示対象のパラメータの演算結果が表示される。

10

【7440】

ステップS8403、ステップS8405又はステップS8406の処理を実行した場合、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2を通じた信号の送信状態をOFF状態とするとともに(ステップS8407)、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4を通じた信号の送信状態をOFF状態とする(ステップS8408)。その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する(ステップS8409)。

【7441】

種別カウンタは、第2タイマ割込み処理の今回の処理回において第1～第5表示データバッファ271～275のうち表示データの送信対象を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第1表示データバッファ271の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第2表示データバッファ272の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第3表示データバッファ273の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第4表示データバッファ274の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第5表示データバッファ275の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を1加算するとともに、その1加算後における種別カウンタの値が上限値である「5」を超えた場合には種別カウンタの値を「1」に設定する。これにより、第2タイマ割込み処理の各処理回ごとに第1～第5表示データバッファ271～275において表示データの送信対象が順次変更される。

20

30

【7442】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ROM64から読み出す(ステップS8410)。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示回路261に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示回路262に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示回路263に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示回路264に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示回路265に対応する種別データを主側ROM64から読み出す。

【7443】

40

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ271～275から表示データを読み出す(ステップS8411)。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示データバッファ271から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示データバッファ272から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示データバッファ273から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示データバッファ274から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示データバッファ275から表示データを読み出す。

【7444】

その後、各種信号の送信処理を実行する(ステップS8412)。当該送信処理では、

50

ステップ S 8 4 1 0 にて読み出した種別データが表示 I C 2 6 6 に送信されるように、種別データ信号線 L N 1 及び種別クロック信号線 L N 2 に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップ S 8 4 1 1 にて読み出した表示データが表示 I C 2 6 6 に送信されるように、表示データ信号線 L N 3 及び表示クロック信号線 L N 4 に対する信号出力を行う。

【 7 4 4 5 】

その後、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 2 2 ) 及び第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 2 8 ) の発生を許可するために割込み許可の設定を行う ( ステップ S 8 4 1 3 ) 。

【 7 4 4 6 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

10

【 7 4 4 7 】

リセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作した状態でパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われることにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されてメイン処理 ( 図 6 1 9 ) が開始された状況においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないとともに設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作された状態となり、メイン処理にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつくさせることが可能となる。

【 7 4 4 8 】

20

遊技の進行が継続される状況において設定値の確認が行われる場合を想定すると、例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が行われた場合には、設定値の確認が行われている途中で開閉実行モードへの移行が発生してしまうおそれがある。この場合、開閉実行モードが開始されているにも関わらず特電入賞装置 3 2 に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。また、開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が行われた場合、設定値の確認が行われている状況下において開閉実行モードが進行することとなるため、この場合にも特電入賞装置 3 2 に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。

【 7 4 4 9 】

30

設定値の確認が行われる場合には遊技の進行が停止される場合を想定すると、遊技が行われている状況において設定値の確認が開始された場合には、遊技の進行を途中で停止させるための処理が複雑化してしまうおそれがある。例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、遊技回を途中で停止させるための処理が必要となる。この場合、設定値の確認が開始された場合に図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示を途中で停止させて、設定値の確認が終了した場合に図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示を再開させようとする、それだけ複雑な処理を要することとなる。また、例えば開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、開閉実行モードを途中で停止させるための処理が必要となる。また、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、当該絵柄の変動表示を途中で停止させるための処理が必要となる。また、普電役物 3 4 a の開放実行状態の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとする、当該開放実行状態を途中で停止させるための処理が必要となる。その一方、全ての遊技が終了するまで待つて設定値の確認が行われる構成も考えられるが、この場合、遊技回、開閉実行モード、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示、及び普電役物 3 4 a の開放実行状態のいずれもが実行されない状況まで待つ必要が生じ、設定値の確認を開始させるまでの待ち時間が長くなってしまふおそれがある。

40

【 7 4 5 0 】

これに対して、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理において遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給

50

開始時の処理が実行されている状況で設定確認用処理が実行されるため、遊技の進行が既に停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。これにより、遊技が進行している状況で設定値の確認が行われないようにすることが可能となるとともに、設定値の確認に際して遊技の進行を途中で停止させたり、遊技の進行が停止されるまで設定値の確認を待つ必要が生じない。よって、設定値の確認を適切に行うことが可能となる。

#### 【7451】

リセットボタン68cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源のON操作が行われることにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されてメイン処理(図619)が開始された状況においてリセットボタン68cが押圧操作された状態となり、設定キー挿入部68aがON操作されているか否かに関係なくRAMクリア処理(ステップS7915)が実行される。これにより、リセットボタン68cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源のON操作を行うという操作内容が、RAMクリア処理(ステップS7915)の実行に一義的に結びつくこととなり、RAMクリア処理(ステップS7915)を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

10

#### 【7452】

RAMクリア処理(ステップS7915)が実行されたとしても特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタは「0」クリアされないとともに設定値カウンタの情報は変更されない。これにより、RAMクリア処理(ステップS7915)が実行されたとしても設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

20

#### 【7453】

リセットボタン68cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源のON操作を行うだけでなくさらに設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源のON操作を行うことに基づき、RAMクリア処理(ステップS7915)だけではなく設定値更新処理(ステップS7918)が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン68cを押圧操作することなく設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源のON操作を行うことに基づき、設定確認用処理(ステップS7914)が実行される。これにより、設定値に関する処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部68aに対するON操作を共通させることが可能となる。よって、設定値に関する処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。

30

#### 【7454】

設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源のON操作を行う場合であって、リセットボタン68cの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン68cの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン68cの押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとするのが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

40

#### 【7455】

設定値が異常であるか否かの監視処理が定期的に起動される第1タイマ割込み処理(図622)にて実行される。これにより、設定値が異常であるか否かの監視を遊技が行われている状況であっても行うことが可能となる。よって、設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【7456】

設定値が異常であるか否かの監視は監視契機が発生する度に実行される。より詳細には第1タイマ割込み処理(図622)が起動される度に実行される。これにより、設定値が異常であるか否かを監視する頻度を高めることが可能となる。

50

## 【 7 4 5 7 】

メイン処理（図 6 1 9）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理は設定されていない。メイン処理（図 6 1 9）における動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていると、動作電力の供給開始時において停電フラグ及びチェックサムの監視を行うだけではなく設定値が正常であるか否かの監視を行う必要が生じ、監視負荷が高くなってしまう。さらに動作電力の供給開始時において設定値が異常であることを特定した場合には R A M クリア処理（ステップ S 7 9 1 5）及び設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）が実行されるようにしようとすると、それだけ処理構成が複雑化してしまう。これに対して、メイン処理（図 6 1 9）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないことにより、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を好適なものとするのが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないとしても、第 1 タイマ割込み処理（図 6 2 2）にて設定監視処理（ステップ S 8 2 2 0）を実行する構成であるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

10

## 【 7 4 5 8 】

主側 C P U 6 3 から送信された表示データに従って表示 I C 2 6 6 にて第 1 ～ 第 5 表示回路 2 6 1 ～ 2 6 5 に対する表示設定が行われることで、当該表示データに対応する表示内容となるように特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、普図保留表示部 3 8 b 及び第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が表示制御される。これにより、主側 C P U 6 3 の処理負荷を軽減することが可能となる。この場合に、特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、普図保留表示部 3 8 b 及び第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 といったように複数の表示部が設けられた構成においてそれら複数の表示部に 1 対 1 で対応させて表示 I C 2 6 6 が設けられているのではなく、複数の表示部に対して 1 個の表示 I C 2 6 6 が兼用されている。これにより、表示 I C 2 6 6 の数の増加を抑えながら表示制御対象となる表示部の数を増加させることが可能となる。また、主側 C P U 6 3 から表示 I C 2 6 6 への表示データの送信間隔は、各表示部において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示部に対応する表示回路 2 6 1 ～ 2 6 5 に対して表示 I C 2 6 6 による表示設定が行われることとなる送信間隔に設定されている。これにより、複数の表示部に対して 1 個の表示 I C 2 6 6 が兼用される構成であっても、各表示部において表示データに対応する表示を適切に行わせることが可能となる。

20

30

## 【 7 4 5 9 】

主側 C P U 6 3 は表示データを表示 I C 2 6 6 に送信する場合、その表示データの設定対象となる表示回路 2 6 1 ～ 2 6 5 の種類を特定可能とする種別データを表示 I C 2 6 6 に送信する。これにより、表示 I C 2 6 6 は、主側 C P U 6 3 から表示データが送信された場合には主側 C P U 6 3 から送信されている種別データに対応する表示回路 2 6 1 ～ 2 6 5 に対してその表示データを設定すればよい。よって、複数の表示部に対して 1 個の表示 I C 2 6 6 が兼用される構成であっても、表示 I C 2 6 6 の構成を簡素なものとするのが可能となる。

40

## 【 7 4 6 0 】

主側 C P U 6 3 は、複数の表示部が予め定められた順序で 1 回ずつ表示データの設定対象となることを更新周回の 1 回とした場合に、当該更新周回が繰り返されるように表示データの送信を行う。これにより、主側 C P U 6 3 は予め定められた順序に従って表示データの送信対象となる表示部を変更すればよい。よって、主側 C P U 6 3 の処理構成を簡素なものとするのが可能となる。

## 【 7 4 6 1 】

主側 C P U 6 3 は、一の表示部に対する表示データの内容が当該表示部を送信対象として前回送信した場合における表示データの内容と同一であったとしても、当該表示部が送信対象となった場合にはその表示データを送信する。これにより、複数の表示部に対して

50

1 個の表示 IC 266 が兼用される構成であっても、所定の表示部にて同一の表示を継続させることが可能となる。

【7462】

主側 CPU 63 は第 2 割込み周期となった場合に他の処理に割り込んで起動される第 2 タイマ割込み処理 (図 628) にて表示 IC 266 に表示データを送信するための処理を実行する。これにより、各表示部に表示データが設定される周期を所定の周期とすることが可能となる。よって、複数の表示部に対して 1 個の表示 IC 266 が兼用される構成であっても、各表示部において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示部に対して表示 IC 266 による表示データの設定が行われるようにすることが可能となる。

10

【7463】

表示 IC 266 により表示設定の対象となる第 1 ~ 第 5 表示回路 261 ~ 265 に対して表示データを送信するための処理は、第 2 タイマ割込み処理 (図 628) に集約されている。これにより、第 1 ~ 第 5 表示回路 261 ~ 265 に表示データが設定される周期を同一の周期とすることが可能となる。

【7464】

主側 CPU 63 は第 1 割込み周期となった場合に他の処理に割り込んで第 1 タイマ割込み処理 (図 622) を実行する。この場合に、第 2 タイマ割込み処理 (図 628) の第 2 割込み周期は第 1 タイマ割込み処理 (図 622) の第 1 割込み周期よりも短い周期に設定されている。これにより、第 1 タイマ割込み処理 (図 622) にて表示 IC 266 に表示データを送信する処理が実行される構成に比べて短い周期で表示データを送信することが可能となる。

20

【7465】

また、遊技を進行させるための処理が設定されている第 1 タイマ割込み処理 (図 622) よりも割込み周期が短い第 2 タイマ割込み処理 (図 628) に表示 IC 266 に表示データを送信する処理が設定されている。これにより、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で第 1 タイマ割込み処理 (図 622) が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【7466】

第 2 タイマ割込み処理 (図 628) は第 1 タイマ割込み処理 (図 622) が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、表示データの送信周期を所定の周期とすることが可能となる。

30

【7467】

第 2 タイマ割込み処理 (図 628) が開始される場合に第 1 タイマ割込み処理 (図 622) の割込みが禁止され、第 2 タイマ割込み処理 (図 628) が終了される場合に第 1 タイマ割込み処理 (図 622) の割込みが許可される。これにより、第 2 タイマ割込み処理 (図 628) が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理 (図 622) が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。よって、表示データを送信するための処理を優先させることが可能となる。

【7468】

40

第 2 タイマ割込み処理 (図 628) はメイン処理 (図 619) において動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S7901 ~ ステップ S7918) が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても複数の表示部を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して第 2 タイマ割込み処理 (図 628) が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において複数の表示部を表示制御することが可能となる。

【7469】

メイン処理 (図 619) にて設定値更新処理 (ステップ S7918) が実行されている

50



状況においても第2タイマ割込み処理(図628)が割り込んで起動されるとともに、当該状況においては第2タイマ割込み処理(図628)にて現状の設定値を第4報知用表示装置204に表示させるための表示データが送信される。これにより、メイン処理(図619)の処理構成を複雑化させなくても、設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている状況において現状の設定値が第4報知用表示装置204にて表示されるようにすることが可能となる。

#### 【7470】

メイン処理(図619)にて動作電力の供給開始時の処理が実行された後であっても第2割込み周期が経過する度に第2タイマ割込み処理(図628)が割り込んで起動される。これにより、第2タイマ割込み処理(図628)を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても複数の表示部を表示制御することが可能となる。

10

#### 【7471】

なお、上記第33実施形態と同様に更新ボタン68bが設けられており、設定値更新処理(図621)においてはリセットボタン68cが押圧操作される度に設定値が1段階更新されるのではなく更新ボタン68bが押圧操作される度に設定値が1段階更新される構成としてもよい。また、設定キー挿入部68aに設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定1」～「設定6」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部68aの回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部68aをON位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ON位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

20

#### 【7472】

また、設定値更新処理(図621)では設定キー挿入部68aをOFF操作することにより選択中の設定値が確定されるとともに、さらにリセットボタン68cが押圧操作されることにより設定値更新処理が終了される構成としてもよい。また、更新ボタン68bが設けられた構成においては、設定値更新処理(図621)では設定キー挿入部68aをOFF操作することにより選択中の設定値が確定されるとともに、さらに更新ボタン68bが押圧操作されることにより設定値更新処理が終了される構成としてもよい。

#### 【7473】

また、設定値更新処理(図621)が実行されるための条件として、遊技機本体12が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、前扉枠14が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、遊技機本体12が開放状態であることという条件及び前扉枠14が開放状態であることという条件の両方が設定されていない構成としてもよい。

30

#### 【7474】

また、設定確認用処理(図620)が実行されるための条件として、遊技機本体12が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、前扉枠14が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、遊技機本体12が開放状態であることという条件及び前扉枠14が開放状態であることという条件の両方が設定されていない構成としてもよい。

40

#### 【7475】

また、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理(図619)において停電フラグに「1」がセットされていないこと又はチェックサムが異常であることが特定された場合には、RAMクリア処理(ステップS7915)が実行される構成としてもよい。この場合、RAMクリア処理(ステップS7915)が実行された後は、設定値更新処理(ステップS7918)が実行される構成としてもよく、設定値更新処理(ステップS7918)を実行すべきことを示す報知を実行するとともに遊技の進行を停止させる構成としてもよく、遊技の進行を制御するための処理が開始される構成としてもよい。

50

## 【 7 4 7 6 】

また、メイン処理（図 6 1 9）において設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）が停電フラグに「1」がセットされているか否かの判定処理及びチェックサムの比較処理よりも後に実行される構成に代えて、これら処理よりも前に実行される構成としてもよい。この場合、設定値を確認させるための処理を優先させることが可能となる。

## 【 7 4 7 7 】

また、設定監視処理（ステップ S 8 2 2 0）が第 1 タイマ割込み処理（図 6 2 2）が起動される度に実行される構成に限定されることはなく、例えば第 1 タイマ割込み処理（図 6 2 2）が複数として定められた契機回数（例えば 1 0 0 0 0 回）実行される度に設定監視処理（ステップ S 8 2 2 0）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値が正常であるか否かの監視を定期的に行うようにしながらも、当該監視の実行頻度を抑えることが可能となる。

10

## 【 7 4 7 8 】

また、設定監視処理（ステップ S 8 2 2 0）がメイン処理（図 6 1 9）における残余処理（ステップ S 7 9 2 1～ステップ S 7 9 2 4）にて実行される構成としてもよい。この場合、第 1 タイマ割込み処理（図 6 2 2）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 2 8）が実行されていない状況における空き時間を利用して設定値が正常であるか否かの監視を行うことが可能となる。

## 【 7 4 7 9 】

また、遊技回が新たに開始される場合に設定監視処理（ステップ S 8 2 2 0）が実行される構成としてもよい。より具体的には遊技回が新たに開始される場合において当否判定処理が実行される前に設定監視処理（ステップ S 8 2 2 0）が実行される構成としてもよい。これにより、設定値が異常な状況で当否判定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

20

## 【 7 4 8 0 】

また、設定監視処理（ステップ S 8 2 2 0）において設定値が異常であることを特定した場合には、設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）に移行する構成としてもよい。

## 【 7 4 8 1 】

また、設定監視処理（ステップ S 8 2 2 0）において設定値が異常であることを特定した場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定異常フラグに「1」をセットした状態でメイン処理（図 6 1 9）を開始する構成としてもよく、当該設定異常フラグに「1」をセットした状態で遊技の進行を停止させるとともに当該遊技の進行が停止された状態を解除するためには電源の OFF ONが必要である構成としてもよい。この場合、メイン処理（図 6 1 9）では設定値更新処理が実行されるようにするための操作が行われなくても、設定異常フラグに「1」がセットされている場合には強制的に設定値更新処理が実行されるようにすることで、メイン処理（図 6 1 9）に設定された設定値更新処理を利用して設定値の新たな設定を強制的に行わせることが可能となる。

30

## 【 7 4 8 2 】

また、第 1 作動口 3 3 に遊技球が入球した場合に取得される保留情報と第 2 作動口 3 4 に遊技球が入球した場合に取得される保留情報とが区別して記憶されるとともに、特図表示部 3 7 a としてそれら保留情報に対応させて第 1 特図表示部と第 2 特図表示部とが設けられている構成としてもよい。この場合、第 1 特図表示部における絵柄の変動表示と第 2 特図表示部における絵柄の変動表示とが重複して実行され得るとともに、所定の遊技状態となった場合にはいずれか一方の特図表示部における絵柄の変動表示の継続期間が極端に長くなる構成としてもよい。当該構成においては遊技が行われていない状況となるまで設定値の確認を待機しようとする、その待機時間が長くなってしまう。これに対して、主側 CPU 6 3 における動作電力の供給開始時の処理にて設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）が実行されるようにすることで、上記のような待機時間を生じさせることなく設定値を確認することが可能となる。

40

## 【 7 4 8 3 】

50

また、低頻度サポートモードにおいては普図表示部 38 a における絵柄の変動表示の継続期間が極端に長くなる構成としてもよい。当該構成においては遊技が行われていない状況となるまで設定値の確認を待機しようとする、その待機時間が長くなってしまふ。これに対して、主側 CPU 63 における動作電力の供給開始時の処理にて設定確認用処理（ステップ S 7914）が実行されるようにすることで、上記のような待機時間を生じさせることなく設定値を確認することが可能となる。

#### 【7484】

また、設定確認用処理（図 620）が実行される場合における第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の表示内容は上記実施形態における表示内容に限定されることはなく、例えば第 3 報知用表示装置 203 において「k」の文字が表示されるのではなく第 1 報知用表示装置 201 及び第 2 報知用表示装置 202 と同様に中央の表示用セグメントのみが発光状態となる構成としてもよい。また、第 1～第 3 報知用表示装置 201～203 は消灯状態となり第 4 報知用表示装置 204 において現状の設定値に対応する表示が行われる構成としてもよい。

10

#### 【7485】

また、設定値更新処理（図 621）が実行される場合における第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の表示内容は上記実施形態における表示内容に限定されることはなく、例えば第 3 報知用表示装置 203 において「H」の文字が表示されるのではなく第 1 報知用表示装置 201 及び第 2 報知用表示装置 202 と同様に中央の表示用セグメントのみが発光状態となる構成としてもよい。また、第 1～第 3 報知用表示装置 201～203 は消灯状態となり第 4 報知用表示装置 204 において現状の設定値に対応する表示が行われる構成としてもよい。

20

#### 【7486】

また、主側 CPU 63 は表示 IC 266 に対して種別データと表示データとを同時に送信する構成に代えて、種別データの送信を開始した後に表示データの送信を開始する構成としてもよい。この場合、種別データの送信途中において表示データの送信が開始される構成としてもよく、種別データの送信が完了した後に表示データの送信が開始される構成としてもよい。また、表示データの送信を開始した後に種別データの送信を開始する構成としてもよい。この場合、表示データの送信途中において種別データの送信が開始される構成としてもよく、表示データの送信が完了した後に種別データの送信が開始される構成としてもよい。

30

#### 【7487】

また、表示 IC 266 は第 1～第 5 表示回路 261～265 に対して共通となるように 1 個のみ設けられている構成に限定されることはなく、第 1～第 5 表示回路 261～265 のそれぞれに 1 対 1 で対応させて設けられている構成としてもよい。当該構成において、第 1～第 5 表示回路 261～265 に 1 対 1 で対応させて設けられた各表示 IC にて表示データを記憶保持する期間が短い場合には各表示 IC への表示データの提供周期によっては各表示部にて意図しない点滅が発生してしまうおそれがある。これに対して、上記実施形態と同様に相対的に割込み周期が短い第 2 タイマ割込み処理（図 628）に表示データを送信するための処理を集約させることにより、各表示 IC への表示データの提供周期を短くすることが可能となり、各表示部にて意図しない点滅が発生してしまわないようにすることが可能となる。

40

#### 【7488】

また、当たり乱数カウンタ C1 が主側 RAM 65 に設けられている構成に代えて、当否判定処理にて取得される乱数を更新するための乱数回路が設けられている構成としてもよい。この場合、メイン処理（図 619）における内部機能レジスタ設定処理において当該乱数回路の乱数を当否判定処理にて取得される乱数として対応付けるための設定が行われることとなる。

#### 【7489】

また、第 1 タイマ割込み処理（図 622）ではステップ S 8201～ステップ S 822

50

1の各処理の前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行う構成としたがこれを変更してもよい。例えば、第1タイマ割込み処理(図622)の一部の処理についてはその前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行う一方、第1タイマ割込み処理(図622)のその他の処理についてはその前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行わない構成としてもよい。また、第1タイマ割込み処理(図622)に含まれる複数の処理を間に挟むようにして、タイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とが設定されている構成としてもよい。

【7490】

また、第1タイマ割込み処理(図622)では第2タイマ割込み処理(図628)の割込みを禁止する設定が行われない構成としてもよい。この場合、第1タイマ割込み処理(図622)よりも第2タイマ割込み処理(図628)が優先して実行されることとなるため、複数の表示部の表示制御を優先させることが可能となる。また、当該構成において第1タイマ割込み処理(図622)では第1タイマ割込み処理(図622)が重複して起動されることを阻止するために第1タイマ割込み処理(図622)の割込みは禁止される一方、第2タイマ割込み処理(図628)の割込みは禁止されない構成としてもよい。

【7491】

また、第1タイマ割込み処理(図622)及び第2タイマ割込み処理(図628)の両方の割込み契機が発生した場合、第2タイマ割込み処理(図628)の実行が第1タイマ割込み処理(図622)の実行よりも優先される構成に代えて、第1タイマ割込み処理(図622)の実行が第2タイマ割込み処理(図628)の実行よりも優先される構成としてもよく、割込み契機が発生した順序が早い方のタイマ割込み処理から先に開始される構成としてもよい。

【7492】

また、第2タイマ割込み処理(図628)が実行されている状況においては第1タイマ割込み処理(図622)の実行が禁止される構成に代えて、第2タイマ割込み処理(図628)が実行されている状況であっても第1タイマ割込み処理(図622)が割り込んで起動される構成としてもよい。これにより、複数の表示部の表示制御よりも遊技を進行させるための処理の実行を優先させることが可能となる。

【7493】

また、第2タイマ割込み処理(図628)が設定されておらず、当該第2タイマ割込み処理(図628)の各種処理がメイン処理(図619)及び第1タイマ割込み処理(図622)のそれぞれにおいて分散して実行される構成としてもよい。例えば、メイン処理(図619)における設定確認用処理(ステップS7914)に、設定確認中であることを示す表示及び現状の設定値に対応する表示を第1～第4報知用表示装置201～204にて行わせるための処理が設定されている構成としてもよい。また、メイン処理(図619)における設定値更新処理(ステップS7918)に、設定更新中であることを示す表示及び現状の設定値に対応する表示を第1～第4報知用表示装置201～204にて行わせるための処理が設定されている構成としてもよい。また、第1タイマ割込み処理(図622)に、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204を表示制御するための処理が設定されている構成としてもよい。

【7494】

また、第2タイマ割込み処理(図628)では複数の表示部を表示制御するための処理のみが実行される構成に限定されることはなく、複数の表示部を表示制御するための処理に加えて又は代えて、複数の表示部を表示制御するための処理とは異なる処理が実行される構成としてもよい。例えば、遊技を進行させるための処理の一部が第1タイマ割込み処理(図622)にて実行され、残りが第2タイマ割込み処理(図628)にて実行される構成としてもよい。この場合、実行周期が相対的に短い方が好ましい処理を割込み周期が相対的に短い第2タイマ割込み処理(図628)にて実行し、実行周期が相対的に長くても問題が生じない処理を割込み周期が相対的に長い第1タイマ割込み処理(図622)に

10

20

30

40

50

て実行する構成とすることが好ましい。また、上記実施形態の第1タイマ割込み処理(図622)におけるステップS8202～ステップS8221の処理のうち、停電情報記憶処理(ステップS8202)が第2タイマ割込み処理(図628)にて実行され、それ以外の処理が第1タイマ割込み処理(図622)にて実行される構成としてもよい。この場合、停電監視を相対的に短い周期で繰り返し実行することが可能となる。また、当該構成に加えて又は代えて、不正検知処理(ステップS8206)が第2タイマ割込み処理(図628)にて実行され、それ以外の処理が第1タイマ割込み処理(図622)にて実行される構成としてもよい。この場合、不正監視を相対的に短い周期で繰り返し実行することが可能となる。

#### 【7495】

また、表示IC266により表示データの表示設定が行われる対象となる表示回路261～265の数は5個に限定されることはなく、2個、3個、4個又は6個以上である構成としてもよい。また、第5表示回路265に対して第1～第4報知用表示装置201～204が対応付けられている構成に限定されることはなく、第1～第4報知用表示装置201～204に1対1で対応させて表示回路が設けられている構成としてもよい。

#### 【7496】

##### <第66実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行される設定値更新処理の処理構成が上記第65実施形態と相違している。以下、上記第65実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第65実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。また、本実施形態では主制御基板61に上記第33実施形態と同様に更新ボタン68bが設けられている。

#### 【7497】

図630は主側CPU63にて実行される本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップS8501～ステップS8508の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【7498】

まず特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」をセットする(ステップS8501)。その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定値カウンタの値が「設定1」に対応する1以上であって「設定6」に対応する6以下であるか否かを判定する(ステップS8502)。設定値カウンタの値が「0」である場合又は7以上である場合、ステップS8502にて否定判定をして、設定値カウンタに「1」をセットする(ステップS8503)。これにより、パチンコ機10の設定値が「設定1」となる。

#### 【7499】

ステップS8502にて肯定判定をした場合又はステップS8503の処理を実行した場合、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する(ステップS8504)。リセットボタン68cが押圧操作されていない場合(ステップS8504:NO)、更新ボタン68bが押圧操作されていることを条件として(ステップS8505:YES)、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値を1加算する(ステップS8506)。これにより、更新ボタン68bが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、更新ボタン68bが押圧操作されていない場合(ステップS8505:NO)又は設定値カウンタの値を1加算した場合にはステップS8502の処理に戻ることもなるが、ステップS8502にて設定値カウンタの値が7以上であると判定されると、ステップS8503にて設定値カウンタに「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況で更新ボタン68bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

#### 【7500】

リセットボタン68cが押圧操作されている場合(ステップS8504:YES)、現

10

20

30

40

50

状の設定値を確定させてステップS 8 5 0 7に進む。ステップS 8 5 0 7では、設定キー挿入部6 8 aが設定キーを利用してOFF操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部6 8 aがON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部6 8 aがOFF状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部6 8 aがOFF操作されていない場合（ステップS 8 5 0 7：NO）、ステップS 8 5 0 7の処理を再度実行する。

#### 【7 5 0 1】

設定キー挿入部6 8 aがOFF操作されている場合（ステップS 8 5 0 7：YES）、特定制御用のワークエリア2 2 1における設定更新表示フラグを「0」クリアする（ステップS 8 5 0 8）。

10

#### 【7 5 0 2】

上記構成によれば、更新ボタン6 8 bが押圧操作されることにより設定値が更新される構成においてリセットボタン6 8 cが押圧操作されることにより設定値が確定され、設定キー挿入部6 8 aがOFF操作されることにより設定値更新処理が終了される。つまり、設定値更新処理において設定値を更新させた後に当該設定値更新処理を終了させるためには、設定キー挿入部6 8 aをOFF操作するだけでなくリセットボタン6 8 cを押圧操作する必要がある。これにより、不正に設定値を更新させた後にその設定値にて遊技を行おうとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

#### 【7 5 0 3】

##### < 第6 7実施形態 >

20

本実施形態では主側CPU 6 3にて実行される第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4の表示制御に関する処理構成が上記第6 5実施形態と相違している。以下、上記第6 5実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第6 5実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【7 5 0 4】

図6 3 1は非特定制御用のワークエリア2 2 3に設けられた演算結果記憶エリア2 3 4の電氣的構成を説明するための説明図である。

#### 【7 5 0 5】

演算結果記憶エリア2 3 4には、主側CPU 6 3により算出されるベース値の情報が記憶される。ベース値とは、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。

30

#### 【7 5 0 6】

ベース値の算出に関して詳細には、本実施形態では非特定制御用のワークエリア2 2 3に通常用カウンタエリア2 3 1は設けられているものの、開閉実行モード用カウンタエリア2 3 2及び高頻度サポートモード用カウンタエリア2 3 3は設けられていない。通常用カウンタエリア2 3 1には上記第4 7実施形態と同様に通常用の一般入賞カウンタ2 3 1 a、通常用の特電入賞カウンタ2 3 1 b、通常用の第1作動カウンタ2 3 1 c、通常用の第2作動カウンタ2 3 1 d及び通常用のアウトカウンタ2 3 1 eが設けられている。大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口3 1に1個の遊技球が入球した場合には通常用の一般入賞カウンタ2 3 1 aの値が1加算され、特電入賞装置3 2に1個の遊技球が入球した場合には通常用の特電入賞カウンタ2 3 1 bの値が1加算され、第1作動口3 3に1個の遊技球が入球した場合には通常用の第1作動カウンタ2 3 1 cの値が1加算され、第2作動口3 4に1個の遊技球が入球した場合には通常用の第2作動カウンタ2 3 1 dの値が1加算され、アウト口2 4 aに1個の遊技球が入球した場合には通常用のアウトカウンタ2 3 1 eの値が1加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア2 3 1の各種カウンタ2 3 1 a～2 3 1 eの値をK 9 1～K 9 5とした場合にベース値は以下のものとなる。

40

50

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K91 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」 $+ K92 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」 $+ K93 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」 $+ K94 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」）/ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（ $K91 + K92 + K93 + K94 + K95$ ）の割合。

#### 【7507】

ベース値の算出は、後述する第1タイマ割込み処理（図638）の管理用処理（ステップS8920）にて後述する結果演算処理（図635）が実行される度に行われるが、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値は、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となることで「0」クリアされるとともに、管理開始フラグに「1」がセットされている状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となることで「0」クリアされる。

#### 【7508】

管理開始基準個数は、上記第47実施形態と同様にシフト基準個数よりも少ない個数である300個に設定されている。パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況下におけるベース値は通常の遊技が行われる状況とは異なる値となり得る。したがって、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数となった段階で一旦、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eを「0」クリアすることで、パチンコ機10の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対する上記動作チェックの影響を低減することが可能となる。なお、管理開始基準個数は300個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、300個よりも少ない個数に設定されていてもよく、300個よりも多い個数に設定されていてもよい。

#### 【7509】

シフト基準個数は、60000個に設定されている。パチンコ機10では1分間に最大で100個の遊技球の発射が行われるため、60000個は10時間における最大の発射個数となる。この場合に遊技ホールにおける一般的な営業時間は13時間程度であり、そのうち大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技が行われる時間は10時間程度となる。したがって、シフト基準個数は概ね1営業日における遊技球の最大発射個数を想定して設定されている。シフト基準個数となる度に通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eを「0」クリアすることで、シフト基準個数の範囲においてベース値を算出することが可能となる。なお、シフト基準個数は60000個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、60000個よりも少ない個数に設定されていてもよく、60000個よりも多い個数に設定されていてもよい。

#### 【7510】

演算結果記憶エリア234には上記ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア311と、第1履歴エリア312と、第2履歴エリア313と、第3履歴エリア314とが設けられている。これら各種エリア311～314はいずれも同一の記憶容量となっており、具体的にはベース値の情報を格納可能とするように1バイトの容量となっている。

10

20

30

40

50

## 【 7 5 1 1 】

現状エリア 3 1 1 には直近の結果演算処理（図 6 3 5）にて算出されたベース値が格納される。つまり、現状エリア 3 1 1 には直近のベース値が格納されることとなる。

## 【 7 5 1 2 】

第 1 履歴エリア 3 1 2 には 1 回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、1 回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第 1 履歴エリア 3 1 2 には、1 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、1 回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第 1 履歴エリア 3 1 2 には、1 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

10

## 【 7 5 1 3 】

第 2 履歴エリア 3 1 3 には 2 回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、2 回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第 2 履歴エリア 3 1 3 には、2 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、2 回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第 2 履歴エリア 3 1 3 には、2 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

20

## 【 7 5 1 4 】

第 3 履歴エリア 3 1 4 には 3 回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、3 回前の算出期間が管理開始フラグに「1」がセットされた後である状況であれば、第 3 履歴エリア 3 1 4 には、3 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、3 回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「1」がセットされたのであれば、第 3 履歴エリア 3 1 4 には、3 回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

30

## 【 7 5 1 5 】

現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されたベース値は、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて順次報知される。具体的には、表示継続期間（具体的には 5 秒）が経過する度に、現状エリア 3 1 1 第 1 履歴エリア 3 1 2 第 2 履歴エリア 3 1 3 第 3 履歴エリア 3 1 4 という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

40

## 【 7 5 1 6 】

図 6 3 2（a）～図 6 3 2（d）は管理開始フラグに「1」がセットされている状況において各種エリア 3 1 1 ～ 3 1 4 に格納されたベース値が報知される場合における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容を説明するための説明図である。図 6 3 2

50



(a) は現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値が報知される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示内容の一例を示し、図 6 3 2 (b) は第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値が報知される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示内容の一例を示し、図 6 3 2 (c) は第 2 履歴エリア 3 1 3 に格納されたベース値が報知される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示内容の一例を示し、図 6 3 2 (d) は第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されたベース値が報知される場合における第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示内容の一例を示す。

【7 5 1 7】

図 6 3 2 (a) ~ 図 6 3 2 (d) に示すように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 はいずれも 8 個の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 を有している。8 個の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 のうち 7 個の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「8」の字を生じさせるように配列されている。一方、1 個の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 は円形状の発光領域となっており、「8」の字状に配列されている 7 個の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 に対して右下の位置に設けられている。各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 のいずれのベース値を報知する場合であっても、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のそれぞれにおいて少なくとも 1 個の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 が発光状態となる。

10

【7 5 1 8】

第 1 報知用表示装置 2 0 1 では、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 においてベース値を報知している状況であることを示す表示が行われる。具体的には、各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 のいずれのベース値を報知する場合であっても第 1 報知用表示装置 2 0 1 には「b」の文字が表示される。第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 においてベース値以外の情報が報知される場合には第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて「b」の文字が表示されることはない。これにより、第 1 報知用表示装置 2 0 1 にて「b」の文字が表示されていることを確認することで、遊技ホールの管理者は第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてベース値が報知されていることを把握することが可能となる。

20

【7 5 1 9】

第 2 報知用表示装置 2 0 2 では、各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 のうちいずれのベース値を報知している状況であるのかを示す表示が行われる。具体的には、現状エリア 3 1 1 のベース値が報知されている状況においては図 6 3 2 (a) に示すように第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて「L .」の文字が表示される。第 1 履歴エリア 3 1 2 のベース値が報知されている状況においては図 6 3 2 (b) に示すように第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて「1 .」の文字が表示される。第 2 履歴エリア 3 1 3 のベース値が報知されている状況においては図 6 3 2 (c) に示すように第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて「2 .」の文字が表示される。第 3 履歴エリア 3 1 4 のベース値が報知されている状況においては図 6 3 2 (d) に示すように第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて「3 .」の文字が表示される。これにより、第 2 報知用表示装置 2 0 2 に表示されている文字を確認することで、遊技ホールの管理者は第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて報知されているベース値がいずれの算出期間におけるものであるのかを把握することが可能となる。

30

【7 5 2 0】

第 2 報知用表示装置 2 0 2 では各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 のうちいずれのベース値を報知している状況であっても円形状の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 が発光状態となる。後述するように第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 ではベース値に対応する表示として「0」~「9」のいずれかの数字が表示されることとなる。この場合に、第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて「1」~「3」のいずれかの数字が表示されると、第 2 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 2 ~ 2 0 4 にて 3 個の数字が並ぶこととなり、ベース値を把握しづらくなってしまふ。これに対して、第 2 報知用表示装置 2 0 2 の右下に設けられた円形状の表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 が発光状態となることにより、第 2 報知用表示装置 2 0 2 にて「1」~「3」のいずれかの数字が表示される場合であっても、その第 2 報知用表示装置 2 0 2 に表示される数字と第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示

40

50

装置 2 0 4 に表示される数字とを区別して把握することが可能となる。

【 7 5 2 1 】

第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 では、報知対象となっているベース値の数字が表示される。ベース値は小数点第 2 位までの少数として算出されることとなるが、当該ベース値のうち小数点第 1 位の数字が第 3 報知用表示装置 2 0 3 にて表示され、当該ベース値のうち小数点第 2 位の数字が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示される。ここで、ベース値が「 1 . 0 0 」の場合には第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 のそれぞれにて「 0 」の数字が表示される。一方、報知対象となっているエリア 3 1 1 ~ 3 1 4 にベース値が未だ格納されていない場合には、図 6 3 3 ( a ) の説明図に示すように第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 のそれぞれにて「 - 」の文字が表示される。これにより、第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 の 2 個の表示装置にて小数点第 2 位までの少数として算出されるベース値を報知する場合であっても、ベース値が「 1 . 0 0 」の場合と、報知対象となっているエリア 3 1 1 ~ 3 1 4 にベース値が未だ格納されていない場合とで表示内容を区別することが可能となる。

10

【 7 5 2 2 】

なお、ベース値が「 1 . 0 0 」の場合とベース値が「 0 . 0 0 」の場合とでは第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 の組合せの表示内容が同一となる。これに対して、両者を区別するために前者及び後者のうち一方では「 0 0 」の表示の発光状態が維持され、他方では「 0 0 」の表示が点滅状態とされる構成としてもよい。

20

【 7 5 2 3 】

次に、図 6 3 4 のタイムチャートを参照しながら管理開始フラグに「 1 」がセットされている状況において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて各種エリア 3 1 1 ~ 3 1 4 のベース値が報知される様子を説明する。図 6 3 4 ( a ) は現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて報知される期間を示し、図 6 3 4 ( b ) は第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて報知される期間を示し、図 6 3 4 ( c ) は第 2 履歴エリア 3 1 3 に格納されたベース値が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて報知される期間を示し、図 6 3 4 ( d ) は第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されたベース値が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて報知される期間を示し、図 6 3 4 ( e ) はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には 6 0 0 0 個）に達するまでの期間を示す。

30

【 7 5 2 4 】

t 1 のタイミングで図 6 3 4 ( a ) に示すように現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値の報知が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。この報知に際しては図 6 3 2 ( a ) に示すように第 1 報知用表示装置 2 0 1 ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第 2 報知用表示装置 2 0 2 では現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知表示装置 2 0 4 では現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

40

【 7 5 2 5 】

ここで、図 6 3 4 ( e ) に示すように t 1 のタイミング ~ t 2 のタイミングに亘って演算初期表示が行われる。具体的には、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には 6 0 0 0 個）に達するまでの期間において、第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 において表示対象となる文字の点灯を継続させるのではなく、演算初期表示として当該表示対象となる文字が点滅表示される。算

50

出期間が開始された直後においてはベース値を算出するための遊技履歴の情報が少ないため、ベース値の実測値がベース値の理論値範囲から大きく外れた値となり得る。これに対して、このように算出期間が開始された直後においては演算初期表示を行わせることで、算出期間が開始された直後であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

#### 【 7 5 2 6 】

また、演算初期表示ではベース値に対応する数字が表示される第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 では当該数字の点灯を継続させるのに対して、第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 において表示対象となる文字が点滅表示される。これにより、ベース値の視認性を低下させないようにしながら、算出期間が開始された直後であることを報知することが可能となる。なお、これに限定されることはなく演算初期表示であっても第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 の少なくとも一方において点滅表示が行われる構成としてもよく、これら両方において点滅表示が行われる構成としてもよく、第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 の一方のみにおいて点滅表示が行われる構成としてもよい。また、初期基準個数は 6 0 0 0 個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、6 0 0 0 個よりも少ない個数に設定されていてもよく、6 0 0 0 個よりも多い個数に設定されていてもよい。

10

#### 【 7 5 2 7 】

t 2 のタイミングで、t 1 のタイミングから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には 6 0 0 0 個）に達することで、図 6 3 4（e）に示すように演算初期表示が終了される。これにより、第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 だけではなく第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 においても点灯表示が開始される。

20

#### 【 7 5 2 8 】

その後、t 3 のタイミングで t 1 のタイミングから表示継続期間が経過することで、図 6 3 4（a）に示すように現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値の報知が終了されて、図 6 3 4（b）に示すように第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値は 1 回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

30

#### 【 7 5 2 9 】

その後、t 4 のタイミングで t 3 のタイミングから表示継続期間が経過することで、図 6 3 4（b）に示すように第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値の報知が終了されて、図 6 3 4（c）に示すように第 2 履歴エリア 3 1 3 に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第 2 履歴エリア 3 1 3 に格納されたベース値は 2 回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

#### 【 7 5 3 0 】

その後、t 5 のタイミングで t 4 のタイミングから表示継続期間が経過することで、図 6 3 4（c）に示すように第 2 履歴エリア 3 1 3 に格納されたベース値の報知が終了されて、図 6 3 4（d）に示すように第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されたベース値は 3 回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

40

#### 【 7 5 3 1 】

その後、t 6 のタイミングで t 5 のタイミングから表示継続期間が経過することで、図 6 3 4（d）に示すように第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されたベース値の報知が終了されて、図 6 3 4（a）に示すように現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には 6 0 0 0 個）に達するまでの期間であることを報知するために、t 6 のタ

50

イミング～t7のタイミングに亘って図634(e)に示すように演算初期表示が行われる。

【7532】

その後、t8のタイミングでt6のタイミングから表示継続期間が経過することで、図634(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が終了されて、図634(b)に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第1履歴エリア312に格納されたベース値は1回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

【7533】

次に、上記のようなベース値の報知を可能とするための処理構成について説明する。

10

【7534】

後述する第1タイマ割込み処理(図638)における管理用処理(ステップS8920)では上記第47実施形態における管理用処理(図575)と同様にステップS3803にて非特定制御に対応する処理である管理実行処理のプログラムを読み出す。そして、この管理実行処理(図576)では上記第47実施形態と同様にステップS3908にてチェック処理を実行する。

【7535】

チェック処理では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口31への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の一般入賞カウンタ231aの値を1加算し、特電入賞装置32への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の特電入賞カウンタ231bの値を1加算し、第1作動口33への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の第1作動カウンタ231cの値を1加算し、第2作動口34への1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の第2作動カウンタ231dの値を1加算し、アウト口24aへの1個の遊技球の入球を特定した場合には通常用のアウトカウンタ231eの値を1加算する。また、チェック用処理では、結果演算処理及び表示用処理を実行する。

20

【7536】

図635は結果演算処理を示すフローチャートである。なお、結果演算処理におけるステップS8601～ステップS8615の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【7537】

まずベース値の演算処理を実行する(ステップS8601)。当該演算処理では、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値を利用してベース値を算出する。ベース値の演算方法は既に説明したとおりである。そして、その算出したベース値を現状エリア311に上書きする(ステップS8602)。

【7538】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS8603)。管理開始フラグは、パチンコ機10の製造後に初めて当該パチンコ機10への動作電力の供給が開始された場合において「0」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア223が管理開始フラグを含めて「0」クリアされて初期化された場合にも管理開始フラグの値は「0」となる。管理開始フラグが「0」の値である状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)が管理開始基準個数となることで管理開始フラグに「1」がセットされる。また、管理開始フラグに「1」がセットされる場合に、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eの値が「0」クリアされて新たな算出期間が開始される。これにより、パチンコ機10の出荷段階における動作チェックの影響が、パチンコ機10の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対して及びづらくさせることが可能となる。

40

【7539】

50

ステップ S 8 6 0 3 にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e の値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップ S 8 6 0 4）。そして、その算出した合計個数が管理開始基準個数である 3 0 0 個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップ S 8 6 0 5）。

【 7 5 4 0 】

ステップ S 8 6 0 5 にて肯定判定をした場合、管理開始フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 8 6 0 6）。その後、データシフト処理を実行する（ステップ S 8 6 0 7）。データシフト処理では、演算結果記憶エリア 2 3 4 における現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 に記憶された情報を、第 2 履歴エリア 3 1 3 第 3 履歴エリア 3 1 4、第 1 履歴エリア 3 1 2 第 2 履歴エリア 3 1 3、現状エリア 3 1 1 第 1 履歴エリア 3 1 2 の順序でシフトする。これにより、2 回前の算出期間における最終的なベース値が 3 回前の算出期間における最終的なベース値として第 3 履歴エリア 3 1 4 に記憶され、1 回前の算出期間における最終的なベース値が 2 回前の算出期間における最終的なベース値として第 2 履歴エリア 3 1 3 に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が 1 回前の算出期間における最終的なベース値として第 1 履歴エリア 3 1 2 に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、LDIR 命令を利用する。LDIR 命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。

10

【 7 5 4 1 】

但し、管理開始フラグに「 1 」がセットされていない状況においては基本的に第 1 ~ 第 3 履歴エリア 3 1 2 ~ 3 1 4 にベース値の情報が記憶されていないため、ステップ S 8 6 0 7 では実質的に、管理開始フラグに「 1 」がセットされていない状況における算出期間の最終的なベース値の第 1 履歴エリア 3 1 2 へのシフトのみが行われる。その後、通常用カウンタエリア 2 3 1 の各カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e を全て「 0 」クリアする（ステップ S 8 6 0 8）。

20

【 7 5 4 2 】

ステップ S 8 6 0 3 にて肯定判定をした場合、通常用カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ~ 2 3 1 e の値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップ S 8 6 0 9）。そして、その算出した合計個数が初期基準個数である 6 0 0 0 個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップ S 8 6 1 0）。ステップ S 8 6 1 0 にて否定判定をした場合には非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた演算初期フラグに「 1 」をセットし（ステップ S 8 6 1 1）、ステップ S 8 6 1 0 にて肯定判定をした場合には当該演算初期フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 8 6 1 2）。演算初期フラグは、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。

30

【 7 5 4 3 】

ステップ S 8 6 1 1 又はステップ S 8 6 1 2 の処理を実行した場合、ステップ S 8 6 0 9 にて算出した合計個数がシフト基準個数である 6 0 0 0 0 個以上であるか否かを判定する（ステップ S 8 6 1 3）。ステップ S 8 6 1 3 にて肯定判定をした場合、データシフト処理を実行する（ステップ S 8 6 1 4）。データシフト処理ではステップ S 8 6 0 7 と同様に演算結果記憶エリア 2 3 4 における現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 に記憶された情報を、第 2 履歴エリア 3 1 3 第 3 履歴エリア 3 1 4、第 1 履歴エリア 3 1 2 第 2 履歴エリア 3 1 3、現状エリア 3 1 1 第 1 履歴エリア 3 1 2 の順序でシフトする。これにより、2 回前の算出期間における最終的なベース値が 3 回前の算出期間における最終的なベース値として第 3 履歴エリア 3 1 4 に記憶され、1 回前の算出期間における最終的なベース値が 2 回前の算出期間における最終的なベース値として第 2 履歴エリア 3 1 3 に記憶され、現状の算出期間において

40

50

最後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として第1履歴エリア312に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、LDIR命令を利用する。LDIR命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト(コピー)されることとなる。その後、通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a~231eを全て「0」クリアする(ステップS8615)。

#### 【7544】

図636は表示用処理を示すフローチャートである。なお、表示用処理におけるステップS8701~ステップS8714の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

10

#### 【7545】

まず非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS8701)。ステップS8701にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた切換タイミングカウンタの値を1減算する(ステップS8702)。切換タイミングカウンタは、演算結果記憶エリア234の現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1~第4報知用表示装置201~204における報知対象となるベース値を切り換えるタイミングであることを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。既に説明したとおり表示継続期間(具体的には5秒)が経過する度に、現状エリア311 第1履歴エリア312 第2履歴エリア313 第3履歴エリア314という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

20

#### 【7546】

ステップS8702の処理を実行した場合、1減算後における切換タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、現状の報知対象となっているベース値が報知対象となってから表示継続期間が経過したか否かを判定する(ステップS8703)。ステップS8703にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象カウンタの値を1加算する(ステップS8704)。そして、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「3」を超えた場合(ステップS8705:YES)、表示対象カウンタの値を「0」クリアする(ステップS8706)。

30

#### 【7547】

表示対象カウンタは、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1~第4報知用表示装置201~204における報知対象となるベース値を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「0」である場合には現状エリア311に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「1」である場合には第1履歴エリア312に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「2」である場合には第2履歴エリア313に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「3」である場合には第3履歴エリア314に記憶されたベース値が報知対象となる。

40

#### 【7548】

ステップS8705にて否定判定をした場合、又はステップS8706の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア223の切換タイミングカウンタに次の報知対象の切換タイミングに対応する値として表示継続期間(具体的には5秒)に対応する値を設定する(ステップS8707)。

#### 【7549】

ステップS8703にて否定判定をした場合、又はステップS8707の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象設定エリア276に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行す

50

る。具体的には、まず表示対象カウンタの値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア276に設定する(ステップS8708)。表示種別データは、第1～第4報知用表示装置201～204の報知対象がベース値であることを示す表示を第1報知用表示装置201に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第2報知用表示装置202に行わせるための表示データとを含む。

【7550】

その後、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のうち表示対象カウンタの値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第1位の数字及び少数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア276に設定する(ステップS8709)。演算結果データは、報知対象のベース値における小数点第1位の数字に対応する表示を第3報知用表示装置203に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における小数点第2位の数字に対応する表示を第4報知用表示装置204に行わせるための表示データとを含む。

【7551】

上記のように表示対象設定エリア276に表示種別データと演算結果データとからなる表示データが設定される。後述する第2タイマ割込み処理(図639)にて当該表示データが表示IC266に送信されることにより、第1～第4報知用表示装置201～204にて当該表示データに対応する表示が行われる。

【7552】

また、ステップS8709の処理は報知対象のベース値の切換タイミングとは関係なく表示用処理(図636)が実行される度に実行される。既に説明したとおり演算結果記憶処理(図635)が実行される度に通常用カウンタエリア231の各カウンタ231a～231eにおける現状の値を利用してベース値が算出され、その算出されたベース値が演算結果記憶エリア234の現状エリア311に記憶される。この場合に、上記のとおり演算結果データを表示対象設定エリア276に設定するためのステップS8709の処理が報知対象のベース値の切換タイミングとは関係なく表示用処理(図636)が実行される度に実行されることにより、現状エリア311のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が変更された場合にはその変更されたベース値を報知することが可能となる。

【7553】

その後、表示対象カウンタの値に基づき現状エリア311のベース値が報知対象となっているか否かを判定するとともに(ステップS8710)、非特定制御用のワークエリア223に設けられた演算初期フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップS8711)。演算初期フラグは既に説明した通り、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)が初期基準個数に達しているか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。ステップS8710及びステップS8711の両方にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた初期表示フラグに「1」をセットし(ステップS8712)、ステップS8710及びステップS8711のいずれかにて否定判定をした場合、初期表示フラグを「0」クリアする(ステップS8713)。

【7554】

初期表示フラグは、現状エリア311のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202を点滅表示させるべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。後述する第2タイマ割込み

10

20

30

40

50

処理（図 6 3 9）にて初期表示フラグに「1」がセットされていることを特定した場合、表示対象設定エリア 2 7 6 に記憶された表示データを表示 IC 2 6 6 に送信するだけではなく、当該表示データに対応する表示を第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行わせる場合に第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 を点滅表示させるとともに第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 を点灯表示させる。なお、後述する第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）にて初期表示フラグに「1」がセットされていないことを特定した場合、表示対象設定エリア 2 7 6 に記憶された表示データに対応する表示を第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行わせる場合に第 1 ～ 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の全てを点灯表示させる。

#### 【 7 5 5 5 】

一方、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされておらずステップ S 8 7 0 1 にて否定判定をした場合、表示対象カウンタの値に関係なく、現状エリア 3 1 1 からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第 1 位の数字及び小数点第 2 位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア 2 7 6 に設定する（ステップ S 8 7 1 4）。当該演算結果データに対応する表示データが表示 IC 2 6 6 に送信されることにより、現状エリア 3 1 1 のベース値における小数点第 1 位の数字が第 3 報知用表示装置 2 0 3 にて表示され、現状エリア 3 1 1 のベース値における小数点第 2 位の数字が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。

#### 【 7 5 5 6 】

管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては表示対象設定エリア 2 7 6 に演算結果データは設定されるものの表示種別データは設定されない。詳細は後述するが管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においてベース値の報知が行われる場合には第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 の表示内容が、管理開始フラグに「1」がセットされている状況においてベース値の報知が行われる場合とは異なる表示内容となる。

#### 【 7 5 5 7 】

次に、主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理について、図 6 3 7 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップ S 8 8 0 1 ～ ステップ S 8 8 2 5 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 7 5 5 8 】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S 8 8 0 1）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 RAM 6 5 のアクセスを許可する。

#### 【 7 5 5 9 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S 8 8 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の割込み周期を第 1 割込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の割込み周期を上記第 1 割込み周期よりも短い周期である第 2 割込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

#### 【 7 5 6 0 】

つまり、本実施形態では上記第 6 5 実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第 1 タイマ割込み処理と第 2 タイマ割込み処理とが存在している。第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理はいずれもメイン処理に対し

10

20

30

40

50



て割り込んで起動される。また、第 2 タイマ割り込み処理は第 1 タイマ割り込み処理に対して割り込んで起動される。一方、第 1 タイマ割り込み処理は第 2 タイマ割り込み処理に対して割り込んで起動されない。また、第 1 タイマ割り込み処理及び第 2 タイマ割り込み処理の両方が実行されていない状況において第 1 割り込み周期及び第 2 割り込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第 2 タイマ割り込み処理から先に起動される。この点、第 2 タイマ割り込み処理は第 1 タイマ割り込み処理よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第 1 タイマ割り込み処理が第 2 タイマ割り込み処理よりも優先して起動される構成としてもよい。

#### 【 7 5 6 1 】

内部機能レジスタ設定処理では、第 1 タイマ割り込み処理の第 1 割り込み周期を主側 CPU 6 3 の所定のレジスタに設定するとともに、第 2 タイマ割り込み処理の第 2 割り込み周期を主側 CPU 6 3 の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第 1、第 2 割り込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

#### 【 7 5 6 2 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた立ち上げ処理中フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 8 8 0 3）。立ち上げ処理中フラグは、第 1 タイマ割り込み処理が起動されたとしても当該第 1 タイマ割り込み処理に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第 1 タイマ割り込み処理を終了すべき状況であることを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。

#### 【 7 5 6 3 】

図 6 3 8 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態における第 1 タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。なお、第 1 タイマ割り込み処理は既に説明したとおり第 1 割り込み周期である 4 ミリ秒周期で定期的起動される。また、第 1 タイマ割り込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

#### 【 7 5 6 4 】

ステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 では上記第 3 3 実施形態におけるタイマ割り込み処理（図 5 1 6）のステップ S 3 0 1 ~ ステップ S 3 0 5 と同一の処理を実行する。すなわち、ステップ S 8 9 0 1 にて停電情報記憶処理を実行することで停電監視を実行する。具体的には、上記第 6 2 実施形態における停電情報記憶処理（図 6 0 6）と同様に、停電監視基板 6 7 から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存する。また、ステップ S 8 9 0 2 にて抽選用乱数更新処理を実行することで当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電役物開放カウンタ C 4 の各数値情報を更新し、ステップ S 8 9 0 3 にて乱数初期値更新処理を実行することで乱数初期値カウンタ C I N I の数値情報を更新し、ステップ S 8 9 0 4 にて変動用カウンタ更新処理を実行することで変動種別カウンタ C S の数値情報を更新する。また、ステップ S 8 9 0 5 にて不正検知処理を実行することで不正用の監視対象として設定されている事象が発生しているか否かを監視する。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、これら複数種類の事象のうちいずれかが発生していることを確認することで、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグに「 1 」をセットする。

#### 【 7 5 6 5 】

ステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 8 9 0 6）。遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれにも「 1 」がセットされていない場合（ステップ S 8 9 0 6 :

10

20

30

40

50

NO)、ステップS 8 9 0 7～ステップS 8 9 2 0の処理を実行する。ステップS 8 9 0 7～ステップS 8 9 1 9では上記第6 5実施形態における第1タイマ割込み処理(図6 2 2)のステップS 8 2 0 8～ステップS 8 2 2 0と同一の処理を実行する。また、ステップS 8 9 2 0では上記第6 5実施形態における第1タイマ割込み処理(図6 2 2)のステップS 8 2 2 1と同様に管理用処理を実行するものの、当該管理用処理において呼び出される管理実行処理のチェック処理の内容は既に説明した内容となっている。当該チェック処理にて通常用カウンタエリア2 3 1の各カウンタ2 3 1 a～2 3 1 eの更新処理が実行されるとともに、結果演算処理(図6 3 5)及び表示用処理(図6 3 6)が実行される。

#### 【7 5 6 6】

一方、遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの少なくとも一方に「1」がセットされている場合(ステップS 8 9 0 6: YES)、ステップS 8 9 0 7～ステップS 8 9 2 0の処理を実行することなく本第1タイマ割込み処理を終了する。つまり、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況だけではなく立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にも、第1タイマ割込み処理においてステップS 8 9 0 1～ステップS 8 9 0 5の処理を実行する一方、ステップS 8 9 0 7～ステップS 8 9 2 0の処理を実行しない。

#### 【7 5 6 7】

立ち上げ処理中フラグは、上記第6 5実施形態と同様にメイン処理(図6 3 7)において動作電力の供給開始時の処理(ステップS 8 8 0 1～ステップS 8 8 1 9)が開始されて割込許可(ステップS 8 8 0 5)を行う前に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理(ステップS 8 8 2 2～ステップS 8 8 2 5)が開始される前に「0」クリアされる。この場合に、上記のとおり第1タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS 8 9 0 7～ステップS 8 9 2 0の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理(ステップS 8 8 0 1～ステップS 8 8 1 9)が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第1タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップS 8 9 0 1～ステップS 8 9 0 5の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理(ステップS 8 8 0 1～ステップS 8 8 1 9)が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3及び乱数初期値カウンタC I N Iの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

#### 【7 5 6 8】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理(ステップS 8 9 0 1)が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理(ステップS 8 8 0 1～ステップS 8 8 1 9)が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア2 2 1に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側RAM 6 5の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定値更新処理(ステップS 8 8 1 9)の途中で停電が発生した場合であってもその時点で選択されている設定値を現状のパチンコ機1 0の設定値として記憶保持することが可能となる。よって、設定値更新処理の実行途中で停電が発生したとしても、動作電力の供給が再度開始された場合に設定値更新処理を再度実行する必要がなくなる。

#### 【7 5 6 9】

ちなみに、設定値更新処理が実行されている状況では、第1タイマ割込み処理(図6 3 8)及び第2タイマ割込み処理(図6 3 9)のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定値更新処理を含めてメイン処理(図6 3 7)において第1タイマ割込み処理(図6 3 8)又は第2タイマ割込

10

20

30

40

50

み処理（図 6 3 9）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割り込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図 6 3 7）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されるとともに、当該タイマ割り込み処理が起動される直前における主側 CPU 6 3 の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避される。そして、起動対象となったタイマ割り込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図 6 3 7）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された情報が主側 CPU 6 3 の各種レジスタに復帰される。

#### 【7570】

メイン処理（図 6 3 7）の説明に戻り、ステップ S 8 8 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する値をセットする（ステップ S 8 8 0 4）。本実施形態では主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 に設けられた各表示用セグメント 3 2 1～3 2 4 が正常に発光状態となり得るかどうかを遊技ホールの管理者に確認させるために、ステップ S 8 8 0 4 の処理が開始されてから初期チェック期間が経過するまで、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が行われる。当該チェック用表示として具体的には、図 6 3 3（b）の説明図に示すように第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の全ての表示用セグメント 3 2 1～3 2 4 が発光状態に維持される。ステップ S 8 8 0 4 では、この初期チェック期間に対応する情報をチェック中カウンタに設定する。

#### 【7571】

なお、初期チェック期間は、メイン処理において後述するステップ S 8 8 1 1、ステップ S 8 8 1 2、ステップ S 8 8 1 5 及びステップ S 8 8 1 9 のいずれの処理も実行されなかった場合に遊技の進行を制御するための処理が開始されるまでに要する最長時間よりも長い時間に設定されている。したがって、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にてチェック用表示が行われている状況において遊技が開始されることがある。

#### 【7572】

その後、割り込み許可の設定を行う（ステップ S 8 8 0 5）。これにより、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 3 8）が第 1 割り込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割り込み処理（図 6 3 9）が第 2 割り込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップ S 8 8 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割り込み処理が起動されたとしても当該第 1 タイマ割り込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割り込み処理が終了される。

#### 【7573】

その後、ステップ S 8 8 0 6～ステップ S 8 8 2 5 では上記第 6 5 実施形態におけるメイン処理（図 6 1 9）のステップ S 7 9 0 5～ステップ S 7 9 2 4 と同様の処理を実行する。具体的には、ステップ S 8 8 0 6 にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている状態においてパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われて主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第 6 5 実施形態と同様に、主制御装置 6 0 に設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c が設けられているものの更新ボタン 6 8 b は設けられていない。また、主制御装置 6 0 には第 1～第 3 報知用表示装置 6 9 a～6 9 c ではなく第 4 3 実施形態と同様に第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 が設けられている。

#### 【7574】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S 8 8 0 6：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 8 8 0 7）。第 1 タイマ割り込み処理（図 6 3 8）の停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」が

セットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

【7575】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップS8807：YES）、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてチェックサムを算出する（ステップS8808）。チェックサムの算出方法は上記第65実施形態と同一である。その後、主側CPU63への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア221に保存された特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア221から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップS8808にて算出したチェックサムと比較する（ステップS8809）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップS8810）。

10

【7576】

ステップS8807又はステップS8810にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS8811）。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図638）においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、又は特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

20

【7577】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップS8812）。音声発光制御装置81は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップS8819）が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

30

【7578】

停電フラグに「1」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップS8807及びステップS8810：YES）、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定し（ステップS8813）、内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるとともに外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かを判定する（ステップS8814）。内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるか否かの検知は上記第62実施形態と同様に前扉開放センサ95が利用され、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態であるか否かの検知は上記第62実施形態と同様に本体開放センサ96が利用される。設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されており（ステップS8813：YES）、さらに内枠13に対して前扉枠14が開放状態であるとともに外枠11に対して遊技機本体12が開放状態である場合（ステップS8814：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップS8815）。設定確認用処理の詳細については後に説明する。

40

50

## 【 7 5 7 9 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S 8 8 0 6 : Y E S）、R A M クリア処理を実行する（ステップ S 8 8 1 6）。R A M クリア処理の内容は上記第 6 5 実施形態におけるメイン処理（図 6 1 9）のステップ S 7 9 1 5 と同一である。その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されており（ステップ S 8 8 1 7 : Y E S）、さらに内枠 1 3 に対して前扉枠 1 4 が開放状態であるとともに外枠 1 1 に対して遊技機本体 1 2 が開放状態である場合（ステップ S 8 8 1 8 : Y E S）、設定値更新処理を実行する（ステップ S 8 8 1 9）。設定値更新処理の詳細については後に説明する。

## 【 7 5 8 0 】

ステップ S 8 8 1 2 の処理を実行した場合、ステップ S 8 8 1 3 若しくはステップ S 8 8 1 4 にて否定判定をした場合、ステップ S 8 8 1 5 の処理を実行した場合、ステップ S 8 8 1 7 若しくはステップ S 8 8 1 8 にて否定判定をした場合、又はステップ S 8 8 1 9 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグを「 0 」クリアする（ステップ S 8 8 2 0）。立ち上げ処理中フラグが「 0 」クリアされることにより、第 1 タイマ割込み処理が起動されたとしても遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップ S 8 8 2 0 では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグも「 0 」クリアする。

## 【 7 5 8 1 】

その後、復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S 8 8 2 1）。復帰コマンドに含まれている情報の内容及び復帰コマンドを受信した場合における音声発光制御装置 8 1 の処理内容は、上記第 6 5 実施形態におけるメイン処理（図 6 1 9）のステップ S 7 9 2 0 の場合と同一である。

## 【 7 5 8 2 】

その後、ステップ S 8 8 2 2 ~ ステップ S 8 8 2 5 の残余処理に進む。つまり、主側 C P U 6 3 は第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S 8 8 2 2 ~ ステップ S 8 8 2 5 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S 8 8 2 2 ~ ステップ S 8 8 2 5 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S 8 8 2 2 ~ ステップ S 8 8 2 5 では、上記第 3 3 実施形態におけるメイン処理（図 5 1 4）のステップ S 1 1 3 ~ ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

## 【 7 5 8 3 】

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における第 2 タイマ割込み処理について、図 6 3 9 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第 2 タイマ割込み処理におけるステップ S 9 0 0 1 ~ ステップ S 9 0 1 4 の処理は主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 7 5 8 4 】

まず第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップ S 9 0 0 1）。第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の発生が禁止されることにより、第 1 割込み周期が経過したとしても第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）に対して第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の発生が禁止されることにより、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の実行途中において仮に第 2 割込み周期が経過してしまったとしても第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 7 5 8 5 】

その後、チェック中カウンタの更新処理を実行する（ステップ S 9 0 0 2）。チェック中カウンタの更新処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カ

10

20

30

40

50

ウンタの値が 1 以上である場合に当該チェック中カウンタの値を 1 減算する。これにより、チェック中カウンタを利用して初期チェック期間を計測している状況である場合、当該チェック中カウンタの値が第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が起動される度に定期的に減算されることとなる。

#### 【 7 5 8 6 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 0 0 3）。設定更新表示フラグは主側 CPU 6 3 にて設定値更新処理（図 6 4 2）を実行している状況であるか否かを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理（図 6 4 2）は主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図 6 3 7）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側 CPU 6 3 にて設定値更新処理（図 6 4 2）が実行されている状況であっても第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）は割り込んで起動される。

10

#### 【 7 5 8 7 】

設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている状況とは、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の今回の処理回が主側 CPU 6 3 にて設定値更新処理（図 6 4 2）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップ S 9 0 0 3 にて肯定判定をした場合、設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理を実行する（ステップ S 9 0 0 4）。当該設定処理では、上記第 6 5 実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 6 2 8）のステップ S 8 4 0 3 と同様に、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてパチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第 5 表示データバッファ 2 7 5 に格納する。これにより、上記第 6 5 実施形態と同様に、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

20

#### 【 7 5 8 8 】

ステップ S 9 0 0 3 にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 0 0 5）。設定確認表示フラグは主側 CPU 6 3 にて設定確認用処理（図 6 4 1）を実行している状況であるか否かを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理（図 6 4 1）は主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図 6 3 7）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側 CPU 6 3 にて設定確認用処理（図 6 4 1）が実行されている状況であっても第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）は割り込んで起動される。

30

#### 【 7 5 8 9 】

設定確認表示フラグに「 1 」がセットされている状況とは、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の今回の処理回が主側 CPU 6 3 にて設定確認用処理（図 6 4 2）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップ S 9 0 0 5 にて肯定判定をした場合、設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理を実行する（ステップ S 9 0 0 6）。当該設定処理では、上記第 6 5 実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 6 2 8）のステップ S 8 4 0 5 と同様に、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてパチンコ機 1 0 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第 5 表示データバッファ 2 7 5 に格納する。これにより、上記第 6 5 実施形態と同様に、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

40

50

## 【 7 5 9 0 】

ステップ S 9 0 0 5 にて否定判定をした場合、通常時の設定処理を実行する（ステップ S 9 0 0 7）。通常時の設定処理については後に詳細に説明する。

## 【 7 5 9 1 】

ステップ S 9 0 0 4、ステップ S 9 0 0 6 又はステップ S 9 0 0 7 の処理を実行した場合、ステップ S 9 0 0 8 ～ステップ S 9 0 1 4 の処理を実行する。これらステップ S 9 0 0 8 ～ステップ S 9 0 1 4 の処理内容は上記第 6 5 実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 6 2 8）のステップ S 8 4 0 7 ～ステップ S 8 4 1 3 と同一である。

## 【 7 5 9 2 】

具体的には、まず種別データ信号線 L N 1 及び種別クロック信号線 L N 2 を通じた信号の送信状態を O F F 状態とするとともに（ステップ S 9 0 0 8）、表示データ信号線 L N 3 及び表示クロック信号線 L N 4 を通じた信号の送信状態を O F F 状態とする（ステップ S 9 0 0 9）。その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップ S 9 0 1 0）。

## 【 7 5 9 3 】

種別カウンタは、第 2 タイマ割込み処理の今回の処理回において第 1 ～第 5 表示データバッファ 2 7 1 ～2 7 5 のうち表示データの送信対象を主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第 1 表示データバッファ 2 7 1 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第 2 表示データバッファ 2 7 2 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第 3 表示データバッファ 2 7 3 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第 4 表示データバッファ 2 7 4 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第 5 表示データバッファ 2 7 5 の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を 1 加算するとともに、その 1 加算後における種別カウンタの値が上限値である「5」を超えた場合には種別カウンタの値を「1」に設定する。これにより、第 2 タイマ割込み処理の各処理回ごとに第 1 ～第 5 表示データバッファ 2 7 1 ～2 7 5 において表示データの送信対象が順次変更される。

## 【 7 5 9 4 】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出す（ステップ S 9 0 1 1）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第 1 表示回路 2 6 1 に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第 2 表示回路 2 6 2 に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第 3 表示回路 2 6 3 に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第 4 表示回路 2 6 4 に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第 5 表示回路 2 6 5 に対応する種別データを主側 R O M 6 4 から読み出す。

## 【 7 5 9 5 】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ 2 7 1 ～2 7 5 から表示データを読み出す（ステップ S 9 0 1 2）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第 1 表示データバッファ 2 7 1 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第 2 表示データバッファ 2 7 2 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第 3 表示データバッファ 2 7 3 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第 4 表示データバッファ 2 7 4 から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第 5 表示データバッファ 2 7 5 から表示データを読み出す。

## 【 7 5 9 6 】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップ S 9 0 1 3）。当該送信処理では、ステップ S 9 0 1 1 にて読み出した種別データが表示 I C 2 6 6 に送信されるように、種別データ信号線 L N 1 及び種別クロック信号線 L N 2 に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップ S 9 0 1 2 にて読み出した表示データが表示 I C 2 6 6 に送信

10

20

30

40

50

されるように、表示データ信号線 L N 3 及び表示クロック信号線 L N 4 に対する信号出力を行う。

【 7 5 9 7 】

その後、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) 及び第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) の発生を許可するために割込み許可の設定を行う ( ステップ S 9 0 1 4 ) 。

【 7 5 9 8 】

図 6 4 0 は第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) のステップ S 9 0 0 7 における通常時の設定処理を示すフローチャートである。なお、通常時の設定処理におけるステップ S 9 1 0 1 ~ ステップ S 9 1 0 9 の処理は主側 C P U 6 3 において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 7 5 9 9 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタの値が 1 以上であるか否かを判定する ( ステップ S 9 1 0 1 ) 。チェック中カウンタの値が 1 以上である場合 ( ステップ S 9 1 0 1 : Y E S ) 、初期チェック期間であることを意味する。この場合、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア 2 2 1 における第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定する ( ステップ S 9 1 0 2 ) 。第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定された表示データは既に説明したとおり第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 を表示制御するための表示データである。また、チェック用表示のデータは、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示を行わせるための表示データ、すなわち第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 を発光状態とするための表示データである。当該チェック用表示のデータが表示 I C 2 6 6 に供給されることにより、図 6 3 3 ( b ) の説明図に示すように、チェック用表示として、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 が発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の各表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 が正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。

【 7 6 0 0 】

ここで、初期チェック期間は設定確認又は設定値更新に際してキャンセル可能な構成となっている。かかるキャンセル可能な構成について説明する。図 6 4 1 はメイン処理 ( 図 6 3 7 ) のステップ S 8 8 1 5 にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップ S 9 2 0 1 ~ ステップ S 9 2 0 6 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 7 6 0 1 】

まず操作指示コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する ( ステップ S 9 2 0 1 ) 。音声発光制御装置 8 1 は当該操作指示コマンドを受信することにより、スピーカ部 5 4 から「リセットボタン 6 8 c を操作して下さい。」という音声を出力させる。当該報知はリセットボタン 6 8 c が押圧操作されるまで継続される。

【 7 6 0 2 】

その後、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されたか否かを判定する ( ステップ S 9 2 0 2 ) 。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合にはステップ S 9 2 0 2 にて待機する。リセットボタン 6 8 c が押圧操作された場合 ( ステップ S 9 2 0 2 : Y E S ) 、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタを「 0 」クリアする ( ステップ S 9 2 0 3 ) 。これにより、初期チェック期間がキャンセルされる。

【 7 6 0 3 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定確認表示フラグに「 1 」をセットする ( ステップ S 9 2 0 4 ) 。設定確認表示フラグに「 1 」がセットされることで、第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) では既に説明したとおりステップ S 9 0 0 5 にて肯定判定をして、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてパチンコ機 1 0 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示を

10

20

30

40

50



行わせるための表示データを第 5 表示データバッファ 275 に格納する (ステップ S9006)。これにより、上記第 65 実施形態と同様に、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

#### 【7604】

その後、設定キー挿入部 68a が OFF 操作されていることを条件として (ステップ S9205: YES)、特定制御用のワークエリア 221 における設定確認表示フラグを「0」クリアする (ステップ S9206)。これにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 にて、パチンコ機 10 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 ではベース値を示す表示が開始されることとなる。

10

#### 【7605】

上記のとおり設定確認用処理が開始された場合、リセットボタン 68c が押圧操作されたことを条件として、初期チェック期間が途中で解除されて第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 にて現状の設定値が報知される。これにより、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されて当該主側 CPU 63 にてメイン処理 (図 637) が開始された場合には、当該メイン処理における動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始されて第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 にてチェック用表示が行われる構成であったとしても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値を確認する場合には初期チェック期間をキャンセルして第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 に現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、初期チェック期間が経過するのを待つことなく設定値を確認することが可能となる。

20

#### 【7606】

また、メイン処理 (図 637) において設定確認用処理 (図 641) が実行される場合であっても初期チェック期間が先に開始されるため、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 201 ~ 204 のそれぞれにおける各表示用セグメント 321 ~ 324 が正常に発光状態となり得るかどうかを確認した後に設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

#### 【7607】

図 642 はメイン処理 (図 637) のステップ S8819 にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップ S9301 ~ ステップ S9310 の処理は、主側 CPU 63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

#### 【7608】

まず更新開始コマンドを音声発光制御装置 81 に送信する (ステップ S9301)。音声発光制御装置 81 は当該更新開始コマンドを受信することにより、スピーカ部 54 から「設定変更中です。」という音声を出力させる。当該報知は本設定値更新処理が終了されるまで継続される。

#### 【7609】

その後、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた設定値カウンタの値が「設定 1」に対応する 1 以上であって「設定 6」に対応する 6 以下であるか否かを判定する (ステップ S9302)。設定値カウンタの値が「0」である場合又は 7 以上である場合、ステップ S9302 にて否定判定をして、設定値カウンタに「1」をセットする (ステップ S9303)。これにより、パチンコ機 10 の設定値が「設定 1」となる。

40

#### 【7610】

ステップ S9302 にて肯定判定をした場合又はステップ S9303 の処理を実行した場合、設定キー挿入部 68a が設定キーを利用して OFF 操作されているか否かを判定する (ステップ S9304)。この場合、設定キー挿入部 68a が ON 状態から OFF 状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部 68a が OFF 状態

50

であるか否かを判定する構成としてもよい。

【7611】

設定キー挿入部68aがOFF操作されていない場合(ステップS9304:NO)、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する(ステップS9305)。リセットボタン68cが押圧操作されている場合(ステップS9305:YES)、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として(ステップS9306:NO)、当該設定更新表示フラグに「1」をセットするとともに(ステップS9307)、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタを「0」クリアする(ステップS9308)。

【7612】

チェック中カウンタが「0」クリアされることで、初期チェック期間がキャンセルされる。また、設定更新表示フラグに「1」がセットされることで、第2タイマ割込み処理(図639)では既に説明したとおりステップS9003にて肯定判定をして、第1~第4報知用表示装置201~204にてパチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に格納する(ステップS9004)。これにより、上記第65実施形態と同様に、第1~第4報知用表示装置201~204にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【7613】

ステップS9306にて肯定判定をした場合、又はステップS9308の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221における設定値カウンタの値を1加算する(ステップS9309)。これにより、リセットボタン68cが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン68cが押圧操作されていない場合(ステップS9305:NO)又は設定値カウンタの値を1加算した場合にはステップS9302の処理に戻ることとなるが、ステップS9302にて設定値カウンタの値が7以上であると判定されると、ステップS9303にて設定値カウンタに「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況でリセットボタン68cが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

【7614】

設定キー挿入部68aがOFF操作されている場合(ステップS9304:YES)、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグを「0」クリアする(ステップS9310)。これにより、第1~第4報知用表示装置201~204にて、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第1~第4報知用表示装置201~204ではベース値を示す表示が開始されることとなる。

【7615】

上記のとおり設定値更新処理が実行された場合、リセットボタン68cが押圧操作されたことを条件として、初期チェック期間が途中で解除されて第1~第4報知用表示装置201~204にて現状の設定値が報知される。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されて当該主側CPU63にてメイン処理(図637)が開始された場合には、当該メイン処理における動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始されて第1~第4報知用表示装置201~204にてチェック用表示が行われる構成であったとしても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値を更新する場合には初期チェック期間をキャンセルして第1~第4報知用表示装置201~204に現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、初期チェック期間が経過するのを待つことなく、現状の設定値を確認しながら設定値を更新することが可能となる。

【7616】

また、メイン処理(図637)において設定値更新処理(図642)が実行される場合であっても初期チェック期間が先に開始されるため、第1~第4報知用表示装置201~

10

20

30

40

50

204のそれぞれにおける各表示用セグメント321～324が正常に発光状態となり得るかどうかを確認した後に設定値を更新することが可能となる。これにより、設定値の更新を正確に行うことが可能となる。

#### 【7617】

また、設定値更新処理（図642）において設定値を更新させるためにリセットボタン68cが押圧操作された場合に初期チェック期間がキャンセルされる。これにより、設定値を更新するためにリセットボタン68cを押圧操作した場合にはそれに伴って初期チェック期間がキャンセルされることとなり、初期チェック期間をキャンセルするための操作性を向上させることが可能となる。

#### 【7618】

10

通常時の設定処理（図640）の説明に戻り、チェック中カウンタの値が「0」であり初期チェック期間ではない場合（ステップS9101：NO）、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS9103）。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS9103：NO）、第1、第2報知用表示装置201、202について管理開始前表示の設定処理を実行する（ステップS9104）。当該設定処理では、第1、第2報知用表示装置201、202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321、322を発光状態とするための表示データを第5表示データバッファ275に設定する。なお、第1、第2報知用表示装置201、202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321、322を発光状態とする構成に限定されることはなく、第1、第2報知用表示装置201、202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321、322にて点滅表示が行われるようにする構成としてもよい。

20

#### 【7619】

その後、非特定制御用のワークエリア223における表示対象設定エリア276に設定された演算結果データを読み出し（ステップS9105）、その読み出した演算結果データを第3、第4報知用表示装置203、204に適用する表示データとして第5表示データバッファ275に設定する（ステップS9106）。既に説明したとおり表示用処理（図636）では管理開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS8701：NO）、現状エリア311からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第1位の数字及び小数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア276に設定する（ステップS8714）。ステップS9106ではこの演算結果データを第3、第4報知用表示装置203、204に適用する表示データとして第5表示データバッファ275に設定する。

30

#### 【7620】

ステップS9104及びステップS9106にて第5表示データバッファ275に設定された表示データが表示IC266に供給されることにより、図633（c）の説明図に示すように、第1、第2報知用表示装置201、202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321、322が発光状態となっている状況において、第3報知用表示装置203にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第1位の数字が表示されるとともに、第4報知用表示装置204にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第2位の数字が表示される。第1、第2報知用表示装置201、202のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント321、322を発光状態としながら第3、第4報知用表示装置203、204にてベース値に対応する数字を表示することにより、現状報知されているベース値が管理開始フラグに「1」がセットされていない状況におけるベース値であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

40

#### 【7621】

また、管理開始フラグに「1」がセットされている状況においては、既に説明したとおり表示継続期間（具体的には5秒）が経過する度に、現状エリア311 第1履歴エリア312 第2履歴エリア313 第3履歴エリア314という予め定められた順序で第1～第4報知用表示装置201～204にて報知対象となるベース値が切り換えられるのに

50

対して、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においては現状エリア３１１のベース値が報知対象として維持される。これにより、パチンコ機１０の出荷段階においてパチンコ機１０の動作チェックが行われる場合には、現状のベース値を任意のタイミングで確認することが可能となる。

#### 【７６２２】

管理開始フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ９１０３：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２２３における表示対象設定エリア２７６に設定された表示データを読み出し、その読み出した表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９１０７）。当該表示データが表示ＩＣ２６６に供給されることにより、現状エリア３１１のベース値が報知対象となっているのであれば図６３２（ａ）の説明図に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第１履歴エリア３１２のベース値が報知対象となっているのであれば図６３２（ｂ）の説明図に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第２履歴エリア３１３のベース値が報知対象となっているのであれば図６３２（ｃ）の説明図に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第３履歴エリア３１４のベース値が報知対象となっているのであれば図６３２（ｄ）の説明図に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

10

#### 【７６２３】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた初期表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９１０８）。初期表示フラグは、既に説明したとおり現状エリア３１１のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２を点滅表示させるべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。初期表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ９１０８：ＹＥＳ）、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２について点滅設定処理を実行する（ステップＳ９１０９）。

20

#### 【７６２４】

当該点滅設定処理では、第５表示データバッファ２７５に現状設定されている表示データに対応する表示が第１，第２報知用表示装置２０１，２０２にて行われる場合に、当該表示が点滅表示されるようにするための設定を行う。点滅表示されるようにするための設定として、具体的には第１，第２報知用表示装置２０１，２０２に対する表示データの送信については第５表示データバッファ２７５に現状設定されている表示データに対応するデータを所定点灯期間（例えば０．５秒）が経過するまでは表示ＩＣ２６６に送信し、その後第１，第２報知用表示装置２０１，２０２の全ての表示用セグメント３２１，３２２を消灯状態とするデータを所定消灯期間（例えば０．５秒）が経過するまでは表示ＩＣ２６６に送信し、その後はこれら所定点灯期間と所定消灯期間とが交互に繰り返されるようにする。これにより、ベース値の新たな算出期間が開始された直後において現状エリア３１１のベース値が報知対象となった場合には第１，第２報知用表示装置２０１，２０２にて演算初期表示が行われることとなり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知されている現状のベース値が新たな算出期間の開始直後のものであることを遊技ホールの管理者に把握させることが可能となる。

30

40

#### 【７６２５】

次に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容について、図６４３のタイムチャートを参照しながら説明する。図６４３（ａ）は初期チェック期間を示し、図６４３（ｂ）は管理開始フラグに「１」がセットされていない状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が報知される管理開始前表示期間を示し、図６４３（ｃ）は演算結果記憶エリア２３４の各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される通常表示期間を示し、図６４３（ｄ）はパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値

50

を示す表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる設定更新中表示期間を示し、図 6 4 3 ( e ) はパチンコ機 1 0 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる設定確認中表示期間を示し、図 6 4 3 ( f ) はリセットボタン 6 8 c が押圧操作されたタイミングを示す。

【 7 6 2 6 】

まず管理開始フラグに「 1 」がセットされていない状況で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理 ( 図 6 4 1 ) 及び設定値更新処理 ( 図 6 4 2 ) が実行されない場合について説明する。

【 7 6 2 7 】

t 1 のタイミングで図 6 4 3 ( a ) に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図 6 3 3 ( b ) の説明図に示すように第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が開始される。

【 7 6 2 8 】

その後、t 2 のタイミングで図 6 4 3 ( a ) に示すように初期チェック期間が途中でキャンセルされることなく終了する。この場合、当該 t 2 のタイミングで図 6 4 3 ( b ) に示すように管理開始前表示期間が開始される。管理開始前表示期間では、図 6 3 3 ( c ) の説明図に示すように第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 においては全ての表示用セグメント 3 2 1 , 3 2 2 が発光状態となり、第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 においては現状のベース値に対応する数字が表示される。

【 7 6 2 9 】

その後、t 3 のタイミングで、管理開始フラグに「 1 」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数 ) がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数に達する。これにより、管理開始フラグに「 1 」がセットされることで、図 6 4 3 ( b ) に示すように管理開始前表示期間が終了する。この場合、当該 t 3 のタイミングで図 6 4 3 ( c ) に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図 6 3 2 ( a ) ～ 図 6 3 2 ( d ) に示すように演算結果記憶エリア 2 3 4 における各種エリア 3 1 1 ～ 3 1 4 に記憶されたベース値が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて順次報知される。

【 7 6 3 0 】

次に、管理開始フラグに「 1 」がセットされている状況において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理 ( 図 6 4 1 ) 及び設定値更新処理 ( 図 6 4 2 ) が実行されない場合について説明する。

【 7 6 3 1 】

t 4 のタイミングで図 6 4 3 ( a ) に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図 6 3 3 ( b ) の説明図に示すように第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が開始される。

【 7 6 3 2 】

その後、t 5 のタイミングで図 6 4 3 ( a ) に示すように初期チェック期間が途中でキャンセルされることなく終了する。この場合、当該 t 5 のタイミングで図 6 4 3 ( c ) に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図 6 3 2 ( a ) ～ 図 6 3 2 ( d ) に示すように演算結果記憶エリア 2 3 4 における各種エリア 3 1 1 ～ 3 1 4 に記憶されたベース値が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて順次報知される。

【 7 6 3 3 】

次に、管理開始フラグに「 1 」がセットされている状況において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定値更新処理 ( 図 6 4 2 ) が実行される場合について説明する。

【 7 6 3 4 】

t 6のタイミングで図6 4 3 ( a )に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図6 3 3 ( b )の説明図に示すように第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にてチェック用表示が開始される。

【7 6 3 5】

その後、初期チェック期間の途中において設定値更新処理(図6 4 2)が開始されて、t 7のタイミングで図6 4 3 ( f )に示すようにリセットボタン6 8 cが押圧操作される。これにより、当該t 7のタイミングで図6 4 3 ( a )に示すように初期チェック期間が途中で終了されるとともに、当該t 7のタイミングで図6 4 3 ( d )に示すように設定更新中表示期間が開始される。

【7 6 3 6】

その後、t 8のタイミングで図6 4 3 ( d )に示すように設定更新中表示期間が終了する。この場合、当該t 8のタイミングで図6 4 3 ( c )に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図6 3 2 ( a )～図6 3 2 ( d )に示すように演算結果記憶エリア2 3 4における各種エリア3 1 1～3 1 4に記憶されたベース値が第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にて順次報知される。

【7 6 3 7】

次に、管理開始フラグに「1」がセットされている状況において主側CPU 6 3への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理(図6 4 1)が実行される場合について説明する。

【7 6 3 8】

t 9のタイミングで図6 4 3 ( a )に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図6 3 3 ( b )の説明図に示すように第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にてチェック用表示が開始される。

【7 6 3 9】

その後、初期チェック期間の途中において設定確認用処理(図6 4 1)が開始されて、t 1 0のタイミングで図6 4 3 ( f )に示すようにリセットボタン6 8 cが押圧操作される。これにより、当該t 1 0のタイミングで図6 4 3 ( a )に示すように初期チェック期間が途中で終了されるとともに、当該t 1 0のタイミングで図6 4 3 ( e )に示すように設定確認中表示期間が開始される。

【7 6 4 0】

その後、t 1 1のタイミングで図6 4 3 ( e )に示すように設定確認中表示期間が終了する。この場合、当該t 1 1のタイミングで図6 4 3 ( c )に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図6 3 2 ( a )～図6 3 2 ( d )に示すように演算結果記憶エリア2 3 4における各種エリア3 1 1～3 1 4に記憶されたベース値が第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にて順次報知される。

【7 6 4 1】

なお、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況において主側CPU 6 3への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理(図6 4 1)又は設定値更新処理(図6 4 2)が実行されて初期チェック期間が途中でキャンセルされた場合、設定更新中表示期間又は設定確認中表示期間が終了された後に、管理開始前表示期間が開始されることとなる。

【7 6 4 2】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【7 6 4 3】

チェック用表示として第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4のそれぞれにおける各表示用セグメント3 2 1～3 2 4が発光状態となる初期チェック期間が発生し得る。これにより、各表示用セグメント3 2 1～3 2 4のそれぞれについて発光状態となるか否かの確認を行うことが可能となり、第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【7 6 4 4】

10

20

30

40

50

主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に第1～第4報知用表示装置201～204の初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給が開始された場合には第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かの確認を早期に行うことが可能となる。

【7645】

主側CPU63への動作電力の供給が開始される度に第1～第4報知用表示装置201～204の初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給が開始される度に第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【7646】

主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、特別な操作を要することなく第1～第4報知用表示装置201～204の初期チェック期間が開始される。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かの確認作業を容易なものとすることが可能となる。

【7647】

初期チェック期間が経過していなくてもキャンセル契機が発生した場合に、第1～第4報知用表示装置201～204における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、初期チェック期間の途中であっても上記チェック用表示を終了させて第1～第4報知用表示装置201～204にて他の表示を行わせることが可能となる。

【7648】

主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合であって遊技の進行を制御するための処理が実行される前に初期チェック期間が開始されて第1～第4報知用表示装置201～204にて上記チェック用表示が開始される。これにより、遊技が開始される前に、第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【7649】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図641）及び設定値更新処理（図642）といった所定の設定関連処理が実行される構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけではなく初期チェック期間を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【7650】

設定確認用処理（図641）及び設定値更新処理（図642）では第1～第4報知用表示装置201～204にて現状の設定値に対応する表示が行われる構成において、これら所定の設定関連処理が実行される前に初期チェック期間が開始されて第1～第4報知用表示装置201～204にて上記チェック用表示が開始される。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かを確認した後に、当該第1～第4報知用表示装置201～204を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。よって、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【7651】

初期チェック期間である状況において設定確認用処理（図641）又は設定値更新処理（図642）が実行されたことに基づいて当該初期チェック期間が経過していなくても第1～第4報知用表示装置201～204における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、設定確認用処理（図641）又は設定値更新処理（図642）が実行された場合には初期チェック期間が経過することを待たなくても第1～第4報知用表示装置201～204における上記チェック用処理を終了させて第1～第4報知用表示装置201～204にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

【7652】

初期チェック期間である状況において設定確認用処理（図641）又は設定値更新処理

10

20

30

40

50

(図642)が実行された場合であってリセットボタン68cが押圧操作された場合に当該初期チェック期間が経過していなくても第1～第4報知用表示装置201～204における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、設定確認用処理(図641)又は設定値更新処理(図642)が開始された後の任意のタイミングで初期チェック期間を終了させることが可能となる。例えば設定確認用処理(図641)又は設定値更新処理(図642)が開始された場合に、第1～第4報知用表示装置201～204が正常であることを遊技ホールの管理者が十分に確認した後に、当該第1～第4報知用表示装置201～204において上記チェック用表示を終了させて現状の設定値の表示を開始させることが可能となる。

#### 【7653】

また、設定値更新処理(図642)においてはリセットボタン68cが押圧操作されることで選択対象の設定値が更新される。この場合に、上記のとおりリセットボタン68cが押圧操作された場合に第1～第4報知用表示装置201～204にて上記チェック用表示が終了されて現状の設定値の表示が開始されるようにすることで、チェック用表示を終了させて現状の設定値の表示を開始させるための専用の操作が必要なくなる。よって、設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。

#### 【7654】

演算結果記憶エリア234には、異なる期間における通常用カウンタエリア231の情報を利用して導出された複数のベース値が記憶される。これにより、複数の期間におけるベース値を把握することが可能となるため、遊技領域PAに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を正確に把握することが可能となる。

#### 【7655】

演算結果記憶エリア234には、直近のベース値が記憶される現状エリア311と、それよりも前に導出されたベース値が記憶される第1～第3履歴エリア312～314とが設けられている。これにより、遊技領域PAに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。

#### 【7656】

一の算出期間が経過する前において比較的短い周期で繰り返し算出されるベース値は現状エリア311に記憶されるとともに、一の算出期間が経過した場合に算出されたベース値が第1～第3履歴エリア312～314に記憶される。これにより、遊技領域PAに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合について直近のものを把握することが可能となるとともに、一の算出期間の単位での過去の上記割合を把握することが可能となる。また、第1～第3履歴エリア312～314には一の算出期間の単位でのベース値が記憶されるため、第1～第3履歴エリア312～314に記憶されるベース値の数を抑えることが可能となる。

#### 【7657】

一の算出期間が経過したことに基づいて通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eが「0」クリアされる。これにより、通常用カウンタエリア231において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eが「0」クリアされる構成であったとしても、一の算出期間が経過した場合に算出されたベース値が第1～第3履歴エリア312～314に記憶されるため、過去の算出期間における遊技領域PAに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を後から把握することが可能となる。

#### 【7658】

過去のベース値を記憶するためのエリアとして複数の履歴エリア312～314が設けられている。これにより、過去の複数の算出期間におけるベース値を比較することが可能となる。

#### 【7659】

現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のそれぞれに記憶されたベース値は、第1～第4報知用表示装置201～204に

10

20

30

40

50



て順次表示される。これにより、報知用表示装置 201～204 の数を抑えながら、複数の算出期間におけるベース値を個別に把握することが可能となる。

【7660】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電情報記憶処理（ステップ S8901）が実行されることで停電の発生が監視されるとともに停電の発生が特定された場合には停電時処理が実行される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

【7661】

第1タイマ割込み処理（図638）に停電情報記憶処理（ステップ S8901）が含まれている構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第1タイマ割込み処理が割り込んで起動される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

10

【7662】

第1タイマ割込み処理（図638）は動作電力の供給開始時の処理が終了した後において残余処理が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、残余処理に割り込んで起動される第1タイマ割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【7663】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第1タイマ割込み処理（図638）が割り込んで起動された場合、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされていることで遊技を進行させるための処理は実行されない。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第1タイマ割込み処理が割り込んで起動されることで停電の発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【7664】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値更新処理（図642）が実行される構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電情報記憶処理（ステップ S8901）が実行される。これにより、使用対象となる設定値の設定を行っている途中で停電が発生したとしてもそれに対して適切に対処することが可能となる。

30

【7665】

なお、第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が、初期チェック期間が経過した場合に終了される構成に限定されることはなく、当該チェック用表示を終了させるための操作が行われるまでは当該チェック用表示が継続される構成としてもよい。当該終了させるための操作としては、例えば設定確認用処理（図641）及び設定値更新処理（図642）のいずれかが実行されているか否かに関係なくリセットボタン68cが操作されることとしてもよく、リセットボタン68c以外の操作部が操作されることとしてもよい。この場合、第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値又は設定値を確認するタイミングとなるまで第1～第4報知用表示装置201～204においてチェック用表示が継続されることとなるため、第1～第4報知用表示装置201～204が正常であるか否かを確認した後にベース値又は設定値を確認することが可能となる。また、操作部の操作に基づきチェック用表示が終了されるため、所望のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

40

【7666】

また、動作電力の供給が開始された場合かどうかに関係なく更新ボタン68bやリセットボタン68cといった所定の操作部が操作された場合に、第1～第4報知用表示装置201～204のチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、ベース値又は設定値を確認する場合における所望のタイミングでチェック用表示を開始させることが可

50

能となる。また、当該構成において所定期間（例えば５秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

【 7 6 6 7 】

また、更新ボタン 6 8 b といったリセットボタン 6 8 c 以外の特定の操作部が操作された状態で主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のチェック用表示が開始され、当該特定の操作部が操作されることなく主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が開始されない構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始されたことを契機としてチェック用表示が行われる構成において、遊技ホールの管理者の操作によりチェック用表示を開始させるか否かを選択することが可能となる。

10

【 7 6 6 8 】

また、遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かに関係なく第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値が表示される構成に限定されることはなく、遊技機本体 1 2 が開放状態となっていることが本体開放センサ 9 6 の検知結果に基づき特定されている場合に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値が表示される構成としてもよい。この場合、遊技機本体 1 2 が開放状態となった場合にはまず第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のチェック用表示が開始され、その後第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値が表示される構成としてもよい。これにより、ベース値を確認する場合にはその前に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば５秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

20

【 7 6 6 9 】

また、設定確認用処理（図 6 4 1 ）が実行される条件を満たした状態でメイン処理（図 6 3 7 ）が開始された場合には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなくようにすることが可能となる。

30

【 7 6 7 0 】

また、設定値更新処理（図 6 4 2 ）が実行される条件を満たした状態でメイン処理（図 6 3 7 ）が開始された場合には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のチェック用表示が開始されずに、設定値更新処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなくようにすることが可能となる。

40

【 7 6 7 1 】

また、設定確認用処理（図 6 4 1 ）が実行される条件及び設定値更新処理（図 6 4 2 ）が実行される条件のいずれかを満たした状態でメイン処理（図 6 3 7 ）が開始された場合には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件の両方を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認又は設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなくようにすることが可能となる。

【 7 6 7 2 】

また、チェック用表示では第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおける各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が発光状態に維持される構成に限定されることはな

50

く、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおける各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が点滅状態とされる構成としてもよい。また、チェック用表示では、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおいて各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が 1 個ずつ又は一部の複数個ずつ順次発光状態となり、初期チェック期間の範囲内で各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が少なくとも 1 回は発光状態となる構成としてもよい。

【 7 6 7 3 】

また、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示を行わせる処理が特定制御に対応する処理として実行される構成に限定されることはなく、非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。

【 7 6 7 4 】

また、演算結果記憶エリア 2 3 4 の第 1 ～ 第 3 履歴エリア 3 1 2 ～ 3 1 4 のいずれかにベース値が記憶されていない場合には、その履歴エリア 3 1 2 ～ 3 1 4 は第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて報知対象とならない構成としてもよい。この場合、例えば現状エリア 3 1 1 及び第 1 履歴エリア 3 1 2 にベース値が記憶されている一方、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 にはベース値が記憶されていない場合には、表示継続期間が経過する度に、現状エリア 3 1 1 と第 1 履歴エリア 3 1 2 との間で第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 における報知対象が切り換えられ、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 は報知対象とならないことになる。

【 7 6 7 5 】

また、演算結果記憶エリア 2 3 4 の現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 には、少数点第 2 位までの少数として表されるベース値が記憶される構成としたが、これに限定されることはなく、当該ベース値のうち小数点第 1 位の数字と少数点第 2 位の数字との組合せの情報が記憶される構成としてもよく、ベース値を算出することを可能とするための遊技球の合計払出個数 ( $K 9 1 \times$  「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 9 2 \times$  「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 9 3 \times$  「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 +  $K 9 4 \times$  「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」) と、遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 ( $K 9 1 + K 9 2 + K 9 3 + K 9 4 + K 9 5$ ) との組合せの情報が記憶される構成としてもよい。前者の場合には各種エリア 3 1 1 ～ 3 1 4 の情報をそのまま表示対象設定エリア 2 7 6 に設定することが可能となり、後者の場合には各種エリア 3 1 1 ～ 3 1 4 の情報を利用してベース値を算出した後に当該ベース値から抽出した小数点第 1 位の数字と小数点第 2 位の数字との情報を表示対象設定エリア 2 7 6 に設定することとなる。

【 7 6 7 6 】

また、演算結果記憶エリア 2 3 4 にはベース値を記憶するためのエリアとして、現状エリア 3 1 1 及び第 1 履歴エリア 3 1 2 のみが設けられている構成としてもよく、現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2 及び第 2 履歴エリア 3 1 3 のみが設けられている構成としてもよい。また、過去のベース値の情報を記憶するための履歴エリアとして 4 個以上のエリアが設けられている構成としてもよい。

【 7 6 7 7 】

また、演算結果記憶エリア 2 3 4 は各種エリア 3 1 1 ～ 3 1 4 がアドレス上固定されており、必要に応じてベース値がそれら各種エリア 3 1 1 ～ 3 1 4 においてシフトされる構成に限定されることはなく、各種エリア 3 1 1 ～ 3 1 4 がリングバッファとして設けられている構成としてもよい。

【 7 6 7 8 】

また、態様情報としてベース値が算出される構成に代えて、上記第 4 7 実施形態のように第 6 1 パラメータ～第 6 8 パラメータが算出される構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア 2 3 4 の現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 のそれぞれには第 6 1 ～ 第 6 8 パラメータの全てが記憶される構成としてもよく、現状エリア 3 1 1 には第 6 1 ～ 第 6 8 パラメータが記憶されるものの第 1 ～ 第 3 履歴エリア 3 1 2 ～ 3 1 4 には第 6 1 パラメータのみといったように一部の

10

20

30

40

50

パラメータが記憶される構成としてもよい。

【7679】

また、態様情報としてベース値に加えて又は代えて、大当たり結果の発生確率が算出されて記憶される構成としてもよく、高頻度サポートモードの発生確率が算出されて記憶される構成としてもよい。

【7680】

また、演算結果記憶エリア234における各種エリア311～314においてベース値のシフトが行われる契機は、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数がシフト基準個数以上となった場合に限定されることはなく、所定期間（例えば8時間）が経過した場合にシフトが行われる構成としてもよく、主側CPU63への動作電力の供給が停止される場合にシフトが行われる構成としてもよく、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にシフトが行われる構成としてもよく、パチンコ機10の設定値が変更された場合にシフトが行われる構成としてもよい。またシフトが行われる契機が複数種類存在している構成としてもよい。

【7681】

また、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされるまでは、第1、第2報知用表示装置202のそれぞれにおける表示用セグメント321、322が発光状態に維持される構成に限定されることはなく、第1、第2報知用表示装置202のそれぞれにおける表示用セグメント321、322が点滅状態とされる構成としてもよい。また、管理開始フラグに「1」がセットされるまでは、第1～第4報知用表示装置201～204において「bL . . .」「b1 . . .」「b2 . . .」「b3 . . .」という表示が繰り返される構成としてもよい。

【7682】

また、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされるまでは、第1～第4報知用表示装置201～204のそれぞれにおける表示用セグメント321～324が発光状態となるチェック用表示が行われずに、第1、第2報知用表示装置201、202のそれぞれにおける各表示用セグメント321、322が発光状態又は点滅状態となるとともに、第3、第4報知用表示装置203、204にて現状のベース値に対応する表示が行われるといったように、管理開始フラグに「1」がセットされていないことに対応する表示が行われる構成としてもよい。

【7683】

また、停電フラグに「1」がセットされていない又はチェックサムが一致しないことにより遊技停止フラグに「1」がセットされて遊技の進行が停止される場合には、第1～第4報知用表示装置201～204においてチェック用表示と同様に各表示用セグメント321～324が発光状態となる構成としてもよく、各表示用セグメント321～324が点滅状態となる構成としてもよい。

【7684】

また、第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御が主側CPU63により行われる構成に限定されることはなく、専用の制御手段により行われる構成としてもよく、音声発光制御装置81により行われる構成としてもよく、表示制御装置82により行われる構成としてもよい。この場合、第1～第4報知用表示装置201～204においてベース値を表示する場合には報知対象となるベース値が主側CPU63から制御主体となる制御手段に送信されることとなり、第1～第4報知用表示装置201～204において設定値を表示する場合には報知対象となる設定値が主側CPU63から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。また、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理が実行される場合には当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始されるように、チェック用表示の開始に対応する情報が主側CPU63から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。

【7685】

## &lt; 第 6 8 実施形態 &gt;

本実施形態では主側 CPU 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 6 7 実施形態と相違している。以下、上記第 6 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 6 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 7 6 8 6 】

図 6 4 4 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 9 4 0 1 ~ ステップ S 9 4 2 6 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 7 6 8 7 】

ステップ S 9 4 0 1 ~ ステップ S 9 4 0 3 では上記第 6 7 実施形態におけるメイン処理（図 6 3 7）のステップ S 8 8 0 1 ~ ステップ S 8 8 0 3 と同一の処理を実行する。その後、割込み許可の設定を行う（ステップ S 9 4 0 4）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップ S 9 4 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理が終了される。

## 【 7 6 8 8 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S 9 4 0 5）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 6 7 実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている場合、上記第 6 7 実施形態と同様に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が行われる。

## 【 7 6 8 9 】

その後、チェック中カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する（ステップ S 9 4 0 6）。そして、チェック中カウンタの値が「0」となるまで、ステップ S 9 4 0 6 にて待機する。これにより、ステップ S 9 4 0 5 にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 におけるチェック用表示が継続される。

## 【 7 6 9 0 】

その後、ステップ S 9 4 0 7 ~ ステップ S 9 4 2 6 の処理を実行する。これらステップ S 9 4 0 7 ~ ステップ S 9 4 2 6 の処理内容は、上記第 6 7 実施形態におけるメイン処理（図 6 3 7）のステップ S 8 8 0 6 ~ ステップ S 8 8 2 5 と同一である。

## 【 7 6 9 1 】

上記構成によれば主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始されて当該主側 CPU 6 3 において動作電力の供給開始時の処理が開始された場合、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が行われるとともにその状況で初期チェック期間が経過するまで動作電力の供給開始時の処理の進行が停止される。これにより、初期チェック期間の途中で設定確認及び設定値更新が実行されないようにすることが可能となり、処理負荷の増加を抑えることが可能となる。また、初期チェック期間の途中で遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 7 6 9 2 】

## &lt; 第 6 9 実施形態 &gt;

本実施形態では主側 CPU 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 6 7 実施形態と相違している。以下、上記第 6 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 6 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 7 6 9 3 】

図 6 4 5 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 9 5 0 1 ~ ステップ S 9 5 2 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 7 6 9 4 】

ステップ S 9 5 0 1 ~ ステップ S 9 5 1 8 では上記第 6 5 実施形態におけるメイン処理（図 6 1 9 ）のステップ S 7 9 0 1 ~ ステップ S 7 9 1 8 と同一の処理を実行する。その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S 9 5 1 9 ）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 6 7 実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている場合、上記第 6 7 実施形態と同様に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が継続される。

10

【 7 6 9 5 】

その後、ステップ S 9 5 2 0 以降の処理を実行する。ステップ S 9 5 2 0 ~ ステップ S 9 5 2 5 の処理内容は上記第 6 5 実施形態におけるメイン処理（図 6 1 9 ）のステップ S 7 9 1 9 ~ ステップ S 7 9 2 4 と同一である。

【 7 6 9 6 】

上記構成によれば主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合、当該主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S 9 5 0 1 ~ ステップ S 9 5 1 8 ）が終了した後であって残余処理（ステップ S 9 5 2 2 ~ ステップ S 9 5 2 5 ）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【 7 6 9 7 】

設定確認用処理（ステップ S 9 5 1 4 ）及び設定値更新処理（ステップ S 9 5 1 8 ）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が行われるとしても、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

30

【 7 6 9 8 】

主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理（ステップ S 9 5 1 4 ）及び設定値更新処理（ステップ S 9 5 1 8 ）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（ステップ S 9 5 1 4 ）及び設定値更新処理（ステップ S 9 5 1 8 ）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が行われる。これにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【 7 6 9 9 】

主側 C P U 6 3 のメイン処理（図 6 4 5 ）には、設定確認用処理（ステップ S 9 5 1 4 ）及び設定値更新処理（ステップ S 9 5 1 8 ）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（ステップ S 9 5 1 4 ）及び設定値更新処理（ステップ S 9 5 1 8 ）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、設定確認用処理（ステップ S 9 5 1 4 ）及び設定値更新処理（ステップ S 9 5 1 8 ）のいずれかが実行される場合にはこれら設定確認用処理（ステップ S 9 5 1 4 ）及び設定値更新処理（ステップ S 9 5 1 8 ）よりも実行順序が後の処理として、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にチェック用表示を開始させる処理が設定されている。このように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されていることにより、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効

40

50

果を奏することが可能となる。

【 7 7 0 0 】

第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が実行されている状況であっても主側 C P U 6 3 にて遊技を進行させるための処理が開始され得る。これにより、設定確認用処理（ステップ S 9 5 1 4 ）又は設定値更新処理（ステップ S 9 5 1 8 ）の実行後に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が行われる構成であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。

【 7 7 0 1 】

なお、初期チェック期間が経過するまでステップ S 9 5 2 0 以降の処理が開始されない構成としてもよい。この場合、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が行われている状況で遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【 7 7 0 2 】

< 第 7 0 実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行される通常時の設定処理の処理構成が上記第 6 7 実施形態と相違している。以下、上記第 6 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 6 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 7 7 0 3 】

図 6 4 6 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における通常時の設定処理を示すフローチャートである。なお、通常時の設定処理におけるステップ S 9 6 0 1 ～ ステップ S 9 6 0 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【 7 7 0 4 】

まず非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた管理開始フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 6 0 1 ）。管理開始フラグに「 1 」がセットされていない場合（ステップ S 9 6 0 1 : N O ）、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア 2 2 1 における第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定する（ステップ S 9 6 0 2 ）。当該チェック用表示のデータが表示 I C 2 6 6 に供給されることにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が開始される。具体的には、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。

30

【 7 7 0 5 】

管理開始フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S 9 6 0 1 : Y E S ）、ステップ S 9 6 0 3 ～ ステップ S 9 6 0 5 の処理を実行する。ステップ S 9 6 0 3 ～ ステップ S 9 6 0 5 の処理内容は上記第 6 7 実施形態における通常時の設定処理（図 6 4 0 ）におけるステップ S 9 1 0 7 ～ ステップ S 9 1 0 9 と同一である。ステップ S 9 6 0 3 ～ ステップ S 9 6 0 5 の処理が実行されることにより、演算結果記憶エリア 2 3 4 の各種エリア 3 1 1 ～ 3 1 4 に記憶されたベース値が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて順次報知されるとともに、新たな算出期間の開始直後において現状エリア 3 1 1 のベース値が報知される場合には第 1 , 第 2 報知用表示装置 2 0 1 , 2 0 2 にて演算初期表示が行われる。

40

【 7 7 0 6 】

上記構成によれば管理開始フラグに「 1 」がセットされていない場合に、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が行われる初期チェック期間となる。これにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に初期チェック期間となる状況をパチンコ機 1 0 の出荷段階などにおいて管理開始フラグに「 1 」がセットされていない状況に制限することが可能となる。

【 7 7 0 7 】

50

## &lt; 第 7 1 実施形態 &gt;

本実施形態では設定値に関する構成が上記第 6 5 実施形態と相違している。以下、上記第 6 5 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 6 5 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 7 7 0 8 】

図 6 4 7 ( a ) ~ 図 6 4 7 ( d ) は主側 R O M 6 4 に設けられた設定対応記憶エリア 3 2 5 を説明するための説明図である。

## 【 7 7 0 9 】

設定対応記憶エリア 3 2 5 には、パチンコ機 1 0 の設定値に対応させて低確率モードの当否テーブル、高確率モードの当否テーブル、並びに設定確認用処理 ( 図 6 2 0 ) 及び設定値更新処理 ( 図 6 2 1 ) において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に現状の設定値を表示させるために利用される設定値の表示データが設定されている。より詳細には、設定対応記憶エリア 3 2 5 には第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a、第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b、第 3 設定情報記憶エリア 3 2 5 c、第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d、第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e 及び第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f が設けられている。

10

## 【 7 7 1 0 】

第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f のそれぞれには、当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアと、当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアと、設定確認用処理 ( 図 6 2 0 ) 及び設定値更新処理 ( 図 6 2 1 ) において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に現状の設定値を表示させるために利用される設定値の表示データを記憶するための記憶エリアとが設けられている。第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f のそれぞれにおいて、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアとして所定の複数バイトのエリアが確保されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアとして所定の複数バイトのエリアが確保されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアとして 1 バイトのエリアが確保されている。したがって、第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f のそれぞれは複数バイトの記憶容量となっている。この場合、第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a の開始アドレスは A ( 1 ) となっており、第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b の開始アドレスは A ( 2 ) となっており、第 3 設定情報記憶エリア 3 2 5 c の開始アドレスは A ( 3 ) となっており、第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d の開始アドレスは A ( 4 ) となっており、第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e の開始アドレスは A ( 5 ) となっており、第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f の開始アドレスは A ( 6 ) となっている。

20

30

## 【 7 7 1 1 】

上記構成において本実施形態における第 1 形態のパチンコ機 1 0 では、当該パチンコ機 1 0 の設定値として上記 3 3 の実施形態と同様に「設定 1」~「設定 6」の 6 段階の設定値が設定されている。この場合、「設定 1」~「設定 6」のそれぞれで低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は相違する一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は相互に同一となっている。したがって、図 6 4 7 ( a ) に示すように第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」に対応する第 1 低確当否テーブル L T ( 1 ) が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」~「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「1」を表示するための表示データが記憶されている。第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 2」に対応する第 2 低確当否テーブル L T ( 2 ) が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」~「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「2」を表示するための表示データが記憶されている。

40

## 【 7 7 1 2 】

50



第3設定情報記憶エリア325cには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定3」に対応する第3低確当否テーブルLT(3)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「3」を表示するための表示データが記憶されている。第4設定情報記憶エリア325dには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定4」に対応する第4低確当否テーブルLT(4)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「4」を表示するための表示データが記憶されている。

10

#### 【7713】

第5設定情報記憶エリア325eには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定5」に対応する第5低確当否テーブルLT(5)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「5」を表示するための表示データが記憶されている。第6設定情報記憶エリア325fには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定6」に対応する第6低確当否テーブルLT(6)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定1」～「設定6」で共通となる共通高確当否テーブルHTが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「6」を表示するための表示データが記憶されている。

20

#### 【7714】

上記第1形態の構成の場合、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなる。その一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率はいずれの設定値であっても同一となる。なお、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は1/30であるため、「設定1」であっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は「設定6」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率となる。

#### 【7715】

設定値として「設定1」～「設定6」が設定された第1形態において、特図変動開始処理(図518)のステップS504にて当否判定処理を実行するために、ステップS503にて実行される当否テーブルの読み出し処理について説明する。図648は当否テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。なお、当否テーブルの読み出し処理におけるステップS9701～ステップS9705の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

#### 【7716】

まず主側RAM65における特定制御用のワークエリア221に設けられた設定値カウンタの値を読み出す(ステップS9701)。設定値カウンタは、当否テーブルを読み出す場合及び設定値の表示データを読み出す場合のそれぞれにおいて設定対応記憶エリア325における第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fのうちいずれを参照すべきであるのかを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。

40

#### 【7717】

その後、設定対応記憶エリア325における第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fのうち、ステップS9701にて読み出した設定値カウンタの値に対応する記憶エリアを選択する(ステップS9702)。設定値カウンタは上記第65実施形態と同様に「1」～「6」のいずれかの値を取るように構成されており、設定値カウンタの値が「1」である場合には第1設定情報記憶エリア325aを選択し、設定値カウンタの値が「2」である場合には第2設定情報記憶エリア325bを選択し、設定値カウンタの値が「3」である場合には第3設定情報記憶エリア325cを選択し、設定値カウンタの値が「4」である場合には第4設定情報記憶エリア325dを選択し、設定値カウンタの値が「5」である場合には第5設定情報記憶エリア325eを選択し、設定値カウンタの値が「

50

6」である場合には第6設定情報記憶エリア325fを選択する。

【7718】

この選択に際しては主側ROM64に予め記憶された対応テーブルが参照される。当該対応テーブルには設定値カウンタの値と第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fの開始アドレスとの対応関係が定められている。詳細には、設定値カウンタの「1」の値に対応させて第1設定情報記憶エリア325aの開始アドレスであるA(1)が設定されており、設定値カウンタの「2」の値に対応させて第2設定情報記憶エリア325bの開始アドレスであるA(2)が設定されており、設定値カウンタの「3」の値に対応させて第3設定情報記憶エリア325cの開始アドレスであるA(3)が設定されており、設定値カウンタの「4」の値に対応させて第4設定情報記憶エリア325dの開始アドレスであるA(4)が設定されており、設定値カウンタの「5」の値に対応させて第5設定情報記憶エリア325eの開始アドレスであるA(5)が設定されており、設定値カウンタの「6」の値に対応させて第6設定情報記憶エリア325fの開始アドレスであるA(6)が設定されている。

10

【7719】

その後、現状の当否抽選モードが低確率モードであれば(ステップS9703:NO)、ステップS9702にて選択した設定情報記憶エリア325a～325fから低確率モードの当否テーブルを読み出す(ステップS9704)。一方、現状の当否抽選モードが高確率モードであれば(ステップS9703:YES)、ステップS9702にて選択した設定情報記憶エリア325a～325fから高確率モードの当否テーブルを読み出す(ステップS9705)。

20

【7720】

上記のように当否テーブルの読み出し処理が実行されることにより、設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア325a～325fから、現状の当否抽選モードに対応する当否テーブルが読み出される。そして、特図変動開始処理(図518)の当否判定処理(ステップS504)では、その読み出した当否テーブルを利用して、今回の遊技回が当たり結果に対応しているか否かを判定する。

【7721】

次に、主側CPU63におけるメイン処理(図619)にて設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている状況で第2タイマ割込み処理(図628)が割り込んで起動された場合における処理について説明する。この場合、第2タイマ割込み処理(図628)では設定値更新中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する(ステップS8403)。図649は設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップS9801～ステップS9805の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【7722】

まず主側RAM65における特定制御用のワークエリア221に設けられた設定値カウンタの値を読み出す(ステップS9801)。その後、設定対応記憶エリア325における第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fのうち、ステップS9801にて読み出した設定値カウンタの値に対応する記憶エリアを選択する(ステップS9802)。設定値カウンタは上記第65実施形態と同様に「1」～「6」のいずれかの値を取るよう構成されており、設定値カウンタの値が「1」である場合には第1設定情報記憶エリア325aを選択し、設定値カウンタの値が「2」である場合には第2設定情報記憶エリア325bを選択し、設定値カウンタの値が「3」である場合には第3設定情報記憶エリア325cを選択し、設定値カウンタの値が「4」である場合には第4設定情報記憶エリア325dを選択し、設定値カウンタの値が「5」である場合には第5設定情報記憶エリア325eを選択し、設定値カウンタの値が「6」である場合には第6設定情報記憶エリア325fを選択する。この選択に際しては当否テーブルの読み出し処理(図648)と同様に主側ROM64に予め記憶された対応テーブルが参照される。

40

50

## 【 7 7 2 3 】

その後、ステップ S 9 8 0 2 にて選択した設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f から設定値の表示データを読み出す（ステップ S 9 8 0 3）。そして、その読み出した設定値の表示データを第 4 報知用表示装置 2 0 4 に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア 2 2 1 における第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定する（ステップ S 9 8 0 4）。また、パチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示を第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 3 に表示させるための表示データを第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定する（ステップ S 9 8 0 5）。

## 【 7 7 2 4 】

上記のように設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理が実行されることにより、ステップ S 9 8 0 5 にて第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定された表示データに対応する表示が第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 3 にて行われるとともに、ステップ S 9 8 0 4 にて第 5 表示データバッファ 2 7 5 に設定された表示データに対応する表示が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて行われる。これにより、例えば図 6 2 9 ( a ) の説明図に示すように、パチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて行われる。

## 【 7 7 2 5 】

なお、主側 C P U 6 3 におけるメイン処理（図 6 1 9）にて設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）が実行されている状況で第 2 タイマ割込み処理（図 6 2 8）が割り込んで起動された場合に実行される設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理（ステップ S 8 4 0 5）においても、設定値の表示データの設定に関して、上記設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理（図 6 4 9）と同様の処理が実行される。

## 【 7 7 2 6 】

ここで、第 1 形態のパチンコ機 1 0 においては当該パチンコ機 1 0 の設定値として「設定 1」~「設定 6」の 6 段階の設定値が設定されていたが、パチンコ機 1 0 の機種や型式によっては 6 段階よりも少ない設定値が利用される場合がある。具体的には、図 6 4 7 ( b ) の説明図に示す第 2 形態のパチンコ機 1 0 では「設定 1」、「設定 3」及び「設定 6」の 3 段階の設定値が設定されており、図 6 4 7 ( c ) の説明図に示す第 3 形態のパチンコ機 1 0 では「設定 1」、「設定 2」、「設定 3」及び「設定 4」の 4 段階の設定値が設定されており、図 6 4 7 ( d ) の説明図に示す第 4 形態のパチンコ機 1 0 では「設定 1」の 1 段階の設定値のみが設定されている。この場合に、第 2 ~ 第 4 形態のいずれのパチンコ機 1 0 であっても第 1 形態のパチンコ機 1 0 と同様に、6 段階の設定値の設定を可能とする第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f を有する設定対応記憶エリア 3 2 5 が利用される。

## 【 7 7 2 7 】

第 2 形態のパチンコ機 1 0 において設定対応記憶エリア 3 2 5 が利用される場合について詳細には、図 6 4 7 ( b ) の説明図に示すように、第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a 及び第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d には「設定 1」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a 及び第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」に対応する第 1 低確当否テーブル L T ( 1 ) が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」に対応する第 1 高確当否テーブル H T ( 1 ) が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「1」を表示するための表示データが記憶されている。

## 【 7 7 2 8 】

第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b 及び第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e には「設定 3」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b 及び第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶

10

20

30

40

50

エリアに「設定3」に対応する第3低確当否テーブルLT(3)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定3」に対応する第3高確当否テーブルHT(3)が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「3」を表示するための表示データが記憶されている。

【7729】

第3設定情報記憶エリア325c及び第6設定情報記憶エリア325fには「設定6」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第3設定情報記憶エリア325c及び第6設定情報記憶エリア325fには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定6」に対応する第6低確当否テーブルLT(6)が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定6」に対応する第6高確当否テーブルHT(6)が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「6」を表示するための表示データが記憶されている。

10

【7730】

上記第2形態の構成の場合、第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fを有する設定対応記憶エリア325が利用される構成であっても、これら第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fの数である6個よりも少ない段階数の設定値が設定されている。そして、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなり、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率も大きい設定値ほど高くなる。なお、「設定1」における高確率モードの大当たり確率は、「設定6」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率である。

20

【7731】

上記第2形態の構成の場合、当否テーブルの読み出し処理(図648)では、設定値カウンタの値が「1」の場合及び「4」の場合のいずれであっても「設定1」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「2」の場合及び「5」の場合のいずれであっても「設定3」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「3」の場合及び「6」の場合のいずれであっても「設定6」に対応する当否テーブルが読み出される。

【7732】

当否テーブルの読み出し処理(図648)では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア325から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、3段階の設定値が設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理(図648)の処理構成を6段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

30

【7733】

上記第2形態の構成の場合、6段階の設定値を設定可能である設定対応記憶エリア325が利用される場合において3段階の設定値が設定されているため、設定対応記憶エリア325において設定可能な設定値の段階数を、使用対象となる設定値の段階数で割り切ることが可能である。つまり、使用対象となる設定値の段階数は、設定対応記憶エリア325において設定可能な設定値の最大の段階数の約数であって、当該最大の段階数とは異なる数となっている。この場合に、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア325a～325fが割り当てられているとともに、3段階の設定値が昇順で1個ずつ配列された態様を1グループとした場合にそのグループが繰り返されるように第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fに対する設定値の割り当てが行われている。これにより、設定値更新処理(図621)において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン68cが繰り返し操作された場合には、第1～第4報知用表示装置201～204にて表示される設定値は、「1」「3」「6」「1」「3」「6」「1」・・・の順で変更されることとなる。つまり、リセットボタン68cの1回の操作に対して異なる設定値の表示に変更されるとともに、設定可能な設定値が1回ずつ表示される場合を1表示周回とした場合に一定の態様の表示周回が繰り返されることとなる。よって、設定値の更新操作を行い易くなる。

40

50

## 【 7 7 3 4 】

設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理（図 6 4 9）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア 3 2 5 から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、3 段階の設定値が設定されている場合であっても、当該設定処理（図 6 4 9）の処理構成を 6 段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

## 【 7 7 3 5 】

なお、第 2 形態のパチンコ機 1 0 において第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a 及び第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b に「設定 1」に対応する各種情報が記憶されており、第 3 設定情報記憶エリア 3 2 5 c 及び第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d に「設定 3」に対応する各種情報が記憶されており、第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e 及び第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f に「設定 6」に対応する各種情報が記憶されている構成としてもよい。つまり、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f が割り当てられているとともに、同一の設定値が設定値カウンタの値との関係で連続する設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f に設定されている構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図 6 2 1）において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン 6 8 c が繰り返し操作された場合には、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて表示される設定値は、「1」「1」「3」「3」「6」「6」「1」・・・の順で変更されることとなる。

## 【 7 7 3 6 】

第 3 形態のパチンコ機 1 0 において設定対応記憶エリア 3 2 5 が利用される場合について詳細には、図 6 4 7（c）の説明図に示すように、第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a 及び第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b には「設定 1」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第 1 設定情報記憶エリア 3 2 5 a 及び第 2 設定情報記憶エリア 3 2 5 b には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」に対応する第 1 低確当否テーブル L T（1）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」~「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「1」を表示するための表示データが記憶されている。

## 【 7 7 3 7 】

第 3 設定情報記憶エリア 3 2 5 c 及び第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d には「設定 2」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第 3 設定情報記憶エリア 3 2 5 c 及び第 4 設定情報記憶エリア 3 2 5 d には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 2」に対応する第 2 低確当否テーブル L T（2）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」~「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「2」を表示するための表示データが記憶されている。

## 【 7 7 3 8 】

第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e には「設定 3」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第 5 設定情報記憶エリア 3 2 5 e には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 3」に対応する第 3 低確当否テーブル L T（3）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」~「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「3」を表示するための表示データが記憶されている。

## 【 7 7 3 9 】

第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f には「設定 4」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 4」に対応する第 4 低確当否テーブル L T（4）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」~「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記

憶するための記憶エリアに「4」を表示するための表示データが記憶されている。

【7740】

上記第3形態の構成の場合、第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fを有する設定対応記憶エリア325が利用される構成であっても、これら第1～第6設定情報記憶エリア325a～325fの数である6個よりも少ない段階数の設定値が設定されている。そして、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなり、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率はいずれの設定値であっても同一となる。なお、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は1/30であるため、「設定1」であっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は「設定4」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率となる。

10

【7741】

上記第3形態の構成の場合、当否テーブルの読み出し処理(図648)では、設定値カウンタの値が「1」の場合及び「2」の場合のいずれであっても「設定1」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「3」の場合及び「4」の場合のいずれであっても「設定2」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「5」の場合には「設定3」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「6」の場合には「設定4」に対応する当否テーブルが読み出される。

【7742】

当否テーブルの読み出し処理(図648)では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア325から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、4段階の設定値が設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理(図648)の処理構成を6段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

20

【7743】

上記第3形態の構成の場合、6段階の設定値を設定可能である設定対応記憶エリア325が利用される場合において4段階の設定値が設定されているため、設定対応記憶エリア325において設定可能な設定値の段階数を、使用対象となる設定値の段階数で割り切ることができない。この場合に、「設定1」及び「設定2」のそれぞれについては設定値カウンタの値との関係で連続する2個の設定情報記憶エリア325a～325dが割り当てられているとともに、「設定3」及び「設定4」のそれぞれについては1個の設定情報記憶エリア325e, 325fが割り当てられている。これにより、設定値更新処理(図621)において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン68cが繰り返し操作された場合には、第1～第4報知用表示装置201～204にて表示される設定値は、「1」「1」「2」「2」「3」「4」「1」・・・の順で変更されることとなる。

30

【7744】

設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理(図649)では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア325から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、4段階の設定値が設定されている場合であっても、当該設定処理(図649)の処理構成を6段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

40

【7745】

なお、設定値更新処理(図621)においてリセットボタン68cの1回の操作に対して、第1～第4報知用表示装置201～204における設定値の表示が変更されるようにする上では、設定値カウンタの値との関係で連続する設定情報記憶エリア325a～325fに同一の設定値に対応する各種情報が設定されていないようにすることが好ましい。例えば、第1設定情報記憶エリア325aに「設定1」に対応する各種情報を設定し、第2設定情報記憶エリア325bに「設定2」に対応する各種情報を設定し、第3設定情報記憶エリア325cに「設定3」に対応する各種情報を設定し、第4設定情報記憶エリア325dに「設定4」に対応する各種情報を設定し、第5設定情報記憶エリア325eに「

50

設定 1」に対応する各種情報を設定し、第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 f に「設定 2」に対応する各種情報を設定する構成が考えられる。この場合、設定値更新処理（図 6 2 1）において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン 6 8 c が繰り返し操作された場合には、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて表示される設定値は、「1」「2」「3」「4」「1」「2」「1」・・・の順で変更されることとなる。

#### 【7 7 4 6】

第 4 形態のパチンコ機 1 0 において設定対応記憶エリア 3 2 5 が利用される場合について詳細には、図 6 4 7（d）の説明図に示すように、第 1～第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a～3 2 5 f の全てに「設定 1」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第 1～第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a～3 2 5 f には、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」に対応する第 1 低確当否テーブル L T（1）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定 1」～「設定 6」で共通となる共通高確当否テーブル H T が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「1」を表示するための表示データが記憶されている。

10

#### 【7 7 4 7】

上記第 4 形態の構成の場合、第 1～第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a～3 2 5 f を有する設定対応記憶エリア 3 2 5 が利用される構成であっても、1 種類の設定値のみが設定されている。このように 1 種類の設定値のみが設定されている構成であっても、当否テーブルの読み出し処理（図 6 4 8）では設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア 3 2 5 から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、1 種類の設定値のみが設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理（図 6 4 8）の処理構成を 6 段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

20

#### 【7 7 4 8】

上記第 4 形態の構成の場合、設定値を設定する必要があるため基本的には設定値更新処理（図 6 2 1）を実行する必要があるが、設定値の異常が発生した場合には設定値更新処理（図 6 2 1）が実行され得る。この場合、第 1～第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a～3 2 5 f の全てに対して「設定 1」が割り当てられている。したがって、設定値更新処理（図 6 2 1）において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン 6 8 c が繰り返し操作された場合には、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて表示される設定値は、「1」「1」「1」「1」「1」「1」「1」・・・というように「1」の表示が継続されることとなる。

30

#### 【7 7 4 9】

設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理（図 6 4 9）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア 3 2 5 から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、1 種類の設定値のみが設定されている場合であっても、当該設定処理（図 6 4 9）の処理構成を 6 段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

#### 【7 7 5 0】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

40

#### 【7 7 5 1】

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、第 2 形態～第 4 形態のパチンコ機 1 0 では、設定値に対応する当否テーブルを記憶するための設定情報記憶エリア 3 2 5 a～3 2 5 f が第 1 所定数（具体的には 6 個）設けられている構成において使用対象となる設定値の種類数は第 1 所定数よりも少ない数となっている。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第 1 所定数である第 1 形態のパチンコ機 1 0 と設定対応記憶エリア 3 2 5 に関する構成を共通化させることが可能となり、設定値の種類数を変更する場合におけるパチンコ機 1 0 の設計作業を簡易的に行うことが可能となる。

50

## 【 7 7 5 2 】

設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）ではリセットボタン 6 8 c が操作される度に特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定値カウンタの数値情報が変更されることで使用対象となる設定値が変更され、その変更された数値情報に対応する設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f の当否テーブルが当否判定処理にて利用されることで使用対象の設定値に対応する態様で当否判定処理が実行されることとなる。この場合に、設定され得る設定値の各当否テーブルは少なくとも 1 個の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f に記憶されている構成であって、第 1 所定数の一部であって複数の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f には同一の当否テーブルが記憶されている構成であることにより、第 1 所定数の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f の全てに当否テーブルが記憶されている。これにより、第 1 所定数の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f をそのまま利用するとともに設定値カウンタを利用して使用対象となる設定値を決定する構成をそのまま利用しながら、使用対象となる設定値の種類数を第 1 所定数よりも少ない数とすることが可能となる。

10

## 【 7 7 5 3 】

設定値カウンタの数値情報に対応する設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f から当否テーブルを読み出し、その読み出した当否テーブルを利用して当否判定処理を実行する構成である。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第 1 所定数よりも少ない数である構成であったとしても、当否判定処理の実行に際して当否テーブルを読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

20

## 【 7 7 5 4 】

設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）が実行される状況においては、設定値カウンタの数値情報に対応する設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f から設定値の表示データを読み出し、その読み出した設定値の表示データに対応する表示を第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて行わせる構成である。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第 1 所定数よりも少ない数である構成であったとしても、設定値に対応する表示の実行に際して設定値の表示データを読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

## 【 7 7 5 5 】

使用対象となる設定値の段階数は、設定対応記憶エリア 3 2 5 において設定可能な設定値の最大の段階数の約数であって、当該最大の段階数とは異なる数となっている。この場合に、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f が割り当てられているとともに、3 段階の設定値が昇順で 1 個ずつ配列された態様を 1 グループとした場合にそのグループが繰り返されるように第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f に対する設定値の割り当てが行われている。これにより、設定値更新処理（図 6 2 1）において設定値カウンタの値が「1」である状況からリセットボタン 6 8 c が繰り返し操作された場合には、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて表示される設定値は、「1」「3」「6」「1」「3」「6」「1」・・・・の順で変更されることとなる。つまり、リセットボタン 6 8 c の 1 回の操作に対して異なる設定値の表示に変更されるとともに、設定可能な設定値が 1 回ずつ表示される場合を 1 表示周回とした場合に一定の態様の表示周回が繰り返されることとなる。よって、設定値の更新操作を行い易くなる。

30

40

## 【 7 7 5 6 】

なお、高確率モードの当否テーブルが設定値に応じて変化しない構成においては、高確率モードの当否テーブルが、設定対応記憶エリア 3 2 5 の第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f に記憶されているのではなく、主側 ROM 6 4 における設定対応記憶エリア 3 2 5 とは異なる記憶エリアに記憶されている構成としてもよい。

## 【 7 7 5 7 】

また、使用対象となる設定値が 1 個のみである場合にはその設定値に対応する当否テーブルが 1 個の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f のみに設定されるとともに残りの設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f には当否テーブルが設定されない構成としてもよい

50



。また、使用対象となる設定値が複数段階ではあるもののその段階数が第 1 ～ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ～ 3 2 5 f の数よりも少ない場合には、それら各設定値に対応する当否テーブルはそれぞれ対応する 1 個の設定情報記憶エリア 3 2 5 a ～ 3 2 5 f のみに設定されるとともに残りの設定情報記憶エリア 3 2 5 a ～ 3 2 5 f には当否テーブルが設定されない構成としてもよい。当該構成においては当否テーブルが設定されていない設定情報記憶エリア 3 2 5 a ～ 3 2 5 f に対応する数値情報が設定値カウンタにおいて選択されない数値情報とすることで、当否テーブルが設定されていない設定情報記憶エリア 3 2 5 a ～ 3 2 5 f が、当否テーブルの読み出しや設定値の表示データの読み出しに際して選択されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 7 7 5 8 】

##### < 第 7 2 実施形態 >

上記第 7 1 実施形態では 6 段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア 3 2 5 を利用する構成としたが、本実施形態では 3 段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア 3 2 6 を利用する。

#### 【 7 7 5 9 】

図 6 5 0 ( a ) ～ 図 6 5 0 ( c ) は主側 R O M 6 4 に予め記憶されている設定対応記憶エリア 3 2 6 を説明するための説明図である。

#### 【 7 7 6 0 】

設定対応記憶エリア 3 2 6 には、第 1 設定情報記憶エリア 3 2 6 a 、第 2 設定情報記憶エリア 3 2 6 b 及び第 3 設定情報記憶エリア 3 2 6 c が設けられている。図 6 5 0 ( a ) に示す第 1 形態のパチンコ機 1 0 では第 1 設定情報記憶エリア 3 2 6 a に「設定 1」に対応する各種情報が設定されており、第 2 設定情報記憶エリア 3 2 6 b に「設定 2」に対応する各種情報が設定されており、第 3 設定情報記憶エリア 3 2 6 c に「設定 3」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第 1 形態のパチンコ機 1 0 では設定対応記憶エリア 3 2 6 において設定可能な最大数分の設定値が設定されている。

#### 【 7 7 6 1 】

図 6 5 0 ( b ) に示す第 2 形態のパチンコ機 1 0 では第 1 ～ 第 3 設定情報記憶エリア 3 2 6 a ～ 3 2 6 c の全てに「設定 1」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第 2 形態のパチンコ機 1 0 では 3 段階の設定値を設定可能な設定対応記憶エリア 3 2 6 を利用して、1 種類の設定値のみが設定されている。

#### 【 7 7 6 2 】

図 6 5 0 ( c ) に示す第 3 形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 設定情報記憶エリア 3 2 6 a 及び第 2 設定情報記憶エリア 3 2 6 b に「設定 1」に対応する各種情報が設定されており、第 3 設定情報記憶エリア 3 2 6 c に「設定 3」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第 3 形態のパチンコ機 1 0 では 3 段階の設定値を設定可能な設定対応記憶エリア 3 2 6 を利用して、2 段階の設定値が設定されている。

#### 【 7 7 6 3 】

上記構成によれば 3 段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア 3 2 6 を、3 段階の設定値よりも少ない段階数の設定値が使用対象となる第 2 形態及び第 3 形態のパチンコ機 1 0 に対してそのまま流用することが可能となる。また、上記第 7 1 実施形態と同様に、当否テーブルの読み出し処理 ( 図 6 4 8 ) の処理構成及び設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理 ( 図 6 4 9 ) の処理構成を、第 1 ～ 第 3 形態のパチンコ機 1 0 において共通して利用することが可能となる。

#### 【 7 7 6 4 】

##### < 第 7 3 実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 におけるメイン処理 ( 図 6 1 9 ) にて設定確認用処理 ( ステップ S 7 9 1 4 ) 又は設定値更新処理 ( ステップ S 7 9 1 8 ) が実行されている場合に、パチンコ機 1 0 の前面側から視認可能となる表示部にて所定の報知が実行される点で上記第 6 5 実施形態と相違している。以下、上記第 6 5 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 6 5 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省

10

20

30

40

50

略する。

【 7 7 6 5 】

図 6 5 1 ( a ) は、パチンコ機 1 0 の前面を生じさせる窓パネル 5 2 を通じてパチンコ機 1 0 前方から視認可能となる領域に設けられた各種表示部を説明するための説明図である。

【 7 7 6 6 】

各種表示部として、特図表示部 3 7 a と、特図保留表示部 3 7 b と、普図表示部 3 8 a と、普図保留表示部 3 8 b とが設けられている。これらの機能は上記第 3 3 実施形態と同一である。特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a は横並びとなるように設けられているが、これら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a に対して横並びとなるようにしてラウンド表示部 3 3 0 が設けられている。

10

【 7 7 6 7 】

ラウンド表示部 3 3 0 は、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a と同様に、7 個の表示用セグメント 3 3 1 ~ 3 3 7 を有している。7 個の表示用セグメント 3 3 1 ~ 3 3 7 はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「 8 」の字を生じさせるように配列されている。7 個の表示用セグメント 3 3 1 ~ 3 3 7 は個別に発光制御される。

【 7 7 6 8 】

ラウンド表示部 3 3 0 では、大当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数が報知される。本実施形態では当否判定処理にて大当たり当選となった場合に選択され得る大当たり結果として、ラウンド遊技の実行回数が相対的に少ない開閉実行モードへの移行契機となる第 1 大当たり結果と、ラウンド遊技の実行回数が相対的に多い開閉実行モードへの移行契機となる第 2 大当たり結果とが存在している。具体的には、第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が 2 回実行され、第 2 大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が 1 6 回実行される。

20

【 7 7 6 9 】

なお、第 1 大当たり結果には、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが低確率モードとなるとともにサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果と、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが高確率モードとなるとともにサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果とが存在している。また、第 2 大当たり結果には、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが低確率モードとなるとともにサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果と、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが高確率モードとなるとともにサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果とが存在している。

30

【 7 7 7 0 】

図 6 5 1 ( b ) はラウンド表示部 3 3 0 の表示内容を説明するための説明図である。

【 7 7 7 1 】

ラウンド表示部 3 3 0 は、いずれかの第 1 大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される場合に、全ての表示用セグメント 3 3 1 ~ 3 3 7 が消灯状態となった非表示状態から、少なくとも一部の表示用セグメント 3 3 1 ~ 3 3 7 が発光状態となる表示状態となる。開閉実行モードが継続している状況においては当該開閉実行モードの開始時にラウンド表示部 3 3 0 に表示された表示内容が維持される。そして、開閉実行モードが終了する場合にラウンド表示部 3 3 0 が表示状態から非表示状態となる。

40

【 7 7 7 2 】

2 回のラウンド遊技が実行されることとなる開閉実行モードにおいては図 6 5 1 ( b ) に示すように、ラウンド表示部 3 3 0 の第 1 ~ 第 4 表示用セグメント 3 3 1 ~ 3 3 4 が消灯状態となり、第 5 ~ 第 7 表示用セグメント 3 3 5 ~ 3 3 7 が点灯状態となる。1 6 回のラウンド遊技が実行されることとなる開閉実行モードにおいては図 6 5 1 ( b ) に示すように、ラウンド表示部 3 3 0 の第 1 ~ 第 4 表示用セグメント 3 3 1 ~ 3 3 4 が点灯状態と

50

なり、第5～第7表示用セグメント335～337が消灯状態となる。これにより、遊技ホールの管理者はパチンコ機10にて開閉実行モードが実行されている場合にはラウンド表示部330を確認することで、その開閉実行モードがいずれの種類の開閉実行モードに対応しているのかを把握することが可能となる。

#### 【7773】

主側CPU63におけるメイン処理(図619)にて設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている場合にはラウンド表示部330にてそれに対応する表示が行われる。具体的には、設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている場合には図651(b)に示すように、ラウンド表示部330の第1表示用セグメント331、第3表示用セグメント333、第5表示用セグメント335及び第7表示用セグメント337が

10

#### 【7774】

設定値更新処理(ステップS7918)に対応するラウンド表示部330における表示は、設定値更新処理(ステップS7918)が開始された場合に開始され、設定値更新処理(ステップS7918)が終了された場合に終了される。この表示内容は、開閉実行モードが実行される場合にラウンド表示部330に表示される表示内容とは異なっており、さらに後述する設定確認用処理(ステップS7914)が実行される場合にラウンド表示部330に表示される表示内容とも異なっている。これにより、遊技ホールの管理者はラウンド表示部330を確認することで設定値更新処理(ステップS7918)が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。また、このような把握を、ラウンド表示部330を利用して行うことが可能となる。

20

#### 【7775】

主側CPU63におけるメイン処理(図619)にて設定確認用処理(ステップS7914)が実行されている場合にはラウンド表示部330にてそれに対応する表示が行われる。具体的には、設定確認用処理(ステップS7914)が実行されている場合には図651(b)に示すように、ラウンド表示部330の第1表示用セグメント331、第3表示用セグメント333、第5表示用セグメント335及び第7表示用セグメント337が点灯状態となり、第2表示用セグメント332、第4表示用セグメント334及び第6表示用セグメント336が消灯状態となる。

30

#### 【7776】

設定確認用処理(ステップS7914)に対応するラウンド表示部330における表示は、設定確認用処理(ステップS7914)が開始された場合に開始され、設定確認用処理(ステップS7914)が終了された場合に終了される。この表示内容は、開閉実行モードが実行される場合にラウンド表示部330に表示される表示内容とは異なっており、さらに設定値更新処理(ステップS7918)が実行される場合にラウンド表示部330に表示される表示内容とも異なっている。これにより、遊技ホールの管理者はラウンド表示部330を確認することで設定確認用処理(ステップS7914)が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。また、このような把握を、ラウンド表示部330を利用して行うことが可能となる。

40

#### 【7777】

メイン処理(図619)において設定確認用処理(ステップS7914)及び設定値更新処理(ステップS7918)が実行される状況では、遊技を進行させるための処理は実行されない。したがって、開閉実行モードが実行されている状況において設定確認用処理(ステップS7914)及び設定値更新処理(ステップS7918)が実行されることはない。また、設定確認用処理(ステップS7914)及び設定値更新処理(ステップS7918)のうち一方が実行されている状況において他方が実行されることもない。したがって、ラウンド表示部330をそれぞれの表示を行うための表示部として兼用したとしても、各表示を行うべき状況が重複して発生してしまうことはない。

#### 【7778】

50

なお、ラウンド表示部 330 の表示内容は上記の表示内容に限定されることはなく、それぞれの状況であることをラウンド表示部 330 の表示内容から区別することが可能であれば任意であり、例えば設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）に対応する表示及び設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）のうち一方は第 1～第 7 表示用セグメント 331～337 の全てが点灯状態となる構成としてもよい。また、設定確認用処理（ステップ S 7 9 1 4）に対応する表示及び設定値更新処理（ステップ S 7 9 1 8）のうち一方は第 1～第 7 表示用セグメント 331～337 の全てが点灯状態となるとともにその状態が維持され、他方は第 1～第 7 表示用セグメント 331～337 の全てが点滅状態となる構成としてもよい。

#### 【7779】

また、ラウンド表示部 330 にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成に代えて、特図表示部 37a にてこれら表示が行われる構成としてもよく、普図表示部 38a にてこれら表示が行われる構成としてもよい。また、特図表示部 37a、普図表示部 38a 及びラウンド表示部 330 のいずれか 1 個の表示部にて設定確認用処理に対応する表示が行われ、他の 1 個の表示部にて設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよい。

#### 【7780】

また、第 1 作動口 33 への遊技球の入球に基づき取得された保留情報と第 2 作動口 34 への遊技球の入球に基づき取得された保留情報とが区別して記憶されるとともに、特図表示部 37a として、第 1 作動口 33 に対応する保留情報を契機とした遊技回が実行される第 1 特図表示部と、第 2 作動口 34 に対応する保留情報を契機とした遊技回が実行される第 2 特図表示部とが設けられた構成においては、第 1 特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよく、第 2 特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよく、第 1 特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示が行われるとともに第 2 特図表示部にて設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよい。

#### 【7781】

また、設定確認用処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよく、設定値更新処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよく、設定確認用処理が実行されている状況であること又は設定値更新処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよい。この場合、当該専用の表示部が主側 CPU 63 により表示制御される構成としてもよく、音声発光制御装置 81 又は表示制御装置 82 により表示制御される構成としてもよい。

#### 【7782】

##### < 第 7 4 実施形態 >

本実施形態ではメイン処理及び第 1 タイマ割込み処理の処理構成が上記第 6 5 実施形態と相違している。以下、上記第 6 5 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 6 5 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【7783】

図 6 5 2 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S 9 9 0 1～ステップ S 9 9 2 3 の処理は、主側 CPU 63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【7784】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S 9 9 0 1）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置 41 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 RAM 65 のアクセスを許可する。

10

20

30

40

50

## 【 7 7 8 5 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S 9 9 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では、上記第 6 5 実施形態におけるメイン処理（図 6 1 9）のステップ S 7 9 0 2 と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 1 タイマ割り込み処理（図 6 5 3）の割り込み周期を第 1 割り込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 2 タイマ割り込み処理（図 6 2 8）の割り込み周期を上記第 1 割り込み周期よりも短い周期である第 2 割り込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

## 【 7 7 8 6 】

その後、第 2 タイマ割り込み処理（図 6 2 8）について割り込み許可の設定を行う（ステップ S 9 9 0 3）。これにより、第 2 タイマ割り込み処理（図 6 2 8）が第 2 割り込み周期で割り込んで起動される。一方、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 5 3）については割り込み許可の設定が行われない。これにより、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 5 3）は依然として割り込みが禁止された状態に維持される。

## 【 7 7 8 7 】

その後、ステップ S 9 9 0 4 ～ステップ S 9 9 1 7 の処理を実行する。これらステップ S 9 9 0 4 ～ステップ S 9 9 1 7 の処理内容は上記第 6 5 実施形態におけるメイン処理（図 6 1 9）のステップ S 7 9 0 5 ～ステップ S 7 9 1 8 と同一である。

## 【 7 7 8 8 】

ステップ S 9 9 0 4 ～ステップ S 9 9 1 7 の処理を終了した後は、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 5 3）について割り込み許可の設定を行う（ステップ S 9 9 1 8）。これにより、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 5 3）が第 1 割り込み周期で割り込んで起動される。つまり、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 2 2）が第 1 割り込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割り込み処理（図 6 2 8）が第 2 割り込み周期で割り込んで起動される。その後、ステップ S 9 9 1 9 ～ステップ S 9 9 2 3 では上記第 6 5 実施形態におけるメイン処理（図 6 1 9）のステップ S 7 9 2 0 ～ステップ S 7 9 2 4 と同一の処理を実行する。

## 【 7 7 8 9 】

図 6 5 3 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態における第 1 タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。なお、第 1 タイマ割り込み処理は既に説明したとおり第 1 割り込み周期である 4 ミリ秒周期で定期的に起動される。また、第 1 タイマ割り込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

## 【 7 7 9 0 】

まず第 1 タイマ割り込み処理（図 6 5 3）及び第 2 タイマ割り込み処理（図 6 2 8）の発生を禁止するために割り込み禁止の設定を行う（ステップ S A 1 0 1）。第 1 タイマ割り込み処理（図 6 5 3）の発生が禁止されることにより、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 5 3）の発生が禁止されることにより、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 5 3）の実行途中において仮に第 1 割り込み周期が経過してしまったとしても第 1 タイマ割り込み処理（図 6 5 3）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 タイマ割り込み処理（図 6 2 8）の発生が禁止されることにより、第 2 割り込み周期が経過したとしても第 1 タイマ割り込み処理（図 6 5 3）に対して第 2 タイマ割り込み処理（図 6 2 8）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 7 7 9 1 】

その後、ステップ S A 1 0 2 ～ステップ S A 1 2 1 では上記第 6 5 実施形態における第 1 タイマ割り込み処理（図 6 2 2）のステップ S 8 2 0 2 ～ステップ S 8 2 2 1 と同一の処理を実行する。ステップ S A 1 0 7 にて肯定判定をした場合、又はステップ S A 1 2 1 の処理を実行した場合、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 5 3）及び第 2 タイマ割り込み処理（図 6 2 8）の発生を許可するために割り込み許可の設定を行う（ステップ S A 1 2 2）。

## 【 7 7 9 2 】

上記構成によればメイン処理（図 6 5 2）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においては第 2 タイマ割り込み処理（図 6 2 8）の割り込みは許可される一方

10

20

30

40

50

、第 1 タイマ割込み処理（図 6 5 3）の割込みは許可されない。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第 2 タイマ割込み処理（図 6 2 8）による第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示制御の実行は可能とする一方、第 1 タイマ割込み処理（図 6 5 3）による遊技の進行を制御するための処理は実行されないようにすることが可能となる。

#### 【 7 7 9 3 】

また、第 1 タイマ割込み処理（図 6 5 3）は第 2 タイマ割込み処理（図 6 2 8）に対して割り込んで起動されないとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 6 2 8）は第 1 タイマ割込み処理（図 6 5 3）に対して割り込んで起動されない。これにより、タイマ割込み処理が重複して起動されないようにすることが可能となる。

10

#### 【 7 7 9 4 】

##### < 第 7 5 実施形態 >

本実施形態では第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値を表示するための構成が上記第 6 7 実施形態と相違している。以下、上記第 6 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 6 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【 7 7 9 5 】

本実施形態であっても上記第 6 7 実施形態と同様に、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 には通常用カウンタエリア 2 3 1 が設けられている。通常用カウンタエリア 2 3 1 には上記第 4 7 実施形態と同様に通常用の一般入賞カウンタ 2 3 1 a、通常用の特電入賞カウンタ 2 3 1 b、通常用の第 1 作動カウンタ 2 3 1 c、通常用の第 2 作動カウンタ 2 3 1 d 及び通常用のアウトカウンタ 2 3 1 e が設けられている。大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口 3 1 に 1 個の遊技球が入球した場合には通常用の一般入賞カウンタ 2 3 1 a の値が 1 加算され、特電入賞装置 3 2 に 1 個の遊技球が入球した場合には通常用の特電入賞カウンタ 2 3 1 b の値が 1 加算され、第 1 作動口 3 3 に 1 個の遊技球が入球した場合には通常用の第 1 作動カウンタ 2 3 1 c の値が 1 加算され、第 2 作動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した場合には通常用の第 2 作動カウンタ 2 3 1 d の値が 1 加算され、アウト口 2 4 a に 1 個の遊技球が入球した場合には通常用のアウトカウンタ 2 3 1 e の値が 1 加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ～ 2 3 1 e の値を K 9 1 ～ K 9 5 とした場合にベース値は以下のものとなる。

20

30

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K 9 1 \times$ 「一般入賞口 3 1 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 2 \times$ 「特電入賞装置 3 2 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 3 \times$ 「第 1 作動口 3 3 への入賞に対する賞球個数」 $+ K 9 4 \times$ 「第 2 作動口 3 4 への入賞に対する賞球個数」） $\div$  遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（ $K 9 1 + K 9 2 + K 9 3 + K 9 4 + K 9 5$ ）の割合。

#### 【 7 7 9 6 】

非特定制御用のワークエリア 2 2 3 には通常用カウンタエリア 2 3 1 以外にも演算結果記憶エリア 2 3 4 が設けられている。演算結果記憶エリア 2 3 4 には上記第 6 7 実施形態と同様に、ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア 3 1 1 と、第 1 履歴エリア 3 1 2 と、第 2 履歴エリア 3 1 3 と、第 3 履歴エリア 3 1 4 とが設けられている（図 6 3 1 参照）。現状エリア 3 1 1 には結果演算処理（図 6 5 4）にて算出された直近のベース値が格納される。第 1 履歴エリア 3 1 2 には 1 回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。第 2 履歴エリア 3 1 3 には 2 回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。第 3 履歴エリア 3 1 4 には 3 回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。

40

#### 【 7 7 9 7 】

図 6 5 4 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における結果演算処理を示すフローチャートである。なお、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における管理用処理（ステ

50

ップS 8 9 2 0)では上記第47実施形態における管理用処理(図575)と同様にステップS 3 8 0 3にて非特定制御に対応する処理である管理実行処理のプログラムを読み出す。そして、この管理実行処理(図576)では上記第47実施形態と同様にステップS 3 9 0 8にてチェック処理を実行する。このチェック処理において結果演算処理を実行するとともに後述する表示用処理(図655)を実行する。また、結果演算処理におけるステップS A 2 0 1~ステップS A 2 1 7の処理は、主側CPU63における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【7798】

まずベース値の演算処理を実行する(ステップS A 2 0 1)。当該演算処理では、上記第67実施形態と同様に通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a~231eの値を利用してベース値を算出する。ここで、本実施形態ではベース値の演算が結果演算処理の1回の処理回で完了するのではなく、結果演算処理の処理回が所定の複数回実行されることにより完了する。

#### 【7799】

具体的には、新たにベース値の演算が開始されることとなる結果演算処理の所定の処理回ではステップS A 2 0 1にて、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a~231eの値をK91~K95とした場合に、 $K91 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」と、 $K92 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」と、 $K93 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」と、 $K94 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」と、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数( $K91 + K92 + K93 + K94 + K95$ )と、を演算して、それら各演算結果を非特定制御用のワークエリア223に設けられた演算中記憶エリアに記憶させる。その後、上記所定の処理回に対して1回後の処理回の結果演算処理のステップS A 2 0 1において、上記演算中記憶エリアに記憶された各種情報を利用して、遊技球の合計払出個数( $K91 \times$ 「一般入賞口31への入賞に対する賞球個数」+  $K92 \times$ 「特電入賞装置32への入賞に対する賞球個数」+  $K93 \times$ 「第1作動口33への入賞に対する賞球個数」+  $K94 \times$ 「第2作動口34への入賞に対する賞球個数」)を演算して、その演算結果を上記演算中記憶エリアに記憶させる。その後、上記所定の処理回に対して2回後の処理回の結果演算処理のステップS A 2 0 1において、上記演算中記憶エリアに記憶された各種情報を利用して、上記ベース値を演算する。

#### 【7800】

つまり、本実施形態では一のベース値を算出するために結果演算処理を3回実行する必要がある。この場合に、結果演算処理は第1タイマ割込み処理(図638)にて呼び出されて実行されるため、第1割込み周期(具体的には4ミリ秒)が経過する度に実行されることとなる。したがって、一のベース値は約12ミリ秒周期で算出されることとなる。但し、これに限定されることはなく一のベース値が算出される周期は12ミリ秒周期よりも短い周期としてもよく、12ミリ秒周期よりも長い周期としてもよい。

#### 【7801】

上記のように結果演算処理の処理回を複数回実行することで一のベース値を算出する構成とすることにより、ベース値を算出するための処理負荷を軽減することが可能となる。特に、結果演算処理は非特定制御に対応する処理として実行されるため、結果演算処理を実行するためには非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを読み出す処理だけではなく、特定制御に対応する処理において利用された主側CPU63の各種レジスタの情報を退避させる必要がある。この場合に、ベース値を算出するための処理負荷を軽減することで、結果演算処理の処理負荷を軽減することが可能となり、結果的に非特定制御に対応する処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

#### 【7802】

一のベース値を算出するために結果演算処理の処理回が複数回実行される構成であっても、結果演算処理の各処理回におけるベース値の算出途中の各情報は非特定制御用のワークエリア223に書き込まれる。これにより、結果演算処理の一の処理回と次の処理回と

10

20

30

40

50

の間で特定制御に対応する処理が実行されることに伴って、非特定制御に対応する処理において利用された主側CPU63の各種レジスタの情報が消去されるとしても、ベース値の算出途中の各情報を記憶保持することが可能となる。

#### 【7803】

一のベース値を算出するために結果演算処理の処理回が複数回実行される構成であっても、新たなベース値を算出するための結果演算処理の最初の処理回において通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a~231eの値が全て抽出され、その抽出された値を利用してその算出回のベース値が算出される。これにより、一のベース値を算出している途中で通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a~231eの値が変更されたとしても、その値の変更の影響を受けないようにしながら一のベース値を算出することが可能となる。

10

#### 【7804】

ステップSA201にてベース値の演算処理を実行した後は、今回の処理回の結果演算処理にて一のベース値の算出が完了したか否かを判定する(ステップSA202)。一のベース値の算出が完了していない場合(ステップSA202:NO)、ステップSA203~SA205の処理を実行しないことにより演算結果記憶エリア234の現状エリア311へのベース値の上書きを実行しない。

#### 【7805】

一のベース値の算出が完了している場合(ステップSA202:YES)、その算出が完了したベース値を現状エリア311に上書きする(ステップSA203)。その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられたシフト契機フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSA204)。本実施形態では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)がシフト基準個数(具体的には60000個)となった後に新たなベース値の算出が完了した場合に、演算結果記憶エリア234におけるデータシフト処理(ステップSA216)が実行される。このデータシフト処理では、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に記憶された情報を、第2履歴エリア313 第3履歴エリア314、第1履歴エリア312 第2履歴エリア313、現状エリア311 第1履歴エリア312の順序でシフトした後に、現状エリア311を「0」クリアする。シフト契機フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後であってデータシフト処理を実行する前の状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

20

30

#### 【7806】

シフト契機フラグに「1」がセットされている場合(ステップSA204:YES)、非特定制御用のワークエリア223に設けられたシフト時の演算完了フラグに「1」をセットする(ステップSA205)。シフト時の演算完了フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後において一のベース値の算出が完了したことを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

#### 【7807】

ステップSA202にて否定判定をした場合、ステップSA204にて否定判定をした場合、又はステップSA205の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSA206)。管理開始フラグに「1」がセットされていない場合(ステップSA206:NO)、管理開始前用処理を実行する(ステップSA207)。管理開始前用処理では、上記第67実施形態における結果演算処理(図635)のステップS8604~ステップS8608の処理を実行する。

40

#### 【7808】

管理開始フラグに「1」がセットされている場合(ステップSA206:YES)、非特定制御用のワークエリア223におけるシフト契機フラグに「1」がセットされている

50



か否かを判定する（ステップS A 2 0 8）。シフト契機フラグに「1」がセットされていない場合（ステップS A 2 0 8：NO）、通常用カウンタエリア2 3 1の各種カウンタ2 3 1 a ~ 2 3 1 eの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップS A 2 0 9）。そして、その算出した合計個数がシフト基準個数である6 0 0 0 0個以上であるか否かを判定する（ステップS A 2 1 0）。

#### 【7 8 0 9】

ステップS A 2 1 0にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト契機フラグに「1」をセットする（ステップS A 2 1 1）。また、非特定制御用のワークエリア2 2 3に設けられたシフト前表示フラグに「1」をセットする（ステップS A 2 1 2）。シフト前表示フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことに  
10  
対応するシフト前表示を第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にて開始すべき状況であることを主側CPU 6 3にて特定するためのフラグである。

#### 【7 8 1 0】

シフト契機フラグに「1」がセットされておりステップS A 2 0 8にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト時の演算完了フラグに「1」が  
20  
セットされているか否かを判定する（ステップS A 2 1 3）。シフト時の演算完了フラグは、既に説明したとおり上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後において一のベース値の算出が完了した場合に「1」がセットされる。ステップS A 2 1 3にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト契機フラグを「0」クリアする（ステップS A 2 1 4）。また、非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト時の演算完了フラグを「0」クリアする（ステップS A 2 1 5）。

#### 【7 8 1 1】

その後、データシフト処理を実行する（ステップS A 2 1 6）。データシフト処理では、演算結果記憶エリア2 3 4における現状エリア3 1 1、第1履歴エリア3 1 2、第2履歴  
30  
エリア3 1 3及び第3履歴エリア3 1 4に記憶された情報を、第2履歴エリア3 1 3、第3履歴エリア3 1 4、第1履歴エリア3 1 2、第2履歴エリア3 1 3、現状エリア3 1 1、第1履歴エリア3 1 2の順序でシフトした後に、現状エリア3 1 1を「0」クリアする。これにより、2回前の算出期間における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として第3履歴エリア3 1 4に記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として第2履歴エリア3 1 3に記憶され、現状の算出期間において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として第1履歴  
40  
エリア3 1 2に記憶される。また、現状エリア3 1 1はベース値が何ら記憶されていない状態となる。なお、データシフト処理では上記のような情報のシフトを行う場合、LDI R命令を利用する。LDI R命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。その後、通常用カウンタエリア2 3 1の各カウンタ2 3 1 a ~ 2 3 1 eを全て「0」クリアする（ステップS A 2 1 7）。

#### 【7 8 1 2】

図6 5 5は主側CPU 6 3にて実行される本実施形態における表示用処理を示すフロー  
40  
チャートである。なお、表示用処理におけるステップS A 3 0 1～ステップS A 3 2 0の処理は、主側CPU 6 3における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【7 8 1 3】

まず非特定制御用のワークエリア2 2 3における管理開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS A 3 0 1）。ステップS A 3 0 1にて否定判定をした場合、上記第6 7実施形態における表示用処理（図6 3 6）のステップS 8 7 1 4と同様に、現状エリア3 1 1からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数  
50  
点第1位の数字及び小数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア2 7 6に設定する（ステップS A 3 0 2）。当該演算結果データに対応する表示データが

表示 I C 2 6 6 に送信されることにより、現状エリア 3 1 1 のベース値における小数点第 1 位の数字が第 3 報知用表示装置 2 0 3 にて表示され、現状エリア 3 1 1 のベース値における小数点第 2 位の数字が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。なお、管理開始フラグに「1」がセットされていない状況においてベース値が報知される場合における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容は上記第 6 7 実施形態と同様である。

#### 【7814】

ステップ S A 3 0 1 にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に設けられた切換タイミングカウンタの値を 1 減算する（ステップ S A 3 0 3）。切換タイミングカウンタは、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値に関する表示を行う状況において当該第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容を切り換えるタイミングを主側 C P U 6 3 にて特定するためのカウンタである。

#### 【7815】

本実施形態では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数に達していない状況においては、現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 のそれぞれに記憶されたベース値の報知が表示継続期間（具体的には 5 秒）に亘って実行されるとともに、それらベース値の報知の間において報知対象となるベース値の切り換えが発生することを報知するためにインターバル用非表示がインターバル期間（具体的には 1 秒）に亘って実行される。インターバル用非表示として具体的に、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が消灯状態となることで第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が非表示状態となる。現状エリア 3 1 1 第 1 履歴エリア 3 1 2 第 2 履歴エリア 3 1 3 第 3 履歴エリア 3 1 4 という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられる前にインターバル用非表示が行われることにより、報知対象となるベース値が切り換えられることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

#### 【7816】

上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した状況においては第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてそれに対応するシフト前表示が行われる。シフト前表示として具体的には、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおいて「A .」の表示が行われる。「A .」の表示内容はベース値に対応する表示の表示継続期間及びインターバル用非表示となるインターバル期間のいずれにおいても第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて表示されない表示内容である。これにより、シフト前表示が行われる状況における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の全体の表示内容を、ベース値に対応する表示の表示継続期間及びインターバル用非表示となるインターバル期間とは異なる表示内容とすることが可能となる。よって、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてシフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者が確認することで、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことでベース値のシフトが行われる状況であることを把握することが可能となる。

#### 【7817】

シフト前表示の表示内容は、チェック用表示が行われている状況における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容、管理開始前フラグに「1」がセットされていない状況における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容、設定確認用処理（図 6 4 1）が実行されている状況における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容、及び設定値更新処理（図 6 4 2）が実行されている状況における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容とも異なっている。この点からも、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてシフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者が

確認することで、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことでベース値のシフトが行われる状況であることを把握することが可能となる。

#### 【7818】

シフト前表示の実行期間はインターバル用非表示が行われるインターバル期間（具体的には1秒）よりも長い期間に設定されている。また、シフト前表示の実行期間はベース値に対応する表示の表示継続期間（具体的には5秒）よりも長い期間に設定されている。具体的には、シフト前表示の実行期間は8秒に設定されている。なお、これに限定されることはなくシフト前表示の実行期間が、インターバル期間よりも長くベース値に対応する表示の表示継続期間以下である構成としてもよく、インターバル期間以下である構成としてもよい。但し、シフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者に明確に認識させるためには、シフト前表示の実行期間がインターバル期間よりも長い期間に設定されていることが好ましい。

10

#### 【7819】

既に説明したとおり一のベース値の算出が完了するためには結果演算処理（図654）の処理回が複数回実行される必要があり、具体的には一のベース値が算出される周期は12ミリ秒周期となっている。また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達することで演算結果記憶エリア234の各種エリア311～314間でベース値の情報がシフトされるデータシフト処理（ステップSA216）は、シフト基準個数に達した後に一のベース値が新たに算出された後に実行される。この場合に、シフト前表示の実行期間は、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機としてデータシフト処理（ステップSA216）が完了するまでに要する最長の期間よりも長い期間に設定されている。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示が行われている状況において一のベース値の新たな算出及びベース値のデータシフト処理（ステップSA216）を完了させることが可能となる。

20

#### 【7820】

表示用処理（図655）の説明に戻り、ステップSA303の処理を実行した場合、1減算後における切替タイミングカウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、ベース値の表示継続期間、インターバル用非表示が行われるインターバル期間及びシフト前表示の実行期間のうち現状の計測対象の期間が経過したか否かを判定する（ステップSA304）。ステップSA304にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223におけるシフト前表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、シフト前表示を開始すべき状況であるか否かを判定する（ステップSA305）。ステップSA305にて否定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられたインターバルフラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA306）。インターバルフラグはインターバル用非表示を開始すべき状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

30

#### 【7821】

ステップSA306にて否定判定をした場合、第1～第4報知用表示装置201～204にて今回の切替タイミングを契機として報知を開始すべき対象がベース値であることを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象カウンタの値を1加算する（ステップSA307）。そして、1加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「3」を超えた場合（ステップSA308：YES）、表示対象カウンタの値を「0」クリアする（ステップSA309）。

40

#### 【7822】

表示対象カウンタは、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のそれぞれに記憶されたベース値のうち第1～第4報知用表示装置201～204における報知対象となるベース値を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「0」である場合には現状エリア311に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「1」である場合には第1履歴エリア312に記憶されたベース値

50

が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「2」である場合には第2履歴エリア313に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「3」である場合には第3履歴エリア314に記憶されたベース値が報知対象となる。

【7823】

ステップSA308にて否定判定をした場合、又はステップSA309の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア223の切換タイミングカウンタに次の切換タイミングに対応する値として、ベース値を表示するための表示継続期間（具体的には5秒）に対応する値を設定する（ステップSA310）。その後、非特定制御用のワークエリア223におけるインターバルフラグに「1」をセットする（ステップSA311）。これにより、次の切換タイミングとなるまでに非特定制御用のワークエリア223におけるシフト前表示フラグに「1」がセットされていない場合には、次の切換タイミングとなった場合にはインターバル用非表示が行われることとなる。

10

【7824】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象設定エリア276に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行する。具体的には、上記第67実施形態における表示用処理（図636）のステップS8708と同様に、表示対象カウンタの値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア276に設定する（ステップSA312）。表示種別データは、第1～第4報知用表示装置201～204の報知対象がベース値であることを示す表示を第1報知用表示装置201に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第2報知用表示装置202に行わせるための表示データとを含む。

20

【7825】

その後、上記第67実施形態における表示用処理（図636）のステップS8709と同様に、演算結果記憶エリア234における現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314のうち表示対象カウンタの値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第1位の数字及び少数点第2位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア276に設定する（ステップSA313）。演算結果データは、報知対象のベース値における小数点第1位の数字に対応する表示を第3報知用表示装置203に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における小数点第2位の数字に対応する表示を第4報知用表示装置204に行わせるための表示データとを含む。

30

【7826】

表示種別データ及び演算結果データからなる表示データが表示対象設定エリア276に設定されることにより、上記第67実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図639）にて当該表示データが表示IC266に送信され、第1～第4報知用表示装置201～204にて当該表示データに対応する表示が行われる。つまり、現状エリア311のベース値が報知対象となっている場合には一例として図632（a）に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第1履歴エリア312のベース値が報知対象となっている場合には一例として図632（b）に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第2履歴エリア313のベース値が報知対象となっている場合には一例として図632（c）に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われ、第3履歴エリア314のベース値が報知対象となっている場合には一例として図632（d）に示すような表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

40

【7827】

非特定制御用のワークエリア223におけるインターバルフラグに「1」がセットされていることでステップSA306にて肯定判定をした場合、第1～第4報知用表示装置201～204にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がインターバ

50

ル用非表示であることを意味する。この場合、インターバルの設定処理を実行する（ステップS A 3 1 4）。当該設定処理では、非特定制御用のワークエリア2 2 3の切換タイミングカウンタに次の切換タイミングに対応する値として、インターバル期間（具体的には1秒）に対応する値を設定する。その後、非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるインターバルフラグを「0」クリアする（ステップS A 3 1 5）。これにより、次の切換タイミングとなるまでに非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト前表示フラグに「1」がセットされていない場合には、次の切換タイミングとなった場合にはベース値の表示が行われることとなる。

#### 【7 8 2 8】

その後、非特定制御用のワークエリア2 2 3に設けられた表示対象設定エリア2 7 6にインターバルデータを設定する（ステップS A 3 1 6）。インターバルデータは第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にインターバル用非表示を行わせるためのデータであり、具体的には第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント3 2 1～3 2 4を消灯状態とするためのデータである。表示データとしてインターバルデータが表示対象設定エリア2 7 6に設定されることにより、第2タイマ割込み処理（図6 3 9）にて当該インターバルデータが表示IC 2 6 6に送信され、第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4はいずれも非表示状態となる。第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4が非表示状態となっていることを確認した遊技ホールの管理者は、インターバル期間であることを把握することが可能となる。

#### 【7 8 2 9】

非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト前表示フラグに「1」がセットされていることでステップS A 3 0 5にて肯定判定をした場合、第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がシフト前表示であることを意味する。この場合、シフト前表示期間の設定処理を実行する（ステップS A 3 1 7）。当該設定処理では、非特定制御用のワークエリア2 2 3の切換タイミングカウンタに次の切換タイミングに対応する値として、シフト前表示の実行期間（具体的には8秒）に対応する値を設定する。

#### 【7 8 3 0】

その後、非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるインターバルフラグを「0」クリアするとともに非特定制御用のワークエリア2 2 3におけるシフト前表示フラグを「0」クリアし（ステップS A 3 1 8）、さらに非特定制御用のワークエリア2 2 3における表示対象カウンタに最大値である「3」をセットする（ステップS A 3 1 9）。インターバルフラグを「0」クリアすることでシフト前表示の実行期間が経過した場合には次の報知対象がベース値となる。そして、表示対象カウンタに最大値をセットすることで、ベース値を報知すべくステップS A 3 0 6にて否定判定をした場合にはステップS A 3 0 7にて表示対象カウンタの値を1加算した後における当該表示対象カウンタの値が最大値を超えることとなり、ステップS A 3 0 8にて肯定判定をして表示対象カウンタの値を「0」クリアする。これにより、シフト前表示の実行期間が経過した場合には次の報知対象がベース値となるとともに、そのベース値は演算結果記憶エリア2 3 4の現状エリア3 1 1のベース値となる。

#### 【7 8 3 1】

つまり、シフト前表示が行われた場合には、そのシフト前表示が行われる前における報知対象がベース値及びインターバル用非表示のいずれであたとしてもベース値の報知から開始される。これにより、シフト前表示が終了した場合にはインターバル期間の経過を待たずにベース値の確認を行うことが可能となる。また、シフト前表示が行われる前にいて最後に報知対象となったベース値が演算結果記憶エリア2 3 4の現状エリア3 1 1、第1履歴エリア3 1 2、第2履歴エリア3 1 3及び第3履歴エリア3 1 4のいずれであったとしても、シフト前表示が終了した場合には現状エリア3 1 1のベース値から報知が開始される。これにより、現状エリア3 1 1、第1履歴エリア3 1 2、第2履歴エリア3 1 3及び第3履歴エリア3 1 4におけるベース値の報知順序を最初の報知順序に戻すことが

10

20

30

40

50

可能となり、ベース値のシフトが発生した直後であることを遊技ホールの管理者に認識させ易くすることが可能となる。

【7832】

その後、非特定制御用のワークエリア223に設けられた表示対象設定エリア276にシフト前表示データを設定する(ステップSA320)。シフト前表示データは第1~第4報知用表示装置201~204にシフト前表示を行わせるためのデータであり、具体的には第1~第4報知用表示装置201~204のそれぞれにおいて「A.」の表示を行わせるためのデータである。表示データとしてシフト前表示データが表示対象設定エリア276に設定されることにより、第2タイマ割込み処理(図639)にて当該シフト前表示データが表示IC266に送信され、第1~第4報知用表示装置201~204のそれぞれにおいて「A.」が表示される。第1~第4報知用表示装置201~204にてシフト前表示が行われていることを確認した遊技ホールの管理者は、シフト前表示の実行期間であることを把握することが可能となる。

10

【7833】

次に、図656のタイムチャートを参照しながら管理開始フラグに「1」がセットされている状況において第1~第4報知用表示装置201~204にて各種エリア311~314のベース値が報知される様子を説明する。図656(a)は現状エリア311に格納されたベース値が第1~第4報知用表示装置201~204にて報知される期間を示し、図656(b)は第1履歴エリア312に格納されたベース値が第1~第4報知用表示装置201~204にて報知される期間を示し、図656(c)は第2履歴エリア313に格納されたベース値が第1~第4報知用表示装置201~204にて報知される期間を示し、図656(d)は第3履歴エリア314に格納されたベース値が第1~第4報知用表示装置201~204にて報知される期間を示し、図656(e)は第1~第4報知用表示装置201~204にてインターバル用非表示が行われる期間を示し、図656(f)は第1~第4報知用表示装置201~204にてシフト前表示が行われる期間を示し、図656(g)はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数(すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数)がシフト基準個数(具体的には60000個)に達したタイミングを示す。

20

【7834】

t1のタイミングで図656(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が第1~第4報知用表示装置201~204にて開始される。この報知に際しては図632(a)に示すように第1報知用表示装置201ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第2報知用表示装置202では現状エリア311に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第3報知用表示装置203及び第4報知表示装置204では現状エリア311に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

30

【7835】

その後、t2のタイミングでt1のタイミングから表示継続期間が経過することで、図656(a)に示すように現状エリア311に格納されたベース値の報知が終了され、図656(e)に示すようにインターバル用非表示が第1~第4報知用表示装置201~204にて開始される。このインターバル用非表示はt2のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるt3のタイミングで図656(e)に示すように終了される。

40

【7836】

t3のタイミングで図656(b)に示すように第1履歴エリア312に格納されたベース値の報知が第1~第4報知用表示装置201~204にて開始される。この報知に際しては図632(b)に示すように第1報知用表示装置201ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第2報知用表示装置202では第1履歴エリア312に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第3報知用表示装置203

50

及び第４報知表示装置２０４では第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【７８３７】

その後、 $t_4$ のタイミングで $t_3$ のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示は $t_4$ のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングである $t_5$ のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了される。

【７８３８】

$t_5$ のタイミングで図６５６（ｃ）に示すように第２履歴エリア３１３に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図６３２（ｃ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では第２履歴エリア３１３に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では第２履歴エリア３１３に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【７８３９】

その後、 $t_6$ のタイミングで $t_5$ のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ｃ）に示すように第２履歴エリア３１３に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示は $t_6$ のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングである $t_7$ のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了される。

【７８４０】

$t_7$ のタイミングで図６５６（ｄ）に示すように第３履歴エリア３１４に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図６３２（ｄ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では第３履歴エリア３１４に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では第３履歴エリア３１４に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【７８４１】

その後、 $t_8$ のタイミングで $t_7$ のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ｄ）に示すように第３履歴エリア３１４に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示は $t_8$ のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングである $t_9$ のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了される。

【７８４２】

その後、 $t_9$ のタイミング～ $t_{10}$ のタイミングに亘って $t_1$ のタイミング～ $t_2$ のタイミングと同様に、図６５６（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、さらに $t_{10}$ のタイミング～ $t_{11}$ のタイミングに亘って $t_2$ のタイミング～ $t_3$ のタイミングと同様に、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。そして、 $t_{11}$ のタイミングで $t_3$ のタイミングと同様に、図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。

【７８４３】

その後、第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が行われている途

10

20

30

40

50

中のタイミングである t 1 2 のタイミングで、図 6 5 6 ( g ) に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達する。但し、当該 t 1 2 のタイミングでは、t 1 1 のタイミングにて第 1 履歴エリア 3 1 2 のベース値に対応する表示が開始されてから表示継続期間が経過していないため、図 6 5 6 ( b ) に示すように第 1 履歴エリア 3 1 2 のベース値に対応する表示が継続される。これにより、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達するタイミングが任意である構成であったとしても、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 における現状の報知対象の表示を予定通りの期間に亘って行った後に当該第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてシフト前表示を開始することが可能となる。

10

#### 【 7 8 4 4 】

その後、t 1 3 のタイミングで t 1 1 のタイミングから表示継続期間が経過することで、図 6 5 6 ( b ) に示すように第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値の報知が終了され、図 6 5 6 ( f ) に示すようにシフト前表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始される。なお、他のベース値の報知が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのベース値の報知についての表示継続継続が経過した場合にシフト前表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始される。また、インターバル用非表示が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのインターバル用非表示についてのインターバル期間が経過した場合にシフト前表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始される。

20

#### 【 7 8 4 5 】

その後、t 1 4 のタイミングで t 1 3 のタイミングからシフト前表示の実行期間が経過することで、図 6 5 6 ( f ) に示すようにシフト前表示が終了され、図 6 5 6 ( a ) に示すように現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値の報知が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始される。つまり、シフト前表示が開始される場合における報知対象が第 1 履歴エリア 3 1 2 のベース値であったとしても、シフト前表示が終了した場合にはベース値の報知順序における最初の報知順序に対応する現状エリア 3 1 1 のベース値から報知が開始される。

30

#### 【 7 8 4 6 】

その後、t 1 5 のタイミングで t 1 4 のタイミングから表示継続期間が経過することで、図 6 5 6 ( a ) に示すように現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値の報知が終了され、図 6 5 6 ( e ) に示すようにインターバル用非表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始される。このインターバル用非表示は t 1 5 のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングである t 1 6 のタイミングで図 6 5 6 ( e ) に示すように終了され、図 6 5 6 ( b ) に示すように第 1 履歴エリア 3 1 2 のベース値に対応する表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始される。

#### 【 7 8 4 7 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

40

#### 【 7 8 4 8 】

演算結果記憶エリア 2 3 4 の現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 に記憶されたベース値が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて順次表示される。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の数を抑えながらも、異なる期間に対応するそれぞれのベース値を個別に報知することが可能となる。また、予め定められた順序に従って各ベース値が表示されるため、表示対象となっているベース値の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

#### 【 7 8 4 9 】

演算結果記憶エリア 2 3 4 における現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3 及び第 3 履歴エリア 3 1 4 のそれぞれに対応付けてベース値の表示順序が

50



定められている。これにより、ベース値の表示を新たに開始する場合において表示対象となるベース値の種類を特定するための処理構成を簡素なものとするのが可能となる。

【7850】

一のベース値が表示されている状況から次のベース値が表示される状況となる前に、第1～第4報知用表示装置201～204はインターバル用非表示の状態となる。これにより、表示対象となっているベース値の種類が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。

【7851】

第1～第4報知用表示装置201～204にてベース値が順次表示される構成において、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には60000個）に達した場合には第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示が行われる。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204を利用して、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを報知することが可能となる。

10

【7852】

上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には演算結果記憶エリア234において現状エリア311、第1履歴エリア312、第2履歴エリア313及び第3履歴エリア314に記憶されているベース値が記憶順序の後側の記憶エリアにシフトされるとともに、通常用カウンタエリア231の各種カウンタ231a～231eが「0」クリアされて新たな算出期間のベース値の算出が開始される。したがって、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機として第1～第4報知用表示装置201～204におけるベース値の報知内容が変更されることとなる。この場合に、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合にはシフト前表示が行われた後にベース値の報知が再開されるため、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機としてベース値の報知内容が変更されることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

20

【7853】

ベース値が表示されている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合、そのベース値の表示の表示継続期間が経過した後にシフト前表示が開始される。これにより、既に行われているベース値の表示を邪魔しないようにしながら、シフト前表示を開始することが可能となる。

30

【7854】

演算結果記憶エリア234に記憶された複数のベース値が所定表示順序に従って順次表示される構成において、シフト前表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番のベース値から表示される。これにより、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には、所定表示順序における最初の順番のベース値から改めて確認することが可能となる。

【7855】

結果演算処理（図654）にてベース値を算出する構成において、一のベース値の算出を開始してから当該ベース値の算出が完了するまでに結果演算処理が複数回実行される。これにより、1回の結果演算処理にてベース値の算出を完了させる構成に比べて、結果演算処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

40

【7856】

上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には当該シフト基準個数に達したタイミングにおいてベース値が新たに導出された後にベース値のデータシフト処理（ステップSA216）が実行される構成において、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示が行われる。これにより、ベース値が新たに導出されてベース値のデータシフト処理が行われている状況においては第1～第4報知用表示装置201～204にてシフト前表示を行うことが可能となり、シフト基準個数に達したにも関わらずそれ以前のベース値の表示がそのまま継

50

続されてしまわないようにすることが可能となる。

【 7 8 5 7 】

なお、ベース値の算出期間が開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には 6 0 0 0 個）に達するまでは上記第 6 7 実施形態と同様に、現状エリア 3 1 1 のベース値が表示される場合には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて演算初期表示が行われる構成としてもよい。

【 7 8 5 8 】

また、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 がインターバル用非表示である状態において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達した場合には即座にシフト前表示が開始され、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値が表示されている状況において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達した場合にはそのベース値の表示の表示継続期間が経過した場合にシフト前表示が開始される構成としてもよい。これにより、既に行われているベース値の表示が途中で終了されてしまわないようにしながら、シフト前表示を早期に開始させることが可能となる。

10

【 7 8 5 9 】

また、シフト前表示の表示内容は上記のものに限定されることはなく、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の少なくとも一部における表示内容は他の状況においても表示され得る表示内容ではあるものの、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の全体の表示内容は他の状況においては表示されない表示内容である構成としてもよい。また、シフト前表示が行われる場合には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおいて少なくとも 1 個の表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が点灯状態となる構成としたが、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の一部については全ての表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が消灯状態となる構成としてもよい。また、シフト前表示が行われる場合には当該シフト前表示の表示内容がシフト前表示の実行期間に亘って維持される構成に限定されることはなく、シフト前表示の表示内容がシフト前表示の実行期間に亘って点滅される構成としてもよい。

20

【 7 8 6 0 】

また、シフト前表示の実行期間が固定である構成に限定されることはなく、例えば上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達してから新たなベース値が算出されてベース値のデータシフト処理が完了するまでに要した期間に応じて、シフト前表示の実行期間が変動する構成としてもよい。

30

【 7 8 6 1 】

また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には、その時点で第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われている各ベース値の表示周回のうち最後の順番のベース値（すなわち第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されたベース値）の表示が完了した後にシフト前表示が開始される構成としてもよい。これにより、各ベース値の表示周回が完了した後にシフト前表示を経由して新たな各ベース値の表示周回を開始させることが可能となる。

40

【 7 8 6 2 】

また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合にはその時点における通常カウンタエリア 2 3 1 の各種カウンタ 2 3 1 a ～ 2 3 1 e を利用してベース値の算出が開始され、そのベース値の算出が完了した場合にデータシフト処理（ステップ S A 2 1 6）が行われる構成としてもよい。この場合、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したタイミングにおけるベース値を正確に算出することが可能となる。

【 7 8 6 3 】

また、インターバル期間においてはインターバル用非表示が行われることに代えて、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の少なくとも一部では所定の表示が行われると

50

もに第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の全体の表示としてはベース値が報知される状況において発生し得る表示内容とは異なる表示内容となるインターバル用表示が行われる構成としてもよい。例えば、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおいて中央の表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 のみが点灯状態となることで「 - 」の表示が行われる構成としてもよく、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の一部の表示装置において「 - 」の表示が行われるとともに残りの表示装置は非表示状態となる構成としてもよい。

#### 【 7 8 6 4 】

また、インターバル期間が設定されていない構成としてもよい。この場合、一のベース値について表示継続期間が経過した場合には、次の順番の表示対象となるベース値の表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始されることとなる。

10

#### 【 7 8 6 5 】

##### < 第 7 6 実施形態 >

本実施形態ではシフト前表示の開始タイミングが上記第 7 5 実施形態と相違している。以下、上記第 7 5 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 7 5 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【 7 8 6 6 】

本実施形態におけるシフト前表示の開始タイミングについて図 6 5 7 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 6 5 7 ( a ) は現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて報知される期間を示し、図 6 5 7 ( b ) は第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて報知される期間を示し、図 6 5 7 ( c ) は第 2 履歴エリア 3 1 3 に格納されたベース値が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて報知される期間を示し、図 6 5 7 ( d ) は第 3 履歴エリア 3 1 4 に格納されたベース値が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて報知される期間を示し、図 6 5 7 ( e ) は第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてインターバル用非表示が行われる期間を示し、図 6 5 7 ( f ) は第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてシフト前表示が行われる期間を示し、図 6 5 7 ( g ) はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達したタイミングを示す。

20

30

#### 【 7 8 6 7 】

t 1 ～ t 1 1 のタイミングでは、上記第 7 5 実施形態における図 6 5 6 ( a ) ～ 図 6 5 6 ( g ) のタイムチャートと同様に、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて、表示継続期間に亘るベース値に対応する表示と、インターバル期間におけるインターバル用非表示の実行とが繰り返されるとともに、ベース値に対応する表示は演算結果記憶エリア 2 3 4 の現状エリア 3 1 1 第 1 履歴エリア 3 1 2 第 2 履歴エリア 3 1 3 第 3 履歴エリア 3 1 4 の順序で繰り返される。そして、t 1 1 のタイミングで図 6 5 7 ( b ) に示すように第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値に対応する表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始される。

40

#### 【 7 8 6 8 】

その後、第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値に対応する表示が行われている途中のタイミングである t 1 2 のタイミングで、図 6 5 7 ( g ) に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達する。この場合、当該 t 1 2 のタイミングでは、t 1 1 のタイミングにて第 1 履歴エリア 3 1 2 のベース値に対応する表示が開始されてから表示継続期間が経過していないものの、図 6 5 7 ( b ) に示すように第 1 履歴エリア 3 1 2 に格納されたベース値の報知が終了され、図 6 5 7 ( f ) に示すようにシフト前表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2

50

0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。

【 7 8 6 9 】

なお、他のベース値の報知が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのタイミングでシフト前表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。また、インターバル用非表示が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのタイミングでシフト前表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。

【 7 8 7 0 】

その後、t 1 3 のタイミングで t 1 2 のタイミングからシフト前表示の実行期間が経過することで、図 6 5 7 ( f ) に示すようにシフト前表示が終了され、図 6 5 7 ( a ) に示すように現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値の報知が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。つまり、シフト前表示が開始される場合における報知対象が第 1 履歴エリア 3 1 2 のベース値であったとしても、シフト前表示が終了した場合にはベース値の報知順序における最初の報知順序に対応する現状エリア 3 1 1 のベース値から報知が開始される。

10

【 7 8 7 1 】

その後、t 1 4 のタイミングで t 1 3 のタイミングから表示継続期間が経過することで、図 6 5 7 ( a ) に示すように現状エリア 3 1 1 に格納されたベース値の報知が終了され、図 6 5 7 ( e ) に示すようにインターバル用非表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。このインターバル用非表示は t 1 4 のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングである t 1 5 のタイミングで図 6 5 7 ( e ) に示すように終了され、図 6 5 7 ( b ) に示すように第 1 履歴エリア 3 1 2 のベース値に対応する表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて開始される。

20

【 7 8 7 2 】

上記構成によれば、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には 6 0 0 0 0 個）に達した場合には、そのタイミングで第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてシフト前表示が開始される。これにより、シフト前表示を早期に開始することが可能となり、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを早期に報知することが可能となる。

30

【 7 8 7 3 】

< 第 7 7 実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 6 7 実施形態と相違している。以下、上記第 6 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 6 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 7 8 7 4 】

図 6 5 8 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S A 4 0 1 ~ ステップ S A 4 2 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

40

【 7 8 7 5 】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S A 4 0 1）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定期間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する。

【 7 8 7 6 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S A 4 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では上記第 6 7 実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込

50

んで起動される処理である第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) の割込み周期を第 1 割込み周期 (具体的には 4 ミリ秒) に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 2 タイマ割込み処理 (図 6 3 9) の割込み周期を上記第 1 割込み周期よりも短い周期である第 2 割込み周期 (具体的には 2 ミリ秒) に設定する。

【 7 8 7 7 】

つまり、本実施形態では上記第 6 7 実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) と第 2 タイマ割込み処理 (図 6 3 9) とが存在している。第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 6 3 9) はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第 2 タイマ割込み処理 (図 6 3 9) は第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) に対して割り込んで起動される。一方、第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) は第 2 タイマ割込み処理 (図 6 3 9) に対して割り込んで起動されない。また、第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) 及び第 2 タイマ割込み処理 (図 6 3 9) の両方が実行されていない状況において第 1 割込み周期及び第 2 割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第 2 タイマ割込み処理 (図 6 3 9) から先に起動される。この点、第 2 タイマ割込み処理 (図 6 3 9) は第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) が第 2 タイマ割込み処理 (図 6 3 9) よりも優先して起動される構成としてもよい。

【 7 8 7 8 】

内部機能レジスタ設定処理では、第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) の第 1 割込み周期を主側 CPU 6 3 の所定のレジスタに設定するとともに、第 2 タイマ割込み処理 (図 6 3 9) の第 2 割込み周期を主側 CPU 6 3 の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第 1, 第 2 割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【 7 8 7 9 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた立ち上げ処理中フラグに「 1 」をセットする (ステップ S A 4 0 3)。立ち上げ処理中フラグは上記第 6 7 実施形態と同様に、第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) を終了すべき状況であることを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。

【 7 8 8 0 】

立ち上げ処理中フラグは、上記第 6 7 実施形態と同様にメイン処理 (図 6 5 8) において動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S A 4 0 1 ~ ステップ S A 4 1 8) が開始されて割込許可 (ステップ S A 4 0 4) を行う前に「 1 」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理 (ステップ S A 4 2 2 ~ ステップ S A 4 2 5) が開始される前に「 0 」クリアされる。この場合に、上記第 6 7 実施形態と同様に第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合にはステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S A 4 0 1 ~ ステップ S A 4 1 8) が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第 1 タイマ割込み処理 (図 6 3 8) では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合であってもステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S A 4 0 1 ~ ステップ S A 4 1 8) が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【 7 8 8 1 】

特に、立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている状況であっても停電情報記憶

10

20

30

40

50

処理（ステップ S 8 9 0 1）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S A 4 0 1～ステップ S A 4 1 8）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第 6 7 実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 6 5 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）又は設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

10

#### 【7 8 8 2】

ちなみに、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）又は設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されている状況では、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）及び設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）を含めてメイン処理（図 6 5 8）において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）又は第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図 6 5 8）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図 6 5 8）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された情報が主側 C P U 6 3 の各種レジスタに復帰される。

20

#### 【7 8 8 3】

ステップ S A 4 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、割込み許可の設定を行う（ステップ S A 4 0 4）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップ S A 4 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が終了される。

30

#### 【7 8 8 4】

その後、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S A 4 0 5）。つまり、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている状態においてパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われて主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第 6 7 実施形態と同様に、主制御装置 6 0 に設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c が設けられているものの更新ボタン 6 8 b は設けられていない。また、主制御装置 6 0 には第 1～第 3 報知用表示装置 6 9 a～6 9 c ではなく第 4 3 実施形態と同様に第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 が設けられている。

40

#### 【7 8 8 5】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S A 4 0 5：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S A 4 0 6）。第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

50

## 【 7 8 8 6 】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S A 4 0 6 : Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する（ステップ S A 4 0 7）。チェックサムの算出方法は上記第 6 5 実施形態と同一である。その後、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S A 4 0 7 にて算出したチェックサムと比較する（ステップ S A 4 0 8）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップ S A 4 0 9）。

10

## 【 7 8 8 7 】

ステップ S A 4 0 6 又はステップ S A 4 0 9 にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S A 4 1 0）。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）においてステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、又は特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

20

## 【 7 8 8 8 】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S A 4 1 1）。音声発光制御装置 8 1 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されるまではパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

30

## 【 7 8 8 9 】

停電フラグに「1」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップ S A 4 0 6 及びステップ S A 4 0 9 : Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S A 4 1 2）。設定更新表示フラグは上記第 6 7 実施形態と同様に設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されていることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）が実行されている状況において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止された場合には、その後主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに

40

50

「１」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態はＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるか、又は設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において設定更新表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

#### 【７８９０】

設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことでステップＳＡ４１２にて否定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＡ４１３）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＡ４１３：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＡ４１５）。また、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であっても（ステップＳＡ４１３：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ４１４：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＡ４１５）。設定確認用処理については後に説明する。

10

#### 【７８９１】

設定確認表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が開始された場合に「１」がセットされ設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態はＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるか、又は設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）において設定確認表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

20

30

#### 【７８９２】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＡ４０５：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＡ４１６）。ＲＡＭクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には後述する設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた後述する設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＡ４０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非

40

50



特定制御用のスタックエリア 2 2 4 については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【7893】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する（ステップ S A 4 1 7）。ON 操作されている場合（ステップ S A 4 1 7：YES）、設定値更新処理を実行する（ステップ S A 4 1 8）。設定値更新処理については後に説明する。

【7894】

ステップ S A 4 1 1 の処理を実行した場合、ステップ S A 4 1 4 にて否定判定をした場合、ステップ S A 4 1 5 の処理を実行した場合、ステップ S A 4 1 7 にて否定判定をした場合、又はステップ S A 4 1 8 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S A 4 1 9）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 6 7 実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている場合、上記第 6 7 実施形態と同様に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が継続される。

10

【7895】

上記構成によれば主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合、当該主側 CPU 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S A 4 0 1 ～ ステップ S A 4 1 8）が終了した後であって残余処理（ステップ S A 4 2 2 ～ ステップ S A 4 2 5）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【7896】

また、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5）及び設定値更新処理（ステップ S A 4 1 8）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が行われるとしても、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

30

【7897】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップ S A 4 2 0）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が起動された場合にステップ S 8 9 0 6 にて否定判定をすることでステップ S 8 9 0 1 ～ ステップ S 8 9 0 5 の処理だけではなくステップ S 8 9 0 7 ～ ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップ S A 4 2 0 では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグも「0」クリアする。

【7898】

その後、復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S A 4 2 1）。復帰コマンドに含まれている情報の内容及び復帰コマンドを受信した場合における音声発光制御装置 8 1 の処理内容は、上記第 6 5 実施形態におけるメイン処理（図 6 1 9）のステップ S 7 9 2 0 の場合と同一である。

40

【7899】

その後、ステップ S A 4 2 2 ～ ステップ S A 4 2 5 の残余処理に進む。つまり、主側 CPU 6 3 は第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S A 4 2 2 ～ ステップ S A 4 2 5 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S A 4 2 2 ～ ステップ

50

S A 4 2 5 の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップ S A 4 2 2 ~ ステップ S A 4 2 5 では、上記第 3 3 実施形態におけるメイン処理 ( 図 5 1 4 ) のステップ S 1 1 3 ~ ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

【 7 9 0 0 】

次に、本実施形態における設定値に関する構成について説明する。図 6 5 9 は特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定値に関する記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【 7 9 0 1 】

図 6 5 9 に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 には設定参照用エリア 3 4 1 と設定更新用エリア 3 4 2 とが設けられている。設定参照用エリア 3 4 1 は現状のパチンコ機 1 0 の設定値を主側 C P U 6 3 にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。特図変動開始処理 ( 図 5 1 8 ) におけるステップ S 5 0 3 では設定参照用エリア 3 4 1 に格納されている情報によりパチンコ機 1 0 の現状の設定値を特定し、その特定した設定値に対応する当否テーブルを読み出す。そして、ステップ S 5 0 4 ではその読み出した当否テーブルを利用して当否判定処理を実行する。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグに「 1 」がセットされている状況においては設定参照用エリア 3 4 1 に格納されている情報に対応する設定値の表示が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて行われる。

【 7 9 0 2 】

設定参照用エリア 3 4 1 には設定値の情報として数値情報が格納される。具体的には、設定参照用エリア 3 4 1 に「 1 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 1 」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 2 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 2 」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 3 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 3 」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 4 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 4 」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 5 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 5 」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 6 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 6 」となる。

【 7 9 0 3 】

設定更新用エリア 3 4 2 は設定値更新処理 ( ステップ S A 4 1 8 ) において更新途中の設定値の情報が格納される。つまり、設定値更新処理 ( ステップ S A 4 1 8 ) ではリセットボタン 6 8 c が押圧操作される度に選択対象の設定値の情報を更新することとなるが、この更新に際しては設定参照用エリア 3 4 1 に格納された設定値の情報は変更されことなく、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報が変更される。これにより、設定値更新処理 ( ステップ S A 4 1 8 ) が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定値の更新を行うことが可能となる。設定値更新処理 ( ステップ S A 4 1 8 ) が終了される場合にその時点における設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報が設定参照用エリア 3 4 1 に上書きされる。これにより、設定値更新処理 ( ステップ S A 4 1 8 ) にて更新された結果の設定値が、現状のパチンコ機 1 0 の設定値として設定されることとなる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている状況においては設定更新用エリア 3 4 2 に格納されている情報に対応する設定値の表示が第 4 報知用表示装置 2 0 4 にて行われる。

【 7 9 0 4 】

設定更新用エリア 3 4 2 には設定値の情報として数値情報が格納される。具体的には、設定更新用エリア 3 4 2 に「 1 」の数値情報が格納されている場合には更新対象 ( 選択対象又は変更対象 ) の設定値は「設定 1 」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 2 」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 2 」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 3 」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 3 」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 4 」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設

10

20

30

40

50

定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

#### 【７９０５】

図６６０はメイン処理（図６５８）のステップＳＡ４１５にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳＡ５０１～ステップＳＡ５０４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【７９０６】

特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳＡ５０１：ＮＯ）、設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ５０２）。設定確認表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて肯定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）を実行する。

#### 【７９０７】

図６６１は設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップＳＡ６０１～ステップＳＡ６０３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【７９０８】

まず特定制御用のワークエリア２２１の設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報に対応する設定値の表示データを読み出す（ステップＳＡ６０１）。そして、その読み出した設定値の表示データを第４報知用表示装置２０４に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア２２１における第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳＡ６０２）。また、パチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示を第１～第３報知用表示装置２０１～２０３に行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳＡ６０３）。

#### 【７９０９】

上記のように設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理が実行されることにより、ステップＳＡ６０３にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第１～第３報知用表示装置２０１～２０３にて行われるとともに、ステップＳＡ６０２にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第４報知用表示装置２０４にて行われる。これにより、例えば図６２９（ｂ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

#### 【７９１０】

設定確認用処理（図６６０）の説明に戻り、ステップＳＡ５０１にて肯定判定をした場合又はステップＳＡ５０２の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＡ５０３）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定確認用処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＡ５０３にて否定判定をする。設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップＳＡ５０３：ＮＯ）、ステップＳＡ５０３の処理を繰り返す。

#### 【７９１１】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（

10

20

30

40

50

ステップ S A 5 0 3 : Y E S )、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグを「 0 」クリアする (ステップ S A 5 0 4 )。これにより、第 2 タイマ割込み処理 (図 6 3 9 ) のステップ S 9 0 0 5 にて否定判定をすることで、設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理 (ステップ S 9 0 0 6 ) が実行されない状況となる。したがって、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

#### 【 7 9 1 2 】

上記のとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作した状態でパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われることにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されてメイン処理 (図 6 5 8 ) が開始された状況においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないとともに設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作された状態となり、メイン処理 (図 6 5 8 ) にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理 (図 6 6 0 ) が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

10

#### 【 7 9 1 3 】

図 6 6 2 はメイン処理 (図 6 5 8 ) のステップ S A 4 1 8 にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップ S A 7 0 1 ~ ステップ S A 7 1 0 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

#### 【 7 9 1 4 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する (ステップ S A 7 0 1 )。設定更新表示フラグに「 1 」がセットされていない場合 (ステップ S A 7 0 1 : N O )、設定更新表示フラグに「 1 」をセットする (ステップ S A 7 0 2 )。その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定参照用エリア 3 4 1 に格納された設定値の情報を特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新用エリア 3 4 2 に上書きする (ステップ S A 7 0 3 )。これにより、動作電力の供給が前回停止された場合に設定されていた設定値の情報が設定更新用エリア 3 4 2 に設定された状態となる。

30

#### 【 7 9 1 5 】

一方、設定値更新処理が実行されている途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開されてメイン処理 (図 6 5 8 ) の R A M クリア処理 (ステップ S A 4 1 6 ) が実行されることなく設定値更新処理が開始されたことにより設定更新表示フラグに既に「 1 」がセットされている場合 (ステップ S A 7 0 1 : Y E S )、ステップ S A 7 0 3 の処理は実行されない。この場合、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理において設定更新用エリア 3 4 2 に設定されていた設定値の情報がそのまま維持された状態で、ステップ S A 7 0 4 以降の処理を実行することとなる。

#### 【 7 9 1 6 】

設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている場合、第 2 タイマ割込み処理 (図 6 3 9 ) のステップ S 9 0 0 3 にて肯定判定をすることで、設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理 (ステップ S 9 0 0 4 ) を実行する。

40

#### 【 7 9 1 7 】

図 6 6 3 は設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップ S A 8 0 1 ~ ステップ S A 8 0 3 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 7 9 1 8 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 の設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報に対応する設定値の表示データを読み出す (ステップ S A 8 0 1 )。そして、その読

50

み出した設定値の表示データを第4報知用表示装置204に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア221における第5表示データバッファ275に設定する(ステップSA802)。また、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示を第1～第3報知用表示装置201～203に行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に設定する(ステップSA803)。

#### 【7919】

上記のように設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理が実行されることにより、ステップSA803にて第5表示データバッファ275に設定された表示データに対応する表示が第1～第3報知用表示装置201～203にて行われるとともに、ステップSA802にて第5表示データバッファ275に設定された表示データに対応する表示が第4報知用表示装置204にて行われる。これにより、例えば図629(a)の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の更新対象として選択されている設定値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

10

#### 【7920】

設定値更新処理(図662)の説明に戻り、ステップSA701にて肯定判定をした場合又はステップSA703の処理を実行した場合、設定更新用エリア342に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する(ステップSA704)。「1」～「6」のいずれかではない場合(ステップSA704:NO)、設定更新用エリア342に「1」を設定する(ステップSA705)。これにより、更新対象の設定値が「設定1」となる。

20

#### 【7921】

ステップSA704にて肯定判定をした場合又はステップSA705の処理を実行した場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する(ステップSA706)。具体的には、設定キー挿入部68aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部68aがON状態に維持されている場合だけでなく、設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップSA706にて否定判定をする。

30

#### 【7922】

ステップSA706にて否定判定をした場合、リセットボタン68cが押圧操作されていることを条件として(ステップSA707:YES)、設定更新用エリア342の値を1加算する(ステップSA708)。これにより、リセットボタン68cが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン68cが押圧操作されていない場合(ステップSA707:NO)又は設定更新用エリア342の値を1加算した場合にはステップSA704の処理に戻ることもとなるが、ステップSA704にて設定更新用エリア342の値が7以上であると判定されると、ステップSA705にて設定更新用エリア342に「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況でリセットボタン68cが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻るようになる。

40

#### 【7923】

設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合(ステップSA706:YES)、設定更新用エリア342に格納された設定値の情報を設定参照用エリア341に上書きする(ステップSA709)。これにより、今回の設定値更新処理にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア341に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機10の設定値となる。

#### 【7924】

その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグを「0」クリアする(ステップSA710)。これにより、第2タイマ割込み処理(図639)のステップS9003にて否定判定をすることで、設定更新中における第5表示データバッファ2

50

75への設定処理(ステップS9004)が実行されない状況となる。したがって、第1～第4報知用表示装置201～204にて、パチンコ機10の現状の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の更新対象として選択されている設定値の表示が行われる状態が解除される。

#### 【7925】

上記のとおりリセットボタン68cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うことに基づき、RAMクリア処理(ステップSA416)だけではなく設定値更新処理(図662)が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン68cを押圧操作することなく設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うことに基づき、設定確認用処理(図660)が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部68aに対するON操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

10

#### 【7926】

また、設定キー挿入部68aを設定キーによりON操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行う場合であって、リセットボタン68cの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン68cの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン68cの押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

20

#### 【7927】

次に、設定値更新処理(図662)又は設定確認用処理(図660)が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理(図658)にて実行される処理の内容について図664の説明図を参照しながら説明する。

30

#### 【7928】

まず設定値更新処理(図662)及び設定確認用処理(図660)のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理(図658)にて実行される処理の内容について説明する。

#### 【7929】

設定キー挿入部68aがON操作されることなくさらにリセットボタン68cが押圧操作されることなく動作電力の供給が再開された場合(すなわち「操作無し」の場合)、メイン処理(図658)ではRAMクリア処理(ステップSA416)、設定値更新処理(ステップSA418)及び設定確認用処理(ステップSA415)のいずれも実行されない。設定キー挿入部68aがON操作されないのに対してリセットボタン68cが押圧操作されながら動作電力の供給が再開された場合(すなわち「RAMクリア操作」が行われた場合)、メイン処理(図658)ではRAMクリア処理(ステップSA416)が実行される一方、設定値更新処理(ステップSA418)及び設定確認用処理(ステップSA415)は実行されない。設定キー挿入部68aがON操作されるとともにリセットボタン68cが押圧操作されながら動作電力の供給が再開された場合(すなわち「設定変更操作」が行われた場合)、メイン処理(図658)ではRAMクリア処理(ステップSA416)が実行されるとともに設定値更新処理(ステップSA418)が実行される一方、設定確認用処理(ステップSA415)は実行されない。設定キー挿入部68aがON操作されるもののリセットボタン68cが押圧操作されることなく動作電力の供給が再開された場合(すなわち「設定確認操作」が行われた場合)、設定確認用処理(ステップSA

40

50

４１５）が実行される一方、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）及び設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）は実行されない。

【７９３０】

次に、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容について説明する。

【７９３１】

「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される一方、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）の再開及び新たな実行を行うことなく、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）を実行する。これにより、「ＲＡＭクリア操作」に対するＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）のみの実行を優先させることが可能となる。この場合、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）においてステップＳＡ７０９の処理が実行される前に停電時処理が実行されたのであれば、当該設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において更新された設定値（すなわち変更された設定値）の情報は設定参照用エリア３４１に設定されていないため、当該設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が開始される前に設定されていた設定値が、動作電力の供給の再開後においても使用対象となる。なお、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることで設定更新表示フラグは「０」クリアされる。

【７９３２】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行される一方、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が新たに開始される。

【７９３３】

ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された場合には既に説明したとおり特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグが「０」クリアされるため、設定値更新処理（図６６２）ではステップＳＡ７０１にて否定判定をすることで、設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報を設定更新用エリア３４２に上書きする。したがって、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）においてステップＳＡ７０９の処理が実行される前に停電時処理が実行されたのであれば、当該設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において更新された設定値の情報は設定参照用エリア３４１に設定されていないため無効化される。この場合、動作電力の供給の再開後における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）では、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が開始される前に設定されていた設定値から当該設定値の更新が行われることとなる。

【７９３４】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、又は「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件としてステップＳＡ４１２にて肯定判定をすることで、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行される。ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されない場合には特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示

フラグに「1」がセットされた状態が維持されるため、設定値更新処理（図662）ではステップSA701にて肯定判定をすることで設定更新用エリア342の設定値の情報がそのまま維持される。したがって、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップSA418）にて更新途中となっている設定値から当該設定値の更新が再開されることとなる。これにより、設定値更新処理（ステップSA418）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「RAMクリア操作」が行われなかった場合には、「設定変更操作」が行われなかったとしても設定値更新処理（ステップSA418）を再開させることが可能となる。

#### 【7935】

特に、設定値更新処理（ステップSA418）を実行している途中において間違っパチンコ機10の電源のOFF操作を行ってしまうことが想定され、この場合には即座にパチンコ機10の電源のON操作が行われることが考えられる。この場合、設定キー挿入部68aがON操作された状態のままリセットボタン68cを押圧操作することなくパチンコ機10の電源のON操作が行われることが想定され、そうすると「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開されることとなる。このような状況において上記のとおり設定値更新処理（ステップSA418）が実行されるとともに、当該設定値更新処理（ステップSA418）において動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップSA418）にて更新途中となっている設定値から当該設定値の更新が再開される。これにより、上記のような事象が発生したとしても、問題なく設定値の更新を再開させることが可能となる。

#### 【7936】

次に、設定確認用処理（ステップSA415）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図658）にて実行される処理の内容について説明する。

#### 【7937】

「RAMクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図658）ではRAMクリア処理（ステップSA416）が実行される一方、設定値更新処理（ステップSA418）及び設定確認用処理（ステップSA415）は実行されない。つまり、設定確認用処理（ステップSA415）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「RAMクリア操作」が行われた場合には設定確認用処理（ステップSA415）を新たに実行することなく、RAMクリア処理（ステップSA416）を実行する。これにより、「RAMクリア操作」に対するRAMクリア処理（ステップSA416）のみの実行を優先させることが可能となる。なお、RAMクリア処理（ステップSA416）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

#### 【7938】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図658）ではRAMクリア処理（ステップSA416）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップSA418）が実行される一方、設定確認用処理（ステップSA415）は実行されない。つまり、設定確認用処理（ステップSA415）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（ステップSA415）を新たに実行することなく、RAMクリア処理（ステップSA416）の実行後に設定値更新処理（ステップSA418）を実行する。これにより、「設定変更操作」に対するRAMクリア処理（ステップSA416）及び設定値更新処理（ステップSA418）の実行を優先させることが可能となる。また、このように設定確認用処理（ステップSA415）が実行されなかったとしても、設定値更新処理（ステップSA418）が実行されることで更新対象の設定値が第4報知用表示装置204にて表示されるとともに設定値更新処理（ステップSA418）の終了に際してその時点で更新対象となっている設定値の情報が設定参照用



エリア 3 4 1 に設定されるため、遊技ホールの管理者は現状のパチンコ機 1 0 の設定値を確認することができる。なお、R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6 ）が実行されることで設定確認表示フラグは「 0 」クリアされる。

【 7 9 3 9 】

「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 6 5 8 ）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件として設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5 ）を実行する。これにより、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5 ）の途中で停電時処理が実行されたとしても、動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」を行うことで設定値の確認を再開することが可能となる。

【 7 9 4 0 】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図 6 5 8 ）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件としてステップ S A 4 1 4 にて肯定判定をすることで、設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されていなくても設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5 ）が実行される。これにより、設定確認用処理（ステップ S A 4 1 5 ）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況であったとしても設定値の確認を再開させることが可能となる。

【 7 9 4 1 】

次に、設定値更新処理（図 6 6 2 ）及び設定確認用処理（図 6 6 0 ）の設定キー挿入部 6 8 a の操作状態との関係での終了タイミングについて、図 6 6 5 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 6 6 5 （ a ）はパチンコ機 1 0 の電源が O N 状態となっている期間を示し、図 6 6 5 （ b ）は設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されている期間を示し、図 6 6 5 （ c ）は設定値更新処理（図 6 6 2 ）が実行されている期間を示し、図 6 6 5 （ d ）は設定確認用処理（図 6 6 0 ）が実行されている期間を示し、図 6 6 5 （ e ）は停電時処理が実行されている期間を示す。

【 7 9 4 2 】

まず通常の流で設定値更新処理（図 6 6 2 ）及び設定確認用処理（図 6 6 0 ）のそれぞれが実行される場合について説明する。

【 7 9 4 3 】

t 1 のタイミングで図 6 6 5 （ b ）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを用いて O N 操作され、その後の t 2 のタイミングで図 6 6 5 （ a ）に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われる。この場合、リセットボタン 6 8 c の押圧操作も行われている。したがって、t 3 のタイミングで図 6 6 5 （ c ）に示すように設定値更新処理（図 6 6 2 ）が開始される。その後に、t 4 のタイミングで図 6 6 5 （ b ）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されている状態から O F F 操作された状態となる。これにより、図 6 6 5 （ c ）に示すように設定値更新処理（図 6 6 2 ）が終了する。

【 7 9 4 4 】

また、t 5 のタイミングで図 6 6 5 （ b ）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを用いて O N 操作され、その後の t 6 のタイミングで図 6 6 5 （ a ）に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われる。この場合、リセットボタン 6 8 c の押圧操作が行われていない。したがって、t 7 のタイミングで図 6 6 5 （ d ）に示すように設定確認用処理（図 6 6 0 ）が開始される。その後に、t 8 のタイミングで図 6 6 5 （ b ）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されている状態から O F F 操作された状態となる。これにより、図 6 6 5 （ d ）に示すように設定確認用処理（図 6 6 0 ）が終了する。

【 7 9 4 5 】

次に、設定値更新処理（図 6 6 2 ）の実行途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開時に「操作無し」の状況であった場合について説明する。

【 7 9 4 6 】

t 9 のタイミングで図 6 6 5 （ b ）に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを用いて O N 操作され、その後の t 1 0 のタイミングで図 6 6 5 （ a ）に示すようにパチンコ

10

20

30

40

50

機 10 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 68 c の押圧操作も行われている。したがって、t 11 のタイミングで図 665 (c) に示すように設定値更新処理 (図 662) が開始される。そして、当該設定値更新処理 (図 662) の実行途中である t 12 のタイミングでパチンコ機 10 の電源 OFF 操作又は商用電源の突然の停電の発生などにより図 665 (a) に示すように電源が OFF 状態となることで、図 665 (e) に示すように停電時処理が開始される。この場合、当該 t 12 のタイミングで図 665 (c) に示すように設定値更新処理 (図 662) が終了し、t 13 のタイミングで図 665 (e) に示すように停電時処理が終了する。

#### 【7947】

その後、t 14 のタイミングで図 665 (b) に示すように設定キー挿入部 68 a が OFF 操作された状態となり、その状態で t 15 のタイミングで図 665 (a) に示すようにパチンコ機 10 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 68 c の押圧操作は行われていない。つまり、「操作無し」の状況でパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われている。但し、前回のパチンコ機 10 の電源 OFF 時には設定値更新処理 (図 662) の途中で停電時処理が実行されている。したがって、t 16 のタイミングで図 665 (c) に示すように設定値更新処理 (図 662) が開始される。この場合、設定値更新処理 (図 662) は設定キー挿入部 68 a が ON 操作された状態から OFF 操作された状態に切り換わったことを特定した場合に終了されるため、設定値更新処理 (図 662) の開始タイミングから設定キー挿入部 68 a が OFF 操作された状態に維持されているとしても設定値更新処理 (図 662) の終了条件が成立したことになる。

#### 【7948】

その後、設定値更新処理 (図 662) が実行されている途中である t 17 のタイミングで図 665 (b) に示すように設定キー挿入部 68 a が設定キーを用いて ON 操作され、その後の t 18 のタイミングで図 665 (b) に示すように設定キー挿入部 68 a が ON 操作されている状態から OFF 操作された状態となる。これにより、図 665 (c) に示すように設定値更新処理 (図 662) が終了する。

#### 【7949】

次に、設定確認用処理 (図 660) の実行途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開時に「操作無し」の状況であった場合について説明する。

#### 【7950】

t 19 のタイミングで図 665 (b) に示すように設定キー挿入部 68 a が設定キーを用いて ON 操作され、その後の t 20 のタイミングで図 665 (a) に示すようにパチンコ機 10 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 68 c の押圧操作は行われていない。したがって、t 21 のタイミングで図 665 (d) に示すように設定確認用処理 (図 660) が開始される。そして、当該設定確認用処理 (図 660) の実行途中である t 22 のタイミングでパチンコ機 10 の電源 OFF 操作又は商用電源の突然の停電の発生などにより図 665 (a) に示すように電源が OFF 状態となることで、図 665 (e) に示すように停電時処理が開始される。この場合、当該 t 22 のタイミングで図 665 (d) に示すように設定確認用処理 (図 660) が終了し、t 23 のタイミングで図 665 (e) に示すように停電時処理が終了する。

#### 【7951】

その後、t 24 のタイミングで図 665 (b) に示すように設定キー挿入部 68 a が OFF 操作された状態となり、その状態で t 25 のタイミングで図 665 (a) に示すようにパチンコ機 10 の電源の ON 操作が行われる。この場合、リセットボタン 68 c の押圧操作は行われていない。つまり、「操作無し」の状況でパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われている。但し、前回のパチンコ機 10 の電源 OFF 時には設定確認用処理 (図 660) の途中で停電時処理が実行されている。したがって、t 26 のタイミングで図 665 (d) に示すように設定確認用処理 (図 660) が開始される。この場合、設定確認用処理 (図 660) は設定キー挿入部 68 a が ON 操作された状態から OFF 操作された状態に切り換わったことを特定した場合に終了されるため、設定確認用処理 (図 660) の開

始タイミングから設定キー挿入部 68 a が OFF 操作された状態に維持されているとしても設定確認用処理（図 660）の終了条件が成立したことになる。

【7952】

その後、設定確認用処理（図 660）が実行されている途中である t27 のタイミングで図 665（b）に示すように設定キー挿入部 68 a が設定キーを用いて ON 操作され、その後の t28 のタイミングで図 665（b）に示すように設定キー挿入部 68 a が ON 操作されている状態から OFF 操作された状態となる。これにより、図 665（d）に示すように設定確認用処理（図 660）が終了する。

【7953】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

10

【7954】

設定値更新処理（図 662）が実行されるようにするためには動作電力の供給が開始される場合に、設定キー挿入部 68 a を ON 操作するとともにリセットボタン 68 c を押圧操作することで「設定変更操作」を行う必要がある。これにより、設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定値更新処理（図 662）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われていなくても設定値更新処理（図 662）が実行され得る。これにより、設定値更新処理（図 662）の実行を優先させることが可能となる。

【7955】

20

設定値更新処理（図 662）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に設定値を確認するための「設定確認操作」が行われた場合、設定確認用処理（図 660）が実行されるのではなく設定値更新処理（図 662）が実行される。これにより、設定値の確認よりも設定値の変更を優先させることが可能となり、使用対象の設定値の変更が実際には完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【7956】

設定値更新処理（図 662）が実行されている状況においては第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて更新対象として選択されている設定値が表示される。これにより、更新対象として選択されている設定値を把握しながら設定値の変更作業を行うことが可能となる。また、このように更新対象として選択されている設定値が表示されることにより、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われたにも関わらず設定値更新処理（図 662）が優先される構成であっても、実質的に設定値の確認も行うことが可能となる。

30

【7957】

設定値更新処理（図 662）が実行されている状況においては第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて更新対象として選択されている設定値に対応する表示だけではなく設定値更新処理（図 662）が実行されている状況に対応する表示も行われる。これにより、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」を行ったにも関わらず設定値更新処理（図 662）が開始されたとしても、当該設定値更新処理（図 662）が開始されたことを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

40

【7958】

設定値更新処理（図 662）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開される場合に「操作無し」であった場合又は「設定確認操作」が行われた場合、動作電力の供給が停止される前に選択されていた設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、動作電力の供給が停止される前に選択されていた設定値から当該設定値の変更を継続することが可能となる。

【7959】

設定値更新処理（図 662）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合、

50

現状の使用対象となっている設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

#### 【7960】

設定値更新処理（図662）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給が再開される場合に「RAMクリア操作」が行われた場合には設定値更新処理（図662）が実行されない。これにより、設定値更新処理（図662）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってもその後設定値更新処理（図662）を実行する必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に「RAMクリア操作」を行うことで設定値更新処理（図662）が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

10

#### 【7961】

設定確認用処理（図660）が実行されるようにするためには動作電力の供給が開始される場合に、設定キー挿入部68aをON操作することで「設定確認操作」を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定確認用処理（図660）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われていなくても設定確認用処理（図660）が実行され得る。これにより、設定確認用処理（図660）の実行を優先させることが可能となる。

#### 【7962】

20

設定確認用処理（図660）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（図660）が実行されることなく設定値更新処理（図662）が実行される。これにより設定値の確認作業よりも設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

#### 【7963】

特定制御用のワークエリア221には設定参照用エリア341と設定更新用エリア342とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア341に記憶され、設定値更新処理（図662）が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア342に記憶される。これにより、設定値更新処理（図662）が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア341にて記憶保持しながら、設定値更新処理（図662）において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

30

#### 【7964】

設定値更新処理（図662）が実行されている途中で動作電力の供給が停止された場合、その後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合又は「設定確認操作」が行われた場合には設定更新用エリア342に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更を開始させ、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定参照用エリア341に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更を開始させればよい。これにより、これら各状況を適切に生じさせることが可能となる。

40

#### 【7965】

設定値更新処理（図662）を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部68aをON操作する必要があるため、設定値更新処理（図662）を不正に開始させようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定値更新処理（図662）は設定キー挿入部68aがOFF操作されているだけでは終了されることはなく設定キー挿入部68aがON操作されている状態からOFF操作された場合に終了される。これにより、設定値更新処理（図662）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」であることにより設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定値更新処理（図662）が開始されたとしても、即座に設定値更新処理（図662）が終了されることはなく、設定キー挿

50

入部 6 8 a を一旦 ON 操作した後に更に OFF 操作することで設定値更新処理 (図 6 6 2) が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定値更新処理 (図 6 6 2) を終了させることが可能となる。

#### 【7966】

設定確認用処理 (図 6 6 0) を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部 6 8 a を ON 操作する必要があるため、設定確認用処理 (図 6 6 0) を不正に開始させようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定確認用処理 (図 6 6 0) は設定キー挿入部 6 8 a が OFF 操作されているだけでは終了されることはなく設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されている状態から OFF 操作された場合に終了される。これにより、設定確認用処理 (図 6 6 0) が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」であることにより設定キー挿入部 6 8 a が OFF 状態である状況で設定確認用処理 (図 6 6 0) が開始されたとしても、即座に設定確認用処理 (図 6 6 0) が終了されることはなく、設定キー挿入部 6 8 a を一旦 ON 操作した後に更に OFF 操作することで設定確認用処理 (図 6 6 0) が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定確認用処理 (図 6 6 0) を終了させることが可能となる。

10

#### 【7967】

主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合、当該主側 CPU 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理 (ステップ SA 4 0 1 ~ ステップ SA 4 1 8) が終了した後であって残余処理 (ステップ SA 4 2 2 ~ ステップ SA 4 2 5) が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

20

#### 【7968】

設定確認用処理 (図 6 6 0) 及び設定値更新処理 (図 6 6 2) は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が行われるとしても、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

30

#### 【7969】

主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理 (図 6 6 0) 及び設定値更新処理 (図 6 6 2) のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理 (図 6 6 0) 及び設定値更新処理 (図 6 6 2) のいずれもが実行されない場合のいずれであっても、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が行われる。これにより、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 が正常であるか否かを確認することが可能となる。

#### 【7970】

主側 CPU 6 3 のメイン処理 (図 6 5 8) には、設定確認用処理 (図 6 6 0) 及び設定値更新処理 (図 6 6 2) のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理 (図 6 6 0) 及び設定値更新処理 (図 6 6 2) のいずれもが実行されない場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、設定確認用処理 (図 6 6 0) 及び設定値更新処理 (図 6 6 2) のいずれかが実行される場合にはこれら設定確認用処理 (図 6 6 0) 及び設定値更新処理 (図 6 6 2) よりも実行順序が後の処理として、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にチェック用表示を開始させる処理が設定されている。このように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されていることにより、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

40

#### 【7971】

第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が実行されている状況で

50

あっても主側CPU63にて遊技を進行させるための処理が開始され得る。これにより、設定確認用処理(図660)又は設定値更新処理(図662)の実行後に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われる構成であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。

【7972】

なお、設定値更新処理(図662)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には、設定値更新処理(図662)が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成に限定されることはなく設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。また、設定値更新処理(図662)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には、RAMクリア処理(ステップSA416)が実行された後に設定値更新処理(図662)が実行される構成としてもよく、設定値更新処理(図662)が実行された後にRAMクリア処理(ステップSA416)が実行される構成としてもよい。

10

【7973】

また、設定値更新処理(図662)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には設定値更新処理(図662)が実行されない構成としてもよい。この場合、次の設定値更新処理(図662)の開始に際して設定参照用エリア341に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア342に上書きされる構成としてもよい。

20

【7974】

また、設定確認用処理(図660)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には設定確認用処理(図660)が実行されない構成としてもよい。

【7975】

また、設定値更新処理(図662)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「RAMクリア操作」が行われた場合には、RAMクリア処理(ステップSA416)が実行された後に設定値更新処理(図662)が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理(図662)が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

30

【7976】

また、設定値更新処理(図662)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「RAMクリア操作」が行われた場合には、RAMクリア処理(ステップSA416)が実行されることなく設定値更新処理(図662)が実行される構成としてもよく、設定値更新処理(図662)が実行された後にRAMクリア処理(ステップSA416)が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理(図662)が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア341に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

40

【7977】

また、設定確認用処理(図660)が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「RAMクリア操作」が行われた場合には、RAMクリア処理(ステップSA416)が実行された後に設定確認用処理(図660)が実行される構成としてもよく、RAMクリア処理(ステップSA416)が実行されることなく設定確認用処理(図660)が実行される構成としてもよく、設定確認用処理(図660)が実行された後にRAMクリア処理(ステップSA416)が実行される構成としてもよい。

50

## 【 7 9 7 8 】

また、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図 6 6 2）が設定参照用エリア 3 4 1 に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としたが、設定値更新処理（図 6 6 2）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよい。

## 【 7 9 7 9 】

また、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されることなく設定値更新処理（図 6 6 2）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行された後に R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図 6 6 2）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア 3 4 1 に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

## 【 7 9 8 0 】

また、設定確認用処理（図 6 6 0）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図 6 6 2）が設定参照用エリア 3 4 1 に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としたが、設定値更新処理（図 6 6 2）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよい。

## 【 7 9 8 1 】

また、設定確認用処理（図 6 6 0）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されることなく設定値更新処理（図 6 6 2）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行された後に R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行される構成としてもよい。

## 【 7 9 8 2 】

また、設定確認用処理（図 6 6 0）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図 6 6 0）が実行されて設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されない構成としてもよく、設定確認用処理（図 6 6 0）が実行された後に設定値更新処理（図 6 6 2）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行された後に設定確認用処理（図 6 6 0）が実行される構成としてもよい。また、設定確認用処理（図 6 6 0）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図 6 6 0）及び設定値更新処理（図 6 6 2）の両方が実行されない構成としてもよい。

## 【 7 9 8 3 】

また、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図 6 6 2）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成に限定されることはなく、設定値更新処理（図 6 6 2）が設定参照用エリア 3 4 1 に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

## 【 7 9 8 4 】

また、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行された後に設定値更新処理（図 6 6 2）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行された後に R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行される構成としてもよい。

## 【 7 9 8 5 】

また、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されることなく設定確認用処理（図 6 6 0）が実行される構成としてもよい。この場合、次の設定値更新処理（図 6 6 2）の開始に際して設定参照用エリア 3 4 1 に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア 3 4 2 に上書きされる構成としてもよい。

## 【 7 9 8 6 】

また、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図 6 6 0）が実行された後に設定値更新処理（図 6 6 2）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行された後に設定確認用処理（図 6 6 0）が実行される構成としてもよい。また、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図 6 6 0）及び設定値更新処理（図 6 6 2）の両方が実行されない構成としてもよい。

## 【 7 9 8 7 】

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況で動作電力の供給が開始された場合には電源投入初期設定処理（ステップ S A 4 0 1）にてウエイト用の所定時間が経過した後において第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の割込みが許可されることで、設定値を更新している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア 3 4 2 に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始される構成に限定されることはなく、上記ウエイト用の所定時間の経過を待つことなくこれらの表示が開始される構成としてもよい。また、設定更新表示フラグに「1」がセットされていたとしても設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されている状況であることを条件として、設定値を更新している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア 3 4 2 に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されていない状況においてこれらの表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 7 9 8 8 】

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグに「1」がセットされている状況で動作電力の供給が開始された場合には電源投入初期設定処理（ステップ S A 4 0 1）にてウエイト用の所定時間が経過した後において第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の割込みが許可されることで、設定値を確認している状況であることを示す表示及び設定参照用エリア 3 4 1 に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて開始される構成に限定されることはなく、上記ウエイト用の所定時間の経過を待つことなくこれらの表示が開始される構成としてもよい。また、設定確認表示フラグに「1」がセットされていたとしても設定確認用処理（図 6 6 0）が実行されている状況であることを条件として、設定値を確認している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア 3 4 2 に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図 6 6 0）が実行されていない状況においてこれらの表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 7 9 8 9 】

また、設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されている状況においては、図柄表示装置 4 1 にて設定値を更新している状況であることを示す画像が表示される構成としてもよく、当該表示に加えて又は代えて、設定値を更新するための操作手順を示す画像が表示される構成としてもよく、表示発光部 5 3 又はスピーカ部 5 4 にて設定値を更新している状況であることを示す報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図 6 6 2



）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【7990】

また、設定確認用処理（図660）が実行されている状況においては、図柄表示装置41にて設定値を確認している状況であることを示す画像が表示される構成としてもよく、当該表示に加えて又は代えて、設定値を確認するための操作手順を示す画像が表示される構成としてもよく、表示発光部53又はスピーカ部54にて設定値を確認している状況であることを示す報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図660）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

10

【7991】

また、設定値更新処理（図662）にて設定値を更新させるために操作される操作部はリセットボタン68cに限定されることはなく、更新ボタン68bといった専用の操作部であってもよく、異常状態を解除するために主制御装置60に設けられた操作部であってもよい。また、設定キー挿入部68aに設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定1」～「設定6」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部68aの回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部68aをON位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ON位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

20

【7992】

また、設定値更新処理（図662）が実行される場合にはパチンコ機10から遊技ホールの管理コンピュータにそれに対応する信号が外部出力される構成としてもよい。この場合、当該信号出力が予め定められた所定期間（例えば100ミリ秒）に亘って行われる構成としてもよく、設定値更新処理（図662）が実行されている間は当該信号出力が継続される構成としてもよい。これにより、パチンコ機10にて設定値更新処理（図662）が実行されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握することが可能となる。

【7993】

また、設定確認用処理（図660）が実行される場合にはパチンコ機10から遊技ホールの管理コンピュータにそれに対応する信号が外部出力される構成としてもよい。この場合、当該信号出力が予め定められた所定期間（例えば100ミリ秒）に亘って行われる構成としてもよく、設定確認用処理（図660）が実行されている間は当該信号出力が継続される構成としてもよい。これにより、パチンコ機10にて設定確認用処理（図660）が実行されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握することが可能となる。

30

【7994】

また、キー挿入部がON状態からOFF状態に変更されたことを契機として処理を終了させる構成を、設定確認用処理（図660）及び設定値更新処理（図662）以外の処理に適用してもよい。例えば、ベース値を第1～第4報知用表示装置201～204に表示させるためには所定のキー挿入部がON位置に操作される必要がある構成とするとともに、所定のキー挿入部がON状態からOFF状態に変更されたことを特定した場合に当該表示が終了される構成としてもよい。

40

【7995】

また、設定値更新処理（図662）が開始される条件として遊技機本体12及び前扉枠14のうち少なくとも一方である開放対象が開放操作されているという条件が設定されている構成としてもよい。当該構成においては、設定値更新処理（図662）が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合又は「設定確認操作」が行われた場合には、上記開放対象が開放操作されていなくても設定値更新処理（図662）が開始される構成としてもよい。

【7996】

また、設定確認用処理（図660）が開始される条件として遊技機本体12及び前扉枠

50

14のうち少なくとも一方である開放対象が開放操作されているという条件が設定されている構成としてもよい。当該構成においては、設定確認用処理（図660）が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合には、上記開放対象が開放操作されていなくても設定確認用処理（図660）が開始される構成としてもよい。

【7997】

また、設定値更新処理（図662）が実行される前に実行されるRAMクリア処理と、設定値更新処理が実行されることなく実行されるRAMクリア処理とで、主側RAM65において初期化の対象となるエリアが異なっている構成としてもよい。

【7998】

また、設定更新表示フラグに「1」がセットされていない状況で設定値更新処理（図662）が開始された場合には、設定参照用エリア341に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われるようにする構成に限定されることはなく、予め定められた初期値の設定値から当該設定値の変更が行われるようにする構成としてもよい。当該初期値としては例えば「設定1」としてもよく、「設定6」としてもよく、これら以外の設定値としてもよい。

【7999】

また、設定値更新処理（図662）が動作電力の供給開始時の処理として実行される構成に加えて又は代えて、動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況において「設定変更操作」が行われたことに基づいて設定値更新処理（図662）が実行される構成としてもよい。当該構成であっても通常の終了契機が発生する前に設定値更新処理（図662）が終了した場合には「設定変更操作」が行われていなくても設定値更新処理（図662）が実行される構成とすることで設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

【8000】

また、設定確認用処理（図660）が動作電力の供給開始時の処理として実行される構成に加えて又は代えて、動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況において「設定確認操作」が行われたことに基づいて設定確認用処理（図660）が実行される構成としてもよい。当該構成であっても通常の終了契機が発生する前に設定確認用処理（図660）が終了した場合には「設定確認操作」が行われていなくても設定確認用処理（図660）が実行される構成とすることで設定値の確認作業を優先させることが可能となる。

【8001】

<第78実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第77実施形態と相違している。以下、上記第77実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第77実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【8002】

図666は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップSA901～ステップSA925の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【8003】

ステップSA901～ステップSA904では上記第77実施形態におけるメイン処理（図658）のステップSA401～ステップSA404と同一の処理を実行する。その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSA905）。設定値更新処理（ステップSA918）を実行している状況において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された場合には、設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況においてメイン処理が開始されることとなる。

【8004】

ステップSA905にて否定判定をした場合、リセットボタン68cが押圧操作されて

10

20

30

40

50

いるか否かを判定する（ステップS A 9 0 6）。つまり、リセットボタン6 8 cが押圧操作されている状態においてパチンコ機1 0の電源ON操作が行われて主側C P U 6 3への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

【8 0 0 5】

リセットボタン6 8 cが押圧操作されていない場合（ステップS A 9 0 6：N O）、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS A 9 0 7）。第1タイマ割込み処理（図6 3 8）の停電情報記憶処理（ステップS 8 9 0 1）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側C P U 6 3にて特定するためのフラグである。

10

【8 0 0 6】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップS A 9 0 7：Y E S）、特定制御用のワークエリア2 2 1及び特定制御用のスタックエリア2 2 2についてチェックサムを算出する（ステップS A 9 0 8）。チェックサムの算出方法は上記第6 5実施形態と同一である。その後、主側C P U 6 3への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア2 2 1に保存された特定制御用のワークエリア2 2 1及び特定制御用のスタックエリア2 2 2についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップS A 9 0 8にて算出したチェックサムと比較する（ステップS A 9 0 9）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップS A 9 1 0）。

20

【8 0 0 7】

ステップS A 9 0 7又はステップS A 9 1 0にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップS A 9 1 1）。また、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置8 1に送信する（ステップS A 9 1 2）。これらステップS A 9 1 1及びステップS A 9 1 2の処理内容は上記第7 7実施形態におけるメイン処理（図6 5 8）のステップS A 4 1 0及びステップS A 4 1 1と同一である。

【8 0 0 8】

停電フラグに「1」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップS A 9 0 7及びステップS A 9 1 0：Y E S）、設定キー挿入部6 8 aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップS A 9 1 3）。設定キー挿入部6 8 aが設定キーを利用してON操作されている場合（ステップS A 9 1 3：Y E S）、設定確認用処理を実行する（ステップS A 9 1 4）。設定確認用処理の処理内容は上記第7 7実施形態と同一である。つまり、本実施形態では特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされていたとしても設定キー挿入部6 8 aがON操作されていない限り設定確認用処理は実行されない。したがって、設定確認用処理が実行されている状況で動作電力の供給が停止されたとしても、「設定確認操作」を行った状況で動作電力の供給が再開されない限り設定確認用処理は実行されない。

30

40

【8 0 0 9】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップS A 9 0 5：Y E S）、又はリセットボタン6 8 cが押圧操作されている場合（ステップS A 9 0 6：Y E S）、R A Mクリア処理を実行する（ステップS A 9 1 5）。R A Mクリア処理の処理内容は上記第7 7実施形態におけるメイン処理（図6 5 8）のR A Mクリア処理（ステップS A 4 1 6）と同一である。

【8 0 1 0】

その後、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には（ステップS A 9 1 6：Y E S）、設定キー挿入部6 8 aがON操作されているか否かに関係なく設定値更新処理を実行する（ステップS A 9 1 8）。一方、設定更新表示フラグに「1」がセットさ

50

れていない場合には（ステップ S A 9 1 6 : N O ）、設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されていることを条件として（ステップ S A 9 1 7 : Y E S ）、設定値更新処理を実行する（ステップ S A 9 1 8 ）。つまり、設定値更新処理が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても、R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）が実行された後に設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）が新たに開始される。

#### 【 8 0 1 1 】

ステップ S A 9 1 2 の処理を実行した場合、ステップ S A 9 1 3 にて否定判定をした場合、ステップ S A 9 1 4 の処理を実行した場合、ステップ S A 9 1 7 にて否定判定をした場合、又はステップ S A 9 1 8 の処理を実行した場合、ステップ S A 9 1 9 ~ ステップ S A 9 2 5 の処理を実行する。ステップ S A 9 1 9 ~ ステップ S A 9 2 5 の処理内容は上記第 7 7 実施形態におけるメイン処理（図 6 5 8 ）のステップ S A 4 1 9 ~ ステップ S A 4 2 5 と同一である。

10

#### 【 8 0 1 2 】

図 6 6 7 は、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）又は設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 6 6 ）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

#### 【 8 0 1 3 】

設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）及び設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 6 6 ）にて実行される処理の内容は上記第 7 7 実施形態と同様である。つまり、「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 6 6 6 ）では R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）及び設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）のいずれも実行されない。また、「R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 6 6 6 ）では R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）が実行される一方、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）及び設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）は実行されない。「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 6 6 6 ）では R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）が実行される一方、設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）は実行されない。「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 6 6 6 ）では設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）が実行される一方、R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）及び設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）は実行されない。

20

30

#### 【 8 0 1 4 】

次に、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 6 6 ）にて実行される処理の内容について説明する。

40

#### 【 8 0 1 5 】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、「R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、及び「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合のいずれであっても、メイン処理（図 6 6 6 ）では R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）が実行される一方、設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても、R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）が実行された後に設定値更新処理（ステップ S A

50

9 1 8 ) が新たに開始される。

【 8 0 1 6 】

上記構成であることにより、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しては、パチンコ機 1 0 の電源 O N 時における設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c への操作内容に関係なく、R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）が実行された後に設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）が新たに開始されるようにすることが可能となる。これにより、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止された場合には、その後に動作電力の供給が再開された場合には設定値の更新を行った後に完了させる機会を確実に生じさせることが可能となる。よって、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止されたにも関わらず、その後に動作電力の供給が再開された場合に前回の設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）が開始される前における設定値のまま遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【 8 0 1 7 】

また、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しての操作内容に関係なく一義的に、R A M クリア処理（ステップ S A 9 1 5 ）が実行された後に設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）が実行されるようにすることで、各操作内容に応じて実行される処理内容を変更させる構成に比べて処理構成を簡素化しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 8 0 1 8 】

次に、設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「 1 」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 6 6 ）にて実行される処理の内容について説明する。

20

【 8 0 1 9 】

設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「 1 」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 6 6 ）にて実行される処理の内容は、設定値更新処理（図 6 6 2 ）及び設定確認用処理（図 6 6 0 ）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 6 6 ）にて実行される処理の内容と同一である。つまり、設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）が実行されている状況において動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が再開された場合にはパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作に際しての操作内容に対応する処理が実行される。

30

【 8 0 2 0 】

設定値の確認は設定値の変更と異なり、途中で終了されてそのまま再開されなかったとしても遊技への影響はない。したがって、設定値の確認の実行途中で動作電力の供給が停止されたとしてもパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作に際しての操作内容に対応する処理が実行されるようにすることで、遊技ホールの管理者による電源 O N 操作に際しての操作内容を優先させることが可能となる。

【 8 0 2 1 】

40

< 第 7 9 実施形態 >

本実施形態では、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8 ）又は設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4 ）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 6 6 ）にて実行される処理の内容が上記第 7 7 実施形態と相違している。以下、上記第 7 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 7 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 8 0 2 2 】

図 6 6 8 は、設定値更新処理（図 6 6 2 ）又は設定確認用処理（図 6 6 0 ）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際

50

してメイン処理（図 6 5 8）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【 8 0 2 3 】

設定値更新処理（図 6 6 2）及び設定確認用処理（図 6 6 0）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 5 8）にて実行される処理の内容は上記第 7 7 実施形態と同様である。また、設定確認用処理（ステップ図 6 6 0）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 5 8）にて実行される処理の内容は上記第 7 8 実施形態と同様である。

【 8 0 2 4 】

設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 5 8）にて実行される処理の内容は、「操作無し」の場合及び「設定確認操作」の場合は上記第 7 7 実施形態と同様に、設定値更新処理（図 6 6 2）の再開である。また、「RAMクリア操作」及び「設定変更操作」の場合は、RAMクリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行された後に、設定値更新処理（図 6 6 2）の再開である。この場合、RAMクリア処理（ステップ S A 4 1 6）では特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定参照用エリア 3 4 1 だけではなく、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグ及び設定更新用エリア 3 4 2 が初期化の対象から除外されている。したがって、設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況で RAMクリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されたとしても、その後の設定値更新処理（図 6 6 2）の開始に際しては設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となり、設定更新用エリア 3 4 2 にその時点で記憶されている設定値の情報から設定値の更新が開始される。

【 8 0 2 5 】

上記構成であることにより、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して設定値更新処理（図 6 6 2）が確実に実行されるだけでなく、動作電力の供給が停止される直前における更新途中の設定値から当該設定値の更新を再開させることが可能となる。これにより、設定値の変更作業をそのまま継続させることが可能となる。

【 8 0 2 6 】

< 第 8 0 実施形態 >

本実施形態では、設定値更新処理（ステップ S A 9 1 8）又は設定確認用処理（ステップ S A 9 1 4）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 6 6）にて実行される処理の内容が上記第 7 7 実施形態と相違している。以下、上記第 7 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 7 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 8 0 2 7 】

図 6 6 9 は、設定値更新処理（図 6 6 2）又は設定確認用処理（図 6 6 0）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 5 8）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【 8 0 2 8 】

設定値更新処理（図 6 6 2）及び設定確認用処理（図 6 6 0）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 5 8）にて実行される処理の内容は上記第 7 7 実施形態と同様である。また、設定確認用処理（ステップ図 6 6 0）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 5 8）にて実行される処理の内容は上記第 7 8 実施形態と同様である。

## 【 8 0 2 9 】

設定値更新処理（図 6 6 2）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 5 8）にて実行される処理の内容は、「操作無し」の場合、「RAMクリア操作」の場合及び「設定確認操作」の場合には設定値更新処理（図 6 6 2）及び設定確認用処理（図 6 6 0）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 5 8）にて実行される処理の内容と同一である。つまり、「操作無し」の場合にはRAMクリア処理（ステップ S A 4 1 6）、設定値更新処理（図 6 6 2）及び設定確認用処理（図 6 6 0）はいずれも実行されることはなく、「RAMクリア操作」の場合にはRAMクリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されるものの設定値更新処理（図 6 6 2）及び設定確認用処理（図 6 6 0）は実行されることはなく、「設定確認操作」の場合には設定確認用処理（図 6 6 0）が実行されるもののRAMクリア処理（ステップ S A 4 1 6）及び設定値更新処理（図 6 6 2）は実行されない。

10

## 【 8 0 3 0 】

これに対して、「設定変更操作」の場合にはRAMクリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行された後に設定値更新処理（図 6 6 2）が再開される。この場合、RAMクリア処理（ステップ S A 4 1 6）では特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定参照用エリア 3 4 1 だけではなく、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグ及び設定更新用エリア 3 4 2 が初期化の対象から除外されている。したがって、設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況でRAMクリア処理（ステップ S A 4 1 6）が実行されたとしても、その後の設定値更新処理（図 6 6 2）の開始に際しては設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となり、設定更新用エリア 3 4 2 にその時点で記憶されている設定値の情報から設定値の更新が開始される。

20

## 【 8 0 3 1 】

上記構成であることにより、設定値の更新が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際しての遊技ホールの管理者による操作内容に対応する処理の実行を優先させることが可能となる。

## 【 8 0 3 2 】

また、設定値の更新が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合において「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合には、動作電力の供給が停止される直前における更新途中の設定値から当該設定値の更新を再開させることが可能となる。これにより、設定値の変更作業をそのまま継続させることが可能となる。

30

## 【 8 0 3 3 】

## &lt; 第 8 1 実施形態 &gt;

本実施形態では主側 CPU 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 7 7 実施形態と相違している。以下、上記第 7 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 7 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 8 0 3 4 】

図 6 7 0 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 8 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

40

## 【 8 0 3 5 】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S B 1 0 1）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 RAM 6 5 のアクセスを許可する。

## 【 8 0 3 6 】

50

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップS B 1 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では上記第67実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第1タイマ割り込み処理（図638）の割り込み周期を第1割り込み周期（具体的には4ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第2タイマ割り込み処理（図639）の割り込み周期を上記第1割り込み周期よりも短い周期である第2割り込み周期（具体的には2ミリ秒）に設定する。

#### 【8037】

つまり、本実施形態では上記第67実施形態と同様に、タイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第1タイマ割り込み処理（図638）と第2タイマ割り込み処理（図639）とが存在している。第1タイマ割り込み処理（図638）及び第2タイマ割り込み処理（図639）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第2タイマ割り込み処理（図639）は第1タイマ割り込み処理（図638）に対して割り込んで起動される。一方、第1タイマ割り込み処理（図638）は第2タイマ割り込み処理（図639）に対して割り込んで起動されない。また、第1タイマ割り込み処理（図638）及び第2タイマ割り込み処理（図639）の両方が実行されていない状況において第1割り込み周期及び第2割り込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第2タイマ割り込み処理（図639）から先に起動される。この点、第2タイマ割り込み処理（図639）は第1タイマ割り込み処理（図638）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第1タイマ割り込み処理（図638）が第2タイマ割り込み処理（図639）よりも優先して起動される構成としてもよい。

10

20

#### 【8038】

内部機能レジスタ設定処理では、第1タイマ割り込み処理（図638）の第1割り込み周期を主側CPU63の所定のレジスタに設定するとともに、第2タイマ割り込み処理（図639）の第2割り込み周期を主側CPU63の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第1、第2割り込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

#### 【8039】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップS B 1 0 3）。立ち上げ処理中フラグは上記第67実施形態と同様に、第1タイマ割り込み処理（図638）が起動されたとしても当該第1タイマ割り込み処理（図638）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割り込み処理（図638）を終了すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

30

#### 【8040】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図670）において動作電力の供給開始時の処理（ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2）が開始された場合に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2）が終了して残余処理（ステップS B 1 2 5～ステップS B 1 2 8）が開始される前に「0」クリアされる。上記第67実施形態と同様に第1タイマ割り込み処理（図638）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS 8 9 0 7～ステップS 8 9 2 0の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2）のうち後述する設定確認用処理（図671）又は設定値更新処理（図672）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第1タイマ割り込み処理（図638）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップS 8 9 0 1～ステップS 8 9 0 5の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2）のうち後述する設定確認用処理（図671）又は設定値更新処理（図672）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタ

40

50



C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

#### 【 8 0 4 1 】

特に、立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1 ）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2 ）のうち後述する設定確認用処理（図 6 7 1 ）又は設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第 6 7 実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 6 5 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（図 6 7 1 ）又は設定値更新処理（図 6 7 2 ）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

10

#### 【 8 0 4 2 】

ちなみに、設定確認用処理（図 6 7 1 ）又は設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されている状況では、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（図 6 7 1 ）又は設定値更新処理（図 6 7 2 ）において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）又は第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図 6 7 0 ）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図 6 7 0 ）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された情報が主側 C P U 6 3 の各種レジスタに復帰される。

20

#### 【 8 0 4 3 】

ステップ S B 1 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「 1 」をセットした後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 1 0 4 ）。第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）の停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1 ）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「 1 」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

30

#### 【 8 0 4 4 】

停電フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S B 1 0 4 : Y E S ）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップ S B 1 0 5 ）。具体的には、まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する。チェックサムの算出方法は上記第 6 5 実施形態と同一である。その後、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

40

#### 【 8 0 4 5 】

チェックサムが一致している場合（ステップ S B 1 0 5 : Y E S ）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定参照用エリア 3 4 1 （図 6 5 9 参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップ S B 1 0 6 ）。設定参照用

50

エリア 3 4 1 は上記第 7 7 実施形態と同様に現状のパチンコ機 1 0 の設定値を主側 CPU 6 3 にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア 3 4 1 に「1」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 1」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「2」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 2」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「3」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 3」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「4」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 4」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「5」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 5」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「6」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 6」となる。ステップ S B 1 0 6 では設定参照用エリア 3 4 1 に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する。

10

#### 【8 0 4 6】

ステップ S B 1 0 4 ～ステップ S B 1 0 6 の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 1 0 7）。設定更新表示フラグは上記第 6 7 実施形態と同様に設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されていることを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図 6 7 2）が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理（図 6 7 2）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されている状況において主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理（図 6 7 2）において設定更新表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

20

#### 【8 0 4 7】

設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことでステップ S B 1 0 7 にて否定判定をした場合、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S B 1 0 8）。つまり、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている状態においてパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われて主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第 6 7 実施形態と同様に、主制御装置 6 0 に設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c が設けられているものの更新ボタン 6 8 b は設けられていない。また、主制御装置 6 0 には第 1 ～第 3 報知用表示装置 6 9 a ～6 9 c ではなく第 4 3 実施形態と同様に第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 が設けられている。

30

#### 【8 0 4 8】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S B 1 0 8：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 1 0 9）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）においてステップ S 8 9 0 1 ～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7 ～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェック

40

50

サムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップ S B 1 0 9 にて肯定判定をした場合、後述するステップ S B 1 2 1 及びステップ S B 1 2 2 の処理を実行する。

#### 【 8 0 4 9 】

ステップ S B 1 0 9 にて否定判定をした場合、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されているか否かを判定する (ステップ S B 1 1 0)。設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されている場合 (ステップ S B 1 1 0 : Y E S)、設定確認用処理を実行する (ステップ S B 1 1 2)。また、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であっても (ステップ S B 1 1 0 : N O)、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合 (ステップ S B 1 1 1 : Y E S)、設定確認用処理を実行する (ステップ S B 1 1 2)。

#### 【 8 0 5 0 】

設定確認表示フラグは上記第 6 7 実施形態と同様に設定確認用処理 (図 6 7 1) が実行されていることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合には第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理 (図 6 7 1) が開始された場合に「1」がセットされ設定確認用処理 (図 6 7 1) が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理 (図 6 7 1) が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理 (図 6 7 1) が実行されている状況において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態は後述する第 1 R A M クリア処理 (ステップ S B 1 1 7) が実行されるか、後述する設定値更新処理 (図 6 7 2) が実行されるか、又は設定確認用処理 (図 6 7 1) において設定確認表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

#### 【 8 0 5 1 】

上記のようにリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されている場合 (すなわち「設定確認操作」が行われた場合) だけではなく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定確認用処理 (図 6 7 1) が実行されることにより、設定確認用処理 (図 6 7 1) が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理 (図 6 7 1) が実行される。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理 (図 6 7 1) が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン 6 8 c が押圧操作された場合には、設定確認用処理 (図 6 7 1) が実行されることなく第 1 R A M クリア処理 (ステップ S B 1 1 7) 及び設定値更新処理 (図 6 7 2) のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理 (図 6 7 1) よりも第 1 R A M クリア処理 (ステップ S B 1 1 7) 又は設定値更新処理 (図 6 7 2) の実行を優先させることが可能となる。

#### 【 8 0 5 2 】

ここで、ステップ S B 1 1 2 にて実行される設定確認用処理について説明する。図 6 7 1 は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップ S B 2 0 1 ~ ステップ S B 2 0 7 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 8 0 5 3 】

まず割込み許可の設定を行う（ステップ S B 2 0 1）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。

## 【 8 0 5 4 】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1～ステップ S B 1 2 2）では基本的に第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図 6 7 1）及び設定値更新処理（図 6 7 2）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1～ステップ S B 1 2 2）において設定確認用処理（図 6 7 1）及び設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の実行が禁止され、設定確認用処理（図 6 7 1）又は設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図 6 7 1）又は設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が終了される。

## 【 8 0 5 5 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「1」をセットする（ステップ S B 2 0 2）。設定確認表示フラグに「1」がセットされることにより、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）のステップ S 9 0 0 5 にて肯定判定をすることで、設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理（ステップ S 9 0 0 6）を実行する。当該設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理の処理内容は上記第 7 7 実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図 6 2 9（b）の説明図に示すように、パチンコ機 1 0 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて行われる。

## 【 8 0 5 6 】

その後、確認開始コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S B 2 0 3）。音声発光制御装置 8 1 は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理（図 6 7 1）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図 6 7 1）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図 6 7 1）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定確認用処理（図 6 7 1）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機 1 0 外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

## 【 8 0 5 7 】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する（ステップ S B 2 0 4）。具体的には、上記第 7 7 実施形態における設定確認用処理（図 6 6 0）と同様に、設定キー挿入部 6 8 a の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が O N 状態に対応する受信状態から O F F 状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部 6 8 a が O N

状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部 68 a が OFF 状態である状況で設定確認用処理（図 671）が開始された場合においてその OFF 状態が維持されている場合にもステップ S B 204 にて否定判定をする。設定キー挿入部 68 a が ON 状態から OFF 状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップ S B 204：NO）、ステップ S B 204 の処理を繰り返す。

#### 【8058】

設定キー挿入部 68 a が ON 状態から OFF 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S B 204：YES）、特定制御用のワークエリア 221 における設定確認表示フラグを「0」クリアする（ステップ S B 205）。これにより、第 2 タイマ割込み処理（図 639）のステップ S 9005 にて否定判定をすることで、設定確認中における第 5 表示データバッファ 275 への設定処理（ステップ S 9006）が実行されない状況となる。したがって、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 にて、パチンコ機 10 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

10

#### 【8059】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S B 206）。これにより、設定確認用処理（図 671）を終了してメイン処理（図 670）における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 101～ステップ S B 122）に復帰する場合には第 1 タイマ割込み処理（図 638）及び第 2 タイマ割込み処理（図 639）の割込みが禁止される。

20

#### 【8060】

その後、確認時の復帰コマンドを音声発光制御装置 81 に送信する（ステップ S B 207）。音声発光制御装置 81 は確認時の復帰コマンドを受信することにより、主側 CPU 63 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 101～ステップ S B 122）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 101～ステップ S B 122）にて設定確認用処理（図 671）が実行されたことを特定する。そして、確認時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

#### 【8061】

上記のとおりリセットボタン 68 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 68 a を設定キーにより ON 操作した状態でパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われることにより、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図 670）が開始された状況においてリセットボタン 68 c が押圧操作されていないとともに設定キー挿入部 68 a が ON 操作された状態となり、メイン処理（図 670）にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図 671）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

30

#### 【8062】

メイン処理（図 670）の説明に戻り、設定キー挿入部 68 a が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S B 110 及びステップ S B 111：NO）、通常復帰コマンドを音声発光制御装置 81 に送信する（ステップ S B 113）。音声発光制御装置 81 は通常復帰コマンドを受信することにより、主側 CPU 63 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 101～ステップ S B 122）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 101～ステップ S B 122）にて第 1 RAM クリア処理（ステップ S B 117）、設定確認用処理（図 671）及び設定値更新処理（図 672）のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

40

#### 【8063】

一方、ステップ S B 108 にてリセットボタン 68 c が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 68 a が設定キーを利用して ON 操作されていると判定し

50

た場合（ステップS B 1 0 8 及びステップS B 1 1 4：Y E S）、又はステップS B 1 0 7にて設定更新表示フラグに「1」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップS B 1 1 5）。上記のようにリセットボタン6 8 cが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部6 8 aがON操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン6 8 cの押圧操作及び設定キー挿入部6 8 aのON操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定値更新処理（図6 7 2）が実行されることにより、設定値更新処理（図6 7 2）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「R A Mクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（図6 7 2）が実行される。これにより、設定値更新処理（図6 7 2）の実行を優先させることが可能となる。

10

#### 【8 0 6 4】

ここで、ステップS B 1 1 5にて実行される設定値更新処理について説明する。図6 7 2は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップS B 3 0 1～ステップS B 3 1 4の処理は、主側C P U 6 3における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【8 0 6 5】

まず割込み許可の設定を行う（ステップS B 3 0 1）。これにより、第1タイマ割込み処理（図6 3 8）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図6 3 9）が第2割込み周期で割り込んで起動される。

20

#### 【8 0 6 6】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2）では基本的に第1タイマ割込み処理（図6 3 8）及び第2タイマ割込み処理（図6 3 9）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図6 7 1）及び設定値更新処理（図6 7 2）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2）において設定確認用処理（図6 7 1）及び設定値更新処理（図6 7 2）が実行されていない状況においては第1タイマ割込み処理（図6 3 8）及び第2タイマ割込み処理（図6 3 9）の実行が禁止され、設定確認用処理（図6 7 1）又は設定値更新処理（図6 7 2）が実行されている状況において第1タイマ割込み処理（図6 3 8）及び第2タイマ割込み処理（図6 3 9）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図6 7 1）又は設定値更新処理（図6 7 2）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理（図6 3 8）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図6 3 8）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理（図6 3 8）が終了される。

30

#### 【8 0 6 7】

その後、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップS B 3 0 2）。設定更新表示フラグに「1」がセットされることにより、第2タイマ割込み処理（図6 3 9）のステップS 9 0 0 3にて肯定判定をすることで、設定更新中における第5表示データバッファ2 7 5への設定処理（ステップS 9 0 0 4）を実行する。当該設定更新中における第5表示データバッファ2 7 5への設定処理の処理内容は上記第7 7実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図6 2 9（a）の説明図に示すように、パチンコ機1 0の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機1 0の更新対象として選択されている設定値の表示が第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にて行われる。

40

#### 【8 0 6 8】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップS B 3 0 3）。当該初期設定では、特定制

50

御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S B 1 0 4 : N O）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップ S B 1 0 5 : N O）、又は設定参照用エリア 3 4 1 に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップ S B 1 0 6 : N O）、メイン処理（図 6 7 0）のステップ S B 1 1 9 にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）においてステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、上記のような主側 R A M 6 5 の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップ S B 3 0 3 の処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側 R A M 6 5 の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図 6 7 2）が実行された場合に解除することが可能となる。

#### 【8069】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新用エリア 3 4 2（図 6 5 9 参照）に「1」を設定する（ステップ S B 3 0 4）。設定更新用エリア 3 4 2 は上記第 7 7 実施形態と同様に設定値更新処理（図 6 7 2）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア 3 4 2 に「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定 1」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 2」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 3」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 4」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 5」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 6」となる。

#### 【8070】

ステップ S B 3 0 4 にて設定更新用エリア 3 4 2 に「1」を設定することで、更新対象の設定値が「設定 1」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機 1 0 の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図 6 7 2）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定 1」となる。

#### 【8071】

その後、更新開始コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S B 3 0 5）。音声発光制御装置 8 1 は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図 6 7 2）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図 6 7 2）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機 1 0 外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

#### 【8072】

その後、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれ

かであるか否かを判定する（ステップS B 3 0 6）。「1」～「6」のいずれかではない場合（ステップS B 3 0 6：NO）、設定更新用エリア3 4 2に「1」を設定する（ステップS B 3 0 7）。これにより、更新対象の設定値が「設定1」となる。

#### 【8 0 7 3】

ステップS B 3 0 6にて肯定判定をした場合又はステップS B 3 0 7の処理を実行した場合、設定キー挿入部6 8 aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する（ステップS B 3 0 8）。具体的には、設定キー挿入部6 8 aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部6 8 aがON状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部6 8 aがOFF状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップS B 3 0 8にて否定判定をする。

10

#### 【8 0 7 4】

ステップS B 3 0 8にて否定判定をした場合、リセットボタン6 8 cが押圧操作されていることを条件として（ステップS B 3 0 9：YES）、設定更新用エリア3 4 2の値を1加算する（ステップS B 3 1 0）。これにより、リセットボタン6 8 cが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン6 8 cが押圧操作されていない場合（ステップS B 3 0 9：NO）又は設定更新用エリア3 4 2の値を1加算した場合にはステップS B 3 0 6の処理に戻ることとなるが、ステップS B 3 0 6にて設定更新用エリア3 4 2の値が7以上であると判定されると、ステップS B 3 0 7にて設定更新用エリア3 4 2に「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況でリセットボタン6 8 cが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

20

#### 【8 0 7 5】

設定キー挿入部6 8 aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合（ステップS B 3 0 8：YES）、設定更新用エリア3 4 2に格納された設定値の情報を設定参照用エリア3 4 1に上書きする（ステップS B 3 1 1）。これにより、今回の設定値更新処理（図6 7 2）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア3 4 1に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機1 0の設定値となる。

#### 【8 0 7 6】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップS B 3 1 2）。これにより、設定値更新処理（図6 7 2）を終了してメイン処理（図6 7 0）における動作電力の供給開始時の処理（ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2）に復帰する場合には第1タイマ割込み処理（図6 3 8）及び第2タイマ割込み処理（図6 3 9）の割込みが禁止される。

30

#### 【8 0 7 7】

その後、第2RAMクリア処理を実行する（ステップS B 3 1 3）。第2RAMクリア処理では、上記第7 7実施形態におけるRAMクリア処理（ステップS A 4 1 6）と同様に、特定制御用のワークエリア2 2 1においてパチンコ機1 0の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア3 4 1）を除いて、当該特定制御用のワークエリア2 2 1を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機1 0への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部3 8 aが変動表示されていない状況であって普電役物3 4 aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた保留格納エリア6 5 a及び普電保留エリア6 5 cも「0」クリアされるため、特図表示部3 7 a用の保留情報が消去されるとともに普図表示部3 8 a用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア2 2 1に設けられた設定更新用エリア3 4 2を「0」クリアする。また、特定制

40

50



御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグを「 0 」クリアする。また、第 2 R A M クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第 2 R A M クリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「 0 」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S B 1 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 については「 0 」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

#### 【 8 0 7 8 】

その後、更新時の復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S B 3 1 4 ）。音声発光制御装置 8 1 は更新時の復帰コマンドを受信することにより、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2 ）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2 ）にて設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されたことを特定する。そして、更新時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

#### 【 8 0 7 9 】

上記のとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより O N 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作を行うことに基づき、設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより O N 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図 6 7 1 ）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部 6 8 a に対する O N 操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

#### 【 8 0 8 0 】

また、設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより O N 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作を行う場合であって、リセットボタン 6 8 c の押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理（図 6 7 1 ）が実行され、リセットボタン 6 8 c の押圧操作を付加する場合には設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行される。これにより、リセットボタン 6 8 c の押圧操作の有無によって設定確認用処理（図 6 7 1 ）及び設定値更新処理（図 6 7 2 ）のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理（図 6 7 1 ）及び設定値更新処理（図 6 7 2 ）のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理（図 6 7 1 ）よりも設定値更新処理（図 6 7 2 ）を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理（図 6 7 2 ）を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

#### 【 8 0 8 1 】

メイン処理（図 6 7 0 ）の説明に戻り、ステップ S B 1 0 8 にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されていないと判定した場合（ステップ S B 1 1 4 : N O ）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 1 1 6 ）。遊技停止フラグは、停電フラグに「 1 」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「 1 」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「 1 」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）においてステップ S 8 9 0 1 ～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7 ～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「 1 」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について

前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

#### 【8082】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSB116：NO）、第1RAMクリア処理を実行する（ステップSB117）。第1RAMクリア処理では、上記第77実施形態におけるRAMクリア処理（ステップSA416）と同様に、特定制御用のワークエリア221においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア341）を除いて、当該特定制御用のワークエリア221を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた保留格納エリア65a及び普電保留エリア65cも「0」クリアされるため、特図表示部37a用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新用エリア342を「0」クリアする。また、第1RAMクリア処理では特定制御用のスタックエリア222を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第1RAMクリア処理では主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップSB102の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

#### 【8083】

なお、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。また、第1RAMクリア処理（ステップSB117）の処理内容は設定値更新処理（図672）における第2RAMクリア処理（ステップSB313）の処理内容と同一であるが、これら処理内容の一部が相違している構成としてもよい。例えば、第1RAMクリア処理（ステップSB117）では「0」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第2RAMクリア処理（ステップSB313）では「0」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよく、第2RAMクリア処理（ステップSB313）では「0」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第1RAMクリア処理（ステップSB117）では「0」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよい。

#### 【8084】

その後、クリア時の復帰コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSB118）。音声発光制御装置81はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）にて第1RAMクリア処理（ステップSB117）が実行されたことを特定する。そして、クリア時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

#### 【8085】

メイン処理（図670）においてステップSB104～ステップSB106のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップSB119）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理

10

20

30

40

50

(図638)においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

#### 【8086】

その後、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する(ステップSB120)。リセットボタン68cが押圧操作されていない場合(ステップSB120: NO)、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置81に送信する(ステップSB121)。音声発光制御装置81は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部53を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部54から「設定変更をして下さい。」という音声出力させる。また、図柄表示装置41にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機10への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機10への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理(図672)が実行されるまではパチンコ機10への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

#### 【8087】

その後、異常時の外部出力処理を実行する(ステップSB122)。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間(例えば100ミリ秒)に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「0」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常とは異なる異常が発生した場合にも出力され得る。例えば、第1タイマ割込み処理(図638)の不正検知処理(ステップS8905)において監視対象の不正(不正な電波の検知や不正の磁気の検知)が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常に対して専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよく、停電フラグに関する異常、チェックサムに関する異常及び設定値に関する異常のそれぞれに対応する異常信号が外部出力される構成としてもよい。

#### 【8088】

リセットボタン68cが押圧操作されている場合(ステップSB120: YES)、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する(ステップSB114)。リセットボタン68cが押圧操作されているとともに設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されている場合(ステップSB114及びステップSB120: YES)、設定値更新処理を実行する(ステップSB115)。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力が供給された場合、主側RAM65について異常が発生していることでステップSB104～ステップSB106のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理(図672)が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理(図672)では既に説明したとおりステップSB303にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、設定値更新処理(図672)が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側RAM65について異常が発生している状態を解消させるこ

10

20

30

40

50

とが可能となる。

#### 【8089】

一方、リセットボタン68cが押圧操作されているものの設定キー挿入部68aがON操作されていない場合(ステップSB120:YES、ステップSB114:NO)、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSB116)。ステップSB119にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップSB116の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップSB116にて肯定判定をする。この場合、ステップSB121にて音声発光制御装置81に異常コマンドを送信するとともに、ステップSB122にて異常信号を外部出力する。

10

#### 【8090】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップSB104～ステップSB106のいずれかにて否定判定をした場合、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしても第1RAMクリア処理(ステップSB117)は実行されない。また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であって「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にも第1RAMクリア処理(ステップSB117)は実行されない。これにより、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「1」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理(図672)が実行されるとともに当該設定値更新処理(図672)の開始時の初期設定(ステップSB303)にて遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理(図672)を実行する必要があることとなる。よって、特定制御用のワークエリア221の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア221を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

20

#### 【8091】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「RAMクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップSB109又はステップSB116にて肯定判定をすることで、ステップSB121にて異常コマンドを送信するとともにステップSB122にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップSB104～ステップSB106の処理結果に関係なく、設定値更新処理(図672)が実行されない限り、主側CPU63への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機10における異常報知及びパチンコ機10の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

30

#### 【8092】

ステップSB112の処理を実行した場合、ステップSB113の処理を実行した場合、ステップSB115の処理を実行した場合、ステップSB118の処理を実行した場合、又はステップSB122の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間(具体的には5秒)に対応する情報をセットする(ステップSB123)。チェック中カウンタにセットされた値は上記第67実施形態と同様に第2タイマ割込み処理(図639)が起動される度に1減算される。チェック中カウンタに1以上の値が設定されている場合、上記第67実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

40

#### 【8093】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CP

50

U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2 ）が終了した後であって残余処理（ステップ S B 1 2 5 ～ステップ S B 1 2 8 ）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【 8 0 9 4 】

また、設定確認用処理（図 6 7 1 ）及び設定値更新処理（図 6 7 2 ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2 ）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にてチェック用表示が行われるとしても、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【 8 0 9 5 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグを「 0 」クリアする（ステップ S B 1 2 4 ）。立ち上げ処理中フラグが「 0 」クリアされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）が起動された場合にステップ S 8 9 0 6 にて否定判定をすることでステップ S 8 9 0 1 ～ステップ S 8 9 0 5 の処理だけではなくステップ S 8 9 0 7 ～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップ S B 1 2 4 では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグも「 0 」クリアする。

【 8 0 9 6 】

その後、ステップ S B 1 2 5 ～ステップ S B 1 2 8 の残余処理に進む。つまり、主側 C P U 6 3 は第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S B 1 2 5 ～ステップ S B 1 2 8 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S B 1 2 5 ～ステップ S B 1 2 8 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S B 1 2 5 ～ステップ S B 1 2 8 では、上記第 3 3 実施形態におけるメイン処理（図 5 1 4 ）のステップ S 1 1 3 ～ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

【 8 0 9 7 】

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2 ）が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）の割込みが許可される様子について図 6 7 3 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 6 7 3 （ a ）はパチンコ機 1 0 の電源が ON 状態となっている期間を示し、図 6 7 3 （ b ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2 ）が実行されている期間を示し、図 6 7 3 （ c ）は特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている期間を示し、図 6 7 3 （ d ）は残余処理（ステップ S B 1 2 5 ～ステップ S B 1 2 8 ）が実行されている期間を示し、図 6 7 3 （ e ）は割込みが許可されている期間を示し、図 6 7 3 （ f ）は第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）又は第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）が実行されている期間を示し、図 6 7 3 （ g ）は設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されている期間を示し、図 6 7 3 （ h ）は設定確認用処理（図 6 7 1 ）が実行されている期間を示す。

【 8 0 9 8 】

まず動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2 ）において設定確認用処理（図 6 7 1 ）及び設定値更新処理（図 6 7 2 ）の両方が実行されない場合について説明する。

【 8 0 9 9 】

t 1 のタイミングで図 6 7 3 （ a ）に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われる。この場合、「 R A M クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のい

10

20

30

40

50

ずれもが行われない「操作無し」の状況でパチンコ機 10 の電源の ON 操作が行われている。当該 t 1 のタイミングで、図 6 7 3 ( b ) に示すように主側 CPU 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) が開始される。また、図 6 7 3 ( c ) に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされた状態となる。

#### 【 8 1 0 0 】

その後、 t 2 のタイミングで、図 6 7 3 ( b ) に示すように動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) が終了して、図 6 7 3 ( d ) に示すように残余処理 ( ステップ S B 1 2 5 ~ ステップ S B 1 2 8 ) が開始される。また、当該 t 2 のタイミングで図 6 7 3 ( c ) に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグが「 0 」クリアされる。なお、残余処理 ( ステップ S B 1 2 5 ~ ステップ S B 1 2 8 ) が開始されたタイミングでは図 6 7 3 ( e ) に示すように割込みは許可されない。

10

#### 【 8 1 0 1 】

その後、 t 3 のタイミングで、図 6 7 3 ( d ) に示すように残余処理 ( ステップ S B 1 2 5 ~ ステップ S B 1 2 8 ) が終了するとともに図 6 7 3 ( e ) に示すように割込みが許可される。これにより、図 6 7 3 ( f ) に示すようにタイマ割込み処理が開始される。この場合、第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) が先に実行され当該第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) が終了した場合に第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が実行される。但し、これに限定されることはなく、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が先に実行され当該第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が終了した場合に第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) が実行される構成としてもよい。

20

#### 【 8 1 0 2 】

次に、動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) において設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) が実行される場合について説明する。

#### 【 8 1 0 3 】

t 4 のタイミングで図 6 7 3 ( a ) に示すようにパチンコ機 10 の電源の ON 操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機 10 の電源の ON 操作が行われている。当該 t 4 のタイミングで、図 6 7 3 ( b ) に示すように主側 CPU 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) が開始される。また、図 6 7 3 ( c ) に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされた状態となる。

30

#### 【 8 1 0 4 】

その後、 t 5 のタイミングで図 6 7 3 ( g ) に示すように設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) が開始される。この場合、当該 t 5 のタイミングで図 6 7 3 ( e ) に示すように割込みが許可される。割込みが許可されることで t 6 のタイミングで図 6 7 3 ( f ) に示すようにタイマ割込み処理が開始される。この場合、第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) が先に実行され当該第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) が終了した場合に第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が実行される。但し、これに限定されることはなく、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が先に実行され当該第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が終了した場合に第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) が実行される構成としてもよい。また、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が実行されたとしても図 6 7 3 ( c ) に示すように立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされているため、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。

40

#### 【 8 1 0 5 】

タイマ割込み処理は図 6 7 3 ( f ) に示すように t 7 のタイミングで終了し、その後、 t 8 のタイミングで図 6 7 3 ( g ) に示すように設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) が終了する。そして、当該 t 8 のタイミングで図 6 7 3 ( b ) に示すように動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) が終了するとともに図 6 7 3 ( c ) に示すように立ち上げ処理中フラグが「 0 」クリアされる。また、当該 t 8 のタイミングで

50

図 6 7 3 ( d ) に示すように残余処理 ( ステップ S B 1 2 5 ~ ステップ S B 1 2 8 ) が開始される。

【 8 1 0 6 】

次に、動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) において設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) が実行される場合について説明する。

【 8 1 0 7 】

t 9 のタイミングで図 6 7 3 ( a ) に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われる。この場合、「設定確認操作」が行われた状況でパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われている。当該 t 9 のタイミングで、図 6 7 3 ( b ) に示すように主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) が開始される。また、図 6 7 3 ( c ) に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされた状態となる。

10

【 8 1 0 8 】

その後、t 1 0 のタイミングで図 6 7 3 ( h ) に示すように設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) が開始される。この場合、当該 t 1 0 のタイミングで図 6 7 3 ( e ) に示すように割込みが許可される。割込みが許可されることで t 1 1 のタイミングで図 6 7 3 ( f ) に示すようにタイマ割込み処理が開始される。この場合、第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) が先に実行され当該第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) が終了した場合に第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が実行される。但し、これに限定されることはなく、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が先に実行され当該第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が終了した場合に第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) が実行される構成としてもよい。また、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が実行されたとしても図 6 7 3 ( c ) に示すように立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされているため、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。

20

【 8 1 0 9 】

タイマ割込み処理は図 6 7 3 ( f ) に示すように t 1 2 のタイミングで終了し、その後、t 1 3 のタイミングで図 6 7 3 ( h ) に示すように設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) が終了する。そして、当該 t 1 3 のタイミングで図 6 7 3 ( b ) に示すように動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) が終了するとともに図 6 7 3 ( c ) に示すように立ち上げ処理中フラグが「 0 」クリアされる。また、当該 t 1 3 のタイミングで図 6 7 3 ( d ) に示すように残余処理 ( ステップ S B 1 2 5 ~ ステップ S B 1 2 8 ) が開始される。

30

【 8 1 1 0 】

上記のとおり動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) において設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) 及び設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) 及び第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) の実行が禁止され、設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) 又は設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) 及び第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) の実行が許可される。設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) 及び設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) が実行されない場合には動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) の途中でタイマ割込み処理が割り込んで起動されないようにすることで、動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) を早期に完了させることが可能となる。

40

【 8 1 1 1 】

その一方、設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) 及び設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) が実行される場合には遊技ホールの管理者の操作に応じた処理が実行されるため、これら処理に滞在する期間が長くなる。この場合に設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) 及び設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) が実行されている状況であってもタイマ割込み処理の割込みが禁止されたままであるとすると、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くなってしまう。これに対して、設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) 又は設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) が実行される場合に

50

はタイマ割込み処理の割込みが許可される。これにより、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くならないようにすることが可能となる。また、設定確認用処理（図 6 7 1）及び設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されている状況において、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を表示制御するための処理が実行される第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が割り込んで実行されることにより、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）を利用して第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて設定値に関する表示を行わせることが可能となる。

#### 【 8 1 1 2 】

また、設定確認用処理（図 6 7 1）又は設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている。したがって、設定確認用処理（図 6 7 1）又は設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が起動されたとしても、当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。

#### 【 8 1 1 3 】

次に、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常が発生した場合における処理の進行態様について図 6 7 4 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 6 7 4（ a ）はパチンコ機 1 0 の電源が ON 状態となっている期間を示し、図 6 7 4（ b ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ ステップ S B 1 2 2）が実行されている期間を示し、図 6 7 4（ c ）は残余処理（ステップ S B 1 2 5 ～ ステップ S B 1 2 8）が実行されている期間を示し、図 6 7 4（ d ）は第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）又は第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が実行されている期間を示し、図 6 7 4（ e ）は特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「 1 」がセットされている期間を示し、図 6 7 4（ f ）は異常信号が外部出力されている期間を示し、図 6 7 4（ g ）は設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されている期間を示す。

#### 【 8 1 1 4 】

t 1 のタイミングで図 6 7 4（ a ）に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われる。この場合、「 R A M クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれも行われないうちに「操作無し」の状況でパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われている。当該 t 1 のタイミングで、図 6 7 3（ b ）に示すように主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ ステップ S B 1 2 2）が開始される。

#### 【 8 1 1 5 】

その後、t 2 のタイミングで停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常の発生が特定されることにより、図 6 7 4（ e ）に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「 1 」がセットされた状態となる。また、当該 t 2 のタイミングで図 6 7 4（ f ）に示すように異常信号の外部出力が開始される。これにより、パチンコ機 1 0 において停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常が発生したことを遊技ホールの管理コンピュータにおいて特定することが可能となる。

#### 【 8 1 1 6 】

その後、t 3 のタイミングで図 6 7 4（ b ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ ステップ S B 1 2 2）が終了するとともに図 6 7 4（ c ）に示すように残余処理（ステップ S B 1 2 5 ～ ステップ S B 1 2 8）が開始される。また、t 4 のタイミングで図 6 7 4（ f ）に示すように異常信号の外部出力が終了される。t 2 のタイミング～ t 4 のタイミングの所定期間（例えば 1 0 0 ミリ秒）に亘って異常信号の外部出力が継続されることにより、パチンコ機 1 0 において停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常が発生したことを遊技ホールの管理コンピュータにおいて正確に特定することが可能となる。また、異常信号の外部出力が継続される期間が所定期間で一定となっていることにより、当該異常信号の外部出力を行うための処理構成を簡素化することが可能となる。なお、異常信号の外部出力だけではなく、図柄表示装置 4 1、表

10

20

30

40

50



示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 における異常報知も実行される。

【 8 1 1 7 】

その後、t 5 のタイミングで図 6 7 4 ( c ) に示すように残余処理 ( ステップ S B 1 2 5 ~ ステップ S B 1 2 8 ) が終了する。そして、t 5 のタイミング ~ t 6 のタイミングに亘って図 6 7 4 ( d ) に示すようにタイマ割込み処理が実行され、t 6 のタイミング ~ t 7 のタイミングに亘って図 6 7 4 ( c ) に示すように残余処理 ( ステップ S B 1 2 5 ~ ステップ S B 1 2 8 ) が実行され、t 7 のタイミング ~ t 8 のタイミングに亘って図 6 7 4 ( d ) に示すようにタイマ割込み処理が実行される。但し、図 6 7 4 ( e ) に示すように遊技停止フラグに「 1 」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が実行されたとしても、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行されるものの、遊技を進行させるための処理は実行されない。t 8 のタイミングで第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) にて停電時処理が実行され、図 6 7 4 ( a ) に示すようにパチンコ機 1 0 の電源が O F F 状態となる。

10

【 8 1 1 8 】

その後、t 9 のタイミングで、図 6 7 4 ( a ) に示すようにパチンコ機 1 0 の電源が再度 O N 状態となり、図 6 7 4 ( b ) に示すように動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) が開始される。この場合、図 6 7 4 ( e ) に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「 1 」がセットされている。したがって、t 1 0 のタイミング ~ t 1 2 のタイミングに亘って図 6 7 4 ( f ) に示すように異常信号の外部出力が行われる。これにより、パチンコ機 1 0 において停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常が発生していることを遊技ホールの管理コンピュータに再度認識させることが可能となる。なお、異常信号の外部出力だけではなく、図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 における異常報知も実行される。

20

【 8 1 1 9 】

また、図 6 7 4 ( b ) に示すように動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) は t 1 1 のタイミングで終了し、当該 t 1 1 のタイミング ~ t 1 3 のタイミングに亘って図 6 7 4 ( c ) に示すように残余処理 ( ステップ S B 1 2 5 ~ ステップ S B 1 2 8 ) が実行される。そして、図 6 7 4 ( d ) に示すように t 1 3 のタイミングでタイマ割込み処理が実行される。但し、図 6 7 4 ( e ) に示すように遊技停止フラグに「 1 」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が実行されたとしても、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行されるものの、遊技を進行させるための処理は実行されない。t 1 4 のタイミングで第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) にて停電時処理が実行され、図 6 7 4 ( a ) に示すようにパチンコ機 1 0 の電源が O F F 状態となる。

30

【 8 1 2 0 】

その後、t 1 5 のタイミングで、図 6 7 4 ( a ) に示すようにパチンコ機 1 0 の電源が再度 O N 状態となり、図 6 7 4 ( b ) に示すように動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) が開始される。そして、図 6 7 4 ( g ) に示すように t 1 6 のタイミング ~ t 1 7 のタイミングに亘って設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) が実行される。設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) が実行されることにより設定値が変更されるだけではなく、図 6 7 4 ( e ) に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグが「 0 」クリアされる。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 の情報異常の発生に起因して遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状態が解消される。その後、t 1 7 のタイミング ~ t 1 8 のタイミングに亘って図 6 7 4 ( c ) に示すように残余処理 ( ステップ S B 1 2 5 ~ ステップ S B 1 2 8 ) が実行され、t 1 8 のタイミングで図 6 7 4 ( d ) に示すようにタイマ割込み処理が開始される。

40

【 8 1 2 1 】

上記のとおり停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してメイン処理 ( 図 6 7 0 ) におけるステップ S B 1 0 4 ~ ステップ S B 1 0 6 のいずれかにて否定判定

50

をした場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされることで、遊技を進行させるための処理が実行されない状況となる。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1 の情報異常が発生しているにも関わらず遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【8 1 2 2】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されない限り解消されない。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図 6 7 2）を実行する必要があることとなり、特定制御用のワークエリア 2 2 1 の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を初期化するための処理だけではなく設定値の再設定を要するようすることが可能となる。

10

#### 【8 1 2 3】

次に、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合における第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示内容について、図 6 7 5 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 6 7 5 (a) は動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が実行されている期間を示し、図 6 7 5 (b) は動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が終了した後の処理が実行されている期間を示し、図 6 7 5 (c) は初期チェック期間を示し、図 6 7 5 (d) は設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されている期間を示し、図 6 7 5 (e) はパチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる設定更新中表示期間を示し、図 6 7 5 (f) は設定確認用処理（図 6 7 1）が実行されている期間を示し、図 6 7 5 (g) はパチンコ機 1 0 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる設定確認中表示期間を示す。

20

#### 【8 1 2 4】

まず動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）において設定確認用処理（図 6 7 1）及び設定値更新処理（図 6 7 2）の両方が実行されない場合について説明する。

#### 【8 1 2 5】

t 1 のタイミング～t 2 のタイミングに亘って図 6 7 5 (a) に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が実行される。そして、t 2 のタイミングで図 6 7 5 (b) に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が終了した後の処理が開始される。この場合、当該 t 2 のタイミングでメイン処理（図 6 7 0）におけるステップ S B 1 2 2 にてチェック中カウンタの設定処理が実行されることで初期チェック期間が開始される。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が開始される（図 6 3 3 (b) 参照）。当該初期チェック期間であっても遊技を進行させるための処理は実行されるため、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が行われている状況において遊技が行われ得る。その後、t 3 のタイミングで図 6 7 5 (c) に示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 ではベース値の表示が開始される。

30

40

#### 【8 1 2 6】

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）において設定値更新処理（図 6 7 2）が実行される場合について説明する。

#### 【8 1 2 7】

t 4 のタイミングで図 6 7 5 (a) に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2）が開始される。そして、t 5 のタイミング～t 6 のタイミングに亘って図 6 7 5 (d) に示すように設定値更新処理（図 6 7 2）が実行される。この場合、図 6 7 5 (e) に示すように t 5 のタイミング～t 6 のタイミングに亘っ

50

て設定更新中表示期間となる。

【 8 1 2 8 】

その後、t 6 のタイミングで図 6 7 5 ( b ) に示すように動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) が終了した後の処理が開始される。この場合、当該 t 6 のタイミングでメイン処理 ( 図 6 7 0 ) におけるステップ S B 1 2 2 にてチェック中カウンタの設定処理が実行されることで初期チェック期間が開始される。これにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が開始される ( 図 6 3 3 ( b ) 参照 )。当該初期チェック期間であっても遊技を進行させるための処理は実行されるため、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が行われている状況において遊技が行われ得る。その後、t 7 のタイミングで図 6 7 5 ( c ) に示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ではベース値の表示が開始される。

10

【 8 1 2 9 】

次に、動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) において設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) が実行される場合について説明する。

【 8 1 3 0 】

t 8 のタイミングで図 6 7 5 ( a ) に示すように動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) が開始される。そして、t 9 のタイミング ~ t 1 0 のタイミングに亘って図 6 7 5 ( f ) に示すように設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) が実行される。この場合、図 6 7 5 ( g ) に示すように t 9 のタイミング ~ t 1 0 のタイミングに亘って設定確認中表示期間となる。

20

【 8 1 3 1 】

その後、t 1 0 のタイミングで図 6 7 5 ( b ) に示すように動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) が終了した後の処理が開始される。この場合、当該 t 1 0 のタイミングでメイン処理 ( 図 6 7 0 ) におけるステップ S B 1 2 2 にてチェック中カウンタの設定処理が実行されることで初期チェック期間が開始される。これにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が開始される ( 図 6 3 3 ( b ) 参照 )。当該初期チェック期間であっても遊技を進行させるための処理は実行されるため、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が行われている状況において遊技が行われ得る。その後、t 1 1 のタイミングで図 6 7 5 ( c ) に示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ではベース値の表示が開始される。

30

【 8 1 3 2 】

上記構成によれば主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合、当該主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) が終了した後であって残余処理 ( ステップ S B 1 2 5 ~ ステップ S B 1 2 8 ) が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【 8 1 3 3 】

40

また、設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) 及び設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) は動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ) として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が行われるとしても、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【 8 1 3 4 】

次に、設定値更新処理 ( 図 6 7 2 ) 又は設定確認用処理 ( 図 6 7 1 ) が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理 ( 図 6 7 0 ) にて実行される処理の内容について図 6 7 6 の説明図を参照しながら

50

ら説明する。

【 8 1 3 5 】

設定値更新処理（図 6 7 2）及び設定確認用処理（図 6 7 1）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 7 0）にて実行される処理の内容をまず説明する。

【 8 1 3 6 】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 6 7 0）では第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定値更新処理（図 6 7 2）及び設定確認用処理（図 6 7 1）のいずれも実行されない。また、「R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 6 7 0）では第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）が実行される一方、設定値更新処理（図 6 7 2）及び設定確認用処理（図 6 7 1）は実行されない。「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 6 7 0）では設定値更新処理（図 6 7 2）が実行される一方、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）及び設定確認用処理（図 6 7 1）は実行されない。「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図 6 7 0）では設定確認用処理（図 6 7 1）が実行される一方、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）及び設定値更新処理（図 6 7 2）は実行されない。

10

【 8 1 3 7 】

次に、設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 7 0）にて実行される処理の内容について説明する。

20

【 8 1 3 8 】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、「R A M クリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、及び「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合のいずれであっても、メイン処理（図 6 7 0）では設定値更新処理（図 6 7 2）が実行される一方、設定確認用処理（図 6 7 1）は実行されない。つまり、設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても設定値更新処理（図 6 7 2）が新たに開始される。

30

【 8 1 3 9 】

上記構成であることにより、設定値更新処理（図 6 7 2）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しては、パチンコ機 1 0 の電源 O N 時における設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c への操作内容に関係なく設定値更新処理（図 6 7 2）が新たに開始されるようにすることが可能となる。これにより、設定値の更新を完了させる機会を確実に生じさせることが可能となる。よって、設定値の更新が完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【 8 1 4 0 】

また、設定値更新処理（図 6 7 2）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しての操作内容に関係なく一義的に設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されるようにすることで、各操作内容に応じて実行される処理内容を変更させる構成に比べて処理構成を簡素化しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 8 1 4 1 】

次に、設定確認用処理（図 6 7 1）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「1」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図 6 7 0）にて実行される処理の内容について説明する。

【 8 1 4 2 】

50

「RAMクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図670）では第1RAMクリア処理（ステップSB117）が実行される一方、設定値更新処理（図672）及び設定確認用処理（図671）は実行されない。つまり、設定確認用処理（図671）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「RAMクリア操作」が行われた場合には設定確認用処理（図671）を新たに実行することなく、第1RAMクリア処理（ステップSB117）を実行する。これにより、「RAMクリア操作」に対する第1RAMクリア処理（ステップSB117）の実行を優先させることが可能となる。なお、第1RAMクリア処理（ステップSB117）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

10

#### 【8143】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図670）では設定値更新処理（図672）が実行される一方、設定確認用処理（図671）は実行されない。つまり、設定確認用処理（図671）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（図671）を新たに実行することなく、設定値更新処理（図672）を実行する。これにより、「設定変更操作」に対する設定値更新処理（図672）の実行を優先させることが可能となる。また、このように設定確認用処理（図671）が実行されなかったとしても、設定値更新処理（図672）が実行されることで更新対象の設定値が第4報知用表示装置204にて表示されるとともに設定値更新処理（図672）の終了に際してその時点で更新対象となっている設定値の情報が設定参照用エリア341に設定されるため、遊技ホールの管理者は現状のパチンコ機10の設定値を確認することができる。なお、設定値更新処理（図672）において第2RAMクリア処理（ステップSB313）が実行されることで設定確認表示フラグは「0」クリアされる。

20

#### 【8144】

「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図670）では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として設定確認用処理（図671）を実行する。これにより、設定確認用処理（図671）の途中で停電時処理が実行されたとしても、動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」を行うことで設定値の確認を再開することが可能となる。

30

#### 【8145】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図670）では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として、設定キー挿入部68aがON操作されていなくても設定確認用処理（図671）が実行される。これにより、設定確認用処理（図671）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況であったとしても設定値の確認を再開させることが可能となる。

#### 【8146】

次に、音声発光制御装置81にて実行される処理について説明する。当該処理の説明に先立ち音声発光制御装置81の電氣的構成について図677の説明図を参照しながら説明する。

40

#### 【8147】

音声発光制御装置81は音声発光制御基板351を備えている。音声発光制御基板351には音光側MPU352が搭載されている。音光側MPU352には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である音光側CPU353の他に、音光側ROM354及び音光側RAM355が内蔵されている。また、音光側MPU352には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

#### 【8148】

50

音光側ROM354は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。音光側ROM354は、音光側CPU353により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

#### 【8149】

音光側RAM355は、SRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。音光側RAM355は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に音光側ROM354よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。音光側RAM355は、音光側ROM354内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

10

#### 【8150】

音声発光制御基板351には音光側MPU352以外にもRTC356及びRTC用メモリ357が搭載されている。RTC356はリアルタイムクロックであり、年月日情報及び時刻情報を常時計測し、音光側CPU353からの指示に従い、その計測している年月日情報及び時刻情報（以下、日時情報ともいう）を出力することが可能な構成である。なお、RTC356にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機10の電源遮断中においても年月日情報及び時刻情報を計測することが可能となっている。また、RTC356において日時情報が計測される構成に限定されることはなく、時刻情報のみが計測される構成としてもよい。

20

#### 【8151】

RTC用メモリ357はSRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。RTC用メモリ357には音光側CPU353からの指示に従いRTC356の日時情報が格納される。また、RTC用メモリ357に格納された日時情報は必要に応じて音光側CPU353にて読み出される。音光側CPU353はRTC用メモリ357に格納された日時情報に基づき基準時間を把握するとともに、その基準時間を基準として所定時間（例えば1時間）が経過する毎に時間対応演出が実行されるようにするための処理を実行する。なお、RTC用メモリ357にはRTC356に対して設けられたバックアップ電源からバックアップ電力が供給される構成となっており、パチンコ機10の電源遮断中においても日時情報が記憶保持される。但し、これに限定されることはなくRTC用メモリ357が情報の記憶保持に外部からの電力供給を必要としないEEPROMなどであってもよい。

30

#### 【8152】

次に、音光側CPU353にて実行される演出制御処理について図678のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は音光側CPU353への動作電力の供給が開始された場合に実行される。

#### 【8153】

主側CPU63から更新開始コマンドを受信している場合（ステップSB401：YES）、更新時報知の設定処理を実行する（ステップSB402）。更新開始コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定値更新処理（図672）が開始された場合に音光側CPU353に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理（図672）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図672）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図672）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成とし

40

50

てもよい。

【 8 1 5 4 】

主側 CPU 6 3 から確認開始コマンドを受信している場合（ステップ S B 4 0 3 : Y E S）、確認時報知の設定処理を実行する（ステップ S B 4 0 4）。確認開始コマンドは既に説明したとおり主側 CPU 6 3 にて設定確認用処理（図 6 7 1）が開始される場合に音光側 CPU 3 5 3 に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理（図 6 7 1）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図 6 7 1）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図 6 7 1）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

10

【 8 1 5 5 】

ステップ S B 4 0 1 ~ ステップ S B 4 0 4 の処理を実行した場合、主側 CPU 6 3 から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップ S B 4 0 5）。通常復帰コマンドは第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定確認用処理（図 6 7 1）及び設定値更新処理（図 6 7 2）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）が終了した場合に送信される。クリア時の復帰コマンドは第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）が終了した場合に送信される。確認時の復帰コマンドは設定確認用処理（図 6 7 1）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）が終了した場合に送信される。更新時の復帰コマンドは設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）が終了した場合に送信される。

20

【 8 1 5 6 】

これら復帰コマンドを受信していない場合（ステップ S B 4 0 5 : N O）、ステップ S B 4 0 1 の処理に戻る。主側 CPU 6 3 は動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）が終了する場合にいずれかの復帰コマンドを音光側 CPU 3 5 3 に送信する。この場合に上記のとおり音光側 CPU 3 5 3 はいずれかの復帰コマンドを主側 CPU 6 3 から受信するまではステップ S B 4 0 6 以降の処理を実行しない。これにより、主側 CPU 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）が実行されている間は音光側 CPU 3 5 3 にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となる。

30

【 8 1 5 7 】

また、いずれの復帰コマンドも受信していない状況においては主側 CPU 6 3 から更新開始コマンド又は確認開始コマンドを受信する可能性があり、更新開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要がある。確認開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定確認用処理（図 6 7 1）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要がある。この場合に、音光側 CPU 3 5 3 はいずれかの復帰コマンドを主側 CPU 6 3 から受信するまではステップ S B 4 0 6 以降の処理を実行しないことにより、更新開始コマンド又は確認開始コマンドを受信した場合にそれに対応する報知を好適に開始させることが可能となる。

40

【 8 1 5 8 】

主側 CPU 6 3 からいずれかの復帰コマンドを受信した場合（ステップ S B 4 0 5 : Y E S）、その受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドであるか否かを判定する（ステップ S B 4 0 6）。通常復帰コマンドは既に説明したとおり、第 1 R A M クリア処理（ステ

50

ップ S B 1 1 7)、設定確認用処理(図 6 7 1)及び設定値更新処理(図 6 7 2)のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理(ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2)が終了した場合に送信される。通常復帰コマンドを受信した場合(ステップ S B 4 0 6 : Y E S)、R T C 3 5 6 の現状の日時情報を読み出し、その読み出した日時情報を R T C 用メモリ 3 5 7 に格納させる(ステップ S B 4 0 7)。これにより、時間対応演出を実行するタイミングを特定する場合に基準となる日時情報が R T C 用メモリ 3 5 7 に格納された状態となる。

#### 【 8 1 5 9 】

今回受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドではなく(ステップ S B 4 0 6 : N O)、更新時の復帰コマンドである場合(ステップ S B 4 0 8 : Y E S)、更新時報知の終了処理を実行する(ステップ S B 4 0 9)。更新時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側 C P U 6 3 にて設定値更新処理(図 6 7 2)が終了される場合に音光側 C P U 3 5 3 に送信される。更新時報知の終了処理では、ステップ S B 4 0 2 にて開始した設定値更新処理(図 6 7 2)に対応する報知を終了させる。

10

#### 【 8 1 6 0 】

今回受信した復帰コマンドが更新時の復帰コマンドではなく(ステップ S B 4 0 8 : N O)、確認時の復帰コマンドである場合(ステップ S B 4 1 0 : Y E S)、確認時報知の終了処理を実行する(ステップ S B 4 1 1)。確認時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側 C P U 6 3 にて設定確認用処理(図 6 7 1)が終了される場合に音光側 C P U 3 5 3 に送信される。確認時報知の終了処理では、ステップ S B 4 0 4 にて開始した設定確認用処理(図 6 7 1)に対応する報知を終了させる。

20

#### 【 8 1 6 1 】

ステップ S B 4 0 7 の処理を実行した場合、ステップ S B 4 0 9 の処理を実行した場合、ステップ S B 4 1 0 にて否定判定をした場合、又はステップ S B 4 1 1 の処理を実行した場合、通常の演出の実行制御を行うための処理を実行する。具体的には、まず時間対応演出の開始タイミングであるか否かを判定する(ステップ S B 4 1 2)。

#### 【 8 1 6 2 】

時間対応演出とは、R T C 用メモリ 3 5 7 に格納された日時情報に対応する基準時間を基準として所定時間(例えば 1 時間)が経過する度に実行される演出である。時間対応演出では、表示発光部 5 3 において時間対応演出に対応する発光演出が行われ、スピーカ部 5 4 において時間対応演出に対応する音出力演出が行われ、図柄表示装置 4 1 において時間対応演出に対応する表示演出が行われる。

30

#### 【 8 1 6 3 】

なお、遊技回用の演出が実行されている状況において時間対応演出が開始された場合には表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 では遊技回用の演出よりも時間対応演出が優先して実行される一方、図柄表示装置 4 1 では遊技回用の演出に対応する画像表示が図柄表示装置 4 1 の表示面の一部に縮小表示された状態で時間対応演出に対応する画像表示が行われる。また、開閉実行モード用の演出が実行されている状況において時間対応演出が開始された場合には表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 では開閉実行モード用の演出よりも時間対応演出が優先して実行される一方、図柄表示装置 4 1 では開閉実行モード用の演出に対応する画像表示が図柄表示装置 4 1 の表示面の一部に縮小表示された状態で時間対応演出に対応する画像表示が行われる。

40

#### 【 8 1 6 4 】

R T C 用メモリ 3 5 7 に格納された日時情報に対応する基準時間を基準として所定時間(例えば 1 時間)が経過する度に時間対応演出が実行される構成であることにより、遊技ホールにおいて隣接する複数のパチンコ機 1 0 の基準時間が一致しているのであればそれら複数のパチンコ機 1 0 にて時間対応演出を同時に開始させることが可能となる。なお、遊技ホールにおいては複数のパチンコ機 1 0 の電源が同時に O N 状態とされるため、基本的にはそれら複数のパチンコ機 1 0 の基準時間は一致することとなる。

#### 【 8 1 6 5 】

50



ステップ S B 4 1 2 では、R T C 用メモリ 3 5 7 に格納された日時情報に基づき基準時間を把握する。また、R T C 3 5 6 の現状の日時情報を読み出す。そして、R T C 3 5 6 から読み出した現状の日時情報に対応する時間に対する基準時間の差分の時間が所定時間の整数倍となっているか否かを判定する。ステップ S B 4 1 2 にて肯定判定をした場合、時間対応演出の設定処理を実行する（ステップ S B 4 1 3）。時間対応演出の設定処理では、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて時間対応演出を実行させるための設定を行うとともに、図柄表示装置 4 1 にて時間対応演出を実行させるためのコマンドを表示制御装置 8 2 に送信する。なお、R T C 用メモリ 3 5 7 に格納された日時情報に対応する基準時間を基準とした場合における時間対応演出の実行回数に応じて当該時間対応演出の実行内容が異なる構成としてもよい。

10

#### 【 8 1 6 6 】

ステップ S B 4 1 2 にて否定判定をした場合又はステップ S B 4 1 3 の処理を実行した場合、その他の処理を実行する（ステップ S B 4 1 4）。その他の処理では、遊技回用の演出を開始させるべきコマンドを主側 C P U 6 3 から受信した場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を開始させるための設定を行い、遊技回用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を進行させるための設定を行い、遊技回用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を終了させるための設定を行う。また、その他の処理では、開閉実行モード用の演出を開始させるべきコマンドを主側 C P U 6 3 から受信した場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を開始させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を進行させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を終了させるための設定を行う。

20

#### 【 8 1 6 7 】

次に、主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）にて実行された処理の内容に対応する作用について、図 6 7 9 の説明図を参照しながら説明する。

30

#### 【 8 1 6 8 】

主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）にて第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定確認用処理（図 6 7 1）及び設定値更新処理（図 6 7 2）のいずれもが実行されなかった場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）が終了する場合に主側 C P U 6 3 は音光側 C P U 3 5 3 に通常復帰コマンドを送信する。音光側 C P U 3 5 3 は通常復帰コマンドを受信した場合、それに対して報知に関する制御は実行しない。一方、音光側 C P U 3 5 3 は通常復帰コマンドを受信した場合、R T C 3 5 6 において計測されている現状の日時情報を R T C 用メモリ 3 5 7 に格納する。これにより、時間対応演出の実行契機を特定するために参照される基準時間に対応する情報が R T C 用メモリ 3 5 7 に新たに格納されることとなる。

40

#### 【 8 1 6 9 】

主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）にて第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）が実行された場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）が終了する場合に主側 C P U 6 3 は音光側 C P U 3 5 3 にクリア時の復帰コマンドを送信する。音光側 C P U 3 5 3 はクリア時の復帰コマンドを受信した場合、それに対して報知に関する制御は実行しない。また、音光側 C P U 3 5 3 はクリア時の復帰コマンドを受信したとしても、R T C 3 5 6 において計測されている現状の日時情報を R T C 用メモリ 3 5 7 に格納しない。R T C 用メモリ 3 5 7 にはバックアップ用の電力が供給されるため、R T C 用メモリ 3

50

5 7 への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機 1 0 の電源が OFF される前に R T C 用メモリ 3 5 7 に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

【 8 1 7 0 】

主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ）にて設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行された場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ）が終了する場合に主側 C P U 6 3 は音光側 C P U 3 5 3 に更新時の復帰コマンドを送信する。音光側 C P U 3 5 3 は更新時の復帰コマンドを受信した場合、設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されることに対応する報知を終了させる。また、音光側 C P U 3 5 3 は更新時の復帰コマンドを受信したとしても、R T C 3 5 6 において計測されている現状の日時情報を R T C 用メモリ 3 5 7 に格納しない。R T C 用メモリ 3 5 7 にはバックアップ用の電力が供給されるため、R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機 1 0 の電源が OFF される前に R T C 用メモリ 3 5 7 に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

10

【 8 1 7 1 】

主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ）にて設定確認用処理（図 6 7 1 ）が実行された場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 ）が終了する場合に主側 C P U 6 3 は音光側 C P U 3 5 3 に確認時の復帰コマンドを送信する。音光側 C P U 3 5 3 は確認時の復帰コマンドを受信した場合、設定確認用処理（図 6 7 1 ）が実行されることに対応する報知を終了させる。また、音光側 C P U 3 5 3 は確認時の復帰コマンドを受信したとしても、R T C 3 5 6 において計測されている現状の日時情報を R T C 用メモリ 3 5 7 に格納しない。R T C 用メモリ 3 5 7 にはバックアップ用の電力が供給されるため、R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機 1 0 の電源が OFF される前に R T C 用メモリ 3 5 7 に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

20

【 8 1 7 2 】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 8 1 7 3 】

設定値更新処理（図 6 7 2 ）が開始された場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定値更新処理（図 6 7 2 ）が開始される前における使用対象の設定値に関係なく、設定値更新処理（図 6 7 2 ）においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

30

【 8 1 7 4 】

上記開始対応の設定値は具体的には有利度が最も低い「設定 1 」となっている。したがって、設定値更新処理（図 6 7 2 ）が開始された場合には有利度が最も低い「設定 1 」から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定値更新処理（図 6 7 2 ）の開始直後に意図せずに当該設定値更新処理（図 6 7 2 ）を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技が開始されたとしても遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

40

【 8 1 7 5 】

特定制御用のワークエリア 2 2 1 には設定参照用エリア 3 4 1 と設定更新用エリア 3 4 2 とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア 3 4 1 に記憶され、設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア 3 4 2 に記憶される。これにより、設定値更新処理（図 6 7 2 ）が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア 3 4 1 にて記憶保持しながら、設定値更新処理（図 6 7 2 ）において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

【 8 1 7 6 】

50

主側CPU63は動作電力の供給が開始された場合において、第1RAMクリア処理（ステップSB117）を実行した場合にクリア時の復帰コマンドを送信し、設定値更新処理（図672）を実行した場合に更新時の復帰コマンドを送信し、設定確認用処理（図671）を実行した場合に確認時の復帰コマンドを送信し、これら第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図672）及び設定確認用処理（図671）のいずれも実行しなかった場合に通常復帰コマンドを送信する。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が主側CPU63だけでなく音光側CPU353にて行われるようにすることが可能となる。

#### 【8177】

音光側CPU353は通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、更新時の復帰コマンド及び確認時の復帰コマンドのいずれを受信した場合であっても演出制御処理（図678）のステップSB405にて肯定判定をしてステップSB412～ステップSB414の処理を実行する状態となる。その一方、通常復帰コマンドを受信した場合にはRTC用メモリ357への書き込み処理（ステップSB407）を実行し、更新時の復帰コマンドを受信した場合には更新時報知の終了処理（ステップSB409）を実行し、確認時の復帰コマンドを受信した場合には確認時報知の終了処理（ステップSB411）を実行し、クリア時の復帰コマンドを受信した場合には専用の処理を実行しない。これにより、各復帰コマンドのうちいずれか一の復帰コマンドの受信を契機として音光側CPU353にて遊技の進行に対応する処理が開始されるようにしながら、各復帰コマンドに対応する制御が音光側CPU353にて実行されるようにすることが可能となる。

10

20

#### 【8178】

主側CPU63はいずれかの復帰コマンドを送信した後に動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）を終了して遊技の進行を制御するための処理（ステップSB8907～ステップSB8920）を開始し、音光側CPU353はいずれかの復帰コマンドを受信した場合に遊技の進行内容に対応する演出の実行制御を行う。これにより、主側CPU63にて遊技の進行を制御するための処理が実行される状況となった後に音光側CPU353にて遊技の進行内容に対応する演出の実行制御が行われるようにすることが可能となる。この場合に、音光側CPU353は各復帰コマンドに対応する処理を実行する。これにより、音光側CPU353における動作電力の供給開始時の処理の実行内容を相違させる複数の復帰コマンドを利用して、遊技の進行内容に対応する演出の実行制御の開始契機を音光側CPU353に認識させることが可能となる。

30

#### 【8179】

RTC用メモリ357に記憶されている日時情報を基準として時間対応演出の実行タイミングとなった場合に時間対応演出が実行されるため、所定の時刻となったタイミングで時間対応演出が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図672）又は設定確認用処理（図671）が実行された場合にはRTC用メモリ357への日時情報の新たな格納が発生しない一方、第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図672）及び設定確認用処理（図671）のいずれもが実行されなかった場合にRTC356において計測されている現状の日時情報がRTC用メモリ357に格納される。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に主側CPU63にて実行される処理内容に応じて、RTC用メモリ357に日時情報が新たに記憶される状況と、RTC用メモリ357に日時情報が新たに記憶されない状況とを生じさせることが可能となる。

40

#### 【8180】

主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合において「RAMクリア操作」が行われた場合には第1RAMクリア処理（ステップSB117）が実行され、「設定変更操作」が行われた場合には設定値更新処理（図672）が実行され、「設定確認操作」が行われた場合には設定確認用処理（図671）が実行される。一方、「操作無し」の状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合には第1RAMクリア処理（ステ

50

ップS B 1 1 7)、設定値更新処理(図6 7 2)及び設定確認用処理(図6 7 1)のいずれもが実行されない。この場合に、上記のとおり主側C P U 6 3への動作電力の供給が開始された場合において第1 R A Mクリア処理(ステップS B 1 1 7)、設定値更新処理(図6 7 2)又は設定確認用処理(図6 7 1)が実行された場合にはR T C用メモリ3 5 7への日時情報の新たな格納が発生しない一方、第1 R A Mクリア処理(ステップS B 1 1 7)、設定値更新処理(図6 7 2)及び設定確認用処理(図6 7 1)のいずれもが実行されなかった場合にR T C 3 5 6において計測されている現状の日時情報がR T C用メモリ3 5 7に格納される。これにより、パチンコ機1 0の電源のO N操作を行う場合に、R T C用メモリ3 5 7に日時情報が新たに記憶される状況とするのか、R T C用メモリ3 5 7に日時情報が新たに記憶されない状況とするのかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

10

#### 【8 1 8 1】

主側C P U 6 3への動作電力の供給が開始された場合、当該主側C P U 6 3にて動作電力の供給開始時の処理(ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2)が終了した後であって残余処理(ステップS B 1 2 5～ステップS B 1 2 8)が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

#### 【8 1 8 2】

設定確認用処理(図6 7 1)及び設定値更新処理(図6 7 2)は動作電力の供給開始時の処理(ステップS B 1 0 1～ステップS B 1 2 2)として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

20

#### 【8 1 8 3】

主側C P U 6 3への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理(図6 7 1)及び設定値更新処理(図6 7 2)のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理(図6 7 1)及び設定値更新処理(図6 7 2)のいずれもが実行されない場合のいずれであっても、第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にてチェック用表示が行われる。これにより、主側C P U 6 3への動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4が正常であるか否かを確認することが可能となる。

30

#### 【8 1 8 4】

主側C P U 6 3のメイン処理(図6 7 0)には、設定確認用処理(図6 7 1)及び設定値更新処理(図6 7 2)のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理(図6 7 1)及び設定値更新処理(図6 7 2)のいずれもが実行されない場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、設定確認用処理(図6 7 1)及び設定値更新処理(図6 7 2)のいずれかが実行される場合にはこれら設定確認用処理(図6 7 1)及び設定値更新処理(図6 7 2)よりも実行順序が後の処理として、第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にチェック用表示を開始させる処理が設定されている。このように第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されていることにより、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

40

#### 【8 1 8 5】

第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にてチェック用表示が実行されている状況であっても主側C P U 6 3にて遊技を進行させるための処理が開始され得る。これにより、設定確認用処理(図6 7 1)又は設定値更新処理(図6 7 2)の実行後に第1～第4報知用表示装置2 0 1～2 0 4にてチェック用表示が行われる構成であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。

50

## 【 8 1 8 6 】

主側CPU63において動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）にて、使用対象の設定値が正常な範囲であるか否かを監視するための処理が実行される。そして、使用対象の設定値が異常である場合には遊技を進行させるための処理が開始されない規制状態となる。これにより、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 8 1 8 7 】

使用対象の設定値が正常な範囲であるか否かを監視するための処理は動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）が終了した後においても第1タイマ割込み処理（図638）のステップS8919にて実行される。これにより、遊技が進行していく過程で使用対象の設定値が異常なものとなってしまったとしても、それに対処することが可能となる。

10

## 【 8 1 8 8 】

主側CPU63において動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理（ステップSB101～ステップSB122）にて、使用対象の設定値が正常な範囲であるか否かの監視だけではなく、特定制御用のワークエリア221における停電フラグに「1」がセットされているか否かの監視が実行されるとともに特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222のチェックサムが正常か否かの監視が実行される。そして、停電フラグに「1」がセットされていない場合又はチェックサムが異常である場合には遊技を進行させるための処理が開始されない規制状態となる。これにより、主側RAM65に関して情報異常が発生しているにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

20

## 【 8 1 8 9 】

上記規制状態は動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合に再開される。これにより、主側RAM65に関して情報異常が発生していることで遊技を進行させるための処理の実行が規制された状態は動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

## 【 8 1 9 0 】

上記規制状態は設定値更新処理（図672）が実行されることで解除される。これにより、主側RAM65に関して情報異常が発生していることで遊技の進行が規制された状態の解除に際して、使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

30

## 【 8 1 9 1 】

上記規制状態であっても停電監視や各種カウンタの更新処理が実行される。これにより、上記のように遊技の進行が規制された状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。特に、停電監視が実行されることにより、遊技の進行が規制された状態であっても停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

## 【 8 1 9 2 】

上記規制状態となった場合には使用対象の設定値を変更すべきことが報知される。これにより、主側RAM65に関して情報異常が発生した場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

40

## 【 8 1 9 3 】

主側RAM65に関して情報異常が発生している場合には遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号が外部出力される。これにより、主側RAM65に関して情報異常が発生した場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

## 【 8 1 9 4 】

主側RAM65に関して情報異常が発生している場合とは異なる異常の発生時にも遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号が外部出力される。これにより、外部出力を行うための構成を兼用することが可能となる。

## 【 8 1 9 5 】

50

主側 R A M 6 5 に関して情報異常が発生していることで遊技の進行が規制された規制状態において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合において未だに規制状態が解除されない場合には異常信号の外部出力が再度行われる。これにより、規制状態においては動作電力の供給が再開される度に異常信号が外部出力されることとなる。よって、主側 R A M 6 5 に関して情報異常が発生していることを遊技ホールの管理者に認識させ易くなる。

#### 【 8 1 9 6 】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2 ）において設定確認用処理（図 6 7 1 ）及び設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）の実行が禁止され、設定確認用処理（図 6 7 1 ）又は設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）の実行が許可される。設定確認用処理（図 6 7 1 ）及び設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されない場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2 ）の途中でタイマ割込み処理が割り込んで起動されないようにすることで、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ～ステップ S B 1 2 2 ）を早期に完了させることが可能となる。

10

#### 【 8 1 9 7 】

その一方、設定確認用処理（図 6 7 1 ）及び設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行される場合には遊技ホールの管理者の操作に応じた処理が実行されるため、これら処理に滞在する期間が長くなる。この場合に設定確認用処理（図 6 7 1 ）及び設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されている状況であってもタイマ割込み処理の割込みが禁止されたままであるとすると、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くなってしまう。これに対して、設定確認用処理（図 6 7 1 ）又は設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行される場合にはタイマ割込み処理の割込みが許可される。これにより、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くなってしまうようにすることが可能となる。また、設定確認用処理（図 6 7 1 ）及び設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されている状況において、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 を表示制御するための処理が実行される第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）が割り込んで実行されることにより、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）を利用して第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて設定値に関する表示を行わせることが可能となる。

20

30

#### 【 8 1 9 8 】

また、設定確認用処理（図 6 7 1 ）又は設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている。したがって、設定確認用処理（図 6 7 1 ）又は設定値更新処理（図 6 7 2 ）が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）が起動されたとしても、当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。

40

#### 【 8 1 9 9 】

なお、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7 ）、設定値更新処理（図 6 7 2 ）及び設定確認用処理（図 6 7 1 ）のいずれもが実行されない場合に R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生し、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7 ）、設定値更新処理（図 6 7 2 ）及び設定確認用処理（図 6 7 1 ）のいずれかが実行された場合に R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しない構成に限定されない。例えば、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7 ）、設定値更新処理（図 6 7 2 ）及び設定確認用処理（図 6 7 1 ）のいずれもが実行されない場合、又は第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7 ）が実行された場合に R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7 ）、設定値更新処理（図 6 7 2 ）及び設定確認用処理（図 6 7 1 ）のいずれもが実行されない

50

場合、又は設定値更新処理（図 6 7 2）が実行された場合に R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定値更新処理（図 6 7 2）及び設定確認用処理（図 6 7 1）のいずれもが実行されない場合、又は設定確認用処理（図 6 7 1）が実行された場合に R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。

【 8 2 0 0 】

また、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定値更新処理（図 6 7 2）及び設定確認用処理（図 6 7 1）のいずれもが実行されない場合、設定値更新処理（図 6 7 2）が実行された場合、又は設定確認用処理（図 6 7 1）が実行された場合に R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定値更新処理（図 6 7 2）及び設定確認用処理（図 6 7 1）のいずれもが実行されない場合、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）が実行された場合、又は設定確認用処理（図 6 7 1）が実行された場合に R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定値更新処理（図 6 7 2）及び設定確認用処理（図 6 7 1）のいずれもが実行されない場合、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）が実行された場合、又は設定値更新処理（図 6 7 2）が実行された場合に R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。

10

【 8 2 0 1 】

また、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）が実行された場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、設定値更新処理（図 6 7 2）が実行された場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、設定確認用処理（図 6 7 1）が実行された場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）又は設定値更新処理（図 6 7 2）が実行された場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）又は設定確認用処理（図 6 7 1）が実行された場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、設定値更新処理（図 6 7 2）又は設定確認用処理（図 6 7 1）が実行された場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合には R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。

20

30

【 8 2 0 2 】

また、設定値更新処理（図 6 7 2）が実行された場合には開始時の初期設定（ステップ S B 3 0 3）において設定参照用エリア 3 4 1 及び設定更新用エリア 3 4 2 を含めた特定制御用のワークエリア 2 2 1 の全エリアを「 0 」クリアするとともに初期化を実行する構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図 6 7 2）において第 2 R A M クリア処理（ステップ S B 3 1 3）が実行されない構成としてもよい。

40

【 8 2 0 3 】

また、設定値更新処理（図 6 7 2）が開始された場合には「設定 1」以外の予め定められた設定値から設定値の変更が開始される構成としてもよい。例えば、「設定 2」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定 3」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定 4」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定 5」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定 6」から設定値の変更が開始される構成としてもよい。

【 8 2 0 4 】

50

また、設定値更新処理（図 6 7 2）が開始された場合には上記第 7 7 実施形態と同様に設定参照用エリア 3 4 1 に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア 3 4 2 に書きされることで、それまで使用対象として設定されていた設定値から設定値の変更が開始される構成としてもよい。

#### 【 8 2 0 5 】

また、メイン処理（図 6 7 0）において各種復帰コマンドを送信するための処理が、残余処理（ステップ S B 1 2 5 ～ステップ S B 1 2 8）が開始される前の処理として設定されている構成としてもよい。この場合、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定値更新処理（図 6 7 2）及び設定確認用処理（図 6 7 1）のいずれかの処理が実行された場合にはそれに対応するフラグをセットし、上記各種復帰コマンドを送信するための処理ではそのフラグの状態に対応する復帰コマンドを音光側 C P U 3 5 3 に送信する構成としてもよい。

#### 【 8 2 0 6 】

また、R T C 用メモリ 3 5 7 に格納された日時情報を基準として所定の時間が経過する度に時間対応演出が実行される構成に加えて又は代えて、R T C 用メモリ 3 5 7 に格納された日時情報を基準として所定の時間が経過する度に所定の異常が発生しているか否かの監視が行われる構成としてもよく、R T C 用メモリ 3 5 7 に格納された日時情報を基準として所定の時間が経過する度にベース値の報知が行われる構成としてもよい。この場合、R T C 3 5 6 及び R T C 用メモリ 3 5 7 が主制御基板 6 1 に設けられており、主側 C P U 6 3 にて上記異常監視又は上記ベース値の報知が行われる構成としてもよい。遊技ホールに設置された複数のパチンコ機 1 0 にて同時に異常監視が実行されてその結果が例えば図柄表示装置 4 1 などにて報知されることにより、所定の異常が発生しているか否かの定期的な監視を複数のパチンコ機 1 0 に対してまとめて行うことが可能となる。また、遊技ホールに設定された複数のパチンコ機 1 0 にて図柄表示装置 4 1 などにて同時にベース値の報知が行われることにより、ベース値の定期的な監視を複数のパチンコ機 1 0 に対してまとめて行うことが可能となる。なお、上記各種報知はパチンコ機 1 0 自身にて行われる構成に限定されることはなく、遊技ホールの管理コンピュータへの外部出力により行われる構成としてもよい。

#### 【 8 2 0 7 】

また、メイン処理（図 6 7 0）において停電フラグに「1」がセットされていないと判定した場合、チェックサムが異常であると判定した場合、又は設定参照用エリア 3 4 1 の設定値が異常であると判定した場合には、「設定変更操作」が行われているか否かに関係なく設定値更新処理（図 6 7 0）が強制的に実行される構成としてもよい。これにより、主側 R A M 6 5 に関して情報異常が発生している場合には即座に設定値を変更させることが可能となる。

#### 【 8 2 0 8 】

##### < 第 8 2 実施形態 >

本実施形態では音光側 C P U 3 5 3 にて実行される演出制御処理の処理構成が上記第 8 1 実施形態と相違している。以下、上記第 8 1 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 8 1 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【 8 2 0 9 】

図 6 8 0 は音光側 C P U 3 5 3 にて実行される本実施形態における演出制御処理を示すフローチャートである。

#### 【 8 2 1 0 】

ステップ S B 5 0 1 ～ステップ S B 5 0 5 では上記第 8 1 実施形態における演出制御処理（図 6 7 8）のステップ S B 4 0 1 ～ステップ S B 4 0 5 と同一の処理を実行する。主側 C P U 6 3 から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合（ステップ S B 5 0 5：Y E S）、今回受信した復帰コマンドが通常復帰コマンド以外の復帰コマンドであるか否かを判定する（ステップ S B 5 0 6）。



## 【 8 2 1 1 】

今回受信した復帰コマンドがクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかである場合（ステップ S B 5 0 6 : Y E S）、上記第 8 1 実施形態における演出制御処理（図 6 7 8）のステップ S B 4 0 7 と同様に、R T C 3 5 6 の現状の日時情報を読み出し、その読み出した日時情報を R T C 用メモリ 3 5 7 に格納させる（ステップ S B 4 0 7）。これにより、時間対応演出を実行するタイミングを特定する場合に基準となる日時情報が R T C 用メモリ 3 5 7 に格納された状態となる。

## 【 8 2 1 2 】

ステップ S B 5 0 8 ~ ステップ S B 5 1 4 では上記第 8 1 実施形態における演出制御処理（図 6 7 8）のステップ S B 4 0 8 ~ ステップ S B 4 1 4 と同一の処理を実行する。

10

## 【 8 2 1 3 】

図 6 8 1 は、主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）にて実行された処理の内容に対応する作用を説明するための説明図である。

## 【 8 2 1 4 】

上記第 8 1 実施形態と同様に、主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）にて、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定確認用処理（図 6 7 1）及び設定値更新処理（図 6 7 2）のいずれもが実行されなかった場合には主側 C P U 6 3 は音光側 C P U 3 5 3 に通常復帰コマンドを送信し、第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）が実行された場合には主側 C P U 6 3 は音光側 C P U 3 5 3 にクリア時の復帰コマンドを送信し、設定値更新処理（図 6 7 2）が実行された場合には主側 C P U 6 3 は音光側 C P U 3 5 3 に更新時の復帰コマンドを送信し、設定確認用処理（図 6 7 1）が実行された場合には主側 C P U 6 3 は音光側 C P U 3 5 3 に確認時の復帰コマンドを送信する。

20

## 【 8 2 1 5 】

音光側 C P U 3 5 3 は上記第 8 1 実施形態と同様に、更新時の復帰コマンドを受信した場合には設定値更新処理（図 6 7 2）が実行されることに対応する報知を終了させるとともに、確認時の復帰コマンドを受信した場合には設定確認用処理（図 6 7 1）が実行されることに対応する報知を終了させる。また、音光側 C P U 3 5 3 は上記第 8 1 実施形態と同様に、通常復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドを受信したとしてもそれに対して報知に関する制御は実行しない。

30

## 【 8 2 1 6 】

音光側 C P U 3 5 3 は、クリア時の復帰コマンド、更新時の復帰コマンド及び確認時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合、R T C 3 5 6 において計測されている現状の日時情報を R T C 用メモリ 3 5 7 に格納する。これにより、時間対応演出の実行契機を特定するために参照される基準時間に対応する情報が R T C 用メモリ 3 5 7 に新たに格納されることとなる。一方、音光側 C P U 3 5 3 は、通常復帰コマンドを受信したとしても、R T C 3 5 6 において計測されている現状の日時情報を R T C 用メモリ 3 5 7 に格納しない。R T C 用メモリ 3 5 7 にはバックアップ用の電力が供給されるため、R T C 用メモリ 3 5 7 への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機 1 0 の電源が O F F 操作される前に R T C 用メモリ 3 5 7 に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

40

## 【 8 2 1 7 】

上記構成によれば動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）において第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定値更新処理（図 6 7 2）及び設定確認用処理（図 6 7 1）のいずれかが実行された場合には、R T C 用メモリ 3 5 7 に格納されている日時情報が R T C 3 5 6 において計測されている現状の日時情報に書き換えられるのに対して、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2）において第 1 R A M クリア処理（ステップ S B 1 1 7）、設定値更新処理（図 6 7 2）及び設定確認用処理（図 6 7 1）のいずれも実行されなかった場合には、

50

R T C用メモリ357に格納されている日時情報が書き換えられない。これにより、遊技ホールの営業中においてパチンコ機10のメンテナンスや動作チェックのためにパチンコ機10の電源が一旦OFF操作されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況でパチンコ機10の電源のON操作を行うことで、R T C用メモリ357に格納されている日時情報が書き換えられないようにすることが可能となる。よって、遊技ホールの営業中にパチンコ機10の電源を一旦OFF操作した後に動作電力の供給を再開させる場合において、遊技ホールにおける周囲のパチンコ機10との間で時間対応演出の基準時間を同一としながら当該パチンコ機10への動作電力の供給を再開させるための操作性を高めることが可能となる。

#### 【8218】

また、「操作無し」の状況でパチンコ機10の電源のON操作を行うことでR T C用メモリ357に格納されている日時情報が書き換えられないことにより、R T C用メモリ357に格納されている日時情報が書き換えられないようにパチンコ機10の電源のON操作を行った場合に、第1RAMクリア処理（ステップSB117）、設定値更新処理（図672）及び設定確認用処理（図671）といった目的外の処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【8219】

##### <第83実施形態>

本実施形態では主側CPU63にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第81実施形態と相違している。以下、上記第81実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第81実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【8220】

図682は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップSB601～ステップSB630の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【8221】

ステップSB601～ステップSB622は上記第81実施形態におけるメイン処理（図670）のステップSB101～ステップSB122と同一の処理を実行する。

#### 【8222】

ステップSB612の処理を実行した場合、ステップSB613の処理を実行した場合、ステップSB615の処理を実行した場合、ステップSB618の処理を実行した場合、又はステップSB622の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップSB623）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第67実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図639）が起動される度に1減算される。チェック中カウンタに1以上の値が設定されている場合、上記第67実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

#### 【8223】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSB601～ステップSB622）が終了した後であって残余処理（ステップSB627～ステップSB630）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

#### 【8224】

また、設定確認用処理（図671）及び設定値更新処理（図672）は動作電力の供給開始時の処理（ステップSB601～ステップSB622）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用

10

20

30

40

50

表示が行われるとしても、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【 8 2 2 5 】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップ S B 6 2 4）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が割り込んで起動された場合、チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている状況においてはチェック用表示が行われるように第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が表示制御される。

【 8 2 2 6 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるチェック中カウンタの値が「 0 」となっているか否かを判定する（ステップ S B 6 2 5）。そして、チェック中カウンタの値が「 0 」となるまで、ステップ S B 6 2 5 にて待機する。この場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされた状態が維持されているため、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が割り込んで起動されたとしても、当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が終了される。したがって、ステップ S B 6 2 3 にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が継続される。

【 8 2 2 7 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグを「 0 」クリアする（ステップ S B 6 2 6）。立ち上げ処理中フラグが「 0 」クリアされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が起動された場合にステップ S 8 9 0 6 にて否定判定をすることでステップ S 8 9 0 1 ～ ステップ S 8 9 0 5 の処理だけではなくステップ S 8 9 0 7 ～ ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップ S B 6 2 6 では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における停電フラグも「 0 」クリアする。

【 8 2 2 8 】

その後、ステップ S B 6 2 7 ～ ステップ S B 6 3 0 の残余処理に進む。つまり、主側 C P U 6 3 は第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）を定期的に行う構成であるが、1 のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S B 6 2 7 ～ ステップ S B 6 3 0 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S B 6 2 7 ～ ステップ S B 6 3 0 の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップ S B 6 2 7 ～ ステップ S B 6 3 0 では、上記第 3 3 実施形態におけるメイン処理（図 5 1 4）のステップ S 1 1 3 ～ ステップ S 1 1 6 と同一の処理を実行する。

【 8 2 2 9 】

上記構成によれば、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が行われる。これにより、遊技が行われない状況下において第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が正常であるか否かのチェックを行うことが可能となる。

【 8 2 3 0 】

< 第 8 4 実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 8 1 実施形態と相違している。以下、上記第 8 1 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 8 1 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 8 2 3 1 】

図 6 8 3 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S B 7 0 1 ~ ステップ S B 7 3 4 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 8 2 3 2 】

本実施形態のメイン処理では上記第 8 1 実施形態と異なり電源投入初期設定処理を実行しない。したがって、メイン処理が起動された場合にはウエイト用の所定時間が経過することを待つことなくステップ S B 7 0 1 以降の処理を開始する。なお、電源投入初期設定処理は実行しないが、メイン処理を開始した場合に主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する。

10

#### 【 8 2 3 3 】

メイン処理ではまず上記第 8 1 実施形態におけるメイン処理（図 6 7 0）のステップ S B 1 0 2 と同様に内部機能レジスタ設定処理を実行するとともに（ステップ S B 7 0 1）、上記第 8 1 実施形態におけるメイン処理（図 6 7 0）のステップ S B 1 0 3 と同様に特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップ S B 7 0 2）。その後、停電フラグに「1」がセットされており、チェックサムが正常であり、設定値が正常であり、さらに特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として（ステップ S B 7 0 3 ~ ステップ S B 7 0 5 : Y E S、ステップ S B 7 0 6 : N O）、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S B 7 0 7）。

20

#### 【 8 2 3 4 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S B 7 0 7 : N O）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 7 0 8）。遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合であって設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されている場合（ステップ S B 7 0 8 : N O、ステップ S B 7 0 9 : Y E S）、又は遊技停止フラグに「1」がセットされておらずさらに設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されていない場合であって特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S B 7 0 8 及びステップ S B 7 0 9 : N O、ステップ S B 7 1 0 : Y E S）、設定確認用処理を実行する（ステップ S B 7 1 1）。設定確認用処理では上記第 8 1 実施形態における設定確認用処理（図 6 7 1）においてステップ S B 2 0 1 ~ ステップ S B 2 0 2 及びステップ S B 2 0 4 ~ ステップ S B 2 0 7 の処理を実行する。

30

#### 【 8 2 3 5 】

つまり、本実施形態の設定確認用処理では確認開始コマンドを音光側 C P U 3 5 3 に送信しない。したがって、本実施形態では設定確認用処理が実行されたとしても、設定確認用処理に対応する報知が図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて実行されない。本実施形態では既に説明したとおりメイン処理が起動された場合にはウエイト用の所定時間が経過することを待つことなくステップ S B 7 0 1 以降の処理を開始するため設定確認用処理が開始されたタイミングにおいて図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了していない可能性がある。これに対して、上記のとおり設定確認用処理に対応する報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されないようにすることにより、初期設定が完了していない状況において図柄表示装置 4 1 の表示制御が開始されてしまわないようにすることが可能となる。なお、設定確認用処理に対応する報知が表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて行われるものの図柄表示装置 4 1 にて行われない構成としてもよい。

40

#### 【 8 2 3 6 】

設定確認用処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S B 7 1 2）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 6 7 実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタ

50

に 1 以上の値が設定されている場合、上記第 6 7 実施形態と同様に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が継続される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 7 0 1 ~ ステップ S B 7 2 9）にて設定確認用処理が実行される場合には、設定確認用処理が終了した後に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が開始されるとともに、当該チェック用表示は処理の進行が待機されていない状況で行われる。

#### 【 8 2 3 7 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないとともに遊技停止フラグに「 1 」がセットされておらずさらに設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であって特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグに「 1 」がセットされていない場合（ステップ S B 7 0 7 ~ ステップ S B 7 1 0 : NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には 5 秒）に対応する情報をセットする（ステップ S B 7 1 3）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第 6 7 実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が起動される度に 1 減算される。チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている場合、上記第 6 7 実施形態と同様に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が継続される。

#### 【 8 2 3 8 】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップ S B 7 1 4）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が割り込んで起動された場合、チェック中カウンタに 1 以上の値が設定されている状況においてはチェック用表示が行われるように第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 が表示制御される。

#### 【 8 2 3 9 】

その後、ウェイト用処理を実行する（ステップ S B 7 1 5）。ウェイト用処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるチェック中カウンタの値が「 0 」となるまで待機する。この場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされた状態が維持されているため、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が割り込んで起動されたとしても、当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が終了される。したがって、ステップ S B 7 1 3 にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が継続される。また、ウェイト用処理にて待機している時間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。つまり、図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了するまで遊技を進行させるための処理の実行を阻止するためのウェイト期間を利用して、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示を行わせることが可能となる。ウェイト用処理（ステップ S B 7 1 5）が終了した後は、上記第 8 1 実施形態におけるメイン処理（図 6 7 0）のステップ S B 1 1 3 と同様に通常復帰コマンドを音光側 CPU 3 5 3 に送信する（ステップ S B 7 1 6）。

#### 【 8 2 4 0 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているとともに設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されている場合（ステップ S B 7 0 7 及びステップ S B 7 1 7 : YES）、設定値更新処理を実行する（ステップ S B 7 1 8）。また、上記のような「設定変更操作」が行われているか否かに関係なく特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている場合にも（ステップ S B 7 0 6 : YES）、設定値更新処理を実行する（ステップ S B 7 1 7）。設定値更新処理では上記第 8 1 実施形態における設定値更新処理（図 6 7 2）においてステップ S B 3 0 1 ~ ステップ S B 3

04及びステップSB306～ステップSB314の処理を実行する。

【8241】

つまり、本実施形態の設定値更新処理では更新開始コマンドを音光側CPU353に送信しない。したがって、本実施形態では設定値更新処理が実行されたとしても、設定値更新処理に対応する報知が図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54にて実行されない。本実施形態では既に説明したとおりメイン処理が起動された場合にはウエイト用の所定時間が経過することを待つことなくステップSB701以降の処理を開始するため設定値更新処理が開始されたタイミングにおいて図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了していない可能性がある。これに対して、上記のとおり設定値更新処理に対応する報知が図柄表示装置41にて実行されないようにすることにより、初期設定が完了していない状況において図柄表示装置41の表示制御が開始されてしまわないようにすることが可能となる。なお、設定値更新処理に対応する報知が表示発光部53及びスピーカ部54にて行われるものの図柄表示装置41にて行われない構成としてもよい。

10

【8242】

設定値更新処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップSB719）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第67実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図639）が起動される度に1減算される。チェック中カウンタに1以上の値が設定されている場合、上記第67実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップSB701～ステップSB729）にて設定値更新処理が実行される場合には、設定値更新処理が終了した後に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始されるとともに、当該チェック用表示は処理の進行が待機されていない状況で行われる。

20

【8243】

リセットボタン68cが押圧操作されている一方、設定キー挿入部68aがON操作されていない場合（ステップSB707：YES、ステップSB717：NO）、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされていないことを条件として（ステップSB720：NO）、第1RAMクリア処理を実行する（ステップSB721）。第1RAMクリア処理の処理内容は上記第81実施形態におけるメイン処理（図670）の第1RAMクリア処理（ステップSB117）と同一である。

30

【8244】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップSB722）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第67実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図639）が起動される度に1減算される。チェック中カウンタに1以上の値が設定されている場合、上記第67実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

【8245】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップSB723）。これにより、第1タイマ割込み処理（図638）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図639）が第2割込み周期で割り込んで起動される。第2タイマ割込み処理（図639）が割り込んで起動された場合、チェック中カウンタに1以上の値が設定されている状況においてはチェック用表示が行われるように第1～第4報知用表示装置201～204が表示制御される。

40

【8246】

その後、ウエイト用処理を実行する（ステップSB724）。ウエイト用処理では、特定制御用のワークエリア221におけるチェック中カウンタの値が「0」となるまで待機する。この場合、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされた状態が維持されているため、第1タイマ割込み処理（図638）が割り

50

込んで起動されたとしても、当該第1タイマ割込み処理（図638）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理（図638）が終了される。したがって、ステップSB722にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。また、ウエイト用処理にて待機している時間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。つまり、図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了するまで遊技を進行させるための処理の実行を阻止するためのウエイト期間を利用して、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示を行わせることが可能となる。ウエイト用処理（ステップSB724）が終了した後は、上記第81実施形態におけるメイン処理（図670）のステップSB118と同様にクリア時の復帰コマンドを音光側CPU353に送信する（ステップSB725）。

10

#### 【8247】

ステップSB703～ステップSB705のいずれかにて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」をセットした後に（ステップSB726）、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する（ステップSB727）。リセットボタン68cが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されている場合（ステップSB717及びステップSB727：YES）、ステップSB718にて設定値更新処理を実行するとともにステップSB719にてチェック中カウンタの設定処理を実行する。これら処理の内容は既に説明したとおりである。

20

#### 【8248】

リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップSB727：NO）、ステップSB720にて遊技停止フラグに「1」がセットされていると判定した場合、又はステップSB708にて遊技停止フラグに「1」がセットされていると判定した場合、ステップSB728及びステップSB729の処理を実行する。これらステップSB728及びステップSB729の処理内容は上記第81実施形態におけるメイン処理（図670）のステップSB121及びステップSB122と同一である。

30

#### 【8249】

ステップSB712の処理を実行した場合、ステップSB716の処理を実行した場合、ステップSB719の処理を実行した場合、ステップSB725の処理を実行した場合、又はステップSB729の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップSB730）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理（図638）が起動された場合にステップS8906にて否定判定をすることでステップS8901～ステップS8905の処理だけではなくステップS8907～ステップS8920の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップSB730では特定制御用のワークエリア221における停電フラグも「0」クリアする。

40

#### 【8250】

その後、ステップSB731～ステップSB734の残余処理に進む。つまり、主側CPU63は第1タイマ割込み処理（図638）及び第2タイマ割込み処理（図639）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSB731～ステップSB734の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSB731～ステップSB734の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップSB731～ステップSB734では、上記第33実施形態におけるメイン処理（図514）のステップS113～ステップS116と同一の処理を実行する。

50

## 【 8 2 5 1 】

上記構成によれば、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 7 0 1 ～ ステップ S B 7 2 9 ）にて設定確認用処理（ステップ S B 7 1 1 ）及び設定値更新処理（ステップ S B 7 1 8 ）が実行されない場合には、ウェイト用処理にて処理の進行を待機している状況において第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が継続される。これにより、図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了するまで遊技を進行させるための処理の実行を阻止するためのウェイト期間を利用して、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示を行わせることが可能となる。また、遊技を進行させるための処理が開始される前に、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 におけるチェック用表示を確認する機会を担保することが可能となる。

10

## 【 8 2 5 2 】

一方、設定確認用処理（ステップ S B 7 1 1 ）又は設定値更新処理（ステップ S B 7 1 8 ）は少なくとも遊技ホールの管理者により設定キー挿入部 6 8 a が O F F 操作されないと終了しないため、これら設定確認用処理（ステップ S B 7 1 1 ）又は設定値更新処理（ステップ S B 7 1 8 ）が終了されるまでに、図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了するまでに要する時間以上の時間が経過していることとなる。この場合に、設定確認用処理（ステップ S B 7 1 1 ）又は設定値更新処理（ステップ S B 7 1 8 ）が実行される場合にはウェイト用処理が実行されないようにすることにより、設定確認用処理（ステップ S B 7 1 1 ）又は設定値更新処理（ステップ S B 7 1 8 ）が実行された場合において遊技を進行させるための処理が開始されるまでに要する時間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

20

## 【 8 2 5 3 】

また、設定確認用処理（ステップ S B 7 1 1 ）又は設定値更新処理（ステップ S B 7 1 8 ）が実行される場合、設定確認用処理（ステップ S B 7 1 1 ）又は設定値更新処理（ステップ S B 7 1 8 ）が終了した後に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が行われる。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 を利用した設定値の表示に影響を与えないようにしながら、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示を行うことが可能となる。

## 【 8 2 5 4 】

## &lt; 第 8 5 実施形態 &gt;

30

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 8 1 実施形態と相違している。以下、上記第 8 1 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 8 1 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 8 2 5 5 】

図 6 8 4 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S B 8 0 1 ～ ステップ S B 8 2 6 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 8 2 5 6 】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S B 8 0 1 ）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する。

40

## 【 8 2 5 7 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S B 8 0 2 ）。内部機能レジスタ設定処理では上記第 6 7 実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 1 タイマ割り込み処理（図 6 3 8 ）の割り込み周期を第 1 割り込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 2 タイマ割り込み処理（図 6 3 9 ）の割り込み周期を上記第 1

50



割込み周期よりも短い周期である第 2 割込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

【 8 2 5 8 】

つまり、本実施形態では上記第 6 7 実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）と第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）とが存在している。第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）は第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）に対して割り込んで起動される。一方、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）は第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）に対して割り込んで起動されない。また、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の両方が実行されていない状況において第 1 割込み周期及び第 2 割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）から先に起動される。この点、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）は第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）よりも優先して起動される構成としてもよい。

10

【 8 2 5 9 】

内部機能レジスタ設定処理では、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の第 1 割込み周期を主側 CPU 6 3 の所定のレジスタに設定するとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の第 2 割込み周期を主側 CPU 6 3 の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第 1、第 2 割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

20

【 8 2 6 0 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた立ち上げ処理中フラグに「 1 」をセットする（ステップ S B 8 0 3）。立ち上げ処理中フラグは上記第 6 7 実施形態と同様に、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）を終了すべき状況であることを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。

30

【 8 2 6 1 】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図 6 7 0）において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 8 0 1～ステップ S B 8 1 8、ステップ S B 8 2 3～ステップ S B 8 2 6）が開始された場合に「 1 」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理（ステップ S B 8 1 9～ステップ S B 8 2 2）が開始される前に「 0 」クリアされる。上記第 6 7 実施形態と同様に第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合にはステップ S 8 9 0 7～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 8 0 1～ステップ S B 8 1 8、ステップ S B 8 2 3～ステップ S B 8 2 6）のうち後述する設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）又は設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合であってもステップ S 8 9 0 1～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 8 0 1～ステップ S B 8 1 8、ステップ S B 8 2 3～ステップ S B 8 2 6）のうち後述する設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）又は設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

40

【 8 2 6 2 】

特に、立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている状況であっても停電情報記憶

50

処理（ステップ S 8 9 0 1）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 8 0 1～ステップ S B 8 1 8、ステップ S B 8 2 3～ステップ S B 8 2 6）のうち後述する設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）又は設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第 6 7 実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 6 5 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）又は設定値更新処理（図 6 8 6）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

10

#### 【 8 2 6 3 】

ちなみに、設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）又は設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されている状況では、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）又は設定値更新処理（図 6 8 6）において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）又は第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図 6 8 4）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前に主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図 6 8 4）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された情報が主側 C P U 6 3 の各種レジスタに復帰される。

20

#### 【 8 2 6 4 】

ステップ S B 8 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 8 0 4）。第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

30

#### 【 8 2 6 5 】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S B 8 0 4：Y E S）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップ S B 8 0 5）。具体的には、まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する。チェックサムの算出方法は上記第 6 5 実施形態と同一である。その後、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

40

#### 【 8 2 6 6 】

チェックサムが一致している場合（ステップ S B 8 0 5：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定参照用エリア 3 4 1（図 6 5 9 参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップ S B 8 0 6）。設定参照用エリア 3 4 1 は上記第 7 7 実施形態と同様に現状のパチンコ機 1 0 の設定値を主側 C P U 6 3 にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア 3 4 1 に「1」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 1」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「2」の数値情報が格納されている場合には現状のパ

50

チンコ機 10 の設定値は「設定 2」となる。設定参照用エリア 341 に「3」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 3」となる。設定参照用エリア 341 に「4」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 4」となる。設定参照用エリア 341 に「5」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 5」となる。設定参照用エリア 341 に「6」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 10 の設定値は「設定 6」となる。ステップ S B 8 0 6 では設定参照用エリア 341 に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する。

#### 【8267】

ステップ S B 8 0 4 ～ステップ S B 8 0 6 の全てで肯定判定をした場合、リセットボタン 68c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S B 8 0 7）。つまり、リセットボタン 68c が押圧操作されている状態においてパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われて主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第 67 実施形態と同様に、主制御装置 60 に設定キー挿入部 68a 及びリセットボタン 68c が設けられているものの更新ボタン 68b は設けられていない。また、主制御装置 60 には第 1 ～第 3 報知用表示装置 69a ～69c ではなく第 43 実施形態と同様に第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 が設けられている。

#### 【8268】

リセットボタン 68c が押圧操作されていない場合（ステップ S B 8 0 7：NO）、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S B 8 0 8）。

#### 【8269】

遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 638）においてステップ S 8901 ～ステップ S 8905 の処理を実行する一方、ステップ S 8906 にて肯定判定をすることでステップ S 8907 ～ステップ S 8920 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

#### 【8270】

設定更新表示フラグは上記第 67 実施形態と同様に設定値更新処理（図 686）が実行されていることを主側 CPU 63 にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合には第 1 ～第 4 報知用表示装置 201 ～204 にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図 686）が開始された場合に「1」がセットされ設定値更新処理（図 686）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図 686）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図 686）が実行されている状況において主側 CPU 63 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理（図 686）において設定更新表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

#### 【8271】

遊技停止フラグ及び設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことでステップ S B 8 0 8 にて否定判定をした場合、設定キー挿入部 68a が設定キーを利用して ON 操

10

20

30

40

50

作されているか否かを判定する（ステップS B 8 0 9）。設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用してON操作されている場合（ステップS B 8 0 9：Y E S）、設定確認用処理を実行する（ステップS B 8 1 0）。設定確認用処理の処理内容は上記第 8 1 実施形態における設定確認用処理（図 6 7 1）と同一である。なお、本実施形態では設定確認用処理を実行している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われない限り設定確認用処理は実行されない。

#### 【 8 2 7 2 】

設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用してON操作されていない場合（ステップS B 8 0 9：N O）、通常復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップS B 8 1 1）。通常復帰コマンドを受信した場合に音声発光制御装置 8 1 にて実行される処理内容は上記第 8 1 実施形態と同一である。

10

#### 【 8 2 7 3 】

一方、ステップS B 8 0 7 にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用してON操作されていると判定した場合（ステップS B 8 0 7 及びステップS B 8 1 2：Y E S）、設定値更新処理を実行する（ステップS B 8 1 3）。つまり、本実施形態では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされていたとしても、主側C P U 6 3 への動作電力の供給開始時に「設定変更操作」が行われない限り設定値更新処理は実行されない。設定値更新処理の詳細については後に説明する。

20

#### 【 8 2 7 4 】

ステップS B 8 0 7 にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用してON操作されていないと判定した場合（ステップS B 8 1 2：N O）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップS B 8 1 4）。

#### 【 8 2 7 5 】

遊技停止フラグ及び設定更新表示フラグの両方に「1」がセットされていない場合（ステップS B 8 1 4：N O）、第 1 R A M クリア処理を実行する（ステップS B 8 1 5）。第 1 R A M クリア処理では、上記第 7 7 実施形態におけるR A M クリア処理（ステップS A 4 1 6）と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア 3 4 1）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「0」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新用エリア 3 4 2 を「0」クリアする。また、第 1 R A M クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第 1 R A M クリア処理では主側C P U 6 3 の各種レジスタも「0」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップS B 8 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 については「0」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

30

40

#### 【 8 2 7 6 】

その後、クリア時の復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップS B 8

50

16)。クリア時の復帰コマンドを受信した場合に音声発光制御装置81にて実行される処理内容は上記第81実施形態と同一である。

【8277】

ステップSB810の処理を実行した場合、ステップSB811の処理を実行した場合、ステップSB813の処理を実行した場合、又はステップSB816の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップSB817）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第67実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図639）が起動される度に1減算される。チェック中カウンタに1以上の値が設定されている場合、上記第67実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

10

【8278】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）が終了した後であって残余処理（ステップSB819～ステップSB822）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【8279】

また、設定確認用処理（ステップSB810）及び設定値更新処理（図686）は動作電力の供給開始時の処理（ステップSB801～ステップSB818、ステップSB823～ステップSB826）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

30

【8280】

その後、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップSB818）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理（図638）が起動された場合にステップS8906にて否定判定をすることでステップS8901～ステップS8905の処理だけではなくステップS8907～ステップS8920の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップSB818では特定制御用のワークエリア221における停電フラグも「0」クリアする。

40

【8281】

その後、ステップSB819～ステップSB822の残余処理に進む。つまり、主側CPU63は第1タイマ割込み処理（図638）及び第2タイマ割込み処理（図639）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSB819～ステップSB822の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSB819～ステップSB822の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップSB819～ステップSB822では、上記第33実施形態におけるメイン処理（図514）のステップS113～ステップS116と同一の処理を実行する。

50

【8282】

メイン処理（図684）においてステップSB804～ステップSB806のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップSB823）。既に説

50

明したとおり遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

#### 【８２８３】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ８２４）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ８２４：ＮＯ）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ８２５）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図６８６）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再開されることとなる。

#### 【８２８４】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップＳＢ８２６）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなくステップＳＢ８２６の処理の実行契機となる事象が発生している状況においては異常信号の信号出力が継続され、ステップＳＢ８２６の処理の実行契機となる事象が発生していない状況となることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、ステップＳＢ８２６においてのみ出力されるのではなく、他の処理によっても出力され得る。例えば、第１タイマ割込み処理（図６３８）の不正検知処理（ステップＳ８９０５）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、ステップＳＢ８２６の専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよい。

#### 【８２８５】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＢ８２４：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ８１２）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ８１２及びステップＳＢ８２４：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ８１３）。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力が供給された場合、主側ＲＡＭ６５について異常が発生していることでステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図６８６）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。

#### 【８２８６】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているものの設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳＢ８２４：ＹＥＳ、ステップＳＢ８１２：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ８１４）。ステップＳＢ８２３にて

遊技停止フラグに「１」がセットされた後におけるステップＳＢ８１４の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「１」がセットされているため、ステップＳＢ８１４にて肯定判定をする。この場合、ステップＳＢ８２５にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ８２６にて異常信号を外部出力する。その後、ステップＳＢ８１７及びステップＳＢ８１８の処理を実行することなく、ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理に移行する。

#### 【８２８７】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６のいずれかにて否定判定をした場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ８１５）は実行されない。また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であって「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にも第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ８１５）は実行されない。これにより、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「１」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図６８６）が実行されるとともに詳細は後述するが当該設定値更新処理（図６８６）の開始時の初期設定にて遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図６８６）を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

#### 【８２８８】

ここで、ステップＳＢ８０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないと判定した場合においてステップＳＢ８０８にて特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされていると判定した場合、ステップＳＢ８２５にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ８２６にて異常信号を外部出力する。そして、これらの処理を実行した後は、ステップＳＢ８１７及びステップＳＢ８１８の処理を実行することなく、ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理に移行する。また、ステップＳＢ８０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定するとともにステップＳＢ８１２にて設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていないと判定した場合（すなわち「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）であっても、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳＢ８１４にて肯定判定をして、ステップＳＢ８２５にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ８２６にて異常信号を外部出力する。そして、これらの処理を実行した後は、ステップＳＢ８１７及びステップＳＢ８１８の処理を実行することなく、ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理に移行する。

#### 【８２８９】

次に、設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合におけるその後の処理の様子について図６８５のタイムチャートを参照しながら説明する。図６８５（ａ）はパチンコ機１０の電源がＯＮ状態となっている期間を示し、図６８５（ｂ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が実行されている期間を示し、図６８５（ｃ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了した後の処理が実行されている期間を示し、図６８５（ｄ）は設定値更新処理（図６８６）が実行されている期間を示し、図６８５（ｅ）は特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされている期間を示し、図６８５（ｆ）は特定制御用のワークエ

リア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている期間を示し、図 6 8 5 ( g ) は異常信号が外部出力されている期間を示す。

【 8 2 9 0 】

t 1 のタイミングで図 6 8 5 ( a ) に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われている。当該 t 1 のタイミングで図 6 8 5 ( b ) に示すように主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 8 0 1 ~ ステップ S B 8 1 8 、ステップ S B 8 2 3 ~ ステップ S B 8 2 6 ) が開始されるとともに、図 6 8 5 ( f ) に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされる。

【 8 2 9 1 】

その後、t 2 のタイミングで図 6 8 5 ( d ) に示すように設定値更新処理 ( 図 6 8 6 ) が開始される。この場合、当該 t 2 のタイミングで図 6 8 5 ( e ) に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされる。

【 8 2 9 2 】

その後、図 6 8 5 ( d ) に示すように設定値更新処理 ( 図 6 8 6 ) が実行されている途中の状況である t 3 のタイミングでパチンコ機 1 0 の電源の O F F 操作が行われることで主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される。したがって、図 6 8 5 ( b ) に示すように動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 8 0 1 ~ ステップ S B 8 1 8 、ステップ S B 8 2 3 ~ ステップ S B 8 2 6 ) が終了するとともに図 6 8 5 ( d ) に示すように設定値更新処理 ( 図 6 8 6 ) が終了する。

【 8 2 9 3 】

その後、t 4 のタイミングで図 6 8 5 ( a ) に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が再度行われる。この場合、「R A M クリア操作」が行われた状況でパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われている。当該 t 4 のタイミングで図 6 8 5 ( b ) に示すように主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 8 0 1 ~ ステップ S B 8 1 8 、ステップ S B 8 2 3 ~ ステップ S B 8 2 6 ) が開始される。また、図 6 8 5 ( e ) 及び図 6 8 5 ( f ) に示すように前回の動作電力の供給停止前から引き続き特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされている。

【 8 2 9 4 】

今回は設定更新表示フラグに「1」がセットされている状況において「R A M クリア操作」が行われた状況でパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われているため、第 1 R A M クリア処理 ( ステップ S B 8 1 5 ) が実行されることなく、図 6 8 5 ( g ) に示すように t 5 のタイミング ~ t 7 のタイミングの所定期間 ( 例えば 1 0 0 ミリ秒 ) に亘って異常信号の外部出力が行われる。また、t 5 のタイミングで異常コマンドの送信に基づく異常報知が開始される。

【 8 2 9 5 】

図 6 8 5 ( b ) に示すように t 4 のタイミングで開始された動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 8 0 1 ~ ステップ S B 8 1 8 、ステップ S B 8 2 3 ~ ステップ S B 8 2 6 ) は t 6 のタイミングで終了する。そして、当該 t 6 のタイミングで動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S B 8 0 1 ~ ステップ S B 8 1 8 、ステップ S B 8 2 3 ~ ステップ S B 8 2 6 ) が終了した後の処理が開始される。

【 8 2 9 6 】

この場合、図 6 8 5 ( f ) に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1 における立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が起動されたとしても停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。その後、t 8 のタイミングで図 6 8 5 ( a ) に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の O F F 操作が行われることで主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される。また、当該 t 8 のタイミングで図 6 8 5 ( c ) に示すように供給後の処理が終了する。

10

20

30

40

50



## 【 8 2 9 7 】

その後、t 9のタイミングで図 6 8 5 ( a )に示すようにパチンコ機 1 0の電源のON操作が再度行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機 1 0の電源のON操作が行われている。当該t 9のタイミングで図 6 8 5 ( b )に示すように主側CPU 6 3にて動作電力の供給開始時の処理(ステップSB 8 0 1～ステップSB 8 1 8、ステップSB 8 2 3～ステップSB 8 2 6)が開始される。また、図 6 8 5 ( e )及び図 6 8 5 ( f )に示すように前回の動作電力の供給停止前から引き続き特定制御用のワークエリア 2 2 1における設定更新表示フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「1」がセットされている。

## 【 8 2 9 8 】

その後、t 1 0のタイミング～t 1 1のタイミングに亘って図 6 8 5 ( d )に示すように設定値更新処理(図 6 8 6 )が実行される。この場合、当該設定値更新処理(図 6 8 6 )は正常に終了する。そして、この終了したタイミングであるt 1 1のタイミングで、図 6 8 5 ( e )に示すように設定更新表示フラグが「0」クリアされる。また、当該t 1 1のタイミングで図 6 8 5 ( b )に示すように動作電力の供給開始時の処理(ステップSB 8 0 1～ステップSB 8 1 8、ステップSB 8 2 3～ステップSB 8 2 6)が終了する。これにより、当該t 1 1のタイミングで、図 6 8 5 ( f )に示すように立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされる。そして、当該t 1 1のタイミングで図 6 8 5 ( c )に示すように動作電力の供給開始時の処理(ステップSB 8 0 1～ステップSB 8 1 8、ステップSB 8 2 3～ステップSB 8 2 6)が終了した後の処理が開始される。この場合、立ち上げ処理中フラグは既に「0」クリアされているため、第1タイマ割込み処理(図 6 3 8 )が起動された場合には停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理だけではなく、遊技を進行させるための処理が実行される。

## 【 8 2 9 9 】

上記のとおり設定値更新処理(図 6 8 6 )が実行されている状況において主側CPU 6 3への動作電力の供給が停止された場合には、主側CPU 6 3への動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われない限り、動作電力の供給開始時の処理(ステップSB 8 0 1～ステップSB 8 1 8、ステップSB 8 2 3～ステップSB 8 2 6)では音声発光制御装置 8 1への異常コマンドの送信及び異常信号の外部出力が実行され、仮に「RAMクリア操作」が行われていたとしても第1RAMクリア処理(ステップSB 8 1 5 )が実行されることはなく、「設定確認操作」が行われていたとしても設定確認用処理(ステップSB 8 1 0 )が実行されることはない。さらにまた、音声発光制御装置 8 1への異常コマンドの送信及び異常信号の外部出力が実行された場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする処理(ステップSB 8 1 8 )が実行されることなく残余処理(ステップSB 8 1 9～ステップSB 8 2 2 )が実行されるため、第1タイマ割込み処理(図 6 3 8 )が起動されたとしても停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。これにより、設定値更新処理(図 6 8 6 )が実行されている状況において主側CPU 6 3への動作電力の供給が停止された場合には、「設定変更操作」を行った状況で主側CPU 6 3への動作電力の供給を再開させて設定値更新処理(図 6 8 6 )を実行させる必要が生じる。よって、設定値の変更を確実に行わせることが可能となる。

## 【 8 3 0 0 】

次に、メイン処理(図 6 8 4 )のステップSB 8 1 3にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図 6 8 6 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定値更新処理におけるステップSB 9 0 1～ステップSB 9 1 8の処理は、主側CPU 6 3における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 8 3 0 1 】

まずOFF確認フラグ 3 6 1に「1」をセットする(ステップSB 9 0 1)。OFF確認フラグ 3 6 1は図 6 8 7 の説明図に示すように特定制御用のワークエリア 2 2 1に設けられている。本実施形態であっても設定値更新処理(図 6 8 6 )ではリセットボタン 6 8

10

20

30

40

50

c が押圧操作される度に特定制御用のワークエリア 2 2 1 の設定更新用エリア 3 4 2 の値、すなわち更新対象の設定値が 1 加算される。この場合に、リセットボタン 6 8 c の 1 回の押圧操作に対して更新対象の設定値が「1」のみ加算されるようにすべく、リセットボタン 6 8 c が非操作状態から操作状態となった場合、すなわちリセットボタン 6 8 c の操作を検知する検知センサからの検知信号が操作非検知の状態から操作検知の状態に切り換わった場合に、設定更新用エリア 3 4 2 の値を 1 加算することで更新対象の設定値を 1 加算する構成となっている。

#### 【8302】

当該構成において OFF 確認フラグ 3 6 1 は設定値更新処理（図 6 8 6）にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されたか否かを確認する場合においてリセットボタン 6 8 c の押圧操作が開始されたタイミングであるか否かを確認するためのフラグである。設定値更新処理（図 6 8 6）にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かの判定処理（ステップ S B 9 1 0）を実行した後において、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合に「1」がセットされ又は「1」のセット状態が維持され、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないと判定した場合に「0」クリアされる又は「0」の状態が維持される。

#### 【8303】

ここで、設定値更新処理（図 6 8 6）は既に説明したとおりメイン処理（図 6 8 4）のステップ S B 8 0 7 又はステップ S B 8 2 4 にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定したことを条件として実行される。これらステップ S B 8 0 7 又はステップ S B 8 2 4 では主側 CPU 6 3 はリセットボタン 6 8 c の押圧操作の有無を検知する検知センサからの検知信号が入力される入力ポートを直接監視することでリセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する。この場合、リセットボタン 6 8 c の押圧操作の開始タイミングや終了タイミングを確認するのではなく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている状態となっているか否かを確認する。したがって、ステップ S B 8 0 7 又はステップ S B 8 2 4 では OFF 確認フラグ 3 6 1 を確認することなく、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることに対応する信号が入力ポートに入力されている場合には肯定判定をする。

#### 【8304】

但し、当該構成においては設定値更新処理（図 6 8 6）を開始させるためのパチンコ機 1 0 の電源 ON 時におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作の終了タイミングと設定値更新処理（図 6 8 6）の開始タイミングとの関係によっては、当該押圧操作が更新対象の設定値を 1 加算する契機となる場合と当該契機とならない場合とが発生することとなる。そうすると、パチンコ機 1 0 の電源 ON 時におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作の終了タイミングに応じて更新対象の設定値の更新態様が変化することになってしまい操作性が低下してしまう。これに対して、OFF 確認フラグ 3 6 1 に「0」がセットされている状況においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合に更新対象の設定値を 1 加算する構成において、設定値更新処理（図 6 8 6）が開始された場合にはリセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する処理よりも先に実行されるステップ S B 9 0 1 にて OFF 確認フラグ 3 6 1 に「1」をセットする構成とすることにより、パチンコ機 1 0 の電源 ON 時におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作に起因して更新対象の設定値が 1 加算されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【8305】

ステップ S B 9 0 1 の処理を実行した後は、割込み許可の設定を行う（ステップ S B 9 0 2）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。本実施形態においては上記第 8 1 実施形態と同様に動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 8 0 1～ステップ S B 8 1 8、ステップ S B 8 2 3～ステップ S B 8 2 6）では基本的に第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）及び設定値更

10

20

30

40

50

新処理（図 6 8 6）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 8 0 1～ステップ S B 8 1 8、ステップ S B 8 2 3～ステップ S B 8 2 6）において設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）及び設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の実行が禁止され、設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）又は設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）又は設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が終了される。

10

#### 【 8 3 0 6 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「1」をセットする（ステップ S B 9 0 3）。設定更新表示フラグに「1」がセットされることにより、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）のステップ S 9 0 0 3 にて肯定判定をすることで、設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理（ステップ S 9 0 0 4）を実行する。当該設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理の処理内容は上記第 7 7 実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図 6 2 9（a）の説明図に示すように、パチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の更新対象として選択されている設定値の表示が第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて行われる。

20

#### 【 8 3 0 7 】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップ S B 9 0 4）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S B 8 0 4：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップ S B 8 0 5：NO）、又は設定参照用エリア 3 4 1 に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップ S B 8 0 6：NO）、メイン処理（図 6 8 4）のステップ S B 8 2 3 にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）においてステップ S 8 9 0 1～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、上記のような主側 R A M 6 5 の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップ S B 9 0 4 の処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側 R A M 6 5 の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図 6 8 6）が実行された場合に解除することが可能となる。

30

40

#### 【 8 3 0 8 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新用エリア 3 4 2（図 6 5 9 参照）に「1」を設定する（ステップ S B 9 0 5）。設定更新用エリア 3 4 2 は上記第 7 7 実施形態と同様に設定値更新処理（図 6 8 6）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア 3 4 2 に「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定 1」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 2」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象

50

の設定値は「設定 3」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 4」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 5」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 6」となる。

#### 【8309】

ステップ S B 9 0 5 にて設定更新用エリア 3 4 2 に「1」を設定することで、更新対象の設定値が「設定 1」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機 1 0 の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図 6 8 6）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定 1」となる。

10

#### 【8310】

その後、更新開始コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S B 9 0 6）。音声発光制御装置 8 1 は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図 6 8 6）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図 6 8 6）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機 1 0 外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

20

#### 【8311】

その後、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S B 9 0 7）。「1」～「6」のいずれかではない場合（ステップ S B 9 0 7：NO）、設定更新用エリア 3 4 2 に「1」を設定する（ステップ S B 9 0 8）。これにより、更新対象の設定値が「設定 1」となる。

30

#### 【8312】

ステップ S B 9 0 7 にて肯定判定をした場合又はステップ S B 9 0 8 の処理を実行した場合、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 状態から OFF 状態に切り変わったか否かを判定する（ステップ S B 9 0 9）。具体的には、設定キー挿入部 6 8 a の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON 状態に対応する受信状態から OFF 状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。

30

#### 【8313】

ステップ S B 9 0 9 にて否定判定をした場合、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S B 9 1 0）。具体的には、リセットボタン 6 8 c の押圧操作の有無を検知する検知センサからの検知信号が入力される入力ポートを直接監視することでリセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S B 9 1 0：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における OFF 確認フラグ 3 6 1 を「0」クリアした後に（ステップ S B 9 1 1）、ステップ S B 9 0 7 の処理に戻る。

40

#### 【8314】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S B 9 1 0：YES）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における OFF 確認フラグ 3 6 1 の値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S B 9 1 2）。OFF 確認フラグ 3 6 1 に「1」がセットされている場合には（ステップ S B 9 1 2：NO）、今回の確認タイミングがリセットボタン 6 8 c の押圧操作の開始タイミングではなく、リセットボタン 6 8 c の押圧操作が継続されている状況であることを意味するため、更新対象の設定値を 1 加算することなくステップ

50

S B 9 0 7 の処理に戻る。

【 8 3 1 5 】

O F F 確認フラグ 3 6 1 の値が「 0 」である場合（ステップ S B 9 1 2 : Y E S ）、今回の確認タイミングがリセットボタン 6 8 c の押圧操作の開始タイミングであることを意味する。この場合、O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」をセットした後に（ステップ S B 9 1 3 ）、設定更新用エリア 3 4 2 の値を 1 加算する（ステップ S B 9 1 4 ）。これにより、リセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S B 9 1 0 : N O ）、O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」がセットされている場合（ステップ S B 9 1 2 : N O ）、又は設定更新用エリア 3 4 2 の値を 1 加算した場合（ステップ S B 9 1 4 ）にはステップ S B 9 0 7 の処理に戻ることとなるが、ステップ S B 9 0 7 にて設定更新用エリア 3 4 2 の値が 7 以上であると判定されると、ステップ S B 9 0 8 にて設定更新用エリア 3 4 2 に「 1 」がセットされる。これにより、「設定 6 」の状況でリセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作された場合には「設定 1 」に戻るようになる。

10

【 8 3 1 6 】

設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S B 9 0 9 : Y E S ）、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報を設定参照用エリア 3 4 1 に上書きする（ステップ S B 9 1 5 ）。これにより、今回の設定値更新処理（図 6 8 6 ）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア 3 4 1 に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機 1 0 の設定値となる。

20

【 8 3 1 7 】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S B 9 1 6 ）。これにより、設定値更新処理（図 6 8 6 ）を終了してメイン処理（図 6 8 4 ）における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S B 8 0 1 ~ ステップ S B 8 1 8 、ステップ S B 8 2 3 ~ ステップ S B 8 2 6 ）に復帰する場合には第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）の割込みが禁止される。

【 8 3 1 8 】

その後、第 2 R A M クリア処理を実行する（ステップ S B 9 1 7 ）。第 2 R A M クリア処理では、上記第 7 7 実施形態における R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6 ）と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア 3 4 1 ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「 0 」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「 0 」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「 0 」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新用エリア 3 4 2 を「 0 」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグを「 0 」クリアする。また、第 2 R A M クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第 2 R A M クリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「 0 」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S B 8 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 については「 0 」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

30

40

50

## 【 8 3 1 9 】

その後、更新時の復帰コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S B 9 1 8）。更新時の復帰コマンドを受信した場合に音声発光制御装置 8 1 にて実行される処理内容は上記第 8 1 実施形態と同一である。

## 【 8 3 2 0 】

次に、更新対象の設定値が更新される様子について図 6 8 8 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 6 8 8 ( a ) はパチンコ機 1 0 の電源が O N 状態となっている期間を示し、図 6 8 8 ( b ) は設定キー挿入部 6 8 a の操作状況を示し、図 6 8 8 ( c ) はリセットボタン 6 8 c の操作状況を示し、図 6 8 8 ( d ) は設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されている期間を示し、図 6 8 8 ( e ) は O F F 確認フラグ 3 6 1 の設定状況を示し、図 6 8 8 ( f ) は設定値の更新タイミングを示す。

10

## 【 8 3 2 1 】

まず設定値更新処理（図 6 8 6）が開始された場合に O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」がセットされない比較例について説明する。

## 【 8 3 2 2 】

t 1 のタイミングで図 6 8 8 ( b ) に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されるとともに図 6 8 8 ( c ) に示すようにリセットボタン 6 8 c が押圧操作される。そして、設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作が継続されている状況である t 2 のタイミングで図 6 8 8 ( a ) に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われていることになるため、t 3 のタイミングで図 6 8 8 ( d ) に示すように設定値更新処理（図 6 8 6）が開始される。

20

## 【 8 3 2 3 】

当該比較例では設定値更新処理（図 6 8 6）が開始された場合に O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」がセットされないため、図 6 8 8 ( e ) に示すように t 3 のタイミングでは O F F 確認フラグ 3 6 1 の値は「 0 」となっている。その後、電源の O N 操作時におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作が継続されている状況である t 4 のタイミングで、O F F 確認フラグ 3 6 1 の値が「 0 」である状況でリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることが特定されることで図 6 8 8 ( f ) に示すように更新対象の設定値が 1 加算される。また、当該 t 4 のタイミングで図 6 8 8 ( e ) に示すように O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」がセットされる。

30

## 【 8 3 2 4 】

つまり、上記比較例では電源の O N 操作時におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作が設定値更新処理（図 6 8 6）の開始後も継続されることで、当該押圧操作を契機として更新対象の設定値が 1 加算されることとなる。この場合、遊技ホールの管理者は更新対象の設定値を更新する意図がないにも関わらず、更新対象の設定値が更新されることになってしまう。

## 【 8 3 2 5 】

次に、設定値更新処理（図 6 8 6）が開始された場合に O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」がセットされる本実施形態について説明する。

40

## 【 8 3 2 6 】

t 5 のタイミングで図 6 8 8 ( b ) に示すように設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されるとともに図 6 8 8 ( c ) に示すようにリセットボタン 6 8 c が押圧操作される。そして、設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作が継続されている状況である t 6 のタイミングで図 6 8 8 ( a ) に示すようにパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われていることになるため、t 7 のタイミングで図 6 8 8 ( d ) に示すように設定値更新処理（図 6 8 6）が開始される。設定値更新処理（図 6 8 6）が開始された場合にはステップ S B 9 0 1 にて O F F 確認フラグ 3 6 1 に「 1 」をセットする処理が実行される。したがって、t 7 のタイミングで図 6 8 8 ( e ) に示す

50

ようにOFF確認フラグ361に「1」がセットされた状態となる。このOFF確認フラグ361に「1」をセットするタイミングは設定値更新処理（図686）においてリセットボタン68cが押圧操作されたか否かを判定するタイミングよりも前のタイミングであるため、図688（f）に示すように電源のON操作時におけるリセットボタン68cの押圧操作が継続されているとしても更新対象の設定値は1加算されない。その後、t8のタイミングで図688（c）に示すようにリセットボタン68cの押圧操作が終了されることで図688（e）に示すようにOFF確認フラグ361は「0」クリアされる。

【8327】

その後、図688（c）に示すようにt9のタイミング～t10のタイミング、t11のタイミング～t12のタイミング、及びt13のタイミング～t14のタイミングのそれぞれにおいてリセットボタン68cの押圧操作が行われる。この場合、t9のタイミング、t11のタイミング及びt13のタイミングのそれぞれにおいてOFF確認フラグ361の値が「0」である状況でリセットボタン68cが押圧操作されることとなるため、図688（f）に示すようにこれらの各タイミングにおいて更新対象の設定値が1加算される。

10

【8328】

その後、t15のタイミングで図688（b）に示すように設定キー挿入部68aがOFF操作される、これにより、当該t15のタイミングで図688（d）に示すように設定値更新処理（図686）が終了する。

【8329】

20

上記のとおりOFF確認フラグ361に「0」がセットされている状況においてリセットボタン68cが押圧操作されていると判定した場合に更新対象の設定値を1加算する構成において、設定値更新処理（図686）が開始された場合にはリセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する処理よりも先に実行されるステップSB901にてOFF確認フラグ361に「1」をセットする構成である。これにより、パチンコ機10の電源ON時におけるリセットボタン68cの押圧操作に起因して更新対象の設定値が1加算されてしまわないようにすることが可能となる。

【8330】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【8331】

30

設定値更新処理（図686）が開始された場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定値更新処理（図686）が開始される前における使用対象の設定値に関係なく、設定値更新処理（図686）においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

【8332】

上記開始対応の設定値は具体的には有利度が最も低い「設定1」となっている。したがって、設定値更新処理（図686）が開始された場合には有利度が最も低い「設定1」から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定値更新処理（図686）の開始直後に意図せずに当該設定値更新処理（図686）を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技が開始されたとしても遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

40

【8333】

特定制御用のワークエリア221には設定参照用エリア341と設定更新用エリア342とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア341に記憶され、設定値更新処理（図686）が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア342に記憶される。これにより、設定値更新処理（図686）が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア341にて記憶保持しながら、設定値更新処理（図686）において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

50

## 【 8 3 3 4 】

設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されている状況において主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための処理が開始されない規制状態となる。これにより、設定値更新処理（図 6 8 6）が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 8 3 3 5 】

設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されている状況において主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合には上記規制状態とならない。これにより、設定値の変更が行われる場合にまで遊技を進行させるための処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

10

## 【 8 3 3 6 】

上記規制状態であっても停電監視や各種カウンタの更新処理が実行される。これにより、上記のように遊技の進行が規制された状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。特に、停電監視が実行されることにより、遊技の進行が規制された状態であっても停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

## 【 8 3 3 7 】

上記規制状態は動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合に再開される。これにより、設定値更新処理（図 6 8 6）が実行されている状況において主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止されることで遊技を進行させるための処理の実行が規制された状態は動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

20

## 【 8 3 3 8 】

特定制御用のワークエリア 2 2 1 における OFF 確認フラグ 3 6 1 に「0」がセットされている状況でリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合に更新対象の設定値を 1 加算する構成において、設定値更新処理（図 6 8 6）が開始された場合にはリセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する処理よりも先に実行されるステップ S B 9 0 1 にて OFF 確認フラグ 3 6 1 に「1」をセットする構成である。これにより、パチンコ機 1 0 の電源 ON 時におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作に起因して更新対象の設定値が 1 加算されてしまわないようにすることが可能となる。

30

## 【 8 3 3 9 】

なお、設定値更新処理（図 6 8 6）の途中で主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止された場合であっても、その後の主側 CPU 6 3 への動作電力の供給の再開に際して設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）が実行される場合には設定更新表示フラグが「0」クリアされて遊技を進行させるための処理の実行が規制されない構成としてもよい。設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）が実行されることで現状の使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者が使用対象の設定値を把握することが可能である。このような場合には遊技を進行させるための処理の実行を規制しなくても、遊技ホールの管理者が想定していない設定値のまま遊技が進行されてしまうことがない。

40

## 【 8 3 4 0 】

また、設定値更新処理（図 6 8 6）の途中で主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われているか否かに関係なく設定値更新処理（図 6 8 6）が強制的に実行される構成としてもよい。これにより、強制的に設定値を変更させることが可能となる。

## 【 8 3 4 1 】

また、設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）の途中で主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して遊技を進行させるための処理の実行が規制される規制状態となる構成としてもよい。この場合、動作電力の供給の再開に際して設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）が実行される場合には上記規制状

50



態とならない構成としてよく、当該構成に加えて又は代えて、動作電力の供給の再開に際して設定値更新処理（図 6 8 6）が実行される場合には上記規制状態とならない構成としてもよい。

#### 【 8 3 4 2 】

また、設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）の途中で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われているか否かに関係なく設定確認用処理（ステップ S B 8 1 0）が強制的に実行される構成としてもよい。これにより、強制的に設定値を確認させることが可能となる。

#### 【 8 3 4 3 】

また、設定値更新処理（図 6 8 6）では連続する 2 回の処理回において前側の処理回にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないことが特定されて後側の処理回にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることが特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としたが、これに限定されることはなく、過去の連続する複数の処理回のそれぞれにてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないことが特定されて、その状況においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることが 1 処理回又は連続する複数の処理回にて特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としてもよい。この場合であっても設定値更新処理（図 6 8 6）が開始された場合には過去の連続する複数の処理回におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作の確認履歴に関する情報をリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることに対応する情報に書き換えることで、設定値更新処理（図 6 8 6）を開始させるためのリセットボタン 6 8 c の押圧操作によって設定値更新処理（図 6 8 6）において選択対象の設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

10

20

#### 【 8 3 4 4 】

##### < 第 8 6 実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第 8 5 実施形態と相違している。以下、上記第 8 5 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 8 5 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【 8 3 4 5 】

図 6 8 9 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ S C 1 0 1 ~ ステップ S C 1 2 8 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

#### 【 8 3 4 6 】

ステップ S C 1 0 1 ~ ステップ S C 1 0 6 では上記第 8 5 実施形態におけるメイン処理（図 6 8 4）のステップ S B 8 0 1 ~ ステップ S B 8 0 6 と同一の処理を実行する。ステップ S C 1 0 4 ~ ステップ S C 1 0 6 の全てにて肯定判定をした場合、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S C 1 0 7）。また、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合には（ステップ S C 1 0 7：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S C 1 0 8）。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されておらず、さらに設定更新表示フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S C 1 0 7 及びステップ S C 1 0 8：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S C 1 0 9）。遊技停止フラグに「1」がセットされている場合、ステップ S C 1 2 7 にて異常コマンドを送信するとともにステップ S C 1 2 8 にて異常時の外部出力処理を実行する。

40

#### 【 8 3 4 7 】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S C 1 0 9：NO）、ステップ S C 1 1 0 に進む。ステップ S C 1 1 0 ~ ステップ S C 1 1 2 では上記第 8 5 実施形態におけるメイン処理（図 6 8 4）のステップ S B 8 0 9 ~ ステップ S B 8 1 1 と同一の処理を実行する。

#### 【 8 3 4 8 】

50

ステップ S C 1 0 7 にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合、又はステップ S C 1 0 8 にて設定更新表示フラグに「1」がセットされていると判定した場合、ステップ S C 1 1 3 にて設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されているか否かを判定する。そして、設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されていると判定した場合（ステップ S C 1 1 3 : Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における O F F 確認フラグ 3 6 1 に「1」をセットした後に（ステップ S C 1 1 4）、設定値更新処理を実行する（ステップ S C 1 1 5）。なお、ステップ S C 1 1 6 ~ ステップ S C 1 2 8 では上記第 8 5 実施形態におけるメイン処理（図 6 8 4）のステップ S B 1 1 4 ~ ステップ S B 8 2 6 と同一の処理を実行する。

#### 【 8 3 4 9 】

つまり、本実施形態では設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）の実行途中で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止された場合、「操作無し」である状況又は「R A M クリア操作」が行われた状況で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合には上記第 8 5 実施形態と同様に遊技を進行させるための処理が阻止された状況が継続される一方、「設定変更操作」が行われた状況で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合だけではなく「設定確認操作」が行われた状況で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合にも設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が実行される。これにより、設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）の実行途中で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止された後において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合に設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が実行され易くなる。

#### 【 8 3 5 0 】

特に、「設定変更操作」に際しては設定キーを利用して設定キー挿入部 6 8 a を O N 操作するとともにリセットボタン 6 8 c を押圧操作する必要があるとともに「設定確認操作」に際しては設定キーを利用して設定キー挿入部 6 8 a を O N 操作する必要がある構成において、設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合にはリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていなくても設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されていることで設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が実行される。これにより、「設定変更操作」を行った状況でパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作を行うことで設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）を開始させたものの途中で例えば電源の O F F 操作を誤って行った場合に、その後急に電源の O N 状態に復帰させるために、設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作された状態を維持する一方、リセットボタン 6 8 c を押圧操作しなかった場合であっても、設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が実行されるようにすることが可能となる。

#### 【 8 3 5 1 】

また、本実施形態ではステップ S C 1 1 2 にて設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されていると判定した場合、設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が開始される前に、ステップ S C 1 1 4 にて特定制御用のワークエリア 2 2 1 における O F F 確認フラグ 3 6 1 に「1」をセットする。これにより、設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）が開始された場合に O F F 確認フラグ 3 6 1 に「1」をセットする処理を行わなくても、電源の O N 操作時におけるリセットボタン 6 8 c の押圧操作を契機として更新対象の設定値が 1 加算されてしまわないようにすることが可能となる。ちなみに、本実施形態における設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）では上記第 8 5 実施形態における設定値更新処理（図 6 8 6）のうちステップ S B 9 0 1 の処理は実行されることなくステップ S B 9 0 2 ~ ステップ S B 9 1 8 の処理が実行される。

#### 【 8 3 5 2 】

なお、設定値更新処理（ステップ S C 1 1 5）では連続する 2 回の処理回において前側の処理回にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないことが特定されて後側の処理回にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることが特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としたが、これに限定されることはなく、過去の連続する複数の処理回のそれぞれにてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないことが特定されて、その状況においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることが 1 処理回又は連続する

複数の処理回にて特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としてもよい。この場合であっても設定値更新処理（ステップSC115）が開始される場合には過去の連続する複数の処理回におけるリセットボタン68cの押圧操作の確認履歴に関する情報をリセットボタン68cが押圧操作されていることに対応する情報に書き換えることで、設定値更新処理（図686）を開始させるためのリセットボタン68cの押圧操作によって設定値更新処理（図686）において選択対象の設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【8353】

##### < 第87実施形態 >

本実施形態では主側CPU63にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第81実施形態と相違している。以下、上記第81実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第81実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【8354】

図690は主側CPU63にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップSC201～ステップSC230の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【8355】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップSC201）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側RAM65のアクセスを許可する。

#### 【8356】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップSC202）。内部機能レジスタ設定処理では上記第67実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第1タイマ割り込み処理（図638）の割り込み周期を第1割り込み周期（具体的には4ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第2タイマ割り込み処理（図693）の割り込み周期を上記第1割り込み周期よりも短い周期である第2割り込み周期（具体的には2ミリ秒）に設定する。

#### 【8357】

つまり、本実施形態では上記第67実施形態と同様に、タイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第1タイマ割り込み処理（図638）と第2タイマ割り込み処理（図693）とが存在している。第1タイマ割り込み処理（図638）及び第2タイマ割り込み処理（図693）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第2タイマ割り込み処理（図693）は第1タイマ割り込み処理（図638）に対して割り込んで起動される。一方、第1タイマ割り込み処理（図638）は第2タイマ割り込み処理（図693）に対して割り込んで起動されない。また、第1タイマ割り込み処理（図638）及び第2タイマ割り込み処理（図693）の両方が実行されていない状況において第1割り込み周期及び第2割り込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第2タイマ割り込み処理（図693）から先に起動される。この点、第2タイマ割り込み処理（図693）は第1タイマ割り込み処理（図638）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第1タイマ割り込み処理（図638）が第2タイマ割り込み処理（図693）よりも優先して起動される構成としてもよい。

#### 【8358】

内部機能レジスタ設定処理では、第1タイマ割り込み処理（図638）の第1割り込み周期を主側CPU63の所定のレジスタに設定するとともに、第2タイマ割り込み処理（図693）の第2割り込み周期を主側CPU63の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第1、第2割り込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

10

20

30

40

50

## 【 8 3 5 9 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた立ち上げ処理中フラグに「 1 」をセットする（ステップ S C 2 0 3）。立ち上げ処理中フラグは上記第 6 7 実施形態と同様に、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）を終了すべき状況であることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

## 【 8 3 6 0 】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図 6 9 0）において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1～ステップ S C 2 2 3）が開始された場合に「 1 」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1～ステップ S C 2 2 3）が終了して残余処理（ステップ S C 2 2 7～ステップ S C 2 3 0）が開始される前に「 0 」クリアされる。上記第 6 7 実施形態と同様に第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合にはステップ S 8 9 0 7～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1～ステップ S C 2 2 3）のうち設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）又は設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合であってもステップ S 8 9 0 1～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1～ステップ S C 2 2 3）のうち設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）又は設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

## 【 8 3 6 1 】

特に、立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1～ステップ S C 2 2 3）のうち設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）又は設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第 6 7 実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 6 5 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）又は設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

## 【 8 3 6 2 】

ちなみに、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）又は設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況では、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 9 3）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）又は設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）又は第 2 タイマ割込み処理（図 6 9 3）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図 6 9 0）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場

合には特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図 6 9 0）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された情報が主側 CPU 6 3 の各種レジスタに復帰される。

#### 【 8 3 6 3 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた表示開始フラグを「 0 」クリアする（ステップ SC 2 0 4）。表示開始フラグは、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された後において特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示制御を開始すべき状況であることを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。

#### 【 8 3 6 4 】

その後、ステップ SC 2 0 5 ~ ステップ SC 2 2 5 にて上記第 8 1 実施形態におけるメイン処理（図 6 7 0）のステップ SB 1 0 4 ~ ステップ SB 1 2 4 と同一の処理を実行する。この場合、前回の動作電力の供給停止時における状況と今回の動作電力の供給開始時における操作内容との組合せの関係でメイン処理（図 6 9 0）にて実行される処理内容は、上記第 8 1 実施形態と同様に図 6 7 6 の説明図に示す処理内容となる。例えば、設定確認用処理（ステップ SC 2 1 3）及び設定値更新処理（ステップ SC 2 1 6）のいずれもが実行されていない状況で停電時処理が実行された場合、又は設定確認用処理（ステップ SC 2 1 3）が実行されている状況で停電時処理が実行された場合において、その後の動作電力の供給の再開に際して「RAM クリア操作」が行われた場合には、メイン処理（図 6 9 0）にて第 1 RAM クリア処理（ステップ SC 2 1 8）が実行される。また、設定値更新処理（ステップ SC 2 1 6）が実行されている状況で停電時処理が実行された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際していずれの操作が行われたとしても設定値更新処理（ステップ SC 2 1 6）にて第 2 RAM クリア処理（第 8 1 実施形態における図 6 7 2 のステップ SB 3 1 3）が実行されるとともに、設定値更新処理（ステップ SC 2 1 6）が実行されていない状況で停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定値更新処理（ステップ SC 2 1 6）にて第 2 RAM クリア処理（第 8 1 実施形態における図 5 5 4 のステップ SB 3 1 3）が実行される。

#### 【 8 3 6 5 】

第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるクリア対象エリア 3 7 1 を「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する一方、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるクリア対象外エリア 3 7 2 に対しては「 0 」クリア及び初期設定を実行しない。図 6 9 1 は特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられたクリア対象エリア 3 7 1 及びクリア対象外エリア 3 7 2 を説明するための説明図である。

#### 【 8 3 6 6 】

本実施形態においても上記第 3 3 実施形態と同様にパチンコ機 1 0 の電源が OFF 状態であることで主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止されている状況であっても、電源・発射制御装置 7 8 に設けられた電断時電源部から主側 RAM 6 5 に記憶保持用の電力としてバックアップ電力が供給される。このように主側 RAM 6 5 にバックアップ電力が供給されることで、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 にもバックアップ電力が供給される。そして、特定制御用のワークエリア 2 2 1 にバックアップ電力が供給されることでクリア対象エリア 3 7 1 及びクリア対象外エリア 3 7 2 にバックアップ電力が供給される。これにより、パチンコ機 1 0 の電源が OFF 状態であることで主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止されている状況であってもクリア対象エリア 3 7 1 及びクリア対象外エリア 3 7 2 にバックアップ電力が供給され、これらクリア対象エリア 3 7 1 及びクリア対象外エリア 3 7 2 において情報の記憶保持が行われる。

#### 【 8 3 6 7 】

クリア対象エリア 3 7 1 には、第 2 表示データバッファ 2 7 2、第 4 表示データバッファ 2 7 4 及び第 5 表示データバッファ 2 7 5 が含まれる。第 2 表示データバッファ 2 7 2

10

20

30

40

50

は上記第65実施形態と同様に特図保留表示部37bに所定の表示を行わせるための表示データが設定されるエリアである。特図特電制御処理(図517)における保留情報の取得処理(ステップS401)にて特図表示部37a用の保留情報が保留格納エリア65aに新たに格納された場合には、第1タイマ割込み処理(図638)における表示制御手段(ステップS8915)にて当該格納後において保留格納エリア65aに格納されている特図表示部37a用の保留情報の数に対応する表示データが第2表示データバッファ272に設定される。また、特図変動開始処理(図518)におけるデータ設定処理(ステップS502)にて特図表示部37a用の保留情報が遊技回の実行契機として消化された場合には、第1タイマ割込み処理(図638)における表示制御手段(ステップS8915)にて当該消化後において保留格納エリア65aに格納されている特図表示部37a用の保留情報の数に対応する表示データが第2表示データバッファ272に設定される。

10

#### 【8368】

第4表示データバッファ274は上記第65実施形態と同様に普図保留表示部38bに所定の表示を行わせるための表示データが格納されるエリアである。第1タイマ割込み処理(図638)における普図普電制御処理(ステップS8914)にて普図表示部38a用の保留情報が普電保留エリア65cに新たに格納された場合には、第1タイマ割込み処理(図638)における表示制御手段(ステップS8915)にて当該格納後において普電保留エリア65cに格納されている普図表示部38a用の保留情報の数に対応する表示データが第4表示データバッファ274に設定される。また、第1タイマ割込み処理(図638)における普図普電制御処理(ステップS8914)にて普図表示部38a用の保留情報が普図表示部38aの変動表示回の実行契機として消化された場合には、第1タイマ割込み処理(図638)における表示制御手段(ステップS8915)にて当該消化後において普電保留エリア65cに格納されている普図表示部38a用の保留情報の数に対応する表示データが第4表示データバッファ274に設定される。

20

#### 【8369】

第5表示データバッファ275は上記第65実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせるための表示データが設定されるエリアである。当該第5表示データバッファ275への表示データの設定は後述する第2タイマ割込み処理(図693)におけるステップSC403、ステップSC405及びステップSC406にて実行される。

30

#### 【8370】

クリア対象エリア371には上記第2表示データバッファ272、第4表示データバッファ274及び第5表示データバッファ275以外にも、特図表示部37a用の保留情報が格納される保留格納エリア65a及び普図表示部38a用の保留情報が格納される普電保留エリア65cが含まれている。したがって、第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には特図表示部37a用の保留情報及び普図表示部38a用の保留情報が消去される。この場合に上記のとおりクリア対象エリア371に第2表示データバッファ272及び第4表示データバッファ274が含まれている。これにより、保留格納エリア65aが初期化されることで特図表示部37a用の保留情報が0個となった場合には特図保留表示部37bの表示内容も特図表示部37a用の保留情報が0個である表示内容とすることが可能となるとともに、普電保留エリア65cが初期化されることで普図表示部38a用の保留情報が0個となった場合には普図保留表示部38bの表示内容も普図表示部38a用の保留情報が0個である表示内容とすることが可能となる。

40

#### 【8371】

また、第1～第4報知用表示装置201～204では上記第81実施形態などと同様に動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)が終了した後においては基本的にベース値の情報が表示されることとなるが、動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)においては設定確認用処理(ステップSC213)が実行されるのであれば現状のパチンコ機10の設定値が表示されるとともに設定値更新処理(ステップSC216)が実行されるのであれば更新途中の設定値が表

50

示され、さらに動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が終了した場合にはチェック用表示が行われる。つまり、第1～第4報知用表示装置201～204では、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される前に表示されていたベース値の情報とは異なる情報が表示されることとなる。したがって、第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合に第5表示データバッファ275が初期化されたとしても第1～第4報知用表示装置201～204の表示内容として問題が生じない。

#### 【8372】

クリア対象エリア371には、上記各エリア以外にも特図特電制御用のエリア及び普図普電制御用のエリアが含まれている。したがって、第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグが「0」クリアされ、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新用エリア342が「0」クリアされる。また、特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされるとともに初期設定が実行される。また、主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアされた後に初期設定が実行される。この初期設定ではステップSC202の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

#### 【8373】

なお、第1RAMクリア処理の処理内容は設定値更新処理における第2RAMクリア処理の処理内容と同一であるが、これら処理内容の一部が相違している構成としてもよい。例えば、第1RAMクリア処理では「0」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第2RAMクリア処理では「0」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよく、第2RAMクリア処理では「0」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第1RAMクリア処理では「0」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよい。

#### 【8374】

クリア対象外エリア372には、第1表示データバッファ271、第3表示データバッファ273及び初期表示済みフラグ373が含まれる。第1表示データバッファ271は上記第65実施形態と同様に特図表示部37aに所定の表示を行わせるための表示データが格納されるエリアである。特図変動開始処理（図518）におけるステップS513にて特図表示部37aにおいて絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第1タイマ割込み処理（図638）における表示制御手段（ステップS8915）にて特図表示部37aの変動開始時の表示に対応する表示データが第1表示データバッファ271に設定される。また、特図特電制御処理（図517）における特図変動中処理（ステップS407）にて特図表示部37aの表示内容を更新させるための処理が実行されることで第1タイマ割込み処理（図638）における表示制御手段（ステップS8915）にて特図表示部37aの絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第1表示データバッファ271に設定される。また、特図特電制御処理（図517）における特図確定中処理（ステップS408）にて特図表示部37aの表示内容を今回の遊技回における当否判定処理（ステップS504）及び振分判定処理（ステップS506）の処理結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第1タイマ割込み処理（図638）における表示制御手段（ステップS8915）にて特図表示部37aに今回の遊技回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第1表示データバッファ271に設定される。この場合に設定される表示データは今回の遊技回の開始時において特図変動開始処理（図518）のステップS507又はステップS509にて選択された表示データとなる。また、この場合に設定された表示データは特図表示部37aにて新たな遊技回を開始させる状況となるまで第1表示データバッファ271に記憶保持される。

#### 【8375】

10

20

30

40

50

第 3 表示データバッファ 273 は上記第 65 実施形態と同様に普図表示部 38a に所定の表示を行わせるための表示データが格納されるエリアである。第 1 タイマ割り込み処理 (図 638) における普図普電制御処理 (ステップ S8914) にて普図表示部 38a において絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割り込み処理 (図 638) における表示制御手段 (ステップ S8915) にて普図表示部 38a の変動開始時の表示に対応する表示データが第 3 表示データバッファ 273 に設定される。また、第 1 タイマ割り込み処理 (図 638) における普図普電制御処理 (ステップ S8914) にて普図表示部 38a の表示内容を更新させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割り込み処理 (図 638) における表示制御手段 (ステップ S8915) にて普図表示部 38a の絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第 3 表示データバッファ 273 に設定される。また、第 1 タイマ割り込み処理 (図 638) における普図普電制御処理 (ステップ S8914) にて普図表示部 38a の表示内容を今回の変動表示回における普電開放抽選の結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第 1 タイマ割り込み処理 (図 638) における表示制御手段 (ステップ S8915) にて普図表示部 38a に今回の変動表示回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第 3 表示データバッファ 273 に設定される。この場合に設定された表示データは普図表示部 38a にて新たな変動表示回を開始させる状況となるまで第 3 表示データバッファ 273 に記憶保持される。

10

#### 【8376】

初期表示済みフラグ 373 は工場の出荷段階における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の初期表示を完了した後における状況であるか否かを主側 CPU 63 にて特定するためのフラグである。クリア対象外エリア 372 に初期表示済みフラグ 373 が含まれていることにより、工場の出荷段階における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の初期表示を一旦確認した後は、その後の動作電力の供給の再開に際して当該初期表示が行われないようにすることが可能となる。

20

#### 【8377】

クリア対象外エリア 372 に第 1 表示データバッファ 271 及び第 3 表示データバッファ 273 が含まれていることにより、第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行されたとしても、動作電力の供給が再開された後において特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始された場合におけるこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容を動作電力の供給が停止される前における表示内容に復帰させることが可能となる。これにより、動作電力の供給が再開された後に遊技者が特図表示部 37a 及び普図表示部 38a を確認したとしても、第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行されたか否かを特定することができなくなる。

30

#### 【8378】

特に、第 2 RAM クリア処理はパチンコ機 10 の設定値を変更することを可能とする設定値更新処理 (ステップ SC216) にて実行されるため、第 2 RAM クリア処理が実行された場合に特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の少なくとも一方の表示内容が第 2 RAM クリア処理の実行に対応する表示内容となったり、動作電力の供給が停止される前における表示内容から変更されたりすると、その表示内容となる特図表示部 37a 又は普図表示部 38a を確認することでパチンコ機 10 の設定値の変更の有無を予測することができてしまう。これに対して、第 2 RAM クリア処理が実行されたとしても動作電力の供給が開始された後において特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始された場合におけるこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容が動作電力の供給が停止される前における表示内容に復帰することとなる。これにより、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a を確認したとしても設定値更新処理 (ステップ SC216) が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

40

#### 【8379】

なお、クリア対象外エリア 372 には上記各エリア以外にも、パチンコ機 10 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア (すなわち設定参照用エリア 341) が含まれ

50



る。これにより、第 1 R A M クリア処理又は第 2 R A M クリア処理が実行されたとしてもパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報はそのまま維持される。また、クリア対象外エリア 3 7 2 には非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 も含まれる。

#### 【 8 3 8 0 】

ちなみに、音声発光制御装置 8 1 及び表示制御装置 8 2 の R A M にはバックアップ電力が供給されないため、パチンコ機 1 0 の電源が O F F 操作されて音声発光制御装置 8 1 及び表示制御装置 8 2 への動作電力の供給が停止された場合にはこれら音声発光制御装置 8 1 及び表示制御装置 8 2 の R A M に記憶されている情報は消去される。但し、動作電力の供給が開始された場合において第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には主側 C P U 6 3 から音声発光制御装置 8 1 に演出の実行状態を動作電力の供給が停止される直前の状態に復帰させるためのコマンドが送信されることで、音声発光制御装置 8 1 及び表示制御装置 8 2 における演出の実行制御の内容が動作電力の供給が停止される直前の状態に復帰することとなる。

#### 【 8 3 8 1 】

メイン処理 ( 図 6 9 0 ) の説明に戻り、ステップ S C 2 2 5 の処理を実行した後は、表示開始処理を実行する ( ステップ S C 2 2 6 ) 。その後、ステップ S C 2 2 7 ~ ステップ S C 2 3 0 にて残余処理を実行する。これらステップ S C 2 2 7 ~ ステップ S C 2 3 0 の処理内容は上記第 8 1 実施形態におけるメイン処理 ( 図 6 7 0 ) のステップ S B 1 2 5 ~ ステップ S B 1 2 8 と同一である。

#### 【 8 3 8 2 】

次に、メイン処理 ( 図 6 9 0 ) のステップ S C 2 2 6 にて実行される表示開始処理について、図 6 9 2 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、表示開始処理におけるステップ S C 3 0 1 ~ ステップ S C 3 0 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 8 3 8 3 】

初期表示済みフラグ 3 7 3 に「 1 」がセットされていない場合 ( ステップ S C 3 0 1 : N O ) 、特図用の初期表示データを第 1 表示データバッファ 2 7 1 に設定するとともに ( ステップ S C 3 0 2 ) 、普図用の初期表示データを第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定する ( ステップ S C 3 0 3 ) 。そして、初期表示済みフラグ 3 7 3 に「 1 」をセットする ( ステップ S C 3 0 4 ) 。

#### 【 8 3 8 4 】

第 1 表示データバッファ 2 7 1 に格納された特図用の初期表示データを利用して特図表示部 3 7 a が表示制御されることにより、当該特図表示部 3 7 a において初期表示が行われる。特図表示部 3 7 a における初期表示の表示内容は任意であるが、例えば特図表示部 3 7 a に設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、特図表示部 3 7 a に設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。また、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された普図用の初期表示データを利用して普図表示部 3 8 a が表示制御されることにより、当該普図表示部 3 8 a において初期表示が行われる。普図表示部 3 8 a における初期表示の表示内容は任意であるが、例えば普図表示部 3 8 a に設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部 3 8 a に設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。

#### 【 8 3 8 5 】

一方、初期表示済みフラグ 3 7 3 に「 1 」がセットされている場合 ( ステップ S C 3 0 1 : Y E S ) 、ステップ S C 3 0 2 及びステップ S C 3 0 3 の処理を実行しない。したがって、第 1 表示データバッファ 2 7 1 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表

示データがそのまま格納された状態となるとともに、第3表示データバッファ273は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。また、既に説明したとおり第1表示データバッファ271及び第3表示データバッファ273はクリア対象外エリア372に設けられているため、メイン処理(図690)にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行されたとしても、第1表示データバッファ271は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第3表示データバッファ273は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。

#### 【8386】

ステップSC301にて肯定判定をした場合、又はステップSC304の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする(ステップSC305)。表示開始フラグは、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始すべきか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始する。

#### 【8387】

既に説明したとおりメイン処理(図690)のステップSC204にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側CPU63への動作電力の供給が開始された後において特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御を実行するための第2タイマ割込み処理(図693)が最初に行われるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)が終了した後に実行される表示開始処理(図692)にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)が終了した後に特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御が開始される。

#### 【8388】

次に、主側CPU63にて実行される本実施形態における第2タイマ割込み処理について、図693のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第2タイマ割込み処理におけるステップSC401～ステップSC415の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、第2タイマ割込み処理は設定確認用処理(ステップSC213)が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定確認用処理(ステップSC213)が終了される場合に割込みが禁止される。また、第2タイマ割込み処理は設定値更新処理(ステップSC216)が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定値更新処理(ステップSC216)が終了される場合に割込みが禁止される。また、第2割込み処理はメイン処理(図690)のステップSC230にて割込許可の設定が行われてからメイン処理(図690)のステップSC227にて割込禁止の設定が行われるまで割込みが許可される。これらは第1タイマ割込み処理(図638)も同様である。

#### 【8389】

ステップSC401～ステップSC409では上記第65実施形態における第2タイマ割込み処理(図628)のステップS8401～ステップS8409と同一の処理を実行する。その後、種別カウンタの値が「5」であるか否かを判定する(ステップSC410)。上記第65実施形態と同様に、種別カウンタは、第2タイマ割込み処理の今回の処理回において第1～第5表示データバッファ271～275のうち表示データの送信対象を

10

20

30

40

50

主側CPU63にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第1表示データバッファ271の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場合、第2表示データバッファ272の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第3表示データバッファ273の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第4表示データバッファ274の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第5表示データバッファ275の表示データが送信対象となる。

#### 【8390】

種別カウンタの値が「1」～「4」のいずれかである場合、すなわち特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bのいずれかを表示制御する状況である場合（ステップSC410：NO）、特定制御用のワークエリア221の表示開始フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSC411）。種別カウンタの値が「5」である場合（ステップSC410：YES）、又は種別カウンタの値が「1」～「4」のいずれかであって表示開始フラグに「1」がセットされている場合（ステップSC410：NO、ステップSC411：YES）、ステップSC412～ステップSC414の処理を実行する。

#### 【8391】

ステップSC412～ステップSC414の処理では、まず種別カウンタの値に対応する種別データを主側ROM64から読み出す（ステップSC412）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示回路261に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示回路262に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示回路263に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示回路264に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示回路265に対応する種別データを主側ROM64から読み出す。

#### 【8392】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ271～275から表示データを読み出す（ステップSC413）。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示データバッファ271から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示データバッファ272から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示データバッファ273から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示データバッファ274から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示データバッファ275から表示データを読み出す。

#### 【8393】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップSC414）。当該送信処理では、ステップSC412にて読み出した種別データが表示IC266に送信されるように、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップSC413にて読み出した表示データが表示IC266に送信されるように、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4に対する信号出力を行う。

#### 【8394】

一方、種別カウンタの値が「1」～「4」のいずれかであって表示開始フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSC410及びステップSC411：NO）、ステップSC412～ステップSC414の処理を実行しない。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしても表示開始フラグに「1」がセットされるまでは、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御が開始されることなく、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bが消灯状態に維持される。

10

20

30

40

50

## 【 8 3 9 5 】

ステップ S C 4 1 1 にて否定判定をした場合、又はステップ S C 4 1 4 の処理を実行した場合、第 1 タイマ割込み処理及び第 2 タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップ S C 4 1 5）。

## 【 8 3 9 6 】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容について説明する。図 6 9 4 は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を説明するための説明図である。

## 【 8 3 9 7 】

工場の出荷段階においては初期表示済みフラグ 3 7 3 に未だ「 1 」がセットされていないため、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合、これら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a において初期表示が開始される。特図表示部 3 7 a における初期表示は、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 3 8 a における初期表示は、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球が発生して普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。

## 【 8 3 9 8 】

工場の出荷段階ではない場合、すなわち初期表示済みフラグ 3 7 3 に既に「 1 」がセットされている場合には、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理が実行された場合、設定値更新処理が実行された場合、設定確認用処理が実行された場合、及びこれらの処理が実行されなかった場合のいずれであっても、動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるようにこれら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a が表示制御される。これにより、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a を確認したとしても設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

## 【 8 3 9 9 】

特に、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合における表示内容と、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a が表示内容とが同一である。これにより、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を確認して覚えた上で動作電力の供給開始後において特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて最初に表示される表示内容を確認したとしても、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

## 【 8 4 0 0 】

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 において第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理の実行対象外となるクリア対象外エリア 3 7 2 に第 1 表示データバッファ 2 7 1 及び第 3 表示データバッファ 2 7 3 を設定することで、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合における表示内容を、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a が表示内容と同一とする構成である。つまり、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a を確認したとしても設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されたか否かを特定することができないようにするために特別な処理を必要としない。よって、処理負荷の増加を抑制しながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

## 【 8 4 0 1 】

なお、クリア対象外エリア 3 7 2 に第 1 表示データバッファ 2 7 1 及び第 3 表示データバッファ 2 7 3 の両方が設けられている構成に限定されることはなく、第 1 表示データバッファ 2 7 1 はクリア対象外エリア 3 7 2 に設けられているが、第 3 表示データバッファ 2 7 3 はクリア対象エリア 3 7 1 に設けられている構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合において第 1 R A M クリア処理又は第 2 R A M クリア処理が実

10

20

30

40

50

行された場合には特図表示部 37a においては動作電力の供給が停止される前における表示内容から表示が開始されることとなるが、普図表示部 38a においては初期表示が行われることとなる。また、これに代えて、第 3 表示データバッファ 273 はクリア対象外エリア 372 に設けられているが、第 1 表示データバッファ 271 はクリア対象エリア 371 に設けられている構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合において第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行された場合には普図表示部 38a においては動作電力の供給が停止される前における表示内容から表示が開始されることとなるが、特図表示部 37a においては初期表示が行われることとなる。

#### 【8402】

また、主側 CPU 63 により表示制御される表示部として、大当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数を報知するためのラウンド表示部が設けられている構成においては、当該ラウンド表示部に表示を行わせるための表示データが記憶されるエリアがクリア対象外エリア 372 に設けられている構成としてもよい。この場合、ラウンド表示部において所定の表示が行われている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が開始された場合に第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行されたとしてもラウンド表示部において所定の表示が再開されることとなる。

#### 【8403】

また、特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b を含めて主側 CPU 63 により直接的に表示制御される表示部は全て、表示を行うための表示データが記憶されるエリアが第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理により初期化されない構成としてもよい。この場合、主側 CPU 63 により直接的に表示制御される表示部はいずれも、動作電力の供給が開始された場合に第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行されたとしても、動作電力の供給が停止される前における表示内容による表示が行われることとなる。なお、当該構成においては特図保留表示部 37b 及び普図保留表示部 38b にて動作電力の供給が停止される前における表示内容による表示が一旦開始されるものの、その後に対応する保留情報が 0 個であることに対応する表示内容に切り換わる構成としてもよい。

#### 【8404】

また、特図保留表示部 37b 及び普図保留表示部 38b にて表示を行わせるための表示データが記憶されるエリアは第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行された場合に初期化されるものの、対応する保留情報の個数が遊技者にとって分かりづらい態様で特図保留表示部 37b 及び普図保留表示部 38b の表示が行われる構成としてもよい。この場合、第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行されることで特図保留表示部 37b 及び普図保留表示部 38b のそれぞれにて対応する保留情報が 0 個であることを示す表示が行われたとしても、遊技者にとっては保留情報が 0 個であることを示す表示が行われていることが分かりづらいものとなるため、特図保留表示部 37b 及び普図保留表示部 38b を確認したとしても第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行されたことを特定しづらくなる。

#### 【8405】

##### < 第 88 実施形態 >

本実施形態では主側 CPU 63 への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容が上記第 87 実施形態と相違している。以下、上記第 87 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 87 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【8406】

図 695 は特定制御用のワークエリア 221 のクリア対象エリア 371 に設けられた各エリアを説明するための説明図である。

#### 【8407】

クリア対象エリア 371 には、特図保留表示部 37b に所定の表示を行わせるための表

10

20

30

40

50

示データが格納される第2表示データバッファ272、普図保留表示部38bに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第4表示データバッファ274、及び第1～第4報知用表示装置201～204に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第5表示データバッファ275だけではなく、特図表示部37aに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第1表示データバッファ271、及び普図表示部38aに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第3表示データバッファ273が設けられている。したがって、メイン処理(図690)にて第1RAMクリア処理(ステップSC218)が実行された場合又は設定値更新処理(ステップSC216)の第2RAMクリア処理が実行された場合には、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容に対応する表示データは消去されることとなる。

10

#### 【8408】

クリア対象エリア371には第1～第5表示データバッファ271～275以外にも初期表示用フラグ375が設けられている。初期表示用フラグ375は特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示を行う必要がある状況であるか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。初期表示用フラグ375がクリア対象エリア371に設けられていることにより、メイン処理(図690)にて第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には初期表示用フラグ375は「0」クリアされることとなる。したがって、メイン処理(図690)にて第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)が実行された後において特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合にはこれら特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示が行われることとなる。

20

#### 【8409】

図696は主側CPU63にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップSC501～ステップSC511の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【8410】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされていない場合(ステップSC501:NO)、特図用の初期表示データを第1表示データバッファ271に設定するとともに(ステップSC502)、普図用の初期表示データを第3表示データバッファ273に設定する(ステップSC503)。そして、初期表示用フラグ375に「1」をセットする(ステップSC504)。

30

#### 【8411】

第1表示データバッファ271に格納された特図用の初期表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいて初期表示が行われる。特図表示部37aにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば特図表示部37aに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、特図表示部37aに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。また、特図表示部37aにおける初期表示の表示内容は特図表示部37aにて遊技回の遊技結果を報知するために停止表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。また、特図表示部37aにおける初期表示の表示内容は特図表示部37aにて絵柄の変動表示が行われている状況において表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。これにより、特図表示部37aにて初期表示が行われていることを明確に特定することが可能となる。

40

#### 【8412】

第3表示データバッファ273に格納された普図用の初期表示データを利用して普図表示部38aが表示制御されることにより、当該普図表示部38aにおいて初期表示が行わ

50

れる。普図表示部 38a における初期表示の表示内容は任意であるが、例えば普図表示部 38a に設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部 38a に設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。また、普図表示部 38a における初期表示の表示内容は普図表示部 38a にて変動表示回における振電開放抽選の結果を報知するために停止表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。また、普図表示部 38a における初期表示の表示内容は普図表示部 38a にて絵柄の変動表示が行われている状況において表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。これにより、普図表示部 38a にて初期表示が行われていることを明確に特定することが可能となる。

10

#### 【8413】

ステップ SC501 にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 221 のクリア対象エリア 371 における遊技回の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、遊技回の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップ SC505）。当該記憶エリアには遊技回が開始される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が格納され、遊技回が終了される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側 CPU 63 への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア 221 にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側 CPU 63 への動作電力の供給が再開された場合に第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

20

#### 【8414】

また、特定制御用のワークエリア 221 のクリア対象エリア 371 における開閉実行モードの実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、開閉実行モードの実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップ SC506）。当該記憶エリアには開閉実行モードが開始される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が格納され、開閉実行モードが終了される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側 CPU 63 への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア 221 にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側 CPU 63 への動作電力の供給が再開された場合に第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

30

#### 【8415】

前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもなかった場合（ステップ SC505 及びステップ SC506：NO）、特図用の初期表示データを第 1 表示データバッファ 271 に設定する（ステップ SC507）。第 1 表示データバッファ 271 に格納された特図用の初期表示データを利用して特図表示部 37a が表示制御されることにより、当該特図表示部 37a において既に説明した初期表示が行われる。一方、前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであった場合（ステップ SC505 又はステップ SC506：YES）、特図用の初期表示データが第 1 表示データバッファ 271 に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第 1 表示データバッファ 271 に格納された状態となる。したがって、特図表示部 37a における表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における特図表示部 37a の表示内容がそのまま再開されることとなる。

40

#### 【8416】

ステップ SC505 にて肯定判定をした場合、ステップ SC506 にて肯定判定をした場合、又はステップ SC507 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 221 のクリア対象エリア 371 における普図表示部 38a の変動表示中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普図表示部 38a における絵柄の変動表示

50

中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップSC508）。当該記憶エリアには普図表示部38aにて絵柄の変動表示が開始される場合に普図表示部38aにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が格納され、普図表示部38aにて絵柄の変動表示が終了される場合に普図表示部38aにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

【8417】

また、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における普電開放状態の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普電開放状態の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップSC509）。当該記憶エリアには普電開放状態が開始される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が格納され、普電開放状態が終了される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

【8418】

前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部38aにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもなかった場合（ステップSC508及びステップSC509：NO）、普図用の初期表示データを第3表示データバッファ273に設定する（ステップSC510）。第3表示データバッファ273に格納された普図用の初期表示データを利用して普図表示部38aが表示制御されることにより、当該普図表示部38aにおいて既に説明した初期表示が行われる。一方、前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部38aにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであった場合（ステップSC508又はステップSC509：YES）、普図用の初期表示データが第3表示データバッファ273に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第3表示データバッファ273に格納された状態となる。したがって、普図表示部38aにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における普図表示部38aの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【8419】

ステップSC504の処理を実行した場合、ステップSC508にて肯定判定をした場合、ステップSC509にて肯定判定をした場合、又はステップSC510の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする（ステップSC511）。表示開始フラグは上記第87実施形態と同様に、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始すべきか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始する。

【8420】

上記第87実施形態と同様にメイン処理（図690）のステップSC204にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側CPU63への動作電力の供給が開始された後において特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、



普図保留表示部 3 8 b 及び第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示制御を実行するための第 2 タイマ割り込み処理 ( 図 6 9 3 ) が最初に行われるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ) が終了した後に実行される表示開始処理 ( 図 6 9 6 ) にて表示開始フラグに「 1 」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b は消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ) が終了した後に特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御が開始される。

#### 【 8 4 2 1 】

特に、表示開始処理 ( 図 6 9 6 ) では既に説明したとおりメイン処理 ( 図 6 9 0 ) にて第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理の両方が実行されていない状況であっても第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の初期表示データを設定するとともに第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の初期表示データを設定することがある。この場合に、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示制御が開始されるとすると、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることになってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理の両方が実行されていない状況において特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて初期表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理 ( 図 6 9 6 ) において第 1 表示データバッファ 2 7 1 及び第 3 表示データバッファ 2 7 3 に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「 1 」がセットされて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 8 4 2 2 】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容について説明する。図 6 9 7 は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を説明するための説明図である。

#### 【 8 4 2 3 】

動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ) にて第 1 R A M クリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ 3 7 5 に「 1 」がセットされていないため、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合、これら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a において初期表示が開始される。特図表示部 3 7 a における初期表示は、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 3 8 a における初期表示は、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球が発生して普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ 3 7 5 に「 1 」がセットされていないため特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて初期表示が開始されることとなる。

#### 【 8 4 2 4 】

上記のように「 R A M クリア操作」に基づき第 1 R A M クリア処理が実行された場合、及び「設定変更操作」に基づき設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合にこれら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて初期表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合におけるこれら表示部 3 7 a、3 8 a の表示内容を確認したとしても第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これによ

り、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

#### 【8425】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもない状況であった場合には特図表示部 37a にて表示が開始される場合に特図表示部 37a にて初期表示が開始される。また、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部 38a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもない状況であった場合には普図表示部 38a にて表示が開始される場合に普図表示部 38a にて初期表示が開始される。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合にも特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて初期表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて初期表示が行われていることを確認したとしても、第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

10

20

#### 【8426】

その一方、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部 37a にて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように特図表示部 37a が表示制御される。また、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部 38a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理が実行されなかった場合には、普図表示部 38a にて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように普図表示部 38a が表示制御される。これにより、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される直前における遊技状況が再開される場合には、その遊技状況の再開に対応する態様で特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示を開始することが可能となる。

30

#### 【8427】

なお、動作電力の供給が開始された場合において第 1 RAM クリア処理が実行された場合と第 2 RAM クリア処理が実行された場合とで特図表示部 37a に表示される初期表示の内容が相違している構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第 1 RAM クリア処理が実行された場合と第 2 RAM クリア処理が実行された場合とで普図表示部 38a に表示される初期表示の内容が相違している構成としてもよい。

40

#### 【8428】

また、動作電力の供給が開始された場合において第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行された場合には、特図表示部 37a にて初期表示が行われるのに対して普図表示部 38a では動作電力の供給が停止される前の表示内容が表示される構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行された場合には、普図表示部 38a にて初期表示が行われるのに対して特図表示部 37a では動作電力の供給が停止される前の表示内容が表示される構成としてもよい。

#### 【8429】

また、特図表示部 37a の初期表示が複数種類存在しており、動作電力の供給が開始さ

50

れた場合において当該特図表示部 3 7 a にて初期表示が行われる場合には抽選にて選択された初期表示が特図表示部 3 7 a にて行われる構成としてもよい。また、普図表示部 3 8 a の初期表示が複数種類存在しており、動作電力の供給が開始された場合において当該普図表示部 3 8 a にて初期表示が行われる場合には抽選にて選択された初期表示が普図表示部 3 8 a にて行われる構成としてもよい。

#### 【 8 4 3 0 】

また、主側 CPU 6 3 により表示制御される表示部として、大当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数を報知するためのラウンド表示部が設けられている構成においては、動作電力の供給が開始された場合において第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理のいずれかが実行された場合並びに第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理の両方が実行されなかった場合のいずれであってもラウンド表示部にて初期表示が行われる構成としてもよい。これにより、ラウンド表示部を確認したとしても第 1 RAM クリア処理又は第 2 RAM クリア処理が実行されたか否かを特定することができない。

#### 【 8 4 3 1 】

また、特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b を含めて主側 CPU 6 3 により直接的に表示制御される表示部は全て、動作電力の供給が開始された場合において第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理のいずれかが実行された場合並びに第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理の両方が実行されなかった場合のいずれであっても初期表示が行われる構成としてもよい。なお、当該構成においては特図保留表示部 3 7 b 及び普図保留表示部 3 8 b にて初期表示が一旦開始されるものの、その後に対応する保留情報が 0 個であることに対応する表示内容に切り換わる構成としてもよい。

#### 【 8 4 3 2 】

また、動作電力の供給が開始された場合において第 1 RAM クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 6 9 6）のステップ SC 5 0 2 ～ステップ SC 5 0 3 が実行される一方、第 2 RAM クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 6 9 6）のステップ SC 5 0 2 ～ステップ SC 5 0 3 が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第 2 RAM クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 6 9 6）のステップ SC 5 0 2 ～ステップ SC 5 0 3 が実行される一方、第 1 RAM クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 6 9 6）のステップ SC 5 0 2 ～ステップ SC 5 0 3 が実行されない構成としてもよい。

#### 【 8 4 3 3 】

##### < 第 8 9 実施形態 >

本実施形態では主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容が上記第 8 8 実施形態と相違している。以下、上記第 8 8 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 8 8 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【 8 4 3 4 】

図 6 9 8 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップ SC 6 0 1 ～ステップ SC 6 0 5 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるクリア対象エリア 3 7 1 に第 1 ～第 5 表示データバッファ 2 7 1 ～2 7 5 及び初期表示用フラグ 3 7 5 が設けられている。

#### 【 8 4 3 5 】

初期表示用フラグ 3 7 5 に「1」がセットされていない場合（ステップ SC 6 0 1：NO）、特図用の外れ表示データを第 1 表示データバッファ 2 7 1 に設定するとともに（ステップ SC 6 0 2）、普図用の外れ表示データを第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定する（ステップ SC 6 0 3）。そして、初期表示用フラグ 3 7 5 に「1」をセットする（ス

10

20

30

40

50

テップSC604)。

【8436】

特図用の外れ表示データは特図変動開始処理(図518)の当否判定処理(ステップS504)の結果が外れ結果であった場合に外れ結果用の停止結果設定処理(ステップS509)にて選択される表示データである。つまり、特図用の外れ表示データは、当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回において特図表示部37aにて最終的に外れ表示を行わせるための表示データである。特図用の外れ表示データは1種類のみ設定されているため、特図表示部37aにおける外れ表示の種類も1種類となっている。また、当否判定処理の結果が当たり結果である遊技回において特図表示部37aに最終的に表示される当たり表示は複数種類設定されているが、外れ表示はこれら複数種類の当たり表示とは異なる表示内容となっている。

10

【8437】

第1表示データバッファ271に格納された特図用の外れ表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいて外れ表示が行われる。外れ表示の表示内容は任意であるが、例えば特図表示部37aに設けられた複数の発光部のうち1個の発光部のみが発光状態となる構成としてもよく、複数個の発光部が発光状態となる構成としてもよい。

【8438】

普図用の外れ表示データは第1タイマ割込み処理(図638)の普図普電制御処理(ステップS8914)における普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合に当該普電開放抽選の実行に対応する普図表示部38aの変動表示回において当該普図表示部38aに最終的に外れ表示を行わせるための表示データである。普図用の外れ表示データは1種類のみ設定されているため、普図表示部38aにおける外れ表示の種類も1種類となっている。また、普電開放抽選の結果が当たり結果である普図表示部38aの変動表示回において普図表示部38aに最終的に表示される当たり表示は1種類のみ設定されているが、外れ表示は当該当たり表示とは異なる表示内容となっている。

20

【8439】

第3表示データバッファ273に格納された普図用の外れ表示データを利用して普図表示部38aが表示制御されることにより、当該普図表示部38aにおいて外れ表示が行われる。外れ表示の表示内容は任意であるが、例えば普図表示部38aに設けられた複数の発光部のうち1個の発光部のみが発光状態となる構成としてもよく、複数個の発光部が発光状態となる構成としてもよい。

30

【8440】

ステップSC601にて肯定判定をした場合、又はステップSC604の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする(ステップSC605)。表示開始フラグは上記第87実施形態と同様に、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始すべきか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始する。

40

【8441】

上記第87実施形態と同様にメイン処理(図690)のステップSC204にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側CPU63への動作電力の供給が開始された後において特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御を実行するための第2タイマ割込み処理(図693)が最初に行われるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ス

50

テップSC223)が終了した後に実行される表示開始処理(図698)にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201~ステップSC223)が終了した後に特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御が開始される。

#### 【8442】

特に、表示開始処理(図698)では既に説明したとおりメイン処理(図690)にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行された場合には第1表示データバッファ271に特図用の外れ表示データを設定するとともに第3表示データバッファ273に普図用の外れ表示データを設定する。この場合に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部37a及び普図表示部38aの表示制御が開始されるとすると、特図表示部37a及び普図表示部38aにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に外れ表示が開始されることになってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理(図696)において第1表示データバッファ271及び第3表示データバッファ273に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【8443】

一方、初期表示用フラグ375に「1」がセットされている場合(ステップSC601:YES)、ステップSC602及びステップSC603の処理を実行しない。したがって、第1表示データバッファ271は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第3表示データバッファ273は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部37aの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第1表示データバッファ271に格納された表示データに対応する表示が特図表示部37aにて行われる。また、表示開始フラグに「1」がセットされて普図表示部38aの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第3表示データバッファ273に格納された表示データに対応する表示が普図表示部38aにて行われる。

#### 【8444】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容について説明する。図699は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容を説明するための説明図である。

#### 【8445】

動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201~ステップSC223)にて第1RAMクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ375に「1」がセットされていないため、主側CPU63への動作電力の供給が開始されて特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合にはこれら特図表示部37a及び普図表示部38aにおいて外れ表示が開始される。特図表示部37aにおける外れ表示は、第1作動口33又は第2作動口34への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部37aにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部38aにおける外れ表示は、スルーゲート35への遊技球の入球が発生して普図表示部38aにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ375に「1」がセットされていないため特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示が開始されるこ

となる。

【 8 4 4 6 】

上記のように第 1 R A M クリア処理が実行された場合及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合にこれら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合におけるこれら表示部 3 7 a , 3 8 a の表示内容を確認したとしても第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

10

【 8 4 4 7 】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）にて第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合、特図表示部 3 7 a にて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部 3 7 a における表示が開始されるとともに、普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部 3 8 a における表示が開始される。ここで、遊技ホールの営業終了時間においては遊技回及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況でパチンコ機 1 0 の電源が遮断されることがほとんどであり、さらには普図表示部 3 8 a の変動表示回及び普電開放状態のいずれもが実行されていない状況でパチンコ機 1 0 の電源が遮断されることがほとんどである。つまり、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容は基本的に外れ表示である。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）にて第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合にも特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示が行われていることを確認したとしても、第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

20

【 8 4 4 8 】

なお、特図表示部 3 7 a の外れ表示が複数種類存在している構成において、動作電力の供給が開始された場合に第 1 R A M クリア処理又は第 2 R A M クリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示のうち予め定められた 1 種類の外れ表示が特図表示部 3 7 a にて行われる構成としてもよい。また、普図表示部 3 8 a の外れ表示が複数種類存在している構成において、動作電力の供給が開始された場合に第 1 R A M クリア処理又は第 2 R A M クリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示のうち予め定められた 1 種類の外れ表示が普図表示部 3 8 a にて行われる構成としてもよい。

30

【 8 4 4 9 】

また、動作電力の供給が開始された場合において第 1 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 6 9 8 ）のステップ S C 6 0 2 ~ ステップ S C 6 0 3 が実行される一方、第 2 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 6 9 8 ）のステップ S C 6 0 2 ~ ステップ S C 6 0 3 が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第 2 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 6 9 8 ）のステップ S C 6 0 2 ~ ステップ S C 6 0 3 が実行される一方、第 1 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 6 9 8 ）のステップ S C 6 0 2 ~ ステップ S C 6 0 3 が実行されない構成としてもよい。

40

【 8 4 5 0 】

< 第 9 0 実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容が上記第 8 7 実施形態と相違している。以下、

50

上記第 8 7 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 8 7 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 8 4 5 1 】

図 7 0 0 は特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 及びクリア対象外エリア 3 7 2 に設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【 8 4 5 2 】

クリア対象エリア 3 7 1 には、特図保留表示部 3 7 b に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第 2 表示データバッファ 2 7 2、普図保留表示部 3 8 b に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第 4 表示データバッファ 2 7 4、及び第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第 5 表示データバッファ 2 7 5 だけではなく、特図表示部 3 7 a に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第 1 表示データバッファ 2 7 1、及び普図表示部 3 8 a に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第 3 表示データバッファ 2 7 3 が設けられている。したがって、メイン処理（図 6 9 0）にて第 1 R A M クリア処理（ステップ S C 2 1 8）が実行された場合又は設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）の第 2 R A M クリア処理が実行された場合には、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容に対応する表示データは消去されることとなる。

【 8 4 5 3 】

クリア対象エリア 3 7 1 には第 1 ~ 第 5 表示データバッファ 2 7 1 ~ 2 7 5 以外にも初期表示用フラグ 3 7 5 が設けられている。初期表示用フラグ 3 7 5 は特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて初期表示として外れ表示を行う必要がある状況であるか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。初期表示用フラグ 3 7 5 がクリア対象エリア 3 7 1 に設けられていることにより、メイン処理（図 6 9 0）にて第 1 R A M クリア処理又は第 2 R A M クリア処理が実行された場合には初期表示用フラグ 3 7 5 は「 0 」クリアされることとなる。したがって、メイン処理（図 6 9 0）にて第 1 R A M クリア処理又は第 2 R A M クリア処理が実行された場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3）が実行された後において特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて初期表示として外れ表示が行われることとなる。

【 8 4 5 4 】

クリア対象外エリア 3 7 2 には特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 及び普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 が設けられている。特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 は特図表示部 3 7 a の表示が開始される場合に当該特図表示部 3 7 a にて初期表示として外れ表示を行わせる場合に、複数種類存在している特図用の外れ表示のうちいずれの種類の特図用の外れ表示を行わせるのかを抽選により決定するためのカウンタである。特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 がとり得る数値範囲は「 0 ~ 5 9 」となっているがこれに限定されることはなく任意である。

【 8 4 5 5 】

普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 は普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合に当該普図表示部 3 8 a にて初期表示として外れ表示を行わせる場合に、複数種類存在している普図用の外れ表示のうちいずれの種類の普図用の外れ表示を行わせるのかを抽選により決定するためのカウンタである。普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 がとり得る数値範囲は「 0 ~ 5 9 」となっているがこれに限定されることはなく任意である。

【 8 4 5 6 】

特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 及び普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 は上記のとおりクリア対象外エリア 3 7 2 に設けられている。これにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されている状況において主側 R A M 6 5 へのバックアップ電力の供給が継続されるのであれば、メイン処理（図 6 9 0）にて第 1 R A M クリア処理又は第 2 R A M クリア処理が実行されたとしても特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 及び普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 は初期化されることなく動作電力の供給が停止される直前における数値情報

10

20

30

40

50

が記憶された状態が維持される。

【 8 4 5 7 】

特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値情報及び普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値情報は第 1 タイマ割込み処理の起動が許可されている状況において当該第 1 タイマ割込み処理にて定期的に更新される。図 7 0 1 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における第 1 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第 1 タイマ割込み処理におけるステップ S C 7 0 1 ~ ステップ S C 7 2 2 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 8 4 5 8 】

ステップ S C 7 0 5 ~ ステップ S C 7 0 5 では上記第 6 7 実施形態における第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) のステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 と同一の処理を実行する。その後、特図用の初期表示カウンタ更新処理を実行する ( ステップ S C 7 0 6 ) 。当該更新処理では、特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 から現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を 1 加算した後に、その 1 加算後における数値情報を特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 に上書きする。この場合、カウンタ値が最大値 ( 具体的には「 5 9 」 ) を超えた際に「 0 」にクリアする。

【 8 4 5 9 】

その後、ステップ S C 7 0 7 では特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「 1 」がセットされているか否かを判定する。いずれかのフラグに「 1 」がセットされている場合には ( ステップ S C 7 0 7 : Y E S ) 、ステップ S C 7 0 8 ~ ステップ S C 7 2 2 の処理を実行することなく本第 1 タイマ割込み処理を終了する。いずれのフラグにも「 1 」がセットされていない場合 ( ステップ S C 7 0 7 : N O ) 、普図用の初期表示カウンタ更新処理を実行する ( ステップ S C 7 0 8 ) 。当該更新処理では、普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 から現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を 1 加算した後に、その 1 加算後における数値情報を普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 に上書きする。この場合、カウンタ値が最大値 ( 具体的には「 5 9 」 ) を超えた際に「 0 」にクリアする。ステップ S C 7 0 9 ~ ステップ S C 7 2 2 では上記第 6 7 実施形態における第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) のステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 と同一の処理を実行する。

【 8 4 6 0 】

ここで、特図用の初期表示カウンタ更新処理 ( ステップ S C 7 0 6 ) は遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされているか否かに関係なく実行される処理として設定されているのに対して、普図用の初期表示カウンタ更新処理 ( ステップ S C 7 0 8 ) は遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合に実行されない処理として設定されている。これにより、特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 と普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 とで更新頻度を異ならせることが可能となり、特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 と普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 とが同期してしまわないようにすることが可能となる。

【 8 4 6 1 】

図 7 0 2 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップ S C 8 0 1 ~ ステップ S C 8 0 7 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 8 4 6 2 】

初期表示用フラグ 3 7 5 に「 1 」がセットされていない場合 ( ステップ S C 8 0 1 : N O ) 、特図用の外れ表示データの抽選処理を実行する ( ステップ S C 8 0 2 ) 。特図用の外れ表示データの抽選処理では、主側 R O M 6 4 に予め記憶された特図用の外れ表示抽選テーブル 3 8 3 を参照する。図 7 0 3 ( a ) は特図用の外れ表示抽選テーブル 3 8 3 を説明するための説明図である。図 7 0 3 ( a ) に示すように特図用の外れ表示データとして、特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ及び特図用の第 3 外れ表示

10

20

30

40

50



データが存在している。

【 8 4 6 3 】

特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ及び特図用の第 3 外れ表示データは特図変動開始処理（図 5 1 8）の当否判定処理（ステップ S 5 0 4）の結果が外れ結果であった場合に外れ結果用の停止結果設定処理（ステップ S 5 0 9）にて抽選により選択され得る表示データである。つまり、特図用の第 1 ～ 第 3 外れ表示データは、当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回において特図表示部 3 7 a にて最終的に外れ表示を行わせるための表示データである。特図用の第 1 外れ表示データは特図用の第 1 外れ表示を特図表示部 3 7 a に表示させるためのデータであり、特図用の第 2 外れ表示データは特図用の第 2 外れ表示を特図表示部 3 7 a に表示させるためのデータであり、特図用の第 3 外れ表示データは特図用の第 3 外れ表示を特図表示部 3 7 a に表示させるためのデータである。これら特図用の第 1 外れ表示、特図用の第 2 外れ表示及び特図用の第 3 外れ表示の表示内容は相互に異なっている。また、当否判定処理の結果が当たり結果である遊技回において特図表示部 3 7 a に最終的に表示される当たり表示は複数種類設定されているが、特図用の第 1 ～ 第 3 外れ表示はこれら複数種類の当たり表示とは異なる表示内容となっている。なお、外れ結果用の停止結果設定処理（ステップ S 5 0 9）においても特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 及び特図用の外れ表示抽選テーブル 3 8 3 を利用して、特図表示部 3 7 a に表示させる外れ表示の種類を特図用の第 1 ～ 第 3 外れ表示の中から選択する。

10

【 8 4 6 4 】

特図用の外れ表示抽選テーブル 3 8 3 には、特図用の第 1 ～ 第 3 外れ表示データのそれぞれに対して特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値範囲が設定されている。具体的には、特図用の第 1 外れ表示データに対して「0 ～ 1 9」の特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値範囲が設定されており、特図用の第 2 外れ表示データに対して「2 0 ～ 3 9」の特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値範囲が設定されており、特図用の第 3 外れ表示データに対して「4 0 ～ 5 9」の特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の外れ表示データの抽選処理における特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ及び特図用の第 3 外れ表示データの選択確率は「1 / 3」で同一となっている。

20

【 8 4 6 5 】

特図用の外れ表示データの抽選処理では特図用の外れ表示抽選テーブル 3 8 3 を読み出した後に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるクリア対象外エリア 3 7 2 に設けられた特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を特図用の外れ表示抽選テーブル 3 8 3 に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ及び特図用の第 3 外れ表示データの中から選択する。

30

【 8 4 6 6 】

特図用の外れ表示データの抽選処理にて選択した表示データを第 1 表示データバッファ 2 7 1 に設定する（ステップ S C 8 0 3）。第 1 表示データバッファ 2 7 1 に格納された表示データを利用して特図表示部 3 7 a が表示制御されることにより、当該特図表示部 3 7 a においてその表示データに対応する外れ表示が行われる。つまり、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の第 1 外れ表示データが設定された場合には特図表示部 3 7 a にて特図用の第 1 外れ表示が行われ、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の第 2 外れ表示データが設定された場合には特図表示部 3 7 a にて特図用の第 2 外れ表示が行われ、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の第 3 外れ表示データが設定された場合には特図表示部 3 7 a にて特図用の第 3 外れ表示が行われる。

40

【 8 4 6 7 】

その後、普図用の外れ表示データの抽選処理を実行する（ステップ S C 8 0 4）。普図用の外れ表示データの抽選処理では、主側 R O M 6 4 に予め記憶された普図用の外れ表示抽選テーブル 3 8 4 を参照する。図 7 0 3（b）は普図用の外れ表示抽選テーブル 3 8 4 を説明するための説明図である。図 7 0 3（b）に示すように普図用の外れ表示データと

50

して、普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ及び普図用の第 3 外れ表示データが存在している。

【 8 4 6 8 】

普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ及び普図用の第 3 外れ表示データは、第 1 タイマ割込み処理（図 7 0 1）における普図普電制御処理（ステップ S C 7 1 6）において普電役物 3 4 a を開放状態とするか否かを決定するために普電役物開放カウンタ C 4 を利用して実行された普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合に、普図表示部 3 8 a の変動表示回において当該普図表示部 3 8 a に最終的に普図用の外れ表示を行わせるための表示データである。普図用の第 1 外れ表示データは普図用の第 1 外れ表示を普図表示部 3 8 a に表示させるためのデータであり、普図用の第 2 外れ表示データは普図用の第 2 外れ表示を普図表示部 3 8 a に表示させるためのデータであり、普図用の第 3 外れ表示データは普図用の第 3 外れ表示を普図表示部 3 8 a に表示させるためのデータである。これら普図用の第 1 外れ表示、普図用の第 2 外れ表示及び普図用の第 3 外れ表示の表示内容は相互に異なっている。また、普電開放抽選の結果が当たり結果である変動表示回において普図表示部 3 8 a に最終的に表示される当たり表示は複数種類設定されているが、普図用の第 1 ～ 第 3 外れ表示はこれら複数種類の当たり表示とは異なる表示内容となっている。なお、普図普電制御処理（ステップ S C 7 1 6）においても普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 及び普図用の外れ表示抽選テーブル 3 8 4 を利用して、普図表示部 3 8 a に表示させる外れ表示の種類を普図用の第 1 ～ 第 3 外れ表示の中から選択する。

10

【 8 4 6 9 】

普図用の外れ表示抽選テーブル 3 8 4 には、普図用の第 1 ～ 第 3 外れ表示データのそれぞれに対して普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されている。具体的には、普図用の第 1 外れ表示データに対して「 0 ～ 1 9 」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されており、普図用の第 2 外れ表示データに対して「 2 0 ～ 3 9 」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されており、普図用の第 3 外れ表示データに対して「 4 0 ～ 5 9 」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の外れ表示データの抽選処理における普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ及び普図用の第 3 外れ表示データの選択確率は「 1 / 3 」で同一となっている。

20

【 8 4 7 0 】

普図用の外れ表示データの抽選処理では普図用の外れ表示抽選テーブル 3 8 4 を読み出した後に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるクリア対象外エリア 3 7 2 に設けられた普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を普図用の外れ表示抽選テーブル 3 8 4 に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ及び普図用の第 3 外れ表示データの中から選択する。

30

【 8 4 7 1 】

普図用の外れ表示データの抽選処理にて選択した表示データを第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定する（ステップ S C 8 0 5）。第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された表示データを利用して普図表示部 3 8 a が表示制御されることにより、当該普図表示部 3 8 a においてその表示データに対応する外れ表示が行われる。つまり、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 1 外れ表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 1 外れ表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 2 外れ表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 2 外れ表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 3 外れ表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 3 外れ表示が行われる。

40

【 8 4 7 2 】

ステップ S C 8 0 2 ～ステップ S C 8 0 5 の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるクリア対象エリア 3 7 1 に設けられた初期表示用フラグ 3 7 5 に「 1 」をセットする（ステップ S C 8 0 6）。

50

## 【 8 4 7 3 】

ステップ S C 8 0 1 にて肯定判定をした場合、又はステップ S C 8 0 6 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 に設けられた表示開始フラグに「 1 」をセットする（ステップ S C 8 0 7）。表示開始フラグは上記第 8 7 実施形態と同様に、特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始すべきか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「 0 」である場合には主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を行わずに、表示開始フラグに「 1 」がセットされた場合に主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始する。

10

## 【 8 4 7 4 】

上記第 8 7 実施形態と同様にメイン処理（図 6 9 0）のステップ S C 2 0 4 にて表示開始フラグを「 0 」クリアする。この処理タイミングは主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された後において特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、普図保留表示部 3 8 b 及び第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示制御を実行するための第 2 タイマ割込み処理（図 6 9 3）が最初に行われるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ～ ステップ S C 2 2 3）が終了した後に実行される表示開始処理（図 7 0 2）にて表示開始フラグに「 1 」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b は消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ～ ステップ S C 2 2 3）が終了した後に特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御が開始される。

20

## 【 8 4 7 5 】

特に、表示開始処理（図 7 0 2）では既に説明したとおりメイン処理（図 6 9 0）にて第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理のいずれかが実行された場合には第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の第 1 ～ 第 3 外れ表示データのいずれかを設定するとともに第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 1 ～ 第 3 外れ表示データのいずれかを設定する。この場合に、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示制御が開始されるとすると、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に外れ表示が開始されることになってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図 7 0 2）において第 1 表示データバッファ 2 7 1 及び第 3 表示データバッファ 2 7 3 に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「 1 」がセットされて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

30

40

## 【 8 4 7 6 】

一方、初期表示用フラグ 3 7 5 に「 1 」がセットされている場合（ステップ S C 8 0 1 : Y E S）、ステップ S C 8 0 2 ～ ステップ S C 8 0 5 の処理を実行しない。したがって、第 1 表示データバッファ 2 7 1 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第 3 表示データバッファ 2 7 3 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「 1 」がセットされて特図表示部 3 7 a の表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第 1 表示データバッファ 2 7 1 に格納された表示データに対応する表示が特図表示部 3 7 a にて行われる。また、表示開始フラグに「 1 」がセットされて普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合には動作電力の供給が停止さ

50

れる直前に第 3 表示データバッファ 273 に格納された表示データに対応する表示が普図表示部 38a にて行われる。

#### 【8477】

以上詳述したように、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合にはこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a において外れ表示が開始される。特図表示部 37a における外れ表示は、第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部 37a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 38a における外れ表示は、スルーゲート 35 への遊技球の入球が発生して普図表示部 38a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて外れ表示が開始されることとなる。

10

#### 【8478】

上記のように第 1 RAM クリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合にこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて外れ表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて表示が開始される場合におけるこれら表示部 37a、38a の表示内容を確認したとしても第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

20

#### 【8479】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行されなかった場合、特図表示部 37a にて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部 37a における表示が開始されるとともに、普図表示部 38a にて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部 38a における表示が開始される。ここで、遊技ホールの営業終了時間においては遊技回及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況でパチンコ機 10 の電源が遮断されることがほとんどであり、さらには普図表示部 38a の変動表示回及び普電開放状態のいずれもが実行されていない状況でパチンコ機 10 の電源が遮断されることがほとんどである。つまり、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容は基本的に外れ表示である。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合にも特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて外れ表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて外れ表示が行われていることを確認したとしても、第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

30

40

#### 【8480】

特に、特図用の外れ表示が複数種類存在している構成において第 1 RAM クリア処理又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示の中から抽選により選択された種類の外れ表示が特図表示部 37a にて行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合において特図表示部 37a に最初に表示される外れ表示の種類から第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理のいずれかの実行の有無を特定しようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

50

## 【 8 4 8 1 】

同様に普図用の外れ表示が複数種類存在している構成において第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示の中から抽選により選択された種類の外れ表示が普図表示部 3 8 a にて行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合において普図表示部 3 8 a に最初に表示される外れ表示の種類から第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理のいずれかの実行の有無を特定しようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。

## 【 8 4 8 2 】

なお、表示開始処理（図 7 0 2）にて実行される特図用の外れ表示データの抽選処理（ステップ S C 8 0 2）における特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ及び特図用の第 3 外れ表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

10

## 【 8 4 8 3 】

また、表示開始処理（図 7 0 2）にて実行される特図用の外れ表示データの抽選処理（ステップ S C 8 0 2）における特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ及び特図用の第 3 外れ表示データのそれぞれの選択確率が、外れ結果となる遊技回における特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ及び特図用の第 3 外れ表示データのそれぞれの選択確率と同一である構成としたが、これに限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

20

## 【 8 4 8 4 】

また、表示開始処理（図 7 0 2）にて実行される普図用の外れ表示データの抽選処理（ステップ S C 8 0 4）における普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ及び普図用の第 3 外れ表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、相互に大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

## 【 8 4 8 5 】

また、表示開始処理（図 7 0 2）にて実行される普図用の外れ表示データの抽選処理（ステップ S C 8 0 4）における普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ及び普図用の第 3 外れ表示データのそれぞれの選択確率が、外れ結果となる変動表示回における普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ及び普図用の第 3 外れ表示データのそれぞれの選択確率と同一である構成としたが、これに限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

30

## 【 8 4 8 6 】

また、動作電力の供給が開始された場合において第 1 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 7 0 2）のステップ S C 8 0 2 ~ ステップ S C 8 0 5 が実行される一方、第 2 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 7 0 2）のステップ S C 8 0 2 ~ ステップ S C 8 0 5 が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第 2 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 7 0 2）のステップ S C 8 0 2 ~ ステップ S C 8 0 5 が実行される一方、第 1 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 7 0 2）のステップ S C 8 0 2 ~ ステップ S C 8 0 5 が実行されない構成としてもよい。

40

## 【 8 4 8 7 】

また、動作電力の供給が開始された場合において第 1 R A M クリア処理又は第 2 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 7 0 2）のステップ S C 8 0 2 にて特図用の第 1 ~ 第 3 外れ表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップ S C 8 0 2 の処理が実行される度に特図用の第 1 外れ表示データ 特図用の第 2 外れ表示データ 特図用の第 3 外れ表示データ

50

特図用の第 1 外れ表示データ・・・といったように選択対象となる特図用の外れ表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

【 8 4 8 8 】

また、動作電力の供給が開始された場合において第 1 R A M クリア処理又は第 2 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 7 0 2）のステップ S C 8 0 4 にて普図用の第 1 ～ 第 3 外れ表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップ S C 8 0 4 の処理が実行される度に普図用の第 1 外れ表示データ 普図用の第 2 外れ表示データ 普図用の第 3 外れ表示データ 普図用の第 1 外れ表示データ・・・といったように選択対象となる普図用の外れ表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

10

【 8 4 8 9 】

< 第 9 1 実施形態 >

本実施形態では主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容が上記第 9 0 実施形態と相違している。以下、上記第 9 0 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 9 0 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 8 4 9 0 】

図 7 0 4 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップ S C 9 0 1 ～ ステップ S C 9 0 7 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【 8 4 9 1 】

初期表示用フラグ 3 7 5 に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S C 9 0 1 : N O）、特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップ S C 9 0 2）。特図用の初期表示データの抽選処理では、主側 R O M 6 4 に予め記憶された特図用の初期表示抽選テーブル 3 8 5 を参照する。図 7 0 5（a）は特図用の初期表示抽選テーブル 3 8 5 を説明するための説明図である。図 7 0 5（a）に示すように特図用の初期表示データとして、特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ、特図用の第 3 外れ表示データ、特図用の第 1 当たり表示データ、特図用の第 2 当たり表示データ及び特図用の第 3 当たり表示データが存在している。

30

【 8 4 9 2 】

特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ及び特図用の第 3 外れ表示データは特図変動開始処理（図 5 1 8）の当否判定処理（ステップ S 5 0 4）の結果が外れ結果であった場合に外れ結果用の停止結果設定処理（ステップ S 5 0 9）にて抽選により選択され得る表示データである。また、特図用の第 1 当たり表示データ、特図用の第 2 当たり表示データ及び特図用の第 3 当たり表示データは特図変動開始処理（図 5 1 8）の当否判定処理（ステップ S 5 0 4）の結果が当たり結果であった場合に大当たり結果用の停止結果設定処理（ステップ S 5 0 7）にて抽選により選択され得る表示データである。つまり、特図用の第 1 ～ 第 3 外れ表示データは当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回において特図表示部 3 7 a にて最終的に外れ表示を行わせるための表示データであり、特図用の第 1 ～ 第 3 当たり表示データは当否判定処理の結果が当たり結果である遊技回において特図表示部 3 7 a にて最終的に当たり表示を行わせるための表示データである。

40

【 8 4 9 3 】

特図用の第 1 外れ表示データは特図用の第 1 外れ表示を特図表示部 3 7 a に表示させるためのデータであり、特図用の第 2 外れ表示データは特図用の第 2 外れ表示を特図表示部 3 7 a に表示させるためのデータであり、特図用の第 3 外れ表示データは特図用の第 3 外れ表示を特図表示部 3 7 a に表示させるためのデータである。また、特図用の第 1 当たり表示データは特図用の第 1 当たり表示を特図表示部 3 7 a に表示させるためのデータであり、特図用の第 2 当たり表示データは特図用の第 2 当たり表示を特図表示部 3 7 a に表示させるためのデータであり、特図用の第 3 当たり表示データは特図用の第 3 当たり表示を

50

特図表示部 37a に表示させるためのデータである。特図用の第 1 当たり表示は特図変動開始処理 (図 518) の当否判定処理 (ステップ S504) の結果が当たり結果であって振分判定処理 (ステップ S506) の結果が低確大当たり結果である遊技回において特図表示部 37a に最終的に表示される。また、特図用の第 2 当たり表示は特図変動開始処理 (図 518) の当否判定処理 (ステップ S504) の結果が当たり結果であって振分判定処理 (ステップ S506) の結果が低入賞高確大当たり結果である遊技回において特図表示部 37a に最終的に表示される。また、特図用の第 3 当たり表示は特図変動開始処理 (図 518) の当否判定処理 (ステップ S504) の結果が当たり結果であって振分判定処理 (ステップ S506) の結果が最有利大当たり結果である遊技回において特図表示部 37a に最終的に表示される。これら特図用の第 1 外れ表示、特図用の第 2 外れ表示、特図用の第 3 外れ表示、特図用の第 1 当たり表示、特図用の第 2 当たり表示及び特図用の第 3 当たり表示の表示内容は相互に異なっている。

10

#### 【8494】

特図用の初期表示抽選テーブル 385 には、特図用の第 1 ~ 第 3 外れ表示データ及び特図用の第 1 ~ 第 3 当たり表示データのそれぞれに対して特図用の初期表示カウンタ 381 の数値範囲が設定されている。具体的には、特図用の第 1 外れ表示データに対して「0 ~ 9」の特図用の初期表示カウンタ 381 の数値範囲が設定されており、特図用の第 2 外れ表示データに対して「10 ~ 19」の特図用の初期表示カウンタ 381 の数値範囲が設定されており、特図用の第 3 外れ表示データに対して「20 ~ 29」の特図用の初期表示カウンタ 381 の数値範囲が設定されており、特図用の第 1 当たり表示データに対して「30 ~ 39」の特図用の初期表示カウンタ 381 の数値範囲が設定されており、特図用の第 2 当たり表示データに対して「40 ~ 49」の特図用の初期表示カウンタ 381 の数値範囲が設定されており、特図用の第 3 当たり表示データに対して「50 ~ 59」の特図用の初期表示カウンタ 381 の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の初期表示データの抽選処理における特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ、特図用の第 3 外れ表示データ、特図用の第 1 当たり表示データ、特図用の第 2 当たり表示データ及び特図用の第 3 当たり表示データの選択確率は「1 / 6」で同一となっている。

20

#### 【8495】

特図用の初期表示データの抽選処理では特図用の初期表示抽選テーブル 385 を読み出した後に、特定制御用のワークエリア 221 におけるクリア対象外エリア 372 に設けられた特図用の初期表示カウンタ 381 の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を特図用の初期表示抽選テーブル 385 に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ、特図用の第 3 外れ表示データ、特図用の第 1 当たり表示データ、特図用の第 2 当たり表示データ及び特図用の第 3 当たり表示データの中から選択する。

30

#### 【8496】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第 1 表示データバッファ 271 に設定する (ステップ SC903)。第 1 表示データバッファ 271 に格納された表示データを利用して特図表示部 37a が表示制御されることにより、当該特図表示部 37a においてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第 1 表示データバッファ 271 に特図用の第 1 外れ表示データが設定された場合には特図表示部 37a にて特図用の第 1 外れ表示が行われ、第 1 表示データバッファ 271 に特図用の第 2 外れ表示データが設定された場合には特図表示部 37a にて特図用の第 2 外れ表示が行われ、第 1 表示データバッファ 271 に特図用の第 3 外れ表示データが設定された場合には特図表示部 37a にて特図用の第 3 外れ表示が行われる。また、第 1 表示データバッファ 271 に特図用の第 1 当たり表示データが設定された場合には特図表示部 37a にて特図用の第 1 当たり表示が行われ、第 1 表示データバッファ 271 に特図用の第 2 当たり表示データが設定された場合には特図表示部 37a にて特図用の第 2 当たり表示が行われ、第 1 表示データバッファ 271 に特図用の第 3 当たり表示データが設定された場合には特図表示部 37a にて特図用の第 3 当たり表示が行われる。

40

50

## 【 8 4 9 7 】

その後、普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップ S C 9 0 4）。普図用の初期表示データの抽選処理では、主側 R O M 6 4 に予め記憶された普図用の初期表示抽選テーブル 3 8 6 を参照する。図 7 0 5（b）は普図用の初期表示抽選テーブル 3 8 6 を説明するための説明図である。図 7 0 5（b）に示すように普図用の初期表示データとして、普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ、普図用の第 3 外れ表示データ及び普図用の当たり表示データが存在している。

## 【 8 4 9 8 】

普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ及び普図用の第 3 外れ表示データは、第 1 タイマ割込み処理（図 7 0 1）における普図普電制御処理（ステップ S C 7 1 6）において普電役物 3 4 a を開放状態とするか否かを決定するために普電役物開放カウンタ C 4 を利用して実行された普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合に、普図表示部 3 8 a の変動表示回において当該普図表示部 3 8 a に最終的に普図用の外れ表示を行わせるための表示データである。また、普図用の当たり表示データは、上記普電開放抽選の結果が当たり結果であった場合に、普図表示部 3 8 a の変動表示回において当該普図表示部 3 8 a に最終的に普図用の当たり表示を行わせるための表示データである。

## 【 8 4 9 9 】

普図用の第 1 外れ表示データは普図用の第 1 外れ表示を普図表示部 3 8 a に表示させるためのデータであり、普図用の第 2 外れ表示データは普図用の第 2 外れ表示を普図表示部 3 8 a に表示させるためのデータであり、普図用の第 3 外れ表示データは普図用の第 3 外れ表示を普図表示部 3 8 a に表示させるためのデータである。また、普図用の当たり表示データは普図用の当たり表示を普図表示部 3 8 a に表示させるためのデータである。これら普図用の第 1 外れ表示、普図用の第 2 外れ表示、普図用の第 3 外れ表示及び普図用の当たり表示の表示内容は相互に異なっている。

## 【 8 5 0 0 】

普図用の初期表示抽選テーブル 3 8 6 には、普図用の第 1 ～ 第 3 外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのそれぞれに対して普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されている。具体的には、普図用の第 1 外れ表示データに対して「0 ～ 1 4」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されており、普図用の第 2 外れ表示データに対して「1 5 ～ 2 9」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されており、普図用の第 3 外れ表示データに対して「3 0 ～ 4 4」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されており、普図用の当たり表示データに対して「4 5 ～ 5 9」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の初期表示データの抽選処理における普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ、普図用の第 3 外れ表示データ及び普図用の当たり表示データの選択確率は「1 / 4」で同一となっている。

## 【 8 5 0 1 】

普図用の初期表示データの抽選処理では普図用の初期表示抽選テーブル 3 8 6 を読み出した後に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるクリア対象外エリア 3 7 2 に設けられた普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を普図用の初期表示抽選テーブル 3 8 6 に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ、普図用の第 3 外れ表示データ及び普図用の当たり表示データの中から選択する。

## 【 8 5 0 2 】

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定する（ステップ S C 9 0 5）。第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された表示データを利用して普図表示部 3 8 a が表示制御されることにより、当該普図表示部 3 8 a においてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 1 外れ表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 1 外れ表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用



の第2外れ表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の第2外れ表示が行われ、第3表示データバッファ273に普図用の第3外れ表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の第3外れ表示が行われ、第3表示データバッファ273に普図用の当たり表示データが設定された場合には普図表示部38aにて普図用の当たり表示が行われる。

#### 【8503】

ステップSC902～ステップSC905の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371に設けられた初期表示用フラグ375に「1」をセットする(ステップSC906)。

#### 【8504】

ステップSC901にて肯定判定をした場合、又はステップSC906の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする(ステップSC907)。表示開始フラグは上記第87実施形態と同様に、特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始すべきか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側CPU63は特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御を開始する。

#### 【8505】

上記第87実施形態と同様にメイン処理(図690)のステップSC204にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側CPU63への動作電力の供給が開始された後において特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a、普図保留表示部38b及び第1～第4報知用表示装置201～204の表示制御を実行するための第2タイマ割込み処理(図693)が最初に行われるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)が終了した後に実行される表示開始処理(図704)にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)が終了した後に特図表示部37a、特図保留表示部37b、普図表示部38a及び普図保留表示部38bの表示制御が開始される。

#### 【8506】

特に、表示開始処理(図704)では既に説明したとおりメイン処理(図690)にて第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行された場合には第1表示データバッファ271に特図用の第1～第3外れ表示データ及び特図用の第1～第3当たり表示データのいずれかを設定するとともに第3表示データバッファ273に普図用の第1～第3外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのいずれかを設定する。この場合に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部37a及び普図表示部38aの表示制御が開始されるとすると、特図表示部37a及び普図表示部38aにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に外れ表示又は当たり表示が開始されることになってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示又は当たり表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理(図704)において第1表示データバッファ271及び第3表示データバッファ273に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 8 5 0 7 】

一方、初期表示用フラグ 3 7 5 に「 1 」がセットされている場合（ステップ S C 9 0 1 : Y E S）、ステップ S C 9 0 2 ~ ステップ S C 9 0 5 の処理を実行しない。したがって、第 1 表示データバッファ 2 7 1 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第 3 表示データバッファ 2 7 3 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「 1 」がセットされて特図表示部 3 7 a の表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第 1 表示データバッファ 2 7 1 に格納された表示データに対応する表示が特図表示部 3 7 a にて行われる。また、表示開始フラグに「 1 」がセットされて普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された表示データに対応する表示が普図表示部 3 8 a にて行われる。

10

## 【 8 5 0 8 】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容について説明する。図 7 0 6 は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を説明するための説明図である。

## 【 8 5 0 9 】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ 3 7 5 に「 1 」がセットされていないため、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合にはこれら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a において外れ表示又は当たり表示が開始される。特図表示部 3 7 a における外れ表示又は当たり表示は、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 3 8 a における外れ表示又は当たり表示は、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球が発生して普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ 3 7 5 に「 1 」がセットされていないため特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示又は当たり表示が開始されることとなる。

20

## 【 8 5 1 0 】

上記のように第 1 R A M クリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合にこれら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示又は当たり表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合におけるこれら表示部 3 7 a , 3 8 a の表示内容を確認したとしても第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

30

## 【 8 5 1 1 】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合、特図表示部 3 7 a にて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部 3 7 a における表示が開始されるとともに、普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部 3 8 a における表示が開始される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容は動作電力の供給が停止されたタイミングにおける状況に依存することとなり、表示内容は多様なものとなる。これに対して、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S

40

50

C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ) にて第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合には特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示又は当たり表示が抽選により決定されて表示される。これにより、動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ) にて第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合であっても、動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ) にて第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合と同様に、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を多様化させることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始された場合にその表示を確認したとしても、第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理のいずれかが実行されたことを特定しづらくさせることが可能となる。

10

#### 【 8 5 1 2 】

また、動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ) にて第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合に選択され得る特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示データは、通常の遊技に際して選択され得る表示データである。これにより、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示データのデータ容量を増大化させないようにしながら、動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ) にて第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を多様化させることが可能となる。

20

#### 【 8 5 1 3 】

なお、表示開始処理 (図 7 0 4 ) にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理 (ステップ S C 9 0 2 ) における特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ、特図用の第 3 外れ表示データ、特図用の第 1 当たり表示データ、特図用の第 2 当たり表示データ及び特図用の第 3 当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。大きく異なる選択確率である構成としては、例えば特図用の第 1 ~ 第 3 外れ表示データの合計の選択確率が特図用の第 1 ~ 第 3 当たり表示データの合計の選択確率よりも高い構成としてもよく、低い構成としてもよい。

30

#### 【 8 5 1 4 】

また、表示開始処理 (図 7 0 4 ) にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理 (ステップ S C 9 0 4 ) における普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ、普図用の第 3 外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

#### 【 8 5 1 5 】

また、表示開始処理 (図 7 0 4 ) にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理 (ステップ S C 9 0 2 ) において選択される表示データとして、遊技回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。また、表示開始処理 (図 7 0 4 ) にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理 (ステップ S C 9 0 4 ) において選択される表示データとして、変動表示回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。

40

#### 【 8 5 1 6 】

また、動作電力の供給が開始された場合において第 1 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理 (図 7 0 4 ) のステップ S C 9 0 2 ~ ステップ S C 9 0 5 が実行される一方、第 2 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理 (図 7 0 4 ) のステップ S C 9 0 2 ~ ステップ S C 9 0 5 が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第 2 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理 (図 7 0 4 ) のステップ S C 9 0 2 ~ ステップ S C 9 0 5 が実行される一方、第 1 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理 (図 7 0 4 ) のステップ S C 9 0 2 ~ ステ

50

ップSC905が実行されない構成としてもよい。

#### 【8517】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図704）のステップSC902にて特図用の第1～第3外れ表示データ及び特図用の第1～第3当たり表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップSC902の処理が実行される度に特図用の第1外れ表示データ 特図用の第2外れ表示データ 特図用の第3外れ表示データ 特図用の第1当たり表示データ 特図用の第2当たり表示データ 特図用の第3当たり表示データ 特図用の第1外れ表示データ ・ ・ ・といったように選択対象となる表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

10

#### 【8518】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図704）のステップSC904にて普図用の第1～第3外れ表示データ及び普図用の第1～第3当たり表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップSC904の処理が実行される度に普図用の第1外れ表示データ 普図用の第2外れ表示データ 普図用の第3外れ表示データ 普図用の当たり表示データ 普図用の第1外れ表示データ ・ ・ ・といったように選択対象となる表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

20

#### 【8519】

##### <第92実施形態>

本実施形態では主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容が上記第91実施形態と相違している。以下、上記第91実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第91実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【8520】

図707は主側CPU63にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップSD101～ステップSD115の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

#### 【8521】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされていない場合（ステップSD101：NO）、ステップSD102～ステップSD106の処理を実行する。ステップSD102～ステップSD106の処理内容は上記第91実施形態における表示開始処理（図704）のステップSC901～ステップSC906と同一である。これにより、第1RAMクリア処理又は設定値更新処理の第2RAMクリア処理が実行された場合には上記第91実施形態と同様に、特図表示部37a及び普図表示部38aの表示が開始される場合において外れ表示又は当たり表示が行われる。

#### 【8522】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされている場合（ステップSD101：YES）、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における遊技回の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、遊技回の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップSD107）。当該記憶エリアには遊技回が開始される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が格納され、遊技回が終了される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されな

40

50

った場合には記憶保持される。

【 8 5 2 3 】

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 における開閉実行モードの実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、開閉実行モードの実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップ S D 1 0 8 ）。当該記憶エリアには開閉実行モードが開始される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が格納され、開閉実行モードが終了される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア 2 2 1 にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合に第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

10

【 8 5 2 4 】

前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもなかった場合（ステップ S D 1 0 7 及びステップ S D 1 0 8 : N O ）、特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップ S D 1 0 9 ）。特図用の初期表示データの抽選処理の処理内容はステップ S D 1 0 2 と同一であり、さらに言うとも上記第 9 1 実施形態における表示開始処理（図 7 0 4 ）のステップ S C 9 0 2 と同一である。これにより、特図表示部 3 7 a の表示を開始する場合に当該特図表示部 3 7 a に外れ表示又は当たり表示を行わせるための表示データとして、特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ、特図用の第 3 外れ表示データ、特図用の第 1 当たり表示データ、特図用の第 2 当たり表示データ及び特図用の第 3 当たり表示データのいずれかが選択される。

20

【 8 5 2 5 】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第 1 表示データバッファ 2 7 1 に設定する（ステップ S D 1 1 0 ）。第 1 表示データバッファ 2 7 1 に格納された表示データを利用して特図表示部 3 7 a が表示制御されることにより、当該特図表示部 3 7 a においてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の第 1 外れ表示データが設定された場合には特図表示部 3 7 a にて特図用の第 1 外れ表示が行われ、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の第 2 外れ表示データが設定された場合には特図表示部 3 7 a にて特図用の第 2 外れ表示が行われ、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の第 3 外れ表示データが設定された場合には特図表示部 3 7 a にて特図用の第 3 外れ表示が行われる。また、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の第 1 当たり表示データが設定された場合には特図表示部 3 7 a にて特図用の第 1 当たり表示が行われ、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の第 2 当たり表示データが設定された場合には特図表示部 3 7 a にて特図用の第 2 当たり表示が行われ、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の第 3 当たり表示データが設定された場合には特図表示部 3 7 a にて特図用の第 3 当たり表示が行われる。

30

【 8 5 2 6 】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであった場合（ステップ S D 1 0 7 又はステップ S D 1 0 8 : Y E S ）、特図用の初期表示データが第 1 表示データバッファ 2 7 1 に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第 1 表示データバッファ 2 7 1 に格納された状態となる。したがって、特図表示部 3 7 a における表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における特図表示部 3 7 a の表示内容がそのまま再開されることとなる。

40

【 8 5 2 7 】

ステップ S D 1 0 7 にて肯定判定をした場合、ステップ S D 1 0 8 にて肯定判定をした場合、又はステップ S D 1 1 0 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 における普図表示部 3 8 a の変動表示中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示

50

中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップS D 1 1 1）。当該記憶エリアには普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が開始される場合に普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が格納され、普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が終了される場合に普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア 2 2 1 にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合に第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

#### 【 8 5 2 8 】

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 における普電開放状態の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普電開放状態の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップS D 1 1 2）。当該記憶エリアには普電開放状態が開始される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が格納され、普電開放状態が終了される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア 2 2 1 にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合に第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

#### 【 8 5 2 9 】

前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもなかった場合（ステップS D 1 1 1 及びステップS D 1 1 2 : N O ）、普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップS D 1 1 3）。普図用の初期表示データの抽選処理の処理内容はステップS D 1 0 4 と同一であり、さらに言うと上記第 9 1 実施形態における表示開始処理（図 7 0 4）のステップS C 9 0 4 と同一である。これにより、普図表示部 3 8 a の表示を開始する場合に当該普図表示部 3 8 a に外れ表示又は当たり表示を行わせるための表示データとして、普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ、普図用の第 3 外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのいずれかが選択される。

#### 【 8 5 3 0 】

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定する（ステップS D 1 1 4）。第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された表示データを利用して普図表示部 3 8 a が表示制御されることにより、当該普図表示部 3 8 a においてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 1 外れ表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 1 外れ表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 2 外れ表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 2 外れ表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 3 外れ表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 3 外れ表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の当たり表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の当たり表示が行われる。

#### 【 8 5 3 1 】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであった場合（ステップS D 1 1 1 又はステップS D 1 1 2 : Y E S ）、普図用の初期表示データが第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された状態となる。したがって、普図表示部 3 8 a における表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における普図表示部 3 8 a の表示内容がそのまま再開されることとなる。

## 【 8 5 3 2 】

ステップ S D 1 0 6 の処理を実行した場合、ステップ S D 1 1 1 にて肯定判定をした場合、ステップ S D 1 1 2 にて肯定判定をした場合、又はステップ S D 1 1 4 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 に設けられた表示開始フラグに「 1 」をセットする（ステップ S D 1 1 5）。表示開始フラグは上記第 8 7 実施形態と同様に、特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始すべきか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「 0 」である場合には主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を行わずに、表示開始フラグに「 1 」がセットされた場合に主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始する。

10

## 【 8 5 3 3 】

上記第 8 7 実施形態と同様にメイン処理（図 6 9 0）のステップ S C 2 0 4 にて表示開始フラグを「 0 」クリアする。この処理タイミングは主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された後において特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、普図保留表示部 3 8 b 及び第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示制御を実行するための第 2 タイマ割込み処理（図 6 9 3）が最初に行われるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ～ステップ S C 2 2 3）が終了した後に実行される表示開始処理（図 7 0 7）にて表示開始フラグに「 1 」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b は消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ～ステップ S C 2 2 3）が終了した後に特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御が開始される。

20

## 【 8 5 3 4 】

特に、表示開始処理（図 7 0 7）では既に説明したとおりメイン処理（図 6 9 0）にて第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理の両方が実行されていない状況であっても第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の初期表示データを設定するとともに第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の初期表示データを設定することがある。この場合に、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示制御が開始されるとすると、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることになってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理の両方が実行されていない状況において特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて初期表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図 7 0 7）において第 1 表示データバッファ 2 7 1 及び第 3 表示データバッファ 2 7 3 に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「 1 」がセットされて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

30

40

## 【 8 5 3 5 】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容について説明する。図 7 0 8 は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を説明するための説明図である。

## 【 8 5 3 6 】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ～ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ 3 7 5 に「 1 」がセットされていないため、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始され

50

る場合にはこれら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a において外れ表示又は当たり表示が開始される。特図表示部 3 7 a における外れ表示又は当たり表示は、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 3 8 a における外れ表示又は当たり表示は、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球が発生して普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ 3 7 5 に「1」がセットされていないため特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示又は当たり表示が開始されることとなる。

#### 【8537】

上記のように第 1 R A M クリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合にこれら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示又は当たり表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合におけるこれら表示部 3 7 a , 3 8 a の表示内容を確認したとしても第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

#### 【8538】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）にて第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもない状況であった場合には特図表示部 3 7 a にて表示が開始される場合に特図表示部 3 7 a にて外れ表示又は当たり表示が開始される。また、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）にて第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもない状況であった場合には普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合に普図表示部 3 8 a にて外れ表示又は当たり表示が開始される。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）にて第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合にも特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示又は当たり表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて外れ表示又は当たり表示が行われていることを確認したとしても、第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

#### 【8539】

その一方、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）にて第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部 3 7 a にて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように特図表示部 3 7 a が表示制御される。また、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）にて第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には、普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように普図表示部 3 8 a が表示制御される。これにより、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される直前における遊技状況が再開される場合には、その遊技状況の再開に対応する態様で特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示を開始することが可能となる。



## 【 8 5 4 0 】

なお、表示開始処理（図 7 0 7）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップ S D 1 0 2、ステップ S D 1 0 9）における特図用の第 1 外れ表示データ、特図用の第 2 外れ表示データ、特図用の第 3 外れ表示データ、特図用の第 1 当たり表示データ、特図用の第 2 当たり表示データ及び特図用の第 3 当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。大きく異なる選択確率である構成としては、例えば特図用の第 1 ～第 3 外れ表示データの合計の選択確率が特図用の第 1 ～第 3 当たり表示データの合計の選択確率よりも高い構成としてもよく、低い構成としてもよい。

10

## 【 8 5 4 1 】

また、表示開始処理（図 7 0 7）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップ S D 1 0 4、ステップ S D 1 1 3）における普図用の第 1 外れ表示データ、普図用の第 2 外れ表示データ、普図用の第 3 外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

## 【 8 5 4 2 】

また、表示開始処理（図 7 0 7）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップ S D 1 0 2、ステップ S D 1 0 9）において選択される表示データとして、遊技回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。また、表示開始処理（図 7 0 7）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップ S D 1 0 4、ステップ S D 1 1 3）において選択される表示データとして、変動表示回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。

20

## 【 8 5 4 3 】

また、動作電力の供給が開始された場合において第 1 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 7 0 7）のステップ S D 1 0 2 ～ステップ S D 1 0 5 が実行される一方、第 2 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 7 0 7）のステップ S D 1 0 2 ～ステップ S D 1 0 5 が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第 2 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 7 0 7）のステップ S D 1 0 2 ～ステップ S D 1 0 5 が実行される一方、第 1 R A M クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図 7 0 7）のステップ S D 1 0 2 ～ステップ S D 1 0 5 が実行されない構成としてもよい。

30

## 【 8 5 4 4 】

## &lt; 第 9 3 実施形態 &gt;

本実施形態では主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容が上記第 8 8 実施形態と相違している。以下、上記第 8 8 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 8 8 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 8 5 4 5 】

図 7 0 9 は主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップ S D 2 0 1 ～ステップ S D 2 1 9 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

40

## 【 8 5 4 6 】

初期表示用フラグ 3 7 5 に「 1 」がセットされていない場合（ステップ S D 2 0 1 : N O）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるクリア対象エリア 3 7 1 に設けられた抽選対象カウンタに、特図表示部 3 7 a に設けられた発光部の数に相当する「 7 」をセットする（ステップ S D 2 0 2）。抽選対象カウンタはステップ S D 2 0 3 ～ステップ S D 2 0 7 の処理又はステップ S D 2 1 1 ～ステップ S D 2 1 5 の処理を実行する必要があるか

50

否かを主側CPU63にて特定するためのカウンタである。

【8547】

その後、抽選対象カウンタの値に対応する特図用乱数回路から乱数値を取得する（ステップSD203）。本実施形態では主制御基板61に特図表示部37aに設けられた発光部の数に対応する数の特図用乱数回路が設けられている。具体的には、特図表示部37aには7個の発光部が設けられているため7個の特図用乱数回路が設けられている。これら7個の特図用乱数回路は主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に比較的短期間周期（例えば1マイクロ秒～7マイクロ秒）であってそれぞれ異なる周期で自身が保持する乱数値を更新する構成であり、さらに主側CPU63への動作電力の供給が停止されている状況であってもバックアップ電力が供給されることにより主側CPU63への動作電力の供給が停止される直前における乱数値を記憶保持することが可能な構成である。

10

【8548】

特図表示部37aの7個の発光部を第1～第7発光部とするとともに7個の特図用乱数回路を第1～第7特図用乱数回路とした場合に、第1特図用乱数回路が第1発光部に対応しており、第2特図用乱数回路が第2発光部に対応しており、第3特図用乱数回路が第3発光部に対応しており、第4特図用乱数回路が第4発光部に対応しており、第5特図用乱数回路が第5発光部に対応しており、第6特図用乱数回路が第6発光部に対応しており、第7特図用乱数回路が第7発光部に対応している。また、抽選対象カウンタの値が「7」である場合には第1発光部及び第1特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「6」である場合には第2発光部及び第2特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「5」である場合には第3発光部及び第3特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「4」である場合には第4発光部及び第4特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「3」である場合には第5発光部及び第5特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「2」である場合には第6発光部及び第6特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「1」である場合には第7発光部及び第7特図用乱数回路に対応している。なお、第1～第7特図用乱数回路はいずれも乱数の数値範囲が同一となっている（例えば「0～255」）。

20

【8549】

その後、特図用の点灯抽選処理を実行する（ステップSD204）。特図用の点灯抽選処理では主側ROM64から特図用の点灯抽選テーブルを読み出す。特図用の点灯抽選テーブルには第1～第7特図用乱数回路において取り得る乱数値のうち半分の乱数値が当選乱数値として設定されている。そして、ステップSD203にて取得した乱数値を特図用の点灯抽選テーブルに対して照合する。

30

【8550】

特図用の点灯抽選処理の結果が点灯当選である場合（ステップSD205：YES）、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371のうち現状の抽選対象カウンタの値に対応するエリアに点灯情報を記憶させる（ステップSD206）。なお、抽選対象カウンタに対応させて設けられた各エリアはステップSD202の処理を実行した場合に「0」クリアされる。

【8551】

その後、抽選対象カウンタの値を1減算し（ステップSD207）、その1減算後における抽選対象カウンタの値が「0」となっているか否かを判定する（ステップSD208）。ステップSD208にて否定判定をした場合、ステップSD203～ステップSD207の処理を再度実行する。

40

【8552】

ステップSD208にて肯定判定をした場合、特図用の初期表示データを第1表示データバッファ271に設定する（ステップSD209）。特図用の初期表示データは、抽選対象カウンタの値が「1」～「7」のそれぞれに対応する点灯情報の有無によって定められる。例えば抽選対象カウンタの値が「7」、「5」及び「1」の場合に対応する点灯情報が記憶されている一方、抽選対象カウンタのそれ以外の値に対応する点灯情報が記憶さ

50

れていない場合には、特図表示部 37a の第 1 発光部、第 3 発光部及び第 7 発光部が発光状態となるとともに第 2 発光部、第 4 発光部、第 5 発光部及び第 6 発光部が消灯状態となる特図用の初期表示を可能とする特図用の初期表示データを第 1 表示データバッファ 271 に設定する。

【8553】

第 1 表示データバッファ 271 に格納された表示データを利用して特図表示部 37a が表示制御されることにより、当該特図表示部 37a においてその表示データに対応する初期表示が行われる。初期表示として特図表示部 37a に表示され得る表示内容には、通常の遊技において特図表示部 37a に表示され得る表示内容が含まれるとともに、通常の遊技において特図表示部 37a に表示されない表示内容も含まれる。また、初期表示として特図表示部 37a に表示され得る表示内容であって通常の遊技において特図表示部 37a に表示され得る表示内容として、外れ結果の遊技回において特図表示部 37a に最終的に表示される特図用の外れ表示及び当たり結果の遊技回において特図表示部 37a に最終的に表示される特図用の当たり表示が含まれる。

10

【8554】

その後、特定制御用のワークエリア 221 におけるクリア対象エリア 371 に設けられた抽選対象カウンタに、普図表示部 38a に設けられた発光部の数に相当する「7」をセットする（ステップ S D 2 1 0）。

【8555】

その後、抽選対象カウンタの値に対応する普図用乱数回路から乱数値を取得する（ステップ S D 2 1 1）。本実施形態では主制御基板 61 に普図表示部 38a に設けられた発光部の数に対応する数の普図用乱数回路が設けられている。具体的には、普図表示部 38a には 7 個の発光部が設けられているため 7 個の普図用乱数回路が設けられている。これら 7 個の普図用乱数回路は主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された場合に比較的短期間周期（例えば 1 マイクロ秒～7 マイクロ秒）であってそれぞれ異なる周期で自身が保持する乱数値を更新する構成であり、さらに主側 CPU 63 への動作電力の供給が停止されている状況であってもバックアップ電力が供給されることにより主側 CPU 63 への動作電力の供給が停止される直前における乱数値を記憶保持することが可能な構成である。

20

【8556】

普図表示部 38a の 7 個の発光部を第 1～第 7 発光部とするとともに 7 個の普図用乱数回路を第 1～第 7 普図用乱数回路とした場合に、第 1 普図用乱数回路が第 1 発光部に対応しており、第 2 普図用乱数回路が第 2 発光部に対応しており、第 3 普図用乱数回路が第 3 発光部に対応しており、第 4 普図用乱数回路が第 4 発光部に対応しており、第 5 普図用乱数回路が第 5 発光部に対応しており、第 6 普図用乱数回路が第 6 発光部に対応しており、第 7 普図用乱数回路が第 7 発光部に対応している。また、抽選対象カウンタの値が「7」である場合には第 1 発光部及び第 1 普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「6」である場合には第 2 発光部及び第 2 普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「5」である場合には第 3 発光部及び第 3 普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「4」である場合には第 4 発光部及び第 4 普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「3」である場合には第 5 発光部及び第 5 普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「2」である場合には第 6 発光部及び第 6 普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「1」である場合には第 7 発光部及び第 7 普図用乱数回路に対応している。なお、第 1～第 7 普図用乱数回路はいずれも乱数の数値範囲が同一となっている（例えば「0～255」）。

30

40

【8557】

その後、普図用の点灯抽選処理を実行する（ステップ S D 2 1 2）。普図用の点灯抽選処理では主側 ROM 64 から普図用の点灯抽選テーブルを読み出す。普図用の点灯抽選テーブルには第 1～第 7 普図用乱数回路において取り得る乱数値のうち半分の乱数値が当選乱数値として設定されている。そして、ステップ S D 2 1 1 にて取得した乱数値を普図用の点灯抽選テーブルに対して照合する。

50

## 【 8 5 5 8 】

普図用の点灯抽選処理の結果が点灯当選である場合（ステップ S D 2 1 3 : Y E S ）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるクリア対象エリア 3 7 1 のうち現状の抽選対象カウンタの値に対応するエリアに点灯情報を記憶させる（ステップ S D 2 1 4 ）。なお、抽選対象カウンタに対応させて設けられた各エリアはステップ S D 2 1 0 の処理を実行した場合に「 0 」クリアされる。

## 【 8 5 5 9 】

その後、抽選対象カウンタの値を 1 減算し（ステップ S D 2 1 5 ）、その 1 減算後における抽選対象カウンタの値が「 0 」となっているか否かを判定する（ステップ S D 2 1 6 ）。ステップ S D 2 1 6 にて否定判定をした場合、ステップ S D 2 1 1 ~ ステップ S D 2 1 5 の処理を再度実行する。

10

## 【 8 5 6 0 】

ステップ S D 2 1 6 にて肯定判定をした場合、普図用の初期表示データを第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定する（ステップ S D 2 1 7 ）。普図用の初期表示データは、抽選対象カウンタの値が「 1 」~「 7 」のそれぞれに対応する点灯情報の有無によって定められる。例えば抽選対象カウンタの値が「 7 」、「 5 」及び「 1 」の場合に対応する点灯情報が記憶されている一方、抽選対象カウンタのそれ以外の値に対応する点灯情報が記憶されていない場合には、普図表示部 3 8 a の第 1 発光部、第 3 発光部及び第 7 発光部が発光状態となるとともに第 2 発光部、第 4 発光部、第 5 発光部及び第 6 発光部が消灯状態となる普図用の初期表示の実行を可能とする普図用の初期表示データを第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定する。

20

## 【 8 5 6 1 】

第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された表示データを利用して普図表示部 3 8 a が表示制御されることにより、当該普図表示部 3 8 a においてその表示データに対応する初期表示が行われる。初期表示として普図表示部 3 8 a に表示され得る表示内容には、通常の遊技において普図表示部 3 8 a に表示され得る表示内容が含まれるとともに、通常の遊技において普図表示部 3 8 a に表示されない表示内容も含まれる。また、初期表示として普図表示部 3 8 a に表示され得る表示内容であって通常の遊技において普図表示部 3 8 a に表示され得る表示内容として、外れ結果の変動表示回において普図表示部 3 8 a に最終的に表示される普図用の外れ表示及び当たり結果の変動表示回において普図表示部 3 8 a に最終的に表示される普図用の当たり表示が含まれる。

30

## 【 8 5 6 2 】

ステップ S D 2 0 2 ~ ステップ S D 2 1 7 の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるクリア対象エリア 3 7 1 に設けられた初期表示用フラグ 3 7 5 に「 1 」をセットする（ステップ S D 2 1 8 ）。

## 【 8 5 6 3 】

ステップ S D 2 0 1 にて肯定判定をした場合、又はステップ S D 2 1 8 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 に設けられた表示開始フラグに「 1 」をセットする（ステップ S D 2 1 9 ）。表示開始フラグは上記第 8 7 実施形態と同様に、特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始すべきか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「 0 」である場合には主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を行わずに、表示開始フラグに「 1 」がセットされた場合に主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始する。

40

## 【 8 5 6 4 】

上記第 8 7 実施形態と同様にメイン処理（図 6 9 0 ）のステップ S C 2 0 4 にて表示開始フラグを「 0 」クリアする。この処理タイミングは主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された後において特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、

50

普図保留表示部 38b 及び第 1～第 4 報知用表示装置 201～204 の表示制御を実行するための第 2 タイマ割込み処理（図 693）が最初に行われるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）が終了した後に実行される表示開始処理（図 709）にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b は消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）が終了した後に特図表示部 37a、特図保留表示部 37b、普図表示部 38a 及び普図保留表示部 38b の表示制御が開始される。

#### 【8565】

特に、表示開始処理（図 709）では既に説明したとおりメイン処理（図 690）にて第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理のいずれかが実行された場合には第 1 表示データバッファ 271 に特図用の初期表示データを設定するとともに第 3 表示データバッファ 273 に普図用の初期表示データを設定する。この場合に、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示制御が開始されるとすると、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることになってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第 1 RAM クリア処理及び第 2 RAM クリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて初期表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図 709）において第 1 表示データバッファ 271 及び第 3 表示データバッファ 273 に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【8566】

一方、初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされている場合（ステップ SD201：YES）、ステップ SD202～ステップ SD218 の処理を実行しない。したがって、第 1 表示データバッファ 271 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第 3 表示データバッファ 273 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部 37a の表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第 1 表示データバッファ 271 に格納された表示データに対応する表示が特図表示部 37a にて行われる。また、表示開始フラグに「1」がセットされて普図表示部 38a の表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第 3 表示データバッファ 273 に格納された表示データに対応する表示が普図表示部 38a にて行われる。

#### 【8567】

以上詳述したように、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合にはこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a において初期表示が開始される。特図表示部 37a における初期表示は、第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部 37a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 38a における初期表示は、スルーゲート 35 への遊技球の入球が発生して普図表示部 38a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて外れ表示が開始されることとなる。

## 【 8 5 6 8 】

上記のように第 1 R A M クリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合にこれら特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて初期表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合におけるこれら表示部 3 7 a , 3 8 a の表示内容を確認したとしても第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

10

## 【 8 5 6 9 】

動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）にて第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合、特図表示部 3 7 a にて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部 3 7 a における表示が開始されるとともに、普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部 3 8 a における表示が開始される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）にて第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容は動作電力の供給が停止されたタイミングにおける状況に依存することとなり、表示内容は多様なものとなる。これに対して、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）にて第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合には特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて初期表示が抽選により決定されて表示される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）にて第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合であっても、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）にて第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合と同様に、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容を多様化させることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始された場合にその表示を確認したとしても、第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理のいずれかが実行されたことを特定しづらくさせることが可能となる。

20

30

## 【 8 5 7 0 】

特に、初期表示の表示内容の決定に際しては特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a のそれぞれについて各発光部の単位で点灯抽選処理が実行される構成である。これにより、初期表示として選択され得る表示内容を多様化させることが可能となる。

## 【 8 5 7 1 】

なお、動作電力の供給が開始された場合に第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合にも表示開始処理（図 7 0 9 ）のステップ S D 2 0 2 ~ ステップ S D 2 1 8 の処理が実行される構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a を確認したとしても、動作電力の供給が開始された場合において第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理のいずれかが実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。また、当該構成において動作電力の供給が停止される直前において特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示が実行されている途中であった場合又は開閉実行モードの途中であった場合には表示開始処理（図 7 0 9 ）のステップ S D 2 0 2 ~ ステップ S D 2 0 9 の処理を実行しないようにすることで動作電力の供給が停止される前における表示内容の表示が特図表示部 3 7 a にて再開される構成としてもよい。また、動作電力の供給が停止される直前において普図表示部 3 8 a にて絵柄の変動表示が実行されている途中であった場合又は普電開放状態の途中であった場合には表示開始処理（図 7 0 9 ）のステップ S D 2 1 0 ~ ステップ S D

40

50

217の処理を実行しないようにすることで動作電力の供給が停止される前における表示内容の表示が特図表示部37aにて再開される構成としてもよい。

【8572】

また、表示開始処理（図709）の特図用の点灯抽選処理（ステップSD204）では特図表示部37aの各発光部のそれぞれに対して個別に点灯させるか否かの抽選を行うのではなく、2個又は3個といった所定の複数個の単位で点灯させるか否かの抽選を行う構成としてもよい。また、表示開始処理（図709）の普図用の点灯抽選処理（ステップSD212）では普図表示部38aの各発光部のそれぞれに対して個別に点灯させるか否かの抽選を行うのではなく、2個又は3個といった所定の複数個の単位で点灯させるか否かの抽選を行う構成としてもよい。

10

【8573】

また、動作電力の供給が開始された場合において第1RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図709）のステップSD202～ステップSD217が実行される一方、第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図709）のステップSD202～ステップSD217が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第2RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図709）のステップSD202～ステップSD217が実行される一方、第1RAMクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図709）のステップSD202～ステップSD217が実行されない構成としてもよい。

20

【8574】

< 第94実施形態 >

本実施形態では主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合における特図表示部37a及び普図表示部38aの表示内容が上記第90実施形態と相違している。以下、上記第90実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第90実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【8575】

図710は主側CPU63のメイン処理（図690）におけるステップSC216にて実行される本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップSD301～ステップSD316の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

【8576】

まず割込み許可の設定を行う（ステップSD301）。これにより、第1タイマ割込み処理（図701）が第1割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第2タイマ割込み処理（図693）が第2割込み周期で割り込んで起動される。

【8577】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）では基本的に第1タイマ割込み処理（図701）及び第2タイマ割込み処理（図693）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（ステップSC213）及び設定値更新処理（図710）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）において設定確認用処理（ステップSC213）及び設定値更新処理（図710）が実行されていない状況においては第1タイマ割込み処理（図701）及び第2タイマ割込み処理（図693）の実行が禁止され、設定確認用処理（ステップSC213）又は設定値更新処理（図710）が実行されている状況において第1タイマ割込み処理（図701）及び第2タイマ割込み処理（図693）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（ステップSC213）又は設定値更新処理（図710）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理（図701）が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理（図701）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理（図701）が終了される。

40

50

## 【 8 5 7 8 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「 1 」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「 1 」をセットする（ステップ S D 3 0 2）。設定更新表示フラグに「 1 」がセットされることにより、第 2 タイマ割込み処理（図 6 9 3）のステップ S C 4 0 2 にて肯定判定をすることで、設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理（ステップ S C 4 0 3）を実行する。当該設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理の処理内容は上記第 7 7 実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図 6 2 9（a）の説明図に示すように、パチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の更新対象として選択されている設定値の表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる。

10

## 【 8 5 7 9 】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップ S D 3 0 3）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグを「 0 」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「 1 」がセットされていない場合（ステップ S C 2 0 5：NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップ S C 2 0 6：NO）、又は設定参照用エリア 3 4 1 に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップ S C 2 0 7：NO）、メイン処理（図 6 9 0）のステップ S C 2 2 0 にて「 1 」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「 1 」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 7 0 1）においてステップ S C 7 0 1 ～ ステップ S C 7 0 6 の処理を実行する一方、ステップ S C 7 0 7 にて肯定判定をすることでステップ S C 7 0 8 ～ ステップ S C 7 2 2 の処理を実行しない。これにより、上記のような主側 R A M 6 5 の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップ S D 3 0 3 の処理にて遊技停止フラグを「 0 」クリアすることで、主側 R A M 6 5 の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図 7 1 0）が実行された場合に解除することが可能となる。

20

## 【 8 5 8 0 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新用エリア 3 4 2（図 6 5 9 参照）に「 1 」を設定する（ステップ S D 3 0 4）。設定更新用エリア 3 4 2 は上記第 7 7 実施形態と同様に設定値更新処理（図 7 1 0）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア 3 4 2 に「 1 」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定 1」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 2 」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 2」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 3 」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 3」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 4 」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 4」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 5 」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 5」となる。設定更新用エリア 3 4 2 に「 6 」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 6」となる。

30

40

## 【 8 5 8 1 】

ステップ S D 3 0 4 にて設定更新用エリア 3 4 2 に「 1 」を設定することで、更新対象の設定値が「設定 1」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機 1 0 の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図 7 1 0）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定 1」となる。

## 【 8 5 8 2 】

その後、更新開始コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S D 3 0 5）。音声発光制御装置 8 1 は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図

50



710) が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理(図710)を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理(図710)を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理(図710)が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機10外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

10

#### 【8583】

その後、設定更新用エリア342に格納された設定値の情報が「1」～「6」のいずれかであるか否かを判定する(ステップSD306)。「1」～「6」のいずれかではない場合(ステップSD306:NO)、設定更新用エリア342に「1」を設定する(ステップSD307)。これにより、更新対象の設定値が「設定1」となる。

#### 【8584】

ステップSD306にて肯定判定をした場合又はステップSD307の処理を実行した場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する(ステップSD308)。具体的には、設定キー挿入部68aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部68aがON状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップSD308にて否定判定をする。

20

#### 【8585】

ステップSD308にて否定判定をした場合、リセットボタン68cが押圧操作されていることを条件として(ステップSD309:YES)、設定更新用エリア342の値を1加算する(ステップSD310)。これにより、リセットボタン68cが1回押圧操作される度に1段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン68cが押圧操作されていない場合(ステップSD309:NO)又は設定更新用エリア342の値を1加算した場合にはステップSD306の処理に戻ることもなるが、ステップSD306にて設定更新用エリア342の値が7以上であると判定されると、ステップSD307にて設定更新用エリア342に「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況でリセットボタン68cが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻るようになる。

30

#### 【8586】

設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合(ステップSD308:YES)、設定更新用エリア342に格納された情報に対応する設定値が設定参照用エリア341に格納された情報に対応する設定値以上であるか否かを判定することで、今回の設定値更新処理(図710)が開始される前に選択されていた設定値の有利度以上の設定値が今回の設定値更新処理(図710)にて選択されたか否かを判定する(ステップSD311)。ステップSD311にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371に設けられた上昇期待フラグに「1」をセットする(ステップSD312)。上昇期待フラグは、今回の動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201～ステップSC223)にてそれまでに選択されていた設定値の有利度以上となる設定値が設定されたか否かを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

40

#### 【8587】

ステップSD311にて否定判定をした場合、又はステップSD312の処理を実行した場合、設定更新用エリア342に格納された設定値の情報を設定参照用エリア341に

50

上書きする（ステップSD313）。これにより、今回の設定値更新処理（図710）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア341に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機10の設定値となる。

【8588】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップSD314）。これにより、設定値更新処理（図710）を終了してメイン処理（図690）における動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）に復帰する場合には第1タイマ割込み処理（図701）及び第2タイマ割込み処理（図693）の割込みが禁止される。

【8589】

その後、第2RAMクリア処理を実行する（ステップSD315）。第2RAMクリア処理では、メイン処理（図690）の第1RAMクリア処理（ステップSC218）と同様に、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371に設けられたエリアを「0」クリアするとともに初期設定を実行する。なお、パチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア341）はクリア対象エリア371ではなくクリア対象外エリア372に設けられている。

【8590】

その後、更新時の復帰コマンドを音声発光制御装置81に送信する（ステップSD316）。音声発光制御装置81は更新時の復帰コマンドを受信することにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップSC201～ステップSC223）にて設定値更新処理（図710）が実行されたことを特定する。そして、上記第81実施形態と同様に更新時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

【8591】

図711は主側CPU63にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップSD401～ステップSD413の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【8592】

初期表示用フラグ375に「1」がセットされていない場合（ステップSD401：NO）、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371の上昇期待フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSD402）。上昇期待フラグに「1」がセットされていない場合（ステップSD402：NO）、主側ROM64に設けられた特図用の第1表示振分テーブル391を読み出し（ステップSD403）、上昇期待フラグに「1」がセットされている場合（ステップSD402：YES）、主側ROM64に設けられた特図用の第2表示振分テーブル392を読み出す（ステップSD404）。

【8593】

図712（a）は特図用の第1表示振分テーブル391を説明するための説明図であり、図712（b）は特図用の第2表示振分テーブル392を説明するための説明図である。特図用の第1表示振分テーブル391及び特図用の第2表示振分テーブル392のいずれにも特図用の初期表示データとして、特図用の第1初期表示データ、特図用の第2初期表示データ及び特図用の第3初期表示データが存在している。

【8594】

特図用の第1初期表示データは特図用の第1初期表示を特図表示部37aに表示させるためのデータであり、特図用の第2初期表示データは特図用の第2初期表示を特図表示部37aに表示させるためのデータであり、特図用の第3初期表示データは特図用の第3初期表示を特図表示部37aに表示させるためのデータである。これら特図用の第1初期表示、特図用の第2初期表示及び特図用の第3初期表示の表示内容は相互に異なっている。

【8595】

10

20

30

40

50

特図用の第 1 初期表示データ、特図用の第 2 初期表示データ及び特図用の第 3 初期表示データは特図変動開始処理（図 5 1 8）における大当たり結果用の停止結果設定処理（ステップ S 5 0 7）及び外れ結果用の停止結果設定処理（ステップ S 5 0 9）のいずれにおいても選択されない表示データである。したがって、特図用の第 1 初期表示、特図用の第 2 初期表示及び特図用の第 3 初期表示は遊技回において特図表示部 3 7 a に最終的に停止表示され得る表示内容とは異なっている。さらにまた特図用の第 1 初期表示、特図用の第 2 初期表示及び特図用の第 3 初期表示は遊技回において特図表示部 3 7 a にて絵柄の変動表示が行われる場合に表示対象として選択されない表示内容である。これにより、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a における表示の開始に際して特図用の第 1 初期表示、特図用の第 2 初期表示及び特図用の第 3 初期表示のいずれかが行われた場合には、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1～ステップ S C 2 2 3）にて第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理のいずれかが実行されたことを把握することが可能となる。

10

20

30

40

50

#### 【 8 5 9 6 】

特図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 1 及び特図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 2 のそれぞれには、図 7 1 2（a）及び図 7 1 2（b）に示すように、特図用の第 1～第 3 初期表示データのそれぞれに対して特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値範囲が設定されている。特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 は上記第 9 0 実施形態と同様にクリア対象外エリア 3 7 2 に設けられているため、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止されている状況において主側 RAM 6 5 へのバックアップ電力の供給が継続されるのであれば、第 1 RAM クリア処理又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行されたとしても初期化されることなく動作電力の供給が停止される直前における数値情報が記憶された状態が維持される。また、特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値情報は上記第 9 0 実施形態と同様に第 1 タイマ割込み処理（図 7 0 1）におけるステップ S C 7 0 6 にて更新される。

#### 【 8 5 9 7 】

特図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 1 においては図 7 1 2（a）に示すように、特図用の第 1 初期表示データに対して「0～39」の特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値範囲が設定されており、特図用の第 2 初期表示データに対して「40～54」の特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値範囲が設定されており、特図用の第 3 初期表示データに対して「55～59」の特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 1 においては、特図用の第 1 初期表示データの選択確率が 2 / 3 であることで最も選択確率が高く、特図用の第 2 初期表示データの選択確率が 1 / 4 であることで 2 番目に選択確率が高く、特図用の第 3 初期表示データの選択確率が 1 / 12 であることで最も選択確率が低い。

#### 【 8 5 9 8 】

特図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 2 においては図 7 1 2（b）に示すように、特図用の第 1 初期表示データに対して「0～9」の特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値範囲が設定されており、特図用の第 2 初期表示データに対して「10～39」の特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値範囲が設定されており、特図用の第 3 初期表示データに対して「40～59」の特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 2 においては、特図用の第 2 初期表示データの選択確率が 1 / 2 であることで最も選択確率が高く、特図用の第 3 初期表示データの選択確率が 1 / 3 であることで 2 番目に選択確率が高く、特図用の第 1 初期表示データの選択確率が 1 / 6 であることで最も選択確率が低い。

#### 【 8 5 9 9 】

表示開始処理（図 7 1 1）の説明に戻り、ステップ S D 4 0 3 の処理又はステップ S D 4 0 4 の処理を実行した後は特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップ S D 4 0 5）。特図用の初期表示データの抽選処理では、特図用の初期表示カウンタ 3 8 1 の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップ S D 4 0 3 にて主側 ROM 6 4 から読み出した特図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 1 又はステップ S D 4

04にて主側ROM64から読み出した特図用の第2表示振分テーブル392に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第1初期表示データ、特図用の第2初期表示データ及び特図用の第3初期表示データの中から選択する。

【8600】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第1表示データバッファ271に設定する(ステップSD406)。第1表示データバッファ271に格納された表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第1表示データバッファ271に特図用の第1初期表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第1初期表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第2初期表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第2初期表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第3初期表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第3初期表示が行われる。

【8601】

その後、特定制御用のワークエリア221におけるクリア対象エリア371の上昇期待フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSD407)。当該上昇期待フラグに「1」がセットされていない場合(ステップSD407:NO)、主側ROM64に設けられた普図用の第1表示振分テーブル393を読み出し(ステップSD408)、上昇期待フラグに「1」がセットされている場合(ステップSD407:YES)、主側ROM64に設けられた普図用の第2表示振分テーブル394を読み出す(ステップSD409)。

【8602】

図712(c)は普図用の第1表示振分テーブル393を説明するための説明図であり、図712(d)は普図用の第2表示振分テーブル394を説明するための説明図である。普図用の第1表示振分テーブル393及び普図用の第2表示振分テーブル394のいずれにも普図用の初期表示データとして、普図用の第1初期表示データ、普図用の第2初期表示データ及び普図用の第3初期表示データが存在している。

【8603】

普図用の第1初期表示データは普図用の第1初期表示を普図表示部38aに表示させるためのデータであり、普図用の第2初期表示データは普図用の第2初期表示を普図表示部38aに表示させるためのデータであり、普図用の第3初期表示データは普図用の第3初期表示を普図表示部38aに表示させるためのデータである。これら普図用の第1初期表示、普図用の第2初期表示及び普図用の第3初期表示の表示内容は相互に異なっている。

【8604】

普図用の第1初期表示データ、普図用の第2初期表示データ及び普図用の第3初期表示データは、第1タイマ割込み処理(図701)における普図普電制御処理(ステップSC716)において普電役物34aを開放状態とするか否かを決定するために普電役物開放カウンタC4を利用して実行された普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合及び当たり結果であった場合のいずれにおいても選択されない表示データである。したがって、普図用の第1初期表示、普図用の第2初期表示及び普図用の第3初期表示は変動表示回において普図表示部38aに最終的に停止表示され得る表示内容とは異なっている。さらにまた普図用の第1初期表示、普図用の第2初期表示及び普図用の第3初期表示は変動表示回において普図表示部38aにて絵柄の変動表示が行われる場合に表示対象として選択されない表示内容である。これにより、主側CPU63への動作電力の供給が開始されて普図表示部38aにおける表示の開始に際して普図用の第1初期表示、普図用の第2初期表示及び普図用の第3初期表示のいずれかが行われた場合には、今回の動作電力の供給開始時の処理(ステップSC201~ステップSC223)にて第1RAMクリア処理及び設定値更新処理の第2RAMクリア処理のいずれかが実行されたことを把握することが可能となる。

【8605】

普図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 3 及び普図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 4 のそれぞれには、図 7 1 2 ( c ) 及び図 7 1 2 ( d ) に示すように、普図用の第 1 ~ 第 3 初期表示データのそれぞれに対して普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されている。普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 は上記第 9 0 実施形態と同様にクリア対象外エリア 3 7 2 に設けられているため、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されている状況において主側 R A M 6 5 へのバックアップ電力の供給が継続されるのであれば、第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されたとしても初期化されることなく動作電力の供給が停止される直前における数値情報が記憶された状態が維持される。また、普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値情報は上記第 9 0 実施形態と同様に第 1 タイマ割込み処理 ( 図 7 0 1 ) におけるステップ S C 7 0 8 にて更新される。

10

**【 8 6 0 6 】**

普図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 3 においては図 7 1 2 ( c ) に示すように、普図用の第 1 初期表示データに対して「 0 ~ 2 9 」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されており、普図用の第 2 初期表示データに対して「 3 0 ~ 4 9 」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されており、普図用の第 3 初期表示データに対して「 5 0 ~ 5 9 」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 3 においては、普図用の第 1 初期表示データの選択確率が 1 / 2 であることで最も選択確率が高く、普図用の第 2 初期表示データの選択確率が 1 / 3 であることで 2 番目に選択確率が高く、普図用の第 3 初期表示データの選択確率が 1 / 6 であることで最も選択確率が低い。

20

**【 8 6 0 7 】**

普図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 4 においては図 7 1 2 ( d ) に示すように、普図用の第 1 初期表示データに対して「 0 ~ 1 9 」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されており、普図用の第 2 初期表示データに対して「 2 0 ~ 2 9 」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されており、普図用の第 3 初期表示データに対して「 3 0 ~ 5 9 」の普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 4 においては、普図用の第 3 初期表示データの選択確率が 1 / 2 であることで最も選択確率が高く、普図用の第 1 初期表示データの選択確率が 1 / 3 であることで 2 番目に選択確率が高く、普図用の第 2 初期表示データの選択確率が 1 / 6 であることで最も選択確率が低い。

30

**【 8 6 0 8 】**

表示開始処理 ( 図 7 1 1 ) の説明に戻り、ステップ S D 4 0 8 の処理又はステップ S D 4 0 9 の処理を実行した後は普図用の初期表示データの抽選処理を実行する ( ステップ S D 4 1 0 ) 。普図用の初期表示データの抽選処理では、普図用の初期表示カウンタ 3 8 2 の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップ S D 4 0 8 にて主側 R O M 6 4 から読み出した普図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 3 又はステップ S D 4 0 9 にて主側 R O M 6 4 から読み出した普図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 4 に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第 1 初期表示データ、普図用の第 2 初期表示データ及び普図用の第 3 初期表示データの中から選択する。

40

**【 8 6 0 9 】**

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定する ( ステップ S D 4 1 1 ) 。第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された表示データを利用して普図表示部 3 8 a が表示制御されることにより、当該普図表示部 3 8 a においてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 1 初期表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 1 初期表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 2 初期表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 2 初期表示が行われ、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 3 初期表示データが設定された場合には普図表示部 3 8 a にて普図用の第 3 初期表示が行われる。

50

**【 8 6 1 0 】**

ステップ S D 4 0 2 ~ ステップ S D 4 1 1 の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 におけるクリア対象エリア 3 7 1 に設けられた初期表示用フラグ 3 7 5 に「1」をセットする（ステップ S D 4 1 2 ）。

【 8 6 1 1 】

ステップ S D 4 0 1 にて肯定判定をした場合、又はステップ S D 4 1 2 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする（ステップ S D 4 1 3 ）。表示開始フラグは上記第 8 7 実施形態と同様に、特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始すべきか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始する。

10

【 8 6 1 2 】

上記第 8 7 実施形態と同様にメイン処理（図 6 9 0 ）のステップ S C 2 0 4 にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された後において特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、普図保留表示部 3 8 b 及び第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示制御を実行するための第 2 タイマ割込み処理（図 6 9 3 ）が最初に行われるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）が終了した後に実行される表示開始処理（図 7 1 1 ）にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b は消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3 ）が終了した後に特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御が開始される。

20

【 8 6 1 3 】

特に、表示開始処理（図 7 1 1 ）では既に説明したとおりメイン処理（図 6 9 0 ）にて第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理のいずれかが実行された場合には第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の第 1 ~ 第 3 初期表示データのいずれかを設定するとともに第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の第 1 ~ 第 3 初期表示データのいずれかを設定する。この場合に、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示制御が開始されるとすると、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることになってしまう。これに対して、表示開始処理（図 7 1 1 ）において第 1 表示データバッファ 2 7 1 及び第 3 表示データバッファ 2 7 3 に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

30

40

【 8 6 1 4 】

一方、初期表示用フラグ 3 7 5 に「1」がセットされている場合（ステップ S D 4 0 1 : Y E S ）、ステップ S D 4 0 2 ~ ステップ S D 4 1 2 の処理を実行しない。したがって、第 1 表示データバッファ 2 7 1 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第 3 表示データバッファ 2 7 3 は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部 3 7 a の表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第 1 表示データバッファ 2 7 1 に格納された表示データに対応する表示が特図表示部 3 7 a にて行われる。また、表示開始フラグに「1」がセットされて普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合には動作電力の供給が停止さ

50

れる直前に第 3 表示データバッファ 273 に格納された表示データに対応する表示が普図表示部 38a にて行われる。

【8615】

以上詳述したように、動作電力の供給開始時の処理（ステップ SC201～ステップ SC223）にて第 1 RAM クリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため、主側 CPU 63 への動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合にはこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a において初期表示が開始される。特図表示部 37a における初期表示は、第 1 作動口 33 又は第 2 作動口 34 への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部 37a にて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部 38a における初期表示は、スルーゲート 35 への遊技球の入球が発生して普図表示部 38a における絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ 375 に「1」がセットされていないため特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて初期表示が開始されることとなる。

10

【8616】

上記のように第 1 RAM クリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第 2 RAM クリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示が開始される場合にこれら特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて初期表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a 及び普図表示部 38a にて表示が開始される場合におけるこれら表示部 37a、38a の表示内容を確認したとしても第 1 RAM クリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 37a 及び普図表示部 38a の表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

20

【8617】

一方、設定値更新処理（図 710）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図 710）にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択された場合には特図表示部 37a に行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして特図用の第 2 表示振分テーブル 392 が選択されるのに対して、設定値更新処理（図 710）が実行されなかった場合又は設定値更新処理（図 710）にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択されなかった場合には特図表示部 37a に行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして特図用の第 1 表示振分テーブル 391 が選択される。そして、これら特図用の第 1 表示振分テーブル 391 と特図用の第 2 表示振分テーブル 392 とで初期表示の選択態様が異なっている。これにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部 37a の表示が開始される場合における初期表示の内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測することが可能となる。

30

【8618】

また、同様に、設定値更新処理（図 710）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図 710）にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択された場合には普図表示部 38a に行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして普図用の第 2 表示振分テーブル 394 が選択されるのに対して、設定値更新処理（図 710）が実行されなかった場合又は設定値更新処理（図 710）にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択されなかった場合には普図表示部 38a に行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして普図用の第 1 表示振分テーブル 393 が選択される。そして、これら普図用の第 1 表示振分テーブル 393 と普図用の第 2 表示振分テーブル 394 とで初期表示の選択態様が異なっている。これにより、動作電力の供給が開始されて普図表示部 38a の表示が開始される場合における初期表示の内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測することが可能となる。

40

【8619】

50

また、上記のとおり動作電力の供給が開始されて表示が開始される場合における初期表示の内容によってそれまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測することを可能とする表示部として、特図表示部 37a 及び普図表示部 38a という複数の表示部が存在している。これにより、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測する上での判断材料が多くなるため、遊技者による当該予測の精度を高めることが可能となる。

#### 【8620】

なお、設定値更新処理（図 710）においてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定された場合に上昇期待フラグに「1」がセットされて初期表示データの抽選に際して特図用の第 2 表示振分テーブル 392 又は普図用の第 2 表示振分テーブル 394 が参照される構成に限定されることはなく、設定値更新処理（図 710）においてそれまでの設定値よりも有利な設定値が設定された場合に上昇期待フラグに「1」がセットされて初期表示データの抽選に際して特図用の第 2 表示振分テーブル 392 又は普図用の第 2 表示振分テーブル 394 が参照される構成としてもよく、設定値更新処理（図 710）が実行された場合にはいずれの設定値が新たに設定されたとしても上昇期待フラグに「1」がセットされて初期表示データの抽選に際して特図用の第 2 表示振分テーブル 392 又は普図用の第 2 表示振分テーブル 394 が参照される構成としてもよい。

10

#### 【8621】

また、特図用の第 1 表示振分テーブル 391 を参照した場合に選択され得る特図用の初期表示データと特図用の第 2 表示振分テーブル 392 を参照した場合に選択され得る特図用の初期表示データとが完全に一致している構成に限定されることはなく、特図用の第 1 表示振分テーブル 391 に設定されている特図用の初期表示データと特図用の第 2 表示振分テーブル 392 に設定されている特図用の初期表示データとが完全に一致していない構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図 710）にて上昇期待フラグに「1」がセットされたか否かによって特図表示部 37a の表示内容が明確に相違することとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部 37a の表示内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かを明確に特定することが可能となる。

20

#### 【8622】

また、特図用の第 1 表示振分テーブル 391 及び特図用の第 2 表示振分テーブル 392 のそれぞれに対して共通となる特図用の初期表示データが設定されているものの、特図用の第 1 表示振分テーブル 391 及び特図用の第 2 表示振分テーブル 392 の一方に設定されており他方に設定されていない特図用の初期表示データが存在している構成としてもよい。この場合、特図用の第 1 表示振分テーブル 391 にのみ設定されている特図用の初期表示データに対応する初期表示が特図表示部 37a にて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されなかったことを特定することが可能となる。その一方、特図用の第 2 表示振分テーブル 392 にのみ設定されている特図用の初期表示データに対応する初期表示が特図表示部 37a にて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたことを特定することが可能となる。

30

#### 【8623】

また、普図用の第 1 表示振分テーブル 393 を参照した場合に選択され得る普図用の初期表示データと普図用の第 2 表示振分テーブル 394 を参照した場合に選択され得る普図用の初期表示データとが完全に一致している構成に限定されることはなく、普図用の第 1 表示振分テーブル 393 に設定されている普図用の初期表示データと普図用の第 2 表示振分テーブル 394 に設定されている普図用の初期表示データとが完全に一致していない構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図 710）にて上昇期待フラグに「1」がセットされたか否かによって普図表示部 38a の表示内容が明確に相違することとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合における普図表示部 38a の表示内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かを明確に特定することが可能となる。

40

50



## 【 8 6 2 4 】

また、普図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 3 及び普図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 4 のそれぞれに対して共通となる普図用の初期表示データが設定されているものの、普図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 3 及び普図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 4 の一方に設定されており他方に設定されていない普図用の初期表示データが存在している構成としてもよい。この場合、普図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 3 にのみ設定されている普図用の初期表示データに対応する初期表示が普図表示部 3 8 a にて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されなかったことを特定することが可能となる。その一方、普図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 4 にのみ設定されている普図用の初期表示データに対応する初期表示が普図表示部 3 8 a にて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたことを特定することが可能となる。

10

## 【 8 6 2 5 】

また、特図用の初期表示データが抽選により決定される構成に限定されることはなく、上昇期待フラグに「1」がセットされている場合に選択される特図用の初期表示データが 1 種類のみであるとともに、上昇期待フラグに「1」がセットされていない場合に選択される特図用の初期表示データが 1 種類のみであり、さらにそれら各特図用の初期表示データが相違している構成としてもよい。この場合、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かによって特図表示部 3 7 a の表示内容が相違することとなる。

## 【 8 6 2 6 】

また、普図用の初期表示データが抽選により決定される構成に限定されることはなく、上昇期待フラグに「1」がセットされている場合に選択される普図用の初期表示データが 1 種類のみであるとともに、上昇期待フラグに「1」がセットされていない場合に選択される普図用の初期表示データが 1 種類のみであり、さらにそれら各普図用の初期表示データが相違している構成としてもよい。この場合、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かによって普図表示部 3 8 a の表示内容が相違することとなる。

20

## 【 8 6 2 7 】

## &lt; 第 9 5 実施形態 &gt;

本実施形態では主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容が上記第 9 4 実施形態と相違している。以下、上記第 9 4 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 9 4 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

30

## 【 8 6 2 8 】

図 7 1 3 は主側 CPU 6 3 にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップ S D 5 0 1 ~ ステップ S D 5 1 4 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 8 6 2 9 】

初期表示用フラグ 3 7 5 に「1」がセットされていない場合（ステップ S D 5 0 1 : N O）、初期表示用の抽選処理を実行する（ステップ S D 5 0 2）。初期表示用の抽選処理では、上記第 9 4 実施形態における表示開始処理（図 7 1 1）のステップ S D 4 0 2 ~ ステップ S D 4 1 1 と同一の処理を実行する。これにより、第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合には上記第 9 4 実施形態と同様に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合において初期表示が行われる。その後、初期表示用フラグ 3 7 5 に「1」をセットする（ステップ S D 5 0 3）。

40

## 【 8 6 3 0 】

初期表示用フラグ 3 7 5 に「1」がセットされている場合（ステップ S D 5 0 1 : Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 における遊技回の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、遊技回の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップ S D 5 0 4）。当該記憶エリアには遊技回が開始される場合に遊技回

50

の実行中であることを示す情報が格納され、遊技回が終了される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

#### 【8631】

また、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における開閉実行モードの実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、開閉実行モードの実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する(ステップSD505)。当該記憶エリアには開閉実行モードが開始される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が格納され、開閉実行モードが終了される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア221にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側CPU63への動作電力の供給が再開された場合に第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

#### 【8632】

前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもなかった場合(ステップSD504及びステップSD505:NO)、主側ROM64から特図用の第1表示振分テーブル391を読み出す(ステップSD506)。そして、特図用の初期表示データの抽選処理を実行する(ステップSD507)。特図用の初期表示データの抽選処理では、特図用の初期表示カウンタ381の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップSD506にて主側ROM64から読み出した特図用の第1表示振分テーブル391に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第1初期表示データ、特図用の第2初期表示データ及び特図用の第3初期表示データの中から選択する。

#### 【8633】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第1表示データバッファ271に設定する(ステップSD508)。第1表示データバッファ271に格納された表示データを利用して特図表示部37aが表示制御されることにより、当該特図表示部37aにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第1表示データバッファ271に特図用の第1初期表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第1初期表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第2初期表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第2初期表示が行われ、第1表示データバッファ271に特図用の第3初期表示データが設定された場合には特図表示部37aにて特図用の第3初期表示が行われる。

#### 【8634】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであった場合(ステップSD504又はステップSD505:YES)、特図用の初期表示データが第1表示データバッファ271に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第1表示データバッファ271に格納された状態となる。したがって、特図表示部37aにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における特図表示部37aの表示内容がそのまま再開されることとなる。

#### 【8635】

ステップSD504にて肯定判定をした場合、ステップSD505にて肯定判定をした場合、又はステップSD508の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371における普図表示部38aの変動表示中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普図表示部38aにおける絵柄の変動表示

中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップS D 5 0 9）。当該記憶エリアには普図表示部3 8 aにて絵柄の変動表示が開始される場合に普図表示部3 8 aにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が格納され、普図表示部3 8 aにて絵柄の変動表示が終了される場合に普図表示部3 8 aにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側C P U 6 3への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア2 2 1にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側C P U 6 3への動作電力の供給が再開された場合に第1 R A M クリア処理及び第2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【8 6 3 6】

また、特定制御用のワークエリア2 2 1のクリア対象エリア3 7 1における普電開放状態の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普電開放状態の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップS D 5 1 0）。当該記憶エリアには普電開放状態が開始される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が格納され、普電開放状態が終了される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側C P U 6 3への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア2 2 1にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側C P U 6 3への動作電力の供給が再開された場合に第1 R A M クリア処理及び第2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【8 6 3 7】

前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部3 8 aにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもなかった場合（ステップS D 5 0 9及びステップS D 5 1 0：N O）、主側R O M 6 4から普図用の第1表示振分テーブル3 9 3を読み出す（ステップS D 5 1 1）。そして、普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップS D 5 1 2）。普図用の初期表示データの抽選処理では、普図用の初期表示カウンタ3 8 2の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップS D 5 1 1にて主側R O M 6 4から読み出した普図用の第1表示振分テーブル3 9 3に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第1初期表示データ、普図用の第2初期表示データ及び普図用の第3初期表示データの中から選択する。

【8 6 3 8】

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第3表示データバッファ2 7 3に設定する（ステップS D 5 1 3）。第3表示データバッファ2 7 3に格納された表示データを利用して普図表示部3 8 aが表示制御されることにより、当該普図表示部3 8 aにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第3表示データバッファ2 7 3に普図用の第1初期表示データが設定された場合には普図表示部3 8 aにて普図用の第1初期表示が行われ、第3表示データバッファ2 7 3に普図用の第2初期表示データが設定された場合には普図表示部3 8 aにて普図用の第2初期表示が行われ、第3表示データバッファ2 7 3に普図用の第3初期表示データが設定された場合には普図表示部3 8 aにて普図用の第3初期表示が行われる。

【8 6 3 9】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部3 8 aにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであった場合（ステップS D 5 0 9又はステップS D 5 1 0：Y E S）、普図用の初期表示データが第3表示データバッファ2 7 3に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第3表示データバッファ2 7 3に格納された状態となる。したがって、普図表示部3 8 aにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における普図表示部3 8 aの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【8 6 4 0】

ステップS D 5 0 3の処理を実行した場合、ステップS D 5 0 9にて肯定判定をした場

10

20

30

40

50

合、ステップ S D 5 1 0 にて肯定判定をした場合、又はステップ S D 5 1 3 の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 のクリア対象エリア 3 7 1 に設けられた表示開始フラグに「1」をセットする（ステップ S D 5 1 4）。表示開始フラグは上記第 8 7 実施形態と同様に、特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始すべきか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「0」である場合には主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を行わずに、表示開始フラグに「1」がセットされた場合に主側 C P U 6 3 は特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御を開始する。

10

#### 【8641】

上記第 8 7 実施形態と同様にメイン処理（図 6 9 0）のステップ S C 2 0 4 にて表示開始フラグを「0」クリアする。この処理タイミングは主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された後において特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、普図保留表示部 3 8 b 及び第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 の表示制御を実行するための第 2 タイマ割込み処理（図 6 9 3）が最初に行われるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1～ステップ S C 2 2 3）が終了した後に実行される表示開始処理（図 7 0 7）にて表示開始フラグに「1」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b は消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1～ステップ S C 2 2 3）が終了した後に特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a 及び普図保留表示部 3 8 b の表示制御が開始される。

20

#### 【8642】

特に、表示開始処理（図 7 0 7）では既に説明したとおりメイン処理（図 6 9 0）にて第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理の両方が実行されていない状況であっても第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の初期表示データを設定するとともに第 3 表示データバッファ 2 7 3 に普図用の初期表示データを設定することがある。この場合に、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示制御が開始されるとすると、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることになってしまう。これに対して、表示開始処理（図 7 1 3）において第 1 表示データバッファ 2 7 1 及び第 3 表示データバッファ 2 7 3 に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「1」がセットされて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

30

#### 【8643】

上記構成によれば、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1～ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもない状況であった場合には特図表示部 3 7 a にて表示が開始される場合に特図表示部 3 7 a にて初期表示が開始される。また、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1～ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもない状況であった場合には普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合に普図表示部 3 8 a にて初期表示が開始される。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1～ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理又は設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行された場合にも特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて初期表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合

40

50

に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて初期表示が行われていることを確認したとしても、第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

#### 【 8 6 4 4 】

また、第 1 R A M クリア処理及び設定値更新処理の第 2 R A M クリア処理が実行されない場合において特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a にて初期表示が行われる場合、初期表示データの抽選処理に際して特図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 1 及び普図用の第 1 表示振分テーブル 3 9 3 が参照される。これにより、設定値更新処理（図 7 1 0）が実行された場合であってそれまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定された場合にのみ初期表示データの抽選処理に際して特図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 2 及び普図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 4 が参照されるようにすることが可能となる。よって、上記のように第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにした構成であっても、動作電力の供給が開始されて特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始される場合における初期表示の内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを遊技者に予測させることが可能となる。

10

#### 【 8 6 4 5 】

その一方、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部 3 7 a にて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように特図表示部 3 7 a が表示制御される。また、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部 3 8 a における絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップ S C 2 0 1 ~ ステップ S C 2 2 3）にて第 1 R A M クリア処理及び第 2 R A M クリア処理が実行されなかった場合には、普図表示部 3 8 a にて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように普図表示部 3 8 a が表示制御される。これにより、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される直前における遊技状況が再開される場合には、その遊技状況の再開に対応する態様で特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示を開始することが可能となる。

20

30

#### 【 8 6 4 6 】

##### < 第 9 6 実施形態 >

本実施形態では遊技の実行内容が上記第 8 8 実施形態と相違している。以下、上記第 8 8 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 8 8 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【 8 6 4 7 】

図 7 1 4 は本実施形態における遊技盤 2 4 の正面図である。

#### 【 8 6 4 8 】

遊技盤 2 4 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 4 0 1 と外レール部 4 0 2 とが取り付けられており、これら内レール部 4 0 1 と外レール部 4 0 2 とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構 2 7（図 5 0 7 参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域 P A の上部に案内されるようになっている。

40

#### 【 8 6 4 9 】

遊技盤 2 4 には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞部 4 1 1、第 1 作動部 4 1 2、第 2 作動部 4 1 3、スルー入賞部 4 1 4、振分入賞装置 4 1 5、特電入賞装置 4 1 6、可変表示ユニット 4 2 1、特図ユニット 4 2 2 及び普図ユニット 4 2 3 等がそれぞれ設けられている。一般入賞部 4 1 1 は合計で 4 個設けられており、それ以外はそれぞれ 1 個ずつ設けられている。

#### 【 8 6 5 0 】

50

スルー入賞部 4 1 4 への遊技球の入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞部 4 1 1、第 1 作動部 4 1 2、第 2 作動部 4 1 3、振分入賞装置 4 1 5 及び特電入賞装置 4 1 6 のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞部 4 1 1 への遊技球の入球が発生した場合には 10 個の遊技球の払い出しが実行され、第 1 作動部 4 1 2 への遊技球の入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払い出しが実行され、第 2 作動部 4 1 3 への遊技球の入球が発生した場合には 1 個の遊技球の払い出しが実行され、振分入賞装置 4 1 5 への遊技球の入球が発生した場合には 15 個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置 4 1 6 への遊技球の入球が発生した場合には振分入賞装置 4 1 5 への入球が発生した場合と同一の 15 個の遊技球の払い出しが実行される。

10

#### 【 8 6 5 1 】

なお、振分入賞装置 4 1 5 には後述するように排出通路領域 4 4 5 b と V 入賞通路領域 4 4 5 c とが設けられており、振分入賞装置 4 1 5 に入球した遊技球は排出通路領域 4 4 5 b 及び V 入賞通路領域 4 4 5 c のいずれかを通過することとなるが、排出通路領域 4 4 5 b 及び V 入賞通路領域 4 4 5 c のいずれを遊技球が通過したとしても同一個数（具体的には 15 個）の遊技球の払い出しが実行される。また、上記賞球個数は任意であり、例えば第 1 作動部 4 1 2 及び第 2 作動部 4 1 3 の賞球個数が同一である構成としてもよく、振分入賞装置 4 1 5 の賞球個数の方が特電入賞装置 4 1 6 の賞球個数よりも多い構成としてもよく少ない構成としてもよい。

20

#### 【 8 6 5 2 】

その他に、遊技盤 2 4 の最下部にはアウト口 2 4 a が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口 2 4 a を通って遊技領域 P A から排出される。また、遊技盤 2 4 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘 2 4 b が設けられているとともに、風車等の各種部材が設けられている。

#### 【 8 6 5 3 】

遊技領域 P A の中央部を含むようにして可変表示ユニット 4 2 1 が設けられている。当該可変表示ユニット 4 2 1 の周縁部が遊技盤 2 4 の表面よりもパチンコ機 10 前方に突出していることに起因して、遊技領域 P A に発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域 P A において可変表示ユニット 4 2 1 の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域 P A 1 と、当該上側領域 P A 1 に対してその下方にて連続し可変表示ユニット 4 2 1 よりも左方の領域である左側領域 P A 2 と、上側領域 P A 1 に対してその下方にて連続し可変表示ユニット 4 2 1 よりも右方の領域である右側領域 P A 3 と、左側領域 P A 2 及び右側領域 P A 3 のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット 4 2 1 よりも下方の領域である下側領域 P A 4 と、に区画されている。

30

#### 【 8 6 5 4 】

遊技者が第 1 発射操作として基準回動量未満である第 1 範囲の回動量で発射操作装置 2 8 の操作を行うことで、上側領域 P A 1 において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域 P A 1 左側領域 P A 2 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第 2 発射操作として基準回動量以上である第 2 範囲の回動量で発射操作装置 2 8 の操作を行うことで、上側領域 P A 1 において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域 P A 1 右側領域 P A 3 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置 2 8 の回動操作量を調整することで、左側領域 P A 2 及び右側領域 P A 3 のうち左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置 2 8 の操作が行われた場合、上側領域 P A 1 右側領域 P A 3 下側領域 P A 4 の順で遊技球が流下することとなる。

40

#### 【 8 6 5 5 】

第 1 作動部 4 1 2 は、下側領域 P A 4 に設置されている。第 1 作動部 4 1 2 は上向きに

50

開放されており、第 1 作動部 4 1 2 への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第 1 作動部 4 1 2 への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第 1 作動部 4 1 2 は、遊技領域 P A を当該第 1 作動部 4 1 2 に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。また、第 1 作動部 4 1 2 は可変表示ユニット 4 2 1 に形成されたステージ 4 2 1 a の真下に配置されており、可変表示ユニット 4 2 1 に形成された誘導通路を介してステージ 4 2 1 a 上に流入した遊技球であってステージ 4 2 1 a の横方向の中央から可変表示ユニット 4 2 1 外に排出される遊技球は第 1 作動部 4 1 2 に入賞し易くなっている。第 1 作動部 4 1 2 には検知センサ 4 1 2 a が設けられており、当該検知センサ 4 1 2 a により第 1 作動部 4 1 2 に入賞した遊技球が検知される。検知センサ 4 1 2 a は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、検知センサ 4 1 2 a の検知結果に基づき主側 C P U 6 3 にて第 1 作動部 4 1 2 への入賞の有無が特定される。

10

#### 【 8 6 5 6 】

上記のように第 1 作動部 4 1 2 は下側領域 P A 4 に設けられているが、第 1 作動部 4 1 2 に対して右側領域 P A 3 に向けた上流側には当該右側領域 P A 3 を流下した遊技球が第 1 作動部 4 1 2 に到達することを不可とするように規制釘 2 4 c が設けられている。また、ステージ 4 2 1 a への誘導通路の入口が左側領域 P A 2 に対して設けられており、右側領域 P A 3 に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動部 4 1 2 への入賞は可能であるが、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には第 1 作動部 4 1 2 への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、規制釘 2 4 c が設けられていない又はステージ 4 2 1 a への誘導通路の入口が右側領域 P A 3 に設けられていることにより、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合であっても第 1 作動部 4 1 2 への入賞が可能である構成としてもよい。

20

#### 【 8 6 5 7 】

第 2 作動部 4 1 3 は、右側領域 P A 3 に設置されている。つまり、第 2 作動部 4 1 3 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

30

#### 【 8 6 5 8 】

第 2 作動部 4 1 3 の構成について図 7 1 5 ( a ) を参照しながら説明する。図 7 1 5 ( a ) は非誘導状態である場合における第 2 作動部 4 1 3 の縦断面図である。第 2 作動部 4 1 3 は、遊技領域 P A から流入した遊技球を遊技盤 2 4 の後方に排出するための排出通路 4 3 3 が形成されたベースユニット 4 3 1 と、遊技領域 P A を流下する遊技球を排出通路 4 3 3 に誘導するための誘導ユニット 4 3 2 とを備えている。排出通路 4 3 3 の入口部 4 3 3 a は、遊技球 1 個分以上の開口面積を有しており、パチンコ機 1 0 前方に向けて開放されている。排出通路 4 3 3 の出口部 4 3 3 b 側には検知センサ 4 3 4 が設けられており、当該検知センサ 4 3 4 により第 2 作動部 4 1 3 に入賞した遊技球が検知される。検知センサ 4 3 4 は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、検知センサ 4 3 4 の検知結果に基づき主側 C P U 6 3 にて第 2 作動部 4 1 3 への入賞の有無が特定される。

40

#### 【 8 6 5 9 】

誘導ユニット 4 3 2 は、遊技領域 P A における入口部 4 3 3 a の前方領域を流下する遊技球を下方から受け、その受けた遊技球を排出通路 4 3 3 内に誘導するためのガイド部材 4 3 5 と、排出通路 4 3 3 内への遊技球の誘導を不可とする初期位置と当該誘導を可能とする誘導位置との間でガイド部材 4 3 5 を変位させるためのガイド駆動部 4 3 6 と、ガイド部材 4 3 5 が初期位置に配置されている状況において排出通路 4 3 3 への遊技球の流入を阻止する阻止位置に配置されガイド部材 4 3 5 が誘導位置に配置されている状況において排出通路 4 3 3 への遊技球の流入を阻止しない非阻止位置に配置される阻止部材 4 3 7 とを備えている。ガイド部材 4 3 5 及び阻止部材 4 3 7 はガイド部材 4 3 5 が下方となる

50

ようにして縦方向に所定の間隔を置いて対向配置されている。これらガイド部材 4 3 5 及び阻止部材 4 3 7 にガイド駆動部 4 3 6 の駆動力を伝達するように伝達ユニット 4 3 8 が設けられている。

#### 【 8 6 6 0 】

ガイド駆動部 4 3 6 が非駆動状態である場合には図示しないバネなどといった付勢手段の付勢力によってガイド部材 4 3 5 は初期位置に配置され、阻止部材 4 3 7 は阻止位置に配置される。この場合、ガイド部材 4 3 5 及び阻止部材 4 3 7 はその全体が排出通路 4 3 3 内に埋没しており遊技領域 P A 内に突出していない。これにより、遊技領域 P A における排出通路 4 3 3 の入口部 4 3 3 a の前方領域を流下する遊技球がガイド部材 4 3 5 及び阻止部材 4 3 7 によって排出通路 4 3 3 内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が第 2 作動部 4 1 3 に入球することなく遊技領域 P A を下方へと流下する。また、阻止部材 4 3 7 が阻止位置に配置されていることにより、排出通路 4 3 3 の入口部 4 3 3 a の実質的な開口面積が遊技球 1 個分未満となる。これにより、ガイド部材 4 3 5 が初期位置に配置されている状況においては第 2 作動部 4 1 3 への遊技球の入球を確実に阻止することが可能となる。

10

#### 【 8 6 6 1 】

ガイド駆動部 4 3 6 が駆動状態となることにより、ガイド部材 4 3 5 及び阻止部材 4 3 7 が上記付勢手段の付勢力に抗して変位し、ガイド部材 4 3 5 が誘導位置に配置されるとともに阻止部材 4 3 7 が非阻止位置に配置される。図 7 1 5 ( b ) は誘導状態である場合における第 2 作動部 4 1 3 の縦断面図である。

20

#### 【 8 6 6 2 】

ガイド部材 4 3 5 が誘導位置に配置されている場合、当該ガイド部材 4 3 5 の先端側が排出通路 4 3 3 の入口部 4 3 3 a から遊技領域 P A 側に突出する。この突出量は遊技領域 P A における入口部 4 3 3 a の前方領域を流下する遊技球を下方から受けることが可能な程度となっている。そして、このガイド部材 4 3 5 の先端側は上面が排出通路 4 3 3 の入口部 4 3 3 a に向けて下り傾斜となっていることにより、ガイド部材 4 3 5 の先端側において下方から受けられた遊技球はガイド部材 4 3 5 の上面を転がって排出通路 4 3 3 内に誘導されることとなる。また、阻止部材 4 3 7 が非阻止位置に配置されている場合、当該阻止部材 4 3 7 はその先端部が阻止位置よりも上方の位置となるように変位されているため、ガイド部材 4 3 5 の上面を転がる遊技球は阻止部材 4 3 7 に干渉することなく排出通路 4 3 3 内に流入する。これにより、ガイド駆動部 4 3 6 が駆動状態となることにより、遊技領域 P A における入口部 4 3 3 a の前方領域を流下する遊技球が第 2 作動部 4 1 3 に入球することとなる。以下、説明の便宜上、ガイド駆動部 4 3 6 が非駆動状態でありガイド部材 4 3 5 が初期位置に配置され阻止部材 4 3 7 が阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット 4 3 2 の非誘導状態又は第 2 作動部 4 1 3 の閉鎖状態といい、ガイド駆動部 4 3 6 が駆動状態でありガイド部材 4 3 5 が誘導位置に配置され阻止部材 4 3 7 が非阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット 4 3 2 の誘導状態又は第 2 作動部 4 1 3 の開放状態という。

30

#### 【 8 6 6 3 】

第 2 作動部 4 1 3 は、排出通路 4 3 3 の入口部 4 3 3 a に対してパチンコ機 1 0 前方から対向するようにして設けられたカバー部材 4 3 9 を備えている。カバー部材 4 3 9 は、遊技領域 P A における入口部 4 3 3 a の前方領域において鉛直方向の通路部 4 3 9 a を形成するようにゲート状に形成されており、当該入口部 4 3 3 a の前方領域を同時に通過する遊技球を 1 個に制限するとともに当該遊技球のパチンコ機 1 0 前方への移動及び横方向への移動を規制するように設けられている。これにより、第 2 作動部 4 1 3 の誘導ユニット 4 3 2 が誘導状態となった場合に複数の遊技球が同時に第 2 作動部 4 1 3 の排出通路 4 3 3 内に誘導されてしまうことが阻止されているとともに、当該誘導状態において入口部 4 3 3 a の前方領域を通過する遊技球を排出通路 4 3 3 内に確実に誘導することが可能となる。なお、ガイド駆動部 4 3 6 は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、主側 C P U 6 3 にてガイド駆動部 4 3 6 の駆動制御が実行される。

40

50



## 【 8 6 6 4 】

図 7 1 4 に示すように、右側領域 P A 3 において第 2 作動部 4 1 3 の上方にはスルー入賞部 4 1 4 が設けられている。つまり、スルー入賞部 4 1 4 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。スルー入賞部 4 1 4 は縦方向に貫通した貫通孔を有している。また、スルー入賞部 4 1 4 の鉛直下方の位置には第 2 作動部 4 1 3 が設けられており、さらには右側領域 P A 3 において第 2 作動部 4 1 3 よりも下流側には特電入賞装置 4 1 6 及び振分入賞装置 4 1 5 が設けられている。したがって、スルー入賞部 4 1 4 に入賞した遊技球が、第 2 作動部 4 1 3、特電入賞装置 4 1 6 又は振分入賞装置 4 1 5 へ入賞することが可能となっている。

10

## 【 8 6 6 5 】

第 2 作動部 4 1 3 及びスルー入賞部 4 1 4 が集約配置された右側領域 P A 3 は、左方が可変表示ユニット 4 2 1 において遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前方に膨出している側壁 4 2 1 b により規定されているとともに、右方が内枠 1 3 の樹脂ベース 2 1 に設けられ遊技盤 2 4 の盤面よりもパチンコ機 1 0 前方に突出した規制壁により規定されている。当該右側領域 P A 3 は、下側領域 P A 4 よりも横方向の寸法が狭く設定されており、その横方向の寸法は遊技球の入球装置を同じ高さ位置において横方向に並べることが不可な程度となっている。これにより、右側領域 P A 3 を流下する遊技球の流下軌道を所定の範囲に制限することが可能となり、第 2 作動部 4 1 3 及びスルー入賞部 4 1 4 への遊技球の入球が発生し易くなっている。

20

## 【 8 6 6 6 】

右側領域 P A 3 においてスルー入賞部 4 1 4 よりも上流側における複数の釘 2 4 b の配列態様が、右側領域 P A 3 を流下する遊技球をスルー入賞部 4 1 4 に誘導するように設定されている。これにより、右側領域 P A 3 を流下する遊技球がスルー入賞部 4 1 4 に入球し易くなっており、スルー入賞部 4 1 4 に入球し易いことに伴って第 2 作動部 4 1 3 に入球し易くなっている。スルー入賞部 4 1 4 には検知センサ 4 1 4 a が設けられており、当該検知センサ 4 1 4 a によりスルー入賞部 4 1 4 に入賞した遊技球が検知される。検知センサ 4 1 4 a は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、検知センサ 4 1 4 a の検知結果に基づき主側 C P U 6 3 にてスルー入賞部 4 1 4 への入賞の有無が特定される。

30

## 【 8 6 6 7 】

スルー入賞部 4 1 4 への入賞に基づき第 2 作動部 4 1 3 の誘導ユニット 4 3 2 が非誘導状態から誘導状態に切り換えられる。具体的にはスルー入賞部 4 1 4 への入賞をトリガとして内部抽選が行われるとともに、遊技領域 P A において遊技球が通過しない領域である左下の隅部に設けられた普図ユニット 4 2 3 の普図表示部 4 2 3 a にて絵柄の変動表示が行われる。そして、内部抽選の結果が誘導実行状態の当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部 4 2 3 a における絵柄の変動表示が終了された場合に誘導実行状態へ移行する。誘導実行状態では、誘導ユニット 4 3 2 が所定の態様で誘導状態となる。

40

## 【 8 6 6 8 】

普図表示部 4 2 3 a は、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されている。この場合、普図表示部 4 2 3 a において図柄表示装置 4 2 4 のような複雑な表示を行うことは不可であるが、普図表示部 4 2 3 a を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。但し、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリクス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部 4 2 3 a にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

## 【 8 6 6 9 】

50

普図ユニット 4 2 3 において、普図表示部 4 2 3 a に隣接した位置には、普図保留表示部 4 2 3 b が設けられている。遊技球がスルー入賞部 4 1 4 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、普図保留表示部 4 2 3 b の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。普図表示部 4 2 3 a 及び普図保留表示部 4 2 3 b は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、主側 C P U 6 3 にて普図表示部 4 2 3 a 及び普図保留表示部 4 2 3 b の表示制御が実行される。

#### 【 8 6 7 0 】

ちなみに、普図表示部 4 2 3 a の表示範囲は図柄表示装置 4 2 4 の表示面よりも狭い範囲となっている。さらには、普図表示部 4 2 3 a と普図保留表示部 4 2 3 b との両方分の表示範囲も、図柄表示装置 4 2 4 の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、普図表示部 4 2 3 a 及び普図保留表示部 4 2 3 b よりも図柄表示装置 4 2 4 への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

10

#### 【 8 6 7 1 】

本パチンコ機 1 0 では、誘導ユニット 4 3 2 の誘導状態の発生頻度が相違するようにサポートモードとして複数種類のモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域 P A に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、誘導ユニット 4 3 2 が単位時間あたりに誘導状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

#### 【 8 6 7 2 】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとは、スルー入賞部 4 1 4 への遊技球の入球に基づく誘導状態抽選にて誘導状態当選となる確率は同一（具体的には 4 / 5 ）となっているが、高頻度サポートモードは低頻度サポートモードよりも、誘導状態当選となった際に誘導ユニット 4 3 2 が誘導状態となる回数が多く設定されており、さらに 1 回の誘導制御の実行回において誘導ユニット 4 3 2 が誘導状態に維持される上限誘導期間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにて誘導状態当選となり誘導ユニット 4 3 2 の誘導状態が複数回発生する場合において、1 回の誘導状態が終了してから次の誘導状態が開始されるまでの閉鎖期間は、1 回の上限誘導期間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードは低頻度サポートモードよりも、1 回の誘導状態抽選が行われてから次の誘導状態抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図表示部 4 2 3 a における 1 回の絵柄の変動表示の表示継続時間）が短く設定されている。

20

30

#### 【 8 6 7 3 】

上記のとおり高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動部 4 1 3 よりも第 1 作動部 4 1 2 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動部 4 1 2 よりも第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生した場合には所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

#### 【 8 6 7 4 】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間あたりに誘導状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば誘導状態抽選における誘導状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1 回の誘導状態抽選が行われてから次の誘導状態抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルー入賞部 4 1 4 への入賞に基づき普図表示部 4 2 3 a にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、誘導状態の実行回数を多くする、上限誘導期間を長くする、1 回の誘導状態抽選が行われてから次の誘導状態抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、この確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くすることのうち、い

40

50

ずれか 1 条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【 8 6 7 5 】

第 1 作動部 4 1 2 又は第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生したことに基づいて当たり抽選が行われる。当たり抽選が行われた場合には特図ユニット 4 2 2 において絵柄の変動表示が行われ、最終的にその当たり抽選の結果に対応した結果が表示される。

【 8 6 7 6 】

特図ユニット 4 2 2 は遊技領域 P A の右下側の隅部であって前方を遊技球が流下しない位置に設けられている。また、特図ユニット 4 2 2 は前扉枠 1 4 が閉鎖位置に配置されている状況であっても窓パネル 5 2 を通じてパチンコ機 1 0 前方から視認可能な位置に設けられている。したがって、遊技ホールの管理者は遊技機本体 1 2 の開放操作及び前扉枠 1 4 の開放操作を要することなく特図ユニット 4 2 2 に設けられた各種表示部 4 2 5 ~ 4 2 9 の表示内容を目視することが可能となる。

【 8 6 7 7 】

図 7 1 4 ( b ) は特図ユニット 4 2 2 を説明するための説明図である。特図ユニット 4 2 2 について詳細には、特図ユニット 4 2 2 には第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 が設けられている。第 1 特図表示部 4 2 5 では、第 1 作動部 4 1 2 への入賞が発生したことに基づいて当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示が行われ、最終的に抽選結果に対応した結果が表示される。また、第 2 特図表示部 4 2 6 では、第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生したことに基づいて当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示が行われ、最終的に抽選結果に対応した結果が表示される。第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 のいずれかにて絵柄の変動表示が開始され、その絵柄の変動表示が所定の結果を表示して終了されるまでが遊技回の 1 回に相当する。

【 8 6 7 8 】

第 1 特図表示部 4 2 5 は 7 個の表示用セグメント 4 2 5 a を備えている。これら表示用セグメント 4 2 5 a はいずれも棒状に形成されており、内部に L E D などの発光体を有している。これら 7 個の表示用セグメント 4 2 5 a は第 1 特図表示部 4 2 5 が所謂 7 セグメントディスプレイとなるように配列されている。第 1 特図表示部 4 2 5 は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、主側 C P U 6 3 により各表示用セグメント 4 2 5 a の点灯及び消灯が個別に制御される。第 1 特図表示部 4 2 5 において図柄表示装置 4 2 4 のような複雑な表示を行うことは不可であるが、第 1 特図表示部 4 2 5 を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 8 6 7 9 】

なお、表示用セグメント 4 2 5 a が円形状に形成されており、これら表示用セグメント 4 2 5 a が直線状又は円形状に配列されている構成としてもよい。また、第 1 特図表示部 4 2 5 が液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、第 1 特図表示部 4 2 5 にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【 8 6 8 0 】

第 2 特図表示部 4 2 6 は 7 個の表示用セグメント 4 2 6 a を備えている。これら表示用セグメント 4 2 6 a はいずれも棒状に形成されており、内部に L E D などの発光体を有している。これら 7 個の表示用セグメント 4 2 6 a は第 2 特図表示部 4 2 6 が所謂 7 セグメントディスプレイとなるように配列されている。第 2 特図表示部 4 2 6 は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、主側 C P U 6 3 により各表示用セグメント 4 2 6 a の点灯及び消灯が個別に制御される。第 2 特図表示部 4 2 6 において図柄表示装置 4 2 4 のような複雑な表示を行うことは不可であるが、第 2 特図表示部 4 2 6 を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 8 6 8 1 】

なお、表示用セグメント 4 2 6 a が円形状に形成されており、これら表示用セグメント 4 2 6 a が直線状又は円形状に配列されている構成としてもよい。また、第 2 特図表示部 4 2 6 が液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、第 2 特図表示部 4 2 6 にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

#### 【 8 6 8 2 】

特図ユニット 4 2 2 において、第 1 特図表示部 4 2 5 に隣接した位置には第 1 特図保留表示部 4 2 7 が設けられている。遊技球が第 1 作動部 4 1 2 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、第 1 特図保留表示部 4 2 7 の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、第 2 特図表示部 4 2 6 に隣接した位置には第 2 特図保留表示部 4 2 8 が設けられている。遊技球が第 2 作動部 4 1 3 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、第 2 特図保留表示部 4 2 8 の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。第 1 特図保留表示部 4 2 7 及び第 2 特図保留表示部 4 2 8 は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、主側 C P U 6 3 により第 1 特図保留表示部 4 2 7 及び第 2 特図保留表示部 4 2 8 の表示制御が実行される。

#### 【 8 6 8 3 】

特図ユニット 4 2 2 において、第 2 特図表示部 4 2 6 に隣接した位置には特別表示部 4 2 9 が設けられている。特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる開閉実行モードが開始される場合に所定の表示状態となるように特別表示部 4 2 9 が表示制御され、当該開閉実行モードが終了して新たな遊技回が開始される場合にその所定の表示状態が終了して消灯状態となるように特別表示部 4 2 9 が表示制御される。

#### 【 8 6 8 4 】

特別表示部 4 2 9 は 7 個の表示用セグメント 4 2 9 a を備えている。これら表示用セグメント 4 2 9 a はいずれも棒状に形成されており、内部に L E D などの発光体を有している。これら 7 個の表示用セグメント 4 2 9 a は特別表示部 4 2 9 が所謂 7 セグメントディスプレイとなるように配列されている。特別表示部 4 2 9 は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、主側 C P U 6 3 により各表示用セグメント 4 2 9 a の点灯及び消灯が個別に制御される。特別表示部 4 2 9 において図柄表示装置 4 2 4 のような複雑な表示を行うことは不可であるが、特別表示部 4 2 9 を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。

#### 【 8 6 8 5 】

なお、表示用セグメント 4 2 9 a が円形状に形成されており、これら表示用セグメント 4 2 9 a が直線状又は円形状に配列されている構成としてもよい。また、特別表示部 4 2 9 が液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、特別表示部 4 2 9 にて表示される内容としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

#### 【 8 6 8 6 】

第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 の表示範囲は図柄表示装置 4 2 4 の表示面よりも狭い範囲となっている。また、第 1 特図表示部 4 2 5、第 2 特図表示部 4 2 6、第 1 特図保留表示部 4 2 7、第 2 特図保留表示部 4 2 8 及び特別表示部 4 2 9 の全体分の表示範囲も、図柄表示装置 4 2 4 の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、第 1 特図表示部 4 2 5、第 2 特図表示部 4 2 6、第 1 特図保留表示部 4 2 7、第 2 特図保留表示部 4 2 8 及び特別表示部 4 2 9 よりも図柄表示装置 4 2 4 への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

#### 【 8 6 8 7 】

第 1 特図表示部 4 2 5 又は第 2 特図表示部 4 2 6 において絵柄の変動表示が行われる場合、すなわち遊技回が実行されている場合、可変表示ユニット 4 2 1 に設けられた図柄表

10

20

30

40

50

示装置 4 2 4 においてそれに合わせて表示演出が行われる。また、図柄表示装置 4 2 4 では、第 1 作動部 4 1 2 又は第 2 作動部 4 1 3 への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり結果となった後などに移行する開閉実行モード中の表示演出及び小当たり結果となった後に移行する振分実行モード中の表示演出などが行われる。また、開閉実行モード、振分実行モード及び高頻度サポートモードにおいては右側領域 P A 3 を狙って遊技球の発射を行うべきことを報知するための右打ち報知画像が図柄表示装置 4 2 4 にて表示される。

#### 【 8 6 8 8 】

図柄表示装置 4 2 4 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、表示制御装置 8 2 により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 4 2 4 は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T といった表示面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。

10

#### 【 8 6 8 9 】

遊技回の実行中に図柄表示装置 4 2 4 にて行われる表示演出の内容について図 7 1 6 を参照しながら説明する。図 7 1 6 は遊技回が実行される場合における図柄表示装置 4 2 4 の表示内容を説明するための説明図である。

#### 【 8 6 9 0 】

図 7 1 6 ( a ) に示すように、図柄表示装置 4 2 4 の表示面には、複数の表示領域として上段・中段・下段の 3 つの図柄列 Z 1 , Z 2 , Z 3 が設定されている。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 は主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。つまり、遊技回が実行される場合、図柄表示装置 4 2 4 の表示面の全体を利用して図柄の変動表示が行われる。

20

#### 【 8 6 9 1 】

図 7 1 7 は各図柄列 Z 1 ~ Z 3 にて変動表示される主図柄及び副図柄を説明するための説明図である。図 7 1 7 ( a ) ~ 図 7 1 7 ( j ) に示すように、絵柄の一種である図柄は、「 1 」 ~ 「 9 」の数字が各々付された 9 種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の 9 種類のキャラクタ図柄に「 1 」 ~ 「 9 」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

#### 【 8 6 9 2 】

図 7 1 6 ( b ) に示すように、上図柄列 Z 1 には、「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類的主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z 3 には、「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類的主図柄が数字の昇順に配列されるとともに各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z 1 と下図柄列 Z 3 は 1 8 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z 2 には、数字の昇順に「 1 」 ~ 「 9 」の 9 種類的主図柄が配列された上で「 9 」の主図柄と「 1 」の主図柄との間に「 4 」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z 2 に限っては、1 0 個の主図柄が配されて 2 0 個の図柄により構成されている。そして、表示面では、これら各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。図柄表示装置 4 2 4 は、図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3 × 3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。また、図柄表示装置 4 2 4 には図 7 1 6 ( a ) に示すように、5 つの有効ライン、すなわち左ライン L 1 、中ライン L 2 、右ライン L 3 、右下がりライン L 4 、右上がりライン L 5 が設定されている。

30

40

#### 【 8 6 9 3 】

第 1 作動部 4 1 2 又は第 2 作動部 4 1 3 への入賞に基づいて表示面において図柄の変動表示が行われる場合には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示が開始される。そして、基本的には上図柄列 Z 1 下図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に変動表示から待機表示に切り換えられ、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 にて所定の図柄を静止表示した状態で終了される。また、図柄の変動表示が終了する場合、内部抽選の結果が後述する 1 5 R 大当たり結果であった場合にはいずれかの有効ラ

50

イン上に「7」図柄の組合せが形成され、内部抽選の結果が後述する6R大当たり結果であった場合にはいずれかの有効ライン上に「7」図柄以外の同一の奇数図柄の組合せが形成され、内部抽選の結果が後述する第1～第3小当たり結果のいずれかであった場合にはいずれかの有効ライン上に同一の偶数図柄の組合せが形成される。

【8694】

上記のように各図柄列Z1～Z3にて図柄の変動表示が行われる構成において、遊技回が実行される場合における図柄表示装置424の表示演出として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄表示装置424における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、大当たり結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や大当たり結果の発生を期待させるための予告表示との2種類が設定されている。

【8695】

リーチ表示には、複数の図柄列Z1～Z3のうち上図柄列Z1及び下図柄列Z3について同一の種類の図柄を停止表示させることでリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの中図柄列Z2において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。大当たり結果又は小当たり結果となる遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄と同一の種類の図柄が中図柄列Z2におけるリーチライン上に停止表示され、大当たり結果及び小当たり結果のいずれにもならない遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄とは異なる種類の図柄が中図柄列Z2におけるリーチライン上に停止表示される。

【8696】

予告表示には、各図柄列Z1～Z3にて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列Z1～Z3にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列Z1～Z3であって複数の図柄列Z1～Z3にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列Z1～Z3上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列Z1～Z3上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【8697】

第1作動部412又は第2作動部413への入賞に基づき実行された内部抽選にて6R大当たり結果及び15R大当たり結果のいずれかが選択された場合、当該大当たり結果に対応する遊技回が終了した後に開閉実行モードに移行する。開閉実行モードにおいては特電入賞装置416への入賞が可能となる。図714に示すように、特電入賞装置416は、右側領域PA3において第2作動部413の下方であって振分入賞装置415よりも上方の位置に設けられている。つまり、特電入賞装置416は左側領域PA2を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作装置28が操作されている場合には入賞が可能である。

【8698】

特電入賞装置416は、図714に示すように、遊技球が通過可能な大きさに形成された大入賞口416aを備えているとともに、当該大入賞口416aを遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り換える特電側開閉部材416bを備えている。特電側開閉部材416bは特電用の駆動部416cにより図示しないリン

10

20

30

40

50

ク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。特電入賞装置 4 1 6 は大入賞口 4 1 6 a が入口部分となるようにして遊技球通路を備えており、大入賞口 4 1 6 a を通じて遊技球通路に流入した遊技球は遊技球通路に設けられた特電入賞検知センサ 4 1 6 d により検知された後に、遊技盤 2 4 の後方に排出される。特電入賞検知センサ 4 1 6 d は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、特電入賞検知センサ 4 1 6 d の検知結果に基づき主側 C P U 6 3 にて特電入賞装置 4 1 6 への入賞の有無が特定される。また、特電用の駆動部 4 1 6 c は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、主側 C P U 6 3 により特電用の駆動部 4 1 6 c の駆動制御が実行される。

#### 【 8 6 9 9 】

開閉実行モードでは複数回数（具体的には 5 回、6 回、8 回、1 4 回又は 1 6 回）のラウンド遊技が実行される。ラウンド遊技とは、特電入賞装置 4 1 6 の開閉回数が上限回数となること、及び予め定められた上限入賞個数の遊技球が特電入賞装置 4 1 6 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。本実施形態では 1 回のラウンド遊技において特電入賞装置 4 1 6 の開閉が 1 回行われるとともに、各ラウンド遊技における開放継続期間が 2 9 秒に設定されている。また、特電入賞装置 4 1 6 への上限入賞個数は 1 0 個に設定されている。発射操作装置 2 8 が遊技者により操作されている状況では 0 . 6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 2 7 が駆動制御されるため、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技の上限入賞個数との積よりも長い時間に設定されていることとなる。よって、各ラウンド遊技において特電入賞装置 4 1 6 に上限入賞個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。

#### 【 8 7 0 0 】

第 2 作動部 4 1 3 への入賞に基づき実行された内部抽選にて第 1 小当たり結果～第 3 小当たり結果のいずれかが選択された場合、当該小当たり結果に対応する遊技回が終了した後に振分実行モードに移行する。振分実行モードにおいては振分入賞装置 4 1 5 への入賞が可能となる。

#### 【 8 7 0 1 】

振分入賞装置 4 1 5 は、図 7 1 4 に示すように、右側領域 P A 3 において特電入賞装置 4 1 6 よりも下方の位置に設けられている。つまり、振分入賞装置 4 1 5 は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作装置 2 8 が操作されている場合には入賞が可能である。

#### 【 8 7 0 2 】

振分入賞装置 4 1 5 の構成について図 7 1 4 に加えて図 7 1 8 を参照しながら説明する。図 7 1 8 は振分入賞装置 4 1 5 の内部構成を説明するための縦断面図である。

#### 【 8 7 0 3 】

振分入賞装置 4 1 5 は、図 7 1 4 に示すように、遊技球が通過可能な大きさの振分入口 4 4 1 を備えているとともに、当該振分入口 4 4 1 を遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り換える振分側開閉部材 4 4 2 を備えている。振分側開閉部材 4 4 2 は振分入口用の駆動部 4 4 3 により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。振分入口用の駆動部 4 4 3 は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 と電氣的に接続されており、主側 C P U 6 3 にて振分入口用の駆動部 4 4 3 の駆動制御が実行される。

#### 【 8 7 0 4 】

振分入口 4 4 1 に入賞した遊技球は、図 7 1 8 に示すように、振分入賞装置 4 1 5 のベース体 4 4 4 に形成された分岐通路 4 4 5 に導出される。分岐通路 4 4 5 は、分岐通路 4 4 5 の入口部分から当該分岐通路 4 4 5 の途中位置に亘って通路方向が横方向に下り傾斜となるように設定された上流通路領域 4 4 5 a と、当該上流通路領域 4 4 5 a の下流側端部に連続し通路方向が鉛直下方となるように設定された排出通路領域 4 4 5 b と、当該排出通路領域 4 4 5 b の途中位置から分岐させて設けられ排出通路領域 4 4 5 b とは異なる

側に遊技球を導くためのV入賞通路領域445cとを備えている。この場合、上流通路領域445aは通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球1個分以上であって遊技球2個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で上流通路領域445aを遊技球が通過することが阻止される。よって、排出通路領域445bにおけるV入賞通路領域445cへの分岐位置に複数の遊技球が同時に到達することが阻止される。

#### 【8705】

排出通路領域445bにおけるV入賞通路領域445cへの分岐箇所には、排出通路領域445bに流入した遊技球をV入賞通路領域445cに誘導するための切換片446が設けられている。切換片446は、ベース体444における排出通路領域445bを基準としてV入賞通路領域445c側とは逆側の領域に回動可能に支持されており、排出通路領域445bの外部に全体が退避した退避位置と、排出通路領域445b内に突出したV誘導位置との間で変位可能となっている。切換片446には図示しない伝達ユニットを通じて切換用駆動部447の駆動力が伝達される。切換片446は、切換用駆動部447が非駆動状態である場合には図示しないパネなどの付勢手段の付勢力によって退避位置に配置され、切換用駆動部447が駆動状態となることでその付勢力に抗して切換片446が変位してV誘導位置に配置される。切換用駆動部447は主制御装置60のMPU62と電氣的に接続されており、主側CPU63にて切換用駆動部447の駆動制御が実行される。

10

#### 【8706】

切換片446が退避位置に配置されている場合には、分岐通路445に流入した遊技球はV入賞通路領域445cに誘導されることなく排出通路領域445bを流下する。そして、その遊技球は、排出通路領域445bにおいて切換片446による分岐位置よりも下流に設けられたカウント検知センサ448により検知された後に遊技盤24の後方に排出される。カウント検知センサ448は主制御装置60のMPU62と電氣的に接続されており、カウント検知センサ448の検知結果に基づき主側CPU63にてカウント検知センサ448における遊技球の検知の有無が特定される。

20

#### 【8707】

一方、切換片446がV誘導位置に配置されている場合には、分岐通路445に流入した遊技球は切換片446により下方から受けられる。V誘導位置に配置されている状態における切換片446の上面は、V入賞通路領域445cに向けて下り傾斜となっている。これにより、切換片446により下方から受けられた遊技球は自重により、V入賞通路領域445cに流入し、当該V入賞通路領域445cを流下する。そして、その遊技球は、V入賞通路領域445cに設けられたV入賞検知センサ449により検知された後に、遊技盤24の後方に排出される。V入賞検知センサ449は主制御装置60のMPU62と電氣的に接続されており、V入賞検知センサ449の検知結果に基づき主側CPU63にてV入賞通路領域445cの遊技球の通過の有無が特定される。

30

#### 【8708】

振分側開閉部材442が開放状態となる場合、当該開放状態に維持される期間は遊技球の発射周期よりも長い期間である10秒で一定となっているとともに、振分実行モードにおいて振分入賞装置415に入球可能な遊技球の上限入賞個数は10個で一定となっている。また、発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御される。また、右側領域PA3を流下する遊技球は途中で第2作動部413又は特電入賞装置416に入球しない限り振分側開閉部材442の位置に到達する。そうすると、振分側開閉部材442が開放状態となった場合には振分入賞装置415に向けて遊技球が流下するように遊技球の発射を継続するのであれば当該振分入賞装置415に上限入賞個数以上の遊技球を入賞させることが可能となる。

40

#### 【8709】

これに対して、切換片446は振分側開閉部材442が開放状態となったタイミングか

50



ら 2 秒経過したタイミングで退避位置から V 誘導位置に配置され、その後、12 秒間に亘って V 誘導位置に保持される。そして、12 秒が経過した場合に V 誘導位置から退避位置に復帰する。この場合、上記のとおり発射操作装置 28 が遊技者により操作されている状況では、0.6 sec に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に向けて発射されるように遊技球発射機構 27 が駆動制御されるため、切換片 446 が V 誘導位置に配置されたタイミングにおいては未だ振分入賞装置 415 への入賞個数が振分実行モードの上限入賞個数に到達しておらず振分側開閉部材 442 の開放状態が維持される。また、上記のとおり右側領域 PA3 を流下する遊技球は途中で第 2 作動部 413 又は特電入賞装置 416 に入球しない限り振分側開閉部材 442 の位置に到達する。したがって、振分側開閉部材 442 が開放状態となった場合には振分入賞装置 415 に向けて遊技球が流下するように遊技球の発射を継続するのであれば、振分側開閉部材 442 が開放状態となってから 2 秒経過後に振分入賞装置 415 に入賞した遊技球が切換片 446 の位置に到達したタイミングにおいて当該切換片 446 が V 誘導位置に配置されていることとなる。よって、振分実行モードにおいては基本的に V 入賞検知センサ 449 にて遊技球が検知されることとなる。

10

20

30

40

50

#### 【8710】

カウント検知センサ 448 により遊技球が検知された場合及び V 入賞検知センサ 449 により遊技球が検知された場合のいずれであっても、振分入賞装置 415 に対応する同一個数の賞球の払い出しが実行される。また、振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 449 にて遊技球が検知された場合には、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。一方、V 入賞検知センサ 449 にて遊技球が検知されることなく振分実行モードが終了した場合には開閉実行モードが発生しない。

#### 【8711】

次に、主側 CPU 63 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 719 を用いて説明する。

#### 【8712】

主側 CPU 63 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示部 425, 426 の表示の設定、図柄表示装置 424 の図柄表示の設定、普図表示部 423a の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 719 に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタ C1 と、大当たり種別及び小当たり種別を判定する際に使用する種別カウンタ C2 と、図柄表示装置 424 が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C3 と、当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ CINI と、特図表示部 425, 426 及び図柄表示装置 424 における遊技回の表示継続期間を決定する変動種別カウンタ CS とを用いることとしている。さらに、第 2 作動部 413 の誘導ユニット 432 を誘導実行状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタ C4 を用いることとしている。なお、上記各カウンタ C1 ~ C3, CINI, CS, C4 は、主側 RAM 65 の各種カウンタエリア 65b に設けられている。

#### 【8713】

各カウンタ C1 ~ C3, CINI, CS, C4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタ C1、種別カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 に対応した情報は、第 1 作動部 412 又は第 2 作動部 413 への入賞が発生した場合に、主側 RAM 65 に設けられた特図保留エリア 451 に格納される。特図保留エリア 451 は、第 1 特図保留エリア 452 と、第 2 特図保留エリア 453 と、特図用の実行エリア 454 とを備えている。

#### 【8714】

第 1 特図保留エリア 452 は第 1 エリア 452a、第 2 エリア 452b、第 3 エリア 452c 及び第 4 エリア 452d を備えており、第 1 作動部 412 への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタ C1、種別カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア 452a ~ 452d に格納される。この場

合、第1エリア452a～第4エリア452dには、第1作動部412への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア452a 第2エリア452b 第3エリア452c 第4エリア452dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア452a～452dが設けられていることにより、第1作動部412への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第1特図保留エリア452において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【8715】

第2特図保留エリア453は第1エリア453a、第2エリア453b、第3エリア453c及び第4エリア453dを備えており、第2作動部413への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア453a～453dに格納される。この場合、第1エリア453a～第4エリア453dには、第2作動部413への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア453a 第2エリア453b 第3エリア453c 第4エリア453dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア453a～453dが設けられていることにより、第2作動部413への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第2特図保留エリア453において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【8716】

特図用の実行エリア454は、いずれかの特図表示部425、426にて変動表示を開始する際に、特図用の当否判定や種別判定などを行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第1特図表示部425の変動表示を開始する際には、第1特図保留エリア452の第1エリア452aに格納された保留情報が特図用の実行エリア454に移動される。一方、第2特図表示部426の変動表示を開始する際には、第2特図保留エリア453の第1エリア453aに格納された保留情報が特図用の実行エリア454に移動される。なお、以下の説明では第1特図保留エリア452に格納された保留情報及び当該第1特図保留エリア452から特図用の実行エリア454に移動された保留情報を第1特図側の保留情報といい、第2特図保留エリア453に格納された保留情報及び当該第2特図保留エリア453から特図用の実行エリア454に移動された保留情報を第2特図側の保留情報という。

【8717】

普電役物開放カウンタC4に対応した情報は、スルー入賞部414への入賞が発生した場合に、主側RAM65に設けられた普図保留エリア455に格納される。普図保留エリア455は、第1エリア455a、第2エリア455b、第3エリア455c及び第4エリア455dを備えており、スルー入賞部414への入賞履歴に合わせて、普電役物開放カウンタC4の数値情報が普図側の保留情報として、いずれかのエリア455a～455dに格納される。この場合、第1エリア455a～第4エリア455dには、スルー入賞部414への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア455a 第2エリア455b 第3エリア455c 第4エリア455dの順に数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア455a～455dが設けられていることにより、スルー入賞部414への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、普図保留エリア455において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【8718】

普図保留エリア455には普図用の実行エリア456が設けられている。普図用の実行エリア456は、普図表示部423aにて変動表示を開始する際に、誘導ユニット432を誘導状態とするか否かを決定するための誘導状態抽選を行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、普図表示部423aの変動表示を開始する際には、普図保

留エリア４５５の第１エリア４５５aに格納された保留情報が普図用の実行エリア４５６に移動される。

【８７１９】

上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４について詳細に説明する。

【８７２０】

まず、普電役物開放カウンタＣ４について説明する。普電役物開放カウンタＣ４は、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルー入賞部４１４に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の普図保留エリア４５５に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタＣ４の値によって誘導ユニット４３２を誘導状態に制御するか否かを決定するための誘導状態抽選が行われる。既に説明したとおり誘導ユニット４３２のサポートモード（すなわち第２作動部４１３のサポートモード）として高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されており、誘導ユニット４３２の誘導状態（第２作動部４１３の開放状態）の制御はその時点におけるサポートモードの種類に対応する態様で行われる。

10

【８７２１】

次に、当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～９９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動部４１２又は第２作動部４１３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の特図保留エリア４５１に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を利用して当否判定処理が行われる。

20

【８７２２】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ６４に当否テーブルとして記憶されている。当否テーブルとして、第１特図側の保留情報に対応させて第１特図の当否テーブル４６１が設けられているとともに、第２特図側の保留情報に対応させて第２特図の当否テーブル４６２が設けられている。また、本実施形態では当否抽選モードとして、大当たり結果となる確率を相違させる複数種類のモードが存在しているのではなく、同一の設定値であれば大当たり結果となる確率が一定となるように１種類のモードが設定されている。

30

【８７２３】

図７２０（a）は第１特図の当否テーブル４６１を説明するための説明図であり、図７２０（b）は第２特図の当否テーブル４６２を説明するための説明図である。

【８７２４】

図７２０（a）及び図７２０（b）に示すように当否判定処理の当否結果として、大当たり結果と、小当たり結果と、外れ結果とが存在している。大当たり結果は、特電入賞装置４１６が開閉制御される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、サポートモードの移行契機となり得る当否結果である。小当たり結果は、振分入賞装置４１５が開閉制御される振分実行モードへの移行契機となり、当該振分実行モードにおいてＶ入賞が発生した場合には開閉実行モード及びサポートモードの移行契機となる一方、当該振分実行モードにおいてＶ入賞が発生しなかった場合には開閉実行モード及びサポートモードの移行契機とならない当否結果である。外れ結果は、開閉実行モード及び振分実行モードへの移行契機とならずに、さらにサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

40

【８７２５】

図７２０（a）に示すように第１特図の当否テーブル４６１には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果及び外れ結果は設定されているが小当たり結果は設定されていない。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高

50

い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。

#### 【 8 7 2 6 】

具体的には、最も低い設定値である「設定 1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 9 5 0 個が設定されている。また、「設定 1」よりも 1 段階高い設定値である「設定 2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 2 個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 9 4 8 個が設定されている。また、「設定 2」よりも 1 段階高い設定値である「設定 3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 4 個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 9 4 6 個が設定されている。また、「設定 3」よりも 1 段階高い設定値である「設定 4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 6 個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 9 4 4 個が設定されている。また、「設定 4」よりも 1 段階高い設定値である「設定 5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 8 個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 9 4 2 個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定 6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 0 個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 9 4 0 個が設定されている。

10

20

#### 【 8 7 2 7 】

つまり、「設定 1」において第 1 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は  $1 / 200$  である。「設定 2」において第 1 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約  $1 / 192$  である。「設定 3」において第 1 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約  $1 / 185$  である。「設定 4」において第 1 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約  $1 / 179$  である。「設定 5」において第 1 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約  $1 / 172$  である。「設定 6」において第 1 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約  $1 / 167$  である。なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

30

#### 【 8 7 2 8 】

図 7 2 0 ( b ) に示すように第 2 特図の当否テーブル 4 6 2 には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機 1 0 には「設定 1」～「設定 6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

40

#### 【 8 7 2 9 】

具体的には、最も低い設定値である「設定 1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 2 0 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 7 9 5 0 個が設定されている。また、「設定 1」よりも 1 段階高い設定値である「設定 2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 2 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 2 0 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 7 9 4 8 個が設定されている。また、「設定 2」よりも 1 段階高い設定値である「設定 3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 4 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1

50

の数値情報の数として2000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として7946個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として2000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として7944個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として2000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として7942個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として2000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として7940個が設定されている。

10

20

30

40

50

#### 【8730】

つまり、「設定1」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる $1/200$ である。「設定2」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約 $1/192$ である。「設定3」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約 $1/185$ である。「設定4」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約 $1/179$ である。「設定5」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約 $1/172$ である。「設定6」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約 $1/167$ である。

#### 【8731】

第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となる $1/5$ である。この小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

#### 【8732】

上記のとおり第1特図側の保留情報を契機とした場合及び第2特図側の保留情報を契機とした場合のいずれであっても高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高くなるように設定されていることにより高い設定値ほど遊技者にとって有利となる。また、開閉実行モードは単位時間当たりにおける遊技者の持ち球の増加量が最も多くなる期間であり、当該開閉実行モードの移行契機となる大当たり結果の確率が設定値に応じて変動することにより、設定値に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

#### 【8733】

このように大当たり結果となる確率が設定値に応じて変動する構成において、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となっている。これにより、遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測をしづらくさせることが可能となる。

#### 【8734】

また、第2特図の当否テーブル462においてはいずれの設定値であっても小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の多い構成において、大当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の設定値による変動分が、外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動によって吸収されている。この点からも設定値の推測をしづらくさせることが可能となる。

#### 【8735】

次に、種別カウンタC2について説明する。種別カウンタC2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動部412又は第2作動部413に入賞したタイミングで主側RAM65の特図保留エリア451に格納される。そして、この格納された種別カウンタC2の値を利用して種別判定処理が行われる。

10

#### 【8736】

種別カウンタC2を利用した種別判定処理は、当否判定処理において大当たり結果となった場合及び小当たり結果となった場合のそれぞれにおいて行われる。つまり、本実施形態では大当たり結果が複数種類設定されているとともに小当たり結果が複数種類設定されている。そして、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、主側ROM64に予め記憶された大当たり用の種別テーブル463及び種別カウンタC2を利用して大当たり結果の種類が選択される。また、当否判定処理において小当たり結果が選択された場合には、主側ROM64に予め記憶された小当たり用の種別テーブル464及び種別カウンタC2を利用して小当たり結果の種類が選択される。以下、大当たり結果の種類及び小当たり結果の種類について説明する。

20

#### 【8737】

図721(a)は第1特図側の保留情報又は第2特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に大当たり結果の種類を振り分けるために参照される大当たり用の種別テーブル463を説明するための説明図である。また、図721(b)は複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容について説明するための説明図である。

#### 【8738】

大当たり用の種別テーブル463は第1特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照されるとともに、第2特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照される。つまり、第1特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合及び第2特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合のいずれであっても、同一の大当たり用の種別テーブル463が参照される。

30

#### 【8739】

大当たり用の種別テーブル463には図721(a)に示すように、大当たり結果の種類として、6R大当たり結果と15R大当たり結果とが設定されている。そして、「0～26」の種別カウンタC2の数値情報が6R大当たり結果に対応しており、「27～29」の種別カウンタC2の数値情報が15R大当たり結果に対応している。つまり、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、9/10の確率で6R大当たり結果が選択され、1/10の確率で15R大当たり結果が選択される。

40

#### 【8740】

6R大当たり結果となった場合、図721(b)に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が6回発生する。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは、6R大当たり結果の発生の契機となった保留情報が第1特図側の保留情報であった場合には、第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が1回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第2特図保留エリア453には第1～第4エリア453a～453dが設けられており第2特図側の保留情

50

報を4個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした最初の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第2作動部413に4個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を5回実行させることが可能となる。

#### 【8741】

一方、6R大当たり結果の発生の契機となった保留情報が第2特図側の保留情報であった場合には、第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が5回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第2特図保留エリア453には第1～第4エリア453a～453dが設けられており第2特図側の保留情報を4個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした5回目の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第2作動部413に4個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を9回実行させることが可能となる。

10

#### 【8742】

15R大当たり結果となった場合、図721(b)に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が15回発生する。したがって、少なくともラウンド遊技の実行回数という点で15R大当たり結果は6R大当たり結果よりも有利となっている。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは、15R大当たり結果の発生の契機となった保留情報が第1特図側の保留情報及び第2特図側の保留情報のいずれであったとしても第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が5回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第2特図保留エリア453には第1～第4エリア453a～453dが設けられており第2特図側の保留情報を4個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした5回目の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第2作動部413に4個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を9回実行させることが可能となる。

20

30

#### 【8743】

図721(c)は第2特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において小当たり結果が選択された場合に小当たり結果の種類を振り分けるために参照される小当たり用の種別テーブル464を説明するための説明図である。また、図721(d)は複数種類の小当たり結果のそれぞれの内容について説明するための説明図である。なお、既に説明したとおり第1特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において小当たり結果が選択されることはないため、第1特図側の保留情報を契機とした遊技回において小当たり用の種別テーブル464が参照されることはない。

#### 【8744】

小当たり用の種別テーブル464には図721(c)に示すように、小当たり結果の種類として、第1小当たり結果と第2小当たり結果と第3小当たり結果とが設定されている。そして、「0～9」の種別カウンタC2の数値情報が第1小当たり結果に対応しており、「10～19」の種別カウンタC2の数値情報が第2小当たり結果に対応しており、「20～29」の種別カウンタC2の数値情報が第3小当たり結果に対応している。つまり、当否判定処理において小当たり結果が選択された場合には、1/3の確率で第1小当たり結果が選択され、1/3の確率で第2小当たり結果が選択され、1/3の確率で第3小当たり結果が選択される。

40

#### 【8745】

第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれであっても、図721(d)に示すように最初に振分実行モードが開始される。この振分実行モードでは振

50

分入賞装置 4 1 5 が 1 回開閉される。振分入賞装置 4 1 5 の開放状態は、既に説明したとおり開放継続期間である 10 秒が経過した場合、及び振分入賞装置 4 1 5 に入球した遊技球の個数が上限入賞個数である 10 個に到達した場合のいずれか一方の条件が成立するまで継続される。そして、振分入賞装置 4 1 5 の開放状態が継続されている状況において当該振分入賞装置 4 1 5 に向けて遊技球が流下するように発射操作を継続することで、振分入賞装置 4 1 5 に入球した遊技球が V 入賞検知センサ 4 4 9 にて検知される V 入賞が発生することとなる。なお、1 回の振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 4 9 にて複数個の遊技球が検知されたとしても、V 入賞の発生回数は 1 回として扱われる。

#### 【 8 7 4 6 】

V 入賞が発生することでその後に関閉実行モードが発生する。この場合、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードの後であれば 5 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードとなり、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードであれば 8 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードとなり、第 3 小当たり結果を契機とした振分実行モードであれば 14 回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードとなる。したがって、少なくともラウンド遊技の実行回数という点で第 1 小当たり結果よりも第 2 小当たり結果の方が有利であり、第 2 小当たり結果よりも第 3 小当たり結果の方が有利である。

#### 【 8 7 4 7 】

第 1 小当たり結果、第 2 小当たり結果及び第 3 小当たり結果のいずれかとなり更に振分実行モードにおいて V 入賞が発生して開閉実行モードが発生した場合には、当該開閉実行モードが終了した後に振分実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは、第 1 小当たり結果、第 2 小当たり結果及び第 3 小当たり結果のいずれを契機としている場合であっても、第 2 特図側の保留情報を契機とした遊技回が 5 回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第 2 特図保留エリア 4 5 3 には第 1 ~ 第 4 エリア 4 5 3 a ~ 4 5 3 d が設けられており第 2 特図側の保留情報を 4 個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第 2 特図側の保留情報を契機とした 5 回目の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第 2 作動部 4 1 3 に 4 個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第 2 特図側の保留情報を契機とした遊技回を 9 回実行させることが可能となる。なお、第 1 小当たり結果、第 2 小当たり結果及び第 3 小当たり結果のいずれかとなったことを契機とした振分実行モードにおいて V 入賞が発生しなかった場合には、振分実行モードが終了した後に開閉実行モードが発生することはない、さらに振分実行モードの開始前におけるサポートモードが維持される。

#### 【 8 7 4 8 】

以上のように当否テーブル 4 6 1 , 4 6 2 及び種別テーブル 4 6 3 , 4 6 4 が設定されていることによる遊技の流れについて説明する。遊技ホールの営業開始時には基本的にサポートモードが低頻度サポートモードとなる。低頻度サポートモードにおいては第 1 作動部 4 1 2 への入賞を狙って発射操作が行われ、第 1 作動部 4 1 2 への入賞が発生することで第 1 特図表示部 4 2 5 にて絵柄の変動表示が実行されるとともに図柄表示装置 4 2 4 にて図柄の変動表示が行われる遊技回が実行される。この遊技回の開始時に実行された当否判定処理において大当たり結果が選択されることで当該遊技回の終了後に開閉実行モードが発生する。この開閉実行モードは、6 R 大当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が 6 回実行され、15 R 大当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が 15 回実行される。

#### 【 8 7 4 9 】

開閉実行モードが終了した後は高頻度サポートモードとなる。この場合に当該高頻度サポートモードは、開閉実行モードの発生の契機となった大当たり結果が 6 R 大当たり結果であれば第 2 特図表示部 4 2 6 における遊技回が 1 回実行された場合に終了され、開閉実行モードの発生の契機となった大当たり結果が 15 R 大当たり結果であれば第 2 特図表示部 4 2 6 における遊技回が 5 回実行された場合に終了される。第 2 特図表示部 4 2 6 にお



ける遊技回が1回実行された場合に高頻度サポートモードが終了される場合は第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を5回実行させることが可能となり、第2特図表示部426における遊技回が5回実行された場合に高頻度サポートモードが終了される場合は第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を9回実行させることが可能となる。

#### 【8750】

高頻度サポートモードにおいては第2作動部413への入賞を狙って発射操作が行われ、第2作動部413への入賞が発生することで第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が実行されるとともに図柄表示装置424にて図柄の変動表示が行われる遊技回が実行される。第2特図側の保留情報を契機とした遊技回では1/5という高い確率で小当たり結果となる。小当たり結果となった場合には振分実行モードとなり当該振分実行モードでは振分入賞装置415への入賞を狙って発射操作が継続されることで基本的にV入賞が発生する。V入賞が発生した場合にはその後に開閉実行モードが発生する。この開閉実行モードは、第1小当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が5回実行され、第2小当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が8回実行され、第3小当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が14回実行される。そして、開閉実行モードが終了した後は発生契機が第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれであったとしても高頻度サポートモードとなるとともに当該高頻度サポートモードは第2特図表示部426における遊技回が5回実行された場合に終了される。この場合、第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を9回実行させることが可能となる。

#### 【8751】

つまり、高頻度サポートモードへの移行が発生した場合には第2特図側の保留情報を契機とした遊技回にて小当たり結果が発生することで、振分実行モード及び開閉実行モードを発生させることが可能となるとともに、その後に第2特図側の保留情報を契機とした遊技回を9回実行させることが可能となる。これにより、遊技者は高頻度サポートモードへの移行が発生することを期待するとともに、高頻度サポートモードへの移行が発生した場合には第2特図側の保留情報を契機とした遊技回にて小当たり結果となることを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、第2特図側の保留情報を契機とした遊技回においても大当たり結果が発生し得るとともに大当たり結果が発生した場合には開閉実行モードが発生する。また、開閉実行モードの終了後には発生契機となった大当たり結果の種類に関係なく、高頻度サポートモードとなるとともに当該高頻度サポートモードは第2特図表示部426における遊技回が5回実行された場合に終了される。

#### 【8752】

次に、リーチ乱数カウンタC3について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0~238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が第1作動部412又は第2作動部413に入賞したタイミングで主側RAM65の特図保留エリア451に格納される。そして、この格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を利用して外れ結果となる遊技回においてリーチ表示を発生させるか否かが決定される。

#### 【8753】

ここで、本パチンコ機10には、図柄表示装置424における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置424を備え、大当たり結果又は小当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置424における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

#### 【8754】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との2種類が設定されている。

## 【 8 7 5 5 】

リーチ表示には、図柄表示装置 4 2 4 の表示面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

## 【 8 7 5 6 】

予告表示には、図柄表示装置 4 2 4 の表示面において図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

## 【 8 7 5 7 】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回、すなわち大当たり結果又は小当たり結果に対応する遊技回では、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なく実行される。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側 R O M 6 4 に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタ C 3 がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

## 【 8 7 5 8 】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置 6 0 において行うのではなく、音声発光制御装置 8 1 において行われる。この場合、音声発光制御装置 8 1 は、いずれかの大当たり結果又は小当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置 4 2 4 にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

## 【 8 7 5 9 】

次に、変動種別カウンタ C S について説明する。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、特図表示部 4 2 5 , 4 2 6 における絵柄の変動表示の表示継続期間と、図柄表示装置 4 2 4 における図柄の変動表示の表示継続期間とを主側 C P U 6 3 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C S は繰り返し更新され、特図表示部 4 2 5 , 4 2 6 における絵柄の変動開始時及び図柄表示装置 4 2 4 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。

## 【 8 7 6 0 】

## &lt; 普図普電制御処理 &gt;

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される各種処理について説明する。図 7 2 2 は主側 C P U 6 3 にて実行される普図普電制御処理を示すフローチャートである。なお、普図普電制御処理は第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）におけるステップ S 8 9 1 4 にて実行される。また、普図普電制御処理におけるステップ S D 6 0 1 ~ ステップ S D 6 1 0 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 8 7 6 1 】

まず普図側の保留情報の取得処理を実行する（ステップ S D 6 0 1 ）。当該取得処理では、スルー入賞部 4 1 4 への入賞が発生しており、さらに普図保留エリア 4 5 5 に上限個

10

20

30

40

50

数分の普図側の保留情報が取得されていない場合に、普電役物開放カウンタ C 4 の数値情報を普図保留エリア 4 5 5 に格納する。この場合、第 1 エリア 4 5 5 a 第 2 エリア 4 5 5 b 第 3 エリア 4 5 5 c 第 4 エリア 4 5 5 d の順序で普図側の保留情報が格納されるようにする。

#### 【 8 7 6 2 】

その後、主側 R A M 6 5 に設けられた普図普電カウンタの数値情報を読み出すとともに（ステップ S D 6 0 2 ）、主側 R O M 6 4 に設けられた普図普電アドレステーブルを読み出す（ステップ S D 6 0 3 ）。そして、普図普電アドレステーブルから普図普電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップ S D 6 0 4 ）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップ S D 6 0 5 ）。

10

#### 【 8 7 6 3 】

普図普電カウンタは、普図普電制御処理におけるステップ S D 6 0 6 ~ ステップ S D 6 1 0 の各処理のうちいずれを実行すべきであることを主側 C P U 6 3 にて把握するためのカウンタであり、普図普電アドレステーブルには、普図普電カウンタの数値情報に対応させて、ステップ S D 6 0 6 ~ ステップ S D 6 1 0 の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。普図普電カウンタの値が「 0 」である場合にはステップ S D 6 0 6 の普図変動開始処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「 1 」である場合にはステップ S D 6 0 7 の普図変動中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「 2 」である場合にはステップ S D 6 0 8 の普図確定中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「 3 」である場合にはステップ S D 6 0 9 の普電開放中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「 4 」である場合にはステップ S D 6 1 0 の普電閉鎖中処理にジャンプする。

20

#### 【 8 7 6 4 】

ステップ S D 6 0 6 の普図変動開始処理では、普図保留エリア 4 5 5 に普図側の保留情報が保留記憶されていることを条件に、普図保留エリア 4 5 5 に保留記憶されている普図側の保留情報をシフトする処理を実行する。具体的には、普図保留エリア 4 5 5 の第 1 エリア 4 5 5 a に格納されている普図側の保留情報を普図用の実行エリア 4 5 6 にシフトし、その後第 2 エリア 4 5 5 b 第 1 エリア 4 5 5 a、第 3 エリア 4 5 5 c 第 2 エリア 4 5 5 b、及び第 4 エリア 4 5 5 d 第 3 エリア 4 5 5 c となるように普図側の保留情報をシフトする。そして、普図用の実行エリア 4 5 6 に新たにシフトされた普図側の保留情報を抽選値として誘導状態抽選処理を実行する。本実施形態では既に説明したとおりサポートモードとして低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが存在している。但し、誘導状態抽選処理にて誘導状態当選となる確率は低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで同一となっている（具体的には 4 / 5 ）。

30

#### 【 8 7 6 5 】

普図変動開始処理では誘導状態抽選処理を実行した場合、普図表示部 4 2 3 a における絵柄の変動表示を開始させる処理を実行する。この場合に、普図表示部 4 2 3 a にて絵柄を変動表示させる表示継続期間の情報を主側 R A M 6 5 に設けられた普図普電タイマカウンタにセットする。当該普図普電タイマカウンタにセットされた値は第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）のタイマ更新処理（ステップ S 8 9 1 0 ）が実行される度に 1 減算される。この場合に、当該表示継続期間は高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも短くなっている。具体的には、高頻度サポートモードであれば当該表示継続期間は 1 秒であり、低頻度サポートモードであれば当該表示継続期間は 1 0 秒である。その後、普図表示部 4 2 3 a における絵柄の変動表示を開始させた後に、普図普電カウンタの値を「 0 」から「 1 」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動中処理となる。

40

#### 【 8 7 6 6 】

ステップ S D 6 0 7 の普図変動中処理では、普図表示部 4 2 3 a における絵柄の表示を更新させるための処理を実行する。また、普図変動開始処理にて主側 R A M 6 5 の普図普電タイマカウンタにセットした値が「 0 」となっている場合には、普図側の確定期間の情

50

報を主側RAM65の普図普電タイマカウンタにセットするとともに、普図表示部423aにおける今回の絵柄の変動表示回の実行契機となった誘導状態抽選処理の結果に対応する絵柄を普図表示部423aに停止表示させるための処理を実行する。そして、普図普電カウンタの値を「1」から「2」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図確定中処理となる。

【8767】

ステップSD608の普図確定中処理では、普図普電タイマカウンタの値が「0」となっている場合に、今回の絵柄の変動表示回の実行契機となった誘導状態抽選処理の結果が誘導状態当選であるか否かを判定する。誘導状態当選ではない場合、普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理となる。

10

【8768】

誘導状態当選である場合、第2作動部413の誘導ユニット432を誘導状態とするための処理を実行する。この場合、高頻度サポートモードであれば誘導ユニット432が誘導状態となる回数として3回を設定するとともに各誘導状態の実行回における上限誘導期間を2秒に設定する。一方、低頻度サポートモードであれば誘導ユニット432が誘導状態となる回数として1回を設定するとともに当該誘導状態の実行回における上限誘導期間を0.6秒に設定する。誘導状態の実行回数の情報は主側RAM65に設けられた普電開放回数カウンタにセットし、上限誘導期間の情報は普図普電タイマカウンタにセットする。また、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードのいずれであっても誘導状態当選となった場合における第2作動部413への遊技球の上限入賞個数は10個となっている。上限入賞個数の情報は主側RAM65に設けられた普電入賞カウンタにセットする。普電入賞カウンタの値が「0」となった場合には今回の誘導状態当選を契機とした誘導状態の実行を終了させる。また、ガイド駆動部436への駆動信号の出力を開始することにより誘導ユニット432を非誘導状態から誘導状態に切り換える。上記のような誘導状態の実行を可能とするための設定を行った後は、普図普電カウンタの値を「2」から「3」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普電開放中処理となる。

20

【8769】

ステップSD609の普電開放中処理では、第2作動部413への入賞が発生している場合にその入賞個数に対応する値を主側RAM65の普電入賞カウンタの値から減算する。そして、普電入賞カウンタの値が「0」である場合には、ガイド駆動部436への駆動信号の出力を停止することで誘導ユニット432を誘導状態から非誘導状態に切り換えた後に、普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理となる。また、普電入賞カウンタの値が「0」ではない場合であっても普図普電タイマカウンタの値が「0」である場合には、ガイド駆動部436への駆動信号の出力を停止することで誘導ユニット432を誘導状態から非誘導状態に切り換えると同時に普電開放回数カウンタの値を1減算する。そして、普電開放回数カウンタの値が「0」ではない場合には誘導ユニット432の非誘導継続期間の情報を普図普電タイマカウンタにセットした後に普図普電カウンタの値を「3」から「4」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普電閉鎖中処理となる。普電開放回数カウンタの値が「0」である場合には普図普電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理となる。

30

40

【8770】

ステップSD610の普電閉鎖中処理では、普図普電タイマカウンタの値が「0」となっていることを条件として、ガイド駆動部436への駆動信号の出力を開始することで誘導ユニット432を非誘導状態から誘導状態に切り換えると同時に上限誘導期間の情報を普図普電タイマカウンタにセットする。そして、普図普電カウンタの値を「4」から「3」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次の処理回における実行対象の処理が

50

普電開放中処理となる。

【 8 7 7 1 】

以上のように普電普電制御処理が実行されることにより、スルー入賞部 4 1 4 への入賞が発生することを契機として普図表示部 4 2 3 a において絵柄の変動表示が行われる。そして、誘導状態抽選処理において誘導状態当選となった場合には第 2 作動部 4 1 3 の誘導ユニット 4 3 2 が誘導状態となる。第 2 作動部 4 1 3 が誘導状態となることで当該第 2 作動部 4 1 3 への遊技球の入賞が可能となり、第 2 作動部 4 1 3 に遊技球が入賞することで第 2 特図側の保留情報が第 2 特図保留エリア 4 5 3 に格納される。

【 8 7 7 2 】

< 特図特電制御処理 >

図 7 2 3 は主側 C P U 6 3 にて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、特図特電制御処理は第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) におけるステップ S 8 9 1 3 にて実行される。また、特図特電制御処理におけるステップ S D 7 0 1 ~ ステップ S D 7 1 3 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 8 7 7 3 】

まず保留情報の取得処理を実行する ( ステップ S D 7 0 1 ) 。保留情報の取得処理では第 1 作動部 4 1 2 への入賞が発生している場合、第 1 特図保留エリア 4 5 2 に記憶されている第 1 特図側の保留情報の数が上限記憶数 ( 具体的には 4 個 ) 未満であることを条件として、第 1 特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を第 1 特図側の保留情報として、第 1 特図保留エリア 4 5 2 の第 1 エリア 4 5 2 a ~ 第 4 エリア 4 5 2 d における第 1 特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 1 特図側の保留情報を取得した場合には、第 1 特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 1 特図保留表示部 4 2 7 の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 1 特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 2 4 における第 1 特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第 1 特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【 8 7 7 4 】

第 2 作動部 4 1 3 への入賞が発生している場合、第 2 特図保留エリア 4 5 3 に記憶されている第 2 特図側の保留情報の数が上限記憶数 ( 具体的には 4 個 ) 未満であることを条件として、第 2 特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を第 2 特図側の保留情報として、第 2 特図保留エリア 4 5 3 の第 1 エリア 4 5 3 a ~ 第 4 エリア 4 5 3 d における第 2 特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 2 特図側の保留情報を取得した場合には、第 2 特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 2 特図保留表示部 4 2 8 の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 2 特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 2 4 における第 2 特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第 2 特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【 8 7 7 5 】

保留情報の取得処理を実行した後は、主側 R O M 6 4 に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す ( ステップ S D 7 0 2 ) 。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し ( ステップ S D 7 0 3 ) 、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする ( ステップ S D 7 0 4 ) 。

【 8 7 7 6 】

特図特電カウンタは、特図特電制御処理におけるステップ S D 7 0 5 ~ ステップ S D 7 1 3 の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側 C P U 6 3 にて把握するための力

10

20

30

40

50

ウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップSD705～ステップSD713の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップSD705の特図変動開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「1」である場合にはステップSD706の特図変動中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「2」である場合にはステップSD707の特図確定中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「3」である場合にはステップSD708の振分開始用処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「4」である場合にはステップSD709の振分用処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「5」である場合にはステップSD710の特電開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「6」である場合にはステップSD711の特電開放中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「7」である場合にはステップSD712の特電閉鎖中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「8」である場合にはステップSD713の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップSD705～ステップSD713の各処理について個別に説明する。

10

#### 【8777】

< 特図変動開始処理 >

まずステップSD705の特図変動開始処理について、図724のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図変動開始処理におけるステップSD801～ステップSD818の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

#### 【8778】

特図変動開始処理では、第1特図側の保留情報又は第2特図側の保留情報が記憶されていることを条件として（ステップSD801：YES）、データ設定処理を実行する（ステップSD802）。データ設定処理では、第2特図保留エリア453に第2特図側の保留情報が記憶されている場合、第1特図保留エリア452に当該第2特図側の保留情報よりも先に取得された第1特図側の保留情報が取得されているか否かに関係なく、第2特図保留エリア453の第1エリア453aに記憶されている第2特図側の保留情報を遊技回の実行対象とすべく特図用の実行エリア454に移動させる。これにより、第2特図側の保留情報を第1特図側の保留情報よりも当否判定処理の実行契機として優先させることが可能となるとともに、遊技回の実行契機として優先させることが可能となる。

30

#### 【8779】

第2特図保留エリア453の第1エリア453aに記憶されている第2特図側の保留情報を特図用の実行エリア454に移動させた場合、その後第2特図保留エリア453に格納された第2特図側の保留情報をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア453a～453dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第2エリア453b 第1エリア453a、第3エリア453c 第2エリア453b、第4エリア453d 第3エリア453cといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第4エリア453dを「0」クリアする。また、データ設定処理では、第2特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第2特図保留表示部428の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置81に送信する。これにより、図柄表示装置424における第2特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第2特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。

40

#### 【8780】

一方、データ設定処理では、第2特図保留エリア453に第2特図側の保留情報が記憶されていない場合、第1特図保留エリア452の第1エリア452aに格納されたデータを特図用の実行エリア454に移動する。その後、第1特図保留エリア452に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリア452a～452dに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第2エリア452b 第1エリア452a、第3エリア452c 第2エリア452

50

b、第4エリア452d 第3エリア452cといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第4エリア452dを「0」クリアする。また、データ設定処理では、第1特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第1特図保留表示部427の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置81に送信する。これにより、図柄表示装置424における第1特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第1特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。

#### 【8781】

データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する(ステップSD803)。当否判定処理では、特図用の実行エリア454に第1特図側の保留情報が格納されており今回の遊技回が第1特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機10の設定値に対応する第1特図の当否テーブル461(図720(a)参照)を主側ROM64から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第1特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタC1についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第1特図の当否テーブル461に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。

#### 【8782】

一方、当否判定処理では、特図用の実行エリア454に第2特図側の保留情報が格納されており今回の遊技回が第2特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機10の設定値に対応する第2特図の当否テーブル462(図720(b)参照)を主側ROM64から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第2特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタC1についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第2特図の当否テーブル462に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。

#### 【8783】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合(ステップSD804: YES)、大当たり時の種別判定処理を実行する(ステップSD805)。大当たり時の種別判定処理では、図721(a)に示す大当たり用の種別テーブル463を主側ROM64から読み出す。また、第1特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第1特図側の保留情報のうち種別カウンタC2についての数値情報を読み出し、第2特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第2特図側の保留情報のうち種別カウンタC2についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別カウンタC2についての数値情報が上記大当たり用の種別テーブル463において設定されている6R大当たり結果及び15R大当たり結果のうちいずれの種類の当当たり結果の数値範囲に対応しているのかを特定する。

#### 【8784】

大当たり時の種別判定処理を実行した後は、当該種別判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側RAM65のフラグに「1」をセットする(ステップSD806)。この「1」がセットされたフラグの状態は、開閉実行モードが終了する場合に「0」クリアされる。

#### 【8785】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する(ステップSD807)。具体的には、第1特図表示部425及び第2特図表示部426のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM64に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM65に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第1特図表示部425又は第2特図表示部426に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップSD807では、ステップSD805にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM65に記憶する。なお、各大当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定

10

20

30

40

50

されていてもよく、少なくとも一部の当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

#### 【8786】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップSD808：YES）、小当たり時の種別判定処理を実行する（ステップSD809）。なお、既に説明したとおり第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には小当たり結果が選択されることはなく、第2特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択され得る。小当たり時の種別判定処理では、図721（c）に示す小当たり用の種別テーブル464を主側ROM64から読み出す。また、今回の遊技回の契機となっている第2特図側の保留情報のうち種別カウンタC2についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別カウンタC2についての数値情報が上記小当たり用の種別テーブル464において設定されている第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果のうちいずれの種類の小当たり結果の数値範囲に対応しているのかを特定する。

10

#### 【8787】

小当たり時の種別判定処理を実行した後は、当該種別判定処理にて特定した小当たり結果の種類に対応する主側RAM65のフラグに「1」をセットする（ステップSD810）。この「1」がセットされたフラグの状態は、振分実行モードの終了後に開閉実行モードが発生しない場合には振分実行モードが終了する場合に「0」クリアされ、振分実行モードの終了後に開閉実行モードが発生する場合には開閉実行モードが終了する場合に「0」クリアされる。

20

#### 【8788】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSD811）。具体的には、第2特図表示部426に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM64に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM65に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第2特図表示部426に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップSD811では、ステップSD809にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側RAM65に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。なお、各小当たり結果に1対1で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の小当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている小当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別カウンタC2の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

30

#### 【8789】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び小当たり結果のいずれでもない場合（ステップSD804及びステップSD808：NO）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップSD812）。具体的には、第1特図表示部425及び第2特図表示部426のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ROM64に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM65に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

40

#### 【8790】

いずれかの停止結果設定処理を実行した後は、表示継続期間の把握処理を実行する（ステップSD813）。かかる処理では、変動種別カウンタCSの数値情報を取得する。また、今回の遊技回において図柄表示装置424にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回がいずれかの当たり結果又はいずれかの

50



小当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの大当たり結果及びいずれの小当たり結果でもない場合であっても、特図用の実行エリア 4 5 4 に格納されているリーチ乱数カウンタ C 3 に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

【 8 7 9 1 】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側 R O M 6 4 に記憶されているリーチ発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の数値情報に対応した遊技回の表示継続期間を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側 R O M 6 4 に記憶されているリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の数値情報に対応した遊技回の表示継続期間を取得する。ちなみに、リーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の表示継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の表示継続期間と異なっている。

【 8 7 9 2 】

その後、今回の当否判定処理及び種別判定処理の結果、現状のサポートモードの種類、並びにステップ S D 8 1 3 の処理結果に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを主側 R O M 6 4 から選択する（ステップ S D 8 1 4）。そして、その選択した変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S D 8 1 5）。音声発光制御装置 8 1 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用の演出が実行されるようにするための制御を実行する。

【 8 7 9 3 】

その後、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 のうち今回の遊技回の実行対象となっている側における絵柄の変動表示を開始させる（ステップ S D 8 1 6）。第 1 特図表示部 4 2 5 又は第 2 特図表示部 4 2 6 にて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側 C P U 6 3 に参照されるテーブルとして、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 に対して共通となる特図用の変動表示テーブルが主側 R O M 6 4 に予め記憶されている。第 1 特図表示部 4 2 5 又は第 2 特図表示部 4 2 6 において絵柄の変動表示が実行される場合には、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。第 1 特図表示部 4 2 5 又は第 2 特図表示部 4 2 6 において絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、特図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における 1 周分の制御データが設定されている。したがって、第 1 特図表示部 4 2 5 又は第 2 特図表示部 4 2 6 において絵柄の変動表示が行われる場合、ステップ S D 8 1 3 にて決定した遊技回の表示継続期間が経過するまで特図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。

【 8 7 9 4 】

なお、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 における絵柄の変動表示の内容は任意であり、例えば全ての表示用セグメント 4 2 5 a , 4 2 6 a が所定の順序で発光状態となることで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、2 個又は 3 個といったように一部の表示用セグメント 4 2 5 a , 4 2 6 a が所定の順序で発光状態となることで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、全ての表示用セグメント 4 2 5 a , 4 2 6 a が点滅することで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、1 個又は 2 個といった一部の表示用セグメント 4 2 5 a , 4 2 6 a が点滅することで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよい。

【 8 7 9 5 】

その後、特別表示部 4 2 9 の消灯処理を実行する（ステップ S D 8 1 7）。特別表示部 4 2 9 においては、開閉実行モードが発生した場合に当該開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数に対応する情報が表示される。つまり、6 R 大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部 4 2 9 にて 6 回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、1 5 R 大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部 4 2 9 にて 1 5 回のラウンド遊技に対応する表示が

行われる。また、第 1 小当たり結果を契機とした振分実行モードにて V 入賞が発生したことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部 4 2 9 にて 5 回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、第 2 小当たり結果を契機とした振分実行モードにて V 入賞が発生したことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部 4 2 9 にて 8 回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、第 3 小当たり結果を契機とした振分実行モードにて V 入賞が発生したことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部 4 2 9 にて 1 4 回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。上記構成において特図変動開始処理のステップ S D 8 1 7 にて特別表示部 4 2 9 の消灯処理が実行されることにより、開閉実行モードが開始される場合に開始された特別表示部 4 2 9 におけるラウンド遊技の回数に対応する表示は当該開閉実行モードが終了した後において新たな遊技回が開始される場合に終了される。そして、特別表示部 4 2 9 は開閉実行モードが新たに発生するまで消灯状態に維持される。

10

#### 【 8 7 9 6 】

その後、特図特電力カウンタの値を 1 加算する（ステップ S D 8 1 8）。特図変動開始処理が実行される場合における特図特電力カウンタの値は「 0 」であるため、1 加算されることでその加算対象となった特図特電力カウンタの値は特図変動中処理（ステップ S D 7 0 6）に対応する「 1 」となる。

#### 【 8 7 9 7 】

< 特図変動中処理 >

20

次に、特図特電制御処理（図 7 2 3）のステップ S D 7 0 6 にて実行される特図変動中処理について説明する。

#### 【 8 7 9 8 】

今回の遊技回の表示継続期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 4 2 5，4 2 6 の表示内容の更新タイミングである場合、特図用の変動表示テーブルを参照することにより特図表示部 4 2 5，4 2 6 の表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 4 2 5，4 2 6 における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。なお、主側 R A M 6 5 には第 1 特図表示部 4 2 5 において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第 1 表示順序カウンタが設けられている。また、主側 R A M 6 5 には第 2 特図表示部 4 2 6 において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第 2 表示順序カウンタが設けられている。

30

#### 【 8 7 9 9 】

特図表示部 4 2 5，4 2 6 における絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置 4 2 4 における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が 1 周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、遊技回の表示継続期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部 4 2 5，4 2 6 を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

40

#### 【 8 8 0 0 】

一方、遊技回の表示継続期間が経過している場合、遊技回の開始時に主側 R A M 6 5 に記憶された特図表示部 4 2 5，4 2 6 の絵柄の停止態様の情報を読み出すとともにその絵柄の停止態様となるように今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 4 2 5，4 2 6 を表示制御する。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 4 2 5，4 2 6 において今回の遊技回の当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。特図表示部 4 2 5，4 2 6 におい

50

て停止表示された絵柄の態様は、振分実行モード及び開閉実行モードであるか否かに関係なく、その特図表示部 4 2 5 , 4 2 6 における次の絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、主側 R A M 6 5 のタイマカウンタに最終停止期間（例えば 0 . 5 s e c ）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。

#### 【 8 8 0 1 】

その後、最終停止コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は、主側 C P U 6 3 から最終停止コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 2 に最終停止コマンドを送信する。表示制御装置 8 2 は、音声発光制御装置 8 1 から最終停止コマンドを受信した場合、今回の遊技回における停止図柄の組合せを最終停止期間に亘って停止表示させるための表示パターンテーブルを読み出す。これにより、図柄表示装置 4 2 4 において今回の遊技回に対応する停止図柄の組合せが最終停止期間に亘って停止表示されることとなる。

10

#### 【 8 8 0 2 】

その後、特図特電カウンタの値を 1 加算する。特図変動中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「 1 」であるため、1 加算されることで特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップ S D 7 0 7 ）に対応する「 2 」となる。

#### 【 8 8 0 3 】

< 特図確定中処理 >

次に、特図特電制御処理（図 7 2 3 ）のステップ S D 7 0 7 にて実行される特図確定中処理について、図 7 2 5 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図確定中処理におけるステップ S D 9 0 1 ~ ステップ S D 9 1 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

#### 【 8 8 0 4 】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合（ステップ S D 9 0 1 及びステップ S D 9 0 2 : Y E S ）、特別表示部 4 2 9 の表示開始処理を実行する（ステップ S D 9 0 3 ）。特別表示部 4 2 9 の表示開始処理では、今回の大当たり結果が 6 R 大当たり結果である場合には 6 回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部 4 2 9 を表示制御するためのデータ設定を行う。また、特別表示部 4 2 9 の表示開始処理では、今回の大当たり結果が 1 5 R 大当たり結果である場合には 1 5 回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部 4 2 9 を表示制御するためのデータ設定を行う。その後、特図特電カウンタの値を 3 加算する（ステップ S D 9 0 4 ）。特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値が「 2 」であるため、3 加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップ S D 7 1 0 ）に対応する「 5 」となる。

30

#### 【 8 8 0 5 】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が大当たり結果に対応していない場合（ステップ S D 9 0 1 : Y E S 、ステップ S D 9 0 2 : N O ）、主側 R A M 6 5 に設けられたサポートフラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S D 9 0 5 ）。サポートフラグは高頻度サポートモードである場合に「 1 」がセットされ、低頻度サポートモードである場合に「 0 」となるフラグである。したがって、ステップ S D 9 0 5 ではサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定していることになる。

40

#### 【 8 8 0 6 】

高頻度サポートモードでありサポートフラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S D 9 0 5 : Y E S ）、今回終了した遊技回が第 2 特図側の保留情報を契機とした遊技回であるか否かを判定する（ステップ S D 9 0 6 ）。今回終了した遊技回が第 2 特図側の保留情報を契機とした遊技回である場合（ステップ S D 9 0 6 : Y E S ）、主側 R A M 6 5 に設けられた第 2 特図用カウンタの値を 1 減算するとともに（ステップ S D 9 0 7 ）、主側 R A M 6 5 に設けられた合計用カウンタの値を 1 減算する（ステップ S D 9 0 8 ）。一方、今回終了した遊技回が第 1 特図側の保留情報を契機とした遊技回である場合（ステ

50

ップSD906:NO)、主側RAM65に設けられた第1特図用カウンタの値を1減算するとともに(ステップSD909)、主側RAM65の合計用カウンタの値を1減算する(ステップSD910)。ステップSD908又はステップSD910の処理を実行した後は、第1特図用カウンタ、第2特図用カウンタ及び合計用カウンタのいずれかの値が「0」となっているか否かを判定する(ステップSD911)。ステップSD911にて肯定判定をした場合、主側RAM65のサポートフラグを「0」クリアする(ステップSD912)。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

#### 【8807】

既に説明したとおり開閉実行モードが終了した場合にはサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは開閉実行モードが終了した後における遊技回の実行回数が終了基準回数となった場合に終了し低頻度サポートモードに移行する。第1特図用カウンタ、第2特図用カウンタ及び合計用カウンタはいずれも上記終了基準回数を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。第1特図用カウンタは開閉実行モードが終了した後における第1特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数を計測するためのカウンタであり、第2特図用カウンタは開閉実行モードが終了した後における第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数を計測するためのカウンタであり、合計用カウンタは開閉実行モードが終了した後における第1特図側の保留情報を契機とした遊技回及び第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の合計の実行回数を計測するためのカウンタである。開閉実行モードの発生契機となった大当たり結果又は小当たり結果がい

10

20

#### 【8808】

上記のとおり第1特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行された場合には第1特図用カウンタ及び合計用カウンタの値がそれぞれ1減算され、第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行された場合には第2特図用カウンタ及び合計用カウンタの値がそれぞれ1減算される。そして、第1特図用カウンタ、第2特図用カウンタ及び合計用カウンタのいずれかの値が「0」となった場合には、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。したがって、高頻度サポートモードは、開閉実行モードが終了した後における第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が1回若しくは5回となった場合、開閉実行モードが終了した後における第1特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が100回となった場合、又は開閉実行モードが終了した後における第1特図側の保留情報を契機とした遊技回及び第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の合計回数が100回となった場合に終了する。

30

#### 【8809】

但し、高頻度サポートモードにおいては基本的に右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作が行われる。したがって、高頻度サポートモードは基本的に、開閉実行モードが終了した後における第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が1回又は5回となった場合に終了することとなる。なお、開閉実行モードが終了した後における第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が1回となった場合に終了するとは、開閉実行モードが終了した後における最初の第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が終了した場合に高頻度サポートモードが終了することである。また、開閉実行モードが終了した後における第2特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が5回となった場合に終了するとは、開閉実行モードが終了した後における5回目の第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が終了した場合に高頻度サポートモードが終了することである。

40

#### 【8810】

ステップSD905にて否定判定をした場合、ステップSD911にて否定判定をした

50

場合、又はステップSD912の処理を実行した場合、今回の遊技回が小当たり結果に対応しているか否かを判定する(ステップSD913)。今回の遊技回が小当たり結果に対応していない場合(ステップSD913:NO)、特図特電カウンタの値を「0」クリアする(ステップSD914)。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理(ステップSD705)に対応する「0」となる。一方、今回の遊技回が小当たり結果に対応している場合(ステップSD913:YES)、特図特電カウンタの値を1加算する(ステップSD915)。特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値が「2」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は振分開始用処理(ステップSD708)に対応する「3」となる。

#### 【8811】

< 振分開始用処理 >

次に、特図特電制御処理(図723)のステップSD708にて実行される振分開始用処理について説明する。

#### 【8812】

まず振分開始コマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81は、主側CPU63から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モード中であることを示す演出が実行されるように表示発光部53の発光制御及びスピーカ部54の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置81は表示制御装置82に振分開始コマンドを送信する。表示制御装置82は音声発光制御装置81から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モードが開始されたことを示す表示演出が実行された後に、振分実行モード中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置424を表示制御する。

#### 【8813】

その後、主側RAM65に設けられた振分入賞カウンタに「10」をセットする。振分入賞カウンタは、振分実行モードにおいて開放状態となっている振分入賞装置415に入球した遊技球の個数との関係で当該振分入賞装置415を開放状態から閉鎖状態に切り換える契機を主側CPU63にて特定するためのカウンタである。また、振分開放期間のセット処理を実行する。振分開放期間のセット処理では、振分入賞装置415が開放状態に維持される期間が振分開放期間である10秒となるように当該10秒に対応する情報を主側RAM65のタイマカウンタにセットする。そして、振分入賞装置415を開放状態とするために振分入口用の駆動部443への駆動信号の出力を開始する。

#### 【8814】

その後、特図特電カウンタの値を1加算する。振分開始用処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「3」であるため、1加算されることで特図特電カウンタの値は振分用処理(ステップSD709)に対応する「4」となる。

#### 【8815】

< 振分用処理 >

次に、特図特電制御処理(図723)のステップSD709にて実行される振分用処理について、図726のフローチャートを参照しながら説明する。なお、振分用処理におけるステップSE101～ステップSE118の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【8816】

まず振分入賞装置415の切換片446を退避位置からV誘導位置に切り換えるタイミングとなったか否かを判定する(ステップSE101)。振分入賞装置415が開放状態となってから2秒経過した場合にステップSE101にて肯定判定をする。ステップSE101にて肯定判定をした場合、切換片446が退避位置からV誘導位置に移動するように切換用駆動部447に駆動信号を出力する(ステップSE102)。これにより、切換片446がV誘導位置に配置され、その後に切換片446の位置に到達した遊技球は切換片446によってV入賞通路領域445cに誘導されてV入賞検知センサ449にて検知される。

#### 【8817】

10

20

30

40

50

振分入賞装置 4 1 5 の V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されている場合（ステップ S E 1 0 3 : Y E S）、主側 R A M 6 5 に設けられた V 入賞フラグに「1」をセットする（ステップ S E 1 0 4）。V 入賞フラグは、V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されたことを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。また、V 入賞コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S E 1 0 5）。音声発光制御装置 8 1 は主側 C P U 6 3 から V 入賞コマンドを受信した場合、V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部 5 3 の発光制御及びスピーカ部 5 4 の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置 8 1 は表示制御装置 8 2 に V 入賞コマンドを送信する。表示制御装置 8 2 は、音声発光制御装置 8 1 から V 入賞コマンドを受信した場合、V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されたことを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置 4 2 4 を表示制御する。

10

**【 8 8 1 8 】**

振分入賞装置 4 1 5 が開放状態である状況において、主側 R A M 6 5 のタイマカウンタを利用して計測している振分開放期間が経過したか否かを判定する（ステップ S E 1 0 6）。振分開放期間が経過していない場合（ステップ S E 1 0 6 : N O）、振分入賞装置 4 1 5 のカウント検知センサ 4 4 8 又は V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されたか否かを判定することで振分入賞装置 4 1 5 への入賞が発生したか否かを判定する（ステップ S E 1 0 7）。振分入賞装置 4 1 5 への入賞が発生している場合（ステップ S E 1 0 7 : Y E S）、主側 R A M 6 5 の振分入賞カウンタの値を 1 減算する（ステップ S E 1 0 8）。そして、その 1 減算後における振分入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ S E 1 0 9）。

20

**【 8 8 1 9 】**

ステップ S E 1 0 6 にて肯定判定をした場合、又はステップ S E 1 0 9 にて肯定判定をした場合、振分入賞装置 4 1 5 の閉鎖条件が成立しているため、振分入口用の駆動部 4 4 3 への駆動信号の出力を停止することで振分入賞装置 4 1 5 を閉鎖状態とする（ステップ S E 1 1 0）。その後、振分入賞装置 4 1 5 内に確実に遊技球が存在しなくなるまで振分実行モードの終了を待機するために、主側 R A M 6 5 のタイマカウンタに待機期間に対応する情報をセットする（ステップ S E 1 1 1）。待機期間は、振分入賞装置 4 1 5 に入球した遊技球がカウント検知センサ 4 4 8 及び V 入賞検知センサ 4 4 9 のいずれかに検知されるまでに要する最長期間よりも長い期間として設定されている。具体的には 4 秒に設定されている。このように待機期間が経過するまで振分実行モードの終了を待機することで、振分入賞装置 4 1 5 を閉鎖状態とする直前に当該振分入賞装置 4 1 5 に入球した遊技球が仮に V 入賞検知センサ 4 4 9 にて検知された場合にそれを有効なものとして扱うことが可能となる。

30

**【 8 8 2 0 】**

主側 R A M 6 5 のタイマカウンタにて計測している待機期間が経過している場合（ステップ S E 1 1 2 : Y E S）、切換片 4 4 6 が V 誘導位置から退避位置に復帰するように切換用駆動部 4 4 7 への駆動信号の出力を停止する（ステップ S E 1 1 3）。これにより、切換片 4 4 6 が退避位置に復帰する。

**【 8 8 2 1 】**

その後、主側 R A M 6 5 の V 入賞フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、今回の振分実行モードにおいて V 入賞検知センサ 4 4 9 にて遊技球が検知されたか否かを判定する（ステップ S E 1 1 4）。V 入賞フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S E 1 1 4 : Y E S）、特別表示部 4 2 9 の表示開始処理を実行する（ステップ S E 1 1 5）。特別表示部 4 2 9 の表示開始処理では、今回の振分実行モードが第 1 小当たり結果を契機としている場合には 5 回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部 4 2 9 を表示制御するためのデータ設定を行う。また、特別表示部 4 2 9 の表示開始処理では、今回の振分実行モードが第 2 小当たり結果を契機としている場合には 8 回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部 4 2 9 を表示制御するためのデータ設定を行う。また、特別表示部 4 2 9 の表示開始処理では、今回の振分

40

50

実行モードが第3小当たり結果を契機としている場合には14回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部429を表示制御するためのデータ設定を行う。その後、特図特電カウンタの値を1加算する(ステップSE116)。振分用処理が実行される場合における特図特電カウンタの値が「4」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理(ステップSD710)に対応する「5」となる。なお、ステップSE114にて肯定判定をした場合にはV入賞フラグを「0」クリアする。

#### 【8822】

V入賞フラグに「1」がセットされていない場合(ステップSE114:NO)、フラグクリア処理を実行する(ステップSE117)。フラグクリア処理では、小当たり結果の種類を特定するためのフラグなどを「0」クリアする。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする(ステップSE118)。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理(ステップSD705)に対応する「0」となる。

10

#### 【8823】

< 特電開始処理 >

次に、特図特電制御処理(図723)のステップSD710にて実行される特電開始処理について説明する。

#### 【8824】

特電開始処理では、オープニング期間の開始前であればオープニング期間(例えば4秒)の計測を開始するとともにオープニングコマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように表示発光部53の発光制御及びスピーカ部54の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置81はオープニングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように図柄表示装置424の表示制御を実行する。

20

#### 【8825】

特電開始処理では、オープニング期間が経過した場合、主側RAM65に設けられたラウンドカウンタに今回の開閉実行モードのラウンド遊技の実行回数に対応する情報をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数を主側CPU63にて特定するためのカウンタであり、ラウンド遊技が1回実行される度にラウンドカウンタの値が1減算される。また、主側RAM65のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報(具体的には29秒)をセットするとともに、主側RAM65に設けられた入賞カウンタに1回のラウンド遊技における特電入賞装置416への上限入賞個数に対応する情報(具体的には「10」)をセットする。そして、特電用の開放設定処理を実行する。当該開放設定処理では、特電入賞装置416が開放状態となるように特電用の駆動部416cへの駆動信号の出力を開始する。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理(ステップSD711)に対応する「6」となる。

30

#### 【8826】

< 特電開放中処理 >

40

次に、特図特電制御処理(図723)のステップSD711にて実行される特電開放中処理について説明する。

#### 【8827】

特電開放中処理では、特電入賞装置416の開放継続期間が経過している場合又は特電入賞装置416に上限入賞個数の遊技球の入賞が発生している場合、閉鎖設定処理を実行する。当該閉鎖設定処理では、特電入賞装置416が閉鎖状態となるように特電用の駆動部416cへの駆動信号の出力を停止する。その後、主側RAM65のラウンドカウンタの値を1減算する。

#### 【8828】

1減算後におけるラウンドカウンタの値が「0」ではない場合、閉鎖継続期間に対応す

50

る情報（具体的には2秒）を主側RAM65のタイマカウンタにセットする。その後、特図特電カウンタの値を1加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップSD712）に対応する「7」となる。

#### 【8829】

1減算後におけるラウンドカウンタの値が「0」である場合、エンディング期間に対応する情報（具体的には10秒）を主側RAM65のタイマカウンタにセットする。また、エンディングコマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように表示発光部53の発光制御及びスピーカ部54の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置81はエンディングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように図柄表示装置424の表示制御を実行する。その後、特図特電カウンタの値を2加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップSD713）に対応する「8」となる。

10

#### 【8830】

< 特電閉鎖中処理 >

次に、特図特電制御処理（図723）のステップSD712にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

#### 【8831】

閉鎖継続期間が経過している場合、主側RAM65のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には29秒）をセットするとともに、主側RAM65の入賞カウンタに1回のラウンド遊技における特電入賞装置416への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「10」）をセットする。そして、特電用の開放設定処理を実行することで特電入賞装置416を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を1減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップSD711）に対応する「6」となる。

20

#### 【8832】

< 特電終了処理 >

次に、特図特電制御処理（図723）のステップSD713にて実行される特電終了処理について、図727のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特電終了処理におけるステップSE201～ステップSE209の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

30

#### 【8833】

エンディング期間が経過している場合（ステップSE201：YES）、主側RAM65の合計用カウンタに「100」をセットするとともに（ステップSE202）、主側RAM65の第1特図用カウンタに「100」をセットする（ステップSE203）。その後、今回の開閉実行モードが第2特図側の保留情報を契機としているか否かを判定する（ステップSE204）。また、今回の開閉実行モードが第1特図側の保留情報を契機としている場合には（ステップSE204：NO）、今回の開閉実行モードが15R大当たり結果を契機としているか否かを判定する（ステップSE205）。ステップSE204又はステップSE205にて肯定判定をした場合には主側RAM65の第2特図用カウンタに「5」をセットし（ステップSE206）、ステップSE204及びステップSE205の両方にて否定判定をした場合には主側RAM65の第2特図用カウンタに「1」をセットする（ステップSE207）。上記ステップSE202～ステップSE207の処理により開閉実行モードが終了した後における高頻度サポートモードの終了条件が設定される。

40

#### 【8834】

ステップSE206又はステップSE207の処理を実行した場合、主側RAM65のサポートフラグに「1」をセットする（ステップSE208）。これにより、開閉実行モードが終了した後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。その後、特図特電カウンタの値を「0」クリアする（ステップSE209）。これにより、特図特電カウンタ

50



の値は特図変動開始処理（ステップSD705）に対応する「0」となる。

【8835】

＜設定関連処理の実行中であることの報知＞

次に、主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に起動されるメイン処理（図690）にて設定確認用処理（ステップSC213）又は設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを報知するための構成について説明する。

【8836】

図728は特定制御用のワークエリア221のクリア対象エリア371に設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【8837】

クリア対象エリア371には上記第88実施形態と同様に、第1表示データバッファ271、第2表示データバッファ272、第3表示データバッファ273、第4表示データバッファ274及び第5表示データバッファ275が設けられている。また、クリア対象エリア371には第1～第5表示データバッファ271～275以外にも、第6表示データバッファ471、第7表示データバッファ472及び第8表示データバッファ473が設けられている。

【8838】

第1表示データバッファ271には第1特図表示部425に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図変動開始処理（図724）におけるステップSD816にて第1特図表示部425において絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第1タイマ割込み処理（図638）における表示制御手段（ステップS8915）にて第1特図表示部425の変動開始時の表示に対応する表示データが第1表示データバッファ271に設定される。また、特図特電制御処理（図723）における特図変動中処理（ステップSD706）にて第1特図表示部425の表示内容を更新させるための処理が実行されることで第1タイマ割込み処理（図638）における表示制御手段（ステップS8915）にて第1特図表示部425の絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第1表示データバッファ271に設定される。また、特図特電制御処理（図723）における特図変動中処理（ステップSD706）にて第1特図表示部425の表示内容を今回の遊技回における当否判定処理（ステップSD803）及び大当たり時の種別判定処理（ステップSD805）の処理結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第1タイマ割込み処理（図638）における表示制御手段（ステップS8915）にて第1特図表示部425に今回の遊技回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第1表示データバッファ271に設定される。この場合に設定される表示データは今回の遊技回の開始時において特図変動開始処理（図724）のステップSD807又はステップSD812にて選択された表示データとなる。また、この場合に設定された表示データは第1特図表示部425にて新たな遊技回を開始させる状況となるまで第1表示データバッファ271に記憶保持される。なお、第1特図表示部425に対応させて第1表示回路261が設けられており、第1表示データバッファ271に格納された表示データが第1表示回路261に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第1特図表示部425にて行われる。

【8839】

第2表示データバッファ272には第1特図保留表示部427に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図特電制御処理（図723）における保留情報の取得処理（ステップSD701）にて第1特図側の保留情報が第1特図保留エリア452に新たに格納された場合には、第1タイマ割込み処理（図638）における表示制御手段（ステップS8915）にて当該格納後において第1特図保留エリア452に格納されている第1特図側の保留情報の数に対応する表示データが第2表示データバッファ272に設定される。また、特図変動開始処理（図724）におけるデータ設定処理（ステップSD802）にて第1特図側の保留情報が遊技回の実行契機として消化された場合には、第1タイマ割込み処理（図638）における表示制御手段（ステップS8915）にて当該消化

10

20

30

40

50

後において第 1 特図保留エリア 4 5 2 に格納されている第 1 特図側の保留情報の数に対応する表示データが第 2 表示データバッファ 2 7 2 に設定される。なお、第 1 特図保留表示部 4 2 7 に対応させて第 2 表示回路 2 6 2 が設けられており、第 2 表示データバッファ 2 7 2 に格納された表示データが第 2 表示回路 2 6 2 に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第 1 特図保留表示部 4 2 7 にて行われる。

#### 【 8 8 4 0 】

第 3 表示データバッファ 2 7 3 には普図表示部 4 2 3 a に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。普図普電制御処理（図 7 2 2）の普図変動開始処理（ステップ S D 6 0 6）にて普図表示部 4 2 3 a における絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて普図表示部 4 2 3 a の変動開始時の表示に対応する表示データが第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定される。また、普図普電制御処理（図 7 2 2）の普図変動中処理（ステップ S D 6 0 7）にて普図表示部 4 2 3 a の表示内容を更新させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて普図表示部 4 2 3 a の絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定される。また、普図普電制御処理（図 7 2 2）の普図変動中処理（ステップ S D 6 0 7）にて普図表示部 4 2 3 a の表示内容を今回の変動表示回における誘導状態抽選の結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて普図表示部 4 2 3 a に今回の変動表示回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第 3 表示データバッファ 2 7 3 に設定される。この場合に設定された表示データは普図表示部 4 2 3 a にて新たな変動表示回を開始させる状況となるまで第 3 表示データバッファ 2 7 3 に記憶保持される。なお、普図表示部 4 2 3 a に対応させて第 3 表示回路 2 6 3 が設けられており、第 3 表示データバッファ 2 7 3 に格納された表示データが第 3 表示回路 2 6 3 に供給されることにより当該表示データに対応する表示が普図表示部 4 2 3 a にて行われる。

#### 【 8 8 4 1 】

第 4 表示データバッファ 2 7 4 には普図保留表示部 4 2 3 b に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。普図普電制御処理（図 7 2 2）の普図側の保留情報の取得処理（ステップ S D 6 0 1）にて普図側の保留情報が普図保留エリア 4 5 5 に新たに格納された場合には、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて当該格納後において普図保留エリア 4 5 5 に格納されている普図側の保留情報の数に対応する表示データが第 4 表示データバッファ 2 7 4 に設定される。また、普図普電制御処理（図 7 2 2）の普図変動開始処理（ステップ S D 6 0 6）にて普図側の保留情報が普図表示部 4 2 3 a の変動表示回の実行契機として消化された場合には、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて当該消化後において普図保留エリア 4 5 5 に格納されている普図側の保留情報の数に対応する表示データが第 4 表示データバッファ 2 7 4 に設定される。なお、普図保留表示部 4 2 3 b に対応させて第 4 表示回路 2 6 4 が設けられており、第 4 表示データバッファ 2 7 4 に格納された表示データが第 4 表示回路 2 6 4 に供給されることにより当該表示データに対応する表示が普図保留表示部 4 2 3 b にて行われる。

#### 【 8 8 4 2 】

第 5 表示データバッファ 2 7 5 には第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。当該第 5 表示データバッファ 2 7 5 への表示データの設定は後述する第 2 タイマ割込み処理（図 7 2 9）におけるステップ S E 3 0 3、ステップ S E 3 0 7 及びステップ S E 3 1 0 にて実行される。なお、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 に対応させて第 5 表示回路 2 6 5 が設けられており、第 5 表示データバッファ 2 7 5 に格納された表示データが第 5 表示回路 2 6 5 に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて行われる。

10

20

30

40

50

## 【 8 8 4 3 】

第 6 表示データバッファ 4 7 1 には第 2 特図表示部 4 2 6 に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図変動開始処理（図 7 2 4）におけるステップ S D 8 1 6 にて第 2 特図表示部 4 2 6 において絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて第 2 特図表示部 4 2 6 の変動開始時の表示に対応する表示データが第 6 表示データバッファ 4 7 1 に設定される。また、特図特電制御処理（図 7 2 3）における特図変動中処理（ステップ S D 7 0 6）にて第 2 特図表示部 4 2 6 の表示内容を更新させるための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて第 2 特図表示部 4 2 6 の絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第 6 表示データバッファ 4 7 1 に設定される。また、特図特電制御処理（図 7 2 3）における特図変動中処理（ステップ S D 7 0 6）にて第 2 特図表示部 4 2 6 の表示内容を今回の遊技回における当否判定処理（ステップ S D 8 0 3）、大当たり時の種別判定処理（ステップ S D 8 0 5）及び小当たり時の種別判定処理（ステップ S D 8 0 9）の処理結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて第 2 特図表示部 4 2 6 に今回の遊技回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第 6 表示データバッファ 4 7 1 に設定される。この場合に設定される表示データは今回の遊技回の開始時において特図変動開始処理（図 7 2 4）のステップ S D 8 0 7、ステップ S D 8 1 1 又はステップ S D 8 1 2 にて選択された表示データとなる。また、この場合に設定された表示データは第 2 特図表示部 4 2 6 にて新たな遊技回を開始させる状況となるまで第 6 表示データバッファ 4 7 1 に記憶保持される。なお、第 2 特図表示部 4 2 6 に対応させて第 6 表示回路が設けられており、第 6 表示データバッファ 4 7 1 に格納された表示データが第 6 表示回路に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第 2 特図表示部 4 2 6 にて行われる。

## 【 8 8 4 4 】

第 7 表示データバッファ 4 7 2 には第 2 特図保留表示部 4 2 8 に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図特電制御処理（図 7 2 3）における保留情報の取得処理（ステップ S D 7 0 1）にて第 2 特図側の保留情報が第 2 特図保留エリア 4 5 3 に新たに格納された場合には、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて当該格納後において第 2 特図保留エリア 4 5 3 に格納されている第 2 特図側の保留情報の数に対応する表示データが第 7 表示データバッファ 4 7 2 に設定される。また、特図変動開始処理（図 7 2 4）におけるデータ設定処理（ステップ S D 8 0 2）にて第 2 特図側の保留情報が遊技回の実行契機として消化された場合には、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にて当該消化後において第 2 特図保留エリア 4 5 3 に格納されている第 2 特図側の保留情報の数に対応する表示データが第 7 表示データバッファ 4 7 2 に設定される。なお、第 2 特図保留表示部 4 2 8 に対応させて第 7 表示回路が設けられており、第 7 表示データバッファ 4 7 2 に格納された表示データが第 7 表示回路に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第 2 特図保留表示部 4 2 8 にて行われる。

## 【 8 8 4 5 】

第 8 表示データバッファ 4 7 3 には特別表示部 4 2 9 に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。大当たり結果に対応する遊技回において特図確定中処理（図 7 2 5）における特別表示部 4 2 9 の表示開始処理（ステップ S D 9 0 3）にてラウンド遊技の回数の情報が設定された場合には、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にてそのラウンド遊技の回数の情報に対応する表示データが第 8 表示データバッファ 4 7 3 に格納される。また、振分実行モードとなることで振分用処理（図 7 2 6）における特別表示部 4 2 9 の表示開始処理（ステップ S E 1 1 5）にてラウンド遊技の回数の情報が設定された場合には、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）における表示制御手段（ステップ S 8 9 1 5）にてそのラウンド遊技の回数の情報に対応する表示データが第 8 表示データバッファ 4 7 3 に格納される。また、特図変動開始処理

(図724)にて特別表示部429の消灯処理(ステップSD817)が実行された場合には、第1タイマ割込み処理(図638)における表示制御手段(ステップS8915)にて第8表示データバッファ473の表示データが「0」クリアされる。なお、特別表示部429に対応させて第8表示回路が設けられており、第8表示データバッファ473に格納された表示データが第8表示回路に供給されることにより当該表示データに対応する表示が特別表示部429にて行われる。

#### 【8846】

クリア対象エリア371に第1～第8表示データバッファ271～275, 471～473が含まれていることにより、メイン処理(図690)の第1RAMクリア処理(ステップSC218)又は設定値更新処理(ステップSC216)の第2RAMクリア処理が実行された場合には第1～第8表示データバッファ271～275, 471～473に設定されている表示データが「0」クリアされる。なお、クリア対象エリア371には、第1～第8表示データバッファ271～275, 471～473以外にも特図特電制御用のエリア及び普図普電制御用のエリアが含まれている。したがって、第1RAMクリア処理又は第2RAMクリア処理が実行された場合には、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前におけるサポートモードに関係なくサポートモードは低頻度サポートモードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部423aが変動表示されていない状況であって第2作動部413の誘導ユニット432が非誘導状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグが「0」クリアされ、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新用エリア342が「0」クリアされる。また、特定制御用のスタックエリア222が「0」クリアされるとともに初期設定が実行される。また、主側CPU63の各種レジスタも「0」クリアされた後に初期設定が実行される。

#### 【8847】

図729は主側CPU63にて実行される第2タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第2タイマ割込み処理におけるステップSE301～ステップSE317の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、第2タイマ割込み処理はメイン処理(図690)の設定確認用処理(ステップSC213)が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定確認用処理(ステップSC213)が終了される場合に割込みが禁止される。また、第2タイマ割込み処理はメイン処理(図690)の設定値更新処理(ステップSC216)が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定値更新処理(ステップSC216)が終了される場合に割込みが禁止される。また、第2タイマ割込み処理はメイン処理(図690)のステップSC230にて割込許可の設定が行われてからメイン処理(図690)のステップSC227にて割込禁止の設定が行われるまで割込みが許可される。これらは第1タイマ割込み処理(図638)も同様である。

#### 【8848】

まず第1タイマ割込み処理(図638)及び第2タイマ割込み処理(図729)の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う(ステップSE301)。第1タイマ割込み処理(図638)の発生が禁止されることにより、第1割込み周期が経過したとしても第2タイマ割込み処理(図729)に対して第1タイマ割込み処理(図638)が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第2タイマ割込み処理(図729)の発生が禁止されることにより、第2タイマ割込み処理(図729)の実行途中において仮に第2割込み周期が経過してしまったとしても第2タイマ割込み処理(図729)が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【8849】

その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSE302)。設定更新表示フラグは主側CPU63にて設定値更新処理(ステップSC216)を実行している状況であるか否かを主

側CPU63にて特定するためのフラグである。上記第88実施形態と同様に第2タイマ割込み処理(図729)は設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている状況であっても割り込んで起動される。ステップSE302にて肯定判定をした場合、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する(ステップSE303)。当該設定処理では上記第65実施形態と同様に、第1～第4報知用表示装置201～204にてパチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第5表示データバッファ275に設定する。これにより、第1～第4報知用表示装置201～204にてパチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われる。この表示は設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている間は継続される。

10

#### 【8850】

その後、設定更新中における第1表示データバッファ271への設定処理を実行する(ステップSE304)。図730(a)は設定更新中における第1表示データバッファ271への設定処理を示すフローチャートである。なお、設定更新中における第1表示データバッファ271への設定処理におけるステップSE401～ステップSE405の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【8851】

当該設定処理では設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている状況において第1特図表示部425にて遊技回が実行されている場合と同様に絵柄の変動表示が行われるようにするための処理を実行する。また、当該設定処理では、この絵柄の変動表示を第1特図表示部425にて行わせるために、特図変動中処理(ステップSD706)にて利用される特図用の変動表示テーブル及び第1表示順序カウンタを利用する。

20

#### 【8852】

具体的には、まず今回が第1特図表示部425の表示内容の更新タイミングとなっているか否かを判定する(ステップSE401)。第1特図表示部425の絵柄の表示内容を更新する周期は、遊技回において第1特図表示部425の絵柄の表示内容が更新される周期と同一となっている。表示内容の更新タイミングである場合(ステップSE401:YES)、主側RAM65の第1表示順序カウンタの値を1加算する(ステップSE402)。そして、その1加算後における第1表示順序カウンタの値が最大値(例えば「20」)を超えた場合には(ステップSE403:YES)、第1表示順序カウンタの値を「0」クリアする(ステップSE404)。第1表示順序カウンタは既に説明したとおり第1特図表示部425において絵柄の更新タイミングとなった場合に特図用の変動表示テーブルから導出すべき絵柄の表示内容を特定するためのカウンタである。

30

#### 【8853】

ステップSE401にて否定判定をした場合、ステップSE403にて否定判定をした場合、又はステップSE404の処理を実行した場合、第1表示順序カウンタの現状の値に対応する絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出し、その導出した絵柄の表示内容に対応する表示データを第1表示データバッファ271に設定する(ステップSE405)。これにより、当該表示データに対応する絵柄が第1特図表示部425にて表示される。

40

#### 【8854】

上記構成であることにより設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている状況においては第1特図表示部425にて遊技回が実行されている場合と同様に、表示順序が一定の順序である表示パターンによる絵柄の変動表示が第1特図表示部425にて繰り返されることとなる。この場合に、当該絵柄の変動表示を行わせるために利用される特図用の変動表示テーブル及び第1表示順序カウンタは第1特図表示部425にて遊技回が実行される場合に利用されるものである。これにより、必要な記憶容量の増大化を抑制しながら、設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている状況において第1特図表

50

示部 4 2 5 にて絵柄の変動表示を行わせることが可能となる。

【 8 8 5 5 】

第 2 タイマ割込み処理 ( 図 7 2 9 ) の説明に戻り、設定更新中における第 1 表示データバッファ 2 7 1 への設定処理 ( ステップ S E 3 0 4 ) を実行した後は、設定更新中における第 8 表示データバッファ 4 7 3 への設定処理を実行する ( ステップ S E 3 0 5 ) 。当該設定処理では特別表示部 4 2 9 にて所定の表示を行わせるための表示データを第 8 表示データバッファ 4 7 3 に設定する。具体的には、特図確定中処理 ( 図 7 2 5 ) における特別表示部 4 2 9 の表示開始処理 ( ステップ S D 9 0 3 ) において 1 5 R 大当たり結果となった場合におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示設定が行われた場合に第 8 表示データバッファ 4 7 3 に設定される表示データと同一の表示データを第 8 表示データバッファ 4 7 3 に設定する。これにより、設定値更新処理 ( ステップ S C 2 1 6 ) が実行されている状況においては第 1 特図表示部 4 2 5 にて遊技回の場合と同様に絵柄の変動表示が行われるだけでなく、特別表示部 4 2 9 にて 1 5 R 大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 1 5 回であることに対応する表示が行われる。

10

【 8 8 5 6 】

ステップ S E 3 0 4 にて第 1 表示データバッファ 2 7 1 に設定された表示データ及びステップ S E 3 0 5 にて第 8 表示データバッファ 4 7 3 に設定された表示データは、設定値更新処理 ( ステップ S C 2 1 6 ) が終了する場合に実行される第 2 R A M クリア処理 ( ステップ S B 3 1 3 ) にて「 0 」クリアされる。これにより、設定値更新処理 ( ステップ S C 2 1 6 ) が終了する場合に、第 1 特図表示部 4 2 5 における絵柄の変動表示及び特別表示部 4 2 9 におけるラウンド遊技の実行回数が 1 5 回であることに対応する表示を終了させることが可能となる。その後、メイン処理 ( 図 6 9 0 ) のステップ S C 2 2 6 にて表示開始処理 ( 図 6 9 6 ) が実行されることにより、第 1 表示データバッファ 2 7 1 に特図用の初期表示データが設定される。これにより、上記第 8 8 実施形態と同様に第 1 特図表示部 4 2 5 にて初期表示が開始される。一方、特別表示部 4 2 9 は次の開閉実行モードが開始されるまで消灯状態に維持される。

20

【 8 8 5 7 】

なお、ステップ S E 3 0 5 にて第 8 表示データバッファ 4 7 3 に設定する表示データはラウンド遊技の実行回数が 1 5 回であることに対応する表示を行わせるための表示データである構成に限定されない。例えば 6 R 大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 6 回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第 1 小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 5 回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第 2 小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 8 回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第 3 小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 1 4 回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよい。これらの場合であっても開閉実行モードが発生する場合に特別表示部 4 2 9 に所定の表示を行わせるために利用される表示データを利用して、設定値更新処理 ( ステップ S C 2 1 6 ) が実行されている状況であることを示す報知を特別表示部 4 2 9 において行うことが可能となる。

30

40

【 8 8 5 8 】

ステップ S E 3 0 2 にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する ( ステップ S E 3 0 6 ) 。設定確認表示フラグは主側 C P U 6 3 にて設定確認用処理 ( ステップ S C 2 1 3 ) を実行している状況であるか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。上記第 8 8 実施形態と同様に第 2 タイマ割込み処理 ( 図 7 2 9 ) は設定確認用処理 ( ステップ S C 2 1 3 ) が実行されている状況であっても割り込んで起動される。ステップ S E 3 0 6 にて肯定判定をした場合、設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理を実行する ( ステップ S E 3 0 7 ) 。当該設定処理では上記第 6 5 実施形態と同様に、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてパチンコ機 1 0 の設定値を確認してい

50

る状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第 5 表示データバッファ 275 に設定する。これにより、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204 にてパチンコ機 10 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の現状の設定値を示す表示が行われる。この表示は設定確認用処理（ステップ SC 213）が実行されている間は継続される。

#### 【8859】

その後、設定確認中における第 6 表示データバッファ 471 への設定処理を実行する（ステップ SE 308）。図 730（b）は設定確認中における第 6 表示データバッファ 471 への設定処理を示すフローチャートである。なお、設定確認中における第 6 表示データバッファ 471 への設定処理におけるステップ SE 501 ～ ステップ SE 505 の処理は、主側 CPU 63 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

10

#### 【8860】

当該設定処理では設定確認用処理（ステップ SC 213）が実行されている状況において第 2 特図表示部 426 にて遊技回が実行されている場合と同様に絵柄の変動表示が行われるようにするための処理を実行する。また、当該設定処理では、この絵柄の変動表示を第 2 特図表示部 426 にて行わせるために、特図変動中処理（ステップ SD 706）にて利用される特図用の変動表示テーブル及び第 2 表示順序カウンタを利用する。

#### 【8861】

具体的には、まず今回が第 2 特図表示部 426 の表示内容の更新タイミングとなっているか否かを判定する（ステップ SE 501）。第 2 特図表示部 426 の絵柄の表示内容を更新する周期は、遊技回において第 2 特図表示部 426 の絵柄の表示内容が更新される周期と同一となっている。表示内容の更新タイミングである場合（ステップ SE 501：YES）、主側 RAM 65 の第 2 表示順序カウンタの値を 1 加算する（ステップ SE 502）。そして、その 1 加算後における第 2 表示順序カウンタの値が最大値（例えば「20」）を超えた場合には（ステップ SE 503：YES）、第 2 表示順序カウンタの値を「0」クリアする（ステップ SE 504）。第 2 表示順序カウンタは既に説明したとおり第 2 特図表示部 426 において絵柄の更新タイミングとなった場合に特図用の変動表示テーブルから導出すべき絵柄の表示内容を特定するためのカウンタである。

20

#### 【8862】

ステップ SE 501 にて否定判定をした場合、ステップ SE 503 にて否定判定をした場合、又はステップ SE 504 の処理を実行した場合、第 2 表示順序カウンタの現状の値に対応する絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出し、その導出した絵柄の表示内容に対応する表示データを第 6 表示データバッファ 471 に設定する（ステップ SE 505）。これにより、当該表示データに対応する絵柄が第 2 特図表示部 426 にて表示される。

30

#### 【8863】

上記構成であることにより設定確認用処理（ステップ SC 213）が実行されている状況においては第 2 特図表示部 426 にて遊技回が実行されている場合と同様に、表示順序が一定の順序である表示パターンによる絵柄の変動表示が第 2 特図表示部 426 にて繰り返されることとなる。この場合に、当該絵柄の変動表示を行わせるために利用される特図用の変動表示テーブル及び第 2 表示順序カウンタは第 2 特図表示部 426 にて遊技回が実行される場合に利用されるものである。これにより、必要な記憶容量の増大化を抑制しながら、設定確認用処理（ステップ SC 213）が実行されている状況において第 2 特図表示部 426 にて絵柄の変動表示を行わせることが可能となる。

40

#### 【8864】

第 2 タイマ割込み処理（図 729）の説明に戻り、設定確認中における第 6 表示データバッファ 471 への設定処理（ステップ SE 308）を実行した後は、設定確認中における第 8 表示データバッファ 473 への設定処理を実行する（ステップ SE 309）。当該設定処理では特別表示部 429 にて所定の表示を行わせるための表示データを第 8 表示デ

50

ータバッファ 473 に設定する。具体的には、特図確定中処理（図 725）における特別表示部 429 の表示開始処理（ステップ S D 903）において 6 R 大当たり結果となった場合におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示設定が行われた場合に第 8 表示データバッファ 473 に設定される表示データと同一の表示データを第 8 表示データバッファ 473 に設定する。これにより、設定確認用処理（ステップ S C 213）が実行されている状況においては第 2 特図表示部 426 にて遊技回の場合と同様に絵柄の変動表示が行われるだけでなく、特別表示部 429 にて 6 R 大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 6 回であることに対応する表示が行われる。この特別表示部 429 の表示内容は設定値更新処理（ステップ S C 216）が実行されている状況における特別表示部 429 の表示内容と異なっている。

10

#### 【8865】

ステップ S E 308 にて第 6 表示データバッファ 471 に設定された表示データ及びステップ S E 309 にて第 8 表示データバッファ 473 に設定された表示データは、設定確認用処理（ステップ S C 213）が終了する場合に「0」クリアされる。これにより、設定確認用処理（ステップ S C 213）が終了する場合に、第 2 特図表示部 426 における絵柄の変動表示及び特別表示部 429 におけるラウンド遊技の実行回数が 6 回であることに対応する表示を終了させることが可能となる。その後、メイン処理（図 690）のステップ S C 226 にて表示開始処理（図 696）が実行されることにより、第 6 表示データバッファ 471 に特図用の初期表示データが設定される。これにより、第 2 特図表示部 426 にて初期表示が開始される。一方、特別表示部 429 は次の開閉実行モードが開始されるまで消灯状態に維持される。

20

#### 【8866】

なお、ステップ S E 309 にて第 8 表示データバッファ 473 に設定する表示データは、ラウンド遊技の実行回数が 6 回であることに対応する表示を行わせるための表示データである構成に限定されない。例えば 15 R 大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 15 回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第 1 小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 5 回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第 2 小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 8 回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第 3 小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が 14 回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよい。これらの場合であっても開閉実行モードが発生する場合に特別表示部 429 に所定の表示を行わせるために利用される表示データを利用して、設定確認用処理（ステップ S C 213）が実行されていることを示す報知を特別表示部 429 において行うことが可能となる。

30

#### 【8867】

ステップ S E 306 にて否定判定をした場合にはステップ S E 310 の処理を実行する。ステップ S E 310 の処理内容は上記第 6 実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 628）のステップ S 8406 と同一である。

#### 【8868】

ステップ S E 305、ステップ S E 309 又はステップ S E 310 の処理を実行した場合、上記第 6 実施形態と同様に、種別データ信号線 L N 1 及び種別クロック信号線 L N 2 を通じた信号の送信状態を OFF 状態とするとともに（ステップ S E 311）、表示データ信号線 L N 3 及び表示クロック信号線 L N 4 を通じた信号の送信状態を OFF 状態とする（ステップ S E 312）。その後、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップ S E 313）。

40

#### 【8869】

種別カウンタは、第 2 タイマ割込み処理の今回の処理回において第 1～第 8 表示データバッファ 271～275、471～473 のうち表示データの送信対象を主側 C P U 63 にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「1」である場合、第 1 表示データバッファ 271 の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「2」である場

50



合、第2表示データバッファ272の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「3」である場合、第3表示データバッファ273の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「4」である場合、第4表示データバッファ274の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「5」である場合、第5表示データバッファ275の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「6」である場合、第6表示データバッファ471の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「7」である場合、第7表示データバッファ472の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「8」である場合、第8表示データバッファ473の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を1加算するとともに、その1加算後における種別カウンタの値が上限値である「8」を超えた場合には種別カウンタの値を「1」に設定する。これにより、第2タイマ割込み処理の各処理回ごとに第1～第8表示データバッファ271～275, 471～473において表示データの送信対象が順次変更される。

#### 【8870】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ROM64から読み出す(ステップSE314)。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示回路261に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示回路262に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示回路263に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示回路264に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示回路265に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「6」である場合には第6表示回路に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「7」である場合には第7表示回路に対応する種別データを主側ROM64から読み出し、種別カウンタの値が「8」である場合には第8表示回路に対応する種別データを主側ROM64から読み出す。

#### 【8871】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ271～275, 471～473から表示データを読み出す(ステップSE315)。具体的には、種別カウンタの値が「1」である場合には第1表示データバッファ271から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「2」である場合には第2表示データバッファ272から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「3」である場合には第3表示データバッファ273から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「4」である場合には第4表示データバッファ274から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「5」である場合には第5表示データバッファ275から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「6」である場合には第6表示データバッファ471から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「7」である場合には第7表示データバッファ472から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「8」である場合には第8表示データバッファ473から表示データを読み出す。

#### 【8872】

その後、各種信号の送信処理を実行する(ステップSE316)。当該送信処理では、ステップSE314にて読み出した種別データが表示IC266に送信されるように、種別データ信号線LN1及び種別クロック信号線LN2に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップSE315にて読み出した表示データが表示IC266に送信されるように、表示データ信号線LN3及び表示クロック信号線LN4に対する信号出力を行う。

#### 【8873】

その後、第1タイマ割込み処理(図638)及び第2タイマ割込み処理(図729)の発生を許可するために割込み許可の設定を行う(ステップSE317)。

#### 【8874】

次に、パチンコ機10の状態に応じて第1特図表示部425、第2特図表示部426及び特別表示部429の表示内容が変化する様子について図731のタイムチャートを参照

しながら説明する。図731(a)は設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている期間を示し、図731(b)は設定確認用処理(ステップSC213)が実行されている期間を示し、図731(c)は第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が実行されている期間を示し、図731(d)は第1特図表示部425にて所定の絵柄が停止表示されている期間を示し、図731(e)は第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が実行されている期間を示し、図731(f)は第2特図表示部426にて所定の絵柄が停止表示されている期間を示し、図731(g)は特別表示部429にて所定の表示が行われている期間を示す。

#### 【8875】

まず設定値更新処理(ステップSC216)及び設定確認用処理(ステップSC213)が実行されていない状況について説明する。

#### 【8876】

t1のタイミングで第1特図側の保留情報を契機とした遊技回を開始させる状況となることで図731(c)に示すように第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が開始される。そして、t2のタイミングで遊技回の表示継続期間が経過することで、図731(c)及び図731(d)に示すように第1特図表示部425における絵柄の変動表示が終了されて、当該遊技回における当否判定処理及び種別判定処理の結果に対応する絵柄の表示が第1特図表示部425にて開始される。この場合、当該遊技回では15R大当たり結果が選択されている。したがって、t2のタイミングでは15R大当たり結果に対応する絵柄の停止表示が第1特図表示部425にて開始される。

#### 【8877】

その後、t3のタイミングで絵柄の停止表示の最終停止期間が経過することで大当たり結果に対応する遊技回が終了して開閉実行モードが開始される。この場合、当該t3のタイミングで図731(g)に示すように特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数が15回であることに対応する表示が開始される。なお、t3のタイミングまでは特別表示部429は消灯状態となっている。

#### 【8878】

その後、t4のタイミングで開閉実行モードが終了するとともに図731(e)に示すように第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が開始される。この場合、当該t4のタイミングで図731(g)に示すように特別表示部429が消灯状態となる。そして、t5のタイミングで遊技回の表示継続期間が経過することで、図731(e)及び図731(f)に示すように第2特図表示部426における絵柄の変動表示が終了されて、当該遊技回における当否判定処理及び種別判定処理の結果に対応する絵柄の表示が第2特図表示部426にて開始される。この場合、当該遊技回では第1小当たり結果が選択されている。したがって、t5のタイミングでは第1小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が第2特図表示部426にて開始される。

#### 【8879】

その後、絵柄の停止表示の最終停止期間が経過することで振分実行モードが開始され、当該振分実行モードがt6のタイミングで終了する。当該振分実行モードにおいてV入賞が発生していることでt6のタイミングで開閉実行モードが開始される。この場合、当該t6のタイミングで図731(g)に示すように特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数が5回であることに対応する表示が開始される。なお、t6のタイミングまでは特別表示部429は消灯状態となっている。その後、t7のタイミングで開閉実行モードが終了するものの特別表示部429におけるラウンド遊技の実行回数が5回であることに対応する表示は、第1特図表示部425又は第2特図表示部426における新たな遊技回が開始されるまで継続される。

#### 【8880】

上記のとおり遊技が行われている場合には、第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはなく、同様に特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応す

10

20

30

40

50

る表示が行われている状況において第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われることはない。また、上記のとおり遊技が行われている場合には、第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはなく、同様に特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている状況において第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われることはない。

【8881】

次に、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況について説明する。

【8882】

10

t8のタイミングで図731(a)に示すように設定値更新処理（ステップSC216）が開始される。この場合、当該t8のタイミングで図731(c)に示すように第1特図表示部425は消灯状態から絵柄の変動表示を行う状態に切り換わる。また、当該t8のタイミングで図731(g)に示すように特別表示部429は消灯状態からラウンド遊技の実行回数が15回であることに対応する表示を行う状態に切り換わる。

【8883】

その後、t9のタイミングで図731(a)に示すように設定値更新処理（ステップSC216）が終了する。これにより、当該t9のタイミングで図731(c)に示すように第1特図表示部425における絵柄の変動表示が終了される。この場合、図731(d)に示すように第1特図表示部425では初期表示が開始される。初期表示の内容は上記第88実施形態における特図表示部37aの初期表示の内容と同様である。また、当該t9のタイミングで図731(g)に示すように特別表示部429におけるラウンド遊技の実行回数が15回であることに対応する表示が終了される。この場合、特別表示部429は消灯状態となる。

20

【8884】

次に、設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況について説明する。

【8885】

t10のタイミングで図731(b)に示すように設定確認用処理（ステップSC213）が開始される。この場合、当該t10のタイミングで図731(e)に示すように第2特図表示部426は消灯状態から絵柄の変動表示を行う状態に切り換わる。また、当該t10のタイミングで図731(g)に示すように特別表示部429は消灯状態からラウンド遊技の実行回数が6回であることに対応する表示を行う状態に切り換わる。

30

【8886】

その後、t11のタイミングで図731(b)に示すように設定確認用処理（ステップSC213）が終了する。これにより、当該t11のタイミングで図731(e)に示すように第2特図表示部426における絵柄の変動表示が終了される。この場合、図731(f)に示すように第2特図表示部426では初期表示が開始される。初期表示の内容は上記第88実施形態における特図表示部37aの初期表示の内容と同様である。また、当該t11のタイミングで図731(g)に示すように特別表示部429におけるラウンド遊技の実行回数が6回であることに対応する表示が終了される。この場合、特別表示部429は消灯状態となる。

40

【8887】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【8888】

設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況においては第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われるとともに特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。遊技が行われている場合には第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはない。したがって、遊技ホールの管理者は第1特図

50

表示部 4 2 5 にて絵柄の変動表示が行われているとともに特別表示部 4 2 9 にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われていることを確認することで設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを把握することが可能となる。

【 8 8 8 9 】

特に、第 1 特図表示部 4 2 5 及び特別表示部 4 2 9 は遊技機本体 1 2 及び前扉枠 1 4 の開放操作を要することなくパチンコ機 1 0 前方から窓パネル 5 2 を通じて視認可能な領域に設けられている。このような第 1 特図表示部 4 2 5 及び特別表示部 4 2 9 にて設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを示す報知が行われることにより、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であるか否かの確認を簡易的に行うことが可能となる。

10

【 8 8 9 0 】

また、遊技が行われている場合には遊技回が実行された後に開閉実行モードが発生するため、第 1 特図表示部 4 2 5 にて絵柄の変動表示が行われた後に特別表示部 4 2 9 にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。このような実行期間が前後する両者の表示を設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況においては同時に行わせることにより、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを明確に報知することが可能となる。

【 8 8 9 1 】

第 1 特図表示部 4 2 5 及び特別表示部 4 2 9 の表示内容の組合せにより設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを示す報知が行われる。これにより、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとするためには第 1 特図表示部 4 2 5 及び特別表示部 4 2 9 のそれぞれに対して不正を施す必要が生じる。よって、当該不正行為を行いつくさせることが可能となる。

20

【 8 8 9 2 】

第 1 特図表示部 4 2 5 及び特別表示部 4 2 9 は遊技が実行されている場合に使用される表示部である。このような表示部を利用して設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを示す報知を行うことにより、構成の複雑化を抑制しながら当該報知を行うことが可能となる。

【 8 8 9 3 】

設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを示す報知が行われる場合、第 1 特図表示部 4 2 5 では絵柄の変動表示が行われ、特別表示部 4 2 9 ではラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。第 1 特図表示部 4 2 5 における絵柄の変動表示は遊技が実行されている場合にも発生する表示内容であるとともに、特別表示部 4 2 9 におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示は遊技が実行されている場合にも発生する表示内容である。これにより、遊技が実行されている場合に発生する表示内容を利用して設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。

30

【 8 8 9 4 】

第 1 特図表示部 4 2 5 及び特別表示部 4 2 9 は特図ユニット 4 2 2 として所定の範囲に集約させて設けられている。これにより、第 1 特図表示部 4 2 5 及び特別表示部 4 2 9 のそれぞれの表示内容の確認を行い易くすることが可能となる。

40

【 8 8 9 5 】

遊技が実行されている状況においては特別表示部 4 2 9 にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている場合には特電入賞装置 4 1 6 が開閉される。これに対して、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況においては特別表示部 4 2 9 にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている状況において特電入賞装置 4 1 6 が閉鎖状態に維持される。これにより、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。

【 8 8 9 6 】

50

設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況においては第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われるとともに特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。遊技が行われている場合には第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはない。したがって、遊技ホールの管理者は第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われているとともに特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われていることを確認することで設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況であることを把握することが可能となる。

【8897】

また、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況のいずれであっても特別表示部429にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる一方、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況においては第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われるのに対して設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況においては第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われる。これにより、設定値更新処理（ステップSC216）及び設定確認用処理（ステップSC213）のいずれが実行されている状況であるのかを遊技ホールの管理者は明確に区別することが可能となる。

【8898】

第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率に影響を与えないようにしながら、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率を変動させることが可能となる。

【8899】

第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数はいずれの設定値であっても同一である。これにより、全ての設定値において第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とすることが可能となる。また、このように第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とした構成であっても、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値の変動分は外れ結果が選択される確率の変動分により吸収されるため、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【8900】

第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数は各設定値のいずれであっても最も多い。これにより、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値における変動分を第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果が選択される確率の変動分で吸収する構成であっても、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果となる確率については複数段階の設定値間で大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

【8901】

なお、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況においては第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われるとともに第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われる構成としてもよい。遊技が行われている場合には第1特図表示部425及び第2特図表示部426のうち一方にて絵柄の変動表示が行われている場合には他方にて絵柄の変動表示が行われない構成である。この場合に上記のとおり設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況においては第1特図表示部425及び第2特図表示部426のそれぞれにて絵柄の変動表示を行う構成

とすることで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。当該構成において設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知する場合には、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のそれぞれにおける絵柄の変動表示に加えて普図表示部４２３ａにて絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のそれぞれにおける絵柄の変動表示に加えて特別表示部４２９にて所定の表示が行われる構成としてもよい。

【８９０２】

また、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において特別表示部４２９にて表示される表示内容はラウンド遊技の実行回数に対応する表示内容である構成に限定されることはなく、ラウンド遊技の実行回数に対応する表示内容ではないものの特別表示部４２９における少なくとも１個の表示用セグメント４２９ａが発光状態となることで所定の表示が行われる構成としてもよい。遊技が行われている場合には第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われている場合には特別表示部４２９は全ての表示用セグメント４２９ａが消灯状態となった非表示状態となるため、第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部４２９が非表示状態となっていないことで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。また、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われるとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示ではないものの所定の表示が行われる構成としてもよい。

【８９０３】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部が、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。

【８９０４】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部が、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。

【８９０５】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部のそれぞれが、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。

【８９０６】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）のいずれかが実行されている状況であることを報知するための専用の表示部が、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のいずれであっても同一の専用の表示部にて報知が行われる。また、当該構成において設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況と設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況とでその同一の専用の表示部における表示内容が相違している構成としてもよい。

【８９０７】

また、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行さ

れている状況及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況のいずれであっても同一の報知が実行される構成としてもよい。また、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況の一方については報知されるものの他方については報知されない構成としてもよい。

#### 【8908】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、上記第87実施形態のように設定値更新処理（ステップSC216）が実行されたとしても動作電力の供給開始時の処理の実行後において第1特図表示部425にて前回の電断時の表示が再開される構成においては、設定値更新処理（ステップSC216）が開始される場合に上記前回の電断時の表示に対応する表示データが第1表示データバッファ271から主側RAM65において第2RAMクリア処理の実行に際して「0」クリア及び初期化が実行されないエリアに退避され、設定値更新処理（ステップSC216）が終了した場合にその退避された表示データが第1表示データバッファ271に復帰される構成としてもよい。これにより、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況においてはそれに対応する表示を第1特図表示部425にて行うようにしながら、設定値更新処理（ステップSC216）が終了した後は前回の電断時の表示が再開されるようにすることが可能となる。

10

#### 【8909】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、振分実行モードである状況において当該振分実行モードであることを示す表示を行う振分実行対応の表示部が設けられている構成としてもよい。当該振分実行対応の表示部は、振分実行モードが開始された場合に非表示状態（すなわち全消灯状態）から所定の表示状態に切り換えられ、振分実行モードが終了する場合に所定の表示状態から非表示状態に切り換えられる。当該構成において、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている場合には振分実行対応の表示部が所定の表示状態となるとともに特別表示部429が所定の表示状態となることで、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。また、このような報知に関する構成を設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況に対して適用してもよい。

20

#### 【8910】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、第1特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合にも小当たり結果が選択され得る構成としてもよい。この場合であっても第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が、第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。この場合、第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択される確率が各設定値において同一である構成としてもよい。また、上記構成に代えて第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が、第1特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

30

40

#### 【8911】

また、上記実施形態の構成に代えて、第2特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が、第2特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

#### 【8912】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、当否判定処理にて大当たり結果であると判定される確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している構

50

成としてもよい。また、当該構成において第 1 特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合にも小当たり結果が選択され得る構成とするとともに、第 1 特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行されて小当たり結果が選択された場合及び第 2 特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行されて小当たり結果が選択された場合のいずれであっても振分実行モードではなく開閉実行モードに移行する構成としてもよい。当該開閉実行モードでは特電入賞装置 4 1 6 において 1 秒程度の短開放が 2 回程度の少ない回数実行される構成とする。上記のような構成において大当たり結果の種類として、開閉実行モードにおいては特電入賞装置 4 1 6 が小当たり結果となった場合と同様の態様で開放状態となり、開閉実行モードの終了後は高確率モードとなるものの開閉実行モードの開始前におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードが維持される潜伏確変大当たり結果が存在している構成としてもよい。この場合、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況において第 1 特図側の保留情報を契機として特電入賞装置 4 1 6 において 1 秒程度の短開放が 2 回程度の少ない回数実行された場合には、それが小当たり結果及び潜伏確変大当たり結果のいずれを契機としているのかを遊技者に予測させることが可能となる。また、当該構成において少なくとも第 1 特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択される確率が、当否抽選モード及び設定値がいずれであっても同一又は略同一である構成とすることで、小当たり結果の発生頻度からは設定値だけではなく当否抽選モードも遊技者に把握されないようにすることが可能となる。

10

20

#### 【 8 9 1 3 】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、いずれかの小当たり結果となった振分実行モードにて V 入賞となることで開閉実行モードが発生する場合には、既に終了した振分実行モードを 1 ラウンド分として特別表示部 4 2 9 におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる構成としてもよい。この場合、第 1 小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは 6 回のラウンド遊技に対応する表示が特別表示部 4 2 9 にて行われ、第 2 小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは 9 回のラウンド遊技に対応する表示が特別表示部 4 2 9 にて行われ、第 3 小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは 1 5 回のラウンド遊技に対応する表示が特別表示部 4 2 9 にて行われる。

#### 【 8 9 1 4 】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、小当たり結果は 1 種類のみ存在しており振分実行モードにおいて V 入賞が発生した際にその後の開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が抽選により決定される構成としてもよい。この場合、遊技者は V 入賞が発生するタイミングに注目することとなる。

30

#### 【 8 9 1 5 】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、大当たり結果の種類の振分確率が設定値に応じて変動する構成としてもよい。この場合、当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率も設定値に応じて変動する構成としてもよく、当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率は設定値に応じて変動することなく一定である構成としてもよい。

#### 【 8 9 1 6 】

##### < 第 9 7 実施形態 >

本実施形態では第 2 タイマ割込み処理の処理構成が上記第 9 6 実施形態と相違している。以下、上記第 9 6 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 9 6 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

40

#### 【 8 9 1 7 】

図 7 3 2 は本実施形態における第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第 2 タイマ割込み処理におけるステップ S E 6 0 1 ~ ステップ S E 6 1 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 8 9 1 8 】

まず上記第 9 6 実施形態における第 2 タイマ割込み処理 ( 図 7 2 9 ) のステップ S E 3

50



01と同様に割込み禁止の設定を行う(ステップSE601)。その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSE602)。設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合(ステップSE602: YES)、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する(ステップSE603)。当該設定処理の処理内容は上記第96実施形態における第2タイマ割込み処理(図729)のステップSE303と同様である。

#### 【8919】

その後、設定更新中における全点灯表示の設定処理を実行する(ステップSE604)。当該設定処理では、普図表示部423aの全ての表示用セグメント、普図保留表示部423bの全ての発光部、第1特図表示部425の全ての表示用セグメント425a、第2特図表示部426の全ての表示用セグメント426a、第1特図保留表示部427の全ての発光部、第2特図保留表示部428の全ての発光部、及び特別表示部429の全ての表示用セグメント429aを発光状態とする。つまり、主側CPU63により表示制御される表示部であって遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなく窓パネル52を通じて視認可能となる表示部の全てを発光状態とする。この全点灯状態は設定値更新処理(ステップSC216)が終了する場合に終了される。上記のような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定値更新処理(ステップSC216)が実行されているか否かを把握することが可能となる。

10

20

#### 【8920】

ステップSE602にて否定判定をした場合、設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSE605)。設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合(ステップSE605: YES)、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する(ステップSE606)。当該設定処理の処理内容は上記第96実施形態における第2タイマ割込み処理(図729)のステップSE307と同様である。

#### 【8921】

その後、設定確認中における全点灯表示の設定処理を実行する(ステップSE607)。当該設定処理では、第1特図表示部425の全ての表示用セグメント425a、第2特図表示部426の全ての表示用セグメント426a、第1特図保留表示部427の全ての発光部、第2特図保留表示部428の全ての発光部、及び特別表示部429の全ての表示用セグメント429aを発光状態とする。つまり、主側CPU63により表示制御される表示部であって遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなく窓パネル52を通じて視認可能となる表示部のうち普図表示部423a及び普図保留表示部423b以外の表示部の全てを発光状態とする。この全点灯状態は設定確認用処理(ステップSC213)が終了する場合に終了される。上記のような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定確認用処理(ステップSC213)が実行されているか否かを把握することが可能となる。

30

40

#### 【8922】

ステップSE605にて否定判定をした場合にはステップSE608～ステップSE615の処理を実行する。また、ステップSE604又はステップSE607の処理を実行した場合にはステップSE609～ステップSE615の処理を実行する。これらステップSE608～ステップSE615の処理内容は上記第96実施形態における第2タイマ割込み処理(図729)のステップSE310～ステップSE317と同様である。

#### 【8923】

上記構成によれば、設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている間は、主側CPU63により表示制御される表示部であって遊技機本体12及び前扉枠14の開放操作を要することなく窓パネル52を通じて視認可能となる表示部の全てが発光状態となる。このような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生し

50

ない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されているか否かを把握することが可能となる。また、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部であって遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部の全てが発光状態となることで、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であるか否かを特定し易くなる。

#### 【８９２４】

また、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている間は、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部であって遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部のうち普図表示部４２３ａ及び普図保留表示部４２３ｂ以外の表示部の全てが発光状態となる。このような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されているか否かを把握することが可能となる。

10

#### 【８９２５】

なお、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において全ての表示用セグメントが発光状態となる表示部は、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部の全てである構成に限定されることはなく、一部の表示部である構成としてもよい。例えば、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては、第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９のそれぞれの表示用セグメント４２５ａ、４２９ａの全てが発光状態となる構成としてもよく、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のそれぞれの表示用セグメント４２５ａ、４２６ａの全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部４２３ａ及び特別表示部４２９のそれぞれの表示用セグメントの全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部４２３ａ、第２特図表示部４２６及び特別表示部４２９のそれぞれの表示用セグメントの全てが発光状態となる構成としてもよい。また、当該構成を設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知するための構成として適用してもよい。

20

#### 【８９２６】

##### < 第９８実施形態 >

30

本実施形態では第２タイマ割込み処理及び設定値更新処理の処理構成が上記第９６実施形態と相違している。以下、上記第９６実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９６実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【８９２７】

図７３３は本実施形態における第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳＥ７０１～ステップＳＥ７１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【８９２８】

まず上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０１と同様に割込み禁止の設定を行う（ステップＳＥ７０１）。その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ７０２）。

40

#### 【８９２９】

設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ７０２：ＹＥＳ）、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ７０３）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０３と同様である。その後、設定更新中における第１表示データバッファ２７１への設定処理を実行する（ステップＳＥ７０４）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステッ

50

ブ S E 3 0 4 と同様である。これにより、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況において第 1 特図表示部 4 2 5 にて絵柄の変動表示が行われる。一方、本実施形態では上記第 9 6 実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 7 2 9）のステップ S E 3 0 5 の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況において特別表示部 4 2 9 にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

#### 【 8 9 3 0 】

ステップ S E 7 0 2 にて否定判定をした場合、設定確認表示フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S E 7 0 5）。設定確認表示フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S E 7 0 5 : Y E S）、設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理を実行する（ステップ S E 7 0 6）。当該設定処理の処理内容は上記第 9 6 実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 7 2 9）のステップ S E 3 0 7 と同様である。その後、設定確認中における第 6 表示データバッファ 4 7 1 への設定処理を実行する（ステップ S E 7 0 7）。当該設定処理の処理内容は上記第 9 6 実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 7 2 9）のステップ S E 3 0 8 と同様である。これにより、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況において第 2 特図表示部 4 2 6 にて絵柄の変動表示が行われる。一方、本実施形態では上記第 9 6 実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 7 2 9）のステップ S E 3 0 9 の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況において特別表示部 4 2 9 にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

#### 【 8 9 3 1 】

ステップ S E 7 0 5 にて否定判定をした場合にはステップ S E 7 0 8 ~ ステップ S E 7 1 5 の処理を実行する。また、ステップ S E 7 0 4 又はステップ S E 7 0 7 の処理を実行した場合にはステップ S E 7 0 9 ~ ステップ S E 7 1 5 の処理を実行する。これらステップ S E 7 0 8 ~ ステップ S E 7 1 5 の処理内容は上記第 9 6 実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 7 2 9）のステップ S E 3 1 0 ~ ステップ S E 3 1 7 と同様である。

#### 【 8 9 3 2 】

図 7 3 4 は本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップ S E 8 0 1 ~ ステップ S E 8 1 6 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 8 9 3 3 】

まず割込み許可の設定を行う（ステップ S E 8 0 1）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 7 3 3）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。

#### 【 8 9 3 4 】

その後、特電入賞装置 4 1 6 の開放処理を実行する（ステップ S E 8 0 2）。当該開放処理では、特電入賞装置 4 1 6 に設けられた特電用の駆動部 4 1 6 c への駆動信号の出力を開始する。これにより、特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる。その後、ステップ S E 8 0 3 ~ ステップ S E 8 1 2 にて設定値を更新するための処理を実行し、ステップ S E 8 1 3 にて割込み禁止の設定を行い、ステップ S E 8 1 4 にて第 2 R A M クリア処理を実行し、ステップ S E 8 1 5 にて更新時の復帰コマンドを送信する。これらステップ S E 8 0 3 ~ ステップ S E 8 1 5 の処理内容は上記第 8 1 実施形態における設定値更新処理（図 6 7 2）のステップ S B 3 0 2 ~ ステップ S B 3 1 4 と同一である。

#### 【 8 9 3 5 】

その後、特電入賞装置 4 1 6 の閉鎖処理を実行する（ステップ S E 8 1 6）。当該閉鎖処理では、特電入賞装置 4 1 6 に設けられた特電用の駆動部 4 1 6 c への駆動信号の出力を停止する。これにより、特電入賞装置 4 1 6 が閉鎖状態となる。

#### 【 8 9 3 6 】

上記構成であることにより、本実施形態では設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況においては第 1 特図表示部 4 2 5 にて絵柄の変動表示が実行されると

ともに特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる。遊技が行われている場合には、大当たり結果に対応する遊技回が実行されて第 1 特図表示部 4 2 5 にて大当たり結果に対応する絵柄が停止表示されている状況で特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる。つまり、遊技が行われている場合には第 1 特図表示部 4 2 5 にて絵柄の変動表示が実行されている状況において特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となることはない。これに対して、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況においては第 1 特図表示部 4 2 5 にて絵柄の変動表示が実行されるとともに特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる。これにより、第 1 特図表示部 4 2 5 及び特電入賞装置 4 1 6 を利用して、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。

【 8 9 3 7 】

10

また、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況においては特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となっているにも関わらず特別表示部 4 2 9 は非表示状態に維持される。遊技が行われている場合には、特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる場合には特別表示部 4 2 9 にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。したがって、遊技ホールの管理者は特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となっているにも関わらず特別表示部 4 2 9 にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われていないことを確認することで設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを把握することが可能となる。

【 8 9 3 8 】

20

特に、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況においては特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となっているにも関わらず、特別表示部 4 2 9 の全ての表示用セグメント 4 2 9 a が消灯状態に維持されることで当該特別表示部 4 2 9 は非表示状態とされる。これにより、遊技ホールの管理者は特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となっている状況において特別表示部 4 2 9 に何らかの表示が行われているか否かを確認することで、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であることを明確に把握することが可能となる。

【 8 9 3 9 】

ここで、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況においても設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況と同様に特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる。また、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況においては第 2 特図表示部 4 2 6 にて絵柄の変動表示が行われる。遊技が行われている場合には、大当たり結果又は小当たり結果に対応する遊技回が実行されて第 2 特図表示部 4 2 6 にて大当たり結果又は小当たり結果に対応する絵柄が停止表示されている状況で特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる。つまり、遊技が行われている場合には第 2 特図表示部 4 2 6 にて絵柄の変動表示が実行されている状況において特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となることはない。これに対して、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況においては第 2 特図表示部 4 2 6 にて絵柄の変動表示が実行されるとともに特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となる。これにより、第 2 特図表示部 4 2 6 及び特電入賞装置 4 1 6 を利用して、設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。

30

40

【 8 9 4 0 】

なお、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、普図表示部 4 2 3 a にて絵柄の変動表示が行われるようにするとともに第 2 作動部 4 1 3 の誘導ユニット 4 3 2 を誘導状態とする構成としてもよい。遊技が行われている場合には普図表示部 4 2 3 a にて絵柄の変動表示が行われている状況と第 2 作動部 4 1 3 の誘導ユニット 4 3 2 が誘導状態となる状況とが同時に発生することはないため、これらの状況を同時に発生させることにより、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知することが可能となる。

50

## 【 8 9 4 1 】

また、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、振分入賞装置 4 1 5 と特電入賞装置 4 1 6 との両方を開放状態とする構成としてもよい。遊技が行われている場合には振分入賞装置 4 1 5 及び特電入賞装置 4 1 6 の両方が開放状態となる状況が発生することはないため、振分入賞装置 4 1 5 及び特電入賞装置 4 1 6 の両方を開放状態とすることにより、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知することが可能となる。

## 【 8 9 4 2 】

また、上記実施形態の構成に代えて、開閉実行モードにおいて開放状態となる特電入賞装置 4 1 6 が複数設けられているとともに遊技が行われている場合にはそれら複数の特電入賞装置 4 1 6 が同時に開放状態となることはない構成においては、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、それら複数の特電入賞装置 4 1 6 を同時に開放状態とする構成としてもよい。

## 【 8 9 4 3 】

また、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特電入賞装置 4 1 6 を開放状態とするもののその開放の度合いを遊技が行われている場合の開放状態よりも少なくする構成としてもよい。

## 【 8 9 4 4 】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、振分実行モードである場合には所定の表示が行われる振分実行対応の表示部を備えるとともに、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となっている状況において特別表示部 4 2 9 及び振分実行対応の表示部の両方が消灯状態となる構成としてもよい。

## 【 8 9 4 5 】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特電入賞装置 4 1 6 が開放状態となるとともに特別表示部 4 2 9 にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示とは異なる表示が行われる構成としてもよい。

## 【 8 9 4 6 】

## &lt; 第 9 9 実施形態 &gt;

本実施形態では第 2 タイマ割込み処理の処理構成が上記第 9 6 実施形態と相違している。以下、上記第 9 6 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 9 6 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

## 【 8 9 4 7 】

図 7 3 5 は本実施形態における第 2 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第 2 タイマ割込み処理におけるステップ S E 9 0 1 ~ ステップ S E 9 1 5 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 8 9 4 8 】

まず上記第 9 6 実施形態における第 2 タイマ割込み処理（図 7 2 9）のステップ S E 3 0 1 と同様に割込み禁止の設定を行う（ステップ S E 9 0 1）。その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S E 9 0 2）。

## 【 8 9 4 9 】

設定更新表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップSE902：YES）、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する（ステップSE903）。当該設定処理の処理内容は上記第96実施形態における第2タイマ割込み処理（図729）のステップSE303と同様である。

【8950】

その後、設定更新中表示データを第1表示データバッファ271に設定する（ステップSE904）。この設定更新中表示データは設定値更新処理（ステップSC216）にて第2RAMクリア処理が実行されるまでは第1表示データバッファ271にて格納され続け、当該第2RAMクリア処理が実行されることで「0」クリアされる。

【8951】

設定更新中表示データは第1特図表示部425に設定更新中表示を行わせるための表示データである。設定更新中表示は、遊技回において第1特図表示部425にて絵柄の変動表示が行われる場合に表示される表示内容に含まれておらず、さらに遊技回における当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果を報知するために第1特図表示部425に停止表示される絵柄の表示内容にも含まれていない。つまり、設定更新中表示は遊技が実行されている状況においては第1特図表示部425に表示されない表示内容となっている。さらに、設定更新中表示は、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されていない状況においては第1特図表示部425に表示されない表示内容となっている。これにより、第1特図表示部425にて設定更新中表示が行われているか否かを確認することで、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であるか否かを把握することが可能となる。

【8952】

設定更新中表示の表示内容について具体的には、第1特図表示部425の全ての表示用セグメント425aが発光状態となる表示内容となっている。つまり、設定更新中表示においては、遊技が行われている状況において発光状態となり得る表示用セグメント425aが発光状態となるが、発光状態となる表示用セグメント425aの組合せは遊技が行われている状況において選択されない組合せとなっている。なお、設定更新中表示の表示内容は上記のものに限定されることはなく、遊技が行われている状況において発光状態とならない表示用セグメント425aのみが発光状態となる表示内容としてもよい。

【8953】

一方、本実施形態では上記第96実施形態における第2タイマ割込み処理（図729）のステップSE305の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況において特別表示部429にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

【8954】

ステップSE902にて否定判定をした場合、設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSE905）。設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップSE905：YES）、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理を実行する（ステップSE906）。当該設定処理の処理内容は上記第96実施形態における第2タイマ割込み処理（図729）のステップSE307と同様である。

【8955】

その後、設定確認中表示データを第6表示データバッファ471に設定する（ステップSE907）。この設定確認中表示データは設定確認用処理（ステップSC213）が終了するまでは第6表示データバッファ471にて格納され続け、設定確認用処理（ステップSC213）が終了する場合に「0」クリアされる。

【8956】

設定確認中表示データは第2特図表示部426に設定確認中表示を行わせるための表示データである。設定確認中表示は、遊技回において第2特図表示部426にて絵柄の変動表示が行われる場合に表示される表示内容に含まれておらず、さらに遊技回における当否

10

20

30

40

50

判定処理の結果及び種別判定処理の結果を報知するために第2特図表示部426に停止表示される絵柄の表示内容にも含まれていない。つまり、設定確認中表示は遊技が実行されている状況においては第2特図表示部426に表示されない表示内容となっている。さらに、設定確認中表示は、設定確認用処理（ステップSC213）が実行されていない状況においては第2特図表示部426に表示されない表示内容となっている。これにより、第2特図表示部426にて設定確認中表示が行われているか否かを確認することで、設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況であるか否かを把握することが可能となる。

#### 【8957】

設定確認中表示の表示内容について具体的には、第2特図表示部426の全ての表示用セグメント426aが発光状態となる表示内容となっている。つまり、設定確認中表示においては、遊技が行われている状況において発光状態となり得る表示用セグメント426aが発光状態となるが、発光状態となる表示用セグメント426aの組合せは遊技が行われている状況において選択されない組合せとなっている。なお、設定確認中表示の表示内容は上記のものに限定されることはなく、遊技が行われている状況において発光状態とならない表示用セグメント426aのみが発光状態となる表示内容としてもよい。

10

#### 【8958】

一方、本実施形態では上記第96実施形態における第2タイマ割込み処理（図729）のステップSE309の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況において特別表示部429にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

20

#### 【8959】

ステップSE905にて否定判定をした場合にはステップSE908～ステップSE915の処理を実行する。また、ステップSE904又はステップSE907の処理を実行した場合にはステップSE909～ステップSE915の処理を実行する。これらステップSE908～ステップSE915の処理内容は上記第96実施形態における第2タイマ割込み処理（図729）のステップSE310～ステップSE317と同様である。

#### 【8960】

上記構成によれば設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況においては第1特図表示部425にて設定値更新処理（ステップSC216）の実行中であることを示す専用の表示内容である設定更新中表示が行われる。これにより、第1特図表示部425を利用して設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

30

#### 【8961】

また、設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況においては第2特図表示部426にて設定確認用処理（ステップSC213）の実行中であることを示す専用の表示内容である設定確認中表示が行われる。これにより、第2特図表示部426を利用して設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

40

#### 【8962】

なお、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特別表示部429にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

#### 【8963】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップSC216）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップSC213）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、第1特図表示部425及び特別表示部429の両方にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

50

## 【 8 9 6 4 】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、第 2 特図表示部 4 2 6 及び特別表示部 4 2 9 の両方にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

## 【 8 9 6 5 】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 の両方にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

10

## 【 8 9 6 6 】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、普図表示部 4 2 3 a にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

## 【 8 9 6 7 】

## &lt; 第 1 0 0 実施形態 &gt;

本実施形態では設定値更新処理（ステップ S C 2 1 6）が実行されている状況であること及び設定確認用処理（ステップ S C 2 1 3）が実行されている状況であることを報知するための構成が上記第 9 6 実施形態と相違している。以下、上記第 9 6 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 9 6 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

## 【 8 9 6 8 】

図 7 3 6 ( a ) は本実施形態における特別表示部 4 2 9 の構成を説明するための説明図である。

## 【 8 9 6 9 】

特別表示部 4 2 9 には 4 個の発光部 4 8 1 ~ 4 8 4 が等間隔となるように横並びで設けられている。4 個の発光部 4 8 1 ~ 4 8 4 のうち左端の発光部 4 8 1 はラウンド遊技が 1 5 回実行されることを報知するための 1 5 R 表示部 4 8 1 であり、その右隣の表示部 4 8 2 はラウンド遊技が 9 回実行されることを報知するための 9 R 表示部 4 8 2 であり、その右隣の表示部 4 8 3 はラウンド遊技が 6 回実行されることを報知するための 6 R 表示部 4 8 3 であり、右端の表示部 4 8 4 は振分実行モードであることを報知するための小当たり表示部 4 8 4 である。

30

## 【 8 9 7 0 】

1 5 R 表示部 4 8 1 に隣接した位置（具体的には下方の位置）に当該 1 5 R 表示部 4 8 1 が 1 5 回のラウンド遊技の実行に対応していることを示す 1 5 R 明示部 4 8 5 として「 1 5 」の数字が印字されている。9 R 表示部 4 8 2 に隣接した位置（具体的には下方の位置）に当該 9 R 表示部 4 8 2 が 9 回のラウンド遊技の実行に対応していることを示す 9 R 明示部 4 8 6 として「 9 」の数字が印字されている。6 R 表示部 4 8 3 に隣接した位置（具体的には下方の位置）に当該 6 R 表示部 4 8 3 が 6 回のラウンド遊技の実行に対応していることを示す 6 R 明示部 4 8 7 として「 6 」の数字が印字されている。一方、小当たり表示部 4 8 4 に隣接した位置には当該小当たり表示部 4 8 4 が振分実行モードの実行に対応していることを示す明示部が設けられていない。

40

## 【 8 9 7 1 】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が 1 5 R 大当たり結果となり開閉実行モードが開始される場合、1 5 R 表示部 4 8 1 が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は 1 5 R 表示部 4 8 1 が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に 1 5 R 表示部 4 8 1 が発光状態から消灯状態となる。また、当否

50



判定処理及び種別判定処理の結果が第3小当たり結果となったことを契機とした振分実行モードにてV入賞が発生したことで14回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始される場合、15R表示部481が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は15R表示部481が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に15R表示部481が発光状態から消灯状態となる。

【8972】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が第2小当たり結果となったことを契機とした振分実行モードにてV入賞が発生したことで8回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始される場合、9R表示部482が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は9R表示部482が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に9R表示部482が発光状態から消灯状態となる。

10

【8973】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が6R大当たり結果となり開閉実行モードが開始される場合、6R表示部483が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は6R表示部483が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に6R表示部483が発光状態から消灯状態となる。また、当否判定処理及び種別判定処理の結果が第1小当たり結果となったことを契機とした振分実行モードにてV入賞が発生したことで5回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始される場合、6R表示部483が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は6R表示部483が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に6R表示部483が発光状態から消灯状態となる。

20

【8974】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が第1小当たり結果、第2小当たり結果及び第3小当たり結果のいずれかとなり振分実行モードが開始される場合、小当たり表示部484が消灯状態から発光状態となる。そして、当該振分実行モードが実行されている間は小当たり表示部484が発光状態に維持され、当該振分実行モードが終了する場合に小当たり表示部484が発光状態から消灯状態となる。

【8975】

上記構成であることにより遊技が行われている状況においては15R表示部481、9R表示部482、6R表示部483及び小当たり表示部484のうちの複数の表示部481~484が同時に発光状態となることはない。これに対して、本実施形態では設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている状況及び設定確認用処理(ステップSC213)が実行されている状況において、15R表示部481、9R表示部482、6R表示部483及び小当たり表示部484のうちの複数の表示部481~484が同時に発光状態となる。

30

【8976】

図736(b)は設定値更新処理(ステップSC216)又は設定確認用処理(ステップSC213)が実行されている状況における15R表示部481、6R表示部483及び小当たり表示部484の表示内容を示すタイムチャートである。図736(b1)は設定値更新処理(ステップSC216)が実行されている期間を示し、図736(b2)は設定確認用処理(ステップSC213)が実行されている期間を示し、図736(b3)は15R表示部481が発光状態となっている期間を示し、図736(b4)は6R表示部483が発光状態となっている期間を示し、図736(b5)は小当たり表示部484が発光状態となっている期間を示す。

40

【8977】

t1のタイミングで図736(b1)に示すように設定値更新処理(ステップSC216)が開始される。この場合、当該t1のタイミングで図736(b3)に示すように15R表示部481が消灯状態から発光状態に切り換わるとともに図736(b5)に示すように小当たり表示部484が消灯状態から発光状態に切り換わる。そして、これら15R表示部481及び小当たり表示部484の発光状態は設定値更新処理(ステップSC2

50

１６）が実行されている間は継続される。

【８９７８】

その後、 $t_2$ のタイミングで図７３６（ｂ１）に示すように設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了する。これにより、当該 $t_2$ のタイミングで図７３６（ｂ３）に示すように１５Ｒ表示部４８１が発光状態から消灯状態に切り換わるとともに図７３６（ｂ５）に示すように小当たり表示部４８４が発光状態から消灯状態に切り換わる。

【８９７９】

また、 $t_3$ のタイミングで図７３６（ｂ２）に示すように設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が開始される。この場合、当該 $t_3$ のタイミングで図７３６（ｂ３）に示すように１５Ｒ表示部４８１が消灯状態から発光状態に切り換わるとともに図７３６（ｂ４）に示すように６Ｒ表示部４８３が消灯状態から発光状態に切り換わる。そして、これら１５Ｒ表示部４８１及び６Ｒ表示部４８３の発光状態は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている間は継続される。

10

【８９８０】

その後、 $t_4$ のタイミングで図７３６（ｂ２）に示すように設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する。これにより、当該 $t_4$ のタイミングで図７３６（ｂ３）に示すように１５Ｒ表示部４８１が発光状態から消灯状態に切り換わるとともに図７３６（ｂ４）に示すように６Ｒ表示部４８３が発光状態から消灯状態に切り換わる。

【８９８１】

上記構成によれば設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては１５Ｒ表示部４８１及び小当たり表示部４８４の両方が発光状態となる。これら１５Ｒ表示部４８１及び小当たり表示部４８４の両方が発光状態となる状況は、遊技が実行されている状況を含めて設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されていない状況においては発生しない。これにより、１５Ｒ表示部４８１及び小当たり表示部４８４を利用して設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

20

【８９８２】

設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては１５Ｒ表示部４８１及び６Ｒ表示部４８３の両方が発光状態となる。これら１５Ｒ表示部４８１及び６Ｒ表示部４８３の両方が発光状態となる状況は、遊技が実行されている状況を含めて設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されていない状況においては発生しない。これにより、１５Ｒ表示部４８１及び６Ｒ表示部４８３を利用して設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

30

【８９８３】

< 第１０１実施形態 >

本実施形態では遊技の実行内容が上記６４の実施形態と相違している。以下、上記第９６実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９６実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８９８４】

図７３７は本実施形態における遊技盤２４の正面図である。

40

【８９８５】

本実施形態であっても遊技盤２４には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部４０１と外レール部４０２とが取り付けられており、これら内レール部４０１と外レール部４０２とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技盤２４には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞部４１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３、スルー入賞部４１４、特電入賞装置４１６、可変表示ユニット４２１、特図ユニット４２２及び普図ユニット４２３等がそれぞれ設けられている。また、遊技領域ＰＡは可変表示ユニット４２１により上側領域ＰＡ１、左側領域ＰＡ２、右側領域ＰＡ３及び下側領域ＰＡ４に区画されている。一般入賞部４１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３、スルー入賞部４１４、特電入賞装置４１６

50

、可変表示ユニット４２１、特図ユニット４２２及び普図ユニット４２３の構成は上記第９６実施形態と同一であるとともに遊技領域ＰＡにおける配置位置も上記第９６実施形態と同一である。但し、本実施形態では上記第９６実施形態における振分入賞装置４１５は設けられていない。

#### 【８９８６】

スルー入賞部４１４への遊技球の入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞部４１１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３及び特電入賞装置４１６のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞部４１１への遊技球の入球が発生した場合には１０個の遊技球の払い出しが実行され、第１作動部４１２への遊技球の入球が発生した場合には３個の遊技球の払い出しが実行され、第２作動部４１３への遊技球の入球が発生した場合には１個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置４１６への遊技球の入球が発生した場合には１５個の遊技球の払い出しが実行される。

10

#### 【８９８７】

右側領域ＰＡ３におけるスルー入賞部４１４よりも上方の領域に、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球の全てをスルー入賞部４１４に誘導する第１誘導釘４９１ａが設けられている。第１誘導釘４９１ａが設けられていることにより、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は全てスルー入賞部４１４を通過することとなる。但し、スルー入賞部４１４に入賞した遊技球はそのまま右側領域ＰＡ３の流下を継続することとなるため、右側領域ＰＡ３においてスルー入賞部４１４よりも下流側に設けられた第２作動部４１３及び特電入賞装置４１６への入賞が発生し得る。なお、右側領域ＰＡ３に流入した遊技球が全てスルー入賞部４１４に入賞する構成に限定されることはなく、右側領域ＰＡ３に流入した遊技球は９／１０の確率といったように高い確率でスルー入賞部４１４に入賞する構成としてもよい。

20

#### 【８９８８】

右側領域ＰＡ３におけるスルー入賞部４１４よりも下方であって第２作動部４１３よりも上方の領域に、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球の全てを第２作動部４１３に誘導する第２誘導釘４９１ｂが設けられている。第２誘導釘４９１ｂが設けられていることにより、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は全て第２作動部４１３のカバー部材４３９によって形成された通路部４３９ａに確実に流入することとなる。したがって、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が誘導状態である状況において右側領域ＰＡ３に流入して第２誘導釘４９１ｂにより第２作動部４１３に誘導された遊技球は確実に第２作動部４１３に入球することとなる。一方、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が非誘導状態である状況において右側領域ＰＡ３に流入して第２誘導釘４９１ｂにより第２作動部４１３に誘導された遊技球は第２作動部４１３のカバー部材４３９による通路部４３９ａに流入するものの第２作動部４１３に入球しない。この遊技球は通路部４３９ａを通過して第２作動部４１３よりも下流側を流下することとなる。例えば特電入賞装置４１６が開放状態となっている場合にはこの遊技球は高い確率で特電入賞装置４１６に入球することとなる。なお、特電入賞装置４１６が開放状態となっている場合にはこの遊技球が確実に特電入賞装置４１６に入球する構成としてもよい。

30

40

#### 【８９８９】

上記構成において、第２作動部４１３への遊技球の入球が発生した場合における遊技球の払出個数は１個であるため第２作動部４１３への入球が頻繁に発生したとしても実質的に遊技者が所有している遊技球は増加しない。一方、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が非誘導状態である場合には第２誘導釘４９１ｂに誘導された遊技球であっても第２作動部４１３に入球しない。したがって、サポートモードが高頻度サポートモードとなり誘導ユニット４３２が高い頻度で誘導状態となる状況であったとしても、開閉実行モードが発生して特電入賞装置４１６への遊技球の入球が発生しない限り、遊技者が所有している遊技球が減りづらくなっても増加はしない。

#### 【８９９０】

50

次に、主側CPU63にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図738を用いて説明する。

【8991】

主側CPU63は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示部425、426の表示の設定、図柄表示装置424の図柄表示の設定、普図表示部423aの表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図738に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別を判定する際に使用する種別カウンタC2と、図柄表示装置424が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図表示部425、426及び図柄表示装置424における遊技機の表示継続期間を決定する変動種別カウンタCSと、を用いることとしている。さらに、第2作動部413の誘導ユニット432を誘導実行状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタC4を用いることとしている。なお、上記各カウンタC1～C3、CINI、CS、C4は、主側RAM65の各種カウンタエリア65bに設けられている。

【8992】

各カウンタC1～C3、CINI、CS、C4は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3に対応した情報は、第1作動部412又は第2作動部413への入賞が発生した場合に、主側RAM65に設けられた特図保留エリア451に格納される。特図保留エリア451は、第1特図保留エリア452と、第2特図保留エリア453と、特図用の実行エリア492とを備えている。

【8993】

第1特図保留エリア452は第1エリア452a、第2エリア452b、第3エリア452c及び第4エリア452dを備えており、第1作動部412への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア452a～452dに格納される。この場合、第1エリア452a～第4エリア452dには、第1作動部412への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア452a 第2エリア452b 第3エリア452c 第4エリア452dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア452a～452dが設けられていることにより、第1作動部412への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第1特図保留エリア452において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【8994】

第2特図保留エリア453は第1エリア453a、第2エリア453b、第3エリア453c及び第4エリア453dを備えており、第2作動部413への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア453a～453dに格納される。この場合、第1エリア453a～第4エリア453dには、第2作動部413への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア453a 第2エリア453b 第3エリア453c 第4エリア453dの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア453a～453dが設けられていることにより、第2作動部413への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、第2特図保留エリア453において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【8995】

特図用の実行エリア492は第1特図用の実行エリア493と第2特図用の実行エリア494とを備えている。第1特図用の実行エリア493は第1特図表示部425にて絵柄の変動表示を開始する際に、特図用の当否判定処理や種別判定処理などを行う対象の第1

10

20

30

40

50

特図側の保留情報が格納されるエリアである。第2特図用の実行エリア494は第2特図表示部426にて絵柄の変動表示を開始する際に、特図用の当否判定処理や種別判定処理などを行う対象の第2特図側の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第1特図表示部425における絵柄の変動表示を開始する際には、第1特図保留エリア452の第1エリア452aに格納された第1特図側の保留情報が第1特図用の実行エリア493に移動される。一方、第2特図表示部426における絵柄の変動表示を開始する際には、第2特図保留エリア453の第1エリア453aに格納された第2特図側の保留情報が第2特図用の実行エリア494に移動される。

#### 【8996】

普電役物開放カウンタC4に対応した情報は、スルー入賞部414への入賞が発生した場合に、主側RAM65に設けられた普図保留エリア455に格納される。普図保留エリア455は、第1エリア455a、第2エリア455b、第3エリア455c及び第4エリア455dを備えており、スルー入賞部414への入賞履歴に合わせて、普電役物開放カウンタC4の数値情報が普図側の保留情報として、いずれかのエリア455a～455dに格納される。この場合、第1エリア455a～第4エリア455dには、スルー入賞部414への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア455a 第2エリア455b 第3エリア455c 第4エリア455dの順に数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つのエリア455a～455dが設けられていることにより、スルー入賞部414への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。なお、普図保留エリア455において保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

#### 【8997】

普図保留エリア455には、普図用の実行エリア456が設けられている。普図用の実行エリア456は、普図表示部423aにて変動表示を開始する際に、誘導ユニット432を誘導状態とするか否かを決定するための誘導状態抽選を行う対象の普図側の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、普図表示部423aの変動表示を開始する際には、普図保留エリア455の第1エリア455aに格納された普図側の保留情報が普図用の実行エリア456に移動される。

#### 【8998】

上記各カウンタC1～C3，CINI，CS，C4のうちリーチ乱数カウンタC3、乱数初期値カウンタCINI及び普電役物開放カウンタC4に関する構成は上記第96実施形態と同一である。一方、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSに関する構成は上記第96実施形態と相違している。以下、これら当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSに関する構成について説明する。なお、本実施形態では小当たり結果に対応する遊技回では図柄表示装置424においてリーチ表示が発生することはない、さらに図柄の変動表示後に同一図柄の組合せが停止表示されない。

#### 【8999】

まず当たり乱数カウンタC1について説明する。当たり乱数カウンタC1は、0～9999の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～9999）。当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動部412又は第2作動部413に入賞したタイミングで主側RAM65の特図保留エリア451に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタC1の数値情報を利用して当否判定処理が行われる。

#### 【9000】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側ROM64に当否テーブルとして記

憶されている。当否テーブルとして、第1特図側の保留情報に対応させて第1当否テーブル495, 496が設けられているとともに、第2特図側の保留情報に対応させて第2当否テーブル497, 498が設けられている。また、本実施形態では当否抽選モードとして、大当たり結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している。

#### 【9001】

図739(a)は低確率モードにおいて第1特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第1当否テーブル495を説明するための説明図であり、図739(b)は高確率モードにおいて第1特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第1当否テーブル496を説明するための説明図であり、図739(c)は低確率モードにおいて第2特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第2当否テーブル497を説明するための説明図であり、図739(d)は高確率モードにおいて第2特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第2当否テーブル498を説明するための説明図である。

10

#### 【9002】

図739(a)~図739(d)に示すように上記第96実施形態と同様に当否判定処理の結果として、大当たり結果と、小当たり結果と、外れ結果とが存在している。大当たり結果は、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機となり得る当否結果である。小当たり結果は、特電入賞装置416が開閉制御される開閉実行モードへの移行契機となる一方、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機とならない当否結果である。外れ結果は、開閉実行モードの移行契機とならずに、さらに当否抽選モード及びサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

20

#### 【9003】

図739(a)に示すように低確率時の第1当否テーブル495には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機10には「設定1」~「設定6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」~「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

30

#### 【9004】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として50個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8950個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として52個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8948個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8946個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8944個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の

40

50

数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8942個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8940個が設定されている。

#### 【9005】

図739(b)に示すように高確率時の第1当否テーブル496には当否判定の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

10

#### 【9006】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8500個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として520個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8480個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8460個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として560個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8440個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として580個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8420個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として600個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として1000個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として8400個が設定されている。

20

30

#### 【9007】

「設定1」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には1/200であり高確率モードである場合にはその10倍の1/20である。「設定2」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約1/192であり高確率モードである場合にはその10倍の約1/19.2である。「設定3」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約1/185であり高確率モードである場合にはその10倍の約1/18.5である。「設定4」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約1/179であり高確率モードである場合にはその10倍の約1/17.9である。「設定5」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約1/172であり高確率モードである場合にはその10倍の約1/17.2であ

40

50

る。「設定6」において第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約1/167であり高確率モードである場合にはその10倍の約1/16.7である。つまり、「設定1」～「設定6」のいずれであっても第1特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して10倍となる。

#### 【9008】

一方、第1特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となる1/10である。また、第1特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となる1/10となる。つまり、第1特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく一定となっている。また、第1特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。但し、第1特図側の保留情報を契機とした場合、設定状態及び当否抽選モードに関係なく外れ結果となる確率が最も高い確率となっている。さらに言うと第1特図側の保留情報を契機とした場合に外れ結果となる確率は、設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果及び小当たり結果の合成確率よりも高い確率となっている。

#### 【9009】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

#### 【9010】

図739(c)に示すように低確率時の第2当否テーブル497には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

#### 【9011】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として50個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として550個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として52個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として548個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として546個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9400個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として544個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として



9 4 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 4 2 個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定 6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 4 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 4 0 個が設定されている。

#### 【 9 0 1 2 】

図 7 3 9 ( d ) に示すように高確率時の第 2 当否テーブル 4 9 8 には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機 1 0 には「設定 1」～「設定 6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

#### 【 9 0 1 3 】

具体的には、最も低い設定値である「設定 1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 4 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 1 0 0 個が設定されている。また、「設定 1」よりも 1 段階高い設定値である「設定 2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 2 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 4 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 8 0 個が設定されている。また、「設定 2」よりも 1 段階高い設定値である「設定 3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 4 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 4 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 0 個が設定されている。また、「設定 3」よりも 1 段階高い設定値である「設定 4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 6 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 4 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 4 0 個が設定されている。また、「設定 4」よりも 1 段階高い設定値である「設定 5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 8 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 4 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 2 0 個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定 6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 0 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 4 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数は 0 個となっている。

#### 【 9 0 1 4 】

「設定 1」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には  $1 / 200$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の  $1 / 20$  である。「設定 2」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 192$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 19.2$  である。「設定 3」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 185$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 18.5$  である。「設定 4」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 179$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 17.9$  である。「設定 5」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 172$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 17.2$  である。「設定 6」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低

10

20

30

40

50

確率モードである場合には約  $1/167$  であり高確率モードである場合にはその  $10$  倍の約  $1/16.7$  である。つまり、「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して  $10$  倍となる。また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第 1 特図側の保留情報を契機とした場合と第 2 特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。

#### 【9015】

一方、第 2 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となる約  $1/1.06$  である。また、第 2 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となる  $1/1.06$  となる。つまり、第 2 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく一定となっている。この第 2 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は第 1 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第 2 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第 2 特図側の保留情報を契機とした場合、設定状態及び当否抽選モードに関係なく小当たり結果となる確率が外れ結果となる確率よりも高い確率となっている。さらに言うとも第 2 特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は、設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果及び外れ結果の合成確率よりも高い確率となっている。

#### 【9016】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

#### 【9017】

上記のとおり第 1 特図側の保留情報を契機とした場合及び第 2 特図側の保留情報を契機とした場合のいずれであっても高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高くなるように設定されていることにより高い設定値ほど遊技者にとって有利となる。また、開閉実行モードは単位時間当たりにおける遊技者の持ち球の増加量が最も多くなる期間であり、当該開閉実行モードの移行契機となる大当たり結果の確率が設定値に応じて変動することにより、設定値に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

#### 【9018】

また、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たり結果となる確率が高くなる構成において、いずれの「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は低確率モードにおいて大当たり結果となる確率に対して「1」よりも大きい数である一定数倍（具体的には  $10$  倍）高い確率となっている。これにより、いずれの設定状態であっても低確率モードと高確率モードとの間における大当たり結果となる確率の変動率を一定とすることが可能となる。

#### 【9019】

また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第 1 特図側の保留情報を契機とした場合と第 2 特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。これにより、第 1 特図側の保留情報を契機とした場合と第 2 特図側の保留情報を契機とした場合とで大当たり結果の発生確率に差異が生じないようにすることが可能となる。

#### 【9020】

また、第 1 特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となるとともに当否抽選モードが低確率モード及び

10

20

30

40

50

高確率モードのいずれであっても同一となっている。また、第2特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるとともに当否抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となっている。これにより、遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いつらくさせることが可能となる。

#### 【9021】

その一方、小当たり結果となる確率は第2特図側の保留情報を契機とした場合の方が第1特図側の保留情報を契機とした場合よりも高い確率となっている。これにより、第1特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行される場合と第2特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行される場合とで小当たり結果の発生頻度を異ならせることが可能となる。

10

#### 【9022】

また、第1当否テーブル495、496にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の方が多い構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が最も多い。これにより、設定値による大当たり結果の確率変動分を吸収するための設定値による外れ結果の確率変動分を少なくすることが可能となる。よって、第1特図側の保留情報を契機とした場合において遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いつらくさせることが可能となる。

20

#### 【9023】

また、第2当否テーブル497、498にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の方が少ない構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、大当たり結果及び小当たり結果の合成確率が最も高くなる状況である「設定6」であって高確率モードである場合に第2特図側の保留情報に対して当否判定処理が行われた状況において外れ結果となる確率は0%となっている。これにより、「設定6」であって高確率モードである場合に第2特図側の保留情報に対して当否判定処理が行われた状況における大当たり結果及び小当たり結果の合成確率を好適に高めることが可能となる。

30

#### 【9024】

次に、種別カウンタC2について説明する。種別カウンタC2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動部412又は第2作動部413に入賞したタイミングで主側RAM65の特図保留エリア451に格納される。そして、この格納された種別カウンタC2の値を利用して種別判定処理が行われる。

#### 【9025】

種別カウンタC2を利用した種別判定処理は、当否判定処理において大当たり結果となった場合に行われる。一方、当否判定処理において小当たり結果となった場合には種別判定処理は行われない。つまり、本実施形態では大当たり結果が複数種類設定されているのに対して小当たり結果は1種類のみ設定されている。当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、主側ROM64に予め記憶された種別テーブル499及び種別カウンタC2を利用して大当たり結果の種類が選択される。以下、各種類の大当たり結果の内容及び小当たり結果の内容について説明する。

40

#### 【9026】

図740(a)は第1特図側の保留情報又は第2特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に大当たり結果の種類を振り分けるために参照される種別テーブル499を説明するための説明図である。また、図740(b)は

50

複数種類の当たり結果のそれぞれの内容及び１種類の当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【 9 0 2 7 】

種別テーブル 4 9 9 は第 1 特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において当たり結果が選択された場合に参照されるとともに、第 2 特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において当たり結果が選択された場合に参照される。つまり、第 1 特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において当たり結果が選択された場合及び第 2 特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において当たり結果が選択された場合のいずれであっても、同一の種別テーブル 4 9 9 が参照される。

【 9 0 2 8 】

種別テーブル 4 9 9 には図 7 4 0 ( a ) に示すように、当たり結果の種類として、6 R 通常当たり結果と 6 R 高確当たり結果と 1 6 R 高確当たり結果とが設定されている。そして、「 0 ~ 1 0 」の種別カウンタ C 2 の数値情報が 6 R 通常当たり結果に対応しており、「 1 1 ~ 2 6 」の種別カウンタ C 2 の数値情報が 6 R 高確当たり結果に対応しており、「 2 7 ~ 2 9 」の種別カウンタ C 2 の数値情報が 1 6 R 高確当たり結果に対応している。つまり、当否判定処理において当たり結果が選択された場合には、1 1 / 3 0 の確率で 6 R 通常当たり結果が選択され、1 6 / 3 0 の確率で 6 R 高確当たり結果が選択され、3 / 3 0 の確率で 1 6 R 高確当たり結果が選択される。

【 9 0 2 9 】

6 R 通常当たり結果となった場合、図 7 4 0 ( b ) に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が 6 回発生する。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前における当否抽選モードに関係なく低確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。但し、この高頻度サポートモードは第 1 特図側の保留情報を契機とした遊技回及び第 2 特図側の保留情報を契機とした遊技回の合計回数が 5 0 回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。

【 9 0 3 0 】

なお、ラウンド遊技は上記第 9 6 実施形態と同様に、特電入賞装置 4 1 6 の開閉回数が上限回数となること、及び予め定められた上限入賞個数の遊技球が特電入賞装置 4 1 6 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。本実施形態では 1 回のラウンド遊技において特電入賞装置 4 1 6 の開閉が 1 回行われるとともに、各ラウンド遊技における開放継続期間が 2 9 秒に設定されている。また、特電入賞装置 4 1 6 への上限入賞個数は 1 0 個に設定されている。発射操作装置 2 8 が遊技者により操作されている状況では 0 . 6 秒に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 2 7 が駆動制御されるため、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と 1 回のラウンド遊技の上限入賞個数との積よりも長い時間に設定されていることとなる。よって、各ラウンド遊技において特電入賞装置 4 1 6 に上限入賞個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。

【 9 0 3 1 】

6 R 高確当たり結果となった場合、図 7 4 0 ( b ) に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が 6 回発生する。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前における当否抽選モードに関係なく高確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで継続する。但し、これに限定されることはなくこれら高確率モード及び高頻度サポートモードは遊技回の実行回数が終了基準回数に到達した場合に終了することとなるものの、その終了基準回数が当たり結果となる確率に比べて非常に多い回数であることにより実質的に次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで高確率モード及び高頻度サポートモードが継続する構成としてもよい。

【 9 0 3 2 】

16R高確大当たり結果となった場合、図740(b)に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が16回発生する。したがって、少なくともラウンド遊技の実行回数という点で16R高確大当たり結果は最も有利な大当たり結果となっている。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前における当否抽選モードに関係なく高確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく低頻度サポートモードとなる。これら高確率モード及び低頻度サポートモードは次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで継続する。但し、これに限定されることはなくこれら高確率モード及び低頻度サポートモードは遊技回の実行回数が終了基準回数に到達した場合に終了することとなるものの、その終了基準回数が大当たり結果となる確率に比べて非常に多い回数であることにより実質的に次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで高確率モード及び低頻度サポートモードが継続する構成としてもよい。

10

#### 【9033】

小当たり結果となった場合、図740(b)に示すようにその後の開閉実行モードでは特電入賞装置416が1回開放される。この1回の開放回は2秒が経過すること及び特電入賞装置416への入賞個数が10個に到達したことのいずれか一方の条件が成立した場合に終了する。この場合に、既に説明したとおり発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では0.6秒に1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御されるため、当該開放回の開放継続期間は遊技球の発射周期と当該開放回の上限入賞個数との積よりも短い時間に設定されていることとなる。よって、当該開放回においては基本的に特電入賞装置416に上限入賞個数以上の遊技球が入賞することはなく、開放継続期間である2秒が経過することで特電入賞装置416が閉鎖状態となる。また、小当たり結果が発生したとしても当否抽選モード及びサポートモードは開閉実行モードの開始前におけるモードが維持される。

20

#### 【9034】

既に説明したとおり第1特図側の保留情報を契機とした場合及び第2特図側の保留情報を契機とした場合のいずれであっても当否判定処理において小当たり結果が選択され得る。但し、第2特図側の保留情報を契機とした場合の方が第1特図側の保留情報を契機とした場合よりも小当たり結果が選択される確率が高い。より詳細には、第2特図側の保留情報を契機とした場合には当否判定処理において小当たり結果が選択される確率は当当たり結果及び外れ結果の合成確率よりも高い確率であるのに対して、第1特図側の保留情報を契機とした場合には当否判定処理において小当たり結果が選択される確率よりも外れ結果が選択される確率の方が高い。したがって、第2作動部413への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも単位発射個数当たりで小当たり結果となる確率が高くなる。しかしながら、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となった場合に特電入賞装置416への入賞が発生する遊技球の期待個数は低頻度サポートモードの方が高頻度サポートモードよりも多い。このような事象が発生する理由について以下に説明する。

30

#### 【9035】

図740(c)はサポートモードの内容を説明するための説明図である。低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードのいずれであっても、第2作動部413の誘導ユニット432を誘導状態に制御するか否かを決定するための誘導状態抽選において誘導状態当選となる確率は95%で同一となっている。但し、これに限定されることはなく誘導状態当選となる確率が低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで略同一である構成としてもよく、高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも誘導状態当選となる確率が高い構成としてもよい。

40

#### 【9036】

誘導状態抽選が実行された場合に実行される普図表示部423aにおける絵柄の変動表示の表示継続期間は、低頻度サポートモードである場合には4秒であるのに対して、高頻度サポートモードである場合には0.1秒である。普図表示部423aにて絵柄の変動表示が行われている間は普図保留エリア455に普図側の保留情報が保留記憶されていたと

50

しても第2作動部413の誘導ユニット432は誘導状態とならない。そして、第2作動部413の誘導ユニット432が非誘導状態である場合には、右側領域PA3に流入した遊技球が第2作動部413の下流側に存在している特電入賞装置416の位置に到達し得る。

#### 【9037】

誘導状態当選となった場合における誘導ユニット432の誘導状態の実行態様は、低頻度サポートモードである場合には誘導ユニット432が2秒に亘って1回のみ誘導状態となるのに対して、高頻度サポートモードである場合には誘導ユニット432が6秒に亘って1回のみ誘導状態となる。なお、誘導ユニット432の誘導状態は第2作動部413への入賞個数が上限入賞個数である10個に到達した場合にも終了することとなるが、既に説明したとおり発射操作装置28が遊技者により操作されている状況では0.6秒に1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構27が駆動制御されるため、低頻度サポートモードであれば誘導ユニット432が2秒に亘って誘導状態となるとともに高頻度サポートモードであれば誘導ユニット432が6秒に亘って誘導状態となる。

10

#### 【9038】

上記構成であることにより高頻度サポートモードにおいては誘導ユニット432の誘導状態当選となる確率が95%という高確率であるとともに普図表示部423aにおける絵柄の表示継続期間が0.1秒という遊技球の発射周期よりも短い時間であり、さらに誘導状態においては6秒に亘って誘導ユニット432が誘導状態となる。また、既に説明したとおり右側領域PA3を流下する遊技球は、基本的にスルー入賞部414に入賞するとともに誘導ユニット432が誘導状態であれば基本的に第2作動部413に入賞する。したがって、高頻度サポートモードにおいては右側領域PA3を流下するように遊技球の発射が継続された場合には基本的に誘導ユニット432が誘導状態となっておりとともに第2作動部413への入賞が発生することで第2作動部413よりも下流側に遊技球が流入しない。よって、高頻度サポートモードである場合には第2作動部413への入賞が高頻度で発生するものの、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果が発生して特電入賞装置416が開放状態となったとしても当該特電入賞装置416に入球可能な位置に遊技球が到達しないため特電入賞装置416への入賞は基本的に発生しない。ちなみに、第2作動部413への入賞が発生したとしても払い出される遊技球の個数は1個であるため、高頻度サポートモードにおいて第2作動部413への入賞が高頻度で発生したとしても遊技者が所有している遊技球は増加しない。

20

30

#### 【9039】

一方、低頻度サポートモードにおいては誘導ユニット432の誘導状態当選となる確率が95%という高確率であるとともに普図表示部423aにおける絵柄の表示継続期間が4秒という遊技球の発射周期よりも長い時間であり、さらに誘導状態においては2秒に亘って誘導ユニット432が誘導状態となる。また、既に説明したとおり右側領域PA3を流下する遊技球は、基本的にスルー入賞部414に入賞するとともに誘導ユニット432が誘導状態であれば基本的に第2作動部413に入賞する。したがって、低頻度サポートモードにおいては右側領域PA3を流下するように遊技球の発射が継続された場合には誘導ユニット432が誘導状態となることで第2作動部413への入賞は発生し得るものの第2作動部413よりも下流側の特電入賞装置416の位置に遊技球が到達し得る。よって、低頻度サポートモードである場合には第2作動部413への入賞頻度は高頻度サポートモードよりも低くなるものの、第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となったことで開放状態となっている特電入賞装置416への入賞が発生し得る。

40

#### 【9040】

低頻度サポートモードにおいては第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となったことで開放状態となっている特電入賞装置416への入賞が発生し得る構成において、第2特図表示部426における遊技回の表示継続期間を当否抽選モードが低確率モードである場合と高確率モードである場合とで相違させることにより、低確率モードであって

50

低頻度サポートモードである状況において右側領域 P A 3 を流下するように発射操作を行ったとしても単位時間当たりの利益が極端に低くなる一方、高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域 P A 3 を流下するように発射操作を行った場合には単位時間当たりの利益が高くなる構成としている。以下、当該構成について説明する。

#### 【 9 0 4 1 】

変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、特図表示部 4 2 5 , 4 2 6 における絵柄の変動表示の表示継続期間（すなわち絵柄の変動表示期間）と図柄表示装置 4 2 4 における図柄の表示継続期間（すなわち図柄の変動表示期間）とを主側 C P U 6 3 において決定する上で用いられる（これら表示継続期間を遊技回の表示継続期間ともいう）。変動種別カウンタ C S は繰り返し更新され、特図表示部 4 2 5 , 4 2 6 における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 2 4 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。遊技回の表示継続期間の設定態様について図 7 4 1 の説明図を参照しながら説明する。なお、図 7 4 1 における「 0 ~ 9 9 」の数字は変動種別カウンタ C S の値に対応している。

10

#### 【 9 0 4 2 】

低確率モードにおいて第 1 特図表示部 4 2 5 における遊技回の表示継続期間の設定態様は通常設定態様となる。通常設定態様においては、図 7 4 1 に示すように、当否判定処理の結果が外れ結果であってリーチ演出が発生しない完全外れ時であれば、第 1 特図保留エリア 4 5 2 に上限個数（具体的には 4 個）の第 1 特図側の保留情報が記憶されている状況にて新たな遊技回が開始される場合には遊技回の表示継続期間として 2 秒が選択され、第 1 特図保留エリア 4 5 2 に上限個数の第 1 特図側の保留情報が記憶されていない状況にて新たな遊技回が開始される場合には遊技回の表示継続期間として 1 0 秒、2 0 秒及び 3 0 秒のいずれかが選択される。また、通常設定態様において当否判定処理の結果が外れ結果ではあるもののリーチ演出が発生する外れリーチ時の場合、当否判定処理の結果が大当たり結果である場合及び当否判定処理の結果が小当たり結果である場合のいずれかである場合には、遊技回の表示継続期間として 2 0 秒、3 0 秒、4 0 秒、5 0 秒、1 分、1 分 3 0 秒及び 2 分のいずれかが選択される。この場合、大当たり結果又は小当たり結果の方が外れリーチ時よりも長い継続期間が選択され易くなっていると同時に、選択される平均継続期間も大当たり結果又は小当たり結果の方が外れリーチ時よりも長くなっている。

20

30

#### 【 9 0 4 3 】

一方、低確率モードにおいて第 2 特図表示部 4 2 6 における遊技回の表示継続期間の設定態様は長期間設定態様となる。長期間設定態様においては、選択される遊技回の表示継続期間は 1 種類のみとなっており、対象となる遊技回の当否判定結果及び種別判定結果に関係なくその 1 種類の遊技回の表示継続期間が選択される。この選択される遊技回の表示継続期間は 1 0 分となっている。当該表示継続期間は、通常選択態様において選択される最長の遊技回の表示継続期間である 2 分よりも長い時間となっている。これにより、低確率モードにおいては第 2 特図表示部 4 2 6 における遊技回の実行頻度が第 1 特図表示部 4 2 5 における遊技回の実行頻度よりも低くなる。

40

#### 【 9 0 4 4 】

高確率モードでは遊技回の表示継続期間の設定態様が低確率モードと異なっている。具体的には、高確率モードにおいて第 1 特図表示部 4 2 5 における遊技回の表示継続期間は、当否判定結果が外れ結果である場合にはリーチ演出が発生するか否かに関係なく 1 種類のみが選択対象となり、当否判定結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合にも 1 種類のみが選択対象となる。この場合、大当たり結果又は小当たり結果となる場合における遊技回の表示継続期間は外れ結果となる場合における遊技回の表示継続期間よりも長く設定されており、具体的には外れ結果となる場合における遊技回の表示継続期間が 1 0 秒であるのに対して大当たり結果又は小当たり結果となる場合における遊技回の表示継続期間が 3 0 秒となっている。

50

## 【 9 0 4 5 】

高確率モードにおいて第2特図表示部426における遊技回の表示継続期間は、当否判定結果が外れ結果又は小当たり結果である場合には9/10の確率で0.5秒が選択され1/10の確率で1分30秒が選択される。一方、当否判定結果が大当たり結果である場合には1分30秒の1種類のみが選択対象となる。

## 【 9 0 4 6 】

高確率モードにおいて第2特図表示部426にて遊技回が実行される場合であって小当たり結果となる場合には遊技回の表示継続期間が高い確率で0.5秒となることにより、遊技回の最終停止期間を含めて当該遊技回の合計期間は1秒となる。これに対して、既に説明したとおり低頻度サポートモードにおいては普図表示部423aの表示継続期間が4秒であるとともに誘導ユニット432の誘導状態が継続する期間が2秒であり、さらに第2作動部413への入賞が発生した場合には高い確率で小当たり結果となるとともに小当たり結果となった場合の開閉実行モードにおいて特電入賞装置416が開放状態となる期間は2秒である。そうすると高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域PA3を流下するように遊技球の発射操作を行うことで小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置416への入賞が発生する頻度が他の状況よりも高くなる。そして、この入賞頻度は、高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域PA3を流下するように遊技球の発射操作を行った場合には遊技者が所有する遊技球の個数が増加する入賞頻度に設定されている。

## 【 9 0 4 7 】

高確率モードであって低頻度サポートモードとなる状況を生じさせる契機は既に説明したとおり16R高確大当たり結果である。また、16R高確大当たり結果となった場合にはラウンド遊技が16回発生する開閉実行モードが行われた後に新たに大当たり結果が発生するまでは高確率モードであって低頻度サポートモードとなる状況が継続する。そして、上記のとおり高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域PA3を流下するように遊技球の発射操作を行うことで小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置416への入賞が発生する頻度は、高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域PA3を流下するように遊技球の発射操作を行った場合には遊技者が所有する遊技球の個数が増加する入賞頻度に設定されている。したがって、16R高確大当たり結果となり開閉実行モードが終了した後は新たに大当たり結果が発生するまでに実行された第2特図表示部426における遊技回の回数が多いほど遊技者が所有する遊技球の個数が増加することとなる。よって、当該状況において遊技者は大当たり結果が発生しないことを期待することとなる。

## 【 9 0 4 8 】

大当たり結果が発生したとしてもそれが16R高確大当たり結果であれば、ラウンド遊技が16回発生する開閉実行モードが行われた後に高確率モードであって低頻度サポートモードである状況が再度発生することとなる。よって、遊技者は大当たり結果が発生しないことを期待しながらも、大当たり結果となるのであれば16R高確大当たり結果となることを期待することとなる。

## 【 9 0 4 9 】

6R高確大当たり結果が発生した場合にはラウンド遊技が6回発生する開閉実行モードが行われた後に高確率モードであって高頻度サポートモードである状況となる。当該状況は大当たり結果が新たに発生するまで継続する。当該状況においては既に説明したとおり右側領域PA3を遊技球が流下するように発射操作を行うことで第2作動部413への入賞が高頻度で発生するものの小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置416への入賞は基本的に発生しない。したがって、当該状況においては遊技者が所有する遊技球の個数を増加させることはできないもののあまり減らさないようにしながら次回の大当たり結果を発生させることが可能となる。よって、当該状況において遊技者は大当たり結果が早期に発生することを期待することとなる。

## 【 9 0 5 0 】



6 R 通常大当たり結果が発生した場合にはラウンド遊技が 6 回発生する開閉実行モードが行われた後に低確率モードであって高頻度サポートモードである状況となる。当該状況においても右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作を行うことで第 2 作動部 4 1 3 への入賞が高頻度で発生するものの小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置 4 1 6 への入賞は基本的に発生しない。但し、当否抽選モードは低確率モードであるとともに遊技回の実行回数が 5 0 回となることで高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードに移行する。したがって、当該状況においては、遊技者が所有する遊技球の個数をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる範囲において次の大当たり結果が発生することを遊技者は期待することとなる。

#### 【 9 0 5 1 】

低確率モードであって低頻度サポートモードとなった場合には右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作を行ったとしても第 2 特図表示部 4 2 6 における遊技回の表示継続期間は極端に長い 1 0 分となる。この場合、右側領域 P A 3 を遊技球が流下するように発射操作を行ったとしても遊技の消化効率が悪くなるため、遊技者は左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作を行うこととなる。左側領域 P A 2 を遊技球が流下するように発射操作が行われることで第 1 特図表示部 4 2 5 における遊技回が実行されることとなる。この場合の遊技回の表示継続期間は既に説明したとおり通常設定態様となる。

#### 【 9 0 5 2 】

< 第 1 特図特電制御処理及び第 2 特図特電制御処理 >

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される第 1 特図特電制御処理及び第 2 特図特電制御処理について説明する。本実施形態では上記第 9 6 実施形態と異なり、第 1 特図表示部 4 2 5 において遊技回が実行されている状況であっても第 2 特図表示部 4 2 6 において遊技回が開始され得るとともに、第 2 特図表示部 4 2 6 において遊技回が実行されている状況であっても第 1 特図表示部 4 2 5 において遊技回が開始され得る。したがって、第 1 特図表示部 4 2 5 についての特図特電制御処理として第 1 特図特電制御処理が設定されているとともに、第 2 特図表示部 4 2 6 についての特図特電制御処理として第 2 特図特電制御処理が設定されている。これら第 1 特図特電制御処理及び第 2 特図特電制御処理は上記第 9 6 実施形態における特図特電制御処理の代わりに実行されるものであり、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) におけるステップ S 8 9 1 3 にて実行される。

#### 【 9 0 5 3 】

図 7 4 2 は第 1 特図特電制御処理を示すフローチャートであり、図 7 4 3 は第 2 特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、第 1 特図特電制御処理におけるステップ S F 1 0 1 ~ ステップ S F 1 1 1 の処理及び第 2 特図特電制御処理におけるステップ S F 2 0 1 ~ ステップ S F 2 1 1 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 9 0 5 4 】

第 1 特図特電制御処理 ( 図 7 4 2 ) ではまず第 1 特図側の保留情報の取得処理を実行する ( ステップ S F 1 0 1 ) 。当該取得処理では第 1 作動部 4 1 2 への入賞が発生している場合、第 1 特図保留エリア 4 5 2 に記憶されている第 1 特図側の保留情報の数が上限記憶数 ( 具体的には 4 個 ) 未満であることを条件として、第 1 特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタ C 1 、種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を第 1 特図側の保留情報として、第 1 特図保留エリア 4 5 2 の第 1 エリア 4 5 2 a ~ 第 4 エリア 4 5 2 d における第 1 特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第 1 特図側の保留情報を取得した場合には、第 1 特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第 1 特図保留表示部 4 2 7 の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第 1 特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 2 4 における第 1 特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第 1 特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

#### 【 9 0 5 5 】

10

20

30

40

50

第2特図特電制御処理(図743)ではまず第2特図側の保留情報の取得処理を実行する(ステップSF201)。当該取得処理では第2作動部413への入賞が発生している場合、第2特図保留エリア453に記憶されている第2特図側の保留情報の数が上限記憶数(具体的には4個)未満であることを条件として、第2特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報を第2特図側の保留情報として、第2特図保留エリア453の第1エリア453a~第4エリア453dにおける第2特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第2特図側の保留情報を取得した場合には、第2特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第2特図保留表示部428の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第2特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置81に送信する。これにより、図柄表示装置424における第2特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第2特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

10

20

30

40

50

#### 【9056】

第1特図特電制御処理(図742)及び第2特図特電制御処理(図743)の説明に戻り、保留情報の取得処理(ステップSF101又はステップSF201)を実行した後は、主側ROM64に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す(ステップSF101、ステップSF202)。そして、第1特図特電制御処理(図742)であれば特図特電アドレステーブルから第1特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し(ステップSF103)、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする(ステップSF104)。また、第2特図特電制御処理(図743)であれば特図特電アドレステーブルから第2特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し(ステップSF203)、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする(ステップSF204)。

#### 【9057】

第1特図特電カウンタは、第1特図特電制御処理(図742)におけるステップSF105~ステップSF111の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側CPU63にて把握するためのカウンタである。第2特図特電カウンタは、第2特図特電制御処理(図743)におけるステップSF205~ステップSF211の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側CPU63にて把握するためのカウンタである。特図特電アドレステーブルには、第1特図特電カウンタの数値情報に対応させてステップSF105~ステップSF111の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されているとともに第2特図特電カウンタの数値情報に対応させてステップSF205~ステップSF211の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。

#### 【9058】

第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「0」である場合にはステップSF105又はステップSF205の特図変動開始処理にジャンプし、第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「1」である場合にはステップSF106又はステップSF206の特図変動中処理にジャンプし、第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「2」である場合にはステップSF107又はステップSF207の特図確定中処理にジャンプし、第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「3」である場合にはステップSF108又はステップSF208の特電開始処理にジャンプし、第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「4」である場合にはステップSF109又はステップSF209の特電開放中処理にジャンプし、第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「5」である場合にはステップSF110又はステップSF210の特電閉鎖中処理にジャンプし、第1特図特電カウンタ又は第2特図特電カウンタの値が「6」である場合にはステップSF111又はステップSF211の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップSF105~ステップSF111及びステップSF205~ステップSF211の各処理について個別に説明する。

## 【 9 0 5 9 】

## &lt; 特図変動開始処理 &gt;

まずステップ S F 1 0 5 及びステップ S F 2 0 5 の特図変動開始処理について、図 7 4 4 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図変動開始処理におけるステップ S F 3 0 1 ~ ステップ S F 3 1 7 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 9 0 6 0 】

特図変動開始処理では、まず今回の特図特電制御処理（図 7 4 2、図 7 4 3）に対応しない側において開閉実行モード用の処理が実行されているか否かを判定する（ステップ S F 3 0 1）。既に説明したとおり第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 のうち一方において遊技回が実行されている状況であっても他方において遊技回が実行され得る。この場合に、ステップ S F 3 0 1 が実行され、今回の特図特電制御処理（図 7 4 2、図 7 4 3）に対応しない側において開閉実行モード用の処理が実行されている場合にはステップ S F 3 0 2 以降の処理が実行されずに新たな遊技回の開始が規制される。これにより、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 のうち一方における遊技回を契機として開閉実行モードが実行されている状況においては、他方における遊技回が新たに開始されないように規制される。よって、開閉実行モードへの遊技者の注目度を高めることが可能となる。なお、今回が第 1 特図特電制御処理（図 7 4 2）における特図変動開始処理であれば第 2 特図特電カウンタの値が 3 以上であるか否かをステップ S F 3 0 1 にて判定し、3 以上である場合にはステップ S F 3 0 2 以降の処理を実行しない構成である。また、今回が第 2 特図特電制御処理（図 7 4 3）における特図変動開始処理であれば第 1 特図特電カウンタの値が 3 以上であるか否かをステップ S F 3 0 1 にて判定し、3 以上である場合にはステップ S F 3 0 2 以降の処理を実行しない構成である。

## 【 9 0 6 1 】

ステップ S F 3 0 1 にて否定判定をした場合には、対応する保留個数が 1 個以上であるか否かを判定する（ステップ S F 3 0 2）。今回が第 1 特図特電制御処理（図 7 4 2）における特図変動開始処理であれば第 1 特図保留エリア 4 5 2 に第 1 特図側の保留情報が 1 個以上記憶されているか否かを判定し、今回が第 2 特図特電制御処理（図 7 4 3）における特図変動開始処理であれば第 2 特図保留エリア 4 5 3 に第 2 特図側の保留情報が 1 個以上記憶されているか否かを判定する。

## 【 9 0 6 2 】

ステップ S F 3 0 2 にて肯定判定をした場合には、データ設定処理を実行する（ステップ S F 3 0 3）。データ設定処理では、今回が第 1 特図特電制御処理（図 7 4 2）であれば、第 1 特図保留エリア 4 5 2 の第 1 エリア 4 5 2 a に格納されたデータを第 1 特図用の実行エリア 4 9 3 に移動する。その後、第 1 特図保留エリア 4 5 2 の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリア 4 5 2 a ~ 4 5 2 d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第 2 エリア 4 5 2 b 第 1 エリア 4 5 2 a、第 3 エリア 4 5 2 c 第 2 エリア 4 5 2 b、第 4 エリア 4 5 2 d 第 3 エリア 4 5 2 c といった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第 4 エリア 4 5 2 d を「0」クリアする。また、データ設定処理では、第 1 特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第 1 特図保留表示部 4 2 7 の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 2 4 における第 1 特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第 1 特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。

## 【 9 0 6 3 】

データ設定処理では、今回が第 2 特図特電制御処理（図 7 4 3）であれば、第 2 特図保留エリア 4 5 3 の第 1 エリア 4 5 3 a に格納されたデータを第 2 特図用の実行エリア 4 9 4 に移動する。その後、第 2 特図保留エリア 4 5 3 の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリア 4 5 3 a ~ 4 5

3 d に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第 2 エリア 4 5 3 b 第 1 エリア 4 5 3 a、第 3 エリア 4 5 3 c 第 2 エリア 4 5 3 b、第 4 エリア 4 5 3 d 第 3 エリア 4 5 3 c といった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第 4 エリア 4 5 3 d を「0」クリアする。また、データ設定処理では、第 2 特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第 2 特図保留表示部 4 2 8 の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。これにより、図柄表示装置 4 2 4 における第 2 特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第 2 特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。

#### 【9064】

10

データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップ S F 3 0 4）。当否判定処理では、今回の遊技回が第 1 特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機 1 0 の設定値及び当否抽選モードに対応する第 1 当否テーブル 4 9 5、4 9 6（図 7 3 9（a）及び図 7 3 9（b）参照）を主側 R O M 6 4 から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第 1 特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第 1 当否テーブル 4 9 5、4 9 6 に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。一方、当否判定処理では、今回の遊技回が第 2 特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機 1 0 の設定値及び当否抽選モードに対応する第 2 当否テーブル 4 9 7、4 9 8（図 7 3 9（c）及び図 7 3 9（d）参照）を主側 R O M 6 4 から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第 2 特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタ C 1 についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第 2 当否テーブル 4 9 7、4 9 8 に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。

20

#### 【9065】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップ S F 3 0 5：YES）、種別判定処理を実行する（ステップ S F 3 0 6）。種別判定処理では、図 7 4 0（a）に示す種別テーブル 4 9 9 を主側 R O M 6 4 から読み出す。また、第 1 特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第 1 特図側の保留情報のうち種別カウンタ C 2 についての数値情報を読み出し、第 2 特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第 2 特図側の保留情報のうち種別カウンタ C 2 についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別カウンタ C 2 についての数値情報が上記種別テーブル 4 9 9 において設定されている 6 R 通常大当たり結果、6 R 高確大当たり結果及び 1 6 R 高確大当たり結果のうちいずれの種類の当当たり結果の数値範囲に対応しているのかを特定する。

30

#### 【9066】

種別判定処理を実行した後は当該種別判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側 R A M 6 5 のフラグに「1」をセットする（ステップ S F 3 0 7）。この「1」がセットされたフラグの状態は、開閉実行モードが終了する場合に「0」クリアされる。

#### 【9067】

40

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S F 3 0 8）。具体的には、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 6 4 に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 6 5 に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第 1 特図表示部 4 2 5 又は第 2 特図表示部 4 2 6 に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップ S F 3 0 8 では、ステップ S F 3 0 6 にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側 R A M 6 5 に記憶する。なお、各大当たり結果に 1 対 1 で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が

50

設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別カウンタ C 2 の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【 9 0 6 8 】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップ S F 3 0 9 : Y E S ）、小当たり結果に対応する主側 R A M 6 5 のフラグに「 1 」をセットする（ステップ S F 3 1 0 ）。この「 1 」がセットされたフラグの状態は開閉実行モードが終了する場合に「 0 」クリアされる。

【 9 0 6 9 】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S F 3 1 1 ）。具体的には、第 1 特図表示部 4 2 5 又は第 2 特図表示部 4 2 6 に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を主側 R O M 6 4 から読み出し、その読み出した情報を主側 R A M 6 5 に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

10

【 9 0 7 0 】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び小当たり結果のいずれでもない場合（ステップ S F 3 0 5 及びステップ S F 3 0 9 : N O ）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップ S F 3 1 2 ）。具体的には、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側 R O M 6 4 に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側 R A M 6 5 に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

20

【 9 0 7 1 】

いずれかの停止結果設定処理を実行した後は、表示継続期間の把握処理を実行する（ステップ S F 3 1 3 ）。かかる処理では、変動種別カウンタ C S の数値情報を取得するとともに、現状の状況及び変動種別カウンタ C S の数値情報に対応する表示継続期間の情報を図 7 4 1 の説明図に示す態様で選択する。

【 9 0 7 2 】

その後、今回の当否判定処理及び種別判定処理の結果、現状の当否抽選モードの種類、現状のサポートモードの種類、並びにステップ S F 3 1 3 の処理結果に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを主側 R O M 6 4 から選択する。そして、その選択した変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する（ステップ S F 3 1 4 ）。音声発光制御装置 8 1 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用の演出が実行されるようにするための制御を実行する。

30

【 9 0 7 3 】

その後、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 のうち今回の遊技回の実行対象となっている側における絵柄の変動表示を開始させる（ステップ S F 3 1 5 ）。第 1 特図表示部 4 2 5 又は第 2 特図表示部 4 2 6 にて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側 C P U 6 3 に参照されるテーブルとして、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 に対して共通となる特図用の変動表示テーブルが主側 R O M 6 4 に予め記憶されている。第 1 特図表示部 4 2 5 又は第 2 特図表示部 4 2 6 において絵柄の変動表示が実行される場合には、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。第 1 特図表示部 4 2 5 又は第 2 特図表示部 4 2 6 において絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、特図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における 1 周分の制御データが設定されている。したがって、第 1 特図表示部 4 2 5 又は第 2 特図表示部 4 2 6 において絵柄の変動表示が行われる場合、ステップ S F 3 1 3 にて決定した遊技回の表示継続期間が経過するまで特図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。

40

【 9 0 7 4 】

50

その後、特別表示部 4 2 9 の消灯処理を実行する（ステップ S F 3 1 6）。特別表示部 4 2 9 においては、開閉実行モードが発生した場合に当該開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数に対応する情報が表示される。つまり、6 R 通常大当たり結果又は 6 R 高確大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部 4 2 9 にて 6 回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、1 6 R 高確大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部 4 2 9 にて 1 6 回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、小当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部 4 2 9 にて小当たり結果に対応する表示が行われる。上記構成において特図変動開始処理のステップ S F 3 1 6 にて特別表示部 4 2 9 の消灯処理が実行されることにより、開閉実行モードが開始される場合に開始された特別表示部 4 2 9 における表示は当該開閉実行モードが終了した後において新たな遊技回が開始される場合に終了される。そして、特別表示部 4 2 9 は開閉実行モードが新たに発生するまで消灯状態に維持される。

10

20

30

40

50

#### 【 9 0 7 5 】

その後、今回の処理が第 1 特図特電制御処理（図 7 4 2）に対応しているのであれば第 1 特図特電カウンタの値を 1 加算し、今回の処理が第 2 特図特電制御処理（図 7 4 3）に対応しているのであれば第 2 特図特電カウンタの値を 1 加算する（ステップ S F 3 1 7）。特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「 0 」であるため、1 加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップ S F 1 0 6、ステップ S F 2 0 6）に対応する「 1 」となる。

#### 【 9 0 7 6 】

< 特図変動中処理 >

次に、第 1 特図特電制御処理（図 7 4 2）のステップ S F 1 0 6 及び第 2 特図特電制御処理（図 7 4 3）のステップ S F 2 0 6 にて実行される特図変動中処理について説明する。

#### 【 9 0 7 7 】

今回の遊技回の表示継続期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 4 2 5、4 2 6 の表示内容の更新タイミングである場合、特図用の変動表示テーブルを参照することにより特図表示部 4 2 5、4 2 6 の表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 4 2 5、4 2 6 における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。なお、主側 R A M 6 5 には第 1 特図表示部 4 2 5 において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第 1 表示順序カウンタが設けられている。また、主側 R A M 6 5 には第 2 特図表示部 4 2 6 において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第 2 表示順序カウンタが設けられている。

#### 【 9 0 7 8 】

特図表示部 4 2 5、4 2 6 における絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置 4 2 4 における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が 1 周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、遊技回の表示継続期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部 4 2 5、4 2 6 を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

#### 【 9 0 7 9 】

一方、遊技回の表示継続期間が経過している場合、遊技回の開始時に主側 R A M 6 5 に記憶された特図表示部 4 2 5、4 2 6 の絵柄の停止態様の情報を読み出すとともにその絵

柄の停止態様となるように今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 4 2 5 , 4 2 6 を表示制御する。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部 4 2 5 , 4 2 6 において今回の遊技回の当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。特図表示部 4 2 5 , 4 2 6 において停止表示された絵柄の態様は、開閉実行モードであるか否かに関係なく、その特図表示部 4 2 5 , 4 2 6 における次の絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、主側 R A M 6 5 のタイマカウンタに最終停止期間（例えば 0 . 5 s e c ）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。

#### 【 9 0 8 0 】

その後、最終停止コマンドを音声発光制御装置 8 1 に送信する。音声発光制御装置 8 1 は、主側 C P U 6 3 から最終停止コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 2 に最終停止コマンドを送信する。表示制御装置 8 2 は、音声発光制御装置 8 1 から最終停止コマンドを受信した場合、今回の遊技回における停止図柄の組合せを最終停止期間に亘って停止表示させるための表示パターンテーブルを読み出す。これにより、図柄表示装置 4 2 4 において今回の遊技回に対応する停止図柄の組合せが最終停止期間に亘って停止表示されることとなる。

#### 【 9 0 8 1 】

その後、今回の処理が第 1 特図特電制御処理（図 7 4 2 ）に対応しているのであれば第 1 特図特電カウンタの値を 1 加算し、今回の処理が第 2 特図特電制御処理（図 7 4 3 ）に対応しているのであれば第 2 特図特電カウンタの値を 1 加算する。特図変動中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「 1 」であるため、1 加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップ S F 1 0 7 、ステップ S F 2 0 7 ）に対応する「 2 」となる。

#### 【 9 0 8 2 】

##### < 特図確定中処理 >

次に、第 1 特図特電制御処理（図 7 4 2 ）のステップ S F 1 0 7 及び第 2 特図特電制御処理（図 7 4 3 ）のステップ S F 2 0 7 にて実行される特図確定中処理について、図 7 4 5 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図確定中処理におけるステップ S F 4 0 1 ~ ステップ S F 4 0 9 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【 9 0 8 3 】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合（ステップ S F 4 0 1 及びステップ S F 4 0 2 : Y E S ）、大当たり用の設定処理を実行する（ステップ S F 4 0 3 ）。大当たり用の設定処理では、今回の大当たり結果が 6 R 通常大当たり結果又は 6 R 高確大当たり結果である場合には 6 回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部 4 2 9 を表示制御するためのデータ設定を行う。また、大当たり用の設定処理では、今回の大当たり結果が 1 6 R 高確大当たり結果である場合には 1 6 回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部 4 2 9 を表示制御するためのデータ設定を行う。

#### 【 9 0 8 4 】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が小当たり結果に対応している場合（ステップ S F 4 0 1 及びステップ S F 4 0 4 : Y E S ）、小当たり用の設定処理を実行する（ステップ S F 4 0 5 ）。小当たり用の設定処理では、小当たり結果に対応する表示が開始されるように特別表示部 4 2 9 を表示制御するためのデータ設定を行う。

#### 【 9 0 8 5 】

ステップ S F 4 0 3 又はステップ S F 4 0 5 の処理を実行した場合、今回の特図特電制御処理（図 7 4 2 、図 7 4 3 ）に対応しない側の特図特電カウンタの値を「 0 」クリアする（ステップ S F 4 0 6 ）。これにより、今回の特図特電制御処理（図 7 4 2 、図 7 4 3 ）に対応しない側の特図特電制御処理（図 7 4 2 、図 7 4 3 ）にて遊技回の実行制御が行われていたとしても当該遊技回が強制的に終了される。つまり、第 1 特図表示部 4 2 5 及

10

20

30

40

50

び第2特図表示部426の両方にて遊技回が実行されている状況において大当たり結果又は小当たり結果となる一方の遊技回が終了した場合には他方の遊技回も途中で終了することとなる。その後、他方の遊技回の終了処理を実行する(ステップSF407)。当該終了処理では、遊技回の強制終了の対象となった側の特図表示部425, 426にて外れ結果に対応する表示が行われるようにする。

#### 【9086】

その後、今回の処理が第1特図特電制御処理(図742)に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理(図743)に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を1加算する(ステップSF408)。特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「2」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理(ステップSF108、ステップSF208)に対応する「3」となる。

10

#### 【9087】

今回の遊技回が外れ結果である場合(ステップSF404:NO)、今回の処理が第1特図特電制御処理(図742)に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を「0」クリアし、今回の処理が第2特図特電制御処理(図743)に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を「0」クリアする(ステップSF409)。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理(ステップSF105、ステップSF205)に対応する「0」となる。

20

#### 【9088】

##### < 特電開始処理 >

次に、第1特図特電制御処理(図742)のステップSF108及び第2特図特電制御処理(図743)のステップSF208にて実行される特電開始処理について説明する。

#### 【9089】

特電開始処理では、オープニング期間の開始前であればオープニング期間(例えば4秒)の計測を開始するとともにオープニングコマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように表示発光部53の発光制御及びスピーカ部54の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置81はオープニングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように図柄表示装置424の表示制御を実行する。

30

#### 【9090】

特電開始処理では、オープニング期間が経過した場合、今回がいずれかの当たり結果を契機としているのであれば、主側RAM65に設けられたラウンドカウンタに今回の開閉実行モードのラウンド遊技の実行回数に対応する情報をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数を主側CPU63にて特定するためのカウンタであり、ラウンド遊技が1回実行される度にラウンドカウンタの値が1減算される。また、主側RAM65のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報(具体的には29秒)をセットするとともに、主側RAM65に設けられた入賞カウンタに1回のラウンド遊技における特電入賞装置416への上限入賞個数に対応する情報(具体的には「10」)をセットする。一方、今回が小当たり結果を契機としているのであれば、主側RAM65に設けられたラウンドカウンタに「1」をセットする。また、主側RAM65に設けられたタイマカウンタに小当たり結果の開放継続期間の情報(具体的には2秒)をセットするとともに、主側RAM65に設けられた入賞カウンタに小当たり結果における特電入賞装置416への上限入賞個数に対応する情報(具体的には「10」)をセットする。

40

#### 【9091】

その後、特電用の開放設定処理を実行する。当該開放設定処理では、特電入賞装置416が開放状態となるように特電用の駆動部416cへの駆動信号の出力を開始する。その後、今回の処理が第1特図特電制御処理(図742)に対応しているのであれば第1特図

50



特電力カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理(図743)に対応しているのであれば第2特図特電力カウンタの値を1加算する。特電開始処理が実行される場合における特図特電力カウンタの値は「3」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電力カウンタの値は特電開放中処理(ステップSF109、ステップSF209)に対応する「4」となる。

#### 【9092】

##### <特電開放中処理>

次に、第1特図特電制御処理(図742)のステップSF109及び第2特図特電制御処理(図743)のステップSF209にて実行される特電開放中処理について説明する。

10

#### 【9093】

特電開放中処理では、特電入賞装置416の開放継続期間が経過している場合又は特電入賞装置416に上限入賞個数の遊技球の入賞が発生している場合、閉鎖設定処理を実行する。当該閉鎖設定処理では、特電入賞装置416が閉鎖状態となるように特電用の駆動部416cへの駆動信号の出力を停止する。その後、主側RAM65のラウンドカウンタの値を1減算する。

#### 【9094】

1減算後におけるラウンドカウンタの値が「0」ではない場合、閉鎖継続期間に対応する情報(具体的には2秒)を主側RAM65のタイマカウンタにセットする。その後、今回の処理が第1特図特電制御処理(図742)に対応しているのであれば第1特図特電力カウンタの値を1加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理(図743)に対応しているのであれば第2特図特電力カウンタの値を1加算する。特電開放中処理が実行される場合における特図特電力カウンタの値は「4」であるため、1加算されることでその加算対象となった特図特電力カウンタの値は特電閉鎖中処理(ステップSF110、ステップSF210)に対応する「5」となる。

20

#### 【9095】

1減算後におけるラウンドカウンタの値が「0」である場合、エンディング期間に対応する情報(具体的には10秒)を主側RAM65のタイマカウンタにセットする。また、エンディングコマンドを音声発光制御装置81に送信する。音声発光制御装置81はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように表示発光部53の発光制御及びスピーカ部54の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置81はエンディングコマンドを表示制御装置82に送信する。表示制御装置82はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように図柄表示装置424の表示制御を実行する。その後、今回の処理が第1特図特電制御処理(図742)に対応しているのであれば第1特図特電力カウンタの値を2加算し、今回の処理が第2特図特電制御処理(図743)に対応しているのであれば第2特図特電力カウンタの値を2加算する。特電開放中処理が実行される場合における特図特電力カウンタの値は「4」であるため、2加算されることでその加算対象となった特図特電力カウンタの値は特電終了処理(ステップSF111、ステップSF211)に対応する「6」となる。

30

#### 【9096】

##### <特電閉鎖中処理>

次に、第1特図特電制御処理(図742)のステップSF110及び第2特図特電制御処理(図743)のステップSF210にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

40

#### 【9097】

閉鎖継続期間が経過している場合、主側RAM65のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報(具体的には29秒)をセットするとともに、主側RAM65の入賞カウンタに1回のラウンド遊技における特電入賞装置416への上限入賞個数に対応する情報(具体的には「10」)をセットする。そして、特電用の開放設定処理を実行することで特電入賞装置416を開放状態とする。その後、今回の処理が第1特図特電制御処理

50

(図742)に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を1減算し、今回の処理が第2特図特電制御処理(図743)に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を1減算する。特電閉鎖中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「5」であるため、1減算されることでその減算対象となった特図特電カウンタの値は特電開放中処理(ステップSF109、ステップSF209)に対応する「4」となる。

【9098】

<特電終了処理>

次に、第1特図特電制御処理(図742)のステップSF111及び第2特図特電制御処理(図743)のステップSF211にて実行される特電終了処理について説明する。

【9099】

エンディング期間が経過している場合、開閉実行モードの終了時の移行処理を実行する。当該移行処理では今回の開閉実行モードの契機が6R通常大当たり結果であった場合には当否抽選モードを低確率モードに設定するとともにサポートモードを高頻度サポートモードに設定する。なお、遊技回の合計回数が50回に達した場合に当該高頻度サポートモードを終了させるための情報の設定も行う。今回の開閉実行モードの契機が6R高確大当たり結果であった場合には当否抽選モードを高確率モードに設定するとともにサポートモードを高頻度サポートモードに設定する。今回の開閉実行モードの契機が16R高確大当たり結果であった場合には当否抽選モードを高確率モードに設定するとともにサポートモードを低頻度サポートモードに設定する。一方、今回の開閉実行モードの契機が小当たり結果であった場合には当否抽選モード及びサポートモードを開閉実行モードの開始前から変更させるための処理を実行しない。

【9100】

その後、今回の処理が第1特図特電制御処理(図742)に対応しているのであれば第1特図特電カウンタの値を「0」クリアし、今回の処理が第2特図特電制御処理(図743)に対応しているのであれば第2特図特電カウンタの値を「0」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理(ステップSF105、ステップSF205)に対応する「0」となる。

【9101】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【9102】

第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率に影響を与えないようにしながら、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率を変動させることが可能となる。

【9103】

第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数はいずれの設定値であっても同一である。これにより、全ての設定値において第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とすることが可能となる。また、このように第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とした構成であっても、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値の変動分は外れ結果が選択される確率の変動分により吸収されるため、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【9104】

第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数は各設定値のいずれであっても最も多い。これにより、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値

10

20

30

40

50

における変動分を第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果が選択される確率の変動分で吸収する構成であっても、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果となる確率については複数段階の設定値間で大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

【9105】

第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の各設定値における変動分が第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率に影響を与えないようにしながら、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率を変動させることが可能となる。

10

【9106】

第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数はいずれの設定値であっても同一である。これにより、全ての設定値において第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とすることが可能となる。また、このように第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とした構成であっても、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値の変動分は外れ結果が選択される確率の変動分により吸収されるため、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

20

【9107】

第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率が最も高くなる状況である設定値が「設定6」であって当否抽選モードが高確率モードである状況において、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が0個となる。これにより、第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率の各設定値における変動分を第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように大当たり結果となる確率が最も高くなる状況において当該大当たり結果となる確率を極力高くすることが可能となる。

30

【9108】

第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率は、設定値及び当否抽選モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、小当たり結果となる確率からは設定値及び当否抽選モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。

【9109】

第1特図側の保留情報に対する当否判定処理だけではなく第2特図側の保留情報に対する当否判定処理においても小当たり結果となる確率は、設定値及び当否抽選モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理及び第2特図側の保留情報に対する当否判定処理のいずれであっても、小当たり結果となる確率からは設定値及び当否抽選モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。

40

【9110】

第1特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率と第2特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率とは相違している。これにより、第1特図側の保留情報に対する当否判定処理だけではなく第2特図側の保留情報に対する当否判定処理においても小当たり結果となる確率は設定値及び当否抽選モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている構成において、小当たり結果となる確率を相違させる状況を生じさせることが可能となる。

【9111】

50

なお、上記実施形態の構成に代えて、第 1 特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数の各設定値における変動分が、第 1 特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

#### 【 9 1 1 2 】

また、上記実施形態の構成に代えて、第 2 特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数の各設定値における変動分が、第 2 特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

10

#### 【 9 1 1 3 】

また、第 1 特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択され得る構成としたが、これに代えて、第 1 特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には小当たり結果が選択されない構成としてもよい。

#### 【 9 1 1 4 】

##### < 第 1 0 2 実施形態 >

本実施形態では当否判定処理において参照される当否テーブルの内容が上記第 1 0 1 実施形態と相違している。以下、上記第 1 0 1 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 0 1 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

20

#### 【 9 1 1 5 】

図 7 4 6 ( a ) は低確率モードにおいて第 1 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第 1 当否テーブル 4 9 5 を説明するための説明図であり、図 7 4 6 ( b ) は高確率モードにおいて第 1 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第 1 当否テーブル 4 9 6 を説明するための説明図であり、図 7 4 6 ( c ) は低確率モードにおいて第 2 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第 2 当否テーブル 5 0 1 を説明するための説明図であり、図 7 4 6 ( d ) は高確率モードにおいて第 2 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第 2 当否テーブル 5 0 2 を説明するための説明図である。

30

#### 【 9 1 1 6 】

図 7 4 6 ( a ) 及び図 7 4 6 ( b ) に示すように低確率時の第 1 当否テーブル 4 9 5 及び高確率時の第 1 当否テーブル 4 9 6 の内容は上記第 1 0 1 実施形態と同様である。一方、図 7 4 6 ( c ) に示す低確率時の第 2 当否テーブル 5 0 1 及び図 7 4 6 ( d ) に示す高確率時の第 2 当否テーブル 5 0 2 の内容は上記第 1 0 1 実施形態と相違している。これら低確率時の第 2 当否テーブル 5 0 1 及び高確率時の第 2 当否テーブル 5 0 2 について以下に説明する。

#### 【 9 1 1 7 】

図 7 4 6 ( c ) に示すように低確率時の第 2 当否テーブル 5 0 1 には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機 1 0 には「設定 1」～「設定 6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

40

#### 【 9 1 1 8 】

具体的には、最も低い設定値である「設定 1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 3 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 5 0 個が設定されている。また、「設定 1」よりも 1 段階高い設定値である「設定 2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1

50

の数値情報の数として52個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として648個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として54個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として646個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として56個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として644個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として58個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として642個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として60個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として640個が設定されている。

10

20

#### 【9119】

図746(d)に示すように高確率時の第2当否テーブル502には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

#### 【9120】

具体的には、最も低い設定値である「設定1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として500個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として200個が設定されている。また、「設定1」よりも1段階高い設定値である「設定2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として520個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として180個が設定されている。また、「設定2」よりも1段階高い設定値である「設定3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として540個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として160個が設定されている。また、「設定3」よりも1段階高い設定値である「設定4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として560個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として140個が設定されている。また、「設定4」よりも1段階高い設定値である「設定5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として580個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として120個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として600個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として9300個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報の数として100個が

30

40

50

設定されている。

#### 【 9 1 2 1 】

「設定 1」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には  $1 / 200$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の  $1 / 20$  である。「設定 2」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 192$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 19.2$  である。「設定 3」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 185$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 18.5$  である。「設定 4」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 179$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 17.9$  である。「設定 5」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 172$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 17.2$  である。「設定 6」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 167$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 16.7$  である。つまり、「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して 10 倍となる。また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第 1 特図側の保留情報を契機とした場合と第 2 特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。

10

20

#### 【 9 1 2 2 】

一方、第 2 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となる約  $1 / 1.08$  である。また、第 2 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となる  $1 / 1.08$  となる。つまり、第 2 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく一定となっている。この第 2 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は第 1 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第 2 特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第 2 特図側の保留情報を契機とした場合、設定状態及び当否抽選モードに関係なく小当たり結果となる確率が外れ結果となる確率よりも高い確率となっている。さらに言うとも第 2 特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は、設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果及び外れ結果の合成確率よりも高い確率となっている。

30

#### 【 9 1 2 3 】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

40

#### 【 9 1 2 4 】

上記構成によれば、第 2 当否テーブル 497, 498 にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数の方が少ない構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数の変動によって吸収されている。この場合に、大当たり結果及び小当たり結果の合成確率が最も高くなる状況である「設定 6」であって高確率モードである場合において第 2 特図側の保留情報に対して当否判定処理が行われた状況であっても外れ結果となる確率が  $1 / 100$  となっている。これにより、「設定 6」であって高確率モードである場合に第 2

50

特図側の保留情報に対して当否判定が行われた状況であっても外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【 9 1 2 5 】

< 第 1 0 3 実施形態 >

本実施形態では当否判定処理において参照される当否テーブルの内容が上記第 1 0 1 実施形態と相違している。以下、上記第 1 0 1 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 0 1 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 9 1 2 6 】

図 7 4 7 ( a ) は低確率モードにおいて第 1 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第 1 当否テーブル 4 9 5 を説明するための説明図であり、図 7 4 7 ( b ) は高確率モードにおいて第 1 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第 1 当否テーブル 4 9 6 を説明するための説明図であり、図 7 4 7 ( c ) は低確率モードにおいて第 2 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第 2 当否テーブル 5 0 3 を説明するための説明図であり、図 7 4 7 ( d ) は高確率モードにおいて第 2 特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第 2 当否テーブル 5 0 4 を説明するための説明図である。

10

【 9 1 2 7 】

図 7 4 7 ( a ) 及び図 7 4 7 ( b ) に示すように低確率時の第 1 当否テーブル 4 9 5 及び高確率時の第 1 当否テーブル 4 9 6 の内容は上記第 1 0 1 実施形態と同様である。一方、図 7 4 7 ( c ) に示す低確率時の第 2 当否テーブル 5 0 3 及び図 7 4 7 ( d ) に示す高確率時の第 2 当否テーブル 5 0 4 の内容は上記第 1 0 1 実施形態と相違している。これら低確率時の第 2 当否テーブル 5 0 3 及び高確率時の第 2 当否テーブル 5 0 4 について以下に説明する。

20

【 9 1 2 8 】

図 7 4 7 ( c ) に示すように低確率時の第 2 当否テーブル 5 0 3 には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機 1 0 には「設定 1」～「設定 6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど小当たり結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、外れ結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

30

【 9 1 2 9 】

具体的には、最も低い設定値である「設定 1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 4 5 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されている。また、「設定 1」よりも 1 段階高い設定値である「設定 2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 2 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 4 4 8 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されている。また、「設定 2」よりも 1 段階高い設定値である「設定 3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 4 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 4 4 6 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されている。また、「設定 3」よりも 1 段階高い設定値である「設定 4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 6 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 4 4 4 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されている。また、「設定 4」よりも 1 段階高い設定値である「設定 5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 8 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として

40

50

9 4 4 2 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定 6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 4 4 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されている。

#### 【 9 1 3 0 】

図 7 4 7 ( d ) に示すように高確率時の第 2 当否テーブル 5 0 4 には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機 1 0 には「設定 1」～「設定 6」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど小当たり結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、外れ結果となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれであっても同一となるように設定されている。

#### 【 9 1 3 1 】

具体的には、最も低い設定値である「設定 1」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 9 0 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されている。また、「設定 1」よりも 1 段階高い設定値である「設定 2」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 2 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 8 9 8 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されている。また、「設定 2」よりも 1 段階高い設定値である「設定 3」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 4 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 8 9 6 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されている。また、「設定 3」よりも 1 段階高い設定値である「設定 4」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 6 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 8 9 4 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されている。また、「設定 4」よりも 1 段階高い設定値である「設定 5」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 8 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 8 9 2 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 5 0 0 個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定 6」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 6 0 0 個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数として 8 9 0 0 個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタ C 1 の数値情報の数は 5 0 0 個となっている。

#### 【 9 1 3 2 】

「設定 1」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には  $1 / 200$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の  $1 / 20$  である。「設定 2」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 192$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 19.2$  である。「設定 3」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 185$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 18.5$  である。「設定 4」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 179$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 17.9$  である。「設定 5」において第 2 特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約  $1 / 172$  であり高確率モードである場合にはその 10 倍の約  $1 / 17.2$  であ

10

20

30

40

50



る。「設定6」において第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/167$ であり高確率モードである場合にはその10倍の約 $1/16.7$ である。つまり、「設定1」～「設定6」のいずれであっても第2特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して10倍となる。また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第1特図側の保留情報を契機とした場合と第2特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。

#### 【9133】

また、「設定1」において第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/1.0582$ であり高確率モードである場合には約 $1/1.111$ である。「設定2」において第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/1.0584$ であり高確率モードである場合には約 $1/1.113$ である。「設定3」において第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/1.0586$ であり高確率モードである場合には約 $1/1.116$ である。「設定4」において第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/1.0589$ であり高確率モードである場合には約 $1/1.119$ である。「設定5」において第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/1.0591$ であり高確率モードである場合には約 $1/1.121$ である。「設定6」において第2特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約 $1/1.0593$ であり高確率モードである場合には約 $1/1.124$ である。

#### 【9134】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタC1の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

#### 【9135】

上記構成によれば第1当否テーブル495, 496にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の値の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の値の数の方が多構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、いずれの設定値であっても外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が最も多い。これにより、設定値による大当たり結果の確率変動分を吸収するための設定値による外れ結果の確率変動分を少なくすることが可能となる。よって、第1特図側の保留情報を契機とした場合において遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いつらくさせることが可能となる。

#### 【9136】

また、第2当否テーブル503, 504にて外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数よりも小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の方が多構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、いずれの設定値であっても小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタC1の数値情報の数が最も多い。これにより、設定値による大当たり結果の確率変動分を吸収するための設定値による小当たり結果の確率変動分を少なくすることが可能となる。よって、第1特図側の保留情報を契機とした場合において遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり

、設定値の推測をしづらくさせることが可能となる。

【 9 1 3 7 】

< 第 1 0 4 実施形態 >

本実施形態では動作電力の供給が開始された場合における処理構成が上記第 8 1 実施形態と相違している。以下、上記第 8 1 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 8 1 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 9 1 3 8 】

図 7 4 8 は本実施形態における遊技盤 2 4 の正面図である。

【 9 1 3 9 】

遊技盤 2 4 には上記第 3 3 実施形態と同様に、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 2 5 と外レール部 2 6 とが取り付けられており、これら内レール部 2 5 と外レール部 2 6 とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構 2 7 ( 図 5 0 7 参照 ) から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域 P A の上部に案内されるようになっている。また、遊技領域 P A には上記第 3 3 実施形態と同様に一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4、スルーゲート 3 5、可変表示ユニット 3 6、特図ユニット 3 7 及び普図ユニット 3 8 等がそれぞれ設けられている。

10

【 9 1 4 0 】

ここで、本実施形態では可変表示ユニット 3 6 において図柄表示装置 4 1 の周囲を囲むようにして設けられたセンターフレーム 5 1 1 に可動体 5 1 2 が設けられている。可動体 5 1 2 は、図示しないリンク機構を介して可動体用駆動部 5 1 3 に連結されており、可動体用駆動部 5 1 3 が変位用の状態となることで駆動されて初期位置から所定方向に移動するとともに、可動体用駆動部 5 1 3 が復帰用の状態となることで初期位置に復帰するように移動する。そして、当該可動体 5 1 2 が動作する様子が窓パネル 5 2 を通じてパチンコ機 1 0 前方から視認可能となっている。つまり、可動体 5 1 2 が動作する様子は遊技機本体 1 2 及び前扉枠 1 4 の開放操作を要することなくパチンコ機 1 0 前方から視認可能となっている。

20

【 9 1 4 1 】

可動体 5 1 2 について詳細には、可動体 5 1 2 は初期位置と移動限界位置との間で移動可能となっており、初期位置から移動限界位置に向けて移動することで、表示面 4 1 a の前方に配置され、初期位置の場合よりも表示面 4 1 a に対してその前方にて対向する範囲が広がる。具体的には、初期位置では、その全体が表示面 4 1 a よりも外方であってセンターフレーム 5 1 1 内に配置されており、表示面 4 1 a を正面から見た状態では可動体 5 1 2 が視認不可又は視認しづらい構成となっている。一方、移動限界位置では、その全体が表示面 4 1 a に対してその前方から対向し、初期位置の場合よりも可動体 5 1 2 の視認性は向上するが、表示面 4 1 a の視認性を低下させる状態となる。なお、これに限定されることなく初期位置に配置されている場合及び移動限界位置に配置されている場合のいずれであっても可動体 5 1 2 が視認可能である構成としてもよい。

30

【 9 1 4 2 】

可動体 5 1 2 は、移動限界位置に配置された場合において遊技者が視認可能な面である表面 ( すなわち遊技機前方を向く面 ) に装飾が付された可動式の装飾体であり、所定のキャラクタ ( 例えば「魚」 ) を模した形態となっているが、具体的な形態は任意である。可動体 5 1 2 の初期位置から移動限界位置への移動は、表示面 4 1 a における遊技回用の演出と連動して行われ、所定の演出が終了した場合に初期位置へ復帰する。このように可動体 5 1 2 の移動は、表示面 4 1 a における画像演出と一体的な演出を行うために利用される。

40

【 9 1 4 3 】

本パチンコ機 1 0 では、遊技回用の演出の途中 ( 例えばリーチ中 ) で可動体 5 1 2 の初期位置からの移動が行われた場合には、当該移動が行われない場合に比べて、開閉実行モードへの移行の期待度が高い構成となっている。但し、これに限定されることはなく、当

50

該構成に加えて又は代えて、開閉実行モード後に当否抽選の確率が高確率となる当否判定の結果となった場合に遊技回用の演出では同一の偶数の数字が付された図柄の組合せといった高確率を明示しない結果を停止表示しながら、開閉実行モード中に高確率への昇格が発生したかのような演出を行う構成において、当該昇格用の演出として可動体 5 1 2 の初期位置からの移動が行われる構成としてもよい。

#### 【 9 1 4 4 】

次に、主制御装置 6 0 及び音声発光制御装置 8 1 の電氣的構成について図 7 4 9 の説明図を参照しながら説明する。

#### 【 9 1 4 5 】

主制御装置 6 0 には上記第 8 1 実施形態と同様に主制御基板 6 1 が設けられているとともに、当該主制御基板 6 1 には上記第 8 1 実施形態と同様に主側 C P U 6 3、主側 R O M 6 4 及び主側 R A M 6 5 が内蔵された M P U 6 2 が設けられている。また、主制御基板 6 1 には上記第 8 1 実施形態と同様に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 が設けられている。第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 において表示される表示内容は上記第 6 7 実施形態と同様である。したがって、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 では主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合には初期チェック期間に亘ってチェック用表示が行われるとともに、その後にベース値を報知するための表示が行われる。

#### 【 9 1 4 6 】

第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 は上記第 4 3 実施形態と同様に主制御基板 6 1 の素子搭載面において横並びで設けられている（図 5 5 8 参照）。第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 はいずれも、L E D による表示用セグメントが 7 個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機 E L ディスプレイであってもよい。第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 はいずれもその表示面が主制御基板 6 1 の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス 6 0 a の対向壁部 6 0 b により覆われている。この場合に、基板ボックス 6 0 a が透明に形成されていることにより、基板ボックス 6 0 a の外部から当該基板ボックス 6 0 a 内に収容された第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示面を目視することが可能となる。また、主制御装置 6 0 は基板ボックス 6 0 a において主制御基板 6 1 の素子搭載面と対向する対向壁部 6 0 b がパチンコ機 1 0 後方を向くようにして樹脂ベース 2 1 の背面に搭載されているため、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対してパチンコ機 1 0 前方に開放させて樹脂ベース 2 1 の背面をパチンコ機 1 0 前方に露出させた場合には、対向壁部 6 0 b を通じて第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 の表示面を目視することが可能となる。

#### 【 9 1 4 7 】

図 7 4 9 に示すように音声発光制御装置 8 1 は音声発光制御基板 3 5 1 を備えている。音声発光制御基板 3 5 1 には音光側 M P U 3 5 2 が搭載されている。音光側 M P U 3 5 2 には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である音光側 C P U 3 5 3 の他に、音光側 R O M 3 5 4 及び音光側 R A M 3 5 5 が内蔵されている。また、音光側 M P U 3 5 2 には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

#### 【 9 1 4 8 】

音光側 R O M 3 5 4 は、N O R 型フラッシュメモリ及び N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。音光側 R O M 3 5 4 は、音光側 C P U 3 5 3 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

#### 【 9 1 4 9 】

音光側 R A M 3 5 5 は、S R A M 及び D R A M などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。音光側 R A M 3 5 5 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に音光側 R O M 3 5 4 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。

光側 R A M 3 5 5 は、音光側 R O M 3 5 4 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【 9 1 5 0 】

音光側 M P U 3 5 2 の入力側には主制御装置 6 0 の M P U 6 2 が電氣的に接続されており、音光側 M P U 3 5 2 の出力側には表示発光部 5 3、スピーカ部 5 4、表示制御装置 8 2 及び可動体用駆動部 5 1 3 が電氣的に接続されている。音光側 M P U 3 5 2 は主制御装置 6 0 の M P U 6 2 から受信した各種コマンドに基づいて、表示発光部 5 3、スピーカ部 5 4 及び可動体用駆動部 5 1 3 を駆動制御するとともに、表示制御装置 8 2 を制御する。表示制御装置 8 2 は、音光側 M P U 3 5 2 から受信したコマンドに基づいて図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。これにより、遊技回や開閉実行モードが実行されている状況において、図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3、スピーカ部 5 4 及び可動体 5 1 2 にて各種演出や各種報知が実行される。

10

【 9 1 5 1 】

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される本実施形態におけるメイン処理について図 7 5 0 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 9 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 9 1 5 2 】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップ S F 5 0 1）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には 1 秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置 4 1 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 6 5 のアクセスを許可する。

20

【 9 1 5 3 】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップ S F 5 0 2）。内部機能レジスタ設定処理では上記第 6 7 実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 1 タイマ割り込み処理（図 6 3 8）の割り込み周期を第 1 割り込み周期（具体的には 4 ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第 2 タイマ割り込み処理（図 6 3 9）の割り込み周期を上記第 1 割り込み周期よりも短い周期である第 2 割り込み周期（具体的には 2 ミリ秒）に設定する。

30

【 9 1 5 4 】

つまり、本実施形態では上記第 6 7 実施形態と同様に、タイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第 1 タイマ割り込み処理（図 6 3 8）と第 2 タイマ割り込み処理（図 6 3 9）とが存在している。第 1 タイマ割り込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割り込み処理（図 6 3 9）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第 2 タイマ割り込み処理（図 6 3 9）は第 1 タイマ割り込み処理（図 6 3 8）に対して割り込んで起動される。一方、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 3 8）は第 2 タイマ割り込み処理（図 6 3 9）に対して割り込んで起動されない。また、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割り込み処理（図 6 3 9）の両方が実行されていない状況において第 1 割り込み周期及び第 2 割り込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第 2 タイマ割り込み処理（図 6 3 9）から先に起動される。この点、第 2 タイマ割り込み処理（図 6 3 9）は第 1 タイマ割り込み処理（図 6 3 8）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第 1 タイマ割り込み処理（図 6 3 8）が第 2 タイマ割り込み処理（図 6 3 9）よりも優先して起動される構成としてもよい。

40

【 9 1 5 5 】

内部機能レジスタ設定処理では、第 1 タイマ割り込み処理（図 6 3 8）の第 1 割り込み周期を主側 C P U 6 3 の所定のレジスタに設定するとともに、第 2 タイマ割り込み処理（図 6 3 9）の第 2 割り込み周期を主側 C P U 6 3 の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第 1、第 2 割り込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

50

## 【 9 1 5 6 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた立ち上げ処理中フラグに「 1 」をセットする（ステップ S F 5 0 3）。立ち上げ処理中フラグは上記第 6 7 実施形態と同様に、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）を終了すべき状況であることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

## 【 9 1 5 7 】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図 7 5 0）において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）が開始された場合に「 1 」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）が終了して残余処理（ステップ S F 5 2 6～ステップ S F 5 2 9）が開始される前に「 0 」クリアされる。上記第 6 7 実施形態と同様に第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合にはステップ S 8 9 0 7～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）のうち後述する設定確認用処理（図 7 5 1）又は設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）では立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている場合であってもステップ S 8 9 0 1～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）のうち後述する設定確認用処理（図 7 5 1）又は設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

## 【 9 1 5 8 】

特に、立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）のうち後述する設定確認用処理（図 7 5 1）又は設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第 6 7 実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」をセットするとともに、チェックサムの算出処理（図 7 5 8）を実行してその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 6 5 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（図 7 5 1）又は設定値更新処理（図 7 5 2）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

## 【 9 1 5 9 】

ちなみに、設定確認用処理（図 7 5 1）又は設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されている状況では、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（図 7 5 1）又は設定値更新処理（図 7 5 2）において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）又は第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図 7 5 0）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に

退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図 7 5 0）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された情報が主側 CPU 6 3 の各種レジスタに復帰される。

#### 【 9 1 6 0 】

ステップ S F 5 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「 1 」をセットした後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S F 5 0 4）。第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「 1 」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグである。

10

#### 【 9 1 6 1 】

停電フラグに「 1 」がセットされている場合（ステップ S F 5 0 4：Y E S）、停電時処理の場合と同様にチェックサムの算出処理（図 7 5 8）を実行した後に（ステップ S F 5 0 5）、その算出したチェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップ S F 5 0 6）。詳細は後述するが停電時処理及びステップ S F 5 0 5 のそれぞれにおけるチェックサムの算出処理（図 7 5 8）では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサムを算出する。ステップ S F 5 0 6 では、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存された特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップ S F 5 0 5 にて算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

20

#### 【 9 1 6 2 】

チェックサムが一致している場合（ステップ S F 5 0 6：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定参照用エリア 3 4 1（図 6 5 9 参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップ S F 5 0 7）。設定参照用エリア 3 4 1 は上記第 7 7 実施形態と同様に現状のパチンコ機 1 0 の設定値を主側 CPU 6 3 にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア 3 4 1 に「 1 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 1」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 2 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 2」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 3 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 3」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 4 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 4」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 5 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 5」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 6 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 6」となる。ステップ S F 5 0 7 では設定参照用エリア 3 4 1 に格納された設定値の情報が「 1 」～「 6 」のいずれかであるか否かを判定する。

30

#### 【 9 1 6 3 】

ステップ S F 5 0 4、ステップ S F 5 0 6 及びステップ S F 5 0 7 の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S F 5 0 8）。設定更新表示フラグは上記第 6 7 実施形態と同様に設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されていることを主側 CPU 6 3 にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている場合には第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～2 0 4 にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図 7 5 2）が開始された場合に「 1 」がセットされ設定値更新処理（図 7 5 2）が終了される場合に「 0 」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「 1 」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されてい

40

50

る状況において主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「1」がセットされた状態は設定値更新処理（図752）において設定更新表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

#### 【9164】

設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことでステップSF508にて否定判定をした場合、リセットボタン68cが押圧操作されているか否かを判定する（ステップSF509）。つまり、リセットボタン68cが押圧操作されている状態においてパチンコ機10の電源ON操作が行われて主側CPU63への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第67実施形態と同様に、主制御装置60に設定キー挿入部68a及びリセットボタン68cが設けられているものの更新ボタン68bは設けられていない。

10

#### 【9165】

リセットボタン68cが押圧操作されていない場合（ステップSF509：NO）、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップSF510）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理（図638）においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップSF510にて肯定判定をした場合、後述するステップSF522及びステップSF523の処理を実行する。

20

#### 【9166】

ステップSF510にて否定判定をした場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する（ステップSF511）。設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されている場合（ステップSF511：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップSF513）。また、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されていない場合であっても（ステップSF511：NO）、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合（ステップSF512：YES）、設定確認用処理を実行する（ステップSF513）。

30

#### 【9167】

設定確認表示フラグは上記第67実施形態と同様に設定確認用処理（図751）が実行されていることを主側CPU63にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合には第1～第4報知用表示装置201～204にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（図751）が開始された場合に「1」がセットされ設定確認用処理（図751）が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（図751）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（図751）が実行されている状況において主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグ

40

50

に「１」がセットされた状態は後述するＲＡＭクリア処理（図７５５）が実行されるか、又は設定確認用処理（図７５１）において設定確認表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

#### 【９１６８】

上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定確認用処理（図７５１）が実行されることにより、設定確認用処理（図７５１）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理（図７５１）が実行される。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理（図７５１）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合には、設定確認用処理（図７５１）が実行されることなくＲＡＭクリア処理（図７５５）及び設定値更新処理（図７５２）のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理（図７５１）よりもＲＡＭクリア処理（図７５５）又は設定値更新処理（図７５２）の実行を優先させることが可能となる。

10

#### 【９１６９】

ここで、ステップＳＦ５１３にて実行される設定確認用処理について説明する。図７５１は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳＦ６０１～ステップＳＦ６０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

#### 【９１７０】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＦ６０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

#### 【９１７１】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）において設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

30

40

#### 【９１７２】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＦ６０２）。設定確認表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて肯定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）を実行する。当該設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第

50



77実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図629(b)の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

#### 【9173】

その後、確認開始コマンドを音光側MPU352に送信する(ステップSF603)。音光側CPU353は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理(図751)が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理(図751)を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理(図751)を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定確認用処理(図751)が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機10外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

10

#### 【9174】

その後、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する(ステップSF604)。具体的には、上記第77実施形態における設定確認用処理(図660)と同様に、設定キー挿入部68aの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態がON状態に対応する受信状態からOFF状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部68aがON状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部68aがOFF状態である状況で設定確認用処理(図751)が開始された場合においてそのOFF状態が維持されている場合にもステップSF604にて否定判定をする。設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定していない場合(ステップSF604:NO)、ステップSF604の処理を繰り返す。

20

#### 【9175】

設定キー挿入部68aがON状態からOFF状態に切り換わったことを特定した場合(ステップSF604:YES)、特定制御用のワークエリア221における設定確認表示フラグを「0」クリアする(ステップSF605)。これにより、第2タイマ割込み処理(図639)のステップS9005にて否定判定をすることで、設定確認中における第5表示データバッファ275への設定処理(ステップS9006)が実行されない状況となる。したがって、第1～第4報知用表示装置201～204にて、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

30

#### 【9176】

その後、割込み禁止の設定を行う(ステップSF606)。これにより、設定確認用処理(図751)を終了してメイン処理(図750)における動作電力の供給開始時の処理(ステップSF501～ステップSF523)に復帰する場合には第1タイマ割込み処理(図638)及び第2タイマ割込み処理(図639)の割込みが禁止される。

40

#### 【9177】

その後、確認時の復帰コマンドを音光側MPU352に送信する(ステップSF607)。音光側CPU353は確認時の復帰コマンドを受信することにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理(ステップSF501～ステップSF523)が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理(ステップSF501～ステップSF523)にて設定確認用処理(図751)が実行されたことを特定する。そして、確認時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

50

## 【 9 1 7 8 】

上記のとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作した状態でパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われることにより、主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図 7 5 0 ）が開始された状況においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないとともに設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作された状態となり、メイン処理（図 7 5 0 ）にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図 7 5 1 ）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

## 【 9 1 7 9 】

メイン処理（図 7 5 0 ）の説明に戻り、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「 1 」がセットされていない場合（ステップ S F 5 1 1 及びステップ S F 5 1 2 : N O ）、通常復帰コマンドを音光側 MPU 3 5 2 に送信する（ステップ S F 5 1 4 ）。音光側 CPU 3 5 3 は通常復帰コマンドを受信することにより、主側 CPU 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 ）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 ）にて RAM クリア処理（図 7 5 5 ）、設定確認用処理（図 7 5 1 ）及び設定値更新処理（図 7 5 2 ）のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

## 【 9 1 8 0 】

一方、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていると判定した場合（ステップ S F 5 0 9 及びステップ S F 5 1 5 : Y E S ）、又はステップ S F 5 0 8 にて設定更新表示フラグに「 1 」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップ S F 5 1 6 ）。上記のようにリセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合であって設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン 6 8 c の押圧操作及び設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている場合にも設定値更新処理（図 7 5 2 ）が実行されることにより、設定値更新処理（図 7 5 2 ）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「RAM クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（図 7 5 2 ）が実行される。これにより、設定値更新処理（図 7 5 2 ）の実行を優先させることが可能となる。

## 【 9 1 8 1 】

ここで、ステップ S F 5 1 6 にて実行される設定値更新処理について説明する。図 7 5 2 は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップ S F 7 0 1 ~ ステップ S F 7 1 4 の処理は、主側 CPU 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 9 1 8 2 】

まず割込み許可の設定を行う（ステップ S F 7 0 1 ）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。

## 【 9 1 8 3 】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 ）では基本的に第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9 ）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図 7 5 1 ）及び設定値更新処理（図 7 5 2 ）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 ）において設定確認用処理（図 7 5 1 ）及び設定値更新処理（図 7 5 2 ）が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理（図

638)及び第2タイマ割込み処理(図639)の実行が禁止され、設定確認用処理(図751)又は設定値更新処理(図752)が実行されている状況において第1タイマ割込み処理(図638)及び第2タイマ割込み処理(図639)の実行が許可される。但し、設定確認用処理(図751)又は設定値更新処理(図752)が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第1タイマ割込み処理(図638)が起動されたとしても当該第1タイマ割込み処理(図638)の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第1タイマ割込み処理(図638)が終了される。

#### 【9184】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「1」をセットする(ステップSF702)。設定更新表示フラグに「1」がセットされることにより、第2タイマ割込み処理(図639)のステップS9003にて肯定判定をすることで、設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理(ステップS9004)を実行する。当該設定更新中における第5表示データバッファ275への設定処理の処理内容は上記第77実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図629(a)の説明図に示すように、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機10の更新対象として選択されている設定値の表示が第1～第4報知用表示装置201～204にて行われる。

#### 【9185】

その後、開始時の初期設定を行う(ステップSF703)。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合(ステップSF504:NO)、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合(ステップSF506:NO)、又は設定参照用エリア341に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に(ステップSF507:NO)、メイン処理(図750)のステップSF520にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理(図638)においてステップS8901～ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907～ステップS8920の処理を実行しない。これにより、上記のような主側RAM65の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップSF703の処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側RAM65の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理(図752)が実行された場合に解除することが可能となる。

#### 【9186】

その後、特定制御用のワークエリア221における設定更新用エリア342(図659参照)に「1」を設定する(ステップSF704)。設定更新用エリア342は上記第77実施形態と同様に設定値更新処理(図752)において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア342に「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象(選択対象又は変更対象)の設定値は「設定1」となる。設定更新用エリア342に「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定2」となる。設定更新用エリア342に「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定3」となる。設定更新用エリア342に「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定4」となる。設定更新用エリア342に「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定5」となる。設定更新用エリア342に「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定6」

10

20

30

40

50

となる。

【 9 1 8 7 】

ステップ S F 7 0 4 にて設定更新用エリア 3 4 2 に「 1 」を設定することで、更新対象の設定値が「設定 1」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機 1 0 の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図 7 5 2）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定 1」となる。

【 9 1 8 8 】

その後、更新開始コマンドを音光側 M P U 3 5 2 に送信する（ステップ S F 7 0 5）。音光側 C P U 3 5 3 は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図 7 5 2）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図 7 5 2）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機 1 0 外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【 9 1 8 9 】

その後、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報が「 1 」～「 6 」のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S F 7 0 6）。「 1 」～「 6 」のいずれかではない場合（ステップ S F 7 0 6：N O）、設定更新用エリア 3 4 2 に「 1 」を設定する（ステップ S F 7 0 7）。これにより、更新対象の設定値が「設定 1」となる。

【 9 1 9 0 】

ステップ S F 7 0 6 にて肯定判定をした場合又はステップ S F 7 0 7 の処理を実行した場合、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する（ステップ S F 7 0 8）。具体的には、設定キー挿入部 6 8 a の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、O N 状態に対応する受信状態から O F F 状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてその O F F 状態が維持されている場合にもステップ S F 7 0 8 にて否定判定をする。

【 9 1 9 1 】

ステップ S F 7 0 8 にて否定判定をした場合、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることを条件として（ステップ S F 7 0 9：Y E S）、設定更新用エリア 3 4 2 の値を 1 加算する（ステップ S F 7 1 0）。これにより、リセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S F 7 0 9：N O）又は設定更新用エリア 3 4 2 の値を 1 加算した場合にはステップ S F 7 0 6 の処理に戻ることもなるが、ステップ S F 7 0 6 にて設定更新用エリア 3 4 2 の値が 7 以上であると判定されると、ステップ S F 7 0 7 にて設定更新用エリア 3 4 2 に「 1 」がセットされる。これにより、「設定 6」の状況でリセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻るようになる。

【 9 1 9 2 】

設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S F 7 0 8：Y E S）、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報を設定参照用エリア 3 4 1 に上書きする（ステップ S F 7 1 1）。これにより、今回の設定値更新処理（図 7 5 2）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア 3 4 1 に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機 1 0 の設

定値となる。

【 9 1 9 3 】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S F 7 1 2）。これにより、設定値更新処理（図 7 5 2）を終了してメイン処理（図 7 5 0）における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）に復帰する場合には第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の割込みが禁止される。

【 9 1 9 4 】

その後、R A M クリア処理を実行する（ステップ S F 7 1 3）。R A M クリア処理では、上記第 7 7 実施形態における R A M クリア処理（ステップ S A 4 1 6）と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア 3 4 1）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「 0 」クリアされるため、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部 3 8 a が変動表示されていない状況であって普電役物 3 4 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた保留格納エリア 6 5 a 及び普電保留エリア 6 5 c も「 0 」クリアされるため、特図表示部 3 7 a 用の保留情報が消去されるとともに普図表示部 3 8 a 用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「 0 」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新用エリア 3 4 2 を「 0 」クリアする。また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた遊技停止フラグを「 0 」クリアする。また、R A M クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。また、R A M クリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「 0 」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S F 5 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 については「 0 」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【 9 1 9 5 】

その後、更新時の復帰コマンドを音光側 M P U 3 5 2 に送信する（ステップ S F 7 1 4）。音光側 C P U 3 5 3 は更新時の復帰コマンドを受信することにより、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1～ステップ S F 5 2 3）にて設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されたことを特定する。そして、更新時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【 9 1 9 6 】

上記のとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより O N 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作を行うことに基づき、設定値更新処理（図 7 5 2）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより O N 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図 7 5 1）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部 6 8 a に対する O N 操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【 9 1 9 7 】

また、設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより O N 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作を行う場合であって、リセットボタン 6 8 c の押圧操作を付加しない場合には設

10

20

30

40

50

定確認用処理（図 7 5 1）が実行され、リセットボタン 6 8 c の押圧操作を付加する場合には設定値更新処理（図 7 5 2）が実行される。これにより、リセットボタン 6 8 c の押圧操作の有無によって設定確認用処理（図 7 5 1）及び設定値更新処理（図 7 5 2）のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理（図 7 5 1）及び設定値更新処理（図 7 5 2）のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理（図 7 5 1）よりも設定値更新処理（図 7 5 2）を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理（図 7 5 2）を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

#### 【 9 1 9 8 】

メイン処理（図 7 5 0）の説明に戻り、ステップ S F 5 0 9 にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていないと判定した場合（ステップ S F 5 1 5 : NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S F 5 1 7）。遊技停止フラグは、停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）においてステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

#### 【 9 1 9 9 】

遊技停止フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S F 5 1 7 : NO）、RAM クリア処理を実行する（ステップ S F 5 1 8）。RAM クリア処理の内容は、設定値更新処理（図 7 5 2）におけるステップ S F 7 1 3 の RAM クリア処理の内容と同一である。

#### 【 9 2 0 0 】

その後、クリア時の復帰コマンドを音光側 M P U 3 5 2 に送信する（ステップ S F 5 1 9）。音光側 C P U 3 5 3 はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3）にて設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されていない状況において RAM クリア処理（ステップ S F 5 1 8）が実行されたことを特定する。そして、クリア時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

#### 【 9 2 0 1 】

メイン処理（図 7 5 0）においてステップ S F 5 0 4、ステップ S F 5 0 6 及びステップ S F 5 0 7 のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「1」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「1」をセットする（ステップ S F 5 2 0）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）においてステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、

10

20

30

40

50

特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されないことになる。

#### 【 9 2 0 2 】

その後、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S F 5 2 1）。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S F 5 2 1：N O）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側 M P U 3 5 2 に送信する（ステップ S F 5 2 2）。音光側 C P U 3 5 3 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されるまではパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

#### 【 9 2 0 3 】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップ S F 5 2 3）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば 1 0 0 ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「1」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「0」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常とは異なる異常が発生した場合にも出力され得る。例えば、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の不正検知処理（ステップ S 8 9 0 5）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常に対して専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよく、停電フラグに関する異常、チェックサムに関する異常及び設定値に関する異常のそれぞれに対応する異常信号が外部出力される構成としてもよい。

#### 【 9 2 0 4 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S F 5 2 1：Y E S）、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されているか否かを判定する（ステップ S F 5 1 5）。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているとともに設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されている場合（ステップ S F 5 1 5 及びステップ S F 5 2 1：Y E S）、設定値更新処理を実行する（ステップ S F 5 1 6）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側 C P U 6 3 への動作電力が供給された場合、主側 R A M 6 5 について異常が発生していることでステップ S F 5 0 4、ステップ S F 5 0 6 及びステップ S F 5 0 7 のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図 7 5 2）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理（図 7 5 2）では既に説明したとおりステップ S F 7 0 3 にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、設定値更新処理（図 7 5 2）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側 R A M 6 5 について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

#### 【 9 2 0 5 】

一方、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているものの設定キー挿入部 6 8 a が O N

操作されていない場合（ステップSF521：YES、ステップSF515：NO）、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされているかを判定する（ステップSF517）。ステップSF520にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップSF517の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップSF517にて肯定判定をする。この場合、ステップSF522にて音光側MPU352に異常コマンドを送信するとともに、ステップSF523にて異常信号を外部出力する。

#### 【9206】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップSF504、ステップSF506及びステップSF507のいずれかにて否定判定をした場合、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしてもRAMクリア処理（ステップSF518）は実行されない。また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であって「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にもRAMクリア処理（ステップSF518）は実行されない。これにより、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「1」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図752）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図752）の開始時の初期設定（ステップSF703）にて遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図752）を実行する必要があることとなる。よって、特定制御用のワークエリア221の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア221を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

#### 【9207】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「RAMクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップSF510又はステップSF517にて肯定判定をすることで、ステップSF522にて異常コマンドを送信するとともにステップSF523にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップSF504、ステップSF506及びステップSF507の処理結果に関係なく、設定値更新処理（図752）が実行されない限り、主側CPU63への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機10における異常報知及びパチンコ機10の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

#### 【9208】

ステップSF513の処理を実行した場合、ステップSF514の処理を実行した場合、ステップSF516の処理を実行した場合、ステップSF519の処理を実行した場合、又はステップSF523の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップSF524）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第67実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図639）が起動される度に1減算される。チェック中カウンタに1以上の値が設定されている場合、第2タイマ割込み処理（図639）における通常時の設定処理（図640）にてステップS9102の処理が実行されることにより、上記第67実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

#### 【9209】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が



終了した後であって残余処理（ステップSF526～ステップSF529）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

#### 【9210】

また、設定確認用処理（図751）及び設定値更新処理（図752）は動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

10

#### 【9211】

その後、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップSF525）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理（図638）が起動された場合にステップS8906にて否定判定をすることでステップS8901～ステップS8905の処理だけではなくステップS8907～ステップS8920の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップSF525では特定制御用のワークエリア221における停電フラグも「0」クリアする。

20

#### 【9212】

その後、ステップSF526～ステップSF529の残余処理に進む。つまり、主側CPU63は第1タイマ割込み処理（図638）及び第2タイマ割込み処理（図639）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSF526～ステップSF529の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSF526～ステップSF529の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップSF526～ステップSF529では、上記第33実施形態におけるメイン処理（図514）のステップS113～ステップS116と同一の処理を実行する。

30

#### 【9213】

次に、主側RAM65における各エリアの設定態様について図753の説明図を参照しながら説明する。

#### 【9214】

主側RAM65には上記第47実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が設けられている。また、主側RAM65において特定制御用のワークエリア221のアドレス範囲と、特定制御用のスタックエリア222のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア223のアドレス範囲と、非特定制御用のスタックエリア224のアドレス範囲とが明確に区別されている。

40

#### 【9215】

これら各エリア221～224のアドレス範囲について詳細に説明する。主側RAM65のアドレスは2バイトのデータとして設定されている。なお、説明の便宜上、2バイトのアドレスのデータを4桁の16進数のデータとして説明する。2バイトのデータのアドレスのうち開始アドレスである「0000」～Y(k-1)の範囲内における連続する各アドレスのエリアは未使用のアドレスとなっており、その後につけてアドレスY(k)～「00FF」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア221として設定されている。また、アドレスY(k)～「00FF」に連続するアドレ

50

ス「0100」～ $Y(1-1)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後につけてアドレス $Y(1)$ ～「01FF」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア222として設定されている。また、アドレス $Y(1)$ ～「01FF」に連続するアドレス「0200」～ $Y(m-1)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後につけてアドレス $Y(m)$ ～「02FF」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア223として設定されている。また、アドレス $Y(m)$ ～「02FF」に連続するアドレス「0300」～ $Y(n-1)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後につけてアドレス $Y(n)$ ～「03FF」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア224として設定されている。

10

#### 【9216】

上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側RAM65における物理アドレス及び主側CPU63において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。また、特定制御用のワークエリア221のアドレス範囲( $Y(k)$ ～「00FF」)と、特定制御用のスタックエリア222のアドレス範囲( $Y(1)$ ～「01FF」)と、非特定制御用のワークエリア223のアドレス範囲( $Y(m)$ ～「02FF」)と、非特定制御用のスタックエリア224のアドレス範囲( $Y(n)$ ～「03FF」)とは相互に相違している。具体的には、特定制御用のワークエリア221のアドレス範囲( $Y(k)$ ～「00FF」)が最も広く、次に非特定制御用のワークエリア223のアドレス範囲( $Y(m)$ ～「02FF」)が広く、次に特定制御用のスタックエリア222のアドレス範囲( $Y(1)$ ～「01FF」)が広く、非特定制御用のスタックエリア224のアドレス範囲( $Y(n)$ ～「03FF」)が最も狭くなっている。但し、これに限定されることはなく各エリア221～224のアドレス範囲の広さが相互に同一又は略同一である構成としてもよい。

20

#### 【9217】

上記のように特定制御用のワークエリア221と、非特定制御用のワークエリア223とが区別して設定されていることにより、主側CPU63において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側RAM65の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうちの一方を実行する場合に他方において必要な主側RAM65の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア221, 223への情報の書き込み及び各ワークエリア221, 223からの情報の読み出しに際しては主側CPU63にてロード命令が行われる。

30

#### 【9218】

特定制御用のスタックエリア222と、非特定制御用のスタックエリア224とが区別して設定されていることにより、主側CPU63において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側CPU63のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側RAM65の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうちの一方を実行している状況において主側CPU63のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア222, 224への情報の書き込みの際には主側CPU63にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア222, 224からの情報の読み出しの際には主側CPU63にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア222, 224からの情報の読み出しの際には当該スタックエリア222, 224への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

40

#### 【9219】

主側CPU63において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側CPU63は特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222への情報の書

50

き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 C P U 6 3 において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 C P U 6 3 は非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 9 2 2 0 】

主側 C P U 6 3 において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 C P U 6 3 は非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 からの情報の読み出しが可能である。一方、主側 C P U 6 3 において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側 C P U 6 3 は特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 9 2 2 1 】

なお、主側 R A M 6 5 にはパチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

#### 【 9 2 2 2 】

ここで、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 はいずれも終了アドレスが、1 6 進数であれば下位側の 2 桁が「 F F 」となり、2 進数であれば下位側の 8 ビット（すなわち下位側の 1 バイト）がオール「 1 」となるように設定されている。一方、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の終了アドレスは、1 6 進数であれば上位側の 2 桁、2 進数であれば最上位のビットから続く上位側の 8 ビット（すなわち上位側の 1 バイト）が相違していることにより、全体としてはアドレスが相違している。つまり、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 はいずれも、終了アドレスにおける下位側の所定範囲（下位側の 1 バイト）のアドレスデータが所定データで共通している。

#### 【 9 2 2 3 】

主側 C P U 6 3 は R A M クリア処理（図 7 5 5）、非特定制御用のクリア処理（図 7 5 7）及びチェックサムの算出処理（図 7 5 8）などといったように、主側 R A M 6 5 の所定範囲のエリアからデータを読み出す場合及び主側 R A M 6 5 の所定範囲のエリアにデータを書き込む場合（以下、データの読み出し及びデータの書き込みをまとめて特定処理という）、まず開始アドレスを対象アドレスとして設定し、その対象アドレスに対応するエリアについて特定処理を実行する。その後、その対象アドレスに対して「 1 」を加算することで次のアドレスを対象アドレスとしてその対象アドレスに対応するエリアについて特定処理を実行する。そして、この対象アドレスに対して「 1 」を加算することで次のアドレスを対象アドレスに設定するとともにその対象アドレスに対応するエリアについて特定

処理を実行することを、対象アドレスが終了アドレスとなるまで継続する。

【 9 2 2 4 】

主側 C P U 6 3 には図 7 4 9 に示すようにアドレスカウンタ 5 1 5 が設けられている。図 7 5 4 ( a ) はアドレスカウンタ 5 1 5 の内容を説明するための説明図である。アドレスカウンタ 5 1 5 は上記対象アドレスのアドレスデータを設定するためのカウンタである。主側 C P U 6 3 は特定処理を開始する場合にアドレスカウンタ 5 1 5 に開始アドレスのアドレスデータを設定するとともに対象アドレスの更新に際してはアドレスカウンタ 5 1 5 に「 1 」を加算する。そして、主側 C P U 6 3 はアドレスカウンタ 5 1 5 を参照することで対象アドレスを把握する。

【 9 2 2 5 】

主側 R A M 6 5 のアドレスが 2 バイトのアドレスデータとして設定されていることに対応させて、アドレスカウンタ 5 1 5 は 2 バイトのデータ容量となっている。つまり、アドレスカウンタ 5 1 5 は 1 バイトからなる上位バイト 5 1 5 a と 1 バイトからなる下位バイト 5 1 5 b とを備えている。対象アドレスを更新するためにアドレスカウンタ 5 1 5 が「 1 」加算される場合には下位バイト 5 1 5 b に「 1 」が加算されることとなる。

【 9 2 2 6 】

主側 C P U 6 3 には図 7 4 9 に示すようにキャリーフラグ 5 1 6 が設けられている。対象アドレスにおける下位側の所定範囲のアドレスデータが所定データである状況において当該対象アドレスに対して「 1 」を加算することで当該対象アドレスが次のアドレスとなった場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定される。具体的には、対象アドレスが、1 6 進数であれば下位側の 2 桁が「 F F 」、2 進数であれば下位側の 8 ビット（すなわち下位バイト 5 1 5 b ）がオール「 1 」である状況において、当該対象アドレスに「 1 」が加算されることで、1 6 進数であれば最上位の 2 桁への桁上がりが発生した場合、2 進数であれば最上位のビットから続く上位側の 8 ビット分（すなわち上位バイト 5 1 5 a ）への桁上がりが発生した場合に、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定される。

【 9 2 2 7 】

図 7 5 4 ( b ) ~ 図 7 5 4 ( e ) は対象アドレスが更新された結果、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定される様子を説明するための説明図である。

【 9 2 2 8 】

まず対象アドレスが更新された場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されない場合について説明する。図 7 5 4 ( b ) に示すように下位バイト 5 1 5 b がオール「 1 」ではない状況（すなわち下位バイト 5 1 5 b が最大値ではない状況）において対象アドレスを更新するために下位バイト 5 1 5 b に「 1 」が加算されることで、図 7 5 4 ( c ) に示すように下位バイト 5 1 5 b のアドレスデータが「 1 」増加したアドレスデータとなる。この場合、下位バイト 5 1 5 b がオールゼロになることはなく上位バイト 5 1 5 a への桁上がりが発生していないため、キャリーフラグ 5 1 6 は「 0 」に維持されるとともに上位バイト 5 1 5 a のアドレスデータは維持される。

【 9 2 2 9 】

次に、対象アドレスが更新された場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定される場合について説明する。図 7 5 4 ( d ) に示すように下位バイト 5 1 5 b がオール「 1 」である状況（すなわち下位バイト 5 1 5 b が最大値である状況）において対象アドレスを更新するために下位バイト 5 1 5 b に「 1 」が加算されることで、図 7 5 4 ( e ) に示すように下位バイト 5 1 5 b がオールゼロとなる。この場合、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定され、主側 C P U 6 3 はキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されていることを確認することで上位バイト 5 1 5 a への桁上がりが発生したと認識する。したがって、上位バイト 5 1 5 a に「 1 」が加算される。

【 9 2 3 0 】

つまり、下位バイト 5 1 5 b に「 1 」が加算されることで当該下位バイト 5 1 5 b がオールゼロとなった場合には上位バイト 5 1 5 a に「 1 」を加算する必要が生じるが、この上位バイト 5 1 5 a に「 1 」を加算する必要があるか否かを主側 C P U 6 3 にて特定する

10

20

30

40

50

ためにキャリーフラグ 5 1 6 が設けられている。そして、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されていない場合には上位バイト 5 1 5 a への「 1 」の加算が行われることはなく、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されている場合には上位バイト 5 1 5 a への「 1 」の加算が行われる。

#### 【 9 2 3 1 】

このような構成において上記のとおり特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 はいずれも、終了アドレスにおける下位側の所定範囲のアドレスデータが所定データで共通している。具体的には、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 はいずれも終了アドレスが、16進数であれば下位側の2桁が「FF」となり、2進数であれば下位側の8ビット（すなわち下位バイト 5 1 5 b）がオール「1」となるように設定されている。これにより、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 のいずれかに対して特定処理を実行している状況において、当該特定処理を実行している対象となっているエリア 2 2 1 ~ 2 2 4 の終了アドレスに対応するエリアに対して特定処理が完了して対象アドレスが次のアドレスに更新された場合にはキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されることとなる。したがって、主側 CPU 6 3 はキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されているか否かを確認することで、特定処理を実行している対象となっているエリア 2 2 1 ~ 2 2 4 の終了アドレスに対応するエリアに対して当該特定処理を実行したか否かを特定することが可能となる。よって、各エリア 2 2 1 ~ 2 2 4 の終了アドレスか否かの判定に際してアドレスの比較処理を実行する必要がなくなるため、処理負荷を軽減することが可能となる。

#### 【 9 2 3 2 】

上記桁上がりの発生に際してキャリーフラグ 5 1 6 に「1」を設定する処理は、対象アドレスに「1」を加算することで当該対象アドレスを更新するための処理である対象アドレスの加算処理（図 7 5 6）にて実行される。この場合、対象アドレスの加算処理（図 7 5 6）は、特定制御用のプログラムにおいて共通のサブルーチンとして設定されており、特定制御としていずれの種類の特定処理を実行する場合であっても対象アドレスの加算処理を実行する場合には共通のサブルーチンが呼び出されて実行される。また、対象アドレスの加算処理は非特定制御用のプログラムにも設定されている。

#### 【 9 2 3 3 】

上記のとおり特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 はいずれも終了アドレスが、16進数であれば下位側の2桁が「FF」となり、2進数であれば下位側の8ビット（すなわち下位バイト 5 1 5 b）がオール「1」となるように設定されていることにより、これら各エリア 2 2 1 ~ 2 2 4 は終了アドレスにおける下位側の所定範囲のアドレスデータが所定データとなるようにアドレス範囲が設定されていることとなる。これに対して、各エリア 2 2 1 ~ 2 2 4 に必要なエリアのアドレス数はいずれも256個未満となっている。したがって、アドレスの順番において特定制御用のワークエリア 2 2 1 よりも手前のアドレス範囲、特定制御用のワークエリア 2 2 1 と特定制御用のスタックエリア 2 2 2 との間のアドレス範囲、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 と非特定制御用のワークエリア 2 2 3 との間のアドレス範囲、及び非特定制御用のワークエリア 2 2 3 と非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 との間のアドレス範囲のそれぞれには未使用のエリアが存在している。

#### 【 9 2 3 4 】

次に、主側 CPU 6 3 にて実行される RAM クリア処理について図 7 5 5 のフローチャートを参照しながら説明する。RAM クリア処理は、メイン処理（図 7 5 0）のステップ SF 5 1 8 にて実行されるとともに設定値更新処理（図 7 5 2）のステップ SF 7 1 3 にて実行される。なお、RAM クリア処理におけるステップ SF 8 0 1 ~ ステップ SF 8 1

0 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 9 2 3 5 】

まず特定制御用のワークエリア 2 2 1 において R A M クリア処理の実行に際しての開始アドレスとなるクリア開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップ S F 8 0 1）。この場合、主側 C P U 6 3 のアドレスカウンタ 5 1 5 における上位バイト 5 1 5 a 及び下位バイト 5 1 5 b のそれぞれに今回のクリア開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回のクリア開始アドレスにおける上位 8 ビットを上位バイト 5 1 5 a に設定し、今回のクリア開始アドレスにおける下位 8 ビットを下位バイト 5 1 5 b に設定する。特定制御用のワークエリア 2 2 1 の開始アドレスに対応するエリアには設定参照用エリア 3 4 1 が設定されており、クリア開始アドレスは当該設定参照用エリア 3 4 1 に対して次の順番のアドレスに設定されている。これにより、設定参照用エリア 3 4 1 を R A M クリア処理の実行対象から除外することが可能となる。なお、ステップ S F 8 0 1 ではキャリーフラグ 5 1 6 を「 0 」クリアするとともに主側 C P U 6 3 に設けられたワーク完了フラグを「 0 」クリアする。その後、主側 R A M 6 5 における対象アドレスに対応するエリアを「 0 」クリアする（ステップ S F 8 0 2）。そして、対象アドレスの加算処理を実行する（ステップ S F 8 0 3）。

10

【 9 2 3 6 】

図 7 5 6 は対象アドレスの加算処理を示すフローチャートである。対象アドレスの加算処理ではまず主側 C P U 6 3 のアドレスカウンタ 5 1 5 における下位バイト 5 1 5 b に「 1 」を加算する（ステップ S F 9 0 1）。この場合、下位バイト 5 1 5 b の 8 ビットがオール「 1 」である状況において当該下位バイト 5 1 5 b に「 1 」が加算されると、下位バイト 5 1 5 b の 8 ビットがオールゼロとなる。下位バイト 5 1 5 b の 8 ビットがオールゼロとなった場合（ステップ S F 9 0 2 : Y E S）、主側 C P U 6 3 のキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」を設定する（ステップ S F 9 0 3）。

20

【 9 2 3 7 】

ステップ S F 9 0 2 にて否定判定をした場合、又はステップ S F 9 0 3 の処理を実行した場合、ステップ S F 9 0 4 にて主側 C P U 6 3 のキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されているか否かを判定する。キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されている場合（ステップ S F 9 0 4 : Y E S）、主側 C P U 6 3 のアドレスカウンタ 5 1 5 における上位バイト 5 1 5 a に「 1 」を加算する（ステップ S F 9 0 5）。

30

【 9 2 3 8 】

R A M クリア処理（図 7 5 5）の説明に戻り、対象アドレスの加算処理（ステップ S F 8 0 3）を実行した後は主側 C P U 6 3 のキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されているか否かを判定する（ステップ S F 8 0 4）。キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されていない場合（ステップ S F 8 0 4 : N O）、対象アドレスのクリア処理（ステップ S F 8 0 2）及び対象アドレスの加算処理（ステップ S F 8 0 3）を再度実行する。キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されている場合（ステップ S F 8 0 4 : Y E S）、主側 C P U 6 3 に設けられたワーク完了フラグに「 1 」が設定されているか否かを判定する（ステップ S F 8 0 5）。ワーク完了フラグは特定制御用のワークエリア 2 2 1 に対するクリア処理が完了したか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

40

【 9 2 3 9 】

ワーク完了フラグに「 1 」が設定されていない場合（ステップ S F 8 0 5 : N O）、ワーク完了フラグに「 1 」を設定した後に（ステップ S F 8 0 6）、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の開始アドレスである Y ( 1 ) を対象アドレスに設定する（ステップ S F 8 0 7）。この場合、主側 C P U 6 3 のアドレスカウンタ 5 1 5 における上位バイト 5 1 5 a 及び下位バイト 5 1 5 b のそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位 8 ビットを上位バイト 5 1 5 a に設定し、今回の開始アドレスにおける下位 8 ビットを下位バイト 5 1 5 b に設定する。なお、ステップ S F 8 0 7 ではキャリーフラグ 5 1 6 を「 0 」クリアする。

50

## 【 9 2 4 0 】

その後、ステップ S F 8 0 2 ~ ステップ S F 8 0 4 の処理を、ステップ S F 8 0 3 における対象アドレスの加算処理にてキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されるまで繰り返す。キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されている場合であってワーク完了フラグに「 1 」が設定されている場合（ステップ S F 8 0 4 及びステップ S F 8 0 5 : Y E S）、主側 R A M 6 5 の初期設定を実行する（ステップ S F 8 0 8）。その後、主側 C P U 6 3 の各種レジスタを「 0 」クリアするとともに（ステップ S F 8 0 9）、当該各種レジスタの初期設定を実行する（ステップ S F 8 1 0）。この初期設定ではメイン処理（図 7 5 0）におけるステップ S F 5 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

## 【 9 2 4 1 】

次に、主側 C P U 6 3 にて実行される非特定制御用のクリア処理について説明する。

## 【 9 2 4 2 】

本実施形態では上記第 5 7 実施形態と同様に管理実行処理（図 5 9 9）にて別監視処理（ステップ S 6 0 0 9）が実行される。当該別監視処理では非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の監視処理及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の監視処理を実行する。非特定制御用のワークエリア 2 2 3 の監視処理の処理内容は上記第 5 4 実施形態におけるステップ S 5 4 0 5 と同一であり、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の監視処理の処理内容は上記第 5 4 実施形態におけるステップ S 5 4 0 7 と同一である。これら監視処理にて異常有りと判定した場合、非特定制御用のクリア処理を実行する。図 7 5 7 は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップ S G 1 0 1 ~ ステップ S G 1 0 7 の処理は、主側 C P U 6 3 における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

## 【 9 2 4 3 】

まず非特定制御用のワークエリア 2 2 1 の開始アドレスである Y ( m ) を対象アドレスに設定する（ステップ S G 1 0 1）。この場合、主側 C P U 6 3 のアドレスカウンタ 5 1 5 における上位バイト 5 1 5 a 及び下位バイト 5 1 5 b のそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位 8 ビットを上位バイト 5 1 5 a に設定し、今回の開始アドレスにおける下位 8 ビットを下位バイト 5 1 5 b に設定する。なお、ステップ S G 1 0 1 ではキャリーフラグ 5 1 6 を「 0 」クリアするとともに主側 C P U 6 3 に設けられたワーク完了フラグを「 0 」クリアする。

## 【 9 2 4 4 】

その後、主側 R A M 6 5 における対象アドレスに対応するエリアを「 0 」クリアする（ステップ S G 1 0 2）。そして、対象アドレスの加算処理を実行する（ステップ S G 1 0 3）。この場合、対象アドレスの加算処理を実行するために主側 R O M 6 4 に記憶されている非特定制御用のサブルーチン呼び出す。対象アドレスの加算処理の処理内容は図 7 5 6 に示すフローチャートの処理内容と同様である。つまり、アドレスカウンタ 5 1 5 における下位バイト 5 1 5 b に「 1 」を加算し、加算後に下位バイト 5 1 5 b の 8 ビットがオールゼロとなった場合には主側 C P U 6 3 のキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」を設定する。また、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されている場合にはアドレスカウンタ 5 1 5 における上位バイト 5 1 5 a に「 1 」を加算する。

## 【 9 2 4 5 】

その後、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されているか否かを判定する（ステップ S G 1 0 4）。キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されていない場合（ステップ S G 1 0 4 : N O）、対象アドレスのクリア処理（ステップ S G 1 0 2）及び対象アドレスの加算処理（ステップ S G 1 0 3）を再度実行する。キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されている場合（ステップ S G 1 0 4 : Y E S）、主側 C P U 6 3 に設けられたワーク完了フラグに「 1 」が設定されているか否かを判定する（ステップ S G 1 0 5）。ワーク完了フラグは非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に対するクリア処理が完了したか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

## 【 9 2 4 6 】

ワーク完了フラグに「1」が設定されていない場合（ステップSG105：NO）、ワーク完了フラグに「1」を設定した後に（ステップSG106）、非特定制御用のスタックエリア224の開始アドレスであるY（n）を対象アドレスに設定する（ステップSG107）。この場合、主側CPU63のアドレスカウンタ515における上位バイト515a及び下位バイト515bのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位8ビットを上位バイト515aに設定し、今回の開始アドレスにおける下位8ビットを下位バイト515bに設定する。なお、ステップSG107ではキャリーフラグ516を「0」クリアする。

#### 【9247】

その後、ステップSG102～ステップSG104の処理を、ステップSG103における対象アドレスの加算処理にてキャリーフラグ516に「1」が設定されるまで繰り返す。キャリーフラグ516に「1」が設定されている場合であってワーク完了フラグに「1」が設定されている場合（ステップSG104及びステップSG105：YES）、本非特定制御用のクリア処理を終了する。

#### 【9248】

次に、主側CPU63にて実行されるチェックサムの算出処理について図758のフローチャートを参照しながら説明する。チェックサムの算出処理は停電時処理にて実行されるとともにメイン処理（図750）のステップSF505にて実行される。なお、チェックサムの算出処理におけるステップSG201～ステップSG208の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【9249】

まず特定制御用のワークエリア221においてチェックサムの算出処理の実行に際しての開始アドレスとなる加算開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップSG201）。この場合、主側CPU63のアドレスカウンタ515における上位バイト515a及び下位バイト515bのそれぞれに今回の加算開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の加算開始アドレスにおける上位8ビットを上位バイト515aに設定し、今回の加算開始アドレスにおける下位8ビットを下位バイト515bに設定する。特定制御用のワークエリア221の開始アドレスに対応するエリアには設定参照用エリア341が設定されており、当該エリアに対して次の順番のアドレスのエリアには停電時処理におけるチェックサムの算出処理において算出されたチェックサムの情報を記憶するための停電時の合計カウンタが設定されており、当該エリアに対して次の順番のアドレスのエリアにはメイン処理におけるチェックサムの算出処理において算出されたチェックサムの情報を記憶するための復電時の合計カウンタが設定されている。加算開始アドレスは当該復電時の合計カウンタに対して次の順番のアドレスに設定されている。これにより、チェックサムの算出処理におけるチェックサムの算出対象から、設定参照用エリア341、停電時の合計カウンタ及び復電時の合計カウンタを除外することが可能となる。なお、ステップSG201ではキャリーフラグ516を「0」クリアするとともに主側CPU63に設けられたワーク完了フラグを「0」クリアする。

#### 【9250】

その後、主側RAM65における対象アドレスのデータを読み出し（ステップSG202）、その読み出したデータの数値情報を主側RAM65における特定制御用のワークエリア221に設けられた合計カウンタ（メイン処理（図750）におけるチェックサムの算出処理であれば復電時の合計カウンタ、停電時処理におけるチェックサムの算出処理であれば停電時の合計カウンタ）に加算する（ステップSG203）。そして、対象アドレスの加算処理を実行する（ステップSG204）。この場合、対象アドレスの加算処理を実行するために主側ROM64に特定制御用として記憶されている共通のサブルーチン呼び出す。対象アドレスの加算処理の処理内容は図756に示すフローチャートの処理内容と同様である。つまり、アドレスカウンタ515における下位バイト515bに「1」を加算し、加算後に下位バイト515bの8ビットがオールゼロとなった場合には主側CPU63のキャリーフラグ516に「1」を設定する。また、キャリーフラグ516に「

10

20

30

40

50



「 1 」が設定されている場合にはアドレスカウンタ 5 1 5 における上位バイト 5 1 5 a に「 1 」を加算する。

【 9 2 5 1 】

その後、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されているか否かを判定する（ステップ S G 2 0 5 ）。キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されていない場合（ステップ S G 2 0 5 : N O ）、ステップ S G 2 0 2 ~ ステップ S G 2 0 4 の処理を再度実行する。キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されている場合（ステップ S G 2 0 5 : Y E S ）、主側 C P U 6 3 のワーク完了フラグに「 1 」が設定されているか否かを判定する（ステップ S G 2 0 6 ）。

【 9 2 5 2 】

10

ワーク完了フラグに「 1 」が設定されていない場合（ステップ S G 2 0 6 : N O ）、ワーク完了フラグに「 1 」を設定した後に（ステップ S G 2 0 7 ）、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の開始アドレスである Y ( 1 ) を対象アドレスに設定する（ステップ S G 2 0 8 ）。この場合、主側 C P U 6 3 のアドレスカウンタ 5 1 5 における上位バイト 5 1 5 a 及び下位バイト 5 1 5 b のそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位 8 ビットを上位バイト 5 1 5 a に設定し、今回の開始アドレスにおける下位 8 ビットを下位バイト 5 1 5 b に設定する。なお、ステップ S G 2 0 8 ではキャリーフラグ 5 1 6 を「 0 」クリアする。

【 9 2 5 3 】

20

その後、ステップ S G 2 0 2 ~ ステップ S G 2 0 5 の処理を、ステップ S G 2 0 4 における対象アドレスの加算処理にてキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されるまで繰り返す。キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されている場合であってワーク完了フラグに「 1 」が設定されている場合（ステップ S G 2 0 5 及びステップ S G 2 0 6 : Y E S ）、本チェックサムの算出処理を終了する。

【 9 2 5 4 】

次に、音光側 C P U 3 5 3 にて実行される演出制御処理について図 7 5 9 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は音光側 C P U 3 5 3 への動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【 9 2 5 5 】

30

主側 C P U 6 3 から更新開始コマンドを受信している場合（ステップ S G 3 0 1 : Y E S ）、更新時報知の設定処理を実行する（ステップ S G 3 0 2 ）。更新開始コマンドは既に説明したとおり主側 C P U 6 3 にて設定値更新処理（図 7 5 2 ）が開始された場合に音光側 C P U 3 5 3 に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理（図 7 5 2 ）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図 7 5 2 ）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図 7 5 2 ）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は

40

【 9 2 5 6 】

主側 C P U 6 3 から確認開始コマンドを受信している場合（ステップ S G 3 0 3 : Y E S ）、確認時報知の設定処理を実行する（ステップ S G 3 0 4 ）。確認開始コマンドは既に説明したとおり主側 C P U 6 3 にて設定確認用処理（図 7 5 1 ）が開始される場合に音光側 C P U 3 5 3 に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理（図 7 5 1 ）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図 7 5 1 ）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している

50

状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図 7 5 1）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

#### 【 9 2 5 7 】

主側 CPU 6 3 から異常コマンドを受信している場合（ステップ S G 3 0 5 : Y E S）、異常時報知の設定処理を実行する（ステップ S G 3 0 6）。異常コマンドは既に説明したとおり動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことが特定された場合に音光側 CPU 3 5 3 に送信される。異常時報知の設定処理では、表示発光部 5 3 を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されるまではパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

10

#### 【 9 2 5 8 】

ステップ S G 3 0 1 ~ ステップ S G 3 0 6 の処理を実行した場合、主側 CPU 6 3 から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップ S G 3 0 7）。通常復帰コマンドは RAM クリア処理（ステップ S F 5 1 8）、設定確認用処理（図 7 5 1）及び設定値更新処理（図 7 5 2）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3）が終了した場合に送信される。クリア時の復帰コマンドは RAM クリア処理（ステップ S F 5 1 8）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3）が終了した場合に送信される。確認時の復帰コマンドは設定確認用処理（図 7 5 1）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3）が終了した場合に送信される。更新時の復帰コマンドは設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3）が終了した場合に送信される。

20

30

#### 【 9 2 5 9 】

これら復帰コマンドを受信していない場合（ステップ S G 3 0 7 : N O）、ステップ S G 3 0 1 の処理に戻る。主側 CPU 6 3 は動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3）が正常に終了する場合にいずれかの復帰コマンドを音光側 CPU 3 5 3 に送信する。この場合に上記のとおり音光側 CPU 3 5 3 はいずれかの復帰コマンドを主側 CPU 6 3 から受信するまではステップ S G 3 0 8 以降の処理を実行しない。これにより、主側 CPU 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3）が実行されている間は音光側 CPU 3 5 3 にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となるとともに、主側 CPU 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3）が正常に終了しなかった場合には音光側 CPU 3 5 3 にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となる。

40

#### 【 9 2 6 0 】

また、いずれの復帰コマンドも受信していない状況においては主側 CPU 6 3 から更新開始コマンド、確認開始コマンド又は異常コマンドを受信する可能性があり、更新開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されることに伴う報知が行われるようにする必要があり、確認開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定確認用処理（図 7 5 1）が実行されることに伴う報知が行われるようにする必要があり、異常コマンドを受信した場合は既に説明したとおり異

50

常報知が行われるようにする必要がある。この場合に、音光側CPU353はいずれかの復帰コマンドを主側CPU63から受信するまではステップSG206以降の処理を実行しないことにより、更新開始コマンド、確認開始コマンド又は異常コマンドを受信した場合にそれに対応する報知を好適に開始させることが可能となる。

【9261】

主側CPU63からいずれかの復帰コマンドを受信した場合（ステップSG307：YES）、音光側RAM355に設けられた待機カウンタに待機期間（具体的には2秒）に対応する情報を設定する（ステップSG308）。待機カウンタに設定された待機期間の情報は音光側CPU353において定期的（具体的には4ミリ秒）に起動される割り込み処理にて1減算される。

10

【9262】

その後、復帰コマンドの種類に対応する処理を実行する（ステップSG309）。具体的には、上記第81実施形態と同様に、通常復帰コマンドを受信している場合にはRTC356の現状の日時情報を読み出し、その読み出した日時情報をRTC用メモリ357に格納させる。これにより、時間対応演出を実行するタイミングを特定する場合に基準となる日時情報がRTC用メモリ357に格納された状態となる。

【9263】

今回受信した復帰コマンドが更新時の復帰コマンドである場合、更新時報知の終了処理を実行する。更新時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定値更新処理（図752）が終了される場合に音光側CPU353に送信される。更新時報知の終了処理では、ステップSG302にて開始した設定値更新処理（図752）に対応する報知を終了させる。

20

【9264】

今回受信した復帰コマンドが確認時の復帰コマンドである場合、確認時報知の終了処理を実行する。確認時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定確認処理（図751）が終了される場合に音光側CPU353に送信される。確認時報知の終了処理では、ステップSG304にて開始した設定確認処理（図751）に対応する報知を終了させる。

【9265】

その後、音光側RAM355の待機カウンタの値が「0」となっているか否かを判定することで、待機期間が経過したか否かを判定する（ステップSG310）。待機カウンタの値が「0」となっていない場合（ステップSG310：NO）、ステップSG310の処理を再度実行する。これにより、待機期間が経過するまでは演出制御処理（図757）におけるステップSG311以降の処理が実行されないようにすることが可能となる。なお、ステップSG310の処理が繰り返し実行されている状況であっても割り込み処理の実行タイミングとなった場合には待機カウンタの値が1減算される。

30

【9266】

ステップSG310にて肯定判定をした場合、初期動作処理を実行する（ステップSG311）。初期動作処理では、初期位置に配置されている可動体512を移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるように可動体用駆動部513に駆動信号を出力する。これにより、可動体512は初期位置から移動限界位置まで移動し、その後に移動限界位置から初期位置に復帰する。遊技ホールの管理者は可動体512の当該動作を確認することで可動体512が正常に動作するか否かを把握することが可能となる。

40

【9267】

上記のとおり音光側CPU353は主側CPU63からいずれかの復帰コマンドを受信したタイミングから待機期間が経過した場合に初期動作処理（ステップSG311）を実行する。これにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了してから待機期間が経過してから可動体512の初期動作が行われることとなる。ここで、既に説明したとおり主側CPU63は動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了した場合に第

50

1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においてチェック用表示を開始する。

【 9 2 6 8 】

これに対して、上記のとおり可動体 5 1 2 の初期動作は主側 C P U 6 3 からいずれかの復帰コマンドを受信したタイミングから待機期間が経過した場合に開始されるため、実質的に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においてチェック用表示が開始された後に可動体 5 1 2 の初期動作が開始されることとなる。したがって、主側 C P U 6 3 及び音光側 C P U 3 5 3 への動作電力の供給が開始された場合には主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ステップ S F 5 2 3）が終了した後にまず第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 におけるチェック用表示が開始され、その後に待機期間が経過した後に可動体 5 1 2 にて初期動作が開始されることとなる。よって、パチンコ機 1 0 の工場からの出荷時における動作チェックや遊技ホールにおけるパチンコ機 1 0 の日常的な動作チェックに際しては、まず遊技機本体 1 2 をパチンコ機 1 0 前方に開放させて当該遊技機本体 1 2 の裏側を露出させた状態において第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が正常に動作するか否かを確認した後に、遊技機本体 1 2 を閉鎖して遊技機本体 1 2 の表側から可動体 5 1 2 が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。

10

【 9 2 6 9 】

初期動作処理（ステップ S G 3 1 1）を実行した後は、その他の処理を繰り返し実行する（ステップ S G 3 1 2）。その他の処理では、遊技回用の演出を開始させるべきコマンドを主側 C P U 6 3 から受信した場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を開始させるための設定を行い、遊技回用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を進行させるための設定を行い、遊技回用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を終了させるための設定を行う。この場合、遊技回用の演出の途中で可動体 5 1 2 を動作させる演出の実行が指示されている場合には、可動体 5 1 2 を初期位置から移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるための設定を行う。また、その他の処理では、開閉実行モード用の演出を開始させるべきコマンドを主側 C P U 6 3 から受信した場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を開始させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を進行させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を終了させるための設定を行う。この場合、開閉実行モード用の演出の途中で可動体 5 1 2 を動作させる演出の実行が指示されている場合には、可動体 5 1 2 を初期位置から移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるための設定を行う。

20

30

【 9 2 7 0 】

次に、主側 C P U 6 3 及び音光側 C P U 3 5 3 への動作電力の供給が開始された場合に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が実行されるとともに可動体 5 1 2 にて初期動作が実行される様子について、図 7 6 0 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 7 6 0（a）は主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ステップ S F 5 2 3）が実行されている期間を示し、図 7 6 0（b）は主側 C P U 6 3 において設定確認用処理（図 7 5 1）又は設定値更新処理（図 7 5 2）が実行されている期間を示し、図 7 6 0（c）は音光側 C P U 3 5 3 にて主側 C P U 6 3 から送信されたいずれかの復帰コマンドを受信したタイミングを示し、図 7 6 0（d）は第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が実行される初期チェック期間の実行期間を示し、図 7 6 0（e）は音光側 C P U 3 5 3 にて待機期間を計測している期間を示し、図 7 6 0（f）は可動体 5 1 2 の初期動作が実行されている期間を示す。

40

【 9 2 7 1 】

まず動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ステップ S F 5 2 3）におい

50

て、RAMクリア処理（ステップSF518）、設定確認用処理（図751）及び設定値更新処理（図752）のいずれもが実行されない場合について説明する。

【9272】

t1のタイミングで主側CPU63及び音光側CPU353への動作電力の供給が開始される。この場合、図760（a）に示すように当該t1のタイミングで主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が開始される。なお、当該t1のタイミングで図柄表示装置41において画像の表示が開始される。今回の動作電力の供給の開始に際しては「RAMクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない。したがって、RAMクリア処理（ステップSF518）、設定確認用処理（図751）及び設定値更新処理（図752）のいずれもが実行されることなくt2のタイミングで動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了する。この場合、当該t2のタイミングで図760（d）に示すように第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始される。具体的には、第1～第4報知用表示装置201～204の全ての表示用セグメント321～324が発光状態に維持される。但し、チェック用表示として第1～第4報知用表示装置201～204の全ての表示用セグメント321～324が点滅表示される構成としてもよい。

10

【9273】

また、t2のタイミングで図760（c）に示すように主側CPU63から通常復帰コマンドが送信され、当該通常復帰コマンドが音光側CPU353にて受信される。音光側CPU353は通常復帰コマンドを受信することでt2のタイミングで図760（e）に示すように待機期間の計測を開始する。そして、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われている途中であるt3のタイミングで図760（e）に示すように待機期間が経過することで、図760（f）に示すように可動体512の初期動作が開始される。

20

【9274】

その後、t4のタイミングで図760（d）に示すように第1～第4報知用表示装置201～204におけるチェック用表示が終了される。また、その後のt5のタイミングで図760（f）に示すように可動体512における初期動作が終了される。

【9275】

30

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）において、設定確認用処理（図751）又は設定値更新処理（図752）が実行される場合について説明する。

【9276】

t6のタイミングで主側CPU63及び音光側CPU353への動作電力の供給が開始される。この場合、図760（a）に示すように当該t6のタイミングで主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が開始される。なお、当該t6のタイミングで図柄表示装置41において画像の表示が開始される。今回の動作電力の供給の開始に際しては「設定変更操作」又は「設定確認操作」が実行されている。したがって、図760（b）に示すようにt7のタイミング～t8のタイミングに亘って設定確認用処理（図751）又は設定値更新処理（図752）が実行される。

40

【9277】

t8のタイミングで図760（b）に示すように設定確認用処理（図751）及び設定値更新処理（図752）のうち今回の実行対象である設定関連処理が終了することで図760（a）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップSF501～ステップSF523）が終了する。この場合、当該t8のタイミングで図760（d）に示すように第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が開始される。具体的には、第1～第4報知用表示装置201～204の全ての表示用セグメント321～324が発光状態に維持される。但し、チェック用表示として第1～第4報知用表示装置201～

50

204の全ての表示用セグメント321～324が点滅表示される構成としてもよい。

【9278】

また、t8のタイミングで図760(c)に示すように主側CPU63から確認時の復帰コマンド又は更新時の復帰コマンドが送信され、当該復帰コマンドが音光側CPU353にて受信される。音光側CPU353は当該復帰コマンドを受信することでt8のタイミングで図760(e)に示すように待機期間の計測を開始する。そして、第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われている途中であるt9のタイミングで図760(e)に示すように待機期間が経過することで、図760(f)に示すように可動体512の初期動作が開始される。

【9279】

その後、t10のタイミングで図760(d)に示すように第1～第4報知用表示装置201～204におけるチェック用表示が終了される。また、その後のt11のタイミングで図760(f)に示すように可動体512における初期動作が終了される。

【9280】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【9281】

RAMクリア処理(図755)、非特定制御用のクリア処理(図756)及びチェックサムの算出処理(図757)を実行する場合には対象アドレスが順次更新されるとともに、更新された後の対象アドレスに対応する主側RAM65のエリアを対象として「0」クリア処理又はチェックサムの算出処理が実行される(これらの処理を以下、特定処理ともいう)。これにより、主側RAM65における複数のエリアを順次、特定処理の実行対象とすることが可能となる。この場合に、更新された後の対象アドレスが基準アドレス(特定アドレス)となる場合には主側CPU63のキャリーフラグ516に「1」が設定され、キャリーフラグ516に「1」が設定されている場合に特定処理の実行が終了される。これにより、実行対象とすべき主側RAM65のエリアの全てに対して特定処理の実行が完了したか否かの特定に際してはキャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを特定するだけでよいため、当該特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。

【9282】

基準アドレスが複数存在している構成において、いずれの基準アドレスも、当該基準アドレスに対して直前のアドレスが対象アドレスとして設定されている状況において当該対象アドレスが更新されることでキャリーフラグ516に「1」が設定されることとなるアドレスとなっている。これにより、いずれの基準アドレスを基準とする場合であっても、キャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【9283】

対象アドレスは主側CPU63のアドレスカウンタ515に設定される。アドレスカウンタ515は上位バイト515aと下位バイト515bとを備えている。対象アドレスの更新が行われる場合には下位バイト515bに「1」が加算されることとなるが、下位バイト515bに最大値としてオール「1」が設定されている状況において下位バイト515bに「1」が加算された場合には、下位バイト515bは最小値であるオールゼロが設定された状態となるとともに上位バイト515aに「1」を加算する必要がある。この場合に、下位バイト515bが最大値から最小値に変更される場合にはキャリーフラグ516に「1」が設定されるため、キャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを特定することで上位バイト515aに「1」を加算する必要があるか否かを特定することが可能となる。当該構成においてキャリーフラグ516に「1」が設定されているか否かを特定することで、実行対象とすべき主側RAM65のエリアの全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、上位バイト515aに「1」を加算する必要があるか否かを特定するための構成を利用して、実行対象とすべき主側RAM65のエリアの全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定すること

10

20

30

40

50

が可能となる。

【 9 2 8 4 】

特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 はいずれも、主側 R A M 6 5 のアドレス範囲における最後の順番のアドレスにおける下位バイト 5 1 5 b は最大値となっている。これにより、各エリア 2 2 1 ~ 2 2 4 のいずれについても主側 C P U 6 3 のキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されているか否かを確認することで、特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。よって、特定処理の実行が完了したか否かの特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 9 2 8 5 】

特定処理として、R A M クリア処理（図 7 5 5）、非特定制御用のクリア処理（図 7 5 6）及びチェックサムの算出処理（図 7 5 7）が設定されている構成において、これら特定処理のいずれが実行されている状況であっても主側 C P U 6 3 のキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されているか否かを特定することで特定処理の終了契機を特定することが可能となる。よって、特定処理の終了契機を特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 9 2 8 6 】

動作電力の供給が開始された場合に可動体 5 1 2 にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して可動体 5 1 2 が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。この場合に、可動体 5 1 2 における初期動作の開始タイミングが遅延されることにより、動作電力の供給が開始された直後において上記初期動作の確認を行う必要はなく、余裕を持って上記初期動作の確認を行うことが可能となる。

【 9 2 8 7 】

動作電力の供給が開始された場合に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてチェック用表示が行われるため、動作電力の供給の開始に際して第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。また、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 はパチンコ機 1 0 の背面側を露出させることで視認可能となるのに対して可動体 5 1 2 はパチンコ機 1 0 の前面側から視認可能となるため、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のチェック用表示及び可動体 5 1 2 の初期動作のそれぞれを確認するためにはパチンコ機 1 0 の背面側及び前面側のそれぞれを視認する必要がある。この場合に、可動体 5 1 2 における初期動作の開始タイミングが遅延される。これにより、パチンコ機 1 0 の背面側を露出させて第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 におけるチェック用表示を確認した後に、遊技機本体 1 2 を閉鎖状態として可動体 5 1 2 における初期動作を確認することが可能となり、それぞれの初期動作の確認を好適に行うことが可能となる。

【 9 2 8 8 】

待機期間を計測することにより可動体 5 1 2 の初期動作が遅延される。これにより、可動体 5 1 2 の初期動作が遅延させるための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 9 2 8 9 】

主側 C P U 6 3 から送信された復帰コマンドを受信したタイミングを基準として待機期間の計測が行われる。これにより、主側 C P U 6 3 における制御の進行状況を基準として可動体 5 1 2 の初期動作が遅延させることが可能となる。また、主側 C P U 6 3 は動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3）が終了する場合に復帰コマンドを送信する。これにより、主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3）が終了したタイミングを基準として可動体 5 1 2 の初期動作が遅延させることが可能となる。

【 9 2 9 0 】

主側 C P U 6 3 は動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3）の実行内容に応じて異なる種類の復帰コマンドを送信するため、音光側 C P U 3 5 は主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ~ ステッ

10

20

30

40

50

ブ S F 5 2 3 ) の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、いずれの種類の復帰コマンドが送信された場合であっても可動体 5 1 2 の初期動作を遅延させるための待機期間が設定されるため、主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 ) の実行内容に関係なく可動体 5 1 2 の初期動作を遅延させることが可能となる。

#### 【 9 2 9 1 】

主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 ) が実行された場合に送信された復帰コマンドを音光側 C P U 3 5 3 が受信した後に可動体 5 1 2 にて初期動作が行われる。これにより、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 ) が実行された後に可動体 5 1 2 にて初期動作が行われるようにすることが可能となる。また、主側 C P U 6 3 は動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 ) が終了する場合に復帰コマンドを送信する。これにより、主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理 (ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 ) が終了したタイミングを基準として可動体 5 1 2 にて初期動作を行わせることが可能となる。

10

#### 【 9 2 9 2 】

なお、対象アドレスの更新が加算式で行われる構成に限定されることはなく減算式で行われる構成としてもよい。この場合、対象アドレスの更新が行われる場合にはアドレスカウンタ 5 1 5 の下位バイト 5 1 5 b の値が「 1 」減算されることとなる。そして、下位バイト 5 1 5 b の 8 ビットがオールゼロである状況 (すなわち下位バイト 5 1 5 b の数値情報が最小値である状況) において下位バイト 5 1 5 b の値が「 1 」減算された場合には主側 C P U 6 3 のキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されるとともに上位バイト 5 1 5 a の値が「 1 」減算される。当該構成においては特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスにおける下位バイト 5 1 5 b がオールゼロとなる構成とすることで、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側 R A M 6 5 のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。

20

#### 【 9 2 9 3 】

また、対象アドレスの更新が行われる場合に下位バイト 5 1 5 b に対して加算又は減算される更新用数値は「 1 」に限定されることはなく、「 2 」であってもよく、「 3 」であってもよく、「 4 」であってもよい。

30

#### 【 9 2 9 4 】

また、下位バイト 5 1 5 b の数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定される構成に代えて、上位バイト 5 1 5 a の最下位ビットよりも上位側の所定のビットの数値が変更される場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定される構成としてもよい。当該構成においては特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスは、当該最後の順番のアドレスから次の順番のアドレスに更新された場合に上記所定のビットの数値が変更されることとなるアドレスとする。これにより、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側 R A M 6 5 のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。

40

#### 【 9 2 9 5 】

また、主側 R A M 6 5 のアドレスは 2 バイトに限定されることはなく 1 バイト、 3 バイト又は 4 バイト以上である構成としてもよい。 3 バイトである場合には下位 2 バイトから上位 1 バイトへの桁上がりが発生する場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定される構成としてもよい。当該構成においては特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスは、当該最後の順番のアド

50



レスから次の順番のアドレスに更新された場合に下位 2 バイトから上位 1 バイトへの桁上がりが発生することとなるアドレスとする。これにより、キャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側 R A M 6 5 のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。

【 9 2 9 6 】

また、1 バイトである場合には当該 1 バイトの最下位ビットよりも上位側の所定のビットの数値が変更される場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定される構成とする。当該構成においては特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスは、当該最後の順番のアドレスから次の順番のアドレスに更新された場合に上記所定のビットの数値が変更されることとなるアドレスとする。これにより、キャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側 R A M 6 5 のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。

【 9 2 9 7 】

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に特定処理がまとめて実行される構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に対する特定処理と特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に対する特定処理とが個別に行われる構成としてもよい。この場合であっても、それぞれの特定処理においてキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されているか否かを特定することで、当該特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【 9 2 9 8 】

また、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 と非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 とに特定処理がまとめて実行される構成に限定されることはなく、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に対する特定処理と非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に対する特定処理とが個別に行われる構成としてもよい。この場合であっても、それぞれの特定処理においてキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されているか否かを特定することで、当該特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【 9 2 9 9 】

また、主側 R A M 6 5 における特定制御用のワークエリア 2 2 1 と特定制御用のスタックエリア 2 2 2 との間のアドレスに空白エリアが設定されている構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア 2 2 1 と特定制御用のスタックエリア 2 2 2 とが連続となるアドレスとなるように設定されている構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のうち後側のエリアにおける最後の順番のアドレスが、次の順番のアドレスへの更新に際してキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されるアドレスとすることで、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に対して特定処理がまとめて実行される場合において、キャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【 9 3 0 0 】

また、主側 R A M 6 5 における非特定制御用のワークエリア 2 2 3 と非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 との間のアドレスに空白エリアが設定されている構成に限定されることはなく、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 と非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 とが連続となるアドレスとなるように設定されている構成としてもよい。この場合、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 のうち後側のエリアにおける最後の順番のアドレスが、次の順番のアドレスへの更新に際してキャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されるアドレスとすることで、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 に対して特定処理がまとめて実行される場合において、キャリーフラグ 5 1 6 に「1」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

## 【 9 3 0 1 】

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に割り当てられているアドレスの数が 2 5 7 個以上である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における最後の順番のアドレスだけではなく途中の順番のアドレスも下位側の 8 ビットがオール「 1 」が設定されたアドレスとなる。当該構成においてはキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定された回数を計測するとともに、その計測回数が、特定制御用のワークエリア 2 2 1 において下位側の 8 ビットがオール「 1 」となるアドレスの数である終了基準数となった場合に特定制御用のワークエリア 2 2 1 に対する特定処理の実行が完了したと特定する構成とする。これにより、キャリーフラグ 5 1 6 を利用して特定処理の終了契機を特定することが可能となる。

10

## 【 9 3 0 2 】

また、主側 C P U 6 3 にてプログラムを利用して対象アドレスの加算処理（図 7 5 6 ）が実行される構成に代えて、専用回路により対象アドレスの更新が行われる構成としてもよい。この場合、当該専用回路による対象アドレスの更新に際しても、下位バイト 5 1 5 b が最小値及び最大値のうち一方から他方に変更された場合にはキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されるとともに上位バイト 5 1 5 a が更新される構成とする。これにより、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

## 【 9 3 0 3 】

また、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 における最後の順番のアドレスが、下位側の 8 ビットが最大値となるように設定されている構成に限定されることはなく、下位側の 8 ビットが最小値となるように設定されている構成としてもよい。この場合、最後の順番のアドレスに対して直前のアドレスから最後の順番のアドレスへの更新が行われた場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されることとなるため、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されていることを特定した場合にはその時点における対象アドレスのエリアに対して特定処理を実行した後に当該特定処理を終了させる構成とする。

20

## 【 9 3 0 4 】

また、キャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されていることを契機として特別処理を実行する構成を、対象アドレスの全てにのエリアに対して特定処理が実行されたか否かを特定するため以外に利用してもよい。

30

## 【 9 3 0 5 】

例えば、複数バイトからなる乱数カウンタを備えた構成において、下位バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されるとともにキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されている場合に上位バイトの数値情報が更新される構成とし、さらにキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定された場合には上記乱数カウンタとは別の乱数カウンタの更新が開始される構成としてもよい。この場合、複数の乱数カウンタを同時に更新する場合において乱数カウンタの更新開始タイミングを一定間隔でずらすことが可能となるとともに、当該一定間隔でずらす契機を特定する場合にはキャリーフラグ 5 1 6 を確認するだけでよい。これにより、処理負荷を軽減することが可能となる。

40

## 【 9 3 0 6 】

例えば、複数バイトからなるタイマカウンタを備えた構成において、下位バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合にキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」を設定するとともにキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定されている場合に上位バイトの数値情報が更新される構成とし、さらにキャリーフラグ 5 1 6 に「 1 」が設定された場合には上記タイマカウンタとは別のタイマカウンタによる期間の計測が開始される構成としてもよい。この場合、複数のタイマカウンタを利用して複数の期間を計測する場合において各期間の計測開始タイミングを一定間隔でずらすことが可能となるとともに、当該一

50

定間隔でずらす契機を特定する場合にはキャリーフラグ 5 1 6 を確認するだけでよいため処理負荷を軽減することが可能となる。

【 9 3 0 7 】

また、動作電力の供給が開始された場合には可動体 5 1 2 の初期動作の開始タイミングが遅延されることで第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 におけるチェック用表示が開始された後に可動体 5 1 2 における初期動作が開始される構成に限定されることはなく、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のチェック用表示の開始タイミングが遅延されることで可動体 5 1 2 における初期動作が開始された後に第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 におけるチェック用表示が開始される構成としてもよい。

【 9 3 0 8 】

また、動作電力の供給が開始された場合には可動体 5 1 2 の初期動作の開始タイミングが遅延されることで第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 におけるチェック用表示が開始された後に可動体 5 1 2 における初期動作が開始される構成において、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 におけるチェック用表示が終了したタイミング以降で可動体 5 1 2 の初期動作が開始される構成としてもよい。

【 9 3 0 9 】

また、可動体 5 1 2 の初期動作の開始タイミングが遅延されない構成としてもよい。つまり、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ ステップ S F 5 2 3 ）が実行されて復帰コマンドが送信された場合には当該復帰コマンドを受信したタイミングで可動体 5 1 2 の初期動作が開始される構成としてもよい。この場合、可動体 5 1 2 の初期動作の開始タイミングが遅延されないものの、主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ ステップ S F 5 2 3 ）が終了したタイミングで可動体 5 1 2 の初期動作を開始することが可能となる。当該構成においては主側 C P U 6 3 の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ ステップ S F 5 2 3 ）にて設定確認用処理（図 7 5 1 ）又は設定値更新処理（図 7 5 2 ）が実行されるか否かに応じて可動体 5 1 2 の初期動作が開始されるタイミングが相違することとなる。つまり、設定確認用処理（図 7 5 1 ）及び設定値更新処理（図 7 5 2 ）が実行されない場合には動作電力の供給が開始された場合に即座に可動体 5 1 2 における初期動作が開始されるのに対して、設定確認用処理（図 7 5 1 ）又は設定値更新処理（図 7 5 2 ）が実行された場合には動作電力の供給が開始されたタイミングに対して遅れたタイミングで可動体 5 1 2 における初期動作が開始される。

【 9 3 1 0 】

また、動作電力の供給が開始された場合において初期動作の開始タイミングが遅延される対象又は主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ ステップ S F 5 2 3 ）が終了した場合に初期動作が実行される対象は可動体 5 1 2 に限定されることはなく任意である。例えば可動体 5 1 2 に加えて又は代えて、表示発光部 5 3 、スピーカ部 5 4 及び図柄表示装置 4 1 のいずれかであってもよい。また、音光側 C P U 3 5 3 により制御される全ての制御対象が、動作電力の供給が開始された場合において初期動作の開始タイミングが遅延される又は主側 C P U 6 3 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ S F 5 0 1 ～ ステップ S F 5 2 3 ）が終了した場合に初期動作が実行される構成としてもよい。

【 9 3 1 1 】

< 第 1 0 5 実施形態 >

本実施形態では音光側 C P U 2 5 3 にて実行される演出制御処理の処理内容が上記第 1 0 4 実施形態と相違している。以下、上記第 1 0 4 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 1 0 4 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【 9 3 1 2 】

図 7 6 1 は本実施形態における演出制御処理を示すフローチャートである。

【 9 3 1 3 】

10

20

30

40

50

ステップ S G 4 0 1 ~ ステップ S G 4 0 6 では上記第 1 0 4 実施形態における演出制御処理 ( 図 7 5 9 ) のステップ S G 3 0 1 ~ ステップ S G 3 0 6 と同一の処理を実行する。ステップ S G 4 0 1 ~ ステップ S G 4 0 6 の処理を実行した場合、主側 C P U 6 3 から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する ( ステップ S G 4 0 7 ) 。これら復帰コマンドを受信していない場合 ( ステップ S G 4 0 7 : N O ) 、ステップ S G 4 0 1 の処理に戻る。

【 9 3 1 4 】

主側 C P U 6 3 からいずれかの復帰コマンドを受信した場合 ( ステップ S G 4 0 7 : Y E S ) 、復帰コマンドの種類に対応する処理を実行する ( ステップ S G 4 0 8 ) 。当該処理の処理内容は上記第 1 0 4 実施形態における演出制御処理 ( 図 7 5 9 ) のステップ S G 3 0 9 の処理と同一である。

10

【 9 3 1 5 】

その後、今回受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドとは異なる復帰コマンド、すなわちクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかであることを条件として ( ステップ S G 4 0 9 : N O ) 、音光側 R A M 3 5 5 に設けられた待機カウンタに待機期間 ( 具体的には 2 秒 ) に対応する情報を設定する ( ステップ S G 4 1 0 ) 。待機カウンタに設定された待機期間の情報は音光側 C P U 3 5 3 において定期的 ( 具体的には 4 ミリ秒 ) に起動される割り込み処理にて 1 減算される。

20

【 9 3 1 6 】

その後、音光側 R A M 3 5 5 の待機カウンタの値が「 0 」となっているか否かを判定することで、待機期間が経過したか否かを判定する ( ステップ S G 4 1 1 ) 。待機カウンタの値が「 0 」となっていない場合 ( ステップ S G 4 1 1 : N O ) 、ステップ S G 4 1 1 の処理を再度実行する。これにより、主側 C P U 6 3 からクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合には待機期間が経過するまでは演出制御処理 ( 図 7 6 1 ) におけるステップ S G 4 1 2 以降の処理が実行されないようにすることが可能となる。なお、ステップ S G 4 1 1 の処理を繰り返し実行されている状況であっても割り込み処理の実行タイミングとなった場合には待機カウンタの値が 1 減算される。

30

【 9 3 1 7 】

ステップ S G 4 0 9 にて肯定判定をした場合、又はステップ S G 4 1 1 にて肯定判定をした場合、初期動作処理を実行する ( ステップ S G 4 1 2 ) 。初期動作処理では、初期位置に配置されている可動体 5 1 2 を移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるように可動体用駆動部 5 1 3 に駆動信号を出力する。これにより、可動体 5 1 2 は初期位置から移動限界位置まで移動し、その後に移動限界位置から初期位置に復帰する。遊技ホールの管理者は可動体 5 1 2 の当該動作を確認することで可動体 5 1 2 が正常に動作するか否かを把握することが可能となる。

40

【 9 3 1 8 】

その後、その他の処理を実行する ( ステップ S G 4 1 3 ) 。その他の処理の処理内容は上記第 1 0 4 実施形態における演出制御処理 ( 図 7 5 9 ) のステップ S G 3 1 2 の処理と同一である。

【 9 3 1 9 】

上記構成によれば主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 ) において R A M クリア処理 ( ステップ S F 5 1 8 ) 、設定確認用処理 ( 図 7 5 1 ) 及び設定値更新処理 ( 図 7 5 2 ) のいずれかが実行された場合に音光側 C P U 3 5 3 にて待機期間が計測された後に可動体 5 1 2 の初期動作が行われ、主側 C P U 6 3 における動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 ) において R A M クリア処理 ( ステップ S F 5 1 8 ) 、設定確認用処理 ( 図 7 5 1 ) 及び設定値更新処理 ( 図 7 5 2 ) のいずれもが実行されなかった場合には音光側 C P U 3 5 3 にて待機期間が計測されることなく可動体 5 1 2 の初期動作が行われる。遊技ホール

50

において営業が開始される場合にはパチンコ機 10 の電源を ON 操作した状態のまま各パチンコ機 10 に動作電力を供給するための主電源を OFF 状態から ON 状態に切り換えることが行われる場合がある。このような電源 ON 操作が行われた場合には遊技機本体 12 が開放されることなくパチンコ機 10 への動作電力の供給が開始されることとなる。そして、このような状況においては主側 CPU 63 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ SF 501～ステップ SF 523）において RAM クリア処理（ステップ SF 518）、設定確認用処理（図 751）及び設定値更新処理（図 752）のいずれもが実行されないため、待機期間が計測されることなく可動体 512 の初期動作が開始される。これにより、可動体 512 の初期動作を即座に確認することが可能となる。

#### 【9320】

その一方、「RAM クリア操作」、「設定確認操作」及び「設定変更操作」のいずれかが行われる場合には遊技機本体 12 を開放させた状態で行われる。そして、このような状況においては主側 CPU 63 における動作電力の供給開始時の処理（ステップ SF 501～ステップ SF 523）において RAM クリア処理（ステップ SF 518）、設定確認用処理（図 751）及び設定値更新処理（図 752）のいずれかが実行されるため、待機期間が計測された後に可動体 512 の初期動作が開始される。これにより、遊技機本体 12 が閉鎖された後に可動体 512 の初期動作が開始されるようにすることが可能となる。

#### 【9321】

なお、可動体 512 の初期動作の開始タイミングを遅延させるために待機期間が計測される構成に限定されることはなく、遊技機本体 12 が開放状態から閉鎖状態となったことを開閉検知センサにて検知したことを条件として可動体 512 の初期動作を開始させる構成とすることで可動体 512 の初期動作の開始タイミングを遅延させる構成としてもよい。この場合、遊技機本体 12 が閉鎖状態となってから可動体 512 の初期動作が開始されるようにすることが可能となる。

#### 【9322】

また、当該構成においては遊技機本体 12 が閉鎖状態である状況で動作電力の供給が開始された場合には可動体 512 の初期動作が行われないこととなるが、これに限定されることはなく、遊技機本体 12 が閉鎖状態である状況で動作電力の供給が開始された場合には主側 CPU 63 にて動作電力の供給開始時の処理（ステップ SF 501～ステップ SF 523）が終了して復帰コマンドが送信された場合に可動体 512 の初期動作が開始される構成としてもよい。

#### 【9323】

また、上記構成において遊技機本体 12 が開放状態から閉鎖状態となったとしてもその時点で主側 CPU 63 から復帰コマンドを受信していない場合には可動体 512 の初期動作が開始されることはなく、復帰コマンドを受信した後に可動体 512 の初期動作が開始される構成としてもよい。つまり、主側 CPU 63 から復帰コマンドを受信しているとともに遊技機本体 12 が開放状態から閉鎖状態となった場合に可動体 512 の初期動作が開始されることとなる。

#### 【9324】

また、上記実施形態の構成において通常復帰コマンドを受信した場合には可動体 512 の初期動作が行われない構成としてもよい。これにより、遊技ホールの営業開始時に可動体 512 の初期動作が行われないようにすることが可能となる。

#### 【9325】

##### < 第 106 実施形態 >

本実施形態では動作電力の供給が開始された場合における処理構成が上記第 81 実施形態と相違している。以下、上記第 81 実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第 81 実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

#### 【9326】

図 762 は主側 CPU 63 にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップ SG 501～ステップ SG 527 の

10

20

30

40

50

処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【9327】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップSG501）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には1秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置41の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側RAM65のアクセスを許可する。

#### 【9328】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップSG502）。内部機能レジスタ設定処理では上記第67実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第1タイマ割り込み処理（図638）の割り込み周期を第1割り込み周期（具体的には4ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第2タイマ割り込み処理（図639）の割り込み周期を上記第1割り込み周期よりも短い周期である第2割り込み周期（具体的には2ミリ秒）に設定する。

#### 【9329】

つまり、本実施形態では上記第67実施形態と同様に、タイマ割り込み処理として割り込み周期が相対的に長短となるように第1タイマ割り込み処理（図638）と第2タイマ割り込み処理（図639）とが存在している。第1タイマ割り込み処理（図638）及び第2タイマ割り込み処理（図639）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第2タイマ割り込み処理（図639）は第1タイマ割り込み処理（図638）に対して割り込んで起動される。一方、第1タイマ割り込み処理（図638）は第2タイマ割り込み処理（図639）に対して割り込んで起動されない。また、第1タイマ割り込み処理（図638）及び第2タイマ割り込み処理（図639）の両方が実行されていない状況において第1割り込み周期及び第2割り込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第2タイマ割り込み処理（図639）から先に起動される。この点、第2タイマ割り込み処理（図639）は第1タイマ割り込み処理（図638）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第1タイマ割り込み処理（図638）が第2タイマ割り込み処理（図639）よりも優先して起動される構成としてもよい。

#### 【9330】

内部機能レジスタ設定処理では、第1タイマ割り込み処理（図638）の第1割り込み周期を主側CPU63の所定のレジスタに設定するとともに、第2タイマ割り込み処理（図639）の第2割り込み周期を主側CPU63の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第1、第2割り込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

#### 【9331】

その後、特定制御用のワークエリア221に設けられた立ち上げ処理中フラグに「1」をセットする（ステップSG503）。立ち上げ処理中フラグは上記第67実施形態と同様に、第1タイマ割り込み処理（図638）が起動されたとしても当該第1タイマ割り込み処理（図638）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第1タイマ割り込み処理（図638）を終了すべき状況であることを主側CPU63にて特定するためのフラグである。

#### 【9332】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図762）において動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）が開始された場合に「1」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）が終了して残余処理（ステップSG524～ステップSG527）が開始される前に「0」クリアされる。上記第67実施形態と同様に第1タイマ割り込み処理（図638）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合にはステップS8907～ステップS8920

10

20

30

40

50

の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1 ～ステップ S G 5 2 1）のうち後述する設定確認用処理（図 7 6 3）又は設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）では立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている場合であってもステップ S 8 9 0 1 ～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1 ～ステップ S G 5 2 1）のうち後述する設定確認用処理（図 7 6 3）又は設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び乱数初期値カウンタ C I N I の更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

10

#### 【 9 3 3 3 】

特に、立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1 ～ステップ S G 5 2 1）のうち後述する設定確認用処理（図 7 6 3）又は設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第 6 7 実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、チェックサムの算出処理を実行してその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側 R A M 6 5 の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（図 7 6 3）又は設定値更新処理（図 7 6 4）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

20

#### 【 9 3 3 4 】

ちなみに、設定確認用処理（図 7 6 3）又は設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されている状況では、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（図 7 6 3）又は設定値更新処理（図 7 6 4）において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）又は第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図 7 6 2）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側 C P U 6 3 の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図 7 6 2）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 に退避された情報が主側 C P U 6 3 の各種レジスタに復帰される。

30

#### 【 9 3 3 5 】

ステップ S G 5 0 3 にて立ち上げ処理中フラグに「1」をセットした後は、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する（ステップ S G 5 0 4）。第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の停電情報記憶処理（ステップ S 8 9 0 1）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「1」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグである。

40

#### 【 9 3 3 6 】

停電フラグに「1」がセットされている場合（ステップ S G 5 0 4：Y E S）、停電時処理の場合と同様にチェックサムを算出し、そのチェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップ S G 5 0 5）。停電時処理及びステップ S G 5 0 5 のそれぞれでは、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 についてチェックサ

50

ムを算出する。ステップ S G 5 0 5 では、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア 2 2 1 に保存されたチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、当該ステップ S G 5 0 5 にて算出したチェックサムと比較することで、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

#### 【 9 3 3 7 】

チェックサムが一致している場合（ステップ S G 5 0 5 : Y E S ）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定参照用エリア 3 4 1（図 6 5 9 参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップ S G 5 0 6）。設定参照用エリア 3 4 1 は上記第 7 7 実施形態と同様に現状のパチンコ機 1 0 の設定値を主側 C P U 6 3 にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア 3 4 1 に「 1 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 1」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 2 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 2」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 3 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 3」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 4 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 4」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 5 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 5」となる。設定参照用エリア 3 4 1 に「 6 」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機 1 0 の設定値は「設定 6」となる。ステップ S G 5 0 6 では設定参照用エリア 3 4 1 に格納された設定値の情報が「 1 」～「 6 」のいずれかであるか否かを判定する。

10

20

#### 【 9 3 3 8 】

ステップ S G 5 0 4、ステップ S G 5 0 5 及びステップ S G 5 0 6 の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S G 5 0 7）。設定更新表示フラグは上記第 6 7 実施形態と同様に設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されていることを主側 C P U 6 3 にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている場合には第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図 7 6 4）が開始された場合に「 1 」がセットされ設定値更新処理（図 7 6 4）が終了される場合に「 0 」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「 1 」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されている状況において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「 1 」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「 1 」がセットされた状態は設定値更新処理（図 7 6 4）において設定更新表示フラグを「 0 」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

30

#### 【 9 3 3 9 】

設定更新表示フラグに「 1 」がセットされていないことでステップ S G 5 0 7 にて否定判定をした場合、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S G 5 0 8）。つまり、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている状態においてパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われて主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第 6 7 実施形態と同様に、主制御装置 6 0 に設定キー挿入部 6 8 a 及びリセットボタン 6 8 c が設けられているものの更新ボタン 6 8 b は設けられていない。

40

#### 【 9 3 4 0 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S G 5 0 8 : N O ）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S G 5 0 9）。遊技停止フラグは、停電フラグに「 1 」がセット

50



されていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第1タイマ割込み処理(図638)においてステップS8901~ステップS8905の処理を実行する一方、ステップS8906にて肯定判定をすることでステップS8907~ステップS8920の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップSG509にて肯定判定をした場合、後述するステップSG520及びステップSG521の処理を実行する。

10

#### 【9341】

ステップSG509にて否定判定をした場合、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されているか否かを判定する(ステップSG510)。設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されている場合(ステップSG510: YES)、設定確認用処理を実行する(ステップSG512)。また、設定キー挿入部68aが設定キーを利用してON操作されていない場合であっても(ステップSG510: NO)、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合(ステップSG511: YES)、設定確認用処理を実行する(ステップSG512)。

20

#### 【9342】

設定確認表示フラグは上記第67実施形態と同様に設定確認用処理(図763)が実行されていることを主側CPU63にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合には第1~第4報知用表示装置201~204にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理(図763)が開始された場合に「1」がセットされ設定確認用処理(図763)が終了される場合に「0」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理(図763)が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理(図763)が実行されている状況において主側CPU63への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「1」がセットされた状態は後述するRAMクリア処理(図765)が実行されるか、又は設定確認用処理(図763)において設定確認表示フラグを「0」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

30

#### 【9343】

上記のようにリセットボタン68cが押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部68aがON操作されている場合(すなわち「設定確認操作」が行われた場合)だけではなく、リセットボタン68cが押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「1」がセットされている場合にも設定確認用処理(図763)が実行されることにより、設定確認用処理(図763)が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理(図763)が実行される。これにより、パチンコ機10の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理(図763)が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン68cが押圧操作された場合には、設定確認用処理(図763)が実行されることなくRAMクリア処理(図765)及び設定値更新処理(図764)のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理(図763)よりもRAMクリア処理(図765)又は

40

50

設定値更新処理（図 7 6 4）の実行を優先させることが可能となる。

【 9 3 4 4 】

ここで、ステップ S G 5 1 2 にて実行される設定確認用処理について説明する。図 7 6 3 は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップ S G 6 0 1 ~ ステップ S G 6 0 7 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【 9 3 4 5 】

まず割込み許可の設定を行う（ステップ S G 6 0 1）。これにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。

【 9 3 4 6 】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1 ~ ステップ S G 5 2 1）では基本的に第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図 7 6 3）及び設定値更新処理（図 7 6 4）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1 ~ ステップ S G 5 2 1）において設定確認用処理（図 7 6 3）及び設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の実行が禁止され、設定確認用処理（図 7 6 3）又は設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図 7 6 3）又は設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「1」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）が終了される。

【 9 3 4 7 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「1」をセットする（ステップ S G 6 0 2）。設定確認表示フラグに「1」がセットされることにより、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）のステップ S 9 0 0 5 にて肯定判定をすることで、設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理（ステップ S 9 0 0 6）を実行する。当該設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理の処理内容は上記第 7 7 実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図 6 2 9（b）の説明図に示すように、パチンコ機 1 0 の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて行われる。

【 9 3 4 8 】

その後、確認開始コマンドを音光側 C P U 3 5 3 に送信する（ステップ S G 6 0 3）。音光側 C P U 3 5 3 は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理（図 7 6 3）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図 7 6 3）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 4 1 にて表示されるように表示制御装置 8 2 を表示制御する。これにより、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図 7 6 3）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 4 1 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定確認用処理（図 7 6 3）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機 1 0 外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

## 【 9 3 4 9 】

その後、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する（ステップ S G 6 0 4）。具体的には、上記第 7 7 実施形態における設定確認用処理（図 6 6 0）と同様に、設定キー挿入部 6 8 a の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が O N 状態に対応する受信状態から O F F 状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 状態である状況で設定確認用処理（図 7 6 3）が開始された場合においてその O F F 状態が維持されている場合にもステップ S G 6 0 4 にて否定判定をする。設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップ S G 6 0 4：N O）、ステップ S G 6 0 4 の処理を繰り返す。

10

## 【 9 3 5 0 】

設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S G 6 0 4：Y E S）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定確認表示フラグを「0」クリアする（ステップ S G 6 0 5）。これにより、第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）のステップ S 9 0 0 5 にて否定判定をすることで、設定確認中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理（ステップ S 9 0 0 6）が実行されない状況となる。したがって、第 1～第 4 報知用表示装置 2 0 1～2 0 4 にて、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

20

## 【 9 3 5 1 】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S G 6 0 6）。これにより、設定確認用処理（図 7 6 3）を終了してメイン処理（図 7 6 2）における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1～ステップ S G 5 2 1）に復帰する場合には第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の割込みが禁止される。

## 【 9 3 5 2 】

その後、確認時の復帰コマンドを音光側 C P U 3 5 3 に送信する（ステップ S G 6 0 7）。音光側 C P U 3 5 3 は確認時の復帰コマンドを受信することにより、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1～ステップ S G 5 2 1）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1～ステップ S G 5 2 1）にて設定確認用処理（図 7 6 3）が実行されたことを特定する。そして、確認時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

30

## 【 9 3 5 3 】

上記のとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより O N 操作した状態でパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われることにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図 7 6 2）が開始された状況においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていないとともに設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作された状態となり、メイン処理（図 7 6 2）にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図 7 6 3）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

40

## 【 9 3 5 4 】

メイン処理（図 7 6 2）の説明に戻り、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S G 5 1 0 及びステップ S G 5 1 1：N O）、通常復帰コマンドを音光側 C P U 3 5 3 に送信する（ステップ S G 5 1 3）。音光側 C P U 3 5 3 は通常復帰コマンドを受信することにより、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1～ステップ S G 5 2 1）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1～ステップ S G 5 2 1）にて R A M クリア処理（

50

図 7 6 5 )、設定確認用処理 ( 図 7 6 3 ) 及び設定値更新処理 ( 図 7 6 4 ) のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

【 9 3 5 5 】

一方、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていると判定した場合 ( ステップ S G 5 0 8 及びステップ S G 5 1 4 : Y E S )、又はステップ S G 5 0 7 にて設定更新表示フラグに「 1 」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する ( ステップ S G 5 1 5 )。上記のようにリセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合であって設定キー挿入部 6 8 a が ON 操作されている場合 ( すなわち「設定変更操作」が行われた場合 ) だけではなく、リセットボタン 6 8 c の押圧操作及び設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「 1 」がセットされている場合にも設定値更新処理 ( 図 7 6 4 ) が実行されることにより、設定値更新処理 ( 図 7 6 4 ) が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「RAM クリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理 ( 図 7 6 4 ) が実行される。これにより、設定値更新処理 ( 図 7 6 4 ) の実行を優先させることが可能となる。

10

【 9 3 5 6 】

ここで、ステップ S G 5 1 5 にて実行される設定値更新処理について説明する。図 7 6 4 は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップ S G 7 0 1 ~ ステップ S G 7 1 3 の処理は、主側 C P U 6 3 における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

20

【 9 3 5 7 】

まず割込み許可の設定を行う ( ステップ S G 7 0 1 )。これにより、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が第 1 割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) が第 2 割込み周期で割り込んで起動される。

【 9 3 5 8 】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S G 5 0 1 ~ ステップ S G 5 2 1 ) では基本的に第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) 及び第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) の割込みが禁止されており、設定確認用処理 ( 図 7 6 3 ) 及び設定値更新処理 ( 図 7 6 4 ) において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理 ( ステップ S G 5 0 1 ~ ステップ S G 5 2 1 ) において設定確認用処理 ( 図 7 6 3 ) 及び設定値更新処理 ( 図 7 6 4 ) が実行されていない状況においては第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) 及び第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) の実行が禁止され、設定確認用処理 ( 図 7 6 3 ) 又は設定値更新処理 ( 図 7 6 4 ) が実行されている状況において第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) 及び第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) の実行が許可される。但し、設定確認用処理 ( 図 7 6 3 ) 又は設定値更新処理 ( 図 7 6 4 ) が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「 1 」がセットされているため、第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が起動されたとしても当該第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第 1 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 8 ) が終了される。

30

40

【 9 3 5 9 】

その後、特定制御用のワークエリア 2 2 1 に設けられた設定更新表示フラグに「 1 」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「 1 」をセットする ( ステップ S G 7 0 2 )。設定更新表示フラグに「 1 」がセットされることにより、第 2 タイマ割込み処理 ( 図 6 3 9 ) のステップ S 9 0 0 3 にて肯定判定をすることで、設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理 ( ステップ S 9 0 0 4 ) を実行する。当該設定更新中における第 5 表示データバッファ 2 7 5 への設定処理の処理内容は上記第 7 7 実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図 6 2 9 ( a ) の

50

説明図に示すように、パチンコ機 10 の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機 10 の更新対象として選択されている設定値の表示が第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 201 ～ 204 にて行われる。

#### 【9360】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップ S G 7 0 3）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア 221 に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「1」がセットされていない場合（ステップ S G 5 0 4：NO）、特定制御用のワークエリア 221 及び特定制御用のスタックエリア 222 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップ S G 5 0 5：NO）、又は設定参照用エリア 341 に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップ S G 5 0 6：NO）、メイン処理（図 762）のステップ S G 5 1 8 にて「1」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「1」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 638）においてステップ S 8901～ステップ S 8905 の処理を実行する一方、ステップ S 8906 にて肯定判定をすることでステップ S 8907～ステップ S 8920 の処理を実行しない。これにより、上記のような主側 RAM 65 の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップ S G 7 0 3 の処理にて遊技停止フラグを「0」クリアすることで、主側 RAM 65 の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図 764）が実行された場合に解除することが可能となる。

10

20

#### 【9361】

その後、特定制御用のワークエリア 221 における設定更新用エリア 342（図 659 参照）に「1」を設定する（ステップ S G 7 0 4）。設定更新用エリア 342 は上記第 7 実施形態と同様に設定値更新処理（図 764）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア 342 に「1」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定 1」となる。設定更新用エリア 342 に「2」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 2」となる。設定更新用エリア 342 に「3」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 3」となる。設定更新用エリア 342 に「4」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 4」となる。設定更新用エリア 342 に「5」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 5」となる。設定更新用エリア 342 に「6」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定 6」となる。

30

#### 【9362】

ステップ S G 7 0 4 にて設定更新用エリア 342 に「1」を設定することで、更新対象の設定値が「設定 1」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機 10 の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図 764）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定 1」となる。

#### 【9363】

その後、更新開始コマンドを音光側 CPU 353 に送信する（ステップ S G 7 0 5）。音光側 CPU 353 は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図 764）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図 764）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置 41 にて表示されるように表示制御装置 82 を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図 764）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置 41 にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部 53 及びスピーカ部 54 のうち少なくとも一方にて行われる構成と

40

50

してもよい。また、設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機 1 0 外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

#### 【 9 3 6 4 】

その後、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報が「 1 」～「 6 」のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S G 7 0 6）。「 1 」～「 6 」のいずれかではない場合（ステップ S G 7 0 6：N O）、設定更新用エリア 3 4 2 に「 1 」を設定する（ステップ S G 7 0 7）。これにより、更新対象の設定値が「設定 1」となる。

#### 【 9 3 6 5 】

ステップ S G 7 0 6 にて肯定判定をした場合又はステップ S G 7 0 7 の処理を実行した場合、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する（ステップ S G 7 0 8）。具体的には、設定キー挿入部 6 8 a の状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、O N 状態に対応する受信状態から O F F 状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部 6 8 a が O F F 状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてその O F F 状態が維持されている場合にもステップ S G 7 0 8 にて否定判定をする。

#### 【 9 3 6 6 】

ステップ S G 7 0 8 にて否定判定をした場合、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていることを条件として（ステップ S G 7 0 9：Y E S）、設定更新用エリア 3 4 2 の値を 1 加算する（ステップ S G 7 1 0）。これにより、リセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作される度に 1 段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S G 7 0 9：N O）又は設定更新用エリア 3 4 2 の値を 1 加算した場合にはステップ S G 7 0 6 の処理に戻ることもなるが、ステップ S G 7 0 6 にて設定更新用エリア 3 4 2 の値が 7 以上であると判定されると、ステップ S G 7 0 7 にて設定更新用エリア 3 4 2 に「 1 」がセットされる。これにより、「設定 6」の状況でリセットボタン 6 8 c が 1 回押圧操作された場合には「設定 1」に戻ることになる。

#### 【 9 3 6 7 】

設定キー挿入部 6 8 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったことを特定した場合（ステップ S G 7 0 8：Y E S）、設定更新用エリア 3 4 2 に格納された設定値の情報を設定参照用エリア 3 4 1 に上書きする（ステップ S G 7 1 1）。これにより、今回の設定値更新処理（図 7 6 4）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア 3 4 1 に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機 1 0 の設定値となる。

#### 【 9 3 6 8 】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップ S G 7 1 2）。これにより、設定値更新処理（図 7 6 4）を終了してメイン処理（図 7 6 2）における動作電力の供給開始時の処理（ステップ S G 5 0 1～ステップ S G 5 2 1）に復帰する場合には第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）及び第 2 タイマ割込み処理（図 6 3 9）の割込みが禁止される。

#### 【 9 3 6 9 】

その後、R A M クリア処理を実行する（ステップ S G 7 1 3）。R A M クリア処理では、特定制御用のワークエリア 2 2 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア 3 4 1）を除いて、当該特定制御用のワークエリア 2 2 1 を「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。また、R A M クリア処理では特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「 0 」クリアするとともに初期設定を実行する。また、R A M クリア処理では主側 C P U 6 3 の各種レジスタも「 0 」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップ S F 5 0 2 の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 については「 0 」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。R A M クリア処理の詳細については後に説明する。

10

20

30

40

50

## 【 9 3 7 0 】

上記のとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うことに基づき、設定値更新処理（図 7 6 4 ）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン 6 8 c を押圧操作することなく設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図 7 6 3 ）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部 6 8 a に対する ON 操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

10

## 【 9 3 7 1 】

また、設定キー挿入部 6 8 a を設定キーにより ON 操作しながらパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作を行う場合であって、リセットボタン 6 8 c の押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理（図 7 6 3 ）が実行され、リセットボタン 6 8 c の押圧操作を付加する場合には設定値更新処理（図 7 6 4 ）が実行される。これにより、リセットボタン 6 8 c の押圧操作の有無によって設定確認用処理（図 7 6 3 ）及び設定値更新処理（図 7 6 4 ）のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理（図 7 6 3 ）及び設定値更新処理（図 7 6 4 ）のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理（図 7 6 3 ）よりも設定値更新処理（図 7 6 4 ）を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理（図 7 6 4 ）を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

20

## 【 9 3 7 2 】

メイン処理（図 7 6 2 ）の説明に戻り、ステップ S G 5 0 8 にてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して ON 操作されていないと判定した場合（ステップ S G 5 1 4 : NO）、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する（ステップ S G 5 1 6 ）。遊技停止フラグは、停電フラグに「 1 」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「 1 」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「 1 」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8 ）においてステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「 1 」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

30

## 【 9 3 7 3 】

遊技停止フラグに「 1 」がセットされていない場合（ステップ S G 5 1 6 : NO）、RAM クリア処理を実行する（ステップ S G 5 1 7 ）。RAM クリア処理の内容は、設定値更新処理（図 7 6 4 ）におけるステップ S G 7 1 3 の RAM クリア処理の内容と同一である。つまり、メイン処理（図 7 6 2 ）のステップ S G 5 1 7 及び設定値更新処理（図 7 6 4 ）のステップ S G 7 1 3 では同一のサブルーチンを呼び出して RAM クリア処理を実行する。

40

## 【 9 3 7 4 】

図 7 6 5 はメイン処理（図 7 6 2 ）のステップ S G 5 1 7 及び設定値更新処理（図 7 6 4 ）のステップ S G 7 1 3 にて実行される RAM クリア処理を示すフローチャートである。なお、RAM クリア処理におけるステップ S G 8 0 1 ~ ステップ S G 8 0 8 の処理は、

50

主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【9375】

まず特定制御用のワークエリア221においてRAMクリア処理の実行に際しての開始アドレスとなるクリア開始アドレスを対象アドレスに設定する(ステップSG801)。特定制御用のワークエリア221の開始アドレスに対応するエリアには設定参照用エリア341が設定されており、クリア開始アドレスは当該設定参照用エリア341に対して次の順番のアドレスに設定されている。これにより、設定参照用エリア341をRAMクリア処理の実行対象から除外することが可能となる。

【9376】

その後、クリア処理を実行する(ステップSG802)。ステップSG802のクリア処理では、特定制御用のワークエリア221において現状の対象アドレスに対応するエリアを「0」クリアするとともに、対象アドレスを特定制御用のワークエリア221における次の順番のアドレスに設定する。そして、この「0」クリアする処理及び対象アドレスを更新する処理を、特定制御用のワークエリア221における最後の順番のアドレスに対して次の順番のアドレスが対象アドレスとなるまで実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされるため、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部38aが変動表示されていない状況であって普電役物34aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた保留格納エリア65a及び普電保留エリア65cも「0」クリアされるため、特図表示部37a用の保留情報が消去されるとともに普図表示部38a用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた設定更新用エリア342を「0」クリアする。また、特定制御用のワークエリア221に設けられた遊技停止フラグを「0」クリアする。

【9377】

その後、特定制御用のスタックエリア222の開始アドレスを対象アドレスに設定する(ステップSG803)。その後、クリア処理を実行する(ステップSG804)。ステップSG804のクリア処理では、特定制御用のスタックエリア222において現状の対象アドレスに対応するエリアを「0」クリアするとともに、対象アドレスを特定制御用のスタックエリア222における次の順番のアドレスに設定する。そして、この「0」クリアする処理及び対象アドレスを更新する処理を、特定制御用のスタックエリア222における最後の順番のアドレスに対して次の順番のアドレスが対象アドレスとなるまで実行する。

【9378】

その後、主側RAM65の初期設定を実行する(ステップSG805)。また、主側CPU63の各種レジスタを「0」クリアするとともに(ステップSG806)、当該各種レジスタの初期設定を実行する(ステップSG807)。この初期設定ではメイン処理(図762)におけるステップSG502の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

【9379】

その後、クリア完了コマンドを音光側CPU353に送信する(ステップSG808)。音光側CPU353はクリア完了コマンドを受信することにより、主側CPU63において動作電力の供給開始時の処理(ステップSG501～ステップSG521)が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理(ステップSG501～ステップSG521)にて、ステップSG517のRAMクリア処理又は設定値更新処理(図764)のステップSG713のRAMクリア処理が実行されたことを特定する。そして、クリア完了コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容に

10

20

30

40

50



については後に説明する。

#### 【 9 3 8 0 】

メイン処理（図 7 6 2）においてステップ S G 5 0 4、ステップ S G 5 0 5 及びステップ S G 5 0 6 のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「 1 」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 における遊技停止フラグに「 1 」をセットする（ステップ S G 5 1 8）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「 1 」がセットされることにより、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）においてステップ S 8 9 0 1～ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する一方、ステップ S 8 9 0 6 にて肯定判定をすることでステップ S 8 9 0 7～ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「 1 」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

10

#### 【 9 3 8 1 】

その後、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているか否かを判定する（ステップ S G 5 1 9）。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていない場合（ステップ S G 5 1 9：N O）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側 C P U 3 5 3 に送信する（ステップ S G 5 2 0）。音光側 C P U 3 5 3 は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部 5 3 を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部 5 4 から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置 4 1 にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されるまではパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

20

#### 【 9 3 8 2 】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップ S G 5 2 1）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば 1 0 0 ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「 1 」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「 0 」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常とは異なる異常が発生した場合にも出力され得る。例えば、第 1 タイマ割込み処理（図 6 3 8）の不正検知処理（ステップ S 8 9 0 5）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常に対して専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよく、停電フラグに関する異常、チェックサムに関する異常及び設定値に関する異常のそれぞれに対応する異常信号が外部出力される構成としてもよい。

30

40

#### 【 9 3 8 3 】

リセットボタン 6 8 c が押圧操作されている場合（ステップ S G 5 1 9：Y E S）、設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されているか否かを判定する（ステップ S G 5 1 4）。リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているとともに設定キー挿入部 6 8 a が設定キーを利用して O N 操作されている場合（ステップ S G 5 1 4 及びステップ S G 5 1 9：Y E S）、設定値更新処理を実行する（ステップ S G 5 1 5）。設定値更新処

50

理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力が供給された場合、主側RAM65について異常が発生していることでステップSG504、ステップSG505及びステップSG506のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理(図764)が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理(図764)では既に説明したとおりステップSG703にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、設定値更新処理(図764)が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側RAM65について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

#### 【9384】

一方、リセットボタン68cが押圧操作されているものの設定キー挿入部68aがON操作されていない場合(ステップSG519: YES、ステップSG514: NO)、特定制御用のワークエリア221における遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する(ステップSG516)。ステップSG518にて遊技停止フラグに「1」がセットされた後におけるステップSG516の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「1」がセットされているため、ステップSG516にて肯定判定をする。この場合、ステップSG520にて音光側CPU353に異常コマンドを送信するとともに、ステップSG521にて異常信号を外部出力する。

#### 【9385】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップSG504、ステップSG505及びステップSG506のいずれかにて否定判定をした場合、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしてもRAMクリア処理(ステップSG517)は実行されない。また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況であって「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合にもRAMクリア処理(ステップSG517)は実行されない。これにより、「RAMクリア操作」が行われている状況で主側CPU63への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「1」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理(図764)が実行されるとともに当該設定値更新処理(図764)の開始時の初期設定(ステップSG703)にて遊技停止フラグが「0」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理(図764)を実行する必要があることとなる。よって、特定制御用のワークエリア221の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア221を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

#### 【9386】

また、遊技停止フラグに「1」がセットされている状況において主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「RAMクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップSG509又はステップSG516にて肯定判定をすることで、ステップSG520にて異常コマンドを送信するとともにステップSG521にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「1」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップSG504、ステップSG505及びステップSG506の処理結果に関係なく、設定値更新処理(図764)が実行されない限り、主側CPU63への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機10における異常報知及びパチンコ機10の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

#### 【9387】

ステップSG512の処理を実行した場合、ステップSG513の処理を実行した場合、ステップSG515の処理を実行した場合、ステップSG517の処理を実行した場合

10

20

30

40

50

、又はステップSG521の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア221に設けられたチェックカウンタに初期チェック期間（具体的には5秒）に対応する情報をセットする（ステップSG522）。チェックカウンタにセットされた値は上記第67実施形態と同様に第2タイマ割込み処理（図639）が起動される度に1減算される。チェックカウンタに1以上の値が設定されている場合、第2タイマ割込み処理（図639）における通常時の設定処理（図640）にてステップSG9102の処理が実行されることにより、上記第67実施形態と同様に第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が継続される。

#### 【9388】

上記構成によれば主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合、当該主側CPU63にて動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）が終了した後であって残余処理（ステップSG524～ステップSG527）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

#### 【9389】

また、設定確認用処理（図763）及び設定値更新処理（図764）は動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理（ステップSG501～ステップSG521）が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第1～第4報知用表示装置201～204にてチェック用表示が行われるとしても、第1～第4報知用表示装置201～204を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

#### 【9390】

その後、特定制御用のワークエリア221における立ち上げ処理中フラグを「0」クリアする（ステップSG523）。立ち上げ処理中フラグが「0」クリアされることにより、第1タイマ割込み処理（図638）が起動された場合にステップSG8906にて否定判定をすることでステップSG8901～ステップSG8905の処理だけではなくステップSG8907～ステップSG8920の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップSG523では特定制御用のワークエリア221における停電フラグも「0」クリアする。

#### 【9391】

その後、ステップSG524～ステップSG527の残余処理に進む。つまり、主側CPU63は第1タイマ割込み処理（図638）及び第2タイマ割込み処理（図639）を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSG524～ステップSG527の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSG524～ステップSG527の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。ステップSG524～ステップSG527では、上記第33実施形態におけるメイン処理（図514）のステップSG113～ステップSG116と同一の処理を実行する。

#### 【9392】

次に、主側CPU63にて実行される開閉監視処理について図766のフローチャートを参照しながら説明する。開閉監視処理は第1タイマ割込み処理（図638）における入力状態監視処理（ステップSG8912）の一部の処理として実行される。なお、開閉監視処理におけるステップSG901～ステップSG908の処理は、主側CPU63における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

#### 【9393】

まず遊技機本体１２の開放操作が行われたか否かを判定する（ステップＳＧ９０１）。本実施形態においても上記第３３実施形態と同様に裏バックユニット１５の前面部には本体開放センサ９６が設けられている（図５０７参照）。この場合に、本実施形態では本体開放センサ９６の検知結果が払出側ＣＰＵ９２ではなく主側ＣＰＵ６３に入力される。そして、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ９６は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ９６は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ９６から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。ステップＳＧ９０１では、前回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて本体開放センサ９６から開放検知信号を受信しているか否かを判定する。

10

**【９３９４】**

遊技機本体１２の開放操作が行われたと判定した場合（ステップＳＧ９０１：ＹＥＳ）、音光側ＣＰＵ３５３に本体開放コマンドを送信する（ステップＳＧ９０２）。音光側ＣＰＵ３５３は本体開放コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

**【９３９５】**

開閉監視処理ではさらに遊技機本体１２の閉鎖操作が行われたか否かを判定する（ステップＳＧ９０３）。当該ステップＳＧ９０３では、前回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて本体開放センサ９６から開放検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信しているか否かを判定する。

20

**【９３９６】**

遊技機本体１２の閉鎖操作が行われたと判定した場合（ステップＳＧ９０３：ＹＥＳ）、音光側ＣＰＵ３５３に本体閉鎖コマンドを送信する（ステップＳＧ９０４）。音光側ＣＰＵ３５３は本体閉鎖コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

**【９３９７】**

開閉監視処理ではさらに前扉枠１４の開放操作が行われたか否かを判定する（ステップＳＧ９０５）。本実施形態においても上記第３３実施形態と同様に内枠１３の前面部には前扉開放センサ９５が設けられている（図５０７参照）。この場合に、本実施形態では前扉開放センサ９５の検知結果が払出側ＣＰＵ９２ではなく主側ＣＰＵ６３に入力される。そして、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合には前扉開放センサ９５は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ９５は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。ステップＳＧ９０５では、前回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信しているか否かを判定する。

30

40

**【９３９８】**

前扉枠１４の開放操作が行われたと判定した場合（ステップＳＧ９０５：ＹＥＳ）、音光側ＣＰＵ３５３に前扉開放コマンドを送信する（ステップＳＧ９０６）。音光側ＣＰＵ３５３は前扉開放コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

**【９３９９】**

開閉監視処理ではさらに前扉枠１４の閉鎖操作が行われたか否かを判定する（ステップ

50

SG907)。当該ステップSG907では、前回の処理回における開閉監視処理(図766)にて前扉開放センサ95から開放検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理(図766)にて前扉開放センサ95から閉鎖検知信号を受信しているか否かを判定する。

【9400】

前扉枠14の閉鎖操作が行われたと判定した場合(ステップSG907: YES)、音光側CPU353に前扉閉鎖コマンドを送信する(ステップSG908)。音光側CPU353は前扉閉鎖コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【9401】

次に、音声発光制御装置81にて実行される処理について説明する。当該処理の説明に先立ち音声発光制御装置81の電氣的構成について図767の説明図を参照しながら説明する。

【9402】

音声発光制御装置81は上記第81実施形態と同様に音声発光制御基板351を備えている。音声発光制御基板351には音光側MPU352が搭載されている。音光側MPU352には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である音光側CPU353の他に、音光側ROM354及び音光側RAM355が内蔵されている。また、音光側MPU352には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【9403】

音光側ROM354は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ(すなわち、不揮発性記憶手段)であり、読み出し専用として利用される。音光側ROM354は、音光側CPU353により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【9404】

音光側RAM355は、SRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ(すなわち、揮発性記憶手段)であり、読み書き両用として利用される。音光側RAM355は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に音光側ROM354よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。音光側RAM355は、音光側ROM354内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【9405】

なお、上記第81実施形態では音声発光制御基板351にRTC356及びRTC用メモリ357が設けられていたが、本実施形態ではこれらRTC356及びRTC用メモリ357は音声発光制御基板351に設けられていない。

【9406】

ここで、既に説明したとおり主側CPU63はメイン処理(図762)における動作電力の供給開始時の処理(ステップSG501～ステップSG521)にて確認時の復帰コマンド及びクリア完了コマンドを音光側CPU353に送信し得るとともに、開閉監視処理(図766)にて本体開放コマンド、本体閉鎖コマンド、前扉開放コマンド及び前扉閉鎖コマンドを音光側CPU353に送信し得る。これらコマンドのいずれかを受信した場合、音光側CPU353は受信したコマンドに対応する報知が表示発光部53及びスピーカ部54にて実行されるようにするための処理を実行する。これら報知の実行に際しては、音光側ROM354に予め記憶されている各種報知用テーブル521～526を利用する。

【9407】

各種報知用テーブル521～526として、確認時の復帰コマンドを主側CPU63から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される確認後報知用テーブル521と、クリア完了コマンドを主側CPU63から受信した場合にそれに対応する報知

10

20

30

40

50

を実行するために参照されるクリア後報知用テーブル 5 2 2 と、本体開放コマンドを主側 C P U 6 3 から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される本体開放報知用テーブル 5 2 3 と、本体閉鎖コマンドを主側 C P U 6 3 から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 と、前扉開放コマンドを主側 C P U 6 3 から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される前扉開放報知用テーブル 5 2 5 と、前扉閉鎖コマンドを主側 C P U 6 3 から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 とが存在している。

#### 【 9 4 0 8 】

これら各種報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 には、報知期間の各更新タイミングのそれぞれに対応させて、表示発光部 5 3 を所定の態様で発光制御するための発光制御用データ、及びスピーカ部 5 4 を所定の態様で音出力制御するための音出力制御用データが設定されている。各種報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 のデータ構成について確認後報知用テーブル 5 2 1 を例に挙げて説明する。図 7 6 8 は確認後報知用テーブル 5 2 1 の内容を説明するための説明図である。

10

#### 【 9 4 0 9 】

図 7 6 8 に示すように確認後報知用テーブル 5 2 1 には報知期間における報知内容の各更新タイミングのそれぞれに対応させて複数のポインタ情報が設定されている。また、これら複数のポインタ情報のそれぞれに対応させて発光制御用データ及び音出力制御用データの組合せが設定されている。複数のポインタ情報は連番の数値情報として配列されており、予め設定されている 4 0 ミリ秒の更新周期が経過する度に参照対象のポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新される。そして、その更新後における参照対象のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データを利用して表示発光部 5 3 の発光制御が行われるとともに音出力制御用データを利用してスピーカ部 5 4 の音出力制御が行われる。なお、更新周期は 4 0 ミリ秒に限定されることはなく任意である。

20

#### 【 9 4 1 0 】

確認後報知用テーブル 5 2 1 を利用して表示発光部 5 3 の発光制御及びスピーカ部 5 4 の音出力制御が行われる場合、まず「 0 」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ ( X ( 0 ) ) を利用して表示発光部 5 3 の発光制御が行われるとともに、当該「 0 」のポインタ情報に対応させて設定されている音出力制御用データ ( Y ( 0 ) ) を利用してスピーカ部 5 4 の音出力制御が行われる。これにより、設定確認用処理 ( 図 7 6 3 ) が実行されたことを示す確認後報知が開始される。

30

#### 【 9 4 1 1 】

その後、報知内容の更新周期である 4 0 ミリ秒が経過する度に参照対象のポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新され、その新たに参照対象となったポインタ情報に対応させて設定された発光制御用データを利用して表示発光部 5 3 の発光制御が行われるとともに音出力制御用データを利用してスピーカ部 5 4 の音出力制御が行われる。例えば、「 0 」のポインタ情報が参照対象となっている状況において 4 0 ミリ秒の更新周期が経過することで参照対象が「 1 」のポインタ情報に更新され、当該「 1 」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ ( X ( 1 ) ) を利用して表示発光部 5 3 の発光制御が行われるとともに、当該「 1 」のポインタ情報に対応させて設定されている音出力制御用データ ( Y ( 1 ) ) を利用してスピーカ部 5 4 の音出力制御が行われる。また、「 1 」のポインタ情報が参照対象となっている状況において 4 0 ミリ秒の更新周期が経過することで参照対象が「 2 」のポインタ情報に更新され、当該「 2 」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ ( X ( 2 ) ) を利用して表示発光部 5 3 の発光制御が行われるとともに、当該「 2 」のポインタ情報に対応させて設定されている音出力制御用データ ( Y ( 2 ) ) を利用してスピーカ部 5 4 の音出力制御が行われる。そして、確認後報知用テーブル 5 2 1 において最後の順番である「 k 」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ ( X ( k ) ) を利用して表示発光部 5 3 の発光制御が行われるとともに音出力制御用データ ( Y ( k ) ) を利用してスピーカ部 5 4 の音出力制御が

40

50

行われることで、確認後報知用テーブル 5 2 1 を利用した報知の実行制御が終了されて、確認後報知が終了されることとなる。

【 9 4 1 2 】

つまり、確認後報知用テーブル 5 2 1 が利用対象となった場合、当該確認後報知用テーブル 5 2 1 に設定されている最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで、当該確認後報知用テーブル 5 2 1 が利用対象として維持される。そして、詳細は後述するが確認後報知は同時期に実行され得る他の報知よりも実行優先度が高く設定されている。したがって、確認後報知用テーブル 5 2 1 が利用対象となった場合には当該確認後報知用テーブル 5 2 1 に対応させて設定されている報知期間が経過するまで確認後報知が継続されることとなる。

10

【 9 4 1 3 】

クリア後報知用テーブル 5 2 2、本体開放報知用テーブル 5 2 3、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4、前扉開放報知用テーブル 5 2 5 及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 についても、発光制御用データ及び音出力制御用データの内容は相違するものの基本的なデータ構成は図 7 6 8 に示す確認後報知用テーブル 5 2 1 と同様となっている。つまり、各種報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 はいずれも複数のポインタ情報が設定されているとともに、各ポインタ情報のそれぞれに対応させて発光制御用データ及び音出力制御用データの組合せが設定されている。また、ポインタ情報の更新周期はいずれの報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 であっても同一となっているが、これに限定されることはなく報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 の種類に応じてポインタ情報の更新周期が相違している構成としてもよい。発光制御用データ及び音出力制御用データの内容は各種報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 のそれぞれにおいて相違している。したがって、確認後報知用テーブル 5 2 1 を利用して実行される確認後報知、クリア後報知用テーブル 5 2 2 を利用して実行されるクリア後報知、本体開放報知用テーブル 5 2 3 を利用して実行される本体開放報知、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 を利用して実行される本体閉鎖報知、前扉開放報知用テーブル 5 2 5 を利用して実行される前扉開放報知、及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 を利用して実行される前扉閉鎖報知の内容は相互に相違している。したがって、表示発光部 5 3 の発光内容及びスピーカ部 5 4 からの音出力内容を確認することでいずれの種類の報知が実行されているのかを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

20

【 9 4 1 4 】

上記のとおり確認後報知用テーブル 5 2 1 が利用対象となった場合、当該確認後報知用テーブル 5 2 1 に設定されている最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで当該確認後報知用テーブル 5 2 1 が利用対象として維持されるとともに、最後の順番のポインタ情報に対応する報知の実行制御が完了した場合には当該確認後報知用テーブル 5 2 1 が利用対象から解除される。このように最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで利用対象として維持されるとともに最後の順番のポインタ情報に対応する報知の実行制御が完了した場合に利用対象から除外される報知用テーブルは、確認後報知用テーブル 5 2 1 以外にも、クリア後報知用テーブル 5 2 2、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 が存在している。

30

【 9 4 1 5 】

一方、本体開放報知用テーブル 5 2 3 及び前扉開放報知用テーブル 5 2 5 が利用対象となった場合、これら報知用テーブル 5 2 3、5 2 5 に設定されている最後の順番のポインタ情報が参照対象となったとしても所定の利用解除条件が成立していない場合には参照対象が最初の順番のポインタ情報に復帰されることで当該報知用テーブル 5 2 3、5 2 5 が利用対象として維持される。また、これら報知用テーブル 5 2 3、5 2 5 が利用対象となっている場合には参照対象のポインタ情報がいずれであったとしても所定の利用解除条件が成立した場合には利用対象から解除される。当該所定の利用解除条件について詳細には、本体開放報知用テーブル 5 2 3 が利用対象に設定されている場合には遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態となった場合に所定の利用解除条件が成立したとして当該本体開放報知用テーブル 5 2 3 が利用対象から解除される。また、前扉開放報知用テーブル 5 2 5

40

50

が利用対象に設定されている場合には前扉枠 1 4 が開放状態から閉鎖状態となった場合に所定の利用解除条件が成立したとして当該前扉開放報知用テーブル 5 2 5 が利用対象から解除される。

#### 【 9 4 1 6 】

上記各種報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 は、音光側 R A M 3 5 5 に設けられた各種実行エリア 5 3 1 ~ 5 3 3 に読み出されることで利用対象として設定される。各種実行エリア 5 3 1 ~ 5 3 3 として、第 1 実行エリア 5 3 1 と、第 2 実行エリア 5 3 2 と、第 3 実行エリア 5 3 3 とが設けられている。これら各種実行エリア 5 3 1 ~ 5 3 3 のそれぞれは 1 種類の報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 を読み出すことが可能な記憶容量となっているものの、複数種類の報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 を同時に読み出すことが不可である記憶容量となっている。

10

#### 【 9 4 1 7 】

各種実行エリア 5 3 1 ~ 5 3 3 には制御実行対象について予め優先度が設定されている。具体的には、第 1 実行エリア 5 3 1 が最も高い優先度に設定されており、第 2 実行エリア 5 3 2 が 2 番目に高い優先度に設定されており、第 3 実行エリア 5 3 3 が最も低い優先度に設定されている。第 1 実行エリア 5 3 1、第 2 実行エリア 5 3 2 及び第 3 実行エリア 5 3 3 のそれぞれに利用対象となる報知用テーブルが設定されている場合、ポイント情報の更新タイミングとなることで第 1 ~ 第 3 実行エリア 5 3 1 ~ 5 3 3 のそれぞれに設定されている報知用テーブルにおいて参照対象となるポイント情報が次の順番のポイント情報に更新されるものの、発光制御用データ及び音出力制御用データは第 1 実行エリア 5 3 1 に設定されている報知用テーブルから読み出され、第 2 実行エリア 5 3 2 及び第 3 実行エリア 5 3 3 のそれぞれに設定されている報知用テーブルからは読み出されない。また、第 2 実行エリア 5 3 2 及び第 3 実行エリア 5 3 3 のそれぞれに利用対象となる報知用テーブルが設定されている場合、ポイント情報の更新タイミングとなることで第 2、第 3 実行エリア 5 3 2、5 3 3 のそれぞれに設定されている報知用テーブルにおいて参照対象となるポイント情報が次の順番のポイント情報に更新されるものの、発光制御用データ及び音出力制御用データは第 2 実行エリア 5 3 2 に設定されている報知用テーブルから読み出され、第 3 実行エリア 5 3 3 に設定されている報知用テーブルからは読み出されない。また、第 3 実行エリア 5 3 3 のみに利用対象となる報知用テーブルが設定されている場合、ポイント情報の更新タイミングとなることで第 3 実行エリア 5 3 3 に設定されている報知用テーブルにおいて参照対象となるポイント情報が次の順番のポイント情報に更新されるとともに、発光制御用データ及び音出力制御用データは第 3 実行エリア 5 3 3 に設定されている報知用テーブルから読み出される。

20

30

#### 【 9 4 1 8 】

上記のように第 1 ~ 第 3 実行エリア 5 3 1 ~ 5 3 3 が設けられていることにより、複数の報知用テーブルを同時に利用対象として設定することを可能としながら、それら複数の報知用テーブルのうち優先度が高い報知用テーブルに対応する報知を実行することが可能となる。

#### 【 9 4 1 9 】

また、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が実行されている場合であっても、優先度が低い側の報知用テーブルについても更新タイミングとなった場合には参照対象のポイント情報が更新される。そして、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が終了した場合において優先度が低い側の報知用テーブルが未だ利用対象として設定されている場合には、当該優先度が低い側の報知用テーブルにおいて現状の参照対象のポイント情報に対応する発光制御用データ及び音出力制御用データが読み出されて表示発光部 5 3 の発光制御及びスピーカ部 5 4 の音出力制御が行われる。これにより、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が終了したタイミングで優先度が低い側の報知用テーブルに対応する報知を実行することが可能となる。また、優先度が低い側の報知用テーブルの実行期間のうち、当該報知用テーブルが利用対象となってから優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が終了するまでの期間が経過した後の残りの期間に亘って

40

50



、優先度が低い側の報知用テーブルに対応する報知が実行されるため、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知に続けて優先度が低い側の報知用テーブルに対応する報知が実行される場合であってもそれら報知が実行されている合計期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 9 4 2 0 】

各種報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 のそれぞれは読み出し対象となる実行エリア 5 3 1 ~ 5 3 3 の種類が予め定められている。図 7 6 9 は各種報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 と読み出し対象となる実行エリア 5 3 1 ~ 5 3 3 の種類との関係を説明するための説明図である。

#### 【 9 4 2 1 】

図 7 6 9 に示すように、確認後報知用テーブル 5 2 1 及びクリア後報知用テーブル 5 2 2 は最も優先度が高い第 1 実行エリア 5 3 1 に読み出される。この場合、確認後報知用テーブル 5 2 1 は主側 CPU 6 3 にて設定確認用処理 (図 7 6 3) が実行された場合に利用対象となり、クリア後報知用テーブル 5 2 2 は主側 CPU 6 3 にて RAM クリア処理 (図 7 6 5) が実行された場合に利用対象となる。設定確認用処理 (図 7 6 3) 及び RAM クリア処理 (図 7 6 5) の両方が 1 回のメイン処理 (図 7 6 2) にて実行されることはない。また、音声発光制御装置 8 1 への動作電力の供給が停止された場合には音光側 RAM 3 5 5 に記憶された情報は消去される。したがって、確認後報知用テーブル 5 2 1 及びクリア後報知用テーブル 5 2 2 のうち一方が第 1 実行エリア 5 3 1 に設定されている状況において他方が第 1 実行エリア 5 3 1 に設定されることはない。

#### 【 9 4 2 2 】

本体開放報知用テーブル 5 2 3 及び前扉開放報知用テーブル 5 2 5 は 2 番目に優先度が高い第 2 実行エリア 5 3 2 に読み出される。この場合、本体開放報知用テーブル 5 2 3 は遊技機本体 1 2 が閉鎖状態から開放状態となった場合に利用対象となり、前扉開放報知用テーブル 5 2 5 は前扉枠 1 4 が閉鎖状態から開放状態となった場合に利用対象となる。したがって、遊技機本体 1 2 と前扉枠 1 4 との両方が開放状態となっている場合には本体開放報知用テーブル 5 2 3 及び前扉開放報知用テーブル 5 2 5 の両方が第 2 実行エリア 5 3 2 への読み出し対象となるが、この場合には後のタイミングで読み出し対象となった開放報知用テーブル 5 2 3 , 5 2 5 が第 2 実行エリア 5 3 2 に読み出された状態となる。これにより、第 2 実行エリア 5 3 2 に複数種類の開放報知用テーブル 5 2 3 , 5 2 5 が同時に設定されないようにすることが可能となる。また、このように一方の開放報知用テーブル 5 2 3 , 5 2 5 のみが設定される構成であっても、本体開放報知用テーブル 5 2 3 が利用対象となった場合には遊技機本体 1 2 が開放状態となったことを示す本体開放報知が実行され、前扉開放報知用テーブル 5 2 5 が利用対象となった場合には前扉枠 1 4 が開放状態となったことを示す前扉開放報知が実行されるため、いずれの開放報知用テーブル 5 2 3 , 5 2 5 が設定されたとしても基本的には閉鎖状態である開閉体が開放状態となっていることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

#### 【 9 4 2 3 】

本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 は最も優先度が低い第 3 実行エリア 5 3 3 に読み出される。この場合、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 は遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態となった場合に利用対象となり、前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 は前扉枠 1 4 が開放状態から閉鎖状態となった場合に利用対象となる。したがって、遊技機本体 1 2 と前扉枠 1 4 との両方が開放状態から閉鎖状態となった場合には本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 の両方が第 3 実行エリア 5 3 3 への読み出し対象となるが、この場合には後のタイミングで読み出し対象となった閉鎖報知用テーブル 5 2 4 , 5 2 6 が第 3 実行エリア 5 3 3 に読み出された状態となる。これにより、第 3 実行エリア 5 3 3 に複数種類の閉鎖報知用テーブル 5 2 4 , 5 2 6 が同時に設定されないようにすることが可能となる。また、このように一方の閉鎖報知用テーブル 5 2 4 , 5 2 6 のみが設定される構成であっても、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 が利用対象となった場合には遊技機本体 1 2 が閉鎖状態となったことを示す本体閉鎖報知が

実行され、前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 が利用対象となった場合には前扉枠 1 4 が閉鎖状態となったことを示す前扉閉鎖報知が実行されるため、いずれの閉鎖報知用テーブル 5 2 4 , 5 2 6 が設定されたとしても基本的には閉鎖状態である開閉体が開放状態から閉鎖状態となったことを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

#### 【 9 4 2 4 】

ここで、既に説明したとおり確認後報知用テーブル 5 2 1、クリア後報知用テーブル 5 2 2、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 は、最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで利用対象として維持されるとともに最後の順番のポインタ情報に対応する報知の実行制御が完了した場合に利用対象から除外される。つまり、これら報知用テーブル 5 2 1 , 5 2 2 , 5 2 4 , 5 2 6 が利用対象となる期間は固定の期間となる。当該固定の期間は報知用テーブル 5 2 1 , 5 2 2 , 5 2 4 , 5 2 6 の種類に応じて相違している。具体的には、図 7 6 9 に示すように確認後報知用テーブル 5 2 1 及びクリア後報知用テーブル 5 2 2 は固定の期間として第 1 固定期間（特定関連期間、第 1 報知期間）である 3 0 秒が設定されており、本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 及び前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 は固定の期間として上記第 1 固定期間よりも長い第 2 固定期間（所定対象関連期間、第 2 報知期間）である 3 3 秒が設定されている。なお、本体開放報知用テーブル 5 2 3 及び前扉開放報知用テーブル 5 2 5 には利用対象となる期間は定められておらず、本体開放報知用テーブル 5 2 3 は遊技機本体 1 2 が開放状態となってから閉鎖状態となるまで利用対象となり、前扉開放報知用テーブル 5 2 5 は前扉枠 1 4 が開放状態となってから閉鎖状態となるまで利用対象となる。

10

20

#### 【 9 4 2 5 】

次に、確認後報知と本体閉鎖報知との関係、及びクリア後報知と本体閉鎖報知との関係について、図 7 7 0 のタイムチャートを参照しながら説明する。図 7 7 0 ( a ) は遊技機本体 1 2 が開放状態となっている期間を示し、図 7 7 0 ( b ) は設定確認用処理（図 7 6 3）が実行されている期間を示し、図 7 7 0 ( c ) は設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されている期間を示し、図 7 7 0 ( d ) は第 1 実行エリア 5 3 1 に確認後報知用テーブル 5 2 1 又はクリア後報知用テーブル 5 2 2 が設定されている期間を示し、図 7 7 0 ( e ) は第 3 実行エリア 5 3 3 に本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 が設定されている期間を示し、図 7 7 0 ( f ) は確認後報知が実行されている期間を示し、図 7 7 0 ( g ) はクリア後報知が実行されている期間を示し、図 7 7 0 ( h ) は本体閉鎖報知が実行されている期間を示す。

30

#### 【 9 4 2 6 】

まず設定確認用処理（図 7 6 3）が実行される場合について説明する。

#### 【 9 4 2 7 】

t 1 のタイミングで図 7 7 0 ( a ) に示すように遊技機本体 1 2 が開放状態とされることで設定キー挿入部 6 8 a がパチンコ機 1 0 前方に露出される。そして、その露出された設定キー挿入部 6 8 a が設定キーにより ON 操作された状態でパチンコ機 1 0 の電源 ON 操作が行われることで、主側 CPU 6 3 にてメイン処理（図 7 6 2）が開始されるとともに、t 2 のタイミングで図 7 7 0 ( b ) に示すように設定確認用処理（図 7 6 3）が開始される。なお、遊技機本体 1 2 が開放状態であることを報知する本体開放報知は主側 CPU 6 3 における開閉監視処理（図 7 6 6）にて遊技機本体 1 2 が閉鎖状態から開放状態となったことが特定されたことに基づき実行されるため、遊技機本体 1 2 を開放状態としながら動作電力の供給が開始されたとしても本体開放報知は実行されない。但し、これに限定されることはなく、この状況であっても本体開放報知が実行される構成としてもよい。

40

#### 【 9 4 2 8 】

設定確認用処理（図 7 6 3）が実行されている状況においては遊技機本体 1 2 が開放状態とされることでパチンコ機 1 0 前方から視認可能となった第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にて現状の設定値が表示される。その後、t 3 のタイミングで図 7 7 0 ( b ) に示すように設定確認用処理（図 7 6 3）が終了する。この場合、主側 CPU 6 3 から音光側 CPU 3 5 3 に確認時の復帰コマンドが送信されることで、当該 t 3 のタイミング

50

で図 770 (d) に示すように確認後報知用テーブル 521 が音光側 ROM 354 から読み出されて音光側 RAM 355 の第 1 実行エリア 531 に書き込まれる。これにより、当該 t3 のタイミングで図 770 (f) に示すように表示発光部 53 及びスピーカ部 54 にて確認後報知が開始される。遊技ホールの管理者は当該確認後報知を確認することで設定値の確認が行われた後の状況であることを把握することが可能となる。

#### 【9429】

その後、t4 のタイミングで図 770 (a) に示すように遊技機本体 12 が開放状態から閉鎖状態とされる。この場合、主側 CPU 63 から音光側 CPU 353 に本体閉鎖報知用テーブル 524 が音光側 ROM 354 から読み出されて音光側 RAM 355 の第 3 実行エリア 533 に書き込まれる。但し、当該 t4 のタイミングでは図 770 (d) に示すように報知実行の優先度が高い第 1 実行エリア 531 に未だ確認後報知用テーブル 521 が設定されているため、図 770 (f) に示すように確認後報知が継続され、図 770 (h) に示すように本体閉鎖報知は開始されない。その一方、報知実行の優先度が高い第 1 実行エリア 531 に確認後報知用テーブル 521 が設定されていたとしても第 3 実行エリア 533 に設定された本体閉鎖報知用テーブル 524 における参照対象のポインタ情報は更新タイミングとなる度に更新される。

#### 【9430】

その後、t5 のタイミングで t3 のタイミングから確認後報知の報知期間である 30 秒が経過する。したがって、当該 t5 のタイミングで図 770 (d) に示すように第 1 実行エリア 531 から確認後報知用テーブル 521 が消去されるとともに、それに伴って図 770 (f) に示すように確認後報知が終了される。また、当該 t5 のタイミングでは t4 のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である 33 秒が経過していないため、図 770 (e) に示すように第 3 実行エリア 533 に本体閉鎖報知用テーブル 524 が設定された状態が維持されている。したがって、t5 のタイミングで図 770 (h) に示すように本体閉鎖報知が開始される。

#### 【9431】

当該本体閉鎖報知の実際の報知期間は、本体閉鎖報知用テーブル 524 により定められている本体閉鎖報知の報知期間 (33 秒) から、確認後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間 (t4 のタイミング ~ t5 のタイミングの期間) を引いた残りの期間となる。第 3 実行エリア 533 に設定された本体閉鎖報知用テーブル 524 における参照対象のポインタ情報の更新は t4 のタイミング ~ t5 のタイミングの期間であっても更新タイミングとなる度に行われている。したがって、t5 のタイミングで参照対象となっているポインタ情報から本体閉鎖報知の実行制御を開始することで、本体閉鎖報知の実際の報知期間は自ずと上記の残りの期間となる。

#### 【9432】

t6 のタイミングで t4 のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である 33 秒が経過する。したがって、当該 t6 のタイミングで図 770 (e) に示すように第 3 実行エリア 533 から本体閉鎖報知用テーブル 524 が消去されるとともに、それに伴って図 770 (h) に示すように本体閉鎖報知が終了される。

#### 【9433】

ここで、設定確認用処理 (図 763) が実行された場合、当該設定確認用処理 (図 763) が終了した後に遊技機本体 12 が開放状態から閉鎖状態となる。したがって、第 1 実行エリア 531 に確認後報知用テーブル 521 が設定された後に第 3 実行エリア 533 に本体閉鎖報知用テーブル 524 が設定されることとなる。よって、本体閉鎖報知が先に開始された直後に確認後報知が開始されるといった事象が発生しない。

#### 【9434】

また、報知の実行優先度が低い側である本体閉鎖報知用テーブル 524 に定められている報知期間の方が、報知の実行優先度が高い側である確認後報知用テーブル 521 に設定されている報知期間よりも長い期間となっている。そして、上記のとおり第 1 実行エリア

10

20

30

40

50

５３１に確認後報知用テーブル５２１が設定された後に第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定されることとなる。これにより、確認後報知が完了した後に、本体閉鎖報知が実行されるようにすることが可能となる。

【９４３５】

また、確認後報知の実行後において本体閉鎖報知が実行される場合、当該本体閉鎖報知の実際の実行期間は、本体閉鎖報知用テーブル５２４により定められている本体閉鎖報知の報知期間（３３秒）から、確認後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間（ $t_4$ のタイミング～ $t_5$ のタイミングの期間）を引いた残りの期間となる。これにより、確認後報知の完了後に続けて本体閉鎖報知が実行される場合において、確認後報知及び本体閉鎖報知の合計の報知期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

10

【９４３６】

次に、設定値更新処理（図７６４）が実行される場合について説明する。

【９４３７】

$t_7$ のタイミングで図７７０（ａ）に示すように遊技機本体１２が開放状態とされることで設定キー挿入部６８ａがパチンコ機１０前方に露出される。そして、その露出された設定キー挿入部６８ａが設定キーによりＯＮ操作されるとともにリセットボタン６８ｃが押圧操作された状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることで、主側ＣＰＵ６３にてメイン処理（図７６２）が開始されるとともに、 $t_8$ のタイミングで図７７０（ｃ）に示すように設定値更新処理（図７６４）が開始される。なお、遊技機本体１２が開放状態であることを報知する本体開放報知は主側ＣＰＵ６３における開閉監視処理（図７６６）にて遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となったことが特定されたことに基づき実行されるため、遊技機本体１２を開放状態としながら動作電力の供給が開始されたとしても本体開放報知は実行されない。

20

【９４３８】

設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況においては遊技機本体１２が開放状態とされることでパチンコ機１０前方から視認可能となった第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて更新途中の設定値が表示される。その後、 $t_9$ のタイミングで図７７０（ｃ）に示すように設定値更新処理（図７６４）が終了する。この場合、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３にクリア完了コマンドが送信されることで、当該 $t_9$ のタイミングで図７７０（ｄ）に示すようにクリア後報知用テーブル５２２が音光側ＲＯＭ３５４から読み出されて音光側ＲＡＭ３５５の第１実行エリア５３１に書き込まれる。これにより、当該 $t_9$ のタイミングで図７７０（ｇ）に示すように表示発光部５３及びスピーカ部５４にてクリア後報知が開始される。遊技ホールの管理者は当該クリア後報知を確認することで設定値更新処理（図７６４）が行われた後の状況又は設定値更新処理（図７６４）の実行を伴わない主側ＲＡＭ６５のクリア処理が行われた後の状況であることを把握することが可能となる。

30

【９４３９】

その後、 $t_{10}$ のタイミングで図７７０（ａ）に示すように遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態とされる。この場合、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３に本体閉鎖コマンドが送信されることで、当該 $t_{10}$ のタイミングで図７７０（ｅ）に示すように本体閉鎖報知用テーブル５２４が音光側ＲＯＭ３５４から読み出されて音光側ＲＡＭ３５５の第３実行エリア５３３に書き込まれる。但し、当該 $t_{10}$ のタイミングでは図７７０（ｄ）に示すように報知実行の優先度が高い第１実行エリア５３１に未だクリア後報知用テーブル５２２が設定されているため、図７７０（ｇ）に示すようにクリア後報知が継続され、図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知は開始されない。その一方、報知実行の優先度が高い第１実行エリア５３１にクリア後報知用テーブル５２２が設定されていたとしても第３実行エリア５３３に設定された本体閉鎖報知用テーブル５２４における参照対象のポイント情報は更新タイミングとなる度に更新される。

40

【９４４０】

50

その後、 $t_{11}$ のタイミングで $t_9$ のタイミングからクリア後報知の報知期間である30秒が経過する。したがって、当該 $t_{11}$ のタイミングで図770(d)に示すように第1実行エリア531からクリア後報知用テーブル522が消去されるとともに、それに伴って図770(g)に示すようにクリア後報知が終了される。また、当該 $t_{11}$ のタイミングでは $t_{10}$ のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である33秒が経過していないため、図770(e)に示すように第3実行エリア533に本体閉鎖報知用テーブル524が設定された状態が維持されている。したがって、 $t_{11}$ のタイミングで図770(h)に示すように本体閉鎖報知が開始される。

#### 【9441】

当該本体閉鎖報知の実際の報知期間は、本体閉鎖報知用テーブル524により定められている本体閉鎖報知の報知期間(33秒)から、クリア後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間( $t_{10}$ のタイミング~ $t_{11}$ のタイミングの期間)を引いた残りの期間となる。第3実行エリア533に設定された本体閉鎖報知用テーブル524における参照対象のポインタ情報の更新は $t_{10}$ のタイミング~ $t_{11}$ のタイミングの期間であっても更新タイミングとなる度に行われている。したがって、 $t_{11}$ のタイミングで参照対象となっているポインタ情報から本体閉鎖報知の実行制御を開始することで、本体閉鎖報知の実際の報知期間は自ずと上記の残りの期間となる。

#### 【9442】

$t_{12}$ のタイミングで $t_{10}$ のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である33秒が経過する。したがって、当該 $t_{12}$ のタイミングで図770(e)に示すように第3実行エリア533から本体閉鎖報知用テーブル524が消去されるとともに、それに伴って図770(h)に示すように本体閉鎖報知が終了される。

#### 【9443】

ここで、設定値更新処理(図764)が実行された場合、当該設定値更新処理(図764)が終了した後に遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態となる。したがって、第1実行エリア531にクリア後報知用テーブル522が設定された後に第3実行エリア533に本体閉鎖報知用テーブル524が設定されることとなる。よって、本体閉鎖報知が先に開始された直後にクリア後報知が開始されるといった事象が発生しない。

#### 【9444】

また、報知の実行優先度が低い側である本体閉鎖報知用テーブル524に定められている報知期間の方が、報知の実行優先度が高い側であるクリア後報知用テーブル522に設定されている報知期間よりも長い期間となっている。そして、上記のとおり第1実行エリア531にクリア後報知用テーブル522が設定された後に第3実行エリア533に本体閉鎖報知用テーブル524が設定されることとなる。これにより、クリア後報知が完了した後に、本体閉鎖報知が実行されるようにすることが可能となる。

#### 【9445】

また、クリア後報知の実行後において本体閉鎖報知が実行される場合、当該本体閉鎖報知の実際の実行期間は、本体閉鎖報知用テーブル524により定められている本体閉鎖報知の報知期間(33秒)から、クリア後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間( $t_{10}$ のタイミング~ $t_{11}$ のタイミングの期間)を引いた残りの期間となる。これにより、クリア後報知の完了後に続けて本体閉鎖報知が実行される場合において、クリア後報知及び本体閉鎖報知の合計の報知期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

#### 【9446】

次に、音光側CPU353にて実行される演出制御処理について図771のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は音光側CPU353への動作電力の供給が開始された場合に比較的短い周期(例えば5ミリ秒)で繰り返し実行される。

#### 【9447】

主側CPU63から確認開始コマンドを受信している場合(ステップSH101:YES)、確認時報知の設定処理を実行する(ステップSH102)。確認開始コマンドは既

10

20

30

40

50

に説明したとおり主側CPU63にて設定確認用処理(図763)が開始される場合に音光側CPU353に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理(図763)が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理(図763)を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理(図763)を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

10

#### 【9448】

主側CPU63から更新開始コマンドを受信している場合(ステップSH103:YES)、更新時報知の設定処理を実行する(ステップSH104)。更新開始コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定値更新処理(図764)が開始された場合に音光側CPU353に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理(図764)が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理(図764)を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置41にて表示されるように表示制御装置82を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理(図764)を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置41にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部53及びスピーカ部54のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

20

#### 【9449】

主側CPU63から確認時の復帰コマンドを受信している場合(ステップSH105:YES)、確認時報知の終了処理を実行する(ステップSH106)。確認時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定確認用処理(図763)が終了される場合に音光側CPU353に送信される。確認時報知の終了処理では、ステップSH102にて開始した設定確認用処理(図763)に対応する報知を終了させる。その後、確認後報知用テーブル521を音光側ROM354から読み出して音光側RAM355の第1実行エリア531に書き込む(ステップSH107)。これにより、表示発光部53及びスピーカ部54にて確認後報知が開始される。

30

#### 【9450】

主側CPU63からクリア完了コマンドを受信している場合(ステップSH108:YES)、更新時報知の終了処理を実行する(ステップSH109)。クリア完了コマンドは既に説明したとおり主側CPU63にて設定値更新処理(図764)が終了される場合又は設定値更新処理(図764)の実行を伴わない主側RAM65のクリア処理が終了される場合に音光側CPU353に送信される。更新時報知の終了処理では、ステップSH104にて更新時報知の設定処理が実行された後である状況であれば、当該更新時報知の設定処理にて開始した設定値更新処理(図764)に対応する報知を終了させる。その後、クリア後報知用テーブル522を音光側ROM354から読み出して音光側RAM355の第1実行エリア531に書き込む(ステップSH110)。これにより、表示発光部53及びスピーカ部54にてクリア後報知が開始される。

40

#### 【9451】

主側CPU63から本体開放コマンド又は前扉開放コマンドを受信している場合(ステップSH111:YES)、今回受信した開放コマンドに対応する開放報知用テーブル523, 525を音光側ROM354から読み出して音光側RAM355の第2実行エリア532に書き込む(ステップSH112)。具体的には、本体開放コマンドを受信している場合には本体開放報知用テーブル523を音光側ROM354から読み出して音光側R

50

A M 3 5 5 の第 2 実行エリア 5 3 2 に書き込む。また、前扉開放コマンドを受信している場合には前扉開放報知用テーブル 5 2 5 を音光側 R O M 3 5 4 から読み出して音光側 R A M 3 5 5 の第 2 実行エリア 5 3 2 に書き込む。これにより、第 1 実行エリア 5 3 1 に報知用テーブル 5 2 1 , 5 2 2 が設定されていないことを条件として、第 2 実行エリア 5 3 2 に設定された開放報知用テーブル 5 2 3 , 5 2 5 に対応する報知が表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開始される。

#### 【 9 4 5 2 】

主側 C P U 6 3 から本体閉鎖コマンド又は前扉閉鎖コマンドを受信している場合（ステップ S H 1 1 3 : Y E S ）、今回受信した閉鎖コマンドに対応する閉鎖報知用テーブル 5 2 4 , 5 2 6 を音光側 R O M 3 5 4 から読み出して音光側 R A M 3 5 5 の第 3 実行エリア 5 3 3 に書き込む（ステップ S H 1 1 4 ）。具体的には、本体閉鎖コマンドを受信している場合には本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 を音光側 R O M 3 5 4 から読み出して音光側 R A M 3 5 5 の第 3 実行エリア 5 3 3 に書き込む。また、前扉閉鎖コマンドを受信している場合には前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 を音光側 R O M 3 5 4 から読み出して音光側 R A M 3 5 5 の第 3 実行エリア 5 3 3 に書き込む。これにより、第 1 実行エリア 5 3 1 に報知用テーブル 5 2 1 , 5 2 2 が設定されていないこと及び第 2 実行エリア 5 3 2 に報知用テーブル 5 2 3 , 5 2 5 が設定されていないことを条件として、第 3 実行エリア 5 3 3 に設定された閉鎖報知用テーブル 5 2 4 , 5 2 6 に対応する報知が表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開始される。

#### 【 9 4 5 3 】

演出制御処理では上記各処理以外にもステップ S H 1 1 5 にてその他の処理を実行し、ステップ S H 1 1 6 にてタスク処理を実行する。その他の処理では、遊技回用の演出を開始させるべきコマンドを主側 C P U 6 3 から受信した場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を開始させるための設定を行い、遊技回用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を進行させるための設定を行い、遊技回用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて遊技回用の演出を終了させるための設定を行う。また、その他の処理では、開閉実行モード用の演出を開始させるべきコマンドを主側 C P U 6 3 から受信した場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を開始させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を進行させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置 4 1、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて開閉実行モード用の演出を終了させるための設定を行う。

#### 【 9 4 5 4 】

上記各種演出を実行させる場合、当該演出を実行させるために参照される演出実行用テーブルが音光側 R A M 3 5 5 に設けられた演出実行用エリア 5 3 4 に読み出される（図 7 6 7 参照）。演出実行用エリア 5 3 4 は第 1 実行エリア 5 3 1、第 2 実行エリア 5 3 2 及び第 3 実行エリア 5 3 3 よりも実行優先度が低いエリアに設定されている。したがって、演出実行用エリア 5 3 4 に設定された演出実行用テーブルに対応する演出が表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて実行されている状況において第 1 実行エリア 5 3 1、第 2 実行エリア 5 3 2 及び第 3 実行エリア 5 3 3 のいずれかに報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 が設定された場合には、表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 においてはその報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 に対応する報知が演出よりも優先して実行される。

#### 【 9 4 5 5 】

その一方、演出実行用エリア 5 3 4 に設定された演出実行用テーブルに対応する演出は図柄表示装置 4 1 においても行われ、当該図柄表示装置 4 1 における表示演出は報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 に対応する報知が優先して実行されている状況であっても継続して実行される。これにより、報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 に対応する報知の実行に伴って

全ての演出の実行が停止されてしまうという事象が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【 9 4 5 6 】

また、報知用テーブル 5 2 1 ~ 5 2 6 に対応する報知が演出よりも優先して実行されている状況であっても演出実行用エリア 5 3 4 に設定された演出演出用テーブルにおける参照対象のポインタ情報の更新は更新タイミングとなる度に実行される。したがって、優先して実行されている報知が終了して表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 における演出の実行が再開された場合に、図柄表示装置 4 1 におけるその時点の表示演出に対応する演出を表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて再開させることが可能となる。

【 9 4 5 7 】

次に、ステップ S H 1 1 6 にて実行されるタスク処理について図 7 7 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 9 4 5 8 】

第 1 実行エリア 5 3 1 に確認後報知用テーブル 5 2 1 又はクリア後報知用テーブル 5 2 2 が設定されている場合（ステップ S H 2 0 1 : Y E S ）、第 1 実行エリア 5 3 1 のポインタ更新処理を実行する（ステップ S H 2 0 2 ）。当該ポインタ更新処理では、第 1 実行エリア 5 3 1 に設定されている報知用テーブル 5 2 1 , 5 2 2 における参照対象のポインタ情報を前回更新してから 4 0 ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該報知用テーブル 5 2 1 , 5 2 2 における参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が報知用テーブル 5 2 1 , 5 2 2 における最後の順番のポインタ情報を超えた場合には第 1 実行エリア 5 3 1 から報知用テーブル 5 2 1 , 5 2 2 を消去する。

【 9 4 5 9 】

ステップ S H 2 0 1 にて否定判定をした場合、又はステップ S H 2 0 2 の処理を実行した場合、第 2 実行エリア 5 3 2 に本体開放報知用テーブル 5 2 3 又は前扉開放報知用テーブル 5 2 5 が設定されているか否かを判定する（ステップ S H 2 0 3 ）。ステップ S H 2 0 3 にて肯定判定をした場合、第 2 実行エリア 5 3 2 のポインタ更新処理を実行する（ステップ S H 2 0 4 ）。当該ポインタ更新処理では、第 2 実行エリア 5 3 2 に設定されている報知用テーブル 5 2 3 , 5 2 5 における参照対象のポインタ情報を前回更新してから 4 0 ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該開放報知用テーブル 5 2 3 , 5 2 5 における参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が開放報知用テーブル 5 2 3 , 5 2 5 における最後の順番のポインタ情報を超えた場合には参照対象のポインタ情報を最初の順番のポインタ情報に修正する。また、第 2 実行エリア 5 3 2 に本体開放報知用テーブル 5 2 3 が設定されている状況であれば主側 C P U 6 3 から本体閉鎖コマンドを受信している場合には第 2 実行エリア 5 3 2 から本体開放報知用テーブル 5 2 3 を消去し、第 2 実行エリア 5 3 2 に前扉開放報知用テーブル 5 2 5 が設定されている状況であれば主側 C P U 6 3 から前扉閉鎖コマンドを受信している場合には第 2 実行エリア 5 3 2 から前扉開放報知用テーブル 5 2 5 を消去する。

【 9 4 6 0 】

ステップ S H 2 0 3 にて否定判定をした場合、又はステップ S H 2 0 4 の処理を実行した場合、第 3 実行エリア 5 3 3 に本体閉鎖報知用テーブル 5 2 4 又は前扉閉鎖報知用テーブル 5 2 6 が設定されているか否かを判定する（ステップ S H 2 0 5 ）。ステップ S H 2 0 5 にて肯定判定をした場合、第 3 実行エリア 5 3 3 のポインタ更新処理を実行する（ステップ S H 2 0 6 ）。当該ポインタ更新処理では、第 3 実行エリア 5 3 3 に設定されている閉鎖報知用テーブル 5 2 4 , 5 2 6 における参照対象のポインタ情報を前回更新してから 4 0 ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該閉鎖報知用テーブル 5 2 4 , 5 2 6 における参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が閉鎖報知用テーブル 5 2 4 , 5 2 6 における最後の順番のポインタ情報を超えた場合には第 3 実行エリア 5 3 3 か



ら報知用テーブル524, 526を消去する。

【9461】

ステップSH205にて否定判定をした場合、又はステップSH206の処理を実行した場合、演出実行用エリア534に演出実行用テーブルが設定されているか否かを判定する(ステップSH207)。ステップSH207にて肯定判定をした場合、演出実行用エリア534のポインタ更新処理を実行する(ステップSH208)。当該ポインタ更新処理では、演出実行用エリア534に設定されている演出実行用テーブルにおける参照対象のポインタ情報を前回更新してから40ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該演出実行用テーブルにおける参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が演出実行用テーブルにおける最後の順番のポインタ情報を越えた場合には演出実行用エリア534から演出実行用テーブルを消去する。

10

【9462】

ステップSH207にて否定判定をした場合、又はステップSH208の処理を実行した場合、第1実行エリア531に確認後報知用テーブル521又はクリア後報知用テーブル522が設定されているか否かを判定する(ステップSH209)。ステップSH209にて肯定判定をした場合、第1実行エリア531に設定されている報知用テーブル521, 522における現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部53を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部54を音出力制御する(ステップSH210)。ステップSH210の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

20

【9463】

ステップSH209にて否定判定をした場合、第2実行エリア532に本体開放報知用テーブル523又は前扉開放報知用テーブル525が設定されているか否かを判定する(ステップSH211)。ステップSH211にて肯定判定をした場合、第2実行エリア532に設定されている報知用テーブル523, 525における現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部53を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部54を音出力制御する(ステップSH212)。ステップSH212の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

30

【9464】

ステップSH211にて否定判定をした場合、第3実行エリア533に本体閉鎖報知用テーブル524又は前扉閉鎖報知用テーブル526が設定されているか否かを判定する(ステップSH213)。ステップSH213にて肯定判定をした場合、第3実行エリア533に設定されている報知用テーブル524, 526における現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部53を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部54を音出力制御する(ステップSH214)。ステップSH214の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

40

【9465】

ステップSH213にて否定判定をした場合、演出実行用エリア534に演出実行用エリアが設定されているか否かを判定する(ステップSH215)。ステップSH215にて肯定判定をした場合、演出実行用エリア534に設定されている演出実行用テーブルにおける現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部53を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部54を音出力制御する(ステップSH216)。ステップSH215にて否定判定をした場合又はステップSH216の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

【9466】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

50

## 【 9 4 6 7 】

設定値更新処理（図 7 6 4）が実行された場合には R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行されることで特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のそれぞれの初期化対象のエリアが初期化される。これにより、設定値更新処理（図 7 6 4）が実行された場合には初期化対象のエリアが初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。また、このように初期化対象のエリアが初期化される場合であっても現状の設定値の情報が記憶された設定参照用エリア 3 4 1 は初期化の対象から除外される。これにより、設定値に変動を与えないようにしながら、設定値更新処理（図 7 6 4）が実行された場合には初期化対象のエリアが初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。

10

## 【 9 4 6 8 】

設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されて R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行された場合には主側 C P U 6 3 から音光側 C P U 3 5 3 にクリア完了コマンドが送信されることでクリア後報知が実行される。遊技ホールの管理者はこのクリア後報知が実行されていることを確認することで R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行されたことを把握することが可能となるとともに設定値更新処理（図 7 6 4）が実行された可能性があることを把握することが可能となる。

## 【 9 4 6 9 】

クリア後報知は表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて実行されるため、遊技ホールの管理者は遊技機本体 1 2 の開放操作を要することなくクリア後報知を確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者は R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行されたことを把握し易くなるとともに設定値更新処理（図 7 6 4）が実行された可能性があることを把握し易くなる。

20

## 【 9 4 7 0 】

クリア後報知は設定値更新処理（図 7 6 4）が実行された後に 3 0 秒が経過するまで実行されるため、クリア後報知が実行されていることを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

## 【 9 4 7 1 】

クリア後報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されるため、遊技の進行を阻害しないようにしながらクリア後報知を実行することが可能となる。

30

## 【 9 4 7 2 】

設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されていない状況であってもリセットボタン 6 8 c を押圧操作しながら電源の O N 操作が行われた場合には、設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されない状況において R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行される。この場合に、設定値更新処理（図 7 6 4）において R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行される場合及び設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されない状況で R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行される場合のいずれであっても同一のサブルーチンが呼び出されることで、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 のそれぞれの初期化対象のエリアが初期化されるとともにクリア後報知を実行させるための処理が実行される。これにより、処理構成の簡素化を図りながら、上記各状況において、初期化対象のエリアを初期化するための処理及びクリア後報知を実行させるための処理を実行することが可能となる。

40

## 【 9 4 7 3 】

遊技機本体 1 2 を開放状態として設定キー挿入部 6 8 a を O N 操作するとともにリセットボタン 6 8 c を押圧操作した状態で電源の O N 操作を行うことで設定値更新処理（図 7 6 4）が実行される構成において、遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態となったことに基いて本体閉鎖報知が実行される。これにより、設定値更新処理（図 7 6 4）を不正に実行させるべく遊技機本体 1 2 を開放状態とした後に実際には設定値更新処理（図 7 6 4）を不正に実行させることなく遊技機本体 1 2 が閉鎖状態とされた場合であっても、当該閉鎖状態とされた後において本体閉鎖報知が実行されるため、当該不正行為の有無を遊

50

技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【 9 4 7 4 】

クリア後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度が高く設定されている。これにより、遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態とされたか否かを報知することを可能としながら、設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されたことを直接的に報知することが可能となる。

【 9 4 7 5 】

本体閉鎖報知は報知実行の優先度の関係で実行が阻害されない場合には遊技機本体 1 2 が閉鎖状態となってから 3 3 秒に亘って実行される構成において、本体閉鎖報知よりもクリア後報知が優先して実行された場合であって遊技機本体 1 2 が閉鎖状態とされた後に 3 3 秒が経過する前にクリア後報知が終了した場合、当該 3 3 秒の残り期間に亘ってクリア後報知が実行される。これにより、クリア後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度を高くした構成において、クリア後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このようにクリア後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行される場合であってもその実行期間は、遊技機本体 1 2 が閉鎖状態とされた後にクリア後報知が終了するまでに要した期間を 3 3 秒から減算した残りの期間となる。これにより、クリア後報知の終了後に本体閉鎖報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

10

【 9 4 7 6 】

本体閉鎖報知の実行期間はクリア後報知の実行期間よりも長い期間に設定されている。これにより、本体閉鎖報知よりもクリア後報知が優先して実行される場合であってもクリア後報知の終了後には本体閉鎖報知の実行期間を担保することが可能となる。

20

【 9 4 7 7 】

設定確認用処理（図 7 6 3）が実行された場合には主側 CPU 6 3 から音光側 CPU 5 3 に確認時の復帰コマンドが送信されることで確認後報知が実行される。遊技ホールの管理者はこの確認後報知が実行されていることを確認することで設定確認用処理（図 7 6 3）が実行されたことを把握することが可能となる。

【 9 4 7 8 】

確認後報知は表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて実行されるため、遊技ホールの管理者は遊技機本体 1 2 の開放操作を要することなく確認後報知を確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者は設定確認用処理（図 7 6 3）が実行されたことを把握し易くなる。

30

【 9 4 7 9 】

確認後報知は設定確認用処理（図 7 6 3）が実行された後に 3 0 秒が経過するまで実行されるため、確認後報知が実行されていることを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【 9 4 8 0 】

確認後報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されるため、遊技の進行を阻害しないようにしながら確認後報知を実行することが可能となる。

【 9 4 8 1 】

遊技機本体 1 2 を開放状態として設定キー挿入部 6 8 a を ON 操作した状態で電源の ON 操作を行うことで設定確認用処理（図 7 6 3）が実行される構成において、遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて本体閉鎖報知が実行される。これにより、設定確認用処理（図 7 6 3）を不正に実行させるべく遊技機本体 1 2 を開放状態とした後に実際には設定確認用処理（図 7 6 3）を不正に実行させることなく遊技機本体 1 2 が閉鎖状態とされた場合であっても当該閉鎖状態とされた後において本体閉鎖報知が実行されるため、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

40

【 9 4 8 2 】

確認後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度が高く設定されている。これにより、遊技機本体 1 2 が開放状態から閉鎖状態とされたか否かを報知することを可能としながら設定確認用処理（図 7 6 3）が実行されたことを直接的に報知することが可能となる。

50

## 【 9 4 8 3 】

本体閉鎖報知は報知実行の優先度の関係で実行が阻害されない場合には遊技機本体 1 2 が閉鎖状態となってから 3 3 秒に亘って実行される構成において、本体閉鎖報知よりも確認後報知が優先して実行された場合であって遊技機本体 1 2 が閉鎖状態とされた後に 3 3 秒が経過する前に確認後報知が終了した場合、当該 3 3 秒の残り期間に亘って確認後報知が実行される。これにより、確認後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度を高くした構成において、確認後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように確認後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行される場合であってもその実行期間は、遊技機本体 1 2 が閉鎖状態とされた後に確認後報知が終了するまでに要した期間を 3 3 秒から減算した残りの期間となる。これにより、確認後報知の終了後に本体閉鎖報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

10

## 【 9 4 8 4 】

本体閉鎖報知の実行期間は確認後報知の実行期間よりも長い期間に設定されている。これにより、本体閉鎖報知よりも確認後報知が優先して実行される場合であっても確認後報知の終了後には本体閉鎖報知の実行期間を担保することが可能となる。

## 【 9 4 8 5 】

なお、設定確認用処理（図 7 6 3）が実行された場合にも R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値の確認が行われて設定キー挿入部 6 8 a が O F F 操作された場合に R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行されることで特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定参照用エリア 3 4 1 以外のエリアが初期化されるとともに特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が初期化され、さらにクリア完了コマンドが送信されることで表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にてクリア後報知が行われることとなる。当該構成においてはクリア後報知が実行されるため確認後報知が実行されない。つまり、当該構成においては設定確認用処理（図 7 6 3）、設定値更新処理（図 7 6 4）及び R A M クリア処理（図 7 6 5）のいずれが実行された場合であっても共通の報知が実行されることとなる。

20

## 【 9 4 8 6 】

また、設定値更新処理（図 7 6 4）が実行された場合及び R A M クリア処理（図 7 6 5）が単独で実行された場合のいずれであっても共通のクリア後報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、設定値更新処理（図 7 6 4）が実行された場合と R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行された場合とで異なる報知が実行される構成としてもよい。

30

## 【 9 4 8 7 】

また、本体閉鎖報知の報知期間は 3 3 秒に限定されることはなく 3 3 秒よりも長い期間としてもよく 3 3 秒よりも短い期間としてもよい。また、本体閉鎖報知の報知期間が確認後報知及びクリア後報知の報知期間である 3 0 秒よりも長い期間である構成に限定されることはなく、本体閉鎖報知の報知期間が確認後報知及びクリア後報知の報知期間と同一である構成としてもよく、本体閉鎖報知の報知期間が確認後報知及びクリア後報知の報知期間よりも短い構成としてもよい。

40

## 【 9 4 8 8 】

また、本体開放報知の報知期間は遊技機本体 1 2 が開放状態となってから閉鎖状態となるまでである構成に限定されることはなく、遊技機本体 1 2 が開放状態となってから予め定められた固定期間に亘って本体開放報知が実行される構成としてもよい。この場合、確認後報知及びクリア後報知の方が本体開放報知よりも報知の実行優先度が高く設定されているため、確認後報知又はクリア後報知が終了した段階において本体開放報知の報知期間が残っている場合にはその残り期間に亘って本体開放報知が実行されることとなる。

## 【 9 4 8 9 】

また、遊技機本体 1 2 を開放状態としながらパチンコ機 1 0 の電源の O N 操作が行われた場合には本体開放報知が行われない構成に代えて、遊技機本体 1 2 を開放状態としなが

50

らパチンコ機 10 の電源の ON 操作が行われた場合であっても本体開放報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図 7 6 3）や設定値更新処理（図 7 6 4）が実行されている状況であっても表示発光部 5 3 及びスピーカ部 5 4 にて本体開放報知の実行が継続されることとなる。また、確認後報知又はクリア後報知を実行すべき状況となった場合には報知実行の優先度の関係で本体開放報知が終了される。確認後報知又はクリア後報知が実行されている状況において遊技機本体 1 2 が閉鎖された場合にはそのまま本体開放報知は実行されないことになる。この場合、確認後報知又はクリア後報知が終了した後に本体閉鎖報知が当該本体閉鎖報知の実行期間の残り期間に亘って実行されることとなる。一方、確認後報知又はクリア後報知が実行されている状況において遊技機本体 1 2 が閉鎖されなかった場合には確認後報知又はクリア後報知が終了した後に本体開放報知が再開される。

10

#### 【 9 4 9 0 】

また、設定値更新処理（図 7 6 4）では開始時の初期設定（ステップ S G 7 0 3）に代えて R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行されることでステップ S G 7 1 3 では R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行されない構成としてもよい。この場合、当該 R A M クリア処理（図 7 6 5）にてクリア完了コマンドが送信される構成としてもよく、当該 R A M クリア処理（図 7 6 5）ではクリア完了コマンドが送信されることなくその代わりにステップ S G 7 0 8 にて肯定判定をした後にクリア完了コマンドが送信される構成としてもよい。

#### 【 9 4 9 1 】

また、主側 C P U 6 3 から音光側 C P U 3 5 3 に確認時の復帰コマンドが送信される場合には設定確認用処理（図 7 6 3）が実行されたことに対応する外部出力が遊技ホールの管理コンピュータに対して行われる構成としてもよい。また、主側 C P U 6 3 から音光側 C P U 3 5 3 にクリア完了コマンドが送信される場合には R A M クリア処理（図 7 6 5）が実行されたことに対応する外部出力が遊技ホールの管理コンピュータに対して行われる構成としてもよい。

20

#### 【 9 4 9 2 】

< 他の実施形態 >

なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記実施形態の構成に対して、個別に適用してもよく、組合せて適用してもよい。

30

#### 【 9 4 9 3 】

（ 1 ）上記第 3 3 ~ 第 4 6 実施形態では、開閉実行モードの発生頻度を示すパラメータとして、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、開閉実行モードの発生回数を遊技領域 P A からの遊技球の総排出個数で除算した結果を演算する構成としてもよい。また、これに加えて又は代えて、第 1 作動口 3 3 への入球個数と第 2 作動口 3 4 への入球個数との合計個数で開閉実行モードの発生回数を除算した結果を演算する構成としてもよい。また、当該構成を上記第 4 7 ~ 第 1 0 6 実施形態に適用してもよい。

#### 【 9 4 9 4 】

40

（ 2 ）上記第 3 3 ~ 第 4 6 実施形態では、高頻度サポートモードの発生頻度を示すパラメータとして、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、高頻度サポートモードの発生回数を遊技領域 P A からの遊技球の総排出個数で除算した結果を演算する構成としてもよい。また、これに加えて又は代えて、第 1 作動口 3 3 への入球個数と第 2 作動口 3 4 への入球個数との合計個数で高頻度サポートモードの発生回数を除算した結果を演算する構成としてもよい。また、当該構成を上記第 4 7 ~ 第 1 0 6 実施形態に適用してもよい。

#### 【 9 4 9 5 】

（ 3 ）開閉実行モードの発生契機となる遊技結果として大当たり結果だけではなく小当

50

たり結果が存在している構成としてもよい。小当たり結果となった場合には開閉実行モードが発生するものの開閉実行モードの前後で当否抽選モード及びサポートモードが変更されない。また、小当たり結果となった開閉実行モードでは低頻度入賞モードとなる構成としてもよい。この場合、大当たり結果が発生した場合には大当たり結果の発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ 117 に記憶され、小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ 117 に記憶される構成としてもよい。また、当該構成において、履歴用メモリ 117 に記憶された履歴情報を利用することにより大当たり結果の発生頻度を示すパラメータと小当たり結果の発生頻度を示すパラメータとが演算される構成としてもよい。また、当該構成を上記第 47 ~ 第 106 実施形態に適用してもよい。

10

#### 【9496】

また、小当たり結果に当選する確率がパチンコ機 10 の設定状態に応じて変化する構成としてもよく、変化しない構成としてもよい。小当たり結果に当選する確率がパチンコ機 10 の設定状態に応じて変化する構成の場合、高い設定値ほど小当たり結果に当選する確率が高い構成としてもよく、高い設定値ほど小当たり結果に当選する確率が低い構成としてもよい。

#### 【9497】

また、小当たり結果が存在している構成において、第 1 作動口 33 に遊技球が入球した場合に取得される保留情報と第 2 作動口 34 に遊技球が入球した場合に取得される保留情報とで大当たり結果となった場合における大当たり結果の種類の振分割合が相違する構成とするとともに、第 1 作動口 33 への入球を狙う場合には遊技領域 PA において可変表示ユニット 36 よりも左側の領域を遊技球が流下するように発射操作が行われ、第 2 作動口 34 への入球を狙う場合には遊技領域 PA において可変表示ユニット 36 よりも右側の領域を遊技球が流下するように発射操作が行われる構成とし、さらに第 1 作動口 33 に遊技球が入球した場合に取得された保留情報に基づき小当たり結果が発生し得る構成としてもよい。

20

#### 【9498】

当該構成において遊技履歴の管理結果として、以下の第 51 パラメータが存在している構成としてもよい。なお、第 1 作動口 33 への入球に基づく小当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行期間と、開閉実行モードではなく低頻度サポートモードである実行期間とを合計した期間を通常期間とする。また、通常期間におけるアウト口 24a への入球個数を入球個数 K51 と、通常期間における一般入賞口 31 への入球個数を入球個数 K52 とし、通常期間における特電入賞装置 32 への入球個数を入球個数 K53 とし、通常期間における第 1 作動口 33 への入球個数を入球個数 K54 とし、通常期間における第 2 作動口 34 への入球個数を入球個数 K55 とする。

30

・第 51 パラメータ：通常期間における遊技球の合計払出個数（ $K52 \times$ 「一般入賞口 31 への入賞に対する賞球個数」 $+ K53 \times$ 「特電入賞装置 32 への入賞に対する賞球個数」 $+ K54 \times$ 「第 1 作動口 33 への入賞に対する賞球個数」 $+ K55 \times$ 「第 2 作動口 34 への入賞に対する賞球個数」）/ 通常期間において遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数（ $K51 + K52 + K53 + K54 + K55$ ）の割合

40

上記第 51 パラメータが演算される構成において、小当たり結果の当選確率がパチンコ機 10 の設定状態に応じて変動する場合にはパチンコ機 10 の設定状態に応じて第 51 パラメータの正常値は変動することとなる。したがって、第 51 パラメータを算出するために利用される履歴情報はパチンコ機 10 の設定状態が変更された場合には消去されることが好ましい。一方、小当たり結果の当選確率がパチンコ機 10 の設定状態に応じて変動しない場合にはパチンコ機 10 の設定状態に応じて第 51 パラメータの正常値は変動しない。したがって、第 51 パラメータを算出するために利用される履歴情報はパチンコ機 10 の設定状態が変更されたとしても消去されないことが好ましい。

#### 【9499】

（4）上記第 33 ~ 第 46 実施形態において、いずれの種類の当たり結果が発生した

50

場合であっても開閉実行モードの発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ 117 に記憶される構成に代えて、大当たり結果の種類に対応する履歴情報が履歴用メモリ 117 に記憶される構成としてもよい。この場合、大当たり結果の各種のそれぞれについて発生頻度を示すパラメータが演算される構成としてもよい。また、当該構成を上記第 47 ~ 第 106 実施形態に適用してもよい。

#### 【9500】

(5) 上記第 33 ~ 第 46 実施形態では、定期的に各種パラメータ(第 1 ~ 第 8 パラメータ、第 11 ~ 第 18 パラメータ、第 21 ~ 第 26 パラメータ、第 31 パラメータ及び第 41 ~ 第 42 パラメータ)が演算される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば遊技領域 PA からの遊技球の総排出個数が演算契機個数(例えば 10000 個)となった場合に各種パラメータが演算される構成としてもよく、パチンコ機 10 への動作電力の供給が停止された場合に各種パラメータが演算される構成としてもよく、遊技回の実行回数が演算契機回数(例えば 1000 回)となった場合に各種パラメータが演算される構成としてもよい。この場合、各種パラメータが演算されたタイミングで履歴用メモリ 117 が「0」クリアされる構成としてもよい。また、当該構成を上記第 47 ~ 第 106 実施形態に適用してもよい。

10

#### 【9501】

(6) 上記第 33 ~ 第 46 実施形態では、各種パラメータの演算タイミングとなる度に、第 1 ~ 第 8 パラメータ、第 11 ~ 第 18 パラメータ、第 21 ~ 第 26 パラメータ、第 31 パラメータ及び第 41 ~ 第 42 パラメータの全てが演算される構成としたが、これに限定されることはなく、1 回の演算タイミングでは上記各種パラメータのうちの一部のみが演算対象となり、演算タイミングとなる度に演算対象のパラメータグループが順次変更される構成としてもよい。例えば、一の演算タイミングでは第 1 ~ 第 8 パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第 11 ~ 第 18 パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第 21 ~ 第 26 パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第 31 パラメータ及び第 41 ~ 第 42 パラメータが演算され、その後は演算タイミングとなる度に上記順序による演算対象の変更が繰り返される構成としてもよい。これにより、一の演算タイミングとなった場合にパラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。また、当該構成を上記第 47 ~ 第 106 実施形態に適用してもよい。

20

#### 【9502】

(7) 上記第 33 ~ 第 46 実施形態において、遊技が行われている状況であることを条件として履歴用メモリ 117 の履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。例えば遊技領域 PA に遊技球が供給されていることを条件として各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。これにより、遊技が行われていないにも関わらず各種パラメータの演算が無駄に繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。また、当該構成を上記第 47 ~ 第 106 実施形態に適用してもよい。

30

#### 【9503】

(8) 上記第 33 ~ 第 46 実施形態において、主側 CPU 63 とは別に管理用 IC 66 が設けられている構成に限定されることはなく、管理用 IC 66 の機能が主側 CPU 63 にて果たされる構成としてもよい。この場合、対応関係情報は主側 ROM 64 に予め記憶されることとなる。また、主側 RAM 65 とは別に履歴用メモリ 117、演算結果用メモリ 131 及び別保存用メモリ 171 が設けられている構成としてもよく、主側 RAM 65 において履歴用メモリ 117、演算結果用メモリ 131 及び別保存用メモリ 171 の機能が果たされる構成としてもよい。主側 RAM 65 において履歴用メモリ 117、演算結果用メモリ 131 及び別保存用メモリ 171 の機能が果たされる構成においては主側 RAM 65 のクリア処理(ステップ S105、ステップ S117)が実行された場合に、履歴用メモリ 117、演算結果用メモリ 131 及び別保存用メモリ 171 のそれぞれに対応するエリアの一部又は全部が「0」クリアされる構成としてもよく、履歴用メモリ 117、演算結果用メモリ 131 及び別保存用メモリ 171 のそれぞれに対応するエリアは「0」クリアの対象から除外され、上記各実施形態における対応するクリア条件が成立した場合に

40

50

「0」クリアされる構成としてもよい。また、主側RAM65において履歴用メモリ117、演算結果用メモリ131及び別保存用メモリ171のそれぞれに対応するエリアとそれ以外のエリアとでクリア処理を実行させるための手動操作内容が異なる構成としてもよい。また、管理用IC66の機能が音声発光制御装置81にて果たされる構成としてもよい。

#### 【9504】

(9) 上記第33～第46実施形態においてパチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ117における履歴情報は消去されることなく記憶保持される一方、演算結果用メモリ131に記憶されている各種パラメータが消去される構成としてもよい。これにより、設定状態の新たな設定が行われた後に、当該設定が行われる前に演算された各種パラメータの報知が行われなくようにすることが可能となる。また、当該構成を上記第47～第106実施形態に適用してもよい。

10

#### 【9505】

(10) 上記第35～第37実施形態において、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたとしても(すなわち主側CPU63にて設定値更新処理が実行されたとしても)、当該設定の前後で設定値が変更されなかった場合には履歴用メモリ117のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、設定値が変更されていないにも関わらず履歴用メモリ117の履歴情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

20

#### 【9506】

本構成において、主側RAM65における設定値を記憶するためのエリアは全部クリア処理(ステップS117)が実行されたとしても「0」クリアの対象外とする構成とすることで、設定値更新処理(ステップS118)の前後で設定値が変更されたか否かを主側CPU63にて特定することが可能となる。この場合、主側CPU63にて設定値が変更されていないことを特定した場合には管理側CPU112にて設定更新認識用処理が実行されないように当該管理側CPU112に信号出力を行い、主側CPU63にて設定値が変更されたことを特定した場合には管理側CPU112にて設定更新認識用処理が実行されるように当該管理側CPU112に信号出力を行う構成としてもよい。

#### 【9507】

また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたことを示す信号を主側CPU63から受信した場合には管理側CPU112にて履歴用メモリ117に記憶された履歴情報を参照することで設定値が変更されたか否かを特定する構成としてもよい。この場合、管理側CPU112にて設定値が変更されていないことを特定した場合には履歴用メモリ117のクリア処理を実行しないようにし、管理側CPU112にて設定値が変更されたことを特定した場合には履歴用メモリ117のクリア処理を実行するようにすることが可能となる。

30

#### 【9508】

(11) 上記第35～第37実施形態において、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたとしても(すなわち主側CPU63にて設定値更新処理が実行されたとしても)、当該設定の前後で設定値が変更されなかった場合には当該設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算処理が実行されない構成としてもよい。これにより、設定値が変更されていないにも関わらず、設定状態の新たな設定を契機として各種パラメータが演算されてしまわないようにすることが可能となる。

40

#### 【9509】

本構成において、主側RAM65における設定値を記憶するためのエリアは全部クリア処理(ステップS117)が実行されたとしても「0」クリアの対象外とする構成とすることで、設定値更新処理(ステップS118)の前後で設定値が変更されたか否かを主側CPU63にて特定することが可能となる。この場合、主側CPU63にて設定値が変更されていないことを特定した場合には管理側CPU112にて設定更新認識用処理が実行されないように当該管理側CPU112に信号出力を行い、主側CPU63にて設定値が

50



変更されたことを特定した場合には管理側CPU112にて設定更新認識用処理が実行されるように当該管理側CPU112に信号出力を行う構成としてもよい。

【9510】

また、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われたことを示す信号を主側CPU63から受信した場合には管理側CPU112にて履歴用メモリ117に記憶された履歴情報を参照することで設定値が変更されたか否かを特定する構成としてもよい。この場合、管理側CPU112にて設定値が変更されていないことを特定した場合には今回の設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算を実行しないようにし、管理側CPU112にて設定値が変更されたことを特定した場合には今回の設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算を実行するようにすることが可能となる。

10

【9511】

(12)第35～第37実施形態において、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその時点で各種演算処理(ステップS1807)にて各種パラメータが演算されるのではなく、その時点で演算結果用メモリ131に記憶されている各種パラメータを別保存用メモリ171の第1～第5別保存エリア172～176のうち記憶対象となっているエリアに記憶させるとともに、演算結果用メモリ131に記憶されている情報を「0」クリアする構成としてもよい。この場合、パチンコ機10の設定状態の新たな設定が行われた状況下において各種パラメータを演算する必要がないため、別保存用メモリ171への各種パラメータの記憶を早期に完了させることが可能となる。

20

【9512】

(13)第35～第37実施形態において、別保存用メモリ171の第1～第5別保存エリア172～176に記憶された各種パラメータの内容が、所定の表示開始操作が行われることにより第1～第3報知用表示装置69a～69c又は他の表示装置にて表示される構成としてもよい。所定の表示開始操作は、専用の操作部が操作されることとしてもよく、他の操作を行うための操作部に対して予め定められた専用の操作が行われることとしてもよい。これにより、別保存用メモリ171に記憶された各種パラメータを簡易的に確認することが可能となる。

【9513】

(14)アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34の全てが履歴情報(又は入球履歴)の格納対象となる構成としたが、これに限定されることはなく、アウト口24a、一般入賞口31、特電入賞装置32、第1作動口33及び第2作動口34のうちの一部のみが履歴情報の格納対象となっている構成としてもよい。例えば、一般入賞口31、特電入賞装置32及び第2作動口34のみが履歴情報の格納対象となっている構成としてもよく、一般入賞口31のみが履歴情報の格納対象となっている構成としてもよい。この場合であっても、履歴情報の格納対象となっている入球部について所定の期間における遊技球の入球態様を把握することが可能となる。

30

【9514】

(15)第1入賞口検知センサ42a、第2入賞口検知センサ43a及び第3入賞口検知センサ44aのそれぞれに対応させて、遊技球の入球結果に対応する情報を送信するための信号経路118a～118cが設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、同一種類の入球部についての入球結果に対応する情報は、同一種類の入球部が複数存在しているとともにそれに合わせて入球検知センサが複数存在している構成であっても、1種類の情報として送信される構成としてもよい。これにより、主側CPU63から管理用IC66に送信される情報の種類数を抑えることが可能となる。

40

【9515】

(16)上記第33～第46実施形態では主側CPU63から管理用IC66に送信される情報の種類と各バッファ122a～122oとの対応関係を示す対応関係情報が、主側CPU63から管理用IC66に送信される構成としたが、これに限定されることはなく、対応関係情報が管理用IC66において予め記憶されている構成としてもよい。この場合、対応関係情報を管理用IC66に認識させるための処理を実行する必要がなくなる

50

ため、主側CPU63の処理負荷を軽減することが可能となる。

【9516】

(17) 上記第33～第46実施形態では主側CPU63から管理用IC66に送信される情報の種類と各バッファ122a～122oとの対応関係を示す対応関係情報の主側CPU63から管理用IC66への送信が、主側CPU63への動作電力の供給開始時に行われる構成としたが、これに限定されることはなく、例えば主側CPU63と管理用IC66とを双方向通信可能とし、管理用IC66から対応関係情報の送信を要求する信号を受信した場合に主側CPU63から管理用IC66に対応関係情報が送信される構成としてもよい。この場合、対応関係用メモリ116を不揮発性メモリとして設けるとともに読み書き両用として利用する構成とし、パチンコ機10の出荷後において主側CPU63から管理用IC66に提供された対応関係情報は主側CPU63への動作電力の供給が停止されたとしても対応関係用メモリ116に記憶保持される構成とする。これにより、対応関係情報が送信される頻度を少なくすることが可能となる。

10

【9517】

(18) 上記第33～第46実施形態では主側CPU63から管理用IC66に送信される情報の種類と各バッファ122a～122oとの対応関係を示す対応関係情報の主側CPU63から管理用IC66への送信が、各入球検知センサ42a～48aの検知結果の情報を送信するための信号経路118a～118gを利用して行われる構成としたが、これに限定されることはなく、対応関係情報を主側CPU63から管理用IC66に送信するための専用の信号経路が設けられている構成としてもよい。これにより、管理用IC66は、いずれの種類の情報を主側CPU63から受信しているのかを、その情報を受信するバッファ122a～122oの種類によって把握することが可能となる。

20

【9518】

(19) 上記第33～第46実施形態では主側CPU63から管理用IC66には情報が送信される一方、管理用IC66から主側CPU63に情報が送信されない構成としたが、これに限定されることはなく、管理用IC66から主側CPU63に情報が送信される構成としてもよい。例えば、履歴情報に基づいて管理側CPU112にて算出された各種パラメータが主側CPU63に送信される構成としてもよい。この場合、主側CPU63はその受信した各種パラメータの内容に対応する報知が行われるようにするために報知手段の報知制御を直接的に実行する構成としてもよく、主側CPU63がその受信した各種パラメータの内容に対応するコマンドを音声発光制御装置81に送信することで、図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54を利用して各種パラメータの内容に対応する報知が実行されるようにする構成としてもよい。

30

【9519】

(20) 上記第33～第46実施形態において主側CPU63への動作電力の供給が開始された場合に、履歴用メモリ117に記憶された履歴情報に基づいて主側CPU63又は管理側CPU112にて各種パラメータが算出され、その算出した各種パラメータの内容が図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54などを利用して報知される構成としてもよい。この場合、遊技ホールの営業開始時に直前の営業日における遊技領域PAの遊技球の入球態様が正常であったか否かを確認することが可能となる。また、当該構成を上記第47～第106実施形態に適用してもよい。

40

【9520】

(21) 上記第33～第46実施形態において履歴用メモリ117に記憶された履歴情報に基づいて算出された各種パラメータが異常な結果である場合、禁止解除操作が行われるまでそのパチンコ機10にて遊技を開始することができない構成としてもよい。遊技を開始することができないようにする構成としては、例えば遊技球の発射が禁止される構成としてもよく、各入球検知センサ42a～49aが無効化される構成としてもよく、第1作動口33又は第2作動口34への入賞が発生したとしても当否判定処理が実行されない構成としてもよい。また、禁止解除操作としては、リセットボタン68cが押圧操作された状態でパチンコ機10の電源を再投入する操作としてもよく、遊技機本体12を外枠1

50

1 に対して開放させた場合に操作可能となる操作手段の操作としてもよい。これにより、遊技領域 P A の遊技球の入球態様が異常な態様である状況でそのまま遊技が行われてしまうことを阻止することが可能となる。また、開閉実行モードの発生頻度が異常な態様である状況でそのまま遊技が行われてしまうことを阻止することが可能となる。また、当該構成を上記第 4 7 ~ 第 1 0 6 実施形態に適用してもよい。

【 9 5 2 1 】

( 2 2 ) 上記第 3 3 ~ 第 4 6 実施形態において入球検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a の検知結果に対応する履歴情報が履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されるものの、その履歴情報を利用した各種パラメータの演算は主側 C P U 6 3 及び管理側 C P U 1 1 2 のいずれにおいても実行されない構成としてもよい。この場合、読み取り用端子 6 8 d に電氣的に接続された外部装置にて履歴情報が読み取られ、当該読み取り作業の作業者によってその読み取った履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよく、外部装置においてその読み取った履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。この場合、主側 C P U 6 3 及び管理側 C P U 1 1 2 の処理負荷を軽減することが可能となる。また、当該構成を上記第 4 7 ~ 第 1 0 6 実施形態に適用してもよい。

10

【 9 5 2 2 】

( 2 3 ) 上記第 3 3 ~ 第 4 6 実施形態において管理用 I C 6 6 には主側 C P U 6 3 とは別電源が設けられており、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されたとしても、管理用 I C 6 6 において履歴情報を利用した各種パラメータの演算や、履歴情報又は各種パラメータの情報出力を行うことが可能な構成としてもよい。これにより、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されている状況であっても、履歴情報や各種パラメータを外部装置にて読み取ることが可能となる。

20

【 9 5 2 3 】

( 2 4 ) 上記第 3 3 ~ 第 4 6 実施形態では主側 R O M 6 4 からプログラムを読み取るために利用される読み取り用端子 6 8 d が、履歴情報又は各種パラメータを外部装置にて読み取るために利用される端子として兼用される構成としたが、これに限定されることはなく、履歴情報又は各種パラメータを外部装置にて読み取るために利用される端子が、主側 R O M 6 4 からプログラムを読み取るための読み取り用端子 6 8 d とは別に設けられている構成としてもよい。この場合、履歴情報又は各種パラメータを読み取るために利用される端子は、M P U 6 2 に設けられていてもよく、主制御基板 6 1 における M P U 6 2 とは別の位置に設けられている構成としてもよい。

30

【 9 5 2 4 】

( 2 5 ) 上記第 3 3 ~ 第 4 6 実施形態において対応関係用メモリ 1 1 6 、履歴用メモリ 1 1 7 及び演算結果用メモリ 1 3 1 がフラッシュメモリなどの不揮発性記憶手段として設けられている構成に限定されることはなく、例えばこれらメモリ 1 1 6 , 1 1 7 , 1 3 1 のいずれかが情報の記憶保持に電力の供給を要する揮発性記憶手段として設けられており、そのメモリに対してバックアップ電力が供給されることで、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が停止されたとしても情報が記憶保持される構成としてもよい。この場合、そのメモリに対して専用のバックアップ電力装置が設けられている構成としてもよく、主側 R A M 6 5 にバックアップ電力を供給する電源・発射制御装置 7 8 からそのメモリにバックアップ電力が供給される構成としてもよい。

40

【 9 5 2 5 】

( 2 6 ) 上記第 3 3 ~ 第 4 6 実施形態において管理用 I C 6 6 が汎用 C P U として管理側 C P U 1 1 2 を備え、管理側 R O M 1 1 3 に記憶されたプログラム及びデータに基づき履歴情報の記憶処理や各種パラメータの演算処理を実行する構成に限定されることはなく、これら機能を有するように回路設計されたハード回路が管理用 I C 6 6 に形成されている構成としてもよい。当該構成について具体的には、例えば上記第 3 3 実施形態であれば当該ハード回路は、主側 C P U 6 3 からいずれかの検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a にて遊技球を検知したことを示す信号を受信した場合、その信号を受信したバッファに対応する対応関係情報が対応関係用メモリ 1 1 6 から履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されるようにすると

50

もに、その時点における R T C 1 1 5 の情報が履歴用メモリ 1 1 7 に記憶されるようにする。また、例えば上記第 3 8 実施形態であれば当該ハード回路は、主側 C P U 6 3 からいずれかの検知センサ 4 2 a ~ 4 8 a にて遊技球を検知したことを示す信号を受信した場合、その信号を受信したバッファに対応するカウンタの値が 1 加算されるようにする。また、当該ハード回路は、上記第 3 3 実施形態などにおける演算契機が発生した場合にはその時点における履歴情報を利用して各種パラメータを演算する。また、当該ハード回路は、読み取り用端子 6 8 d への外部出力契機が発生した場合には、演算結果である各種パラメータを外部出力するとともに履歴情報を外部出力する。

【 9 5 2 6 】

( 2 7 ) 上記第 3 3 ~ 第 4 6 実施形態において主側 C P U 6 3 と管理用 I C 6 6 とが別チップとして設けられている構成としてもよく、別基板として設けられている構成としてもよく、別の制御装置として設けられている構成としてもよい。

10

【 9 5 2 7 】

( 2 8 ) アウト口 2 4 a への遊技球の入球に関してはその入球個数が計測される一方、一般入賞口 3 1、特電入賞装置 3 2、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 といった遊技球の賞球の払い出しや当否判定処理の契機となる特典契機入球部への入球に関しては R T C 情報を含む履歴情報が格納される構成としてもよい。これにより、特典契機入球部への遊技球の入球履歴を抽出可能としながら、遊技球の総排出個数に対する各特典契機入球部への遊技球の入球頻度を算出することが可能となる。

20

【 9 5 2 8 】

( 2 9 ) 履歴情報を記憶させる契機となる所定事象として上記各実施形態におけるもの以外のもが含まれている構成としてもよい。例えば、下皿 5 6 a が満タン状態となったこと、満タン状態が開始されたタイミング及び満タン状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよく、タンク 7 5 が球無状態となったこと、球無状態が開始されたタイミング及び球無状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよく、払出装置 7 6 が異常状態となったこと、払出装置 7 6 の異常状態が開始されたタイミング及び払出装置 7 6 の異常状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよい。この場合、これら事象の発生頻度を把握することが可能となる。

30

【 9 5 2 9 】

( 3 0 ) 上記第 3 3 実施形態では管理側 I / F 1 1 1 における入力ポート 1 2 1 の第 1 6 バッファ 1 2 2 p が出力指示信号に対応していることが管理用 I C 6 6 の設計段階において予め設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第 1 6 バッファ 1 2 2 p が出力指示信号に対応していることも、主側 C P U 6 3 から種類識別コマンドが送信されることにより、管理用 I C 6 6 にて認識される構成としてもよい。また、上記第 3 3 実施形態では管理側 I / F 1 1 1 における入力ポート 1 2 1 の第 1 5 バッファ 1 2 2 o が設定値更新信号に対応していることが管理用 I C 6 6 の設計段階において予め設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第 1 5 バッファ 1 2 2 o が設定値更新信号に対応していることも、主側 C P U 6 3 から種類識別コマンドが送信されることにより、管理用 I C 6 6 にて認識される構成としてもよい。この場合、各バッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p とそれらバッファ 1 2 2 a ~ 1 2 2 p に入力される信号の種類との対応関係を管理用 I C 6 6 に事前に設定しておく必要がなくなる。

40

【 9 5 3 0 】

( 3 1 ) 上記第 3 3 ~ 第 4 6 実施形態において管理用 I C 6 6 は正常に動作している場合には主側 C P U 6 3 に正常動作信号を送信する構成としてもよい。この場合、管理用 I C 6 6 が正常に動作しているか否かを主側 C P U 6 3 にて監視することが可能となる。

【 9 5 3 1 】

( 3 2 ) 設定値更新処理にて更新途中の設定値を表示する表示装置は第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に限定されることはなく、図柄表示装置 4 1 であってもよく、専用の表示装置であってもよい。また、設定確認用処理にて設定値を表示する表示装置は第

50

1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 に限定されることはなく、図柄表示装置 4 1 であってもよく、専用の表示装置であってもよい。

【 9 5 3 2 】

( 3 3 ) 設定値更新処理にて設定値を更新させるために操作される操作部は更新ボタン 6 8 b に限定されることはなく、リセットボタン 6 8 c であってもよい。また、設定キー挿入部 6 8 a に設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定 1」~「設定 6」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部 6 8 a の回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部 6 8 a を ON 位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ON 位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

10

【 9 5 3 3 】

( 3 4 ) 上記第 3 3 ~ 第 4 2 , 第 4 7 ~ 第 5 3 実施形態では第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c が横並びで設けられている構成としたが、縦方向に並設されている構成としてもよく、斜めに並設されている構成としてもよく、上下 2 段となるように並設されている構成としてもよい。また、上記第 4 3 ~ 第 4 6 , 第 5 4 ~ 第 1 0 6 実施形態では第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 が横並びで設けられている構成としたが、縦方向に並設されている構成としてもよく、斜めに並設されている構成としてもよく、上下 2 段となるように並設されている構成としてもよい。また、上記第 4 7 ~ 第 5 3 実施形態において遊技履歴の管理結果を表示するための表示装置として第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 が利用される構成としてもよい。

20

【 9 5 3 4 】

( 3 5 ) 上記第 3 3 ~ 第 4 6 実施形態においてパチンコ機 1 0 の設定状態に応じて正常値が変動することとなるパラメータを算出するために利用される履歴情報(以下、変動対象の履歴情報という)と、パチンコ機 1 0 の設定状態に応じて正常値が変動しないパラメータを算出するために利用される履歴情報(以下、非変動対象の履歴情報という)とが、履歴用メモリ 1 1 7 においてそれぞれ異なるエリアに記憶される構成としてもよい。この場合、パチンコ機 1 0 の設定状態が新たに設定された場合又はパチンコ機 1 0 の設定状態が変更された場合には、履歴用メモリ 1 1 7 において変動対象の履歴情報が記憶されるエリアは「0」クリアされる一方、履歴用メモリ 1 1 7 において非変動対象の履歴情報が記憶されるエリアは「0」クリアされない構成としてもよい。これにより、パチンコ機 1 0 の設定状態に応じて正常値が変動するパラメータの演算を設定値の変更後においても正確に行うことができるとともに、パチンコ機 1 0 の設定状態に応じて正常値が変動しないパラメータの演算の精度を高めることができる。また、当該構成を上記第 4 7 ~ 第 1 0 6 実施形態に適用してもよい。

30

【 9 5 3 5 】

( 3 6 ) 上記第 4 7 ~ 第 5 3 実施形態において、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が主側 RAM 6 5 において予め指定されていない構成としてもよい。この場合であっても、これらスタックエリア 2 2 2 , 2 2 4 に相当するエリアがパチンコ機 1 0 の設計段階において主側 RAM 6 5 に指定されることとなるが、当該エリアの記憶容量を超えて当該エリアを指定した情報の記憶処理が実行された場合には本来予定していないエリアに本来予定していない情報が書き込まれることとなるため主側 RAM 6 5 を「0」クリアする構成としてもよい。

40

【 9 5 3 6 】

( 3 7 ) 上記第 4 7 ~ 第 5 3 実施形態では主側 RAM 6 5 のクリア処理(ステップ S 1 0 5、ステップ S 1 1 7)が実行される場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 2 は「0」クリアされるが、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 は「0」クリアされない構成としたが、これに代えて、主側 RAM 6 5 のクリア処理(ステップ S 1 0 5、ステップ S 1 1 7)では特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 だけではなく

50

非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 も「0」クリアされる構成としてもよい。また、主側 R A M 6 5 のクリア処理（ステップ S 1 0 5、ステップ S 1 1 7）では特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 だけではなく通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2 及び高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 は「0」クリアされるものの、演算結果記憶エリア 2 3 4 は「0」クリアされない構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア 2 3 4 に記憶された情報を保護することが可能となる。

【 9 5 3 7 】

（ 3 8 ）上記第 4 7 ～第 5 7 実施形態において、特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を「0」クリアするための操作と、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を「0」クリアするための操作とがそれぞれ異なる操作となる構成としてもよい。例えばリセットボタン 6 8 c を操作しながらパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合には特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 が「0」クリアされ、更新ボタン 6 8 b を操作しながらパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合には非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 が「0」クリアされる構成としてもよい。これにより、それぞれの情報を選択的に消去することが可能となる。また、当該構成において更新ボタン 6 8 b 及びリセットボタン 6 8 c の両方を操作しながらパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始された場合には、特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2、非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 の全てが「0」クリアされる構成としてもよい。これにより、上記のように選択的な消去を可能とした構成において、各エリア 2 2 1 ～ 2 2 4 の情報をまとめて消去する場合の作業性を向上させることが可能となる。

【 9 5 3 8 】

（ 3 9 ）上記第 4 7 ～第 5 0，第 5 2 実施形態において第 5 1 実施形態と同様に、非特定制御に対応する処理の開始に際して主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア 2 2 3 に退避されるとともに特定制御に対応する処理への復帰に際してその退避された情報が主側 C P U 6 3 のスタックポインタに復帰される構成としてもよい。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合における主側 C P U 6 3 のスタックポインタの情報が変動し得る構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了した場合には主側 C P U 6 3 のスタックポインタの状態を当該非特定制御に対応する処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。

【 9 5 3 9 】

（ 4 0 ）上記第 4 7 ～第 5 7 実施形態において非特定制御に対応する処理として遊技履歴の情報を収集するための処理、その収集した履歴情報を利用して各種パラメータを演算する処理、及びその演算結果を報知するための処理が実行される構成としたが、これらの処理の一部のみが非特定制御に対応する処理として実行され、それ以外は特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。また、遊技履歴の情報を収集するための処理、その収集した履歴情報を利用して各種パラメータを演算する処理、及びその演算結果を報知するための処理に加えて又は代えて、これら処理以外の処理が非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。例えば不正監視及び監視結果の報知のうち少なくとも一方の処理が非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。

【 9 5 4 0 】

（ 4 1 ）上記第 4 7 ～第 5 7 実施形態では主側 C P U 6 3 にて非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰する場合、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタ、スタックポインタ及び各種レジスタのいずれも主側 R A M 6 5 に退避されない構成としたが、これに代えて、主側 C P U 6 3 にて非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰する場合に、主側 C P U 6 3 のフラグレジスタ、スタックポインタ及び各種レジスタのうち少なくとも一部の情報が主側 R A M 6 5 に退避され、その退避された情報が非特定制御に対応する処理が再度開始される場

合に主側CPU63の対応する記憶エリアに復帰される構成としてもよい。これにより、非特定制御に対応する処理において利用される主側CPU63の情報についても持ち越して利用することが可能となる。

【9541】

(42) 上記第47～第57実施形態では遊技領域から排出された遊技球の合計個数が6000個となったことを契機として各種パラメータが演算される構成としたが、当該演算の契機となる遊技球の合計個数は6000個よりも多い数としてもよく少ない数としてもよい。例えば遊技領域から排出された遊技球の合計個数が60000個となったことを契機として各種パラメータが演算される構成としてもよい。この場合、遊技履歴の情報を記憶するために必要な記憶容量が増大化することとなるが、上記第53実施形態のようにMPU62に外付けされた管理用RAM241にて遊技履歴の情報を記憶する構成とすることで、当該記憶容量の増大化に柔軟に対応することが可能となる。

10

【9542】

(43) 上記第47～第57実施形態において遊技履歴の管理結果として第61～第68パラメータを演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、上記第33実施形態における第31パラメータ、第41パラメータ及び第42パラメータの少なくとも一部が演算される構成としてもよい。

【9543】

(44) 上記第47～第57実施形態においてパチンコ機10の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機10の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222だけではなく、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224も「0」クリアされる構成としてもよい。この場合、パチンコ機10の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機10の設定状態が変更された場合に、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び演算結果記憶エリア234が「0」クリアされることとなる。

20

【9544】

また、パチンコ機10の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機10の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222だけではなく通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232及び高頻度サポートモード用カウンタエリア233は「0」クリアされるものの、演算結果記憶エリア234は「0」クリアされない構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア234に記憶された情報を保護することが可能となる。

30

【9545】

また、パチンコ機10の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機10の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222は「0」クリアされるものの非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224は「0」クリアされない構成としてもよい。この場合、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に記憶された情報を保護することが可能となる。

40

【9546】

また、上記(43)の構成を備えている場合には、パチンコ機10の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機10の設定状態が変更された場合に、上記第33実施形態における第31パラメータ、第41パラメータ及び第42パラメータを演算するための履歴情報は消去されるものの、通常用カウンタエリア231、開閉実行モード用カウンタエリア232、高頻度サポートモード用カウンタエリア233及び演算結果記憶エリア234は「0」クリアされない構成としてもよい。

【9547】

(45) 上記第33～第106実施形態において、各種パラメータを演算するために遊技領域PAから排出された遊技球の合計排出個数が利用される構成に代えて、遊技領域P

50

Aに供給された遊技球の合計供給個数が利用される構成としてもよい。この場合、例えば遊技球発射機構27から発射されて遊技領域PAに到達した遊技球を検知するように検知センサを設け、当該検知センサの検知結果に基づいて遊技領域PAに供給された遊技球の個数を計測する構成としてもよい。当該構成においてはアウト口24aから排出された遊技球の個数を計測する必要がないため、アウト口検知センサ48aが設けられていない構成としてもよい。

【9548】

(46) 上記第47～第106実施形態において、主側CPU63の各種レジスタ及びスタックポイントの情報の少なくとも一部が、特定制御用のスタックエリア222又は非特定制御用のスタックエリア224に対してロード命令により退避される構成としてもよい。この場合、スタックエリア222, 224への情報の退避に際して主側CPU63のスタックポイントの情報を更新させる必要がある。また、スタックエリア222, 224に退避された情報がロード命令により主側CPU63の対応する記憶エリアに復帰される構成としてもよい。この場合も、スタックエリア222, 224からの情報の復帰に際して主側CPU63のスタックポイントの情報を更新させる必要がある。

10

【9549】

(47) 上記各実施形態において設定値更新処理が実行されている場合にはそれに対応する報知が図柄表示装置41、表示発光部53及びスピーカ部54のいずれかにて行われる構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理が実行されていることを明確に把握することが可能となる。

20

【9550】

(48) 上記各実施形態において設定値が新たに設定されたことの履歴が主側RAM65に記憶される構成としてもよい。また、設定値が新たに設定されたことの履歴が音声発光制御装置81に設けられたRAMにて記憶される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理が完了する度に当該設定値更新処理にて設定された設定値の情報を含むコマンドが主側CPU63から音声発光制御装置81に送信されるようにし、音声発光制御装置81はそのコマンドを受信する度に、設定値が新たに設定されたことを示す情報とその際の設定値を示す情報とを音声発光制御装置81のRAMに累積的に記憶させる構成とする。当該構成において所定の操作が行われた場合には音声発光制御装置81のRAMに累積的に記憶されている設定値の設定履歴が図柄表示装置41にて表示される構成としてもよい。

30

【9551】

(49) 上記各実施形態では設定値更新処理にて設定値が新たに設定される場合には払出制御装置77に記憶されている払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去されない構成としたが、これに代えて、当該払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去される構成としてもよい。また、設定値更新処理が実行されたものの設定値が変更されなかった場合には上記払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去されずに、設定値が変更された場合には上記払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去される構成としてもよい。

【9552】

(50) 上記各実施形態において設定値更新処理が実行されたものの設定値が変更されなかった場合には主側RAM65の各エリア221～224が「0」クリアされることはなく、設定値が変更された場合には主側RAM65の各エリア221～224のうち少なくとも一部が「0」クリアされる構成としてもよい。例えば、設定値が変更された場合には特定制御用のワークエリア221において設定値カウンタ以外のエリアが「0」クリアされる構成としてもよい。

40

【9553】

(51) 上記第54～第106実施形態において主側CPU63にて設定確認用処理(図592)にて設定値を確認するための処理が実行されている状況であっても遊技の利益に關与する可動物の動作が継続される構成としてもよい。例えば、開閉実行モードにおいて入球可能となる入球手段にVゾーンと非Vゾーンとが設けられているとともに入球手段

50



に入球した遊技球をVゾーン及び非Vゾーンのうちいずれかに振り分ける振分部材を備えた構成において、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行されている状況であっても当該振分部材の動作が継続される構成としてもよい。この場合、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行される状況を不正に発生させて振分部材の動作を停止させようとしてもそれを不可とすることが可能となる。なお、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行される状況であっても動作が継続される可動物としては上記振分部材以外にも、入球手段に入球した遊技球が入球することによりその後にラウンド遊技を発生させることとなる有利口と、入球手段に入球した遊技球を有利口に入球させることなく排出させる排出口とのいずれに遊技球を振り分ける振分部材が考えられる。

10

#### 【9554】

(52) 上記第54～第106実施形態において非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224の少なくとも一方は情報異常の監視対象とならない構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア221及び特定制御用のスタックエリア222に情報異常が発生していることが特定されたとしても、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされない構成とすることで、情報異常の発生に基づいて非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224が「0」クリアされる状況が発生させないようにすることが可能となる。

20

#### 【9555】

(53) 上記第54～第106実施形態において特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222、非特定制御用のワークエリア223及び非特定制御用のスタックエリア224に情報異常が発生しているか否かの監視が全て非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、情報異常が発生した場合における各エリア221～224を「0」クリアするための処理が全て非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

30

#### 【9556】

(54) 上記各実施形態において主側RAM65は情報を記憶保持するために電力供給が必要であるとともに、パチンコ機10の電源がOFFである状況であってもバックアップ電力が主側RAM65に供給される構成としたが、主側RAM65は情報の記憶保持に電力供給を必要としない不揮発性のメモリである構成としてもよい。

30

#### 【9557】

(55) 上記各実施形態において主側RAM65の各種クリア処理では主側RAM65の対象エリアに対して「0」クリアする処理と初期設定する処理とを実行することで当該対象エリアを初期化する構成に代えて、「0」クリアする処理を実行することなく初期設定する処理を実行することで上記対象エリアを初期化する構成としてもよい。

30

#### 【9558】

(56) 上記各実施形態において主側CPU63への動作電力の供給が開始される場合に設定キー挿入部68aがON操作されている場合には他の操作を要することなく設定値更新処理が実行される構成としてもよい。また、設定キーによりON・OFF操作される設定キー挿入部68aに代えて、手によって直接ON・OFF操作される設定スイッチが設けられている構成としてもよい。また、設定キー挿入部68aが設けられておらず、主側CPU63への動作電力の供給が開始される場合にリセットボタン68cが押圧操作されている場合には他の操作を要することなく設定値更新処理が実行される構成としてもよい。この場合、リセットボタン68cを覆う閉状態と覆わない開状態とに切り換え配置可能となるようにカバー部材が設けられている構成としてもよく、このカバー部材を閉状態の位置にて施錠する施錠装置が設けられている構成としてもよい。

40

#### 【9559】

(57) 設定値更新処理において設定キー挿入部68aがOFF位置に操作された状態が所定期間に亘って保持された場合に選択中の設定値が確定されて設定値更新処理が終了

50

される構成としてもよい。また、設定値更新処理が開始されてから終了基準期間（例えば 5 分）が経過した場合には選択中の設定値が自動的に確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもよい。また、設定値更新処理において更新ボタン 6 8 b 又はリセットボタン 6 8 c が終了基準期間（例えば 1 0 秒）以上に亘って長押しされた場合に選択中の設定値が確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもよい。

#### 【 9 5 6 0 】

（ 5 8 ）設定キー挿入部 6 8 a を ON 位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ON 位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成において、設定キー挿入部 6 8 a が ON 位置に操作された状況で主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、設定キー挿入部 6 8 a が OFF 位置に操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、更新ボタン 6 8 b 又はリセットボタン 6 8 c が押圧操作された状況で主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、当該ボタンの押圧操作が解除された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、設定キーにより ON・OFF 操作される設定キー挿入部 6 8 a に代えて、手によって直接 ON・OFF 操作される設定スイッチが設けられている構成において、当該設定スイッチが ON 操作された状況で主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、当該設定スイッチが OFF 操作された場合又は OFF 操作の後に ON 操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、設定キーにより ON・OFF 操作される設定キー挿入部 6 8 a に代えて、手によって直接 ON・OFF 操作される設定スイッチが設けられている構成において、当該設定スイッチが ON 操作された状況で主側 CPU 6 3 への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、リセットボタン 6 8 c が押圧操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。

#### 【 9 5 6 1 】

（ 5 9 ）上記各実施形態において設定確認用処理又は設定値更新処理が実行される場合には、その手順に対応する画像が図柄表示装置 4 1 にて行われる構成としてもよく、それを補助するように手順に対応する音声スピーカ部 5 4 から出力される構成としてもよい。例えば上記第 6 5 実施形態における設定値更新処理においてはリセットボタン 6 8 c を押圧操作することで設定値が 1 段階変更されることが及び設定キー挿入部 6 8 a を OFF 操作することで設定値更新処理が終了されることが報知される構成としてもよい。これにより、設定値の更新作業を行い易くなる。なお、図柄表示装置 4 1 の表示制御及びスピーカ部 5 4 の音出力制御は音声発光制御装置 8 1 にて行われるため、設定確認用処理又は設定値更新処理が開始される場合にはそれに対応するコマンドが主側 CPU 6 3 から送信され、設定確認用処理又は設定値更新処理が終了される場合にはそれに対応するコマンドが主側 CPU 6 3 から送信されるようにする必要がある。

#### 【 9 5 6 2 】

（ 6 0 ）上記各実施形態において第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のチェック用表示が、初期チェック期間が経過した場合に終了されるのではなく、当該チェック用表示を終了させるための操作が行われるまでは当該チェック用表示が継続される構成としてもよい。当該終了させるための操作としては、例えば設定確認用処理及び設定値更新処理のいずれかが実行されているか否かに関係なくリセットボタン 6 8 c が操作されることとしてもよく、リセットボタン 6 8 c 以外の操作部が操作されることとしてもよい。この場合、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてベース値又は設定値を確認するタイミングとなるまで第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においてチェック用表示が継続されることとなるため、第 1 ～第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 が正常であるか否かを確認した後にベース値又は設定値を確認することが可能となる。また、操作部の操作に基づきチェック用表示が終了されるため、所望のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

## 【 9 5 6 3 】

( 6 1 ) 上記各実施形態において動作電力の供給が開始された場合かどうかに関係なく更新ボタン 6 8 b やリセットボタン 6 8 c といった所定の操作部が操作された場合に、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、ベース値又は設定値を確認する場合における所望のタイミングでチェック用表示を開始させることが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば 5 秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

## 【 9 5 6 4 】

( 6 2 ) 上記各実施形態において更新ボタン 6 8 b といったリセットボタン 6 8 c 以外の特定の操作部が操作された状態で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合には第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のチェック用表示が開始され、当該特定の操作部が操作されることなく主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が開始されない構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始されたことを契機としてチェック用表示が行われる構成において、遊技ホールの管理者の操作によりチェック用表示を開始させるか否かを選択することが可能となる。

## 【 9 5 6 5 】

( 6 3 ) 上記各実施形態において遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かに関係なく第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてベース値が表示されるのではなく、遊技機本体 1 2 が開放状態となっていることが本体開放センサ 9 6 の検知結果に基づき特定されている場合に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてベース値が表示される構成としてもよい。この場合、遊技機本体 1 2 が開放状態となった場合にはまず第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のチェック用表示が開始され、その後第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 にてベース値が表示される構成としてもよい。これにより、ベース値を確認する場合にはその前に第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば 5 秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

## 【 9 5 6 6 】

( 6 4 ) 上記各実施形態において設定確認用処理が実行される条件を満たした状態でメイン処理が開始された場合には第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなくすることが可能となる。

## 【 9 5 6 7 】

( 6 5 ) 上記各実施形態において設定値更新処理が実行される条件を満たした状態でメイン処理が開始された場合には第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のチェック用表示が開始されずに、設定値更新処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われなくすることが可能となる。

## 【 9 5 6 8 】

( 6 6 ) 上記各実施形態において設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件のいずれかを満たした状態でメイン処理が開始された場合には第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件の両方を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値

の確認又は設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。

【 9 5 6 9 】

( 6 7 ) 上記各実施形態においてチェック用表示では第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおける各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が発光状態に維持されるのではなく、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおける各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が点滅状態とされる構成としてもよい。また、チェック用表示では、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 のそれぞれにおいて各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が 1 個ずつ又は一部の複数個ずつ順次発光状態となり、初期チェック期間の範囲内で各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が少なくとも 1 回は発光状態となる構成としてもよい。

10

【 9 5 7 0 】

( 6 8 ) 上記各実施形態において第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示を行わせる処理が特定制御に対応する処理として実行されるのではなく、非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。

【 9 5 7 1 】

( 6 9 ) 上記各実施形態において第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 の表示制御が主側 C P U 6 3 により行われるのではなく、専用の制御手段により行われる構成としてもよく、音声発光制御装置 8 1 により行われる構成としてもよく、表示制御装置 8 2 により行われる構成としてもよい。この場合、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においてベース値を表示する場合には報知対象となるベース値が主側 C P U 6 3 から制御主体となる制御手段に送信されることとなり、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 において設定値を表示する場合には報知対象となる設定値が主側 C P U 6 3 から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。また、主側 C P U 6 3 において動作電力の供給開始時の処理が実行される場合には当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 にてチェック用表示が開始されるように、チェック用表示の開始に対応する情報が主側 C P U 6 3 から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。

20

【 9 5 7 2 】

( 7 0 ) 上記各実施形態において停電フラグに「 1 」がセットされていない又はチェックサムが一致しないことにより遊技停止フラグに「 1 」がセットされて遊技の進行が停止される場合には、第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 においてチェック用表示と同様に各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が発光状態となる構成としてもよく、各表示用セグメント 3 2 1 ～ 3 2 4 が点滅状態となる構成としてもよい。

30

【 9 5 7 3 】

( 7 1 ) 上記各実施形態において主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合だけではなく、動作電力の供給開始時の処理が終了した後において設定変更契機が発生した場合には設定値更新処理が実行される構成としてもよい。これにより、設定値更新処理の開始に際してパチンコ機 1 0 の電源の O F F 操作及び O N 操作を必要としないようにすることが可能となる。

40

【 9 5 7 4 】

( 7 2 ) 上記各実施形態において「設定変更操作」と「設定確認操作」とが逆の関係である構成としてもよい。つまり、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されているとともに設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されている場合に「設定確認操作」が行われていると特定され、リセットボタン 6 8 c が押圧操作されていなくて設定キー挿入部 6 8 a が O N 操作されている場合に「設定変更操作」が行われていると特定される構成としてもよい。また、「設定変更操作」と「設定確認操作」とで操作が一切重複していない構成としてもよい。

【 9 5 7 5 】

( 7 3 ) 上記各実施形態においてリセットボタン 6 8 c が押圧操作されている状況で主

50

側CPU63への動作電力の供給が開始されたことに基づいて設定値更新処理が開始されるとともに、設定値更新処理においてはリセットボタン68cが押圧操作される度に選択対象の設定値が変更される構成とするのではなく、設定値更新処理を開始させるために操作される操作部と設定値更新処理において選択対象の設定値を変更させるために操作される操作部とが一致していない構成としてもよい。

#### 【9576】

(74) 上記第81～第106実施形態では設定値更新処理において設定更新用エリア342の情報を設定参照用エリア341に設定する処理、すなわち使用対象となる設定値を設定する処理を行った後に第2RAMクリア処理を実行する構成としたが、これに限定されることはなく、使用対象となる設定値を設定する処理を行う前に第2RAMクリア処理を実行する構成としてもよい。この場合、設定値更新処理において開始時の初期設定を行う代わりに第2RAMクリア処理を実行する構成としてもよい。

#### 【9577】

また、設定値更新処理においては開始時の初期設定及び第2RAMクリア処理の両方が実行されないことにより、設定値更新処理にて使用対象となる設定値の設定が行われたとしてもクリア対象エリア371の初期化が実行されない構成としてもよい。当該構成を上記第87～第95実施形態に適用した場合、「RAMクリア操作」が行われることで第1RAMクリア処理が実行された場合にはクリア対象エリア371の初期化が実行される一方、設定値更新処理が実行された場合にはクリア対象エリア371の初期化が実行されないことになる。また、上記構成を上記第88実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部37a及び普図表示部38aにて初期表示が行われる構成としてもよく、当該初期表示が行われない構成としてもよい。また、上記構成を上記第89～第90実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示が行われる構成としてもよく、当該外れ表示が行われない構成としてもよい。また、上記構成を上記第91～第92実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部37a及び普図表示部38aにて外れ表示又は当たり表示が行われる構成としてもよく、当該外れ表示又は当たり表示が行われない構成としてもよい。また、上記構成を上記第93実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部37aの各発光部及び普図表示部38aの各発光部に対して点灯抽選処理が実行される構成としてもよく、当該点灯抽選処理が実行されない構成としてもよい。また、上記構成を上記第94～第106実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても表示開始処理(図711、図713)における初期表示データの抽選処理(ステップSD405、ステップSD410、ステップSD502)が実行される構成としてもよく、当該初期表示データの抽選処理(ステップSD405、ステップSD410、ステップSD502)が実行されない構成としてもよい。

#### 【9578】

(75) 上記第81～第106実施形態において特図表示部37aに表示を行わせるための表示データが情報の記憶保持に際して電力の供給を必要とする主側RAM65に記憶される構成に代えて、当該表示データが情報の記憶保持に際して電力の供給が不要であって読み書き両用として利用されるメモリに記憶される構成としてもよい。この場合、第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理に際して当該メモリに記憶された表示データが消去されない構成としてもよく、第1RAMクリア処理及び第2RAMクリア処理に際してクリア対象エリア371が初期化されるとともに上記メモリに記憶された表示データも消去される構成としてもよい。また、当該構成を普図表示部38aに表示を行わせるための表示データに対して適用してもよい。

#### 【9579】

(76) 上記第87～第106実施形態において第1作動口33への入賞が発生したことにより取得された特図側の保留情報と第2作動口34への入賞が発生したことにより取得された特図側の保留情報とが区別して記憶されるとともに、第2作動口34側の保留情

10

20

30

40

50

報が優先して消化される構成を適用してもよく、これとは逆に第 1 作動口 3 3 側の保留情報が優先して消化される構成を適用してもよく、第 1 作動口 3 3 であるか第 2 作動口 3 4 であるかに関係なく取得順序で消化される構成を適用してもよい。また、上記構成において、複数の作動口が上下に並設されているのではなく、第 1 作動口 3 3 と、第 2 作動口 3 4 とが左右に並設された構成としてもよく、これら両作動口が斜めに並設された構成としてもよい。さらにまた、発射操作装置 2 8 の操作態様に応じて、第 1 作動口 3 3 への入賞のみ又は第 2 作動口 3 4 への入賞のみを狙えるように、両作動口 3 3 , 3 4 を離間して配置する構成としてもよい。また、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生したことにより取得された保留情報が当否判定の対象となった場合と、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生したことにより取得された保留情報が当否判定の対象となった場合とで、遊技者が得られる利益が異なる構成としてもよい。

10

#### 【9580】

また、上記構成において、特図表示部 3 7 a として、第 1 作動口 3 3 への入賞に基づき取得された保留情報の当否判定の結果を表示する第 1 特図表示部と、第 2 作動口 3 4 への入賞に基づき取得された保留情報の当否判定の結果を表示する第 2 特図表示部とを個別に設けてもよい。この場合、第 1 作動口 3 3 への入賞に基づき取得された保留情報が当否判定の対象となることに先立って又は当否判定の対象となったことに基づいて、第 1 特図表示部において絵柄の変動表示が開始されるとともに当該当否判定に対応した停止結果を表示し係る 1 遊技回の変動表示が終了される。また、第 2 作動口 3 4 への入賞に基づき取得された保留情報が当否判定の対象となることに先立って又は当否判定の対象となったことに基づいて、第 2 特図表示部において絵柄の変動表示が開始されるとともに当該当否判定に対応した停止結果を表示し係る 1 遊技回の変動表示が終了される。

20

#### 【9581】

上記のように第 1 特図表示部及び第 2 特図表示部が設けられた構成においては、上記第 8 7 ~ 第 9 5 実施形態における動作電力の供給が開始された場合の特図表示部 3 7 a の表示内容の構成を第 1 特図表示部及び第 2 特図表示部のそれぞれに対して適用してもよく、第 1 特図表示部及び第 2 特図表示部のうち一方にのみ適用してもよい。

#### 【9582】

なお、上記のように第 1 特図表示部と第 2 特図表示部とが個別に設けられた構成においては第 1 特図表示部及び第 2 特図表示部のうち一方を絵柄の変動表示対象とする遊技回が実行されている場合には他方を絵柄の変動表示対象とする遊技回が実行されない構成としてもよい。また、第 1 特図表示部を絵柄の変動表示対象とする遊技回と第 2 特図表示部を絵柄の変動表示対象とする遊技回とが重複して実行され得る構成としてもよい。このように遊技回が重複して実行され得る構成においては第 2 特図表示部における遊技回の結果として、開閉実行モードにおける特電入賞装置 3 2 への遊技球の入賞期待個数が大当たり結果の場合よりも少なくなる小当たり結果が設定されているとともに、その小当たり結果の当選確率が大当たり結果よりも高く設定されている構成としてもよい。当該構成においては動作電力の供給が停止された場合において特図表示部 3 7 a にて大当たり結果及び小当たり結果のいずれかの当たり結果に対応する当たり表示が行われている可能性が高くなる。したがって、動作電力の供給が開始された場合に第 1 R A M クリア処理又は第 2 R A M クリア処理が実行された場合には上記第 9 1 実施形態のように特図用の第 1 ~ 第 3 外れ表示データ及び特図用の第 1 ~ 第 3 当たり表示データのいずれかが選択される構成とすることが好ましい。

30

40

#### 【9583】

(77) 上記第 8 7 ~ 第 1 0 6 実施形態において動作電力の供給が開始された場合における特徴的な表示内容の構成が特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の両方に対して適用される構成に限定されることはなく、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a のうち一方にのみ適用される構成としてもよい。例えば動作電力の供給が開始された場合における特徴的な表示内容の構成が特図表示部 3 7 a に対してのみ適用される構成としてもよく、普図表示部 3 8 a に対してのみ適用される構成としてもよい。

50

## 【 9 5 8 4 】

( 7 8 ) 上記第 8 7 ~ 第 1 0 6 実施形態においては主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されたとしても表示開始フラグに「 1 」がセットされるまでは特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示が開始されない構成としたが、これに限定されることはなく、表示開始フラグが不具備となっており、主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始された場合には特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a における表示が開始される構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合において第 1 R A M クリア処理又は第 2 R A M クリア処理が実行されるのであれば、特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a において動作電力の供給が停止される直前の表示が開始された後に、第 1 R A M クリア処理又は第 2 R A M クリア処理が実行されたことに対応する表示に特図表示部 3 7 a 及び普図表示部 3 8 a の表示内容が切り換わることとなる。

10

## 【 9 5 8 5 】

( 7 9 ) 上記各実施形態においてベース値の情報が表示される表示装置は、電子ペーパーなどのように、表示内容の書き換えに際して動作電力の供給が必要であり、表示内容の記憶保持に際して動作電力の供給が不要である表示装置としてもよい。これにより、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止されている状況であっても当該表示装置を視認することでベース値の情報を把握することが可能となる。

## 【 9 5 8 6 】

( 8 0 ) 主制御装置 6 0 から送信されるコマンドに基づいて、音声発光制御装置 8 1 により表示制御装置 8 2 が制御される構成に代えて、主制御装置 6 0 から送信されるコマンドに基づいて、表示制御装置 8 2 が音声発光制御装置 8 1 を制御する構成としてもよい。また、音声発光制御装置 8 1 と表示制御装置 8 2 とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置が一の制御装置として設けられた構成としてもよく、それら両制御装置のうち一方の機能が主制御装置 6 0 に集約されていてもよく、それら両制御装置の両機能が主制御装置 6 0 に集約されていてもよい。また、主制御装置 6 0 から音声発光制御装置 8 1 に送信されるコマンドの構成や、音声発光制御装置 8 1 から表示制御装置 8 2 に送信されるコマンドの構成も任意である。

20

## 【 9 5 8 7 】

( 8 1 ) 上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

30

## 【 9 5 8 8 】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

## 【 9 5 8 9 】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

40

## 【 9 5 9 0 】

スロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機に本発明を適用する場合、例えばスタートレバーの操作に基づき 1 ゲームを開始する場合に実行された役の抽選処理の結果を履歴情報として記憶し、その履歴情報を利用して各役の実際の当選確率を演算する構成としてもよく、ボーナスゲームといった特別遊技状態への移行が発生した場合にそれを履歴情報として記憶し、その履歴情報を利用して特別遊技状態への実際の移行確率を演算する構成としてもよく、消化された総ゲーム数に対する特別遊技状態の滞

50

在ゲーム数の割合を演算する構成としてもよい。そして、それら履歴情報や各種パラメータを外部装置にて読み取り可能としたり、各種パラメータの演算結果に対応する報知が遊技機自身にて行われる構成としてもよい。また、「設定１」～「設定６」といったように複数段階の設定状態が存在する構成とし、当該設定状態に応じて役の抽選処理における当選確率を変動させる構成としてもよい。この場合、設定状態の設定が新たに設定された場合又は設定値が変更された場合における履歴情報の扱い、各種パラメータの演算、繰り返し変更の扱いに関して上記各実施形態における構成を適用してもよい。

#### 【９５９１】

(８２) 上記第３３～第１０６実施形態の特徴的な構成を任意の組合せで相互に適用してもよい。例えば上記第３３実施形態の特徴的な構成と、上記第３８実施形態の特徴的な構成と、上記第４２実施形態の特徴的な構成と、上記第６２実施形態の特徴的な構成と、上記第７７実施形態の特徴的な構成と、上記第８７実施形態の特徴的な構成と、上記第９６実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよく、上記第３４実施形態の特徴的な構成と、上記第３６実施形態の特徴的な構成と、上記第４０実施形態の特徴的な構成と、上記第４３実施形態の特徴的な構成と、上記第６５実施形態の特徴的な構成と、上記第７５実施形態の特徴的な構成と、上記第９０実施形態の特徴的な構成と、上記第９７実施形態の特徴的な構成と、上記第１０６実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよく、上記第３３実施形態の特徴的な構成と、上記第４７実施形態の特徴的な構成と、上記第５３実施形態の特徴的な構成と、上記第６１実施形態の特徴的な構成と、上記第６６実施形態の特徴的な構成と、上記第８１実施形態の特徴的な構成と、上記第９２実施形態の特徴的な構成と、上記第１０１実施形態の特徴的な構成と、上記第１０４実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよく、上記第３４実施形態の特徴的な構成と、上記第４８実施形態の特徴的な構成と、上記第５４実施形態の特徴的な構成と、上記第６７実施形態の特徴的な構成と、上記第７１実施形態の特徴的な構成と、上記第８５実施形態の特徴的な構成と、上記第９４実施形態の特徴的な構成と、上記第１０３実施形態の特徴的な構成と、上記第１０５実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよい。また、上記第３３～第１０６実施形態の特徴的な構成を所定の組合せで適用した構成に対して、上記別形態の構成を任意の組合せで適用してもよい。

#### 【９５９２】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

#### 【９５９３】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ９１１）において、停止種別コマンドを受信すれば必ず変動開始フラグをオンに設定する場合について説明したが、変動パターンコマンドの受信があった上で停止種別コマンドを受信した場合に、変動開始フラグをオンに設定してもよい。これにより、変動パターンコマンドの受信がなく、停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしい変動演出が実行されることを抑制できる。

#### 【９５９４】

また、変動パターンコマンドを受信したタイミングで、変動開始フラグをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動表示処理（Ｓ９１０）では、変動開始フラグがオンされたことに基づいて、変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１

10

20

30

40

50



13にて停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置114に対して、この表示用変動パターンコマンドに基づき、変動演出を第3図柄表示装置81に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置113では、停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置114では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第3図柄表示装置81に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

#### 【9595】

上記実施形態では、画像コントローラ236が、描画処理を終了する1フレーム分の画像の表示間隔毎（上記実施形態では20ミリ秒毎）に、V割込信号をMPU231に対して送信する場合について説明したが、画像コントローラ236は、第3図柄表示装置81を駆動して1フレーム分の画像を表示させる度に、このV割込信号をMPU231に対して送信するようにしてもよい。第3図柄表示装置81の駆動は、常に1フレーム分の画像を常に等時間間隔（20ミリ秒間隔）で表示されるように行われるので、1フレーム分の画像の表示毎にV割込信号を送信することで、その時間間隔を計時しなくても正確に保つことができる。

#### 【9596】

上記実施形態において、デモ演出は、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第3図柄を停止表示させるものであってもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第3図柄を、半透明状態で停止表示させるものであってもよい。また、第3図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第3図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させるものであってもよい。

#### 【9597】

上記実施形態において、変動演出が行われる第3図柄表示装置81にて連続予告演出を実行してもよいし、第3図柄表示装置81とは別の第4図柄表示装置を設け、第3図柄表示装置81で実行される変動演出と合わせて、第4図柄表示装置に第4図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第4図柄表示装置の制御を表示制御装置114で行ってもよいし、音声ランプ制御装置113で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機10に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置113の制御により、パチンコ機10の音声出力装置226から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機10の電飾部29～33を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

#### 【9598】

これにより、第3図柄表示装置81（および第1図柄表示装置37）において変動演出が行われる度に、連続して第4図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置226から音声が出力されたり、若しくは、電飾部29～33が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第3図柄表示装置81を注視して遊技を継続して行うが、第3図柄表示装置81とは別の第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、若しくは電飾部29～33の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、または電飾部29～33の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

#### 【9599】

また、連続予告演出を音声出力装置226からの音声出力や、電飾部29～33の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置113によ

10

20

30

40

50

て行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置 1 1 0 に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置 1 1 3 に行わせ、変動演出を表示制御装置 1 1 4 に行わせることで、パチンコ機 1 0 により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1 つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置の M P U に求められる性能を低く抑えることができる。

#### 【 9 6 0 0 】

尚、第 3 図柄表示装置 8 1 における連続予告演出用の図柄の表示、第 4 図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、及び、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅のうち、少なくとも 2 以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第 3 図柄表示装置 8 1 による表示、第 4 図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態（1 5 R 確変大当たり、2 R 確変大当たり、1 5 R 通常大当たり、外れ）に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

#### 【 9 6 0 1 】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 2 1 で実行されるコマンド判定処理（図 3 9 5 ( c ) の S 1 6 0 2 ）にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

#### 【 9 6 0 2 】

上記実施形態において、主制御装置 1 1 0 は、第 1 始動口 6 4 a , 第 2 始動口 6 4 b への入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 をそのまま含めて、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置 1 1 0 より音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられたものであってもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先

読み情報第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【 9 6 0 3 】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値そのものを R A M 2 2 3 に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、R A M 2 2 3 に格納してもよい。

10

【 9 6 0 4 】

上記各実施形態では、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b のどちらに球が入賞したかに関係なく、1 つの保留球数カウンタ 2 0 3 a を用いて、主制御装置 1 1 0 にて保留球数をカウントする場合について説明した。これに対し、第 1 始動口 6 4 a に対応する第 1 始動口用の保留球数カウンタと、第 2 始動口 6 4 b に対応する第 2 始動口用の保留球数カウンタと主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に用意し、第 1 始動口 6 4 a への始動入賞に伴う保留球数と、第 2 始動口 6 4 b への始動入賞に保留球数とを、それぞれ別個にカウントしてもよい。

【 9 6 0 5 】

また、上記各実施形態では、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b のどちらに球が入賞したかに関係なく、保留可能な最大保留球数を「 4 」に定める場合について説明したが、第 1 始動口 6 4 a への始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数と、第 2 始動口 6 4 b への始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数とを、別個に定めて管理してもよい。例えば、第 1 始動口 6 4 a への始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を「 4 」とし、第 2 始動口 6 4 b への始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を「 4 」として、ある時点において、第 1 始動口 6 4 a への始動入賞に伴って保留された保留球数が「 4 」であって、第 2 始動口 6 4 b への始動入賞に伴って保留された保留球数が「 2 」である状況では、第 1 始動口 6 4 a にこれ以上始動入賞があっても、その始動入賞は保留されないが、第 2 始動口 6 4 b に始動入賞があった場合は保留されるようにしてもよい。これにより、第 1 始動口 6 4 a と第 2 始動口 6 4 b とが別個のものとして遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

20

30

【 9 6 0 6 】

また、例えば、第 2 始動口 6 4 b への始動入賞に基づく変動演出が、第 1 始動口 6 4 a への始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。または、第 1 始動口 6 4 a への始動入賞に基づく変動演出が、第 2 始動口 6 4 b への始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。これにより、優先して変動演出が行われる始動口を、遊技者に対してより注目させることができる。

【 9 6 0 7 】

上記実施形態において、入球した場合に大当たりの抽選が開始される始動口として、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b と 2 つの始動口が遊技盤 1 3 に配設されている場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、始動口の数 1 つであってもよいし、3 つ以上の複数であってもよい。なお、始動口が 2 以上ある場合、各々の始動口に対して、対応する保留球数カウンタを R A M 2 0 3 に用意し、始動口毎に、対応する始動口への入賞に伴って保留された保留球数をカウントするようにしてもよい。また、始動口毎に、対応する始動口への始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を設定してもよい。

40

【 9 6 0 8 】

また、始動口が 2 以上ある場合、始動口への入賞に伴って保留が行われたことを通知するために主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する保留球数コマンドには、いずれの始動口への入賞によって保留が行われたかものかを示す情報を含めてもよい。

50

また、変動を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口により保留された変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、始動口毎にそれぞれ保留球数カウンタを用意しておき、保留球数コマンドを受信した場合、その保留球数コマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタに保留球数を設定し、変動パターンコマンドを受信した場合、その変動パターンコマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタを 1 減らせば、始動口毎に保留球数をカウントすることができる。

#### 【 9 6 0 9 】

また、複数の始動口が遊技盤 1 3 に配設される場合、それぞれの始動口への入賞（始動入賞）に伴って取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知してもよい。この場合、主制御装置 1 1 0 が始動入賞に伴い取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知するためのコマンドには、いずれの始動口への始動入賞に伴って取得されたものであるかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口への始動入賞に伴う変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。更に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 において、始動口毎にそれぞれ先読み情報格納エリアを用意し、対応する始動口への始動入賞に伴って主制御装置 1 1 0 より送信された各カウンタ値を、対応する先読み情報格納エリアに格納してもよい。これにより、変動パターンコマンドを受信する毎に、その変動パターンコマンドで示される変動演出の実行契機となった始動入賞を検出した始動口に対応する先読み情報格納エリアに対してシフト処理を行うことができる。よって、始動口毎に保留中の変動演出に対応する各カウンタの値を、音声ランプ制御装置 1 1 3 においても保持させることができる。従って、始動入賞した始動口により、大当たりとなる確率や大当たり種別の振り分け確率、外れ種別の振り分け確率等が異なるような場合に、先読み処理において、それぞれの変動演出について、大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合の大当たり種別、外れとなる場合の外れ種別などを、どの始動口への始動入賞かに基づいて正しく判定することができる。また、1 の始動口への始動入賞に基づく変動演出が、他の始動口への始動入賞に基づく変動演出に優先して行われるような場合に、1 の始動口への始動入賞に基づく変動演出に対応するカウンタの値から順番に先読み処理を行うことができ、直近で大当たりとなる変動演出の保留回数を正しく判断することができる。

#### 【 9 6 1 0 】

また、複数の始動口が設けられている場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、始動口への始動入賞に基づいて取得された各カウンタの値をコマンドにより主制御装置 1 1 0 から受信した場合に連続予告演出の開始を決定すると、始動入賞があった始動口に関わらず、その時点で保留されている全ての変動演出（保留球）にわたって、連続予告演出を実行させてもよい。また、複数の始動口が設けられており、一の始動口への入賞に対する変動演出を、他の始動口への入賞に対する変動演出よりも優先的に実行するパチンコ機においては、その優先的に変動演出が実行される始動口への入賞に対して取得されたカウンタ値の先読み結果のみから、連続予告演出の開始を決定するようにしてもよい。これにより、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されない。仮に、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して連続予告演出が開始され、優先度の高い始動口に絶え間なく変動演出が保留される場合に、連続予告演出がなかなか終了しないという事態が生じるおそれがある。これに対し、本変形例では、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されないの、そのような事態が生じることを抑えることができる。

#### 【 9 6 1 1 】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、主制御装置 1 1 0 より送信された変動パターンコマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に記憶された保留球数の値を 1 減

10

20

30

40

50

らす（図394のS1107参照）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、主制御装置110のMPU201によって実行される変動処理（図381参照）において、変動開始処理（S307）により変動パターンコマンドが設定されるのに合わせて減算された主制御装置110の保留球数カウンタ203aの値（N）を（図381のS305参照）、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信するように、保留球数コマンドを設定し、その保留球数コマンドが変動パターンコマンドの送信と合わせて主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ送信されるようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113では、より正確に主制御装置110に保留された保留球の数を把握することができる。尚、この場合、図394のS1107は省略される。また、変動パターンコマンドに、減算後の保留球数カウンタ203aの値（N）を含めてもよい。この場合、音声ランプ制御装置113では、変動パターンコマンドを受信した場合に該変動パターンコマンドに含まれる保留球数（N）を抽出して、RAM223に記憶された保留球数に設定すればよい。

#### 【9612】

上記実施形態においては、第1始動口64a及び第2始動口64bへの入賞およびスルーゲート67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定してもよい。また、第1始動口64a及び第2始動口64bへの入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第1始動口64a及び第2始動口64bへの入賞に基づく変動表示の保留球数を、第3図柄表示装置81の一部において、数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第1図柄表示装置37とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

#### 【9613】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第3図柄表示装置81の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、第3図柄として用いられる。

#### 【9614】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Z1～Z3を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Z1～Z3をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Z1～Z3をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

#### 【9615】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施する

ようにしても良い。

【 9 6 1 6 】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

10

【 9 6 1 7 】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブル 2 0 2 e に代えて主制御装置の R O M に格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、A T 期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

20

【 9 6 1 8 】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機的具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

30

【 9 6 1 9 】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、V ゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレバチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

40

【 9 6 2 0 】

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ

50

）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

#### 【９６２１】

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値

10

20

30

40

50

を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 9 6 2 2 】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

10

【 9 6 2 3 】

上記した各実施形態について、その全部またはその一部を組み合わせ構成してもよい。

【 9 6 2 4 】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

20

【 9 6 2 5 】

< 特徴 A 群 >（時短回数の更新タイミングと、時短終了の判別タイミングとを異ならせる）

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別に関わる第 1 情報を更新可能な更新手段と、その更新手段により更新された前記第 1 情報が終了条件を満たしているかを判別することが可能な終了判別手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 遊技状態が設定されている状態で前記終了判別手段により前記終了条件を満たしていると判別された場合に、前記第 2 遊技状態を設定するものであり、前記遊技機は、前記更新手段による前記第 1 情報の更新タイミングを、前記終了判別手段により前記終了条件を満たしているかを判別する終了判別タイミングと異ならせて実行するものであることを特徴とする遊技機 A 1。

30

40

【 9 6 2 6 】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の變動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、複数の遊技状態を設定可能に構成し、特定の遊技状態が設定された場合に、始動口に遊技球が入球し易い有利状態を、抽選回数が特定回数に到達するまで設定するように構成した遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 1 - 0 3 3 5 6 9 号公報）。このような遊技機では、遊技者に対して、第 1 遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができ遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。さらに、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づ

50



いて実行される有利状態の終了処理とを、抽選結果が停止表示されるタイミングに実行するように構成し、設定された有利状態を遊技者により長い期間提供するように構成していた。しかしながら、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理と、を抽選結果が停止表示されたことを契機に実行するように構成しているため、所定タイミング（抽選結果の停止表示タイミング）において実行される処理が増大してしまうという問題があった。上記した遊技機において、同一タイミングで実行される処理量を減らすことで、処理負荷の軽減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

#### 【 9 6 2 7 】

また、近年におけるパチンコ機等の遊技機において、特典遊技を実行させるための遊技を重複して実行可能（重複遊技可能）に構成し、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技における抽選結果を示すための変動期間の減算を中断させるように構成した遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 2 9 0 7 号公報）。このような遊技では、複数の遊技を重複して実行することができるため特典遊技が実行されることを目指す遊技を効率良く行うことができるものであった。さらに、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技を一時的に中断させることができるため、重複して実行される複数の遊技によって重複して特典遊技が実行されてしまい、遊技者に対して分かり難い特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるものであった。

#### 【 9 6 2 8 】

しかしながら、重複遊技を実行可能な遊技機に、上述した有利状態を設定可能な構成を用いた場合、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とが、抽選結果が停止表示されるタイミングで実行されてしまうため、例えば、一方の遊技によって特典遊技が付与されることに基づいて他方の遊技における抽選結果を示すための変動時間の減算が中断されている場合であって、付与された特典遊技によって有利状態が設定される場合には、中断されていた変動時間の減算が再開され抽選結果が停止表示された場合に抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうという問題があった。即ち、有利状態以外で実行された抽選結果が停止表示されたことに基づいて有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうため、遊技者に対して有利状態中の遊技を好適に実行させることができないという問題があった。上記した遊技機において、有利状態中の遊技を遊技者に対して好適に実行させることにより遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

#### 【 9 6 2 9 】

遊技機 A 1 によれば、更新手段による第 1 情報の更新と、終了判別手段による終了の判別と、を異なるタイミングで実行することができる。よって、第 1 情報が更新されることにより終了条件を満たす場合において、同一タイミングで実行される処理量を減らすことができ、処理負荷の軽減を図ることができるという効果がある。

#### 【 9 6 3 0 】

遊技機 A 1 において、前記更新タイミングは、前記判別手段により前記判別が実行されるタイミングであることを特徴とする遊技機 A 2。

#### 【 9 6 3 1 】

遊技機 A 2 によれば、遊技機 A 1 の奏する効果に加え、判別手段の判別に関わる第 1 情報の更新タイミングを判別手段により判別が実行されるタイミングとしているため、判別内容に対応させた第 1 情報の更新を確実に行うことができるという効果がある。また、判別手段により判別が実行されることで更新手段により前記第 1 情報が更新し得るため、遊技者に対して、判別手段の判別と、設定される遊技状態との両方に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。さらに、判別手段による判別が実行された場合に、更新手段により第 1 情報が更新されるため、無駄に更新処理が実行されてしまうことを抑制し、処理負荷の軽減を図ることができるという効果がある。

#### 【 9 6 3 2 】

遊技機 A 1 または A 2 において、前記終了判別タイミングは、前記識別情報が停止表示された後であることを特徴とする遊技機 A 3。

【 9 6 3 3 】

遊技機 A 3 によれば、遊技機 A 1 または A 2 の奏する効果に加え、識別情報が動的表示されていない期間に終了条件の判別を実行するため、遊技者が判別手段の判別結果を把握するために識別情報の動的表示を注視している間に遊技状態が変わってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【 9 6 3 4 】

遊技機 A 3 において、前記判別手段は、前記遊技状態設定手段により設定されている前記遊技状態に対応した判別を実行するものであり、前記終了判別タイミングは、前記識別情報が停止表示されてから、次に前記判別手段による前記判別が実行されるまでの間であることを特徴とする遊技機 A 4。

【 9 6 3 5 】

遊技機 A 4 によれば、遊技機 A 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、更新手段により、第 1 情報を終了条件が成立し得る第 1 情報へと更新したにも関わらず、第 2 遊技状態が設定されるよりも前に判別手段による判別が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、第 1 情報の更新タイミングと、終了判別タイミングと、を異ならせたとしても、判別手段により実行される判別を適正に実行することができるという効果がある。

【 9 6 3 6 】

遊技機 A 2 から A 4 のいずれかにおいて、前記第 1 情報は、前記判別手段により実行される前記判別の回数に基づいて前記更新手段により更新されるものであることを特徴とする遊技機 A 5。

【 9 6 3 7 】

遊技機 A 5 によれば、遊技機 A 2 から A 4 のいずれかの奏する効果に加え、判別手段が判別を実行する毎に第 1 情報が更新されるため、遊技者に対して第 1 情報の更新状況を分かりやすくすることができる。よって、第 1 遊技状態が急に第 2 遊技状態へと移行してしまい、遊技者が困惑してしまう事態が生じることを抑制することができるという効果がある。

【 9 6 3 8 】

遊技機 A 5 において、前記更新手段は、前記判別手段による前記判別が実行されてから、その判別の判別結果を示すための動的表示が実行されるまでの間に、前記第 1 情報を更新するものであることを特徴とする遊技機 A 6。

【 9 6 3 9 】

遊技機 A 6 によれば、遊技機 A 5 の奏する効果に加え、識別情報を動的表示している期間中に第 1 情報が更新されないため、処理負荷の軽減を図ることができるという効果がある。

【 9 6 4 0 】

遊技機 A 1 から A 6 において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で中断条件が成立した場合に、前記動的表示を中断させる中断手段と、その中断手段により中断されている前記動的表示を、再開条件が成立した場合に再開させる再開手段と、前記中断手段により前記動的表示を中断させた場合に、前記更新手段により更新された前記第 1 情報を可変可能な情報可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 A 7。

【 9 6 4 1 】

遊技機 A 7 によれば、遊技機 A 1 から A 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示を中断した場合に、情報可変手段により第 1 情報が可変される場合がある。よって、遊技者に対して、識別情報の動的表示中に、判別手段の判別結果に加えて、中断の有無についても楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効

10

20

30

40

50

果がある。

【 9 6 4 2 】

遊技機 A 7 において、前記情報可変手段は、前記第 1 情報を、その第 1 情報よりも前記終了条件が成立し難い可変第 1 情報へと可変するものであることを特徴とする遊技機 A 8。

【 9 6 4 3 】

遊技機 A 8 によれば、遊技機 A 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報の動的表示中に、中断手段により動的表示が中断されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 6 4 4 】

遊技機 A 7 または A 8 において、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段により実行される前記判別の結果に基づいて成立し得る第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立した場合にも前記特典遊技を実行可能なものであり、前記中断条件は、前記第 2 条件が成立したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機 A 9。

【 9 6 4 5 】

遊技機 A 9 によれば、遊技機 A 7 または A 8 の奏する効果に加え、判別手段による判別を用いること無く特典遊技を実行させることができる第 2 条件が成立した場合に中断条件を成立させることができるため、判別手段の判別とは別の遊技を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 6 4 6 】

遊技機 A 9 において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記第 2 条件は、前記入球手段に遊技球が入球した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機 A 10。

【 9 6 4 7 】

遊技機 A 10 によれば、遊技機 A 9 の奏する効果に加え、判別手段による判別とは別の遊技として、遊技球を入球手段に入球させる遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 6 4 8 】

遊技機 A 10 において、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 状態と、その第 1 状態よりも遊技球が入球し難い第 2 状態とに可変可能な可変部材と、その可変部材を実行条件の成立に基づいて所定期間第 1 状態へと可変させる可変動作を実行可能な可変制御手段と、を有し、前記可変制御手段は、前記第 1 遊技状態が設定されている状態のほうが、前記第 2 遊技状態が設定されている場合よりも前記可変動作を実行し易いものであることを特徴とする遊技機 A 11。

【 9 6 4 9 】

遊技機 A 11 によれば、遊技機 A 10 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態よりも第 2 条件が成立し易い第 1 遊技状態が継続する期間を、第 2 条件の成立に基づいて可変させることができるため、遊技者対して第 2 条件を成立させるための遊技を意欲的に行わせることができるという効果がある。

【 9 6 5 0 】

< 特徴 B 群 > ( 設定条件によって、入賞球により特典が付与される割合を異ならせる )

遊技球が入球可能な第 1 状態と、その第 1 状態よりも遊技球が入球し難い第 2 状態とに可変可能な可変入球手段と、実行条件の成立に基づいて前記可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態へと所定期間可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過し得る特定領域と、その特定領域に遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記可変制御手段により前記可変入球手段が可変制御される場合の設定情報を判別可能な設定情報判別手段と、その設定情報判別手段により判別された前記設定情報に応じて、前記可変入球手段に入球した遊技球が前記特定領域を通過し易い第 1 状態と、その第 1 状態よりも通過し難い第 2 状態と、に切り替え可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 B 1。

【 9 6 5 1 】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、始動口として、遊技球の入球を許容する第1状態と、規制する第2状態とに可変可能な可変部材を始動口に付設した可変入球手段を設け、その可変入球手段が第1状態へと可変し易い有利状態と、その第1遊技状態よりも第1状態へと可変し難い不利状態と、を設定可能に構成した遊技機がある（例えば、特開2001-033569号公報）。このような遊技機では、可変入球手段への遊技球の入球のし易さを異ならせることで遊技者に対して有利状態が設定されることを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができるものであったが、不利状態が設定されている場合であっても、遊技球を可変入球手段へと入球させてしまえば抽選が実行されるため、不利状態において可変入球手段が第1状態となるタイミングを図って遊技が行われてしまう虞があり、有利状態が設定させようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、不利状態が設定されている状態において、可変入球手段への遊技球の入球に基づく抽選の実行が行われ難くすることで、遊技者の遊技意欲を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

10

20

30

40

50

#### 【9652】

遊技機B1によれば、設定情報に応じて第1状態と第2状態とに切り替えることができるため、遊技者に対して、可変入球手段に遊技球が入球した時点における設定情報について興味を持たせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【9653】

遊技機B1において、前記切替手段を動作制御する動作制御手段を有し、前記切替手段は、前記可変入球手段に入球した遊技球が、第1流路と、その第1流路とは異なる第2流路とを含む複数の流路のうち、何れか一の流路を流下するように前記複数の流路を切り替え可能なものであり、前記動作制御手段は、前記可変制御手段による制御の開始に基づいて前記切替手段への動作制御を開始するものであり、前記切替手段により前記第1流路を流下した遊技球が前記特定領域を通過し得るものであることを特徴とする遊技機B2。

#### 【9654】

遊技機B2によれば、遊技機B1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制御手段による制御の開始に基づいて動作制御手段により切替手段が動作制御され、可変入球手段に入球した遊技球が切替手段により第1流路を流下した場合に特定領域を通過し得るものである。これにより、可変入球手段に遊技球を入球させ易くするための可変制御と、切替手段の動作制御と、を連動させることができるため、可変入球手段に入球した遊技球が特定領域を通過するか否かを適正に制御することができるという効果がある。

#### 【9655】

遊技機B2において、前記切替手段により前記第2流路へと流下した遊技球は、前記第1流路へと流下した遊技球よりも前記特定領域を通過し難いものであることを特徴とする遊技機B3。

#### 【9656】

遊技機B3によれば、遊技機B2の奏する効果に加え、第2流路を流下した遊技球が第1流路を流下した遊技球よりも特定領域を通過し難くすることができるため、動作制御手段によって切替手段を動作制御するだけで可変入球手段に入球した遊技球の特定領域への通過割合を設定することができるという効果がある。

#### 【9657】

遊技機B2またはB3において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な通常領域を有し、前記通常領域は、前記可変入球手段に入球した遊技球のうち、前記特定領域を通過しなかった遊技球が通過するように形成されるものであり、前記特典付与手段は、前記通常領域を遊技球が通過した場合には前記特典を付与しないものであることを特徴とする遊技機B4。

## 【 9 6 5 8 】

遊技機 B 4 によれば、遊技機 B 2 または B 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変入球手段に入球した遊技球が通常領域を通過した場合には、特典が付与されることが無い。よって、可変入球手段に遊技球が過剰に入球したとしても、遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができるという効果がある。また、可変入球手段内に通常領域を設けることにより、遊技球が可変入球手段に入球することを抑制するための機構を可変入球手段の外部に設け無くとも遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができるため、可変入球手段の外部の領域をその他の目的に利用し易くすることができるという効果がある。

## 【 9 6 5 9 】

遊技機 B 2 から B 4 のいずれかにおいて、前記第 1 流路を流下した遊技球を、前記第 2 流路とは異なる第 3 流路と、前記第 2 流路および前記第 3 流路とは異なる第 4 流路と、に振り分け可能な振分手段を有し、前記遊技機は、前記特定領域として、前記振分手段によって前記第 3 流路に振り分けられた遊技球が入球可能な第 1 特定領域と、前記振分手段によって前記第 4 流路に振り分けられた遊技球が入球可能な前記第 1 特定領域とは異なる第 2 特定領域と、を少なくとも有するものであり、前記特典付与手段は、前記第 1 特定領域に遊技球が入球した場合と、前記第 2 特定領域に遊技球が入球した場合とで前記特典の付与内容を異ならせるものであることを特徴とする遊技機 B 5。

## 【 9 6 6 0 】

遊技機 B 5 によれば、遊技機 B 2 から B 4 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、切替手段により第 1 流路へと流下した遊技球が振分手段により第 3 流路へと振り分けられた場合は第 1 特定領域を通過し、第 4 流路へと振り分けられた場合は第 2 特定流路を通過する。これにより、設定条件の成立状況に応じて、可変入球手段に遊技球が入球した場合に、特典付与手段による特典の付与のされ易さを可変し、さらに、振分手段によって付与される特典の内容を異ならせることができる。よって、特典が付与されるか否かと、付与される特典の内容と、が段階的に決定されるため、特典の有無と特典内容を一度に決定する場合に比べて、遊技者に対して遊技を楽しませる期間を長くすることができるという効果がある。また、このような構成を用いる場合には、可変入球手段内の遊技球の流下状況を示すための情報を報知する機能を用いると良い。これにより、可変入球手段に入球した遊技球の流下状況を遊技者に把握させ易くすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。加えて、設定条件が成立していることを示すための情報を報知する機能を用いると良い。これにより、可変入球手段へと遊技球を入球させることで何かしらの特典が付与され易い状況であることを、可変入球手段へと遊技球を入球させる前の時点で遊技者に把握させることができるため、遊技者に対して、期待を持ちながら遊技を行わせることができる。

## 【 9 6 6 1 】

遊技機 B 1 から B 5 のいずれかにおいて、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを少なくとも設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記切替手段は、前記遊技状態設定手段により前記第 1 遊技状態が設定されている場合のほうが、前記第 2 遊技状態が設定されている場合よりも前記第 1 状態に切り替え易いものであることを特徴とする遊技機 B 6。

## 【 9 6 6 2 】

遊技機 B 6 によれば、遊技機 B 1 から B 5 のいずれかの奏する効果に加え、設定されている遊技状態に応じて第 1 状態への切り替え易さを異ならせることができるため、遊技者に対して現在設定されている遊技状態に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

## 【 9 6 6 3 】

遊技機 B 1 から B 5 のいずれかにおいて、前記可変制御手段は、第 1 可変パターンと、その第 1 可変パターンよりも遊技球が入球し難い第 2 可変パターンと、で前記可変入球手段を可変制御可能なものであり、前記切替手段は、前記可変制御手段が前記第 1 可変パタ

10

20

30

40

50

ーンで前記可変入球手段を可変制御する場合に少なくとも前記第 1 状態へと切替可能なものであることを特徴とする遊技機 B 7。

【 9 6 6 4 】

遊技機 B 7 によれば、遊技機 B 1 から B 5 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制御手段により、第 1 可変パターンで可変制御されている場合よりも第 2 可変パターンが設定されている場合のほうが、遊技球が可変入球手段へと入球し難くすることができる。そして、切替手段は、第 1 可変パターンで可変制御される場合に第 1 状態へと切替可能となる。よって、特定領域を通過し得ない遊技球が大量に発生してしまう事態を抑制することができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

10

【 9 6 6 5 】

遊技機 B 1 から B 7 のいずれかにおいて、前記特典付与手段は、前記特定領域に遊技球が入球したことに基づいて特定遊技を実行するものであり、前記遊技機は、前記特典付与手段により実行された前記特定遊技の結果が所定の結果である場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機 B 8。

【 9 6 6 6 】

遊技機 B 8 によれば、遊技機 B 1 から B 7 のいずれかの奏する効果に加え、特定領域を遊技球が通過した場合に実行される特定遊技の結果が所定の結果である場合に、特典遊技が実行されるため、遊技者に対して特定領域へと遊技球を通過させるための遊技を意欲的に行わせることができるという効果がある。

20

【 9 6 6 7 】

< 特徴 C 群 > ( 複数の遊技を重複して実行可能な遊技機において、一方の変動時間に依じて他方遊技に関する演出の態様を設定 )

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を、選択情報に基づいて決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報が特定の判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されている期間に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技に関する特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様を、少なくとも前記選択情報に対応した情報に基づいて設定する演出態様設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 C 1。

30

【 9 6 6 8 】

近年、パチンコ機等の遊技機において、特典遊技を実行させるための遊技を重複して実行可能 ( 重複遊技可能 ) に構成し、重複して実行されるそれぞれの遊技に対して遊技結果を示すための演出表示を実行する遊技機がある ( 例えば、特開 2 0 1 1 - 4 5 5 1 8 号公報 )。このような遊技では、複数の遊技が重複して実行される場合において、重複して実行される各演出表示を見ることでそれぞれの遊技を分かり易く把握することができるものであったが、実行される演出表示の演出態様が対応する遊技の内容にのみ基づいて決定されており、重複して実行される複数の遊技に関連させた演出を実行することができないため、実行されている演出表示から重複して実行されている遊技全体を把握し難く演出効果が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、重複して実行される複数の遊技の内容を把握し易い演出を実行することにより、演出効果を高め、遊技者が意欲的に遊技を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

40

【 9 6 6 9 】

遊技機 C 1 によれば、特定演出の演出態様を選択情報に基づいて決定することができるため、重複して実行される識別情報の動的表示と、特定遊技と、を関連付けた演出を実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、特定演出の演出態様を選択情報に基づいて決定することができるため、様々な演出態様を見るために遊

50

技者に対して複数の遊技を重複させるために意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【 9 6 7 0 】

遊技機 C 1 において、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の残期間を判別可能な残期間判別手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記残期間判別手段により判別された前記残期間に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機 C 2。

【 9 6 7 1 】

遊技機 C 2 によれば、遊技機 C 1 の奏する効果に加え、特定演出の演出態様が、識別情報の残期間に基づいて設定されるため、判別手段の判別タイミングと、特定遊技の実行タイ  
10  
ミングとに応じて特定演出の演出態様を異ならせることができる。よって、様々な演出態様を見るために遊技者に対して複数の遊技を重複させるために様々なタイミングで意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【 9 6 7 2 】

遊技機 C 2 において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で中断条件が成立した場合に、前記動的表示を中断させる中断手段と、その中断手段により中断されている前記動的表示を、前記特典遊技の終了に基づいて再開させる再開手段と、を有し、前記中断条件は、前記特定遊技実行手段により実行される前記特定遊技の遊技結果が所定の遊技結果となる場合に成立するものであることを特徴とする遊技機 C 3。

【 9 6 7 3 】

遊技機 C 3 によれば、遊技機 C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示手段により実行される識別情報の動的表示を中断手段により中断させることができる。よって、実行される演出だけでは無く、実際の遊技においても判別手段による判別と、特定遊技とに関連性を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 6 7 4 】

遊技機 C 3 において、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な遊技が実行される第 2 遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態が設定されてから特定期間が経過した場合に前記第 1 遊技状態を設定するものであり、前記再開手段は、前記特典遊技の終了後に前記第 2 遊技状態が設定  
30  
される場合に、前記中断されている動的表示を前記第 2 遊技状態中の動的表示として再開するものであり、前記特定期間は、前記再開手段により再開される前記識別情報の残期間に応じて可変するものであり、前記演出態様設定手段は、前記中断手段により前記動的表示を中断させた場合における前記残期間に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機 C 4。

【 9 6 7 5 】

遊技機 C 4 によれば、遊技機 C 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に有利な遊技が実行される第 2 遊技状態が設定される特定期間の長さが中断手段により中断された動的表示の残期間に応じて可変される。そして、特定演出の演出態様が中断手段により中断させた場合における動的表示の残期間の長さに基づいて設定される。よって  
40  
、特定演出の演出態様によって、後に実行される遊技の有利度合いを把握することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【 9 6 7 6 】

遊技機 C 1 から C 4 のいずれかにおいて、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の残期間を判別可能な残期間判別手段と、その残期間判別手段により判別された前記残期間が有利条件を満たしているかを判別する有利条件判別手段と、を有し、前記演出態様設定手段は、前記有利条件判別手段の判別結果に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機 C 5。

【 9 6 7 7 】

遊技機 C 5 によれば、遊技機 C 1 から C 4 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を

10

20

30

40

50

奏する。即ち、有利条件判別手段により残期間が有利条件を満たしているかが判別され、その判別結果に基づいて特定演出の演出態様が設定されるため、実行される特定演出によって遊技者に有利な状態であるかを遊技者に分かり易く報知することができるという効果がある。

【 9 6 7 8 】

遊技機 C 5 において、前記有利条件判別手段は、前記残期間が第 1 期間よりも長い場合に前記有利条件を満たしていると判別するものであることを特徴とする遊技機 C 6。

【 9 6 7 9 】

遊技機 C 6 によれば、遊技機 C 5 の奏する効果に加え、動的表示中の識別情報の残期間が第 1 期間よりも長い場合に有利条件を満たしていると判別されるため、実行される特定演出に基づいて特定遊技を実行させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

10

【 9 6 8 0 】

遊技機 C 4 または C 5 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球した場合に取得情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記取得情報を、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、を有し、前記判別手段は、前記判別条件が成立した場合に前記記憶手段に記憶されている前記取得情報に基づいて判別を実行するものであり、前記記憶手段に記憶されている前記取得情報を、その取得情報に基づく判別が前記判別手段により実行されるよりも前に事前判別可能な事前判別手段を有し、前記事前判別手段は、少なくとも前記取得情報に基づく前記判別手段による判別の結果を示すための前記識別情報の動的表示期間を事前に判別するものであり、前記有利条件判別手段は、前記残期間が前記事前判別手段により判別された前記動的表示期間よりも長い場合に前記有利条件を満たしていると判別するものであることを特徴とする遊技機 C 6。

20

【 9 6 8 1 】

遊技機 C 6 によれば、遊技機 C 4 または C 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段により判別される取得情報が所定数を上限に記憶手段に記憶され、その記憶手段に記憶されている取得情報に対応する動的表示期間が事前判別される。そして、実行中の動的表示の残期間のほうが事前判別された動的表示期間よりも長いと判別された場合に有利条件を満たしていると判別される。よって、実行される特定演出に基づいて遊技者に有利となる動的表示の中断タイミングを予測しながら遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

30

【 9 6 8 2 】

遊技機 C 6 において、前記有利条件判別手段は、前記記憶手段に記憶されている前記取得情報のうち、次に前記判別手段により判別される前記取得情報に対応する前記事前判別手段の判別結果を対象に前記有利条件を満たしているかを判別するものであることを特徴とする遊技機 C 7。

【 9 6 8 3 】

遊技機 C 7 によれば、遊技機 C 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、次に判別手段により判別が実行される取得情報に対応する動的表示期間よりも残期間のほうが長い場合に有利条件が成立するため、実行される特定演出に基づいて、実行中の動的表示を中断させるか、次に実行される動的表示を中断させるかを遊技者に判別させることができる。よって、遊技者に遊技を選択させることができ、遊技の参加意欲を高めることができるという効果がある。

40

【 9 6 8 4 】

遊技機 C 1 から C 7 のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記特定期間として、前記第 1 遊技状態が設定されている状態で、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報が予め定められた少なくとも 2 回以上の特定回数停止表示されるまでの期間が経過した場合に前記第 1 遊技状態を設定するものであり、前記特定期間を算出可能な期間算出手段を有し、前記期間算出手段は、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を、前記特定回数を上限に合算することで前記特定期間を算出する

50



ものであり、前記期間算出手段により算出された前記特定期間を示すための期間態様を表示可能な期間態様表示手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ８。

【９６８５】

遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ１からＣ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、期間態様表示手段により表示された期間態様を見ることで特定期間の長さを把握しながら、特定演出の演出態様に基づいて第２遊技状態における遊技状況を把握することができる。よって、遊技者に対して実行される様々な演出を注視させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【９６８６】

<特徴Ｄ群>（当たり遊技の終了条件を操作手段への操作に応じて異ならせる）

遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに、可変可能な可変入球手段と、第１条件が成立した場合に前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技実行手段により実行される前記特定遊技を、前記可変入球手段に所定数の遊技球が入球した場合に成立する第１終了条件と、前記可変入球手段が前記第１状態へと可変された期間が前記所定期間を経過した場合に成立する第２終了条件とを含む複数の終了条件のうち、一の終了条件が成立した場合に終了させる終了手段と、第１操作と、その第１操作とは異なる第２操作と、を実行可能な操作手段と、を有し、前記操作手段により前記第１操作が実行された場合のほうが、前記第２操作が実行された場合よりも、前記第１終了条件が成立し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｄ１。

【９６８７】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、アタッカー（特定入賞口）に遊技球を入球させることが可能となる特典遊技が実行され、その特典遊技を終了させるための条件が複数設定されるように構成した遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技機では、一般的に、特典遊技が実行されてからの経過時間に基づいて特典遊技を終了させる時間終了条件と、特典遊技中にアタッカーに入球した遊技球の個数に基づいて特典遊技を終了させる入賞終了条件と、が設定され、何れかの終了条件が成立した場合に特典遊技を終了させる制御が実行されるものであった。

【９６８８】

しかしながら、特典遊技中は毎回同様の遊技が行われることから、複数の終了条件を設定した場合であっても、基本的には何れか一方の終了条件のみが成立し易くなる。つまり、特典遊技中にアタッカーへと遊技球を入賞させ易いように構成している遊技機では、時間終了条件が成立するよりも前に入賞終了条件が成立し易くなり、特典遊技中にアタッカーへと遊技球を入賞させ難いように構成している遊技機では、入賞終了条件が成立するよりも前に時間終了条件が成立し易くなる。

【９６８９】

このように、特典遊技の終了条件が複数設定されていたとしても、成立し得る終了条件が殆ど特定の終了条件になってしまうと、複数の終了条件を設定する利点、即ち、どの終了条件の成立に基づいて特典遊技が終了するのかを分かり難くすることで特典遊技中における遊技に対して遊技者に興味を持たせることができるという効果を奏し難くなるという問題があった。上記した遊技機において、特典遊技を終了させるための複数の終了条件のうち、成立する終了条件が特定の終了条件に偏ることを抑制することで特典遊技中における遊技を遊技者が意欲的に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【９６９０】

遊技機Ｄ１によれば、実行中の特定遊技を終了させるための終了条件を操作手段が実行する操作内容に応じて異ならせることが可能となるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

## 【 9 6 9 1 】

遊技機 D 1 において、前記操作手段に対して前記第 1 操作或いは前記第 2 操作を実行させるかを遊技者に選択させるための選択演出を実行可能な選択演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機 D 2。

## 【 9 6 9 2 】

遊技機 D 2 によれば、遊技機 D 1 の奏する効果に加え、終了条件を選択演出実行手段により実行される選択演出に基づいて選択することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

## 【 9 6 9 3 】

遊技機 D 2 において、前記選択演出実行手段により実行される前記選択演出の演出態様を設定可能な演出態様設定手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記第 1 終了条件が成立した場合と、前記第 2 終了条件が成立した場合とで、前記特定遊技の終了後に付与される特典が異なる場合に前記演出態様を異ならせて設定するものであることを特徴とする遊技機 D 3。

## 【 9 6 9 4 】

遊技機 D 3 によれば、遊技機 D 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技の終了後に付与される特典に応じて選択演出の演出態様を異ならせることができるため、実行される選択演出に遊技者が注目することになる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。

## 【 9 6 9 5 】

遊技機 D 3 において、前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果に基づいて前記特典遊技実行手段が実行されるまでの期間を判別可能な期間判別手段と、を有し、前記演出態様設定手段は、前記特定遊技が実行されるタイミングと、前記期間判別手段の判別結果と、に基づいて前記選択演出の演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機 D 4。

## 【 9 6 9 6 】

遊技機 D 4 によれば、遊技機 D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技の実行タイミングと、特典遊技が実行されるタイミングとに基づいて選択演出の演出態様が設定されるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、特定遊技が終了してから特典遊技が実行されるまでの期間を短くすることができるのかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

## 【 9 6 9 7 】

遊技機 D 4 において、遊技球が入球可能な第 3 状態と、その第 3 状態よりも遊技球が入球し難い第 4 状態とに、可変可能な第 2 可変入球手段を有し、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、前記第 2 可変入球手段を所定の可変パターンで前記第 3 状態と、前記第 4 状態へと所定期間可変させるものであり、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第 1 特典種別と、その第 1 特典種別よりも前記特典遊技中に前記第 2 可変入球手段が前記第 4 状態となる期間が長い第 2 特典種別と、を少なくとも含む複数の特典種別のうち、一の特典種別を設定する種別設定手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記特定遊技の開始タイミングに基づいて、前記特定遊技の終了タイミングにおいて実行され得る前記特典遊技の種別が前記第 1 特典種別である場合と、前記第 2 特典種別である場合とで、演出態様を異ならせるものであることを特徴とする遊技機 D 5。

## 【 9 6 9 8 】

遊技機 D 5 によれば、遊技機 D 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技の終了タイミングにおいて、特典遊技が実行され得る場合には、その特典遊技の種別に応じて選択演出の演出態様が設定されるため、実行される選択演出に基づいて、実行中

10

20

30

40

50

の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、遊技者に有利な状況で特定遊技を終了させることができるかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【9699】

遊技機D5において、前記特定遊技の終了タイミングが、前記動的表示手段により前記識別情報の動的表示が実行されている第1状況であるか、前記特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行されている第2状況であるかを判別する状況判別手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記第1状況である場合と、前記第2状況である場合とで演出態様を変えさせるものであることを特徴とする遊技機D6。

【9700】

遊技機D6によれば、遊技機D5の奏する効果に加え、特定遊技が終了され得るタイミングが、識別情報の動的表示中であるか、特典遊技の実行中であるか、によって選択演出の演出態様を異ならせることができるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、遊技者に有利な状況で特定遊技を終了させることができるかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【9701】

遊技機D6において、前記状況判別手段により前記第1状況であると判別された場合に、前記特定遊技の終了タイミングにおける前記動的表示の残期間を判別する残期間判別手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記残期間判別手段により前記残期間が所定期間以上である場合には、前記残期間が前記所定期間未満である場合とは異なる演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機D7。

【9702】

遊技機D7によれば、遊技機D6の奏する効果に加え、特定遊技が終了され得るタイミングにおいて動的表示されている前記識別情報の残期間の長さに応じて選択演出の演出態様が異ならせて設定されるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、特定遊技が終了してから特典遊技が実行されるまでの期間を短くすることができるのかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【9703】

遊技機D4からD7のいずれかにおいて、実行条件が成立した場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で前記特定遊技が開始される場合に前記動的表示を中断させる中断手段と、その中断手段により中断されている前記動的表示を、前記特定遊技が終了した場合に再開させる再開手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機D8。

【9704】

遊技機D8によれば、遊技機D4からD7のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技が実行されている間は、動的表示を中断させることができるため、特定遊技を終了させる終了条件を異ならせることにより動的表示の中断期間の長さを可変させることができる。よって、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【9705】

遊技機D8において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過し得る特定領域を有し、前記特典遊技実行手段は、前記特定領域を遊技球が通過した場合にも前記特典遊技を実行可能なものであることを特徴とする遊技機D9。

【9706】

遊技機D9によれば、遊技機D8の奏する効果に加え、可変入球手段に入球した遊技球が特定領域を通過した場合にも特典遊技を実行させることができるため、遊技者に対して、特定遊技に対して第2終了条件を成立させるための遊技を行うか、第1終了条件を成立させるための遊技を行うかを選択させる楽しさを提供することができ、遊技の興趣を向上

10

20

30

40

50

させることができるという効果がある。

【 9 7 0 7 】

遊技機 D 8 または D 9 において、遊技状態として、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な遊技が実行される第 2 遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報が特定回数停止表示された場合に前記第 1 遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機 D 1 0。

【 9 7 0 8 】

遊技機 D 1 0 によれば、遊技機 D 8 または D 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に有利な遊技が実行される第 2 遊技状態が、動的表示手段による識別情報の動的表示回数に基づいて終了するため、第 2 遊技状態中に動的表示を中断させることは第 2 遊技状態の継続期間を長くする場合に有効となる。よって、遊技者に対して、特定遊技に対して第 2 終了条件を成立させるための遊技を行うか、第 1 終了条件を成立させるための遊技を行うかを選択させる楽しさを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 7 0 9 】

< 特徴 E 群 > ( 当たり遊技の狙う場所ナビ表示 )

遊技球が入球可能な第 1 状態と、その第 1 状態よりも遊技球が入球し難い第 2 状態とに可変可能な可変入球手段と、判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が前記判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを示す特定識別情報で停止表示された場合に、前記可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態へと所定期間可変させる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技が実行される場合に、前記可変入球手段を示す表示画像を表示手段に表示させる表示制御手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E 1。

【 9 7 1 0 】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技として通常では遊技球が入球し難い入球手段を開放させる遊技が実行されていた。また、始動口の配置位置と、特典遊技中に開放される入球手段の配置位置と、を異ならせた遊技機がある ( 例えば、特開 2 0 1 1 - 4 5 5 1 8 号公報 )。このような遊技では、始動口を狙う遊技を行う場合と、特典遊技を行う場合とで、遊技者に対して遊技球を発射させる位置を可変させることになるため、遊技者に対して、飽きの来ない遊技を提供することができるものであった。

【 9 7 1 1 】

しかしながら、特典遊技が実行された場合に、始動口を狙う遊技を継続して実行してしまうと、特典遊技中に入球手段へと球を入球させることができず、遊技者が損をする事態が発生する虞があった。

【 9 7 1 2 】

また、近年の遊技機では、遊技の興趣を向上させるために、限られた遊技領域内に複数の装置 ( 遊技内容に応じて球が入球し難い状態から入球し易い状態へと可変する装置 ) を密集して配設するものがある。このような遊技機では、どの装置に向けて遊技球を発射すれば良いのかを遊技者が理解し難く、不適切な遊技を行ってしまい遊技者が損をする事態が発生するという問題があった。上記した遊技機において、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

【 9 7 1 3 】

遊技機 E 1 によれば、表示制御手段により可変入球手段を示す表示画像が表示手段に表示されるため、特典遊技が実行される場合にどこを狙って遊技球を発射すれば良いのかを遊技者に分かり易く報知することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供する

10

20

30

40

50

ことができるという効果がある。

【 9 7 1 4 】

遊技機 E 1 において、前記表示制御手段は、少なくとも前記特定識別情報が停止表示されてから前記可変入球手段が前記第 1 状態へと可変されるまでの期間に、前記表示画像を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機 E 2。

【 9 7 1 5 】

遊技機 E 2 によれば、遊技機 E 1 の奏する効果に加え、可変入球手段が第 1 状態へと可変されるまでに表示画像が表示されるため、表示画像を見てから遊技球を発射した場合に、可変入球手段へと遊技球を入球させることができる。よって、遊技者により分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

10

【 9 7 1 6 】

遊技機 E 1 または E 2 において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、複数の特典遊技種別から一の特典遊技種別を選択可能な特典遊技種別選択手段と、前記表示制御手段により前記表示手段に表示させる前記表示画像の表示態様を設定可能な表示態様設定手段を有し、前記表示態様設定手段は、前記特典遊技種別選択手段により選択された前記特典遊技種別に応じて異なる表示態様を設定可能なものであることを特徴とする遊技機 E 3。

【 9 7 1 7 】

遊技機 E 3 によれば、遊技機 E 1 または E 2 の奏する効果に加え、表示画像の表示態様を大当たり種別に基づいて可変させることができるため、特典遊技を分かり易く実行させることができると共に、特典遊技の遊技内容を遊技者に示唆することができる。よって遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

20

【 9 7 1 8 】

遊技機 E 3 において、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技種別選択手段により選択された前記特典遊技種別に応じて価値の異なる前記特典遊技を実行可能なものであることを特徴とする遊技機 E 4。

【 9 7 1 9 】

遊技機 E 4 によれば、遊技機 E 3 の奏する効果に加え、特典遊技種別に応じて価値の異なる特典遊技が実行されるため、表示手段に表示される表示画像の表示態様に遊技者を注視させることができる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。

30

【 9 7 2 0 】

遊技機 E 1 から E 4 のいずれかにおいて、前記可変入球手段に遊技球が入球したことを検知可能な入球検知手段を有し、前記表示態様設定手段は、前記表示制御手段により前記表示手段に表示された前記表示画像の表示態様を、前記入球検知手段により前記入球が検知されたことに基づいて可変設定するものであることを特徴とする遊技機 E 5。

【 9 7 2 1 】

遊技機 E 5 によれば、遊技機 E 1 から E 4 のいずれかの奏する効果に加え、入球検知手段により可変入球手段へと遊技球が入球した場合に、表示画像の表示態様を可変させることができるため、遊技者に特典遊技の進行具合を分かり易く報知することができる。

【 9 7 2 2 】

遊技機 E 1 から E 5 のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して実行された操作内容を判別可能な操作判別手段と、を有し、前記表示態様設定手段は、前記操作判別手段の判別結果に基づいて前記表示態様を可変設定するものであることを特徴とする遊技機 E 6。

40

【 9 7 2 3 】

遊技機 E 6 によれば、遊技機 E 1 から E 5 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作することで、表示画像の表示態様を可変させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという効果がある。

【 9 7 2 4 】

遊技機 E 6 において、前記表示態様設定手段は、前記操作判別手段の判別結果に基づい

50

て、前記表示画像を拡大、または縮小させた表示態様を設定可能なものであることを特徴とする遊技機 E 7。

【 9 7 2 5 】

遊技機 E 7 によれば、遊技機 E 6 の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて表示画像を拡大または縮小させることができる。これにより、特典遊技が実行される場合に表示画像の表示を必要としない遊技者は、表示画像を小さく表示することができるため、表示手段に形成される表示領域を別の演出表示に用いることが可能となる。よって、遊技者に好適な表示を実行させることができるという効果がある。

【 9 7 2 6 】

遊技機 E 6 または E 7 において、前記表示態様設定手段は、前記操作判別手段の判別結果に基づいて、前記表示画像を第 1 位置から第 2 位置へと回転させた回転表示態様を設定可能なものであることを特徴とする遊技機 E 8。

【 9 7 2 7 】

遊技機 E 8 によれば、遊技機 E 6 または E 7 の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて表示画像を回転させることができるため、可変入球手段の詳細な構成を遊技者に視認させることができるという効果がある。

【 9 7 2 8 】

< 特徴 F 群 > ( 時短終了タイミングを条件に応じて切り替える )

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、所定情報を更新可能な更新手段と、その更新手段により更新された前記所定情報が終了条件を満たしているかを判別することが可能な終了判別手段と、を有し、前記第 1 遊技状態が設定されている状態で前記終了判別手段により前記終了条件を満たしていると判別された場合に前記第 2 遊技状態を設定可能な遊技機において、切替条件の成立に基づいて、前記終了条件判別手段の実行タイミングを切替可能な切替手段を有するものであることを特徴とする遊技機 F 1。

【 9 7 2 9 】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、複数の遊技状態を設定可能に構成し、特定の遊技状態が設定された場合に、始動口に遊技球が入球し易い有利状態を、抽選回数が特定回数に到達するまで設定するように構成した遊技機がある ( 例えば、特開 2 0 0 1 - 0 3 3 5 6 9 号公報 )。このような遊技機では、遊技者に対して、第 1 遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができ遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。さらに、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測 ( 減算 ) 処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とを、抽選結果が停止表示されるタイミングに実行するように構成し、設定された有利状態を遊技者により長い期間提供するように構成していた。しかしながら、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測 ( 減算 ) 処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理と、を抽選結果が停止表示されたことを契機に実行するように構成しているため、所定タイミング ( 抽選結果の停止表示タイミング ) において実行される処理が増大してしまうという問題があった。上記した遊技機において、同一タイミングで実行される処理量を減らすことで、処理負荷の軽減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 9 7 3 0 】

また、近年におけるパチンコ機等の遊技機において、特典遊技を実行させるための遊技を重複して実行可能 ( 重複遊技可能 ) に構成し、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の

10

20

30

40

50

遊技における抽選結果を示すための変動期間の減算を中断させるように構成した遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 2 9 0 7 号公報）。このような遊技では、複数の遊技を重複して実行することができるため特典遊技が実行されることを目指す遊技を効率良く行うことができるものであった。さらに、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技を一時的に中断させることができるため、重複して実行される複数の遊技によって重複して特典遊技が実行されてしまい、遊技者に対して分かり難い特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるものであった。

#### 【 9 7 3 1 】

しかしながら、重複遊技を実行可能な遊技機に、上述した有利状態を設定可能な構成を用いた場合、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とが、抽選結果が停止表示されるタイミングで実行されてしまうため、例えば、一方の遊技によって特典遊技が付与されることに基づいて他方の遊技における抽選結果を示すための変動時間の減算が中断されている場合であって、付与された特典遊技によって有利状態が設定される場合には、中断されていた変動時間の減算が再開され抽選結果が停止表示された場合に抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうという問題があった。即ち、有利状態以外で実行された抽選結果が停止表示されたことに基づいて有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうため、遊技者に対して有利状態中の遊技を好適に実行させることができないという問題があった。上記した遊技機において、有利状態中の遊技を遊技者に対して好適に実行させることにより遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

10

20

#### 【 9 7 3 2 】

遊技機 F 1 によれば、終了条件判別手段の実行タイミングを切替条件の成立に基づいて切り替えることができるため、どのタイミングで第 1 遊技状態が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 7 3 3 】

遊技機 F 1 において、前記更新手段は、前記所定情報として、少なくとも前記判別手段により前記判別が実行された回数に基づく第 1 情報を更新可能なものであり、前記切替条件は、前記更新手段により更新された前記第 1 情報が前記終了条件を満たす場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機 F 2。

30

#### 【 9 7 3 4 】

遊技機 F 2 によれば、遊技機 F 1 の奏する効果に加え、判別手段の判別回数が終了条件を満たす場合に、切替条件が成立し得るように構成しているため、終了条件を満たす回数分、判別手段の判別を実行した遊技者に対して、第 1 遊技状態が終了するか否かをドキドキさせながら遊技を行わせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 9 7 3 5 】

遊技機 F 2 において、第 2 判別条件が成立した場合に第 2 判別を実行する第 2 判別手段と、その第 2 判別手段による前記第 2 判別の結果を示すための第 2 識別情報を所定期間動的表示させることが可能な第 2 動的表示手段と、その第 2 動的表示手段により動的表示された前記第 2 識別情報が、特定の第 2 判別結果を示すための第 2 特定識別情報で停止表示された場合に第 2 特典遊技を実行可能な第 2 特典遊技実行手段と、を有し、前記切替条件は、前記第 2 判別手段による前記第 2 判別の結果が前記第 2 判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機 F 3。

40

#### 【 9 7 3 6 】

遊技機 F 3 によれば、遊技機 F 2 の奏する効果に加え、判別手段とは異なる第 2 判別手段により実行される第 2 判別に基づいて切替条件が成立し得るように構成しているため、終了条件を満たすまで判別手段の判別を実行した場合に、切替条件が成立しているか否かを遊技者に分かり難くすることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる

50

という効果がある。

【 9 7 3 7 】

遊技機 F 1 から F 3 のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記終了条件判別手段の実行タイミングを特定期間遅らせるものであり、前記判別手段は、前記特定期間中に実行される前記判別として前記第 1 遊技状態に対応させた判別を実行するものであることを特徴とする遊技機 F 4。

【 9 7 3 8 】

遊技機 F 4 によれば、遊技機 F 1 から F 3 のいずれかの奏する効果に加え、切替手段により終了条件判別手段の実行タイミングを遅らせている特定期間中に実行される判別手段の判別を第 1 遊技状態中の判別として実行することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

【 9 7 3 9 】

遊技機 F 1 から F 4 のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段により設定されている遊技状態を示すための表示態様を表示手段に表示可能な遊技状態表示手段を有し、前記遊技状態表示手段は、前記第 1 遊技状態が設定されていることを示すための表示態様として、第 1 表示態様と、その第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様とを表示可能なものであり、前記第 2 表示態様は、前記切替手段により前記終了条件判別手段の実行タイミングを切り替えた場合に表示されるものであることを特徴とする遊技機 F 5。

【 9 7 4 0 】

遊技機 F 5 によれば、遊技機 F 1 から F 5 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 遊技状態が設定されている状態を示す表示態様として、切替手段により終了条件判別手段の実行タイミングを切り替えた場合に表示される第 2 表示態様を表示可能に構成しているため、遊技者に現在の遊技状態を分かり易く報知することができるという効果がある。

20

【 9 7 4 1 】

< 特徴 G 群 > ( 当たり遊技の対象装置ナビ表示を、遊技の進行に合わせて可変させる )

遊技球が入球可能な第 1 状態と、その第 1 状態よりも遊技球が入球し難い第 2 状態とに可変可能な第 1 可変入球手段と、第 1 実行条件が成立した場合に、前記第 1 可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態へと所定期間可変させる第 1 特典遊技を実行可能な第 1 特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、遊技球が入球可能な第 3 状態と、その第 3 状態よりも遊技球が入球し難い第 4 状態とに可変可能な第 2 可変入球手段と、前記第 1 特典遊技実行手段により実行される前記第 1 特典遊技の遊技結果が所定の遊技結果である場合に、前記第 2 可変入球手段を前記第 4 状態から前記第 3 状態へと所定期間可変させる第 2 特典遊技を実行可能な第 2 特典遊技実行手段と、前記第 1 特典遊技が実行される場合に、前記第 1 可変入球手段を示す第 1 表示画像を表示手段に表示させ、前記第 2 特典遊技が実行される場合に、前記第 2 可変入球手段を示す第 2 表示画像を前記表示手段に表示させる表示制御手段を有するものであることを特徴とする遊技機 G 1。

30

【 9 7 4 2 】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技として通常では遊技球が入球し難い入球手段を開放させる遊技が実行されていた。また、始動口の配置位置と、特典遊技中に開放される入球手段の配置位置と、を異ならせた遊技機がある ( 例えば、特開 2 0 1 1 - 4 5 5 1 8 号公報 )。このような遊技では、始動口を狙う遊技を行う場合と、特典遊技を行う場合とで、遊技者に対して遊技球を発射させる位置を可変させることになるため、遊技者に対して、飽きの来ない遊技を提供することができるものであった。

40

【 9 7 4 3 】

しかしながら、特典遊技が実行された場合に、始動口を狙う遊技を継続して実行してしまうと、特典遊技中に入球手段へと球を入球させることができず、遊技者が損をする事態が発生する虞があった。

【 9 7 4 4 】

50



また、近年の遊技機では、遊技の興趣を向上させるために、限られた遊技領域内に複数の装置（遊技内容に応じて球が入球し難い状態から入球し易い状態へと可変する装置）を密集して配設するものがある。このような遊技機では、どの装置に向けて遊技球を発射すれば良いのかを遊技者が理解し難く、不適切な遊技を行ってしまい遊技者が損をする事態が発生するという問題があった。上記した遊技機において、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

【 9 7 4 5 】

遊技機 G 1 によれば、表示制御手段により実行される特典遊技に対応する可変入球手段を示す表示画像が表示手段に表示されるため、特典遊技が実行される場合にどこを狙って遊技球を発射すれば良いのかを遊技者に分かり易く報知することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

10

【 9 7 4 6 】

遊技機 G 1 において、前記表示制御手段は、前記第 1 実行条件が成立してから前記第 1 可変入球手段が前記第 1 状態へと可変されるまでの期間に、前記第 1 表示画像を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機 G 2。

【 9 7 4 7 】

遊技機 G 2 によれば、遊技機 G 1 の奏する効果に加え、第 1 可変入球手段が第 1 状態へと可変されるまでに表示画像が表示されるため、表示画像を見てから遊技球を発射した場合に、第 1 可変入球手段へと遊技球を入球させることができる。よって、遊技者により分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

20

【 9 7 4 8 】

遊技機 G 2 において、前記表示制御手段は、前記第 1 特典遊技実行手段により前記第 1 特典遊技が実行されている場合に、前記第 2 表示画像の少なくとも一部を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機 G 3。

【 9 7 4 9 】

遊技機 G 3 によれば、遊技機 G 2 の奏する効果に加え、第 1 特典遊技の実行中に、次に実行され得る第 2 特典遊技に対応した第 2 可変入球手段を示す第 2 表示画像の少なくとも一部が表示される。よって、第 1 特典遊技が終了した後の遊技方法を事前に把握することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

30

【 9 7 5 0 】

遊技機 G 2 または G 3 において、前記表示制御手段は、前記第 2 特典遊技実行手段により前記第 2 特典遊技が実行されている場合に、前記第 1 表示画像の少なくとも一部を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機 G 4。

【 9 7 5 1 】

遊技機 G 4 によれば、遊技機 G 2 または G 3 の奏する効果に加え、第 2 特典遊技の実行中に、既に実行済みの第 1 特典遊技に対応した第 1 可変入球手段を示す第 1 表示画像の少なくとも一部が表示される。よって、過去に実行した特典遊技の内容を遊技者が視覚的に認識することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

40

【 9 7 5 2 】

遊技機 G 1 から G 4 のいずれかにおいて、前記表示制御手段は、前記第 1 実行条件が成立したに基づいて、前記第 1 特典遊技が実行されるよりも前に、前記第 1 表示画像と前記第 2 画像とを順に表示させるものであることを特徴とする遊技機 G 5。

【 9 7 5 3 】

遊技機 G 5 によれば、遊技機 G 1 から G 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 実行条件が成立した場合に、今後実行され得る複数の特典遊技の流れを遊技者に報知することができるため、遊技者に一連の遊技方法を予め把握させることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【 9 7 5 4 】

< 特徴 H 群 > （有利遊技が実行され得る保留数になり易い遊技となり難い遊技とを実行

50

)

取得条件の成立に基づいて情報を取得する情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報を、当該情報に対する判別条件が成立するまで、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、前記判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示した場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定条件を満たしている場合のほうが、前記所定条件を満たしていない場合よりも遊技者に有利となる有利遊技を実行し易いものであることを特徴とする遊技機 H 1。

10

## 【 9 7 5 5 】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。また、始動口に遊技球が入球した場合に、遊技の当否抽選を実行するための抽選権利を所定数を上限に保留記憶させることが可能となるように構成されているものがあつた。ところで、上記した遊技機では、保留記憶されている抽選権利の数に関わらず同一の有利度合いの遊技が実行されるため、遊技が単調となりやすいという不具合があつた。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

20

## 【 9 7 5 6 】

遊技機 H 1 によれば、記憶手段に記憶されている情報の数に応じて有利遊技の実行のし易さを異ならせることができる。よって、遊技者に対して記憶手段に記憶されている情報の数に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

## 【 9 7 5 7 】

遊技機 H 1 において、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記所定条件を満たし易い第 1 遊技と、その第 1 遊技よりも前記所定条件を満たし難い第 2 遊技と、を実行可能なものであることを特徴とする遊技機 H 2。

30

## 【 9 7 5 8 】

遊技機 H 2 によれば、遊技機 H 1 の奏する効果に加え、第 1 遊技のほうが第 2 遊技よりも記憶手段に記憶されている情報の数が所定条件を満たし易くすることができる。よって、遊技者に対して第 1 遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

## 【 9 7 5 9 】

遊技機 H 2 において、前記所定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記所定数よりも少ない特定数である場合に成立し得るものであり、前記第 1 遊技は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数よりも多い場合に、前記情報の数を前記第 2 遊技よりも減少させ易くするものであることを特徴とする遊技機 H 3。

40

## 【 9 7 6 0 】

遊技機 H 3 によれば、遊技機 H 2 の奏する効果に加え、情報の数が特定数よりも多い場合に第 1 遊技が実行されると第 2 遊技が実行されるよりも情報の数を減少させ易くすることができるため、情報の数を特定数にさせ易くすることができる。よって、情報の数が特定数よりも多い状態で遊技を行っている遊技者に対して第 1 遊技が実行させることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。

## 【 9 7 6 1 】

遊技機 H 2 または H 3 において、前記第 1 遊技は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数よりも少ない場合に、前記情報の数を前記第 2 遊技よりも増加させ易くするものであることを特徴とする遊技機 H 4。

50

## 【 9 7 6 2 】

遊技機 H 4 によれば、遊技機 H 2 または H 3 の奏する効果に加え、情報の数が特定数よりも少ない場合に第 1 遊技が実行されると第 2 遊技が実行されるよりも情報の数を増加せ易くすることができるため、情報の数を特定数にさせ易くすることができる。よって、情報の数が特定数よりも少ない状態で遊技を行っている遊技者に対して第 1 遊技が実行させることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。

## 【 9 7 6 3 】

遊技機 H 2 から H 4 のいずれかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で第 1 条件が成立した場合において、予め定められている前記識別情報の動的表示期間が経過するまでに前記識別情報の動的表示を強制停止させる強制停止手段を有し、前記第 1 遊技は、前記強制停止手段により前記識別情報の動的表示を強制停止させることが可能なものであり、前記第 2 遊技は、前記第 1 遊技よりも前記強制停止手段により前記識別情報の動的表示を強制停止させ難いものであることを特徴とする遊技機 H 5。

10

## 【 9 7 6 4 】

遊技機 H 5 によれば、遊技機 H 2 から H 4 のいずれかの奏する効果に加え、強制停止手段により実行中の識別情報の動的表示を強制停止させることができる。これにより、実行中の識別情報が所定期間動的表示されるのを待つことなく、識別情報の動的表示を終了させることができる。よって、判別手段による次の判別を実行させ易くことができ、遊技効率を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

20

## 【 9 7 6 5 】

遊技機 H 5 において、前記判別条件とは異なる第 2 判別条件が成立した場合に、前記判別とは異なる第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段を有し、前記第 1 条件は、少なくとも前記第 2 判別手段による前記第 2 判別の結果が特定の第 2 判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機 H 6。

## 【 9 7 6 6 】

遊技機 H 6 によれば、遊技機 H 4 の奏する効果に加え、第 2 判別手段による第 2 判別の結果が特定の第 2 判別結果である場合に第 1 条件を成立し易くすることができる。よって、判別手段の判別結果を示すための識別情報の動的表示を強制停止させるために第 2 判別手段による第 2 判別を実行させるといった斬新な遊技性を提供することで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

30

## 【 9 7 6 7 】

< 特徴 I 群 > ( 時短期間中に時短回数が更新される変動表示と、更新されない変動表示とを設ける )

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が、特定の判別結果を示すための特定識別情報で停止表示した場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを含む複数の遊技状態の中から一の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で実行される前記識別情報の動的表示に基づいて第 1 情報を更新可能な更新手段と、その更新手段による前記第 1 情報の更新を制限する制限手段を有するものであることを特徴とする遊技機 I 1。

40

## 【 9 7 6 8 】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた ( 例えば、特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報 )。ところで、上記した遊技機では、時短遊技中に実行される抽選回数が予め定められた回数に到達すると時短遊技が終了してしまうため、遊技者に対して時短遊技の

50

残期間を容易に予測されてしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【 9 7 6 9 】

遊技機 I 1 によれば、第 2 遊技状態が設定されている状態で識別情報の動的表示が実行されたとしても、第 1 条件が成立した場合には制限手段により第 1 情報の更新を制限することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 7 7 0 】

遊技機 I 1 において、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で前記第 1 情報に基づく終了条件が成立した場合に前記第 1 遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機 I 2。

10

【 9 7 7 1 】

遊技機 I 2 によれば、遊技機 I 1 の奏する効果に加え、制限手段により第 1 情報の更新をを制限することにより、第 2 遊技状態を終了させ難くすることができる。よって、第 2 遊技状態の終了条件がどのタイミングで成立するのかを遊技者に分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 7 7 2 】

遊技機 I 2 において、前記判別手段は、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で前記判別を実行したほうが、前記第 1 遊技状態が設定されている状態で前記判別を実行するよりも遊技者に有利な判別を実行するものであることを特徴とする遊技機 I 3。

20

【 9 7 7 3 】

遊技機 I 3 によれば、遊技機 I 2 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態が第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるため、第 2 遊技状態が設定されている期間中に実行される動的表示回数が多くなるように期待しながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 7 7 4 】

遊技機 I 3 において、前記更新手段は、前記第 1 情報として、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で実行される前記識別情報の動的表示回数を更新可能なものであることを特徴とする遊技機 I 4。

【 9 7 7 5 】

遊技機 I 4 によれば、遊技機 I 3 の奏する効果に加え、更新手段により識別情報の動的表示回数が第 1 情報として更新されるため、第 2 遊技状態が設定されている状態で実行される識別情報の動的表示回数に基づいて第 2 遊技状態が終了することになる。よって、成立する条件に応じて識別情報の動的表示が実行されたにも関わらず、第 1 情報が更新されない場合を設けることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

30

【 9 7 7 6 】

遊技機 I 2 から I 4 のいずれかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で特殊条件が成立した場合に、予め定められている前記識別情報の動的表示期間が経過するまでに前記識別情報の動的表示を強制停止させる強制停止手段を有し、前記第 1 条件は、前記強制停止手段により前記識別情報の動的表示を強制停止させる場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機 I 5。

40

【 9 7 7 7 】

遊技機 I 5 によれば、遊技機 I 2 から I 4 のいずれかの奏する効果に加え、強制停止手段により識別情報の動的表示が強制停止された場合に、第 1 条件が成立し、制限手段によって更新手段による第 1 情報の更新が制限される。これにより、正常に動的表示させることができなかつた識別情報の動的表示によって第 1 情報が更新されることを抑制することができるため、第 2 遊技状態が設定されている状態で識別情報を正常に動的表示させることができないまま第 2 遊技状態が終了してしまい遊技者に不快な思いをさせてしまうことを抑制することが出来るという効果がある。

50

## 【 9 7 7 8 】

遊技機 I 5 において、前記強制停止手段は、前記識別情報に対応する前記判別手段の判別結果に関わらず、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果以外であることを示す識別情報で強制停止させるものであることを特徴とする遊技機 I 6。

## 【 9 7 7 9 】

遊技機 I 6 によれば、遊技機 I 5 の奏する効果に加え、識別情報が強制停止された場合には、特定遊技が実行されることが無い。よって、第 2 遊技状態が設定されている状態で識別情報を正常に動的表示させることができないまま第 2 遊技状態が終了してしまい遊技者に不快な思いをさせてしまうことを抑制することが出来るという効果がある。

## 【 9 7 8 0 】

遊技機 I 6 において、前記判別条件とは異なる第 2 判別条件が成立した場合に、前記判別とは異なる第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段を有し、前記特定遊技実行手段は、前記第 2 判別手段による前記第 2 判別の結果が特定の第 2 判別結果である場合にも前記特定遊技を実行するものであり、前記特殊条件は、少なくとも前記第 2 判別手段による前記第 2 判別の結果が前記特定の第 2 判別結果とは異なる所定の第 2 判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機 I 7。

## 【 9 7 8 1 】

遊技機 I 7 によれば、遊技機 I 6 の奏する効果に加え、特定遊技が実行され得る第 2 判別手段の第 2 判別結果が所定の第 2 判別結果である場合に特殊条件が成立し、強制停止手段により識別情報の動的表示が強制停止表示される。これにより、特定遊技を実行させるために第 2 判別手段による第 2 判別を実行した場合において、特定の第 2 判別の結果よりも先に所定の第 2 判別の結果となったとしても、特定識別情報の動的表示が強制停止されると共に、第 1 情報が更新されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

## 【 9 7 8 2 】

遊技機 I 7 において、前記特定遊技実行手段により実行される前記特定遊技の種別として、第 1 特定遊技種別とその第 1 特定遊技種別よりも遊技者に有利となる特定遊技を実行可能な第 2 特定遊技種別とを含む複数の特定遊技種別の中から一の特定遊技種別を決定する遊技種別決定手段を有し、前記遊技種別決定手段は、前記第 2 判別手段により前記特定の第 2 判別結果となったほうが、前記判別手段により前記特定の判別結果となった場合よりも、前記第 2 特定遊技種別を決定し易いものであることを特徴とする遊技機 I 8。

## 【 9 7 8 3 】

遊技機 I 8 によれば、遊技機 I 7 の奏する効果に加え、判別手段よりも第 2 判別手段のほうが遊技者に有利な判別結果となり易いため、遊技者に対して積極的に第 2 判別を実行させることができる。よって、制限手段による制限効果をより高めることができるという効果がある。

## 【 9 7 8 4 】

遊技機 I 7 または I 8 において、前記第 2 判別手段は、前記第 1 遊技状態が設定されている場合よりも前記第 2 遊技状態が設定されている場合のほうが前記第 2 判別を実行し易いものであることを特徴とする遊技機 I 9。

## 【 9 7 8 5 】

遊技機 I 9 によれば、遊技機 I 7 または I 8 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態が設定されている場合のほうが第 1 遊技状態が設定されている場合よりも第 2 判別手段による第 2 判別を実行し易いため、第 2 遊技状態が設定されている状態において、遊技者に対して積極的に第 2 判別を実行させることができる。よって、制限手段による制限効果をより高めることができるという効果がある。

## 【 9 7 8 6 】

< 特徴 J 群 > ( 実行中の変動表示を途中で停止表示させる条件が成立した場合に、実行中の変動表示の内容に基づいて停止制御内容を切り替える )

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により

10

20

30

40

50

動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で切替条件が成立した場合に、前記動的表示手段による前記識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて前記動的表示態様を、特定動的表示態様に切り替えるための特定制御を実行可能な特定制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｊ１。

#### 【 ９ ７ ８ ７ 】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、複数の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を同時に変動させることが可能な遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１５－１２９０７号公報）。また、上述した構成を有する遊技機において、一方の抽選で当たり当選した場合に、他方の抽選結果を強制的に破棄するものがあった。この場合、他方の抽選結果の内容に関わらず他方の抽選結果が強制的に破棄されてしまうため、場合によっては遊技者に対して不利となる場合があり、遊技者に不信感を与えてしまうという問題があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。なお、上述した従来の課題は、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）を同時に（並行して）実行する遊技機（所謂、同時変動機）における課題を記載したものであるが、本特徴群の技術思想によって解決される課題は、同時変動機に限られるものではなく、同時変動機以外の遊技機（例えば、入賞順に応じて第１特別図柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とを実行する遊技機）に適用しても勿論良い。

#### 【 ９ ７ ８ ８ 】

遊技機Ｊ１によれば、識別情報が動的表示されている状態で切替条件が成立した場合に、実行中の識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて動的表示態様を特定動的表示態様へと切り替えることができる。これにより、実行中の識別情報の動的表示に対応させた特定動的表示態様へと動的表示態様を切り替えることができる。よって、動的表示態様を切り替える場合において遊技者に不信感を与えることを抑制することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 ９ ７ ８ ９ 】

遊技機Ｊ１において、前記特定制御手段は、前記特定制御を実行する場合において、前記動的表示手段による前記識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて複数の前記特定動的表示態様のうち何れかの特定動的表示態様に切り替えるものであることを特徴とする遊技機Ｊ２。

#### 【 ９ ７ ９ ０ 】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、特定制御が実行される場合に、識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて特定動的表示態様を異ならせることができる。これにより、識別情報動的表示に対応させた特定制御を決定することができるため、識別情報の動的表示に対して特定制御を実行する際に、遊技者に分かり難い遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 ９ ７ ９ １ 】

遊技機Ｊ１またはＪ２において、前記判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に前記判別とは異なる第２判別を実行する第２判別手段を有し、前記切替条件は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が所定の第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｊ３。

#### 【 ９ ７ ９ ２ 】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１またはＪ２の奏する効果に加え、第２判別手段による第２判別の結果が所定の第２判別結果である場合に切替条件が成立し、特定制御が実行さ

10

20

30

40

50

れることとなる。よって、特定制御の制御内容が、判別手段による判別結果と、第2判別手段による第2判別の結果との両方に関連付いたものとなり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【9793】

遊技機J3において、前記特定遊技実行手段は、前記第2判別手段による前記第2判別の結果が前記所定の第2判別結果とは異なる特定の第2判別結果である場合にも前記特定遊技を実行可能なものであることを特徴とする遊技機J4。

【9794】

遊技機J4によれば、第2判別手段による第2判別に基づいても特定遊技が実行させることができるため、遊技者に対して判別手段の判別と第2判別手段の第2判別との両方を意欲的に行わせることができる。よって、特定制御が実行される頻度を高めることができるという効果がある。

【9795】

遊技機J1からJ4の何れかにおいて、前記動的表示態様決定手段は、前記識別情報の動的表示期間を少なくとも決定するものであり、前記切替条件は、前記動的表示期間が長いほうが短い場合よりも成立し易いものであることを特徴とする遊技機J5。

【9796】

遊技機J5によれば、遊技機J1からJ4の何れかの奏する効果に加え、動的表示期間が長いほうが切替条件が成立し易くすることができるため、動的表示手段により動的表示される識別情報の動的表示期間の長さに対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【9797】

遊技機J1からJ5の何れかにおいて、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の残動的表示期間を判別可能な残期間判別手段を有し、前記切替条件は、前記残期間判別手段により判別された前記残動的表示期間の長さに応じて成立のし易さを異ならせたものであることを特徴とする遊技機J6。

【9798】

遊技機J6によれば、遊技機J1からJ5の何れかの奏する効果に加え、残動的表示期間の長さに応じて切替条件の成立のし易さを異ならせることができるため、遊技者に対して識別情報の残動的表示期間の長さにも興味を持たせることができるという効果がある。

【9799】

<特徴K群>（先読み結果に基づいて表示される特定図柄の個数を、保留数と同期させずに増減させる）

取得条件の成立に基づいて情報を取得する情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報を、少なくとも当該情報に対する判別条件が成立するまで、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、前記判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が、特定の判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づく前記判別が実行されるまでに、当該情報に基づく事前判別を実行する事前判別手段と、その事前判別手段による前記事前判別の結果に基づいて所定数の特定図柄を前記表示手段に表示させる特定図柄表示手段と、その特定図柄表示手段により表示される前記特定図柄の表示数を、前記情報の数に関わらず可変表示させることが可能な図柄数可変表示手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機K1。

【9800】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される遊技機が提案されていた。また、始動口に遊技球が入球した

10

20

30

40

50

場合に、遊技の当否抽選を実行するための抽選権利を所定数を上限に保留記憶させることが可能となるように構成し、保留記憶されている抽選権利の個数を図柄で表示し、その図柄の表示態様を保留記憶されている抽選権利に対応する抽選結果を事前に判別した事前判別結果に基づいて可変させるものが提案されている（例えば、特開 2013-223613 号公報）。ところで、上記した遊技機では、表示されている図柄を用いて事前判別の結果を遊技者に示唆することができるものであったが、保留記憶されている抽選権利の数が少ない場合は、表示される図柄の数も少なくなり、演出効果が低下してしまい、遊技が単調となりやすいという不具合があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【9801】

10

遊技機 K1 によれば、事前判別手段による事前判別の結果に基づいて表示される特定図柄の表示数を、記憶手段に記憶されている情報の数に関わらず可変させることができる。よって、記憶手段に記憶されている情報の数が少ない場合であっても、特定図柄の表示数を可変表示することができ、遊技者に対して、事前判別の結果を示唆する演出に興味を持たせることができるという効果がある。

【9802】

遊技機 K1 において、前記特定図柄表示手段は、前記記憶手段に記憶可能な前記情報の数を上限に前記特定図柄を表示可能なものであることを特徴とする遊技機 K2。

【9803】

遊技機 K2 によれば、遊技機 K1 の奏する効果に加え、特定図柄の上限表示数を記憶手段に記憶可能な情報の上限数としているため、遊技者に対して特定図柄が記憶手段に記憶されている情報の数を示していると思わせることができる。

20

【9804】

遊技機 K1 または K2 の何れかにおいて、前記図柄数可変手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が 1 以上である場合には、前記特定図柄の数として 1 以上の範囲で前記特定図柄の表示数を可変するものであることを特徴とする遊技機 K3。

【9805】

遊技機 K3 によれば、遊技機 K1 または K2 の奏する効果に加え、記憶手段に情報が記憶されている間は、特定図柄を継続して表示させることができるため、遊技者に対して特定図柄が記憶手段に記憶されている情報の数を示していると思わせることができる。

30

【9806】

遊技機 K1 から K3 の何れかにおいて、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となる第 2 遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうち、一の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、少なくとも前記第 2 遊技状態が設定されている状態で終了条件が成立した場合に前記第 1 遊技状態を設定可能なものであり、前記特定図柄表示手段は、前記第 2 遊技状態が設定されている間、前記特定図柄を前記表示手段に表示可能なものであることを特徴とする遊技機 K4。

【9807】

遊技機 K4 によれば、遊技機 K1 から K3 の何れかの奏する効果に加え、特定図柄が表示手段に表示されている間は、遊技者に有利な第 2 遊技状態が設定されていることになるため、特定図柄の表示数が可変する毎に第 2 遊技状態が終了するか否かを遊技者に報知することができる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。

40

【9808】

遊技機 K4 において、前記図柄数可変手段は、前記表示手段に表示されている前記特定図柄の表示数を 2 以上可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機 K5。

【9809】

遊技機 K5 によれば、遊技機 K4 の奏する効果に加え、特定図柄の表示数を一度に大きく可変させることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【9810】

50



遊技機 K 5 において、前記図柄数可変手段は、前記事前判別手段による前記事前判別の結果として、前記記憶手段に記憶されている前記情報に前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれている場合のほうが、前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれていない場合よりも、前記特定図柄の表示数を増加させるように可変し易いものであることを特徴とする遊技機 K 6。

【 9 8 1 1 】

遊技機 K 6 によれば、遊技機 K 5 の奏する効果に加え、特定の判別結果に対応する情報が含まれていると事前判別されたほうが特定図柄の表示数を増加させ易くすることができるため、特定図柄の可変状況に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

【 9 8 1 2 】

遊技機 K 6 において、前記図柄数可変手段は、前記事前判別手段による前記事前判別の結果として、前記記憶手段に記憶されている前記情報に前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれている場合のほうが、前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれていない場合よりも、一度に増加させる前記特定図柄の表示数が多くなり易いものであることを特徴とする遊技機 K 7。

【 9 8 1 3 】

遊技機 K 7 によれば、遊技機 K 6 の奏する効果に加え、一度に増加する特定図柄の表示数が多いほど、特定の判別結果に対応する情報が含まれている可能性が高くなるため、遊技者に対して、特定図柄の表示数がどのように増加するのか興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

20

【 9 8 1 4 】

遊技機 K 7 において、前記図柄数可変手段は、前記特定図柄の表示数を特定数まで増加させる前に、前記特定図柄の表示数を減少させる準備可変表示を実行可能なものであることを特徴とする遊技機 K 8。

【 9 8 1 5 】

遊技機 K 8 によれば、遊技機 K 7 の奏する効果に加え、準備可変表示により特定図柄の表示数を減少させることができるため、現状の特定図柄の表示数に関わらず、特定数の増加可変表示を実行することができる。よって、図柄数可変手段による特定図柄の表示数を可変表示させる演出の自由度を高めることができるという効果がある。

30

【 9 8 1 6 】

< 特徴 L 群 > ( 上流側の電チュー入賞率を可変させることで、下流側の始動口への入球率を可変させる )

第 1 判別条件が成立した場合に第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、前記第 1 判別条件とは異なる第 2 判別条件が成立した場合に前記第 1 判別とは異なる第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、前記第 1 判別手段による前記第 1 判別の結果が特定の第 1 判別結果である場合、或いは、前記第 2 判別手段による前記第 2 判別の結果が特定の第 2 判別結果である場合に、対応する特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、遊技球が流下可能な第 1 流路と、その第 1 流路を流下する遊技球が入球可能であり、遊技球が入球した場合に前記第 1 判別条件が成立し得る第 1 入球手段と、その第 1 入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 状態と、その第 1 状態よりも入球困難な第 2 状態とに可変可能な可変手段と、実行条件が成立した場合に、前記可変手段を所定の可変パターンで可変制御可能な可変制御手段と、遊技球が入球可能であり、遊技球が入球した場合に前記第 2 判別条件が成立し得る第 2 入球手段と、を有し、前記第 2 入球手段は、前記第 1 流路を流下する遊技球のうち、前記第 1 入球手段に入球し得なかった遊技球が入球し得る位置に設けられるものであることを特徴とする遊技機 L 1。

40

【 9 8 1 7 】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時

50

短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。また、複数の始動口を設け、そのうちの始動口に時短遊技中に遊技球を入球させ易くするための可変部材を設けることで、時短遊技中に抽選を実行させ易くするものがある。ところで、上記した遊技機では、可変部材が設けられた始動口に向けて遊技球を発射した際に、始動口に入球しなかった遊技球は無駄となり、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【 9 8 1 8 】

遊技機 L 1 によれば、可変制御手段により可変手段が第 1 状態へと可変される期間の長さによって、第 1 流路を流下する遊技球に基づいて第 1 判別を実行させ易い状態と、第 2 判別を実行させ易い状態とを切り替えることができる。これにより、第 1 流路を遊技球が流下する場合に、遊技者に対して何れの判別が実行されるかを予測させる楽しさを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

【 9 8 1 9 】

遊技機 L 1 において、前記可変制御手段により可変制御される前記可変手段の前記可変パターンとして、第 1 可変パターンと、その第 1 可変パターンよりも前記可変手段が前記第 2 状態となる期間が長い第 2 可変パターンと、を少なくとも含む複数の可変パターンの中から一の可変パターンを決定する可変パターン決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 L 2。

【 9 8 2 0 】

遊技機 L 2 によれば、遊技機 L 1 の奏する効果に加え、可変パターン決定手段により決定された可変パターンに応じて可変制御手段により可変手段が可変制御されるので、可変手段の可変状況に応じて第 1 流路を流下する遊技球に基づいて第 1 判別を実行させ易い状態と、第 2 判別を実行させ易い状態とを切り替えることができる。よって、遊技者に対して、可変手段の可変状況に興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

20

【 9 8 2 1 】

遊技機 L 2 において、判定条件が成立した場合に所定の判定を実行する判定手段を有し、前記可変制御手段は、前記判別手段による前記判定の結果が特定の判定結果である場合に、前記可変手段を可変制御するものであることを特徴とする遊技機 L 3。

30

【 9 8 2 2 】

遊技機 L 3 によれば、遊技機 L 2 の奏する効果に加え、判定手段の判定結果に基づいて可変手段が可変制御されるため、遊技者に対して判定手段の判定内容に興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 8 2 3 】

遊技機 L 3 において、前記判定手段による前記判定の結果を示すための識別情報を動的表示可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間として、異なる長さの複数の動的表示期間の中から一の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記動的表示期間を決定するものであることを特徴とする遊技機 L 4。

40

【 9 8 2 4 】

遊技機 L 4 によれば、遊技機 L 3 の奏する効果に加え、判定手段の判定結果が停止表示されるまでの動的表示期間の長さを異ならせることができるため、可変制御手段による可変制御が実行されることの無い期間を遊技者に付与することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 8 2 5 】

遊技機 L 1 から L 4 の何れかにおいて、前記第 1 判別手段よりも前記第 2 判別手段のほうが遊技者に有利な判別を実行するものであることを特徴とする遊技機 L 5。

【 9 8 2 6 】

遊技機 L 5 によれば、遊技機 L 1 から L 4 の奏する効果に加え、第 1 判別手段よりも第

50

2 判別手段のほうで遊技者に有利な判別が実行されるため、第2入球手段へと遊技球が到達することを期待させながら、第1流路を流下する遊技球の挙動に興味を持たせながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【9827】

遊技機L5において、前記第1流路を流下する遊技球を検知可能な検知手段と、その検知手段による検知結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を有し、前記検知手段は、少なくとも、前記第1流路に流入した遊技球を検知可能な第1検知手段と、前記第1流路を流下する遊技球のうち、前記第1入球手段に入球しなかった遊技球を検知可能な第2検知手段と、から構成されるものであり、前記演出実行手段により実行される前記演出は、前記第1流路を流下する球が前記第2入球手段へと到達する期待度を遊技者に示すためのものであることを特徴とする遊技機L6。

10

【9828】

遊技機L6によれば、遊技機L5の奏する効果に加え、第1流路を流下する遊技球の流下状況を遊技者に分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【9829】

<特徴AA群>

第1情報取得条件の成立に基づいて第1情報を取得可能な第1情報取得手段と、その第1情報取得手段により取得された前記第1情報に基づいて、第1判別を実行可能な第1判別手段と、その第1判別手段による第1判別結果を示すための第1識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第1動的表示手段と、その第1動的表示手段により動的表示される前記第1識別情報の第1動的表示態様を決定することが可能な第1動的表示態様決定手段と、第2情報取得条件の成立に基づいて第2情報を取得可能な第2情報取得手段と、その第2情報取得手段により取得された前記第2情報が記憶される第2情報記憶手段と、前記第2情報取得手段により取得された前記第2情報に基づいて、第2判別を実行可能な第2判別手段と、その第2判別手段による第2判別結果を示すための第2識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第2動的表示手段と、その第2動的表示手段により動的表示される前記第2識別情報の第2動的表示態様を決定することが可能な第2動的表示態様決定手段と、特定の第1判別結果を示すための第1識別情報または特定の第2判別結果を示すための第2識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第2識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第2情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第2情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機AA1。

20

30

【9830】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献1：特許第2514417号公報）。

40

【9831】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【9832】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【9833】

遊技機AA1によれば、第2識別情報の動的表示期間中に実行される演出態様が記憶されている第2情報の数によって可変されるので、その後実行されることが可能となっている第2識別情報の動的表示の回数に対応させた演出の実行が可能となり、特定の第2判

50

定結果を示すための第2識別情報が表示されない場合にも、その後の遊技に対して継続して興味を持たせることで遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【9834】

遊技機AA1において、前記第2識別情報の動的表示は、前記第1識別情報の動的表示よりも優先して実行されるものであり、前記演出態様実行手段は、特定の前記第2動的表示態様が実行されている場合に前記演出態様を実行するものであることを特徴とする遊技機AA2。

【9835】

遊技機AA2によれば、特定の第2動的表示態様が実行されることで、第2情報が記憶されることに意欲を抱かせることができ、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

【9836】

遊技機AA1またはAA2において、前記演出態様は、前記第2情報が記憶されている数に対応して前記実行されている前記第2動的表示態様の期間が終了した後に連続して実行される次の前記第2識別情報の動的表示に跨がった期間で設定されているものであることを特徴とする遊技機AA3。

【9837】

遊技機AA3によれば、遊技機AA1またはAA2の奏する効果に加え、演出態様は複数回連続して実行される第2識別情報の動的表示期間に跨がって実行可能に構成されているので、複数回の第2動的表示態様を1の動的表示のように見せて興趣を向上させることができるという効果がある。

【9838】

遊技機AA1からAA3のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第1入球手段と、前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段に遊技球が入球可能な第1状態と前記第1状態よりも遊技球の入球が困難となる第2状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第2状態から第1状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機AA4。

【9839】

遊技機AA4によれば、遊技機AA1からAA3の奏する効果に加え、第2情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様を選択されるので、第2情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

【9840】

<特徴AB群> (変動パターンの実行中の途中で特図2保留数によって、演出可変)

第1情報取得条件の成立に基づいて第1情報を取得可能な第1情報取得手段と、その第1情報取得手段により取得された前記第1情報に基づいて、第1判別を実行可能な第1判別手段と、その第1判別手段による第1判別結果を示すための第1識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第1動的表示手段と、その第1動的表示手段により動的表示される前記第1識別情報の第1動的表示態様を決定することが可能な第1動的表示態様決定手段と、第2情報取得条件の成立に基づいて第2情報を取得可能な第2情報取得手段と、その第2情報取得手段により取得された前記第2情報が記憶される第2情報記憶手段と、前記第2情報取得手段により取得された前記第2情報に基づいて、第2判別を実行可能な第2判別手段と、その第2判別手段による第2判別結果を示すための第2識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第2動的表示手段と、その第2動的表示手段により動的表示される前記第2識別情報の第2動的表示態様を決定することが可能な第2動的表示態様決定手段と、特定の第1判別結果を示すための第1識別情報または特定の第2判別結果を示すための第2識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、

10

20

30

40

50

前記第 1 識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第 2 情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第 2 情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機 A B 1。

【 9 8 4 1 】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献 1：特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。

【 9 8 4 2 】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【 9 8 4 3 】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【 9 8 4 4 】

遊技機 A B 1 によれば、第 1 識別情報が動的表示の開始時に決定された第 1 動的表示態様で動的表示されている期間に実行される演出態様が第 2 情報の記憶されている数に基づいて決定されるので、第 1 判別の結果だけでなく、第 2 判別が実行されることが可能であることに関する情報も演出態様から判別することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【 9 8 4 5 】

遊技機 A B 1 において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記第 2 情報の数と動的表示されている前記第 1 識別情報の動的表示態様とに基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機 A B 2。

【 9 8 4 6 】

遊技機 A B 2 によれば、遊技機 A B 1 の奏する効果に加え、実行されている第 1 動的表示態様とその実行中における第 2 情報が記憶されている数により演出態様が選択されるので、多様な演出態様を実行できるという効果がある。

【 9 8 4 7 】

遊技機 A B 1 または A B 2 において、前記第 2 識別情報の動的表示は、前記第 1 識別情報の動的表示よりも優先して実行されるように構成され、前記演出態様は、その後に行われる前記第 2 識別情報の動的表示態様に関連する演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機 A B 3。

【 9 8 4 8 】

遊技機 A B 3 によれば、遊技機 A B 1 または A B 2 の奏する効果に加え、第 2 情報が記憶されている場合には、実行されている第 1 識別情報が終了した後は、第 2 識別情報の動的表示が開始されることになり、その第 2 動的表示態様と関連する演出態様を第 2 識別情報の動的表示の開始前に実行することができるので、優先して実行される第 2 識別情報の動的表示が開始されることを早期に遊技者に認識させることができるという効果がある。

【 9 8 4 9 】

遊技機 A B 1 から A B 3 のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、前記第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、その第 2 入球手段に遊技球が入球可能な第 1 状態と前記第 1 状態よりも遊技球の入球が困難となる第 2 状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第 2 状態から第 1 状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 A B 4。

10

20

30

40

50

## 【 9 8 5 0 】

遊技機 A B 4 によれば、遊技機 A B 1 から A B 3 の奏する効果に加え、第 2 情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第 2 情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

## 【 9 8 5 1 】

< 特徴 A C 群 > ( 特図 2 変動の疑似演出として、特図 1 変動演出を用いる )

第 1 の判別条件の成立に基づいて第 1 判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて第 2 判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第 1 特典遊技を実行する第 1 特典遊技実行手段と、前記第 2 判別手段の判別結果が予め定められた第 2 の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第 1 特典遊技を実行する第 2 特典遊技実行手段と、前記第 1 判別が実行されたことに基づいて、当該第 1 判別の判別結果を示すための第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段と、前記第 2 判別が実行されたことに基づいて、当該第 2 判別の判別結果を示すための演出として前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、を備え、前記第 2 演出実行手段は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第 1 演出の演出期間において実行され易い特定の演出態様を少なくとも含む演出態様の前記第 2 演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機 A C 1。

## 【 9 8 5 2 】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある ( 例えば、特許文献 1 : 特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報 )。

## 【 9 8 5 3 】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

## 【 9 8 5 4 】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

## 【 9 8 5 5 】

遊技機 A C 1 によれば、第 2 判別の判別結果を示すための演出として第 1 演出を実行可能とすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

## 【 9 8 5 6 】

遊技機 A C 1 において、前記第 2 演出実行手段は、前記第 1 演出の演出態様として、前記第 1 判別の結果を示す表示態様を少なくとも含む演出態様の前記第 2 演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機 A C 2。

## 【 9 8 5 7 】

遊技機 A C 2 によれば、遊技機 A C 1 の奏する効果に加え、第 1 判別の判別結果を示す表示態様を用いた第 2 演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

## 【 9 8 5 8 】

遊技機 A C 2 において、前記第 2 演出実行手段は、第 2 判別の判別結果を示す 1 の演出内で前記第 2 判別の判別結果を示すための第 2 演出態様と、前記演出態様とを実行するものであることを特徴とする遊技機 A C 3。

## 【 9 8 5 9 】

遊技機 A C 3 によれば、遊技機 A C 2 の奏する効果に加え、より意外性のある演出を実行することができるという効果がある。

## 【 9 8 6 0 】

< 特徴 A D 群 > ( 通常当たりでも確変含むダブル表示 )

10

20

30

40

50

第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第 1 識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第 1 判別手段による第 1 判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第 1 動的表示手段と、第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第 2 識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第 2 判別手段による第 2 判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第 2 動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記第 1 判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第 1 識別図柄が停止表示された場合または前記表示手段に特定の前記第 2 判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第 2 識別図柄が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段は、前記特定の組み合わせのうち、第 1 特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記特典として第 1 特典を付与可能であり、前記第 1 特定組み合わせとは異なる第 2 特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記第 1 特典よりも遊技者に有利な第 2 特典を付与可能に構成され、前記遊技機は、前記特典付与手段により付与される前記特典の種別を決定可能な決定手段を有し、前記第 1 動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、1 の第 1 識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を前記第 1 特定組み合わせと前記第 2 特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第 1 識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機 A D 1。

10

20

【 9 8 6 1 】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を複数の図柄の組み合わせで報知する場合に、表示された図柄の種類によりその後付与される特典が異なるように構成することで、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献 1：特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。

【 9 8 6 2 】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技者が望む特典よりも低い特典が付与されない組み合わせを構成する一部の図柄が停止表示されることで、結果が報知されるよりも前に遊技に対する興趣が低下してしまう問題点があった。

【 9 8 6 3 】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

30

【 9 8 6 4 】

遊技機 A D 1 によれば、特定期間に識別図柄が特定の組み合わせで表示される場合に複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、第 1 特典に対応した組み合わせと第 2 特典に対応した組み合わせの双方が表示される期待を長く持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【 9 8 6 5 】

遊技機 A D 1 において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第 1 判別結果である場合に前記第 1 特典を決定するものであることを特徴とする遊技機 A D 2。

【 9 8 6 6 】

40

遊技機 A D 2 によれば、遊技機 A D 1 の奏する効果に加え、決定手段により第 1 特典が決定される特定期間であっても、複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、特定期間に第 1 判別が実行された場合にも第 2 特典が付与されることへの期待感を持ちやすくすることができるという効果がある。

【 9 8 6 7 】

遊技機 A D 2 において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第 2 判別結果である場合に前記第 2 特典を決定するものであり、前記第 2 動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、1 の第 2 識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を 2 以上の異なる前記第 2 特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる特別複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第 2 識別図

50

柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機 A D 3。

【 9 8 6 8 】

遊技機 A D 3 によれば、遊技機 A D 2 の奏する効果に加え、特定期間では、遊技者に有利な第 2 特典が特定の第 2 判定結果である場合に必ず付与されることを早期に認識させることができるという効果がある。

【 9 8 6 9 】

< 特徴 A E 群 > ( 確変当たり時のパンク E D 制御 )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、特定の前記特典遊技が実行される場合に、遊技球が通過可能となる特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に前記特典遊技の実行後に設定される遊技状態として通常遊技状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、前記特典遊技が終了する場合に、該特典遊技の実行後に設定される前記遊技状態を示唆可能な示唆態様を実行する示唆態様実行手段と、を有した遊技機において、前記示唆態様は、第 1 示唆態様と第 2 示唆態様とが組み合わせられて構成されており、前記通常遊技状態を示唆するための第 2 示唆態様と前記有利遊技状態を示唆するための第 2 示唆態様とは同一の期間で構成された示唆態様で構成されているものであることを特徴とする遊技機 A E 1。

【 9 8 7 0 】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりとなり、その当たり種別によって異なる当たり遊技を実行して、特定の種別の当たり遊技中には、遊技球が入球可能な状態と困難な状態とに可変される可変入球領域が入球可能な状態に可変され、遊技球が入球することで当たり遊技後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態とすることで遊技の興趣向上を図っているものがある ( 例えば、特許文献 1 : 特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報 )。

【 9 8 7 1 】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、特定の種別の当たり遊技が実行されても、可変入球領域に遊技球が入球しない場合が発生することで、その場合の報知制御における制御負荷が増大してしまう問題点があった。

【 9 8 7 2 】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、制御負荷を軽減できる遊技機を提供することを目的としている。

【 9 8 7 3 】

遊技機 A E 1 によれば、第 2 示唆態様を同一の期間としたことで、示唆態様を表示させる期間が可変することを抑制しながら特定領域への入球状態によって示唆する態様を設定することで特典遊技の終了時における示唆態様の報知制御を容易にして制御負荷を軽減することができるという効果がある。

【 9 8 7 4 】

遊技機 A E 1 において、前記特典遊技が実行される場合に、実行される特典遊技の種別に対応して前記示唆態様実行手段により実行される前記示唆態様を設定する示唆態様設定手段と、前記特定の特典遊技中に前記特定領域に遊技球が入球しなかった場合に設定されている前記示唆態様のうち、前記第 2 示唆態様を前記特定の特典遊技以外に対応した第 2 示唆態様に切替えることが可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 A E 2。

【 9 8 7 5 】

遊技機 A E 2 によれば、遊技機 A E 1 の奏する効果に加え、特典遊技の終了時における制御負荷が集中することを抑制するように開始時に示唆態様を設定する構成であっても、示唆態様を表示するための期間を変動させることなく通常遊技状態に対応した示唆態様に切替えて示唆することができるので、制御負荷を抑制して正しい示唆を実行することがで



きるという効果がある。

【 9 8 7 6 】

< 特徴 A F 群 > ( 大当たり種別に応じて異なる長さの E D 期間を設ける )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の前記特典遊技の種別に応じた長さの期間を設定する期間設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 A F 1。

【 9 8 7 7 】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある ( 例えば、特許文献 1 : 特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報 )。

【 9 8 7 8 】

しかしながら、上述した従来 of 遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【 9 8 7 9 】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【 9 8 8 0 】

遊技機 A F 1 によれば、特典遊技の種別に応じて異なる期間を設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 8 8 1 】

遊技機 A F 1 において、前記期間設定手段により設定された前記期間を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 A F 2。

【 9 8 8 2 】

遊技機 A F 2 によれば、遊技機 A F 1 の奏する効果に加え、特典遊技の種別に応じて設定される異なる期間にて特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 8 8 3 】

遊技機 A F 1 または A F 2 において、前記特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合に、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さを異なる長さに切替可能な期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機 A F 3。

【 9 8 8 4 】

遊技機 A F 3 によれば、遊技機 A F 1 または A F 2 の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合にも期間の長さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 8 8 5 】

< 特徴 A G 群 > ( E D 期間を V 入賞の有無で可変させる )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行中に遊技球が通過可能となる特定領域と、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、遊技者に有利となる有利遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための特定期間を設定する特定期間設定手段と、を備え、前記特定期間設定手段は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの前記特定期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 A G 1。

【 9 8 8 6 】

10

20

30

40

50

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【９８８７】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【９８８８】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

10

【９８８９】

遊技機ＡＧ１によれば、特典遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの特定期間を設定可能にしているため、遊技の興趣を向上させることができる。

【９８９０】

遊技機ＡＧ１において、前記特定期間中に特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＡＧ２。

【９８９１】

遊技機ＡＧ２によれば、遊技機ＡＧ１の奏する効果に加え、特定期間内に特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

20

【９８９２】

遊技機ＡＧ２において、前記特定演出は、前記特典遊技中における前記特定領域への遊技球の通過状況を報知するための報知態様を少なくとも含むものであることを特徴とする遊技機ＡＧ３。

【９８９３】

遊技機ＡＧ３によれば、特定演出に報知態様が含まれるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することが出来るという効果がある。

【９８９４】

<特徴ＢＡ群>（設定に応じて遊技性を異ならせる）

遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態に設定することが可能な特定要素設定手段と、所定の設定条件の成立に基づいて第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記特定要素が前記第２状態に設定されている場合よりも、前記第１状態に設定されている場合の方が遊技者に有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ１。

30

【９８９５】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

40

【９８９６】

また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。

【９８９７】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、各遊技状態の有利度合いが固定化されているため、遊技が単調となってしまう虞があるという問題点があった。

50

## 【 9 8 9 8 】

これに対して遊技機 B A 1 によれば、有利な第 2 遊技状態においては、特定要素が有利度合いの低い第 1 状態に設定されている方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

## 【 9 8 9 9 】

遊技機 B A 1 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第 1 状態は、前記第 2 状態よりも前記特定の判別結果となる確率が低い状態で構成されていることを特徴とする遊技機 B A 2。

10

## 【 9 9 0 0 】

遊技機 B A 2 によれば、遊技機 B A 1 の奏する効果に加え、有利な第 2 遊技状態においては、特定の判別結果となる確率が低い方が有利になるという極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

## 【 9 9 0 1 】

遊技機 B A 2 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し易い第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球し難い第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 2 判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が前記第 2 位置から前記第 1 位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 遊技状態よりも、前記特典付与手段によって前記所定の特典が付与され易く構成されていることを特徴とする遊技機 B A 3。

20

## 【 9 9 0 2 】

遊技機 B A 3 によれば、遊技機 B A 2 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態においては所定の特典が付与され易くなるので、第 2 遊技状態が設定された場合に遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

## 【 9 9 0 3 】

遊技機 B A 2 又は B A 3 において、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態において前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記第 1 遊技状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B A 4。

30

## 【 9 9 0 4 】

遊技機 B A 4 によれば、遊技機 B A 2 又は B A 3 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態において特定の判別結果になると第 2 遊技状態よりも有利度合いが低い第 1 遊技状態が設定されてしまう可能性があるので、第 2 遊技状態においては、特定の判別結果になるよりも第 2 判別結果となって特典が付与され続けて欲しいと思わせることができる。よって、特定の判別結果にならないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

40

## 【 9 9 0 5 】

遊技機 B A 2 から B A 4 のいずれかにおいて、前記第 2 遊技状態は、前記特定の判別結果となるまで維持され得るように構成されていることを特徴とする遊技機 B A 5。

## 【 9 9 0 6 】

遊技機 B A 5 によれば、遊技機 B A 2 から B A 5 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 遊技状態が特定の判別結果となるまで維持されるので、特定の判別結果となる確率が低い第 1 状態の方がより長く第 2 遊技状態が継続し易くなる。つまり、より多くの回数第 2 判別結果になり易くなるため所定の特典の付与回数も多くなり易くなる。よって、第 2 遊技状態以外の状態では第 2 状態であることを期待させることができる一方で、第 2 遊技状態では不利な第 1 状態を期待させることができるという極めて斬新な遊技性を実現すること

50

ができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 9 0 7 】

遊技機 B A 2 において、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 遊技状態と、前記第 2 遊技状態と、前記第 2 遊技状態よりも有利度合いが高い第 3 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態に設定可能に構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の判別に渡って前記特定の判別結果以外の判別結果になったことに基づいて、前記第 3 遊技状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B A 6。

【 9 9 0 8 】

遊技機 B A 6 によれば、遊技機 B A 1 又は B A 2 の奏する効果に加え、特定の判別結果となる確率が低い第 1 状態の方が第 2 遊技状態において特定の判別結果以外の判別結果になり易いので、有利な第 3 遊技状態になり易くなる。よって、第 2 遊技状態においては不利な第 1 状態が設定されていることをより強く期待させるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 9 0 9 】

遊技機 B A 2 から B A 6 のいずれかにおいて、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により発射された遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、その第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて少なくとも賞球を払い出す払出手段と、を備え、前記第 1 遊技状態は、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球し易くなる発射方向へと遊技球が発射され続けた場合に、前記払出手段によって払い出される賞球の個数よりも、発射される遊技球の個数の方が多くなり易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 B A 7。

【 9 9 1 0 】

遊技機 B A 7 によれば、遊技機 B A 2 から B A 6 のいずれかにおいて、第 1 遊技状態では、遊技球を発射するほど持ち球が減っていき易いため、早期に特定の判別結果となり易い第 2 状態が設定されていることを強く期待させることができる。よって、第 1 遊技状態においては第 2 状態を期待させる一方で、第 2 遊技状態においては第 1 状態を期待させるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 9 1 1 】

遊技機 B A 7 において、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 遊技状態よりも、前記払出手段によって払い出される賞球の個数が、発射される遊技球の個数に近い個数になり易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 B A 8。

【 9 9 1 2 】

遊技機 B A 8 によれば、遊技機 B A 7 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態における有利度合いをより高くすることができるので、第 2 遊技状態に移行することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【 9 9 1 3 】

< 特徴 B B 群 > ( 当たりに当選し易くなるほど有利度合いが低くなる )

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記判別手段の判別で第 1 の確率で前記特定の判別結果になる第 1 確率状態と、前記第 1 の確率とは異なる第 2 の確率で前記特定の判別結果になる第 2 確率状態と、を少なくとも含む複数の中から 1 の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第 1 確率状態は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している間において、前記第 2 確率状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 B B 1。

【 9 9 1 4 】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技

10

20

30

40

50

機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【９９１５】

また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における当たりの抽選確率を異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。

【９９１６】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、当たり確率が低いと、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまうという問題点があった。

【９９１７】

これに対して遊技機ＢＢ１によれば、少なくとも特定条件が成立している間において、第１確率状態を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９１８】

遊技機ＢＢ１において、前記第１の確率は、前記第２の確率よりも低い確率で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ２。

【９９１９】

遊技機ＢＢ２によれば、遊技機ＢＢ１の奏する効果に加え、特定条件が成立している間において、特定の判別結果となる確率が低い方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９２０】

遊技機ＢＢ１又はＢＢ２において、前記特定条件が成立した状態は、少なくとも前記特定の判別結果になったことに基づいて終了され得るように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ３。

【９９２１】

遊技機ＢＢ３によれば、遊技機ＢＢ１又はＢＢ２の奏する効果に加え、特定条件が成立している間、特定の判別結果とならないことを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９２２】

遊技機ＢＢ１からＢＢ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し易い第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球し難い第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記特典付与手段によって前記所定の特典が付与され易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ４。

【９９２３】

遊技機ＢＢ４によれば、遊技機ＢＢ１からＢＢ３の奏する効果に加え、特定条件が成立している間は所定の特典が付与され易くなるので、特定条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【９９２４】

遊技機ＢＢ４において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２判別手段は、前記第１判別手段よりも前記第２の判別結果となる割合が高くなるように構成され

10

20

30

40

50

ているものであり、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記第2の判別条件が成立し易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機B B 5。

【9925】

遊技機B B 5によれば、遊技機B B 4の奏する効果に加え、特定条件が成立している間は第2の判別結果となり易い第2判別手段の判別が実行され易くなるので、特定条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【9926】

遊技機B B 5において、前記特定条件が成立している間に前記第2判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になった場合よりも、前記特定条件が成立している間に前記第1判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になった場合の方が、前記特典遊技の終了後において前記特定条件が成立した状態となり易く構成されていることを特徴とする遊技機B B 6。

10

【9927】

遊技機B B 6によれば、遊技機B B 5の奏する効果に加え、特定条件が成立した状態において実行され易い第2判別手段の判別で特定の判別結果になると、特定条件が成立した状態が終了されてしまう可能性が高くなるので、特定条件が成立している間、特定の判別結果とならないことを期待させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【9928】

20

遊技機B B 5又はB B 6において、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第1方向に発射された遊技球が入球し易くなる位置に設けられている第1入球手段と、前記第1方向とは異なる第2方向に発射された遊技球が入球し易くなる位置に設けられている第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球し易くなる第3位置と、前記第2入球手段へと遊技球が入球困難になる第3位置と、に可変可能な第2可変手段と、を備え、前記第1の判別条件は、前記第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得るように構成されているものであり、前記第2の判別条件は、前記第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得るように構成されているものであり、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記第2可変手段が前記第3位置に可変した状態となり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機B B 7。

30

【9929】

遊技機B B 7によれば、遊技機B B 5又はB B 6の奏する効果に加え、特定条件が成立しているか否かに応じて遊技球の発射方向を異ならせる楽しみを遊技者に与えることができるという効果がある。

【9930】

<特徴B C群> (設定変更後の通常状態と、当たり終了後の通常状態とで、特定の示唆の発生率を可変させる)

所定の演出を実行可能な演出実行手段を備えた遊技機において、第1の設定条件の成立に基づいて予め定められた特定の遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1の設定条件とは異なる第2の設定条件の成立に基づいて、前記特定の遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記第1遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された場合と、前記第2遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された場合とで、予め定められた特定演出の実行し易さが異なって構成されていることを特徴とする遊技機B C 1。

40

【9931】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある

50

(例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報)。

【９９３２】

また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。

【９９３３】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、同一の遊技状態が長く続いた場合に、遊技が単調になってしまうという問題点があった。

【９９３４】

これに対して遊技機ＢＣ１によれば、同じ特定の遊技状態であっても、第１遊技状態設定手段により設定されたか、第２遊技状態設定手段により設定されたかに応じて特定演出の実行し易さを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９３５】

遊技機ＢＣ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１遊技状態設定手段は、前記特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定の遊技状態を設定することが可能に構成されているものであり、前記第２遊技状態設定手段は、前記遊技機の設定が初期化されたことに基づいて前記特定の遊技状態を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＣ２。

【９９３６】

遊技機ＢＣ２によれば、遊技機ＢＣ１の奏する効果に加え、初期化された際に設定される遊技状態において特定演出の実行し易さを可変させることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制できるという効果がある。

【９９３７】

遊技機ＢＣ１又はＢＣ２において、前記演出実行手段は、前記特定の遊技状態が設定されてから、予め定められた特定回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて、前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ３。

【９９３８】

遊技機ＢＣ３によれば、遊技機ＢＣ１又はＢＣ２の奏する効果に加え、外れ判別結果が連続することを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【９９３９】

遊技機ＢＣ３において、前記演出実行手段は、前記特定の遊技状態が設定された後における前記外れ判別結果の連続回数が前記特定回数の倍数になったことに基づいて、前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ４。

【９９４０】

遊技機ＢＣ４によれば、遊技機ＢＣ３の奏する効果に加え、外れ判別結果の連続回数が特定回数の倍数になる毎に特定演出が実行されるので、特定回数の倍数になるまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

【９９４１】

遊技機ＢＣ１からＢＣ３のいずれかにおいて、前記演出実行手段は、前記第１遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された場合よりも、前記第２遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された場合の方が、前記特定演出を実行し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ４。

【９９４２】

遊技機ＢＣ４によれば、遊技機ＢＣ１からＢＣ３の奏する効果に加え、第２遊技状態設

10

20

30

40

50

定手段によって設定された特定の遊技状態における稼働率を向上させることができるという効果がある。

【 9 9 4 3 】

遊技機 B C 1 から B C 4 のいずれかにおいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第 1 の有利度合いに対応する第 1 状態と、前記第 1 の有利度合いよりも高い第 2 の有利度合いに対応する第 2 状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の状態に設定することが可能な特定要素設定手段と、前記特定演出の種別として、前記第 2 状態よりも前記第 1 状態の方が実行される割合が高くなる第 1 特定演出と、前記第 1 状態よりも前記第 2 状態の方が実行される割合が高くなる第 2 特定演出と、を少なくとも含む複数の中から 1 の種別を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 B C 5。

10

【 9 9 4 4 】

遊技機 B C 5 によれば、遊技機 B C 1 から B C 4 のいずれかが奏する効果に加え、特定演出の種別によって特定要素の状態を示唆することができるので、特定要素の状態を予測したいと考える遊技者に対して、特定の遊技状態において特定演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 9 4 5 】

遊技機 B C 1 から B C 5 のいずれかにおいて、遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、前記演出実行手段を少なくとも有して構成され、前記主制御手段から出力されるコマンドに応じた制御を行う従制御手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、を備え、前記主制御手段は、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示種別を決定する種別決定手段と、その種別決定手段によって決定された動的表示種別を示すための種別コマンドを前記従制御手段へと出力するコマンド出力手段と、を備え、前記従制御手段は、前記種別コマンドを少なくとも受信することが可能なコマンド受信手段を備え、前記演出実行手段は、前記コマンド受信手段により前記種別コマンドが受信されたことに基づいて、当該受信された前記種別コマンドに応じた演出を実行可能に構成されているものであり、前記特定演出は、予め定められた特定の動的表示種別に応じた演出として前記演出実行手段により実行され得る演出で構成されているものであることを特徴とする遊技機 B C 6。

20

30

【 9 9 4 6 】

遊技機 B C 6 によれば、遊技機 B C 1 から B C 5 のいずれかが奏する効果に加え、従制御手段においては、特定の動的表示種別に対応する種別コマンドを受信した場合に特定演出の種別を決定するのみでよいので、従制御手段の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【 9 9 4 7 】

遊技機 B C 6 において、前記主制御手段は、前記動的表示種別を決定する際に参照される情報が予め規定されている規定情報として、前記第 1 遊技状態設定手段によって設定された前記特定の遊技状態において前記動的表示種別を決定する際に参照される第 1 規定情報と、前記第 2 遊技状態設定手段によって設定された前記特定の遊技状態において前記動的表示種別を決定する際に参照される第 2 規定情報と、を少なくとも含む複数の前記規定情報を記憶している規定情報記憶手段と、前記判別条件が成立したに基づいて、前記動的表示種別を決定するために参照する 1 の規定情報を前記規定情報記憶手段から特定する規定情報特定手段と、を備え、前記第 2 規定情報は、前記第 2 規定情報よりも、前記特定の動的表示種別が決定され易くなるように情報が規定されているものであることを特徴とする遊技機 B C 7。

40

【 9 9 4 8 】

遊技機 B C 7 によれば、遊技機 B C 6 の奏する効果に加え、参照する規定情報を異なら

50



せるだけで特定の動的表示種別の決定され易さを異ならせることができるという効果がある。

【 9 9 4 9 】

遊技機 B C 7 において、前記第 2 規定情報は、前記判別条件の成立時点で予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第 2 規定情報よりも、前記特定の動的表示種別が決定され易くなり、前記特定条件が成立していなければ、前記特定の動的表示種別の決定割合が前記第 2 規定情報と共通になるように情報が規定されているものであることを特徴とする遊技機 B C 8。

【 9 9 5 0 】

遊技機 B C 8 によれば、遊技機 B C 7 の奏する効果に加え、特定条件の成立有無に応じて特定の動的表示種別の決定割合を可変させることができるので、特定演出の実行割合モ力偏させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【 9 9 5 1 】

< 特徴 B D 群 > ( 遊技者に不利な状況の方が特定の示唆が発生し易くなる )

特定の実行条件の成立に基づいて、予め定められた特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を遊技者に示唆可能な第 1 特定演出と、前記特定要素の状態が示唆され難い第 2 特定演出と、を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する特定演出種別決定手段と、所定の設定条件の成立に基づいて第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第 1 遊技状態は、前記第 2 遊技状態よりも、前記特定演出種別決定手段により前記第 1 特定演出が決定され易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 B D 1。

【 9 9 5 2 】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた ( 例えば、特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報 )。

【 9 9 5 3 】

また、係る従来型の遊技機の中には、所定の遊技状態において、遊技者にとっての有利度合いを示唆する演出態様を実行可能なものも存在する。

【 9 9 5 4 】

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

【 9 9 5 5 】

これに対して遊技機 B D 1 によれば、特定要素の状態を知りたいと希望する遊技者に対して、第 1 遊技状態において積極的に遊技を行わせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

【 9 9 5 6 】

遊技機 B D 1 において、前記第 1 遊技状態は、前記第 2 遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機 B D 2。

【 9 9 5 7 】

遊技機 B D 2 によれば、遊技機 B D 1 の奏する効果に加え、不利な第 1 遊技状態における稼働率を向上させることができるという効果がある。

【 9 9 5 8 】

遊技機 B D 1 又は B D 2 において、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 遊技状態と、前記第 2 遊技状態と、前記第 1 遊技状態および前記第 2 遊技状態よりも遊技者に有利な第 3 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能に構成されているもの

であり、前記特定演出種別決定手段は、前記特典遊技が終了した後の遊技状態が前記第3遊技状態以外の遊技状態に設定された連続回数が予め定められた特定回数未満の状況で設定された前記第1遊技状態よりも、前記特定回数以上の状況で設定された前記第1遊技状態の方が、前記第1特定演出を決定し易く構成されていることを特徴とする遊技機B D 3。

【9959】

遊技機B D 3によれば、遊技機B D 1又はB D 2の奏する効果に加え、有利な第3遊技状態が設定されないという不利な状況が続く程、特定演出が実行され易くなるので、不利な状況が続いた場合でも遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させ難くすることができるという効果がある。

10

【9960】

遊技機B D 1からB D 3のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特定要素として、前記第1遊技状態において前記特定の判別結果になる確率を予め定められた第1確率と、前記第1確率よりも高い第2確率と、を少なくとも含む複数のうち1の確率に設定する特定要素設定手段と、を備え、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも前記特定の判別結果になる確率が高い遊技状態で構成されているものであることを特徴とする遊技機B D 4。

【9961】

遊技機B D 4によれば、遊技機B D 1からB D 3の何れかが奏する効果に加え、特定演出において、第2確率が示唆されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

20

【9962】

遊技機B D 4において、前記第2遊技状態は、前記第2確率よりも高い第3確率以上の確率で前記特定の判別結果になるように構成されているものであり、前記第1特定演出は、前記第2確率よりも前記第1確率に設定されている場合に実行され易い第1演出態様と、前記第1確率よりも前記第2確率に設定されている場合に実行され易い第2演出態様と、を少なくとも含む複数のうちいずれかが実行されるものであり、前記特定演出は、特定の判別結果となる確率に応じた情報を示唆する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機B D 5。

30

【9963】

遊技機B D 5によれば、遊技機B D 4の奏する効果に加え、特定演出が実行された場合に第2演出態様が実行されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

【9964】

遊技機B D 5において、前記特定要素設定手段は、所定の設定先に予め定められた第1の設定値を設定することにより前記特定の判別結果になる確率を前記第1の確率に設定し、前記所定の設定先に前記第1の設定値とは異なる第2の設定値を設定することにより前記特定の判別結果になる確率を前記第2の確率に設定するものであり、前記第1演出態様は、前記第1確率以下の確率を示唆する数値であり、且つ、前記第1の設定値を示唆する数値を報知する演出態様で構成されているものであり、前記第2演出態様は、前記第1確率以下の確率を示唆する数値であり、且つ、前記第2の設定値を示唆する数値を報知する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機B D 6。

40

【9965】

遊技機B D 6によれば、遊技機B D 5の奏する効果に加え、第1特定演出において設定値を数値で示唆することができるので、遊技者にとって理解し易い演出を実現できるという効果がある。

【9966】

遊技機B D 5又はB D 6において、前記第2特定演出は、前記特定の判別結果となる確

50

率が前記第2確率以上、且つ、前記第3確率以下である確率を示唆する数値を報知する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機B D 7。

【9967】

遊技機B D 7によれば、遊技機B D 5又はB D 6の奏する効果に加え、第2特定演出によって示唆される確率を、実際の確率以下にすることができるので、遊技機の実際の挙動を第2特定手段によって示唆された確率以上とすることができる。よって、遊技機の挙動が特定演出の内容と矛盾してしまうことを抑制できるので、より好適な演出態様を実現できるという効果がある。

【9968】

遊技機B D 5からB D 7のいずれかにおいて、特定演出種別決定手段は、前記第1特定演出と、前記第2特定演出と、前記第2確率に設定されている前記第1遊技状態、若しくは前記第2遊技状態のどちらかを示唆する内容の第3特定演出と、を少なくとも含む複数のうち1の種別を決定可能に構成されていることを特徴とする遊技機B D 8。

10

【9969】

遊技機B D 8によれば、遊技機B D 5からB D 7のいずれかが奏する効果に加え、第3特定演出が実行された場合に、第1遊技状態であることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【9970】

遊技機B D 8において、前記第3特定演出は、前記特定の判別結果となる確率が前記第1確率よりも高く、且つ、前記第2確率以下である確率を示唆する数値を報知する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機B D 9。

20

【9971】

遊技機B D 9によれば、遊技機B D 8の奏する効果に加え、特定演出によって報知される数値により注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【9972】

<特徴B E群> (設定に応じてチャンスゾーンの出現率を可変させる)

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別で第1の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも特定の遊技状態において、前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となったことに基づいて、予め定められた特定条件が成立するまでの間、遊技者に有利となり易い特別状態を設定可能に構成された特別状態設定手段と、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第1の有利度合いに対応する第1状態と、前記第1の有利度合いよりも高い第2の有利度合いに対応する第2状態と、を少なくとも含む複数の状態のうち1の状態に設定することが可能な状態設定手段と、を備え、前記第1状態は、前記第2状態よりも、前記特定の遊技状態において前記第2の判別結果となり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機B E 1。

30

【9973】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある(例えば、特許文献1:特許第2514417号公報)。

40

【9974】

また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。

【9975】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、各遊技状態の有利度合いが固定化されているため、遊技が単調となってしまう虞があるという問題点があった。

50

## 【 9 9 7 6 】

遊技機 B E 1 によれば、有利度合いが低い第 1 状態の方が特定の遊技状態において特別状態に設定され易いので、特定の遊技状態において有利度合いが低い第 1 状態であることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

## 【 9 9 7 7 】

遊技機 B E 1 において、前記状態設定手段は、前記特定要素として、少なくとも前記特定の遊技状態において前記第 1 の判別結果となる確率を設定するものであり、前記第 1 状態は、予め定められた第 1 の確率で前記第 1 の判別結果となるように構成され、前記第 2 状態は、前記第 1 の確率よりも高い第 2 の確率で前記第 1 の判別結果となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機 B E 2。

10

## 【 9 9 7 8 】

遊技機 B E 2 によれば、遊技機 B E 1 の奏する効果に加え、特定の遊技状態において、第 1 の判別結果となる確率が低い状態を期待させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

## 【 9 9 7 9 】

遊技機 B E 1 又は B E 2 において、前記特定の遊技状態において前記特別状態が設定された場合に、少なくとも前記特別状態が終了するまで前記特定の遊技状態が維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機 B E 3。

20

## 【 9 9 8 0 】

遊技機 B E 3 によれば、遊技機 B E 1 又は B E 2 の奏する効果に加え、特定の遊技状態において、遊技状態を変えずに有利度合いを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

## 【 9 9 8 1 】

遊技機 B E 1 から B E 3 のいずれかにおいて、前記判別手段は、第 1 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、第 2 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、少なくとも前記特定の遊技状態において、前記第 1 判別手段の判別よりも、前記第 2 判別手段の判別の方が遊技者に有利となり易く構成されているものであり、前記特別状態は、前記特別状態が設定されていない状態よりも前記第 2 判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機 B E 4。

30

## 【 9 9 8 2 】

遊技機 B E 4 によれば、遊技機 B E 1 から B E 3 の奏する効果に加え、特別状態になると、有利な第 2 判別手段の判別が実行され易いので、特別状態になることを期待して特定の遊技場チャにおける遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

## 【 9 9 8 3 】

遊技機 B E 4 において、前記特別状態設定手段は、前記第 1 判別手段の判別で前記第 2 の判別結果となったことに基づいて前記特別状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B E 5。

40

## 【 9 9 8 4 】

遊技機 B E 5 によれば、遊技機 B E 4 の奏する効果に加え、有利度合いの低い第 1 判別手段の判別で第 2 の判別結果となった場合に有利な特別状態が設定されるという斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

## 【 9 9 8 5 】

遊技機 B E 4 又は B E 5 において、前記第 1 判別手段の判別結果を示すための第 1 識別情報を動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための第 2 識別情報を動的表示させる第 2 動的表示手段と、を備え、前記第 1 識別情報の動的表示と、前記第 2 識別情報の動的表示とは重複して実行可能に構成されていることを特徴とす

50

る遊技機 B E 6。

【 9 9 8 6 】

遊技機 B E 6 によれば、遊技機 B E 4 又は B E 5 の奏する効果に加え、判別手段の判別を効率的に行わせることができるという効果がある。

【 9 9 8 7 】

遊技機 B E 6 において、前記特別状態は、前記第 1 動的表示手段により前記第 2 の判別結果を示すための前記第 1 識別情報が動的表示されている間の状態で少なくとも構成されているものであることを特徴とする遊技機 B E 7。

【 9 9 8 8 】

遊技機 B E 7 によれば、遊技機 B E 6 の奏する効果に加え、特別状態の間は有利な第 2 判別手段の判別のみを実行させることができるので、特別状態となることをより強く期待させることができるという効果がある。

【 9 9 8 9 】

遊技機 B E 6 又は B E 7 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記第 2 判別手段の判別で前記第 1 の判別結果および前記第 2 の判別結果とは異なる第 3 の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備えることを特徴とする遊技機 B E 8。

【 9 9 9 0 】

遊技機 B E 8 によれば、遊技機 B E 6 又は B E 7 の奏する効果に加え、可変遊技が実行されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【 9 9 9 1 】

遊技機 B E 1 から B E 8 のいずれかにおいて、前記特別状態設定手段は、前記特定の遊技状態において予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記第 2 の判別結果となった場合に、前記第 2 の判別結果の連続回数が前記特定回数未満の場合よりも高い割合で前記特別状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B E 9。

【 9 9 9 2 】

遊技機 B E 9 によれば、遊技機 B E 1 から B E 8 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 の判別結果が特定回数以上連続することを期待させる斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

【 9 9 9 3 】

遊技機 B E 9 において、前記特別状態設定手段は、前記第 2 の判別結果の連続回数が前記特定回数以上となった場合に予め定められた第 1 の割合で前記特別状態を設定し、前記第 2 の判別結果の連続回数が前記特定回数よりも多い第 2 回数以上となった場合に前記第 1 の割合よりも高い第 2 の割合で前記特別状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B E 10。

【 9 9 9 4 】

遊技機 B E 10 によれば、遊技機 B E 9 の奏する効果に加え、第 2 の判別結果が連続するほど特別状態が設定され易くなるので、第 2 の判別結果が連続するほど遊技者の興趣を高めることができるという効果がある。

【 9 9 9 5 】

< 特徴 B F 群 > ( 抽選結果が純粋な外れとなったことに基づいて遊技状態を変えずにチャンスゾーンを形成する )

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者の有利度合いが第 1 の有利度合いとなる第 1 遊技状態を少なくとも含む複数の中から 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、

10

20

30

40

50

前記第 1 遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて、予め定められた特定条件が成立するまでの間、前記第 1 遊技状態を維持したまま有利度合いを前記第 1 の有利度合いよりも高い第 2 の有利度合いに設定可能な有利度合い設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 B F 1。

【 9 9 9 6 】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献 1：特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。

10

【 9 9 9 7 】

また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。

【 9 9 9 8 】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、抽選結果が当たりにならなければ遊技状態が変わらないため、抽選結果が外れになる度に、遊技者を落胆させてしまうという問題点があった。

【 9 9 9 9 】

遊技機 B F 1 によれば、外れ判別結果になった場合に有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

20

【 1 0 0 0 0 】

遊技機 B F 1 において、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示する動的表示手段を備え、前記有利度合い設定手段は、前記動的表示手段により前記外れ判別結果を示すための前記識別情報が動的表示されている間における有利度合いを前記第 2 の有利度合いに設定するものであることを特徴とする遊技機 B F 2。

【 1 0 0 0 1 】

遊技機 B F 2 によれば、遊技機 B F 1 の奏する効果に加え、外れ判別結果を示すための識別情報が動的表示されている間に有利になるという極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

30

【 1 0 0 0 2 】

遊技機 B F 1 又は B F 2 において、前記判別手段は、第 1 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第 2 判別手段の判別は、前記第 1 判別手段の判別よりも遊技者に有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機 B F 3。

【 1 0 0 0 3 】

遊技機 B F 3 によれば、遊技機 B F 1 又は B F 2 の奏する効果に加え、第 2 判別手段の判別が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

40

【 1 0 0 0 4 】

遊技機 B F 3 において、前記有利度合い設定手段は、前記第 1 判別手段の判別で前記外れ判別結果となったことに基づいて、前記第 2 の有利度合いに設定するものであることを特徴とする遊技機 B F 4。

【 1 0 0 0 5 】

遊技機 B F 4 によれば、遊技機 B F 3 の奏する効果に加え、有利度合いが低い第 1 判別手段の判別で不利な判別結果となった場合に有利度合いが高くなるという極めて斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【 1 0 0 0 6 】

遊技機 B F 4 において、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示する

50

動的表示手段を備え、前記有利度合い設定手段は、前記第 1 判別手段の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間の長さを可変させることが可能に構成されているものであり、前記有利度合い設定手段は、前記第 1 遊技状態において前記第 1 判別手段の判別で前記外れ判別結果となるまでの間、前記第 1 判別手段の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を予め定められた第 1 期間以下の長さに設定し、前記第 1 判別手段の判別で前記外れ判別結果となったことに基づいて、前記第 1 判別手段の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を前記第 1 期間よりも長い第 2 期間に設定することが可能に構成されているものであり、前記動的表示手段は、少なくとも前記第 1 遊技状態において、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示として、前記第 1 期間以下の長さの動的表示期間で前記識別情報を動的表示するように構成されていることを特徴とする遊技機 B F 5。

10

#### 【10007】

遊技機 B F 5 によれば、遊技機 B F 3 の奏する効果に加え、第 1 判別手段の判別で外れ判別結果となった場合に第 2 期間の動的表示期間を設定することができるので、その第 2 期間の間に第 2 判別手段の判別のみを実行させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【10008】

遊技機 B F 1 から B F 5 のいずれかにおいて、前記有利度合い設定手段は、前記第 1 遊技状態において前記判別手段の判別で予め定められた第 1 回数の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となった場合に、前記外れ判別結果の連続回数が前記第 1 回数未満の場合よりも高い割合で前記第 2 の有利度合いを設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 B F 6。

20

#### 【10009】

遊技機 B F 6 によれば、遊技機 B F 1 から B F 5 の何れかが奏する効果に加え、第 1 回数の判別に渡って連続して外れ判別結果となることを期待させる斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

#### 【10010】

遊技機 B F 6 において、前記有利度合い設定手段は、前記外れ判別結果の連続回数が前記第 1 回数以上の場合に第 1 の割合で前記第 2 の有利度合いを設定し、前記外れ判別結果の連続回数が前記第 1 回数よりも多い第 2 回数以上の場合に前記第 1 の割合よりも高い第 2 の割合で前記第 2 の有利度合いを設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B F 7。

30

#### 【10011】

遊技機 B F 7 によれば、遊技機 B F 6 の奏する効果に加え、外れ判別結果が連続するほど第 2 の有利度合いに設定される期待度が向上するという斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

#### 【10012】

<特徴 B G 群> (1 種 2 種で低設定の方が役物で当たり易くなる)

遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が流入可能な位置に設けられている第 1 領域と、その第 1 領域とは異なる第 2 領域と、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第 1 領域と、前記第 2 領域と、のどちらかへと振り分ける振分手段と、前記第 1 領域へと遊技球が入球したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第 1 の有利度合いに対応する第 1 状態と、前記第 1 の有利度合いとは異なる第 2 の有利度合いに対応する第 2 状態と、を少なくとも含む複数の状態のうちいずれかの状態に設定する状態設定手段と、を備え、前記第 1 状態は、前記第 2 状態よりも、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第 1 領域に振り分けられ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 B G 1。

40

#### 【10013】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、電動役物が開放（または可動）されることにより

50

入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるV入賞装置の内部へと入球した遊技球が、V入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の興趣向上が図られていた（例えば、特許文献1：特開2011-010741号公報）。

【10014】

また、係る従来型の遊技機の中には、特定の遊技中に特定領域を通過した場合に付与される特典遊技が有利な種別であるか否かの期待度を示唆する演出を実行することが可能に構成されたものも存在する。係る従来型の遊技機では、有利な種別の特典遊技である期待度が高いことが示唆された場合に、特定領域を通過することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

10

【10015】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技が実行された場合に遊技球が特定領域を通過する割合自体は共通であるため、有利な種別である期待度が高いことが示唆されたとしても、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

【10016】

これに対して遊技機BG1によれば、第1状態であるか、第2状態であるかに応じて第1領域への振り分けられ易さを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

20

【10017】

遊技機BG1において、前記第1の有利度合いは、前記第2の有利度合いよりも低い有利度合いであることを特徴とする遊技機BG2。

【10018】

遊技機BG2によれば、遊技機BG1の奏する効果に加え、有利度合いが低い方が振分手段によって第1領域に振り分けられ易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【10019】

遊技機BG1又はBG2において、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置と、に可変可能な可変手段と、取得条件の成立に基づいて所定の判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が所定期間、前記第2位置から前記第1位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記特典遊技が終了した後における遊技状態として、遊技者に有利な第1遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態のうち1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第1状態は、前記第2状態よりも、前記第1遊技状態が設定されてから当該第1遊技状態の間に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間において前記入球手段へと入球した遊技球が前記第1領域に振り分けられ易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機BG3。

30

40

【10020】

遊技機BG3によれば、遊技機BG1又はBG2の奏する効果に加え、第1状態が設定されている方が、有利な第1遊技状態において遊技球が第1領域に振り分けられ易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【10021】

遊技機BG3において、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第2の判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行する第2特典遊技実行手段を備え、前記第1遊技状態は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記第2の判別結果とも異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第1領域に振り分けられ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機

50



B G 4。

【 1 0 0 2 2 】

遊技機 B G 4 によれば、遊技機 B G 3 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において外れ判別結果となった場合に、第 1 領域に振り分けられ易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【 1 0 0 2 3 】

遊技機 B G 4 において、前記第 1 状態は、前記第 2 状態よりも、前記第 2 の判別結果となる確率が低く、且つ、前記第 3 の判別結果となる確率が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 B G 5。

【 1 0 0 2 4 】

遊技機 B G 5 によれば、遊技機 B G 4 の奏する効果に加え、第 2 の判別結果となる確率が低い第 1 状態が設定されている方が、有利な第 1 遊技状態がより有利になるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

【 1 0 0 2 5 】

遊技機 B G 4 又は B G 5 において、前記取得手段により取得された前記判別情報を、予め定められた特定の情報数を上限として、前記判別手段による判別に用いられるまで記憶可能な記憶手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記振分手段は、予め定められた第 1 期間周期で遊技球が到達した場合に、前記第 1 領域へと遊技球を振り分け易くなるように構成されているものであり、前記動的表示期間設定手段は、前記第 1 遊技状態において、前記記憶手段に対して 1 以上の前記判別情報が記憶された状態において前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する場合に、前記可変遊技が前記第 1 期間周期で実行され易くなる動的表示期間を設定可能に構成されているものであり、前記動的表示期間設定手段は、前記第 1 遊技状態において、前記外れ判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する場合に、前記特定の情報数の前記判別情報を取得することが可能な長さの動的表示期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B G 6。

【 1 0 0 2 6 】

遊技機 B G 6 によれば、遊技機 B G 4 又は B G 5 の奏する効果に加え、外れ判別結果を示すための識別情報の動的表示の間に特定の情報数の判別情報を取得することができるので、外れ判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【 1 0 0 2 7 】

遊技機 B G 6 において、前記動的表示期間設定手段は、前記第 1 遊技状態において、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する場合に、前記識別情報の動的表示が開始されてから当該識別情報の動的表示の終了後に実行される前記可変遊技が終了するまでの間に前記判別情報を取得することが困難となる長さの動的表示期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B G 7。

【 1 0 0 2 8 】

遊技機 B G 7 によれば、遊技機 B G 6 の奏する効果に加え、外れ判別結果を示すための識別情報の動的表示の間でなければ判別情報を取得することが困難になるので、外れ判別結果となることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

【 1 0 0 2 9 】

< 特徴 B H 群 > ( 設定確認時に役物の初期動作を回避する )

可変可能な可変部材と、その可変部材を可変させる可変手段と、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記可変部材が予め定められた動作である投入動作を行うように前記可変手段を制御することが可能な投入時制御手段と、遊技機に対して電源が投入された時点において、予め定められた特定条件が成立している場合に、前記投入動作が実

10

20

30

40

50

行されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機 B H 1。

【10030】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、複数の可変部材を動作させることによって、多種多様な演出動作を実行することができるものがある（例えば、特許文献1：特開2008-012194号公報）。

【10031】

かかる従来型の遊技機の中には、遊技機に対する電源投入の際に、可変部材に対して所定の投入動作を行わせることにより、可変部材が正常に動作可能であるか否かを判別することが可能に構成されたものも存在する。

10

【10032】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、投入動作を行うべきではない状況下においても投入動作を行ってしまう可能性があるという問題点があった。

【10033】

これに対して遊技機 B H 1 によれば、電源投入時において好適に可変部材を動作させることができるという効果がある。

【10034】

遊技機 B H 1 において、前記抑制手段は、遊技機に対して電源が投入された時点において前記特定条件が成立している場合に、少なくとも前記特定条件が成立していない状態となるまでの間、前記投入動作が実行されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B H 2。

20

【10035】

遊技機 B H 2 によれば、遊技機 B H 1 の奏する効果に加え、投入動作の開始タイミングを好適に設定することができるという効果がある。

【10036】

遊技機 B H 1 又は B H 2 において、遊技機に対して電源が投入された時点において前記特定条件と、前記特定条件とは異なる第2特定条件と、が成立している場合に、前記特定条件が成立していない状態になったことを条件として前記投入動作を行うように前記可変手段を制御する第2制御手段を備えることを特徴とする遊技機 B H 3。

【10037】

遊技機 B H 3 によれば、遊技機 B H 1 又は B H 2 の奏する効果に加え、確実に特定条件が成立していない状態で投入動作を行わせることができるので、投入動作をより好適に実行することができるという効果がある。

30

【10038】

遊技機 B H 3 において、前記抑制手段は、遊技機に対して電源が投入された時点において前記特定条件が成立し、且つ、前記第2特定条件が成立していない場合に、前記特定条件が成立していない状態となった後も前記投入動作が実行されることを抑制するものであることを特徴とする遊技機 B H 4。

【10039】

遊技機 B H 3 によれば、遊技機 B H 4 の奏する効果に加え、第2特定条件が成立している場合に投入動作が実行されることを抑制できるので、可変部材を好適に動作させることができるという効果がある。

40

【10040】

遊技機 B H 1 から B H 4 のいずれかにおいて、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して第1の操作内容の操作が行われた状態で遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を、第1の有利度合いに対応する第1状態と、前記第1の有利度合いよりも高い第2の有利度合いに対応する第2状態と、を少なくとも含む複数のうち1の状態に設定することが可能な特別状態を設定する特別状態設定手段と、を備え、前記抑制手段は、前記特別状態が設定されている間、前記投入動作が実行されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B H 5。

50

## 【 1 0 0 4 1 】

遊技機 B H 5 によれば、遊技機 B H 1 から B H 4 のいずれかが奏する効果に加え、特別状態が設定されている間に投入動作が実行されてしまい、特定要素の状態を変更し難くなってしまうことを抑制できるという効果がある。

## 【 1 0 0 4 2 】

遊技機 B H 5 において、前記特定要素の状態を示す情報を表示可能な表示手段と、前記操作手段に対して前記第 2 の操作内容の操作とは異なる第 2 の操作内容の操作が行われた状態で遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記特定要素の状態が前記表示手段に表示される第 2 特別状態を設定する第 2 特別状態設定手段を備え、前記抑制手段は、遊技機に対して電源が投入された時点において前記第 2 特別状態が設定されていた場合に、当該第 2 特別状態が終了された後も前記投入動作が実行されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B H 6。

10

## 【 1 0 0 4 3 】

遊技機 B H 6 によれば、遊技機 B H 5 の奏する効果に加え、単に特定要素の状態を確認するために遊技機の電源が再投入され、投入動作が不要である可能性が高いにもかかわらず投入動作が実行されてしまうことを抑制できるので、電源投入時における可変部材の動作を好適に設定することができるという効果がある。

## 【 1 0 0 4 4 】

遊技機 B H 6 において、前記操作手段は、第 1 操作手段と、その第 1 操作手段とは異なる第 2 操作手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第 1 の操作内容の操作は、前記第 1 操作手段と前記第 2 操作手段との両方を操作する操作内容で構成され、前記第 2 の操作内容の操作は、前記第 1 操作手段のみを操作する操作内容で構成されることを特徴とする遊技機 B H 7。

20

## 【 1 0 0 4 5 】

遊技機 B H 7 によれば、遊技機 B H 6 の奏する効果に加え、操作者が第 1 の操作内容の操作と第 2 の操作内容の操作とを容易に使い分けることができるので、操作者の利便性を向上させることができるという効果がある。

## 【 1 0 0 4 6 】

遊技機 B H 7 において、前記特別状態、および前記第 2 特別状態において前記第 1 操作手段が非操作の状態になったことに基づいて、通常遊技が可能な遊技可能状態に設定する遊技可能状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機 B H 8。

30

## 【 1 0 0 4 7 】

遊技機 B H 8 によれば、遊技機 B H 7 の奏する効果に加え、遊技可能状態を容易に設定することができるので、操作者の利便性を向上させることができるという効果がある。

## 【 1 0 0 4 8 】

< 特徴 B I 群 > ( 一部の設定では当たりとなり、他の一部の設定では外れとなる当たり乱数に基づいて抽選が実行された場合に決定され易くなる変動パターンを設ける )

所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報として予め定められた特定の判別情報を用いた判別が実行された場合に前記特定の判別結果になる第 1 判別状態と、前記特定の判別情報を用いた判別が実行された場合に前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になる第 2 判別状態と、を少なくとも含む複数の中から 1 の判別状態を設定する判別状態設定手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記外れ判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示種別として、前記特定の判別情報が判別に用いられて前記外れ判別結果となった場合に実行され易い第 1 動的表示種別と、前記特定の判別情報とは異なる判別情報が判別に用いられて前記外れ判別結果となった場合に実行され易い第 2 動的表示種別と、を少なくとも含む複数のうち 1 の動的表示種別を決定する動的表示種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 B I 1

40

50

。

## 【 1 0 0 4 9 】

パチンコ機等の遊技機には、表示手段において図柄を変動表示させることによって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を報知するものがある。かかる遊技機では、予め定められた特定の図柄で停止表示された場合に、遊技者にとって有利ないわゆる当たり状態へと移行する。この図柄変動には、変動時間が異なる複数のパターンが設けられており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られている（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 2 3 0 7 1 4 号公報）。

## 【 1 0 0 5 0 】

しかしながら、更なる興趣の向上が求められている。

10

## 【 1 0 0 5 1 】

これに対して遊技機 B I 1 によれば、動的表示種別に応じて第 1 判別状態であるか、第 2 判別状態であるかを予測させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

## 【 1 0 0 5 2 】

遊技機 B I 1 において、前記動的表示手段によって前記識別情報が動的表示されている間に特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出の演出態様として、前記第 2 動的表示種別の前記識別情報の動的表示よりも前記第 1 動的表示種別の前記識別情報の動的表示において実行され易い第 1 演出態様と、前記第 1 動的表示種別の前記識別情報の動的表示よりも前記第 2 動的表示種別の前記識別情報の動的表示において実行され易い第 2 演出態様と、を少なくとも含む複数のうち 1 の演出態様を決定する演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 B I 2。

20

## 【 1 0 0 5 3 】

遊技機 B I 2 によれば、遊技機 B I 1 の奏する効果に加え、演出態様によって第 1 動的表示種別の識別情報の動的表示が実行されたのか、第 2 動的表示種別の識別情報の動的表示が実行されたのかがより分かり易くなるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

## 【 1 0 0 5 4 】

遊技機 B I 2 において、前記第 1 特定演出は、前記第 1 判別状態であることを示唆する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機 B I 3。

30

## 【 1 0 0 5 5 】

遊技機 B I 3 によれば、遊技機 B I 2 の奏する効果に加え、第 1 特定演出が実行された場合に、第 1 判別状態であることを遊技者に確信させることができるという効果がある。

## 【 1 0 0 5 6 】

遊技機 B I 1 から B I 3 のいずれかにおいて、前記第 1 判別状態は、予め定められた第 1 の確率で前記特定の判別結果となるように構成されているものであり、前記第 2 判別状態は、前記第 1 の確率よりも低い第 2 の確率で前記特定の判別結果となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機 B I 4。

## 【 1 0 0 5 7 】

遊技機 B I 4 によれば、遊技機 B I 1 から B I 3 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 判別状態において実行され易い第 1 動的表示種別が決定されると、特定の判別結果となる確率が高い判別状態である可能性が高まるため、第 1 動的表示種別が決定されることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

40

## 【 1 0 0 5 8 】

遊技機 B I 4 において、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも前記特定の判別結果となる確率が高くなる第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第 1 判別状態は、前記第 1 遊技状態において前記特定の判別結果となる確率が前記第 1 の確率に設定される状態で構成され、前記第 2 判別状態は、前記第 1 遊技状態において前記特定の判別結果と

50

なる確率が前記第 2 の確率に設定される状態で構成されることを特徴とする遊技機 B I 5。

【 1 0 0 5 9 】

遊技機 B I 5 によれば、遊技機 B I 4 の奏する効果に加え、第 1 判別状態が設定されていると、第 2 判別状態が設定されている場合よりも、有利度合いが低い第 1 遊技状態において特定の判別結果となり易くなるので、第 1 判別状態が設定されていることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【 1 0 0 6 0 】

遊技機 B I 5 において、前記第 1 判別状態は、前記第 2 遊技状態において前記特定の判別結果となる確率が前記第 1 の確率よりも高い第 3 の確率に設定される状態で構成され、前記第 2 判別状態は、前記第 2 遊技状態において前記特定の判別結果となる確率が前記第 2 の確率よりも高く、且つ、前記第 3 の確率よりも低い第 4 の確率に設定される状態で構成されることを特徴とする遊技機 B I 6。

10

【 1 0 0 6 1 】

遊技機 B I 6 によれば、遊技機 B I 5 の奏する効果に加え、第 1 判別状態では、第 1 遊技状態においても、第 2 遊技状態においても特定の判別結果となる確率が高くなるので、第 1 判別状態における優位性をより高めることができる。よって、第 1 判別状態に設定されていることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【 1 0 0 6 2 】

遊技機 B I 1 から B I 6 のいずれかにおいて、前記判別状態設定手段によって設定された判別状態は、遊技機の電源が遮断されるまで維持可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B I 7。

20

【 1 0 0 6 3 】

遊技機 B I 7 によれば、遊技機 B I 1 から B I 6 のいずれかが奏する効果に加え、判別状態はホールの営業中に可変されないので、有利な判別状態が設定されていることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【 1 0 0 6 4 】

遊技機 B I 1 から B I 7 のいずれかにおいて、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を有効として扱う操作有効期間を設定する操作有効期間設定手段と、を備え、前記判別状態設定手段は、前記操作有効期間の間に前記操作手段に対して第 1 の操作内容の操作が行われたことに基づいて前記第 1 判別状態を設定し、第 2 の操作内容の操作が行われたことに基づいて前記第 2 判別状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B I 8。

30

【 1 0 0 6 5 】

遊技機 B I 8 によれば、遊技機 B I 1 から B I 7 のいずれかが奏する効果に加え、操作手段を操作することで判別状態を設定することができるので、好みの判別状態を容易に設定することができる。よって、操作者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【 1 0 0 6 6 】

< 特徴 B J 群 > ( チャンスゾーンの出現率を条件に応じて異ならせる )

40

予め定められた特定条件が成立したに基づいて、遊技者に有利となり易い特別状態を設定可能に構成された特別状態設定手段と、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第 1 の有利度合いに対応する第 1 状態と、前記第 1 の有利度合いとは異なる第 2 の有利度合いに対応する第 2 状態と、を少なくとも含む複数の状態のうち 1 の状態に設定することが可能な状態設定手段と、を備え、前記第 1 状態は、前記第 2 状態よりも、前記特定条件が成立し易く構成されているものであることを特徴とする遊技機 B J 1。

【 1 0 0 6 7 】

遊技機 B J 1 によれば、状態に応じて特定条件の成立し易さが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【 1 0 0 6 8 】

50

遊技機 B J 1 において、前記特別状態設定手段は、予め定められた特定の遊技状態において前記特定条件が成立したことに基づいて、前記特別状態を設定するものであることを特徴とする遊技機 B J 2。

【10069】

遊技機 B J 2 によれば、特定の遊技状態において特定条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【10070】

遊技機 B J 1 又は B J 2 において、前記特別状態が設定されてから終了するまでの間は、前記特定条件が成立した時点における遊技状態が維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機 B J 3。

【10071】

遊技機 B J 3 によれば、遊技状態を変えずに有利度合いを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【10072】

遊技機 B J 3 において、前記特別状態が終了した後も、前記特定条件が成立した時点における遊技状態が維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機 B J 4。

【10073】

遊技機 B J 4 によれば、特別状態の前後で遊技状態を変えずに有利度合いを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【10074】

遊技機 B J 1 から B J 4 のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記特別状態設定手段は、前記特定条件として、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記特別状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B J 5。

【10075】

遊技機 B J 5 によれば、遊技機 B J 1 から B J 4 のいずれかが奏する効果に加え、一般的に不利な外れ判別結果となったことに基づいて有利な特別状態が設定されるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【10076】

<特徴 B K 群> (外れとなった場合に有利度合いを可変させる)

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者の有利度合いが第 1 の有利度合いとなる第 1 遊技状態を少なくとも含む複数の中から 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは第 2 の判別結果になったことに基づいて、前記第 1 の有利度合いよりも高い第 2 の有利度合いに設定可能な有利度合い設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 B K 1。

【10077】

遊技機 B K 1 によれば、特典遊技が実行されずに有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【10078】

遊技機 B K 1 において、前記有利度合い設定手段は、遊技状態を前記第 1 遊技状態に維持したまま前記第 2 の有利度合いに設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 B K 2。

【10079】

遊技機 B K 2 によれば、遊技機 B K 1 の奏する効果に加え、遊技状態を変えずに有利度

10

20

30

40

50

合いを異ならせることができるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【10080】

遊技機BK1又はBK2において、前記遊技状態設定手段は、前記第1遊技状態と、遊技者の有利度合いが前記第1の有利度合いよりも低い第3の有利度合いとなる第2遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から1の遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機BK3。

【10081】

遊技機BK3によれば、遊技機BK1又はBK2の奏する効果に加え、比較的有利な第1遊技状態において第2の判別結果となることで更に有利度合いが向上するので、第1遊技状態において第2の判別結果となった場合における遊技者の興趣をより向上させることができるという効果がある。

10

【10082】

遊技機BK1からBK3のいずれかにおいて、前記判別手段の判別で前記第1の判別結果とも前記第2の判別結果とも異なる第3の判別結果となったことに基づいて、前記特典遊技よりも有利度合いが低い特定遊技を実行する特定遊技実行手段を備えることを特徴とする遊技機BK4。

【10083】

遊技機BK4によれば、遊技機BK1からBK3の奏する効果に加え、判別結果の中で最も有利度合いが低い第2の判別結果となったことに基づいて有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

20

【10084】

遊技機BK1からBK4のいずれかにおいて、前記判別手段は、第1判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、前記第1判別条件とは異なる第2判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、で構成されているものであり、前記第2判別手段は、前記第1判別手段よりも、前記特定の判別結果となった場合に遊技者にとっての有利度合いが高い種別の前記特典遊技が実行され易くなるように構成されているものであり、前記有利度合い設定手段は、前記第1遊技状態において前記第1判別手段の判別で前記第2の判別結果となったことに基づいて、前記第2の有利度合いに設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機BK5。

30

【10085】

遊技機BK5によれば、遊技機BK1からBK4の奏する効果に加え、有利度合いが低い第1判別手段の判別で有利度合いが低い第2の判別結果となった場合に、有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【10086】

(課題1)

以下に示す遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3、CD1からCD6、CE1からCE3、CF1からCF5、CG1からCG3、CH1からCH3、CI1からCI4、CJ1からCJ5、CK1からCK5、CL1からCL5、CM1からCM6、CN1からCN5、CO1は、次の課題を解決するためになされたものである。

40

【10087】

即ち、従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある。また、入賞口の一部には、役物が設けられ、その役物の作動によって遊技媒体の入賞に影響が及ぼされるものがある(例えば、特開2003-340046号公報)。

【10088】

50

さて、不正行為者の中には、役物が設けられた入賞口の該役物を不正に作動させたり、その入賞口へ遊技媒体が入賞するように誘導したりして、役物が設けられた入賞口への入賞を増やそうとするものがある。しかしながら、このような不正行為を発見する対応が不十分である。

【10089】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為の発見を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【10090】

(手段及び効果1)

<CA群>

遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、を備えることを特徴とする遊技機CA1。

【10091】

遊技機CA1によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第1入賞口(即ち、役物の作動)によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。

【10092】

遊技機CA1において、

前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段と、を有して、遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、

前記記憶手段と、前記記憶制御手段と、前記出力手段とを前記主制御手段に設けたことを特徴とする遊技機CA2。

【10093】

遊技機CA2によれば、遊技機CA1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とを有し、遊技の主要な制御が行われる主制御手段に、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第



1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報を、累積して記憶する記憶手段と、前記情報を累積して記憶手段に記憶される記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とが設けられている。これにより、入賞検出手段による入賞口への入賞の検出、その検出に基づく遊技媒体の払い出し数の設定、その設定された払い出し数に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報の記憶手段への記憶、及び、記憶手段に記憶された情報に基づく信号の出力が、すべて主制御手段の中で行うことができる。よって、不正行為者が、出力手段から不正な情報を出力して、役物比率に基づく不正行為の発見を防げようとしても、上記の構成が主制御手段で完結しているので、不正な情報を入力し難い。従って、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることを抑制できるという効果がある。

10

#### 【10094】

遊技機CA2において、

前記主制御手段は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに収納されていることを特徴とする遊技機CA3。

#### 【10095】

遊技機CA3によれば、遊技機CA2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに収納されているので、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を防げようとしても、不正な情報の入力が困難となる。よって、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることをより確実に抑制できるという効果がある。

20

#### 【10096】

遊技機CA1から3のいずれかにおいて、

外部装置と接続可能な外部装置接続手段と、

その外部装置接続手段に前記外部装置が接続されたことを検出する外部装置接続検出手段を備え、

30

前記出力手段は、前記外部装置接続検出手段により前記外部装置が接続されたことが検出されたことを契機として、前記外部装置に対して、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を出力することを特徴とする遊技機CA4。

#### 【10097】

遊技機CA4によれば、遊技機CA1から3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、外部装置接続手段に外部装置が接続されると、それが外部装置接続手段によって検出され、その検出を契機として、外部装置に対して、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号が出力手段により出力される。これにより、外部装置を遊技機の外部装置接続手段へ接続するだけで、外部装置に対して、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報に基づく信号が遊技機より出力されるので、役物比率に基づく不正行為を素早く容易に発見できるという効果がある。

40

#### 【10098】

遊技機CA1から4のいずれかにおいて、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機CA5。

#### 【10099】

遊技機CA5によれば、遊技機CA1から4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口におい

50

て、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、接続した遊技機における、入賞口毎の入賞があった場合に払い出される遊技媒体の数に関する情報を有していなくても、遊技機から出力される該信号に基づいて、容易に役物比率を解析できるという効果がある。

【10100】

遊技機CA1からCA5のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第2記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機CA6。

10

【10101】

遊技機CA6によれば、遊技機CA1から5のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第2記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第2記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第2記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第2記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

20

30

【10102】

遊技機CA6において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機CA7。

【10103】

遊技機CA7によれば、遊技機CA6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第2記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

40

【10104】

遊技機CA1からCA7のいずれかにおいて、

前記第1入賞口には、遊技に基づいて連続して作動する役物を有する第2入賞口を含み、

前記記憶制御手段は、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第2入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、前記記憶手段に累積して記憶させ、

50

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報と、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第2入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報とを出力することを特徴とする遊技機CA8。

【10105】

遊技機CA8によれば、遊技機CA1からCA7のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技領域に設けられた第1入賞口には、遊技に基づいて連続して作動する役物を有する第2入賞口が含まれており、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第2入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報も、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、記憶手段に累積して記憶された、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報と、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第2入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報とが出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第1入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率のみならず、第2入賞口（即ち、役物が連続して作動する場合における該役物の作動）によるものの比率である連続役物比率を解析でき、その役物比率及び連続役物比率に基づいて、不正行為の発見をより正確に行うことができるという効果がある。

10

20

【10106】

遊技機CA1からCA8のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段と、を有して、遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、

該主制御手段は、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段を有し、

少なくとも、前記入賞検出手段と、前記払出数設定手段と、前記記憶制御手段と、前記出力手段とは、前記演算手段による演算の実行によって実現されることを特徴とする遊技機CA7。

30

【10107】

遊技機CA9によれば、遊技機CA1からCA8のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とを有し、遊技の主要な制御が行われる主制御手段には、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段が設けられている。そして、少なくとも、入賞検出手段と、払出数設定手段と、記憶手段に累積して記憶される、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報の生成と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、演算手段による演算の実行によって実現される。これにより、入賞検出手段による入賞口への入賞の検出、その検出に基づく遊技媒体の払い出し数の設定、その設定された払い出し数に基づいて払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報の記憶制御手段による記憶手段への記憶、及び、記憶手段に記憶された情報に基づく信号の出力が、すべて主制御手段の演算装置によって行うことができる。よって、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、不正な情報の入力に困難となる。従って、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることをより確実に抑制できるという効果がある。

40

50

## 【 1 0 1 0 8 】

## &lt; C B 群 &gt;

遊技機 C A 1 から C A 8 のいずれかにおいて、

遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、

該主制御手段は、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段を備えており

、

前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段とは、前記演算手段による演算の実行によって実現され、

10

前記記憶制御手段と、前記出力手段とは、前記演出手段と別のマイクロチップに設けられたことを特徴とする遊技機 C B 1。

## 【 1 0 1 0 9 】

遊技機 C B 1 によれば、遊技機 C A 1 から C A 7 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の主要な制御を行う主制御手段には、その制御を行うための演算を実行する演算手段が設けられており、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とが、演算主手段による演算の実行によって実現される。一方、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、演算手段と別のマイクロチップに設けられる。これにより、別のマイクロチップを設けるだけで、演算手段により実行される演算の命令（プログラム）を大幅に書き換えることなく、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報に基づく信号を出力することができるとい

20

30

## 【 1 0 1 1 0 】

遊技機 C B 1 において、

前記マイクロチップは、前記主制御手段に設けられたことを特徴とする遊技機 C B 2。

## 【 1 0 1 1 1 】

遊技機 C B 2 によれば、遊技機 C B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶制御手段と、出力手段とは、演出手段とが設けられたマイクロチップは、主制御手段に設けられている。これにより、その設定された払い出し数に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報の記憶手段への記憶、及び、記憶手段に記憶された情報に基づく信号の出力が、主制御手段の中で行われる。よって、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、上記の構成が主制御手段で完結しているので、不正な情報を入力し難い。従って、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることを抑制できるという効果がある。

40

## 【 1 0 1 1 2 】

遊技機 C B 1 又は C B 2 において、

前記主制御手段と前記マイクロチップとは、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに、共に収納されていることを特徴とする遊技機 C B 3。

## 【 1 0 1 1 3 】

50

遊技機 C B 3 によれば、遊技機 C B 1 又は C B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段とマイクロチップとは、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに収納されているので、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、不正な情報の入力が困難となる。よって、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることをより確実に抑制できるという効果がある。

【 1 0 1 1 4 】

遊技機 C B 1 から C B 3 のいずれかにおいて、

前記主制御手段は、

各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数に関する情報を記憶する払出情報記憶手段を備え、

前記演算手段は、前記主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理を実行し、

該立ち上げ処理は、前記払出情報記憶手段の記憶に基づいて、各入賞口に対し、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示す情報を、前記マイクロチップへ送信するための処理を含むことを特徴とする遊技機 C B 4。

【 1 0 1 1 5 】

遊技機 C B 4 によれば、遊技機 C B 1 から C B 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段には、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に関する情報が、払出情報記憶手段に記憶される。演算手段では、主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理が実行され、その立ち上げ処理の中で、払出情報記憶手段の記憶に基づいて、各入賞口に対し、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示す情報が、マイクロチップへ送信される。これにより、遊技機の機種毎に異なる各入賞口の入賞に対して払い出される遊技媒体の数を示す情報を、マイクロチップに予め記憶させておかなくても、マイクロチップは、電源投入時に主制御手段より送信される前記情報に基づいて、役物比率を算出したり、または、その情報に基づく信号を出力して、出力手段より出力される信号を受け取ったものに対して、役物比率を算出させたりすることができるという効果がある。

【 1 0 1 1 6 】

遊技機 C B 1 から C B 4 のいずれかにおいて、

前記マイクロチップは、前記記憶制御手段と前記出力手段とを実現するための演算を行う第 2 演算手段を備えることを特徴とする遊技機 C B 5。

【 1 0 1 1 7 】

遊技機 C B 5 によれば、遊技機 C B 1 から C B 4 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、マイクロチップには第 2 演算手段が設けられており、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、この第 2 演算手段の演算によって実現される。これにより、第 2 演出手段の演算の命令（プログラム）を変更することで、記憶制御手段や出力手段等の機能変更や仕様変更に対応できるという効果がある。

【 1 0 1 1 8 】

遊技機 C B 1 から C B 4 のいずれかにおいて、

前記マイクロチップは、前記記憶制御手段と前記出力手段とをワイヤードロジックにより実現することを特徴とする遊技機 C B 6。

【 1 0 1 1 9 】

遊技機 C B 6 によれば、遊技機 C B 1 から C B 4 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、マイクロチップは、ワイヤードロジックによって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒

10

20

30

40

50

体の数の比率に係する情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とが実現される。これにより、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報の記憶手段への記憶や出力といった処理が高速に行うことができるという効果がある。

【10120】

<CC群>

遊技機CA1からCA9、CB1からCB6のいずれかにおいて、

前記記憶手段は、電源が断されている間も記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする遊技機CC1。

10

【10121】

遊技機CC1によれば、遊技機CA1からCA9、CB1からCB6のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶された、払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報は、電源が断されている間も保持される。これにより、遊技機への電源の投入の有無にかかわらず、長期間にわたる払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報を、累積して記憶手段に記憶させておくことができる。よって、出力手段より出力された信号を受けたものは、長期間にわたる該遊技機の役物比率を解析できるので、過去の不正行為も含めて発見できるという効果がある。

20

【10122】

遊技機CC1において、

電源が断されている間は情報が保持不能な第2記憶手段と、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を前記第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第2記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機CC2。

30

【10123】

遊技機CC2によれば、遊技機CC1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第2記憶手段に記憶される。その第2記憶手段は、電源が断されている間は情報が保持不能となっている。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第2記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第2記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、所定の契機がおとずれる毎に、第2記憶手段に記憶された情報に基づき、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、記憶手段は、電源が断されている間も記憶された情報を保持可能に構成されており、一般的に、書き込みに大きな電力が必要となったり、書き込み時間に時間がかかったり、耐久性の観点から書き込み回数に制限があったりするが、上記のように構成することで

40

50

、記憶手段への書き込み回数を減らすことができ、記憶手段の上記問題が顕在化することを抑制できる。

【 1 0 1 2 4 】

遊技機 C C 2 において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第 2 記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機 C C 3。

【 1 0 1 2 5 】

遊技機 C C 3 によれば、遊技機 C C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第 2 記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

10

【 1 0 1 2 6 】

< C D 群 >

遊技機 C A 1 から C A 9、C B 1 から C B 6、C C 1 から C C 3 のいずれかにおいて、前記記憶制御手段は、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報として、前記入賞検出手段により検出された入賞を示す情報を、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機 C D 1。

20

【 1 0 1 2 7 】

遊技機 C D 1 によれば、遊技機 C A 1 から C A 9、C B 1 から C B 6、C C 1 から C C 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶制御手段によって、記憶手段には、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報として、入賞検出手段により入賞が検出された入賞口を示す情報が、累積して記憶される。そして、この情報に基づく信号が出力される。出力手段より出力された信号を受け取ったものは、この入賞が検出された入賞口を示す情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数や、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数を算出でき、これらの数から役物比率を解析することができる。そして、役物比率に不審な変化が認められる場合、入賞が検出された入賞口を示す情報に基づいて、その原因を深く探ることができる。よって、役物比率に基づく不正行為の発見をより確実に行うことができるという効果がある。

30

【 1 0 1 2 8 】

遊技機 C D 1 において、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第 2 記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報として、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機 C D 2。

40

【 1 0 1 2 9 】

遊技機 C D 1 によれば、遊技機 C D 2 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第 2 記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報として、記憶制御手段により記憶手

50

段に累積して記憶される。これにより、まずは第2記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させた第2記憶手段に記憶された情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報として、記憶手段に累積して記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

【10130】

遊技機CD2において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機CD3。

【10131】

遊技機CD3によれば、遊技機CD2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第2記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【10132】

遊技機CD1からCD3のいずれかにおいて、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機CD4。

【10133】

遊技機CD4によれば、遊技機CD1からCD3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、接続した遊技機における、入賞口毎の入賞があった場合に払い出される遊技媒体の数に関する情報を有していなくても、遊技機から出力される入賞に関する情報から役物比率を算出して、解析できるという効果がある。

【10134】

遊技機CD1からCD4のいずれかにおいて、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段を備え、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号を出力することを特徴とする遊技機CD5。

【10135】

遊技機CD5によれば、遊技機CD1からCD4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この比率算出手段により算出された比率を示す信号が、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号として、出力手段により出力される。これにより、出力手段により出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることがで

10

20

30

40

50



きするという効果がある。また、出力手段により出力された信号を受け取ったものにおいて、役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがある。これに対し、遊技機ＣＤ５では、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。

【１０１３６】

遊技機ＣＤ５において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報を示す信号と、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号とを出力することを特徴とする遊技機ＣＤ６。

10

【１０１３７】

遊技機ＣＤ６によれば、遊技機ＣＤ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を示す信号と、比率算出手段により算出された、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率を示す信号とが、出力手段により出力される。これにより、出力手段から出力された、前記比率（役物比率）に不審な点があった場合に、あわせて出力された、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報から、その原因を探ることができるという効果がある。

20

【１０１３８】

< ＣＥ群 >

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかにおいて、前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、

その判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記比率算出手段により算出された比率を示す情報を、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＥ１。

30

【１０１３９】

遊技機ＣＥ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。所定の契機がおとずれたことが判断手段により判断されると、第２記憶手段に記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この算出された比率を示す情報が、記憶制御手段によって、記憶手段に累積して記憶される。これにより、この算出された比率（役物比率）が出力されるので、出力手段により出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段により出力された信号を受け取ったものにて役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。また役物比率を示す情報を記憶手段に累積して記憶させるので、記憶手段に記憶させる情報量を小さくでき、記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。

40

【１０１４０】

50

遊技機 C E 1 において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第 2 記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機 C E 2。

【 1 0 1 4 1 】

遊技機 C E 2 によれば、遊技機 C E 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第 2 記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。また、記憶手段に記憶された情報は役物比率であるのに対し、第 2 記憶手段に記憶された情報は、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報であるので、その入賞に関する情報を用いることで、不正行為と疑われる状況の原因をより深く解析できるという効果がある。

【 1 0 1 4 2 】

遊技機 C E 1 又は C E 2 において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機 C E 3。

【 1 0 1 4 3 】

遊技機 C E 3 によれば、遊技機 C E 1 又は C E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、役物比率を解析して不正行為が疑われる状況がある場合に、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を参考にして、その状況の原因を探ることができるという効果がある。

【 1 0 1 4 4 】

< C F 群 >

遊技機 C A 1 から C A 9、C B 1 から C B 6、C C 1 から C C 3 のいずれかにおいて、前記入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を入賞口毎に計数し、その入賞口毎に計数した、入賞した遊技媒体の数を示す情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第 2 記憶手段に記憶された前記情報を、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報として、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機 C F 1。

【 1 0 1 4 5 】

遊技機 C F 1 によれば、遊技機 C A 1 から C A 9、C B 1 から C B 6、C C 1 から C C 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数が、第 2 記憶制御手段によって入賞口毎に計数され、その入賞口毎に計数された、入賞した遊技媒体の数を示す情報が、第 2 記憶手段に記憶される。そして、判断手段により、所定の契機がおとずれたことが判断されると、第 2 記憶手段に記憶された、入賞口毎に計数された、入賞した遊技媒体を示す情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報として、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これによ

り、まずは、入賞検出手段により検出された入賞を、入賞口毎に第2記憶制御手段により計数させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて第2記憶手段に記憶された、入賞口毎の入賞した遊技媒体の数を示す情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報として、記憶手段に累積して記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、記憶手段には、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞した入賞口毎の遊技媒体の総数が記憶されることとなるので、記憶手段に必用な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。さらに、第2記憶手段も、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を示す情報が記憶されるので、第2記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。

10

**【10146】**

遊技機CF1において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機CF2。

20

**【10147】**

遊技機CF2によれば、遊技機CF1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第2記憶手段に記憶された、最新の入賞口への入賞を含む、入賞口毎の入賞した遊技媒体の数を示す情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

**【10148】**

遊技機CF1又はCF2において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機CF3。

30

**【10149】**

遊技機CF3によれば、遊技機CF1又はCF2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、接続した遊技機における、入賞口毎の入賞があった場合に払い出される遊技媒体の数に関する情報を有していなくても、遊技機から出力される入賞に関する情報から役物比率を算出して、解析できるという効果がある。

40

**【10150】**

遊技機CF1からCF3のいずれかにおいて、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段を備え、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号を出力することを特徴とする遊技機CF4。

**【10151】**

遊技機CF4によれば、遊技機CF1からCF3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された情報に基づいて、払出手段により払

50

い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この比率算出手段により算出された比率を示す信号が、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号として、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがある。これに対し、遊技機CF4では、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。

10

#### 【10152】

遊技機CF4において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報を示す信号と、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号とを出力することを特徴とする遊技機CF5。

#### 【10153】

遊技機CF5によれば、遊技機CF4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された情報として、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに、各入賞口に入賞した遊技媒体の数を入賞口毎に示す信号と、比率算出手段により算出された、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率を示す信号とが、出力手段により出力される。これにより、出力手段から出力された、前記比率（役物比率）に不審な点があった場合に、あわせて出力された、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに、各入賞口に入賞した入賞口毎の遊技媒体の数から、その原因を探ることができるという効果がある。

20

#### 【10154】

<CG群>

遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を入賞口毎に計数し、その入賞口毎に計数した、入賞した遊技媒体の数を示す情報を第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

30

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、

その判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第2記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記比率算出手段により算出された比率を示す情報を、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機CG1。

40

#### 【10155】

遊技機CG1によれば、遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数が、第2記憶制御手段によって入賞口毎に計数され、その入賞口毎に計数された、入賞した遊技媒体の数を示す情報が、第2記憶手段に記憶される。所定の契機がおとずれたことが判断手段により判断されると、第2記憶手段に記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この算出された比率を示す情報が、記憶制御手段によって、記憶手段に累積して記憶される。

50

これにより、この算出された比率（役物比率）が出力されるので、出力手段により出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。また役物比率を示す情報を記憶手段に累積して記憶させるので、記憶手段に記憶させる情報量を小さくでき、記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。更に、第2記憶手段も、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を示す情報が記憶されるので、第2記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。

10

#### 【10156】

遊技機CG1において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機CG2。

#### 【10157】

遊技機CG2によれば、遊技機CG1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第2記憶手段に記憶された、最新の入賞口への入賞を含む、入賞口毎の入賞した遊技媒体の数を示す情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。また、記憶手段に記憶された情報は役物比率であるのに対し、第2記憶手段に記憶された情報は、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を示す情報であるので、その情報を用いることで、不正行為と疑われる状況の原因をより深く解析できるという効果がある。

20

#### 【10158】

遊技機CG1又はCG2において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機CG3。

30

#### 【10159】

遊技機CG3によれば、遊技機CG1又はCG2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、役物比率を解析して不正行為が疑われる状況がある場合に、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を参考にして、その状況の原因を探ることができるという効果がある。

40

#### 【10160】

<CH群>

遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3、CD1からCD6、CE1からCE3、CF1からCF5、CG1からCG3のいずれかにおいて、

所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第2記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情

50

報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機CH1。

【10161】

遊技機CH1によれば、遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3、CD1からCD6、CE1からCE3、CF1からCF5、CG1からCG3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶制御手段によって、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第2記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第2記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第2記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第2記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、第2記憶手段には、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞検出手段により検出された入賞に関する情報のみが記憶されるので、第2記憶手段の記憶容量を小さく抑えることができるという効果がある。

10

20

【10162】

遊技機CH1において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機CH2。

30

【10163】

遊技機CH2によれば、遊技機CH1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第2記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【10164】

遊技機CH1又はCH2において、

前記第2記憶手段は、電源が断される間も記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする遊技機CH3。

40

【10165】

遊技機CH3によれば、遊技機CH1又はCH2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶手段に記憶された、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞検出手段により検出された入賞に関する情報は、電源が断される間も保持される。これにより、電源が断された場合に、第2記憶手段に記憶され、まだ、記憶手段への記憶に反映されていない入賞に関する情報が失われることを抑制でき、出力される信号の信頼性を高めることができるという効果がある。

【10166】

<CI群>

遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3、CD1からCD6、

50

C E 1 から C E 3、C F 1 から C F 5、C G 1 から C G 3、C H 1 から C H 3 のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、

電源が断されることを検出する電源断検出手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合と、前記電源断検出手段により電源が断されることが検出された場合とに、前記第 2 記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機 C I 1。

10

#### 【 1 0 1 6 7 】

遊技機 C I 1 によれば、遊技機 C A 1 から C A 9、C B 1 から C B 6、C C 1 から C C 3、C D 1 から C D 6、C E 1 から C E 3、C F 1 から C F 5、C G 1 から C G 3、C H 1 から C H 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第 2 記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。更に、電源断検出手段により、電源が断されることが検出される場合にも、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第 2 記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第 2 記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、さらには、所定の契機がおとずれる前に電源が断される場合にも、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、電源が断された場合に、第 2 記憶手段に記憶され、まだ、記憶手段への記憶に反映されていない入賞に関する情報が失われることを抑制でき、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

20

30

#### 【 1 0 1 6 8 】

遊技機 C I 1 において、

電源が断された後も少なくとも所定期間の間、電力を供給可能な電力供給手段を備え、

前記電力供給手段は、少なくとも前記記憶制御手段に前記電力を供給することを特徴とする遊技機 C I 2。

40

#### 【 1 0 1 6 9 】

遊技機 C I 2 によれば、遊技機 C I 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶制御手段には、電源が断された後も少なくとも所定期間の間、電力供給手段によって電力が供給される。よって、記憶制御手段は、電源断検出手段により電源が断されることが検出された場合に、その電力を用いて、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を、記憶手段に確実に記憶させることができるという効果がある。

#### 【 1 0 1 7 0 】

50

遊技機 C I 2 において、

前記電力供給手段は、前記第 2 記憶手段に前記電力を供給することを特徴とする遊技機 C I 3。

【 1 0 1 7 1 】

遊技機 C I 3 によれば、遊技機 C I 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶制御手段だけでなく第 2 記憶手段にも、電源が断された後も少なくとも所定期間の間、電力供給手段によって電力が供給される。これより、第 2 記憶手段に記憶された状況が消去される前に、確実に、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を、記憶手段に記憶させることができるという効果がある。

10

【 1 0 1 7 2 】

遊技機 C A 1 から C A 9、C B 1 から C B 6、C C 1 から C C 3、C D 1 から C D 6、C E 1 から C E 3、C F 1 から C F 5、C G 1 から C G 3、C H 1 から C H 3、C I 1 から C I 3 のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記第 2 記憶手段は、電源が断される間も記憶された情報を保持可能に構成され、

前記記憶制御手段は、電源が供給された場合と、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合とに、前記第 2 記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機 C I 4。

20

【 1 0 1 7 3 】

遊技機 C I 4 によれば、遊技機 C A 1 から C A 9、C B 1 から C B 6、C C 1 から C C 3、C D 1 から C D 6、C E 1 から C E 3、C F 1 から C F 5、C G 1 から C G 3、C H 1 から C H 3、C I 1 から C I 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第 2 記憶手段に記憶される。第 2 記憶手段に記憶された情報は、電源が断されている間も保持される。そして、電源が供給された場合と、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合とに、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第 2 記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第 2 記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づき、電源が供給された場合と、所定の契機がおとずれる毎とに、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、電源が断された場合に、第 2 記憶手段に記憶され、まだ、記憶手段への記憶に反映されていない入賞に関する情報が、電源供給後に確実に記憶手段に記憶される情報に反映させることができ、第 2 記憶手段に記憶された情報が失われることを抑制できる。従って、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報として、より正確な情報出力することができるという効果がある。また、電源が断されることが検出された場合に、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づいて記憶手段への情報の記憶を行えば、その記憶手段への情報の記憶の途中で電力供給が途絶えて、第 2 記憶手段に記憶されたすべての情報を反映して記憶手段への情報の記憶が行えなかったり、記憶手段におかしな情報が記憶されたりする可能性が起こり得るが、電源が供給された場合に、第 2 記憶手段に記

30

40

50



憶された情報に基づいて記憶手段への情報の記憶を行うので、そのような問題が生じることを抑制できるという効果がある。

【10174】

< C J 群 >

遊技機 C A 1 から C A 9、C B 1 から C B 6、C C 1 から C C 3、C D 1 から C D 6、C E 1 から C E 3、C F 1 から C F 5、C G 1 から C G 3、C H 1 から C H 3、C I 1 から C I 4 のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第 2 記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記所定の契機は、前記遊技領域へ発射された遊技媒体の数が所定数となったことを含むことを特徴とする遊技機 C J 1。

【10175】

遊技機 C J 1 によれば、遊技機 C A 1 から C A 9、C B 1 から C B 6、C C 1 から C C 3、C D 1 から C D 6、C E 1 から C E 3、C F 1 から C F 5、C G 1 から C G 3、C H 1 から C H 3、C I 1 から C I 4 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第 2 記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第 2 記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第 2 記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が所定数となったことを含むので、所定の遊技媒体が発射された中での払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）を算出することができる。よって、多くの遊技媒体が、種々の入賞口に入賞し、払い出しが行われた段階での役物比率を算出できるので、平均化された役物比率を算出できる。従って、正常な遊技における短時間での役物比率の変動を排除できるので、出力手段により出力された信号を受け取ったものにおける不正行為の解析をより容易に行わせることができる。

【10176】

遊技機 C A 1 から C A 9、C B 1 から C B 6、C C 1 から C C 3、C D 1 から C D 6、C E 1 から C E 3、C F 1 から C F 5、C G 1 から C G 3、C H 1 から C H 3、C I 1 から C I 4、C J 1 のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場

10

20

30

40

50

合に、前記第2記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記所定の契機は、現在の時刻が所定の時刻となったことを含むことを特徴とする遊技機CJ2。

【10177】

遊技機CJ2によれば、遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3、CD1からCD6、CE1からCE3、CF1からCF5、CG1からCG3、CH1からCH3、CI1からCI4、CJ1のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第2記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第2記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第2記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第2記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、現在の時刻が所定の時刻となったことを含むので、遊技が行われなかった状況下においても所定の時刻の到来によって、確実に、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率(役物比率)を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率によって、出力手段より出力された信号を受け取ったものに対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができるという効果がある。

【10178】

遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3、CD1からCD6、CE1からCE3、CF1からCF5、CG1からCG3、CH1からCH3、CI1からCI4、CJ1、CJ2のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第2記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記所定の契機は、遊技が行われた累計時間が所定時間となったことを含むことを特徴とする遊技機CJ3。

【10179】

遊技機CJ3によれば、遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3、CD1からCD6、CE1からCE3、CF1からCF5、CG1からCG3、CH1からCH3、CI1からCI4、CJ1、CJ2のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第2記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第2記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入

賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第2記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第2記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、遊技が行われた累計時間が所定時間となったことを含む。ここで、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率(役物比率)は、本来的には遊技球の試射試験を10時間行って算出されるものである。払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を、遊技時間が所定時間となったことを契機として記憶手段へ記憶させることで、本来の定義に近い役物比率を算出できる。よって、出力手段より出力された信号を受け取ったものに対し、この本来の定義に近い役物比率を用いて解析を行わせることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

#### 【10180】

遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3、CD1からCD6、CE1からCE3、CF1からCF5、CG1からCG3、CH1からCH3、CI1からCI4、CJ1からCJ3のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第2記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記所定の契機は、電源が供給された累計時間が、第2の所定時間となったことを含むことを特徴とする遊技機CJ4。

#### 【10181】

遊技機CJ4によれば、遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3、CD1からCD6、CE1からCE3、CF1からCF5、CG1からCG3、CH1からCH3、CI1からCI4、CJ1からCJ3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。

#### 【10182】

即ち、第2記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第2記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第2記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第2記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第2記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手

段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、電源が供給された累計時間が、第2の所定時間となったことを含むので、あまり遊技が行われなかった状況下においても、電源が供給された時間が第2の所定時間となったことによって、確実に、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率によって、出力手段より出力された信号を受け取ったものに対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができるという効果がある。

【10183】

遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3、CD1からCD6、CE1からCE3、CF1からCF5、CG1からCG3、CH1からCH3、CI1からCI4、CJ1からCJ4のいずれかにおいて、

遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、

該主制御手段は、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段を備えており、

前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段とは、前記演算手段による演算の実行によって実現され、

前記記憶制御手段と、前記出力手段とは、前記演出手段と別のマイクロチップに設けられており、

該マイクロチップは、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第2記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記主制御手段は、

前記所定の契機を示した情報を記憶する所定契機情報記憶手段を備え、

前記演算手段は、前記主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理を実行し、

該立ち上げ処理は、前記所定契機情報記憶手段に記憶された情報に基づいて、前記マイクロチップに対し、所定の契機を示す情報を送信するための処理を含むことを特徴とする遊技機CJ5。

【10184】

遊技機CJ5によれば、遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3、CD1からCD6、CE1からCE3、CF1からCF5、CG1からCG3、CH1からCH3、CI1からCI4、CJ1からCJ4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の主要な制御を行う主制御手段には、その制御を行うための演算を実行する演算手段が設けられており、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とが、演算主手段による演算の実行によって実現される。一方、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、演算手段と別のマイクロチップに設けられる。これにより、別のマイクロチップを設け

10

20

30

40

50

るだけで、演算手段により実行される演算の命令（プログラム）を大幅に書き換えることなく、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報に基づく信号を出力することができるという効果がある。

【１０１８５】

また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報に基づく信号を出力するために、演算手段における処理負担の増加を抑制でき、演算手段の処理能力の大部分を、遊技の主要な制御にあてることができるという効果がある。また、マイクロチップでは、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

【１０１８６】

一方、主制御手段には、前記所定の契機が所定契機情報記憶手段に記憶されている。そして、演算手段では、主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理が実行され、その立ち上げ処理の中で、所定契機情報記憶手段に記憶された情報に基づいて、所定の契機を示す情報が、マイクロチップへ送信される。ここで、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）に関する情報の記憶は、その役物比率に関する情報を記憶する記憶手段の記憶容量に物理的な制限もあることから、マイクロチップにて、その記憶の契機を固定してしまうのではなく、遊技機における大当たり確率や確変割合などを考慮したものとなっているのが好ましい。よって、主制御手段に、前記所定の契機を所定契機情報記憶手段に記憶させ、電源が投入される毎に、その所定の契機を示す情報をマイクロチップへ送信することで、マイクロチップでは、遊技機における大当たり確率や確変割合などに合った所定の契機で、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）に関する情報を記憶手段へ記憶させることができるという効果がある。

【１０１８７】

<ＣＫ群>

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５のいずれかにおいて、

前記遊技機の遊技状態を示す情報を累積して第３記憶手段に記憶させる第３記憶制御手段を備え、

前記出力手段は、前記第３記憶手段に記憶された前記遊技機の遊技状態を示す情報を出力することを特徴とする遊技機ＣＫ１。

【１０１８８】

遊技機ＣＫ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５のいずれかが奏する効果に加え、次

の効果がある。即ち、第3記憶制御手段によって、遊技機の遊技状態を示す情報が累積して第3記憶手段に記憶される。その第3記憶手段に記憶された遊技機の遊技状態を示す情報が、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、不正行為が疑われる状況である場合に、遊技機の遊技状態を解析して、その原因を探ることができるという効果がある。

【10189】

遊技機CK1において、

前記遊技領域の前面を覆う扉枠を備え、

前記第3記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、前記扉枠が開放中である状態を含むことを特徴とする遊技機CK2。

10

【10190】

遊技機CK2によれば、遊技機CK1の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第3記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、遊技領域の前面を覆う扉枠が開放中である状態が含まれるので、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、この扉枠が開放中である状態の発生状況から、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。

【10191】

遊技機CK1又はCK2において、

前記第3記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、遊技機のエラー状態を含むことを特徴とする遊技機CK3。

20

【10192】

遊技機CK3によれば、遊技機CK1又はCK2の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第3記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、遊技機のエラー状態が含まれるので、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、遊技機のエラー状態の発生状況から、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。

【10193】

遊技機CK1からCK3のいずれかにおいて、

前記第3記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、遊技者に所定の遊技価値が付与される当たり状態を含むことを特徴とする遊技機CK4。

30

【10194】

遊技機CK4によれば、遊技機CK1からCK3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第3記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、遊技者に所定の遊技価値が付与される当たり状態が含まれるので、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、遊技機の当たり状態の発生状況から、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。

【10195】

遊技機CK1からCK4のいずれかにおいて、

前記第3記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、所定の時間内に前記入賞検出手段によっていずれかの入賞口に入賞があったことが検出された状態を含むことを特徴とする遊技機CK5。

40

【10196】

遊技機CK5によれば、遊技機CK1からCK4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第3記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、所定の時間内に前記入賞検出手段によっていずれかの入賞口に入賞があったことが検出された状態が含まれる。よって、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、例えば深夜時間帯といった営業時間外に、入賞があった状態が含まれるか否かから、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。

【10197】

<CL群>

50

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、

前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更する変更手段と、

その変更手段により前記確率に変更された場合に、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報をすべて消去する消去手段と、を備えることを特徴とする遊技機C L 1。

【10198】

遊技機C L 1によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第1入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。一方、遊技者に対して有利な遊技価値を付与する契機となる抽選手段の抽選において、当たりとなる確率が変更手段により変更されると、記憶手段に累積して記憶された情報が、消去手段によりすべて消去される。ここで、当たりとなる確率が変更されると、役物比率も変わってくる。よって、当たりとなる確率が変更される前に記憶手段に累積して記憶された情報がそのまま残っていると、その累積して記憶された情報に基づいて解析できる役物比率の変化が、その当たりとなる確率の変更に伴うものなのか、不正行為によるものなのかが不明となる。これに対し、当たりとなる確率に変更された場合に、記憶手段に累積して記憶された情報がすべて消去されることで、当たりとなる確率の変更にともなって、役物比率が変化した影響を記憶手段に残ることを排除できるという効果がある。

【10199】

遊技機C L 1において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機C L 2。

【10200】

遊技機C L 2によれば、遊技機C L 1の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情

報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができるという効果がある。

【10201】

遊技機ＣＬ２において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＬ３。

【10202】

遊技機ＣＬ３によれば、遊技機ＣＬ２の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握できるとともに、その変更が行われた（即ち、消去が行われた）日時も把握できるので、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【10203】

遊技機ＣＬ２又はＣＬ３において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＬ４。

【10204】

遊技機ＣＬ４によれば、遊技機ＣＬ２又はＣＬ３の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握できるとともに、その変更後の当たりとなる確率も把握できるので、その変更後の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【10205】

遊技機ＣＬ２からＣＬ４のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＬ５。

【10206】

遊技機ＣＬ５によれば、遊技機ＣＬ２からＣＬ４の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握できるとともに、その変更前の当たりとなる確率も把握できるので、その変更前の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【10207】

<ＣＭ群>

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出

10

20

30

40

50



手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、

前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更する変更手段と、を備え、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報は、前記変更手段により前記確率が変更された場合であっても保持され続けることを特徴とする遊技機C M 1。

#### 【10208】

遊技機C M 1によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第1入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。一方、遊技者に対して有利な遊技価値を付与する契機となる抽選手段の抽選において、当たりとなる確率が変更手段により変更された場合であっても記憶手段に記憶された情報はすべて保持され続ける。これにより、当たりとなる確率の変更に伴って、役物比率は変わってくるが、当たりとなる確率が変更される前に、不正があったか否かの解析を行うことができるという効果がある。

#### 【10209】

遊技機C M 1において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機C M 2。

#### 【10210】

遊技機C M 2によれば、遊技機C M 1の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができるという効果がある。

#### 【10211】

遊技機C M 2において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機C M 3。

#### 【10212】

遊技機C M 3によれば、遊技機C M 2の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更された日時が容易に把握できるので、そ

10

20

30

40

50

れ以降に役物比率が変化した場合、当たりとなる確率の変更に伴うものである可能性があることを、解析のときに容易に判断できるという効果がある。

【 1 0 2 1 3 】

遊技機 C M 2 又は C M 3 において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機 C M 4。

【 1 0 2 1 4 】

遊技機 C M 4 によれば、遊技機 C M 2 又は C M 3 の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、変更後の当たりとなる確率も把握できるので、その変更後の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

10

【 1 0 2 1 5 】

遊技機 C M 2 から C M 4 のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機 C M 5。

【 1 0 2 1 6 】

遊技機 C M 5 によれば、遊技機 C M 2 から C M 4 の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、変更前の当たりとなる確率も把握できるので、その変更前の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

20

【 1 0 2 1 7 】

遊技機 C M 1 から C M 5 のいずれかにおいて、

前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、役物比率に関わる情報を表示する表示手段を備え、

30

前記表示手段は、前記変更手段による前記確率の変更が行われた場合に、その変更後に記憶された前記情報のみに基づいて、前記役物比率に関わる情報を表示することを特徴とする C M 6。

【 1 0 2 1 8 】

遊技機 C M 6 によれば、遊技機 C M 1 から C M 5 の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、表示手段には、記憶手段に記憶された情報に基づいて、役物比率に関わる情報が表示される。このとき、変更手段による確率の変更が行われた場合に、その変更後に記憶された情報のみに基づいて、役物比率に関わる情報が表示される。これにより、この表示手段に表示される役物比率に関わる情報については、当たりの確率の変更に伴う役物比率の変化を排除でき、その当たり確率の変更後の不正行為を容易に発見できるという効果がある。

40

【 1 0 2 1 9 】

遊技機 C M 1 から C M 6 のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記情報を、前記変更手段による変更により設定され得る前記確率毎に分けて、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機 C M 7。

【 1 0 2 2 0 】

遊技機 C M 7 によれば、遊技機 C M 1 から C M 6 の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、記憶手段に記憶される情報は、変更手段による変更により設定され得る当たりとなる確率毎に分けて、記憶手段に累積して記憶される。これにより、設定され得る当たりとなる確率毎に、その確率が設定されたときの役物比率を記憶手段に記憶された情報から

50

容易に判断することができる。よって、当たりとなる確率の変更に伴う役物比率の変化と、不正行為に伴う役物比率の変化とを明確に切り替えて解析できるという効果がある。

【 1 0 2 2 1 】

< C N 群 >

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第 1 入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、

前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更する変更手段と、

その変更手段により前記確率を変更された場合に、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報のうち直近に記憶された一部の情報を除いて消去する消去手段と、を備えることを特徴とする遊技機 C N 1。

【 1 0 2 2 2 】

遊技機 C N 1 によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第 1 入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第 1 入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。一方、遊技者に対して有利な遊技価値を付与する契機となる抽選手段の抽選において、当たりとなる確率が変更手段により変更されると、記憶手段に累積して記憶された情報のうち直近に記憶された一部の情報を除いて消去手段により消去される。ここで、当たりとなる確率が変更されると、役物比率も変わってくる。よって、当たりとなる確率が変更される前に記憶手段に累積して記憶された情報がそのまま残っていると、その累積して記憶された情報に基づいて解析できる役物比率の変化が、その当たりとなる確率の変更に伴うものなのか、不正行為によるものなのかが不明となる。これに対し、当たりとなる確率が変更された場合に、記憶手段に累積して記憶された情報が直近に記憶された一部を除いて消去されることで、当たりとなる確率の変更にともなって、役物比率が変化した影響を記憶手段に残ることを極力排除できる一方、当たりとなる確率が変更される前に、不正行為が行われていた可能性があるか否かの解析を可能とすることができるという効果がある。

【 1 0 2 2 3 】

遊技機 C N 1 において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＮ２。

【１０２２４】

遊技機ＣＮ２によれば、遊技機ＣＮ１の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができるという効果がある。

10

【１０２２５】

遊技機ＣＮ２において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＮ３。

【１０２２６】

遊技機ＣＮ３によれば、遊技機ＣＮ２の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、さらに、その変更が行われた（即ち、消去が行われた）日時も把握できるので、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

20

【１０２２７】

遊技機ＣＮ２又はＣＮ３において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＮ４。

30

【１０２２８】

遊技機ＣＮ４によれば、遊技機ＣＮ２又はＣＮ３の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、さらに、その変更後の当たりとなる確率も把握できるので、その変更後の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

40

【１０２２９】

遊技機ＣＮ２からＣＮ４のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＮ５。

【１０２３０】

遊技機ＣＮ５によれば、遊技機ＣＮ２からＣＮ４の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比

50

率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、さらに、その変更前の当たりとなる確率も把握できるので、その変更前の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

#### 【10231】

##### <CO群>

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、

前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、役物比率に関わる情報を表示する表示手段と、

前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更するモードに切り替えるモード切替手段と、

そのモード切替手段により前記変更するモードに切り替えられた場合に、前記表示手段に、変更したい前記当たりとなる確率を示す値を表示させる手段と、

前記当たりとなる確率を変更するモードが終了した段階で、前記表示手段に表示された変更したい前記当たりとなる確率を、前記当たりとなる確率として設定する設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機CO1。

#### 【10232】

遊技機CO1によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第1入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。また、表示手段には、記憶手段に記憶された情報に基づいて、役物比率に関わる情報が表示されるので、その表示手段の表示を見て、容易に、不正行為が行われたか否かを判断できるという効果がある。一方、モード切替手段によって、抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更するモードに切り替えられると、表示手段には、変更したい当たりとなる確率を示す値が表示される。そして、当たりとなる確率を変更するモードが終了した段階で、表示手段に表示された変更したい当たりとなる確率が

10

20

30

40

50

、設定手段によって、当たりとなる確率として設定される。これにより、役物比率に関わる情報を表示する表示手段を、当たりとなる確率を変更する場合に変更したい当たりとなる確率を表示する表示手段としても用いることができる。これにより、遊技機に搭載する表示手段の数が増えることを抑制できるという効果がある。

【10233】

(課題2)

以下に示す遊技機CP1からCP5、CQ1からCQ5、CR1からCR5、CS1からCS4、CT1、CT2、CU1、CU2は、次の課題を解決するためになされたものである。

【10234】

即ち、遊技を制御する主制御手段において使用されるRAM(RANDOM ACCESS MEMORY)を、遊技の主な制御を行う処理に使用する第1記憶領域と、その他の処理に使用する第2記憶領域とに分割し、遊技の主な制御で使用する情報が、その他の処理によって破壊されることから保護ように構成された遊技機が知られている(例えば、特許第6154863号公報)。

【10235】

一方、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対するその他の処理からのより適切な保護が求められている。

【10236】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できる遊技機を提供する。

【10237】

(手段及び効果2)

<CP群>

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

演算を行う演算手段と、

複数のレジスタと、

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第1の処理が実行される場合に使用される第1情報を読み書き可能に記憶する第1記憶手段と、

その第1記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第1の処理とは異なる第2の処理が実行される場合に使用される第2情報を読み書き可能に記憶する第2記憶手段と、

前記演算手段が前記第1記憶手段に記憶された前記第1情報を使用して前記第1の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第2記憶手段に記憶される前記第2情報を使用して前記第2の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記レジスタの内容を、ロード命令又はストア命令にて第2記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、

前記演算手段が前記第2記憶手段に記憶された前記第2情報を使用して前記第2の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第1記憶手段に記憶される前記第1情報を使用して前記第1の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第2記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機CP1。

【10238】

遊技機CP1によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第1の処理が実行される場合に、その第1の処理の実行に使用される第1情報が読み書き可能に第1記憶手段に記憶される。また、その第1記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第1の処理とは異なる第2の処理が実行される場合に使用される第2情報が、読み書き可能に第2記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第1記憶手段に記憶された第1情報を使用して第1の処理を実行している段階から、演算手段が第2記憶手段に記憶される第2情報を使用して第2

10

20

30

40

50

の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容が、退避手段によって、ロード命令又はストア命令にて第2記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第2記憶手段に記憶された第2情報を使用して第2の処理を実行している段階から、演算手段が第1記憶手段に記憶される第1情報を使用して第1の処理を実行する段階に戻る場合に、第2記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、その他の処理から適切に保護できる。また、レジスタの内容が、ロード命令又はストア命令にて第2記憶手段の所定の領域へ退避させられるので、スタック領域へ退避させる場合と比して、退避される場所を所定の領域に固定させることができる。よって、第2処理を行っている間、レジスタの内容が退避される所定の領域を明確に避けて第2記憶手段を使用するようにプログラムを組み合わせ、第1処理で用いられていたレジスタの内容を確実に保護できる。よって、遊技の主な制御で使用する情報を好適に保護できるという効果がある。

10

#### 【10239】

遊技機CP1において、

前記第2記憶手段は、前記演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、前記演算手段への命令に基づいて使用される情報を格納する作業領域とを備え、

前記退避手段は、前記レジスタの内容を前記第2記憶手段の前記作業領域に設けられた前記所定の領域へ退避することを特徴とする遊技機CP2。

20

#### 【10240】

遊技機CP2によれば、遊技機CP1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶手段には、演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、演算手段への演算に基づいて使用される情報を格納する作業領域とが設けられており、退避手段により退避されるレジスタの内容は、第2記憶手段の作業領域に設けられた所定の領域に退避される。よって、スタック領域に必要な容量を少なくし、作業領域の容量を大きく確保できるという効果がある。

#### 【10241】

遊技機CP2において、

前記演算手段は、

予め前記スタック領域の範囲を指定するスタック領域指定手段と、

30

そのスタック領域指定手段により指定された範囲を超えて、前記スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた前記第2記憶手段に記憶された情報をすべてクリアする記憶クリア手段と、を備えることを特徴とする遊技機CP3。

#### 【10242】

遊技機CP3によれば、遊技機CP2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段は、スタック領域指定手段により、予めスタック領域の範囲を指定する。一方、その指定された範囲を超えて、スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた第2記憶手段に記憶された情報が、記憶クリア手段によってクリアされる。ここで、演算手段が第1記憶手段に記憶された第1情報を使用して第1の処理を実行している段階から、演算手段が第2記憶手段に記憶される第2情報を使用して第2の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容は、スタック領域ではなく作業領域に、退避手段によって退避させられる。よって、その退避によって、スタック領域において指定された範囲を超えて情報がスタックされることを抑制でき、従って、第2記憶手段に記憶された情報がすべてクリアされる可能性を抑制できるという効果がある。

40

#### 【10243】

遊技機CP1からCP3のいずれかにおいて、

前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第2処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むことを特徴とする遊技機CP

50

4。

【 1 0 2 4 4 】

遊技機 C P 4 によれば、遊技機 C P 1 から C P 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むレジスタが、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、第 2 処理を実行することによって使用されるレジスタは、所定の領域へ退避させた内容に基づいて、第 2 の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができる。

10

【 1 0 2 4 5 】

遊技機 C P 4 において、前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタであることを特徴とする遊技機 C P 5。

【 1 0 2 4 6 】

遊技機 C P 5 によれば、遊技機 C P 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタが、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、必要最低限のレジスタだけを所定の領域へ退避させ、第 2 の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができるという効果がある。

20

【 1 0 2 4 7 】

< C Q 群 >

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、  
前記主制御手段は、  
演算を行う演算手段と、  
複数のレジスタと、

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第 1 の処理が実行される場合に使用される第 1 情報を読み書き可能に記憶する第 1 記憶手段と、

30

その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第 1 の処理とは異なる第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報を読み書き可能に記憶する第 2 記憶手段と、

前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶された前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶される前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記複数のレジスタのうち一部のレジスタの内容を第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、

前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶された前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶される前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第 2 記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機 C Q 1。

40

【 1 0 2 4 8 】

遊技機 C Q 1 によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第 1 の処理が実行される場合に、その第 1 の処理の実行に使用される第 1 情報が読み書き可能に第 1 記憶手段に記憶される。また、その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第 1 の処理とは異なる第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報が、読み書き可能に第 2 記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2

50



の処理を実行する段階へ移行する場合に、複数のレジスタのうち一部のレジスタの内容が、退避手段によって第2記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第2記憶手段に記憶された第2情報を使用して第2の処理を実行している段階から、演算手段が第1記憶手段に記憶される第1情報を使用して第1の処理を実行する段階に戻る場合に、第2記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、その他の処理から適切に保護できる。また、一部のレジスタに限定して、第2記憶手段の所定の領域へ退避させるので、レジスタの内容の退避に必要な記憶容量を低く抑えることができ、メモリの容量を小さくしたり、他の情報等を記憶させる領域を大きくしたりすることができる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

10

## 【10249】

遊技機CQ1において、

前記第2記憶手段は、前記演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、前記演算手段への命令に基づいて使用される情報を格納する作業領域とを備え、

前記退避手段は、前記一部のレジスタの内容を前記第2記憶手段の前記作業領域に設けられた前記所定の領域へ退避することを特徴とする遊技機CQ2。

## 【10250】

遊技機CQ2によれば、遊技機CQ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶手段には、演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、演算手段への演算に基づいて使用される情報を格納する作業領域とが設けられており、退避手段により退避される一部のレジスタの内容は、第2記憶手段の作業領域に設けられた所定の領域に退避される。よって、スタック領域に必要な容量を少なくし、作業領域の容量を大きく確保できるという効果がある。

20

## 【10251】

遊技機CQ2において、

前記演算手段は、

予め前記スタック領域の範囲を指定するスタック領域指定手段と、

そのスタック領域指定手段により指定された範囲を超えて、前記スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた前記第2記憶手段に記憶された情報をすべてクリアする記憶クリア手段と、を備えることを特徴とする遊技機CQ3。

30

## 【10252】

遊技機CQ3によれば、遊技機CQ2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段は、スタック領域指定手段により、予めスタック領域の範囲を指定する。一方、その指定された範囲を超えて、スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた第2記憶手段に記憶された情報が、記憶クリア手段によってクリアされる。ここで、演算手段が第1記憶手段に記憶された第1情報を使用して第1の処理を実行している段階から、演算手段が第2記憶手段に記憶される第2情報を使用して第2の処理を実行する段階へ移行する場合に、一部のレジスタの内容は、スタック領域ではなく作業領域に、退避手段によって退避させられる。よって、その退避によって、スタック領域において指定された範囲を超えて情報がスタックされることを抑制でき、従って、第2記憶手段に記憶された情報がすべてクリアされる可能性を抑制できるという効果がある。

40

## 【10253】

遊技機CQ1からCQ3のいずれかにおいて、

前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記一部のレジスタは、前記演算処理が前記第2処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むことを特徴とする遊技機CQ4。

## 【10254】

50

遊技機 C Q 4 によれば、遊技機 C Q 1 から C Q 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタを含む一部のレジスタが、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、第 2 処理を実行することによって使用されるレジスタは、所定の領域へ退避させた内容に基づいて、第 2 の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができる。

【 1 0 2 5 5 】

遊技機 C Q 4 において、前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記一部のレジスタは、前記演算処理が前記第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタであることを特徴とする遊技機 C Q 5。

10

【 1 0 2 5 6 】

遊技機 C Q 5 によれば、遊技機 C Q 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタが、一部のレジスタとして、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、必要最低限のレジスタだけを所定の領域へ退避させ、第 2 の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができるという効果がある。

20

【 1 0 2 5 7 】

< C R 群 >

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

演算を行う演算手段と、

複数のレジスタと、

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第 1 の処理が実行される場合に使用される第 1 情報を読み書き可能に記憶する第 1 記憶手段と、

その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第 1 の処理とは異なる第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報を読み書き可能に記憶する第 2 記憶手段と、

30

前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶された前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶される前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記レジスタの内容を、レジスタ毎に個別の命令で第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、

前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶された前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶される前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第 2 記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機 C R 1。

40

【 1 0 2 5 8 】

遊技機 C R 1 によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第 1 の処理が実行される場合に、その第 1 の処理の実行に使用される第 1 情報が読み書き可能に第 1 記憶手段に記憶される。また、その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第 1 の処理とは異なる第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報が、読み書き可能に第 2 記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容が、レジスタ毎に個別の命令で、退避手段によって第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第 2

50

記憶手段に記憶された第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行している段階から、演算手段が第 1 記憶手段に記憶される第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、第 2 記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、その他の処理から適切に保護できる。また、レジスタ毎に個別の命令で、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させるので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、その他の処理に影響を受けないことを担保するために退避が必要なレジスタのみを個々に指定して、その退避を行わせることができる。よって、遊技の主な制御で使用する情報を好適に保護できるという効果がある。

【 1 0 2 5 9 】

遊技機 C R 1 において、

前記第 2 記憶手段は、前記演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、前記演算手段への命令に基づいて使用される情報を格納する作業領域とを備え、

前記退避手段は、前記レジスタの内容を前記第 2 記憶手段の前記作業領域に設けられた前記所定の領域へ退避することを特徴とする遊技機 C R 2。

【 1 0 2 6 0 】

遊技機 C R 2 によれば、遊技機 C R 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶手段には、演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、演算手段への演算に基づいて使用される情報を格納する作業領域とが設けられており、退避手段により退避されるレジスタの内容は、第 2 記憶手段の作業領域に設けられた所定の領域に退避される。よって、スタック領域に必要な容量を少なくし、作業領域の容量を大きく確保できるという効果がある。

【 1 0 2 6 1 】

遊技機 C R 2 において、

前記演算手段は、

予め前記スタック領域の範囲を指定するスタック領域指定手段と、

そのスタック領域指定手段により指定された範囲を超えて、前記スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた前記第 2 記憶手段に記憶された情報をすべてクリアする記憶クリア手段と、を備えることを特徴とする遊技機 C R 3。

【 1 0 2 6 2 】

遊技機 C R 3 によれば、遊技機 C R 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段は、スタック領域指定手段により、予めスタック領域の範囲を指定する。一方、その指定された範囲を超えて、スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた第 2 記憶手段に記憶された情報が、記憶クリア手段によってクリアされる。ここで、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容は、スタック領域ではなく作業領域に、退避手段によって退避させられる。よって、その退避によって、スタック領域において指定された範囲を超えて情報がスタックされることを抑制でき、従って、第 2 記憶手段に記憶された情報がすべてクリアされる可能性を抑制できるという効果がある。

【 1 0 2 6 3 】

遊技機 C R 1 から C R 3 のいずれかにおいて、

前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むことを特徴とする遊技機 C R 4。

【 1 0 2 6 4 】

遊技機 C R 4 によれば、遊技機 C R 1 から C R 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むレ

10

20

30

40

50

ジスタが、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、第 2 処理を実行することによって使用されるレジスタは、所定の領域へ退避させた内容に基づいて、第 2 の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができる。

【 1 0 2 6 5 】

遊技機 C R 4 において、前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタであることを特徴とする遊技機 C R 5。

10

【 1 0 2 6 6 】

遊技機 C R 5 によれば、遊技機 C R 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタが、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、必要最低限のレジスタだけを所定の領域へ退避させ、第 2 の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができるという効果がある。

【 1 0 2 6 7 】

< C S 群 >

20

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、  
前記主制御手段は、  
演算を行う演算手段と、  
複数のレジスタと、

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第 1 の処理が実行される場合に使用される第 1 情報を読み書き可能に記憶する第 1 記憶手段と、

その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により役物比率に関する第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報を読み書き可能に記憶する第 2 記憶手段と、

前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶された前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶される前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記レジスタの内容を第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、

30

前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶された前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶される前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第 2 記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機 C S 1。

【 1 0 2 6 8 】

遊技機 C S 1 によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第 1 の処理が実行される場合に、その第 1 の処理の実行に使用される第 1 情報が読み書き可能に第 1 記憶手段に記憶される。また、その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により役物比率に関する第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報が、読み書き可能に第 2 記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容が退避手段によって第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第 2 記憶手段に記憶された第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行している段階から、演算手段が第 1 記憶手段に記憶される第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、第 2 記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これ

40

50

により、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、役物比率に関する処理から適切に保護できる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

【10269】

遊技機CS1において、

前記退避手段は、前記レジスタの内容を、ロード命令又はストア命令にて第2記憶手段の所定の領域へ退避させることを特徴とする遊技機CS2。

【10270】

遊技機CS2によれば、遊技機CS1の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、レジスタの内容が、ロード命令又はストア命令にて第2記憶手段の所定の領域へ退避させられるので、スタック領域へ退避させる場合と比して、退避される場所を所定の領域に固定させることができるという効果がある。

10

【10271】

遊技機CS1又はCS2において、

前記退避手段は、前記複数のレジスタのうち一部のレジスタの内容を第2記憶手段の所定の領域へ退避させることを特徴とする遊技機CS3。

【10272】

遊技機CS3によれば、遊技機CS1又はCS2の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、一部のレジスタに限定して、第2記憶手段の所定の領域へ退避させるので、レジスタの内容の退避に必要な記憶容量を低く抑えることができ、メモリの容量を小さくしたり、他の情報等を記憶させる領域を大きくしたりすることができるという効果がある。

20

【10273】

遊技機CS1からCS3のいずれかにおいて、

前記退避手段は、前記レジスタの内容を、レジスタ毎に個別の命令で第2記憶手段の所定の領域へ退避させることを特徴とする遊技機CS4。

【10274】

遊技機CS4によれば、遊技機CS1からCS3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、レジスタ毎に個別の命令で、第2記憶手段の所定の領域へ退避させるので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、その他の処理に影響を受けないことを担保するために退避が必要なレジスタのみを個々に指定して、その退避を行わせることができるという効果がある。

30

【10275】

<CT群>

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

演算を行う演算手段と、

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第1の処理が実行される場合に使用される第1情報を読み書き可能に記憶する第1記憶手段と、

その第1記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第1の処理とは異なる第2の処理が実行される場合に使用される第2情報を読み書き可能に記憶する第2記憶手段と、

40

スタックポインタと、を備え、

前記第2の処理は、前記第1の処理の所定の位置で読み出されるプログラムにより実行されるものであり、

前記主制御手段は、

前記演算手段が前記第2記憶手段に記憶された前記第2情報を使用して前記第2の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第1記憶手段に記憶される前記第1情報を使用して前記第1の処理を実行する段階に戻る場合に、前記スタックポインタを固定の値に設定するスタックポインタ設定手段を備えることを特徴とする遊技機CT1。

【10276】

50

遊技機ＣＴ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。ここで、第２の処理は、第１の処理の所定の位置で読み出されるプログラムにより実行されるものである。そして、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、スタックポイント設定手段によって、スタックポイントが固定の値に設定される。第２の処理は、第１の処理の所定の位置で読み出されるプログラムであるため、その第２の処理の実行が開始されるときに、第１の処理においてスタックされた情報の数は、常に一定である。そこで、そのスタックされた情報の数に基づく固定の値を、第２の処理を実行している段階から第１の処理を実行する段階に戻るときにスタックポイントに設定するだけで、再び実行される第１の処理において、スタックされた情報を確実に読み出すことができる。よって、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、第１処理にて使用される第１記憶手段に設けられたスタックエリアを指し示すスタックポイントの値を退避させておく必要がないため、その退避のために記憶容量が増加することを抑制できる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

10

20

#### 【１０２７７】

遊技機ＣＴ１において、

前記演算手段は、メイン処理と、該メイン処理の中で実行されるループ処理と、所定時間毎に発生するタイマ割込みが検出された場合に、前記ループ処理の所定の位置で実行されるタイマ割込処理とを実行するものであり、

前記第１の処理及び第２の処理は、前記タイマ割込処理の中で実行される処理であることを特徴とする遊技機ＣＴ２。

#### 【１０２７８】

遊技機ＣＴ２によれば、遊技機ＣＴ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、メイン処理と、メイン処理の中で実行されるループ処理と、所定時間毎に発生するタイマ割込みが検出された場合に、そのループ処理の所定の位置で実行されるタイマ割込処理とが、演算手段によって実行される。そして、第１の処理及び第２の処理は、タイマ割込処理の中で実行される。これにより、第１の処理の所定の位置で読み出されるプログラムにより、第２の処理の実行が開始されるときに、第１の処理においてスタックされた情報の数は、必ず固定の数となる。よって、その固定の数に基づく固定の値を、第２の処理を実行している段階から第１の処理を実行する段階に戻るときにスタックポイントに設定するだけで、再び実行される第１の処理において、スタックされた情報を確実に読み出すことができるという効果がある。

30

#### 【１０２７９】

40

<ＣＵ群>

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

演算を行う演算手段と、

複数のレジスタと、

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、

その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、

50

前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶された前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶される前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、所定のレジスタに固定値を格納する第 1 固定値格納手段と、

前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶された前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶される前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、前記所定のレジスタに前記固定値を格納する第 2 固定値格納手段と、を備えることを特徴とする遊技機 C U 1。

【 1 0 2 8 0 】

遊技機 C U 1 によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第 1 の処理が実行される場合に、その第 1 の処理の実行に使用される第 1 情報が読み書き可能に第 1 記憶手段に記憶される。また、その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第 1 の処理とは異なる第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報が、読み書き可能に第 2 記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、第 1 固定値格納手段により所定のレジスタに固定値が格納される。一方、演算手段が第 2 記憶手段に記憶された第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行している段階から、演算手段が第 1 記憶手段に記憶される第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、第 1 固定値格納手段により固定値が格納された所定のレジスタに対し、その固定値が第 2 固定値格納手段によって格納される。これにより、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行するときと、演算手段が第 2 記憶手段に記憶された第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行している段階から、演算手段が第 1 記憶手段に記憶される第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行する段階に戻るときとで、レジスタの内容を一見して同一とすることができる。よって、遊技の主な制御を行う第 1 の処理が、間で実行された第 2 の処理に影響を受けないことを確実に担保できる。従って、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

【 1 0 2 8 1 】

遊技機 C U 1 において、

前記固定値は 0 であることを特徴とする遊技機 C U 2。

【 1 0 2 8 2 】

遊技機 C U 2 によれば、遊技機 C U 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行するときと、演算手段が第 2 記憶手段に記憶された第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行している段階から、演算手段が第 1 記憶手段に記憶される第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行する段階に戻るときとで、所定のレジスタの固定値として 0 が格納される。これにより、この所定のレジスタが一見して 0 にクリアされたものであることを把握できる。

( 課題 3 )

以下に示す遊技機 C V 1 から C V 9、C W 1 から C W 7、C X 1 から C X 6 は、次の課題を解決するためになされたものである。

【 1 0 2 8 3 】

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 3 - 3 4 0 0 4 6 号公報）。

【 1 0 2 8 4 】

さて、不正行為者の中には、所定の入賞口への遊技媒体の入賞をしにくくしたり、逆に所定の入賞口へ遊技媒体が入賞しやすくなるように誘導したりするものがある。しかしながら、このような不正行為を発見する対応が不十分であった。

【10285】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為の発見を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

(手段及び効果3)

<CV群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、  
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、  
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

該遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段と、

その遊技性能情報表示手段において正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示を所定期間行わせる確認用表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機CV1。

【10286】

遊技機CV1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。その遊技性能表示手段に対しては、正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が、確認用表示手段によって所定期間行われる。この確認用表示によって、遊技性能表示手段において正常な表示が可能か否かを確認できるので、遊技性能表示手段に表示された遊技性能情報が正常なものか否かを判断できる。これにより、正常と判断される遊技性能情報に基づいて、不正行為の有無を判定できるので、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【10287】

遊技機CV1において、

前記確認用表示手段は、電源が投入された場合に前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に所定期間行わせることを特徴とする遊技機CV2。

【10288】

遊技機CV2によれば、遊技機CV1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、電源が投入された場合に、遊技性能表示手段に対して正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が確認用表示手段によって所定期間行われる。これにより、電源を投入する度に、遊技性能表示手段の表示が正常か否かを判断できるので、より精度よく正常と判断される遊技性能情報に基づいて、不正行為の有無を判定できるという効果がある。

【10289】

遊技機CV1において、

前記確認用表示手段は、所定の操作手段に対して所定の操作があった場合に、前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に所定期間行わせることを特徴とする遊技機CV3。

【10290】

遊技機CV3によれば、遊技機CV1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の操作手段に対して所定の操作があった場合に、遊技性能表示手段に対して正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が確認用表示手段によって所定期間行われる



。これにより、所定の操作手段に対して所定の操作を行えば、遊技性能表示手段の表示が正常か否かを判断できる。よって、その判断を行いときに、所定の操作手段に対して所定の操作を行うことで、当該判断が行えるので、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【10291】

遊技機C V 1において、

前記遊技機が新規立上げ期間であることを特定するための新規立上げ特定手段を備え、

前記確認用表示手段は、前記新規立上げ期間である場合に、前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に所定期間行わせることを特徴とする遊技機C V 4。

【10292】

遊技機C V 4によれば、遊技機C V 1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定手段によって、遊技機が新規立上げ期間であることが特定された場合に、遊技性能表示手段に対して正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が確認用表示手段によって所定期間行われる。これにより、少なくとも遊技機が新規立上げ期間であるときには、遊技性能表示手段の表示が正常か否かを判断できる。よって、遊技性能表示手段の表示が正常に行えない遊技機の出荷を抑えることができるという効果がある。

【10293】

遊技機C V 1からC V 4のいずれかにおいて、

前記所定時間中は、遊技の進行を停止する停止手段を備えることを特徴とする遊技機C V 5。

【10294】

遊技機C V 5によれば、遊技機C V 1からC V 4のいずれかの奏する効果に加え、前記確認用表示手段により前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に行わせている所定期間中は、遊技の進行が停止手段によって停止されるので、遊技性能表示手段に確認用表示が行われて、遊技性能情報が非表示の間、不正行為があるか否かの判断ができないまま遊技が進行してしまうことを抑制できるという効果がある。

【10295】

遊技機C V 1からC V 4のいずれかにおいて、

前記所定時間中も遊技の進行を継続することを特徴とする遊技機C V 6。

【10296】

遊技機C V 6によれば、遊技機C V 1からC V 4のいずれかの奏する効果に加え、前記確認用表示手段により前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に行わせている所定期間中も、遊技の進行が継続されるので、確認用表示が遊技性能情報表示手段に表示されることで、遊技が待たされることを抑制できるという効果がある。

【10297】

遊技機C V 1からC V 6のいずれかにおいて、

前記遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記確認用表示は、前記複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯させた表示であることを特徴とする遊技機C V 7。

【10298】

遊技機C V 7によれば、遊技機C V 1からC V 6のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。そして、確認用表示は、その複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯させた表示である。これにより、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、遊技性能情報表示手段の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できるという効果がある。

【10299】

10

20

30

40

50

遊技機ＣＶ１からＣＶ６のいずれかにおいて、

前記遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記確認用表示は、前記複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点滅させた表示であることを特徴とする遊技機ＣＶ８。

【１０３００】

遊技機ＣＶ８によれば、遊技機ＣＶ１からＣＶ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。そして、確認用表示は、その複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点滅させた表示である。これにより、全てのセグメントが正常に点灯及び消灯できるかを確認でき、遊技性能情報表示手段の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できるという効果がある。

【１０３０１】

遊技機ＣＶ１からＣＶ８のいずれかにおいて、前記遊技性能情報表示手段に表示される前記遊技性能情報は、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値であることを特徴とする遊技機ＣＶ９。

【１０３０２】

遊技機ＣＶ９によれば、遊技機ＣＶ１からＣＶ８のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段には、遊技性能情報として、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値が表示される。これにより、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【１０３０３】

<ＣＷ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

該遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段と、

前記遊技機が新規立上げ期間であることを特定するための新規立上げ特定手段と、

前記新規立上げ特定手段により前記新規立上げ期間であることが特定される場合に、通常時とは異なる特殊表示態様で、前記遊技性能情報表示手段を表示させる特殊表示態様表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＷ１。

【１０３０４】

遊技機ＣＷ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。一方、新規立上特定手段により遊技機が新規立上げ期間であることが特定された場合、特殊表示態様表示手段によって、通常時とは異なる特殊表示態様で、遊技性能情報表示手段の表示が行われる。これにより、その特殊表示態様で表示された遊技性能情報表示手段から、現在

10

20

30

40

50

新規立上げ期間中であることを示すことができ、不正行為の判断が可能な情報を有していないことを示すことができるという効果がある。

【10305】

遊技機C W 1において、

前記遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記特殊表示態様は、前記複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯又は点滅させた表示態様であることを特徴とする遊技機C W 2。

【10306】

遊技機C W 2によれば、遊技機C W 1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。そして、特殊表示態様は、その複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯又は点滅させた表示態様である。これにより、遊技性能情報表示手段において、複数のセグメント表示器の全てのセグメントが点灯又は点滅されることで、現在新規立上げ期間中であることを容易に示すことができるという効果がある。

【10307】

遊技機C W 1又はC W 2において、

前記遊技性能情報表示手段は、

複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

一部のセグメント表示器は、前記遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、前記一部のセグメント表示器に表示された前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものであり、

前記特殊表示態様は、前記他のセグメント表示器において、前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報とは異なる情報を点灯又は点滅表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機C W 3。

【10308】

遊技機C W 3によれば、遊技機C W 1又はC W 2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。また、一部のセグメント表示器は、遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、一部のセグメント表示器に表示された遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものである。そして、特殊表示態様は、他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報とは異なる情報を点灯又は点滅表示させた表示態様である。これにより、遊技性能情報表示手段の他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報とは異なる情報が点灯又は点滅表示されると、現在新規立上げ期間中であることを容易に示すことができるという効果がある。

【10309】

遊技機C W 3において、

前記特殊表示態様は、前記一部のセグメント表示器において、リアルタイムに計測された遊技性能を示す遊技性能情報を点灯又は点滅表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機C W 4。

【10310】

遊技機C W 4によれば、遊技機C W 3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊表示態様は、一部のセグメント表示器において、リアルタイムに計測された遊技性能を示す遊技性能情報を点灯又は点滅表示させた表示態様である。これにより、新規立上げ

10

20

30

40

50

期間中であるため、当該遊技機の正規な遊技性能を計測できないものの、リアルタイムに計測された遊技性能を示す情報を参考として示すことができるという効果がある。

【10311】

前記遊技性能情報表示手段は、

複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

一部のセグメント表示器は、前記遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、前記一部のセグメント表示器に表示された前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものであり、

前記特殊表示態様は、前記他のセグメント表示器において、前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を点滅表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機C W 5。

【10312】

遊技機C W 5によれば、遊技機C W 1又はC W 2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。また、一部のセグメント表示器は、遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、一部のセグメント表示器に表示された遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものである。そして、特殊表示態様は、他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を点滅表示させた表示態様である。これにより、遊技性能情報表示手段の他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報が点滅表示されると、現在新規立上げ期間中であることを容易に示すことができるという効果がある。

【10313】

遊技機C W 5において、

前記特殊表示態様は、前記一部のセグメント表示器において、前記遊技性能情報とは異なる情報を点灯表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機C W 6。

【10314】

遊技機C W 6によれば、遊技機C W 5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊表示態様は、一部のセグメント表示器において、遊技性能情報とは異なる情報を点灯表示させた表示態様である。これにより、新規立上げ期間中であるため、当該遊技機の正規な遊技性能が計測できていないことを、明確に示すことができるという効果がある。

【10315】

遊技機C W 1からC W 6のいずれかにおいて、前記遊技性能情報表示手段に表示される前記遊技性能情報は、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が100に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値であることを特徴とする遊技機C W 7。

【10316】

遊技機C W 7によれば、遊技機C W 1からC W 6のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段には、遊技性能情報として、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が100に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値が表示される。これにより、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【10317】

< C X 群 >

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出

10

20

30

40

50

手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

所定期間毎に、その所定期間の間、該遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を取得する遊技性能情報取得手段と、

複数の所定期間に対して、前記遊技性能取得手段により取得された遊技性能情報を各々記憶する遊技性能情報記憶手段と、

その遊技性能情報記憶手段に記憶された、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機 C X 1。

10

【10318】

遊技機 C X 1 によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。ここで、所定期間毎に、その所定期間の間、そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報取得手段により取得され、その各々の遊技性能情報が遊技性能情報記憶手段に記憶される。そして、その遊技性能情報記憶手段に記憶され、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、複数の所定期間における遊技性能情報が示されるので、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。よって、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

20

【10319】

遊技機 C X 1 において、

前記遊技性能取得手段は、前記所定期間の途中でリアルタイムに前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を取得し、

前記遊技性能情報記憶手段は、そのリアルタイムに取得された前記遊技性能情報を記憶するものであり、

前記遊技性能情報表示手段は、前記遊技性能情報記憶手段に記憶された、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報とあわせて、前記リアルタイムに取得された前記遊技性能情報を表示することを特徴とする遊技機 C X 2。

30

【10320】

遊技機 C X 2 によれば、遊技機 C X 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能取得手段によって、所定期間の途中でリアルタイムに遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が取得され、そのリアルタイムに取得された遊技性能情報が、遊技性能情報記憶手段に記憶される。そして、その遊技性能情報記憶手段に記憶された、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報とあわせて、リアルタイムに取得された遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、リアルタイムに取得される遊技性能情報も示されるので、不正行為があったか否かの判断をより正確に行うことができるという効果がある。

40

【10321】

遊技機 C X 1 において、

前記遊技性能情報記憶手段は、

前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 1 記憶エリアと、

前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 2 記憶エリアと、を少なくとも備え、

前記所定期間が経過した場合に、前記第 1 記憶エリアに記憶された遊技性能情報を前記第 2 記憶エリアへシフトさせ、前記遊技性能取得手段により取得された前記所定期間の間、前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を前記第 1 記憶エリアに

50

記憶させることを特徴とする遊技機 C X 3。

【 1 0 3 2 2 】

遊技機 C X 3 によれば、遊技機 C X 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報記憶手段には、前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 1 記憶エリアと、前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 2 記憶エリアとが、少なくとも設けられている。そして、所定期間が経過した場合に、第 1 記憶エリアに記憶された遊技性能情報が第 2 記憶エリアへシフトされ、遊技性能取得手段により取得されたその所定期間の間、遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が第 1 記憶エリアに記憶される。これにより、所定期間が経過するごとに、新たに取得された遊技性能情報が、最も古く取得された遊技性能情報に代えて、遊技性能情報記憶手段に記憶され、遊技性能情報表示手段に表示される。よって、新しい遊技性能情報に基づいて、不正行為があったか否かの判断をより行うことができるという効果がある。

10

【 1 0 3 2 3 】

遊技機 C X 2 において、

前記遊技性能情報記憶手段は、

前記遊技性能取得手段により、前記所定期間の途中でリアルタイムに取得される前記遊技性能情報を上書きにより記憶する第 0 記憶エリアと、

前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 1 記憶エリアと、

前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 2 記憶エリアと、を少なくとも備え、

20

前記所定期間が経過した場合に、前記第 1 記憶エリアに記憶された遊技性能情報を前記第 2 記憶エリアへシフトさせ、前記第 0 記憶エリアに記憶された遊技性能情報を前記第 1 記憶エリアへシフトさせることを特徴とする遊技機 C X 4。

【 1 0 3 2 4 】

遊技機 C X 4 によれば、遊技機 C X 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報記憶手段には、遊技性能取得手段により、所定期間の途中でリアルタイムに取得される遊技性能情報を上書きにより記憶する第 0 記憶エリアと、前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 1 記憶エリアと、前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 2 記憶エリアとが、少なくとも設けられている。そして、所定期間が経過した場合に、第 1 記憶エリアに記憶された遊技性能情報が第 2 記憶エリアへシフトされ、第 0 記憶エリアに記憶された遊技性能情報が第 1 記憶エリアへシフトされる。これにより、所定期間が経過するごとに、新たに取得された遊技性能情報が、最も古く取得された遊技性能情報に代えて、遊技性能情報記憶手段に記憶され、遊技性能情報表示手段に表示される。よって、新しい遊技性能情報に基づいて、不正行為があったか否かの判断をより行うことができるという効果がある。また、所定期間が経過したときに第 0 記憶エリアに記憶された遊技性能情報は、その所定期間における遊技性能情報となる。それを、第 1 記憶エリアにそのままシフトさせることで、容易に、第 1 記憶エリアに、前回の所定期間における遊技性能情報を記憶させることができるという効果がある。

30

【 1 0 3 2 5 】

遊技機 C X 3 又は C X 4 において、

前記遊技性能情報記憶手段における各記憶エリア間の遊技性能情報のシフトを、L D I R 命令を用いて実行するシフト処理手段を備えることを特徴とする遊技機 C X 5。

40

【 1 0 3 2 6 】

遊技機 C X 5 によれば、遊技機 C X 3 又は C X 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、シフト処理手段により、L D I R 命令によって、遊技性能情報記憶手段における各記憶エリア間の遊技性能情報のシフトが行われる。これにより、一つの命令で容易にシフト処理を実行できるという効果がある。

【 1 0 3 2 7 】

遊技機 C X 1 から C X 5 のいずれかにおいて、前記遊技性能情報表示手段に表示される前記遊技性能情報は、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が 1 0 0 に対して、遊技状態が

50

通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値であることを特徴とする遊技機 C X 6。

【 1 0 3 2 8 】

遊技機 C X 6 によれば、遊技機 C X 1 から C X 5 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段には、遊技性能情報として、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が 1 0 0 に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値が表示される。これにより、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【 1 0 3 2 9 】

( 課題 4 )

以下に示す遊技機 A 1 から A 9、イ 1 から イ 7、ウ 1 から ウ 5、エ 1 から エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1 から キ 3 は、次の課題を解決するためになされたものである。

【 1 0 3 3 0 】

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 3 - 3 4 0 0 4 6 号公報）。

【 1 0 3 3 1 】

このような遊技に対して、不正行為を働く者がいる。しかしながら、このような不正行為を抑制する対応が不十分であった。

【 1 0 3 3 2 】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為の抑制を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 0 3 3 3 】

( 手段及び効果 4 )

< ア群 >

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、  
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、  
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、その遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報とを切り替えて表示可能な遊技性能情報表示手段と、を備え、

前記遊技性能情報表示手段は、

前記遊技性能情報又は前記遊技性能情報外情報を表示する第 1 表示手段と、

前記第 1 表示手段に表示される表示内容を示す識別情報を表示する第 2 表示手段と、

前記第 1 表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に前記第 2 表示手段の表示を非表示とする手段と、を備えることを特徴とする遊技機 A 1。

【 1 0 3 3 4 】

遊技機 A 1 によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、遊技性能情報表示手段には、表示を切り替えることによって、遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報も表示される。ここで、遊技性能情報

10

20

30

40

50

表示手段の第 1 表示手段に、遊技性能情報又は遊技性能情報外情報が表示され、第 2 表示手段に、第 1 表示手段で表示される表示内容を示す識別情報が表示される。そして、第 1 表示手段に遊技性能情報外情報が表示される場合には、第 2 表示手段の表示が非表示とされる。これにより、第 2 表示手段の表示が非表示であることを見て、第 1 表示手段に表示される表示内容が遊技性能情報外情報であることを明確に把握できるという効果がある。

【 1 0 3 3 5 】

遊技機ア 1 において、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

その変更手段により前記所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更される場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として確率のレベルを前記遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ア 2。

【 1 0 3 3 6 】

遊技機ア 2 によれば、遊技機ア 1 の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更される場合には、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段の表示が切り替えられ、遊技性能情報外情報として、確率のレベルが表示される。そして、第 1 表示手段に確率のレベルが表示される場合には、第 2 表示手段の表示が非表示とされる。これにより、第 2 表示手段の表示が非表示であることを見て、第 1 表示手段に表示される表示内容が、変更手段により変更される確率のレベルであることを明確に把握できるという効果がある。

【 1 0 3 3 7 】

遊技機ア 1 又はア 2 において、

エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、を備え、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ア 3。

【 1 0 3 3 8 】

遊技機ア 3 によれば、遊技機ア 1 又はア 2 の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。また、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、遊技性能情報外情報としてエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。そして、第 1 表示手段にエラー種別の履歴が表示される場合には、第 2 表示手段の表示が非表示とされる。これにより、第 2 表示手段の表示が非表示であることを見て、第 1 表示手段に表示される表示内容が、エラー種別の履歴であることを明確に把握できるという効果がある。

【 1 0 3 3 9 】

遊技機ア 1 からア 3 のいずれかにおいて、

前記第 2 表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を備え、セグメント表示器に対して個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表

10

20

30

40

50



示するものであり、

前記第 2 表示手段の前記表示を非表示とする手段は、セグメント表示器の全てのセグメントを消灯させるものであることを特徴とする遊技機ア 4。

【10340】

遊技機ア 4 によれば、遊技機ア 1 からア 3 のいずれかが奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、第 2 表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を備えており、セグメント表示器に対して個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報が表示される。そして、第 1 表示手段に遊技性能情報外情報が表示される場合には、第 2 表示手段のセグメント表示器の全てのセグメントが消灯されて、第 2 表示手段の表示が非表示とされる。これにより、簡単な制御でその非表示を行うことができるという効果がある。

10

【10341】

遊技機ア 1 からア 4 のいずれかにおいて、

前記第 1 表示手段は、複数の桁を表示可能に構成され、

前記遊技機は、

前記第 1 表示手段に前記遊技性能外情報を表示する場合は、前記複数の桁のうち一部の桁を使用して前記確率のレベルを表示し、前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段を備えることを特徴とする遊技機ア 3。

【10342】

遊技機ア 5 によれば、遊技機ア 1 からア 4 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 表示手段は、複数の桁を表示可能に構成されており、第 1 表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第 1 表示手段における前記残りの桁の表示内容によっても、第 1 表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかを明確に判断できるという効果がある。

20

【10343】

遊技機ア 5 において、

前記第 1 表示手段に前記遊技性能情報を表示する場合は、前記複数の桁を全て使用して前記遊技性能情報を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機ア 6。

30

【10344】

遊技機ア 6 によれば、遊技機ア 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 表示手段に遊技性能情報を表示する場合は、複数の桁を全て使用して遊技性能情報が表示される。これにより、前記残りの桁の表示内容によって、第 1 表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【10345】

遊技機ア 5 又はア 6 において、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機ア 7。

40

【10346】

遊技機ア 7 によれば、遊技機ア 5 又はア 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、非表示とされる。これにより、前記残りの桁が非表示となることによって、第 1 表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【10347】

遊技機ア 5 又はア 6 において、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁を所定の表示態様で固定表示することを特徴とする遊技機ア 8。

50

## 【 1 0 3 4 8 】

遊技機ア 8 によれば、遊技機ア 5 又はア 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で固定表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で固定表示されることによって、第 1 表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

## 【 1 0 3 4 9 】

遊技機ア 5 又はア 6 において、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁を所定の表示態様で点滅表示することを特徴とする遊技機ア 9。

10

## 【 1 0 3 5 0 】

遊技機ア 9 によれば、遊技機ア 5 又はア 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で点滅表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で点滅表示されることによって、第 1 表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

## 【 1 0 3 5 1 】

< イ 群 >

20

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、その遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報とを切り替えて表示可能な遊技性能情報表示手段と、を備え、

前記遊技性能情報表示手段は、

30

前記遊技性能情報又は前記遊技性能情報外情報を表示する第 1 表示手段と、

前記第 1 表示手段に表示される表示内容を示す識別情報を表示する第 2 表示手段と、を備え、

前記第 1 表示手段は、複数の桁を表示可能に構成され、

前記遊技機は、

前記第 1 表示手段に前記遊技性能外情報を表示する場合は、前記複数の桁のうち一部の桁を使用して前記確率のレベルを表示し、前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段を備えることを特徴とする遊技機イ 1。

## 【 1 0 3 5 2 】

遊技機イ 1 によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、遊技性能情報表示手段には、表示を切り替えることによって、遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報も表示される。ここで、遊技性能情報表示手段の第 1 表示手段に、遊技性能情報又は遊技性能情報外情報が表示され、第 2 表示手段に、第 1 表示手段で表示される表示内容を示す識別情報が表示される。第 1 表示手段

40

50

は、複数の桁を表示可能に構成されており、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第1表示手段における前記残りの桁の表示内容によって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかを明確に判断できるという効果がある。

【10353】

遊技機イ1において、

前記第1表示手段に前記遊技性能情報を表示する場合は、前記複数の桁を全て使用して前記遊技性能情報を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機イ2。

【10354】

遊技機イ2によれば、遊技機イ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能情報を表示する場合は、複数の桁を全て使用して遊技性能情報が表示される。これにより、前記残りの桁の表示内容によって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかにより明確に判断できるという効果がある。

【10355】

遊技機イ1又はイ2において、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

その変更手段により前記所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更される場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として確率のレベルを前記遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機イ3。

【10356】

遊技機イ3によれば、遊技機イ1又はイ2の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更される場合には、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段の表示が切り替えられ、遊技性能情報外情報として、確率のレベルが表示される。そして、第1表示手段に確率のレベルを表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第1表示手段における前記残りの桁の表示内容によって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、確率のレベルであるのかを明確に判断できるという効果がある。

【10357】

遊技機イ1からイ3のいずれかにおいて、

エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、を備え、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機イ4。

【10358】

遊技機イ4によれば、遊技機イ1からイ3のいずれかが奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエ

10

20

30

40

50

ラー履歴記憶手段に記憶される。また、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、遊技性能情報外情報としてエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。そして、第1表示手段にエラー種別の履歴を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用してエラー種別の履歴が表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第1表示手段における前記残りの桁の表示内容によって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、エラー種別の履歴であるのかを明確に判断できるという効果がある。

【10359】

10

遊技機イ1からイ4のいずれかにおいて、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機イ5。

【10360】

遊技機イ5によれば、遊技機イ1からイ4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、非表示とされる。これにより、前記残りの桁が非表示となることによって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかにより明確に判断できるという効果がある。

20

【10361】

遊技機イ1からイ4のいずれかにおいて、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁を所定の表示態様で固定表示することを特徴とする遊技機イ6。

【10362】

遊技機イ6によれば、遊技機イ1からイ4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で固定表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で固定表示されることによって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかにより明確に判断できるという効果がある。

30

【10363】

遊技機イ1からイ4のいずれにおいて、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁を所定の表示態様で点滅表示することを特徴とする遊技機イ7。

【10364】

遊技機イ7によれば、遊技機イ1からイ4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で点滅表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で点滅表示されることによって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかにより明確に判断できるという効果がある。

40

【10365】

<ウ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定めら

50

れた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、その遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報とを切り替えて表示可能な遊技性能情報表示手段と、を備え、

前記遊技性能情報表示手段は、

前記遊技性能情報又は前記遊技性能情報外情報を表示する第1表示手段と、

前記第1表示手段に表示される表示内容を示す識別情報を表示する第2表示手段と、

前記第1表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に、前記第2表示手段の表示を、前記第1表示手段に前記遊技性能情報を表示させた場合では表示しない表示態様で行う手段と、を備えることを特徴とする遊技機ウ1。

【10366】

遊技機ウ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、遊技性能情報表示手段には、表示を切り替えることによって、遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報も表示される。ここで、遊技性能情報表示手段の第1表示手段に、遊技性能情報又は遊技性能情報外情報が表示され、第2表示手段に、第1表示手段で表示される表示内容を示す識別情報が表示される。そして、第1表示手段に遊技性能情報外情報が表示される場合には、第2表示手段の表示が、第1表示手段に遊技性能情報を表示させた場合では表示されない表示態様で行われる。これにより、第2表示手段の表示を見て、第1表示手段に表示される表示内容が遊技性能情報であるのか、遊技性能情報外情報であるのかを明確に把握できるという効果がある。

【10367】

遊技機ウ1において、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

その変更手段により前記所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更される場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として確率のレベルを前記遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ウ2。

【10368】

遊技機ウ2によれば、遊技機ウ1の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更される場合には、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段の表示が切り替えられ、遊技性能情報外情報として、確率のレベルが表示される。そして、第1表示手段に確率のレベルが表示される場合には、第2表示手段の表示が、第1表示手段に遊技性能情報を表示させた場合では表示されない表示態様で行われる。これにより、第2表示手段の表示を見て、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、変更手段により変更される確率のレベルであるのかを明確に把握できるという効果がある。

【10369】

遊技機ウ1又はウ2において、

エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、を備え、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ウ3。

【10370】

遊技機ウ3によれば、遊技機ウ1又はウ2の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。また、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、遊技性能情報外情報としてエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。そして、第1表示手段にエラー種別の履歴が表示される場合には、第2表示手段の表示が、第1表示手段に遊技性能情報を表示させた場合では表示されない表示態様で行われる。これにより、第2表示手段の表示を見て、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、エラー種別の履歴であるのかを明確に把握できるという効果がある。

【10371】

遊技機ウ1からウ3のいずれかにおいて、

前記第1表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に、前記第2表示手段の表示を、前記第1表示手段に前記遊技性能情報を表示させた場合では表示しない表示態様で行う手段は、その第2の表示手段の表示を所定の表示態様で固定表示することを特徴とする遊技機ウ4。

【10372】

遊技機ウ4によれば、遊技機ウ1からウ3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、第2表示手段の表示が所定の表示態様で固定表示される。これにより、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【10373】

遊技機ウ1からウ3のいずれにおいて、

前記第1表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に、前記第2表示手段の表示を、前記第1表示手段に前記遊技性能情報を表示させた場合では表示しない表示態様で行う手段は、その第2の表示手段の表示を所定の表示態様で点滅表示することを特徴とする遊技機ウ5。

【10374】

遊技機ウ5によれば、遊技機ウ1からウ3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、第2表示手段の表示が所定の表示態様で点滅表示される。これにより、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【10375】

<工群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定めら

10

20

30

40

50

れた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、  
前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、  
エラーを検出するエラー検出手段と、  
そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて前記遊技性能情報表示手段に表示する表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機工 1。

10

#### 【10376】

遊技機工 1 によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。そして、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、エラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、1つの遊技性能情報表示手段によって、エラー種別の履歴も表示させることができ、エラー種別の履歴からも不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

20

#### 【10377】

遊技機工 1 において、

前記表示制御手段は、前記エラー検出手段によりエラーが検出された場合に、前記遊技性能情報表示手段に前記遊技性能情報を表示し続けることを特徴とする遊技機工 2。

#### 【10378】

遊技機工 2 によれば、遊技機工 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、エラー検出手段によりエラーが検出された場合に、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段に遊技性能情報が表示し続けられる。よって、不正行為者が、何らかのエラーを故意に発生させても、遊技性能情報表示手段に表示され続ける遊技性能情報から、不正行為の発見を確実に行うことができるという効果がある。

30

#### 【10379】

遊技機工 1 又は工 2 において、

前記表示制御手段は、前記エラー履歴表示受付手段による前記履歴の表示の受け付けが終了した場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報を前記遊技性能情報表示手段に表示することを特徴とする遊技機工 3。

40

#### 【10380】

遊技機工 3 によれば、遊技機工 1 又は工 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、エラー履歴表示受付手段によるエラー種別の履歴の表示の受け付けが終了した場合に、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、再び、遊技性能情報が遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、一度エラー種別の履歴を遊技性能情報表示手段に表示させたとしても、再度、遊技性能情報を表示させることもできるので、その遊技性能情報から、不正行為の発見を確実に行うことができるという効果がある。

#### 【10381】

< 才群 >

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

50

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報を記憶する記憶手段と、

その記憶手段に記憶された情報に基づいて、遊技性能情報に関する情報を出力する出力手段と、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

その変更手段により前記確率が変更された場合に、前記記憶手段に記憶された情報のうち、前記確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報を消去し、前記確率に影響を受けない遊技性能情報に関する情報を保持する記憶制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機オ１。

#### 【１０３８２】

遊技機オ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶され、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力される遊技性能情報に関する情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更された場合には、記憶制御手段によって、記憶手段に記憶された情報のうち、確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報が消去され、確率に影響を受けない遊技性能情報に関する情報は保持される。よって、確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報は、新たに設定された確率において、その遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶されるので、精度のよい遊技性能情報を出力できる。一方で、確率に影響を受けない遊技性能情報に関する情報は、記憶手段に保持されるので、不正行為者が不正行為の消去を隠蔽するために、前記確率を変更したとしても、記憶手段に保持された遊技性能情報に基づいて、不正行為の発見を確実に行うことができるという効果がある。

#### 【１０３８３】

遊技機オ１において、

前記確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報は、前記記憶手段の所定領域に記憶されることを特徴とする遊技機オ２。

#### 【１０３８４】

遊技機オ２によれば、遊技機オ１の奏する効果に加え、確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報は、記憶手段の所定領域に記憶されるので、その変更手段により前記確率が変更された場合に、その記憶手段の所定領域をまとめて消去することで、容易に確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報を消去できるという効果がある。

#### 【１０３８５】

<力群>



複数の入賞口が設けられた遊技領域と、  
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、  
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報を記憶する記憶手段と、

その記憶手段に記憶された情報に基づいて、遊技性能情報に関する情報を出力する出力手段と、

前記判定が所定の結果でない場合に、前記判定が特定の結果であるか否かを判断する特定判断手段と、

その特定判断手段により前記判定が前記特定の結果であると判断された場合に、前記所定の遊技価値は付与せず、通常は閉鎖された一の入賞口を所定時間だけ開放する開放手段と、

前記所定の判定において前記特定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

その変更手段により前記確率が変更された場合に、前記記憶手段に記憶された情報を消去する記憶制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機力 1。

#### 【10386】

遊技機力 1 によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶され、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力される遊技性能情報に関する情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、その判定が所定の結果でない場合に、当該判定が特定の結果であるか否かが特定判断手段により判断される。その特定判断手段により前記判定が特定の結果であると判断された場合に、所定の遊技価値は付与せず、通常は閉鎖された一の入賞口が所定時間だけ開放手段により開放される。この開放された入賞口に遊技媒体が入賞すれば、払出手段による遊技媒体の払い出しが行われる。また、所定の判定において特定の結果となる確率は、変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、その変更手段により前記確率が変更された場合に、記憶手段に記憶された情報を記憶制御手段によって消去される。よって、遊技性能情報に関する情報は、新たに設定された確率において、その遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶されるので、精度のよい遊技性能情報を出力できるという効果がある。

#### 【10387】

遊技機力 1 において、

前記遊技性能情報は、ベース値であることを特徴とする遊技機力 2。

#### 【10388】

遊技機力 2 によれば、遊技機力 1 の奏する効果に加え、遊技性能情報は、ベース値であるので、ベース値に関する情報が、新たに設定された確率において、その遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶されるので、精度のよいベース値を出力できるという効果がある。

## 【 1 0 3 8 9 】

< キ群 >

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、  
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、  
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

前記確率のレベルを表示する表示手段と、を備え、

その表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に限り行われることを特徴とする遊技機キ1。

## 【 1 0 3 9 0 】

遊技機キ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。確率のレベルは表示手段に表示される。この表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に限り行われる。これにより、遊技機に設定された確率のレベルは、電源を投入しない限り表示されない。このため、遊技者が遊技機に設定された確率のレベルを知ることが難しく、不正行為の抑制を好適に行うことができるという効果がある。

## 【 1 0 3 9 1 】

遊技機キ1において、

前記表示手段は、前記遊技機の背面側に設けられたことを特徴とする遊技機キ2。

## 【 1 0 3 9 2 】

遊技機キ2によれば、遊技機キ1の奏する効果に加え、表示手段は、遊技機の背面側に設けられたので、遊技機の扉を開放し、遊技機の背面側を露出しない限り、表示手段に表示された確率のレベルを確認できない。よって、遊技者が遊技機に設定された確率のレベルを知ることがより難しくできるという効果がある。

## 【 1 0 3 9 3 】

遊技機キ2において、

施錠された前記遊技機の扉が開錠されて開放されたことを検知する扉開放検知手段を備え、

前記表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に、少なくとも前記扉開放検知手段により前記扉の開放が検知されたことを条件として行われることを特徴とする遊技機キ3。

## 【 1 0 3 9 4 】

遊技機キ3によれば、遊技機キ2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠された遊技機の扉が開錠されて開放されたことが扉開放検知手段により検知される。そして、表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に、少なくとも扉開放検知手段により扉の開放が検知されたことを条件として行われる。扉の開錠は、通常ホール側が管理する鍵によって行われるので、遊技者が遊技機に設定された確率のレベ

ルを知ることをより難しくできるという効果がある。

【10395】

(課題5)

以下に示す遊技機ク1からク3、ケ1からケ6、コ1からコ5、サ1、サ2、シ1、シ2、ス1、ス2、セ1、セ2、ソ1、ソ2、タ1、タ2、チ1、チ2、ツ1からツ3、テ1からテ3、ト1、ト2は、次の課題を解決するためになされたものである。

【10396】

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある(例えば、特開2003-340046号公報)。

10

【10397】

このような遊技に対して、当たりとなる確率を変更したいという要望がある。しかしながら、このような当たりとなる確率を変更するための対応が不十分であった。

【10398】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【10399】

(手段及び効果5)

<ク群>

20

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

30

遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能な記憶手段と、

その記憶手段に記憶された情報の消去を指示する情報消去指示手段と、

所定の状態にされることで、前記確率のレベルの変更又は確認を許可する許可手段と、

前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、前記変更手段による前記確率レベルの変更を可能とする第1モードで立ち上げる第1モード立上手段と、

前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、前記確率レベルの確認を可能とする第2モードで立ち上げる第2モード立上手段と

40

前記許可手段が所定の状態になく、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、前記記憶手段に記憶された情報を消去する第3モードで立ち上げる第3モード立上手段と、

前記許可手段が所定の状態になく、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、通常の立ち上げを行う第4モードで立ち上げる第4モード立上手段と、を備えることを特徴とする遊技機ク1。

【10400】

遊技機ク1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞した

50

ことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。また、遊技の制御に使用する情報は記憶手段に記憶され、電源断される間もその情報が保持可能とされる。その記憶手段に記憶された情報の消去を指示する情報消去指示手段と、所定の状態とされることで、確率のレベルの変更又は確率が許可される許可手段が設けられている。そして、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、第1モード立上手段によって、変更手段による確率レベルの変更を可能とする第1モードで立ち上げられる。また、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、第2モード立上手段によって、確率レベルの確認を可能とする第2モードで立ち上げられる。また、許可手段が所定の状態になく、情報消去指示手段により情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、第3モード立上手段によって、記憶手段に記憶された情報を消去する第3モードで立ち上げられる。また、許可手段が所定の状態になく、情報消去指示手段により情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、第4モード立上手段によって、通常の立ち上げを行う第4モードで立ち上げられる。これにより、情報消去指示手段と、許可手段との操作を組み合わせることで、確率のレベルの変更や確認を行えるモードを含めて、立ち上げモードを分かりやすく設定できるという効果がある。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

#### 【10401】

遊技機ク1において、

施錠された前記遊技機の扉が開錠されて開放されたことを検知する扉開放検知手段を備え、

第1モード立上手段は、前記扉開放検知手段により前記扉が開放されたことが検知され、前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、前記変更手段による前記確率レベルの変更を可能とする第1モードで立ち上げ、

前記第2モード立上手段は、前記扉開放検知手段により前記扉が開放されたことが検知され、前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、前記確率レベルの確認を可能とする第2モードで立ち上げることを特徴とする遊技機ク2。

#### 【10402】

(作用効果)

遊技機ク2によれば、遊技機ク1の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、扉開放検知手段により扉が開放されたことが検知され、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、第1モード立上手段により、変更手段による確率レベルの変更を可能とする第1モードで立ち上げられる。また、扉開放検知手段により扉が開放されたことが検知され、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、第2モード立上手段により、確率レベルの確認を可能とする第2モードで立ち上げられる。これにより、確率のレベルの変更又は確認は、扉を開放しない限り行われないので、遊技者が、確率のレベルの変更又は確認を行うことを難しくできるという効果がある。

#### 【10403】

遊技機ク1又はク2において、

前記許可手段は、鍵により構成され、前記所定の状態は、その鍵によって所定位置に回転された状態であることを特徴とする遊技機ク3。

#### 【10404】

遊技機ク3によれば、遊技機ク1又はク2の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即

ち、許可手段は、鍵により構成され、所定の状態は、その鍵によって所定位置に回転された状態である。よって、第1モードで立ち上げる場合や、第2モードで立ち上げる場合、その鍵によって許可手段を所定の位置に回転させる必要がある。その鍵はホール側が管理するものであるため、遊技者が、確率のレベルの変更又は確認を行うことを難しくできるという効果がある。

【10405】

<ケ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

10

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

前記確率のレベルが正常か否かを所定のタイミングが到来する毎に確認する確認手段と

20

、その確認手段により、前記確率のレベルが正常でないと確認された場合は、所定の処理を実行する処理実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ケ1。

【10406】

遊技機ケ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。また、確率のレベルが正常であるか否かが、確認手段によって所定のタイミングが到来する毎に確認され、確率のレベルが正常でないと確認された場合は、処理実行手段によって所定の処理が実行される。これにより、遊技中に何らかの原因で確率のレベルが破壊されてしまった場合に、それを早期に発見でき、何らかの対応を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

30

【10407】

遊技機ケ1において、

前記所定のタイミングは、所定時間の経過であることを特徴とする遊技機ケ2。

【10408】

40

遊技機ケ2によれば、遊技機ケ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常であるか否かが、確認手段によって所定時間が経過する毎に確認される。よって、遊技中に何らかの原因で確率のレベルが破壊されてしまった場合に、それを確実に発見できるという効果がある。

【10409】

遊技機ケ1において、

前記所定のタイミングは、前記始動条件の成立を契機として実行される識別情報の動的表示の開始であることを特徴とする遊技機ケ3。

【10410】

遊技機ケ3によれば、遊技機ケ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率

50

のレベルが正常であるか否かが、確認手段によって、識別情報の動的表示の開始毎に確認される。よって、遊技中に何らかの原因で確率のレベルが破壊されてしまった場合に、識別情報の動的表示が開始される前には確実にそれを発見できるという効果がある。

【 1 0 4 1 1 】

遊技機ケ 1 からケ 3 のいずれかにおいて、

前記所定の処理は、確率のレベルが異常である旨の報知を行うための処理を含むことを特徴とする遊技機ケ 4。

【 1 0 4 1 2 】

遊技機ケ 4 によれば、遊技機ケ 1 からケ 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、確率のレベルが異常である旨の報知が行われるので、遊技者やホール側がその状態をすぐに把握できるという効果がある。

10

【 1 0 4 1 3 】

遊技機ケ 1 からケ 4 のいずれかにおいて、

前記所定の処理は、遊技を停止させるための処理を含むことを特徴とする遊技機ケ 5。

【 1 0 4 1 4 】

遊技機ケ 5 によれば、遊技機ケ 1 からケ 4 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、遊技が停止されるので、遊技者が異常な確率のレベルで遊技することで、不利益を被ることを抑制できるという効果がある。

20

【 1 0 4 1 5 】

遊技機ケ 1 からケ 5 のいずれかにおいて、

前記所定の処理は、前記変更手段によって確率のレベルの変更を行わせるための処理を含むことを特徴とする遊技機ケ 6。

【 1 0 4 1 6 】

遊技機ケ 6 によれば、遊技機ケ 1 からケ 5 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、変更手段によって確率のレベルの変更が行えるので、正常な確率のレベルでの遊技に復帰させることができるという効果がある。

30

【 1 0 4 1 7 】

< コ 群 >

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

40

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理の中で、前記確率のレベルが正常か否かを確認する確認手段と、

その確認手段により、前記確率のレベルが正常でないと確認された場合は、所定の処理を実行する処理実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機コ 1。

【 1 0 4 1 8 】

遊技機コ 1 によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞した

50

ことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理の中で、確率のレベルが正常か否かが確認手段によって確認され、確率のレベルが正常でないと確認された場合は、所定の処理が処理実行手段により実行される。これにより、電源が投入された場合に、確率のレベルが破壊されてしまっていた場合に、それを確実に発見でき、何らかの対応を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

10

【10419】

遊技機コ1において、

前記所定の処理は、確率のレベルが異常である旨の報知を行うための処理を含むことを特徴とする遊技機コ2。

【10420】

遊技機コ2によれば、遊技機コ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、確率のレベルが異常である旨の報知が行われるので、遊技者やホール側がその状態をすぐに把握できるという効果がある。

【10421】

遊技機コ1又はコ2において、

前記所定の処理は、無限ループさせる処理を含むことを特徴とする遊技機コ3。

20

【10422】

遊技機コ3によれば、遊技機コ1又はコ2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、無限ループされるので、異常な確率のレベルのまま、立ち上げ処理が終了し、遊技が行われることを抑制できるという効果がある。

【10423】

遊技機コ1からコ3のいずれかにおいて、

前記所定の処理は、前記変更手段によって確率のレベルの変更を行わせるための処理を含むことを特徴とする遊技機コ4。

30

【10424】

遊技機コ4によれば、遊技機コ1からコ3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、変更手段によって確率のレベルの変更が行えるので、正常な確率のレベルで立ち上げ処理を完了できるという効果がある。

【10425】

遊技機コ1からコ3のいずれかにおいて、

前記所定の処理は、前記確率のレベルとして、正常なレベルの中の一のレベルに設定するための処理を含むことを特徴とする遊技機コ4。

【10426】

遊技機コ5によれば、遊技機コ1からコ3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、確率のレベルとして、正常なレベルの中の一のレベルに設定されるので、正常な確率のレベルで立ち上げ処理を完了できるという効果がある。

40

【10427】

<サ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

50

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記所定の条件が未成立であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行することを特徴とする遊技機サ１。

10

#### 【１０４２８】

遊技機サ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に所定の条件が未成立であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、そのあとの電源投入時に、必ず確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

20

#### 【１０４２９】

30

遊技機サ１において、

前記立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記所定の条件が未成立であっても、前記変更処理実行手段による処理を最初から実行するものであることを特徴とする遊技機サ２。

#### 【１０４３０】

遊技機サ２によれば、遊技機サ１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に所定の条件が未成立であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が最初から実行される。これにより、確率レベルを一から設定しなおすことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができるという効果がある。

40

#### 【１０４３１】

< シ群 >

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

50



始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

設定されている前記確率レベルの確認を可能とする処理を実行する確認処理実行手段と

、  
電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行し、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立していることを条件として、前記確認処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記第2の所定の条件が成立している場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行することの特徴とする遊技機シ1。

【10432】

遊技機シ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。また、設定されている確率レベルは、確認処理実行手段により実行される処理にて確認可能となる。ここで、変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、また、確認処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。そして、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に第2の所定の条件が成立している場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、たとえ、第2の所定の条件を成立させて電源を投入したとしても、必ず確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【10433】

遊技機シ1において、

前記立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記第2の所定の条件が成立している場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を最初から実行するものであることを特徴とする遊技機サ2。

【10434】

遊技機シ2によれば、遊技機シ1の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に第2の所定の条件が成立している場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が最初から実行される。これにより、確率レベルを一から設定しなおすことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができるという効果がある。

【10435】

<ス群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

その変更処理実行手段による処理により前記確率レベルが変更される場合に、元の確率レベルを記憶するための第1記憶手段と、

前記変更処理実行手段による処理により変更される確率レベルを記憶するための第2記憶手段とを備えることを特徴とする遊技機ス1。

#### 【10436】

遊技機ス1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。その変更処理実行手段による処理により確率レベルが変更される場合に、元の確率レベルが第1記憶手段に記憶され、変更処理実行手段による処理により変更される確率レベルは第2記憶手段に記憶される。これにより、元の確率レベルが第1記憶手段に記憶され、確率レベルの変更は第2記憶手段を用いて行われるので、変更処理実行手段による処理の実行中に処理が停止した場合に、第1記憶手段に記憶された元の確率レベルから、確率レベルの変更をやり直すことができる。よって、安心して確率レベルの変更を行うことができるので、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

#### 【10437】

遊技機ス1において、

前記第1記憶手段は、電源が断される間も前記元の確率レベルを記憶し続けることを特徴とする遊技機ス2。

#### 【10438】

遊技機ス2によれば、遊技機ス1の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、第1記憶手段に記憶された元の確率レベルは、電源が断される間も保持され続けるので、変更処理実行手段による処理の実行中に電源が断された場合であっても、電源投入後に第1記憶手段に記憶された元の確率レベルから、確率レベルの変更をやり直すことができる。よって、安心して確率レベルの変更を行うことができるので、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

#### 【10439】

<セ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に

10

20

30

40

50

遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立した場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行するものであり、

前記所定の条件は、第1操作手段が第1状態とされることを含み、

前記第2の所定の条件は、第1操作手段が第1状態とは異なる第2状態とされることを含み、

前記変更処理実行手段は、前記第1操作手段が前記第1状態から前記第2状態へと変化したことを検出する検出手段を備え、該検出手段により、前記第1操作手段の前記第1状態から前記第2状態への変化が検出された場合に、前記変更された確率レベルを確定するものであることを特徴とする遊技機セ1。

【10440】

遊技機セ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立した場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、そのあとの電源投入時に、第2の所定の条件を成立させた場合であっても確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。また所定の条件には、第1操作手段が第1状態とされることを含み、第2の所定の条件は、第1操作手段が第1状態とは異なる第2状態とされることを含んでいる。そして、変更処理実行手段は、第1操作手段が第1状態から第2状態へと変化したことを検出する検出手段を有しており、該検出手段により、第1操作手段の第1状態から第2状態への変化が検出されると、変更された確率レベルが確定される。ここで、第2の所定の条件に成立によって変更処理実行手段が実行されたとしても、変更処理実行手段は、第1操作手段が第2状態となっていることを判断して変更された確率レベルを確定するのではなく、検出手段により、第1操作手段の第1状態から第2状態への変化が検出されたことを契機として変更された確率レベルが確定される。よって、第2の所定の条件に成立によって変更処理実行手段が実行されたとしても、確実に確率レベルの変更を行うことができるという効果がある。

【10441】

遊技機セ1において、

前記第1操作手段は、キーであることを特徴とする遊技機セ2。

【10442】

遊技機セ2によれば、遊技機セ1の奏する効果に加えて、第1操作手段は、キーであるので、キーを第1状態から第2状態へ遷移させるだけで、容易に、確率レベルを確定させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 4 4 3 】

## &lt; ソ群 &gt;

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、  
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、  
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに前記所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とすることを特徴とする遊技機ソ1。

## 【 1 0 4 4 4 】

遊技機ソ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とされる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入するように仕向け、立ち上げ処理にて、変更処理実行手段による処理を実行させることで、確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

## 【 1 0 4 4 5 】

遊技機ソ1において、

前記立ち上げ手段は、前記無限ループ状態とする場合に前記所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機ソ2。

## 【 1 0 4 4 6 】

遊技機ソ2によれば、遊技機ソ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、立ち上げ手段により無限ループ状態とされる場合に、所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知が報知手段によって行われる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入すればよいことを容易に把握させることができるという効果がある。

## 【 1 0 4 4 7 】

## &lt; タ群 &gt;

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出

10

20

30

40

50

手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

設定されている前記確率レベルの確認を可能とする処理を実行する確認処理実行手段と

、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行し、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立していることを条件として、前記確認処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、

前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記第2の所定の条件が成立している場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行し、

前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに前記所定の条件と前記第2の所定の条件とは異なる第3の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とすることを特徴とする遊技機タ1。

【10448】

遊技機タ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。また、設定されている確率レベルは、確認処理実行手段により実行される処理にて確認可能となる。ここで、変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、また、確認処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。そして、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に第2の所定の条件が成立している場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、たとえ、第2の所定の条件を成立させて電源を投入したとしても、必ず確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件と第2の所定の条件とは異なる第3の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とされる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入するように仕向け、立ち上げ処理にて、変更処理実行手段による処理を実行させることで、確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【10449】

遊技機タ1において、

前記立ち上げ手段は、前記無限ループ状態とする場合に前記所定の条件又は前記第2の

10

20

30

40

50

所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機タ２。

【１０４５０】

遊技機タ２によれば、遊技機タ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、立ち上げ手段により無限ループ状態とされる場合に、所定の条件又は第２の所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知が報知手段によって行われる。これにより、所定の条件又は第２の所定の条件を成立させて電源を投入すればよいことを容易に把握させることができるという効果がある。

【１０４５１】

< 子群 >

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、  
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、  
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

前記所定の条件は、第１操作手段が第１状態とされることを含み、

該変更処理実行手段は、前記第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されることを検知する検知手段を備え、前記第１操作手段の前記第２状態から前記第１状態への変化が検出された場合に、前記確率レベルの変更を行うものであり、

前記遊技機は、

前回の前記第１操作手段の状態を記憶するための記憶手段を備え、

前記検知手段は、前記記憶手段に記憶された前回の第１操作手段の状態と、そのときの第１操作手段の状態とを参照して、前記第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されたか否かを検知するものであり、

前記記憶手段は、電源が投入されてから初めて前記検知手段による検知が行われるまでの間に、前回の第１操作手段の状態として第１状態が記憶されることを特徴とする遊技機チ１。

【１０４５２】

遊技機チ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。ここで、所定の条件には、第１操作手段が第１状態とされることを含んでいる。そして、変更処理実行手段は、第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されたことを検出する検出手段を有しており、該検出手段により、第１操作手段の第２状態から第１状態への変化が検出されると、確率のレベルが変更される。一方、前回の第１操作手段の状態が記憶手段に記憶され、検知手段は、記憶手段に記

10

20

30

40

50

憶された前回の第1操作手段の状態と、そのときの第1操作手段の状態とを参照して、第1操作手段が第2状態から第1状態へと変化されたか否かを検知する。そして、記憶手段には、電源が投入されてから初めて検知手段による検知が行われるまでの間に、前回の第1操作手段の状態として第1状態が記憶される。これにより、電源投入時において所定の条件を成立させるために第1操作手段が第1状態とされ、初めて検知手段による検知が行われるまでその第1操作手段が第1状態を継続されていた場合であっても、記憶手段には、電源が投入されてから初めて検知手段による検知が行われるまでの間に、前回の第1操作手段の状態として第1状態が記憶されているので、その初めて行われる検知手段の検知において、第1操作手段が第2状態から第1状態へと変化されたことを検知されることを抑制できる。よって、所定の条件を成立させるために第1操作手段を第1状態としても、それに基づいて誤って確率レベルが変更されることを抑制できるので、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

10

#### 【10453】

遊技機チ1において、

前記記憶手段は、遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能なものであり、

前記第1操作手段は、前記第1状態とされたときに前記記憶手段に記憶された情報の消去を指示するものであることを特徴とする遊技機チ2。

#### 【10454】

遊技機チ2によれば、遊技機チ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段は、遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能なものであり、第1操作手段は、第1状態とされたときに記憶手段に記憶された情報の消去を指示するものである。これにより、記憶手段に記憶された情報の消去を指示する第1操作手段を用いて、確率レベルの変更も行えるので、確率レベルの変更を行うための専用の操作手段を設けることなく、記憶手段に記憶された情報の消去を指示する第1操作手段を用いて、確率レベルの変更も行うことができるという効果がある。

20

#### 【10455】

<ツ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

30

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、

40

遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能な記憶手段と、を備え、

前記立ち上げ手段は、前記記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合は、無限ループ状態とし、

前記遊技機は、

前記無限ループ状態にある場合も、電源断の監視を行う処理を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機ツ1。

#### 【10456】

遊技機ツ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段によ

50

り発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、遊技の制御に使用する情報は、記憶手段に記憶され、電源断される間も情報を保持される。ここで、立ち上げ手段において、記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合は、無限ループ状態とされる。これにより、電源断前に変更された確率レベルが正しく保持されなかったがために、異常な確率レベルで遊技が行われることを抑制できる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。一方、無限ループ状態にある場合も、電源断の監視を行う処理は実行される。これにより、電源断に係る処理を正しく行うことで、遊技機の動作がこれ以上おかしくなることを抑制できるという効果がある。

10

#### 【10457】

遊技機ツ1において、

前記無限ループ状態にある場合も、前記所定の判定に用いる乱数の更新処理を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機ツ2。

20

#### 【10458】

遊技機ツ2によれば、遊技機ツ1の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、無限ループ状態にある場合も、所定の判定に用いる乱数の更新処理は実行される。これにより、電源が投入され続けている限り、乱数の更新処理を継続できるという効果がある。

#### 【10459】

遊技機ツ1又はツ2において、

前記立ち上げ手段は、前記無限ループ状態とする場合に前記所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機ツ3。

30

#### 【10460】

遊技機ツ3によれば、遊技機ツ1又はツ2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、立ち上げ手段により無限ループ状態とされる場合に、所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知が報知手段によって行われる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入するよう仕向けることができるという効果がある。

#### 【10461】

<テ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

40

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

前記立ち上げ手段は、所定の状態にあると判断される場合は遊技に係る制御を非実行と

50



するための処理を行い、外部装置に対してその旨を通知する手段を備えることを特徴とする遊技機テ１。

【１０４６２】

遊技機テ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。ここで、立ち上げ手段において、所定の状態にあると判断される場合は遊技に係る制御を非実行とするための処理が行われ、外部装置に対してその旨が通知される。これにより、遊技機が所定の状態にあることにより、異常な確率レベルで遊技が行われることを抑制できる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。一方、外部装置に対してその旨が通知されるので、ホール関係者等は、それに対する何らかの対応を行うことができるという効果がある。

10

【１０４６３】

20

遊技機テ１において、

前記所定の状態は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している状態であることを特徴とする遊技機テ２。

【１０４６４】

遊技機テ２によれば、遊技機テ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している場合には、遊技に係る制御を非実行とするための処理が行われ、外部装置に対してその旨が通知される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している場合には、所定の条件を成立させて電源を投入するように仕向けることができるという効果がある。

30

【１０４６５】

遊技機テ１又はテ２において、

遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能な記憶手段と、を備え、

前記所定の状態は、前記記憶手段に記憶された情報に異常がある状態であることを特徴とする遊技機テ３。

【１０４６６】

40

遊技機テ３によれば、遊技機テ１又はテ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の制御に使用する情報は、記憶手段に記憶され、電源断される間も情報を保持される。そして、記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合は、遊技に係る制御を非実行とするための処理が行われ、外部装置に対してその旨が通知される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合には、それに対する何らかの対応を行うように仕向けることができるという効果がある。

【１０４６７】

<ト群>

数の入賞口が設けられた遊技領域と、

50

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

設定されている前記確率レベルの確認を可能とする処理を実行する確認処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行し、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立していることを条件として、前記確認処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、

所定時間毎に発生する割込みに基づいて、少なくとも電源が断されたか否かを監視する処理を行う割込処理手段と、

前記変更処理実行手段による処理が実行される間、及び、前記確認処理実行手段による処理が実行される間、前記割込みを許可する割込許可手段と、を備えることを特徴とする遊技機ト1。

#### 【10468】

遊技機ト1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。また、設定されている確率レベルは、確認処理実行手段により実行される処理にて確認可能となる。ここで、変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、また、確認処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、所定時間毎に発生する割込みに基づいて、少なくとも電源が断されたか否かを監視する処理が、割込処理手段により行われる。そして、変更処理実行手段による処理が実行される間、及び、確認処理実行手段による処理が実行される間、割込許可手段によって、前記割込みが許可される。これにより、変更処理実行手段による処理が実行される間、及び、確認処理実行手段による処理が実行される間、電源が断されたか否かが監視でき、電源が断された場合に電源断に係る処理を実行できる。よって、再び電源が投入された場合に、変更処理実行手段による処理が実行される間、又は、確認処理実行手段による処理が実行される間に電源が断された状況に対応する処理を実行することができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

#### 【10469】

遊技機ト1において、

前記変更処理実行手段による処理が終了し、又は、前記確認処理実行手段による処理が終了する場合に、前記割込みを禁止する割込禁止手段を備えることを特徴とする遊技機ト2。

#### 【10470】

遊技機ト２によれば、遊技機ト１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、変更処理実行手段による処理が終了し、又は、確認処理実行手段による処理が終了する場合に、割込禁止手段によって前記割込みが禁止される。よって、立ち上げ手段において、不必要に割込処理手段による割込処理が実行されることを抑制できるという効果がある。

【１０４７１】

< 壱群：内枠閉鎖時に設定キーをカバーする保護カバー >

従来、遊技機の裏面側に設けられた制御装置に、遊技結果に応じて遊技者に付与される遊技価値の内容（当たり確率及び／又は当たり種別等。以下、「設定内容」と称する。）を設定変更可能な設定手段を設け、ホール関係者等により該設定手段を操作することに基づいて、遊技機の設定内容を複数段階（例えば、設定値「１」～「６」の６段階）に変更可能に構成されている。

10

【１０４７２】

この設定手段は、支持体に対して開閉体を閉鎖している場合において、遊技機裏面方向に露出するように設けられ、ホール関係者等により開閉体の施錠が解除されて該開閉体が支持体に対して回動されたとき、支持体の回動に伴って設定手段が遊技機の前面方向に対して露出するように構成されている。このように構成することで、ホール関係者が遊技機の設定内容の変更を行いたい場合に、開閉体を回動させることで、設定変更用の鍵を直ちに設定手段に差し込むことが可能となり、該遊技機の設定変更作業を迅速に行えるように構成されている。

【１０４７３】

20

また、ホールには、閉鎖された所定の空間に球の自動供給装置等を内蔵した島設備が設けられ、該島設備の長辺方向両面側に遊技機の支持体を取り付けることで、島設備に複数の遊技機を設置可能に構成されている。そして、ホール関係者等は、ホールの営業時間外において、島設備に設置された各遊技機の開閉体と支持体との施錠を解除して、支持体（島設備）に対して開閉体を開放し、各遊技機の設定変更作業やメンテナンス作業を行う。

【１０４７４】

しかしながら、設定手段が遊技機裏面側に露出するように構成されていると、例えば、遊技機をホールの島設備の１の長辺側に設置した状況において、当該遊技機が設置されている長辺側ではない他方の長辺側（即ち、当該遊技機の背面側）に設置されている他の遊技機の開閉体は何らかの理由（例えば、不正行為等）によって開放されてしまうと、当該遊技機の裏面側に露出するように設けられた設定手段を直接的に操作可能となってしまう。その結果、当該遊技機の開閉体が開放されていない状況であっても、当該遊技機の背面側の遊技機が開放されることで当該遊技機の設定手段を直接操作可能となり、該設定手段を不正に操作されることで設定内容が変更され、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

30

【１０４７５】

ここで、スロットマシンのように、遊技機の背面側全体を筐体構造で覆い、制御装置の設定手段に対する遊技機の裏面側からの不正行為を防止する構造も考えれるが、パチンコ機等の遊技機は、スロットマシンと異なり、遊技球の補給を島設備の上方側から行う必要があると共に、排出球（アウト球）の排出を行う必要がある。よって、該遊技機の裏面側を筐体構造で覆ってしまうと、遊技球の補給及び排出に関する煩雑な構造が必要となってしまう、筐体構造と、補給及び排出構造とにより製造コストが増加してしまうおそれがある。

40

【１０４７６】

また、島設備において、遊技機の左側に隣接して配置されるカードサンド装置との配線接続や、電源との接続配線を考慮した場合、遊技機の裏面構造、特に、遊技機裏面視右側（正面視左側）の構造は、ある程度開放されるように構成されて、上記装置等と簡易に配線接続される構造が望ましい。

【１０４７７】

壱群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技機のセキュリティ

50

性能の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【10478】

支持体（例えば、外枠11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠12）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠20）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第1始動口64a）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤13）と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて抽選情報  
10 を取得する抽選情報取得手段（例えば、保留球格納エリア203B）と、

前記抽選情報取得手段により取得された前記抽選情報を判定する判定手段（例えば、変動開始処理（S307））と、

該判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（S103））と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による前記特定判定結果が導出される確率を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー501）、を備え、

前記支持体は、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段  
20 を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材140）、を備えていることを特徴とする遊技機を。

【10479】

遊技機をよれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、抽選情報取得手段により抽選情報が取得される。そして、判定手段により、抽選情報取得手段によって取得された抽選情報が判定され、判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、判定手段による特定判定結果が導出される確率が設定変更可能に構成される。そして、支持体に設けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって設定手段を操作困難にすることができる。よって、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【10480】

遊技機をよにおいて、

前記支持体は、

複数の板体を組み合わせて形成し、

前記保護手段は、

前記板体のいずれか1つ（例えば、右側板11d）に片持ち梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機を。

【10481】

遊技機をよによれば、遊技機をよの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の板体を組み合わせて支持体が形成され、保護手段が片持ち梁状に板体のいずれか1つに取り付けられる。これにより、簡易な構造で設定手段に対する不正行為を防止することが

10

20

30

40

50

でき、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【10482】

なお、「片持ち梁状」とは、保護手段の一端が固定され、他端が固定されずに自由な状態にある梁状のことである。

【10483】

遊技機壱0又は壱1において、

遊技の制御を行う制御手段（例えば、主制御装置110）と、

該制御手段を収納する収納手段（例えば、基板ボックス100）と、を備え、

前記設定手段は、

前記制御手段に設けられ、

前記収納手段は、

前記設定手段が位置する設定部（例えば、設定部100d）と、

該設定部から前記設定手段の一部を前記収納手段の外側に向けて露出する露出部（例えば、設定部100dにおける設定キー501の鍵孔が露出する部分）と、

該露出部を前記収納手段の最表面側より前記制御手段側へ凹ませる凹部（例えば、設定部側壁100e及び設定部底面100f）と、を備え、

前記保護手段は、

前記開閉体が前記支持体に対して施錠されている場合に、前記凹部に入り込む突出部（例えば、カバー側突部172）、を備えていることを特徴とする遊技機壱2。

【10484】

遊技機壱2によれば、遊技機壱0又は壱1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、制御手段により、遊技の制御が行われ、収納手段により、制御手段が収納され、制御手段に設定手段が設けられる。ここで、収納手段に設けられた設定部に設定手段が位置し、露出部により、設定部から設定手段の一部が収納手段の外側に向けて露出され、凹部により、露出部が収納手段の最表面側より制御手段側へ凹んだ位置に形成される。そして、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、保護手段に設けられた突出部が、凹部に入り込むように構成される。これにより、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、収納手段の凹部に保護手段の突出部が入り込み、収納手段から露出している設定手段が突出部により覆われることで、開閉体の施錠時において遊技機裏面側から設定手段に対してアクセスし難くすることができる。よって、簡易な構造で設定手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【10485】

遊技機壱2において、

前記突出部は、

前記設定手段を囲繞して閉塞するように形成されることを特徴とする遊技機壱3。

【10486】

遊技機壱3によれば、遊技機壱2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、突出部により、設定手段が囲繞して閉塞される。これにより、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、収納手段の凹部に保護手段の突出部が入り込み、収納手段から露出している設定手段を囲繞して閉塞するように突出部で覆うことで、開閉体の施錠時において遊技機裏面側から設定手段全体に対してアクセスし難くすることができる。よって、簡易な構造で設定手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【10487】

遊技機壱2又は壱3において、

前記凹部は、

前記収納手段の最表面から凹んで形成される凹部側壁（例えば、設定部側壁100e）と、

10

20

30

40

50

該凹部側壁から延設され、前記凹部の底面を構成すると共に、その一部に前記露出部が形成された凹部底面（設定部底面 1 0 0 f）と、

該凹部底面から前記保護手段側に向けて前記露出部を取り囲むように口字状に突出する凹部側突出部（例えば、ケース側突出部 1 0 0 g）、を備え、

前記突出部は、

前記開閉体が前記支持体に対して施錠されている場合に、前記凹部側壁と前記凹部側突出部とで形成される空間に入り込むことを特徴とする遊技機 4。

#### 【 1 0 4 8 8 】

遊技機 4 によれば、遊技機 2 又は 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、凹部の凹部側壁が、収納手段の最表面から凹んで形成され、同じく凹部の凹部底面が、凹部側壁から延設され、凹部の底面を構成すると共に、その一部に露出部が形成され、同じく凹部の凹部側突出部が、凹部底面から保護手段側に向けて露出部を取り囲むように口字状に突出される。そして、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、凹部側壁と凹部側突出部とで形成される空間に突出部が入り込むように構成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、設定手段の配設部分が、収納手段の凹部側突出部によって閉塞されることで設定手段へアクセス困難にすると共に、更に、収納手段の凹部壁部と保護手段の突出部とにより設定手段へのアクセスを困難にする。このように構成することで、設定手段の防犯性が高まり、針金等が入り込む余地がなくなるので、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

#### 【 1 0 4 8 9 】

遊技機 2 から 4 のいずれかにおいて、

前記保護手段は、

前記板体に取り付けられる取付部（例えば、カバー取付部 1 5 0）と、

該取付部から遊技機裏面側に延設形成される起立部（例えば、起立部 1 6 0）と、

該起立部から前記設定手段側に延設形成されて、前記突出部が形成されたカバー部（例えば、カバー部 1 7 0）と、を備え、

前記起立部は、

前記保護手段に対して衝撃が加わった場合に、該衝撃に基づいて撓むことが可能な撓み部（例えば、湾曲部 1 5 4）、を備えていることを特徴とする遊技機 5。

#### 【 1 0 4 9 0 】

遊技機 5 によれば、遊技機 2 から 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、取付部により保護手段が板体に取り付けられ、取付部から遊技機裏面側に起立部が延設形成され、起立部から設定手段側にカバー部が延設形成されて、そのカバー部に突出部が形成されている。そして、起立部に設けられた撓み部により、保護手段に対して衝撃が加わった場合に、該衝撃に基づいて撓むことが可能に構成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって収納手段等が保護手段に接触して衝撃が加わった場合であっても、撓み部が撓んで上記衝撃を吸収することで、保護手段が破損することを防止することができる、という効果がある。

#### 【 1 0 4 9 1 】

遊技機 5 において、

前記カバー部は、

少なくとも該カバー部の外形に沿って、遊技機裏面側に突出する後方突出リブ（例えば、カバー外側リブ 1 7 4）、を備えていることを特徴とする遊技機 6。

#### 【 1 0 4 9 2 】

遊技機 6 によれば、遊技機 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、カバー部の後方突出リブが、少なくともカバー部の外形に沿って、遊技機裏面側に突出される。これにより、後方突出リブにより、カバー部の剛性を高めると共に、遊技機の裏面から針金による不正行為が行われた場合に、該針金のカバー部の裏面側から該カバー部の上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金が後方突出リブとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 4 9 3 】

遊技機 6 において、  
前記後方突出リブは、  
前記設定手段の遊技機裏面側に設けられることを特徴とする遊技機 7。

## 【 1 0 4 9 4 】

遊技機 7 によれば、遊技機 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段の遊技機裏面側に後方突出リブが設けられる。これにより、設定手段に対応する位置のカバー部に後方突出リブを形成することで、カバー部に対して穴等を穿設し難くすることができ、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

10

## 【 1 0 4 9 5 】

遊技機 5 から 7 において、  
前記起立部は、  
少なくとも該起立部の外形に沿って、遊技機側方側に突出する側方突出リブ（例えば、上部外側カバー部 1 6 2 B 又は下部外側カバー部 1 6 3 B）、を備えていることを特徴とする遊技機 8。

## 【 1 0 4 9 6 】

遊技機 8 によれば、遊技機 5 から 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、起立部の側方突出リブが、少なくとも起立部の外形に沿って、遊技機側方側に突出される。これにより、側方突出リブにより、起立部の剛性を高めると共に、遊技機の側方から針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立部の側面側から該起立部の上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金が側方突出リブとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる、という効果がある。

20

## 【 1 0 4 9 7 】

遊技機 5 から 8 において、  
前記制御手段は、  
遊技機の中央部分より下方側に配設され、  
前記起立部および前記カバー部は、  
前記起立部および前記カバー部の上部から遊技機内部側に向けて延設形成された上部内側カバー部（例えば、上部内側カバー部 1 6 2 a）と、  
前記起立部および前記カバー部の下部から遊技機内部側に向けて延設形成された下部内側カバー部（例えば、下部内側カバー部 1 6 3 a）と、を備え、  
前記下部内側カバー部は、  
前記上部内側カバー部より広い面積で形成されていることを特徴とする遊技機 9。

30

## 【 1 0 4 9 8 】

遊技機 9 によれば、遊技機 5 から 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、制御手段が遊技機の中央部分より下方側に配設され、上部内側カバー部が、起立部および前記カバー部の上部から遊技機内部側に向けて延設形成され、下部内側カバー部が、起立部および前記カバー部の上部から遊技機内部側に向けて延設形成される。そして、下部内側カバー部の面積が、上部内側カバー部の面積より広く形成される。

40

## 【 1 0 4 9 9 】

従来、制御手段が遊技機の中央部分より下方側に配設されていることから、不正行為が行われる場合、遊技機の上方側からより下方側からの方が制御手段に対してアクセスし易いため、制御手段に対して不正行為を行う者は、多くの場合、遊技機裏面下部側から針金等を侵入させることで不正行為を行う。よって、上述した不正行為を防止するために、下部内側カバー部の面積を広く形成し、該下側保護カバー部によって、制御手段と保護手段との隙間を極力少なくすることができ、遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

## 【 1 0 5 0 0 】

遊技機 0 から 9 のいずれかにおいて、

50

前記保護手段は、

透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機式 10。

【10501】

遊技機式 10 によれば、遊技機式 0 から式 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

【10502】

< 式群：制御手段を保護するカバーを裏面側から着脱不能に構成 >

10

従来、遊技機の裏面側には、遊技の各種設定を行う設定手段が配設され、該設定手段が搭載された開閉体の閉鎖時には、遊技者が上記設定手段に接触することができないように構成されている。一方、ホール関係者は、ホールの営業時間外において、開閉体を開放して、各種メンテナンス作業や設定手段に対する設定作業を実行する（例えば、特許文献 1（特開 2015-024202 号公報））。

【10503】

しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から設定手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【10504】

20

式群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの設定手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【10505】

支持体（例えば、外枠 11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠 12）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠 20）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技の各種設定を行う設定手段（例えば、設定キー 501）と、

該設定手段の遊技機裏面側を保護する保護手段（例えば、保護カバー部材 140）と、

30

該保護手段を遊技機から脱着困難又は脱着不能にする脱着困難手段（例えば、右側板 11d の内壁に保護カバー部材 140 の取付面 151 を当接させた状態で、右側板 11d の外側から固定ビス 11g を羅入）と、を備えていることを特徴とする遊技機式 0。

【10506】

遊技機式 0 によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された設定手段により、遊技の各種設定が行われる。そして、保護手段により、設定手段の遊技機裏面側が保護される。ここで、着脱困難手段により、保護手段を遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成される。これにより、遊技の各種設定を行う設定手段の遊技機裏面側を保護する保護手段が、着脱困難手段によって遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、設定手段に対する遊技機裏面側からの不正行為を防止することができる、という効果がある。

40

【10507】

遊技機式 0 において、

前記保護手段は、

前記支持体に取り付けられ、

前記着脱困難手段は、

前記施錠装置によって前記開閉体と前記支持体とを施錠している場合に、前記保護手段を前記支持体から着脱困難又は着脱不能に構成することを特徴とする遊技機式 1。

【10508】

遊技機式 1 によれば、遊技機式 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が支持体に取り付けられ、施錠装置によって開閉体と支持体とが施錠されている場合

50



に、着脱困難手段により、保護手段を支持体から着脱困難又は着脱不能に構成される。

【10509】

従来、遊技機が設置されるホールには、閉鎖された所定の空間に遊技機の自動供給装置等を内蔵した島設備が設けられ、該島設備の長辺方向両面側に遊技機の支持体を取り付けることで、島設備に複数の遊技機を設置可能に構成されている。そして、ホール関係者等は、ホールの営業時間外において、島設備に設置された各遊技機の開閉体と支持体との施錠を解除して、支持体（島設備）に対して開閉体を開放し、各遊技機の設定変更作業やメンテナンス作業を行う。

【10510】

しかしながら、設定手段が遊技機裏面側に露出するように構成されていると、例えば、遊技機をホールの島設備の1の長辺側に設置した状況において、当該遊技機が設置されている長辺側ではない他方の長辺側（即ち、当該遊技機の背面側）に設置されている他の遊技機の開閉体は何らかの理由（例えば、不正行為等）によって開放されてしまうと、当該遊技機の裏面側に露出するように設けられた設定手段を直接的に操作可能となってしまう。その結果、当該遊技機の開閉体が開放されていない状況であっても、当該遊技機の背面側の遊技機が開放されることで当該遊技機の設定手段を直接操作可能となり、該設定手段を不正に操作されることで設定内容が変更され、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【10511】

そこで、遊技機式1によれば、保護手段が支持体に取り付けられ、施錠装置によって開閉体と支持体とが施錠されている場合に、着脱困難手段により、保護手段を支持体から着脱困難又は着脱不能に構成される。これにより、当該遊技機の裏面側の遊技機が不正に開放されたとしても、当該遊技機の裏面側に設けられた設定手段を保護手段によって保護し、開閉体の施錠時には、保護手段を遊技機裏面側から着脱困難又は着脱不能にして、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

【10512】

遊技機式0又は式1において、  
前記保護手段は、  
前記板体に対して取り付けられる取付部（例えば、取付面151）、を備え、  
前記支持体は、  
複数の板体（例えば、上板11a、下板11B、左側板11c及び右側板11d）を組み合わせて形成し、  
前記板体は、  
遊技機の側面に位置する側方部と、  
該側方部の遊技機前方側において、遊技機の内側に向けて延設形成される前方部と、  
前記側方部の遊技機後方側において、遊技機の内側に向けて延設形成される後方部と、  
を備え、  
前記取付部は、  
前記側方部の内壁側に取り付けられることを特徴とする遊技機式2。

【10513】

遊技機式2によれば、遊技機式0又は式1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段の取付部により、保護手段が板体に対して取り付けられる。また、複数の板体を組み合わせて支持体が形成される。そして、板体に、遊技機の側面に位置する側方部と、側方部の遊技機前方側において、遊技機の内側に向けて延設形成される前方部と、側方部の遊技機後方側において、遊技機の内側に向けて延設形成された後方部と、が設けられる。そして、側方部の内壁に保護手段が取り付けられる。これにより、板体の前方部と側方部と後方部とで囲まれた部位の内壁に保護手段の取付部を取り付けることで、遊技機前方又は遊技機後方側から保護手段の取付部に対してアクセスし難くすることができる。よって、保護手段を遊技機裏面側から着脱困難又は着脱不能にして、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

## 【 1 0 5 1 4 】

遊技機式 2 において、  
前記板体の一部又は全部は、  
木材より硬度が高い金属材料（例えば、アルミ製）で形成されることを特徴とする遊技機式 3。

## 【 1 0 5 1 5 】

遊技機式 3 によれば、遊技機式 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、板体の一部又は全部が、木材より硬度が高い金属材料で形成される。これにより、木材より硬度が高い金属材料で形成された板体の前方部と側方部と後方部とで囲まれた部位の内壁に保護手段の取付部を取り付けることで、遊技機前方又は遊技機後方側から保護手段の取付部に対してアクセスし難くすることができる。よって、保護手段を遊技機裏面側から着脱困難又は着脱不能にして、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

10

## 【 1 0 5 1 6 】

遊技機式 2 又は式 3 において、  
前記側方部は、  
前記支持体に前記保護手段を固定可能な固定部材（例えば、固定ビス 1 1 g）を挿入可能な側方挿入孔（例えば、カバー上取付孔 1 1 e 又はカバー下取付孔 1 1 f）、を備え、  
前記取付部は、  
前記側方挿入孔に対応して設けられ、前記固定部材を挿入可能な取付挿入孔（例えば、上部取付孔 1 5 2 又は下部取付孔 1 5 3）、を備え、  
前記固定部材は、  
前記側方部の遊技機外側から前記側方挿入孔および前記取付挿入孔に挿入されることを特徴とする遊技機式 4。

20

## 【 1 0 5 1 7 】

遊技機式 4 によれば、遊技機式 2 又は式 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、側方部に設けられた側方挿入孔に、支持体に保護手段を固定可能な固定部材が挿入可能に構成される。また、その側方挿入孔に対応して取付部に設けられた取付挿入孔により、固定部材が挿入可能に構成される。そして、固定部材が、側方部の遊技機外側から側方挿入孔および取付挿入孔に挿入される。

30

## 【 1 0 5 1 8 】

従来、遊技機の正面側から遊技機の裏面側に遊技者がアクセスできないように、ホールの島設備に対して遊技機が隙間なく設置される。また、島設備に設置された遊技機の側方には、遊技に使用する金額等を記憶したカードを挿入可能なカードサンド装置が併設されており、このカードサンド装置も遊技機と隙間が生じないように配設されている。

## 【 1 0 5 1 9 】

よって、遊技機の外側側方から固定部材を挿入して板体と保護手段とを固定し、その状態で島設備に遊技機を設置することで、固定部材が設置される部位に隙間が生じないようにすることができる。従って、保護手段を遊技機に固定している固定部材にアクセスできないようにして、保護手段を遊技機から着脱できないようにすることができ、遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

40

## 【 1 0 5 2 0 】

遊技機式 2 から式 4 のいずれかにおいて、  
前記保護手段は、  
前記取付部から遊技機後方側に延設される延設部（例えば、湾曲部 1 5 4）、を備え、  
該延設部は、  
前記後方部の内壁形状に沿った（当接した）形状に形成されていることを特徴とする遊技機式 5。

## 【 1 0 5 2 1 】

遊技機式 5 によれば、遊技機式 2 から式 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

50

ち、保護手段に設けられた延設部が、取付部から遊技機後方側に延設され、その延設部の形状が、後方部の内壁形状に沿った（当接した）形状に形成される。これにより、遊技機裏面側から保護手段の取付部が板体の後方部によって覆われると共に、延設部が後方部の内壁形状に沿った（当接した）形状に形成されていることで、固定部材を取り付けている側方部と取付部との間に隙間が生じないようにすることができる。よって、保護手段を遊技機から着脱できないようにすることができ、遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【 1 0 5 2 2 】

遊技機式 5 において、

前記延設部は、

前記保護手段に衝撃が加えられた場合に、弾性変形可能な撓み部（例えば、湾曲部 1 5 4 が弾性力を有する樹脂製）、を備えていることを特徴とする遊技機式 6。

【 1 0 5 2 3 】

遊技機式 6 によれば、遊技機式 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段に衝撃が加えられた場合に、延設部の撓み部が弾性変形可能に構成される。これにより、例えば、開閉体の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって開閉体の一部が保護手段に接触して衝撃が加わった場合であっても、撓み部が弾性力により撓んで上記衝撃を吸収することで、保護手段が破損することを防止することができる、という効果がある。

【 1 0 5 2 4 】

遊技機式 0 から式 6 のいずれかにおいて、

前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第 1 始動口 6 4 a ）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤 1 3 ）と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a ）と、

遊技の制御を行う制御手段（例えば、主制御装置 1 1 0 ）と、を備え、

前記制御手段は、

該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて抽選情報取得する抽選情報取得手段（例えば、保留球格納エリア 2 0 3 B ）と、

前記抽選情報取得手段により取得された前記抽選情報を判定する判定手段（例えば、変動開始処理（S 3 0 7 ））と、

該判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（S 1 0 3 ））と、を備え、

前記設定手段は、

前記判定手段による前記特定判定結果が導出される確率を設定変更可能に構成されていることを特徴とする遊技機式 7。

【 1 0 5 2 5 】

遊技機式 7 によれば、遊技機式 0 から式 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、制御手段により遊技の制御が行われる。そして、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、制御手段に設けられた抽選情報取得手段により抽選情報が取得される。そして、同じく制御手段に設けられた判定手段により、抽選情報取得手段によって取得された抽選情報が判定され、判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、制御手段に設けられた遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、判定手段による特定判定結果が導出される確率が設定変更可能に構成される。これにより、特定判定結果の確率を変更可能であって遊技の結果に影響を与える設定手段の遊技機裏面側を保護する保護手段が、着脱困難手段によって遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、遊技機の設定内容が不正変更されるといった設定手段に対する遊技機裏面側からの不正行為を防止することができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 5 2 6 】

遊技機式 0 から式 7 のいずれかにおいて、  
前記保護手段は、  
透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機式 8。

## 【 1 0 5 2 7 】

遊技機式 8 によれば、遊技機式 0 から式 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

10

## 【 1 0 5 2 8 】

< 参群：内枠の開放如何に関わらず、設定変更・設定確認可能 >

従来、遊技機の裏面側に設けられた制御装置に、遊技結果に応じて遊技者に付与される遊技価値の内容（当たり確率及び／又は当たり種別等。以下、「設定内容」と称する。）を設定変更可能な設定手段を設け、ホール関係者等により該設定手段を操作することに基づいて、遊技機の設定内容を複数段階（例えば、設定値「1」～「6」の6段階）に変更可能に構成されている。

## 【 1 0 5 2 9 】

このような遊技機では、セキュリティ性能の向上のため、設定手段を搭載した開閉体が支持体に閉鎖されている場合は設定不可と判定し、開閉体が支持体から開放されて、設定手段が遊技機前方から操作可能な状態となっていると判定された場合に、設定手段による設定を許可している。このように構成することで、開閉体が支持体に対して閉鎖されている状況では、遊技機裏面側からの不正行為によって設定手段が不正に操作された場合であっても、遊技機の設定変更できないようにすることができる（例えば、特許文献 1（特開 2015-024202 号公報））。

20

## 【 1 0 5 3 0 】

しかしながら、開閉体の開放態様に基づいて遊技機の設定変更の可否を決定する場合、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できないとき、開閉体が開放していることに基づいて可能となる設定変更ができなくなってしまう。従って、開閉体の開放検知手段の誤検知によって、遊技機の重要な遊技要素である設定変更等を行えず、ホールが想定している営業形態を実行できなくなるおそれがある。

30

## 【 1 0 5 3 1 】

参群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技機のセキュリティ性能の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

## 【 1 0 5 3 2 】

支持体（例えば、外枠 11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠 12）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠 20）と、

前記支持体に対する前記開閉体の開閉状態を検出する開閉検出手段（例えば、内枠開放スイッチ 208g1）と、

40

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第 1 操作手段（例えば、設定キー 501）と、

前記第 1 操作手段が所定操作される場合に、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かを判定する変更可否判定手段（例えば、立ち上げ処理の S4412：YES）と、を備え、

前記変更可否判定手段は、

前記開閉検出手段の検出結果を問わず、前記第 1 操作手段が前記所定操作される場合に、前記変更可能状態に移行する変更可能状態移行手段（例えば、立ち上げ処理の S4407：YES）、を備えていることを特徴とする遊技機参 0。

50

## 【 1 0 5 3 3 】

遊技機参 0 によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、開閉検出手段により、支持体に対する開閉体の開閉状態が検出される。また、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態である場合に、第 1 操作手段が遊技機前面側から操作可能となる。そして、第 1 操作手段が所定操作される場合に、変更可否判定手段により、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、開閉検出手段の検出結果を問わず、第 1 操作手段が所定操作される場合に、変更可否判定手段に設けられた変更可能状態移行手段により、変更可能状態に移行される。即ち、変更可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検出結果を判断することなく、第 1 操作手段に対する所定操作がされた場合に、変更可能状態に移行することができる。よって、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できない場合であっても、遊技機の重要な遊技要素である設定変更を行うことができ、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる、という効果がある。

10

## 【 1 0 5 3 4 】

支持体（例えば、外枠 1 1）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠 1 2）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠 2 0）と、

前記支持体に対する前記開閉体の開閉状態を検出する開閉検出手段（例えば、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1）と、

20

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第 1 操作手段（例えば、設定キー 5 0 1）と、

前記第 1 操作手段が所定操作される場合に、遊技者に対する有利度を確認可能な有利度確認可能状態に移行するか否かを判定する確認可否判定手段（例えば、立ち上げ処理の S 4 4 0 8 : Y E S）、を備え、

前記確認可否判定手段は、

前記開閉検出手段の検出結果を問わず、前記第 1 操作手段が前記所定操作された場合に、前記有利度確認可能状態に移行する確認可能移行手段（例えば、立ち上げ処理の S 4 4 0 7 : N O）、を備えていることを特徴とする遊技機参 1。

30

## 【 1 0 5 3 5 】

遊技機参 1 によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、開閉検出手段により、支持体に対する開閉体の開閉状態が検出される。また、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態である場合に、第 1 操作手段が遊技機前面側から操作可能となる。そして、第 1 操作手段が所定操作される場合に、確認可否判定手段により、遊技者に対する有利度を確認可能な有利度確認可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、開閉検出手段の検出結果を問わず、第 1 操作手段が所定操作される場合に、確認可否判定手段に設けられた確認可能移行手段により、有利度確認可能状態に移行される。即ち、有利度確認可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検出結果を判断することなく、第 1 操作手段に対する操作に基づいて、有利度確認可能状態に移行することができる。よって、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できない場合であっても、遊技機の重要な遊技要素である設定状況の確認を行うことができ、設定済みの設定内容を確実に確認することができる、という効果がある。

40

## 【 1 0 5 3 6 】

遊技機参 0 又は参 1 において、

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第 2 操作手段（例えば、R A M 消去スイッチ 1 2 2）、を備え、

前記変更可能状態移行手段又は前記確認可能移行手段は、

50

前記第2操作手段が特殊操作されている場合に、前記変更可能状態又は前記有利度確認可能状態へ移行することを特徴とする遊技機参2。

【10537】

遊技機参2によれば、遊技機参0又は参1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態であるときに、第2操作手段が遊技機前面側から操作可能に構成される。そして、第2操作手段が特殊操作されている場合に、変更可能状態移行手段又は確認可能状態移行手段により、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行される。即ち、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検出結果を判断することなく、第1操作手段に対する所定操作と、第2操作手段に対する特殊操作とに基づいて、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行することができる。よって、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できない場合であっても、遊技機の重要な遊技要素である設定変更又は設定確認を行うことができ、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる、という効果がある。また、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行する制御において、開閉体の開放を検出する処理が不要となり、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行する遊技機の制御負担を軽減することができる、という効果がある。

10

【10538】

遊技機参0から参2のいずれかにおいて、

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第3操作手段、を備え、

20

前記第3操作手段は、

特定操作された場合に、遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させ、

前記変更可否判定手段は、

遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機参3。

【10539】

遊技機参3によれば、遊技機参0から参2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態であるときに、特定検出手段に設けられた第2操作手段が、遊技機前面側から操作可能に構成される。そして、第3操作手段が特定操作された場合に、遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させる操作が該当し、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、変更可否判定手段による判定が実行される。

30

【10540】

従来、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において変更可能状態に移行するか否かの判断処理をする上で、開閉体の開放を検知する処理を行うと、該開閉体の開放を検知する処理分、電源立ち上げ時の要する制御が煩雑になってしまい、遊技機の処理負担が増加してしまうおそれがある。

【10541】

そこで、遊技機参3によれば、遊技機の設定を変更する場合に、遊技機裏面側に設けられた第3操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、変更可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、変更可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定を行うことができる、という効果がある。

40

【10542】

遊技機参3において、

前記確認可否判定手段は、

前記立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機参4。

【10543】

50

遊技機参 4 によれば、遊技機参 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変更可否判定手段と同様、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、確認可否判定手段による判定が実行される。

【10544】

従来、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において有利度確認可能状態に移行するか否かの判断処理をする上で、開閉体の開放を検知する処理を行うと、該開閉体の開放を検知する処理分、電源立ち上げ時の要する制御が煩雑になってしまい、遊技機の処理負担が増加してしまうおそれがある。

【10545】

そこで、遊技機参 4 によれば、遊技機の設定を確認する場合に、遊技機裏面側に設けられた第 3 操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、有利度確認可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、有利度確認可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定の確認を行うことができる、という効果がある。

10

【10546】

遊技機参 0 から遊技機参 4 のいずれかにおいて、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記第 1 操作手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記第 1 操作手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材 140）、を備えていることを特徴とする遊技機参 5。

20

【10547】

遊技機参 5 によれば、遊技機参 0 から参 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第 1 操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第 1 操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、第 1 操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第 1 操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。また、保護手段によって開閉体の閉鎖時には第 1 操作手段をもれなく操作できない構成にすることで、開閉検出手段による開閉体の開放を検知しなくても、必然的に、開閉体が開放中でなければ第 1 操作手段を操作することができないので、変更可能状態又は確認可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検知結果を判定しなくてもよい。よって、変更可能状態又は確認可能状態に移行する制御において、開閉体の開放を検出する処理が不要となり、変更可能状態又は確認可能状態に移行する遊技機の制御負担を軽減することができる、という効果がある。

30

【10548】

遊技機参 5 において、

前記保護手段は、

前記支持体に取り付けられることを特徴とする遊技機参 6。

【10549】

40

遊技機参 6 によれば、遊技機参 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、支持体に取り付けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第 2 操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第 2 操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、第 2 操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第 2 操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【10550】

遊技機参 5 又は参 6 において、

50

前記保護手段は、

透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機参 7。

【 1 0 5 5 1 】

遊技機参 7 によれば、遊技機参 5 又は参 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

【 1 0 5 5 2 】

< 肆群：前面枠が開放されている場合は設定変更・設定確認が不可 >

従来、遊技機の設定変更や設定確認を行える状態に安易に移行した場合、不正な設定変更や設定確認が行われる余地を排除することができないため、極力、設定変更が可能な変更可能状態、又は、設定内容が確認可能な確認可能状態に移行しないよう、遊技機に対する多段階的なセキュリティ対策を施すことが望ましい。

【 1 0 5 5 3 】

一方、ホール関係者等が遊技機のメンテナンス作業を行う場合、開閉体と装飾体とを共に支持体（開閉体）から開放し、該メンテナンス作業は、設定変更や設定確認の権限を有するホールの責任者ではなく、設定変更や設定確認の権限がないホールの従業員が行うことが一般的である（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 1 - 0 9 2 3 7 1 号公報））。

【 1 0 5 5 4 】

ここで、設定変更又は設定確認の権限がないホールの従業員によるメンテナンス作業時に、変更可能状態や確認可能状態に突入できしてしまうと、該従業員が外部の不正者と内通してしまった場合、遊技機の設定状況の情報が上記不正者に漏洩してしまうおそれがある。

【 1 0 5 5 5 】

肆群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技機のセキュリティ性能を向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 0 5 5 6 】

支持体（例えば、外枠 1 1）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠 1 2）と、

該開閉体の前面側であって、前記開閉体又は前記支持体に対して開閉可能に支持される装飾体（例えば、前面枠 1 4）と、

前記支持体と前記開閉体とを施錠する第 1 施錠手段（例えば、シリンダ錠 2 0 の一部）と、

前記装飾体と前記支持体又は前記開閉体とを施錠する第 2 施錠手段（例えば、シリンダ錠 2 0 の一部）と、

前記支持体に対する前記開閉体の開閉状態を検出する開閉検出手段（例えば、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1）と、

前記支持体又は前記開閉体に対する前記装飾体の開閉状態を検出する装飾開閉検出手段（例えば、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2）と、

前記第 1 施錠手段による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側からそれぞれ操作可能な第 1 操作手段（例えば、電源スイッチ）及び第 2 操作手段（例えば、設定キー 5 0 1）と、

前記第 1 操作手段が所定操作され、前記第 2 操作手段が特定操作される場合に、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かを判定する変更可否判定手段（例えば、立ち上げ処理の S 4 4 1 2：YES）と、を備え、

前記変更可否判定手段は、

前記第 2 操作手段が前記特定操作され、前記開閉検出手段が前記開閉体の開放を検出し、前記装飾開閉検出手段が前記装飾体の開閉を検出していない場合に、前記変更可能状態に移行する変更移行手段（例えば、立ち上げ処理の S 4 4 5 3：YES、及び、S 4 4 5

10

20

30

40

50



4 : Y E S )、を備えていることを特徴とする遊技機肆 0。

【 1 0 5 5 7 】

遊技機肆 0 によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、開閉体の前面側に、装飾体が開閉体又は支持体に対して開閉可能に支持される。そして、第 1 施錠手段により、開閉体と支持体とが施錠され、第 2 施錠手段により、装飾体と支持体又は開閉体とが施錠される。ここで、開閉検出手段により、支持体に対する開閉体の開閉状態が検出され、装飾開閉検出手段により、支持体又は開閉体に対する装飾体の開閉状態が検出される。また、第 1 施錠手段による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態である場合に、第 1 操作手段と第 2 操作手段とが遊技機前面側からそれぞれ操作可能となる。そして、第 1 操作手段が所定操作され、第 2 操作手段が特定操作される場合に、変更可否判定手段により、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、第 2 操作手段が特定操作され、開閉検出手段が開閉体の開放を検出し、装飾開閉検出手段が装飾体の開閉を検出していない場合に、変更可否判定手段に設けられた変更移行手段により、変更可能状態に移行される。即ち、変更可能状態に移行するための条件として、第 2 操作手段に対する特定操作と、開閉検出手段による開閉体の開放の検出と、装飾開閉検出手段による装飾体の非開放（即ち、閉鎖）の検出との条件が成立した場合に、変更可能状態に移行することができる。これにより、開閉体及び装飾体が共に開放されているメンテナンス作業時には、設定変更を行えないように構成することで、設定変更の権限がない従業員に設定変更を行い難く構成することで、遊技機に対するセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

10

20

【 1 0 5 5 8 】

遊技機肆 0 において、

前記第 1 操作手段が所定操作され、前記第 2 操作手段が特定操作される場合に、遊技者に対する有利度を確認可能な有利度確認可能状態に移行するか否かを判定する確認可否判定手段（例えば、立ち上げ処理の S 4 4 0 8 : Y E S）、を備え、

前記確認可否判定手段は、

前記第 2 操作手段が前記特定操作され、前記開閉検出手段が前記開閉体の開放を検出し、前記装飾開閉検出手段が前記装飾体の開閉を検出していない場合に、前記有利度確認可能状態に移行する確認移行手段（例えば、立ち上げ処理の S 4 4 5 1 : Y E S、及び、S 4 4 5 2 : Y E S）、を備えていることを特徴とする遊技機肆 1。

30

【 1 0 5 5 9 】

遊技機肆 1 によれば、遊技機肆 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 操作手段が所定操作された場合に、第 2 操作手段が特定操作される場合に、確認可否判定手段により、遊技者に対する有利度を確認可能な確認可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、第 2 操作手段が特定操作され、開閉検出手段が開閉体の開放を検出し、装飾開閉検出手段が装飾体の開閉を検出していない場合に、確認可否判定手段に設けられた変更移行手段により、有利度確認可能状態に移行される。即ち、有利度核に可能状態に移行するための条件として、第 2 操作手段に対する特定操作と、開閉検出手段による開閉体の開放の検出と、装飾開閉検出手段による装飾体の非開放（即ち、閉鎖）の検出との条件が成立した場合に、有利度確認可能状態に移行することができる。これにより、開閉体及び装飾体が共に開放されているメンテナンス作業時には、設定確認を行えないように構成することで、設定確認の権限がない従業員に設定確認を行い難く構成することで、遊技機に対するセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

40

【 1 0 5 6 0 】

遊技機肆 0 又は肆 1 において、

前記開閉体が開放された場合に、操作可能となる第 3 操作手段（例えば、R A M 消去スイッチ 1 2 2）と、

該第 3 操作手段の操作態様を検出する操作態様検出手段（例えば、R A M 消去スイッチ 1 2 2 のオン又はオフの検出）と、を備え、

前記変更可否判定手段は、

50

前記操作態様検出手段が前記第3操作手段の第1操作態様（例えば、オン）を検出する場合に、前記変更可能状態へ移行するか否かの判定を行い、

前記確認可否判定手段は、

前記操作態様検出手段が前記第3操作手段の前記第1操作態様と異なる第2操作態様（例えば、オフ）を検出する場合に、前記有利度確認可能状態へ移行するか否かの判定を行うことを特徴とする遊技機肆2。

【10561】

遊技機肆2によれば、遊技機肆0又は肆1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、開閉体が開放された場合に、第3操作手段が操作可能となり、操作態様検出手段により、第3操作手段の操作態様が検出される。そして、操作態様検出手段が第3操作手段の第1操作態様を検出する場合に、変更可否判定手段により、変更可能状態へ移行するか否かの判定が行われ、操作態様検出手段が第3操作手段の第1操作態様と異なる第2操作態様を検出する場合に、確認可否判定手段により、有利度確認可能状態へ移行するか否かの判定が行われる。これにより、第3操作手段の操作態様に応じて変更可能状態か有利度確認可能状態のいずれかへ移行させることができる、という効果がある。

10

【10562】

なお、「第2操作態様」としては、第1操作態様と異なる操作態様であれば如何様な操作態様でもよく、例えば、第1操作態様が押下されている場合、第2操作態様としては、押下以外の操作態様、即ち、非押下や接触、引っ張り等の操作態様が該当する。

20

【10563】

遊技機肆0から肆2のいずれかにおいて、

前記第1操作手段の前記所定操作は、

遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させる操作であり、

前記変更可否判定手段は、

遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機肆3。

【10564】

遊技機肆3によれば、遊技機肆0から肆2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1操作手段の所定操作として、遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させる操作が該当し、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、変更可否判定手段による判定が実行される。これにより、遊技機の設定を変更する場合に、遊技機裏面側に設けられた第1操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、変更可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、変更可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定を行うことができる、という効果がある。

30

【10565】

遊技機肆3において、

前記確認可否判定手段は、

前記立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機肆4。

40

【10566】

遊技機肆4によれば、遊技機肆3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変更可否判定手段と同様、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、確認可否判定手段による判定が実行される。これにより、遊技機の設定を確認する場合に、遊技機裏面側に設けられた第1操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、有利度確認可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、有利度確認可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定の確認を行うことができる、という効果がある。

【10567】

遊技機肆0から遊技機肆4のいずれかにおいて、

50

前記第 1 施錠手段によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記第 2 操作手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記第 2 操作手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材 140）、を備えていることを特徴とする遊技機 5。

【10568】

遊技機 5 によれば、遊技機 0 から 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段により、第 1 施錠手段によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第 2 操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第 2 操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放され、かつ、装飾体が開閉体又は支持体に閉鎖されている場合は、第 2 操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第 2 操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

10

【10569】

遊技機 5 において、  
前記保護手段は、  
前記支持体に取り付けられることを特徴とする遊技機 6。

【10570】

遊技機 6 によれば、遊技機 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、支持体に取り付けられた保護手段により、第 1 施錠手段によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第 2 操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第 2 操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放され、かつ、装飾体が開閉体又は支持体に閉鎖されている場合は、第 2 操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第 2 操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

20

【10571】

遊技機 5 から 6 において、  
前記保護手段は、  
透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機 7。

30

【10572】

遊技機 7 によれば、遊技機 5 又は 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

【10573】

< 伍群：遊技仕様に影響を及ぼす部位を保護するカバー >

従来、支持体と開閉体とで構成される遊技機の該開閉体の裏面には、遊技の結果に影響を与える影響手段が多数配設され、ホールの営業時間中は、支持体に対して開閉体を施錠し、遊技者によって上記影響手段を操作不能に構成しつつ、ホールの営業時間外では、開閉体を開放して、上記影響手段のメンテナンス作業が行われる（例えば、特許文献 1（特開 2015-024202 号公報））。

40

【10574】

しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から影響手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【10575】

伍群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの影響手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

50

## 【 1 0 5 7 6 】

支持体（例えば、外枠 1 1）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠 1 2）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠 2 0）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技者による遊技の結果に影響を与える影響手段（例えば、設定キー 5 0 1、主制御装置 1 1 0 又は払出制御装置 1 1 1）と、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記影響手段の一部又は全部を覆う一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記影響手段に対する操作を可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材 1 4 0）、を備えていることを特徴とする遊技機伍 0。

10

## 【 1 0 5 7 7 】

遊技機伍 0 によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された影響手段により、遊技者による遊技の結果に影響が与えられる。そして、保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に影響手段の一部又は全部が覆われる一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、影響手段に対する操作が可能とされる。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、影響手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって影響手段の一部又は全部に対する操作を困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

20

## 【 1 0 5 7 8 】

なお、「遊技の結果に影響を与える」とは、例えば、遊技の主要な制御を行うことで影響を与える場合であったり、遊技の設定内容を変更又は決定することで影響を与える場合であったり、遊技価値の払い出しに関することで影響を与える場合等が例示される。

## 【 1 0 5 7 9 】

遊技機伍 0 において、

前記影響手段は、

遊技の制御を行う主制御手段（例えば、主制御装置 1 1 0）と、

所定の賞条件の成立（例えば、第 1 始動口 6 4 a への球の入賞）に基づいて前記主制御手段から出力される遊技媒体の払い出し指示に応じて制御を行う払出制御手段（例えば、払出制御装置 1 1 1）と、を有し、

30

前記保護手段は、

前記主制御手段の一部又は全部を覆うと共に、前記払出制御手段の一部又は全部を覆うことを特徴とする遊技機伍 1。

## 【 1 0 5 8 0 】

遊技機伍 1 によれば、遊技機伍 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、影響手段として設けられた主制御手段により、遊技の制御が行われ、同じく影響手段として設けられた払出制御手段により、所定の賞条件の成立に基づいて主制御手段から出力される遊技媒体の払い出し指示に応じて制御が行われる。ここで、保護手段により、主制御手段の一部又は全部が覆われると共に、払出制御手段の一部又は全部が覆われる。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、主制御手段および払出制御手段に対して容易に操作できるように構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって主制御手段の一部又は全部、及び、払出制御手段の一部又は全部に対する操作を困難にすることができる。よって、1 の部材（保護手段）によって、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

40

## 【 1 0 5 8 1 】

遊技機伍 1 において、

前記主制御手段は、

遊技に関する処理を実行するマイクロチップ（例えば、MPU 2 0 1）が搭載された主

50

制御基板（例えば、主基板）と、

該主制御基板を収納する主収納手段（例えば、基板ボックス 100）と、

該主収納手段を開封困難に封印する主封印手段（例えば、封印ユニット 100c）と、  
を備え、

前記保護手段は、

少なくとも前記主封印手段を覆うことを特徴とする遊技機伍 2。

【10582】

遊技機伍 2 によれば、遊技機伍 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段に設けられた主制御基板に遊技に関する処理を実行するマイクロチップが搭載され、主収納手段に主制御基板が収納される。そして、主封印手段により、主収納手段を開封困難に封印される。ここで、保護手段により、少なくとも主封印手段が覆われる。

10

【10583】

従来、主制御基板を収納した主収納手段を開封困難に封印する主封印手段が切断されることによる主制御基板の不正交換等、といった不正行為が行われ、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【10584】

そこで、遊技機伍 2 によれば、保護手段により、少なくとも主封印手段が覆われる。これにより、遊技に関する処理を実行するマイクロチップを搭載する主制御基板を収納した主収納手段の主封印手段を保護手段によって覆うことで、不正に主制御基板が交換される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

20

【10585】

遊技機伍 1 又は伍 2 において、

前記主制御手段は、

遊技結果に基づいて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（S103））と、

該遊技価値付与手段によって遊技者に付与する遊技価値が導出される確率を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー 501）と、を備え、

前記保護手段は、

少なくとも前記設定手段を覆うことを特徴とする遊技機伍 3。

30

【10586】

遊技機伍 3 によれば、遊技機伍 1 又は伍 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与され、設定手段により、遊技価値付与手段によって遊技者に付与する遊技価値が導出される確率が設定変更可能に構成される。そして、保護手段により、少なくとも設定手段が覆われる。これにより、遊技者に付与する遊技価値の導出する確率を変更可能な設定手段を保護手段によって覆うことで、不正に設定内容が変更される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【10587】

遊技機伍 1 から伍 3 のいずれかにおいて、

前記主制御手段は、

前記払出制御手段を含む他の制御手段に対して制御情報を出力するため配線が取着される配線取着部（例えば、コネクタ取着部 100h）、を備え、

前記保護手段は、

少なくとも前記配線取着部を覆うことを特徴とする遊技機伍 4。

40

【10588】

遊技機伍 4 によれば、遊技機伍 1 から伍 3 のいずれかにおいて、主制御手段の配線取着部により、払出制御手段を含む他の制御手段に対して制御情報を出力するための配線が取着され、保護手段により、少なくとも配線取着部が覆われる。これにより、主制御手段と他の制御手段における制御情報のやり取りを行う配線が取着される配線取着部を保護手段

50

によって覆うことで、配線に不正な基板を取り付けられる等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【10589】

遊技機伍1から伍4のいずれかにおいて、  
前記主制御手段は、  
遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段（例えば、ベース表示装置401）、を備え、  
前記保護手段は、  
前記遊技性能情報表示手段を覆わないことを特徴とする遊技機伍5。

10

【10590】

遊技機伍5によれば、遊技機伍1から伍4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段に設けられた遊技性能情報表示手段により、遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が表示され、保護手段により、その遊技性能情報表示手段が覆われないように構成される。これにより、保護手段によって遊技性能情報が確認できなくなることがなく、遊技性能情報を常時確認することができる、という効果がある。

【10591】

遊技機伍1から伍5のいずれかにおいて、  
前記払出制御手段は、  
遊技媒体の払い出し動作に関する処理を実行するマイクロチップ（例えば、MPU211）が搭載された払出制御基板（例えば、払出基板）と、  
該払出制御基板を収納する払出収納手段（例えば、基板ボックス101）と、  
該払出収納手段を開封困難に封印する払出封印手段（例えば、封印部111a）と、を備え、  
前記保護手段は、  
少なくとも前記払出封印手段を覆うことを特徴とする遊技機伍6。

20

【10592】

遊技機伍6によれば、遊技機伍1から伍5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、払出制御手段に設けられた払出制御基板に遊技媒体の払い出し動作に関する処理を実行するマイクロチップが搭載され、払出収納手段に払出制御基板が収納される。そして、払出封印手段により、払出収納手段を開封困難に封印される。ここで、保護手段により、少なくとも払出封印手段が覆われる。

30

【10593】

従来、払出制御基板を収納した払出収納手段を開封困難に封印する払出封印手段が切断されることによる払出制御基板の不正交換等、といった不正行為が行われ、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【10594】

そこで、遊技機伍6によれば、保護手段により、少なくとも払出封印手段が覆われる。これにより、遊技媒体の払い出し動作に関する処理を実行するマイクロチップを搭載する払出制御基板を収納した払出収納手段の払出封印手段を保護手段によって覆うことで、不正に払出制御基板が交換される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

40

【10595】

遊技機伍0から伍6のいずれかにおいて、  
実行中の遊技に関する遊技情報を記憶する記憶手段（例えば、RAM203）と、  
該記憶手段に記憶されている前記遊技情報を、所定の操作（例えば、電源オン時に押下操作）が行われることで消去する消去手段（例えば、RAM消去スイッチ122）と、を備え、  
前記保護手段は、  
少なくとも前記消去手段を覆うことを特徴とする遊技機伍7。

50

## 【 1 0 5 9 6 】

遊技機伍 7 によれば、遊技機伍 0 から伍 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段により、実行中の遊技に関する情報が記憶され、消去手段に所定の操作が行われることより、記憶手段に記憶されている遊技情報が消去される。そして、保護手段により消去手段が覆われる。これにより、遊技に関する情報を消去可能な消去手段を保護手段によって覆うことで、不正に遊技に関する情報が消去される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

## 【 1 0 5 9 7 】

遊技機伍 7 において、  
前記消去手段は、  
第 1 条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶される情報を消去し、  
前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立した場合に、前記遊技価値が導出される確率を更新することを特徴とする遊技機伍 8。

10

## 【 1 0 5 9 8 】

遊技機伍 8 によれば、遊技機伍 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、消去手段により、第 1 条件が成立した場合に、記憶手段に記憶される情報が消去され、第 1 条件と異なる第 2 条件が成立した場合に、遊技価値が導出される確率が更新される。これにより、消去手段によって、異なる条件によって記憶手段の消去と設定手段による確率の変更とを行うことができ、少ない部材で遊技機の各種設定を行い、製造コストを削減することができる、という効果がある。

20

## 【 1 0 5 9 9 】

遊技機伍 0 から伍 8 のいずれかにおいて、  
前記支持体は、  
複数の板体を組み合わせて形成し、  
前記保護手段は、  
前記板体のいずれか 1 つ（例えば、右側板 1 1 d）に片持ち梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機伍 9。

## 【 1 0 6 0 0 】

遊技機伍 9 によれば、遊技機伍 0 から伍 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の板体を組み合わせて支持体が形成され、保護手段が片持ち梁状に板体のいずれか 1 つに取り付けられる。これにより、簡易な構造で影響手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

30

## 【 1 0 6 0 1 】

なお、「片持ち梁状」とは、保護手段の一端が固定され、他端が固定されずに自由な状態にある梁状のことである。

## 【 1 0 6 0 2 】

遊技機伍 0 から伍 9 のいずれかにおいて、  
前記保護手段は、  
透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機伍 1 0。

40

## 【 1 0 6 0 3 】

遊技機伍 1 0 によれば、遊技機伍 0 から伍 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から影響手段を確認することが可能となり、影響手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

## 【 1 0 6 0 4 】

< 陸群：パチンコ機裏面側のカバー同士を連結 >

従来、遊技機の裏面側には、遊技の各種設定や処理を実行する複数の制御手段が配設さ

50

れ、各制御手段が搭載された開閉体の閉鎖時には、遊技者が上記制御手段に接触することができないように構成されている。一方、ホール関係者は、ホールの営業時間外において、開閉体を開放して、制御手段に対する各種設定やメンテナンス作業を実行する（例えば、特許文献１（特開２０１５－０２４２０２号公報））。

【１０６０５】

しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から制御手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【１０６０６】

陸群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの制御手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【１０６０７】

支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、

該開閉体の遊技機裏面側に搭載されて、遊技の制御を行う第１制御手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４）及び第２制御手段（例えば、主制御装置１１０又は払出制御装置１１１）と、

前記開閉体の遊技機裏面側に設けられ、少なくとも前記第１制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部を覆う第１保護手段（例えば、裏バック９２）と、

前記支持体に設けられ、少なくとも前記第２制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部を覆う第２保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）と、を備え、

前記第１保護手段の一部が、前記第２保護手段の一部と遊技機裏面方向に重畳して当接するように形成されることを特徴とする遊技機陸０。

【１０６０８】

遊技機陸０によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、開閉体の遊技機裏面側に遊技の制御を行う第１制御手段および第２制御手段が搭載される。そして、開閉体の遊技機裏面側に搭載された第１保護手段により、少なくとも第１制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部が覆われる。また、支持体に設けられた第２保護手段により、少なくとも第２制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部が覆われる。ここで、第１保護手段の一部が、第２保護手段の一部と遊技機裏面方向に重畳して当接するように形成される。これにより、第１制御手段と第２制御手段とをそれぞれ覆う第１保護手段と第２保護手段との隙間をなくし、遊技機裏面側から針金等が遊技機内部に入り込む余地がなくなるので、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。また、開閉体に設けられた第１保護手段が、支持体に設けられた第２保護手段と遊技機裏面方向に重畳するように形成されることで、開閉体が支持体から開放された場合であっても、開閉体の第１保護手段と支持体の第２保護手段とが干渉し合わないため、メンテナンス作業等において余分な作業を増やすことなく、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０６０９】

遊技機陸０において、

前記開閉体は、

前記第１制御手段を前記第２制御手段より上方に設置し、

前記第１保護手段は、

前記第１制御手段の遊技機裏面側を覆う第１保護部と、

該第１保護部の下方であって、遊技機裏面側に突出する第１突出部（例えば、下辺突部）と、を備え、

第２保護手段は、

前記第２制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部を覆う第２保護部と、

該第１保護部の上方であって、遊技機正面側に突出する第２突出部（例えば、上辺突部）と、を備え、

10

20

30

40

50



前記第 1 突出部が、第 2 突出部と遊技機上下方向に重畳するように形成されることを特徴とする遊技機陸 1。

【10610】

遊技機陸 1 によれば、遊技機陸 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、開閉体において、第 1 制御手段が第 2 制御手段より上方に配置される。また、第 1 保護手段に設けられた第 1 保護部により、第 1 制御手段の遊技機裏面側が覆われ、その第 1 保護部の下方に設けられた第 1 突出部が、遊技機裏面側へ突出される。さらに、第 1 保護手段に設けられた第 2 保護部により、第 2 制御手段の遊技機裏面側が覆われ、その第 2 保護部の上方に設けられた第 2 突出部が、遊技機正面側へ突出される。そして、第 1 突出部が、第 2 突出部と遊技機上下方向に重畳するように形成される。これにより、第 1 保護手段と第 2 保護手段とのそれぞれの突出部が鉛直方向に折り重なるように形成されるので、第 1 保護手段と第 2 保護手段との隙間をなくすることができる。よって、遊技機裏面側からの針金等の侵入を効果的に防ぐことができ、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

10

【10611】

遊技機陸 0 又は陸 1 において、

前記支持体は、

複数の板体を組み合わせて形成し、

前記第 2 保護手段は、

前記板体のいずれか 1 つ（例えば、右側板 11d）に片持ち梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機陸 2。

20

【10612】

遊技機陸 2 によれば、遊技機陸 0 又は陸 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の板体を組み合わせて支持体が形成され、第 2 保護手段が片持ち梁状に板体のいずれか 1 つに取り付けられる。これにより、簡易な構造で第 2 制御手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【10613】

なお、「片持ち梁状」とは、保護手段の一端が固定され、他端が固定されずに自由な状態にある梁状のことである。

30

【10614】

遊技機陸 2 において、

前記第 1 保護手段は、

前記開閉体に、少なくとも該第 1 保護手段の一端と他端とがそれぞれ固定される両端固定梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機陸 3。

【10615】

遊技機陸 3 によれば、遊技機陸 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも第 1 保護手段の一端と他端とがそれぞれ固定される両端固定梁状に開閉体に取り付けられる。これにより、片持ち梁状に支持体に取り付けられた第 2 保護手段に対して遊技機裏面側から衝撃が加わった場合であっても、両端固定梁状に開閉体に取り付けられた第 1 保護手段によって、第 2 保護手段の剛性を補填することができる。よって、遊技機裏面側から衝撃等が与えられた場合であっても、第 2 保護手段が破損することを防止することができる、という効果がある。

40

【10616】

遊技機陸 0 から陸 3 のいずれかにおいて、

前記開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠 20）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第 1 始動口 64a）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤 13）と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット 112a）と、

50

該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて抽選情報  
を取得する抽選情報取得手段（例えば、保留球格納エリア 2 0 3 B）と、

前記抽選情報取得手段により取得された前記抽選情報を判定する判定手段（例えば、変  
動開始処理（S 3 0 7））と、

該判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技者に所定の遊技価  
値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（S 1 0 3））と、

前記判定手段による前記特定判定結果が導出される確率を設定変更可能な設定手段（例  
えば、設定キー 5 0 1）と、を備え、

前記第 2 保護手段は、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段  
を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手  
段を操作可能にすることを特徴とする遊技機陸 4。

10

【1 0 6 1 7】

遊技機陸 4 によれば、遊技機陸 0 から陸 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即  
ち、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載さ  
れ、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、  
発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、発射手段により発射された遊技球  
が入球手段に入球したことに基づいて、抽選情報取得手段により抽選情報が取得される。  
そして、判定手段により、抽選情報取得手段によって取得された抽選情報が判定され、判  
定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技価値付与手段により、遊  
技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、判定手段による特定判定  
結果が導出される確率が設定変更可能に構成される。そして、第 2 保護手段により、施錠  
装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、  
開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これによ  
り、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ  
、開閉体が支持体に施錠されている場合には、第 2 保護手段によって設定手段を操作困難  
にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を  
向上することができる、という効果がある。

20

【1 0 6 1 8】

遊技機陸 0 から陸 4 のいずれかにおいて、

30

前記開閉体を前記支持体に対して閉鎖した場合に、前記第 1 保護手段の一部と前記第 2  
保護手段の一部とが係合する係合手段、を備えていることを特徴とする遊技機陸 5。

【1 0 6 1 9】

遊技機陸 5 によれば、遊技機陸 0 から陸 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即  
ち、開閉体を支持体に対して閉鎖した場合に、係合手段により、第 1 保護手段の一部と第  
2 保護手段の一部とが係合される。これにより、開閉体の閉鎖時に第 1 保護手段と第 2 保  
護手段とが係合されることで、第 1 保護手段と第 2 保護手段との隙間をなくすることがで  
きる。よって、開閉体の閉鎖時における遊技機裏面側からの針金等の侵入を効果的に防ぐこ  
とができ、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果があ  
る。

40

【1 0 6 2 0】

遊技機陸 5 において、

前記施錠装置は、

遊技機前面側から操作可能に構成され、

所定操作されることで前記係合手段による前記第 1 保護手段および前記第 2 保護手段の  
係合を解除する係合解除手段を備えていることを特徴とする遊技機陸 6。

【1 0 6 2 1】

遊技機陸 6 によれば、遊技機陸 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠  
装置が遊技機前面側から操作可能に構成され、施錠装置に設けられた係合解除手段により  
、所定操作されることで係合手段による第 1 保護手段および第 2 保護手段の係合が解除さ

50

れる。これにより、遊技機前面側から第 1 保護手段と第 2 保護手段との係合を解除することができるので、開閉体を支持体から開放する場合であっても、遊技機前面側から係合解除手段を所定操作して第 1 保護手段と第 2 保護手段の係合を解除することで、開閉体を支持体から支障なく開放することができる、という効果がある。

【 1 0 6 2 2 】

遊技機陸 0 から陸 6 のいずれかにおいて、

前記第 1 保護手段は、

前記開閉体に対して開閉可能に支持されることを特徴とする遊技機陸 7。

【 1 0 6 2 3 】

遊技機陸 7 によれば、遊技機陸 0 から陸 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 保護手段が、開閉体に対して開閉可能に支持される。これにより、第 1 保護手段の一部が第 2 保護手段の一部と遊技機裏面方向に重畳するため、開閉体の閉鎖時に、第 1 保護手段が遊技機裏面方向へ開放されることを防止することができる、という効果がある。

10

【 1 0 6 2 4 】

< 漆群：舌群の 2 種バージョン >

支持体（例えば、外枠 1 1）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠 1 2）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠 2 0）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第 1 始動口 6 4 a）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤 1 3）と、

20

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（S 1 0 3））と、を備えた遊技機において、

前記遊技価値付与手段によって付与される前記遊技価値を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー 5 0 1）、を備え、

前記支持体は、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材 1 4 0）、を備えていることを特徴とする遊技機漆 0。

30

【 1 0 6 2 5 】

遊技機漆 0 によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、遊技価値付与手段によって付与される遊技価値が設定変更可能に構成される。そして、支持体に設けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって設定手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

40

【 1 0 6 2 6 】

< 捌群：舌群の上位バージョン >

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、

50

その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある。

【10627】

上記遊技機の中には、例えば、遊技者に付与する遊技価値を取得条件や取得内容等の遊技設定を、ホール関係者が変更できる機能を備えた遊技機がある（例えば、特許文献：特開2015-024202号公報）。

【10628】

このような遊技機に対して、不正行為により遊技設定が変更されるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【10629】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為による遊技設定の変更を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【10630】

支持体（例えば、外枠11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠12）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠20）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第1始動口64a）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤13）と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

前記発射手段によって発射された遊技球が前記入球手段に入球した場合、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（S103））と、を備えた遊技機において、

遊技者に対する有利度合いを複数段階に設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー501）、を備え、

前記支持体は、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材140）、を備えていることを特徴とする遊技機10。

【10631】

遊技機10によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、その発射手段によって発射された遊技球が入球手段に入球した場合に、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、遊技者に対する有利度合いが複数段階に設定変更可能に構成される。そして、支持体に設けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって設定手段を操作困難にすることができる。よって、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【10632】

なお、「遊技者に対する有利度合い」とは、例えば、第1図柄の大当たり確率や、第1図柄で大当たりした場合における大当たり図柄の選択確率、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、確率変動状態）への移行確率、1の入賞口に入賞した場合に賞球個数、遊技球の流下態様を変更する可動役物の駆動時間若しくは駆動態様、遊技球の流下態様に影響を与える部材の傾斜態様、遊技機自体の傾斜態様等、遊技者が遊技を行う上で、遊技者に

10

20

30

40

50

とって有利な状況に対して影響する部材や処理のいずれであってもよい。

【10633】

< 玖群：式群の横方向対応バージョン >

従来、遊技機の裏面側には、遊技の各種設定を行う設定手段が配設され、該設定手段が搭載された開閉体の閉鎖時には、遊技者が上記設定手段に接触することができないように構成されている。一方、ホール関係者は、ホールの営業時間外において、開閉体を開放して、各種メンテナンス作業や設定手段に対する設定作業を実行する（例えば、特許文献1（特開2015-024202号公報））。

【10634】

しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から設定手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

10

【10635】

玖群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの設定手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【10636】

支持体（例えば、外枠11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠12）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠20）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技の各種設定を行う設定手段（例えば、設定キー501）と、

20

該設定手段を保護する保護手段（例えば、保護カバー部材140）と、を備え、

該遊技機を遊技場に設置した場合に、前記保護手段を脱着不能に構成（例えば、右側板11dの外側から固定ビス11gを羅入して、パチンコ機10を島設備に隙間なく設置）することを特徴とする遊技機玖0。

【10637】

遊技機玖0によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された設定手段により、遊技の各種設定が行われる。そして、保護手段により、設定手段が保護される。ここで、遊技機を遊技場に設置した場合に、保護手段が脱着不能に構成される。これにより、遊技機を遊技場に設置した状態において、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段が、遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

30

【10638】

支持体（例えば、外枠11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠12）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠20）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技の各種設定を行う設定手段（例えば、設定キー501）と、

40

該設定手段を保護する保護手段（例えば、保護カバー部材140）と、を備え、

前記施錠装置によって前記開閉体と前記支持体とを施錠した場合に、前記保護手段を脱着不能に構成（例えば、右側板11dの内壁に保護カバー部材140の取付面151を当接させた状態で、右側板11dの外側から固定ビス11gを羅入）することを特徴とする遊技機玖1。

【10639】

遊技機玖1によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された設定手段により、遊技の各種設定が行われる。そして、保護手段により、設定手段が保護される。ここで、施錠装置により支持体と開閉体とを施錠した場合に、保護手段が脱着不能に構成される。これにより、支持体と開閉体とを施錠した状態において、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段が

50

、遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

【10640】

遊技機玖〇又は玖一において、  
前記設定手段は、  
所定の鍵を挿入可能な鍵穴を有し、  
該鍵穴は、

前記施錠装置によって前記支持体と前記開閉体とが施錠されている場合に、該遊技機裏面方向を向くことを特徴とする遊技機玖二。

【10641】

10

遊技機玖二によれば、遊技機玖〇又は玖一の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段に設けられた鍵穴に所定の鍵を挿入可能に構成され、施錠装置によって支持体と開閉体とが施錠されている場合に、鍵穴が遊技機裏面方向を向くように構成される。これにより、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段によって、設定手段に対する遊技機裏面側からの不正行為を防止することができる、という効果がある。

【10642】

遊技機玖〇又は玖一において、  
前記設定手段は、  
所定の鍵を挿入可能な鍵穴を有し、  
該鍵穴は、

20

前記施錠装置によって前記支持体と前記開閉体とが施錠されている場合に、該遊技機側方を向くことを特徴とする遊技機玖三。

【10643】

遊技機玖二によれば、遊技機玖〇又は玖一の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段に設けられた鍵穴に所定の鍵を挿入可能に構成され、施錠装置によって支持体と開閉体とが施錠されている場合に、鍵穴が遊技機側方（右方向又は左方向）を向くように構成される。これにより、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段によって、設定手段に対する遊技機側方からの不正行為を防止することができる、という効果がある。

【10644】

30

< 一群：設定変更による大当たりアップ分をハズレで吸収 >

従来より、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤に設けられた遊技領域に向けて遊技球等の遊技媒体を発射し、該遊技領域に設けられた複数の入球口のいずれかへ遊技球が入球することに基づいて当否抽選を行い、該当否抽選において当たり等の有利状態に当選した場合に、通常では閉鎖されている可変入球手段を開放して、遊技者に所定の遊技価値が付与されるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【10645】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

40

【10646】

一群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【10647】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

該判定手段によって第1遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、

50

遊技者に所定の第 1 遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第 1 遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 0））と、

前記判定手段によって第 2 遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第 1 遊技価値と異なる第 2 遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第 2 遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 4））と、

前記判定手段による前記第 1 遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S 4 0 0 5）の S 4 1 2 1）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第 1 遊技結果に対応する第 1 値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第 2 遊技結果に対応する第 2 値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第 1 値または前記第 2 値以外の第 3 値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第 1 値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第 1 値の導出確率の変更に伴って、前記第 3 値の導出確率が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機 0。

#### 【1 0 6 4 8】

遊技機 0 によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第 1 遊技結果が導出されることに基づいて、第 1 遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第 1 遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第 2 遊技結果が導出されることに基づいて、第 2 遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第 2 遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第 1 遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第 1 遊技結果に対応する第 1 値と、第 2 遊技結果に対応する第 2 値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第 1 値または第 2 値以外の第 3 値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、設定手段によって設定された設定値によっては、当否記憶手段において、第 1 値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第 1 値の導出確率の変更に伴って、判定情報取得手段により、第 3 値の導出確率が変更されるように構成される。これにより、設定値によっては、遊技者に遊技価値が付与される第 1 値と、遊技者に遊技価値が付与されない第 3 値との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

#### 【1 0 6 4 9】

遊技機 0 において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合、前記第 2 値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でも小当たり乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機 1。

#### 【1 0 6 5 0】

遊技機 1 によれば、遊技機 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が変更された場合、当否記憶手段における第 2 値の導出確率が変更されないように構成されている。

## 【 1 0 6 5 1 】

従来、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）に関し、検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第 1 値および第 2 値の導出確率が適正な値となるように第 1 値および第 2 値を配分する必要がある。

## 【 1 0 6 5 2 】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第 1 値の導出確率を変更する場合に、第 2 値の導出確率を変更させてしまうと、設定値毎に第 1 値の導出確率に基づく第 1 遊技価値の出玉率と第 2 値の導出確率に基づく第 2 遊技価値の出玉率とを複合してそれぞれ計算する必要が生じ、設定値毎の総合的な出玉率の計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時の工数が増大してしまうおそれがある。

## 【 1 0 6 5 3 】

そこで、遊技機－1 によれば、設定変更に伴って第 1 値の導出確率が変更された場合であっても、第 2 値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第 1 遊技価値の当選確率のみ（即ち、第 1 遊技結果の出現率のみ）を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

## 【 1 0 6 5 4 】

遊技機－0 又は－1 において、

前記第 3 値は、

前記第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値（例えば、設定値「1」）において、該第 1 設定値から前記第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値（例えば、設定値「6」）における前記第 1 値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機－2。

## 【 1 0 6 5 5 】

遊技機－2 によれば、遊技機－0 又は－1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値において、その第 1 設定値から第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値における第 1 値の増加分、第 3 値が設けられている。これにより、すべての設定値において、設定変更によって変更される第 1 値をすべて第 3 値から変更することができる。よって、設定値毎の出玉率の計算を、第 1 遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

## 【 1 0 6 5 6 】

遊技機－0 から－2 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機－3。

## 【 1 0 6 5 7 】

遊技機－3 によれば、遊技機－0 から－2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ

10

20

30

40

50



均等に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【10658】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1段階下の導出確率から同一値（例えば、1%）ずつ増加する場合や、1段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5%）ずつ増加する場合等が例示される。

【10659】

遊技機－0から－2のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機－4。

【10660】

遊技機－4によれば、遊技機－0から－2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【10661】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2倍、4倍、8倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【10662】

遊技機－0から－4のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第1値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第1値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機－5。

【10663】

遊技機－5によれば、遊技機－0から－4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第1値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、第1値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された1つ1つの第1値を判定する必要がなく、判定すべき値が第1値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【10664】

遊技機－0から－4のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第1値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第1値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機－6。

## 【 1 0 6 6 5 】

遊技機－６によれば、遊技機－０から－４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

## 【 1 0 6 6 6 】

遊技機－０から－６のいずれかにおいて、  
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、  
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、  
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、  
前記判定情報取得手段は、  
前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、  
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、  
前記判定手段は、  
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、  
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、  
前記当否記憶手段は、  
前記設定手段によって設定される１の所定設定値（例えば、設定値「１」）において、前記第１判定手段および前記第２判定手段による前記第１遊技結果の導出確率（例えば、ともに０．５％）が同等となるように前記第１値を記憶し、  
前記設定手段によって設定される前記所定設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）より、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が高くなるように前記第２値を記憶し、  
前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）が同等となるように前記第２値を記憶し、  
前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が同等となるように前記第２値を記憶することを特徴とする遊技機－７。

## 【 1 0 6 6 7 】

遊技機－７によれば、遊技機－０から－６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。ここで、設定手段によって設定される１の所定設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段および第２判定

10

20

30

40

50

手段による第 1 遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第 1 値が記憶される一方、設定手段によって設定される所定設定値において、第 1 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率より、第 2 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率が高くなるように、当否記憶手段に第 2 値が記憶される。また、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第 1 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第 2 値が記憶されるとともに、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第 2 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第 2 値が記憶される。これにより、設定値毎および各判定情報毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

#### 【10668】

遊技機一 7 において、

前記第 1 遊技価値付与手段は、

前記第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第 1 遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S5712））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第 2 入球手段より前記第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 2 判定情報より前記第 1 判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第 1 入球手段により前記第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 1 判定情報より前記第 2 判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機一 8。

#### 【10669】

遊技機一 8 によれば、遊技機一 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第 1 遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第 2 入球手段より第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 2 判定情報より第 1 判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第 1 入球手段より第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 1 判定情報より第 2 判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで大凡の計算をすることが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

#### 【10670】

遊技機一 7 又は一 8 において、

前記第 1 判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置 39）において第 1 識別情報の第 1 動的表示を実行する第 1 動的表示実行手段（例えば、第 1 特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第 2 判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示を実行する第 2 動的表示実行手段（例えば、第 2 特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示と前記第 2 動的表示実行手段による

前記第 2 動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機－ 9。

【 1 0 6 7 1 】

遊技機－ 9 によれば、遊技機－ 7 又は－ 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段の判定結果に基づいて、第 1 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報の第 1 動的表示が実行される。また、第 2 判定手段の判定結果に基づいて、第 2 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示が実行される。そして、表示手段により、第 1 動的表示実行手段による第 1 動的表示と第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

10

【 1 0 6 7 2 】

従来より、第 1 識別情報の第 1 動的表示と第 2 識別情報の第 2 動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第 1 遊技結果および第 2 遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【 1 0 6 7 3 】

そこで、遊技機－ 9 によれば、第 1 動的表示と第 2 動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第 1 判定手段における第 2 遊技結果の導出確率を、設定値ごとに变化させないように構成するとともに、第 2 判定手段における第 2 遊技結果の導出確率も、設定値ごとに变化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第 1 遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【 1 0 6 7 4 】

遊技機－ 9 において、

前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示における前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図 2 変更処理（S 5 5 2 0））、を備えていることを特徴とする遊技機－ 1 0。

30

【 1 0 6 7 5 】

遊技機－ 1 0 によれば、遊技機－ 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 1 判定手段に設けられた結果変更手段により、その第 2 動的表示における第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

40

【 1 0 6 7 6 】

遊技機－ 9 において、

50

前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示の進行を一時的に停止し、前記第 1 動的表示に基づく前記第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第 2 動的表示を進行させて前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例 130）、を備えていることを特徴とする遊技機－11。

【10677】

遊技機－11によれば、遊技機－9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第2動的表示の進行が一時的に停止され、第1動的表示に基づく第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第2動的表示が進行されて、第1遊技結果又は第2遊技結果が導出される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【10678】

遊技機－8から－11のいずれかにおいて、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、  
該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第28実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第1遊技結果として所定の第1導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動B」の大当たり種別）に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態（例えば、第28実施形態の「

10

20

30

40

50

確率変動状態」)に移行する第1有利移行手段(例えば、大当たり終了処理(S5712)のS5754:YES)と、

前記第1遊技結果として前記第1導出結果と異なる第2導出結果(例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動a」の大当たり種別)に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態(例えば、第28実施形態の「超確率変動状態」)に移行する第2有利移行手段(例えば、大当たり終了処理(S5712)のS5751:YES)と、を備え、

前記第3動的実行手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における1の端部(例えば、右端)から他方の端部(例えば、左端)へ遊技球が転動する転動時間(例えば、「3秒」)より短く行う短時間パターン(例えば、「0.5秒」)と、

10

前記第2有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン(例えば、「5秒」)と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン(例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長)で前記可動手段を駆動し、

前記第2有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン(例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長)で前記可動手段を駆動し、

20

前記第2特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置(例えば、普通電役64cの下流側)に設けられることを特徴とする遊技機—12。

【10679】

遊技機—12によれば、遊技機—8から—11の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第1遊技結果として所定の第1導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第1有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態に移行される。また、第1遊技結果として第1導出結果と異なる第2導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第2有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態に移行される。ここで、第3動的実行手段により、第1有利遊技状態において、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第3動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第2有利遊技状態において、上記転動時間より、第3動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第1有利遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第2有利遊技状態において、入球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第1有利遊技状態では、第3動的

30

40

50

表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第2遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のパリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

# 【10680】

遊技機一7又は一8において、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

20

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第29実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

30

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

40

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

前記第1値および前記第2値を記憶し、

前記第2特別入球手段は、

該第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第4入球手段（例えば、特別領域スイッチ208h）、を備え、

50

該第 4 入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第 1 遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機  
－ 1 3。

【 1 0 6 8 1 】

遊技機－ 1 3 によれば、遊技機－ 7 又は－ 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。  
即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動  
され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能  
に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困  
難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球  
手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される  
。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 情報取得手段によ  
り、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基  
づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆  
動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、  
少なくとも、第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突  
出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段  
により、所定遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困  
難パターンで可動手段が駆動される一方、遊技状態において、突出時転動手段によって第  
2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当  
否記憶手段としての第 1 当否記憶手段が、第 1 判定手段において用いられ、また、同じく  
当否記憶手段としての第 2 当否記憶手段が、第 2 判定手段において用いられる。ここで、  
第 1 当否記憶手段には、第 1 値が記憶される一方、第 2 値が記憶されず、第 2 当否記憶手  
段には、第 1 値および第 2 値が記憶される。そして、第 2 特別入球手段に設けられた第 4  
入球手段により、第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第 2 入球  
手段に遊技球が入球した場合に、第 1 遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第 1 判定  
手段における当否判定では、第 1 当否記憶手段に第 2 値が記憶されておらず第 1 値が記憶  
されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか否かという遊技性  
になる。一方、第 2 判定手段における当否判定では、第 2 当否記憶手段に第 1 値とともに  
第 2 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか、或  
いは、第 2 遊技結果を導出させて、さらに、第 4 入球手段に遊技球を入球させることで第  
1 遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第 1 判定手段において付与され  
得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせる  
ことができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することが  
できる、という効果がある。

【 1 0 6 8 2 】

遊技機－ 1 3 において、

前記第 2 当否記憶手段は、

前記第 2 値の導出確率を、前記第 1 値の導出確率より高くするように構成されているこ  
とを特徴とする遊技機－ 1 4。

【 1 0 6 8 3 】

遊技機－ 1 4 によれば、遊技機－ 1 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、  
第 2 当否記憶手段において、第 2 値の導出確率が、第 1 値の導出確率より高くなるように  
構成される。これにより、第 2 判定手段における判定において、第 2 値が抽出されること  
に基づく第 2 遊技結果が、第 1 遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、  
第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技  
価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊  
富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 0 6 8 4 】

< 二群：設定変更による大当たりアップ分を他の多い乱数から吸収 >

従来より、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤に設けられた遊技領域に向けて遊技球等

10

20

30

40

50



の遊技媒体を発射し、該遊技領域に設けられた複数の入球口のいずれかへ遊技球が入球することに基づいて当否抽選を行い、該当否抽選において当たり等の有利状態に当選した場合に、通常では閉鎖されている可変入球手段を開放して、遊技者に所定の遊技価値が付与されるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１０６８５】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【１０６８６】

二群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１０６８７】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、

前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第２値の導出確率又は前記第３値の導出確率のうち、導出確率が高い方の導出確率に変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機二〇。

【１０６８８】

遊技機二〇によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第

10

20

30

40

50

2 遊技結果に対応する第 2 値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第 1 値または第 2 値以外の第 3 値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、設定手段によって設定された設定値によっては、当否記憶手段において、第 1 値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第 1 値の導出確率の変更に伴って、判定情報取得手段により、第 2 値の導出確率又は第 3 値の導出確率のうち、導出確率が高い方の導出確率に変更される。これにより、設定値によっては、遊技者に遊技価値が付与される第 1 値と、導出確率が高い役との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【10689】

遊技機二 0 において、  
前記当否記憶手段は、

前記設定手段により設定されるいずれの設定値であっても、導出確率が低い方の値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でも小当たり乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機二 1。

【10690】

遊技機二 1 によれば、遊技機二 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段により設定されるいずれの設定値であっても、当否記憶手段において、導出確率が低い方の値の導出確率に変更されないように構成される。即ち、設定変更に伴って第 1 値の導出確率が増加された場合であっても、導出確率が低い方の値の導出確率を変化させず、導出確率が高い方の値の導出確率を変化させるように構成する。このように構成することで、出現率が低い値に対応する役の出現率からは、遊技者に遊技機の設定値を看破されないようにすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【10691】

遊技機二 0 又は二 1 において、  
前記導出確率が高い値は、

前記第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値（例えば、設定値「1」）において、該第 1 設定値から前記第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値（例えば、設定値「6」）における前記第 1 値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機二 2。

【10692】

遊技機二 2 によれば、遊技機二 0 又は二 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 値の導出確率が最も低い設定値において、その設定値から第 1 値の導出確率が最も高い設定値における第 1 値の増加分、出確率が高い値が設けられている。これにより、設定変更によって変更される第 1 値をすべて導出確率が高い値から変更することができる。よって、導出確率が低い（個数が少ない）値を設定毎に変更されないため、該導出確率が低い値に対応する役の出現率からは、遊技者に遊技機の設定値を看破されないようにすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【10693】

遊技機二 0 から二 2 のいずれかにおいて、  
前記導出確率が高い値は、  
前記第 3 値であることを特徴とする遊技機二 3。

【10694】

遊技機二 3 によれば、遊技機二 0 から二 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 3 値が、導出確率が高い値として設けられる。即ち、第 2 値の導出確率より第 3 値

10

20

30

40

50

の導出確率の方が高く設定されている。

【 1 0 6 9 5 】

従来、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において、出玉率に関し、検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第 1 値および第 2 値の導出確率が適正な値となるように第 1 値および第 2 値を配分する必要がある。

【 1 0 6 9 6 】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第 1 値の導出確率を変更する場合に、第 2 値の導出確率を変更させてしまうと、設定値毎に第 1 値の導出確率に基づく第 1 遊技価値の出玉率と第 2 値の導出確率に基づく第 2 遊技価値の出玉率とを複合してそれぞれ計算する必要が生じ、設定値毎の総合的な出玉率の計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時の工数が増大してしまうおそれがある。

【 1 0 6 9 7 】

そこで、遊技機二 3 によれば、設定変更に伴って第 1 値の導出確率が変更された場合に、第 3 値の導出確率のみ変更させ、第 2 値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第 1 遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【 1 0 6 9 8 】

遊技機二 0 から二 3 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機二 4。

【 1 0 6 9 9 】

遊技機二 4 によれば、遊技機二 0 から二 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第 1 遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【 1 0 7 0 0 】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1 段階下の導出確率から同一値（例えば、1 %）ずつ増加する場合や、1 段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5 %）ずつ増加する場合等が例示される。

【 1 0 7 0 1 】

遊技機二 0 から二 3 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率

10

20

30

40

50

が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機二五。

【10702】

遊技機二五によれば、遊技機二〇から二三の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【10703】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2倍、4倍、8倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【10704】

遊技機二〇から二五のいずれかにおいて、  
前記当否記憶手段は、  
前記第1値を連続した値として記憶し、  
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第1値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機二六。

20

【10705】

遊技機二六によれば、遊技機二〇から二五の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第1値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、第1値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された1つ1つの第1値を判定する必要がなく、判定すべき値が第1値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【10706】

遊技機二〇から二五のいずれかにおいて、  
前記当否記憶手段は、  
前記第1値を非連続の値として記憶し、  
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第1値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機二七。

30

【10707】

遊技機二七によれば、遊技機二〇から二五の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第1値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、個々の第1値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第1値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第1値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第1遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

40

【10708】

遊技機二〇から二七のいずれかにおいて、  
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、  
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段（例えば、第1始動口64a）と、  
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる

50

第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）と、を備え、

前記判定情報取得手段は、

前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第 1 判定情報を取得する第 1 情報取得手段（例えば、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d）と、

前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第 2 判定情報を取得する第 2 情報取得手段（例えば、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e）と、を備え、

前記判定手段は、

前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S 5 5 0 5））と、

前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段（例えば、特図 2 変動開始処理（S 5 5 0 8））と、を備え、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される 1 の所定設定値（例えば、設定値「1」）において、前記第 1 判定手段および前記第 2 判定手段による前記第 1 遊技結果の導出確率（例えば、ともに 0.5%）が同等となるように前記第 1 値を記憶し、

前記設定手段によって設定される前記所定設定値において、前記第 1 判定手段による前記第 2 遊技結果の導出確率（例えば、1%）より、前記第 2 判定手段による前記第 2 遊技結果の導出確率（例えば、94%）が高くなるように前記第 2 値を記憶し、

前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第 1 判定手段による前記第 2 遊技結果の導出確率（例えば、1%）が同等となるように前記第 2 値を記憶し、

前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第 2 判定手段による前記第 2 遊技結果の導出確率（例えば、94%）が同等となるように前記第 2 値を記憶することを特徴とする遊技機 28。

#### 【10709】

遊技機 28 によれば、遊技機 20 から 27 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第 1 入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段に入球可能に構成される。そして、第 1 入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 1 情報取得手段により、判定情報である第 1 判定情報が取得され、第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 2 情報取得手段により、判定情報である第 2 判定情報が取得される。また、第 1 情報取得手段により取得された第 1 判定情報が、判定手段に設けられた第 1 判定手段によって判定され、第 2 情報取得手段により取得された第 2 判定情報が、判定手段に設けられた第 2 判定手段によって判定される。ここで、設定手段によって設定される 1 の所定設定値において、当否記憶手段には、第 1 判定手段および第 2 判定手段による第 1 遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第 1 値が記憶される一方、設定手段によって設定される所定設定値において、第 1 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率より、第 2 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率が高くなるように、当否記憶手段に第 2 値が記憶される。また、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第 1 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第 2 値が記憶されるとともに、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第 2 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第 2 値が記憶される。これにより、設定値毎および各判定情報毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

#### 【10710】

遊技機 28 において、

前記第 1 遊技価値付与手段は、

前記第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第 1 遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第 2 入球手段より前記第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 2 判定情報より前記第 1 判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第 1 入球手段により前記第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 1 判定情報より前記第 2 判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機二 9。

10

#### 【10711】

遊技機二 9 によれば、遊技機二 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第 1 遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第 2 入球手段より第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 2 判定情報より第 1 判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第 1 入球手段より第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 1 判定情報より第 2 判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで大凡の計算をすることが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

#### 【10712】

遊技機二 8 又は二 9 において、

前記第 1 判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 9）において第 1 識別情報の第 1 動的表示を実行する第 1 動的表示実行手段（例えば、第 1 特別図柄の動的表示の実行）と、

30

前記第 2 判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示を実行する第 2 動的表示実行手段（例えば、第 2 特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示と前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機二 10。

#### 【10713】

遊技機二 10 によれば、遊技機二 8 又は二 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段の判定結果に基づいて、第 1 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報の第 1 動的表示が実行される。また、第 2 判定手段の判定結果に基づいて、第 2 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示が実行される。そして、表示手段により、第 1 動的表示実行手段による第 1 動的表示と第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

40

#### 【10714】

従来より、第 1 識別情報の第 1 動的表示と第 2 識別情報の第 2 動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第 1 遊技結果および第 2 遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

50

## 【 1 0 7 1 5 】

そこで、遊技機二 1 0 によれば、第 1 動的表示と第 2 動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第 1 判定手段における第 2 遊技結果の導出確率を、設定値ごとに変化させないように構成するとともに、第 2 判定手段における第 2 遊技結果の導出確率も、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第 1 遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

## 【 1 0 7 1 6 】

遊技機二 1 0 において、  
前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示における前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図 2 変更処理（S 5 5 2 0））、を備えていることを特徴とする遊技機二 1 1。

## 【 1 0 7 1 7 】

遊技機二 1 1 によれば、遊技機二 1 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 1 判定手段に設けられた結果変更手段により、その第 2 動的表示における第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

## 【 1 0 7 1 8 】

遊技機二 1 0 において、  
前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示の進行を一時的に停止し、前記第 1 動的表示に基づく前記第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第 2 動的表示を進行させて前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例 1 3 0）、を備えていることを特徴とする遊技機二 1 2。

## 【 1 0 7 1 9 】

遊技機二 1 2 によれば、遊技機二 1 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間よ

10

20

30

40

50

り長い場合、第2動的表示の進行が一時的に停止され、第1動的表示に基づく第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第2動的表示が進行されて、第1遊技結果又は第2遊技結果が導出される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

#### 【10720】

遊技機二9から二12のいずれかにおいて、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

20

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第28実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

30

前記遊技状態変更手段は、

前記第1遊技結果として所定の第1導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動B」の大当たり種別）に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態（例えば、第28実施形態の「確率変動状態」）に移行する第1有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5754：YES）と、

前記第1遊技結果として前記第1導出結果と異なる第2導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動a」の大当たり種別）に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態（例えば、第28実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第2有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5751：YES）と、を備え、

40

前記第3動的実行手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における1の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0.5秒」）と

、

前記第2有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

50



前記第 1 有利遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役 6 4 c の下流側）に設けられることを特徴とする遊技機 2 1 3。

【 1 0 7 2 1 】

遊技機 2 1 3 によれば、遊技機 2 9 から 2 1 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果に基づいて第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第 1 有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態に移行される。また、第 1 遊技結果として第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果に基づいて第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第 2 有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態に移行される。ここで、第 3 動的実行手段により、第 1 有利遊技状態において、閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第 3 動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第 2 有利遊技状態において、上記転動時間より、第 3 動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第 1 有利遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第 2 有利遊技状態において、入球容易パターンより第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第 2 特別入球手段が、閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第 1 有利遊技状態では、第 3 動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第 2 入球手段に入球され易く、第 2 特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第 2 有利遊技状態では、第 3 動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第 2 入球手段に入球せず、第 2 特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第 1 遊技結果としての第 1 導出結果と第 2 導出結果とで、第 2 遊技結果が導出されたときに第 2 特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 0 7 2 2 】

遊技機 2 8 又は 2 9 において、

前記第 1 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 1 特別入球手段（例えば、大入賞口 6 5 a）と、

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手

10

20

30

40

50

段（例えば、小入賞口 7 2 a）と、

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 6 4 c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 6 7）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア 2 7 3 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4））と

、

該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4）の S 5 8 0 5 又は S 5 8 0 7）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第 2 9 実施形態における普通電役 6 4 c の上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役 6 4 c の突出時間が「0.1 秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役 6 4 c の突出時間が「5 秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 判定手段において用いられる第 1 当否記憶手段（例えば、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）と、

前記第 2 判定手段において用いられる第 2 当否記憶手段（例えば、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2）と、を備え、

前記第 1 当否記憶手段は、

前記第 1 値を記憶する一方、前記第 2 値を記憶せず、

前記第 2 当否記憶手段は、

前記第 1 値および前記第 2 値を記憶し、

前記第 2 特別入球手段は、

該第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第 4 入球手段（例えば、特別領域スイッチ 2 0 8 h）、を備え、

該第 4 入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第 1 遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機 二 1 4。

#### 【1 0 7 2 3】

遊技機 二 1 4 によれば、遊技機 二 8 又は二 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突

10

20

30

40

50

出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第1当否記憶手段が、第1判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第2当否記憶手段が、第2判定手段において用いられる。ここで、第1当否記憶手段には、第1値が記憶される一方、第2値が記憶されず、第2当否記憶手段には、第1値および第2値が記憶される。そして、第2特別入球手段に設けられた第4入球手段により、第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第2入球手段に遊技球が入球した場合に、第1遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第1判定手段における当否判定では、第1当否記憶手段に第2値が記憶されておらず第1値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第2判定手段における当否判定では、第2当否記憶手段に第1値とともに第2値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか、或いは、第2遊技結果を導出させて、さらに、第4入球手段に遊技球を入球させることで第1遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

#### 【10724】

遊技機二14において、

前記第2当否記憶手段は、

前記第2値の導出確率を、前記第1値の導出確率より高くするように構成されていることを特徴とする遊技機二15。

#### 【10725】

遊技機二15によれば、遊技機二14の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2当否記憶手段において、第2値の導出確率が、第1値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第2判定手段における判定において、第2値が抽出されることに基づく第2遊技結果が、第1遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

#### 【10726】

<三群：確変機で、高確率変化分以上&設定変更以上のハズレの割り当てが存在>

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1（特開2017-109085号公報））。

#### 【10727】

しかしながら、上記遊技機において、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【10728】

三群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

#### 【10729】

所定の始動条件の成立（例えば、第 1 始動口 6 4 a への入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置 1 1 0）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S 5 5 0 5））と、

該判定手段によって第 1 遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第 1 遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第 1 遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 0））と、

前記判定手段によって第 2 遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第 1 遊技価値と異なる第 2 遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第 2 遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 4））と、

前記判定手段による前記第 1 遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S 4 0 0 5）の S 4 1 2 1）と、を備えた遊技機において、

遊技状態を、所定の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、「確率変動状態」）へ変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2））と、

該遊技状態変更手段によって前記所定遊技状態から前記有利遊技状態に変更された場合に、前記第 1 遊技結果の導出確率を変更する確率変更手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S 5 5 0 5）の S 5 5 1 6）と、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第 1 遊技結果に対応する第 1 値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第 2 遊技結果に対応する第 2 値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）と、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第 1 値または前記第 2 値以外の第 3 値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記所定遊技状態において用いられる所定当否記憶手段（例えば、特別図柄の低確率状態において参照される特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）と、

前記有利遊技状態において用いられる有利当否記憶手段（例えば、特別図柄の高確率状態において参照される特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）と、を備え、

前記設定手段は、

少なくとも、遊技者にとって最も不利な最低設定値（例えば、設定値「1」）と、遊技者にとって最も有利な最高設定値（例えば、設定値「6」）と、を設定可能に構成され、

前記第 3 値は、

少なくとも前記最低設定値の前記所定遊技状態において、前記最低設定値における前記所定当否記憶手段に記憶される前記第 1 値の個数（例えば、5 0 個）と、前記最高設定値における前記有利当否記憶手段に記憶される前記第 1 値の個数（例えば、6 0 0 個）との差分以上の個数が設けられていることを特徴とする遊技機 3 0。

【1 0 7 3 0】

遊技機 3 0 によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第 1 遊技結果が導出されることに基づいて、第 1 遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第 1 遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第 2 遊技結果が導出されることに基づいて、第 2 遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第 2 遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第 1 遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。また、遊技状態変更手段により、遊技状態が、所定の所定遊技状態から、遊技者にとって有利な有利遊技状態へ変更される。そして、その遊技状態変更手段によって所定遊技状態から有利遊技状態へ変更

10

20

30

40

50

された場合に、確率変更手段により、第1遊技結果の導出確率に変更される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、当否記憶手段に設けられた所定当否記憶手段が、所定遊技状態において用いられ、同じく当否記憶手段に設けられた有利当否記憶手段が、有利遊技状態において用いられる。さらに、設定手段により、少なくとも、遊技者にとって最も不利な最低設定値と、遊技者にとって最も有利な最高設定値とに設定可能に構成される。そして、最低設定値において所定当否記憶手段に記憶される第1値の個数と、最高設定値において有利当否記憶手段に記憶される第1値の個数との差分以上の個数の第3値が、最低設定値の所定遊技状態において設けられている、即ち、すべての設定値において、設定変更に伴う第1値の個数を第3値から変更可能に構成し、また、いずれの設定値であっても遊技状態が変更されたことに伴って第1値の個数が変更された場合に、その変更分設けられた第3値から変更可能に構成する。これにより、設定値毎と導出確率との出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

#### 【10731】

遊技機三0において、

前記当否記憶手段は、

前記確率変更手段によって前記第1遊技結果の導出確率に変更された場合、前記第2値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、特別図柄の確率に変更された場合でも小当たり乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機三1。

20

#### 【10732】

遊技機三1によれば、遊技機三0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率変更手段によって前記第1遊技結果の導出確率に変更された場合、当否記憶手段における第2値の導出確率に変更されないように構成される。これにより、第1遊技結果の導出確率に変更された場合であっても、第2値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、遊技状態毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

30

#### 【10733】

遊技機三0又は三1において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合、前記第2値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でも小当たり乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機三2。

#### 【10734】

遊技機三2によれば、遊技機三0又は三1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が変更された場合、当否記憶手段における第2値の導出確率に変更されないように構成されている。これにより、設定変更に伴って第1値の導出確率に変更された場合であっても、第2値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

40

#### 【10735】

遊技機三0から三2のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

50

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機三 3。

【10736】

遊技機三 3 によれば、遊技機三 0 から三 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第 1 遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【10737】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1 段階下の導出確率から同一値（例えば、1%）ずつ増加する場合や、1 段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5%）ずつ増加する場合等が例示される。

【10738】

遊技機三 0 から三 2 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1）、を備え、

20

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機三 4。

【10739】

遊技機三 4 によれば、遊技機三 0 から三 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第 1 遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

30

【10740】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2 倍、4 倍、8 倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【10741】

遊技機三 0 から三 4 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第 1 値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機三 5。

40

【10742】

遊技機三 5 によれば、遊技機三 0 から三 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第 1 値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第 1 遊技価値の判定を、第 1 値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された 1 つ 1 つの第 1 値を判定する必要がなく、判定

50

すべき値が第 1 値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【 1 0 7 4 3 】

遊技機三 0 から三 4 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第 1 値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機三 6。

【 1 0 7 4 4 】

遊技機三 6 によれば、遊技機三 0 から三 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第 1 値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第 1 遊技価値の判定を、個々の第 1 値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第 1 値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第 1 値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第 1 遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【 1 0 7 4 5 】

遊技機三 0 から三 6 のいずれかにおいて、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a ）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第 1 入球手段（例えば、第 1 始動口 6 4 a ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b ）と、を備え、

前記判定情報取得手段は、

前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第 1 判定情報を取得する第 1 情報取得手段（例えば、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d ）と、

前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第 2 判定情報を取得する第 2 情報取得手段（例えば、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e ）と、を備え、

前記判定手段は、

前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S 5 5 0 5 ））と、

前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段（例えば、特図 2 変動開始処理（S 5 5 0 8 ））と、を備え、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される 1 の所定設定値（例えば、設定値「1」）において、前記第 1 判定手段および前記第 2 判定手段による前記第 1 遊技結果の導出確率（例えば、ともに 0 . 5 % ）が同等となるように前記第 1 値を記憶し、

前記設定手段によって設定される前記所定設定値において、前記第 1 判定手段による前記第 2 遊技結果の導出確率（例えば、1 % ）より、前記第 2 判定手段による前記第 2 遊技結果の導出確率（例えば、9 4 % ）が高くなるように前記第 2 値を記憶し、

前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第 1 判定手段による前記第 2 遊技結果の導出確率（例えば、1 % ）が同等となるように前記第 2 値を記憶し、

前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第 2 判定手段による前記第 2 遊技結果の導出確率（例えば、9 4 % ）が同等となるように前記第 2 値を記憶することを特徴とする遊技機三 7。

【 1 0 7 4 6 】

遊技機三 7 によれば、遊技機三 0 から三 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第 1 入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第 1 入球手段と

10

20

30

40

50

異なる第 2 入球手段に入球可能に構成される。そして、第 1 入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 1 情報取得手段により、判定情報である第 1 判定情報が取得され、第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 2 情報取得手段により、判定情報である第 2 判定情報が取得される。また、第 1 情報取得手段により取得された第 1 判定情報が、判定手段に設けられた第 1 判定手段によって判定され、第 2 情報取得手段により取得された第 2 判定情報が、判定手段に設けられた第 2 判定手段によって判定される。ここで、設定手段によって設定される 1 の所定設定値において、当否記憶手段には、第 1 判定手段および第 2 判定手段による第 1 遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第 1 値が記憶される一方、設定手段によって設定される所定設定値において、第 1 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率より、第 2 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率が高くなるように、当否記憶手段に第 2 値が記憶される。また、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第 1 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第 2 値が記憶されるとともに、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第 2 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第 2 値が記憶される。これにより、設定値毎および各判定情報毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

#### 【 1 0 7 4 7 】

遊技機三 7 において、

前記所定遊技状態は、

前記第 2 入球手段より前記第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 2 判定情報より前記第 1 判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第 1 入球手段により前記第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 1 判定情報より前記第 2 判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機三 8。

#### 【 1 0 7 4 8 】

遊技機三 8 によれば、遊技機三 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定遊技状態では、第 2 入球手段より第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 2 判定情報より第 1 判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第 1 入球手段より第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 1 判定情報より第 2 判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

#### 【 1 0 7 4 9 】

遊技機三 7 又は三 8 において、

前記第 1 判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 9）において第 1 識別情報の第 1 動的表示を実行する第 1 動的表示実行手段（例えば、第 1 特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第 2 判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示を実行する第 2 動的表示実行手段（例えば、第 2 特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、



前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示と前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機三 9。

【 1 0 7 5 0 】

遊技機三 9 によれば、遊技機三 7 又は三 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段の判定結果に基づいて、第 1 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報の第 1 動的表示が実行される。また、第 2 判定手段の判定結果に基づいて、第 2 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示が実行される。そして、表示手段により、第 1 動的表示実行手段による第 1 動的表示と第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

10

【 1 0 7 5 1 】

従来より、第 1 識別情報の第 1 動的表示と第 2 識別情報の第 2 動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第 1 遊技結果および第 2 遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【 1 0 7 5 2 】

そこで、遊技機三 9 によれば、第 1 動的表示と第 2 動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第 1 判定手段における第 2 遊技結果の導出確率を、設定値ごとに变化させないように構成するとともに、第 2 判定手段における第 2 遊技結果の導出確率も、設定値ごとに变化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第 1 遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【 1 0 7 5 3 】

遊技機三 9 において、

前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示における前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図 2 変更処理（S 5 5 2 0））、を備えていることを特徴とする遊技機三 1 0。

30

【 1 0 7 5 4 】

遊技機三 1 0 によれば、遊技機三 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 1 判定手段に設けられた結果変更手段により、その第 2 動的表示における第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

40

【 1 0 7 5 5 】

50

遊技機三 9 において、  
前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示の進行を一時的に停止し、前記第 1 動的表示に基づく前記第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第 2 動的表示を進行させて前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例 1 3 0）、を備えていることを特徴とする遊技機三 1 1。

10

【1 0 7 5 6】

遊技機三 1 1 によれば、遊技機三 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 2 動的表示の進行が一時的に停止され、第 1 動的表示に基づく第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第 2 動的表示が進行されて、第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果が導出される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【1 0 7 5 7】

遊技機三 8 から三 1 1 のいずれかにおいて、

前記第 1 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 1 特別入球手段（例えば、大入賞口 6 5 a）と、

30

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手段（例えば、小入賞口 7 2 a）と、

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 6 4 c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 6 7）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア 2 7 3 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4））と

40

、  
該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4）の S 5 8 0 5 又は S 5 8 0 7）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第 2 8 実施形態における普通電役 6 4 c の上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動 B」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状

50

態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態（例えば、第28実施形態の「確率変動状態」）に移行する第1有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5754：YES）と、

前記第1遊技結果として前記第1導出結果と異なる第2導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動A」の大当たり種別）に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態（例えば、第28実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第2有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5751：YES）と、を備え、  
前記第3動的実行手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における1の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0.5秒」）と、

前記第2有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第2有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第2特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役64cの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機三12。

【10758】

遊技機三12によれば、遊技機三8から三11の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第1遊技結果として所定の第1導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第1有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態に移行される。また、第1遊技結果として第1導出結果と異なる第2導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第2有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態に移行される。ここで、第3動的実行手段により、第1有利遊技状態において、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第3動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第2有利遊技状態において、上記転動時間より、第3動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第1有利遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第2有利遊技状態において、入球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ

10

20

30

40

50

転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第 1 有利遊技状態では、第 3 動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第 2 入球手段に入球され易く、第 2 特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第 2 有利遊技状態では、第 3 動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第 2 入球手段に入球せず、第 2 特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第 1 遊技結果としての第 1 導出結果と第 2 導出結果とで、第 2 遊技結果が導出されたときに第 2 特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【 1 0 7 5 9 】

遊技機三 7 又は三 8 において、

前記第 1 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 1 特別入球手段（例えば、大入賞口 6 5 a）と、

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手段（例えば、小入賞口 7 2 a）と、

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 6 4 c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 6 7）と、

20

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア 2 7 3 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4））と、

該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4）の S 5 8 0 5 又は S 5 8 0 7）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第 2 9 実施形態における普通電役 6 4 c の上面）、を備え、

30

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役 6 4 c の突出時間が「0.1 秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役 6 4 c の突出時間が「5 秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

40

前記第 1 判定手段において用いられる第 1 当否記憶手段（例えば、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）と、

前記第 2 判定手段において用いられる第 2 当否記憶手段（例えば、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2）と、を備え、

前記第 1 当否記憶手段は、

前記第 1 値を記憶する一方、前記第 2 値を記憶せず、

前記第 2 当否記憶手段は、

前記第 1 値および前記第 2 値を記憶し、

前記第 2 特別入球手段は、

該第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第 4 入球手段（例えば、特別領域

50

スイッチ 208h)、を備え、

該第 4 入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第 1 遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機 313。

【10760】

遊技機 313 によれば、遊技機 37 又は 38 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第 1 当否記憶手段が、第 1 判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第 2 当否記憶手段が、第 2 判定手段において用いられる。ここで、第 1 当否記憶手段には、第 1 値が記憶される一方、第 2 値が記憶されず、第 2 当否記憶手段には、第 1 値および第 2 値が記憶される。そして、第 2 特別入球手段に設けられた第 4 入球手段により、第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第 2 入球手段に遊技球が入球した場合に、第 1 遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第 1 判定手段における当否判定では、第 1 当否記憶手段に第 2 値が記憶されておらず第 1 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第 2 判定手段における当否判定では、第 2 当否記憶手段に第 1 値とともに第 2 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか、或いは、第 2 遊技結果を導出させて、さらに、第 4 入球手段に遊技球を入球させることで第 1 遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【10761】

遊技機 313 において、

前記第 2 当否記憶手段は、

前記第 2 値の導出確率を、前記第 1 値の導出確率より高くするように構成されていることを特徴とする遊技機 314。

【10762】

遊技機 314 によれば、遊技機 313 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 当否記憶手段において、第 2 値の導出確率が、第 1 値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第 2 判定手段における判定において、第 2 値が抽出されることに基づく第 2 遊技結果が、第 1 遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【10763】

< 四群：大当たり以外の複数の役がある場合に、大当たりと小当たりとをともにアップ

10

20

30

40

50

し、そのアップ分を他の役から補填＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。

10

【１０７６４】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【１０７６５】

四群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１０７６６】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

20

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、

前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率、及び、前記判定手段による前記第２遊技結果が導出される確率をとともに変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、

30

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

40

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率及び前記第２値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率及び前記第２値の導出確率の変更に伴って、前記第３値の導出確率が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値及び小当たり乱数値の増加分を、ハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機四０。

【１０７６７】

遊技機四０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって

50

判定される。そして、判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、第1遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第1遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、第2遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第2遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第1遊技結果が導出される確率、及び、判定手段による第2遊技結果が導出される確率が、設定手段によってともに変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第1値または第2値以外の第3値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第1値の導出確率及び第2値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率及び第2値の導出確率の変更に伴って、第3値の導出確率が増加される。これにより、設定値によっては、遊技者に遊技価値が付与される第1値および第2値と、遊技者に遊技価値が付与されない第3値との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

#### 【10768】

遊技機四0において、  
前記第3値は、

前記第1値および前記第2値の導出確率が最も低い第1設定値（例えば、設定値「1」）において、該第1設定値から前記第1値および前記第2値の導出確率が最も高い第2設定値（例えば、設定値「6」）における前記第1値および前記第2値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機四1。

20

#### 【10769】

遊技機四1によれば、遊技機四0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1値および第2値の導出確率が最も低い第1設定値において、その第1設定値から第1値および第2値の導出確率が最も高い第2設定値における第1値および第2値の増加分、第3値が設けられている。これにより、設定変更によって変更される第1値の導出確率及び第2値の導出確率に伴う増加分をすべて第3値から変更することができる。よって、設定毎に第1遊技結果の出現率と第2遊技結果の出現率とがともに変化するため、第1遊技結果の出現率と第2遊技結果の出現率との設定差が生じ難くなり、第1遊技結果の出現率と第2遊技結果の出現率との比較からは設定判別することを困難にすることができる。その結果、設定の判別要素を限定し、遊技者に遊技機の設定を看破し難くして、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

30

#### 【10770】

遊技機四0又は四1において、  
前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率および前記第2値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

40

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率、前記第2値の導出確率、又は、前記第1値及び前記第2値の導出確率が、均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機四2。

#### 【10771】

遊技機四2によれば、遊技機四0又は四1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率および第2値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段に

50

は、第 1 値の導出確率、第 2 値の導出確率、又は、第 1 値および第 2 値の導出確率が、均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第 1 遊技価値の当選確率及び / 又は第 2 遊技価値の当選確率の増加分を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【 1 0 7 7 2 】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1 段階下の導出確率から同一値（例えば、1 %）ずつ増加する場合や、1 段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5 %）ずつ増加する場合等が例示される。

【 1 0 7 7 3 】

遊技機四 0 又は四 1 において、  
前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率及び前記第 2 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率、前記第 2 値の導出確率、又は、前記第 1 値及び前記第 2 値の導出確率が、所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機四 3。

【 1 0 7 7 4 】

遊技機四 3 によれば、遊技機四 0 又は四 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率及び第 2 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率、第 2 値の導出確率、又は、第 1 値および第 2 値の導出確率が、所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第 1 遊技価値の当選確率及び / 又は第 2 遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【 1 0 7 7 5 】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5 %、1 0 %、1 5 %、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2 倍、4 倍、8 倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【 1 0 7 7 6 】

遊技機四 0 から四 3 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第 1 値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機四 4。

【 1 0 7 7 7 】

遊技機四 4 によれば、遊技機四 0 から四 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第 1 値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第 1 遊技価値の判定を、第 1 値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された 1 つ 1 つの第 1 値を判定する必要がなく、判定すべき値が第 1 値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【 1 0 7 7 8 】

遊技機四 0 から四 3 のいずれかにおいて、

10

20

30

40

50



前記当否記憶手段は、

前記第 1 値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第 1 値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機四 5。

【10779】

遊技機四 5 によれば、遊技機四 0 から四 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第 1 値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第 1 遊技価値の判定を、個々の第 1 値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第 1 値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第 1 値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第 1 遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

10

【10780】

遊技機四 0 から四 5 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第 2 値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第 2 値の範囲を変更することを特徴とする遊技機四 6。

【10781】

20

遊技機四 6 によれば、遊技機四 0 から四 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 2 値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第 2 値の範囲が変更される。これにより、判定手段によって第 2 遊技価値の判定を、第 2 値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された 1 つ 1 つの第 2 値を判定する必要がなく、判定すべき値が第 2 値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【10782】

遊技機四 0 から四 5 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第 2 値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第 2 値の個数を変更することを特徴とする遊技機四 7。

30

【10783】

遊技機四 7 によれば、遊技機四 0 から四 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 2 値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第 2 値の個数が変更される。これにより、判定手段によって第 2 遊技価値の判定を、個々の第 2 値の一致判定を行う必要があるが、当否記憶手段における第 2 値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第 2 値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第 2 遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

40

【10784】

遊技機四 0 から四 7 のいずれかにおいて、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット 112 a）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第 1 入球手段（例えば、第 1 始動口 64 a）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 64 b）と、を備え、

50

前記判定情報取得手段は、

前記第1入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報である第1判定情報を取得する第1情報取得手段（例えば、第1保留球格納エリア273d）と、

前記第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報である第2判定情報を取得する第2情報取得手段（例えば、第2保留球格納エリア273e）と、を備え、

前記判定手段は、

前記第1情報取得手段により取得された前記第1判定情報を判定する第1判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

前記第2情報取得手段により取得された前記第2判定情報を判定する第2判定手段（例えば、特図2変動開始処理（S5508））と、を備え、

10

前記第1遊技価値付与手段は、

前記第1遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第1遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S5712））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第2入球手段より前記第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第2判定情報より前記第1判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第1入球手段により前記第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第1判定情報より前記第2判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機四八。

20

#### 【10785】

遊技機四八によれば、遊技機四〇から四七の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第1入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第1入球手段と異なる第2入球手段に入球可能に構成される。そして、第1入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第1情報取得手段により、判定情報である第1判定情報が取得され、第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第2情報取得手段により、判定情報である第2判定情報が取得される。また、第1情報取得手段により取得された第1判定情報が、判定手段に設けられた第1判定手段によって判定され、第2情報取得手段により取得された第2判定情報が、判定手段に設けられた第2判定手段によって判定される。第1遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第1遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第1遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第2入球手段より第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1入球手段より第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、第1判定情報より第2判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

30

40

#### 【10786】

遊技機四八において、

前記第1判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置39）において第1識別情報の第1動的表示を実行する第1動的表示実行手段（例えば、第1特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第2判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第1識別情報と異

50

なる第2識別情報の第2動的表示を実行する第2動的表示実行手段（例えば、第2特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示と前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機四九。

#### 【10787】

遊技機四九によれば、遊技機四八の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段の判定結果に基づいて、第1動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報の第1動的表示が実行される。また、第2判定手段の判定結果に基づいて、第2動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示が実行される。そして、表示手段により、第1動的表示実行手段による第1動的表示と第2動的表示実行手段による第2動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

10

#### 【10788】

従来より、第1識別情報の第1動的表示と第2識別情報の第2動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第1遊技結果および第2遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

20

#### 【10789】

そこで、遊技機四九によれば、第1動的表示と第2動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第1判定手段における第2遊技結果の導出確率を、設定値ごとに变化させないように構成するとともに、第2判定手段における第2遊技結果の導出確率も、設定値ごとに变化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

#### 【10790】

遊技機四九において、

30

前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示における前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図2変更処理（S5520））、を備えていることを特徴とする遊技機四一〇。

#### 【10791】

遊技機四一〇によれば、遊技機四九の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第1判定手段に設けられた結果変更手段により、その第2動的表示における第1遊技結果又は第2遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第

40

50

1 遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【10792】

遊技機四9において、

前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示の進行を一時的に停止し、前記第1動的表示に基づく前記第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第2動的表示を進行させて前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例130）、を備えていることを特徴とする遊技機四11。

10

【10793】

遊技機四11によれば、遊技機四9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第2動的表示の進行が一時的に停止され、第1動的表示に基づく第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第2動的表示が進行されて、第1遊技結果又は第2遊技結果が導出される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【10794】

遊技機四8から四11のいずれかにおいて、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

40

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第28実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

50

前記遊技状態変更手段は、

前記第1遊技結果として所定の第1導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動B」の大当たり種別）に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態（例えば、第28実施形態の「確率変動状態」）に移行する第1有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5754：YES）と、

前記第1遊技結果として前記第1導出結果と異なる第2導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動A」の大当たり種別）に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態（例えば、第28実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第2有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5751：YES）と、を備え、  
前記第3動的実行手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における1の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0.5秒」）と、

前記第2有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第2有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第2特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役64cの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機四12。

【10795】

遊技機四12によれば、遊技機四8から四11の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第1遊技結果として所定の第1導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第1有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態に移行される。また、第1遊技結果として第1導出結果と異なる第2導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第2有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態に移行される。ここで、第3動的実行手段により、第1有利遊技状態において、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第3動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第2有利遊技状態において、上記転動時間より、第3動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第1有利遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入

10

20

30

40

50

球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第2有利遊技状態において、入球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第1有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第2遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【10796】

遊技機四8において、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

20

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

30

前記可動手段は、

少なくとも、前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第29実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

40

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

50

前記第 1 値および前記第 2 値を記憶し、

前記第 2 特別入球手段は、

該第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第 4 入球手段（例えば、特別領域スイッチ 208h）、を備え、

該第 4 入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第 1 遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機四 13。

#### 【10797】

遊技機四 13 によれば、遊技機四 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第 1 当否記憶手段が、第 1 判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第 2 当否記憶手段が、第 2 判定手段において用いられる。ここで、第 1 当否記憶手段には、第 1 値が記憶される一方、第 2 値が記憶されず、第 2 当否記憶手段には、第 1 値および第 2 値が記憶される。そして、第 2 特別入球手段に設けられた第 4 入球手段により、第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第 2 入球手段に遊技球が入球した場合に、第 1 遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第 1 判定手段における当否判定では、第 1 当否記憶手段に第 2 値が記憶されておらず第 1 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第 2 判定手段における当否判定では、第 2 当否記憶手段に第 1 値とともに第 2 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか、或いは、第 2 遊技結果を導出させて、さらに、第 4 入球手段に遊技球を入球させることで第 1 遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

#### 【10798】

遊技機四 13 において、

前記第 2 当否記憶手段は、

前記第 2 値の導出確率を、前記第 1 値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機四 14。

#### 【10799】

遊技機四 14 によれば、遊技機四 13 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 当否記憶手段において、第 2 値の導出確率が、第 1 値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第 2 判定手段における判定において、第 2 値が抽出されることに基づく第 2 遊技結果が、第 1 遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊

10

20

30

40

50

富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【10800】

<五群：大当たり以外の複数の役がある場合に、大当たりアップ分を大当たり以外のそれぞれの役から補填>

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1（特開2017-109085号公報））。

【10801】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い第1役（例えば、大当たり遊技）と、得られる遊技価値が第1役より低い第2役（例えば、小当たり遊技）とを抽選可能な遊技機では、所定範囲で値が更新される乱数カウンタの値を始動入賞に基づいて取得し、設定値毎に設けられた判定テーブルを参照して取得した乱数カウンタの値を判定することで、第1役又は第2役の当否抽選を行うように構成されているものがある。この判定テーブルでは、第1役に対応する第1乱数値の個数と、第2役に対応する第2乱数値の個数と、遊技価値が付与されない第3役（例えば、ハズレ）に対応する乱数値の個数とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となるように構成されているものがある。

【10802】

ここで、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第1乱数値および第2乱数値を配分する必要がある。

【10803】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第1乱数値の導出確率を変更する場合に、固定的な1の所定乱数値から補填する構成であると、第1乱数値の導出確率の変更分、所定乱数値の個数を確保しなければならず、遊技仕様の設計時ににおいて制約が生じてしまい、遊技仕様の設計自由度が低下し、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【10804】

五群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【10805】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

該判定手段によって第1遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって第2遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1遊技価値と異なる第2遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第2遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

10

20

30

40

50



前記判定手段による前記第 1 遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S 4 0 0 5）の S 4 1 2 1）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第 1 遊技結果に対応する第 1 値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第 2 遊技結果に対応する第 2 値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第 1 値または前記第 2 値以外の第 3 値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第 1 値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第 1 値の導出確率の変更に伴って、前記第 2 値の導出確率及び前記第 3 値の導出確率がそれぞれ変更される（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、小当たり乱数及びハズレ乱数値のそれぞれから補填）ことを特徴とする遊技機五 0。

#### 【1 0 8 0 6】

遊技機五 0 によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第 1 遊技結果が導出されることに基づいて、第 1 遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第 1 遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第 2 遊技結果が導出されることに基づいて、第 2 遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第 2 遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第 1 遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第 1 遊技結果に対応する第 1 値と、第 2 遊技結果に対応する第 2 値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第 1 値または第 2 値以外の第 3 値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第 1 値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第 1 値の導出確率の変更に伴って、第 2 値の導出確率および第 3 値の導出確率がそれぞれ変更される。これにより、設定変更に基づいて第 1 値の導出確率の変更分を、第 2 値および第 3 値のそれぞれから補填することが可能となり、第 1 値の導出確率の変更分を固定的な 1 の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、第 1 値の導出確率の変更分、1 の所定乱数値の個数から確保する必要がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

#### 【1 0 8 0 7】

遊技機五 0 において、

前記第 2 値および前記第 3 値は、

前記第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値（例えば、設定値「1」）において、該第 1 設定値から前記第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値（例えば、設定値「6」）における前記第 1 値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機五 1。

#### 【1 0 8 0 8】

遊技機五 1 によれば、遊技機五 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値において、その第 1 設定値から第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値における第 1 値の増加分、第 2 値および第 3 値が設けられている。これにより、設定変更に基づいて第 1 値の導出確率の変更分を、第 2 値および第 3 値のそれぞれから補填することで、第 1 値の変更分を固定的な 1 の所定乱数値から補填する必要がな

10

20

30

40

50

くなる。よって、上記所定乱数値の導出確率を、第 1 値の変更分、1 の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【10809】

遊技機五 0 又は五 1 において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成されているとともに、

前記第 1 値の導出確率の増加に伴って、前記第 2 値及び前記第 3 値が均等に減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機五 2。

【10810】

遊技機五 2 によれば、遊技機五 0 又は五 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成される。また、第 1 値の導出確率の増加に伴って、第 2 値及び第 3 値が均等に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第 1 遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ均等に減少する第 2 遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【10811】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1 段階下の導出確率から同一値（例えば、1%）ずつ増加する場合や、1 段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5%）ずつ増加する場合等が例示される。

【10812】

遊技機五 0 又は五 1 において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成されているとともに、

前記第 1 値の導出確率の増加に伴って、前記第 2 値及び前記第 3 値が所定割合で減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機五 3。

【10813】

遊技機五 3 によれば、遊技機五 0 又は五 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。また、第 1 値の導出確率の増加に伴って、第 2 値及び第 3 値が所定割合に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第 1 遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ所

定割合に減少する第2遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【10814】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2倍、4倍、8倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【10815】

遊技機五0から五3のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第1値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第1値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機五4。

10

【10816】

遊技機五4によれば、遊技機五0から五3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第1値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、第1値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された1つ1つの第1値を判定する必要がなく、判定すべき値が第1値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

20

【10817】

遊技機五0から五3のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第1値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第1値の個数が増えるように構成されていることを特徴とする遊技機五5。

【10818】

遊技機五5によれば、遊技機五0から五3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第1値の個数が増えるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、個々の第1値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第1値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第1値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第1遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

30

【10819】

遊技機五0から五5のいずれかにおいて、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段（例えば、第1始動口64CA）と、

40

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる第2入球手段（例えば、第2始動口64b）と、を備え、

前記判定情報取得手段は、

前記第1入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第1判定情報を取得する第1情報取得手段（例えば、第1保留球格納エリア273d）と、

前記第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第2判定情報を取得する第2情報取得手段（例えば、第2保留球格納エリア273e）と、を備え、

前記判定手段は、

50

前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S 5 5 0 5））と、

前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段（例えば、特図 2 変動開始処理（S 5 5 0 8））と、を備え、

前記第 1 遊技価値付与手段は、

前記第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第 1 遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第 2 入球手段より前記第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 2 判定情報より前記第 1 判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第 1 入球手段により前記第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 1 判定情報より前記第 2 判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機五 6。

【1 0 8 2 0】

遊技機五 6 によれば、遊技機五 0 から五 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第 1 入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段に入球可能に構成される。そして、第 1 入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 1 情報取得手段により、判定情報である第 1 判定情報が取得され、第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 2 情報取得手段により、判定情報である第 2 判定情報が取得される。また、第 1 情報取得手段により取得された第 1 判定情報が、判定手段に設けられた第 1 判定手段によって判定され、第 2 情報取得手段により取得された第 2 判定情報が、判定手段に設けられた第 2 判定手段によって判定される。第 1 遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第 1 遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第 2 入球手段より第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 2 判定情報より第 1 判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第 1 入球手段より第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 1 判定情報より第 2 判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【1 0 8 2 1】

遊技機五 6 において、

前記第 1 判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 9）において第 1 識別情報の第 1 動的表示を実行する第 1 動的表示実行手段（例えば、第 1 特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第 2 判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示を実行する第 2 動的表示実行手段（例えば、第 2 特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示と前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機五 7。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 8 2 2 】

遊技機五 7 によれば、遊技機五 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段の判定結果に基づいて、第 1 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報の第 1 動的表示が実行される。また、第 2 判定手段の判定結果に基づいて、第 2 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示が実行される。そして、表示手段により、第 1 動的表示実行手段による第 1 動的表示と第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

## 【 1 0 8 2 3 】

従来より、第 1 識別情報の第 1 動的表示と第 2 識別情報の第 2 動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第 1 遊技結果および第 2 遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

## 【 1 0 8 2 4 】

そこで、遊技機五 7 によれば、第 1 動的表示と第 2 動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、所定遊技状態では、第 2 入球手段より第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 2 判定情報より第 1 判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第 1 入球手段より第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 1 判定情報より第 2 判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで大凡の計算をすることが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

## 【 1 0 8 2 5 】

遊技機五 7 において、

前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示における前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図 2 変更処理（S 5 5 2 0））、を備えていることを特徴とする遊技機五 8。

## 【 1 0 8 2 6 】

遊技機五 8 によれば、遊技機五 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 1 判定手段に設けられた結果変更手段により、その第 2 動的表示における第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

## 【 1 0 8 2 7 】

遊技機五 7 において、

前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示の進行を一時的に停止し、前記第 1 動的表示に基づく前記第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第 2 動的表示を進行させて前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例 130）、を備えていることを特徴とする遊技機五 9。

【10828】

遊技機五 9 によれば、遊技機五 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 2 動的表示の進行が一時的に停止され、第 1 動的表示に基づく第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第 2 動的表示が進行されて、第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果が導出される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【10829】

遊技機五 6 から五 9 のいずれかにおいて、

前記第 1 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 1 特別入球手段（例えば、大入賞口 65a）と、

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手段（例えば、小入賞口 72a）と、

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 67）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア 273i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、  
該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）の S5805 又は S5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第 28 実施形態における普通電役 64c の上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動 B」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態（例えば、第 28 実施形態の「

10

20

30

40

50

確率変動状態」)に移行する第1有利移行手段(例えば、大当たり終了処理(S5712)のS5754:YES)と、

前記第1遊技結果として前記第1導出結果と異なる第2導出結果(例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動A」の大当たり種別)に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態(例えば、第28実施形態の「超確率変動状態」)に移行する第2有利移行手段(例えば、大当たり終了処理(S5712)のS5751:YES)と、を備え、

前記第3動的実行手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における1の端部(例えば、右端)から他方の端部(例えば、左端)へ遊技球が転動する転動時間(例えば、「3秒」)より短く行う短時間パターン(例えば、「0.5秒」)と、

10

前記第2有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン(例えば、「5秒」)と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン(例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長)で前記可動手段を駆動し、

前記第2有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン(例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長)で前記可動手段を駆動し、

20

前記第2特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置(例えば、普通電役64cの下流側)に設けられることを特徴とする遊技機510。

【10830】

遊技機510によれば、遊技機56から59の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第1遊技結果として所定の第1導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第1有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態に移行される。また、第1遊技結果として第1導出結果と異なる第2導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第2有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態に移行される。ここで、第3動的実行手段により、第1有利遊技状態において、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第3動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第2有利遊技状態において、上記転動時間より、第3動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第1有利遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第2有利遊技状態において、入球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第1有利遊技状態では、第3動的表

30

40

50

示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第2遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のパリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

# 【10831】

遊技機五6において、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

20

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第29実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

30

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

40

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

前記第1値および前記第2値を記憶し、

前記第2特別入球手段は、

該第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第4入球手段（例えば、特別領域スイッチ208h）、を備え、

50



該第4入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第1遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機五11。

【10832】

遊技機五11によれば、遊技機五6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第1当否記憶手段が、第1判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第2当否記憶手段が、第2判定手段において用いられる。ここで、第1当否記憶手段には、第1値が記憶される一方、第2値が記憶されず、第2当否記憶手段には、第1値および第2値が記憶される。そして、第2特別入球手段に設けられた第4入球手段により、第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第2入球手段に遊技球が入球した場合に、第1遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第1判定手段における当否判定では、第1当否記憶手段に第2値が記憶されておらず第1値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第2判定手段における当否判定では、第2当否記憶手段に第1値とともに第2値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか、或いは、第2遊技結果を導出させて、さらに、第4入球手段に遊技球を入球させることで第1遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【10833】

遊技機五11において、

前記第2当否記憶手段は、

前記第2値の導出確率を、前記第1値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機五12。

【10834】

遊技機五12によれば、遊技機五11の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2当否記憶手段において、第2値の導出確率が、第1値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第2判定手段における判定において、第2値が抽出されることに基づく第2遊技結果が、第1遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【10835】

<六群：大当たりアップ分を利益度合いの低い役から調達し、足らなくなったら次に利益度合いの低い役から調達>

10

20

30

40

50

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1（特開2017-109085号公報））。

【10836】

10

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い第1役（例えば、大当たり遊技）と、得られる遊技価値が第1役より低い第2役（例えば、小当たり遊技）とを抽選可能な遊技機では、所定範囲で値が更新される乱数カウンタの値を始動入賞に基づいて取得し、設定値毎に設けられた判定テーブルを参照して取得した乱数カウンタの値を判定することで、第1役又は第2役の当否抽選を行うように構成されているものがある。この判定テーブルでは、第1役に対応する第1乱数値の個数と、第2役に対応する第2乱数値の個数と、遊技価値が付与されない第3役（例えば、ハズレ）に対応する乱数値の個数とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となるように構成されているものがある。

【10837】

20

ここで、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第1乱数値および第2乱数値の個数をそれぞれ配分する必要がある。

【10838】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第1乱数値の個数を変更する場合に、固定的な1の所定乱数値の個数から補填する構成であると、第1乱数値の個数の変更分、所定乱数値の個数を確保しなければならず、遊技仕様の設計時ににおいて制約が生じてしまい、遊技仕様の設計自由度が低下し、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

30

【10839】

六群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【10840】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

40

該判定手段によって第1遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって第2遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1遊技価値と異なる第2遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第2遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

前記判定手段による前記第1遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S4005）のS4121）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1遊技結果に対応する第1値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第2遊技結果に対応する第2値（例えば、小当たり

50

乱数値)と、を記憶する当否記憶手段(例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1)、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第1値または前記第2値以外の第3値(例えば、ハズレ乱数値)である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第1値の導出確率の変更に伴って、前記第3値の導出確率が変更される第3変更パターン(例えば、設定値「1」から「3」において大当たり乱数値の増加に伴ってハズレ乱数値を減少)と、前記第2値の導出確率が変更される第2変更パターン(例えば、設定値「4」から「6」において大当たり乱数値の増加に伴って小当たり乱数値を減少)と、を有するように構成されていることを特徴とする遊技機六〇。

【10841】

遊技機六〇によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、第1遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第1遊技価値が付与され、判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、第2遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第2遊技価値が付与される。また、判定手段による第1遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第1値または第2値以外の第3値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定変更手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率の変更に伴って、第3値の導出確率が変更される第3変更パターンと、第2値の導出確率が変更される第2変更パターンとが有するように構成される。これにより、設定変更に基づいて第1値の導出確率の変更分を、第2値の導出確率または第3値の導出確率を変更することで補填することが可能となる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分を、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【10842】

遊技機六〇において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって最も不利な前記設定値から1段階遊技者にとって有利な前記設定値となる場合に、前記第3変更パターンによって、前記第3値の導出確率を変更することで前記第1値の個数を変更することを特徴とする遊技機六一。

【10843】

遊技機六一によれば、遊技機六〇の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって最も不利な設定値から1段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第3変更パターンによって、第3値の導出確率を変更することで第1値の個数が変更される。即ち、遊技者にとって最も不利な設定値から1段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第1値の個数の変更に伴って第3値の導出確率が変更される。

【10844】

10

20

30

40

50

当否記憶手段に記憶される第3値に対応する遊技結果（例えば、ハズレ役）である遊技情報は、遊技機外部に出力されて、例えば、遊技履歴等を遊技者が参照可能なデータランプ等で明確に（大々的に）表示される第1遊技結果や第2遊技結果と異なり、データランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない場合がある。

【10845】

ここで、設定変更して第1値の導出確率を変更したことに伴って、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示される第2遊技結果に対応する第2値の個数を変更した場合、設定毎に第1遊技結果と第2遊技結果との出現率が相対的に変更される関係性（例えば、高設定であるほど、大当たり遊技の確率が高まる一方、小当たり遊技の確率が低下する等）を有するため、第1遊技結果と第2遊技結果との現出結果を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、遊技機の設定内容を推測される要因を増やしてしまう。その結果、例えば、低い設定（例えば、設定値「1」）に設定された遊技機の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該遊技機で遊技を行わず、遊技機の稼働が低下してしまうおそれがある。

10

【10846】

そこで、遊技機六1によれば、遊技者にとって最も不利な設定値から1段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第1値の導出確率の変更に伴って第3値の導出確率に変更されるように構成する。即ち、設定変更に伴って第1値の導出確率に変更された場合、該変更分を第3値から変更するように構成する。このように構成することで、遊技者にとって最も不利な設定値、又は、最も不利な設定値から1段階遊技者にとって有利な設定値（所謂、低設定）では、遊技者による設定判別要素を第1遊技結果の出現割合のみとして、第2遊技結果の出現率からは遊技機の設定値を看破され難くすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

20

【10847】

遊技機六0又は六1において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって不利な前記設定値から有利な前記設定値となる場合に、前記第3値が枯渇している（少ない）とき、前記第2変更パターンによって前記第2値の導出確率を変更することで前記第1値の導出確率を変更されることを特徴とする遊技機六2。

30

【10848】

遊技機六2によれば、遊技機六0又は六1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、第3値が枯渇している（少ない）とき、第2変更パターンによって第2値の導出確率を変更することで第1値の導出確率に変更される。即ち、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、先に変更され得る第3値が枯渇（少ない）ときは、第1値の導出確率の変更に伴って第2値の導出確率に変更される。これにより、設定変更に基づいて第1値の導出確率の変更分を、第2値または／および第3値のそれぞれから補填することが可能となる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

40

【10849】

遊技機六0から六2のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「6」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

50

前記段階的当否記憶手段は、

遊技者にとって最も不利な第１段階当否記憶手段（例えば、設定値「１」における特図１大当たり乱数テーブル２７２a１）と、

該第１段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第２段階当否記憶手段（例えば、設定値「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２a１）と、

該第２段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第３段階当否記憶手段（例えば、設定値「６」における特図１大当たり乱数テーブル２７２a１）と、を備え、

前記第２段階当否記憶手段は、

前記第１段階当否記憶手段より前記第１値の導出確率が高い一方、前記第１段階当否記憶手段と前記第２値の導出確率が同等に構成され、

前記第３段階当否記憶手段は、

前記第２段階当否記憶手段より前記第１値の導出確率が高い一方、前記第２値の導出確率が低く構成されていることを特徴とする遊技機六３。

【１０８５０】

遊技機六３によれば、遊技機六０から六２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、その段階的当否記憶手段として、遊技者にとって最も不利な第１段階当否記憶手段と、その第１段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第２段階当否記憶手段と、その第２段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第３段階当否記憶手段とが設けられる。ここで、第２段階当否記憶手段が、第１段階当否記憶手段より第１値の導出確率が高い一方、第１段階当否記憶手段と第２値の導出確率が同等に構成される。また、第３段階当否記憶手段が、第２段階当否記憶手段より第１値の導出確率が高い一方、第２値の導出確率が低く構成される。即ち、第２段階当否記憶手段では、第１段階当否記憶手段と比べて、第１値の導出確率が高く、第２値の導出確率が同等の設定となっている。また、第２段階当否記憶手段では、第２段階当否記憶手段と比べて、第１値の導出確率が高く、第２値の導出確率が低く構成される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値または／および第３値のそれぞれから補填することで、第１値の導出確率の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０８５１】

遊技機六０から六３のいずれかにおいて、

前記第２値および前記第３値は、

前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機六４。

【１０８５２】

遊技機六４によれば、遊技機六０から六３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、第２値および第３値が設けられている。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値および第３値のそれぞれから補填することで、第１値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率を、第１値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０８５３】

遊技機六３又は六４において、

前記段階的当否記憶手段は、

10

20

30

40

50

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成されているとともに、

前記第 1 値の導出確率の増加に伴って、前記第 2 値または前記第 3 値が均等に減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機六 5。

【10854】

遊技機六 5 によれば、遊技機六 3 又は六 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成される。また、第 1 値の導出確率の増加に伴って、第 2 値または第 3 値が均等に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第 1 遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ均等に減少する第 2 遊技価値の当選確率の減少分もしくはハズレの現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【10855】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1 段階下の導出確率から同一値（例えば、1 %）ずつ増加する場合や、1 段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5 %）ずつ増加する場合等が例示される。

【10856】

遊技機六 3 又は六 4 において、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成されているとともに、

前記第 1 値の導出確率の増加に伴って、前記第 2 値または前記第 3 値が所定割合で減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機六 6。

20

【10857】

遊技機六 6 によれば、遊技機六 3 又は六 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。また、第 1 値の導出確率の増加に伴って、第 2 値または第 3 値が所定割合に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第 1 遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ所定割合に減少する第 2 遊技価値の当選確率の減少分もしくはハズレの現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

30

【10858】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5 %、10 %、15 %、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2 倍、4 倍、8 倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

40

【10859】

遊技機六 0 から六 6 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第 1 値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機六 7。

【10860】

遊技機六 7 によれば、遊技機六 0 から六 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第 1 値の範囲が変更されるように構成される。

50

これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、第1値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された1つ1つの第1値を判定する必要がなく、判定すべき値が第1値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【10861】

遊技機六〇から六六のいずれかにおいて、  
前記当否記憶手段は、  
前記第1値を非連続の値として記憶し、  
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第1値の個数を変更することを特徴とする遊技機六八。

10

【10862】

遊技機六八によれば、遊技機六〇から六六の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第1値の個数が変更される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、個々の第1値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第1値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第1値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第1遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

20

【10863】

遊技機六〇から六八のいずれかにおいて、  
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、  
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段（例えば、第1始動口64a）と、  
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる第2入球手段（例えば、第2始動口64b）と、を備え、  
前記判定情報取得手段は、  
前記第1入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第1判定情報を取得する第1情報取得手段（例えば、第1保留球格納エリア273d）と、  
前記第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第2判定情報を取得する第2情報取得手段（例えば、第2保留球格納エリア273e）と、を備え、  
前記判定手段は、  
前記第1情報取得手段により取得された前記第1判定情報を判定する第1判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、  
前記第2情報取得手段により取得された前記第2判定情報を判定する第2判定手段（例えば、特図2変動開始処理（S5508））と、を備え、  
前記第1遊技価値付与手段は、  
前記第1遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第1遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S5712））、を備え、  
前記所定遊技状態は、  
前記第2入球手段より前記第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第2判定情報より前記第1判定情報を取得し易く、  
前記有利遊技状態は、  
前記第1入球手段により前記第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第1判定情報より前記第2判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機六九。

30

40

【10864】

50

遊技機六九によれば、遊技機六〇から六八の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

20

#### 【１０８６５】

遊技機六九において、

前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機六１０。

30

#### 【１０８６６】

遊技機六１０によれば、遊技機六九の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

40

#### 【１０８６７】

従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

#### 【１０８６８】

そこで、遊技機六１０によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、所定遊技状態では、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定

50



変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【10869】

遊技機六10において、

前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示における前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図2変更処理（S5520））、を備えていることを特徴とする遊技機六11。

10

【10870】

遊技機六11によれば、遊技機六10の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第1判定手段に設けられた結果変更手段により、その第2動的表示における第1遊技結果又は第2遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技価値の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

30

【10871】

遊技機六10において、

前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示の進行を一時的に停止し、前記第1動的表示に基づく前記第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第2動的表示を進行させて前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例130）、を備えていることを特徴とする遊技機六12。

40

【10872】

遊技機六12によれば、遊技機六10の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第2動的表示の進行が一時的に停止され、第1動的表示に基づく第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第2動的表示が進行されて、第1遊技結果又は第2遊技結果が導出される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく

50

第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

# 【 1 0 8 7 3 】

遊技機六 9 から六 1 2 のいずれかにおいて、

前記第 1 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 1 特別入球手段（例えば、大入賞口 6 5 a）と、

10

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手段（例えば、小入賞口 7 2 a）と、

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 6 4 c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 6 7）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普通図保留球格納エリア 2 7 3 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4））と

20

、  
該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4）の S 5 8 0 5 又は S 5 8 0 7）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第 2 8 実施形態における普通電役 6 4 c の上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動 B」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態（例えば、第 2 8 実施形態の「確率変動状態」）に移行する第 1 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2）の S 5 7 5 4：YES）と、

30

前記第 1 遊技結果として前記第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動 A」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態（例えば、第 2 8 実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第 2 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2）の S 5 7 5 1：YES）と、を備え、

前記第 3 動的実行手段は、

40

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における 1 の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3 秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0.5 秒」）と

、  
前記第 2 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5 秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第 2 入球手段へ遊技球

50

が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第２特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機六１３。

【１０８７４】

遊技機六１３によれば、遊技機六９から六１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０８７５】

遊技機六９において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

10

20

30

40

50

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 67）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア 273 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と、

該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）の S5805 又は S5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第 29 実施形態における普通電役 64c の上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役 64c の突出時間が「0.1 秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役 64c の突出時間が「5 秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 判定手段において用いられる第 1 当否記憶手段（例えば、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1）と、

前記第 2 判定手段において用いられる第 2 当否記憶手段（例えば、特図 2 大当たり乱数テーブル 272 a 2）と、を備え、

前記第 1 当否記憶手段は、

前記第 1 値を記憶する一方、前記第 2 値を記憶せず、

前記第 2 当否記憶手段は、

前記第 1 値および前記第 2 値を記憶し、

前記第 2 特別入球手段は、

該第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第 4 入球手段（例えば、特別領域スイッチ 208 h）、を備え、

該第 4 入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第 1 遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機六 14。

#### 【10876】

遊技機六 14 によれば、遊技機六 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第 2 入球手段へ遊技

10

20

30

40

50

球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第1当否記憶手段が、第1判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第2当否記憶手段が、第2判定手段において用いられる。ここで、第1当否記憶手段には、第1値が記憶される一方、第2値が記憶されず、第2当否記憶手段には、第1値および第2値が記憶される。そして、第2特別入球手段に設けられた第4入球手段により、第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第2入球手段に遊技球が入球した場合に、第1遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第1判定手段における当否判定では、第1当否記憶手段に第2値が記憶されておらず第1値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第2判定手段における当否判定では、第2当否記憶手段に第1値とともに第2値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか、或いは、第2遊技結果を導出させて、さらに、第4入球手段に遊技球を入球させることで第1遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

#### 【10877】

遊技機六14において、

前記第2当否記憶手段は、

前記第2値の導出確率を、前記第1値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機六15。

20

#### 【10878】

遊技機六15によれば、遊技機六14の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2当否記憶手段において、第2値の導出確率が、第1値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第2判定手段における判定において、第2値が抽出されることに基づく第2遊技結果が、第1遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

#### 【10879】

<七群：2の特別図柄を有し、各特別図柄にそれぞれ割り当てられている役から大当たりアップ分を補填>

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1（特開2017-109085号公報））。

40

#### 【10880】

しかしながら、上記遊技機において、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【10881】

七群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

#### 【10882】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装

50

置 1 1 0 ) と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段 (例えば、特図 1 変動開始処理 (S 5 5 0 5) ) と、

該判定手段によって第 1 遊技結果 (例えば、大当たり) が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第 1 遊技価値 (例えば、大当たり遊技) を付与し得る第 1 遊技価値付与手段 (例えば、大入賞口開閉制御処理 (S 5 7 1 0) ) と、

前記判定手段によって第 2 遊技結果 (例えば、小当たり) が導出されることに基づいて、遊技者に前記第 1 遊技価値と異なる第 2 遊技価値 (例えば、小当たり遊技) を付与し得る第 2 遊技価値付与手段 (例えば、小入賞口開閉制御処理 (S 5 7 1 4) ) と、

前記判定手段による前記第 1 遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段 (例えば、設定変更処理 (S 4 0 0 5) の S 4 1 2 1) と、を備えた遊技機において、

遊技球を発射する発射手段 (例えば、球発射ユニット 1 1 2 a) と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第 1 入球手段 (例えば、第 1 始動口 6 4 a) と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段 (例えば、第 2 始動口 6 4 b) と、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第 1 遊技結果に対応する第 1 値 (例えば、大当たり乱数値) と、前記第 2 遊技結果に対応する第 2 値 (例えば、小当たり乱数値) と、を記憶する当否記憶手段 (例えば、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1) と、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第 1 値または前記第 2 値以外の第 3 値 (例えば、ハズレ乱数値) である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記判定情報取得手段は、

前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第 1 判定情報を取得する第 1 情報取得手段 (例えば、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d) と、

前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第 2 判定情報を取得する第 2 情報取得手段 (例えば、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e) と、を備え、

前記判定手段は、

前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段 (例えば、特図 1 変動開始処理 (S 5 5 0 5) ) と、

前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段 (例えば、特図 2 変動開始処理 (S 5 5 0 8) ) と、を備え、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第 1 値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第 1 値の導出確率の変更に伴って、前記第 1 判定手段および前記第 2 判定手段とともに抽出され得る抽出役に対応する値の導出確率が変更されるように構成されている (例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、共通役であるハズレ乱数値から補填) ことを特徴とする遊技機 70。

【1 0 8 8 3】

遊技機 70 によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第 1 遊技結果が導出されることに基づいて、第 1 遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第 1 遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第 2 遊技結果が導出されることに基づいて、第 2 遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第 2 遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第 1 遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第 1 入球手段に入球可能に構

10

20

30

40

50

成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第1入球手段と異なる第2入球手段に入球可能に構成される。また、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第1値または第2値以外の第3値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、第1入球手段に遊技球が入球手段に入球したに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第1情報取得手段により、判定情報である第1判定情報が取得され、第2入球手段に遊技球が入球したに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第2情報取得手段により、判定情報である第2判定情報が取得される。また、第1情報取得手段により取得された第1判定情報が、判定手段に設けられた第1判定手段によって判定され、第2情報取得手段により取得された第2判定情報が、判定手段に設けられた第2判定手段によって判定される。ここで、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率の変更に伴って、第1判定手段および第2判定手段とともに抽出され得る抽出役に対応する値の導出確率が変更される。即ち、設定変更によって第1値の導出確率を変更する場合に、第1判定手段と第2判定手段とで共通する抽出役に対応する値の導出確率から補填することができる。これにより、設定変更されることに伴って第1値の導出確率が変更される場合に、各判定手段において共通する抽出役が変更され得るため、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

#### 【10884】

遊技機七〇において、  
前記当否記憶手段は、  
前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、  
前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、  
前記第1当否記憶手段および前記第2当否記憶手段は、  
少なくとも、前記第1値および前記第3値を記憶するように構成されていることを特徴とする遊技機七一。

#### 【10885】

遊技機七一によれば、遊技機七〇の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段としての第1当否記憶手段が、第1判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第2当否記憶手段が、第2判定手段において用いられる。ここで、第1当否記憶手段および第2当否記憶手段には、少なくとも、第1値および第3値が記憶されるように構成される。即ち、設定変更によって第1値の導出確率を変更する場合に、第1判定手段と第2判定手段とで共通する抽出役である第3値に対応する値の導出確率から補填することができる。これにより、設定変更されることに伴って第1値の導出確率が変更される場合に、各判定手段において共通する抽出役である第3値の導出確率が変更され得るため、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

#### 【10886】

遊技機七〇又は七一において、  
前記抽出役に対応する値は、  
前記第1値の導出確率が最も低い第1設定値（例えば、設定値「1」）において、該第1設定値から前記第1値の導出確率が最も高い第2設定値（例えば、設定値「6」）にお

ける前記第 1 値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機七 2。

【10887】

遊技機七 2 によれば、遊技機七 0 又は七 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値において、その第 1 設定値から第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値における第 1 値の増加分、抽出役に対応する値が設けられている。これにより、設定変更によって変更される第 1 値をすべて共通する抽出役に対応する値から変更することができる。よって、設定値毎の出玉率の計算を、第 1 遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

10

【10888】

遊技機七 0 から七 2 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機七 3。

【10889】

20

遊技機七 3 によれば、遊技機七 0 から七 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、よって、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第 1 遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

【10890】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1 段階下の導出確率から同一値（例えば、1%）ずつ増加する場合や、1 段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5%）ずつ増加する場合等が例示される。

30

【10891】

遊技機七 0 から七 2 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機七 4。

40

【10892】

遊技機七 4 によれば、遊技機七 0 から七 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、よって、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合で増加する第 1 遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある

50



。

【 1 0 8 9 3 】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5 %、1 0 %、1 5 %、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2 倍、4 倍、8 倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【 1 0 8 9 4 】

遊技機七 0 から七 4 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第 1 値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機七 5。

10

【 1 0 8 9 5 】

遊技機七 5 によれば、遊技機七 0 から七 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第 1 値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第 1 遊技価値の判定を、第 1 値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された 1 つ 1 つの第 1 値を判定する必要がなく、判定すべき値が第 1 値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

20

【 1 0 8 9 6 】

遊技機七 0 から七 4 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第 1 値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機七 6。

【 1 0 8 9 7 】

遊技機七 6 によれば、遊技機七 0 から七 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第 1 値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第 1 遊技価値の判定を、個々の第 1 値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第 1 値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第 1 値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第 1 遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

30

【 1 0 8 9 8 】

遊技機七 0 から七 6 において、

前記第 1 遊技価値付与手段は、

前記第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第 1 遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2））、を備え、

40

前記所定遊技状態は、

前記第 2 入球手段より前記第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 2 判定情報より前記第 1 判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第 1 入球手段により前記第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 1 判定情報より前記第 2 判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機七 7。

【 1 0 8 9 9 】

50

遊技機七七によれば、遊技機七六の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第1遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第1遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第2入球手段より第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1入球手段より第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、第1判定情報より第2判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

#### 【10900】

遊技機七七のいずれかにおいて、

前記第1判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置39）において第1識別情報の第1動的表示を実行する第1動的表示実行手段（例えば、第1特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第2判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示を実行する第2動的表示実行手段（例えば、第2特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

20

前記表示手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示と前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機七八。

#### 【10901】

遊技機七八によれば、遊技機七七の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段の判定結果に基づいて、第1動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報の第1動的表示が実行される。また、第2判定手段の判定結果に基づいて、第2動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示が実行される。そして、表示手段により、第1動的表示実行手段による第1動的表示と第2動的表示実行手段による第2動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

30

#### 【10902】

従来より、第1識別情報の第1動的表示と第2識別情報の第2動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第1遊技結果および第2遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

#### 【10903】

そこで、遊技機七八によれば、第1動的表示と第2動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、通常遊技状態では、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1判定情報より第2判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

40

#### 【10904】

遊技機七八において、

前記第1判定手段は、

50

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示における前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図 2 変更処理（S 5 5 2 0））、を備えていることを特徴とする遊技機七 9。

#### 【10905】

遊技機七 9 によれば、遊技機七 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 1 判定手段に設けられた結果変更手段により、その第 2 動的表示における第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

#### 【10906】

遊技機七 8 において、

前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示の進行を一時的に停止し、前記第 1 動的表示に基づく前記第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第 2 動的表示を進行させて前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例 1 3 0）、を備えていることを特徴とする遊技機七 1 0。

#### 【10907】

遊技機七 1 0 によれば、遊技機七 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 2 動的表示の進行が一時的に停止され、第 1 動的表示に基づく第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第 2 動的表示が進行されて、第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果が導出される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

#### 【10908】

遊技機七 8 から七 1 0 のいずれかにおいて、

前記第 1 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 1 特別入球手段（例えば、大入賞口 6 5 a）と、

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手段（例えば、小入賞口 7 2 a）と、

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 6 4 c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 6 7）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普通図保留球格納エリア 2 7 3 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4））と、

該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4）の S 5 8 0 5 又は S 5 8 0 7）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第 2 8 実施形態における普通電役 6 4 c の上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動 B」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態（例えば、第 2 8 実施形態の「確率変動状態」）に移行する第 1 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2）の S 5 7 5 4：YES）と、

前記第 1 遊技結果として前記第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動 A」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態（例えば、第 2 8 実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第 2 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2）の S 5 7 5 1：YES）と、を備え、

前記第 3 動的実行手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における 1 の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3 秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0.5 秒」）と、

前記第 2 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5 秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役 6 4 c の下流側）に設けられることを特徴とする遊技機 7 1 1。

【1 0 9 0 9】

遊技機 7 1 1 によれば、遊技機 7 8 から 7 1 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可

10

20

30

40

50

能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第1遊技結果として所定の第1導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第1有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態に移行される。また、第1遊技結果として第1導出結果と異なる第2導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第2有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態に移行される。ここで、第3動的実行手段により、第1有利遊技状態において、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第3動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第2有利遊技状態において、上記転動時間より、第3動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第1有利遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第2有利遊技状態において、入球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第1有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第2遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

#### 【10910】

遊技機七8において、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、  
該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記可動手段は、

少なくとも、前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第29実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

10

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

前記第1値および前記第2値を記憶し、

20

前記第2特別入球手段は、

該第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第4入球手段（例えば、特別領域スイッチ208h）、を備え、

該第4入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第1遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機七12。

【10911】

遊技機七12によれば、遊技機七8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第1当否記憶手段が、第1判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第2当否記憶手段が、第2判定手段において用いられる。ここで、第1当否記憶手段には、第1値が記憶される一方、第2値が記憶されず、第2当否記憶手段には、第1値および第2値が記憶される。そして、第2特別入球手段に設けられた第4入球手段により、第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第2入球手段に遊技球が入球した場合に、第1遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第1判定手段における当否判定では、第1当否記憶手段に第2値が記憶されておらず第1値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第

30

40

50

2 判定手段における当否判定では、第 2 当否記憶手段に第 1 値とともに第 2 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか、或いは、第 2 遊技結果を導出させて、さらに、第 4 入球手段に遊技球を入球させることで第 1 遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【10912】

遊技機七 1 2 において、

前記第 2 当否記憶手段は、

前記第 2 値の導出確率を、前記第 1 値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機七 1 3。

10

【10913】

遊技機七 1 3 によれば、遊技機七 1 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 当否記憶手段において、第 2 値の導出確率が、第 1 値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第 2 判定手段における判定において、第 2 値が抽出されることに基づく第 2 遊技結果が、第 1 遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【10914】

< 八群：遊技価値を発生する役同士で確率アップ分 & 設定変更分を補填 >

従来より、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤に設けられた遊技領域に向けて遊技球等の遊技媒体を発射し、該遊技領域に設けられた複数の入球口のいずれかへ遊技球が入球することに基づいて当否抽選を行い、該当否抽選において当たり等の有利状態に当選した場合に、通常では閉鎖されている可変入球手段を開放して、遊技者に所定の遊技価値が付与されるように構成されている（例えば、特許文献 1（特開 2017-148264 号公報））。

【10915】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

30

【10916】

本発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【10917】

所定の始動条件の成立（例えば、第 1 始動口 64a への入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタ C1 の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置 110）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S5505））と、

40

該判定手段によって第 1 遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第 1 遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第 1 遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって第 2 遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第 1 遊技価値と異なる第 2 遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第 2 遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

前記判定手段による前記第 1 遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S4005）の S4121）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第 1 遊技結果に対応する第 1 値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第 2 遊技結果に対応する第 2 値（例えば、小当たり

50

乱数値)と、を記憶する当否記憶手段(例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1)、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第1値または前記第2値以外の第3値(例えば、ハズレ乱数値)である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第1値の導出確率の変更に伴って前記第2値の導出確率が変更される(例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値から補填)ことを特徴とする遊技機80。

【10918】

遊技機80によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、第1遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第1遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、第2遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第2遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第1遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第1値または第2値以外の第3値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率の変更に伴って第2値の導出確率が変更される。即ち、各設定毎において、第1値に対応する第1遊技結果の導出確率が変更されるに伴って、第2値に対応する第2遊技結果の導出確率が変更される。これにより、各設定毎に第1遊技結果と第2遊技結果との導出確率に抑揚(メリハリ)を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【10919】

遊技機80において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合、該設定値の変更によっては前記第3値の導出確率を変更しないように構成されている(例えば、設定値を変更した場合でもハズレ乱数値の個数を維持)ことを特徴とする遊技機81。

【10920】

遊技機81によれば、遊技機80の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が変更された場合、この設定値の変更によっては判定情報取得手段における第3値の導出確率が変更されないように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率と第2遊技結果の当選確率との差分を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【10921】

遊技機80又は81において、

遊技状態を、所定の所定遊技状態(例えば、「通常遊技状態」)から、遊技者にとって有利な有利遊技状態(例えば、「確率変動状態」)へ変更する遊技状態変更手段(例えば、大当たり終了処理(S5712))と、

該遊技状態変更手段によって前記所定遊技状態から前記有利遊技状態に変更された場合

10

20

30

40

50



に、前記第 1 遊技結果の導出確率を変更する確率変更手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S 5 5 0 5）の S 5 5 1 6）と、を備え、

前記当否記憶手段は、

前記所定遊技状態において用いられる所定当否記憶手段（例えば、特別図柄の低確率状態において参照される特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）と、

前記有利遊技状態において用いられる有利当否記憶手段（例えば、特別図柄の高確率状態において参照される特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）と、を備え、

前記有利当否記憶手段は、

前記確率変更手段によって前記第 1 遊技結果の導出確率に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率の変更に伴って前記第 3 値の導出確率に変更される（例えば、確率変動に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機 8 2。

10

【1 0 9 2 2】

遊技機 8 2 によれば、遊技機 8 0 又は 8 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態変更手段により、遊技状態が、所定の所定遊技状態から、遊技者にとって有利な有利遊技状態へ変更される。そして、その遊技状態変更手段によって所定遊技状態から有利遊技状態へ変更された場合に、確率変更手段により、第 1 遊技結果の導出確率に変更される。また、当否記憶手段に設けられた所定当否記憶手段が、通常遊技状態において用いられ、同じく当否記憶手段に設けられた有利当否記憶手段が、有利遊技状態において用いられる。ここで、確率変更手段によって第 1 遊技結果の導出確率に変更される場合に、有利当否記憶手段では、第 1 値の導出確率の変更に伴って第 3 値の導出確率に変更される。これにより、遊技状態毎の出玉率の計算を、第 1 遊技価値の当選確率の変化分のみを考慮することで計算することが可能となるとともに、設定値毎の出玉率の計算を、第 1 遊技価値の当選確率と第 2 遊技価値の当選確率との差分を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【1 0 9 2 3】

遊技機 8 0 から 8 2 のいずれかにおいて、

前記第 2 値は、

前記第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値（例えば、設定値「1」）において、該第 1 設定値から前記第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値（例えば、設定値「6」）における前記第 1 値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機 8 3。

30

【1 0 9 2 4】

遊技機 8 3 によれば、遊技機 8 0 から 8 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値において、その第 1 設定値から第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値における第 1 値の増加分、第 2 値が設けられている。これにより、すべての設定値において、設定変更によって変更される第 1 値の導出確率をすべて第 2 値から変更することができる。よって、設定値毎の出玉率の計算を、第 1 遊技価値の当選確率の増加分と第 2 遊技価値の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

40

【1 0 9 2 5】

遊技機 8 0 から 8 3 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機 8 4。

【1 0 9 2 6】

50

遊技機八４によれば、遊技機八０から八３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率と、段階的かつ均等に減少する第２遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９２７】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。

【１０９２８】

遊技機八０から八３のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機八５。

【１０９２９】

遊技機八５によれば、遊技機八０から八３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率と、段階的かつ所定割合で減少する第２遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９３０】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【１０９３１】

遊技機八０から八５のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機八６。

【１０９３２】

遊技機八６によれば、遊技機八０から八５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 9 3 3 】

遊技機八〇から八五のいずれかにおいて、  
前記当否記憶手段は、  
前記第 1 値を非連続の値として記憶し、  
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第 1 値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機八七。

## 【 1 0 9 3 4 】

遊技機八七によれば、遊技機八〇から八五の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第 1 値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第 1 遊技価値の判定を、個々の第 1 値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第 1 値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第 1 値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第 1 遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

## 【 1 0 9 3 5 】

遊技機八〇から八七のいずれかにおいて、  
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、  
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第 1 入球手段（例えば、第 1 始動口 6 4 a）と、  
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）と、を備え、  
前記判定情報取得手段は、  
前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 1 判定情報を取得する第 1 情報取得手段（例えば、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d）と、  
前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 2 判定情報を取得する第 2 情報取得手段（例えば、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e）と、を備え、  
前記判定手段は、  
前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S 5 5 0 5））と、  
前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段（例えば、特図 2 変動開始処理（S 5 5 0 8））と、を備え、  
前記第 1 遊技価値付与手段は、  
前記第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第 1 遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2））、を備え、  
前記所定遊技状態は、  
前記第 2 入球手段より前記第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 2 判定情報より前記第 1 判定情報を取得し易く、  
前記有利遊技状態は、  
前記第 1 入球手段により前記第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 1 判定情報より前記第 2 判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機八八。

## 【 1 0 9 3 6 】

遊技機八八によれば、遊技機八〇から八七の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第 1 入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段に入球可能に構成される。そして、第 1 入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 1 情報取得手段により、第

10

20

30

40

50

1 判定情報が取得され、第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第2情報取得手段により、第2判定情報が取得される。また、第1情報取得手段により取得された第1判定情報が、判定手段に設けられた第1判定手段によって判定され、第2情報取得手段により取得された第2判定情報が、判定手段に設けられた第2判定手段によって判定される。第1遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第1遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第1遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第2入球手段より第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1入球手段より第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、第1判定情報より第2判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

#### 【10937】

遊技機八八において、

前記第1判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置39）において第1識別情報の第1動的表示を実行する第1動的表示実行手段（例えば、第1特別図柄の動的表示の実行）と、

20

前記第2判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示を実行する第2動的表示実行手段（例えば、第2特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示と前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機八九。

#### 【10938】

遊技機八九によれば、遊技機八八の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段の判定結果に基づいて、第1動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報の第1動的表示が実行される。また、第2判定手段の判定結果に基づいて、第2動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示が実行される。そして、表示手段により、第1動的表示実行手段による第1動的表示と第2動的表示実行手段による第2動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

30

#### 【10939】

従来より、第1識別情報の第1動的表示と第2識別情報の第2動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第1遊技結果および第2遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

40

#### 【10940】

そこで、遊技機八九によれば、第1動的表示と第2動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、通常遊技状態では、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1判定情報より第2判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

50

## 【 1 0 9 4 1 】

遊技機八 9 において、  
前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示における前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図 2 変更処理（S 5 5 2 0））、を備えていることを特徴とする遊技機八 1 0。

10

## 【 1 0 9 4 2 】

遊技機八 1 0 によれば、遊技機八 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 1 判定手段に設けられた結果変更手段により、その第 2 動的表示における第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

## 【 1 0 9 4 3 】

遊技機八 9 において、  
前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示の進行を一時的に停止し、前記第 1 動的表示に基づく前記第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第 2 動的表示を進行させて前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例 1 3 0）、を備えていることを特徴とする遊技機八 1 1。

30

## 【 1 0 9 4 4 】

遊技機八 1 1 によれば、遊技機八 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 2 動的表示の進行が一時的に停止され、第 1 動的表示に基づく第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第 2 動的表示が進行されて、第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果が導出される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果があ

40

50

る。

【 1 0 9 4 5 】

遊技機 八 八 から 八 一 一 のいずれかにおいて、

前記第 1 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 1 特別入球手段（例えば、大入賞口 6 5 a）と、

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手段（例えば、小入賞口 7 2 a）と、

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 6 4 c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 6 7）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普通図保留球格納エリア 2 7 3 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4））と

、  
該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4）の S 5 8 0 5 又は S 5 8 0 7）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第 2 8 実施形態における普通電役 6 4 c の上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動 B」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態（例えば、第 2 8 実施形態の「確率変動状態」）に移行する第 1 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2）の S 5 7 5 4 : Y E S）と、

前記第 1 遊技結果として前記第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動 A」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態（例えば、第 2 8 実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第 2 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2）の S 5 7 5 1 : Y E S）と、を備え、

前記第 3 動的実行手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における 1 の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3 秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0 . 5 秒」）と

、  
前記第 2 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5 秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役 6 4 c の下流側）に設けられることを特徴とする遊技機 八 1 2。

【 1 0 9 4 6 】

10

20

30

40

50

遊技機八 1 2 によれば、遊技機八 8 から八 1 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果に基づいて第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第 1 有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態に移行される。また、第 1 遊技結果として第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果に基づいて第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第 2 有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態に移行される。ここで、第 3 動的実行手段により、第 1 有利遊技状態において、閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第 3 動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第 2 有利遊技状態において、上記転動時間より、第 3 動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第 1 有利遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第 2 有利遊技状態において、入球容易パターンより第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第 2 特別入球手段が、閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第 1 有利遊技状態では、第 3 動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第 2 入球手段に入球され易く、第 2 特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第 2 有利遊技状態では、第 3 動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第 2 入球手段に入球せず、第 2 特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第 1 遊技結果としての第 1 導出結果と第 2 導出結果とで、第 2 遊技結果が導出されたときに第 2 特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

#### 【 1 0 9 4 7 】

遊技機八 8 において、

前記第 1 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 1 特別入球手段（例えば、大入賞口 6 5 a）と、

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手段（例えば、小入賞口 7 2 a）と、

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 6 4 c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 6 7）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア 2 7 3 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4））と

10

20

30

40

50

、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第29実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

前記第1値および前記第2値を記憶し、

前記第2特別入球手段は、

該第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第4入球手段（例えば、特別領域スイッチ208h）、を備え、

該第4入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第1遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機八13。

【10948】

遊技機八13によれば、遊技機八8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第1当否記憶手段が、第1判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第2当否記憶手段が、第2判定手段において用いられる。ここで、第1当否記憶手段には、第1値が記憶される一方、第2値が記憶されず、第2当否記憶手段には、第1値および第2値が記憶される。そして、第2特別入球手段に設けられた第4入球手段により、第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第2入球手段

10

20

30

40

50



に遊技球が入球した場合に、第1遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第1判定手段における当否判定では、第1当否記憶手段に第2値が記憶されておらず第1値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第2判定手段における当否判定では、第2当否記憶手段に第1値とともに第2値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか、或いは、第2遊技結果を導出させて、さらに、第4入球手段に遊技球を入球させることで第1遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

#### 【10949】

遊技機八13において、

前記第2当否記憶手段は、

前記第2値の導出確率を、前記第1値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機八14。

#### 【10950】

遊技機八14によれば、遊技機八13の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2当否記憶手段において、第2値の導出確率が、第1値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第2判定手段における判定において、第2値が抽出されることに基づく第2遊技結果が、第1遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

#### 【10951】

＜九群：設定によって変更される乱数値が異なる＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1（特開2017-109085号公報））。

30

#### 【10952】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い第1役（例えば、大当たり遊技）と、得られる遊技価値が第1役より低い第2役（例えば、小当たり遊技）とを抽選可能な遊技機では、所定範囲で値が更新される乱数カウンタの値を始動入賞に基づいて取得し、設定値毎に設けられた判定テーブルを参照して取得した乱数カウンタの値を判定することで、第1役又は第2役の当否抽選を行うように構成されているものがある。この判定テーブルでは、第1役に対応する第1乱数値の個数と、第2役に対応する第2乱数値の個数と、遊技価値が付与されない第3役（例えば、ハズレ）に対応する乱数値の個数とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となるように構成されているものがある。

40

#### 【10953】

ここで、遊技ホールに設置される各遊技機には、それぞれ、該遊技機から出力される遊技価値が付与される第1役や第2役の当選回数を集計し、その集計結果を遊技者に報知可能に表示するデータランプが備えられている。遊技を行う遊技者は、遊技を行う前に、このデータランプを確認する場合があります。データランプの表示内容により、これから遊技を行う遊技機のその日又は過去の遊技履歴を参照して遊技機の設定内容を推測し、遊技を行

50

う遊技機を選定する。この場合に、設定内容が判別（看破）され易い遊技結果であった場合、遊技者は、設定内容が良い（例えば、設定値「6」）遊技機での遊技を選定し、設定内容が悪い（例えば、設定値「1」）遊技機の遊技を敬遠してしまうことで、該設定内容が悪い遊技機の稼働が低下してしまい、遊技ホールの利益が減少してしまうおそれがある。

【10954】

九群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機の設定状況を把握され難い遊技機を提供することを目的としている。

【10955】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

該判定手段によって第1遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって第2遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1遊技価値と異なる第2遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第2遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

前記判定手段による前記第1遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S4005）のS4121）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1遊技結果に対応する第1値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第2遊技結果に対応する第2値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第1値または前記第2値以外の第3値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第1値の導出確率の変更に伴って、前記第2値の導出確率又は前記第3値の導出確率のいずれか一方が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填する設定もあれば、小当たり乱数値から補填する設定もある）ことを特徴とする遊技機90。

【10956】

遊技機90によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、第1遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第1遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、第2遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第2遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第1遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第1値または第2値以外の第3値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に

遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率の変更に伴って、判定情報取得手段により、第2値の導出確率又は第3値の導出確率のいずれか一方が変更される。即ち、設定変更に伴って第1値の導出確率が変更された場合、設定値によっては、第2値の導出確率を変更する場合もあれば、第3値の導出確率を変更する場合もあるように構成する。このように構成することで、遊技者による設定判別要素を複雑化することができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

10

#### 【10957】

＜十群：大当たり、中当たり、小当たりを有し、大当たりの導出確率の変更に伴い、中当たり又は小当たりの導出確率を変更＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1（特開2017-109085号公報））。

20

#### 【10958】

しかしながら、上記遊技機において、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【10959】

十群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

#### 【10960】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

30

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

該判定手段によって第1特別遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1特別価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1特別価値付与手段（例えば、大当たりに基づく大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって前記第1特別遊技結果と異なる第2特別遊技結果（例えば、中当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1特別価値より低い第2特別価値（例えば、中当たり遊技）を付与し得る第2特別価値付与手段（例えば、中当たりに基づく大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

40

前記判定手段によって前記第1特別遊技結果又は前記第2特別遊技結果と異なる第3特別遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第2特別価値より低い第3特別価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第3特別価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

前記判定手段による前記第1特別遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S4005）のS4121）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1特別遊技結果に対応する第1値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第2特別遊技結果に対応する第2値（例えば、中当たり乱数値）と、前記第3特別遊技結果に対応する第3値（例えば、小当たり乱数値

50

）とを記憶する当否記憶手段（例えば、大当たり乱数テーブル及び／又は大当たり種別テーブル）、を備え、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第２値の導出確率が変更される場合と、前記第３値の導出確率が変更される場合とを有するように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、中当たり乱数値から補填する場合と、小当たり乱数値から補填する場合とがある）ことを特徴とする遊技機１０。

10

【１０９６１】

遊技機１０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１特別遊技結果が導出されることに基づいて、第１特別価値付与手段により、遊技者に所定の第１特別価値が付与され、判定手段によって第１特別遊技結果と異なる第２特別遊技結果が導出されることに基づいて、第２特別価値付与手段により、遊技者に第１特別価値より低い第２特別価値が付与される。また、判定手段によって第１特別遊技結果又は第２特別遊技結果と異なる第３特別遊技結果が導出されることに基づいて、第３特別価値付与手段により、遊技者に第２特別価値より低い第３特別価値が付与される。さらに、判定手段による第１特別遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、第１特別遊技結果に対応する第１値と、第２特別遊技結果に対応する第２値と、第３特別遊技結果に対応する第３値とが記憶される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定変更手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、第２値の導出確率が変更される場合と、第３値の導出確率が変更される場合とを有するように構成される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値の導出確率または第３値の導出確率を変更することで補填することが可能となる。よって、１の所定乱数値の導出確率の変更分を、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

20

30

【１０９６２】

遊技機１０において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって最も不利な前記設定値から１段階遊技者にとって有利な前記設定値となる場合に、前記第３値の導出確率を変更することで前記第１値の導出確率を変更することを特徴とする遊技機１１。

【１０９６３】

遊技機１１によれば、遊技機１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第３値の導出確率を変更することで第１値の導出確率が変更される。即ち、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第１値の導出確率の変更に伴って第３値の導出確率が変更される。これにより、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値とすることによる第１値の導出確率の変更に伴って、遊技者にとって最も遊技価値が低い第３値の導出確率を変更するように構成する。このように構成することで、遊技者にとって最も不利な設定値と、該設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値とにおいて、第１特別遊技結果と第３特別遊技結果との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のパリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

40

50

## 【 1 0 9 6 4 】

遊技機十 0 又は十 1 において、  
前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって不利な前記設定値から有利な前記設定値となる場合に、前記第 3 値が枯渇している（少ない）とき、前記第 2 値の導出確率を変更することで前記第 1 値の導出確率に変更されることを特徴とする遊技機十 2。

## 【 1 0 9 6 5 】

遊技機十 2 によれば、遊技機十 0 又は十 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、第 3 値が枯渇している（少ない）とき、第 2 値の導出確率を変更することで第 1 値の導出確率に変更される。即ち、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、先に変更され得る第 3 値が枯渇（少ない）ときは、第 1 値の導出確率の変更に伴って第 2 値の導出確率に変更される。これにより、設定変更に基づいて第 1 値の導出確率の変更分を、第 2 値または / および第 3 値のそれぞれから補填することが可能となる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

## 【 1 0 9 6 6 】

遊技機十 0 から十 2 のいずれかにおいて、  
前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「6」における特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

遊技者にとって最も不利な第 1 段階当否記憶手段（例えば、設定値「1」における特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）と、

該第 1 段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第 2 段階当否記憶手段（例えば、設定値「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）と、

該第 2 段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第 3 段階当否記憶手段（例えば、設定値「6」における特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）と、を備え、

前記第 2 段階当否記憶手段は、

前記第 1 段階当否記憶手段より前記第 1 値の導出確率が高い一方、前記第 1 段階当否記憶手段と前記第 2 値の導出確率が同等に構成され、

前記第 3 段階当否記憶手段は、

前記第 2 段階当否記憶手段より前記第 1 値の導出確率が高い一方、前記第 2 値の導出確率が低く構成されていることを特徴とする遊技機十 3。

## 【 1 0 9 6 7 】

遊技機十 3 によれば、遊技機十 0 から十 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、その段階的当否記憶手段として、遊技者にとって最も不利な第 1 段階当否記憶手段と、その第 1 段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第 2 段階当否記憶手段と、その第 2 段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第 3 段階当否記憶手段とが設けられる。ここで、第 2 段階当否記憶手段が、第 1 段階当否記憶手段より第 1 値の導出確率が高い一方、第 1 段階当否記憶手段と第 2 値の導出確率が同等に構成される。また、第 3 段階当否記憶手段が、第 2 段階当否記憶手段より第 1 値の導出確率が高い一方、第 2 値の導出確率が低く構成される。即ち、第 2 段階当否記憶手段では、第 1 段階当否記憶手段と比べて、第 1 値の導出確率が高く、第 2 値の導出確率が同等の設定となっている。また、第 2 段階当否記憶手段では、第 2 段階当否記憶手段と比べて、第 1 値の導出確率が高く、第 2 値の導出確率が低く構成される。これにより、設定変更に基づいて第 1 値の導出確率の変更分を、第 2 値または /

および第 3 値のそれぞれから補填することで、第 1 値の導出確率の変更分を固定的な 1 の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約が少なくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 0 9 6 8 】

遊技機十 0 から十 3 のいずれかにおいて、

前記第 2 値および前記第 3 値は、

前記第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値（例えば、設定値「1」）において、該第 1 設定値から前記第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値（例えば、設定値「6」）における前記第 1 値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機十 4。

10

【 1 0 9 6 9 】

遊技機十 4 によれば、遊技機十 0 から十 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値において、その第 1 設定値から第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値における第 1 値の増加分、第 2 値および第 3 値が設けられている。これにより、設定変更に基づいて第 1 値の導出確率の変更分を、第 2 値および第 3 値のそれぞれから補填することで、第 1 値の変更分を固定的な 1 の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率を、第 1 値の変更分、1 の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

20

【 1 0 9 7 0 】

遊技機十 3 又は十 4 において、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成されているとともに、

前記第 1 値の導出確率の増加に伴って、前記第 2 値または前記第 3 値が均等に減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機十 5。

【 1 0 9 7 1 】

遊技機十 5 によれば、遊技機十 3 又は十 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成される。また、第 1 値の導出確率の増加に伴って、第 2 値または第 3 値が均等に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第 1 特別遊技価値の現出確率の増加分と、段階的かつ均等に減少する第 2 特別遊技価値の現出確率の減少分もしくは第 3 特別遊技価値の現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

30

【 1 0 9 7 2 】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1 段階下の導出確率から同一値（例えば、1 %）ずつ増加する場合や、1 段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5 %）ずつ増加する場合等が例示される。

40

【 1 0 9 7 3 】

遊技機十 3 又は十 4 において、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成されているとともに、

前記第 1 値の導出確率の増加に伴って、前記第 2 値または前記第 3 値が所定割合で減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機十 6。

50

## 【 1 0 9 7 4 】

遊技機十6によれば、遊技機十3又は十4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。また、第1値の導出確率の増加に伴って、第2値または第3値が所定割合に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第1特別遊技価値の現出確率の増加分と、段階的かつ所定割合に減少する第2特別遊技価値の現出確率の減少分もしくは第3特別遊技価値の現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

## 【 1 0 9 7 5 】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2倍、4倍、8倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

## 【 1 0 9 7 6 】

遊技機十0から十6のいずれかにおいて、  
前記当否記憶手段は、  
前記第1値を連続した値として記憶し、  
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第1値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機十7。

20

## 【 1 0 9 7 7 】

遊技機十7によれば、遊技機十0から十6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第1値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1特別遊技価値の判定を、第1値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された1つ1つの第1値を判定する必要がなく、判定すべき値が第1値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

30

## 【 1 0 9 7 8 】

遊技機十0から十6のいずれかにおいて、  
前記当否記憶手段は、  
前記第1値を非連続の値として記憶し、  
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第1値の個数を変更することを特徴とする遊技機十8。

## 【 1 0 9 7 9 】

遊技機十8によれば、遊技機十0から十6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第1値の個数が変更される。これにより、判定手段によって第1特別遊技価値の判定を、個々の第1値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第1値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第1値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第1特別遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

40

## 【 1 0 9 8 0 】

遊技機十0から十8のいずれかにおいて、  
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、  
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段（例えば、第1始動口64a）と、

50

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）と、を備え、

前記判定情報取得手段は、

前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 1 判定情報を取得する第 1 情報取得手段（例えば、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d）と、

前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 2 判定情報を取得する第 2 情報取得手段（例えば、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e）と、を備え、

前記判定手段は、

前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S 5 5 0 5））と、

前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段（例えば、特図 2 変動開始処理（S 5 5 0 8））と、を備え、

前記第 1 特別価値付与手段は、

前記第 1 特別遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第 1 特別遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第 2 入球手段より前記第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 2 判定情報より前記第 1 判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第 1 入球手段により前記第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 1 判定情報より前記第 2 判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機 10 9。

#### 【10981】

遊技機 10 9 によれば、遊技機 10 から 10 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第 1 入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段に入球可能に構成される。そして、第 1 入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 1 情報取得手段により、第 1 判定情報が取得され、第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 2 情報取得手段により、第 2 判定情報が取得される。また、第 1 情報取得手段により取得された第 1 判定情報が、判定手段に設けられた第 1 判定手段によって判定され、第 2 情報取得手段により取得された第 2 判定情報が、判定手段に設けられた第 2 判定手段によって判定される。第 1 特別価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第 1 特別遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第 1 特別遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第 2 入球手段より第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 2 判定情報より第 1 判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第 1 入球手段より第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 1 判定情報より第 2 判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 特別遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 特別遊技結果の導出確率の変化分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 3 特別遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

#### 【10982】

遊技機 10 9 において、

前記第 1 判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 9）



において第 1 識別情報の第 1 動的表示を実行する第 1 動的表示実行手段（例えば、第 1 特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第 2 判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示を実行する第 2 動的表示実行手段（例えば、第 2 特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示と前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機 10。

#### 【10983】

遊技機 10 によれば、遊技機 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段の判定結果に基づいて、第 1 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報の第 1 動的表示が実行される。また、第 2 判定手段の判定結果に基づいて、第 2 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示が実行される。そして、表示手段により、第 1 動的表示実行手段による第 1 動的表示と第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

#### 【10984】

従来より、第 1 識別情報の第 1 動的表示と第 2 識別情報の第 2 動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第 1 特別遊技結果、第 2 特別遊技結果および第 3 特別遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

#### 【10985】

そこで、遊技機 10 によれば、第 1 動的表示と第 2 動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、所定遊技状態では、第 2 判定情報より第 1 判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第 1 判定情報より第 2 判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 特別遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 特別遊技結果の導出確率の変化分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 3 特別遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

#### 【10986】

遊技機 10 において、

前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 3 特別遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 特別遊技結果、前記第 2 特別遊技結果又は前記第 3 特別遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示における前記第 1 特別遊技結果、前記第 2 特別遊技結果又は前記第 3 特別遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図 2 変更処理（S5520））、を備えていることを特徴とする遊技機 11。

#### 【10987】

遊技機 11 によれば、遊技機 10 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 3 特別遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 特別遊技結果、第 2 特別遊技結果又は第 3 特別遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 1 判

10

20

30

40

50

定手段に設けられた結果変更手段により、その第2動的表示における第1特別遊技結果、第2特別遊技結果又は第3特別遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第1動的表示による第2特別遊技結果に基づく第3特別価値の付与中に、第2動的表示による第1特別遊技結果に基づく第1特別価値の付与、第2特別遊技結果に基づく第2特別価値の付与、又は、第3特別遊技結果に基づく第3特別価値の付与が行われないうにすることができ、重複した第1特別価値、第2特別価値又は第3特別価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1特別価値、第2特別価値又は第3特別価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

#### 【10988】

遊技機十10において、

前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第3特別遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1特別遊技結果、前記第2特別遊技結果又は第3特別遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示の進行を一時的に停止し、前記第1動的表示に基づく前記第3特別遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第2動的表示を進行させて前記第1特別遊技結果、前記第2特別遊技結果又は第3特別遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例130）、を備えていることを特徴とする遊技機十12。

20

#### 【10989】

遊技機十12によれば、遊技機十10の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第3特別遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1特別遊技結果、第2特別遊技結果又は第3特別遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第2動的表示の進行が一時的に停止され、第1動的表示に基づく第3特別遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第2動的表示が進行されて、第1特別遊技結果、第2特別遊技結果又は第3特別遊技結果が導出される。これにより、第1動的表示による第2特別遊技結果に基づく第2特別価値の付与中に、第2動的表示による第1特別遊技結果に基づく第1特別価値の付与、第2特別遊技結果に基づく第2特別価値の付与、又は、第3特別遊技結果に基づく第3特別価値の付与が行われないうにすることができ、重複した第1特別価値、第2特別価値又は第3特別価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1特別価値、第2特別価値又は第3特別価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

30

#### 【10990】

遊技機十9から十12のいずれかにおいて、

少なくとも前記第1特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第3特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報

40

50

取得手段（例えば、普通図保留球格納エリア 273 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と、

該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）の S5805 又は S5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第 28 実施形態における普通電役 64c の上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第 1 特別遊技結果として所定の第 1 導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動 B」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 特別価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態（例えば、第 28 実施形態の「確率変動状態」）に移行する第 1 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）の S5754：YES）と、

前記第 1 特別遊技結果として前記第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動 A」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 特別価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態（例えば、第 28 実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第 2 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）の S5751：YES）と、を備え、

前記第 3 動的実行手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における 1 の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3 秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0.5 秒」）と、

前記第 2 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5 秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役 64c の下流側）に設けられることを特徴とする遊技機 113。

【10991】

遊技機 113 によれば、遊技機 9 から 112 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、第 1 特別遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 3 特別遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、

10

20

30

40

50

可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第1特別遊技結果として所定の第1導出結果に基づいて第1特別価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第1有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態に移行される。また、第1特別遊技結果として第1導出結果と異なる第2導出結果に基づいて第1特別価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第2有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態に移行される。ここで、第3動的実行手段により、第1有利遊技状態において、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第3動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第2有利遊技状態において、上記転動時間より、第3動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第1有利遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第2有利遊技状態において、入球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第1有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1特別遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第3特別遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

#### 【10992】

遊技機19において、

少なくとも、前記第1特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第3特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、  
該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第29実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

前記第1値および前記第2値を記憶し、

前記第2特別入球手段は、

該第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第4入球手段（例えば、特別領域スイッチ208h）、を備え、

該第4入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第1特別価値を付与可能であることを特徴とする遊技機14。

#### 【10993】

遊技機14によれば、遊技機9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、第1特別遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第3特別遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第1当否記憶手段が、第1判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第2当否記憶手段が、第2判定手段において用いられる。ここで、第1当否記憶手段には、第1値が記憶される一方、第2値が記憶されず、第2当否記憶手段には、第1値および第2値が記憶される。そして、第2特別入球手段に設けられた第4入球手段により、第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第2入球手段に遊技球が入球した場合に、第1特別価値が付与可能に構成される。即ち、第1判定手段における当否判定では、第1当否記憶手段に第2値が記憶されておらず第1値が記憶されていることから、第1特別遊技結果を導出させて第1特別価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第2判定手段における当否判定では、第2当否記憶手段に第1値とともに第2値が記憶されていることから、第1特別遊技結果を導出させて第1特別価値を得るか、或いは、第3特別遊技結果を導出させて、さらに、第4入球手段に遊技球を入球させることで第1特別価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

#### 【10994】

遊技機十１４において、  
前記第２当否記憶手段は、

前記第２値の導出確率、又は、前記第３値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機十１５。

【１０９９５】

遊技機十１５によれば、遊技機十１４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率、又は、第３値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２特別遊技結果、又は、第３値が抽出されることに基づく第３特別遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するよう区別おに構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【１０９９６】

なお、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弍０～弍８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

20

【１０９９７】

なお、上記遊技機ＣＢ１～ＣＢ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弍０～弍８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

30

【１０９９８】

なお、上記遊技機ＣＣ１～ＣＣ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弍０～弍８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～

40

50

三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 0 9 9 9 】

なお、上記遊技機 C D 1 ~ C D 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弍 0 ~ 弍 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

【 1 1 0 0 0 】

なお、上記遊技機 C E 1 ~ C E 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弍 0 ~ 弍 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

【 1 1 0 0 1 】

なお、上記遊技機 C F 1 ~ C F 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弍 0 ~ 弍 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

40

【 1 1 0 0 2 】

なお、上記遊技機 C G 1 ~ C G 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ

50

3, テ1~テ3, ト1, ト2, 壱0~壱10, 弐0~弐8, 参0~参7, 肆0~肆7, 伍0~伍9, 陸0~陸7, 漆0, 捌0, 玖0~玖3, 一0~一14, 二0~二15, 三0~三14, 四0~四14, 五0~五12, 六0~六15, 七0~七13, 八0~八14, 九0, 十0~十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

#### 【11003】

なお、上記遊技機CH1~CH3のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1~CA9, CB1~CB6, CC1~CC3, CD1~CD6, CE1~CE3, CF1~CF5, CG1~CG3, CI1~CI4, CJ1~CJ5, CK1~CK5, CL1~CL5, CM1~CM6, CN1~CN5, CO1, CP1~CP5, CQ1~CQ5, CR1~CR5, CS1~CS4, CT1, CT2, CU1, CU2, CV1~CV9, CW1~CW7, CX1~CX6, ア1~ア9, イ1~イ7, ウ1~ウ5, エ1~エ3, オ1, オ2, カ1, カ2, キ1~キ3, ク1~ク3, ケ1~ケ6, コ1~コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1~ツ3, テ1~テ3, ト1, ト2, 壱0~壱10, 弐0~弐8, 参0~参7, 肆0~肆7, 伍0~伍9, 陸0~陸7, 漆0, 捌0, 玖0~玖3, 一0~一14, 二0~二15, 三0~三14, 四0~四14, 五0~五12, 六0~六15, 七0~七13, 八0~八14, 九0, 十0~十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

10

#### 【11004】

なお、上記遊技機CH1~CH3のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1~CA9, CB1~CB6, CC1~CC3, CD1~CD6, CE1~CE3, CF1~CF5, CG1~CG3, CI1~CI4, CJ1~CJ5, CK1~CK5, CL1~CL5, CM1~CM6, CN1~CN5, CO1, CP1~CP5, CQ1~CQ5, CR1~CR5, CS1~CS4, CT1, CT2, CU1, CU2, CV1~CV9, CW1~CW7, CX1~CX6, ア1~ア9, イ1~イ7, ウ1~ウ5, エ1~エ3, オ1, オ2, カ1, カ2, キ1~キ3, ク1~ク3, ケ1~ケ6, コ1~コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1~ツ3, テ1~テ3, ト1, ト2, 壱0~壱10, 弐0~弐8, 参0~参7, 肆0~肆7, 伍0~伍9, 陸0~陸7, 漆0, 捌0, 玖0~玖3, 一0~一14, 二0~二15, 三0~三14, 四0~四14, 五0~五12, 六0~六15, 七0~七13, 八0~八14, 九0, 十0~十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

20

30

#### 【11005】

なお、上記遊技機CI1~CI4のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1~CA9, CB1~CB6, CC1~CC3, CD1~CD6, CE1~CE3, CF1~CF5, CG1~CG3, CH1~CH3, CJ1~CJ5, CK1~CK5, CL1~CL5, CM1~CM6, CN1~CN5, CO1, CP1~CP5, CQ1~CQ5, CR1~CR5, CS1~CS4, CT1, CT2, CU1, CU2, CV1~CV9, CW1~CW7, CX1~CX6, ア1~ア9, イ1~イ7, ウ1~ウ5, エ1~エ3, オ1, オ2, カ1, カ2, キ1~キ3, ク1~ク3, ケ1~ケ6, コ1~コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1~ツ3, テ1~テ3, ト1, ト2, 壱0~壱10, 弐0~弐8, 参0~参7, 肆0~肆7, 伍0~伍9, 陸0~陸7, 漆0, 捌0, 玖0~玖3, 一0~一14, 二0~二15, 三0~三14, 四0~四14, 五0~五12, 六0~六15, 七0~七13, 八0~八14, 九0, 十0~十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

40

#### 【11006】

なお、上記遊技機CJ1~CJ5のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1~CA9, CB1~CB6, CC1~CC3, CD1~CD6, CE1~CE3, CF1~CF5, CG1~CG3, CH1~CH3, CI1~CI4, CK1~CK5, CL1~CL5, CM1~CM6, CN1~CN5, CO1, CP1~CP5, CQ1~CQ5, CR1~CR5, CS1~CS4, CT1, CT2, CU1, CU2, CV1~CV9, CW1~CW7, CX1~CX6, ア1~ア9, イ1~イ7, ウ1~ウ5, エ1~エ3, オ1

50



、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1～キ 3、ク 1～ク 3、ケ 1～ケ 6、コ 1～コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1～ツ 3、テ 1～テ 3、ト 1、ト 2、㊦ 0～㊦ 10、式 0～式 8、参 0～参 7、肆 0～肆 7、伍 0～伍 9、陸 0～陸 7、漆 0、捌 0、玖 0～玖 3、一 0～一 14、二 0～二 15、三 0～三 14、四 0～四 14、五 0～五 12、六 0～六 15、七 0～七 13、八 0～八 14、九 0、十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

#### 【 1 1 0 0 7 】

なお、上記遊技機 C K 1～C K 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1～C A 9、C B 1～C B 6、C C 1～C C 3、C D 1～C D 6、C E 1～C E 3、C F 1～C F 5、C G 1～C G 3、C H 1～C H 3、C I 1～C I 4、C J 1～C J 5、C L 1～C L 5、C M 1～C M 6、C N 1～C N 5、C O 1、C P 1～C P 5、C Q 1～C Q 5、C R 1～C R 5、C S 1～C S 4、C T 1、C T 2、C U 1、C U 2、C V 1～C V 9、C W 1～C W 7、C X 1～C X 6、ア 1～ア 9、イ 1～イ 7、ウ 1～ウ 5、エ 1～エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1～キ 3、ク 1～ク 3、ケ 1～ケ 6、コ 1～コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1～ツ 3、テ 1～テ 3、ト 1、ト 2、㊦ 0～㊦ 10、式 0～式 8、参 0～参 7、肆 0～肆 7、伍 0～伍 9、陸 0～陸 7、漆 0、捌 0、玖 0～玖 3、一 0～一 14、二 0～二 15、三 0～三 14、四 0～四 14、五 0～五 12、六 0～六 15、七 0～七 13、八 0～八 14、九 0、十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

#### 【 1 1 0 0 8 】

なお、上記遊技機 C L 1～C L 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1～C A 9、C B 1～C B 6、C C 1～C C 3、C D 1～C D 6、C E 1～C E 3、C F 1～C F 5、C G 1～C G 3、C H 1～C H 3、C I 1～C I 4、C J 1～C J 5、C K 1～C K 5、C M 1～C M 6、C N 1～C N 5、C O 1、C P 1～C P 5、C Q 1～C Q 5、C R 1～C R 5、C S 1～C S 4、C T 1、C T 2、C U 1、C U 2、C V 1～C V 9、C W 1～C W 7、C X 1～C X 6、ア 1～ア 9、イ 1～イ 7、ウ 1～ウ 5、エ 1～エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1～キ 3、ク 1～ク 3、ケ 1～ケ 6、コ 1～コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1～ツ 3、テ 1～テ 3、ト 1、ト 2、㊦ 0～㊦ 10、式 0～式 8、参 0～参 7、肆 0～肆 7、伍 0～伍 9、陸 0～陸 7、漆 0、捌 0、玖 0～玖 3、一 0～一 14、二 0～二 15、三 0～三 14、四 0～四 14、五 0～五 12、六 0～六 15、七 0～七 13、八 0～八 14、九 0、十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

30

#### 【 1 1 0 0 9 】

なお、上記遊技機 C M 1～C M 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1～C A 9、C B 1～C B 6、C C 1～C C 3、C D 1～C D 6、C E 1～C E 3、C F 1～C F 5、C G 1～C G 3、C H 1～C H 3、C I 1～C I 4、C J 1～C J 5、C K 1～C K 5、C L 1～C L 5、C N 1～C N 5、C O 1、C P 1～C P 5、C Q 1～C Q 5、C R 1～C R 5、C S 1～C S 4、C T 1、C T 2、C U 1、C U 2、C V 1～C V 9、C W 1～C W 7、C X 1～C X 6、ア 1～ア 9、イ 1～イ 7、ウ 1～ウ 5、エ 1～エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1～キ 3、ク 1～ク 3、ケ 1～ケ 6、コ 1～コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1～ツ 3、テ 1～テ 3、ト 1、ト 2、㊦ 0～㊦ 10、式 0～式 8、参 0～参 7、肆 0～肆 7、伍 0～伍 9、陸 0～陸 7、漆 0、捌 0、玖 0～玖 3、一 0～一 14、二 0～二 15、三 0～三 14、四 0～四 14、五 0～五 12、六 0～六 15、七 0～七 13、八 0～八 14、九 0、十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

#### 【 1 1 0 1 0 】

なお、上記遊技機 C N 1～C N 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1～C A 9、C B 1～C B 6、C C 1～C C 3、C D 1～C D 6、C E 1～C E 3、C F 1～C F 5、C G 1～C G 3、C H 1～C H 3、C I 1～C I 4、C J 1～C J 5、C K 1～C K 5、C L 1～C L 5、C M 1～C M 6、C O 1、C P 1～C P 5、C Q 1～C Q 5、C R

50

1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , ㊦ 0 ~ ㊦ 1 0 , ㊱ 0 ~ ㊱ 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

# 【 1 1 0 1 1 】

なお、上記遊技機 C O 1 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , ㊦ 0 ~ ㊦ 1 0 , ㊱ 0 ~ ㊱ 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

# 【 1 1 0 1 2 】

なお、上記遊技機 C P 1 ~ C P 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , ㊦ 0 ~ ㊦ 1 0 , ㊱ 0 ~ ㊱ 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

# 【 1 1 0 1 3 】

なお、上記遊技機 C Q 1 ~ C Q 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , ㊦ 0 ~ ㊦ 1 0 , ㊱ 0 ~ ㊱ 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

# 【 1 1 0 1 4 】

なお、上記遊技機 C R 1 ~ C R 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F



なお、上記遊技機 C V 1 ~ C V 9 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

## 【 1 1 0 1 9 】

なお、上記遊技機 C W 1 ~ C W 7 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

## 【 1 1 0 2 0 】

なお、上記遊技機 C X 1 ~ C X 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

## 【 1 1 0 2 1 】

なお、上記遊技機 ア 1 ~ ア 9 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九

40

50

0, 十0 ~ 十15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【11022】

なお、上記遊技機イ1 ~ イ7 のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1 ~ CA9, CB1 ~ CB6, CC1 ~ CC3, CD1 ~ CD6, CE1 ~ CE3, CF1 ~ CF5, CG1 ~ CG3, CH1 ~ CH3, CI1 ~ CI4, CJ1 ~ CJ5, CK1 ~ CK5, CL1 ~ CL5, CM1 ~ CM6, CN1 ~ CN5, CO1, CP1 ~ CP5, CQ1 ~ CQ5, CR1 ~ CR5, CS1 ~ CS4, CT1, CT2, CU1, CU2, CV1 ~ CV9, CW1 ~ CW7, CX1 ~ CX6, ア1 ~ ア9, ウ1 ~ ウ5, エ1 ~ エ3, オ1, オ2, カ1, カ2, キ1 ~ キ3, ク1 ~ ク3, ケ1 ~ ケ6, コ1 ~ コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1 ~ ツ3, テ1 ~ テ3, ト1, ト2, 壱0 ~ 壱10, 弍0 ~ 弍8, 参0 ~ 参7, 肆0 ~ 肆7, 伍0 ~ 伍9, 陸0 ~ 陸7, 漆0, 捌0, 玖0 ~ 玖3, 一0 ~ 一14, 二0 ~ 二15, 三0 ~ 三14, 四0 ~ 四14, 五0 ~ 五12, 六0 ~ 六15, 七0 ~ 七13, 八0 ~ 八14, 九0, 十0 ~ 十15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

【11023】

なお、上記遊技機ウ1 ~ ウ5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1 ~ CA9, CB1 ~ CB6, CC1 ~ CC3, CD1 ~ CD6, CE1 ~ CE3, CF1 ~ CF5, CG1 ~ CG3, CH1 ~ CH3, CI1 ~ CI4, CJ1 ~ CJ5, CK1 ~ CK5, CL1 ~ CL5, CM1 ~ CM6, CN1 ~ CN5, CO1, CP1 ~ CP5, CQ1 ~ CQ5, CR1 ~ CR5, CS1 ~ CS4, CT1, CT2, CU1, CU2, CV1 ~ CV9, CW1 ~ CW7, CX1 ~ CX6, ア1 ~ ア9, イ1 ~ イ7, エ1 ~ エ3, オ1, オ2, カ1, カ2, キ1 ~ キ3, ク1 ~ ク3, ケ1 ~ ケ6, コ1 ~ コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1 ~ ツ3, テ1 ~ テ3, ト1, ト2, 壱0 ~ 壱10, 弍0 ~ 弍8, 参0 ~ 参7, 肆0 ~ 肆7, 伍0 ~ 伍9, 陸0 ~ 陸7, 漆0, 捌0, 玖0 ~ 玖3, 一0 ~ 一14, 二0 ~ 二15, 三0 ~ 三14, 四0 ~ 四14, 五0 ~ 五12, 六0 ~ 六15, 七0 ~ 七13, 八0 ~ 八14, 九0, 十0 ~ 十15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

【11024】

なお、上記遊技機エ1 ~ エ3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1 ~ CA9, CB1 ~ CB6, CC1 ~ CC3, CD1 ~ CD6, CE1 ~ CE3, CF1 ~ CF5, CG1 ~ CG3, CH1 ~ CH3, CI1 ~ CI4, CJ1 ~ CJ5, CK1 ~ CK5, CL1 ~ CL5, CM1 ~ CM6, CN1 ~ CN5, CO1, CP1 ~ CP5, CQ1 ~ CQ5, CR1 ~ CR5, CS1 ~ CS4, CT1, CT2, CU1, CU2, CV1 ~ CV9, CW1 ~ CW7, CX1 ~ CX6, ア1 ~ ア9, イ1 ~ イ7, ウ1 ~ ウ5, オ1, オ2, カ1, カ2, キ1 ~ キ3, ク1 ~ ク3, ケ1 ~ ケ6, コ1 ~ コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1 ~ ツ3, テ1 ~ テ3, ト1, ト2, 壱0 ~ 壱10, 弍0 ~ 弍8, 参0 ~ 参7, 肆0 ~ 肆7, 伍0 ~ 伍9, 陸0 ~ 陸7, 漆0, 捌0, 玖0 ~ 玖3, 一0 ~ 一14, 二0 ~ 二15, 三0 ~ 三14, 四0 ~ 四14, 五0 ~ 五12, 六0 ~ 六15, 七0 ~ 七13, 八0 ~ 八14, 九0, 十0 ~ 十15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

40

【11025】

なお、上記遊技機オ1, オ2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1 ~ CA9, CB1 ~ CB6, CC1 ~ CC3, CD1 ~ CD6, CE1 ~ CE3, CF1 ~ CF5, CG1 ~ CG3, CH1 ~ CH3, CI1 ~ CI4, CJ1 ~ CJ5, CK1 ~ CK5, CL1 ~ CL5, CM1 ~ CM6, CN1 ~ CN5, CO1, CP1 ~ CP5, CQ1 ~ CQ5, CR1 ~ CR5, CS1 ~ CS4, CT1, CT2, CU1, CU2, CV1 ~ CV9, CW1 ~ CW7, CX1 ~ CX6, ア1 ~ ア9, イ1 ~ イ7, ウ1 ~ ウ5, エ1 ~ エ3, カ1, カ2, キ1 ~ キ3, ク1 ~ ク3, ケ1 ~ ケ6, コ1 ~ コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1 ~ ツ3, テ1 ~ テ3, ト1, ト2, 壱0 ~ 壱10, 弍0 ~ 弍8, 参0 ~ 参7, 肆0 ~ 肆7, 伍

50

0～伍9，陸0～陸7，漆0，捌0，玖0～玖3，一0～一14，二0～二15，三0～三14，四0～四14，五0～五12，六0～六15，七0～七13，八0～八14，九0，十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【11026】

なお、上記遊技機カ1，カ2のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1～CA9，CB1～CB6，CC1～CC3，CD1～CD6，CE1～CE3，CF1～CF5，CG1～CG3，CH1～CH3，CI1～CI4，CJ1～CJ5，CK1～CK5，CL1～CL5，CM1～CM6，CN1～CN5，CO1，CP1～CP5，CQ1～CQ5，CR1～CR5，CS1～CS4，CT1，CT2，CU1，CU2，CV1～CV9，CW1～CW7，CX1～CX6，ア1～ア9，イ1～イ7，ウ1～ウ5，エ1～エ3，オ1，オ2，キ1～キ3，ク1～ク3，ケ1～ケ6，コ1～コ5，サ1，サ2，シ1，シ2，ス1，ス2，セ1，セ2，ソ1，ソ2，タ1，タ2，チ1，チ2，ツ1～ツ3，テ1～テ3，ト1，ト2，壱0～壱10，弍0～弍8，参0～参7，肆0～肆7，伍0～伍9，陸0～陸7，漆0，捌0，玖0～玖3，一0～一14，二0～二15，三0～三14，四0～四14，五0～五12，六0～六15，七0～七13，八0～八14，九0，十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

10

【11027】

なお、上記遊技機キ1～キ3のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1～CA9，CB1～CB6，CC1～CC3，CD1～CD6，CE1～CE3，CF1～CF5，CG1～CG3，CH1～CH3，CI1～CI4，CJ1～CJ5，CK1～CK5，CL1～CL5，CM1～CM6，CN1～CN5，CO1，CP1～CP5，CQ1～CQ5，CR1～CR5，CS1～CS4，CT1，CT2，CU1，CU2，CV1～CV9，CW1～CW7，CX1～CX6，ア1～ア9，イ1～イ7，ウ1～ウ5，エ1～エ3，オ1，オ2，カ1，カ2，ク1～ク3，ケ1～ケ6，コ1～コ5，サ1，サ2，シ1，シ2，ス1，ス2，セ1，セ2，ソ1，ソ2，タ1，タ2，チ1，チ2，ツ1～ツ3，テ1～テ3，ト1，ト2，壱0～壱10，弍0～弍8，参0～参7，肆0～肆7，伍0～伍9，陸0～陸7，漆0，捌0，玖0～玖3，一0～一14，二0～二15，三0～三14，四0～四14，五0～五12，六0～六15，七0～七13，八0～八14，九0，十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

20

【11028】

なお、上記遊技機ク1～ク3のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1～CA9，CB1～CB6，CC1～CC3，CD1～CD6，CE1～CE3，CF1～CF5，CG1～CG3，CH1～CH3，CI1～CI4，CJ1～CJ5，CK1～CK5，CL1～CL5，CM1～CM6，CN1～CN5，CO1，CP1～CP5，CQ1～CQ5，CR1～CR5，CS1～CS4，CT1，CT2，CU1，CU2，CV1～CV9，CW1～CW7，CX1～CX6，ア1～ア9，イ1～イ7，ウ1～ウ5，エ1～エ3，オ1，オ2，カ1，カ2，キ1～キ3，ケ1～ケ6，コ1～コ5，サ1，サ2，シ1，シ2，ス1，ス2，セ1，セ2，ソ1，ソ2，タ1，タ2，チ1，チ2，ツ1～ツ3，テ1～テ3，ト1，ト2，壱0～壱10，弍0～弍8，参0～参7，肆0～肆7，伍0～伍9，陸0～陸7，漆0，捌0，玖0～玖3，一0～一14，二0～二15，三0～三14，四0～四14，五0～五12，六0～六15，七0～七13，八0～八14，九0，十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

30

40

【11029】

なお、上記遊技機ケ1～ケ6のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1～CA9，CB1～CB6，CC1～CC3，CD1～CD6，CE1～CE3，CF1～CF5，CG1～CG3，CH1～CH3，CI1～CI4，CJ1～CJ5，CK1～CK5，CL1～CL5，CM1～CM6，CN1～CN5，CO1，CP1～CP5，CQ1～CQ5，CR1～CR5，CS1～CS4，CT1，CT2，CU1，CU2，CV1～CV9，CW1～CW7，CX1～CX6，ア1～ア9，イ1～イ7，ウ1～ウ5，エ1～エ3，オ1，オ2，カ1，カ2，キ1～キ3，ク1～ク3，コ1～コ5，サ1，サ2，

50

シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 1 0 3 0 】

なお、上記遊技機コ 1 ~ コ 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

【 1 1 0 3 1 】

なお、上記遊技機サ 1 , サ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

30

【 1 1 0 3 2 】

なお、上記遊技機シ 1 , シ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

【 1 1 0 3 3 】

なお、上記遊技機ス 1 , ス 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~

50

C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

#### 【 1 1 0 3 4 】

なお、上記遊技機セ 1 , セ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

20

#### 【 1 1 0 3 5 】

なお、上記遊技機ソ 1 , ソ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

#### 【 1 1 0 3 6 】

なお、上記遊技機タ 1 , タ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

#### 【 1 1 0 3 7 】

なお、上記遊技機チ 1 , チ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 ,

50



CL 1 ~ CL 5, CM 1 ~ CM 6, CN 1 ~ CN 5, CO 1, CP 1 ~ CP 5, CQ 1 ~ CQ 5, CR 1 ~ CR 5, CS 1 ~ CS 4, CT 1, CT 2, CU 1, CU 2, CV 1 ~ CV 9, CW 1 ~ CW 7, CX 1 ~ CX 6, ア 1 ~ ア 9, イ 1 ~ イ 7, ウ 1 ~ ウ 5, エ 1 ~ エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1 ~ キ 3, ク 1 ~ ク 3, ケ 1 ~ ケ 6, コ 1 ~ コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, ツ 1 ~ ツ 3, テ 1 ~ テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0 ~ 壱 10, 弐 0 ~ 弐 8, 参 0 ~ 参 7, 肆 0 ~ 肆 7, 伍 0 ~ 伍 9, 陸 0 ~ 陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0 ~ 玖 3, 一 0 ~ 一 14, 二 0 ~ 二 15, 三 0 ~ 三 14, 四 0 ~ 四 14, 五 0 ~ 五 12, 六 0 ~ 六 15, 七 0 ~ 七 13, 八 0 ~ 八 14, 九 0, 十 0 ~ 十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

# 【 1 1 0 3 8 】

10

なお、上記遊技機 ツ 1 ~ ツ 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 CA 1 ~ CA 9, CB 1 ~ CB 6, CC 1 ~ CC 3, CD 1 ~ CD 6, CE 1 ~ CE 3, CF 1 ~ CF 5, CG 1 ~ CG 3, CH 1 ~ CH 3, CI 1 ~ CI 4, CJ 1 ~ CJ 5, CK 1 ~ CK 5, CL 1 ~ CL 5, CM 1 ~ CM 6, CN 1 ~ CN 5, CO 1, CP 1 ~ CP 5, CQ 1 ~ CQ 5, CR 1 ~ CR 5, CS 1 ~ CS 4, CT 1, CT 2, CU 1, CU 2, CV 1 ~ CV 9, CW 1 ~ CW 7, CX 1 ~ CX 6, ア 1 ~ ア 9, イ 1 ~ イ 7, ウ 1 ~ ウ 5, エ 1 ~ エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1 ~ キ 3, ク 1 ~ ク 3, ケ 1 ~ ケ 6, コ 1 ~ コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, テ 1 ~ テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0 ~ 壱 10, 弐 0 ~ 弐 8, 参 0 ~ 参 7, 肆 0 ~ 肆 7, 伍 0 ~ 伍 9, 陸 0 ~ 陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0 ~ 玖 3, 一 0 ~ 一 14, 二 0 ~ 二 15, 三 0 ~ 三 14, 四 0 ~ 四 14, 五 0 ~ 五 12, 六 0 ~ 六 15, 七 0 ~ 七 13, 八 0 ~ 八 14, 九 0, 十 0 ~ 十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

# 【 1 1 0 3 9 】

なお、上記遊技機 テ 1 ~ テ 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 CA 1 ~ CA 9, CB 1 ~ CB 6, CC 1 ~ CC 3, CD 1 ~ CD 6, CE 1 ~ CE 3, CF 1 ~ CF 5, CG 1 ~ CG 3, CH 1 ~ CH 3, CI 1 ~ CI 4, CJ 1 ~ CJ 5, CK 1 ~ CK 5, CL 1 ~ CL 5, CM 1 ~ CM 6, CN 1 ~ CN 5, CO 1, CP 1 ~ CP 5, CQ 1 ~ CQ 5, CR 1 ~ CR 5, CS 1 ~ CS 4, CT 1, CT 2, CU 1, CU 2, CV 1 ~ CV 9, CW 1 ~ CW 7, CX 1 ~ CX 6, ア 1 ~ ア 9, イ 1 ~ イ 7, ウ 1 ~ ウ 5, エ 1 ~ エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1 ~ キ 3, ク 1 ~ ク 3, ケ 1 ~ ケ 6, コ 1 ~ コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1 ~ ツ 3, ト 1, ト 2, 壱 0 ~ 壱 10, 弐 0 ~ 弐 8, 参 0 ~ 参 7, 肆 0 ~ 肆 7, 伍 0 ~ 伍 9, 陸 0 ~ 陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0 ~ 玖 3, 一 0 ~ 一 14, 二 0 ~ 二 15, 三 0 ~ 三 14, 四 0 ~ 四 14, 五 0 ~ 五 12, 六 0 ~ 六 15, 七 0 ~ 七 13, 八 0 ~ 八 14, 九 0, 十 0 ~ 十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

# 【 1 1 0 4 0 】

なお、上記遊技機 ト 1, ト 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 CA 1 ~ CA 9, CB 1 ~ CB 6, CC 1 ~ CC 3, CD 1 ~ CD 6, CE 1 ~ CE 3, CF 1 ~ CF 5, CG 1 ~ CG 3, CH 1 ~ CH 3, CI 1 ~ CI 4, CJ 1 ~ CJ 5, CK 1 ~ CK 5, CL 1 ~ CL 5, CM 1 ~ CM 6, CN 1 ~ CN 5, CO 1, CP 1 ~ CP 5, CQ 1 ~ CQ 5, CR 1 ~ CR 5, CS 1 ~ CS 4, CT 1, CT 2, CU 1, CU 2, CV 1 ~ CV 9, CW 1 ~ CW 7, CX 1 ~ CX 6, ア 1 ~ ア 9, イ 1 ~ イ 7, ウ 1 ~ ウ 5, エ 1 ~ エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1 ~ キ 3, ク 1 ~ ク 3, ケ 1 ~ ケ 6, コ 1 ~ コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1 ~ ツ 3, テ 1 ~ テ 3, 壱 0 ~ 壱 10, 弐 0 ~ 弐 8, 参 0 ~ 参 7, 肆 0 ~ 肆 7, 伍 0 ~ 伍 9, 陸 0 ~ 陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0 ~ 玖 3, 一 0 ~ 一 14, 二 0 ~ 二 15, 三 0 ~ 三 14, 四 0 ~ 四 14, 五 0 ~ 五 12, 六 0 ~ 六 15, 七 0 ~ 七 13, 八 0 ~ 八 14, 九 0, 十 0 ~ 十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

# 【 1 1 0 4 1 】

なお、上記遊技機 壱 0 ~ 壱 10 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 CA 1 ~ CA 9

50

, C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5  
 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5  
 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1  
 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1  
 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ  
 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5  
 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 ,  
 チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 式 0 ~ 式 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍  
 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~  
 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九  
 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

## 【 1 1 0 4 2 】

なお、上記遊技機式 0 ~ 式 8 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 ,  
 C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 ,  
 C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 ,  
 C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~  
 C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~  
 C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1  
 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 ,  
 サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ  
 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍  
 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~  
 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九  
 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

## 【 1 1 0 4 3 】

なお、上記遊技機参 0 ~ 参 7 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 ,  
 C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 ,  
 C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 ,  
 C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~  
 C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~  
 C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1  
 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 ,  
 サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ  
 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 式 0 ~ 式 8 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍  
 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~  
 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九  
 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

## 【 1 1 0 4 4 】

なお、上記遊技機肆 0 ~ 肆 7 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 ,  
 C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 ,  
 C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 ,  
 C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~  
 C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~  
 C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1  
 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 ,  
 サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ  
 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 式 0 ~ 式 8 , 参 0 ~ 参 7 , 伍  
 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~  
 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九  
 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

50

## 【 1 1 0 4 5 】

なお、上記遊技機伍 0 ～ 伍 9 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ～ C A 9 , C B 1 ～ C B 6 , C C 1 ～ C C 3 , C D 1 ～ C D 6 , C E 1 ～ C E 3 , C F 1 ～ C F 5 , C G 1 ～ C G 3 , C H 1 ～ C H 3 , C I 1 ～ C I 4 , C J 1 ～ C J 5 , C K 1 ～ C K 5 , C L 1 ～ C L 5 , C M 1 ～ C M 6 , C N 1 ～ C N 5 , C O 1 , C P 1 ～ C P 5 , C Q 1 ～ C Q 5 , C R 1 ～ C R 5 , C S 1 ～ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ～ C V 9 , C W 1 ～ C W 7 , C X 1 ～ C X 6 , ア 1 ～ ア 9 , イ 1 ～ イ 7 , ウ 1 ～ ウ 5 , エ 1 ～ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ～ キ 3 , ク 1 ～ ク 3 , ケ 1 ～ ケ 6 , コ 1 ～ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ～ ツ 3 , テ 1 ～ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ～ 壱 1 0 , 弍 0 ～ 弍 8 , 参 0 ～ 参 7 , 肆 0 ～ 肆 7 , 陸 0 ～ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ～ 玖 3 , 一 0 ～ 一 1 4 , 二 0 ～ 二 1 5 , 三 0 ～ 三 1 4 , 四 0 ～ 四 1 4 , 五 0 ～ 五 1 2 , 六 0 ～ 六 1 5 , 七 0 ～ 七 1 3 , 八 0 ～ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ～ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

## 【 1 1 0 4 6 】

なお、上記遊技機陸 0 ～ 陸 7 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ～ C A 9 , C B 1 ～ C B 6 , C C 1 ～ C C 3 , C D 1 ～ C D 6 , C E 1 ～ C E 3 , C F 1 ～ C F 5 , C G 1 ～ C G 3 , C H 1 ～ C H 3 , C I 1 ～ C I 4 , C J 1 ～ C J 5 , C K 1 ～ C K 5 , C L 1 ～ C L 5 , C M 1 ～ C M 6 , C N 1 ～ C N 5 , C O 1 , C P 1 ～ C P 5 , C Q 1 ～ C Q 5 , C R 1 ～ C R 5 , C S 1 ～ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ～ C V 9 , C W 1 ～ C W 7 , C X 1 ～ C X 6 , ア 1 ～ ア 9 , イ 1 ～ イ 7 , ウ 1 ～ ウ 5 , エ 1 ～ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ～ キ 3 , ク 1 ～ ク 3 , ケ 1 ～ ケ 6 , コ 1 ～ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ～ ツ 3 , テ 1 ～ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ～ 壱 1 0 , 弍 0 ～ 弍 8 , 参 0 ～ 参 7 , 肆 0 ～ 肆 7 , 伍 0 ～ 伍 9 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ～ 玖 3 , 一 0 ～ 一 1 4 , 二 0 ～ 二 1 5 , 三 0 ～ 三 1 4 , 四 0 ～ 四 1 4 , 五 0 ～ 五 1 2 , 六 0 ～ 六 1 5 , 七 0 ～ 七 1 3 , 八 0 ～ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ～ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

## 【 1 1 0 4 7 】

なお、上記遊技機漆 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ～ C A 9 , C B 1 ～ C B 6 , C C 1 ～ C C 3 , C D 1 ～ C D 6 , C E 1 ～ C E 3 , C F 1 ～ C F 5 , C G 1 ～ C G 3 , C H 1 ～ C H 3 , C I 1 ～ C I 4 , C J 1 ～ C J 5 , C K 1 ～ C K 5 , C L 1 ～ C L 5 , C M 1 ～ C M 6 , C N 1 ～ C N 5 , C O 1 , C P 1 ～ C P 5 , C Q 1 ～ C Q 5 , C R 1 ～ C R 5 , C S 1 ～ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ～ C V 9 , C W 1 ～ C W 7 , C X 1 ～ C X 6 , ア 1 ～ ア 9 , イ 1 ～ イ 7 , ウ 1 ～ ウ 5 , エ 1 ～ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ～ キ 3 , ク 1 ～ ク 3 , ケ 1 ～ ケ 6 , コ 1 ～ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ～ ツ 3 , テ 1 ～ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ～ 壱 1 0 , 弍 0 ～ 弍 8 , 参 0 ～ 参 7 , 肆 0 ～ 肆 7 , 伍 0 ～ 伍 9 , 陸 0 ～ 陸 7 , 捌 0 , 玖 0 ～ 玖 3 , 一 0 ～ 一 1 4 , 二 0 ～ 二 1 5 , 三 0 ～ 三 1 4 , 四 0 ～ 四 1 4 , 五 0 ～ 五 1 2 , 六 0 ～ 六 1 5 , 七 0 ～ 七 1 3 , 八 0 ～ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ～ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

## 【 1 1 0 4 8 】

なお、上記遊技機捌 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ～ C A 9 , C B 1 ～ C B 6 , C C 1 ～ C C 3 , C D 1 ～ C D 6 , C E 1 ～ C E 3 , C F 1 ～ C F 5 , C G 1 ～ C G 3 , C H 1 ～ C H 3 , C I 1 ～ C I 4 , C J 1 ～ C J 5 , C K 1 ～ C K 5 , C L 1 ～ C L 5 , C M 1 ～ C M 6 , C N 1 ～ C N 5 , C O 1 , C P 1 ～ C P 5 , C Q 1 ～ C Q 5 , C R 1 ～ C R 5 , C S 1 ～ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ～ C V 9 , C W 1 ～ C W 7 , C X 1 ～ C X 6 , ア 1 ～ ア 9 , イ 1 ～ イ 7 , ウ 1 ～ ウ 5 , エ 1 ～ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ～ キ 3 , ク 1 ～ ク 3 , ケ 1 ～ ケ 6 , コ 1 ～ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ～ ツ 3 , テ 1 ～ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ～ 壱 1 0 , 弍 0 ～ 弍 8 , 参 0 ～ 参 7 , 肆 0 ～ 肆 7 , 伍 0 ～ 伍 9 , 陸 0 ～ 陸 7 , 漆 0 , 玖 0 ～ 玖 3 , 一 0 ～ 一 1 4 , 二 0 ～ 二 1 5 , 三 0 ～

40

50

三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 1 0 4 9 】

なお、上記遊技機 玖 0 ~ 玖 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弍 0 ~ 弍 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

【 1 1 0 5 0 】

なお、上記遊技機 一 0 ~ 一 1 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弍 0 ~ 弍 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

【 1 1 0 5 1 】

なお、上記遊技機 二 0 ~ 二 1 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弍 0 ~ 弍 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

40

【 1 1 0 5 2 】

なお、上記遊技機 三 0 ~ 三 1 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 ,

50

チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 1 0 5 3 】

なお、上記遊技機四 0 ~ 四 1 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

【 1 1 0 5 4 】

なお、上記遊技機五 0 ~ 五 1 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 六 0 ~ 六 1 5 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

30

【 1 1 0 5 5 】

なお、上記遊技機六 0 ~ 六 1 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ 1 ~ エ 3 , オ 1 , オ 2 , カ 1 , カ 2 , キ 1 ~ キ 3 , ク 1 ~ ク 3 , ケ 1 ~ ケ 6 , コ 1 ~ コ 5 , サ 1 , サ 2 , シ 1 , シ 2 , ス 1 , ス 2 , セ 1 , セ 2 , ソ 1 , ソ 2 , タ 1 , タ 2 , チ 1 , チ 2 , ツ 1 ~ ツ 3 , テ 1 ~ テ 3 , ト 1 , ト 2 , 壱 0 ~ 壱 1 0 , 弐 0 ~ 弐 8 , 参 0 ~ 参 7 , 肆 0 ~ 肆 7 , 伍 0 ~ 伍 9 , 陸 0 ~ 陸 7 , 漆 0 , 捌 0 , 玖 0 ~ 玖 3 , 一 0 ~ 一 1 4 , 二 0 ~ 二 1 5 , 三 0 ~ 三 1 4 , 四 0 ~ 四 1 4 , 五 0 ~ 五 1 2 , 七 0 ~ 七 1 3 , 八 0 ~ 八 1 4 , 九 0 , 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

【 1 1 0 5 6 】

なお、上記遊技機七 0 ~ 七 1 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 C A 1 ~ C A 9 , C B 1 ~ C B 6 , C C 1 ~ C C 3 , C D 1 ~ C D 6 , C E 1 ~ C E 3 , C F 1 ~ C F 5 , C G 1 ~ C G 3 , C H 1 ~ C H 3 , C I 1 ~ C I 4 , C J 1 ~ C J 5 , C K 1 ~ C K 5 , C L 1 ~ C L 5 , C M 1 ~ C M 6 , C N 1 ~ C N 5 , C O 1 , C P 1 ~ C P 5 , C Q 1 ~ C Q 5 , C R 1 ~ C R 5 , C S 1 ~ C S 4 , C T 1 , C T 2 , C U 1 , C U 2 , C V 1 ~ C V 9 , C W 1 ~ C W 7 , C X 1 ~ C X 6 , ア 1 ~ ア 9 , イ 1 ~ イ 7 , ウ 1 ~ ウ 5 , エ

50

1～エ3, オ1, オ2, カ1, カ2, キ1～キ3, ク1～ク3, ケ1～ケ6, コ1～コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1～ツ3, テ1～テ3, ト1, ト2, 壱0～壱10, 弍0～弍8, 参0～参7, 肆0～肆7, 伍0～伍9, 陸0～陸7, 漆0, 捌0, 玖0～玖3, 一0～一14, 二0～二15, 三0～三14, 四0～四14, 五0～五12, 六0～六15, 八0～八14, 九0, 十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

#### 【11057】

なお、上記遊技機八0～八14のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1～CA9, CB1～CB6, CC1～CC3, CD1～CD6, CE1～CE3, CF1～CF5, CG1～CG3, CH1～CH3, CI1～CI4, CJ1～CJ5, CK1～CK5, CL1～CL5, CM1～CM6, CN1～CN5, CO1, CP1～CP5, CQ1～CQ5, CR1～CR5, CS1～CS4, CT1, CT2, CU1, CU2, CV1～CV9, CW1～CW7, CX1～CX6, ア1～ア9, イ1～イ7, ウ1～ウ5, エ1～エ3, オ1, オ2, カ1, カ2, キ1～キ3, ク1～ク3, ケ1～ケ6, コ1～コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1～ツ3, テ1～テ3, ト1, ト2, 壱0～壱10, 弍0～弍8, 参0～参7, 肆0～肆7, 伍0～伍9, 陸0～陸7, 漆0, 捌0, 玖0～玖3, 一0～一14, 二0～二15, 三0～三14, 四0～四14, 五0～五12, 六0～六15, 七0～七13, 九0, 十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

10

#### 【11058】

なお、上記遊技機九0のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1～CA9, CB1～CB6, CC1～CC3, CD1～CD6, CE1～CE3, CF1～CF5, CG1～CG3, CH1～CH3, CI1～CI4, CJ1～CJ5, CK1～CK5, CL1～CL5, CM1～CM6, CN1～CN5, CO1, CP1～CP5, CQ1～CQ5, CR1～CR5, CS1～CS4, CT1, CT2, CU1, CU2, CV1～CV9, CW1～CW7, CX1～CX6, ア1～ア9, イ1～イ7, ウ1～ウ5, エ1～エ3, オ1, オ2, カ1, カ2, キ1～キ3, ク1～ク3, ケ1～ケ6, コ1～コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1～ツ3, テ1～テ3, ト1, ト2, 壱0～壱10, 弍0～弍8, 参0～参7, 肆0～肆7, 伍0～伍9, 陸0～陸7, 漆0, 捌0, 玖0～玖3, 一0～一14, 二0～二15, 三0～三14, 四0～四14, 五0～五12, 六0～六15, 七0～七13, 八0～八14, 十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

20

30

#### 【11059】

なお、上記遊技機十0～十15のいずれかの構成に対して、上記遊技機CA1～CA9, CB1～CB6, CC1～CC3, CD1～CD6, CE1～CE3, CF1～CF5, CG1～CG3, CH1～CH3, CI1～CI4, CJ1～CJ5, CK1～CK5, CL1～CL5, CM1～CM6, CN1～CN5, CO1, CP1～CP5, CQ1～CQ5, CR1～CR5, CS1～CS4, CT1, CT2, CU1, CU2, CV1～CV9, CW1～CW7, CX1～CX6, ア1～ア9, イ1～イ7, ウ1～ウ5, エ1～エ3, オ1, オ2, カ1, カ2, キ1～キ3, ク1～ク3, ケ1～ケ6, コ1～コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1～ツ3, テ1～テ3, ト1, ト2, 壱0～壱10, 弍0～弍8, 参0～参7, 肆0～肆7, 伍0～伍9, 陸0～陸7, 漆0, 捌0, 玖0～玖3, 一0～一14, 二0～二15, 三0～三14, 四0～四14, 五0～五12, 六0～六15, 七0～七13, 八0～八14, 九0のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

40

#### 【11060】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

#### 【11061】

遊技機CA1からCA9、CB1からCB6、CC1からCC3、CD1からCD6、CE1からCE3、CF1からCF5、CG1からCG3、CH1からCH3、CI1か

50

ら C I 4、C J 1 から C J 5、C K 1 から C K 5、C L 1 から C L 5、C M 1 から C M 6、C N 1 から C N 5、C O 1、C P 1 から C P 5、C Q 1 から C Q 5、C R 1 から C R 5、C S 1 から C S 4、C T 1、C T 2、C U 1、C U 2、C V 1 から C V 9、C W 1 から C W 7、C X 1 から C X 6、ア 1 から ア 9、イ 1 から イ 7、ウ 1 から ウ 5、エ 1 から エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1 から キ 3、ク 1 から ク 3、ケ 1 から ケ 6、コ 1 から コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1 から ツ 3、テ 1 から テ 3、ト 1、ト 2、㊦ 0 から ㊦ 10、㊵ 0 から ㊵ 8、参 0 から 参 7、肆 0 から 肆 7、伍 0 から 伍 9、陸 0 から 陸 7、漆 0、捌 0、玖 0 から 玖 3、一 0 から 一 14、二 0 から 二 15、三 0 から 三 14、四 0 から 四 14、五 0 から 五 12、六 0 から 六 15、七 0 から 七 13、八 0 から 八 14、九 0、十 0 から 十 15 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 C Y 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

10

## 【11062】

遊技機 C A 1 から C A 9、C B 1 から C B 6、C C 1 から C C 3、C D 1 から C D 6、C E 1 から C E 3、C F 1 から C F 5、C G 1 から C G 3、C H 1 から C H 3、C I 1 から C I 4、C J 1 から C J 5、C K 1 から C K 5、C L 1 から C L 5、C M 1 から C M 6、C N 1 から C N 5、C O 1、C P 1 から C P 5、C Q 1 から C Q 5、C R 1 から C R 5、C S 1 から C S 4、C T 1、C T 2、C U 1、C U 2、C V 1 から C V 9、C W 1 から C W 7、C X 1 から C X 6、ア 1 から ア 9、イ 1 から イ 7、ウ 1 から ウ 5、エ 1 から エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1 から キ 3、ク 1 から ク 3、ケ 1 から ケ 6、コ 1 から コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1 から ツ 3、テ 1 から テ 3、ト 1、ト 2、㊦ 0 から ㊦ 10、㊵ 0 から ㊵ 8、参 0 から 参 7、肆 0 から 肆 7、伍 0 から 伍 9、陸 0 から 陸 7、漆 0、捌 0、玖 0 から 玖 3、一 0 から 一 14、二 0 から 二 15、三 0 から 三 14、四 0 から 四 14、五 0 から 五 12、六 0 から 六 15、七 0 から 七 13、八 0 から 八 14、九 0、十 0 から 十 15 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 C Y 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

20

30

## 【11063】

遊技機 C A 1 から C A 9、C B 1 から C B 6、C C 1 から C C 3、C D 1 から C D 6、C E 1 から C E 3、C F 1 から C F 5、C G 1 から C G 3、C H 1 から C H 3、C I 1 から C I 4、C J 1 から C J 5、C K 1 から C K 5、C L 1 から C L 5、C M 1 から C M 6、C N 1 から C N 5、C O 1、C P 1 から C P 5、C Q 1 から C Q 5、C R 1 から C R 5、C S 1 から C S 4、C T 1、C T 2、C U 1、C U 2、C V 1 から C V 9、C W 1 から C W 7、C X 1 から C X 6、ア 1 から ア 9、イ 1 から イ 7、ウ 1 から ウ 5、エ 1 から エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1 から キ 3、ク 1 から ク 3、ケ 1 から ケ 6、コ 1 から コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1 から ツ 3、テ 1 から テ 3、ト 1、ト 2、㊦ 0 から ㊦ 10、㊵ 0 から ㊵ 8、参 0 から 参 7、肆 0 から 肆 7、伍 0 から 伍 9、陸 0 から 陸 7、漆 0、捌 0、玖 0 から 玖 3、一

40

50

0 から一 1 4、二 0 から二 1 5、三 0 から三 1 4、四 0 から四 1 4、五 0 から五 1 2、六 0 から六 1 5、七 0 から七 1 3、八 0 から八 1 4、九 0、十 0 から十 1 5 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 C Y 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

10

#### 【 1 1 0 6 4 】

##### < 特徴 D A 群 >

特徴 D A 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ 1 1 7）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側 C P U 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報の少なくとも一部を消去する情報消去手段（第 3 5 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 1 8 0 9 の処理を実行する機能、第 3 7 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 1 0 9 の処理を実行する機能、第 3 8 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 3 0 6 ~ ステップ S 2 3 0 8 の処理を実行する機能、第 4 0 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 6 0 8 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

20

#### 【 1 1 0 6 5 】

特徴 D A 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

30

#### 【 1 1 0 6 6 】

この場合に、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを少なくとも一の条件として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報の少なくとも一部が消去される。これにより、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた後の状況における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことができるように履歴記憶手段の内容を調整することが可能となる。

40

#### 【 1 1 0 6 7 】

特徴 D A 2 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 1 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果

50



となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側CPU63におけるステップS409～ステップS412の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする特徴DA1に記載の遊技機。

【11068】

特徴DA2によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。この場合に、上記特徴DA1の構成を備えていることにより、付与対応結果となる確率が変更された後の状況における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことができるように履歴記憶手段の内容を調整することが可能となる。

10

【11069】

特徴DA3．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を全て消去することを特徴とする特徴DA1又はDA2に記載の遊技機。

【11070】

特徴DA3によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報が全て消去されることにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたタイミングを基準として所定事象の発生頻度の特定を行うことが可能となる。

【11071】

20

特徴DA4．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている一部の前記履歴情報を消去し、前記履歴記憶手段に記憶されている一部の前記履歴情報を残すことを特徴とする特徴DA1又はDA2に記載の遊技機。

【11072】

特徴DA4によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合、その後の所定事象の発生頻度の管理に不要な履歴情報を消去し、その後の所定事象の発生頻度の管理に必要な履歴情報を残すことが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた後における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。

【11073】

30

特徴DA5．前記履歴記憶手段に記憶される前記履歴情報には、当該履歴情報に対応する前記所定事象の発生確率が前記設定値に応じて変動する第1履歴情報（開閉実行モードが発生したことを示す履歴情報）と前記設定値に応じて変動しない第2履歴情報（遊技領域DPDAから遊技球が排出されたことを示す履歴情報）とが含まれており、

前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記第1履歴情報を消去し、前記履歴記憶手段に記憶されている前記第2履歴情報を残すことを特徴とする特徴DA4に記載の遊技機。

【11074】

40

特徴DA5によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合、発生確率が設定値に応じて変動する所定事象に対応する第1履歴情報は消去され、発生確率が設定値に応じて変動しない所定事象に対応する第2履歴情報は消去されない。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われる前の第1履歴情報が当該設定値の設定が新たに行われた後に引き継がれると当該第1履歴情報に対応する所定事象の発生頻度の特定を行う上で好ましくない第1履歴情報については当該設定値の設定が新たに行われたことを契機として消去することが可能となる。その一方、第2履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても消去しないことにより、第2履歴情報に対応する所定事象の発生頻度を特定する場合に参照される第2履歴情報の数を多く確保することが可能となるため、第2履歴情報に対応する所定事象の発生頻度の特定を精度良く行うことが可能となる。

50

## 【 1 1 0 7 5 】

特徴 D A 6 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段 ( 第 1 作動口 3 3 、 第 2 作動口 3 4 ) と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 1 の処理を実行する機能 ) と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能 ) と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典 ( 開閉実行モード ) を付与する特典付与手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 9 ~ ステップ S 4 1 2 の処理を実行する機能 ) と、  
を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率変動する構成であり、

前記第 1 履歴情報には前記特典が付与されたことに対応する情報が含まれ、

前記第 2 履歴情報には前記遊技領域から所定の態様で遊技球が排出されたことに対応する情報が含まれることを特徴とする特徴 D A 5 に記載の遊技機。

## 【 1 1 0 7 6 】

特徴 D A 6 によれば、特典の付与確率は設定値に応じて変動することとなるため、第 1 履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを契機として消去することで、新たに設定された設定値の状況下における特典の付与頻度を特定することが可能となる。その一方、遊技領域から遊技球が排出される頻度は設定値に応じて変動しないため、第 2 履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても消去しないことにより、遊技領域から所定の態様で遊技球が排出される頻度の特定を精度良く行うことが可能となる。

## 【 1 1 0 7 7 】

特徴 D A 7 . 前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記履歴情報の少なくとも一部を消去することを特徴とする特徴 D A 1 乃至 D A 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 0 7 8 】

特徴 D A 7 によれば、履歴記憶手段に所定の履歴情報が所定量以上記憶されていない場合には使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても履歴情報は消去されない。これにより、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、それに対して履歴記憶手段の履歴情報の消去が繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 1 0 7 9 】

特徴 D A 8 . 前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段 ( 第 3 5 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 1 8 0 7 の処理を実行する機能、第 3 7 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 1 0 7 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 D A 1 乃至 D A 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 0 8 0 】

特徴 D A 8 によれば、上記特徴 D A 1 の構成を備え、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを少なくとも一の条件として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報の少なくとも一部が消去される構成において、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更されることを契機として履歴情報の少なくとも一部が消去されるとしても、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる

。

【 1 1 0 8 1 】

特徴 D A 9 . 前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段 ( 別保存用メモリ 1 7 1 ) を備えていることを特徴とする特徴 D A 8 に記載の遊技機。

【 1 1 0 8 2 】

特徴 D A 9 によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

10

【 1 1 0 8 3 】

特徴 D A 1 0 . 前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴 D A 9 に記載の遊技機。

【 1 1 0 8 4 】

特徴 D A 1 0 によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。

20

【 1 1 0 8 5 】

特徴 D A 1 1 . 前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、

本遊技機は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が所定条件下で前記所定数を超える回数発生した場合に特別処理を実行する手段 ( 第 3 5 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第 3 6 実施形態では主側 C P U 6 3 における繰り返し変更の監視処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 D A 9 又は D A 1 0 に記載の遊技機。

30

【 1 1 0 8 6 】

特徴 D A 1 1 によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。

【 1 1 0 8 7 】

特徴 D A 1 2 . 前記情報導出手段は、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記態様情報を導出することを特徴とする特徴 D A 8 乃至 D A 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 0 8 8 】

特徴 D A 1 2 によれば、履歴記憶手段に所定の履歴情報が所定量以上記憶されている場合に態様情報が導出されるため、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【 1 1 0 8 9 】

特徴 D A 1 3 . 前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶されるまでは前記履歴情報の消去を行うことなく、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶された場合に当該設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた前記履歴情報の消去を行うことを特徴とする特徴 D A 1 乃至 D A 1 2 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 0 9 0 】

50

特徴 D A 1 3 によれば、特定量の所定の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

【 1 1 0 9 1 】

特徴 D A 1 4 . 前記履歴記憶手段は、第 1 履歴記憶手段 ( 第 1 履歴用メモリ 1 9 1 ) と、第 2 履歴記憶手段 ( 第 2 履歴用メモリ 1 9 2 ) と、を備えており、

前記履歴記憶実行手段は、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから解除条件が成立するまでの所定期間において前記所定事象が発生した場合、それに対応する前記履歴情報を前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段の両方に記憶させる手段 ( 管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 6 0 4 の処理を実行する機能 ) と、

前記所定期間ではない期間において前記所定事象が発生した場合、前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうち記憶対象に設定されている側に、それに対応する前記履歴情報を記憶させる手段 ( 管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 6 0 3 の処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記情報消去手段は、前記解除条件が成立した場合、前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうちそれまで前記記憶対象に設定されていた側に記憶されている前記履歴情報を消去することを特徴とする特徴 D A 1 乃至 D A 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 0 9 2 】

特徴 D A 1 4 によれば、特定量の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、当該効果を履歴情報の記憶対象となる履歴記憶手段を第 1 履歴記憶手段及び第 2 履歴記憶手段の間で適宜変更するだけで生じさせることが可能となる。

【 1 1 0 9 3 】

特徴 D A 1 5 . 前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されている側に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段 ( 管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 7 0 3 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 D A 1 4 に記載の遊技機。

【 1 1 0 9 4 】

特徴 D A 1 5 によれば、設定値の新たな設定が行われることで第 1 履歴記憶手段及び第 2 履歴記憶手段の両方に履歴情報が記憶される状況であったとしても、履歴情報を利用した状態情報の導出を適切に行うことが可能となる。

【 1 1 0 9 5 】

なお、特徴 D A 1 ~ D A 1 5 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1

10

20

30

40

50

～w 8、特徴 x 1～x 6、特徴 y 1～y 9、特徴 z 1～z 6、特徴 DA 1～DA 10、特徴 DB 1～DB 6、特徴 DC 1～DC 13、特徴 DD 1～DD 9、特徴 DE 1～DE 5、特徴 DF 1～DF 9、特徴 DG 1～DG 10、特徴 DH 1～DH 11、特徴 DI 1～DI 8、特徴 DJ 1～DJ 14、特徴 DK 1～DK 8、特徴 DL 1～DL 11、特徴 DM 1～DM 8、特徴 DN 1～DN 6、特徴 DO 1～DO 7、特徴 DP 1～DP 7、特徴 DQ 1～DQ 9、特徴 DR 1～DR 8、特徴 DS 1～DS 3、特徴 DT 1～DT 4、特徴 DU 1～DU 10、特徴 DV 1～DV 5、特徴 DW 1～DW 9、特徴 DX 1～DX 4、特徴 DY 1～DY 11、特徴 DZ 1～DZ 4、特徴 a 1～a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

#### 【11096】

##### <特徴DB群>

特徴DB 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段(主側CPU 63における設定値更新処理を実行する機能)と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段(履歴用メモリ 117)に記憶させる履歴記憶実行手段(管理側CPU 112における履歴設定処理を実行する機能)と、を備え、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた所定の前記履歴情報が、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後においても前記履歴記憶手段に記憶保持されることを特徴とする遊技機。

20

#### 【11097】

特徴DB 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

30

#### 【11098】

この場合に、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても履歴記憶手段に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持される。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われたとしてもそれまでの履歴情報を履歴記憶手段に継続して記憶させていくことが可能となり、長期間に亘って履歴記憶手段に累積された履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

#### 【11099】

特徴DB 2 . 前記履歴記憶実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、それに対応する前記履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる設定時の記憶実行手段(第33実施形態では管理側CPU 112におけるステップS 1307の処理を実行する機能、第39実施形態では管理側CPU 112におけるステップS 2408の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴DB 1 に記載の遊技機。

40

#### 【11100】

特徴DB 2 によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても履歴情報が消去されずに記憶保持される構成において、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことに対応する履歴情報が履歴記憶手段に記憶される。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われる前の履歴情報と行われた後の履歴情報とを区別することが可能となる。

50

## 【 1 1 1 0 1 】

特徴 D B 3 . 前記設定時の記憶実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、その設定された設定値に対応する情報を前記履歴情報として前記履歴記憶手段に記憶させることを特徴とする特徴 D B 2 に記載の遊技機。

## 【 1 1 1 0 2 】

特徴 D B 3 によれば、履歴情報を参照することにより過去に設定された設定値の内容を特定することが可能となる。

## 【 1 1 1 0 3 】

特徴 D B 4 . 前記履歴記憶手段は、前記設定手段により設定され得る複数種類の設定値のそれぞれに対応させて複数の対応履歴記憶手段（設定 1 ～ 6 用の履歴用メモリ 1 8 1 ～ 1 8 6 ）を備えていることを特徴とする特徴 D B 1 乃至 D B 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

## 【 1 1 1 0 4 】

特徴 D B 4 によれば、設定値のそれぞれに対応させて対応履歴記憶手段が設けられているため、設定値ごとに区別して履歴情報を記憶していくことが可能となる。

## 【 1 1 1 0 5 】

特徴 D B 5 . 前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、その設定が行われた設定値に対応する前記対応履歴記憶手段をその後の前記履歴情報の記憶対象とする手段（管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 4 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D B 4 に記載の遊技機。

20

## 【 1 1 1 0 6 】

特徴 D B 5 によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合にはその設定値に対応する対応履歴記憶手段がその後の履歴情報の記憶対象とされるため、設定値ごとに区別して履歴情報を記憶していくことが可能となる。

## 【 1 1 1 0 7 】

特徴 D B 6 . 前記記憶対象となっている前記対応履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（管理側 C P U 1 1 2 における表示出力処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D B 5 に記載の遊技機。

## 【 1 1 1 0 8 】

特徴 D B 6 によれば、設定値ごとに区別して履歴情報が記憶される構成において、現状設定されている設定値に対応する状態情報を導出することが可能となる。

30

## 【 1 1 1 0 9 】

特徴 D B 7 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第 1 作動口 3 3 、第 2 作動口 3 4 ）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 1 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 9 ～ステップ S 4 1 2 の処理を実行する機能）と、を備え、

40

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率変動することを特徴とする特徴 D B 1 乃至 D B 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 1 1 0 】

特徴 D B 7 によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率変動させることが可能となる。

## 【 1 1 1 1 1 】

なお、特徴 D B 1 ～ D B 7 の構成に対して、特徴 D A 1 ～ D A 1 5 、特徴 D B 1 ～ D B

50

7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO7、特徴DP1～DP7、特徴DQ1～DQ9、特徴DR1～DR8、特徴DS1～DS3、特徴DT1～DT4、特徴DU1～DU10、特徴DV1～DV5、特徴DW1～DW9、特徴DX1～DX4、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ4、特徴a1～a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【11112】

<特徴DC群>

特徴DC1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ117）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側CPU112における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから少なくとも前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶されるまでは前記履歴情報の消去を行わない設定後対応手段（管理側CPU112におけるステップS2506及びステップS2605～ステップS2609の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【11113】

特徴DC1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

#### 【11114】

この場合に、特定量の所定の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

#### 【11115】

特徴DC2．前記設定後対応手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の

設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合に当該設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた前記履歴情報の消去を行うことを特徴とする特徴 D C 1 に記載の遊技機。

【 1 1 1 1 6 】

特徴 D C 2 によれば、設定値の新たな設定が行われてから所定の期間における遊技履歴の管理結果の特定を行うことを可能とする特定量の履歴情報が履歴記憶手段に記憶された場合には、設定値の新たな設定が行われる前に履歴記憶手段に記憶されていた履歴情報が消去される。これにより、無駄な履歴情報が履歴記憶手段に記憶され続けてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 1 1 7 】

特徴 D C 3 . 前記履歴記憶手段は、第 1 履歴記憶手段 ( 第 1 履歴用メモリ 1 9 1 ) と、第 2 履歴記憶手段 ( 第 2 履歴用メモリ 1 9 2 ) と、を備えており、

前記履歴記憶実行手段は、

前記所定事象が発生した場合、前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうち記憶対象に設定されている側に、それに対応する前記履歴情報を記憶させる手段 ( 管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 6 0 3 の処理を実行する機能 ) と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから、前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶されるまで、前記所定事象が発生したことに對して、それに対応する前記履歴情報を前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段の両方に記憶させる手段 ( 管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 6 0 4 の処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記設定後対応手段は、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後において前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合、前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段の間において前記記憶対象を変更する手段 ( 管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 6 0 7 の処理を実行する機能 ) と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後において前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合、前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうちそれまで前記記憶対象に設定されていた側の前記履歴情報を消去する手段 ( 管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 6 0 8 の処理を実行する機能 ) と、を備えていることを特徴とする特徴 D C 1 又は D C 2 に記載の遊技機。

【 1 1 1 1 8 】

特徴 D C 3 によれば、特定量の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、当該効果を履歴情報の記憶対象となる履歴記憶手段を第 1 履歴記憶手段及び第 2 履歴記憶手段の間で適宜変更するだけで生じさせることが可能となる。

【 1 1 1 1 9 】

特徴 D C 4 . 前記第 1 履歴記憶手段及び前記第 2 履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されている側に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段 ( 管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 7 0 3 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 D C 3 に記載の遊技機。

【 1 1 1 2 0 】

特徴 D C 4 によれば、設定値の新たな設定が行われることで第 1 履歴記憶手段及び第 2 履歴記憶手段の両方に履歴情報が記憶される状況であったとしても、履歴情報を利用した

10

20

30

40

50



態様情報の導出を適切に行うことが可能となる。

【11121】

特徴DC5．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第1作動口33、第2作動口34）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側CPU63におけるステップS401の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側CPU63におけるステップS409～ステップS412の処理を実行する機能）と、  
を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率の変動することを特徴とする特徴DC1乃至DC4のいずれか1に記載の遊技機。

【11122】

特徴DC5によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。

【11123】

なお、特徴DC1～DC5の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO7、特徴DP1～DP7、特徴DQ1～DQ9、特徴DR1～DR8、特徴DS1～DS3、特徴DT1～DT4、特徴DU1～DU10、特徴DV1～DV5、特徴DW1～DW9、特徴DX1～DX4、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ4、特徴a1～a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【11124】

<特徴DD群>

特徴DD1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

当該設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として特別処理を実行する特別実行手段（第35実施形態では管理側CPU112における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第36実施形態では主側CPU63における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第37実施形態では管理側CPU112におけるステップS2106にて否定判定をする機能）と、を備えてい

10

20

30

40

50

ることを特徴とする遊技機。

【 1 1 1 2 5 】

特徴 D D 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として特別処理が実行される。これにより、好ましくない状況下において設定値の新たな設定が行われた場合にそれに対処することが可能となる。

【 1 1 1 2 6 】

特徴 D D 2 . 前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において特定回数以上実行されたことを少なくとも一の条件として前記特別処理を実行することを特徴とする特徴 D D 1 に記載の遊技機。

10

【 1 1 1 2 7 】

特徴 D D 2 によれば、特別状況において使用対象となる設定値の新たな設定が実行されたとしてもその実行回数が特定回数未満である場合には特別処理が実行されない。これにより、正規の作業者が特別状況において設定値の新たな設定を特定回数未満実行した場合にまで特別処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 1 2 8 】

特徴 D D 3 . 前記特別実行手段は、前記特別状況として、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから遊技が行われていない状況又は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから所定基準以上の遊技が行われていない状況において、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が実行されたことを少なくとも一の条件として前記特別処理を実行することを特徴とする特徴 D D 1 又は D D 2 に記載の遊技機。

20

【 1 1 1 2 9 】

特徴 D D 3 によれば、遊技が行われていない状況又は実質的に遊技が行われていない状況において使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合には特別処理が実行されるため、当該行為が行われた場合にはそれに対処することが可能となる。

【 1 1 1 3 0 】

特徴 D D 4 . 前記特別実行手段は、前記特別処理として報知用処理を実行することを特徴とする特徴 D D 1 乃至 D D 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 1 1 1 3 1 】

特徴 D D 4 によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として報知用処理が実行される。これにより、好ましくない状況下において設定値の新たな設定が行われた場合にそれに対処するように促すことが可能となる。

【 1 1 1 3 2 】

特徴 D D 5 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ 1 1 7 ）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側 C P U 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能）と、

40

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第 3 5 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 1 8 0 7 の処理を実行する機能、第 3 7 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 1 0 7 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 D D 1 乃至 D D 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 1 3 3 】

特徴 D D 5 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用すること

50

で所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【 1 1 1 3 4 】

この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【 1 1 1 3 5 】

特徴 D D 6 . 前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として、前記特別処理として、前記情報導出手段による前記態様情報の導出を行わせないものであることを特徴とする特徴 D D 5 に記載の遊技機。

10

【 1 1 1 3 6 】

特徴 D D 6 によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が好ましくない状況において行われた場合には態様情報が導出されない。これにより、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 1 3 7 】

特徴 D D 7 . 前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（別保存用メモリ 1 7 1 ）を備えていることを特徴とする特徴 D D 5 又は D D 6 に記載の遊技機。

20

【 1 1 1 3 8 】

特徴 D D 7 によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【 1 1 1 3 9 】

特徴 D D 8 . 前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴 D D 7 に記載の遊技機。

30

【 1 1 1 4 0 】

特徴 D D 8 によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。

【 1 1 1 4 1 】

特徴 D D 9 . 前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、

40

前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において前記所定数を超える回数発生した場合に前記特別処理を実行するものであることを特徴とする特徴 D D 7 又は D D 8 に記載の遊技機。

【 1 1 1 4 2 】

特徴 D D 9 によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。

【 1 1 1 4 3 】

特徴 D D 1 0 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第 1 作動口 3 3 、第

50

2 作動口 3 4 ) と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 0 1 の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 4 0 9 ~ ステップ S 4 1 2 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率の変動することを特徴とする特徴 DD 1 乃至 DD 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 1 1 1 4 4 】

特徴 DD 1 0 によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。

【 1 1 1 4 5 】

なお、特徴 DD 1 ~ DD 1 0 の構成に対して、特徴 DA 1 ~ DA 1 5、特徴 DB 1 ~ DB 7、特徴 DC 1 ~ DC 5、特徴 DD 1 ~ DD 1 0、特徴 DE 1 ~ DE 6、特徴 DF 1 ~ DF 3、特徴 DG 1 ~ DG 1 8、特徴 DH 1 ~ DH 7、特徴 DI 1 ~ DI 9、特徴 DJ 1 ~ DJ 4、特徴 DK 1 ~ DK 7、特徴 DL 1 ~ DL 2 0、特徴 DM 1 ~ DM 7、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 1 1、特徴 DP 1 ~ DP 1 2、特徴 DQ 1 ~ DQ 5、特徴 DR 1 ~ DR 1 7、特徴 DS 1 ~ DS 8、特徴 DT 1 ~ DT 1 3、特徴 DU 1 ~ DU 8、特徴 DV 1 ~ DV 6、特徴 DW 1 ~ DW 1 1、特徴 DX 1 ~ DX 1 1、特徴 DY 1 ~ DY 1 1、特徴 DZ 1 ~ DZ 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 DA 1 ~ DA 1 0、特徴 DB 1 ~ DB 6、特徴 DC 1 ~ DC 1 3、特徴 DD 1 ~ DD 9、特徴 DE 1 ~ DE 5、特徴 DF 1 ~ DF 9、特徴 DG 1 ~ DG 1 0、特徴 DH 1 ~ DH 1 1、特徴 DI 1 ~ DI 8、特徴 DJ 1 ~ DJ 1 4、特徴 DK 1 ~ DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 1 1、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、特徴 DR 1 ~ DR 8、特徴 DS 1 ~ DS 3、特徴 DT 1 ~ DT 4、特徴 DU 1 ~ DU 1 0、特徴 DV 1 ~ DV 5、特徴 DW 1 ~ DW 9、特徴 DX 1 ~ DX 4、特徴 DY 1 ~ DY 1 1、特徴 DZ 1 ~ DZ 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

【 1 1 1 4 6 】

< 特徴 DE 群 >

40

特徴 DE 1、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ 1 1 7）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側 CPU 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第 3 5 実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 1 8 0 7 の処理を実行する機能、第 3 7 実施形態では管理側 CPU 1 1 2 におけるステップ S 2 1 0 7 の処理を実行する機能）と、を備えている

50

ことを特徴とする遊技機。

【 1 1 1 4 7 】

特徴 D E 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

10

【 1 1 1 4 8 】

この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【 1 1 1 4 9 】

特徴 D E 2 . 前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段 ( 別保存用メモリ 1 7 1 ) を備えていることを特徴とする特徴 D E 1 に記載の遊技機。

【 1 1 1 5 0 】

特徴 D E 2 によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

20

【 1 1 1 5 1 】

特徴 D E 3 . 前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴 D E 2 に記載の遊技機。

【 1 1 1 5 2 】

特徴 D E 3 によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。

30

【 1 1 1 5 3 】

特徴 D E 4 . 前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、

本遊技機は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が所定条件下で前記所定数を超える回数発生した場合に特別処理を実行する手段 ( 第 3 5 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第 3 6 実施形態では主側 C P U 6 3 における繰り返し変更の監視処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 D E 2 又は D E 3 に記載の遊技機。

40

【 1 1 1 5 4 】

特徴 D E 4 によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。

【 1 1 1 5 5 】

特徴 D E 5 . 前記情報導出手段は、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以

50

上記記憶されている場合に前記態様情報を導出することを特徴とする特徴 D E 1 乃至 D E 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 1 5 6 】

特徴 D E 5 によれば、履歴記憶手段に所定量以上の所定の履歴情報が記憶されている場合に態様情報が導出されるため、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 1 5 7 】

特徴 D E 6 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段 ( 第 1 作動口 3 3 、 第 2 作動口 3 4 ) と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 1 の処理を実行する機能 ) と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能 ) と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典 ( 開閉実行モード ) を付与する特典付与手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 9 ~ ステップ S 4 1 2 の処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率を変動することを特徴とする特徴 D E 1 乃至 D E 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 1 5 8 】

特徴 D E 6 によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。

【 1 1 1 5 9 】

なお、特徴 D E 1 ~ D E 6 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5 、特徴 D B 1 ~ D B 7 、特徴 D C 1 ~ D C 5 、特徴 D D 1 ~ D D 1 0 、特徴 D E 1 ~ D E 6 、特徴 D F 1 ~ D F 3 、特徴 D G 1 ~ D G 1 8 、特徴 D H 1 ~ D H 7 、特徴 D I 1 ~ D I 9 、特徴 D J 1 ~ D J 4 、特徴 D K 1 ~ D K 7 、特徴 D L 1 ~ D L 2 0 、特徴 D M 1 ~ D M 7 、特徴 D N 1 ~ D N 6 、特徴 D O 1 ~ D O 1 1 、特徴 D P 1 ~ D P 1 2 、特徴 D Q 1 ~ D Q 5 、特徴 D R 1 ~ D R 1 7 、特徴 D S 1 ~ D S 8 、特徴 D T 1 ~ D T 1 3 、特徴 D U 1 ~ D U 8 、特徴 D V 1 ~ D V 6 、特徴 D W 1 ~ D W 1 1 、特徴 D X 1 ~ D X 1 1 、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1 、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0 、特徴 a 1 ~ a 3 、特徴 b 1 ~ b 7 、特徴 c 1 ~ c 2 1 、特徴 d 1 ~ d 1 0 、特徴 e 1 ~ e 9 、特徴 f 1 ~ f 6 、特徴 g 1 ~ g 6 、特徴 h 1 ~ h 1 3 、特徴 i 1 ~ i 7 、特徴 j 1 ~ j 6 、特徴 k 1 ~ k 1 6 、特徴 l 1 ~ l 5 、特徴 m 1 ~ m 3 、特徴 n 1 ~ n 1 0 、特徴 o 1 ~ o 7 、特徴 p 1 ~ p 7 、特徴 q 1 ~ q 8 、特徴 r 1 ~ r 7 、特徴 s 1 ~ s 4 、特徴 t 1 ~ t 5 、特徴 u 1 ~ u 1 0 、特徴 v 1 ~ v 8 、特徴 w 1 ~ w 8 、特徴 x 1 ~ x 6 、特徴 y 1 ~ y 9 、特徴 z 1 ~ z 6 、特徴 D A 1 ~ D A 1 0 、特徴 D B 1 ~ D B 6 、特徴 D C 1 ~ D C 1 3 、特徴 D D 1 ~ D D 9 、特徴 D E 1 ~ D E 5 、特徴 D F 1 ~ D F 9 、特徴 D G 1 ~ D G 1 0 、特徴 D H 1 ~ D H 1 1 、特徴 D I 1 ~ D I 8 、特徴 D J 1 ~ D J 1 4 、特徴 D K 1 ~ D K 8 、特徴 D L 1 ~ D L 1 1 、特徴 D M 1 ~ D M 8 、特徴 D N 1 ~ D N 6 、特徴 D O 1 ~ D O 7 、特徴 D P 1 ~ D P 7 、特徴 D Q 1 ~ D Q 9 、特徴 D R 1 ~ D R 8 、特徴 D S 1 ~ D S 3 、特徴 D T 1 ~ D T 4 、特徴 D U 1 ~ D U 1 0 、特徴 D V 1 ~ D V 5 、特徴 D W 1 ~ D W 9 、特徴 D X 1 ~ D X 4 、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1 、特徴 D Z 1 ~ D Z 4 、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 1 1 6 0 】

上記特徴 D A 群、上記特徴 D B 群、上記特徴 D C 群、上記特徴 D D 群及び上記特徴 D E 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 1 1 1 6 1 】

10

20

30

40

50

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【 1 1 1 6 2 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 1 1 1 6 3 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 1 1 6 4 】

< 特徴 D F 群 >

特徴 D F 1 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段 ( 第 1 作動口 3 3 、 第 2 作動口 3 4 ) と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 1 の処理を実行する機能 ) と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能 ) と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典 ( 開閉実行モード ) を付与する特典付与手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 9 ~ ステップ S 4 1 2 の処理を実行する機能 ) と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 ( 主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記付与判定手段は、前記付与判定のモードとして、前記付与対応結果となる確率が相対的に高低となるように高確率モードと低確率モードとを有しており、

前記設定値に応じて少なくとも前記低確率モードにおいて前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする遊技機。

【 1 1 1 6 5 】

特徴 D F 1 によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて少なくとも低確率モードにて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。これにより、単一の遊技機であっても低確率モードにおいて付与対応結果となる確率について有利又は不利となる状況を生じさせることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【 1 1 1 6 6 】

特徴 D F 2 . 前記高確率モードにおいて前記付与対応結果となる確率は前記設定値に応じて変動しないことを特徴とする特徴 D F 1 に記載の遊技機。

【 1 1 1 6 7 】

特徴 D F 2 によれば、低確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させる一方、高確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させないようにすることにより、設定値の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。

【 1 1 1 6 8 】

特徴 D F 3 . 前記特典は複数種類存在しており、

前記特典の選択態様は前記設定値に応じて変動しないことを特徴とする特徴 D F 1 又は D F 2 に記載の遊技機。

【 1 1 1 6 9 】

特徴 D F 3 によれば、低確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させる一方、特典の選択態様は設定値に応じて変動させないようにすることにより、設定値の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。

【 1 1 1 7 0 】

なお、特徴 D F 1 ~ D F 3 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 1 1 7 1 】

上記特徴 D F 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 1 1 1 7 2 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【 1 1 1 7 3 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

10

20

30

40

50



## 【 1 1 1 7 4 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

## 【 1 1 1 7 5 】

## &lt; 特徴 D G 群 &gt;

特徴 D G 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段 ( 履歴用メモリ 1 1 7 ) に記憶させる履歴記憶実行手段 ( 管理側 C P U 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能 ) と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段 ( 第 3 3 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 1 4 0 2 ~ ステップ S 1 4 1 2 の処理を実行する機能、第 3 5 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 1 8 0 7 の処理を実行する機能、第 3 7 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 1 0 7 の処理を実行する機能 ) と

10

、  
当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段 ( 第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c 、第 4 3 ~ 第 4 6 実施形態では第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) を表示制御する第 1 情報表示制御手段 ( 管理側 C P U 1 1 2 における表示用処理を実行する機能 ) と、

前記態様情報とは異なる別情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第 2 情報表示制御手段 ( 第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 2 0 2 及びステップ S 2 0 8 の処理を実行する機能、第 4 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 1 0 1 、ステップ S 3 1 0 3 及びステップ S 3 1 0 9 の処理を実行する機能、第 4 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 2 0 1 、ステップ S 3 2 0 2 、ステップ S 3 2 0 4 及びステップ S 3 2 1 0 の処理を実行する機能、第 4 5 実施形態では主側 C P U 6 3 における異常表示用処理を実行する機能 ) と、を備えていることを特徴とする遊技機。

20

## 【 1 1 1 7 6 】

特徴 D G 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけではなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

30

## 【 1 1 1 7 7 】

特徴 D G 2 . 前記情報表示手段において前記態様情報に対応する表示が行われる期間と、前記情報表示手段において前記別情報に対応する表示が行われる期間とは区別されていることを特徴とする特徴 D G 1 に記載の遊技機。

40

## 【 1 1 1 7 8 】

特徴 D G 2 によれば、情報表示手段において表示が行われている状況を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

## 【 1 1 1 7 9 】

特徴 D G 3 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合における表示態様とは異なる表示態様となるように前記情報表示手段を表示制御することにより前記別情報に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴 D G 1 又

50

は D G 2 に記載の遊技機。

【 1 1 1 8 0 】

特徴 D G 3 によれば、情報表示手段の表示態様を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【 1 1 1 8 1 】

特徴 D G 4 . 前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段 ( 第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c 、第 4 3 ~ 第 4 6 実施形態では第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) を複数備えていることを特徴とする特徴 D G 1 乃至 D G 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 1 1 1 8 2 】

特徴 D G 4 によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。また、複数の個別情報表示手段が存在していることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合と別情報に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

【 1 1 1 8 3 】

特徴 D G 5 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段 ( 第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 1 報知用表示装置 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 6 9 b 、第 1 1 , 第 4 4 実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1 、第 2 報知用表示装置 2 0 2 及び第 3 報知用表示装置 2 0 3 、第 4 5 実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 ) を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴 D G 4 に記載の遊技機。

20

【 1 1 1 8 4 】

特徴 D G 5 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【 1 1 1 8 5 】

30

特徴 D G 6 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報を表示する場合に表示状態となる特定の個別情報表示手段 ( 第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 3 報知用表示装置 6 9 c 、第 1 1 , 第 4 4 実施形態では第 4 報知用表示装置 2 0 4 、第 4 5 実施形態では第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 ) を表示状態となるようにし、

前記別情報に対応する表示が行われる場合における前記特定の個別情報表示手段の表示内容は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合に前記特定の個別情報表示手段に表示され得ることを特徴とする特徴 D G 5 に記載の遊技機。

【 1 1 1 8 6 】

40

特徴 D G 6 によれば、特定の個別情報表示手段においては態様情報に対応する表示が行われる場合に表示され得る表示内容が別情報に対応する表示が行われる場合にも表示され得ることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合の表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように特定の個別情報表示手段においては同一の表示内容となり得る構成であったとしても、上記特徴 D G 5 の構成を備え態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となるため、複数の個別情報表示手段においていずれの表示を行っているのかを特定することができる。

【 1 1 1 8 7 】

特徴 D G 7 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴 D G

50

5 又は D G 6 に記載の遊技機。

【 1 1 1 8 8 】

特徴 D G 7 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる別情報に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

【 1 1 1 8 9 】

特徴 D G 8 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴 D G 5 乃至 D G 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 1 1 1 9 0 】

特徴 D G 8 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【 1 1 1 9 1 】

特徴 D G 9 . 前記第 2 情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち 1 個の特定の個別情報表示手段 ( 第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 3 報知用表示装置 6 9 c 、 第 1 1 , 第 4 4 実施形態では第 4 報知用表示装置 2 0 4 ) において前記別情報に対応する表示を行わせ、残りの個別情報表示手段を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴 D G 5 乃至 D G 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 1 1 1 9 2 】

特徴 D G 9 によれば、別情報に対応する表示が行われる場合には 1 個の個別情報表示手段のみが表示状態となるため、別情報に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

【 1 1 1 9 3 】

特徴 D G 1 0 . 複数の前記個別情報表示手段は所定方向に配列されており、

前記特定の個別情報表示手段は、前記所定方向に配列されている複数の前記個別情報表示手段のうち当該所定方向の端部に存在していることを特徴とする特徴 D G 9 に記載の遊技機。

30

【 1 1 1 9 4 】

特徴 D G 1 0 によれば、別情報に対応する表示が行われる 1 個の個別情報表示手段は所定方向の端部に存在しているため、別情報に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

【 1 1 1 9 5 】

特徴 D G 1 1 . 前記第 1 情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である種類表示対象の個別情報表示手段 ( 第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 1 報知用表示装置 6 9 a 、 第 4 3 ~ 第 4 6 実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 ) において表示対象となる前記態様情報の種類に対応する表示が行われるようにし、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である結果表示対象の個別情報表示手段 ( 第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 2 報知用表示装置 6 9 b 及び第 3 報知用表示装置 6 9 c 、 第 4 3 ~ 第 4 6 実施形態では第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 ) において表示対象となる前記態様情報の内容に対応する表示が行われるようにし、

40

前記所定の個別情報表示手段は前記種類表示対象の個別情報表示手段に対応していることを特徴とする特徴 D G 5 乃至 D G 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 1 9 6 】

特徴 D G 1 1 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の種類に対応する表示が行われるとともに結果表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の内容に対応する表示が行われる。これにより、表示対象となっている態様情報を把握し易くなる。この場合

50

に、別情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段が非表示状態となるため、種類表示が非表示の状態が別情報に対応していることとなり、別情報が表示されていると把握し易くなる。

【 1 1 1 9 7 】

特徴 D G 1 2 . 前記情報表示手段は、複数の単位発光部（表示用セグメント 2 0 1 a ~ 2 0 1 g , 2 0 2 a ~ 2 0 2 g ）を有し、それら複数の単位発光部のうち発光状態となる単位発光部の組合せにより所定の表示を行うことが可能な構成であり、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記複数の単位発光部のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより前記別情報に対応する表示が行われるようにするものであって、当該別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる前記単位発光部の組合せが前記態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなるようにするものであることを特徴とする特徴 D G 1 乃至 D G 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 1 1 1 9 8 】

特徴 D G 1 2 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより別情報に対応する表示が行われることにより、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる単位発光部の組合せが態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなっている。これにより、発光状態となる単位発光部の組合せを把握することで態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。

20

【 1 1 1 9 9 】

特徴 D G 1 3 . 前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示の表示態様は複数態様存在しており、

前記複数の単位発光部には、前記複数態様の前記態様情報に対応する表示が全て行われたとしても発光状態にならない単位発光部は存在していないことを特徴とする特徴 D G 1 2 に記載の遊技機。

【 1 1 2 0 0 】

特徴 D G 1 3 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には任意の組合せの単位発光部が発光状態とされる構成であるため、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。

30

【 1 1 2 0 1 】

特徴 D G 1 4 . 前記情報表示手段である特定の個別情報表示手段（第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 3 報知用表示装置 6 9 c、第 1 1 , 第 4 4 実施形態では第 4 報知用表示装置 2 0 4、第 4 5 実施形態では第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4）を含めて個別情報表示手段を複数備え、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 1 報知用表示装置 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 6 9 b、第 1 1 , 第 4 4 実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1、第 2 報知用表示装置 2 0 2 及び第 3 報知用表示装置 2 0 3、第 4 5 実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴 D G 1 2 又は D G 1 3 に記載の遊技機。

40

【 1 1 2 0 2 】

特徴 D G 1 4 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

50

## 【 1 1 2 0 3 】

特徴 D G 1 5 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 ( 主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能 ) を備え、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記設定値を変更することが可能な状況において前記別情報に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴 D G 1 乃至 D G 1 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 2 0 4 】

特徴 D G 1 5 によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、設定値を変更することが可能な状況であることを報知するための表示手段として兼用することが可能となる。

10

## 【 1 1 2 0 5 】

特徴 D G 1 6 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として現状選択されている設定値に対応する情報の表示を行わせることを特徴とする特徴 D G 1 5 に記載の遊技機。

## 【 1 1 2 0 6 】

特徴 D G 1 6 によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、変更途中の設定値を表示するための表示手段として兼用することが可能となる。

## 【 1 1 2 0 7 】

特徴 D G 1 7 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として遊技機の異常状態に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴 D G 1 乃至 D G 1 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

## 【 1 1 2 0 8 】

特徴 D G 1 7 によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、遊技機の異常状態に対応する表示を行わせるための表示手段として兼用することが可能となる。

## 【 1 1 2 0 9 】

特徴 D G 1 8 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記異常状態が発生していない状況において前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、前記異常状態が発生していないことに対応する表示を行わせることを特徴とする特徴 D G 1 7 に記載の遊技機。

## 【 1 1 2 1 0 】

特徴 D G 1 8 によれば、情報表示手段を確認することで異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。

30

## 【 1 1 2 1 1 】

なお、特徴 D G 1 ~ D G 1 8 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N

40

50

6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 10、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 11、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 1 2 1 2 】

##### < 特徴 D H 群 >

特徴 D H 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ 1 1 7）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側 C P U 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第 3 3 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 1 4 0 2 ~ ステップ S 1 4 1 2 の処理を実行する機能、第 3 5 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 1 8 0 7 の処理を実行する機能、第 3 7 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 1 0 7 の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c、第 4 3 ~ 第 4 6 実施形態では第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4）を表示制御する第 1 情報表示制御手段（管理側 C P U 1 1 2 における表示用処理を実行する機能）と、

前記態様情報とは異なる別情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第 2 情報表示制御手段（第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 2 0 2 及びステップ S 2 0 8 の処理を実行する機能、第 4 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 1 0 1、ステップ S 3 1 0 3 及びステップ S 3 1 0 9 の処理を実行する機能、第 4 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 2 0 1、ステップ S 3 2 0 2、ステップ S 3 2 0 4 及びステップ S 3 2 1 0 の処理を実行する機能、第 4 5 実施形態では主側 C P U 6 3 における異常表示用処理を実行する機能）と、を備え、

前記情報表示手段は、複数の単位発光部（表示用セグメント 2 0 1 a ~ 2 0 1 g、2 0 2 a ~ 2 0 2 g）を有し、それら複数の単位発光部のうち発光状態となる単位発光部の組合せにより所定の表示を行うことが可能な構成であり、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記複数の単位発光部のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより前記別情報に対応する表示が行われるようにするものであって、当該別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる前記単位発光部の組合せが前記態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなるようにするものであることを特徴とする遊技機。

#### 【 1 1 2 1 3 】

特徴 D H 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけでなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

#### 【 1 1 2 1 4 】

また、態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより別情報に対応する表示が行われることにより、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる単位発光部の組合せが態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなっている。これにより、発光状態となる単位発光部の組合せを把握することで態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。

【 1 1 2 1 5 】

特徴 D H 2 . 前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示の表示態様は複数態様存在しており、

前記複数の単位発光部には、前記複数態様の前記態様情報に対応する表示が全て行われたとしても発光状態にならない単位発光部は存在していないことを特徴とする特徴 D H 1 に記載の遊技機。

【 1 1 2 1 6 】

特徴 D H 2 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には任意の組合せの単位発光部が発光状態とされる構成であるため、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。

【 1 1 2 1 7 】

特徴 D H 3 . 前記情報表示手段である特定の個別情報表示手段（第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 3 報知用表示装置 6 9 c、第 1 1、第 4 4 実施形態では第 4 報知用表示装置 2 0 4、第 4 5 実施形態では第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4）を含めて個別情報表示手段を複数備え、

前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 1 報知用表示装置 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 6 9 b、第 1 1、第 4 4 実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1、第 2 報知用表示装置 2 0 2 及び第 3 報知用表示装置 2 0 3、第 4 5 実施形態では第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴 D H 1 又は D H 2 に記載の遊技機。

【 1 1 2 1 8 】

特徴 D H 3 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【 1 1 2 1 9 】

特徴 D H 4 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴 D H 3 に記載の遊技機。

【 1 1 2 2 0 】

特徴 D H 4 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる別情報に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

【 1 1 2 2 1 】

特徴 D H 5 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴 D H 3 又は D H 4 に記載の遊技機。

【 1 1 2 2 2 】

10

20

30

40

50

特徴 D H 5 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【 1 1 2 2 3 】

特徴 D H 6 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 ( 主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能 ) を備え

、  
前記第 2 情報表示制御手段は、前記設定値を変更することが可能な状況において前記別情報に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴 D H 1 乃至 D H 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 2 2 4 】

特徴 D H 6 によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、設定値を変更することが可能な状況であることを報知するための表示手段として兼用することが可能となる。

【 1 1 2 2 5 】

特徴 D H 7 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として現状選択されている設定値に対応する情報の表示を行わせることを特徴とする特徴 D H 6 に記載の遊技機。

【 1 1 2 2 6 】

特徴 D H 7 によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、変更途中の設定値を表示するための表示手段として兼用することが可能となる。

【 1 1 2 2 7 】

なお、特徴 D H 1 ~ D H 7 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 1 2 2 8 】

< 特徴 D I 群 >

特徴 D I 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段 ( 履歴用メモリ 1 1 7 ) に記憶させる履歴記憶実行手段 ( 管

10

20

30

40

50



理側CPU112における履歴設定処理を実行する機能)と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段(第33実施形態では管理側CPU112におけるステップS1402~ステップS1412の処理を実行する機能、第35実施形態では管理側CPU112におけるステップS1807の処理を実行する機能、第37実施形態では管理側CPU112におけるステップS2107の処理を実行する機能)と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段(第1~第4報知用表示装置201~204)を表示制御する第1情報表示制御手段(管理側CPU112における表示用処理を実行する機能)と、

遊技機の異常状態に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第2情報表示制御手段(主側CPU63における異常表示用処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【11229】

特徴DI1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけではなく遊技機の異常状態に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

#### 【11230】

特徴DI2・前記第2情報表示制御手段は、前記異常状態が発生していない状況において前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、前記異常状態が発生していないことに対応する表示を行わせることを特徴とする特徴DI1に記載の遊技機。

#### 【11231】

特徴DI2によれば、情報表示手段を確認することで異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。

#### 【11232】

特徴DI3・前記情報表示手段において前記態様情報に対応する表示が行われる期間と、前記情報表示手段において前記異常状態に対応する表示が行われる期間とは区別されていることを特徴とする特徴DI1又はDI2に記載の遊技機。

#### 【11233】

特徴DI3によれば、情報表示手段において表示が行われている状況を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

#### 【11234】

特徴DI4・前記第2情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合における表示態様とは異なる表示態様となるように前記情報表示手段を表示制御することにより前記異常状態に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴DG1又はDG2に記載の遊技機。

#### 【11235】

特徴DI4によれば、情報表示手段の表示態様を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

#### 【11236】

10

20

30

40

50

特徴 D I 5 . 前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段 ( 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) を複数備えていることを特徴とする特徴 D I 1 乃至 D I 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 2 3 7 】

特徴 D I 5 によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。また、複数の個別情報表示手段が存在していることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合と異常状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

【 1 1 2 3 8 】

特徴 D I 6 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段 ( 第 1 報知用表示装置 2 0 1 及び第 2 報知用表示装置 2 0 2 ) を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴 D I 5 に記載の遊技機。

10

【 1 1 2 3 9 】

特徴 D I 6 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が異常状態に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

20

【 1 1 2 4 0 】

特徴 D I 7 . 前記第 2 情報表示制御手段は、前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報を表示する場合に表示状態となる特定の個別情報表示手段 ( 第 3 報知用表示装置 2 0 3 及び第 4 報知用表示装置 2 0 4 ) を表示状態となるようにし、

前記異常状態に対応する表示が行われる場合における前記特定の個別情報表示手段の表示内容は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合に前記特定の個別情報表示手段に表示され得ることを特徴とする特徴 D I 6 に記載の遊技機。

【 1 1 2 4 1 】

特徴 D I 7 によれば、特定の個別情報表示手段においては態様情報に対応する表示が行われる場合に表示され得る表示内容が異常状態に対応する表示が行われる場合にも表示され得ることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合の表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように特定の個別情報表示手段においては同一の表示内容となり得る構成であったとしても、上記特徴 D I 7 の構成を備え態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が異常状態に対応する表示が行われる場合には非表示状態となるため、複数の個別情報表示手段においていずれの表示を行っているのかを特定することができる。

30

【 1 1 2 4 2 】

特徴 D I 8 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴 D I 6 又は D I 7 に記載の遊技機。

40

【 1 1 2 4 3 】

特徴 D I 8 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる異常状態に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

【 1 1 2 4 4 】

特徴 D I 9 . 前記第 1 情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴 D I 6 乃至 D I 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

50

## 【 1 1 2 4 5 】

特徴 D I 9 によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

## 【 1 1 2 4 6 】

なお、特徴 D I 1 ~ D I 9 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

## 【 1 1 2 4 7 】

< 特徴 D J 群 >

特徴 D J 1、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ 1 1 7）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側 C P U 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第 3 3 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 1 4 0 2 ~ ステップ S 1 4 1 2 の処理を実行する機能、第 3 5 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 1 8 0 7 の処理を実行する機能、第 3 7 実施形態では管理側 C P U 1 1 2 におけるステップ S 2 1 0 7 の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第 3 3 ~ 第 4 2 実施形態では第 1 ~ 第 3 報知用表示装置 6 9 a ~ 6 9 c、第 4 3 ~ 第 4 6 実施形態では第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4）を表示制御する第 1 情報表示制御手段（管理側 C P U 1 1 2 における表示用処理を実行する機能）と、を備え、

当該第 1 情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示を順次変更させるものであって、前記態様情報に対応する表示を変更させる場合においても前記情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 2 4 8 】

特徴 D J 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶

手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、態様情報に対応する表示が行われる場合には情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、態様情報に対応する表示を特定することが可能となる。

10

#### 【11249】

特徴DJ2．前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段（第33～第42実施形態では第1～第3報知用表示装置69a～69c、第43～第46実施形態では第33～第4報知用表示装置201～204）を複数備えていることを特徴とする特徴DJ1に記載の遊技機。

#### 【11250】

特徴DJ2によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。

#### 【11251】

特徴DJ3．前記第1情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴DJ2に記載の遊技機。

20

#### 【11252】

特徴DJ3によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるとともに、態様情報に対応する表示を変更させる場合であっても表示状態に維持される。これにより、態様情報を把握し易くなる。

#### 【11253】

特徴DJ4．前記第1情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である種類表示対象の個別情報表示手段（第33～第42実施形態では第1報知用表示装置69a、第43～第46実施形態では第1報知用表示装置201及び第2報知用表示装置202）において表示対象となる前記態様情報の種類に対応する表示が行われるようにし、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である結果表示対象の個別情報表示手段（第33～第42実施形態では第2報知用表示装置69b及び第3報知用表示装置69c、第43～第46実施形態では第3報知用表示装置203及び第4報知用表示装置204）において表示対象となる前記態様情報の内容に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴DJ2又はDJ3に記載の遊技機。

30

#### 【11254】

特徴DJ4によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の種類に対応する表示が行われるとともに結果表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の内容に対応する表示が行われる。これにより、表示対象となっている態様情報を把握し易くなる。

40

#### 【11255】

なお、特徴DJ1～DJ4の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴

50

d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 DA 1 ~ DA 1 0、特徴 DB 1 ~ DB 6、特徴 DC 1 ~ DC 1 3、特徴 DD 1 ~ DD 9、特徴 DE 1 ~ DE 5、特徴 DF 1 ~ DF 9、特徴 DG 1 ~ DG 1 0、特徴 DH 1 ~ DH 1 1、特徴 DI 1 ~ DI 8、特徴 DJ 1 ~ DJ 1 4、特徴 DK 1 ~ DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 1 1、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、特徴 DR 1 ~ DR 8、特徴 DS 1 ~ DS 3、特徴 DT 1 ~ DT 4、特徴 DU 1 ~ DU 1 0、特徴 DV 1 ~ DV 5、特徴 DW 1 ~ DW 9、特徴 DX 1 ~ DX 4、特徴 DY 1 ~ DY 1 1、特徴 DZ 1 ~ DZ 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

#### 【 1 1 2 5 6 】

< 特徴 DK 群 >

特徴 DK 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ 1 1 7）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側 CPU 1 1 2 における履歴設定処理を実行する機能）を備え、

20

当該履歴記憶実行手段は、制限状況である場合、前記所定事象が発生したとしても前記履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させないようにする手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 5 0 1 にて否定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 1 1 2 5 7 】

特徴 DK 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、制限状況である場合には所定事象が発生したとしても履歴情報が記憶されないため、履歴情報を記憶するのが好ましくない状況において履歴情報が記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

30

#### 【 1 1 2 5 8 】

特徴 DK 2 . 前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから制限解除事象が発生するまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴 DK 1 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 2 5 9 】

特徴 DK 2 によれば、動作電力の供給開始直後の動作チェックによる所定事象の発生を履歴情報として記憶してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 1 1 2 6 0 】

特徴 DK 3 . 前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始された場合であって制限条件が成立している場合に前記制限状況に設定する手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 6 1 0 の処理を実行する機能）と、

40

前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始された場合であって前記制限条件が成立していない場合に前記制限状況に設定しない手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 3 6 2 1 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 DK 2 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 2 6 1 】

特徴 DK 3 によれば、制限条件が成立しているか否かによって制限状況に設定される場合と設定されない場合とが存在する。これにより、必要に応じて制限状況に設定されない

50

ようにすることが可能となる。

【 1 1 2 6 2 】

特徴 D K 4 . 前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴 D K 1 乃至 D K 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 2 6 3 】

特徴 D K 4 によれば、動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでは履歴情報が記憶されないようにすることが可能となる。

【 1 1 2 6 4 】

特徴 D K 5 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側 C P U 6 3 における通常の入球管理処理、開閉実行モード中における入球管理処理及び高頻度サポートモード中における入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 2 0 8 の処理を実行する機能）と、を備え、

当該情報導出手段は、制限状況である場合、前記態様情報を導出しないことを特徴とする遊技機。

【 1 1 2 6 5 】

特徴 D K 5 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、制限状況である場合には所定事象が発生したとしても態様情報が導出されないため、態様情報を導出するのが好ましくない状況において態様情報が導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 2 6 6 】

特徴 D K 6 . 前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから制限解除事象が発生するまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴 D K 5 に記載の遊技機。

【 1 1 2 6 7 】

特徴 D K 6 によれば、動作電力の供給開始直後の動作チェックによる所定事象の発生に基づく履歴情報を利用した態様情報が導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 2 6 8 】

特徴 D K 7 . 前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴 D K 5 又は D K 6 に記載の遊技機。

【 1 1 2 6 9 】

特徴 D K 7 によれば、動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでは態様情報が導出されないようにすることが可能となる。

【 1 1 2 7 0 】

なお、特徴 D K 1 ~ D K 7 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D

10

20

30

40

50

F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 1 2 7 1 】

上記特徴 D G 群、上記特徴 D H 群、上記特徴 D I 群、上記特徴 D J 群及び上記特徴 D K 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【 1 1 2 7 2 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【 1 1 2 7 3 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【 1 1 2 7 4 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【 1 1 2 7 5 】

##### < 特徴 D L 群 >

特徴 D L 1、各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側 C P U 6 3）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 5 3 実

10

20

30

40

50

施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能)と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段(第47~第53実施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能)と、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合又は前記第2所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段(主側RAM65)に退避させる退避実行手段(第47実施形態では主側CPU63におけるステップS3802及びステップS3902~ステップS3907の処理を実行する機能、第48実施形態では主側CPU63におけるステップS4402の処理を実行する機能、第49実施形態では主側CPU63におけるステップS4502~ステップS4507の処理を実行する機能、第50実施形態では主側CPU63におけるステップS4602の処理を実行する機能、第51実施形態では主側CPU63におけるステップS4701及びステップS4703の処理を実行する機能)と、

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段(第47実施形態では主側CPU63におけるステップS3804及びステップS3910~ステップS3915の処理を実行する機能、第48実施形態では主側CPU63におけるステップS4404の処理を実行する機能、第49実施形態では主側CPU63におけるステップS4510~ステップS4515の処理を実行する機能、第50実施形態では主側CPU63におけるステップS4605の処理を実行する機能、第51実施形態では主側CPU63におけるステップS4705及びステップS4706の処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【11276】

特徴DL1によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第2所定処理が実行される場合に、第1所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第2所定処理が終了した場合には当該第2所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第2所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

#### 【11277】

特徴DL2．前記所定情報は、前記内部記憶手段に記憶された情報のうち一部の情報であることを特徴とする特徴DL1に記載の遊技機。

#### 【11278】

特徴DL2によれば、内部記憶手段に記憶された情報のうち一部の情報のみが所定記憶手段に退避されるため、所定記憶手段において内部記憶手段の情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

#### 【11279】

特徴DL3．前記内部記憶手段は、第1記憶領域(WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ)と第2記憶領域(WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ以外のレジスタ)とを少なくとも備え、

前記第2所定処理実行手段は、前記第2所定処理において前記第1記憶領域に情報を記憶させる一方、前記第2記憶領域に情報を記憶させない構成であり、

前記退避実行手段は、前記第1記憶領域に記憶された情報を前記所定記憶手段に退避させることを特徴とする特徴DL2に記載の遊技機。

#### 【11280】

特徴DL3によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状

10

20

30

40

50



況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段において第 2 所定処理にて情報の記憶対象となる第 1 記憶領域の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第 2 所定処理が終了した場合には当該第 2 所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第 2 所定処理とは異なる処理を実行することを可能としながら、所定記憶手段において内部記憶手段の情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【 1 1 2 8 1 】

特徴 D L 4 . 前記所定記憶手段は、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第 2 所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴 D L 1 乃至 D L 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 2 8 2 】

特徴 D L 4 によれば、所定記憶手段に第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられていることにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第 2 所定記憶領域に退避される。これにより、第 2 所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第 1 所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【 1 1 2 8 3 】

特徴 D L 5 . 前記退避実行手段は、

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第 1 所定情報を前記第 1 所定処理において前記第 1 所定記憶領域に退避させる手段（第 4 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 の処理を実行する機能、第 4 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 2 の処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第 2 所定情報を前記第 2 所定処理において前記第 2 所定記憶領域に退避させる手段（第 4 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 9 0 2 ～ステップ S 3 9 0 7 の処理を実行する機能、第 4 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 0 2 ～ステップ S 4 5 0 7 の処理を実行する機能、第 5 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 2 の処理を実行する機能、第 5 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 2 及びステップ S 4 7 0 3 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 D L 4 に記載の遊技機。

【 1 1 2 8 4 】

特徴 D L 5 によれば、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第 1 所定情報は第 1 所定処理にて第 1 所定記憶領域に退避され、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第 2 所定情報は第 2 所定処理にて第 2 所定記憶領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を第 1 所定処理と第 2 所定処理とで分散して実行することが可能となる。

【 1 1 2 8 5 】

特徴 D L 6 . 前記第 1 所定情報は前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報

10

20

30

40

50

であることを特徴とする特徴 D L 5 に記載の遊技機。

【 1 1 2 8 6 】

特徴 D L 6 によれば、第 1 所定処理が実行されている状況におけるフラグレジスタの情報を適切に退避させることが可能となる。

【 1 1 2 8 7 】

特徴 D L 7 . 前記第 2 所定記憶領域は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3 ）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴 D L 4 乃至 D L 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 2 8 8 】

特徴 D L 7 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、第 2 所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

【 1 1 2 8 9 】

特徴 D L 8 . 前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴 D L 7 に記載の遊技機。

【 1 1 2 9 0 】

特徴 D L 8 によれば、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

【 1 1 2 9 1 】

特徴 D L 9 . 前記第 1 所定記憶領域は、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であり、

前記第 2 所定記憶領域は、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴 D L 4 乃至 D L 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 2 9 2 】

特徴 D L 9 によれば、第 1 所定記憶領域を第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第 2 所定記憶領域を第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

【 1 1 2 9 3 】

特徴 D L 1 0 . 前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3 ）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴 D L 1 乃至 D L 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 2 9 4 】

特徴 D L 1 0 によれば、所定情報の退避先を集約することが可能となり、所定情報を退避させるための処理構成及び所定情報を復帰させるための処理構成を簡素化させることが

10

20

30

40

50

可能となる。

【 1 1 2 9 5 】

特徴 D L 1 1 . 前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴 D L 1 0 に記載の遊技機。

【 1 1 2 9 6 】

特徴 D L 1 1 によれば、所定情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

【 1 1 2 9 7 】

特徴 D L 1 2 . 前記所定情報は前記内部記憶手段に記憶された一部の情報であり、  
前記退避実行手段は、前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である特定情報を前記スタック領域に退避させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D L 1 1 に記載の遊技機。

10

【 1 1 2 9 8 】

特徴 D L 1 2 によれば、所定情報がワーク領域に退避される構成において特定情報はスタック領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された情報をワーク領域とスタック領域とに分散して退避させることが可能となる。

【 1 1 2 9 9 】

特徴 D L 1 3 . 前記所定情報は前記特定情報よりも情報量が多いことを特徴とする特徴 D L 1 2 に記載の遊技機。

20

【 1 1 3 0 0 】

特徴 D L 1 3 によれば、特定情報よりも情報量が多い所定情報がワーク領域に退避されることにより、内部記憶手段に記憶された情報の退避に際してスタック領域に多くの情報が累積的に記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 3 0 1 】

特徴 D L 1 4 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であり、

前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は前記退避実行手段による退避の対象とならないことを特徴とする特徴 D L 1 乃至 D L 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 1 1 3 0 2 】

特徴 D L 1 4 によれば、所定記憶手段においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がないため、当該所定記憶手段の容量を抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第 2 所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

40

【 1 1 3 0 3 】

特徴 D L 1 5 . 前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記スタックポインタに前記固定の情報を設定する手段（第 4 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 9 0 9 の処理を実行する機能、第 4 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 0 9 の処理を実行する機能、第 5 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D L 1 4 に記載の遊技機。

【 1 1 3 0 4 】

特徴 D L 1 5 によれば、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、第 2 所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

50

## 【 1 1 3 0 5 】

特徴 D L 1 6 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記スタックポイントに前記第 2 所定処理に対応する第 2 対応開始情報を設定する手段 ( 第 4 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 9 0 1 の処理を実行する機能、第 4 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 0 1 の処理を実行する機能、第 5 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 1 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 D L 1 4 又は D L 1 5 に記載の遊技機。

## 【 1 1 3 0 6 】

特徴 D L 1 6 によれば、第 2 所定処理が開始される場合にはスタックポイントに対して第 2 所定処理に対応する第 2 対応開始情報が設定されることにより、第 2 所定処理において適切なアドレスのスタック領域に情報を記憶させることが可能となる。

10

## 【 1 1 3 0 7 】

特徴 D L 1 7 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 D L 1 乃至 D L 1 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 3 0 8 】

特徴 D L 1 7 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

20

## 【 1 1 3 0 9 】

特徴 D L 1 8 . 前記所定記憶手段は、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域 ( 特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ) と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域 ( 非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ) と、を備え、

前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域 ( 通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 ) を備えていることを特徴とする特徴 D L 1 7 に記載の遊技機。

30

## 【 1 1 3 1 0 】

特徴 D L 1 8 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

40

## 【 1 1 3 1 1 】

特徴 D L 1 9 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 2 0 8 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 D L 1 8 に記載の遊技機。

## 【 1 1 3 1 2 】

特徴 D L 1 9 によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

50

## 【 1 1 3 1 3 】

特徴 D L 2 0 . 前記第 2 所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア 2 3 4）を備えていることを特徴とする特徴 D L 1 9 に記載の遊技機。

## 【 1 1 3 1 4 】

特徴 D L 2 0 によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

10

## 【 1 1 3 1 5 】

なお、特徴 D L 1 ~ D L 2 0 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

## 【 1 1 3 1 6 】

< 特徴 D M 群 >

特徴 D M 1 . 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側 C P U 6 3）を備え、当該制御手段は、

40

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 5 3 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 5 3 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側 R A M 6 5）に退避させる退避実行手段（第 4 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 9 0 2 ~ ステップ S 3 9 0 7 の処理を実行する機能、第 4 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S

50

4 5 0 2 ~ ステップ S 4 5 0 7 の処理を実行する機能、第 5 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 2 の処理を実行する機能、第 5 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 1 及びステップ S 4 7 0 3 の処理を実行する機能)と、

前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段(第 4 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 9 1 0 ~ ステップ S 3 9 1 5 の処理を実行する機能、第 4 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 1 0 ~ ステップ S 4 5 1 5 の処理を実行する機能、第 5 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 5 の処理を実行する機能、第 5 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 5 及びステップ S 4 7 0 6 の処理を実行する機能)と、を備え、

10

前記退避実行手段は、前記所定情報をロード命令により前記所定記憶手段に退避させることを特徴とする遊技機。

#### 【 1 1 3 1 7 】

特徴 D M 1 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第 2 所定処理が実行される場合に、第 1 所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第 2 所定処理が終了した場合には当該第 2 所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第 2 所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、ロード命令により上記所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、スタックポインタの変更を要することなく所定情報を退避させることが可能となる。

20

#### 【 1 1 3 1 8 】

特徴 D M 2 . 前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域(非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 )と、

30

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域(非特定制御用のワークエリア 2 2 3 )と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴 D M 1 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 3 1 9 】

特徴 D M 2 によれば、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

#### 【 1 1 3 2 0 】

特徴 D M 3 . 前記所定情報は前記内部記憶手段に記憶された一部の情報であり、

40

前記退避実行手段は、前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である特定情報を前記スタック領域に退避させる手段(主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 D M 2 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 3 2 1 】

特徴 D M 3 によれば、所定情報がワーク領域に退避される構成において特定情報はスタック領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された情報をワーク領域とスタック領域とに分散して退避させることが可能となる。

#### 【 1 1 3 2 2 】

50

特徴 D M 4 . 前記所定情報は前記特定情報よりも情報量が多いことを特徴とする特徴 D M 3 に記載の遊技機。

【 1 1 3 2 3 】

特徴 D M 4 によれば、特定情報よりも情報量が多い所定情報がワーク領域に退避されることにより、内部記憶手段に記憶された情報の退避に際してスタック領域に多くの情報が累積的に記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 3 2 4 】

特徴 D M 5 . 前記ワーク領域は、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 ワーク領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 ワーク領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第 2 ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴 D M 2 乃至 D M 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 3 2 5 】

特徴 D M 5 によれば、ワーク領域に第 1 ワーク領域と第 2 ワーク領域とが設けられていることにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とでワーク領域における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第 2 ワーク領域に退避される。これにより、第 2 所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第 1 ワーク領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【 1 1 3 2 6 】

特徴 D M 6 . 前記第 1 ワーク領域は、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であり、

前記第 2 ワーク領域は、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴 D M 5 に記載の遊技機。

【 1 1 3 2 7 】

特徴 D M 6 によれば、第 1 ワーク領域を第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第 2 ワーク領域を第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

【 1 1 3 2 8 】

特徴 D M 7 . 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側 C P U 6 3）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 5 3 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 5 3 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側 R A M 6 5）に退避させる退避実行手段（第 4 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 9 0 2 ~ ステップ S 3 9 0 7 の処理を実行する機能、第 4 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 0 2 ~ ステップ S 4 5 0 7 の処理を実行する機能、第 5 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 2 の処理を実行する機能、第 5 1 実施形態では主側 C P U 6

10

20

30

40

50

3におけるステップS 4 7 0 1及びステップS 4 7 0 3の処理を実行する機能)と、

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段(第47実施形態では主側CPU 63におけるステップS 3 9 1 0～ステップS 3 9 1 5の処理を実行する機能、第49実施形態では主側CPU 63におけるステップS 4 5 1 0～ステップS 4 5 1 5の処理を実行する機能、第50実施形態では主側CPU 63におけるステップS 4 6 0 5の処理を実行する機能、第51実施形態では主側CPU 63におけるステップS 4 7 0 5及びステップS 4 7 0 6の処理を実行する機能)と、を備え、

前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域(非特定制御用のスタックエリア224)と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域(非特定制御用のワークエリア223)と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする遊技機。

#### 【11329】

特徴DM7によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第2所定処理が実行される場合に、第1所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第2所定処理が終了した場合には当該第2所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第2所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。

#### 【11330】

また、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合、所定記憶手段におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、上記所定情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

#### 【11331】

なお、特徴DM1～DM7の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO7、特徴DP1～DP7、特徴DQ1～DQ9、特徴

10

20

30

40

50



DR1 ~ DR8、特徴 DS1 ~ DS3、特徴 DT1 ~ DT4、特徴 DU1 ~ DU10、特徴 DV1 ~ DV5、特徴 DW1 ~ DW9、特徴 DX1 ~ DX4、特徴 DY1 ~ DY11、特徴 DZ1 ~ DZ4、特徴 a1 ~ a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【11332】

<特徴DN群>

特徴DN1．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側CPU63）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第47～第53実施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第47～第53実施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能）と、を備え、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合、前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であることを特徴とする遊技機。

【11333】

特徴DN1によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合、内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となるため、第2所定処理を開始する場合に当該スタックポインタの情報を退避させる必要がない。これにより、スタックポインタの情報を退避させるための記憶領域を確保する必要がなくなる。また、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第2所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【11334】

特徴DN2．前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記スタックポインタに前記固定の情報を設定する手段（第47実施形態では主側CPU63におけるステップS3909の処理を実行する機能、第49実施形態では主側CPU63におけるステップS4509の処理を実行する機能、第50実施形態では主側CPU63におけるステップS4604の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴DN1に記載の遊技機。

【11335】

特徴DN2によれば、第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、第2所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【11336】

特徴DN3．前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合に、前記スタックポインタに前記第2所定処理に対応する第2対応開始情報を設定する手段（第47実施形態では主側CPU63におけるステップS3901の処理を実行する機能、第49実施形態では主側CPU63におけるステップS4501の処理を実行する機能、第50実施形態では主側CPU63におけるステップS4601の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴DN1又はDN2に記載の遊技機。

【11337】

特徴DN3によれば、第2所定処理が開始される場合にはスタックポインタに対して第2所定処理に対応する第2対応開始情報が設定されることにより、第2所定処理において適切なアドレスのスタック領域に情報を記憶させることが可能となる。

【11338】

特徴DN4．前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合又は前記第2所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に

10

20

30

40

50

記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側 R A M 6 5 ）に退避させる退避実行手段（第 4 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 及びステップ S 3 9 0 2 ～ステップ S 3 9 0 7 の処理を実行する機能、第 4 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 2 の処理を実行する機能、第 4 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 0 2 ～ステップ S 4 5 0 7 の処理を実行する機能、第 5 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 2 の処理を実行する機能、第 5 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 1 及びステップ S 4 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第 4 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 4 及びステップ S 3 9 1 0 ～ステップ S 3 9 1 5 の処理を実行する機能、第 4 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 4 の処理を実行する機能、第 4 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 5 1 0 ～ステップ S 4 5 1 5 の処理を実行する機能、第 5 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 6 0 5 の処理を実行する機能、第 5 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 7 0 5 及びステップ S 4 7 0 6 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は前記退避実行手段による退避の対象とならないことを特徴とする特徴 D N 1 乃至 D N 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 3 3 9 】

特徴 D N 4 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第 2 所定処理が実行される場合に、第 1 所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第 2 所定処理が終了した場合には当該第 2 所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第 2 所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。また、スタックポインタの情報は退避の対象とならないため、所定記憶手段においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がない。よって、当該所定記憶手段の容量を抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第 2 所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

#### 【 1 1 3 4 0 】

特徴 D N 5 . 前記所定記憶手段は、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第 2 所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴 D N 4 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 3 4 1 】

特徴 D N 5 によれば、所定記憶手段に第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられていることにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第 2 所定記憶領域に退避される。これによ

10

20

30

40

50

り、第2所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第1所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

#### 【11342】

特徴DN6．前記第1所定記憶領域は、前記第1所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第2所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であり、

前記第2所定記憶領域は、前記第2所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第1所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴DN5に記載の遊技機。

10

#### 【11343】

特徴DN6によれば、第1所定記憶領域を第1所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第2所定記憶領域を第2所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

#### 【11344】

なお、特徴DN1～DN6の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO7、特徴DP1～DP7、特徴DQ1～DQ9、特徴DR1～DR8、特徴DS1～DS3、特徴DT1～DT4、特徴DU1～DU10、特徴DV1～DV5、特徴DW1～DW9、特徴DX1～DX4、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ4、特徴a1～a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

#### 【11345】

<特徴DO群>

40

特徴DO1．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側CPU63のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側CPU63）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第47～第53実施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第47～第53実施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合又は前記第2所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段における少なくとも一部の記憶領域である所定記憶領域（WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、

50

H Lレジスタ、I Xレジスタ及びI Yレジスタ)の状態を所定状態にする第1状態設定手段(主側CPU63におけるステップS4803~ステップS4808の処理を実行する機能)と、

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶領域の状態を前記所定状態にする第2状態設定手段(主側CPU63におけるステップS4903~ステップS4908の処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【11346】

特徴D01によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段の所定記憶領域の状態が所定状態に設定され、第2所定処理を終了する場合又は終了した後は再度、当該所定記憶領域の状態が所定状態に設定される。これにより、第2所定処理の前後において所定記憶領域の状態を所定状態とすることが可能となる。よって、第1所定処理及び第2所定処理のうち一方の処理による所定記憶領域の状態が他方の処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

10

【11347】

特徴D02・前記所定状態は、前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態であることを特徴とする特徴D01に記載の遊技機。

【11348】

特徴D02によれば、所定記憶領域は所定状態として制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとする事が可能となる。

20

【11349】

特徴D03・前記所定状態は、前記所定記憶領域が「0」クリアされた状態であることを特徴とする特徴D01又はD02に記載の遊技機。

【11350】

特徴D03によれば、所定記憶領域は所定状態として「0」クリアされた状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとする事が可能となる。

【11351】

特徴D04・前記所定記憶領域は、前記内部記憶手段における一部の記憶領域であることを特徴とする特徴D01乃至D03のいずれか1に記載の遊技機。

30

【11352】

特徴D04によれば、内部記憶手段の一部の記憶領域のみが所定状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【11353】

特徴D05・前記内部記憶手段は、前記所定記憶領域と別記憶領域(WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ及びIYレジスタ以外のレジスタ)とを少なくとも備え、

前記第2所定処理実行手段は、前記第2所定処理において前記所定記憶領域に情報を記憶させる一方、前記別記憶領域に情報を記憶させない構成であり、

40

前記第1状態設定手段及び前記第2状態設定手段は前記別記憶領域の状態を変更しない構成であることを特徴とする特徴D04に記載の遊技機。

【11354】

特徴D05によれば、第1所定処理を実行している状況から第2所定処理を実行する状況となる場合又は第2所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段において第2所定処理にて情報の記憶対象となる所定記憶領域が所定状態に設定される。これにより、第1所定処理による所定記憶領域の状態が第2所定処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。また、別記憶領域の状態は変更されないため、第2所定処理が開始される場合に所定状態に設定することが、第2所定処理が終了した後の処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

50

## 【 1 1 3 5 5 】

特徴 D O 6 . 前記第 1 状態設定手段により前記所定状態の設定が行われる前における前記所定記憶領域の情報は、前記第 2 所定処理が終了した後において利用されない情報であることを特徴とする特徴 D O 1 乃至 D O 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 3 5 6 】

特徴 D O 6 によれば、第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合に所定記憶領域が所定状態に設定されたとしても、第 2 所定処理が終了した後の処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

## 【 1 1 3 5 7 】

特徴 D O 7 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である所定情報（フラグレジスタの情報）を所定記憶手段（主側 R A M 6 5 ）に退避させる退避実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 8 0 2 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 8 1 0 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 D O 1 乃至 D O 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 3 5 8 】

特徴 D O 7 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第 2 所定処理が実行される場合に、第 1 所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報であってその後の第 1 所定処理の実行に際して必要となる情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第 2 所定処理が終了した場合には当該第 2 所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第 2 所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。

## 【 1 1 3 5 9 】

特徴 D O 8 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 D O 1 乃至 D O 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 3 6 0 】

特徴 D O 8 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 1 3 6 1 】

特徴 D O 9 . 前記所定記憶手段は、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4）と、を備え、

前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3）を備えていることを特徴とする特徴 D O 8 に記載の遊技機。

## 【 1 1 3 6 2 】

特徴 D O 9 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情

10

20

30

40

50

報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【11363】

特徴D O 1 0 . 前記第2所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側C P U 6 3におけるステップS 4 2 0 8の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴D O 9に記載の遊技機。

10

#### 【11364】

特徴D O 1 0によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

#### 【11365】

特徴D O 1 1 . 前記第2所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア2 3 4）を備えていることを特徴とする特徴D O 1 0に記載の遊技機。

20

#### 【11366】

特徴D O 1 1によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【11367】

なお、特徴D O 1 ~ D O 1 1の構成に対して、特徴D A 1 ~ D A 1 5、特徴D B 1 ~ D B 7、特徴D C 1 ~ D C 5、特徴D D 1 ~ D D 1 0、特徴D E 1 ~ D E 6、特徴D F 1 ~ D F 3、特徴D G 1 ~ D G 1 8、特徴D H 1 ~ D H 7、特徴D I 1 ~ D I 9、特徴D J 1 ~ D J 4、特徴D K 1 ~ D K 7、特徴D L 1 ~ D L 2 0、特徴D M 1 ~ D M 7、特徴D N 1 ~ D N 6、特徴D O 1 ~ D O 1 1、特徴D P 1 ~ D P 1 2、特徴D Q 1 ~ D Q 5、特徴D R 1 ~ D R 1 7、特徴D S 1 ~ D S 8、特徴D T 1 ~ D T 1 3、特徴D U 1 ~ D U 8、特徴D V 1 ~ D V 6、特徴D W 1 ~ D W 1 1、特徴D X 1 ~ D X 1 1、特徴D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴a 1 ~ a 3、特徴b 1 ~ b 7、特徴c 1 ~ c 2 1、特徴d 1 ~ d 1 0、特徴e 1 ~ e 9、特徴f 1 ~ f 6、特徴g 1 ~ g 6、特徴h 1 ~ h 1 3、特徴i 1 ~ i 7、特徴j 1 ~ j 6、特徴k 1 ~ k 1 6、特徴l 1 ~ l 5、特徴m 1 ~ m 3、特徴n 1 ~ n 1 0、特徴o 1 ~ o 7、特徴p 1 ~ p 7、特徴q 1 ~ q 8、特徴r 1 ~ r 7、特徴s 1 ~ s 4、特徴t 1 ~ t 5、特徴u 1 ~ u 1 0、特徴v 1 ~ v 8、特徴w 1 ~ w 8、特徴x 1 ~ x 6、特徴y 1 ~ y 9、特徴z 1 ~ z 6、特徴D A 1 ~ D A 1 0、特徴D B 1 ~ D B 6、特徴D C 1 ~ D C 1 3、特徴D D 1 ~ D D 9、特徴D E 1 ~ D E 5、特徴D F 1 ~ D F 9、特徴D G 1 ~ D G 1 0、特徴D H 1 ~ D H 1 1、特徴D I 1 ~ D I 8、特徴D J 1 ~ D J 1 4、特徴D K 1 ~ D K 8、特徴D L 1 ~ D L 1 1、特徴D M 1 ~ D M 8、特徴D N 1 ~ D N 6、特徴D O 1 ~ D O 7、特徴D P 1 ~ D P 7、特徴D Q 1 ~ D Q 9、特徴D R 1 ~ D R 8、特徴D S 1 ~ D S 3、特徴D T 1 ~ D T 4、特徴D U 1 ~ D U 1 0、特徴D V 1 ~ D V 5、特徴D W 1 ~ D W 9、特徴D X 1 ~ D X 4、特徴D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴D Z 1 ~ D Z 4、特徴a 1 ~ a 3のうち

30

40

50

いずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 1 3 6 8 】

< 特徴 D P 群 >

特徴 D P 1 . 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側 C P U 6 3 ）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 5 3 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 5 3 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 1 3 6 9 】

特徴 D P 1 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 3 7 0 】

特徴 D P 2 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 D P 1 に記載の遊技機。

【 1 1 3 7 1 】

特徴 D P 2 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 3 7 2 】

特徴 D P 3 . 前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3 ）を備えていることを特徴とする特徴 D P 2 に記載の遊技機。

【 1 1 3 7 3 】

特徴 D P 3 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 3 7 4 】

特徴 D P 4 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出

10

20

30

40

50

手段（主側CPU63におけるステップS4208の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴DP3に記載の遊技機。

【11375】

特徴DP4によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【11376】

特徴DP5．前記第2所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア234）を備えていることを特徴とする特徴DP4に記載の遊技機。

10

【11377】

特徴DP5によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【11378】

特徴DP6．前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となる場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第1所定情報を前記第1所定処理において前記第1所定記憶領域に退避させる第1退避手段（第47実施形態では主側CPU63におけるステップS3802の処理を実行する機能、第48実施形態では主側CPU63におけるステップS4402の処理を実行する機能）と、

20

前記第1所定処理を実行している状況から前記第2所定処理を実行する状況となった場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第2所定情報を前記第2所定処理において前記第2所定記憶領域に退避させる第2退避手段（第47実施形態では主側CPU63におけるステップS3902～ステップS3907の処理を実行する機能、第49実施形態では主側CPU63におけるステップS4502～ステップS4507の処理を実行する機能、第50実施形態では主側CPU63におけるステップS4602の処理を実行する機能、第51実施形態では主側CPU63におけるステップS4701及びステップS4703の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴DP1乃至DP5のいずれか1に記載の遊技機。

30

【11379】

特徴DP6によれば、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第1所定情報は第1所定処理にて第1所定記憶領域に退避され、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第2所定情報は第2所定処理にて第2所定記憶領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を第1所定処理と第2所定処理とで分散して実行することが可能となる。

40

【11380】

特徴DP7．前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記第1所定記憶領域に退避された前記第1所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる第1復帰実行手段（第47実施形態では主側CPU63におけるステップS3804の処理を実行する機能、第48実施形態では主側CPU63におけるステップS4404の処理を実行する機能）と、

前記第2所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記第2所定記憶領域に退避された前記第2所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる第2復帰実行手段（第47実施形態では主側CPU63におけるステップS3910～ステップS3915の処理を実行する機能、第49実施形態では主側CPU63におけるステップS4510～ステップS45

50



15の処理を実行する機能、第50実施形態では主側CPU63におけるステップS4605の処理を実行する機能、第51実施形態では主側CPU63におけるステップS4705及びステップS4706の処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする特徴DP6に記載の遊技機。

【11381】

特徴DP7によれば、第2所定処理が終了する場合又は終了した後に、第1所定記憶領域に退避された第1所定情報が内部記憶手段に復帰され、第2所定記憶領域に退避された第2所定情報が内部記憶手段に復帰されるため、内部記憶手段の状態を第2所定処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。

【11382】

特徴DP8・前記第1所定情報には、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報が含まれることを特徴とする特徴DP6又はDP7に記載の遊技機。

【11383】

特徴DP8によれば、第1所定処理が実行されている状況におけるフラグレジスタの情報を適切に退避させることが可能となる。

【11384】

特徴DP9・前記第2所定情報には、前記内部記憶手段の全レジスタの情報が含まれることを特徴とする特徴DP6乃至DP8のいずれか1に記載の遊技機。

【11385】

特徴DP9によれば、内部記憶手段の全レジスタの情報がまとめて退避されることとなるため、レジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

【11386】

特徴DP10・前記第2所定記憶領域は、

プッシュ命令により情報の書き込みが行われポップ命令により情報の読み出しが行われるスタック領域(非特定制御用のスタックエリア224)と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しが行われるワーク領域(非特定制御用のワークエリア223)と、を備え、

前記第2退避実行手段は、前記第2所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴DP9に記載の遊技機。

【11387】

特徴DP10によれば、内部記憶手段の全レジスタの情報が第2所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に退避される。これにより、全レジスタの情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

【11388】

特徴DP11・前記第2退避実行手段は、前記第2所定情報を前記スタック領域に退避させることを特徴とする特徴DP10に記載の遊技機。

【11389】

特徴DP11によれば、ワーク領域を使用しないようにしながら全レジスタの情報を退避させることが可能となる。

【11390】

特徴DP12・前記第2所定情報には、前記内部記憶手段のスタックポインタの情報が含まれることを特徴とする特徴DP6乃至DP11のいずれか1に記載の遊技機。

【11391】

特徴DP12によれば、第1所定処理が実行されている状況におけるスタックポインタの情報を適切に退避させることが可能となる。

【11392】

なお、特徴DP1~DP12の構成に対して、特徴DA1~DA15、特徴DB1~DB7、特徴DC1~DC5、特徴DD1~DD10、特徴DE1~DE6、特徴DF1~DF3、特徴DG1~DG18、特徴DH1~DH7、特徴DI1~DI9、特徴DJ1

10

20

30

40

50

~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N  
 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴  
 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、  
 特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y  
 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特  
 徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3  
 、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m  
 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~  
 r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1  
 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0  
 、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴  
 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H  
 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~  
 D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N  
 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴  
 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1  
 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D  
 X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうち  
 いずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による  
 相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 1 3 9 3 】

上記特徴 D L 群、上記特徴 D M 群、上記特徴 D N 群、上記特徴 D O 群及び上記特徴 D P  
 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【 1 1 3 9 4 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は  
 、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯  
 留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技  
 領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球し  
 た場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機にお  
 いては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、こ  
 の場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留  
 部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【 1 1 3 9 5 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作さ  
 れて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処  
 理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転  
 が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回  
 転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停  
 止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応し  
 た特典が遊技者に付与される。

#### 【 1 1 3 9 6 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種制御を好適に行う必要があり、この  
 点について未だ改良の余地がある。

#### 【 1 1 3 9 7 】

< 特徴 D Q 群 >

特徴 D Q 1、各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 の  
 レジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（M P U 6 2）と、

当該制御手段とは別チップとして設けられ、情報を一時的に記憶することが可能な履歴  
 記憶手段（管理用 R A M 2 4 1）と、を備え、

前記制御手段は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応す

10

20

30

40

50

る遊技の履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる履歴記憶実行手段（主側CPU63における通常の入球管理処理、開閉実行モード中の入球管理処理及び高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【11398】

特徴DQ1によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段は制御手段とは別チップとして設けられているため、汎用的な制御手段を利用しながら、履歴情報を記憶するための記憶容量を増大させることが可能となる。

10

【11399】

特徴DQ2．前記制御手段は、各種処理を実行する場合に情報を一時的に記憶する所定記憶手段（主側RAM65）を備えていることを特徴とする特徴DQ1に記載の遊技機。

【11400】

特徴DQ2によれば、制御手段に設けられた所定記憶手段だけではなく制御手段とは別チップとして設けられた履歴記憶手段を備えている構成において、当該履歴記憶手段に履歴情報を記憶させることにより多くの履歴情報を記憶保持することが可能となる。

【11401】

20

特徴DQ3．前記制御手段は、前記履歴情報に関する処理を実行する場合に前記所定記憶手段に情報を一時的に記憶させることを特徴とする特徴DQ2に記載の遊技機。

【11402】

特徴DQ3によれば、履歴情報を記憶するための履歴記憶手段が制御手段とは別チップとして設けられた構成において、履歴情報に関する処理を実行場合には制御手段に設けられた所定記憶手段に情報が一時的に記憶されるため、履歴情報に関する処理を実行する場合における処理速度が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

【11403】

特徴DQ4．前記制御手段は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップS4208の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴DQ1乃至DQ3のいずれか1に記載の遊技機。

30

【11404】

特徴DQ4によれば、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【11405】

特徴DQ5．前記第2所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶領域（演算結果記憶エリア234）を備えていることを特徴とする特徴DQ4に記載の遊技機。

40

【11406】

特徴DQ5によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出された場合、その状態情報は状態情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【11407】

なお、特徴DQ1～DQ5の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴D

50

R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 1 4 0 8 】

上記特徴 D Q 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【 1 1 4 0 9 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【 1 1 4 1 0 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【 1 1 4 1 1 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【 1 1 4 1 2 】

##### < 特徴 D R 群 >

特徴 D R 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

当該設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第 1 事象及び第 2 事象を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第 5 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 3 ~ ステップ S 5 0 0 6 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 3 ~ ステップ S 5 5 0 7 の処理を実行する機能、第 5 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 7 0 3 ~ ステッ

プ S 5 7 0 5 及びステップ S 5 7 1 5 の処理を実行する機能 ) と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 1 4 1 3 】

特徴 D R 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第 1 事象及び第 2 事象を含む複数の事象が発生している必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 1 1 4 1 4 】

特徴 D R 2 . 開閉体 ( 前扉枠 1 4 ) が開放状態となっていることを把握する開放把握手段 ( 第 5 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 5 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 5 の処理を実行する機能、第 5 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 7 0 3 の処理を実行する機能 ) を備え、

前記状況発生手段は、前記開閉体が開放状態となっていることが前記開放把握手段により把握されていることに基づいて前記第 1 事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 D R 1 に記載の遊技機。

【 1 1 4 1 5 】

特徴 D R 2 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体が開放状態となっている必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値の設定を行わせる行為が行われた場合、当該不正行為を目立たせることが可能となり、結果的に当該不正行為を発見し易くすることが可能となる。

【 1 1 4 1 6 】

特徴 D R 3 . 別開閉体 ( 遊技機本体 1 2 ) が開放状態となっていることを把握する別開放把握手段 ( 第 5 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 6 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 6 の処理を実行する機能、第 5 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 7 0 4 の処理を実行する機能 ) を備え、

前記状況発生手段は、前記別開閉体が開放状態となっていることが前記別開放把握手段により把握されていることに基づいて前記第 2 事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 D R 2 に記載の遊技機。

【 1 1 4 1 7 】

特徴 D R 3 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態とするだけでなく別開閉体も開放状態とする必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【 1 1 4 1 8 】

特徴 D R 4 . 前記設定手段は、所定操作手段 ( 更新ボタン 6 8 b、リセットボタン 6 8 c ) が操作されたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の選択及び前記使用対象となる設定値の設定のうち少なくとも一方を行う構成であり、

前記所定操作手段は別開閉体を開放状態とすることで操作可能となる構成であることを特徴とする特徴 D R 2 又は D R 3 に記載の遊技機。

【 1 1 4 1 9 】

特徴 D R 4 によれば、所定操作手段を操作可能とするために開放状態とされる別開閉体とは異なる開閉体を開放状態としないと、使用対象となる設定値の設定を行うことができない。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【 1 1 4 2 0 】

特徴 D R 5 . 前記開閉体は遊技球が流下する遊技領域の遊技機前側を規定しており、

10

20

30

40

50

前記開閉体を開放状態とすることで前記遊技領域が遊技機前方に開放されることを特徴とする特徴 D R 2 乃至 D R 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 4 2 1 】

特徴 D R 5 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態として遊技領域を遊技機前方に開放させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【 1 1 4 2 2 】

特徴 D R 6 . 前記状況発生手段は、設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a ）に対する設定キーによる所定操作が行われていることに基づいて、前記複数の事象のうちの事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 D R 1 乃至 D R 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 1 1 4 2 3 】

特徴 D R 6 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけではなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 1 1 4 2 4 】

特徴 D R 7 . 前記状況発生手段は、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象（発射操作装置 2 8 の操作、スルーゲート 3 5 への入球）が発生していることに基づいて、前記複数の事象のうちの事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 D R 1 乃至 D R 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 1 1 4 2 5 】

特徴 D R 7 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象を発生させる必要があるだけではなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 1 1 4 2 6 】

特徴 D R 8 . 前記状況発生手段は、遊技領域に設けられた所定の入球部に遊技球が入球したことを検知する入球検知手段（ゲート検知センサ 4 9 a ）にて遊技球が検知されたことに基づいて、前記複数の事象のうちの事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 D R 1 乃至 D R 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 1 1 4 2 7 】

特徴 D R 8 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、所定の入球部に遊技球を入球させる必要があるとともに、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 1 1 4 2 8 】

特徴 D R 9 . 前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を報知手段にて報知させる設定値報知手段（主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）を備え、

40

当該設定値報知手段は、前記第 1 事象及び前記第 2 事象を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を前記報知手段にて報知させることを特徴とする特徴 D R 1 乃至 D R 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 4 2 9 】

特徴 D R 9 によれば、不正により設定値を確認する行為を行いつらくさせることが可能となる。また、遊技ホールの管理者は使用対象となる設定値の設定を行う場合及び設定値の確認を行う場合のいずれであっても第 1 事象及び第 2 事象を発生させればよいため、作業が共通化されることとなり各作業を把握し易くなる。

50

## 【 1 1 4 3 0 】

特徴 D R 1 0 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a）に対する設定キーによる所定操作が行われていること及び前記設定キー挿入部に対する前記設定キーによる前記所定操作とは異なる別事象の両方を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第 5 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 3 ~ ステップ S 5 0 0 6 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 3 ~ ステップ S 5 5 0 7 の処理を実行する機能、第 5 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 7 0 3 ~ ステップ S 5 7 0 5 及びステップ S 5 7 1 5 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

10

## 【 1 1 4 3 1 】

特徴 D R 1 0 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけではなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

20

## 【 1 1 4 3 2 】

特徴 D R 1 1 . 開閉体（前扉枠 1 4）が開放状態となっていることを把握する開放把握手段（第 5 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 5 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 5 の処理を実行する機能、第 5 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 7 0 3 の処理を実行する機能）を備え、

前記状況発生手段は、前記開閉体が開放状態となっていることが前記開放把握手段により把握されていることに基づいて前記別事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 D R 1 0 に記載の遊技機。

## 【 1 1 4 3 3 】

特徴 D R 1 1 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体が開放状態となっている必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値の設定を行わせる行為が行われた場合、当該不正行為を目立たせることが可能となり、結果的に当該不正行為を発見し易くすることが可能となる。

30

## 【 1 1 4 3 4 】

特徴 D R 1 2 . 別開閉体（遊技機本体 1 2）が開放状態となっていることを把握する別開放把握手段（第 5 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 6 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 6 の処理を実行する機能、第 5 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 7 0 4 の処理を実行する機能）を備え、

前記状況発生手段は、前記別開閉体が開放状態となっていることが前記別開放把握手段により把握されていることに基づいて、前記複数の事象のうちの事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 D R 1 1 に記載の遊技機。

40

## 【 1 1 4 3 5 】

特徴 D R 1 2 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態とするだけではなく別開閉体も開放状態とする必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

## 【 1 1 4 3 6 】

特徴 D R 1 3 . 前記設定手段は、所定操作手段（更新ボタン 6 8 b、リセットボタン 6 8 c）が操作されたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の選択及び前記使用対象

50

となる設定値の設定のうち少なくとも一方を行う構成であり、

前記所定操作手段は別開閉体を開放状態とすることで操作可能となる構成であることを特徴とする特徴 D R 1 1 又は D R 1 2 に記載の遊技機。

【 1 1 4 3 7 】

特徴 D R 1 3 によれば、所定操作手段を操作可能とするために開放状態とされる別開閉体とは異なる開閉体を開放状態としないと、使用対象となる設定値の設定を行うことができない。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【 1 1 4 3 8 】

特徴 D R 1 4 . 前記開閉体は遊技球が流下する遊技領域の遊技機前側を規定しており、前記開閉体を開放状態とすることで前記遊技領域が遊技機前方に開放されることを特徴とする特徴 D R 1 1 乃至 D R 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 4 3 9 】

特徴 D R 1 4 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態として遊技領域を遊技機前方に開放させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【 1 1 4 4 0 】

特徴 D R 1 5 . 前記状況発生手段は、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象（発射操作装置 2 8 の操作、スルーゲート 3 5 への入球）が発生していることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 D R 1 0 乃至 D R 1 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 4 4 1 】

特徴 D R 1 5 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけでなく、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 1 1 4 4 2 】

特徴 D R 1 6 . 前記状況発生手段は、遊技領域に設けられた所定の入球部に遊技球が入球したことを検知する入球検知手段（ゲート検知センサ 4 9 a ）にて遊技球が検知されたことに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴 D R 1 0 乃至 D R 1 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 4 4 3 】

特徴 D R 1 6 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけでなく、所定の入球部に遊技球を入球させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 1 1 4 4 4 】

特徴 D R 1 7 . 前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を報知手段にて報知させる設定値報知手段（主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）を備え、

当該設定値報知手段は、前記設定キー挿入部に対する前記設定キーによる前記所定操作が行われていること及び前記別事象の両方を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を前記報知手段にて報知させることを特徴とする特徴 D R 1 0 乃至 D R 1 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 4 4 5 】

特徴 D R 1 7 によれば、不正により設定値を確認する行為を行いつらくさせることが可能となる。また、遊技ホールの管理者は使用対象となる設定値の設定を行う場合及び設定値の確認を行う場合のいずれであっても設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うとともに別事象を発生させればよいため、作業が共通化されることとなり各作業を

10

20

30

40

50



把握し易くなる。

#### 【 1 1 4 4 6 】

なお、特徴 D R 1 ~ D R 1 7 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 1 4 4 7 】

上記特徴 D R 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【 1 1 4 4 8 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【 1 1 4 4 9 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【 1 1 4 5 0 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機に対する不正に対処する必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【 1 1 4 5 1 】

< 特徴 D S 群 >

特徴 D S 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定

10

20

30

40

50

値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第54実施形態では主側CPU63におけるステップS5003～ステップS5006及びステップS5401～ステップS5408の処理を実行する機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5503～ステップS5507の処理を実行する機能、第55実施形態では主側CPU63におけるステップS5703～ステップS5705及びステップS5715の処理を実行する機能、第56実施形態では主側CPU63におけるステップS5801～ステップS5804の処理を実行する機能、第57実施形態では主側CPU63におけるステップS5901～ステップS5904の処理を実行する機能）と、

10

前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であるか否かを把握する設定値把握手段（第54実施形態では主側CPU63におけるステップS5017及びステップS5111～ステップS5112の処理を実行する機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5611～ステップS5612の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【11452】

特徴DS1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定可能状況となる前における設定値と当該設定可能状況において設定された設定値とが同一であるか否かが把握される。これにより、設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可能となる。よって、使用対象となる設定値の設定が行われた場合にその設定結果に対して好ましい状況を生じさせることが可能となり、設定値の設定作業を好適に行うことが可能となる。

20

#### 【11453】

特徴DS2．前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、それに対応する同一時処理が実行されるようにする同一時手段（第54実施形態では主側CPU63におけるステップS5113の処理を実行する機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5613の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴DS1に記載の遊技機。

30

#### 【11454】

特徴DS2によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一である場合には同一時処理が実行されることにより、設定値が同一であることに対して好ましい状況を生じさせることが可能となる。

#### 【11455】

特徴DS3．前記同一時手段は、前記同一時処理として、前記設定値が変更されなかったことに対応する報知が行われるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴DS2に記載の遊技機。

#### 【11456】

特徴DS3によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一であったことを遊技ホールの管理者などに報知することが可能となる。

40

#### 【11457】

特徴DS4．前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが異なることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、それに対応する非同一時処理が実行されるようにする非同一時手段（第54実施形態では主側CPU63におけるステップS5114の処理を実行する機能、別形態では主側CPU63におけるステップS5614の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴DS1乃至DS3のいずれか1に記載の遊技機。

#### 【11458】

50

特徴 D S 4 によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一ではない場合には非同一時処理が実行されることにより、設定値が変更されたことに対して好ましい状況を生じさせることが可能となる。

【 1 1 4 5 9 】

特徴 D S 5 . 前記非同一時手段は、前記非同一時処理として、前記設定値が変更されたことに対応する報知が行われるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴 D S 4 に記載の遊技機。

【 1 1 4 6 0 】

特徴 D S 5 によれば、設定可能状況を挟んで設定値が変更されたことを遊技ホールの管理者などに報知することが可能となる。

10

【 1 1 4 6 1 】

特徴 D S 6 . 前記状況発生手段は、前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された後において、前記設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要性が生じたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにするものであることを特徴とする特徴 D S 1 乃至 D S 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 4 6 2 】

特徴 D S 6 によれば、設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要性が生じた場合には設定可能状況となるため、設定値の情報が消去されたにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴 D S 1 の構成を備え、設定可能状況となる前における設定値と当該設定可能状況において設定された設定値とが同一であるか否かが把握される。これにより、設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可能となる。

20

【 1 1 4 6 3 】

特徴 D S 7 . 前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、前記設定値が変更されなかったことに対応する報知が行われるようにする手段（第 5 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 1 1 3 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 6 1 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D S 6 に記載の遊技機。

【 1 1 4 6 4 】

特徴 D S 7 によれば、記憶手段の情報が消去されることに伴って設定可能状況となったとしても当該設定可能状況を間に挟んで設定値が同一であった場合には設定値が変更されなかったことに対応する報知が行われる。これにより、遊技の途中で設定可能状況となったとしても設定値が変更されなかったことを遊技者に報知することが可能となり、遊技の途中で設定可能状況となったとしても遊技者は安心して遊技を継続させることが可能となる。

30

【 1 1 4 6 5 】

特徴 D S 8 . 前記状況発生手段は、

前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにする第 1 状況発生手段（第 5 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 0 3 ~ ステップ S 5 0 0 6 の処理を実行する機能、別形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 5 0 3 ~ ステップ S 5 5 0 7 の処理を実行する機能、第 5 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 7 0 3 ~ ステップ S 5 7 0 5 及びステップ S 5 7 1 5 の処理を実行する機能）と、

40

前記制御手段への動作電力の供給が開始された後において、前記設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要性が生じたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにする第 2 状況発生手段（第 5 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 4 0 1 ~ ステップ S 5 4 0 8 の処理を実行する機能、第 5 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 8 0 1 ~ ステップ S 5 8 0 4 の処理を実行する機能、第 5 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 9 0 1 ~ ステップ S 5 9 0 4 の処理を実行する機能）と

50

、を備え、

前記設定値把握手段は、前記第1状況発生手段が生じさせた前記設定可能状況及び前記第2状況発生手段が生じさせた前記設定可能状況のいずれであっても、前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であるか否かを把握することを特徴とする特徴DS1乃至DS7のいずれか1に記載の遊技機。

【11466】

特徴DS8によれば、設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要が生じた場合には設定可能状況となるため、設定値の情報が消去されたにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、制御手段への動作電力の供給が開始されたことに基づいて設定可能状況となる場合と同一の処理を利用して、記憶手段の情報が消去されることに伴って設定可能状況が発生した場合において当該設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可能となる。

10

【11467】

なお、特徴DS1～DS8の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO7、特徴DP1～DP7、特徴DQ1～DQ9、特徴DR1～DR8、特徴DS1～DS3、特徴DT1～DT4、特徴DU1～DU10、特徴DV1～DV5、特徴DW1～DW9、特徴DX1～DX4、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ4、特徴a1～a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

【11468】

上記特徴DS群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【11469】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

40

【11470】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処

50

理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【 1 1 4 7 1 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の設定が行われた場合にそれに対して好適な状況を生じさせる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【 1 1 4 7 2 】

< 特徴 D T 群 >

特徴 D T 1 . 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側 C P U 6 3 ）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 5 7 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 5 7 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 ）と、

前記第 1 所定記憶領域が正常であるか否かを監視する第 1 監視実行手段（第 5 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 4 0 1 ~ ステップ S 5 4 0 4 の処理を実行する機能、第 5 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 8 0 1 ~ ステップ S 5 8 0 4 の処理を実行する機能、第 5 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 9 0 1 ~ ステップ S 5 9 0 4 の処理を実行する機能、第 6 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 7 0 1 ~ ステップ S 7 7 0 3 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 所定記憶領域が正常であるか否かを監視する第 2 監視実行手段（第 5 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 4 0 5 ~ ステップ S 5 4 0 8 の処理を実行する機能、第 5 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 8 0 9、ステップ S 5 8 1 0、ステップ S 5 8 1 2 及びステップ S 5 8 1 3 の処理を実行する機能、第 5 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 1 0 1、ステップ S 6 1 0 2、ステップ S 6 1 0 5 及びステップ S 6 1 0 6 の処理を実行する機能、第 6 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 7 0 6 ~ ステップ S 7 7 0 8 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 1 1 4 7 3 】

特徴 D T 1 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。また、第 1 所定記憶領域が正常であるか否かの監視が実行されるとともに第 2 所定記憶領域が正常であるか否かの監視が実行されることにより、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のそれぞれを正常に行うことが可能な状況であるか否かを特定することが可能となる。

#### 【 1 1 4 7 4 】

特徴 D T 2 . 前記第 1 監視実行手段による監視及び前記第 2 監視実行手段による監視が、前記第 1 所定処理及び前記第 2 所定処理のいずれか一方にて実行されることを特徴とする特徴 D T 1 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 4 7 5 】

特徴 D T 2 によれば、第 1 所定記憶領域が正常であるか否かの監視及び第 2 所定記憶領域が正常であるか否かの監視が第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方にて集約して実行される。これにより、各記憶領域の監視を第 1 所定処理と第 2 所定処理とで分散して実行する構成に比べ処理構成を簡素化することが可能となる。

## 【 1 1 4 7 6 】

特徴 D T 3 . 前記第 1 監視実行手段による監視及び前記第 2 監視実行手段による監視が、前記第 1 所定処理にて実行されることを特徴とする特徴 D T 1 又は D T 2 に記載の遊技機。

## 【 1 1 4 7 7 】

特徴 D T 3 によれば、第 1 所定記憶領域が正常であるか否かの監視及び第 2 所定記憶領域が正常であるか否かの監視を第 1 所定処理にて集約して実行することが可能となる。

## 【 1 1 4 7 8 】

特徴 D T 4 . 前記第 1 所定記憶領域が異常であることが前記第 1 監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第 1 所定記憶領域の情報を消去する所定消去手段（第 5 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 4 1 0 の処理を実行する機能、第 5 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 8 0 6、ステップ S 5 8 1 1 及びステップ S 5 8 1 4 の処理を実行する機能、第 5 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 9 0 6、ステップ S 6 1 0 3 及びステップ S 6 1 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D T 1 乃至 D T 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 4 7 9 】

特徴 D T 4 によれば、第 1 所定記憶領域が異常である場合には第 1 所定記憶領域の情報が消去されることにより、第 1 所定記憶領域が異常な状態のまま第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 1 4 8 0 】

特徴 D T 5 . 前記所定消去手段は、前記第 1 所定記憶領域が異常であることが前記第 1 監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第 1 所定記憶領域の情報を消去し、前記第 2 所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴 D T 4 に記載の遊技機。

## 【 1 1 4 8 1 】

特徴 D T 5 によれば、第 1 所定記憶領域が異常である場合には第 1 所定記憶領域だけではなく第 2 所定記憶領域が消去される。これにより、第 2 所定記憶領域に異常が発生している可能性がある場合には第 2 監視実行手段による監視結果に関係なく第 2 所定記憶領域の情報を消去することが可能となる。

## 【 1 1 4 8 2 】

特徴 D T 6 . 前記所定消去手段は、前記第 2 所定記憶領域が異常であることが前記第 2 監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第 2 所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴 D T 4 又は D T 5 に記載の遊技機。

## 【 1 1 4 8 3 】

特徴 D T 6 によれば、第 1 所定記憶領域が異常である場合には第 1 所定記憶領域の情報が消去されることにより、第 1 所定記憶領域が異常な状態のまま第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 1 4 8 4 】

特徴 D T 7 . 前記所定消去手段は、前記第 2 所定記憶領域が異常であることが前記第 2 監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第 2 所定記憶領域の情報を消去し、前記第 1 所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴 D T 6 に記載の遊技機。

## 【 1 1 4 8 5 】

特徴 D T 7 によれば、第 2 所定記憶領域が異常である場合には第 2 所定記憶領域だけではなく第 1 所定記憶領域が消去される。これにより、第 1 所定記憶領域に異常が発生している可能性がある場合には第 1 監視実行手段による監視結果に関係なく第 1 所定記憶領域の情報を消去することが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 4 8 6 】

特徴 D T 8 . 前記所定消去手段による情報の消去を行うための処理が、前記第 1 所定処理及び前記第 2 所定処理のいずれか一方にて実行されることを特徴とする特徴 D T 4 乃至 D T 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 4 8 7 】

特徴 D T 8 によれば、異常であることが特定されたことに基づいて各所定記憶領域の情報を消去する処理が第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方にて集約して実行される。これにより、各記憶領域の情報の消去を第 1 所定処理と第 2 所定処理とで分散して実行する構成に比べ処理構成を簡素化することが可能となる。

## 【 1 1 4 8 8 】

特徴 D T 9 . 前記所定消去手段による情報の消去を行うための処理が、前記第 1 所定処理にて実行されることを特徴とする特徴 D T 4 乃至 D T 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 4 8 9 】

特徴 D T 9 によれば、異常であることが特定されたことに基づいて各所定記憶領域の情報を消去する処理を第 1 所定処理にて集約して実行することが可能となる。

## 【 1 1 4 9 0 】

特徴 D T 1 0 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 D T 1 乃至 D T 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 4 9 1 】

特徴 D T 1 0 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 1 4 9 2 】

特徴 D T 1 1 . 前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3）を備えていることを特徴とする特徴 D T 1 0 に記載の遊技機。

## 【 1 1 4 9 3 】

特徴 D T 1 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 1 4 9 4 】

特徴 D T 1 2 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 2 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D T 1 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 4 9 5 】

特徴 D T 1 2 によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

## 【 1 1 4 9 6 】

特徴 D T 1 3 . 前記第 2 所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様

10

20

30

40

50

情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＴ１２に記載の遊技機。

【１１４９７】

特徴ＤＴ１３によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

10

【１１４９８】

なお、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴ＤＡ１～ＤＡ１０、特徴ＤＢ１～ＤＢ６、特徴ＤＣ１～ＤＣ１３、特徴ＤＤ１～ＤＤ９、特徴ＤＥ１～ＤＥ５、特徴ＤＦ１～ＤＦ９、特徴ＤＧ１～ＤＧ１０、特徴ＤＨ１～ＤＨ１１、特徴ＤＩ１～ＤＩ８、特徴ＤＪ１～ＤＪ１４、特徴ＤＫ１～ＤＫ８、特徴ＤＬ１～ＤＬ１１、特徴ＤＭ１～ＤＭ８、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ７、特徴ＤＰ１～ＤＰ７、特徴ＤＱ１～ＤＱ９、特徴ＤＲ１～ＤＲ８、特徴ＤＳ１～ＤＳ３、特徴ＤＴ１～ＤＴ４、特徴ＤＵ１～ＤＵ１０、特徴ＤＶ１～ＤＶ５、特徴ＤＷ１～ＤＷ９、特徴ＤＸ１～ＤＸ４、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ４、特徴ａ１～ａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

【１１４９９】

<特徴ＤＵ群>

特徴ＤＵ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

40

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの状態が特定状態となるようにする状態設定手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

50



## 【 1 1 5 0 0 】

特徴 D U 1 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段のフラグレジスタの状態が特定状態に設定される。これにより、フラグレジスタの状態が予め定められた特定状態となっている状況において第 2 所定処理を開始することが可能となる。よって、各種制御を好適に行うことが可能となる。

## 【 1 1 5 0 1 】

特徴 D U 2 . 前記特定状態は、前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態であることを特徴とする特徴 D U 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 5 0 2 】

特徴 D U 2 によれば、フラグレジスタは特定状態として制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態に設定されるため、特定状態に設定するための処理構成を簡素なものとするのが可能となる。

## 【 1 1 5 0 3 】

特徴 D U 3 . 前記特定状態は、前記フラグレジスタが「 0 」クリアされた状態であることを特徴とする特徴 D U 1 又は D U 2 に記載の遊技機。

## 【 1 1 5 0 4 】

特徴 D U 3 によれば、フラグレジスタは特定状態として「 0 」クリアされた状態に設定されるため、特定状態に設定するための処理構成を簡素なものとするのが可能となる。

## 【 1 1 5 0 5 】

特徴 D U 4 . 前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記フラグレジスタの状態が前記特定状態となるようにする手段（第 5 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 2 1 3 ~ ステップ S 6 2 1 8 の処理を実行する機能、第 5 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 3 1 4 ~ ステップ S 6 3 2 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D U 1 乃至 D U 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 5 0 6 】

特徴 D U 4 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合だけではなく、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した場合にも、フラグレジスタの状態が特定状態に設定される。これにより、フラグレジスタの状態が予め定められた特定状態となっている状況において第 1 所定処理を再開することが可能となる。また、第 2 所定処理の前後においてフラグレジスタの状態を特定状態とすることが可能となる。よって、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理によるフラグレジスタの状態が他方の処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 1 5 0 7 】

特徴 D U 5 . 前記制御手段において処理を実行する場合に一時的に情報が記憶される所定記憶手段（主側 R A M 6 5 ）を備え、

前記状態設定手段は、

前記所定記憶手段における所定の記憶領域の状態を前記特定状態となるようにする手段（第 5 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 2 0 2 ~ ステップ S 6 2 0 4 の処理を実行する機能、第 5 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 3 0 2 ~ ステップ S 6 3 0 7 の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に記憶された情報を前記フラグレジスタに記憶させることにより当該フラグレジスタの状態を前記特定状態となるようにする手段（第 5 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 2 1 1 の処理を実行する機能、第 5 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 3 1 2 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 D U 1 乃至 D U 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 5 0 8 】

特徴 D U 5 によれば、制御手段の命令としてフラグレジスタの状態を特定状態に直接設定することができない構成であったとしても、所定記憶手段への情報の書き込みと当該情

10

20

30

40

50

報の読み出しを利用してフラグレジスタの状態を特定状態に設定することが可能となる。

【 1 1 5 0 9 】

特徴 D U 6 . 前記所定記憶手段は、

前記制御手段がプッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能であり前記制御手段がポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ）と、

前記制御手段がロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1 ）と、を備え、

前記所定の記憶領域は前記スタック領域に設けられていることを特徴とする特徴 D U 5 に記載の遊技機。

10

【 1 1 5 1 0 】

特徴 D U 6 によれば、ワーク領域に記憶された情報をフラグレジスタに直接書き込むことができない構成であっても、スタック領域への情報の書き込みと当該情報の読み出しを利用してフラグレジスタの状態を特定状態に設定することが可能となる。

【 1 1 5 1 1 】

特徴 D U 7 . 前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられた所定レジスタの状態が所定状態となるようにする手段（第 5 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 2 0 5 ~ ステップ S 6 2 1 0 の処理を実行する機能、第 5 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 3 0 8 ~ ステップ S 6 3 1 1 の処理を実行する機能）を備え、

20

前記状態設定手段は、前記所定レジスタの状態が前記所定状態とされた後に、前記フラグレジスタの状態が前記特定状態となるようにすることを特徴とする特徴 D U 1 乃至 D U 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 5 1 2 】

フラグレジスタの状態は制御手段において各種処理が実行される都度変化し得る。この場合に、特徴 D U 7 によれば、所定レジスタの状態が所定状態とされた後にフラグレジスタの状態が特定状態とされるため、第 2 所定処理が開始される直前においてフラグレジスタが特定状態となっているようにすることが可能となる。

【 1 1 5 1 3 】

30

特徴 D U 8 . 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側 C P U 6 3 ）を備え、

前記制御手段は、前記フラグレジスタの状態が特定状態となるようにする手段（第 5 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 2 0 2 ~ ステップ S 6 2 0 4 及びステップ S 6 2 1 1 の処理を実行する機能、第 5 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 3 0 2 ~ ステップ S 6 3 0 7 及びステップ S 6 3 1 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 1 5 1 4 】

特徴 D U 8 によれば、必要に応じてフラグレジスタの状態を特定状態にすることが可能となる。

40

【 1 1 5 1 5 】

なお、特徴 D U 1 ~ D U 8 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5 、特徴 D B 1 ~ D B 7 、特徴 D C 1 ~ D C 5 、特徴 D D 1 ~ D D 1 0 、特徴 D E 1 ~ D E 6 、特徴 D F 1 ~ D F 3 、特徴 D G 1 ~ D G 1 8 、特徴 D H 1 ~ D H 7 、特徴 D I 1 ~ D I 9 、特徴 D J 1 ~ D J 4 、特徴 D K 1 ~ D K 7 、特徴 D L 1 ~ D L 2 0 、特徴 D M 1 ~ D M 7 、特徴 D N 1 ~ D N 6 、特徴 D O 1 ~ D O 1 1 、特徴 D P 1 ~ D P 1 2 、特徴 D Q 1 ~ D Q 5 、特徴 D R 1 ~ D R 1 7 、特徴 D S 1 ~ D S 8 、特徴 D T 1 ~ D T 1 3 、特徴 D U 1 ~ D U 8 、特徴 D V 1 ~ D V 6 、特徴 D W 1 ~ D W 1 1 、特徴 D X 1 ~ D X 1 1 、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1 、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0 、特徴 a 1 ~ a 3 、特徴 b 1 ~ b 7 、特徴 c 1 ~ c 2 1 、特徴 d 1 ~ d 1 0 、特徴 e 1 ~ e 9 、特徴 f 1 ~ f 6 、特徴 g 1 ~ g 6 、特徴 h 1 ~ h 1 3 、

50

特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 1 5 1 6 】

##### < 特徴 D V 群 >

特徴 D V 1 . 各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側 C P U 6 3）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 6 6 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 6 6 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報を所定記憶手段（主側 R A M 6 5）に退避させる退避実行手段（第 4 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 2 の処理を実行する機能、第 4 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 2 の処理を実行する機能、第 5 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 8 0 2 の処理を実行する機能、第 6 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 4 0 2 ~ ステップ S 6 4 0 5 の処理を実行する機能、第 6 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 5 0 2 ~ ステップ S 6 5 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記フラグレジスタの情報を前記フラグレジスタに復帰させる復帰実行手段（第 4 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 3 8 0 4 の処理を実行する機能、第 4 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 4 0 4 の処理を実行する機能、第 5 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 8 1 0 の処理を実行する機能、第 6 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 4 0 7 ~ ステップ S 6 4 1 5 の処理を実行する機能、第 6 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 5 1 1 ~ ステップ S 6 5 1 8 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 1 1 5 1 7 】

特徴 D V 1 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合にはフラグレジスタの情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第 2 所定処理が実行される場合に、第 1 所定処理の実行に際してフラグレジスタに記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第 2 所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報がフラグレジスタに復帰される。これにより、第 2 所定処理が終了した場合には当該第 2 所定処理の実行前におけるフラグレジスタの状態から第 2 所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

## 【 1 1 5 1 8 】

特徴 D V 2 . 前記所定記憶手段は、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記第 1 所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴 D V 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 5 1 9 】

特徴 D V 2 によれば、所定記憶手段に第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられていることにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、フラグレジスタの情報が第 1 所定記憶領域に退避される。これにより、第 2 所定処理が開始される直前におけるフラグレジスタの情報を退避させることが可能となるとともに、第 2 所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

## 【 1 1 5 2 0 】

特徴 D V 3 . 前記第 1 所定記憶領域は、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であり、

前記第 2 所定記憶領域は、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴 D V 2 に記載の遊技機。

## 【 1 1 5 2 1 】

特徴 D V 3 によれば、第 1 所定記憶領域を第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第 2 所定記憶領域を第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

## 【 1 1 5 2 2 】

特徴 D V 4 . 前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（特定制御用のスタックエリア 2 2 2）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴 D V 1 乃至 D V 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 5 2 3 】

特徴 D V 4 によれば、第 1 所定処理を実行している状況から第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は第 2 所定処理を実行する状況となった場合、第 2 所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、フラグレジスタの情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

## 【 1 1 5 2 4 】

特徴 D V 5 . 前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴 D V 4 に記載の遊技機。

## 【 1 1 5 2 5 】

特徴 D V 5 によれば、フラグレジスタの情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる

10

20

30

40

50

。

## 【 1 1 5 2 6 】

特徴 D V 6 . 前記退避実行手段は、

前記内部記憶手段に設けられた所定レジスタに前記フラグレジスタの情報を記憶させる手段 ( 第 6 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 4 0 2 及びステップ S 6 4 0 3 の処理を実行する機能、第 6 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 5 0 2 ~ ステップ S 6 5 0 5 の処理を実行する機能 ) と、

前記所定レジスタに記憶された前記フラグレジスタの情報を前記所定記憶手段に記憶させる手段 ( 第 6 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 4 0 4 の処理を実行する機能、第 6 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 5 0 6 の処理を実行する機能 ) と、を備えていることを特徴とする特徴 D V 1 乃至 D V 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

## 【 1 1 5 2 7 】

特徴 D V 6 によれば、制御手段の命令としてフラグレジスタの情報を所定記憶手段に直接退避させることができない構成であっても、所定レジスタへの情報の書き込みと当該所定レジスタに記憶された情報の所定記憶手段への書き込みとを利用して、フラグレジスタの情報を所定記憶手段に退避させることが可能となる。

## 【 1 1 5 2 8 】

なお、特徴 D V 1 ~ D V 6 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

40

## 【 1 1 5 2 9 】

< 特徴 D W 群 >

特徴 D W 1 . 各種処理を実行する制御手段 ( 主側 C P U 6 3 ) を備え、当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段 ( 第 4 7 ~ 第 6 6 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能 ) と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段 ( 第 4 7 ~ 第 6 6 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能 ) と、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域 ( 特定制御用

50

のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2)と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域(非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4)と、

異常事象が発生しているか否かを監視する異常事象監視手段(プログラム監視部 2 5 2)と、

当該異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも前記第 1 所定記憶領域に対して実行される状況を生じさせることを可能とする消去状況発生手段(リセット信号出力部 2 5 1)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【1 1 5 3 0】

特徴 D W 1 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。また、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも第 1 所定記憶領域に対して実行される。これにより、異常事象が発生したにも関わらず第 1 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【1 1 5 3 1】

特徴 D W 2 . 前記制御手段は、

当該制御手段への動作電力の供給が停止される場合に停電対応情報を記憶させるための処理を実行する手段(第 6 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 7 0 9 及びステップ S 6 7 1 0 の処理を実行する機能、第 6 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 6 0 9 ~ ステップ S 7 6 1 1 の処理を実行する機能)と、

前記停電対応情報が記憶されていない状況において前記制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行された場合、前記情報の消去処理が少なくとも前記第 1 所定記憶領域に対して実行されるようにする手段(第 6 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 6 0 7 の処理を実行する機能、第 6 3 実施形態では主側 C P U 6 3 における異常時のクリア処理を実行する機能、第 6 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 7 0 4、ステップ S 7 7 0 5、ステップ S 7 8 0 8 及びステップ S 7 8 1 0 の処理を実行する機能)と、を備え、

前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記停電対応情報が記憶されていない状況において前記制御手段にて前記供給開始時の処理が実行されるようにすることを特徴とする特徴 D W 1 に記載の遊技機。

#### 【1 1 5 3 2】

特徴 D W 2 によれば、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行された場合には、情報の消去処理が少なくとも第 1 所定記憶領域に対して実行されることにより、停電時の処理が適切に行われていない状況において制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第 1 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段にて供給開始時の処理が実行される。これにより、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段にて供給開始時の処理が実行された場合に情報の消去処理を実行する構成を利用して、異常事象の発生に対して情報の消去処理が実行されるようにすることが可能となる。

#### 【1 1 5 3 3】

特徴 D W 3 . 前記制御手段は、リセット信号を受信している場合に各種処理を実行する

ものであって、動作電力が供給されている状況において前記リセット信号を受信していない状況から前記リセット信号を受信している状況となったことに基づいて前記供給開始時の処理を開始するものであり、

前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記制御手段にて前記リセット信号を受信しない状況とした後に前記制御手段にて前記リセット信号を受信する状況とすることを特徴とする特徴 D W 2 に記載の遊技機。

【 1 1 5 3 4 】

特徴 D W 3 によれば、リセット信号の受信状態の切り換えによって上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

10

【 1 1 5 3 5 】

特徴 D W 4 . 前記制御手段は、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ及びプログラムカウンタ）に情報を一時的に記憶させる構成であって、当該内部記憶手段に記憶された情報を前記第 1 所定記憶領域に一時的に退避させ得る構成であり、

前記異常事象監視手段は、前記異常事象として、前記内部記憶手段に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視し、

前記消去状況発生手段は、前記情報の消去処理が少なくとも前記第 1 所定記憶領域及び前記内部記憶手段の両方に対して実行される状況を生じさせることを特徴とする特徴 D W 1 乃至 D W 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 5 3 6 】

20

特徴 D W 4 によれば、内部記憶手段に記憶された情報が第 1 所定記憶領域に一時的に退避され得る構成であるため、内部記憶手段に記憶されている情報に関して異常が発生した場合には第 1 所定記憶領域に記憶されている情報についても異常が発生している可能性がある。この場合に、内部記憶手段に記憶されている情報に関して異常が発生した場合には、内部記憶手段だけではなく第 1 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行される。これにより、第 1 所定記憶領域に記憶されている情報に関して異常が発生しているにも関わらず、そのままの状態第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 5 3 7 】

特徴 D W 5 . 前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたとしても、前記情報の消去処理が前記第 2 所定記憶領域に対して実行されないようにすることを特徴とする特徴 D W 1 乃至 D W 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 1 1 5 3 8 】

特徴 D W 5 によれば、異常事象が発生したとしても第 2 所定記憶領域において情報を記憶保持させることが可能となる。

【 1 1 5 3 9 】

特徴 D W 6 . 前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記情報の消去処理が前記第 1 所定記憶領域及び前記第 2 所定記憶領域の両方に対して実行される状況を生じさせることを特徴とする特徴 D W 1 乃至 D W 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 1 1 5 4 0 】

特徴 D W 6 によれば、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が第 1 所定記憶領域及び第 2 所定記憶領域の両方に対して実行される。これにより、異常事象が発生したにも関わらず第 1 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、異常事象が発生したにも関わらず第 2 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 2 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 5 4 1 】

特徴 D W 7 . 前記第 1 所定記憶領域に対する前記情報の消去処理が前記第 1 所定処理に

50

て実行され、前記第 2 所定記憶領域に対する前記情報の消去処理が前記第 2 所定処理にて実行されることを特徴とする特徴 D W 6 に記載の遊技機。

【 1 1 5 4 2 】

特徴 D W 7 によれば、情報の消去処理に関しても、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われるようにすることが可能となる。

【 1 1 5 4 3 】

特徴 D W 8 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 D W 1 乃至 D W 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 1 1 5 4 4 】

特徴 D W 8 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 5 4 5 】

特徴 D W 9 . 前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3）を備えていることを特徴とする特徴 D W 8 に記載の遊技機。

20

【 1 1 5 4 6 】

特徴 D W 9 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

30

【 1 1 5 4 7 】

特徴 D W 1 0 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報を導出する情報導出手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 2 0 8 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D W 9 に記載の遊技機。

【 1 1 5 4 8 】

特徴 D W 1 0 によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【 1 1 5 4 9 】

特徴 D W 1 1 . 前記第 2 所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記状態情報を記憶する状態情報記憶領域（演算結果記憶エリア 2 3 4）を備えていることを特徴とする特徴 D W 1 0 に記載の遊技機。

40

【 1 1 5 5 0 】

特徴 D W 1 1 によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する状態情報が導出された場合、その状態情報は状態情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して状態情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにするこ

50



とが可能となる。

# 【 1 1 5 5 1 】

なお、特徴 D W 1 ~ D W 1 1 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

# 【 1 1 5 5 2 】

< 特徴 D X 群 >

特徴 D X 1、各種処理を実行する制御手段（主側 C P U 6 3）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 6 6 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段（第 4 7 ~ 第 6 6 実施形態における主側 C P U 6 3 にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域（特定制御用のワークエリア 2 2 1、特定制御用のスタックエリア 2 2 2）と、

前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア 2 2 3、非特定制御用のスタックエリア 2 2 4）と、を備え、

前記第 2 所定処理実行手段は、消去契機が発生したことに基づいて、前記第 2 所定処理として、前記第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるようにする消去実行手段（第 5 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 6 1 0 3 及びステップ S 6 1 0 7 の処理を実行する機能、第 6 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 2 0 4 の処理を実行する機能、第 6 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 5 0 8 の処理を実行する機能、第 6 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 8 0 8 及びステップ S 7 8 1 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

# 【 1 1 5 5 3 】

特徴 D X 1 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが設けられており、第 1 所定記憶領域が第 1 所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第 2 所定記憶領域が第 2 所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第 1 所定処理と第 2 所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よ

って、第 1 所定処理及び第 2 所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 5 5 4 】

また、消去契機が発生した場合には第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第 2 所定記憶領域に何らかの異常が発生しているにも関わらず第 2 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 2 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、当該情報の消去処理は第 2 所定処理にて実行されるため、第 2 所定記憶領域の情報の更新に関して第 1 所定処理が介在してしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 5 5 5 】

特徴 D X 2 . 前記消去実行手段は、非消去対象情報（管理監視フラグ、戻り番地の情報、各種レジスタの情報）が消去されないようにしながら前記第 2 所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴 D X 1 に記載の遊技機。

【 1 1 5 5 6 】

特徴 D X 2 によれば、第 2 所定記憶領域に対する情報の消去処理は当該第 2 所定記憶領域の非消去対象情報が消去されないようにしながら行われる。これにより、必要な情報までもが消去されてしまわないようにしながら、第 2 所定記憶領域に対する情報の消去処理を実行することが可能となる。

【 1 1 5 5 7 】

特徴 D X 3 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記第 1 所定処理を実行している状況から前記第 2 所定処理を実行する状況となる場合又は前記第 2 所定処理を実行する状況となった場合に、前記第 1 所定処理を実行する状況に復帰する場合に必要な復帰対応情報（戻り番地の情報、各種レジスタの情報）を前記第 2 所定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（第 6 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 1 0 2 ~ ステップ S 7 1 0 7 の処理を実行する機能、第 6 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 5 0 2 ~ ステップ S 7 5 0 7 の処理を実行する機能、第 6 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 8 0 2 ~ ステップ S 7 8 0 7 の処理を実行する機能）を備え、

前記消去実行手段は、前記非消去対象情報として前記復帰対応情報が消去されないようにしながら前記第 2 所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴 D X 2 に記載の遊技機。

【 1 1 5 5 8 】

特徴 D X 3 によれば、第 2 所定処理を実行している状況から第 1 所定処理を実行する状況に復帰する場合に必要な復帰対応情報までもが消去されてしまわないようにしながら、第 2 所定記憶領域に対する情報の消去処理を実行することが可能となる。

【 1 1 5 5 9 】

特徴 D X 4 . 前記記憶実行手段は、前記復帰対応情報として、前記第 2 所定処理を終了して前記第 1 所定処理に復帰する場合におけるプログラムの戻り番地の情報を前記第 2 所定記憶領域に記憶させることを特徴とする特徴 D X 3 に記載の遊技機。

【 1 1 5 6 0 】

特徴 D X 4 によれば、第 1 所定処理に復帰する場合におけるプログラムの戻り番地の情報が消去されないようにしながら第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されたとしても、第 2 所定処理が終了した場合には第 1 所定処理における所定のプログラムに復帰することが可能となる。

【 1 1 5 6 1 】

特徴 D X 5 . 前記制御手段は、処理の実行に際して内部記憶手段（主側 C P U 6 3 のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる構成であり、

前記記憶実行手段は、前記復帰対応情報として、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記第 2 所定記憶領域に記憶させることを特徴とする特徴 D X 3 又は D X 4 に記載の遊技機。

【 1 1 5 6 2 】

特徴 D X 5 によれば、第 1 所定処理にて利用される内部記憶手段の情報が消去されないようにしながら第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されたとしても、第 2 所定処理が終了した場合には第 1 所定処理にて利用される情報を内部記憶手段に復帰させることが可能となる。

【 1 1 5 6 3 】

特徴 D X 6 . 前記消去実行手段は、前記第 2 所定記憶領域に異常が発生したことに基づいて、前記消去契機の発生として、前記第 2 所定記憶領域に対して前記情報の消去処理が実行されるようにすることを特徴とする特徴 D X 1 乃至 D X 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 5 6 4 】

特徴 D X 6 によれば、第 2 所定記憶領域に異常が発生したことに基づいて当該第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第 2 所定記憶領域に異常が発生している状態のまま第 2 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 5 6 5 】

特徴 D X 7 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記第 2 所定処理として、前記第 2 所定記憶領域が正常であるか否かを監視する手段（第 6 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 2 0 1 ~ ステップ S 7 2 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D X 6 に記載の遊技機。

【 1 1 5 6 6 】

特徴 D X 7 によれば、第 2 所定記憶領域に対する情報の消去処理だけではなく、第 2 所定記憶領域が正常であるか否かの監視も第 1 所定処理を介在させることなく第 2 所定処理にて実行されるため、第 2 所定記憶領域が正常であるか否かの監視と第 2 所定記憶領域に対する情報の消去処理の実行とを第 2 所定処理における一連の処理として実行することが可能となる。

【 1 1 5 6 7 】

特徴 D X 8 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 D X 1 乃至 D X 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 5 6 8 】

特徴 D X 8 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 5 6 9 】

特徴 D X 9 . 前記第 2 所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア 2 3 1、開閉実行モード用カウンタエリア 2 3 2、高頻度サポートモード用カウンタエリア 2 3 3）を備えていることを特徴とする特徴 D X 8 に記載の遊技機。

【 1 1 5 7 0 】

特徴 D X 9 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第 2 所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 5 7 1 】

特徴 D X 1 0 . 前記第 2 所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記

10

20

30

40

50

履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側CPU63におけるステップS4208の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴DX9に記載の遊技機。

【11572】

特徴DX10によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【11573】

特徴DX11．前記第2所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア234）を備えていることを特徴とする特徴DX10に記載の遊技機。

10

【11574】

特徴DX11によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第1所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第2所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

20

【11575】

なお、特徴DX1～DX11の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO7、特徴DP1～DP7、特徴DQ1～DQ9、特徴DR1～DR8、特徴DS1～DS3、特徴DT1～DT4、特徴DU1～DU10、特徴DV1～DV5、特徴DW1～DW9、特徴DX1～DX4、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ4、特徴a1～a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

40

【11576】

<特徴DY群>

特徴DY1．各種処理を実行する制御手段（主側CPU63）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（第47～第66実施形態における主側CPU63にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（第47～第66実

50

施形態における主側CPU63にて管理実行処理を実行する機能)と、

前記第1所定処理が実行される場合に情報が記憶される第1所定記憶領域(特定制御用のワークエリア221、特定制御用のスタックエリア222)と、

前記第2所定処理が実行される場合に情報が記憶される第2所定記憶領域(非特定制御用のワークエリア223、非特定制御用のスタックエリア224)と、

前記第1所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第1参照数値情報を算出する第1算出手段(第62実施形態では主側CPU63におけるステップS6604及びステップS6710の処理を実行する機能、第63実施形態では主側CPU63におけるステップS7304の処理を実行する機能、第64実施形態では主側CPU63におけるステップS7610及びステップS7701の処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

10

#### 【11577】

特徴DY1によれば、第1所定記憶領域と第2所定記憶領域とが設けられており、第1所定記憶領域が第1所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第2所定記憶領域が第2所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第1所定処理と第2所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第1所定処理及び第2所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第1所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第1参照数値情報が算出される。当該第1参照数値情報を利用することにより、第1所定記憶領域のみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

20

#### 【11578】

特徴DY2、前記第1算出手段により算出された前記第1参照数値情報に関して異常の発生を特定したことに基づいて、情報の消去処理が前記第1所定記憶領域に対して実行されるようにする情報消去手段(第62実施形態では主側CPU63におけるステップS6607の処理を実行する機能、第63実施形態では主側CPU63におけるステップS7401及びステップS7402の処理を実行する機能、第64実施形態では主側CPU63におけるステップS7704及びステップS7705の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴DY1に記載の遊技機。

30

#### 【11579】

特徴DY2によれば、第1参照数値情報に関して異常の発生が特定された場合には第1所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第1所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第1所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【11580】

特徴DY3、前記第1算出手段は、

前記制御手段への動作電力の供給が停止される場合に前記第1参照数値情報を算出する第1停電時算出手段(第62実施形態では主側CPU63におけるステップS6710の処理を実行する機能、第64実施形態では主側CPU63におけるステップS7610の処理を実行する機能)と、

40

前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合に前記第1参照数値情報を算出する第1電入時算出手段(第62実施形態では主側CPU63におけるステップS6604の処理を実行する機能、第63実施形態では主側CPU63におけるステップS7304の処理を実行する機能、第64実施形態では主側CPU63におけるステップS7701の処理を実行する機能)と、を備え、

前記情報消去手段は、前記第1停電時算出手段により算出された前記第1参照数値情報と前記第1電入時算出手段により算出された前記第1参照数値情報とが一致しないことに基づいて、前記情報の消去処理が少なくとも前記第1所定記憶領域に対して実行されるようにすることを特徴とする特徴DY2に記載の遊技機。

#### 【11581】

50

特徴 D Y 3 によれば、動作電力の供給が停止された状況を挟んで第 1 所定記憶領域の情報が記憶保持されているか否かを、第 1 参照数値情報を算出することで特定することが可能となる。そして、動作電力の供給が停止された状況を挟んで第 1 所定記憶領域の情報が記憶保持されていない場合には第 1 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第 1 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 1 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 5 8 2 】

特徴 D Y 4 . 前記情報消去手段は、前記第 1 算出手段により算出された前記第 1 参照数値情報に関して異常の発生を特定したとしても、前記第 2 所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行しないことを特徴とする特徴 D Y 2 又は D Y 3 に記載の遊技機。

10

【 1 1 5 8 3 】

特徴 D Y 4 によれば、第 1 参照数値情報に関して異常の発生を特定した場合、第 1 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行される一方、第 2 所定記憶領域に対しては情報の消去処理が実行されない。これにより、第 1 所定記憶領域に情報異常が発生している状況において第 2 所定記憶領域の情報までもが消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 5 8 4 】

特徴 D Y 5 . 前記第 1 参照数値情報は、前記第 2 所定記憶領域に記憶された情報に応じて変動しない情報であることを特徴とする特徴 D Y 1 乃至 D Y 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 1 1 5 8 5 】

特徴 D Y 5 によれば、第 1 所定記憶領域と第 2 所定記憶領域とが存在している構成において、第 1 参照数値情報を利用して第 1 所定記憶領域に関する情報異常を個別に特定することが可能となる。

【 1 1 5 8 6 】

特徴 D Y 6 . 前記第 2 所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第 2 参照数値情報を算出する第 2 算出手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 6 1 1 及びステップ S 7 7 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D Y 1 乃至 D Y 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 5 8 7 】

特徴 D Y 6 によれば、第 2 所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第 2 参照数値情報が算出される。当該第 2 参照数値情報を利用することにより、第 2 所定記憶領域のみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

30

【 1 1 5 8 8 】

特徴 D Y 7 . 前記第 2 算出手段により算出された前記第 2 参照数値情報に関して異常の発生を特定したことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも前記第 2 所定記憶領域に対して実行されるようにする手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 8 0 8 及びステップ S 7 8 1 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D Y 6 に記載の遊技機。

【 1 1 5 8 9 】

特徴 D Y 7 によれば、第 2 参照数値情報に関して異常の発生が特定された場合には第 2 所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第 2 所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第 2 所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【 1 1 5 9 0 】

特徴 D Y 8 . 前記第 1 所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、前記第 2 所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴 D Y 1 乃至 D Y 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 5 9 1 】

特徴 D Y 8 によれば、第 1 所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され

50

、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５９２】

特徴ＤＹ９．前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ８に記載の遊技機。

【１１５９３】

特徴ＤＹ９によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５９４】

特徴ＤＹ１０．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ９に記載の遊技機。

【１１５９５】

特徴ＤＹ１０によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１１５９６】

特徴ＤＹ１１．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ１０に記載の遊技機。

【１１５９７】

特徴ＤＹ１１によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５９８】

なお、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ

10

20

30

40

50

3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 1 5 9 9 】

上記特徴 D T 群、上記特徴 D U 群、上記特徴 D V 群、上記特徴 D W 群、上記特徴 D X 群及び上記特徴 D Y 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【 1 1 6 0 0 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【 1 1 6 0 1 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【 1 1 6 0 2 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【 1 1 6 0 3 】

##### < 特徴 D Z 群 >

特徴 D Z 1、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 0 5、ステップ S 7 9 1 6 及びステップ S 7 9 1 7 の処理を実行する機能）と、

前記設定手段を有する制御手段（主側 C P U 6 3）への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行されている状況において、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにする設定報知手段（主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 1 1 6 0 4 】

特徴 D Z 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となって



いることを期待することとなる。この場合に、使用対象として設定されている設定値を確認するためには、制御手段への動作電力の供給を一旦停止させた後に当該制御手段への動作電力の供給を再度開始させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、供給開始時の処理が実行されている状況において設定値の報知が行われるため、遊技を中断させた状況で設定値の報知を行う必要が生じない。よって、設定値の報知を好適に行うことが可能となる。

【 1 1 6 0 5 】

特徴 D Z 2 . 前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴 D Z 1 に記載の遊技機。

【 1 1 6 0 6 】

特徴 D Z 2 によれば、使用対象となる設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われる状況とを、供給開始時の処理が実行されている状況に集約させることが可能となる。

【 1 1 6 0 7 】

特徴 D Z 3 . 第 1 契機事象の発生を特定する第 1 特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 1 2 及びステップ S 7 9 1 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにすることを特徴とする特徴 D Z 1 又は D Z 2 に記載の遊技機。

【 1 1 6 0 8 】

特徴 D Z 3 によれば、使用対象の設定値を報知させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第 1 契機事象を発生させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 1 1 6 0 9 】

特徴 D Z 4 . 前記第 1 契機事象は、設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a ）に対する設定キーによる所定操作が行われていることであることを特徴とする特徴 D Z 3 に記載の遊技機。

【 1 1 6 1 0 】

特徴 D Z 4 によれば、使用対象の設定を報知させるためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 1 1 6 1 1 】

特徴 D Z 5 . 前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて報知条件が成立した場合に、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにし、

前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて設定条件が成立した場合に、前記設定可能状況となるようにし、

前記報知条件と前記設定条件とは異なっていることを特徴とする特徴 D Z 3 又は D Z 4 に記載の遊技機。

【 1 1 6 1 2 】

特徴 D Z 5 によれば、設定可能状況を発生させる場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第 1 契機事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為、及び不正により使用対象の設定値を確認しようとする行為のいずれについても行いつらくさせることが可能となる。その一方、設定可能状況を発生させるための設定条件と、使用対象の設定値を報知させるための報知条件とが相違しているため、設定可能状況と使用対象の設定値が報知される状況とのいずれか一方を単独で生じさせるこ

10

20

30

40

50

とが可能となる。

【 1 1 6 1 3 】

特徴 D Z 6 . 第 2 契機事象の発生を特定する第 2 特定手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 0 5 の処理を実行する機能 ) を備え、

前記設定条件は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において、前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であって前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて成立し、

前記報知条件は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において、前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であって前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されていない状況であることに基づいて成立することを特徴とする特徴 D Z 5 に記載の遊技機。

10

【 1 1 6 1 4 】

特徴 D Z 6 によれば、設定可能状況を発生させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第 1 契機事象を発生させるだけではなく第 2 契機事象を発生させる必要がある。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われるようにする場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第 1 契機事象を発生させる必要があるようにした構成において、設定可能状況を発生させるための操作をより複雑化させることが可能となる。よって、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為をより重点的に阻止することが可能となる。

20

【 1 1 6 1 5 】

特徴 D Z 7 . 前記第 2 契機事象は、所定操作手段 ( リセットボタン 6 8 c ) が操作されていることであることを特徴とする特徴 D Z 6 に記載の遊技機。

【 1 1 6 1 6 】

特徴 D Z 7 によれば、設定可能状況を発生させるためには制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第 1 契機事象を発生させるだけではなく所定操作手段を操作する必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為を行いつらくさせながらも、設定可能状況を正規に発生させるための操作が過剰に煩雑なものとなってしまうことを阻止することが可能となる。

30

【 1 1 6 1 7 】

特徴 D Z 8 . 前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、情報の消去処理を実行する情報消去手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 1 5 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 D Z 6 又は D Z 7 に記載の遊技機。

【 1 1 6 1 8 】

特徴 D Z 8 によれば、情報の消去処理を実行させるために必要な第 2 契機事象を利用して、設定可能状況を発生させるための条件と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われるようにするための条件とを相違させることが可能となる。

【 1 1 6 1 9 】

特徴 D Z 9 . 前記情報消去手段は、前記設定可能状況が発生する場合であっても前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴 D Z 8 に記載の遊技機。

40

【 1 1 6 2 0 】

特徴 D Z 9 によれば、設定可能状況となる場合には情報の消去処理が実行されるようにすることが可能となる。

【 1 1 6 2 1 】

特徴 D Z 1 0 . 前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されている状況であって前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されていない状況である場合、前記設定可能状況とはならないものの前記情報消去手段による前記情報の消去処理が実行されることを特徴とする特徴 D Z 8 又は D Z 9 に記載の遊技機。

50

## 【 1 1 6 2 2 】

特徴 D Z 1 0 によれば、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第 1 契機事象を発生させるか否かにより、情報の消去処理が実行されるとともに設定可能状況となる場合と、情報の消去処理が実行されるものの設定可能状況ならない場合とを選択することが可能となる。

## 【 1 1 6 2 3 】

なお、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

## 【 1 1 6 2 4 】

## &lt; 特徴 a 群 &gt;

特徴 a 1、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 0 5、ステップ S 7 9 1 6 及びステップ S 7 9 1 7 の処理を実行する機能）と、

情報の消去処理を実行する情報消去手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 1 5 の処理を実行する機能）と、

前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにする設定報知手段（主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）と、

第 1 契機事象の発生を特定する第 1 特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 1 2 及びステップ S 7 9 1 6 の処理を実行する機能）と、

第 2 契機事象の発生を特定する第 2 特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 0 5 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記状況発生手段は、前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行されている状況において前記第 1 特定手段により前記第 1 契機事象の発生が特定されている状況であって前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記設定可能状況となるようにし、

前記情報消去手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第 2 特定手段により前記第 2 契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記

10

20

30

40

50

情報の消去処理を実行し、

前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第2特定手段により前記第2契機事象の発生が特定されている状況であって前記第1特定手段により前記第1契機事象の発生が特定されていない状況である場合、前記設定可能状況とはならないものの前記情報消去手段による前記情報の消去処理が実行され、

前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第1特定手段により前記第1契機事象の発生が特定されている状況であって前記第2特定手段により前記第2契機事象の発生が特定されていない状況であることに基づいて、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにすることを特徴とする遊技機。

10

【11625】

特徴a1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、情報の消去処理が実行され得る構成であるため、情報異常が発生しているにも関わらず遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。また、使用対象として設定されている設定値が報知され得る構成であるため、設定値の確認を行うことが可能となる。

【11626】

この場合に、使用対象として設定されている設定値を確認するためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第1契機事象を発生させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

20

【11627】

また、設定可能状況を発生させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第1契機事象を発生させるだけではなく第2契機事象を発生させる必要がある。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われるようにする場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第1契機事象を発生させる必要があるようにした構成において、設定可能状況を発生させるための操作をより複雑化させることが可能となる。よって、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為をより重点的に阻止することが可能となる。

【11628】

また、情報の消去処理を実行させるために必要な第2契機事象を利用して、設定可能状況を発生させるための条件と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われるようにするための条件とを相違させることが可能となる。

30

【11629】

また、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第1契機事象を発生させるか否かにより、情報の消去処理が実行されるとともに設定可能状況となる場合と、情報の消去処理が実行されるものの設定可能状況ならない場合とを選択することが可能となる。

【11630】

特徴a2．前記第1契機事象は、設定キー挿入部（設定キー挿入部68a）に対する設定キーによる所定操作が行われていることであることを特徴とする特徴a1に記載の遊技機。

40

【11631】

特徴a2によれば、使用対象の設定を報知させるためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【11632】

特徴a3．前記第2契機事象は、所定操作手段（リセットボタン68c）が操作されていることであることを特徴とする特徴a1又はa2に記載の遊技機。

【11633】

特徴a3によれば、設定可能状況を発生させるためには制御手段への動作電力の供給を

50

開始させるとともに第1契機事象を発生させるだけではなく所定操作手段を操作する必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為を行いづらくさせながらも、設定可能状況を正規に発生させるための操作が過剰に煩雑なものとなってしまうことを阻止することが可能となる。

#### 【11634】

なお、特徴a1～a3の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO7、特徴DP1～DP7、特徴DQ1～DQ9、特徴DR1～DR8、特徴DS1～DS3、特徴DT1～DT4、特徴DU1～DU10、特徴DV1～DV5、特徴DW1～DW9、特徴DX1～DX4、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ4、特徴a1～a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【11635】

上記特徴DZ群及び上記特徴a群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【11636】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【11637】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【11638】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の

確認を好適に行うことが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 1 6 3 9 】

< 特徴 b 群 >

特徴 b 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 7 9 0 5、ステップ S 7 9 1 6 及びステップ S 7 9 1 7 の処理を実行する機能）と、

前記使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理を実行する設定監視手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 2 2 0 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理に前記設定監視処理が含まれていないことを特徴とする遊技機。

【 1 1 6 4 0 】

特徴 b 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。また、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれていないため、供給開始時の処理の処理負荷が増大化してしまわないようにしながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【 1 1 6 4 1 】

特徴 b 2 . 前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定可能状況を発生させることを特徴とする特徴 b 1 に記載の遊技機。

【 1 1 6 4 2 】

特徴 b 2 によれば、供給開始時の処理が実行されている状況において設定可能状況が発生するため、遊技が開始される前に使用対象の設定値が設定されるようにすることが可能となる。この場合、供給開始時の処理において使用対象となる設定値が設定されるため、それだけ供給開始時の処理の処理負荷が増大化する。これに対して、上記特徴 b 1 の構成を備え、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれていないため、供給開始時の処理の処理負荷がさらに増大化してしまわないようにしながら使用対象の設定値が異常であるか否かの監視を行うことが可能となる。

【 1 1 6 4 3 】

特徴 b 3 . 前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が完了した後に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴 b 1 又は b 2 に記載の遊技機。

【 1 1 6 4 4 】

特徴 b 3 によれば、供給開始時の処理が完了した後に設定監視処理が実行されるため、供給開始時の処理の処理負荷が増大化してしまわないようにしながら使用対象の設定値が異常であるか否かを監視することが可能となる。

【 1 1 6 4 5 】

特徴 b 4 . 前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴 b 3 に記載の遊技機。

【 1 1 6 4 6 】

特徴 b 4 によれば、供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であることを特定し易くなる。

【 1 1 6 4 7 】

特徴 b 5 . 定期的不起動される割込み処理を実行する手段（主側 CPU 6 3 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記割込み処理に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 4

10

20

30

40

50

のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 6 4 8 】

特徴 b 5 によれば、定期的に起動される度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であるか否かの監視の実行頻度を高めることが可能となる。

【 1 1 6 4 9 】

特徴 b 6 . 前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、遊技の進行が規制されるようにする手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 2 0 7 及びステップ S 8 3 0 2 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 6 5 0 】

特徴 b 6 によれば、使用対象の設定値が異常であることを特定した場合には遊技の進行が規制されるため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 6 5 1 】

特徴 b 7 . 前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 3 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b 1 乃至 b 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 6 5 2 】

特徴 b 7 によれば、使用対象の設定値が異常であることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、使用対象の設定値が異常となった場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【 1 1 6 5 3 】

なお、特徴 b 1 ~ b 7 の構成に対して、特徴 DA 1 ~ DA 1 5、特徴 DB 1 ~ DB 7、特徴 DC 1 ~ DC 5、特徴 DD 1 ~ DD 1 0、特徴 DE 1 ~ DE 6、特徴 DF 1 ~ DF 3、特徴 DG 1 ~ DG 1 8、特徴 DH 1 ~ DH 7、特徴 DI 1 ~ DI 9、特徴 DJ 1 ~ DJ 4、特徴 DK 1 ~ DK 7、特徴 DL 1 ~ DL 2 0、特徴 DM 1 ~ DM 7、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 1 1、特徴 DP 1 ~ DP 1 2、特徴 DQ 1 ~ DQ 5、特徴 DR 1 ~ DR 1 7、特徴 DS 1 ~ DS 8、特徴 DT 1 ~ DT 1 3、特徴 DU 1 ~ DU 8、特徴 DV 1 ~ DV 6、特徴 DW 1 ~ DW 1 1、特徴 DX 1 ~ DX 1 1、特徴 DY 1 ~ DY 1 1、特徴 DZ 1 ~ DZ 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 DA 1 ~ DA 1 0、特徴 DB 1 ~ DB 6、特徴 DC 1 ~ DC 1 3、特徴 DD 1 ~ DD 9、特徴 DE 1 ~ DE 5、特徴 DF 1 ~ DF 9、特徴 DG 1 ~ DG 1 0、特徴 DH 1 ~ DH 1 1、特徴 DI 1 ~ DI 8、特徴 DJ 1 ~ DJ 1 4、特徴 DK 1 ~ DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 1 1、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、特徴 DR 1 ~ DR 8、特徴 DS 1 ~ DS 3、特徴 DT 1 ~ DT 4、特徴 DU 1 ~ DU 1 0、特徴 DV 1 ~ DV 5、特徴 DW 1 ~ DW 9、特徴 DX 1 ~ DX 4、特徴 DY 1 ~ DY 1 1、特徴 DZ 1 ~ DZ 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 1 6 5 4 】

上記特徴 b 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 6 5 5 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

## 【 1 1 6 5 6 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

## 【 1 1 6 5 7 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の管理を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

## 【 1 1 6 5 8 】

## &lt; 特徴 c 群 &gt;

特徴 c 1 . 所定表示手段 ( 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) と、

当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段 ( 主側 C P U 6 3 における第 2 タイマ割込み処理を実行する機能 ) と、を備え、

当該所定表示制御手段は、チェック契機が発生したことに基づいて、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段 ( 第 6 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 1 0 2 の処理を実行する機能、第 7 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 6 0 2 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 6 5 9 】

特徴 c 1 によれば、チェック契機が発生したことに基づいて、チェック用表示が所定表示手段にて行われる。これにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。

## 【 1 1 6 6 0 】

特徴 c 2 . 前記所定表示手段は複数の発光部 ( 表示用セグメント 3 2 1 ~ 3 2 4 ) を有しており、

前記チェック用表示は、前記複数の発光部のそれぞれが発光状態となり得ることを確認可能とする表示であることを特徴とする特徴 c 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 6 6 1 】

特徴 c 2 によれば、チェック用表示として所定表示手段の複数の発光部のそれぞれが発光状態となる。これにより、所定表示手段の複数の発光部のそれぞれについて発光状態となるか否かの確認を行うことが可能となる。

## 【 1 1 6 6 2 】

特徴 c 3 . 前記チェック契機は、動作電力の供給が開始された場合に発生することを特徴とする特徴 c 1 又は c 2 に記載の遊技機。

## 【 1 1 6 6 3 】

特徴 c 3 によれば、動作電力の供給が開始された場合にチェック用表示が行われるため、所定表示手段が正常であるか否かの確認を早期に行うことが可能となる。

## 【 1 1 6 6 4 】



特徴 c 4 . 前記チェック契機は、動作電力の供給が開始される度に発生することを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 6 6 5 】

特徴 c 4 によれば、動作電力の供給が開始される度に所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【 1 1 6 6 6 】

特徴 c 5 . 前記チェック契機は、動作電力の供給が開始された場合において当該チェック契機を発生させるための操作を要することなく発生することを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 6 6 7 】

特徴 c 5 によれば、動作電力の供給が開始された場合には特別な操作を要することなくチェック用表示が行われるため、所定表示手段が正常であるか否かの確認作業を容易なものとすることが可能となる。

【 1 1 6 6 8 】

特徴 c 6 . 前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合であって前記チェック契機が発生している場合に前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせ、動作電力の供給が開始された場合であって前記チェック契機が発生していない場合には前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせないことを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 6 6 9 】

特徴 c 6 によれば、動作電力の供給が開始された場合であってチェック契機が発生している場合にチェック用表示が行われるため、遊技機にて遊技が開始される前の段階で所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。一方、動作電力の供給が開始された場合であってもチェック契機が発生していない場合にはチェック用表示が行われないため、チェック用表示を行う必要がない状況においてチェック用表示が行われないうにすることが可能となる。

【 1 1 6 7 0 】

特徴 c 7 . 遊技機が所定の態様で使用されたことに基づいて使用対応記憶手段（管理開始フラグ）に情報を記憶させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 6 0 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合であって前記使用対応記憶手段に記憶されている情報が使用対応の情報に対応していない場合に前記チェック契機が発生しているものとして前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせ、動作電力の供給が開始された場合であって前記使用対応記憶手段に記憶されている情報が前記使用対応の情報に対応している場合には前記チェック契機が発生していないものとして前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせないことを特徴とする特徴 c 6 に記載の遊技機。

【 1 1 6 7 1 】

特徴 c 7 によれば、遊技機が所定の態様で使用されるまでは動作電力の供給が開始された場合に所定表示手段にてチェック用表示が行われ、遊技機が所定の態様で使用されたことに基づいて動作電力の供給が開始されたとしても所定表示手段にてチェック用表示が行われないうにすることにより、例えば遊技機の出荷段階においては動作電力の供給が開始された場合に所定表示手段にてチェック用表示が行われるようにすることで、当該所定表示手段が正常であるか否かの確認を可能とし、遊技機が遊技ホールに設置された後においては動作電力の供給が開始されたとしても所定表示手段にてチェック用表示が行われないうにすることが可能となる。

【 1 1 6 7 2 】

特徴 c 8 . 前記チェック制御手段は、

終了契機が発生したことに基づいて前記所定表示手段における前記チェック用表示を終了させる表示終了手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 0 0 2 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能）と、

10

20

30

40

50

前記終了契機が発生していない状況であってもキャンセル契機が発生したことに基づいて前記所定表示手段における前記チェック用表示を終了させるキャンセル手段（主側CPU63におけるステップS9203の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能、主側CPU63におけるステップS9308の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴c1乃至c7のいずれか1に記載の遊技機。

【11673】

特徴c8によれば、チェック用表示の終了契機が発生していなくてもキャンセル契機が発生したことに基づいてチェック用表示が終了されるため、所定表示手段においてチェック用表示が行われている状況であっても当該チェック用表示を途中で終了させて他の表示を行わせることが可能となる。

10

【11674】

特徴c9．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン68c）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴c8に記載の遊技機。

【11675】

特徴c9によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【11676】

特徴c10．前記所定表示制御手段は、別表示実行状況となった場合に前記チェック用表示とは異なる別表示を行わせる別表示制御手段（主側CPU63におけるステップS9004及びステップS9006の処理を実行する機能）を備え、

20

前記キャンセル契機は、前記別表示実行状況となることに基づき発生することを特徴とする特徴c8又はc9に記載の遊技機。

【11677】

特徴c10によれば、別表示実行状況となったことに基づきキャンセル契機が発生した場合にチェック用表示が終了されるため、チェック用表示よりも別表示を優先させることが可能となる。

【11678】

特徴c11．前記所定表示手段にて前記チェック用表示が実行されている状況において処理の進行を待機させる手段（主側CPU63におけるステップS9406の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c1乃至c10のいずれか1に記載の遊技機。

30

【11679】

特徴c11によれば、処理の進行が待機されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が行われるため、処理負荷の増加を抑えながらチェック用表示を行うことが可能となる。

【11680】

特徴c12．前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前に前記所定表示手段にて前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴c1乃至c11のいずれか1に記載の遊技機。

40

【11681】

特徴c12によれば、動作電力の供給が開始された場合には遊技機にて遊技が行われる前に、所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【11682】

特徴c13．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第67実施形態では主側CPU63におけるステップS8801～ステップS8819の処理を実行する機能、第68実施形態では主側CPU63におけるステップS9401～ステップS9420の処理を実行する機能）と、を備え、

50

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定確認用処理、設定値更新処理）が実行され得る構成であり、

前記チェック制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴 c 1 2 に記載の遊技機。

【 1 1 6 8 3 】

特徴 c 1 3 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値に関する所定の設定関連処理が実行され得る。これにより、遊技が開始される前の段階において設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけでなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

10

【 1 1 6 8 4 】

特徴 c 1 4 . 前記チェック制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（第 6 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 4 及びステップ S 8 8 0 5 の処理を実行する機能、第 6 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 4 及びス

20

【 1 1 6 8 5 】

特徴 c 1 4 によれば、所定の設定関連処理が実行される前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【 1 1 6 8 6 】

特徴 c 1 5 . 前記所定表示制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 0 0 4 及びステップ S 9 0 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c 1 3 又は c 1 4 に記載の遊技機。

30

【 1 1 6 8 7 】

特徴 c 1 5 によれば、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において現状の設定値が表示されるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。この場合に、上記特徴 c 1 3 の構成を備え、動作電力の供給開始時の処理に、所定の設定関連処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理が集約されているため、所定表示手段を確認して当該所定表示手段が正常であるか否かを把握する作業と所定表示手段を確認して現状の設定値を把握する作業とを、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においてまとめて行うことが可能となる。

40

【 1 1 6 8 8 】

また、上記特徴 c 1 4 の構成を備えた場合には所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【 1 1 6 8 9 】

特徴 c 1 6 . 前記チェック制御手段は、

前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 4 及びステップ S 8 8 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記チェック用表示が行われている状況において前記所定の設定関連処理においてキャ

50

ンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側CPU63におけるステップS9203の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能、主側CPU63におけるステップS9308の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴c15に記載の遊技機。

【11690】

特徴c16によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において所定の設定関連処理が実行されてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示が終了される。これにより、所定の設定関連処理が実行された場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

10

【11691】

特徴c17．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン68c）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴c16に記載の遊技機。

【11692】

特徴c17によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

20

【11693】

特徴c18．前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにするための処理を実行する手段（第67実施形態では主側CPU63におけるステップS8806、ステップS8817及びステップS8818にて肯定判定をする機能、第68実施形態では主側CPU63におけるステップS9407、ステップS9418及びステップS9419にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴c13乃至c17のいずれか1に記載の遊技機。

【11694】

特徴c18によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、使用対象となる設定値を設定するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

30

【11695】

特徴c19．前記設定手段は、前記設定可能状況において所定操作手段（リセットボタン68c）が操作されたことに基づいて前記使用対象となる設定値を更新するものであり、

前記チェック制御手段は、

前記設定可能状況となる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側CPU63におけるステップS8804及びステップS8805の処理を実行する機能）と、

40

前記チェック用表示が行われている状況であって前記設定可能状況において前記所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側CPU63におけるステップS9203の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能、主側CPU63におけるステップS9308の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能）と、を備え、

前記所定表示制御手段は、前記設定可能状況において前記チェック用表示が終了された後に、前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側CPU63におけるステップS9004及びステップS9006の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c18に記載の遊技機。

【11696】

50

特徴 c 1 9 によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において設定可能状況となり所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示が終了されて現状の設定値が表示される。これにより、設定可能状況となった場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

【 1 1 6 9 7 】

さらにまた、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいて使用対象となる設定値が更新される構成において、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいてチェック用表示が終了されて現状の設定値が表示されるため、当該チェック用表示を終了させて現状の設定値を表示させるための専用の操作を必要としない。よって、使用対象となる設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。

【 1 1 6 9 8 】

特徴 c 2 0 . 前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が前記所定表示手段に表示されるようにするための処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c 1 3 乃至 c 1 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 6 9 9 】

特徴 c 2 0 によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、現状の設定値を確認するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【 1 1 7 0 0 】

特徴 c 2 1 . 前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 7 0 8、ステップ S 8 7 0 9 及びステップ S 9 1 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c 1 乃至 c 2 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 7 0 1 】

特徴 c 2 1 によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴 c 1 の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。

【 1 1 7 0 2 】

なお、特徴 c 1 ~ c 2 1 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D

10

20

30

40

50

E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 1 7 0 3 】

10

< 特徴 d 群 >

特徴 d 1 . 所定表示手段 ( 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) と、

当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段 ( 主側 C P U 6 3 における第 2 タイマ割り込み処理を実行する機能 ) と、を備え、

当該所定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前に、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段 ( 第 6 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 1 0 2 の処理を実行する機能、第 7 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 6 0 2 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする遊技機。

20

【 1 1 7 0 4 】

特徴 d 1 によれば、チェック用表示が当該所定表示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前にチェック用表示が開始されるため、動作電力の供給が開始された場合には遊技機にて遊技が行われる前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【 1 1 7 0 5 】

特徴 d 2 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 ( 主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能 ) と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段 ( 第 6 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 1 ~ ステップ S 8 8 1 9 の処理を実行する機能、第 6 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 1 ~ ステップ S 9 4 2 0 の処理を実行する機能 ) と、を備え、

30

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定値に関する所定の設定関連処理 ( 設定確認用処理、設定値更新処理 ) が実行され得る構成であり、

前記チェック制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴 d 1 に記載の遊技機。

【 1 1 7 0 6 】

特徴 d 2 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値に関する所定の設定関連処理が実行され得る。これにより、遊技が開始される前の段階において設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけでなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

40

【 1 1 7 0 7 】

特徴 d 3 . 前記チェック制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミン

50

グとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（第67実施形態では主側CPU63におけるステップS8804及びステップS8805の処理を実行する機能、第68実施形態では主側CPU63におけるステップS9404及びステップS9405の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d2に記載の遊技機。

【11708】

特徴d3によれば、所定の設定関連処理が実行される前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【11709】

特徴d4．前記所定表示制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側CPU63におけるステップS9004及びステップS9006の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d2又はd3に記載の遊技機。

10

【11710】

特徴d4によれば、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において現状の設定値が表示されるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。この場合に、上記特徴d2の構成を備え、動作電力の供給開始時の処理に、所定の設定関連処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理が集約されているため、所定表示手段を確認して当該所定表示手段が正常であるか否かを把握する作業と所定表示手段を確認して現状の設定値を把握する作業とを、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においてまとめて行うことが可能となる。

20

【11711】

また、上記特徴d3の構成を備えた場合には所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【11712】

特徴d5．前記チェック制御手段は、

前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側CPU63におけるステップS8804及びステップS8805の処理を実行する機能）と、

30

前記チェック用表示が行われている状況において前記所定の設定関連処理においてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側CPU63におけるステップS9203の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能、主側CPU63におけるステップS9308の処理を実行する機能及びステップS9101にて否定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴d4に記載の遊技機。

【11713】

特徴d5によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において所定の設定関連処理が実行されてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示が終了される。これにより、所定の設定関連処理が実行された場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

40

【11714】

特徴d6．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン68c）が操作され

50

たことに基づいて発生することを特徴とする特徴 d 5 に記載の遊技機。

【 1 1 7 1 5 】

特徴 d 6 によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【 1 1 7 1 6 】

特徴 d 7 . 前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにするための処理を実行する手段 ( 第 6 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 6 、ステップ S 8 8 1 7 及びステップ S 8 8 1 8 にて肯定判定をする機能、第 6 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 7 、ステップ S 9 4 1 8 及びステップ S 9 4 1 9 にて肯定判定をする機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 d 2 乃至 d 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 1 1 7 1 7 】

特徴 d 7 によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、使用対象となる設定値を設定するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【 1 1 7 1 8 】

特徴 d 8 . 前記設定手段は、前記設定可能状況において所定操作手段 ( リセットボタン 6 8 c ) が操作されたことに基づいて前記使用対象となる設定値を更新するものであり、前記チェック制御手段は、

前記設定可能状況となる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 4 及びステップ S 8 8 0 5 の処理を実行する機能 ) と、

20

前記チェック用表示が行われている状況であって前記設定可能状況において前記所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 2 0 3 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能、主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 3 0 8 の処理を実行する機能及びステップ S 9 1 0 1 にて否定判定をする機能 ) と、を備え、

前記所定表示制御手段は、前記設定可能状況において前記チェック用表示が終了された後に、前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 0 0 4 及びステップ S 9 0 0 6 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 d 7 に記載の遊技機。

30

【 1 1 7 1 9 】

特徴 d 8 によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において設定可能状況となり所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示が終了されて現状の設定値が表示される。これにより、設定可能状況となった場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

40

【 1 1 7 2 0 】

さらにまた、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいて使用対象となる設定値が更新される構成において、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいてチェック用表示が終了されて現状の設定値が表示されるため、当該チェック用表示を終了させて現状の設定値を表示させるための専用の操作を必要としない。よって、使用対象となる設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。

【 1 1 7 2 1 】

特徴 d 9 . 前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が前記所定表示手段に表示さ

50



れるようにするための処理を実行する手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d2乃至d8のいずれか1に記載の遊技機。

#### 【11722】

特徴d9によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、現状の設定値を確認するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

#### 【11723】

特徴d10、前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側CPU63におけるステップS8708、ステップS8709及びステップS9107の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴d1乃至d9のいずれか1に記載の遊技機。

10

#### 【11724】

特徴d10によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴d1の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。

#### 【11725】

なお、特徴d1～d10の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO7、特徴DP1～DP7、特徴DQ1～DQ9、特徴DR1～DR8、特徴DS1～DS3、特徴DT1～DT4、特徴DU1～DU10、特徴DV1～DV5、特徴DW1～DW9、特徴DX1～DX4、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ4、特徴a1～a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

40

#### 【11726】

上記特徴c群及び上記特徴d群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【11727】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機にお

50

いては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【 1 1 7 2 8 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

10

【 1 1 7 2 9 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定表示手段における表示が正確に行われているか否かを確認することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 1 7 3 0 】

< 特徴 e 群 >

特徴 e 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア 2 3 1 ）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側 CPU 6 3 における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

20

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 6 0 1 の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア 2 3 4 ）と、を備え、

前記態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする遊技機。

【 1 1 7 3 1 】

特徴 e 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報が態様情報記憶手段に記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、態様情報記憶手段には、異なるタイミングで導出された複数の態様情報を記憶することが可能である。これにより、複数の期間における所定事象の発生頻度を把握することが可能となるため、所定事象の発生頻度を正確に把握することが可能となる。

30

【 1 1 7 3 2 】

特徴 e 2 . 前記態様情報記憶手段は、

40

前記情報導出手段により導出された直近の前記態様情報を記憶する直近記憶領域（現状エリア 3 1 1 ）と、

当該直近記憶領域に記憶された前記態様情報よりも前に前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する過去記憶領域（第 1 ～ 第 3 履歴エリア 3 1 2 ～ 3 1 4 ）と、を備えていることを特徴とする特徴 e 1 に記載の遊技機。

【 1 1 7 3 3 】

特徴 e 2 によれば、直近の態様情報とそれよりも前に導出された過去の態様情報とのそれぞれが記憶されるため、所定事象の発生頻度について直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。

【 1 1 7 3 4 】

50

特徴 e 3 . 期間開始契機が発生してから期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 6 0 5 及びステップ S 8 6 1 3 の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されていない状況において前記情報導出手段により導出された前記態様情報を前記直近記憶領域に記憶させる直近記憶実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 6 0 2 の処理を実行する機能）と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する期間対応の態様情報を前記過去記憶領域に記憶させる過去記憶実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 6 0 7 及びステップ S 8 6 1 4 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 e 2 に記載の遊技機。

10

#### 【 1 1 7 3 5 】

特徴 e 3 によれば、所定の期間が経過していない状況において導出された態様情報が直近記憶領域に記憶されるとともに、所定の期間が経過した場合に導出された態様情報が過去記憶領域に記憶される。これにより、所定事象の発生頻度について直近のものを把握することが可能となるとともに、所定の期間の単位での過去の所定事象の発生頻度を把握することが可能となる。また、過去記憶領域には所定の期間の単位での態様情報が記憶されるため、過去記憶領域に記憶される態様情報の数を抑えることが可能となる。

20

#### 【 1 1 7 3 6 】

特徴 e 4 . 前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 6 0 8 及びステップ S 8 6 1 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e 3 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 7 3 7 】

特徴 e 4 によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように所定の期間が経過した場合に履歴情報が消去されるとしても、当該所定の期間における履歴情報を利用して導出された態様情報が過去記憶領域に記憶されるため、当該所定の期間における所定事象の発生頻度を後から把握することが可能となる。

30

#### 【 1 1 7 3 8 】

特徴 e 5 . 前記過去記憶領域は、導出されたタイミングが異なる複数の前記態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする特徴 e 2 乃至 e 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 7 3 9 】

特徴 e 5 によれば、過去記憶領域には複数の態様情報が記憶されるため、複数の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

#### 【 1 1 7 4 0 】

特徴 e 6 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 6 0 5 及びステップ S 8 6 1 3 の処理を実行する機能）と、

40

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する期間対応の態様情報を前記態様情報記憶手段に記憶させる過去記憶実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 6 0 7 及びステップ S 8 6 1 4 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記態様情報記憶手段は、異なる前記所定の期間のそれぞれに対応した複数の前記期間対応の態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

50

## 【 1 1 7 4 1 】

特徴 e 6 によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が複数記憶されることとなるため、態様情報記憶手段に記憶される態様情報の数を抑えながら、複数の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

## 【 1 1 7 4 2 】

特徴 e 7 . 前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 6 0 8 及びステップ S 8 6 1 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e 6 に記載の遊技機。

## 【 1 1 7 4 3 】

特徴 e 7 によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように所定の期間が経過した場合に履歴情報が消去されるとしても、当該所定の期間における履歴情報を利用して導出された態様情報が過去記憶領域に記憶されるため、当該所定の期間における所定事象の発生頻度を後から把握することが可能となる。

## 【 1 1 7 4 4 】

特徴 e 8 . 前記態様情報記憶手段に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるように報知手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 ）を制御する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 7 0 2 ～ ステップ S 8 7 0 9 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 7 4 5 】

特徴 e 8 によれば、態様情報に対応する報知が報知手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度を把握することが可能となる。また、複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、報知手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。

## 【 1 1 7 4 6 】

特徴 e 9 . 前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を記憶することが可能な第 1 記憶領域（第 1 履歴エリア 3 1 2 ）と、前記態様情報を記憶することが可能な第 2 記憶領域（第 2 履歴エリア 3 1 3 ）と、を備えており、

本遊技機は、情報のシフト契機が発生した場合に少なくとも D L D D D I D R 命令を含む命令により前記第 1 記憶領域に記憶された前記態様情報を前記第 2 記憶領域にシフトする手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 6 0 7 及びステップ S 8 6 1 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e 1 乃至 e 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 7 4 7 】

特徴 e 9 によれば、簡素な処理構成により態様情報の記憶領域間のシフトを行うことが可能となる。

## 【 1 1 7 4 8 】

なお、特徴 e 1 ～ e 9 の構成に対して、特徴 D A 1 ～ D A 1 5、特徴 D B 1 ～ D B 7、特徴 D C 1 ～ D C 5、特徴 D D 1 ～ D D 1 0、特徴 D E 1 ～ D E 6、特徴 D F 1 ～ D F 3、特徴 D G 1 ～ D G 1 8、特徴 D H 1 ～ D H 7、特徴 D I 1 ～ D I 9、特徴 D J 1 ～ D J 4、特徴 D K 1 ～ D K 7、特徴 D L 1 ～ D L 2 0、特徴 D M 1 ～ D M 7、特徴 D N 1 ～ D N 6、特徴 D O 1 ～ D O 1 1、特徴 D P 1 ～ D P 1 2、特徴 D Q 1 ～ D Q 5、特徴 D R 1 ～ D R 1 7、特徴 D S 1 ～ D S 8、特徴 D T 1 ～ D T 1 3、特徴 D U 1 ～ D U 8、特徴 D V 1 ～ D V 6、特徴 D W 1 ～ D W 1 1、特徴 D X 1 ～ D X 1 1、特徴 D Y 1 ～ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ～ D Z 1 0、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 7、特徴 c 1 ～ c 2 1、特徴 d 1 ～ d 1 0、特徴 e 1 ～ e 9、特徴 f 1 ～ f 6、特徴 g 1 ～ g 6、特徴 h 1 ～ h 1 3、特徴 i 1 ～ i 7、特徴 j 1 ～ j 6、特徴 k 1 ～ k 1 6、特徴 l 1 ～ l 5、特徴 m 1 ～ m 3、特徴 n 1 ～ n 1 0、特徴 o 1 ～ o 7、特徴 p 1 ～ p 7、特徴 q 1 ～ q 8、特徴 r 1 ～ r 7、

10

20

30

40

50

特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 10、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 DA 1 ~ DA 10、特徴 DB 1 ~ DB 6、特徴 DC 1 ~ DC 13、特徴 DD 1 ~ DD 9、特徴 DE 1 ~ DE 5、特徴 DF 1 ~ DF 9、特徴 DG 1 ~ DG 10、特徴 DH 1 ~ DH 11、特徴 DI 1 ~ DI 8、特徴 DJ 1 ~ DJ 14、特徴 DK 1 ~ DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 11、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、特徴 DR 1 ~ DR 8、特徴 DS 1 ~ DS 3、特徴 DT 1 ~ DT 4、特徴 DU 1 ~ DU 10、特徴 DV 1 ~ DV 5、特徴 DW 1 ~ DW 9、特徴 DX 1 ~ DX 4、特徴 DY 1 ~ DY 11、特徴 DZ 1 ~ DZ 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 1 7 4 9 】

上記特徴 e 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 1 1 7 5 0 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【 1 1 7 5 1 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 1 1 7 5 2 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 1 7 5 3 】

< 特徴 f 群 >

特徴 f 1、動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第 6 7 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 8 0 1 ~ ステップ S 8 8 1 9 の処理を実行する機能、第 6 8 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 4 0 1 ~ ステップ S 9 4 2 0 の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生を監視するための停電監視処理が実行され得るようにする停電監視手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 9 0 1 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 1 7 5 4 】

特徴 f 1 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【 1 1 7 5 5 】

特徴 f 2、定期的不起動される割込み処理を実行する手段（主側 CPU 6 3 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

10

20

30

40

50

前記割込み処理に前記停電監視処理が含まれており、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動され得ることを特徴とする特徴 f 1 に記載の遊技機。

【 1 1 7 5 6 】

特徴 f 2 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割込み処理が定期的に割り込んで起動されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【 1 1 7 5 7 】

特徴 f 3 . 前記割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において終了後処理（主側 CPU 63 におけるステップ S 8 8 2 2 ~ ステップ S 8 8 2 5 ）が実行されている状況においても割り込んで起動され得ることを特徴とする特徴 f 2 に記載の遊技機。

10

【 1 1 7 5 8 】

特徴 f 3 によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【 1 1 7 5 9 】

特徴 f 4 . 前記割込み処理に遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側 CPU 63 におけるステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 ）が含まれており、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、

20

前記終了後処理が実行されている実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴 f 3 に記載の遊技機。

【 1 1 7 6 0 】

特徴 f 4 によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

30

【 1 1 7 6 1 】

特徴 f 5 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 63 における設定値更新処理を実行する機能）を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得ることを特徴とする特徴 f 1 乃至 f 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 7 6 2 】

特徴 f 5 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況であっても停電監視処理が実行されるため、使用対象となる設定値の設定を行っている途中で停電が発生したとしてもそれに対して適切に対処することが可能となる。

40

【 1 1 7 6 3 】

特徴 f 6 . 前記停電監視処理にて停電の発生が特定された後に動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される前に使用対象として設定されていた前記設定値のまま遊技を行うことが可能であることを特徴とする特徴 f 5 に記載の遊技機。

【 1 1 7 6 4 】

特徴 f 6 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電監視処理により停電の発生が特定されるため、動作電力の供給が再開された場合には停電が発生したタイミングで選択されていた設定値が使用対

50

象となった状況で遊技を行うことが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において停電が発生したとしても、動作電力の供給が再開された場合に設定値の設定を再度行う必要が生じない。

#### 【11765】

なお、特徴 f 1 ~ f 6 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【11766】

上記特徴 f 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【11767】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【11768】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【11769】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、停電の発生に対して適切に対処する必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【11770】

< 特徴 g 群 >

特徴 g 1 . 遊技者の有利度に対応する設定対応情報 ( 低確率モードの当否テーブル、高確率モードの当否テーブル ) を記憶するための設定対応記憶領域 ( 第 7 1 実施形態では第 1 ~ 第 6 設定情報記憶エリア 3 2 5 a ~ 3 2 5 f、第 7 2 実施形態では第 1 ~ 第 3 設定情報記憶エリア 3 2 6 a ~ 3 2 6 c ) を複数である第 1 所定数有する設定対応記憶手段 ( 第 7 1 実施形態では設定対応記憶エリア 3 2 5、第 7 2 実施形態では設定対応記憶エリア 3 2 6 ) と、

使用対象となる設定値を設定する設定手段 ( 主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能 ) と、

当該設定手段により設定された設定値に対応する前記設定対応記憶領域に記憶された前記設定対応情報を利用して、遊技者の利益に関連する利益関連処理 ( ステップ S 5 0 4 ) を実行する利益関連手段 ( 主側 C P U 6 3 における特図変動開始処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記設定手段により設定され得る前記設定値の種類数が、前記第 1 所定数よりも少ないことを特徴とする遊技機。

【 1 1 7 7 1 】

特徴 g 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定値に対応する設定対応情報を記憶するための設定対応記憶領域が第 1 所定数設けられている構成において、使用対象となる設定値の種類数は当該第 1 所定数よりも少ない数となっている。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第 1 所定数である遊技機と設定対応記憶手段に関する構成を共通化させることが可能となり、設定値の種類数を変更する場合における遊技機の設計作業を簡易的に行うことが可能となる。以上より、設定値に関する構成を好適なものとすることが可能となる。

【 1 1 7 7 2 】

特徴 g 2 . 前記第 1 所定数の前記設定対応記憶領域のそれぞれに対応する対応情報を記憶保持することが可能な対応情報記憶手段 ( 特定制御用のワークエリア 2 2 1 における設定値カウンタ ) を備え、

前記設定手段は、変更操作に基づき前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報を変更することで、前記使用対象となる設定値を設定するものであり、

前記設定手段により設定され得る前記設定値の設定対応情報は少なくとも 1 個の前記設定対応記憶領域に記憶されている構成であって、前記第 1 所定数の一部であって複数の前記設定対応記憶領域には同一の前記設定対応情報が記憶されている構成であることにより、前記第 1 所定数の前記設定対応記憶領域の全てに前記設定対応情報が記憶されていることを特徴とする特徴 g 1 に記載の遊技機。

【 1 1 7 7 3 】

特徴 g 2 によれば、変更操作に基づき対応情報記憶手段に記憶保持される対応情報が変更されることで使用対象となる設定値が変更され、その変更された対応情報に対応する設定対応記憶領域の設定対応情報が利益関連処理にて利用されることで使用対象の設定値に対応する態様で利益関連処理が実行されることとなる。この場合に、設定手段により設定され得る設定値の設定対応情報は少なくとも 1 個の設定対応記憶領域に記憶されている構成であって、第 1 所定数の一部であって複数の設定対応記憶領域には同一の設定対応情報が記憶されている構成であることにより、第 1 所定数の設定対応記憶領域の全てに設定対応情報が記憶されている。これにより、第 1 所定数の設定対応記憶領域をそのまま利用するとともに対応情報記憶手段を利用して使用対象となる設定値を決定する構成をそのまま利用しながら、使用対象となる設定値の種類数を第 1 所定数よりも少ない数とすることが可能となる。

【 1 1 7 7 4 】

特徴 g 3 . 前記利益関連手段は、



前記対応情報記憶手段に記憶保持されている前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域から前記設定対応情報を読み出す手段（主側CPU63における当否テーブルの読み出し処理を実行する機能）と、

その読み出した前記設定対応情報を利用して前記利益関連処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS504の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴g2に記載の遊技機。

【11775】

特徴g3によれば、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数よりも少ない数である構成であったとしても、対応情報記憶手段に記憶保持されている対応情報に対応する設定対応記憶領域から読み出した設定対応情報を利用して利益関連処理を実行すればよい

10

【11776】

特徴g4．前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報を変更することが可能な状況において現状の設定値に対応する表示を所定の表示手段（第4報知用表示装置204）に行わせる所定表示制御手段（主側CPU63におけるステップS9801～ステップS9804の処理を実行する機能）を備え、

当該所定表示制御手段は、

前記対応情報記憶手段の前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示情報を読み出す手段（主側CPU63におけるステップS9801～ステップS9803の処理を実行する機能）と、

20

その読み出した設定値の表示情報に対応する表示を前記所定の表示手段に行わせる手段（主側CPU63におけるステップS9804の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴g2又はg3に記載の遊技機。

【11777】

特徴g4によれば、使用対象となる設定値を変更する場合には、所定の表示手段に表示された現状の設定値に対応する表示を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数よりも少ない数である構成であったとしても、対応情報記憶手段の対応情報に対応する設定対応記憶領域の設定対応情報に対応する設定値の表示情報を読み出してその読み出した設定値の表示情報に対応する表示を所定の表示手段に行わせる構成である。これにより、設定値に対応する表示の実行に際して設定値の表示情報を読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

30

【11778】

特徴g5．前記設定手段により設定され得る前記設定値の種類数は、前記第1所定数の約数であって前記第1所定数とは異なる数であり、

各設定値に対応する前記設定対応情報が記憶されている前記設定対応記憶領域の数は、各設定値間において同一数となっていることを特徴とする特徴g4に記載の遊技機。

【11779】

特徴g5によれば、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数よりも少ない数である構成であったとしても、設定値に対応する表示が所定の表示手段にて行われる頻度を各設定値間で同一とすることが可能となる。

40

【11780】

特徴g6．前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報の変更順序において連続する順序の前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域には、同一の設定値に対応する前記設定対応情報は記憶されていないことを特徴とする特徴g4又はg5に記載の遊技機。

【11781】

特徴g6によれば、変更操作が1回行われる度に、所定の表示手段にて表示対象となる設定値を変更させることが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第1所定数よりも少ない数である構成であったとしても、変更操作の操作性を向上させるこ

50

とが可能となる。

#### 【11782】

なお、特徴 g 1 ~ g 6 の構成に対して、特徴 DA 1 ~ DA 15、特徴 DB 1 ~ DB 7、特徴 DC 1 ~ DC 5、特徴 DD 1 ~ DD 10、特徴 DE 1 ~ DE 6、特徴 DF 1 ~ DF 3、特徴 DG 1 ~ DG 18、特徴 DH 1 ~ DH 7、特徴 DI 1 ~ DI 9、特徴 DJ 1 ~ DJ 4、特徴 DK 1 ~ DK 7、特徴 DL 1 ~ DL 20、特徴 DM 1 ~ DM 7、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 11、特徴 DP 1 ~ DP 12、特徴 DQ 1 ~ DQ 5、特徴 DR 1 ~ DR 17、特徴 DS 1 ~ DS 8、特徴 DT 1 ~ DT 13、特徴 DU 1 ~ DU 8、特徴 DV 1 ~ DV 6、特徴 DW 1 ~ DW 11、特徴 DX 1 ~ DX 11、特徴 DY 1 ~ DY 11、特徴 DZ 1 ~ DZ 10、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 21、特徴 d 1 ~ d 10、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 13、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 16、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 10、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 10、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 DA 1 ~ DA 10、特徴 DB 1 ~ DB 6、特徴 DC 1 ~ DC 13、特徴 DD 1 ~ DD 9、特徴 DE 1 ~ DE 5、特徴 DF 1 ~ DF 9、特徴 DG 1 ~ DG 10、特徴 DH 1 ~ DH 11、特徴 DI 1 ~ DI 8、特徴 DJ 1 ~ DJ 14、特徴 DK 1 ~ DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 11、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、特徴 DR 1 ~ DR 8、特徴 DS 1 ~ DS 3、特徴 DT 1 ~ DT 4、特徴 DU 1 ~ DU 10、特徴 DV 1 ~ DV 5、特徴 DW 1 ~ DW 9、特徴 DX 1 ~ DX 4、特徴 DY 1 ~ DY 11、特徴 DZ 1 ~ DZ 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【11783】

上記特徴 g 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【11784】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【11785】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【11786】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【11787】

< 特徴 h 群 >

特徴 h 1 . 表示手段 ( 特図表示部 37 a、特図保留表示部 37 b、普図表示部 38 a、

普図保留表示部 38b、第 1～第 4 報知用表示装置 201～204、第 1～第 5 表示回路 261～265)と、

当該表示手段に表示させる表示内容に対応する表示データ(表示データ信号、表示クロック信号)を送信する表示制御手段(主側 CPU 63)と、

当該表示制御手段により前記表示データが送信された場合に、当該表示データに対応する表示内容となるように前記表示手段に表示設定を行う表示実行手段(表示 D I D C 266)と、を備えた遊技機において、

前記表示手段を複数備え、

前記表示制御手段は、複数の前記表示手段のそれぞれに対応する前記表示データを前記表示実行手段に順次送信する順次送信手段(主側 CPU 63における第 2 タイマ割込み処理を実行する機能)を備え、

前記表示実行手段は、前記表示制御手段により前記表示データが送信された場合、複数の前記表示手段のうちその表示データの設定対象となる表示手段に対して、当該表示データに対応する表示内容となるように前記表示設定を行うものであり、

前記順次送信手段から前記表示実行手段への前記表示データの送信間隔は、各表示手段において前記表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して前記表示実行手段による前記表示設定が行われることとなる送信間隔であることを特徴とする遊技機。

【11788】

特徴 h 1 によれば、表示制御手段から送信された表示データに従って表示実行手段にて表示手段に対する表示設定が行われることで、当該表示データに対応する表示内容となるように表示手段が表示制御される。これにより、表示制御手段の処理負荷を軽減することが可能となる。この場合に、複数の表示手段が設けられた構成においてそれら複数の表示手段に 1 対 1 で対応させて表示実行手段が設けられているのではなく、複数の表示手段に対して 1 個の表示実行手段が兼用されている。これにより、表示実行手段の数の増加を抑えながら表示手段の数を増加させることが可能となる。また、表示制御手段から表示実行手段への表示データの送信間隔は、各表示手段において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して表示実行手段による表示設定が行われることとなる送信間隔に設定されている。これにより、複数の表示手段に対して 1 個の表示実行手段が兼用される構成であっても、各表示手段において表示データに対応する表示を適切に行わせることが可能となる。以上より、表示手段を表示制御するための構成を好適なものとすることが可能となる。

【11789】

特徴 h 2 . 前記順次送信手段は、前記表示データを前記表示実行手段に送信する場合、その表示データの設定対象となる前記表示手段の種類を特定可能とする特定可能情報(種別データ信号、種別クロック信号)を前記表示実行手段に送信することを特徴とする特徴 h 1 に記載の遊技機。

【11790】

特徴 h 2 によれば、表示実行手段は表示制御手段から表示データが送信された場合、表示制御手段から送信されている特定可能情報に対応する表示手段に対してその表示データを設定すればよい。これにより、複数の表示手段に対して 1 個の表示実行手段が兼用される構成であっても、表示実行手段の構成を簡素なものとすることが可能となる。

【11791】

特徴 h 3 . 前記順次送信手段は、複数の前記表示手段が予め定められた順序で 1 回ずつ前記表示データの設定対象となることを更新周回の 1 回とした場合に、当該更新周回が繰り返されるように前記表示データの送信を行うものであることを特徴とする特徴 h 1 又は h 2 に記載の遊技機。

【11792】

特徴 h 3 によれば、表示制御手段は予め定められた順序に従って表示データの送信対象となる表示手段を変更すればよい。ため、表示制御手段の処理構成を簡素なものとするこ

10

20

30

40

50

が可能となる。

【 1 1 7 9 3 】

特徴 h 4 . 前記順次送信手段は、一の前記表示手段に対する前記表示データの内容が当該表示手段を送信対象として前回送信した場合における前記表示データの内容と同一であったとしても、当該表示手段が送信対象となった場合にはその表示データを送信することを特徴とする特徴 h 1 乃至 h 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 7 9 4 】

特徴 h 4 によれば、送信すべき表示データの内容が変更されていなくても当該表示データが送信されるため、複数の表示手段に対して 1 個の表示実行手段が兼用される構成であっても、所定の表示手段にて同一の表示を継続させることが可能となる。

10

【 1 1 7 9 5 】

特徴 h 5 . 前記順次送信手段は、前記表示制御手段において所定の処理を実行している状況で割り込んで起動される所定割り込み処理（第 2 タイマ割り込み処理）にて前記表示データを送信するための処理を実行することを特徴とする特徴 h 1 乃至 h 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 7 9 6 】

特徴 h 5 によれば、所定割り込み処理にて表示データを送信するための処理が実行されるため、各表示手段に表示データが設定される周期を所定の周期とすることが可能となる。よって、複数の表示手段に対して 1 個の表示実行手段が兼用される構成であっても、各表示手段において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して表示実行手段による表示データの設定が行われるようにすることが可能となる。

20

【 1 1 7 9 7 】

特徴 h 6 . 前記表示実行手段により前記表示設定の対象となる複数の前記表示手段に対して前記表示データを送信するための処理は、前記所定割り込み処理に集約されていることを特徴とする特徴 h 5 に記載の遊技機。

【 1 1 7 9 8 】

特徴 h 6 によれば、表示実行手段により表示設定の対象となる各表示手段に表示データが設定される周期を同一の周期とすることが可能となる。

【 1 1 7 9 9 】

30

特徴 h 7 . 前記表示制御手段は、前記所定の処理を実行している状況で特定割り込み処理（第 1 タイマ割り込み処理）を割り込んで起動させる手段（主側 CPU 6 3 における第 1 タイマ割り込み処理を実行する機能）を備え、

前記所定割り込み処理の割り込み周期は、前記特定割り込み処理の割り込み周期よりも短い周期であることを特徴とする特徴 h 5 又は h 6 に記載の遊技機。

【 1 1 8 0 0 】

特徴 h 7 によれば、特定割り込み処理の割り込み周期よりも短い周期である所定割り込み処理にて表示実行手段に表示データが送信される処理が実行される。これにより、特定割り込み処理にて表示実行手段に表示データを送信する処理が実行される構成に比べて短い周期で表示データを送信することが可能となる。

40

【 1 1 8 0 1 】

特徴 h 8 . 前記特定割り込み処理において遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴 h 7 に記載の遊技機。

【 1 1 8 0 2 】

特徴 h 8 によれば、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で特定割り込み処理が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【 1 1 8 0 3 】

特徴 h 9 . 前記所定割り込み処理は前記特定割り込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴 h 7 又は h 8 に記載の遊技機。

50

## 【 1 1 8 0 4 】

特徴 h 9 によれば、所定割込み処理は特定割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、特定割込み処理が割り込んで起動される構成であっても表示データの送信周期を所定の周期とすることが可能となる。

## 【 1 1 8 0 5 】

特徴 h 1 0 . 前記所定割込み処理が開始される場合に前記特定割込み処理の割込みが禁止され、前記所定割込み処理が終了される場合に前記特定割込み処理の割込みが許可されることを特徴とする特徴 h 7 乃至 h 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 0 6 】

特徴 h 1 0 によれば、所定割込み処理が実行されている状況において特定割込み処理が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、表示データを送信するための処理を優先させることが可能となる。

## 【 1 1 8 0 7 】

特徴 h 1 1 . 前記表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第 6 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 0 1 ~ ステップ S 7 9 1 8 の処理を実行する機能、第 6 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 1 ~ ステップ S 8 8 1 9 の処理を実行する機能、第 6 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 1 ~ ステップ S 9 4 2 0 の処理を実行する機能、第 6 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 5 0 1 ~ ステップ S 9 5 1 8 の処理を実行する機能、第 7 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 9 0 1 ~ ステップ S 9 9 1 7 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴 h 5 乃至 h 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 0 8 】

特徴 h 1 1 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても複数の表示手段を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して所定割込み処理が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において複数の表示手段を表示制御することが可能となる。

## 【 1 1 8 0 9 】

特徴 h 1 2 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、

前記順次送信手段は、前記設定可能状況において所定の前記表示手段にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための前記表示データを前記表示実行手段に送信することを特徴とする特徴 h 1 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 1 0 】

特徴 h 1 2 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。

## 【 1 1 8 1 1 】

特徴 h 1 3 . 前記表示制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後に遊技の進行を制御するために進行対応処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記順次送信手段は、前記進行対応処理の実行結果に対応する対応表示が複数の前記表示手段のうち少なくとも一部の表示手段にて行われるようにするための前記表示データを前記表示実行手段に送信するものであり、

10

20

30

40

50

前記所定割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても割り込んで起動されることを特徴とする特徴 h 1 1 又は h 1 2 に記載の遊技機。

【 1 1 8 1 2 】

特徴 h 1 3 によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても複数の表示手段を表示制御することが可能となる。

【 1 1 8 1 3 】

なお、特徴 h 1 ~ h 1 3 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 1 8 1 4 】

< 特徴 i 群 >

特徴 i 1、他の処理が実行されている状況において第 1 割込み周期が経過したことに基づいて当該他の処理に割り込んで第 1 割込み処理を実行する第 1 割込み実行手段（主側 C P U 6 3 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能）と、

他の処理が実行されている状況において第 2 割込み周期が経過したことに基づいて当該他の処理に割り込んで第 2 割込み処理を実行する第 2 割込み実行手段（主側 C P U 6 3 における第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、

前記第 2 割込み周期は前記第 1 割込み周期よりも短い周期であり、

所定の表示手段（特図表示部 3 7 a、特図保留表示部 3 7 b、普図表示部 3 8 a、普図保留表示部 3 8 b、第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4）を表示制御するための処理が前記第 2 割込み処理にて実行されることを特徴とする遊技機。

【 1 1 8 1 5 】

特徴 i 1 によれば、特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期である所定割込み処理にて所定の表示手段を表示制御するための処理が実行される。これにより、特定割込み処理にて所定の表示手段を表示制御するための処理が実行される構成に比べて短い周期で所定の表示手段の表示制御を行うことが可能となる。

【 1 1 8 1 6 】

特徴 i 2、前記第 1 割込み処理において遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴 i 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 1 7 】

特徴 i 2 によれば、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で第 1 割込み処理が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

## 【 1 1 8 1 8 】

特徴 i 3 . 前記第 2 割込み処理は前記第 1 割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴 i 1 又は i 2 に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 1 9 】

特徴 i 3 によれば、第 2 割込み処理は第 1 割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、第 1 割込み処理が割り込んで起動される構成であっても所定の表示手段の表示制御を所定の周期で行うことが可能となる。

10

## 【 1 1 8 2 0 】

特徴 i 4 . 前記第 2 割込み処理が開始される場合に前記第 1 割込み処理の割込みが禁止され、前記第 2 割込み処理が終了される場合に前記第 1 割込み処理の割込みが許可されることを特徴とする特徴 i 1 乃至 i 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 2 1 】

特徴 i 4 によれば、第 2 割込み処理が実行されている状況において第 1 割込み処理が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の表示手段の表示制御を優先させることが可能となる。

## 【 1 1 8 2 2 】

20

特徴 i 5 . 動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（主側 CPU 6 3 におけるメイン処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴 i 1 乃至 i 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 2 3 】

特徴 i 5 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても所定の表示手段を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して第 2 割込み処理が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定の表示手段を表示制御することが可能となる。

30

## 【 1 1 8 2 4 】

特徴 i 6 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、

前記第 2 割込み実行手段は、前記設定可能状況において前記所定の表示手段にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための処理を前記第 2 割込み処理にて実行することを特徴とする特徴 i 5 に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 2 5 】

40

特徴 i 6 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。

## 【 1 1 8 2 6 】

特徴 i 7 . 前記第 2 割込み実行手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても前記第 2 割込み周期が経過したことに基づいて前記第 2 割込み処理を実行することを特徴とする特徴 i 5 又は i 6 に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 2 7 】

特徴 i 7 によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれに

50

においても所定の表示手段を表示制御することが可能となる。

#### 【11828】

なお、特徴  $i_1 \sim i_7$  の構成に対して、特徴  $DA_1 \sim DA_{15}$ 、特徴  $DB_1 \sim DB_7$ 、特徴  $DC_1 \sim DC_5$ 、特徴  $DD_1 \sim DD_{10}$ 、特徴  $DE_1 \sim DE_6$ 、特徴  $DF_1 \sim DF_3$ 、特徴  $DG_1 \sim DG_{18}$ 、特徴  $DH_1 \sim DH_7$ 、特徴  $DI_1 \sim DI_9$ 、特徴  $DJ_1 \sim DJ_4$ 、特徴  $DK_1 \sim DK_7$ 、特徴  $DL_1 \sim DL_{20}$ 、特徴  $DM_1 \sim DM_7$ 、特徴  $DN_1 \sim DN_6$ 、特徴  $DO_1 \sim DO_{11}$ 、特徴  $DP_1 \sim DP_{12}$ 、特徴  $DQ_1 \sim DQ_5$ 、特徴  $DR_1 \sim DR_{17}$ 、特徴  $DS_1 \sim DS_8$ 、特徴  $DT_1 \sim DT_{13}$ 、特徴  $DU_1 \sim DU_8$ 、特徴  $DV_1 \sim DV_6$ 、特徴  $DW_1 \sim DW_{11}$ 、特徴  $DX_1 \sim DX_{11}$ 、特徴  $DY_1 \sim DY_{11}$ 、特徴  $DZ_1 \sim DZ_{10}$ 、特徴  $a_1 \sim a_3$ 、特徴  $b_1 \sim b_7$ 、特徴  $c_1 \sim c_{21}$ 、特徴  $d_1 \sim d_{10}$ 、特徴  $e_1 \sim e_9$ 、特徴  $f_1 \sim f_6$ 、特徴  $g_1 \sim g_6$ 、特徴  $h_1 \sim h_{13}$ 、特徴  $i_1 \sim i_7$ 、特徴  $j_1 \sim j_6$ 、特徴  $k_1 \sim k_{16}$ 、特徴  $l_1 \sim l_5$ 、特徴  $m_1 \sim m_3$ 、特徴  $n_1 \sim n_{10}$ 、特徴  $o_1 \sim o_7$ 、特徴  $p_1 \sim p_7$ 、特徴  $q_1 \sim q_8$ 、特徴  $r_1 \sim r_7$ 、特徴  $s_1 \sim s_4$ 、特徴  $t_1 \sim t_5$ 、特徴  $u_1 \sim u_{10}$ 、特徴  $v_1 \sim v_8$ 、特徴  $w_1 \sim w_8$ 、特徴  $x_1 \sim x_6$ 、特徴  $y_1 \sim y_9$ 、特徴  $z_1 \sim z_6$ 、特徴  $DA_1 \sim DA_{10}$ 、特徴  $DB_1 \sim DB_6$ 、特徴  $DC_1 \sim DC_{13}$ 、特徴  $DD_1 \sim DD_9$ 、特徴  $DE_1 \sim DE_5$ 、特徴  $DF_1 \sim DF_9$ 、特徴  $DG_1 \sim DG_{10}$ 、特徴  $DH_1 \sim DH_{11}$ 、特徴  $DI_1 \sim DI_8$ 、特徴  $DJ_1 \sim DJ_{14}$ 、特徴  $DK_1 \sim DK_8$ 、特徴  $DL_1 \sim DL_{11}$ 、特徴  $DM_1 \sim DM_8$ 、特徴  $DN_1 \sim DN_6$ 、特徴  $DO_1 \sim DO_7$ 、特徴  $DP_1 \sim DP_7$ 、特徴  $DQ_1 \sim DQ_9$ 、特徴  $DR_1 \sim DR_8$ 、特徴  $DS_1 \sim DS_3$ 、特徴  $DT_1 \sim DT_4$ 、特徴  $DU_1 \sim DU_{10}$ 、特徴  $DV_1 \sim DV_5$ 、特徴  $DW_1 \sim DW_9$ 、特徴  $DX_1 \sim DX_4$ 、特徴  $DY_1 \sim DY_{11}$ 、特徴  $DZ_1 \sim DZ_4$ 、特徴  $a_1 \sim a_3$  のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

20

#### 【11829】

上記特徴  $h$  群及び上記特徴  $i$  群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【11830】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

30

#### 【11831】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

40

#### 【11832】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、表示手段にて表示を行わせるための構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【11833】

< 特徴  $j$  群 >

50



特徴 j 1 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段 ( 第 6 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 0 1 ~ ステップ S 7 9 1 8 の処理を実行する機能、第 6 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 1 ~ ステップ S 8 8 1 9 の処理を実行する機能、第 6 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 1 ~ ステップ S 9 4 2 0 の処理を実行する機能、第 6 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 5 0 1 ~ ステップ S 9 5 1 8 の処理を実行する機能、第 7 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 9 0 1 ~ ステップ S 9 9 1 7 の処理を実行する機能 ) と、

前記動作電力の供給開始時の処理に割り込んで所定割込み処理を実行する所定割込み実行手段 ( 主側 C P U 6 3 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能、主側 C P U 6 3 における第 2 タイマ割込み処理を実行する機能 ) と、を備えていることを特徴とする遊技機。

10

#### 【 1 1 8 3 4 】

特徴 j 1 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても所定割込み処理が割り込んで起動されるため、動作電力の供給開始直後であっても所定割込み処理として設定されている処理の実行を優先させることが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して所定割込み処理として設定されている処理を設定する必要がないため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始直後であっても所定割込み処理として設定されている処理の実行を優先させることが可能となる。以上より、動作電力の供給が開始された場合における処理を好適に行うことが可能となる。

20

#### 【 1 1 8 3 5 】

特徴 j 2 . 前記所定割込み実行手段は、所定の表示手段 ( 特図表示部 3 7 a 、 特図保留表示部 3 7 b 、 普図表示部 3 8 a 、 普図保留表示部 3 8 b 、 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) を表示制御するための処理を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴 j 1 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 8 3 6 】

特徴 j 2 によれば、動作電力の供給開始直後であっても所定の表示手段にて所定の表示を行わせることが可能となる。

#### 【 1 1 8 3 7 】

特徴 j 3 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 ( 主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能 ) を備え、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、

30

前記所定割込み実行手段は、前記設定可能状況において所定の表示手段 ( 第 4 報知用表示装置 2 0 4 ) にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための処理を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴 j 1 又は j 2 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 8 3 8 】

特徴 j 3 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。

40

#### 【 1 1 8 3 9 】

特徴 j 4 . 前記所定割込み実行手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても所定割込み周期が経過したことに基づいて前記所定割込み処理を実行することを特徴とする特徴 j 1 乃至 j 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 8 4 0 】

特徴 j 4 によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても所定割込み処理として設定されている処理を実行することが可能となる。

#### 【 1 1 8 4 1 】

50

特徴 j 5 . 前記所定割込み実行手段は、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップ S 8 9 0 1）を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴 j 1 乃至 j 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 8 4 2 】

特徴 j 5 によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【 1 1 8 4 3 】

特徴 j 6 . 前記所定割込み処理に、遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0）が含まれており

10

、  
前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、

前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において終了後処理（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 8 2 2 ~ ステップ S 8 8 2 5）が実行されている状況において前記所定割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴 j 5 に記載の遊技機。

【 1 1 8 4 4 】

特徴 j 6 によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る所定割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【 1 1 8 4 5 】

なお、特徴 j 1 ~ j 6 の構成に対して、特徴 DA 1 ~ DA 1 5、特徴 DB 1 ~ DB 7、特徴 DC 1 ~ DC 5、特徴 DD 1 ~ DD 1 0、特徴 DE 1 ~ DE 6、特徴 DF 1 ~ DF 3、特徴 DG 1 ~ DG 1 8、特徴 DH 1 ~ DH 7、特徴 DI 1 ~ DI 9、特徴 DJ 1 ~ DJ 4、特徴 DK 1 ~ DK 7、特徴 DL 1 ~ DL 2 0、特徴 DM 1 ~ DM 7、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 1 1、特徴 DP 1 ~ DP 1 2、特徴 DQ 1 ~ DQ 5、特徴 DR 1 ~ DR 1 7、特徴 DS 1 ~ DS 8、特徴 DT 1 ~ DT 1 3、特徴 DU 1 ~ DU 8、特徴 DV 1 ~ DV 6、特徴 DW 1 ~ DW 1 1、特徴 DX 1 ~ DX 1 1、特徴 DY 1 ~ DY 1 1、特徴 DZ 1 ~ DZ 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 DA 1 ~ DA 1 0、特徴 DB 1 ~ DB 6、特徴 DC 1 ~ DC 1 3、特徴 DD 1 ~ DD 9、特徴 DE 1 ~ DE 5、特徴 DF 1 ~ DF 9、特徴 DG 1 ~ DG 1 0、特徴 DH 1 ~ DH 1 1、特徴 DI 1 ~ DI 8、特徴 DJ 1 ~ DJ 1 4、特徴 DK 1 ~ DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 1 1、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、特徴 DR 1 ~ DR 8、特徴 DS 1 ~ DS 3、特徴 DT 1 ~ DT 4、特徴 DU 1 ~ DU 1 0、特徴 DV 1 ~ DV 5、特徴 DW 1 ~ DW 9、特徴 DX 1 ~ DX 4、特徴 DY 1 ~ DY 1 1、特徴 DZ 1 ~ DZ 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

40

【 1 1 8 4 6 】

上記特徴 j 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

50

## 【 1 1 8 4 7 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

## 【 1 1 8 4 8 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

## 【 1 1 8 4 9 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

## 【 1 1 8 5 0 】

## &lt; 特徴 k 群 &gt;

特徴 k 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア 2 3 1 ）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側 C P U 6 3 における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 0 1 の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 ）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側 C P U 6 3 における表示用処理及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）と、

所定の表示契機が発生したことに基づいて、前記態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示（シフト前表示）が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 3 2 0 の処理及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 8 5 1 】

特徴 k 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、所定の表示契機が発生したことに基づいて態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定の表示契機が発生した場合にはそれに対応する所定対応表示を態様情報に対応する表示よりも情報表示手段にて優先して行わせることが可能となり、情報表示手段を利用して所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。

## 【 1 1 8 5 2 】

特徴 k 2 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所

10

20

30

40

50

定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側CPU63におけるステップSA210の処理を実行する機能）を備え、

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定された場合に前記所定の表示契機が発生したものと、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴k1に記載の遊技機。

【11853】

特徴k2によれば、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われ、その後に情報表示手段にて態様情報に対応する表示が新たに開始される。これにより、情報表示手段にて表示されている態様情報が所定の期間の経過後におけるものであることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

10

【11854】

特徴k3．前記情報導出手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、当該所定の期間よりも後に発生した前記所定事象に対応する前記履歴情報を利用して前記態様情報を導出するものであり、

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、当該所定の期間よりも後に発生した前記所定事象に対応する前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が前記情報表示手段にて行われる前に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴k2に記載の遊技機。

【11855】

20

特徴k3によれば、所定の期間が経過することを基準として態様情報の新たな導出が行われる構成において、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に所定の期間の経過後に新たに導出された態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における態様情報に対応する表示が所定の期間が経過した後ににおいて新たに導出された態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【11856】

特徴k4．前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側CPU63におけるステップSA217の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴k3に記載の遊技機。

30

【11857】

特徴k4によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【11858】

特徴k5．前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア234）に記憶させる記憶実行手段（主側CPU63におけるステップSA203及びステップSA216の処理を実行する機能）を備え、

40

前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであり、

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記記憶実行手段により前記態様情報記憶手段に新たに記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が前記情報表示手段にて行われる前に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴k2乃至k4のいずれか1に記載の遊技機。

【11859】

特徴k5によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報

50

として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【 1 1 8 6 0 】

特徴 k 6 . 前記態様情報記憶手段は、異なる前記所定の期間のそれぞれに対応した複数の前記期間対応態様情報を記憶することが可能であり、

前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された複数の前記期間対応態様情報のそれぞれに対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであることを特徴とする特徴 k 5 に記載の遊技機。

【 1 1 8 6 1 】

特徴 k 6 によれば、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報が複数記憶されるとともにそれら複数の期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われるため、複数の所定の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

【 1 1 8 6 2 】

特徴 k 7 . 前記態様情報に対応する表示が行われている状況から当該態様情報とは異なる前記態様情報に対応する表示を行う前に前記情報表示手段が切換前状態（インターバル用非表示の状態）となるようにする手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 3 1 6 の処理及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 k 1 乃至 k 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 8 6 3 】

特徴 k 7 によれば、表示対象となる態様情報が切り換わる場合には情報表示手段が切換前状態となることにより、表示対象となる態様情報が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。この場合に、上記特徴 k 1 の構成を備え、所定の表示契機が発生したことに基づいて情報表示手段にて所定対応表示が行われる。これにより、切換前状態を間に挟んで異なる態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を利用して所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。

【 1 1 8 6 4 】

特徴 k 8 . 前記所定対応表示制御手段は、前記所定の表示契機が発生した場合、前記態様情報に対応する表示の表示継続期間が経過していない状況であったとしても前記所定対応表示が前記情報表示手段にて開始されるようにすることを特徴とする特徴 k 1 乃至 k 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 8 6 5 】

特徴 k 8 によれば、所定の表示契機が発生した場合には態様情報に対応する表示の途中であったとしても所定対応表示が開始される。これにより、所定の表示契機が発生したことを早期に報知することが可能となる。

【 1 1 8 6 6 】

特徴 k 9 . 前記所定対応表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示の表示継続期間の途中において前記所定の表示契機が発生した場合、当該表示継続期間が経過した後に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて開始されるようにすることを特徴とする特徴 k 1 乃至 k 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 8 6 7 】

特徴 k 9 によれば、所定の表示契機が発生したとしてもその時点で表示されている態様情報に対応する表示が完了した後に所定対応表示が開始される。これにより、既に行われている態様情報に対応する表示を邪魔しないようにしながら、所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 8 6 8 】

特徴 k 1 0 . 前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア 2 3 4）を備え、

当該態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報のそれぞれを記憶することを可能とするように複数の特定記憶領域（現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3、第 3 履歴エリア 3 1 4）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、所定表示順序に従って前記複数の特定記憶領域に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるように前記情報表示手段を制御することを特徴とする特徴 k 1 乃至 k 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

## 【 1 1 8 6 9 】

特徴 k 1 0 によれば、複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、情報表示手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。また、所定表示順序に従って複数の特定記憶領域に記憶された複数の態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるため、表示対象となっている態様情報の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

## 【 1 1 8 7 0 】

特徴 k 1 1 . 前記複数の特定記憶領域に対応付けて所定表示順序が定められていることを特徴とする特徴 k 1 0 に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 7 1 】

20

特徴 k 1 1 によれば、複数の特定記憶領域に対応付けて態様情報に対応する表示の所定表示順序が定められているため、一の態様情報に対応する表示を新たに開始する場合において表示対象となる態様情報の種類を特定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

## 【 1 1 8 7 2 】

特徴 k 1 2 . 前記態様情報表示制御手段は、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われた後において前記態様情報に対応する表示を前記情報表示手段に行わせる場合、前記所定表示順序における最初の順番に対応する前記態様情報に対応する表示から開始させることを特徴とする特徴 k 1 0 又は k 1 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 7 3 】

30

特徴 k 1 2 によれば、所定の表示契機が発生したことに基づいて所定対応表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番に対応する態様情報に対応する表示から開始される。これにより、所定の表示契機が発生した場合には所定表示順序の最初の順番から態様情報に対応する表示を改めて確認することが可能となる。

## 【 1 1 8 7 4 】

特徴 k 1 3 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 1 0 の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として前記複数の特定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 0 3 及びステップ S A 2 1 6 の処理を実行する機能）と、を備え、

40

当該記憶実行手段は、前記複数の特定記憶領域に前記期間対応態様情報が前記情報導出手段により導出された順序に従って記憶された状態となるようにすることを特徴とする特徴 k 1 0 乃至 k 1 2 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 8 7 5 】

特徴 k 1 3 によれば、期間対応態様情報を導出された順序に従って確認することが可能となる。

## 【 1 1 8 7 6 】

50

特徴 k 1 4 . 前記情報導出手段は、処理実行契機が発生することに基づいて前記態様情報を導出するための情報導出処理を実行するものであって、前記態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出を完了するまでに前記情報導出処理を複数回実行するものであることを特徴とする特徴 k 1 乃至 k 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 8 7 7 】

特徴 k 1 4 によれば、態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出が完了するまでに情報導出処理が複数回実行されるため、1 回の情報導出処理にて態様情報の導出を完了させる構成に比べて情報導出処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 1 1 8 7 8 】

特徴 k 1 5 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 1 0 の処理を実行する機能）と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア 2 3 4 ）に記憶させる記憶実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 0 3 及びステップ S A 2 1 6 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであり、

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定された場合に前記所定の表示契機が発生したものと、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 k 1 4 に記載の遊技機。

【 1 1 8 7 9 】

特徴 k 1 5 によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、期間対応態様情報を導出している途中の期間において所定対応表示が行われるようにすることが可能となるため、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中であるにも関わらずそれとは無関係に期間対応態様情報に対応する表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 8 8 0 】

特徴 k 1 6 . 前記所定対応表示制御手段は、前記情報導出手段により一の前記態様情報を導出するために要する最長の期間よりも長い期間に亘って前記所定対応表示を前記情報表示手段にて行わせることを特徴とする特徴 k 1 5 に記載の遊技機。

【 1 1 8 8 1 】

特徴 k 1 6 によれば、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中である場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われることとなる。

【 1 1 8 8 2 】

なお、特徴 k 1 ~ k 1 6 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5 、特徴 D B 1 ~ D B 7 、特徴 D C 1 ~ D C 5 、特徴 D D 1 ~ D D 1 0 、特徴 D E 1 ~ D E 6 、特徴 D F 1 ~ D F 3 、特徴 D G 1 ~ D G 1 8 、特徴 D H 1 ~ D H 7 、特徴 D I 1 ~ D I 9 、特徴 D J 1 ~ D J 4 、特徴 D K 1 ~ D K 7 、特徴 D L 1 ~ D L 2 0 、特徴 D M 1 ~ D M 7 、特徴 D N 1 ~ D N 6 、特徴 D O 1 ~ D O 1 1 、特徴 D P 1 ~ D P 1 2 、特徴 D Q 1 ~ D Q 5 、特徴 D R

10

20

30

40

50

1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

# 【 1 1 8 8 3 】

< 特徴 1 群 >

20

特徴 1 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段 ( 通常用カウンタエリア 2 3 1 ) に記憶させる履歴記憶実行手段 ( 主側 C P U 6 3 における通常の入球管理処理を実行する機能 ) と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報 ( ベース値 ) を導出する情報導出手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 0 1 の処理を実行する機能 ) と、

前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段 ( 演算結果記憶エリア 2 3 4 ) と、

当該態様情報記憶手段に記憶された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段 ( 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) を表示制御する態様情報表示制御手段 ( 主側 C P U 6 3 における表示用処理及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能 ) と、を備え、

30

前記態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報のそれぞれを記憶することを可能とするように複数の特定記憶領域 ( 現状エリア 3 1 1、第 1 履歴エリア 3 1 2、第 2 履歴エリア 3 1 3、第 3 履歴エリア 3 1 4 ) を備え、

前記態様情報表示制御手段は、所定表示順序に従って前記複数の前記特定記憶領域に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるように前記情報表示手段を制御することを特徴とする遊技機。

40

# 【 1 1 8 8 4 】

特徴 1 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

# 【 1 1 8 8 5 】

また、態様情報記憶手段には導出されたタイミングが異なる複数の態様情報が記憶されるとともにそれら複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、情報表示手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握する

50



ことが可能となる。また、所定表示順序に従って複数の特定記憶領域に記憶された複数の態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるため、表示対象となっている態様情報の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【 1 1 8 8 6 】

特徴 1 2 . 前記複数の特定記憶領域に対応付けて所定表示順序が定められていることを特徴とする特徴 1 1 に記載の遊技機。

【 1 1 8 8 7 】

特徴 1 2 によれば、複数の特定記憶領域に対応付けて態様情報に対応する表示の所定表示順序が定められているため、一の態様情報に対応する表示を新たに開始する場合において表示対象となる態様情報の種類を特定するための処理構成を簡素なものとするのが可能となる。

10

【 1 1 8 8 8 】

特徴 1 3 . 所定の表示契機が発生したことに基づいて、前記態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示（シフト前表示）が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 3 2 0 の処理及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われた後において前記態様情報に対応する表示を前記情報表示手段に行わせる場合、前記所定表示順序における最初の順番に対応する前記態様情報に対応する表示から開始させることを特徴とする特徴 1 1 又は 1 2 に記載の遊技機。

20

【 1 1 8 8 9 】

特徴 1 3 によれば、所定の表示契機が発生したことに基づいて所定対応表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番に対応する態様態様に対応する表示から開始される。これにより、所定の表示契機が発生した場合には所定表示順序の最初の順番から様情報に対応する表示を改めて確認することが可能となる。

【 1 1 8 9 0 】

特徴 1 4 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 1 0 の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として前記複数の特定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 0 3 及びステップ S A 2 1 6 の処理を実行する機能）と、を備え、

30

当該記憶実行手段は、前記複数の特定記憶領域に前記期間対応態様情報が前記情報導出手段により導出された順序に従って記憶された状態となるようにすることを特徴とする特徴 1 1 乃至 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 8 9 1 】

特徴 1 4 によれば、期間対応態様情報を導出された順序に従って確認することが可能となる。

40

【 1 1 8 9 2 】

特徴 1 5 . 前記態様情報に対応する表示が行われている状況から当該態様情報とは異なる前記態様情報に対応する表示を行う前に前記情報表示手段が切換前状態（インターバル用非表示の状態）となるようにする手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 3 1 6 の処理及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 1 1 乃至 1 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 8 9 3 】

特徴 1 5 によれば、表示対象となる態様情報が切り換わる場合には情報表示手段が切換前状態となることにより、表示対象となる態様情報が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。

50

## 【 1 1 8 9 4 】

なお、特徴 1 1 ~ 1 5 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

20

## 【 1 1 8 9 5 】

## &lt; 特徴 m 群 &gt;

特徴 m 1 . 遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア 2 3 1）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側 C P U 6 3 における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 0 1 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記情報導出手段は、処理実行契機が発生することに基づいて前記態様情報を導出するための情報導出処理を実行するものであって、前記態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出を完了するまでに前記情報導出処理を複数回実行するものであることを特徴とする遊技機。

30

## 【 1 1 8 9 6 】

特徴 m 1 によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出が完了するまでに情報導出処理が複数回実行されるため、1 回の情報導出処理にて態様情報の導出を完了させる構成に比べて情報導出処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

40

## 【 1 1 8 9 7 】

特徴 m 2 . 所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 2 1 0 の処理を実行する機能）と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づい

50

て、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）に記憶させる記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０３及びステップＳＡ２１６の処理を実行する機能）と、

前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における表示用処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３２０の処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｍ１に記載の遊技機。

【１１８９８】

特徴ｍ２によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、期間対応態様情報を導出している途中の期間において所定対応表示が行われるようにすることが可能となるため、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中であるにも関わらずそれとは無関係に期間対応態様情報に対応する表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【１１８９９】

特徴ｍ３．前記所定対応表示制御手段は、前記情報導出手段により一の前記態様情報を導出するために要する最長の期間よりも長い期間に亘って前記所定対応表示を前記情報表示手段にて行わせることを特徴とする特徴ｍ２に記載の遊技機。

【１１９００】

特徴ｍ３によれば、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中である場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われることとなる。

【１１９０１】

なお、特徴ｍ１～ｍ３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴　ＤＡ１～　ＤＡ１０、特徴　ＤＢ１～　ＤＢ６、特徴　ＤＣ１～　ＤＣ１３、特徴　ＤＤ１～　ＤＤ９、特徴　ＤＥ１～　ＤＥ５、特徴　ＤＦ１～　ＤＦ９、特徴　ＤＧ１～　ＤＧ１０、特徴　ＤＨ１～　ＤＨ１１、特徴　ＤＩ１～　ＤＩ８、特徴　ＤＪ１～　ＤＪ１４、特徴　ＤＫ１～　ＤＫ

10

20

30

40

50

8、特徴 DL1 ~ DL11、特徴 DM1 ~ DM8、特徴 DN1 ~ DN6、特徴 DO1 ~ DO7、特徴 DP1 ~ DP7、特徴 DQ1 ~ DQ9、特徴 DR1 ~ DR8、特徴 DS1 ~ DS3、特徴 DT1 ~ DT4、特徴 DU1 ~ DU10、特徴 DV1 ~ DV5、特徴 DW1 ~ DW9、特徴 DX1 ~ DX4、特徴 DY1 ~ DY11、特徴 DZ1 ~ DZ4、特徴 a1 ~ a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【11902】

上記特徴k群、上記特徴l群及び上記特徴m群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【11903】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【11904】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状態でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【11905】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【11906】

<特徴n群>

特徴n1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSA709の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第77実施形態では主側CPU63におけるステップSA412にて肯定判定をする機能及びステップSA417にて肯定判定をする機能、第78実施形態では主側CPU63におけるステップSA905及びステップSA916にて肯定判定をする機能並びにステップSA917にて肯定判定をする機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作）が行われたことに基づいて、前記設定手段により設定されている前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合、その後動作電力の供給が開始される場合に前記第2設定関連操作が行われたとしても前記設定可能状況となるようにする開始後発生手段（第77実施形態では主側CPU63におけるステップSA412にて肯定判定をする機能、第78実施形態では主側CPU63に

10

20

30

40

50

おけるステップ S A 9 0 5 及びステップ S A 9 1 6 にて肯定判定をする機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 1 9 0 7 】

特徴 n 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第 1 設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

10

【 1 1 9 0 8 】

また、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となる。これにより、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して、使用対象の設定値の報知よりも使用対象の設定値の変更を優先させることが可能となり、使用対象の設定値の変更が実際には完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 9 0 9 】

特徴 n 2 . 前記設定可能状況において変更途中の設定値が報知されるようにする状況報知手段(主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 8 0 1 ~ ステップ S A 8 0 3 の処理を実行する機能並びに第 2 タイマ割込み処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 n 1 に記載の遊技機。

20

【 1 1 9 1 0 】

特徴 n 2 によれば、設定可能状況においては変更途中の設定値が報知されるため現状の設定値を把握しながら設定値の変更作業を行うことが可能となる。また、このように設定可能状況において変更途中の設定値が報知されることにより、動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となることで設定値の変更操作が優先される構成であったとしても、実質的に設定値の確認も行うことが可能となる。

【 1 1 9 1 1 】

30

特徴 n 3 . 前記状況報知手段及び前記報知発生手段はいずれも所定の表示手段(第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 )にて対象となる設定値が表示されるようにすることを特徴とする特徴 n 2 に記載の遊技機。

【 1 1 9 1 2 】

特徴 n 3 によれば、設定値の変更が行われる場合及び設定値の確認が行われる場合のいずれであっても所定の表示手段にて対象となる設定値が表示されるため、それぞれの状況に対して所定の表示手段を兼用することが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となる構成であったとしても、設定可能状況となることで所定の表示手段にて設定値が表示されるため、第 2 設定関連操作を行った遊技ホールの管理者は当該所定の表示手段を目視することで設定値を確認することが可能となる。

40

【 1 1 9 1 3 】

特徴 n 4 . 前記状況報知手段は、前記変更途中の設定値に対応する表示と前記設定可能状況であることに対応する表示とが前記所定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 n 3 に記載の遊技機。

【 1 1 9 1 4 】

特徴 n 4 によれば、設定可能状況である場合には所定の表示手段にて変更途中の設定値に対応する表示が行われるだけでなく設定可能状況であることに対応する表示が行われる。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作が行われたにも関わらず設定可能

50

状況となった場合、設定可能状況となったことを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【 1 1 9 1 5 】

特徴 n 5 . 前記開始後発生手段は、前記設定可能状況とする場合、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合に選択されていた設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴 n 1 乃至 n 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 9 1 6 】

特徴 n 5 によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【 1 1 9 1 7 】

特徴 n 6 . 前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア 3 4 1 ）と、

前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア 3 4 2 ）と、を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 7 0 8 の処理を実行する機能）を備え、

前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであり、

前記開始後発生手段は、前記設定可能状況とする場合、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合に前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴 n 1 乃至 n 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 9 1 8 】

特徴 n 6 によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。この場合に、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【 1 1 9 1 9 】

特徴 n 7 . 前記状況発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第 1 設定関連操作が行われた場合、前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする手段（第 7 7 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 4 1 7 にて肯定判定をする機能、第 7 8 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 9 1 7 にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴 n 6 に記載の遊技機。

【 1 1 9 2 0 】

特徴 n 7 によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に第 2 設定関連操作が行われた場合には動作電力の供給が停止される前に変更対象となっていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となる一方、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給

10

20

30

40

50

が再開される場合に第２設定関連操作が行われた場合には設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

【１１９２１】

特徴ｎ８．前記開始後発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第１設定関連操作及び前記第２設定関連操作のいずれもが行われなかつたとしても前記設定可能状況となるようにし得ることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１１９２２】

特徴ｎ８によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作及び第２設定関連操作のいずれもが行われなかつたとしても設定可能状況となり得るため、設定値の変更を行っている途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して設定値の変更を行うことが可能な状況を積極的に生じさせることが可能となる。

【１１９２３】

特徴ｎ９．前記第１設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることを含み、

前記状況発生手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ＯＦＦ操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記設定可能状況を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９及びステップＳＡ７１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１１９２４】

特徴ｎ９によれば、設定可能状況とするためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、設定可能状況は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に設定可能状況が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで設定可能状況が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定可能状況を終了させることが可能となる。

【１１９２５】

特徴ｎ１０．前記状況発生手段は、前記報知発生手段により前記使用対象の設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第１設定関連操作が行われた場合、前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ９のいずれか１に記載の遊技機。

【１１９２６】

特徴ｎ１０によれば、使用対象の設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしても、その後の動作電力の供給の開始に際して第１設定関連操作が行われた場合には設定可能状況となる。これにより、設定値の確認作業よりも設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

【１１９２７】

なお、特徴ｎ１～ｎ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ

10

20

30

40

50

1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

#### 【 1 1 9 2 8 】

< 特徴 o 群 >

20

特徴 o 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能 ) と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段 ( 主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能、主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能 ) と、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたことに基づいて、その後動作電力の供給が開始された後に前記所定の設定関連処理を途中から再開させる途中再開手段 ( 第 7 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 2 にて肯定判定をする機能及び主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 4 にて肯定判定をする機能、第 7 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 9 0 5 及びステップ S A 9 1 6 にて肯定判定をする機能 ) と、を備えていることを特徴とする遊技機。

30

#### 【 1 1 9 2 9 】

特徴 o 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定の設定関連処理が途中から再開される。これにより、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定の設定関連処理を引き続き継続させることが可能となる。

40

#### 【 1 1 9 3 0 】

特徴 o 2 . 前記設定関連実行手段は、所定設定関連操作 ( 所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作 ) が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記途中再開手段は、前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を途中から再開させることを特徴とする特徴 o 1 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 9 3 1 】

特徴 o 2 によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合には所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が途中から再開さ

50



れるため、所定の設定関連処理の途中からの再開を優先させることが可能となる。

【 1 1 9 3 2 】

特徴○ 3 . 前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記途中再開手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を途中から再開させるものであり、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われた場合、前記途中再開手段により前記所定の設定関連処理が途中から再開されるのではなく、前記設定関連実行手段により前記所定の設定関連処理が新たに開始されることを特徴とする特徴○ 2 に記載の遊技機。

10

【 1 1 9 3 3 】

特徴○ 3 によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が途中から再開されるため、所定の設定関連処理の途中からの再開を優先させることが可能となる。その一方、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が途中から再開されるのではなく新たに開始される。これにより、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が再開される場合における所定設定関連操作の有無により、所定の設定関連処理を新たに開始させること及び所定の設定関連処理を途中から再開させることのいずれかを選択することが可能となる。

20

【 1 1 9 3 4 】

特徴○ 4 . 前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a ）が設定キーにより所定対応状態（ON 操作された状態）とされていることを含み、

前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（OFF 操作された状態）に変更されたことを特定したに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 5 0 4 の処理を実行する機能、主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 7 0 9 及びステップ S A 7 1 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴○ 2 又は○ 3 に記載の遊技機。

30

【 1 1 9 3 5 】

特徴○ 4 によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

40

【 1 1 9 3 6 】

特徴○ 5 . 前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴○ 1 乃至○ 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 9 3 7 】

特徴○ 5 によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても

50

、動作電力の供給が再開された場合にはその変更途中の設定値から当該設定値の変更を再開させることが可能となる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更作業を継続して行うことが可能となる。

【 1 1 9 3 8 】

特徴○ 6 . 前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であり、

使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア 3 4 1 ）と、

前記所定の設定関連処理において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア 3 4 2 ）と、を備え、

10

前記設定関連実行手段は、

前記所定の設定関連処理として、変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 7 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理として、終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、選択対象となっていた設定値を使用対象として設定する手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 7 0 9 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記途中再開手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合に前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴○ 1 乃至○ 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 1 1 9 3 9 】

特徴○ 6 によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。この場合に、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

30

【 1 1 9 4 0 】

特徴○ 7 . 前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記途中再開手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて、前記所定の設定関連処理を途中から再開させるものであり、

前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われた場合、前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする手段（第 7 7 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 4 1 7 にて肯定判定をする機能、第 7 8 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 9 1 7 にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴○ 6 に記載の遊技機。

40

【 1 1 9 4 1 】

特徴○ 7 によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて動作電力の供給が停止される前に変更対象となっていた設定値から当該設定値の変更を再

50

開することが可能となる一方、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われた場合には設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

#### 【11942】

なお、特徴o1～o7の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO7、特徴DP1～DP7、特徴DQ1～DQ9、特徴DR1～DR8、特徴DS1～DS3、特徴DT1～DT4、特徴DU1～DU10、特徴DV1～DV5、特徴DW1～DW9、特徴DX1～DX4、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ4、特徴a1～a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

20

30

#### 【11943】

##### <特徴p群>

特徴p1、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部68aのON操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能、主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

40

当該設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始された後に前記所定設定関連操作が行われていなくても前記所定の設定関連処理を実行する供給後実行手段（第77実施形態では主側CPU63におけるステップSA412にて肯定判定をする機能及び主側CPU63におけるステップSA414にて肯定判定をする機能、第78実施形態では主側CPU63におけるステップSA905及びステップSA916にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【11944】

特徴p1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となってい

50

ることを期待することとなる。また、所定設定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定設定関連操作が行われていなくても所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

【 1 1 9 4 5 】

特徴 p 2 . 前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記供給後実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴 p 1 に記載の遊技機。

10

【 1 1 9 4 6 】

特徴 p 2 によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

【 1 1 9 4 7 】

特徴 p 3 . 前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a ）が設定キーにより所定対応状態（ O N 操作された状態）とされていることを含み、

前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ O F F 操作された状態）に変更されたことを特定したに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 5 0 4 の処理を実行する機能、主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 7 0 9 及びステップ S A 7 1 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 p 1 又は p 2 に記載の遊技機。

20

【 1 1 9 4 8 】

特徴 p 3 によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

30

【 1 1 9 4 9 】

特徴 p 4 . 前記供給後実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする特徴 p 1 乃至 p 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 1 1 9 5 0 】

特徴 p 4 によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が実行されない。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に所定の設定関連処理を実行する必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで所定の設

50

定関連処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 1 9 5 1 】

特徴 p 5 . 前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴 p 1 乃至 p 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 9 5 2 】

特徴 p 5 によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後に動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても設定値の報知が再度開始される。これにより、設定値の報知を優先させることが可能となる。

【 1 1 9 5 3 】

特徴 p 6 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 7 0 9 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第 7 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 2 にて肯定判定をする機能及びステップ S A 4 1 7 にて肯定判定をする機能、第 7 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 9 0 5 及びステップ S A 9 1 6 にて肯定判定をする機能並びにステップ S A 9 1 7 にて肯定判定をする機能）と、を備え、

前記供給後実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないものであり、

前記状況発生手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われた場合、前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴 p 5 に記載の遊技機。

【 1 1 9 5 4 】

特徴 p 6 によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が実行されるのではなく、設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となる。これにより、設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況とするための特定関連操作が行われた場合には設定値の報知よりも設定可能状況の発生を優先させることが可能となる。

【 1 1 9 5 5 】

特徴 p 7 . 前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴 p 1 乃至 p 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 1 9 5 6 】

特徴 p 7 によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更を行うことが可能となる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更作業を継続して行うことが可能となる。

【 1 1 9 5 7 】

なお、特徴 p 1 ~ p 7 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、

10

20

30

40

50

特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 1 9 5 8 】

##### < 特徴 q 群 >

特徴 q 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能 ) と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段 ( 主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能、主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能 ) と、を備え、

当該設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作 ( 所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば R A M クリア操作又は設定変更操作、所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば R A M クリア操作 ) が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする遊技機。

#### 【 1 1 9 5 9 】

特徴 q 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が実行されない。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に所定の設定関連処理を実行する必要がある場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 1 1 9 6 0 】

特徴 q 2 . 前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴 q 1 に記載の遊技機。

#### 【 1 1 9 6 1 】

特徴 q 2 によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が再開されない。これにより、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に設定値の報知を行わせる必要がある場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで設定値の報知が行われなくなることが可能となる。

#### 【 1 1 9 6 2 】

特徴 q 3 . 前記設定関連実行手段は、所定設定関連操作 ( 所定の設定関連処理が設定値

更新処理であれば設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作)が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしてもその後動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作ではなく前記特定関連操作が行われた場合には前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする特徴 q 1 又は q 2 に記載の遊技機。

【 1 1 9 6 3 】

特徴 q 3 によれば、所定の設定関連処理を行わせるためには所定設定関連操作を行う必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。

10

【 1 1 9 6 4 】

特徴 q 4 . 前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってその後動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われなかった場合、前記所定設定関連操作が行われていなくても前記所定の設定関連処理を実行する手段(第 7 7 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ SA 4 1 2 にて肯定判定をする機能及び主側 CPU 6 3 におけるステップ SA 4 1 4 にて肯定判定をする機能)を備えていることを特徴とする特徴 q 3 に記載の遊技機。

【 1 1 9 6 5 】

特徴 q 4 によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うか否かによって、所定設定関連操作を行うことなく所定の設定関連処理が実行されるようにするか否かを選択することが可能となる。

20

【 1 1 9 6 6 】

特徴 q 5 . 前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部(設定キー挿入部 6 8 a)が設定キーにより所定対応状態(ON 操作された状態)とされていることを含み、

前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態(OFF 操作された状態)に変更されたことを特定したに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段(主側 CPU 6 3 におけるステップ SA 5 0 4 の処理を実行する機能、主側 CPU 6 3 におけるステップ SA 7 0 9 及びステップ SA 7 1 0 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 q 4 に記載の遊技機。

30

【 1 1 9 6 7 】

特徴 q 5 によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

40

【 1 1 9 6 8 】

特徴 q 6 . 動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて、前記所定の設定関連処理とは異なる別処理を実行する別実行手段(所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば主側 CPU 6 3 における RAM クリア処理のみを実行し設定値更新処理を実行しない機能又は主側 CPU 6 3 における RAM クリア処理と設定値更新処理とを実行する機能、所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば第 7 7 実施形態における主側 CPU 6 3 の RAM クリア処理のみを実行し設定値更新処理を実行しない機能)を備えていることを特徴とする特徴 q 1 乃至 q 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

50

## 【 1 1 9 6 9 】

特徴 q 6 によれば、別処理を実行させるために行われる特定関連操作を利用して、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に所定の設定関連処理が実行されないようにすることが可能となる。

## 【 1 1 9 7 0 】

特徴 q 7 . 前記別実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記別処理を実行することを特徴とする特徴 q 6 に記載の遊技機。

10

## 【 1 1 9 7 1 】

特徴 q 7 によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理よりも別処理の実行を優先させることが可能となる。

## 【 1 1 9 7 2 】

特徴 q 8 . 前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であり、前記別処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴 q 6 又は q 7 に記載の遊技機。

## 【 1 1 9 7 3 】

特徴 q 8 によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が再開されない。これにより、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に設定値の報知を行わせる必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで設定値の報知が行われなくすることが可能となる。また、このように設定値の報知が行われなくするための操作として、設定値を変更するための処理を実行させるための特定関連操作を利用することが可能となる。

20

## 【 1 1 9 7 4 】

なお、特徴 q 1 ~ q 8 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的

30

40

50



な効果を奏することが可能となる。

【 1 1 9 7 5 】

< 特徴 r 群 >

特徴 r 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 7 0 9 の処理を実行する機能 ) と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況 ( 設定値更新処理が実行される状況 ) となるようにする状況発生手段 ( 第 7 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 2 にて肯定判定をする機能及びステップ S A 4 1 7 にて肯定判定をする機能、第 7 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 9 0 5 及びステップ S A 9 1 6 にて肯定判定をする機能並びにステップ S A 9 1 7 にて肯定判定をする機能 ) と、

前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段 ( 設定参照用エリア 3 4 1 ) と、

前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段 ( 設定更新用エリア 3 4 2 ) と、を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 7 0 8 の処理を実行する機能 ) を備え、

前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであることを特徴とする遊技機。

【 1 1 9 7 6 】

特徴 r 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。

【 1 1 9 7 7 】

特徴 r 2 . 前記状況発生手段は、前記終了契機が発生する前に前記設定可能状況が終了した場合にその後に発生した前記設定可能状況において前回の前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする第 1 変更実行手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 7 0 1 にて肯定判定をする機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 r 1 に記載の遊技機。

【 1 1 9 7 8 】

特徴 r 2 . 終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了したとしても、設定可能状況が再開された場合には前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【 1 1 9 7 9 】

特徴 r 3 . 前記状況発生手段は、前記終了契機が発生する前に前記設定可能状況が終了した場合にその後に発生した前記設定可能状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする第 2 変更実行手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 7 0 1 にて否定判定をする機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 r 2 に記載の遊技機。

## 【 1 1 9 8 0 】

特徴 r 3 によれば、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となるだけでなく、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を行うことが可能となる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、設定可能状況が再開される場合における状況に応じて異ならせることが可能となる。

## 【 1 1 9 8 1 】

特徴 r 4 . 前記第 2 変更実行手段は、前記終了契機が発生することで終了した前記設定可能状況の後に発生した前記設定可能状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴 r 3 に記載の遊技機。

10

## 【 1 1 9 8 2 】

特徴 r 4 によれば、通常の設定可能状況においては現状の使用対象の設定値から当該設定値の変更が行われることとなる。

## 【 1 1 9 8 3 】

特徴 r 5 . 前記状況発生手段は、前記設定可能状況にて前記終了契機が発生する前に当該設定可能状況が終了した後の前記設定可能状況が開始される場合に特定関連操作が行われたことに基づいて、前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする状況及び前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする状況のうち一方の状況となるようにする手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 0 5、ステップ S A 4 1 2 及びステップ S A 4 1 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 r 3 又は r 4 に記載の遊技機。

20

## 【 1 1 9 8 4 】

特徴 r 5 によれば、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に、前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更を再開させるか、又は現状の使用対象の設定値から当該設定値の変更を開始させるかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

30

## 【 1 1 9 8 5 】

特徴 r 6 . 前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 ）にて行われるようにする手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 8 0 1 ～ ステップ S A 8 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 r 1 乃至 r 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 1 9 8 6 】

特徴 r 6 によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。

## 【 1 1 9 8 7 】

特徴 r 7 . 前記設定可能状況ではない状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 ）にて行われるようにする手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 6 0 1 ～ ステップ S A 6 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 r 1 乃至 r 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

## 【 1 1 9 8 8 】

特徴 r 7 によれば、現状の使用対象の設定値を必要に応じて確認することが可能となる。

## 【 1 1 9 8 9 】

なお、特徴 r 1 ～ r 7 の構成に対して、特徴 D A 1 ～ D A 1 5、特徴 D B 1 ～ D B 7、

50

特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 1 9 9 0 】

上記特徴 n 群、上記特徴 o 群、上記特徴 p 群、上記特徴 q 群及び上記特徴 r 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【 1 1 9 9 1 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【 1 1 9 9 2 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【 1 1 9 9 3 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【 1 1 9 9 4 】

##### < 特徴 s 群 >

特徴 s 1、所定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a）が所定キーにより所定対応状態（ON 操作された状態）とされていることに基づいて所定対応処理（設定確認用処理、設定値更新処理）を開始させる所定対応開始手段（第 77 実施形態では主側 C P U 6 3 にお

るステップ S A 4 1 3 にて肯定判定をする機能及び主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 7 にて肯定判定をする機能、第 7 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 9 1 3 にて肯定判定をする機能及びステップ S A 9 1 7 にて肯定判定をする機能)と、

前記所定キー挿入部が前記所定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態(OFF 操作された状態)に変更されたことを特定したことに基づいて前記所定対応処理を終了させる所定対応終了手段(主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 7 0 9 及びステップ S A 7 1 0 の処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【11995】

特徴 s 1 によれば、所定対応処理を開始させるためには所定キーを利用して所定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定対応処理を不正に開始させようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。この場合に、所定対応処理は所定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することではなく所定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、何らかの原因で所定キー挿入部が特定対応状態である状況で所定対応処理が開始されたとしても、即座に所定対応処理が終了されることはなく、所定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定対応処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定対応処理を終了させることが可能となる。

10

【11996】

特徴 s 2 . 特定開始条件が成立していることに基づいて、前記所定キー挿入部が前記特定対応状態である状況において前記所定対応処理を開始させる別開始手段(第 7 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 2 にて肯定判定をする機能及び主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 4 にて肯定判定をする機能、第 7 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 9 0 5 及びステップ S A 9 1 6 にて肯定判定をする機能)を備えていることを特徴とする特徴 s 1 に記載の遊技機。

20

【11997】

特徴 s 2 によれば、特定開始条件が成立していることに基づいて所定キー挿入部が特定対応状態である状況であっても所定対応処理が開始されるため、所定対応処理の開始契機を多様化させることが可能となる。但し、当該構成においては所定キー挿入部が特定対応状態である状況において所定対応処理が開始されることとなるが、上記特徴 s 1 の構成を備え、所定対応処理は所定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することではなく所定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定キー挿入部が特定対応状態である状況で所定対応処理が開始されたとしても、即座に所定対応処理が終了されることはなく、所定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定対応処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定対応処理を終了させることが可能となる。

30

【11998】

特徴 s 3 . 前記所定対応開始手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定キー挿入部が前記所定対応状態となっていることに基づいて前記所定対応処理を開始させるものであり、

40

前記特定開始条件は、前記所定対応処理が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給が再開された場合に成立することを特徴とする特徴 s 2 に記載の遊技機。

【11999】

特徴 s 3 によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定キー挿入部が所定対応状態となっていることに基づいて所定対応処理が開始されるため、所定対応処理を不正に開始させようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、所定対応処理が実行されている状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開される場合に特定開始条件が成立している場合には所定キー挿入部が所定対応状態となっていな

50

くても所定対応処理が開始される。これにより、所定対応処理が途中で終了してしまった場合には所定対応処理の開始を優先させることが可能となる。

#### 【12000】

特徴s4、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）を備え、

前記所定対応処理は、前記設定値に関連する処理であることを特徴とする特徴s1乃至s3のいずれか1に記載の遊技機。

#### 【12001】

特徴s4によれば、設定値に関連する処理について上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

10

#### 【12002】

なお、特徴s1～s4の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO7、特徴DP1～DP7、特徴DQ1～DQ9、特徴DR1～DR8、特徴DS1～DS3、特徴DT1～DT4、特徴DU1～DU10、特徴DV1～DV5、特徴DW1～DW9、特徴DX1～DX4、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ4、特徴a1～a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

#### 【12003】

上記特徴s群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【12004】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば制御手段にて遊技者に有利な遊技状態を発生させるか否かを決定する抽選処理が実行される。

40

#### 【12005】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停

50

止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【12006】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、制御手段における処理の進行が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【12007】

<特徴t群>

特徴t1．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第33実施形態では主側CPU63におけるステップS205～ステップS207の処理を実行する機能、第43実施形態では主側CPU63におけるステップS3106～ステップS3108の処理を実行する機能、第44実施形態では主側CPU63におけるステップS3207～ステップS3209の処理を実行する機能、第54実施形態では主側CPU63におけるステップS5605～ステップS5607の処理を実行する機能、第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能、第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB915の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第33実施形態では主側CPU63におけるステップS103にて肯定判定をする機能、第54実施形態では主側CPU63におけるステップS5503～ステップS5507にて肯定判定をする機能、第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB113にて肯定判定をする機能、第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB812にて肯定判定をする機能）と、

前記設定可能状況となった場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われるようにする開始対応手段（第33実施形態では主側CPU63におけるステップS201の処理を実行する機能、第43実施形態では主側CPU63におけるステップS3102の処理を実行する機能、第44実施形態では主側CPU63におけるステップS3203の処理を実行する機能、第54実施形態では主側CPU63におけるステップS5601の処理を実行する機能、第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB304の処理を実行する機能、第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB905の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【12008】

特徴t1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定可能状況となった場合には予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定可能状況となる前における使用対象の設定値に関係なく、設定可能状況においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業にとって分かり易いものとなる。

【12009】

特徴t2．前記開始対応の設定値は前記有利度が最も低い設定値（「設定1」）であることを特徴とする特徴t1に記載の遊技機。

【12010】

特徴t2によれば、設定可能状況となった場合には有利度が最も低い設定値から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定可能状況となった直後に意図せずに当該設定可能状況を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技が行われたとしても遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【12011】

特徴t3．前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア341）と、

前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア３４２）と、を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３０７及びステップＳＢ３１０の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０８及びステップＳＢ９１４の処理を実行する機能）を備え、

前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであり、

前記開始対応手段は、前記設定可能状況となった場合に前記開始対応の設定値に対応する前記選択対応情報を前記選択対応記憶手段に記憶させることを特徴とする特徴ｔ１又はｔ２に記載の遊技機。

#### 【１２０１２】

特徴ｔ３によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。

#### 【１２０１３】

特徴ｔ４．前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて行われるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｔ３に記載の遊技機。

#### 【１２０１４】

特徴ｔ４によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。

#### 【１２０１５】

特徴ｔ５．前記設定可能状況ではない状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて行われるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ６０１～ステップＳＡ６０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｔ３又はｔ４に記載の遊技機。

#### 【１２０１６】

特徴ｔ５によれば、現状の使用対象の設定値を必要に応じて確認することが可能となる。

#### 【１２０１７】

なお、特徴ｔ１～ｔ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、

10

20

30

40

50

特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 10、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 DA 1 ~ DA 10、特徴 DB 1 ~ DB 6、特徴 DC 1 ~ DC 13、特徴 DD 1 ~ DD 9、特徴 DE 1 ~ DE 5、特徴 DF 1 ~ DF 9、特徴 DG 1 ~ DG 10、特徴 DH 1 ~ DH 11、特徴 DI 1 ~ DI 8、特徴 DJ 1 ~ DJ 14、特徴 DK 1 ~ DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 11、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、特徴 DR 1 ~ DR 8、特徴 DS 1 ~ DS 3、特徴 DT 1 ~ DT 4、特徴 DU 1 ~ DU 10、特徴 DV 1 ~ DV 5、特徴 DW 1 ~ DW 9、特徴 DX 1 ~ DX 4、特徴 DY 1 ~ DY 11、特徴 DZ 1 ~ DZ 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【12018】

上記特徴 t 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【12019】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【12020】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【12021】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【12022】

##### < 特徴 u 群 >

特徴 u 1、第 1 制御手段 (MPU 62) と、

当該第 1 制御手段が送信した情報に対応する制御を実行する第 2 制御手段 (音光側 MPU 352) と、を備えた遊技機において、

前記第 1 制御手段は、

動作電力の供給が開始された場合において第 1 開始状況となっていることに基づいて第 1 開始対応情報 (更新時の復帰コマンド) を送信する第 1 送信手段 (第 81 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 314 の処理を実行する機能、第 85 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 918 の処理を実行する機能) と、

動作電力の供給が開始された場合において第 2 開始状況となっていることに基づいて第 2 開始対応情報 (確認時の復帰コマンド又はクリア時の復帰コマンド) を送信する第 2 送信手段 (第 81 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 118 又はステップ SB 207 の処理を実行する機能、第 83 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 618 の処理を実行する機能、第 84 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SB 725 の処理を実行する機能、第 85 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S

10

20

30

40

50



B 8 1 6 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 1 8 の処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 2 0 2 3 】

特徴 u 1 によれば、第 1 制御手段が送信した情報に対応する制御が第 2 制御手段にて実行される構成において、第 1 制御手段は動作電力の供給が開始された場合に、第 1 開始状況となっていることに基づいて第 1 開始対応情報を送信し、第 2 開始状況となっていることに基づいて第 2 開始対応情報を送信する。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が第 1 制御手段だけではなく第 2 制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【 1 2 0 2 4 】

特徴 u 2 . 前記第 1 制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記第 1 開始状況である場合と前記第 2 開始状況である場合とで動作電力の供給開始時の処理 ( 第 8 1 実施形態ではステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2 、第 8 3 実施形態ではステップ S B 6 0 1 ~ ステップ S B 6 2 2 、第 8 4 実施形態ではステップ S B 7 0 1 ~ ステップ S B 7 2 9 、第 8 5 実施形態ではステップ S B 8 0 1 ~ ステップ S B 8 1 8 及びステップ S B 8 2 3 ~ ステップ S B 8 2 6 、第 8 6 実施形態ではステップ S C 1 0 1 ~ ステップ S C 1 2 0 及びステップ S C 1 2 5 ~ ステップ S C 1 2 8 ) の少なくとも一部の処理内容が異なる構成であることを特徴とする特徴 u 1 に記載の遊技機。

【 1 2 0 2 5 】

特徴 u 2 によれば、動作電力の供給が開始された場合に第 1 開始状況及び第 2 開始状況のうちいずれであるのかによって第 1 制御手段における動作電力の供給開始時の処理の少なくとも一部の処理内容が異なるものとなるため、第 1 制御手段にて動作電力の供給開始時の処理として開始状況に対応する処理が実行されるようにすることが可能となる。

【 1 2 0 2 6 】

特徴 u 3 . 前記第 2 制御手段は、

前記第 1 開始対応情報を受信した場合及び前記第 2 開始対応情報を受信した場合のいずれであっても開始対応処理を実行する開始対応実行手段 ( 音光側 C P U 3 5 3 におけるステップ S B 4 0 5 にて肯定判定をする機能 ) と、

前記第 1 開始対応情報及び前記第 2 開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合には所定対応処理を実行し、前記第 1 開始対応情報及び前記第 2 開始対応情報のうち他方の開始対応情報を受信した場合には前記所定対応処理を実行しない所定対応実行手段 ( 音光側 C P U 3 5 3 におけるステップ S B 4 0 7 、ステップ S B 4 0 9 及びステップ S B 4 1 1 の処理を実行する機能 ) と、を備えていることを特徴とする特徴 u 1 又は u 2 に記載の遊技機。

【 1 2 0 2 7 】

特徴 u 3 によれば、第 2 制御手段は第 1 開始対応情報及び第 2 開始対応情報のいずれを受信した場合であっても開始対応処理を実行するため、第 1 制御手段からいずれかの開始対応情報が送信されることを契機として第 2 制御手段にて開始対応処理が実行されるようにすることが可能となる。また、第 2 制御手段は第 1 開始対応情報及び第 2 開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合には所定対応処理を実行し、他方の開始対応情報を受信した場合には所定対応処理を実行しない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が第 1 制御手段だけではなく第 2 制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【 1 2 0 2 8 】

特徴 u 4 . 前記第 1 開始状況及び前記第 2 開始状況のうち一方は、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作 ( R A M クリア操作、設定変更操作又は設定確認操作 ) が行われたことに基づいて発生し、

前記第 1 開始状況及び前記第 2 開始状況のうち他方は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の開始対応操作が行われなかったことに基づいて発生することを特徴とする特徴 u 3 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 0 2 9 】

特徴 u 4 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作が行われたか否かに応じて、第 1 制御手段だけではなく第 2 制御手段にて実行される制御の内容を異ならせることが可能となる。

## 【 1 2 0 3 0 】

特徴 u 5 . 前記第 1 制御手段は、前記第 1 開始対応情報及び前記第 2 開始対応情報を含めた複数種類の開始対応情報のうちいずれかの開始対応情報を送信した後に遊技の進行を制御するための処理（ステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 ）を実行する構成であり、

前記第 2 制御手段は、前記複数種類の開始対応情報のうちいずれかの開始対応情報を受信した後に、遊技の進行内容に対応する処理（ステップ S B 4 1 2 ~ ステップ S B 4 1 4 ）を実行する構成であることを特徴とする特徴 u 3 又は u 4 に記載の遊技機。

## 【 1 2 0 3 1 】

特徴 u 5 によれば、第 1 制御手段は遊技の進行を制御するための処理を開始する前にいずれかの開始対応情報を送信し、第 2 制御手段はいずれかの開始対応情報を受信した後に遊技の進行内容に対応する処理を実行する。これにより、第 1 制御手段にて遊技の進行を制御するための処理が実行される状況となった後に第 2 制御手段にて遊技の進行内容に対応する処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴 u 3 の構成を備えていることにより、第 2 制御手段における所定対応処理の実行有無を相違させる複数の開始対応情報を利用して、遊技の進行内容に対応する処理の開始契機を第 2 制御手段に認識させることが可能となる。

## 【 1 2 0 3 2 】

特徴 u 6 . 前記第 1 制御手段は、

動作電力の供給が開始された場合において前記第 1 開始状況となっている場合及び前記第 2 開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理を実行する手段（第 8 1 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 0 3 の処理を実行する機能、第 8 3 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 6 0 1 ~ ステップ S B 6 0 3 の処理を実行する機能、第 8 4 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 7 0 1 及びステップ S B 7 0 2 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 8 0 1 ~ ステップ S B 8 0 3 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S C 1 0 1 ~ ステップ S C 1 0 3 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合において前記第 1 開始状況及び前記第 2 開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて特定対応処理を実行し、動作電力の供給が開始された場合において前記第 1 開始状況及び前記第 2 開始状況のうち他方の開始状況となっていることに基づいて前記特定対応処理を実行しない手段（第 8 1 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 1 1 2、ステップ S B 1 1 5 又はステップ S B 1 1 7 の処理を実行する機能、第 8 3 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 6 1 2、ステップ S B 6 1 5 又はステップ S B 6 1 7 の処理を実行する機能、第 8 4 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 7 1 1、ステップ S B 7 1 8 又はステップ S B 7 2 1 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 8 1 0、ステップ S B 8 1 3 又はステップ S B 8 1 5 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S C 1 1 1、ステップ S C 1 1 5 又はステップ S C 1 1 7 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 u 1 乃至 u 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 2 0 3 3 】

特徴 u 6 によれば、第 1 制御手段は第 1 開始状況となっている場合及び第 2 開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理を実行する一方、第 1 開始状況及び第 2 開始状況のうち一方の開始状況である場合に特定対応処理を実行する。これにより、いずれの開始状況であったとしても第 1 制御手段にて共通対応処理が実行されるようにする一

方、開始状況の種類に対応する処理が第1制御手段にて実行されるようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴u1の構成を備え、第1制御手段は第1開始状況となっていることに基づいて第1開始対応情報を送信し第2開始状況となっていることに基づいて第2開始対応情報を送信するため、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が第1制御手段だけではなく第2制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【12034】

特徴u7．前記第1制御手段は、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能、第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB915の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に第1設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記第1開始状況であるとして、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする第1対応実行手段（第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB114にて肯定判定をする機能、第83実施形態では主側CPU63におけるステップSB614にて肯定判定をする機能、第84実施形態では主側CPU63におけるステップSB717にて肯定判定をする機能、第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB812にて肯定判定をする機能、第86実施形態では主側CPU63におけるステップSC113にて肯定判定をする機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作）が行われたことに基づいて、前記第2開始状況であるとして、前記設定手段により設定されている前記使用対象となる設定値が報知されるようにする第2対応実行手段（主側CPU63における設定確認用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴u1乃至u6のいずれか1に記載の遊技機。

【12035】

特徴u7によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第2設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。この場合に、上記特徴u1の構成を備え、第1制御手段は第1開始状況となっていることに基づいて第1開始対応情報を送信し第2開始状況となっていることに基づいて第2開始対応情報を送信するため、設定可能状況となる場合と使用対象となる設定値が報知される場合とで異なる制御が第2制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【12036】

特徴u8．前記第1制御手段は、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記第1開始状況であることに基づいて前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する第1対応実行手段（主側CPU63における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記第2開始状況であることに基づいて前記所定の設定関連処理とは異なる別対応処理を実行する第2対応実行手段（第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB117の処理を実行する機能、第83実施形態では主側CPU63におけるステップSB617の処理を実行する機能、第84実施形態では主

10

20

30

40

50

側CPU63におけるステップSB721の処理を実行する機能、第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB815の処理を実行する機能、第86実施形態では主側CPU63におけるステップSC117の処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする特徴u1乃至u7のいずれか1に記載の遊技機。

【12037】

特徴u8によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給が開始された場合に第1開始状況であることに基づいて設定値に関する所定の設定関連処理が実行され、動作電力の供給が開始された場合に第2開始状況であることに基づいて所定の設定関連処理とは異なる別対応処理が実行される。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況に応じて所定の設定関連処理が実行される場合と実行されない場合とを生じさせることが可能となる。この場合に、上記特徴u1の構成を備え、第1制御手段は第1開始状況となっていることに基づいて第1開始対応情報を送信し第2開始状況となっていることに基づいて第2開始対応情報を送信するため、第1制御手段にて所定の設定関連処理が実行される場合と実行されない場合とで異なる制御が第2制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

10

【12038】

特徴u9、前記第2対応実行手段は、前記別対応処理として前記第1制御手段に設けられた所定の記憶領域を初期化するための処理を実行することを特徴とする特徴u8に記載の遊技機。

20

【12039】

特徴u9によれば、動作電力の供給が開始された場合における開始状況に応じて所定の設定関連処理が実行される場合と第1制御手段の所定の記憶領域が初期化される場合とを生じさせることが可能となる。この場合に、上記特徴u1の構成を備え、第1制御手段は第1開始状況となっていることに基づいて第1開始対応情報を送信し第2開始状況となっていることに基づいて第2開始対応情報を送信するため、第1制御手段にて所定の設定関連処理が実行される場合と所定の記憶領域が初期化される場合とで異なる制御が第2制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

30

【12040】

特徴u10、前記第2制御手段は、

前記第1開始対応情報及び前記第2開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合、時刻の計測を可能とする時刻計測手段(DRDTDC356)において計測されている時刻対応情報を時刻対応記憶手段(DRDTDC用メモリ357)に記憶させる手段(第81実施形態では音光側CPU353におけるステップSB407の処理を実行する機能、第82実施形態では音光側CPU353におけるステップSB507の処理を実行する機能)と、

前記時刻対応記憶手段に記憶されている前記時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理を実行する手段(第81実施形態では音光側CPU353におけるステップSB413の処理を実行する機能、第82実施形態では音光側CPU353におけるステップSB513の処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする特徴u1乃至u9のいずれか1に記載の遊技機。

40

【12041】

特徴u10によれば、第2制御手段では時刻対応記憶手段に記憶されている時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理が実行されるため、所定の時刻となったタイミングで時刻対応処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、第1開始対応情報及び第2開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合に、時刻計測手段において計測されている時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶される。これにより、時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶される状況と新たに記憶されない状況とのそれぞれを選択することが可能となる。

50

## 【 1 2 0 4 2 】

なお、特徴 u 1 ~ u 1 0 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

## 【 1 2 0 4 3 】

## &lt; 特徴 v 群 &gt;

特徴 v 1、時刻の計測を可能とする時刻計測手段 ( D R D T D C 3 5 6 ) にて計測されている時刻対応情報を時刻対応記憶手段 ( D R D T D C 用メモリ 3 5 7 ) に記憶させる時刻記憶実行手段 ( 第 8 1 実施形態では音光側 C P U 3 5 3 におけるステップ S B 4 0 7 の処理を実行する機能、第 8 2 実施形態では音光側 C P U 3 5 3 におけるステップ S B 5 0 7 の処理を実行する機能 ) と、

前記時刻対応記憶手段に記憶されている前記時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理を実行する時刻対応実行手段 ( 第 8 1 実施形態では音光側 C P U 3 5 3 におけるステップ S B 4 1 3 の処理を実行する機能、第 8 2 実施形態では音光側 C P U 3 5 3 におけるステップ S B 5 1 3 の処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記時刻記憶実行手段は、動作電力の供給が開始された場合において第 1 開始状況 ( 第 8 1 実施形態では操作無しの状況でパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われた場合、第 8 2 実施形態では R A M クリア操作、設定変更操作又は設定確認操作が行われた状況でパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われた場合 ) となっていることに基づいて前記時刻計測手段にて計測されている前記時刻対応情報を前記時刻対応記憶手段に記憶させ、動作電力の供給が開始された場合において第 2 開始状況 ( 第 8 1 実施形態では R A M クリア操作、設定変更操作又は設定確認操作が行われた状況でパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われた場合、第 8 2 実施形態では操作無しの状況でパチンコ機 1 0 の電源の ON 操作が行われた場合 ) となっていることに基づいて前記時刻計測手段にて計測されている前記時刻対応情報を前記時刻対応記憶手段に記憶させないものであることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 0 4 4 】

特徴 v 1 によれば、時刻対応記憶手段に記憶されている時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理が実行されるため、所定の時刻となったタイミングで時刻対応処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において第 1 開始状況となった場合には時刻計測手段において計

測されている時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶され、動作電力の供給が開始された場合において第2開始状況となった場合には当該時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶される状況と新たに記憶されない状況とのそれぞれを選択することが可能となる。

【12045】

特徴v2．前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち一方は、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作（RAMクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作）が行われたことに基づいて発生し、

前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち他方は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の開始対応操作が行われなかったことに基づいて発生することを特徴とする特徴v1に記載の遊技機。

10

【12046】

特徴v2によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定の開始対応操作を行うかによって、時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶される状況と新たに記憶されない状況とのそれぞれを選択することが可能となる。

【12047】

特徴v3．前記第2開始状況は、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作（RAMクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作）が行われたことに基づいて発生し、

前記第1開始状況は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の開始対応操作が行われなかったことに基づいて発生することを特徴とする特徴v1又はv2に記載の遊技機。

20

【12048】

特徴v3によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定の開始対応操作が行われなかった場合には時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶され、動作電力の供給が開始される場合に所定の開始対応操作が行われた場合に時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合には基本的には時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶されるようにしながら、必要に応じて所定の開始対応操作を行うことで時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されないようにすることが可能となる。

30

【12049】

特徴v4．動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて特定対応処理を実行し、動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち他方の開始状況となっていることに基づいて前記特定対応処理を実行しない手段（第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB112、ステップSB115又はステップSB117の処理を実行する機能、第83実施形態では主側CPU63におけるステップSB612、ステップSB615又はステップSB617の処理を実行する機能、第84実施形態では主側CPU63におけるステップSB711、ステップSB718又はステップSB721の処理を実行する機能、第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB810、ステップSB813又はステップSB815の処理を実行する機能、第86実施形態では主側CPU63におけるステップSC111、ステップSC115又はステップSC117の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴v1乃至v3のいずれか1に記載の遊技機。

40

【12050】

特徴v4によれば、第1開始状況及び第2開始状況のうち一方の開始状況である場合に特定対応処理が実行される。この場合に、上記特徴v1の構成を備え、第1開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶され第2開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、特定対応処理の実行有無と時刻対応情報の新たな記憶の有無とを関連付けることが可

50

能となる。

【12051】

特徴v5．動作電力の供給が開始された場合において前記第2開始状況となっていることに基づいて特定対応処理を実行し、動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況となっていることに基づいて前記特定対応処理を実行しない手段（第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB112、ステップSB115又はステップSB117の処理を実行する機能、第83実施形態では主側CPU63におけるステップSB612、ステップSB615又はステップSB617の処理を実行する機能、第84実施形態では主側CPU63におけるステップSB711、ステップSB718又はステップSB721の処理を実行する機能、第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB810、ステップSB813又はステップSB815の処理を実行する機能、第86実施形態では主側CPU63におけるステップSC111、ステップSC115又はステップSC117の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴v1乃至v4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【12052】

特徴v5によれば、第1開始状況及び第2開始状況のうち第2開始状況である場合に特定対応処理が実行される。この場合に、上記特徴v1の構成を備え、第1開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶され第2開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、特定対応処理が実行される場合には時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶されないようにすることが可能となる。

20

【12053】

特徴v6．動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況となっている場合及び前記第2開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理を実行する手段（第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB101～ステップSB103の処理を実行する機能、第83実施形態では主側CPU63におけるステップSB601～ステップSB603の処理を実行する機能、第84実施形態では主側CPU63におけるステップSB701及びステップSB702の処理を実行する機能、第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB801～ステップSB803の処理を実行する機能、第86実施形態では主側CPU63におけるステップSC101～ステップSC103の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴v4又はv5に記載の遊技機。

30

【12054】

特徴v6によれば、第1開始状況となっている場合及び第2開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理が実行される一方、第1開始状況及び第2開始状況のうち一方の開始状況である場合に特定対応処理が実行される。これにより、いずれの開始状況であったとしても共通対応処理が実行されるようにする一方、開始状況の種類に対応する処理が実行されるようにすることが可能となる。

【12055】

特徴v7．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

40

動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側CPU63における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

当該設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記第1開始状況及び前記第2開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴v1乃至v6のいずれか1に記載の遊技機。

【12056】

特徴v7によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象とな

50

る設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況及び第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行有無と時刻対応情報の新たな記憶の有無とを関連付けることが可能となる。

#### 【１２０５７】

特徴ｖ８．動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて、制御手段に設けられた所定の記憶領域を初期化する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１７の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｖ１乃至ｖ７いずれか１に記載の遊技機。

10

#### 【１２０５８】

特徴ｖ８によれば、動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況及び第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて第１制御手段の所定の記憶領域が初期化される。これにより、当該所定の記憶領域の初期化の有無と時刻対応情報の新たな記憶の有無とを関連付けることが可能となる。

20

#### 【１２０５９】

なお、特徴ｖ１～ｖ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴  
 ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴  
 ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、  
 特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、  
 特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴　ＤＡ１～　ＤＡ１０、特徴  
 ＤＢ１～　ＤＢ６、特徴　ＤＣ１～　ＤＣ１３、特徴　ＤＤ１～　ＤＤ９、特徴　ＤＥ  
 １～　ＤＥ５、特徴　ＤＦ１～　ＤＦ９、特徴　ＤＧ１～　ＤＧ１０、特徴　ＤＨ１～  
 ＤＨ１１、特徴　ＤＩ１～　ＤＩ８、特徴　ＤＪ１～　ＤＪ１４、特徴　ＤＫ１～　ＤＫ  
 ８、特徴　ＤＬ１～　ＤＬ１１、特徴　ＤＭ１～　ＤＭ８、特徴　ＤＮ１～　ＤＮ６、特  
 徴　ＤＯ１～　ＤＯ７、特徴　ＤＰ１～　ＤＰ７、特徴　ＤＱ１～　ＤＱ９、特徴　ＤＲ  
 １～　ＤＲ８、特徴　ＤＳ１～　ＤＳ３、特徴　ＤＴ１～　ＤＴ４、特徴　ＤＵ１～　Ｄ  
 Ｕ１０、特徴　ＤＶ１～　ＤＶ５、特徴　ＤＷ１～　ＤＷ９、特徴　ＤＸ１～　ＤＸ４、  
 特徴　ＤＹ１～　ＤＹ１１、特徴　ＤＺ１～　ＤＺ４、特徴　ａ１～　ａ３のうちいずれ  
 か１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的  
 な効果を奏することが可能となる。

30

40

#### 【１２０６０】

上記特徴ｕ群及び上記特徴ｖ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【１２０６１】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯

50



留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【 1 2 0 6 2 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

10

#### 【 1 2 0 6 3 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【 1 2 0 6 4 】

##### < 特徴 w 群 >

特徴 w 1. 所定表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 ）と、  
当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側 C P U 6 3 における第 2 タイマ割込み処理を実行する機能）と、

20

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定表示制御手段は、

前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に前記設定値に関する表示を行わせる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 0 0 4 及びステップ S 9 0 0 6 の処理を実行する機能）と、

30

前記所定の設定関連処理が実行された後に、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第 6 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 5 1 9 の処理を実行する機能、第 7 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 1 9 の処理を実行する機能、第 7 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 9 1 9 の処理を実行する機能、第 8 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 1 2 3 の処理を実行する機能、第 8 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 6 2 3 の処理を実行する機能、第 8 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 7 1 2 及びステップ S B 7 1 9 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 1 7 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 1 9 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

40

#### 【 1 2 0 6 5 】

特徴 w 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において設定値に関する表示が行われるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。また、チェック用表示が所定表示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能

50

となる。

【 1 2 0 6 6 】

この場合に、動作電力の供給が開始された場合には所定の設定関連処理が実行された後に所定表示手段にてチェック用表示が行われる。これにより、所定の設定関連処理が開始された場合にはチェック用表示を途中で終了させるといった調整用の処理を必要とすることなく、所定の設定関連処理が実行される場合における設定値に関する表示をチェック用表示よりも優先させることが可能となる。

【 1 2 0 6 7 】

特徴 w 2 . 前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合、前記所定の設定関連処理が実行された場合及び前記所定の設定関連処理が実行されなかった場合のいずれであっても前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせることを特徴とする特徴 w 1 に記載の遊技機。

10

【 1 2 0 6 8 】

特徴 w 2 によれば、動作電力の供給が開始された場合には所定の設定関連処理が実行されるか否かに関係なく所定表示手段にてチェック用表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【 1 2 0 6 9 】

特徴 w 3 . 動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理として、前記所定の設定関連処理が実行された場合及び前記所定の設定関連処理が実行されなかった場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、前記所定の設定関連処理が実行される場合には当該所定の設定関連処理よりも実行順序が後の処理である共通処理が設定されており、

20

当該共通処理として、前記所定表示手段に前記チェック用表示を開始させる処理が設定されていることを特徴とする特徴 w 1 又は w 2 に記載の遊技機。

【 1 2 0 7 0 】

特徴 w 3 によれば、動作電力の供給が開始された場合には所定の設定関連処理が実行されるか否かに関係なく所定表示手段にてチェック用表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、所定表示手段にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されているため、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

30

【 1 2 0 7 1 】

特徴 w 4 . 動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が終了した後に遊技を進行させるための処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行する機能）を備え、

前記所定表示手段にて前記チェック用表示が実行されている状況であっても前記遊技を進行させるための処理が開始され得ることを特徴とする特徴 w 1 乃至 w 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 0 7 2 】

40

特徴 w 4 によれば、所定表示手段におけるチェック用表示が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が開始され得るため、所定の設定関連処理の実行後に所定表示手段にてチェック用表示が行われる場合であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 2 0 7 3 】

特徴 w 5 . 動作電力の供給が開始された場合に遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延処理を実行する遅延実行手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 7 1 5 及びステップ S B 7 2 4 の処理を実行する機能）を備え、

前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の設定関連処理が実行されない場合、前記遅延処理が開始される前に前記チェック用表示を前記所

50

定表示手段に開始させることを特徴とする特徴 w 1 乃至 w 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 0 7 4 】

特徴 w 5 によれば、動作電力の供給が開始された場合に遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延処理が実行されることにより、各種機器の初期設定が完了した後に遊技を進行させるための処理が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において所定の設定関連処理が実行されない場合には遅延処理が開始される前に所定表示手段におけるチェック用表示が開始される。これにより、遊技を進行させるための処理の開始を遅延させている期間を利用してチェック用表示を行わせることが可能となる。

10

【 1 2 0 7 5 】

特徴 w 6 . 前記遅延実行手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合、前記遅延処理を実行しないことを特徴とする特徴 w 5 に記載の遊技機。

【 1 2 0 7 6 】

特徴 w 6 によれば、所定の設定関連処理が実行される場合には所定の期間を要するため、遊技を進行させるための処理が開始される前に各種機器の初期設定を完了させることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が実行される場合には遅延処理が実行されないようにすることにより、所定の設定関連処理が実行された状況において遊技を進行させるための処理の開始が極端に遅くならないようにすることが可能となる。

【 1 2 0 7 7 】

20

特徴 w 7 . 前記設定関連実行手段は、

動作電力の供給が開始される場合に第 1 設定関連操作（設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第 8 1 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 1 1 4 にて肯定判定をする機能、第 8 3 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 6 1 4 にて肯定判定をする機能、第 8 4 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 7 1 7 にて肯定判定をする機能、第 8 5 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 8 1 2 にて肯定判定をする機能、第 8 6 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S C 1 1 3 にて肯定判定をする機能）と、

30

動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作（設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段（主側 CPU 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 w 1 乃至 w 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 0 7 8 】

特徴 w 7 によれば、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第 1 設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

40

【 1 2 0 7 9 】

特徴 w 8 . 前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 7 0 8 、ステップ S 8 7 0 9 及びステップ S 9 1 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 w 1 乃至 w 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 0 8 0 】

特徴 w 8 によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴 w 1 の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。

50

## 【 1 2 0 8 1 】

なお、特徴 w 1 ~ w 8 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

## 【 1 2 0 8 2 】

## &lt; 特徴 x 群 &gt;

特徴 x 1 . 所定表示手段 ( 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) と、当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段 ( 主側 C P U 6 3 における第 2 タイマ割込み処理を実行する機能 ) と、動作電力の供給が開始されて供給開始後状況が終了した後に遊技を進行させるための処理を実行する手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 の処理を実行する機能 ) と、を備え、前記所定表示制御手段は、前記供給開始後状況において、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段 ( 第 6 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 5 の処理を実行する機能、第 8 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 7 1 3 及びステップ S B 7 2 2 の処理を実行する機能 ) を備え、前記所定表示手段にて前記チェック用表示が行われている状況において前記遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延状況 ( 第 6 8 実施形態ではステップ S 9 4 0 6 にて否定判定をしている状況、第 8 4 実施形態では主側 C P U 6 3 にてステップ S B 7 1 5 及びステップ S B 7 2 4 の処理が実行されている状況 ) が生じ得る構成であることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 0 8 3 】

特徴 x 1 によれば、動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が所定表示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。この場合に、チェック用表示が行われている状況においては遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延状況が生じ得る。これにより、遊技を進行させるための処理が開始される前に、所定表示手段におけるチェック用表示を確認する機会を担保することが可能となる。また、遅延状況が生じることにより遊技を進行させるための処理が開始される前に各種機器の初期設定を完了させることが可能となる。そして、

この遅延状況を利用して所定表示手段にてチェック用表示を行わせることが可能となる。

【12084】

特徴×2．前記所定表示手段における前記チェック用表示が行われている状況においては前記遅延状況となるようにする手段（第68実施形態では主側CPU63におけるステップS9406の処理を実行する機能、第84実施形態では主側CPU63におけるステップSB715及びステップSB724の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴×1に記載の遊技機。

【12085】

特徴×2によれば、チェック用表示が行われている状況においては遅延状況であるため、チェック用表示が行われている途中で遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【12086】

特徴×3．動作電力の供給が開始された場合に第1開始状況であることに基づいて前記所定表示手段にて前記チェック用表示が行われている状況において前記遅延状況となり、動作電力の供給が開始された場合に第2開始状況であることに基づいて前記所定表示手段にて前記チェック用表示が行われている状況において前記遅延状況とならないことを特徴とする特徴×1又は×2に記載の遊技機。

【12087】

特徴×3によれば、第1開始状況である場合には所定表示手段にてチェック用表示が行われている状況において遅延状況となることでチェック用表示が行われている途中で遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となり、第2開始状況である場合には所定表示手段にてチェック用表示が行われている状況において遅延状況とならないようにすることで遊技を進行させるための処理の開始タイミングが極端に遅くならないようにすることが可能となる。

20

【12088】

特徴×4．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側CPU63における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

30

前記第1開始状況は前記供給開始後状況において前記所定の設定関連処理が実行されない状況であり、

前記第2開始状況は前記供給開始後状況において前記所定の設定関連処理が実行される状況であることを特徴とする特徴×3に記載の遊技機。

【12089】

特徴×4によれば、所定の設定関連処理が実行される場合には所定の期間を要するため、遊技を進行させるための処理が開始される前に各種機器の初期設定を完了させることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が実行される場合には所定表示手段にてチェック用表示が行われている状況において遅延状況とならないようにすることにより、所定の設定関連処理が実行された状況において遊技を進行させるための処理の開始が極端に遅くならないようにすることが可能となる。

40

【12090】

特徴×5．前記設定関連実行手段は、

動作電力の供給が開始される場合に第1設定関連操作（設定キー挿入部68aのON操作及びリセットボタン68cの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB114にて肯定判定をする機能、第83実施形態では主側CPU63におけるステップSB614にて肯定判定をする機能、第84実施形態では主側CPU63におけるステップ

50

S B 7 1 7 にて肯定判定をする機能、第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 1 2 にて肯定判定をする機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 1 3 にて肯定判定をする機能)と、

動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作(設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作)が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段(主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能)と、を備えていることを特徴とする特徴 x 4 に記載の遊技機。

#### 【12091】

特徴 x 5 によれば、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第 1 設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

10

#### 【12092】

特徴 x 6 . 前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段(主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 7 0 8、ステップ S 8 7 0 9 及びステップ S 9 1 0 7 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 x 1 乃至 x 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

#### 【12093】

特徴 x 6 によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴 x 1 の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。

20

#### 【12094】

なお、特徴 x 1 ~ x 6 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

40

#### 【12095】

上記特徴 w 群及び上記特徴 x 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

50

## 【 1 2 0 9 6 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

## 【 1 2 0 9 7 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

## 【 1 2 0 9 8 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定表示手段における表示が正確に行われているか否かを確認することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

## 【 1 2 0 9 9 】

## &lt; 特徴 y 群 &gt;

特徴 y 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第 8 1 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 3 1 1 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 9 1 5 の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第 8 1 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 1 1 4 にて肯定判定をする機能、第 8 3 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 6 1 4 にて肯定判定をする機能、第 8 4 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 7 1 7 にて肯定判定をする機能、第 8 5 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 8 1 2 にて肯定判定をする機能、第 8 6 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S C 1 1 3 にて肯定判定をする機能）と、

前記使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理を実行する設定監視手段（第 8 1 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 1 0 6 の処理を実行する機能、第 8 3 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 6 0 6 の処理を実行する機能、第 8 4 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 7 0 5 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 8 0 6 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S C 1 0 6 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理（第 8 1 実施形態ではステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2、第 8 3 実施形態ではステップ S B 6 0 1 ~ ステップ S B 6 2 2、第 8 4 実施形態ではステップ S B 7 0 1 ~ ステップ S B 7 2 9、第 8 5 実施形態ではステップ S B 8 0 1 ~ ステップ S B 8 1 8 及びステップ S B 8 2 3 ~ ステップ S B 8 2 6、第 8 6 実施形態ではステップ S C 1 0 1 ~ ステップ S C 1 2 0 及びステップ S C 1 2 5 ~ ステップ S C 1 2 8）に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 1 0 0 】

特徴 y 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象とな

10

20

30

40

50

る設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。また、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれているため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【12101】

特徴 y 2 . 前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が終了した後においても監視契機が発生する度に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴 y 1 に記載の遊技機。

10

【12102】

特徴 y 2 によれば、供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であることを特定し易くなる。

【12103】

特徴 y 3 . 定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側 CPU 63 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記割込み処理に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする特徴 y 2 に記載の遊技機。

【12104】

特徴 y 3 によれば、定期的に起動される度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であるか否かの監視の実行頻度を高めることが可能となる。

20

【12105】

特徴 y 4 . 前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第 8 1 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S B 1 1 9 の処理を実行する機能、第 8 3 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S B 6 1 9 の処理を実行する機能、第 8 4 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S B 7 2 6 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S B 8 2 3 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S C 1 2 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 y 1 乃至 y 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【12106】

特徴 y 4 によれば、使用対象の設定値が異常であることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【12107】

特徴 y 5 . 前記設定可能状況が発生したことに基づいて前記規制状態を解除する手段（第 8 1 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S B 3 0 3 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S B 9 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 y 4 に記載の遊技機。

40

【12108】

特徴 y 5 によれば、使用対象の設定値が異常である状況の解除に際して使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

【12109】

特徴 y 6 . 前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴 y 4 又は y 5 に記載の遊技機。

【12110】

特徴 y 6 によれば、使用対象の設定値が異常であることで所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能とな

50



る。

【 1 2 1 1 1 】

特徴 y 7 . 前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 y 4 乃至 y 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 1 1 2 】

特徴 y 7 によれば、使用対象の設定値が異常であることで所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【 1 2 1 1 3 】

特徴 y 8 . 前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理 ( ステップ S 8 9 0 1 ) が含まれていることを特徴とする特徴 y 7 に記載の遊技機。

【 1 2 1 1 4 】

特徴 y 8 によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【 1 2 1 1 5 】

特徴 y 9 . 前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段 ( 第 8 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 1 2 1 の処理を実行する機能、第 8 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 6 2 1 の処理を実行する機能、第 8 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 7 2 8 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 2 5 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 2 7 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 y 1 乃至 y 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 1 1 6 】

特徴 y 9 によれば、使用対象の設定値が異常であることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、使用対象の設定値が異常となった場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【 1 2 1 1 7 】

なお、特徴 y 1 ~ y 9 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D

10

20

30

40

50

U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 2 1 1 8 】

上記特徴 y 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 1 2 1 1 9 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

10

【 1 2 1 2 0 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

20

【 1 2 1 2 1 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の管理を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 2 1 2 2 】

< 特徴 z 群 >

特徴 z 1 . 動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域 ( 特定制御用のワークエリア 2 2 1 ) に記憶された情報に関して所定異常が発生しているか否かを監視する所定監視手段 ( 第 6 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 0 6 及びステップ S 7 9 0 9 の処理を実行する機能、第 6 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 0 7 及びステップ S 8 8 1 0 の処理を実行する機能、第 6 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 4 0 8 及びステップ S 9 4 1 1 の処理を実行する機能、第 6 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 5 0 6 及びステップ S 9 5 0 9 の処理を実行する機能、第 7 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 9 9 0 5 及びステップ S 9 9 0 8 の処理を実行する機能、第 7 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 4 0 6 及びステップ S A 4 0 9 の処理を実行する機能、第 7 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 9 0 7 及びステップ S A 9 1 0 の処理を実行する機能、第 8 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 1 0 4 ~ ステップ S B 1 0 6 の処理を実行する機能、第 8 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 6 0 4 ~ ステップ S B 6 0 6 の処理を実行する機能、第 8 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 7 0 3 ~ ステップ S B 7 0 5 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 0 4 ~ ステップ S B 8 0 6 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 0 4 ~ ステップ S C 1 0 6 の処理を実行する機能 ) と、

30

40

当該所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段 ( 第 6 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 7 9 1 0 の処理を実行する機能、第 6 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 8 1 1 の処理を実行する機能、第

50

6 8 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 4 1 2 の処理を実行する機能、第  
6 9 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 5 1 0 の処理を実行する機能、第  
7 4 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 9 9 0 9 の処理を実行する機能、第  
7 7 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 4 1 0 の処理を実行する機能、第  
7 8 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 9 1 1 の処理を実行する機能、第  
8 1 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 1 1 9 の処理を実行する機能、第  
8 3 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 6 1 9 の処理を実行する機能、第  
8 4 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 7 2 6 の処理を実行する機能、第  
8 5 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 8 2 3 の処理を実行する機能、第  
8 6 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S C 1 2 5 の処理を実行する機能)と

10

、  
前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段(第 6  
5 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 2 0 1 ~ ステップ S 8 2 0 6 の処理  
を実行する機能、第 6 7 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S 8 9 0 1 ~ ステ  
ップ S 8 9 0 5 の処理を実行する機能、第 7 4 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステ  
ップ S A 1 0 1 ~ ステップ S A 1 0 6 の処理を実行する機能)と、を備えていることを特  
徴とする遊技機。

【1 2 1 2 3】

特徴 z 1 によれば、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生している  
ことを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、  
所定異常が発生しているにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能  
となる。また、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制されている状況  
であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態  
であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

20

【1 2 1 2 4】

特徴 z 2 . 前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理(第 6 5 実  
施形態ではステップ S 8 2 0 1、第 6 7 実施形態ではステップ S 8 9 0 1、第 7 4 実施形  
態ではステップ S A 1 0 2)が含まれていることを特徴とする特徴 z 1 に記載の遊技機。

【1 2 1 2 5】

特徴 z 2 によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態にお  
いて停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

30

【1 2 1 2 6】

特徴 z 3 . 前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止さ  
れたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを  
特徴とする特徴 z 1 又は z 2 に記載の遊技機。

【1 2 1 2 7】

特徴 z 3 によれば、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制された状  
態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【1 2 1 2 8】

特徴 z 4 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値  
を設定する設定手段(第 8 1 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 3 1 1 の  
処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 9 1 5 の  
処理を実行する機能)と、

40

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況(設定値更新処理が  
実行される状況)となるようにする状況発生手段(第 8 1 実施形態では主側 CPU 6 3 に  
おけるステップ S B 1 1 4 にて肯定判定をする機能、第 8 3 実施形態では主側 CPU 6 3  
におけるステップ S B 6 1 4 にて肯定判定をする機能、第 8 4 実施形態では主側 CPU 6  
3 におけるステップ S B 7 1 7 にて肯定判定をする機能、第 8 5 実施形態では主側 CPU  
6 3 におけるステップ S B 8 1 2 にて肯定判定をする機能、第 8 6 実施形態では主側 CP  
U 6 3 におけるステップ S C 1 1 3 にて肯定判定をする機能)と、を備えていることを特

50

徴とする特徴 z 1 乃至 z 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 1 2 9 】

特徴 z 4 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生している場合には設定値に関しても異常が発生している可能性がある。これに対して、上記特徴 z 1 の構成を備え、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、設定値に関して異常が発生している可能性があるにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【 1 2 1 3 0 】

特徴 z 5 . 前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段 ( 第 8 1 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 1 2 1 の処理を実行する機能、第 8 3 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 6 2 1 の処理を実行する機能、第 8 4 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 7 2 8 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 8 2 5 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S C 1 2 7 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 z 4 に記載の遊技機。

【 1 2 1 3 1 】

特徴 z 5 によれば、所定異常が発生していることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、所定異常となった場合には設定値の設定を行うように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

20

【 1 2 1 3 2 】

特徴 z 6 . 前記設定可能状況が発生したことに基づいて前記規制状態を解除する手段 ( 第 8 1 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 3 0 3 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ S B 9 0 4 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 z 4 又は z 5 に記載の遊技機。

【 1 2 1 3 3 】

特徴 z 6 によれば、所定異常が発生している状況の解除に際して使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

30

【 1 2 1 3 4 】

なお、特徴 z 1 ~ z 6 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R

40

50

1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 2 1 3 5 】

< 特徴 D A 群 >

特徴 D A 1 . 動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域 ( 特定制御用のワークエリア 2 2 1 ) に記憶された情報に関して所定異常が発生しているか否かを監視する所定監視手段 ( 第 8 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 1 0 4 ~ ステップ S B 1 0 6 の処理を実行する機能、第 8 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 6 0 4 ~ ステップ S B 6 0 6 の処理を実行する機能、第 8 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 7 0 3 ~ ステップ S B 7 0 5 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 0 4 ~ ステップ S B 8 0 6 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 0 4 ~ ステップ S C 1 0 6 の処理を実行する機能 ) と、

当該所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定された場合、動作電力の供給開始時の処理の実行内容が、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されなかった場合とは異なる実行内容となるようにする規制手段 ( 第 8 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 1 1 9 の処理を実行する機能、第 8 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 6 1 9 の処理を実行する機能、第 8 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 7 2 6 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 2 3 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 2 5 の処理を実行する機能 ) と、

前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技機の外部に特定出力を行う特定出力手段 ( 第 8 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 1 2 2 の処理を実行する機能、第 8 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 6 2 2 の処理を実行する機能、第 8 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 7 2 9 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 2 6 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 2 8 の処理を実行する機能 ) と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 2 1 3 6 】

特徴 D A 1 によれば、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には動作電力の供給開始時の処理の実行内容が所定異常の発生していない場合とは異なる実行内容となるため、所定異常が発生しているにも関わらず通常通りに処理が進行してしまわないようにすることが可能となる。また、所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて遊技機の外部に特定出力が行われる。これにより、所定異常が発生していることに対処するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【 1 2 1 3 7 】

特徴 D A 2 . 前記特定出力手段は、前記所定異常とは異なる事象が発生していることが特定された場合にも遊技機の外部に前記特定出力を行うことを特徴とする特徴 D A 1 に記載の遊技機。

【 1 2 1 3 8 】

特徴 D A 2 によれば、所定異常とは異なる事象が発生した場合にも遊技機の外部に特定出力が行われる。これにより、特定出力を行うための構成を兼用することが可能となる。

【 1 2 1 3 9 】

特徴 D A 3 . 前記特定出力手段は、前記所定異常が発生している状況において動作電

10

20

30

40

50

力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合に前記所定異常が発生している場合には遊技機の外部に前記特定出力を行うことを特徴とする特徴 D A 1 又は D A 2 に記載の遊技機。

【 1 2 1 4 0 】

特徴 D A 3 によれば、所定異常が発生している状況においては動作電力の供給が再開される度に遊技機の外部に特定出力を行うことが可能となる。これにより、所定異常が発生していることを遊技ホールの管理者に認識させ易くなる。

【 1 2 1 4 1 】

特徴 D A 4 . 前記規制手段は、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とすることを特徴とする特徴 D A 1 乃至 D A 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【 1 2 1 4 2 】

特徴 D A 4 によれば、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、所定異常が発生しているにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 2 1 4 3 】

特徴 D A 5 . 前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段 ( 第 6 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 2 0 1 ~ ステップ S 8 2 0 6 の処理を実行する機能、第 6 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する機能、第 7 4 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S A 1 0 1 ~ ステップ S A 1 0 6 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 D A 4 に記載の遊技機。

20

【 1 2 1 4 4 】

特徴 D A 5 によれば、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【 1 2 1 4 5 】

特徴 D A 6 . 前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理 ( 第 6 5 実施形態ではステップ S 8 2 0 1 、第 6 7 実施形態ではステップ S 8 9 0 1 、第 7 4 実施形態ではステップ S A 1 0 2 ) が含まれていることを特徴とする特徴 D A 5 に記載の遊技機。

30

【 1 2 1 4 6 】

特徴 D A 6 によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【 1 2 1 4 7 】

特徴 D A 7 . 前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴 D A 4 乃至 D A 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【 1 2 1 4 8 】

特徴 D A 7 によれば、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【 1 2 1 4 9 】

特徴 D A 8 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 ( 第 8 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 3 1 1 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 9 1 5 の処理を実行する機能 ) と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況 ( 設定値更新処理が

50

実行される状況)となるようにする状況発生手段(第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB114にて肯定判定をする機能、第83実施形態では主側CPU63におけるステップSB614にて肯定判定をする機能、第84実施形態では主側CPU63におけるステップSB717にて肯定判定をする機能、第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB812にて肯定判定をする機能、第86実施形態では主側CPU63におけるステップSC113にて肯定判定をする機能)と、を備えていることを特徴とする特徴DA4乃至DA7のいずれか1に記載の遊技機。

【12150】

特徴DA8によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生している場合には設定値に関しても異常が発生している可能性がある。これに対して、上記特徴DA1の構成を備え、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には動作電力の供給開始時の処理の実行内容が所定異常の発生していない場合とは異なる実行内容となるため、設定値に関して異常が発生している可能性があるにも関わらず通常通りに処理が進行してしまわないようにすることが可能となる。また、所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて遊技機の外部に特定出力が行われるため、設定値に関して異常が発生している可能性があることに対処するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【12151】

特徴DA9、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段(第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB121の処理を実行する機能、第83実施形態では主側CPU63におけるステップSB621の処理を実行する機能、第84実施形態では主側CPU63におけるステップSB728の処理を実行する機能、第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB825の処理を実行する機能、第86実施形態では主側CPU63におけるステップSC127の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴DA8に記載の遊技機。

【12152】

特徴DA9によれば、所定異常が発生していることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、所定異常となった場合には設定値の設定を行うように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【12153】

特徴DA10、前記規制手段は、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とするものであり、

本遊技機は、前記設定可能状況が発生したに基づいて前記規制状態を解除する手段(第81実施形態では主側CPU63におけるステップSB303の処理を実行する機能、第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB904の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴DA8又はDA9に記載の遊技機。

【12154】

特徴DA10によれば、所定異常が発生している状況の解除に際して使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

【12155】

なお、特徴DA1～DA10の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、

10

20

30

40

50

特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

#### 【 1 2 1 5 6 】

< 特徴 D B 群 >

20

特徴 D B 1、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を開始する手段（第 8 1 実施形態ではステップ S B 1 0 1 ~ ステップ S B 1 2 2、第 8 3 実施形態ではステップ S B 6 0 1 ~ ステップ S B 6 2 2、第 8 4 実施形態ではステップ S B 7 0 1 ~ ステップ S B 7 2 9、第 8 5 実施形態ではステップ S B 8 0 1 ~ ステップ S B 8 1 8 及びステップ S B 8 2 3 ~ ステップ S B 8 2 6、第 8 6 実施形態ではステップ S C 1 0 1 ~ ステップ S C 1 2 0 及びステップ S C 1 2 5 ~ ステップ S C 1 2 8）と、

定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 における第 1 タイマ割込み処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

30

前記動作電力の供給開始時の処理の一部の処理として、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理において前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記割込み処理の実行が禁止されている状態から前記割込み処理の実行が許可される状態に設定する許可設定手段（第 8 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 2 0 1 又はステップ S B 3 0 1 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 9 0 1 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

40

#### 【 1 2 1 5 7 】

特徴 D B 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、設定値に関する所定の設定関連処理は動作電力の供給開始時の処理の一部の処理として実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

#### 【 1 2 1 5 8 】

この場合に、動作電力の供給開始時の処理において所定の設定関連処理が実行される場合に割込み処理の実行が禁止されている状態から許可される状態となる。つまり、動作電力の供給開始時の処理においては基本的に割込み処理の実行を禁止する一方、所定の設定

50



関連処理においては割込み処理が割り込んで起動され得ることとなる。動作電力の供給開始時の処理においては基本的に割込み処理の実行を禁止することで動作電力の供給開始時の処理が完了するまでに要する時間を短縮することが可能となる。その一方、所定の設定関連処理では設定値に関する処理が実行されるため処理が完了するまでに要する時間が長くなることが想定され、このような所定の設定関連処理が実行されている状況においては割込み処理の実行を許可することで処理の実行態様を好適なものとするのが可能となる。

【 1 2 1 5 9 】

特徴 D B 2 . 前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理において終了契機操作が行われたことに基づいて当該所定の設定関連処理を終了させることを特徴とする特徴 D B 1 に記載の遊技機。

10

【 1 2 1 6 0 】

特徴 D B 2 によれば、所定の設定関連処理は終了契機操作が行われるまで継続されるため、処理が完了するまでに要する時間が長くなり易い。この場合に、上記特徴 D B 1 の構成を備え、所定の設定関連処理が実行されている状況においては割込み処理の実行が許可されるため、処理の実行態様を好適なものとするのが可能となる。

【 1 2 1 6 1 】

特徴 D B 3 . 前記所定の設定関連処理が終了する場合に前記割込み処理の実行が許可されている状態から前記割込み処理の実行が禁止される状態に設定する禁止設定手段（第 8 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 2 0 6 又はステップ S B 3 1 2 の処理を実行する機能、第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 9 1 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D B 1 又は D B 2 に記載の遊技機。

20

【 1 2 1 6 2 】

特徴 D B 3 によれば、所定の設定関連処理が終了する場合には割込み処理の実行が再度禁止される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において割込み処理の実行が許可される期間を、所定の設定関連処理が実行されている期間に制限することが可能となる。

【 1 2 1 6 3 】

特徴 D B 4 . 前記割込み処理に停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップ S 8 9 0 1 ）が含まれていることを特徴とする特徴 D B 1 乃至 D B 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 1 2 1 6 4 】

特徴 D B 4 によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、所定の設定関連処理が完了するまでに要する時間が長くなり得る構成であったとしても、所定の設定関連処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【 1 2 1 6 5 】

特徴 D B 5 . 前記割込み処理に遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 0 7 ~ ステップ S 8 9 2 0 ）が含まれており、前記所定の設定関連処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、

40

前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴 D B 4 に記載の遊技機。

【 1 2 1 6 6 】

特徴 D B 5 によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行う構成において、所定の設定関連処理が実行されている状況において割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が

50

実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 2 1 6 7 】

特徴 DB 6 . 前記設定関連実行手段は、

動作電力の供給が開始される場合に第 1 設定関連操作（設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作）が行われたことに基づいて、前記所定の設定関連処理として前記使用対象となる設定値が変更され得る変更可能処理を実行する手段（主側 CPU 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作（設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作）が行われたことに基づいて、前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値が報知されるようにするための設定報知処理を実行する手段（主側 CPU 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

前記許可設定手段は、前記動作電力の供給開始時の処理において前記変更可能処理が行われる場合に前記割込み処理の実行が禁止されている状態から前記割込み処理の実行が許可される状態に設定するものであって、前記動作電力の供給開始時の処理において前記設定報知処理が行われる場合に前記割込み処理の実行が禁止されている状態から前記割込み処理の実行が許可される状態に設定するものであることを特徴とする特徴 DB 1 乃至 DB 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 1 6 8 】

特徴 DB 6 によれば、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第 1 設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第 2 設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

【 1 2 1 6 9 】

なお、特徴 DB 1 ~ DB 6 の構成に対して、特徴 DA 1 ~ DA 1 5、特徴 DB 1 ~ DB 7、特徴 DC 1 ~ DC 5、特徴 DD 1 ~ DD 1 0、特徴 DE 1 ~ DE 6、特徴 DF 1 ~ DF 3、特徴 DG 1 ~ DG 1 8、特徴 DH 1 ~ DH 7、特徴 DI 1 ~ DI 9、特徴 DJ 1 ~ DJ 4、特徴 DK 1 ~ DK 7、特徴 DL 1 ~ DL 2 0、特徴 DM 1 ~ DM 7、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 1 1、特徴 DP 1 ~ DP 1 2、特徴 DQ 1 ~ DQ 5、特徴 DR 1 ~ DR 1 7、特徴 DS 1 ~ DS 8、特徴 DT 1 ~ DT 1 3、特徴 DU 1 ~ DU 8、特徴 DV 1 ~ DV 6、特徴 DW 1 ~ DW 1 1、特徴 DX 1 ~ DX 1 1、特徴 DY 1 ~ DY 1 1、特徴 DZ 1 ~ DZ 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 DA 1 ~ DA 1 0、特徴 DB 1 ~ DB 6、特徴 DC 1 ~ DC 1 3、特徴 DD 1 ~ DD 9、特徴 DE 1 ~ DE 5、特徴 DF 1 ~ DF 9、特徴 DG 1 ~ DG 1 0、特徴 DH 1 ~ DH 1 1、特徴 DI 1 ~ DI 8、特徴 DJ 1 ~ DJ 1 4、特徴 DK 1 ~ DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 1 1、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、特徴 DR 1 ~ DR 8、特徴 DS 1 ~ DS 3、特徴 DT 1 ~ DT 4、特徴 DU 1 ~ DU 1 0、特徴 DV 1 ~ DV 5、特徴 DW 1 ~ DW 9、特徴 DX 1 ~ DX 4、特徴 DY 1 ~ DY 1 1、特徴 DZ 1 ~ DZ 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 2 1 7 0 】

上記特徴 z 群、上記特徴 DA 群及び上記特徴 DB 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 1 7 1 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

## 【 1 2 1 7 2 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

## 【 1 2 1 7 3 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

## 【 1 2 1 7 4 】

## &lt; 特徴 D C 群 &gt;

特徴 D C 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が開始された場合に、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 0 8 にて肯定判定をする機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 0 8 及びステップ S C 1 1 6 にて肯定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 1 7 5 】

特徴 D C 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、所定の設定関連処理が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 2 1 7 6 】

特徴 D C 2 . 前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が開始された場合であっても前記所定の設定関連処理が実行される場合には前記規制状態としないことを特徴とする特徴 D C 1 に記載の遊技機。

## 【 1 2 1 7 7 】

特徴 D C 2 によれば、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 1 7 8 】

特徴 D C 3 . 前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 0 1 ~ ステップ S 8 9 0 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D C 1 又は D C 2 に記載の遊技機。

## 【 1 2 1 7 9 】

特徴 D C 3 によれば、所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

## 【 1 2 1 8 0 】

特徴 D C 4 . 前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップ S 8 9 0 1 ）が含まれていることを特徴とする特徴 D C 3 に記載の遊技機。

10

## 【 1 2 1 8 1 】

特徴 D C 4 によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

## 【 1 2 1 8 2 】

特徴 D C 5 . 前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴 D C 1 乃至 D C 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 2 1 8 3 】

特徴 D C 5 によれば、所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

20

## 【 1 2 1 8 4 】

特徴 D C 6 . 前記規制状態となったことに基づいて、前記所定の設定関連処理が実行される状況とすべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 2 5 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 2 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D C 1 乃至 D C 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 2 1 8 5 】

特徴 D C 6 によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合には所定の設定関連処理を再度実行すべきことを遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

30

## 【 1 2 1 8 6 】

特徴 D C 7 . 前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が開始された場合であっても特定関連操作（設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作）が行われたことに基づいて前記規制状態としないことを特徴とする特徴 D C 1 乃至 D C 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 2 1 8 7 】

特徴 D C 7 によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作を行うことで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

40

## 【 1 2 1 8 8 】

特徴 D C 8 . 前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴 D C 7 に記載の遊技機。

## 【 1 2 1 8 9 】

特徴 D C 8 によれば、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

50

## 【 1 2 1 9 0 】

特徴 D C 9 . 前記特定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部 6 8 a ）が設定キーにより所定対応状態（O N 操作された状態）とされていることと、他の所定操作（リセットボタン 6 8 c の押圧操作）が行われていることとを含み、

前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、前記他の所定操作が行われていなくても前記設定キー挿入部が前記所定対応状態であることに基づいて前記規制状態としないことを特徴とする特徴 D C 8 に記載の遊技機。

## 【 1 2 1 9 1 】

特徴 D C 9 によれば、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われていなかったとしても設定キー挿入部が所定対応状態とされていることで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の設定関連処理の実行途中で動作電力の供給が停止された場合において設定キー挿入部は所定対応状態であるものの他の所定操作を行うことなく電源の O N 操作を行った場合であっても所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 2 1 9 2 】

特徴 D C 1 0 . 動作電力の供給が開始される場合に前記他の所定操作が行われていない状況で前記設定キー挿入部が前記所定対応状態とされたことに基づいて、前記設定値に関する別関連処理を実行する別関連実行手段（主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D C 9 に記載の遊技機。

## 【 1 2 1 9 3 】

特徴 D C 1 0 によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給の再開に際して別関連処理を実行させるための操作を行うことで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 2 1 9 4 】

特徴 D C 1 1 . 前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記他の所定操作が行われていない状況で前記設定キー挿入部が前記所定対応状態とされたことに基づいて、前記別関連処理が実行されることなく前記所定の設定関連処理が実行されることを特徴とする特徴 D C 1 0 に記載の遊技機。

## 【 1 2 1 9 5 】

特徴 D C 1 1 によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に別関連処理を実行させるための操作が行われた場合には別関連処理ではなく所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

## 【 1 2 1 9 6 】

特徴 D C 1 2 . 前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理であり、

前記別関連処理は、前記使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴 D C 1 1 に記載の遊技機。

## 【 1 2 1 9 7 】

特徴 D C 1 2 によれば、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された場合、その後の動作電力の供給の再開に際して、使用対象となる設定値を報知するための処理よりも使用対象となる設定値を変更するための処理の実行を優先させることが可能となる。

## 【 1 2 1 9 8 】

特徴 D C 1 3 . 前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理であることを特徴とする特徴 D C 1 乃至 D C 1 2 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 1 9 9 】

特徴 D C 1 3 によれば、使用対象となる設定値を変更するための処理の途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、設定値の変更が完了していない状況であるにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。

## 【 1 2 2 0 0 】

なお、特徴 D C 1 ~ D C 1 3 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

## 【 1 2 2 0 1 】

## &lt; 特徴 D D 群 &gt;

特徴 D D 1、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作及びリセットボタン 6 8 c の押圧操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定関連操作（設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の別関連処理を実行する別関連実行手段（主側 C P U 6 3 における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 0 8 にて肯定判定をする機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 0 8 及びステップ S C 1 1 6 にて肯定判定をする機能）と、を備え、

当該規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであって、前記所定の設定関連処理を完了する

前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後動作電力の供給が開始された場合に前記所定関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであることを特徴とする遊技機。

【12202】

特徴 DD1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、所定の設定関連処理が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【12203】

また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われることで所定進行処理の実行が規制されない。これにより、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【12204】

また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して所定関連操作が行われた場合にも所定進行処理の実行が規制されない。これにより、設定値に関連する処理を実行させるための操作が行われた場合には所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

20

【12205】

特徴 DD2、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が開始される場合に前記所定関連操作が行われたことに基づいて、前記別関連処理が実行されることなく前記所定の設定関連処理が実行されることを特徴とする特徴 DD1に記載の遊技機。

【12206】

特徴 DD2によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に別関連処理を実行させるための操作が行われた場合には別関連処理ではなく所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

30

【12207】

特徴 DD3、前記特定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部68a）が設定キーにより所定対応状態（ON操作された状態）とされていることと、他の所定操作（リセットボタン68cの押圧操作）が行われていることを含み、

前記所定関連操作には、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態とされていることを含み、前記他の所定操作が行われていることを含まないことを特徴とする特徴 DD2に記載の遊技機。

【12208】

特徴 DD3によれば、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われていなかったとしても設定キー挿入部が所定対応状態とされていることで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の設定関連処理の実行途中で動作電力の供給が停止された場合において設定キー挿入部は所定対応状態であるものの他の所定操作を行うことなく電源のON操作を行った場合であっても所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

40

【12209】

特徴 DD4、前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理であり、

前記別関連処理は、前記使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴

50

とする特徴 DD 1 乃至 DD 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【12210】

特徴 DD 4 によれば、使用対象となる設定値を変更するための処理の途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、設定値の変更が完了していない状況であるにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。また、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際して、使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理が実行されるようにするための操作が行われた場合だけではなく、使用対象となる設定値を報知するための処理が実行されるようにするための操作が行われた場合にも所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

10

【12211】

特徴 DD 5 . 前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8901 ~ ステップ S 8905 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 DD 1 乃至 DD 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【12212】

特徴 DD 5 によれば、所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

20

【12213】

特徴 DD 6 . 前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップ S 8901）が含まれていることを特徴とする特徴 DD 5 に記載の遊技機。

【12214】

特徴 DD 6 によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【12215】

特徴 DD 7 . 前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴 DD 1 乃至 DD 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【12216】

特徴 DD 7 によれば、所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【12217】

特徴 DD 8 . 前記規制状態となったことに基づいて、前記所定の設定関連処理が実行される状況とすべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第 85 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S B 825 の処理を実行する機能、第 86 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ S C 127 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 DD 1 乃至 DD 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【12218】

特徴 DD 8 によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合には所定の設定関連処理を再度実行すべきことを遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【12219】

特徴 DD 9 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 503 及びステップ S 504 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部 68a の ON 操作及びリセットボタン 68c の押圧操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所

50



定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側CPU63における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が開始された場合に、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB808にて肯定判定をする機能、第86実施形態では主側CPU63におけるステップSC108及びステップSC116にて肯定判定をする機能）と、を備え、

前記特定関連操作には、第1関連操作（設定キー挿入部68aのON操作）と第2関連操作（リセットボタン68cの押圧操作）とを含み、

前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後動作電力の供給が開始された場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであって、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後動作電力の供給が開始された場合に前記第1関連操作及び前記第2関連操作のうち前記第1関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであることを特徴とする遊技機。

【12220】

特徴DD9によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、所定の設定関連処理が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【12221】

また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われることで所定進行処理の実行が規制されない。これにより、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【12222】

また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して第1関連操作が行われていれば所定進行処理の実行が規制されない。これにより、所定の設定関連処理を実行させるための一部の操作が行われた場合には所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【12223】

なお、特徴DD1～DD9の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴D

H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 2 2 2 4 】

< 特徴 D E 群 >

特徴 D E 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能 ) と、

動作電力の供給が開始される場合に所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況 ( 設定値更新処理が実行される状況 ) となるようにする状況発生手段 ( 第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 8 1 2 にて肯定判定をする機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 1 3 にて肯定判定をする機能 ) と、

前記所定対応操作手段が操作されているか否かを特定する操作特定手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 9 1 0 の処理を実行する機能 ) と、

当該操作特定手段により前記所定対応操作手段が操作されていないことが特定された場合に記憶状態が非操作対応状態となり、前記操作特定手段により前記所定対応操作手段が操作されていることが特定された場合に記憶状態が操作対応状態となる操作対応記憶手段 ( O F F 確認フラグ 3 6 1 ) と、

前記設定可能状況において前記操作対応記憶手段の記憶状態が前記非操作対応状態である状況で、前記所定対応操作手段が操作されていることが前記操作特定手段により特定されたことに基づいて、選択対象となる設定値を変更させる選択対象変更手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 9 1 4 の処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対象となっている設定値が前記使用対象となる設定値である構成であり、

本遊技機は、前記設定可能状況が開始される場合又は前記設定可能状況が開始された場合に前記操作対応記憶手段の記憶状態を前記操作対応状態に設定する状態設定手段 ( 第 8 5 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 9 0 1 の処理を実行する機能、第 8 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 1 1 4 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 1 2 2 2 5 】

特徴 D E 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更することが可能となる設定可能状況を生じさせるためには所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われた状態で電源の O N 操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、設定可能状況を生じさせるために操作される所定対応操作手段が操作されたことに基づいて選択対象の設定値が変更されるため、設定値を変更するために必要な操作手段の数を抑えることが可能となる。また、設定可能状況においては操作対応記憶手段の記憶状態が非操作対応状態である状況で所定対応操作手段が操作されていることが特定されたことに基づいて選択対象となる設定値が変更されるため、所定対応操作手段の 1 回の操作に対して選択対象となる設定値の変更が複数回発生してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【 1 2 2 2 6 】

この場合に、設定可能状況が開始される場合又は設定可能状況が開始された場合に操作

10

20

30

40

50

対応記憶手段の記憶状態が操作対応状態に設定される。これにより、設定可能状況を生じさせるための所定対応操作手段の操作が設定可能状況の開始後においても継続された場合に、その所定対応操作手段の操作によって選択対象となる設定値の変更が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【 1 2 2 2 7 】

特徴 DE 2 . 前記状況発生手段は、前記所定対応操作手段の操作を検知する手段の検知状態が操作検知状態である場合、前記操作対応記憶手段の記憶状態に関係なく前記所定対応操作手段が操作されていると特定することを特徴とする特徴 DE 1 に記載の遊技機。

【 1 2 2 2 8 】

特徴 DE 2 によれば、特定関連操作が行われたか否かの特定に際しては所定対応操作手段が操作されていない状態から操作された状態に切り換わったか否かを特定するのではなく、所定対応操作手段が操作されているか否かを特定する構成であるため、設定可能状況が発生させるか否かを特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 1 2 2 2 9 】

特徴 DE 3 . 前記使用対象となっている設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア 3 4 1 ）と、

前記選択対象となっている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア 3 4 2 ）と、を備え、

前記選択対象変更手段は、前記設定可能状況において前記操作対応記憶手段の記憶状態が前記非操作対応状態である状況で前記操作特定手段により前記所定対応操作手段が操作されていることが特定されたことに基づいて、前記選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更するものであり、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において前記終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであることを特徴とする特徴 DE 1 又は DE 2 に記載の遊技機。

【 1 2 2 3 0 】

特徴 DE 3 によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。

【 1 2 2 3 1 】

特徴 DE 4 . 前記設定可能状況において前記選択対象となっている設定値の表示が所定の表示手段（第 1 ～ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ～ 2 0 4 ）にて行われるようにする手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S A 8 0 1 ～ ステップ S A 8 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 DE 1 乃至 DE 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 2 3 2 】

特徴 DE 4 によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。

【 1 2 2 3 3 】

特徴 DE 5 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 CPU 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（

10

20

30

40

50

設定値更新処理が実行される状況)となるようにする状況発生手段(第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB812にて肯定判定をする機能、第86実施形態では主側CPU63におけるステップSC113にて肯定判定をする機能)と、

前記所定対応操作手段が操作されているか否かを特定する操作特定手段(主側CPU63におけるステップSB910の処理を実行する機能)と、

前記設定可能状況において前記所定対応操作手段が操作されていることが前記操作特定手段により特定されたことに基づいて、選択対象となる設定値を変更させる選択対象変更手段(主側CPU63におけるステップSB914の処理を実行する機能)と、を備え、

前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対象となっている設定値が前記使用対象となる設定値である構成であり、

本遊技機は、前記設定可能状況を発生させるための動作電力の供給が開始される場合における前記所定対応操作手段の操作が、前記設定可能状況において選択対象となる設定値の変更の契機となる操作として扱われないようにする手段(第85実施形態では主側CPU63におけるステップSB901の処理を実行する機能、第86実施形態では主側CPU63におけるステップSC114の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【12234】

特徴DE5によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更することが可能となる設定可能状況を生じさせるためには所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われた状態で電源のON操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。また、設定可能状況を生じさせるために操作される所定対応操作手段が操作されたことに基づいて選択対象の設定値が変更されるため、設定値を変更するために必要な操作手段の数を抑えることが可能となる。

#### 【12235】

この場合に、設定可能状況を発生させるための動作電力の供給が開始される場合における所定対応操作手段の操作が、設定可能状況において選択対象となる設定値の変更の契機となる操作として扱われないようにされる。これにより、設定可能状況を生じさせるための所定対応操作手段の操作が設定可能状況の開始後においても継続された場合に、その所定対応操作手段の操作によって選択対象となる設定値の変更が発生してしまわないようにすることが可能となる。

#### 【12236】

なお、特徴DE1～DE5の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～D

10

20

30

40

50

N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 2 2 3 7 】

上記特徴 D C 群、上記特徴 D D 群及び上記特徴 D E 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 1 2 2 3 8 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【 1 2 2 3 9 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 1 2 2 4 0 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 2 2 4 1 】

< 特徴 D F 群 >

特徴 D F 1、特定表示手段（特図表示部 3 7 a、普図表示部 3 8 a）と、

表示記憶領域（第 1 表示データバッファ 2 7 1、第 3 表示データバッファ 2 7 3）に表示データを設定する表示データ設定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 1 5 の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 4 1 2 ~ ステップ S C 4 1 4 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、所定の記憶領域（第 8 7 実施形態におけるクリア対象エリア 3 7 1）を初期化する初期化手段（第 8 7 実施形態における主側 C P U 6 3 の第 2 R A M クリア処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示記憶領域は前記初期化手段により初期化されないことを特徴とする遊技機。

【 1 2 2 4 2 】

特徴 D F 1 によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、所定の記憶領域が初期化されたとしても特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、所定の記憶領域が初期化手段により初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能と

10

20

30

40

50

なる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【 1 2 2 4 3 】

特徴 D F 2 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 ( 第 8 7 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S C 2 1 6 の処理を実行する機能 ) を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴 D F 1 に記載の遊技機。

10

【 1 2 2 4 4 】

特徴 D F 2 によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化手段により初期化されることにより、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化手段により初期化されたとしても、特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合及び使用対象となる設定値の新たな設定が行われなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

20

【 1 2 2 4 5 】

特徴 D F 3 . 動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合 ( 主側 R A M 6 5 に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「 1 」がセットされていない状況で「 R A M クリア操作」が行われた場合 ) 、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段 ( 第 8 7 実施形態における主側 C P U 6 3 の第 1 R A M クリア処理を実行する機能 ) を備え、

30

前記表示記憶領域は前記別初期化手段により初期化されないことを特徴とする特徴 D F 2 に記載の遊技機。

【 1 2 2 4 6 】

特徴 D F 3 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には使用対象となる設定値の新たな設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、使用対象となる設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われる場合及び所定の初期化条件が成立した場合のいずれであっても、特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、設定値の新たな設定が行われた場合、設定値の新たな設定が行われなかった場合、所定の初期化条件が成立した場合及び所定の初期化条件が成立しなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

40

【 1 2 2 4 7 】

特徴 D F 4 . 前記特定表示制御手段に動作電力が供給されていない状況において、前記表示記憶領域及び前記所定の記憶領域にバックアップ電力を供給する手段 ( 電源・発射

50

制御装置 78) を備えていることを特徴とする特徴 DF 1 乃至 DF 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【12248】

特徴 DF 4 によれば、表示記憶領域及び所定の記憶領域が情報の記憶保持のために動作電力の供給が必要な構成であっても、特定表示制御手段に動作電力が供給されていない状況においては表示記憶領域及び所定の記憶領域にはバックアップ電力が供給されるため、特定表示手段に動作電力が供給されていない状況であってもこれら表示記憶領域及び所定の記憶領域において情報を記憶保持することが可能となる。

【12249】

特徴 DF 5 . 遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報 ( 大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報 ) を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段 ( 主側 CPU 63 におけるステップ S 508 の処理を実行する機能 ) と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典 ( 開閉実行モード ) を付与する特典付与手段 ( 主側 CPU 63 におけるステップ S 408 ~ ステップ S 412 の処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ ( ステップ S 507 又はステップ S 509 に選択された表示データ ) を前記表示記憶領域に設定し、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 DF 1 乃至 DF 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【12250】

特徴 DF 5 によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴 DF 1 に記載された構成を備えていることにより動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域が初期化手段により初期化されたとしても特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、所定の記憶領域が初期化手段により初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【12251】

特徴 DF 6 . 前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されることで前記特典付与情報が当該所定の記憶領域から消去される場合であっても、前記表示記憶領域は前記初期化手段により初期化されないことを特徴とする特徴 DF 5 に記載の遊技機。

【12252】

特徴 DF 6 によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域が初期化された場合には特典付与情報が所定の記憶領域から消去されることにより、動作電力の供給が停止される前に特典付与情報が所定の記憶領域に記憶されていたとしても動作電力の供給が再開された場合には当該特典付与情報が消去された状態において遊技を開始させることが可能となる。この場合に、このように特典付与情報が所定の記憶領域から消去される場合であっても、特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることを優先させることが可能となる。

## 【 1 2 2 5 3 】

特徴 D F 7 . 前記特定表示手段として、第 1 特定表示手段（特図表示部 3 7 a ）と、第 2 特定表示手段（普図表示部 3 8 a ）と、を備え、

前記表示記憶領域として、第 1 表示記憶領域（第 1 表示データバッファ 2 7 1 ）と、第 2 表示記憶領域（第 3 表示データバッファ 2 7 3 ）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、

前記第 1 表示記憶領域に表示データを設定する第 1 表示データ設定手段（特図表示部 3 7 a に関して主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 1 5 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 表示記憶領域に表示データを設定する第 2 表示データ設定手段（普図表示部 3 8 a に関して主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 1 5 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定表示制御手段は、

前記第 1 表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記第 1 特定表示手段を表示制御する第 1 特定表示制御手段（特図表示部 3 7 a に関して主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 4 1 2 ~ ステップ S C 4 1 4 の処理を実行する機能）と、

前記第 2 表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記第 2 特定表示手段を表示制御する第 2 特定表示制御手段（普図表示部 3 8 a に関して主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 4 1 2 ~ ステップ S C 4 1 4 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記第 1 表示記憶領域及び前記第 2 表示記憶領域は前記初期化手段により初期化されないことを特徴とする特徴 D F 1 乃至 D F 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 2 2 5 4 】

特徴 D F 7 によれば、第 1 特定表示手段及び第 2 特定表示手段のいずれについても動作電力の供給が開始された場合における表示内容を、所定の記憶領域が初期化手段により初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が第 1 特定表示手段及び第 2 特定表示手段のいずれの表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

## 【 1 2 2 5 5 】

特徴 D F 8 . 動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴 D F 1 乃至 D F 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 2 2 5 6 】

特徴 D F 8 によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

## 【 1 2 2 5 7 】

特徴 D F 9 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定することが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第 8 7 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S C 2 1 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定可能状況が発生する場合又は前記設定可能状況が発生した後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、

前記設定可能状況は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴 D F 8 に記載の遊技機。



## 【 1 2 2 5 8 】

特徴 D F 9 によれば、設定可能状況が発生する場合及び発生しない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

## 【 1 2 2 5 9 】

なお、特徴 D F 1 ~ D F 9 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

## 【 1 2 2 6 0 】

< 特徴 D G 群 >

特徴 D G 1、特定表示手段（特図表示部 3 7 a、普図表示部 3 8 a）と、

表示記憶領域（第 1 表示データバッファ 2 7 1、第 3 表示データバッファ 2 7 3）に表示データを設定する表示データ設定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 1 5 の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 4 1 2 ~ ステップ S C 4 1 4 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第 8 8 実施形態におけるクリア対象エリア 3 7 1）を初期化する初期化手段（第 8 8 実施形態における主側 C P U 6 3 の第 2 R A M クリア処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合のいずれにおいても前記特定表示手段に特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定する対応設定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 5 0 2、ステップ S C 5 0 3、ステップ S C 5 0 7 及びステップ S C 5 1 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 2 6 1 】

特徴 D G 1 によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにす

10

20

30

40

50

ることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【 1 2 2 6 2 】

特徴 D G 2 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第 8 8 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S C 2 1 6 の処理を実行する機能）を備え、

10

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴 D G 1 に記載の遊技機。

【 1 2 2 6 3 】

特徴 D G 2 によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

20

【 1 2 2 6 4 】

特徴 D G 3 . 動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側 R A M 6 5 に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「 1 」がセットされていない状況で「 R A M クリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第 8 8 実施形態における主側 C P U 6 3 の第 1 R A M クリア処理を実行する機能）を備え、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合にも前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴 D G 2 に記載の遊技機。

30

【 1 2 2 6 5 】

特徴 D G 3 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、設定値の新たな設定が行われた場合、設定値の新たな設定が行われなかった場合、所定の初期化条件が成立した場合及び所定の初期化条件が成立しなかった場合のいずれであっても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

40

【 1 2 2 6 6 】

特徴 D G 4 . 前記対応設定手段は、所定規制状況（遊技回の実行中、開閉実行モードの実行中、普図表示部 3 8 a における変動表示回の実行中、普電開放状態の実行中）において動作電力の供給が停止された場合であってもその後動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データを設定しないことを特徴とする特徴 D G 1 乃至 D G 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 2 6 7 】

50

特徴 D G 4 によれば、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、動作電力の供給が停止された場合における特定表示手段の表示内容から当該特定表示手段の表示を開始させることが可能となる。

【 1 2 2 6 8 】

特徴 D G 5 . 遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 8 ~ ステップ S 4 1 2 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップ S 5 0 7 又はステップ S 5 0 9 に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 D G 1 乃至 D G 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 2 6 9 】

特徴 D G 5 によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴 D G 1 に記載された構成を備えていることにより、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【 1 2 2 7 0 】

特徴 D G 6 . 前記特定表示制御手段は、絵柄の変動表示が開始された後に前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御するものであり、

前記対応設定手段は、前記特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データを設定しないことを特徴とする特徴 D G 5 に記載の遊技機。

【 1 2 2 7 1 】

特徴 D G 6 によれば、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特定表示手段における絵柄の変動表示を再開させることが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 2 7 2 】

特徴 D G 7 . 前記特典付与手段は、前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されている場合、前記特定表示手段にて前記特典が付与されることに対応する表示が行われた後に前記特典を付与するものであり、

前記対応設定手段は、前記特典付与手段により前記特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データを設定しないことを特徴とする特徴 D G 5 又は D G 6 に記載の遊技機。

## 【 1 2 2 7 3 】

特徴 D G 7 によれば、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特典が付与されている状況に対応する表示内容から特定表示手段の表示を開始することが可能となる。

## 【 1 2 2 7 4 】

特徴 D G 8 . 前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データが設定された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴 D G 1 乃至 D G 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 2 2 7 5 】

特徴 D G 8 によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 2 2 7 6 】

特徴 D G 9 . 動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴 D G 8 に記載の遊技機。

## 【 1 2 2 7 7 】

特徴 D G 9 によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

## 【 1 2 2 7 8 】

特徴 D G 1 0 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第 8 8 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S C 2 1 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴 D G 9 に記載の遊技機。

## 【 1 2 2 7 9 】

特徴 D G 1 0 によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われな

10

20

30

40

50

い場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

# 【 1 2 2 8 0 】

なお、特徴 D G 1 ~ D G 1 0 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

# 【 1 2 2 8 1 】

< 特徴 D H 群 >

特徴 D H 1、特定表示手段（特図表示部 3 7 a、普図表示部 3 8 a）と、

表示記憶領域（第 1 表示データバッファ 2 7 1、第 3 表示データバッファ 2 7 3）に表示データを設定する表示データ設定手段（第 8 7 ~ 第 8 9 実施形態であれば主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 1 5 の処理を実行する機能、第 9 0 ~ 第 9 2 実施形態であれば主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 7 1 7 の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 4 1 2 ~ ステップ S C 4 1 4 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第 8 7 ~ 第 9 2 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S C 2 1 6 の処理を実行する機能）と、を備え、

動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容が、動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたこと及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われなかった所定状況であることの区別を不可とする表示内容となることを特徴とする遊技機。

# 【 1 2 2 8 2 】

特徴 D H 1 によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において使用対象となる設定値の設定が行われることにより、使用対象となる設定値の設定を行うためには動作電力の供給を新たに開始させる必要が生じることとなり、使用対象となる設定値の設定を不正に行うとしてもそれが行いづらくなる。この場合に、動作

電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われたこと及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われなかった所定状況であることの区別を不可とする表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

#### 【 1 2 2 8 3 】

特徴 D H 2 . 特定表示手段 ( 特図表示部 3 7 a 、 普図表示部 3 8 a ) と、

表示記憶領域 ( 第 1 表示データバッファ 2 7 1 、 第 3 表示データバッファ 2 7 3 ) に表示データを設定する表示データ設定手段 ( 第 8 8 ~ 第 8 9 実施形態であれば主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 1 5 の処理を実行する機能、第 9 0 ~ 第 9 2 実施形態であれば主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 7 1 7 の処理を実行する機能 ) と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 4 1 2 ~ ステップ S C 4 1 4 の処理を実行する機能 ) と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 ( 第 8 8 ~ 第 9 2 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S C 2 1 6 の処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記表示データ設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても、前記特定表示手段に特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定する対応設定手段 ( 第 8 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 5 0 2 、ステップ S C 5 0 3 、ステップ S C 5 0 7 及びステップ S C 5 1 0 の処理を実行する機能、第 8 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 6 0 2 及びステップ S C 6 0 3 の処理を実行する機能、第 9 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 8 0 2 ~ ステップ S C 8 0 5 の処理を実行する機能、第 9 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 9 0 2 ~ ステップ S C 9 0 5 の処理を実行する機能、第 9 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S D 1 0 2 ~ ステップ S D 1 0 5 、ステップ S D 1 0 9 、ステップ S D 1 1 0 、ステップ S D 1 1 3 及びステップ S D 1 1 4 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 1 2 2 8 4 】

特徴 D H 2 によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において使用対象となる設定値の設定が行われることにより、使用対象となる設定値の設定を行うためには動作電力の供給を新たに開始させる必要が生じることとなり、使用対象となる設定値の設定を不正に行うとしてもそれが行いづらくなる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

#### 【 1 2 2 8 5 】

特徴 D H 3 . 動作電力の供給が開始された場合に所定の初期化条件が成立した場合 ( 主側 R A M 6 5 に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「 1 」がセットされていない状況で「 R A M クリア操作」が行われた場合 ) 、前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段 ( 第 8 8 ~ 第 9 2 実施形態における主側 C P U 6 3 の第 1 R A M クリア処理を実行する機能 ) を備え、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段

による前記使用対象の設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴 DH 2 に記載の遊技機。

【12286】

特徴 DH 3 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には所定の記憶領域が初期化されるため、所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の設定が行われた場合及び所定の記憶領域が初期化された場合のいずれにおいても、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定及び所定の記憶領域の初期化のうちいずれが行われたのかを区別できないようにすることが可能となる。

10

【12287】

特徴 DH 4 . 前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する初期化手段（第 88 ～ 第 92 実施形態における主側 CPU 63 の第 2 RAM クリア処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 DH 2 又は DH 3 に記載の遊技機。

【12288】

特徴 DH 4 によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

20

【12289】

特徴 DH 5 . 遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 508 の処理を実行する機能）と、

30

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 408 ～ ステップ S 412 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップ S 507 又はステップ S 509 に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 DH 2 乃至 DH 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

40

【12290】

特徴 DH 5 によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴 DH 1 に記載された構成を備えていることにより、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定

50

が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【 1 2 2 9 1 】

特徴 DH 6 . 前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データとして利用される表示データであることを特徴とする特徴 DH 5 に記載の遊技機。

【 1 2 2 9 2 】

特徴 DH 6 によれば、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データを利用して動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、表示データの容量の増大化を抑制しながら、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

10

【 1 2 2 9 3 】

特徴 DH 7 . 前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データであることを特徴とする特徴 DH 6 に記載の遊技機。

【 1 2 2 9 4 】

遊技ホールの閉店時には付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容が特定表示手段にて表示された状況で遊技機の電源が遮断されることが普通である。この場合に、特徴 DH 7 によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

20

【 1 2 2 9 5 】

特徴 DH 8 . 前記特定対応表示データは複数種類存在しており、

前記対応設定手段は、複数種類の前記特定対応表示データの中から使用対象となった前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴 DH 2 乃至 DH 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【 1 2 2 9 6 】

特徴 DH 8 によれば、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の特定対応表示の表示内容を多様化させることが可能となる。

【 1 2 2 9 7 】

特徴 DH 9 . 前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データが設定された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴 DH 2 乃至 DH 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 2 9 8 】

特徴 DH 9 によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

40

【 1 2 2 9 9 】

特徴 DH 10 . 前記設定手段は動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記使用対象となる設定値の設定を行うものであり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴 DH 9 に記載の遊技機。

【 1 2 3 0 0 】

特徴 DH 10 によれば、使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び使用対象と

50



なる設定値の設定が行われなかった場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における特定対応表示が開始されるようにすることが可能となる。

#### 【 1 2 3 0 1 】

特徴 DH 1 1 . 動作電力の供給が開始された場合に所定の初期化条件が成立した場合（主側 RAM 6 5 に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「1」がセットされていない状況で「RAM クリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第 8 8 ~ 第 9 2 実施形態における主側 CPU 6 3 の第 1 RAM クリア処理を実行する機能）を備え、

10

当該別初期化手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定の記憶領域を初期化するものであり、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定するものであり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴 DH 9 又は DH 1 0 に記載の遊技機。

20

#### 【 1 2 3 0 2 】

特徴 DH 1 1 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には所定の記憶領域が初期化されるため、使用対象の設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の設定が行われた場合及び所定の記憶領域が初期化された場合のいずれにおいても、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定及び所定の記憶領域の初期化のうちいずれが行われたのかを区別できないようにすることが可能となる。また、使用対象の設定値の設定が行われた場合及び所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における特定対応表示が開始されるようにすることが可能となる。

30

#### 【 1 2 3 0 3 】

なお、特徴 DH 1 ~ DH 1 1 の構成に対して、特徴 DA 1 ~ DA 1 5、特徴 DB 1 ~ DB 7、特徴 DC 1 ~ DC 5、特徴 DD 1 ~ DD 1 0、特徴 DE 1 ~ DE 6、特徴 DF 1 ~ DF 3、特徴 DG 1 ~ DG 1 8、特徴 DH 1 ~ DH 7、特徴 DI 1 ~ DI 9、特徴 DJ 1 ~ DJ 4、特徴 DK 1 ~ DK 7、特徴 DL 1 ~ DL 2 0、特徴 DM 1 ~ DM 7、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 1 1、特徴 DP 1 ~ DP 1 2、特徴 DQ 1 ~ DQ 5、特徴 DR 1 ~ DR 1 7、特徴 DS 1 ~ DS 8、特徴 DT 1 ~ DT 1 3、特徴 DU 1 ~ DU 8、特徴 DV 1 ~ DV 6、特徴 DW 1 ~ DW 1 1、特徴 DX 1 ~ DX 1 1、特徴 DY 1 ~ DY 1 1、特徴 DZ 1 ~ DZ 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 DA 1 ~ DA 1 0、特徴 DB 1 ~ DB 6、特徴 DC 1 ~ DC 1 3、特徴 DD 1 ~ DD 9、特徴 DE 1 ~ DE 5、特徴 DF 1 ~ DF 9、特徴 DG 1 ~ DG 1 0、特徴 DH 1 ~ DH 1 1、特徴 DI 1 ~ DI 8、特徴 DJ 1 ~ DJ 1 4、特徴 DK 1 ~ DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 1 1、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、

40

50

特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 10、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 11、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【12304】

<特徴 D I 群>

特徴 D I 1 . 特定表示手段 ( 特図表示部 3 7 a、普図表示部 3 8 a ) と、  
遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報 ( 大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報 ) を所定の記憶領域 ( 第 8 9 ~ 第 9 2 実施形態におけるクリア対象エリア 3 7 1 ) に記憶させる付与決定手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 8 の処理を実行する機能 ) と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典 ( 開閉実行モード ) を付与する特典付与手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 8 ~ ステップ S 4 1 2 の処理を実行する機能 ) と、

決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ ( ステップ S 5 0 7 又はステップ S 5 0 9 に選択された表示データ ) を表示記憶領域 ( 第 1 表示データバッファ 2 7 1、第 3 表示データバッファ 2 7 3 ) に設定する表示データ設定手段 ( 第 8 9 実施形態であれば主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 1 5 の処理を実行する機能、第 9 0 ~ 第 9 2 実施形態であれば主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 7 1 7 の処理を実行する機能 ) と、

前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにする特定表示制御手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 4 1 2 ~ ステップ S C 4 1 4 の処理を実行する機能 ) と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域 ( 第 8 9 ~ 第 9 2 実施形態におけるクリア対象エリア 3 7 1 ) を初期化する初期化手段 ( 第 8 9 ~ 第 9 2 実施形態における主側 C P U 6 3 の第 2 R A M クリア処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記表示データ設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合に前記結果対応の表示データとして利用される特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定する対応設定手段 ( 第 8 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 6 0 2 及びステップ S C 6 0 3 の処理を実行する機能、第 9 0 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 8 0 2 ~ ステップ S C 8 0 5 の処理を実行する機能、第 9 1 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S C 9 0 2 ~ ステップ S C 9 0 5 の処理を実行する機能、第 9 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S D 1 0 2 ~ ステップ S D 1 0 5、ステップ S D 1 0 9、ステップ S D 1 1 0、ステップ S D 1 1 3 及びステップ S D 1 1 4 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする遊技機。

【12305】

特徴 D I 1 によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。また、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データが表示記憶領域に設定される。これにより、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合であっても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段の決定結果を報知する場合に表示される表示内容となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、所定の記憶領域の初期化が行われた

か否かを特定できないようにすることが可能となる。

【12306】

特徴 DI2 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段(第89~第92実施形態における主側CPU63のステップSC216の処理を実行する機能)を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴 DI1に記載の遊技機。

【12307】

特徴 DI2によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データが表示記憶領域に設定される。これにより、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合であっても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段の決定結果を報知する場合に表示される表示内容となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【12308】

特徴 DI3 . 動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合(主側RAM65に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「1」がセットされていない状況で「RAMクリア操作」が行われた場合)、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段(第89~第92実施形態における主側CPU63の第1RAMクリア処理を実行する機能)を備え、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合にも前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴 DI2に記載の遊技機。

【12309】

特徴 DI3によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には使用対象の設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、使用対象の設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立することで所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データが表示記憶領域に設定される。これにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立することで所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段の決定結果を報知する場合に表示される表示内容となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【12310】

特徴 DI4 . 前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データであることを特徴とする特徴 DI1乃至 DI3のいずれか1に記載の遊技機。

【12311】

10

20

30

40

50

遊技ホールの閉店時には付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容が特定表示手段にて表示された状態で遊技機の電源が遮断されることが普通である。この場合に、特徴 D I 4 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合、特定表示手段の表示内容が付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【 1 2 3 1 2 】

10

特徴 D I 5 . 前記特定対応表示データは複数種類存在しており、

前記対応設定手段は、複数種類の前記特定対応表示データの中から使用対象となった前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴 D I 1 乃至 D I 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 3 1 3 】

特徴 D I 5 によれば、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の特定対応表示の表示内容を多様化させることが可能となる。

【 1 2 3 1 4 】

特徴 D I 6 . 前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データが設定された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴 D I 1 乃至 D I 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 1 2 3 1 5 】

特徴 D I 6 によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

【 1 2 3 1 6 】

特徴 D I 7 . 動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

30

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴 D I 6 に記載の遊技機。

【 1 2 3 1 7 】

特徴 D I 7 によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【 1 2 3 1 8 】

特徴 D I 8 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第 8 9 ~ 第 9 2 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S C 2 1 6 の処理を実行する機能）を備え、

40

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴 D I 7 に記載の遊技機。

【 1 2 3 1 9 】

特徴 D I 8 によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定

50

表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【12320】

なお、特徴 DI 1 ~ DI 8 の構成に対して、特徴 DA 1 ~ DA 15、特徴 DB 1 ~ DB 7、特徴 DC 1 ~ DC 5、特徴 DD 1 ~ DD 10、特徴 DE 1 ~ DE 6、特徴 DF 1 ~ DF 3、特徴 DG 1 ~ DG 18、特徴 DH 1 ~ DH 7、特徴 DI 1 ~ DI 9、特徴 DJ 1 ~ DJ 4、特徴 DK 1 ~ DK 7、特徴 DL 1 ~ DL 20、特徴 DM 1 ~ DM 7、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 11、特徴 DP 1 ~ DP 12、特徴 DQ 1 ~ DQ 5、特徴 DR 1 ~ DR 17、特徴 DS 1 ~ DS 8、特徴 DT 1 ~ DT 13、特徴 DU 1 ~ DU 8、特徴 DV 1 ~ DV 6、特徴 DW 1 ~ DW 11、特徴 DX 1 ~ DX 11、特徴 DY 1 ~ DY 11、特徴 DZ 1 ~ DZ 10、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 21、特徴 d 1 ~ d 10、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 13、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 16、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 10、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 10、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 DA 1 ~ DA 10、特徴 DB 1 ~ DB 6、特徴 DC 1 ~ DC 13、特徴 DD 1 ~ DD 9、特徴 DE 1 ~ DE 5、特徴 DF 1 ~ DF 9、特徴 DG 1 ~ DG 10、特徴 DH 1 ~ DH 11、特徴 DI 1 ~ DI 8、特徴 DJ 1 ~ DJ 14、特徴 DK 1 ~ DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 11、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、特徴 DR 1 ~ DR 8、特徴 DS 1 ~ DS 3、特徴 DT 1 ~ DT 4、特徴 DU 1 ~ DU 10、特徴 DV 1 ~ DV 5、特徴 DW 1 ~ DW 9、特徴 DX 1 ~ DX 4、特徴 DY 1 ~ DY 11、特徴 DZ 1 ~ DZ 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

20

【12321】

<特徴 DJ 群>

特徴 DJ 1、特定表示手段（特図表示部 37a、普図表示部 38a）と、

表示記憶領域（第 1 表示データバッファ 271、第 3 表示データバッファ 273）に表示データを設定する表示データ設定手段（第 90 ~ 第 92 実施形態であれば主側 CPU 63 におけるステップ SC 717 の処理を実行する機能、第 93 実施形態であれば主側 CPU 63 におけるステップ SC 8915 の処理を実行する機能）と、

30

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側 CPU 63 におけるステップ SC 412 ~ ステップ SC 414 の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第 90 ~ 第 93 実施形態におけるクリア対象エリア 371）を初期化する初期化手段（第 90 ~ 第 93 実施形態における主側 CPU 63 の第 2 RAM クリア処理を実行する機能）と、

40

動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合における前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにする対応設定手段（第 90 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SC 802 ~ ステップ SC 805 の処理を実行する機能、第 91 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SC 902 ~ ステップ SC 905 の処理を実行する機能、第 92 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SD 102 ~ ステップ SD 105、ステップ SD 109、ステップ SD 110、ステップ SD 113 及びステップ SD 114 の処理を実行する機能、第 93 実施形態では主側 CPU 63 におけるステップ SD 202 ~ ステップ SD 217 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定対応表示は複数種類存在していることを特徴とする遊技機。

50

【12322】

特徴 D J 1 によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状態で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が特定対応表示となる。そして、当該特定対応表示は複数種類存在している。これにより、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段の表示内容を確認したとしても、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定しづらくさせることが可能となる。

【 1 2 3 2 3 】

特徴 D J 2 . 前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合に前記特定表示手段に前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定するものであり、

前記特定対応表示データが複数種類存在していることを特徴とする特徴 D J 1 に記載の遊技機。

【 1 2 3 2 4 】

特徴 D J 2 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合には複数種類の特定対応表示データのうちのいずれかの特定対応表示データを表示記憶領域に設定することで特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、予め定められた複数種類の特定対応表示データのうち 1 種類の特定対応表示データを選択して表示記憶領域に設定するだけで特定表示手段にて特定対応表示を行わせることが可能となるため、複数種類の特定対応表示のうちの 1 種類の特定対応表示を特定表示手段に行わせるための処理構成を簡素化することが可能となる。

【 1 2 3 2 5 】

特徴 D J 3 . 遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 508 の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 408 ~ ステップ S 412 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップ S 507 又はステップ S 509 に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにするものであり、

前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データとして利用される表示データであることを特徴とする特徴 D J 2 に記載の遊技機。

【 1 2 3 2 6 】

特徴 D J 3 によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データを利用して動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、表示データの容量の増大化を抑制しながら、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定しづらくさせることが可能となる。

【 1 2 3 2 7 】

特徴 D J 4 . 前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データであることを特徴とする特徴 D J 3 に記載の遊技機。

## 【 1 2 3 2 8 】

遊技ホールの閉店時には付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容が特定表示手段にて表示された状況で遊技機の電源が遮断されることが普通である。この場合に、特徴 D J 4 によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域が初期化されたとしても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、所定の記憶領域が初期化されたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

10

## 【 1 2 3 2 9 】

特徴 D J 5 . 前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データ、及び前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与すると決定された場合に利用される表示データの両方を含むことを特徴とする特徴 D J 3 に記載の遊技機。

## 【 1 2 3 3 0 】

特徴 D J 5 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合、付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定された場合における表示及び付与決定手段において遊技者に特典を付与すると決定された場合における表示のいずれかが特定対応表示として特定表示手段にて行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、所定の記憶領域が初期化されたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

20

## 【 1 2 3 3 1 】

特徴 D J 6 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第 9 0 ～ 第 9 3 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S C 2 1 6 の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴 D J 1 乃至 D J 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

## 【 1 2 3 3 2 】

特徴 D J 6 によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合には複数種類の特定対応表示のうちのいずれかの特定対応表示が特定表示手段にて行われる。これにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなり、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

40

## 【 1 2 3 3 3 】

特徴 D J 7 . 動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側 R A M 6 5 に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「 1 」がセットされていない状況で「 R A M クリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第 9 0 ～ 第 9 3 実施形態における主側 C P U 6 3 の第 1 R A M クリア処理を実行する機能）を備え、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記

50

所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにすることを特徴とする特徴 D J 6 に記載の遊技機。

【 1 2 3 3 4 】

特徴 D J 7 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立して所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

10

【 1 2 3 3 5 】

特徴 D J 8 . 前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合においても前記特定表示手段の表示内容を前記特定対応表示となるようにすることを特徴とする特徴 D J 1 乃至 D J 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 1 2 3 3 6 】

特徴 D J 8 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【 1 2 3 3 7 】

特徴 D J 9 . 前記対応設定手段は、所定規制状況（遊技回の実行中、開閉実行モードの実行中、普図表示部 3 8 a における変動表示回の実行中、普電開放状態の実行中）において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定しないことを特徴とする特徴 D J 8 に記載の遊技機。

30

【 1 2 3 3 8 】

特徴 D J 9 によれば、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、動作電力の供給が停止された場合における特定表示手段の表示内容から当該特定表示手段の表示を開始させることが可能となる。

40

【 1 2 3 3 9 】

特徴 D J 1 0 . 前記特定表示制御手段は、絵柄の変動表示が開始された後に前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御するものであり、

前記対応設定手段は、前記特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定しないことを特徴とする特徴 D J 8 又は D J 9 に記載の遊技機。

50



## 【 1 2 3 4 0 】

特徴 D J 1 0 によれば、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特定表示手段における絵柄の変動表示を再開させることが可能となる。

## 【 1 2 3 4 1 】

特徴 D J 1 1 . 前記特典付与手段は、前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されている場合、前記特定表示手段にて前記特典が付与されることに対応する表示が行われた後に前記特典を付与するものであり、

前記対応設定手段は、前記特典付与手段により前記特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定しないことを特徴とする特徴 D J 8 乃至 D J 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 2 3 4 2 】

特徴 D J 1 1 によれば、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特典が付与されている状況に対応する表示内容から特定表示手段の表示を開始することが可能となる。

## 【 1 2 3 4 3 】

特徴 D J 1 2 . 前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、当該特定対応表示が行われた状態で前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴 D J 1 乃至 D J 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

## 【 1 2 3 4 4 】

特徴 D J 1 2 によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

## 【 1 2 3 4 5 】

特徴 D J 1 3 . 動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴 D J 1 2 に記載の遊技機。

## 【 1 2 3 4 6 】

特徴 D J 1 3 によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

## 【 1 2 3 4 7 】

特徴 D J 1 4 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設

10

20

30

40

50

定する設定手段（第 90 ～ 第 93 実施形態における主側 CPU 63 のステップ SC 216 の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴 DJ 13 に記載の遊技機。

【12348】

特徴 DJ 14 によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【12349】

なお、特徴 DJ 1 ～ DJ 14 の構成に対して、特徴 DA 1 ～ DA 15、特徴 DB 1 ～ DB 7、特徴 DC 1 ～ DC 5、特徴 DD 1 ～ DD 10、特徴 DE 1 ～ DE 6、特徴 DF 1 ～ DF 3、特徴 DG 1 ～ DG 18、特徴 DH 1 ～ DH 7、特徴 DI 1 ～ DI 9、特徴 DJ 1 ～ DJ 4、特徴 DK 1 ～ DK 7、特徴 DL 1 ～ DL 20、特徴 DM 1 ～ DM 7、特徴 DN 1 ～ DN 6、特徴 DO 1 ～ DO 11、特徴 DP 1 ～ DP 12、特徴 DQ 1 ～ DQ 5、特徴 DR 1 ～ DR 17、特徴 DS 1 ～ DS 8、特徴 DT 1 ～ DT 13、特徴 DU 1 ～ DU 8、特徴 DV 1 ～ DV 6、特徴 DW 1 ～ DW 11、特徴 DX 1 ～ DX 11、特徴 DY 1 ～ DY 11、特徴 DZ 1 ～ DZ 10、特徴 a 1 ～ a 3、特徴 b 1 ～ b 7、特徴 c 1 ～ c 21、特徴 d 1 ～ d 10、特徴 e 1 ～ e 9、特徴 f 1 ～ f 6、特徴 g 1 ～ g 6、特徴 h 1 ～ h 13、特徴 i 1 ～ i 7、特徴 j 1 ～ j 6、特徴 k 1 ～ k 16、特徴 l 1 ～ l 5、特徴 m 1 ～ m 3、特徴 n 1 ～ n 10、特徴 o 1 ～ o 7、特徴 p 1 ～ p 7、特徴 q 1 ～ q 8、特徴 r 1 ～ r 7、特徴 s 1 ～ s 4、特徴 t 1 ～ t 5、特徴 u 1 ～ u 10、特徴 v 1 ～ v 8、特徴 w 1 ～ w 8、特徴 x 1 ～ x 6、特徴 y 1 ～ y 9、特徴 z 1 ～ z 6、特徴 DA 1 ～ DA 10、特徴 DB 1 ～ DB 6、特徴 DC 1 ～ DC 13、特徴 DD 1 ～ DD 9、特徴 DE 1 ～ DE 5、特徴 DF 1 ～ DF 9、特徴 DG 1 ～ DG 10、特徴 DH 1 ～ DH 11、特徴 DI 1 ～ DI 8、特徴 DJ 1 ～ DJ 14、特徴 DK 1 ～ DK 8、特徴 DL 1 ～ DL 11、特徴 DM 1 ～ DM 8、特徴 DN 1 ～ DN 6、特徴 DO 1 ～ DO 7、特徴 DP 1 ～ DP 7、特徴 DQ 1 ～ DQ 9、特徴 DR 1 ～ DR 8、特徴 DS 1 ～ DS 3、特徴 DT 1 ～ DT 4、特徴 DU 1 ～ DU 10、特徴 DV 1 ～ DV 5、特徴 DW 1 ～ DW 9、特徴 DX 1 ～ DX 4、特徴 DY 1 ～ DY 11、特徴 DZ 1 ～ DZ 4、特徴 a 1 ～ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【12350】

<特徴 DK 群>

特徴 DK 1、特定表示手段（特図表示部 37a、普図表示部 38a）と、

遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「1」の情報）を所定の記憶領域（第 93 実施形態におけるクリア対象エリア 371）に記憶させる付与決定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 508 の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 408 ～ ステップ S 412 の処理を実行する機能）と、

決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップ S 507 又はステップ S 509 に選択された表示データ）を表示記憶領域（第 1 表示データバッファ 271、第 3 表示データバッファ 273）に設定する表示データ設定手段（主側 CPU 63 におけるステップ S 8915 の処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにする特定表示制御手段（主側CPU63におけるステップSC412～ステップSC414の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第93実施形態におけるクリア対象エリア371）を初期化する初期化手段（第93実施形態における主側CPU63の第2RAMクリア処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合における前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにする対応設定手段（主側CPU63におけるステップSD202～ステップSD217の処理を実行する機能）と、を備え、

10

前記特定対応表示は複数種類存在しており、

複数種類の前記特定対応表示には、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択されない表示内容が含まれていることを特徴とする遊技機。

#### 【12351】

特徴DK1によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状態で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が特定対応表示となる。そして、当該特定対応表示は複数種類存在しているとともに、複数種類の特定対応表示には付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択されない表示内容が含まれている。これにより、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段の表示内容を確認したとしても、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定しづらくさせることが可能となる。

20

#### 【12352】

特徴DK2、複数種類の前記特定対応表示には、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択され得る表示内容と、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択されない表示内容とが含まれていることを特徴とする特徴DK1に記載の遊技機。

#### 【12353】

特徴DK2によれば、複数種類の特定対応表示には付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択され得る表示内容及び選択されない表示内容の両方が含まれているため、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容を多様化することが可能となる。

30

#### 【12354】

特徴DK3、前記特定表示手段は複数の発光部を有しており、

前記対応設定手段は、前記複数の発光部のそれぞれについて個別に点灯状態とするか否かの抽選処理（ステップSD204、ステップSD212）を実行し、前記複数の発光部のそれぞれに対する当該抽選処理の結果に対応する点灯パターンの表示データを前記表示記憶領域に設定することで前記特定対応表示が行われるようにすることを特徴とする特徴DK1又はDK2に記載の遊技機。

40

#### 【12355】

特徴DK3によれば、特定表示手段における複数の発光部のそれぞれについて点灯状態とするか否かの抽選処理が実行され、それら抽選処理の結果に対応する点灯パターンの表示内容が、所定の記憶領域が初期化された場合における特定対応表示として特定表示手段に表示される。これにより、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容を多様化することが可能となるとともに、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容を不規則なものとすることが可能となる。

#### 【12356】

特徴DK4、動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況にお

50

いて、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第93実施形態における主側CPU63のステップSC216の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴DK1乃至DK3のいずれか1に記載の遊技機。

【12357】

特徴DK4によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合には複数種類の特定対応表示のうちのいずれかの特定対応表示が特定表示手段にて行われる。これにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなり、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

10

【12358】

特徴DK5、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側RAM65に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「1」がセットされていない状況で「RAMクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第93実施形態における主側CPU63の第1RAMクリア処理を実行する機能）を備え、

20

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにすることを特徴とする特徴DK4に記載の遊技機。

【12359】

特徴DK5によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立して所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

30

【12360】

特徴DK6、前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、当該特定対応表示が行われた状態で前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴DK1乃至DK5のいずれか1に記載の遊技機。

40

【12361】

特徴DK6によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

【12362】

特徴DK7、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記

50

動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴 D K 6 に記載の遊技機。

【 1 2 3 6 3 】

特徴 D K 7 によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【 1 2 3 6 4 】

特徴 D K 8 . 動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 ( 第 8 8 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S C 2 1 6 の処理を実行する機能 ) を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴 D K 7 に記載の遊技機。

【 1 2 3 6 5 】

特徴 D K 8 によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【 1 2 3 6 6 】

なお、特徴 D K 1 ~ D K 8 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 2 3 6 7 】

上記特徴 D F 群、上記特徴 D G 群、上記特徴 D H 群、上記特徴 D I 群、上記特徴 D J 群及び上記特徴 D K 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 3 6 8 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

## 【 1 2 3 6 9 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

## 【 1 2 3 7 0 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給開始時の動作を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

## 【 1 2 3 7 1 】

< 特徴 DL 群 >

特徴 DL 1 . 特定表示手段 ( 特図表示部 3 7 a 、 普図表示部 3 8 a ) と、

当該特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段 ( 主側 CPU 6 3 におけるステップ SC 4 1 2 ~ ステップ SC 4 1 4 の処理を実行する機能 ) と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段 ( 第 9 4 ~ 第 9 5 実施形態における主側 CPU 6 3 のステップ SC 2 1 6 の処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記特定表示制御手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたこと、及び動作電力の供給が停止される前における前記設定値の有利度以上となる設定値又は動作電力の供給が停止される前における前記設定値よりも有利となる設定値が前記使用対象となる設定値として前記設定手段により設定されたことの一方である示唆対象状況となったことに基づいて、動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を前記示唆対象状況に対応する決定態様 ( 特図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 2 を参照する態様、普図用の第 2 表示振分テーブル 3 9 4 を参照する態様 ) で決定する態様決定手段 ( 第 9 4 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ SD 4 0 2 ~ ステップ SD 4 1 1 の処理を実行する機能、第 9 5 実施形態では主側 CPU 6 3 におけるステップ SD 5 0 2 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 3 7 2 】

特徴 DL 1 によれば、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を確認することで、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたこと、又は使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値の有利度以上若しくはそれまでの設定値の有利度よりも高くなったことを予測することが可能となる。これにより、特定表示手段の表示内容を利用して設定値に関する予測を遊技者に行わせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

## 【 1 2 3 7 3 】

特徴 DL 2 . 前記態様決定手段は、動作電力の供給が停止される前における前記設定値の有利度以上となる設定値又は動作電力の供給が停止される前における前記設定値よりも有利となる設定値が前記使用対象となる設定値として前記設定手段により設定されたこ

10

20

30

40

50

とに基づいて動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を前記示唆対象状況に対応する決定態様で決定し、動作電力の供給が停止される前における前記設定値の有利度よりも低い設定値が前記使用対象となる設定値として前記設定手段により設定されたことに基づいて動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を非示唆対象状況に対応する決定態様（特図用の第1表示振分テーブル391を参照する態様、普図用の第1表示振分テーブル393を参照する態様）で決定することを特徴とする特徴 DL1に記載の遊技機。

【12374】

特徴 DL2によれば、使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値の有利度以上又はそれまでの設定値の有利度よりも高くなった場合には示唆対象状況に対応する決定態様で特定表示手段の表示内容が決定されるとともに、使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値よりも低くなった場合には非示唆対象状況に対応する決定態様で特定表示手段の表示内容が決定される。これにより、使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値の有利度以上又はそれまでの設定値の有利度よりも高くなったか否かの予測を行い易くなる。

10

【12375】

特徴 DL3．前記態様決定手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われなかったことに基づいて動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を前記非示唆対象状況に対応する決定態様で決定することを特徴とする特徴 DL2に記載の遊技機。

20

【12376】

特徴 DL3によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の新たな設定が行われなかった場合にも非示唆対象状況に対応する決定態様で動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が決定されるため、非示唆対象状況に対応する決定態様で特定表示手段の表示内容が決定された場合にその状況が使用対象となる設定値の新たな設定が行われなかった状況なのか、それとも使用対象となる設定値の有利度がそれまでよりも低くなった状況なのかを特定できないようにすることが可能となる。

【12377】

特徴 DL4．前記態様決定手段は、前記示唆対象状況である場合には前記示唆対象状況に対応する抽選態様により前記特定表示手段の表示内容を抽選により決定することを特徴とする特徴 DL1乃至 DL3のいずれか1に記載の遊技機。

30

【12378】

特徴 DL4によれば、示唆対象状況における特定表示手段の表示内容を多様化させることが可能となる。これにより、特定表示手段を確認したとしても、示唆対象状況であるか否かを明確には特定できないようにすることが可能となる。

【12379】

特徴 DL5．前記態様決定手段は、前記示唆対象状況ではない場合である非示唆対象状況である場合には当該非示唆対象状況に対応する抽選態様により前記特定表示手段の表示内容を抽選により決定することを特徴とする特徴 DL4に記載の遊技機。

40

【12380】

特徴 DL5によれば、非示唆対象状況における特定表示手段の表示内容を多様化させることが可能となる。これにより、特定表示手段を確認したとしても、非示唆対象状況であるか否かを明確には特定できないようにすることが可能となる。

【12381】

特徴 DL6．前記示唆対象状況に対応する抽選態様による前記特定表示手段の表示内容の抽選にて選択され得る表示内容及び前記非示唆対象状況に対応する抽選態様による前記特定表示手段の表示内容の抽選にて選択され得る表示内容のいずれにも共通表示内容（特図用の第1～第3初期表示、普図用の第1～第3初期表示）が存在しており、当該共通表示内容の選択確率が前記示唆対象状況に対応する抽選態様の場合と前記非示唆対象状況

50

に対応する抽選態様の場合とで相違していることを特徴とする特徴 D L 5 に記載の遊技機。

【 1 2 3 8 2 】

特徴 D L 6 によれば、示唆対象状況及び非示唆対象状況のいずれであっても特定表示手段にて共通表示内容の表示が行われるため、示唆対象状況及び非示唆対象状況のいずれであるのかを明確には特定できないようにすることが可能となる。その一方、共通表示内容の選択確率は示唆対象状況である場合と非示唆対象状況である場合とで相違しているため、特定表示手段の表示内容から示唆対象状況及び非示唆対象状況のいずれであるのかを予測させることが可能となる。

【 1 2 3 8 3 】

特徴 D L 7 . 表示記憶領域に表示データを設定する表示データ設定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 1 5 の処理を実行する機能）を備え、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御するものであり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域を初期化する初期化手段（第 9 4 ~ 第 9 5 実施形態における主側 C P U 6 3 の第 2 R A M クリア処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D L 1 乃至 D L 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 3 8 4 】

特徴 D L 7 によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、上記特徴 D L 1 の構成を備えていることにより、所定の記憶領域の初期化に伴って表示記憶領域が初期化される状況を利用して、特定表示手段の表示内容により示唆対象状況であるか否かを予測させることが可能となる。

【 1 2 3 8 5 】

特徴 D L 8 . 動作電力の供給が開始された場合に所定の初期化条件が成立した場合（主側 R A M 6 5 に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「 1 」がセットされていない状況で「 R A M クリア操作」が行われた場合）、前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第 9 4 ~ 第 9 5 実施形態における主側 C P U 6 3 の第 1 R A M クリア処理を実行する機能）を備え、

前記態様決定手段は、前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合、動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を非示唆対象状況に対応する決定態様で決定することを特徴とする特徴 D L 7 に記載の遊技機。

【 1 2 3 8 6 】

特徴 D L 8 によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には所定の記憶領域が初期化されるため、所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、別初期化手段により所定の記憶領域が初期化される場合には動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が非示唆対象状況に対応する決定態様で決定されるため、示唆対象状況であるか否かの予測を行い易くなる。

【 1 2 3 8 7 】

特徴 D L 9 . 遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「 1 」の情報）を所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 4 0 8

10

20

30

40

50



～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定表示制御手段は、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 ＤＬ１乃至 ＤＬ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３８８】

特徴 ＤＬ９によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴 ＤＬ１の構成を備えていることにより特定表示手段を利用して上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【１２３８９】

特徴 ＤＬ１０．前記示唆対象状況に対応する決定態様で決定された前記特定表示手段の表示内容は、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われる場合には表示されない表示内容であることを特徴とする特徴 ＤＬ９に記載の遊技機。

【１２３９０】

特徴 ＤＬ１０によれば、示唆対象状況に対応する決定態様で決定された表示内容を、付与決定手段の決定結果に対応する表示内容と区別することが可能となる。

【１２３９１】

特徴 ＤＬ１１．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記態様決定手段により決定された表示内容による表示が前記特定表示手段にて行われる場合、前記態様決定手段により決定された表示内容による表示が行われた状態で前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴 ＤＬ１乃至 ＤＬ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３９２】

特徴 ＤＬ１１によれば、動作電力の供給が開始された場合において態様決定手段により決定された表示内容による表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容の表示が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

【１２３９３】

なお、特徴 ＤＬ１～ ＤＬ１１の構成に対して、特徴 ＤＡ１～ ＤＡ１５、特徴 ＤＢ１～ ＤＢ７、特徴 ＤＣ１～ ＤＣ５、特徴 ＤＤ１～ ＤＤ１０、特徴 ＤＥ１～ ＤＥ６、特徴 ＤＦ１～ ＤＦ３、特徴 ＤＧ１～ ＤＧ１８、特徴 ＤＨ１～ ＤＨ７、特徴 ＤＩ１～ ＤＩ９、特徴 ＤＪ１～ ＤＪ４、特徴 ＤＫ１～ ＤＫ７、特徴 ＤＬ１～ ＤＬ２０、特徴 ＤＭ１～ ＤＭ７、特徴 ＤＮ１～ ＤＮ６、特徴 ＤＯ１～ ＤＯ１１、特徴 ＤＰ１～ ＤＰ１２、特徴 ＤＱ１～ ＤＱ５、特徴 ＤＲ１～ ＤＲ１７、特徴 ＤＳ１～ ＤＳ８、特徴 ＤＴ１～ ＤＴ１３、特徴 ＤＵ１～ ＤＵ８、特徴 ＤＶ１～ ＤＶ６、特徴 ＤＷ１～ ＤＷ１１、特徴 ＤＸ１～ ＤＸ１１、特徴 ＤＹ１～ ＤＹ１１、特徴 ＤＺ１～ ＤＺ１０、特徴 ａ１～ ａ３、特徴 ｂ１～ ｂ７、特徴 ｃ１～ ｃ２１、特徴 ｄ１～ ｄ１０、特徴 ｅ１～ ｅ９、特徴 ｆ１～ ｆ６、特徴 ｇ１～ ｇ６、特徴 ｈ１～ ｈ１３、特徴 ｉ１～ ｉ７、特徴 ｊ１～ ｊ６、特徴 ｋ１～ ｋ１６、特徴 ｌ１～ ｌ５、特徴 ｍ１～ ｍ３、特徴 ｎ１～ ｎ１０、特徴 ｏ１～ ｏ７、特徴 ｐ１～ ｐ７、特徴 ｑ１～ ｑ８、特徴 ｒ１～ ｒ７、特徴 ｓ１～ ｓ４、特徴 ｔ１～ ｔ５、特徴 ｕ１～ ｕ１０、特徴 ｖ１～ ｖ８、特徴 ｗ１～ ｗ８、特徴 ｘ１～ ｘ６、特徴 ｙ１～ ｙ９、特徴 ｚ１～ ｚ６、特徴 ＤＡ１～ ＤＡ１０、特徴 ＤＢ１～ ＤＢ６、特徴 ＤＣ１～ ＤＣ１３、特徴 ＤＤ１～ ＤＤ９、特徴 ＤＥ１～ ＤＥ５、特徴 ＤＦ１～ ＤＦ９、特徴 ＤＧ１～ ＤＧ１０、特徴 ＤＨ１～ ＤＨ１１、特徴 ＤＩ１～ ＤＩ８、特徴 ＤＪ１～ ＤＪ１４、特徴 ＤＫ１～ ＤＫ８、特徴 ＤＬ１～ ＤＬ１１、特徴 ＤＭ１～ ＤＭ８、特徴 ＤＮ１～ ＤＮ６、特徴 ＤＯ１～ ＤＯ７、特徴 ＤＰ１～ ＤＰ７、特徴 ＤＱ１～ ＤＱ９、特徴 ＤＲ１～ ＤＲ８、特徴 ＤＳ１～ ＤＳ３、特徴 ＤＴ１～ ＤＴ４、特徴 ＤＵ１～ ＤＵ１０、特徴 ＤＶ１～ ＤＶ５、特徴 ＤＷ１～ ＤＷ９、特徴 ＤＸ１～ ＤＸ４、特徴 ＤＹ１～ ＤＹ１１、特徴 ＤＺ１～ ＤＺ４、特徴 ａ１～ ａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成に

10

20

30

40

50

よる相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 2 3 9 4 】

上記特徴 D L 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 1 2 3 9 5 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

10

【 1 2 3 9 6 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

20

【 1 2 3 9 7 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 2 3 9 8 】

< 特徴 D M 群 >

特徴 D M 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 3 1 1 の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、遊技機前方から視認可能となる所定領域の状態を対応動作状態とする対応動作制御手段（第 9 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 3 0 4、ステップ S E 3 0 5、ステップ S E 3 0 8 及びステップ S E 3 0 9 の処理を実行する機能、第 9 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 6 0 4 及びステップ S E 6 0 7 の処理を実行する機能、第 9 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 7 0 4、ステップ S E 7 0 7、ステップ S E 8 0 2 及びステップ S E 8 1 6 の処理を実行する機能、第 9 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 9 0 4 及びステップ S E 9 0 7 の処理を実行する機能、第 1 0 0 実施形態では主側 C P U 6 3 における 1 5 D R 表示部 4 8 1、6 D R 表示部 4 8 3 及び小当たり表示部 4 8 4 を表示制御する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

30

【 1 2 3 9 9 】

特徴 D M 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては遊技機前方から視認可能となる所定領域の状態が対応動作状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は所定の設定関連処理が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。

40

【 1 2 4 0 0 】

特徴 D M 2 . 遊技機前方から視認可能となる前記所定領域に設けられた所定動作手段（第 9 7 実施形態では普図表示部 4 2 3 a、第 1 特図表示部 4 2 5、第 2 特図表示部 4 2 6 及び特別表示部 4 2 9、第 9 9 実施形態では第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部

50

4 2 6 ) を備え、

前記対応動作制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行されている状況において、前記所定動作手段の動作状態を遊技が実行されている場合には発生しない動作状態とすることで前記所定領域の状態を前記対応動作状態とすることを特徴とする特徴 D M 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 0 1 】

特徴 D M 2 によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては所定動作手段の動作状態が、遊技が実行されている場合には発生しない動作状態となる。これにより、遊技が実行されている場合に動作する所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

10

【 1 2 4 0 2 】

特徴 D M 3 . 遊技機前方から視認可能となる前記所定領域に複数の所定動作手段 ( 第 9 6 実施形態では第 1 特図表示部 4 2 5 、第 2 特図表示部 4 2 6 及び特別表示部 4 2 9 、第 9 7 実施形態では普図表示部 4 2 3 a 、普図保留表示部 4 2 3 b 、第 1 特図表示部 4 2 5 、第 2 特図表示部 4 2 6 、第 1 特図保留表示部 4 2 7 、第 2 特図保留表示部 4 2 8 及び特別表示部 4 2 9 、第 9 8 実施形態では特電入賞装置 4 1 6 、第 1 特図表示部 4 2 5 及び第 2 特図表示部 4 2 6 、第 1 0 0 実施形態では 1 5 D R 表示部 4 8 1 、 6 D R 表示部 4 8 3 及び小当たり表示部 4 8 4 ) を含み、

前記対応動作制御手段は、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せを前記対応動作状態とすることを特徴とする特徴 D M 1 又は D M 2 に記載の遊技機。

20

【 1 2 4 0 3 】

特徴 D M 3 によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が実行される。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 1 2 4 0 4 】

特徴 D M 4 . 前記対応動作状態は、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せのうち遊技が実行されている場合には発生しない組合せの動作状態であることを特徴とする特徴 D M 3 に記載の遊技機。

【 1 2 4 0 5 】

30

特徴 D M 4 によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを遊技が実行されている場合には発生しない組合せとすることで所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が実行される。これにより、遊技が実行されている場合に動作する複数の所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【 1 2 4 0 6 】

特徴 D M 5 . 前記複数の所定動作手段の前記対応動作状態におけるそれぞれの個別動作状態は遊技が実行されている場合に発生し得る動作状態である一方、それら個別動作状態は遊技が実行されている場合に同時に発生しない動作状態であることを特徴とする特徴 D M 4 に記載の遊技機。

40

【 1 2 4 0 7 】

特徴 D M 5 によれば、複数の所定動作手段の対応動作状態におけるそれぞれの個別動作状態は遊技が実行されている場合に発生し得る動作状態であることにより、遊技が実行されている場合に発生し得る動作状態を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【 1 2 4 0 8 】

特徴 D M 6 . 前記複数の所定動作手段のうち第 1 所定動作手段は表示手段であり、第 2 所定動作手段は可動手段であることを特徴とする特徴 D M 3 乃至 D M 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 0 9 】

50

特徴 DM 6 によれば、表示手段と可動手段とのそれぞれの個別動作状態の組合せにより所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が行われるため、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを把握し易くなる。

#### 【12410】

特徴 DM 7 . 前記対応動作制御手段は、

前記所定の設定関連処理として第1設定関連処理が実行されている状況において、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せを前記対応動作状態として第1対応動作状態とする第1対応動作制御手段(第96実施形態では主側CPU63におけるステップSE304及びステップSE305の処理を実行する機能、第97実施形態では主側CPU63におけるステップSE604の処理を実行する機能、第98実施形態では主側CPU63におけるステップSE704、ステップSE802及びステップSE816の処理を実行する機能、第100実施形態では主側CPU63における15DR表示部481及び小当たり表示部484を表示制御する機能)と、

10

前記所定の設定関連処理として第2設定関連処理が実行されている状況において、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せを前記対応動作状態として第2対応動作状態とする第2対応動作制御手段(第96実施形態では主側CPU63におけるステップSE308及びステップSE309の処理を実行する機能、第97実施形態では主側CPU63におけるステップSE607の処理を実行する機能、第98実施形態では主側CPU63におけるステップSE707、ステップSE802及びステップSE816の処理を実行する機能、第100実施形態では主側CPU63における15DR表示部481及び6DR表示部483を表示制御する機能)と、を備えていることを特徴とする特徴 DM 3 乃至 DM 6 のいずれか1に記載の遊技機。

20

#### 【12411】

特徴 DM 7 によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを利用して第1設定関連処理が実行されている状況であることの報知及び第2設定関連処理が実行されている状況であることの報知のそれぞれを実行することが可能となる。

#### 【12412】

特徴 DM 8 . 前記第1設定関連処理は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理であり、

前記第2設定関連処理は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴 DM 7 に記載の遊技機。

30

#### 【12413】

特徴 DM 8 によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを利用して使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況であることの報知、及び使用対象となる設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることの報知のそれぞれを実行することが可能となる。

#### 【12414】

なお、特徴 DM 1 ~ DM 8 の構成に対して、特徴 DA 1 ~ DA 15、特徴 DB 1 ~ DB 7、特徴 DC 1 ~ DC 5、特徴 DD 1 ~ DD 10、特徴 DE 1 ~ DE 6、特徴 DF 1 ~ DF 3、特徴 DG 1 ~ DG 18、特徴 DH 1 ~ DH 7、特徴 DI 1 ~ DI 9、特徴 DJ 1 ~ DJ 4、特徴 DK 1 ~ DK 7、特徴 DL 1 ~ DL 20、特徴 DM 1 ~ DM 7、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 11、特徴 DP 1 ~ DP 12、特徴 DQ 1 ~ DQ 5、特徴 DR 1 ~ DR 17、特徴 DS 1 ~ DS 8、特徴 DT 1 ~ DT 13、特徴 DU 1 ~ DU 8、特徴 DV 1 ~ DV 6、特徴 DW 1 ~ DW 11、特徴 DX 1 ~ DX 11、特徴 DY 1 ~ DY 11、特徴 DZ 1 ~ DZ 10、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 21、特徴 d 1 ~ d 10、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 13、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 16、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 10、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 10、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 DA 1 ~ DA 1

40

50

0、特徴 DB 1 ~ DB 6、特徴 DC 1 ~ DC 13、特徴 DD 1 ~ DD 9、特徴 DE 1 ~ DE 5、特徴 DF 1 ~ DF 9、特徴 DG 1 ~ DG 10、特徴 DH 1 ~ DH 11、特徴 DI 1 ~ DI 8、特徴 DJ 1 ~ DJ 14、特徴 DK 1 ~ DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 11、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、特徴 DR 1 ~ DR 8、特徴 DS 1 ~ DS 3、特徴 DT 1 ~ DT 4、特徴 DU 1 ~ DU 10、特徴 DV 1 ~ DV 5、特徴 DW 1 ~ DW 9、特徴 DX 1 ~ DX 4、特徴 DY 1 ~ DY 11、特徴 DZ 1 ~ DZ 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

10

#### 【12415】

<特徴 DN 群>

特徴 DN 1、遊技が実行されている状況において第 1 期間（遊技回）を生じさせる第 1 期間発生手段（主側 CPU 63 におけるステップ SD 815 及びステップ SD 816 の処理を実行する機能）と、

前記第 1 期間において第 1 期間対応状態（絵柄の変動表示が行われる状態）となるように第 1 所定動作手段（第 1 特図表示部 425、第 2 特図表示部 426）を制御する第 1 所定動作制御手段（主側 CPU 63 におけるステップ SD 706 の処理を実行する機能）と、

遊技が実行されている状況において第 2 期間（開閉実行モード）を生じさせる第 2 期間発生手段（主側 CPU 63 におけるステップ SD 904 及びステップ SE 116 の処理を実行する機能）と、

20

前記第 2 期間において第 2 期間対応状態（開放状態）となるように第 2 所定動作手段（特電入賞装置 416）を制御する第 2 所定動作制御手段（主側 CPU 63 におけるステップ SD 710 ~ ステップ SD 712 の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 CPU 63 におけるステップ SB 311 の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、前記第 1 所定動作手段が前記第 1 期間対応状態となり、前記第 2 所定動作手段が前記第 2 期間対応状態となるようにする対応動作制御手段（主側 CPU 63 におけるステップ SE 704、ステップ SE 707、ステップ SE 802 及びステップ SE 816 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

30

#### 【12416】

特徴 DN 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、遊技が実行されている状況において第 1 所定動作手段が第 1 期間対応状態となる第 1 期間が発生し得るとともに第 2 所定動作手段が第 2 期間対応状態となる第 2 期間が発生し得る構成において、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては第 1 所定動作手段が第 1 期間対応状態となるとともに第 2 所定動作手段が第 2 期間対応状態となる。これにより、遊技が実行されている場合に動作する第 1 所定動作手段及び第 2 所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

40

#### 【12417】

また、遊技が実行されている場合に発生し得る第 1 期間対応状態及び第 2 期間対応状態を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。また、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする場合には第 1 所定動作手段及び第 2 所定動作手段の両方に対して不正を施す必要がある。よって、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする行為を行いつくさせることが可能となる。

#### 【12418】

50

特徴 D N 2 . 前記第 2 期間発生手段は、前記第 1 期間の後に前記第 2 期間を生じさせることを特徴とする特徴 D N 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 1 9 】

特徴 D N 2 によれば、遊技が行われている状況においては第 1 期間の後に第 2 期間が生じるため、第 1 所定動作手段が第 1 期間対応状態となるとともに第 2 所定動作手段が第 2 期間対応状態となった場合、遊技が行われている状況とは異なる特別な状況であるという認識を遊技ホールの管理者に与えることが可能となる。これにより、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【 1 2 4 2 0 】

特徴 D N 3 . 前記第 1 所定動作手段及び前記第 2 所定動作手段のうち一方は表示手段であり他方は可動手段であることを特徴とする特徴 D N 1 又は D N 2 に記載の遊技機。

【 1 2 4 2 1 】

特徴 D N 3 によれば、表示手段と可動手段とのそれぞれの期間対応状態の組合せにより所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が行われるため、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを把握し易くなる。

【 1 2 4 2 2 】

特徴 D N 4 . 前記第 1 期間の後に前記第 2 期間を生じさせるか否かを決定するための期間抽選を実行する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S D 8 0 3 の処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 所定動作制御手段は、前記第 1 期間において前記第 1 所定動作手段を前記第 1 期間対応状態とした後に前記期間抽選の結果が報知されるようにし、

前記第 2 所定動作制御手段は、前記期間抽選の結果が前記第 2 期間を生じさせる結果であった場合であって前記第 1 期間が終了した後に前記第 2 期間対応状態となるように前記第 2 所定動作手段を制御することを特徴とする特徴 D N 1 乃至 D N 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 2 3 】

特徴 D N 4 によれば、期間抽選の結果を報知するための第 1 所定動作手段及び期間抽選の結果が当選結果であった場合に第 2 期間対応状態となる第 2 所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【 1 2 4 2 4 】

特徴 D N 5 . 前記第 1 所定動作手段は絵柄を変動表示する絵柄表示手段（第 1 特図表示部 4 2 5、第 2 特図表示部 4 2 6）であり、

前記第 2 所定動作手段は開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置 4 1 6）であり、

前記第 1 所定動作制御手段は、前記第 1 期間において前記絵柄の変動表示を行わせることにより前記絵柄表示手段を前記第 1 期間対応状態とするものであり、

前記第 2 所定動作制御手段は、前記第 2 期間において前記開放状態とすることにより前記可変入球手段を前記第 2 期間対応状態とするものであることを特徴とする特徴 D N 4 に記載の遊技機。

【 1 2 4 2 5 】

特徴 D N 5 によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては絵柄表示手段にて絵柄の変動表示が実行されている状況において可変入球手段が開放状態となる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【 1 2 4 2 6 】

特徴 D N 6 . 前記所定の設定関連処理は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理、又は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理

10

20

30

40

50

であることを特徴とする特徴 D N 1 乃至 D N 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 2 7 】

特徴 D N 6 によれば、既に説明したような優れた効果を奏しながら、使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況又は現状の設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【 1 2 4 2 8 】

なお、特徴 D N 1 ~ D N 6 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 2 4 2 9 】

< 特徴 D O 群 >

特徴 D O 1、遊技が実行されている状況において所定の表示を行う所定の表示手段（第 1 特図表示部 4 2 5、第 2 特図表示部 4 2 6）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 3 1 1 の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、当該所定の設定関連処理が実行されていることの報知が前記所定の表示手段を利用して行われるようにする実行報知制御手段（第 9 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 3 0 4 及びステップ S E 3 0 8 の処理を実行する機能、第 9 7 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 6 0 4 及びステップ S E 6 0 7 の処理を実行する機能、第 9 8 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 7 0 4 及びステップ S E 7 0 7 の処理を実行する機能、第 9 9 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S E 9 0 4 及びステップ S E 9 0 7 の処理を実行する機能、第 1 0 0 実施形態では主側 C P U 6 3 における 1 5 D R 表示部 4 8 1 を表示制御する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 2 4 3 0 】

特徴 D O 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、遊技が実行されている状況において所定

10

20

30

40

50

の表示を行う所定の表示手段を備えた構成において、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては当該所定の表示手段を利用して所定の設定関連処理が実行されていることの報知が実行される。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となるとともに、この報知を所定の表示手段を利用して行うことが可能となる。

【 1 2 4 3 1 】

特徴 D O 2 . 前記実行報知制御手段は、前記設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況において、遊技が実行されている状況においては発生しない特定表示が前記所定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 D O 1 に記載の遊技機。

10

【 1 2 4 3 2 】

特徴 D O 2 によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては所定の表示手段にて遊技が実行されている状況においては発生しない特定表示が行われる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを所定の表示手段の表示内容から明確に把握することが可能となる。

【 1 2 4 3 3 】

特徴 D O 3 . 遊技が実行されている状況において特定の表示を行う特定の表示手段（第 6 4 及び第 9 7 実施形態では特別表示部 4 2 9、第 1 0 0 実施形態では 6 D R 表示部 4 8 3 及び小当たり表示部 4 8 4 ）を備え、

前記実行報知制御手段は、前記設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況において、当該所定の設定関連処理が実行されていることの報知が前記所定の表示手段及び前記特定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴 D O 1 又は D O 2 に記載の遊技機。

20

【 1 2 4 3 4 】

特徴 D O 3 によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする場合には所定の表示手段及び特定の表示手段の両方に対して不正を施す必要がある。よって、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする行為を行いつらくさせることが可能となる。

【 1 2 4 3 5 】

特徴 D O 4 . 前記所定の表示手段及び前記特定の表示手段は遊技機前方から視認可能な所定範囲（特図ユニット 4 2 2 ）に集約されていることを特徴とする特徴 D O 3 に記載の遊技機。

30

【 1 2 4 3 6 】

特徴 D O 4 によれば、所定の表示手段の表示内容及び特定の表示手段の表示内容の組合せを利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることの報知が実行される構成において、それら表示内容の確認を行い易くさせることが可能となる。

【 1 2 4 3 7 】

特徴 D O 5 . 前記実行報知制御手段は、前記設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況において、前記所定の表示手段にて所定対応表示を行わせ、前記特定の表示手段にて特定対応表示を行わせるものであり、

40

前記所定の表示手段における前記所定対応表示は遊技が実行されている状況において発生し得る表示内容であり、

前記特定の表示手段における前記特定対応表示は遊技が実行されている状況において発生し得る表示内容であり、

前記所定の表示手段における前記所定対応表示及び前記特定の表示手段における前記特定対応表示は遊技が実行されている状況において同時に発生しないことを特徴とする特徴 D O 3 又は D O 4 に記載の遊技機。

【 1 2 4 3 8 】

特徴 D O 5 によれば、遊技が実行されている場合に発生し得る所定の表示手段における所定対応表示及び特定の表示手段における特定対応表示を利用して所定の設定関連処

50



理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【 1 2 4 3 9 】

特徴 D O 6 . 所定遊技状態に遊技状態を移行させるか否かを決定するための移行抽選を実行する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S D 8 0 3 の処理を実行する機能）と

、  
絵柄の変動表示が開始された後に前記移行抽選の抽選結果に対応する停止結果が表示されるように前記所定の表示手段を表示制御する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S D 7 0 6 の処理を実行する機能）と、

前記移行抽選の抽選結果が前記所定遊技状態への移行に対応する結果であった場合であってそれに対応する前記停止結果が前記所定の表示手段にて表示された後に前記所定遊技状態に遊技状態を移行させる手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S D 9 0 4 及びステップ S E 1 1 6 の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において状態対応表示が行われるように前記特定の表示手段を表示制御する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S D 9 0 3 及びステップ S E 1 1 5 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定対応表示は前記絵柄の変動表示であり、前記特定対応表示は前記状態対応表示であることを特徴とする特徴 D O 5 に記載の遊技機。

【 1 2 4 4 0 】

特徴 D O 6 によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては所定の表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において特定の表示手段にて所定遊技状態であることを示す状態対応表示が行われる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【 1 2 4 4 1 】

特徴 D O 7 . 前記所定の設定関連処理は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理、又は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴 D O 1 乃至 D O 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 4 2 】

特徴 D O 7 によれば、既に説明したような優れた効果を奏しながら、使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況又は現状の設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【 1 2 4 4 3 】

なお、特徴 D O 1 ~ D O 7 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特

10

20

30

40

50

徴 DR1～DR8、特徴 DS1～DS3、特徴 DT1～DT4、特徴 DU1～DU10、特徴 DV1～DV5、特徴 DW1～DW9、特徴 DX1～DX4、特徴 DY1～DY11、特徴 DZ1～DZ4、特徴 a1～a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【12444】

<特徴 DP群>

特徴 DP1．遊技が実行されている状況において第1特定動作手段（第96実施形態では特別表示部429、第98実施形態では特電入賞装置416）が第1対応状態となるようにする第1対応状態実行手段（第96実施形態では主側CPU63におけるステップSD903及びステップSE115の処理を実行する機能、第98実施形態では主側CPU63におけるステップSD710～ステップSD712の処理を実行する機能）と、

遊技が実行されている状況において前記第1特定動作手段が前記第1対応状態となる場合には第2特定動作手段（第96実施形態では特別表示部429及び第2特図表示部426、第98実施形態では特別表示部429）が第2対応状態となるようにする第2対応状態実行手段（第96実施形態では主側CPU63におけるステップSD706の処理を実行する機能、第98実施形態では主側CPU63におけるステップSD903及びステップSE115の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、前記第1特定動作手段が前記第1対応状態となり、前記第2特定動作手段が前記第2対応状態とは異なる状態となるようにする特定対応制御手段（第96実施形態では主側CPU63におけるステップSE304、ステップSE305、ステップSE308及びステップSE309の処理を実行する機能、第98実施形態では主側CPU63におけるステップSE704、ステップSE707、ステップSE802及びステップSE816の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【12445】

特徴 DP1によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、遊技が実行されている状況においては第1特定動作手段が第1対応状態となる場合には第2特定動作手段が第2対応状態となる構成において、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては第1特定動作手段が第1対応状態となるのに対して第2特定動作手段が第2対応状態とは異なる状態となる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となるとともに、この報知を第1特定動作手段及び第2特定動作手段を利用して行うことが可能となる。

【12446】

特徴 DP2．前記第1特定動作手段及び前記第2特定動作手段のうち一方は表示手段であり他方は可動手段であることを特徴とする特徴 DP1に記載の遊技機。

【12447】

特徴 DP2によれば、表示手段と可動手段とのそれぞれの状態の組合せにより所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が行われるため、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを把握し易くなる。

【12448】

特徴 DP3．前記第2特定動作手段は、所定遊技状態において開放状態と閉鎖状態との間で切り換えられる可変入球手段（特電入賞装置416）であり、

前記第2対応状態は、前記第2特定動作手段が開放状態と閉鎖状態との間で切り換えられる状態であり、

前記第1特定動作手段は、前記所定遊技状態において前記第1対応状態となることで前

10

20

30

40

50

記所定遊技状態であることを示す表示が行われる表示手段（特別表示部４２９）であり、前記特定対応制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行されている状況において前記第２特定動作手段を前記閉鎖状態に維持させることを特徴とする特徴ＤＰ１又はＤＰ２に記載の遊技機。

【１２４４９】

特徴ＤＰ３によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段にて所定遊技状態であることを示す表示が行われているにも関わらず第２特定動作手段は閉鎖状態に維持される。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【１２４５０】

特徴ＤＰ４．前記第１特定動作手段は、所定遊技状態において開放状態と閉鎖状態との間で切り換えられる可変入球手段（特電入賞装置４１６）であり、

前記第１対応状態は、前記開放状態であり、

前記第２特定動作手段は、前記所定遊技状態において前記第２対応状態となることで前記所定遊技状態であることを示す表示が行われる表示手段（特別表示部４２９）であることを特徴とする特徴ＤＰ１又はＤＰ２に記載の遊技機。

【１２４５１】

特徴ＤＰ４によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が開放状態となっているにも関わらず第２特定動作手段においては所定遊技状態であることを示す表示が行われない。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【１２４５２】

特徴ＤＰ５．前記特定対応制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行されている状況において前記第２特定動作手段を非表示状態とすることを特徴とする特徴ＤＰ４に記載の遊技機。

【１２４５３】

特徴ＤＰ５によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が開放状態となっているにも関わらず第２特定動作手段は所定遊技状態であることを示す表示が行わないだけでなく非表示状態となる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【１２４５４】

特徴ＤＰ６．所定遊技状態に遊技状態を移行させるか否かを決定するための移行抽選を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ８０３の処理を実行する機能）を備え、

前記第２対応状態実行手段は、絵柄の変動表示が開始された後に前記移行抽選の抽選結果に対応する停止結果が表示されるように前記第２特定動作手段を表示制御するものであり、

本遊技機は、前記移行抽選の抽選結果が前記所定遊技状態への移行に対応する結果であった場合であってそれに対応する前記停止結果である移行停止結果が前記第２特定動作手段にて表示された後に前記所定遊技状態に遊技状態を移行させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０４及びステップＳＥ１１６の処理を実行する機能）を備え、

前記第１対応状態実行手段は、前記所定遊技状態において前記第１特定動作手段を開放状態と閉鎖状態との間で切り換えるものであり、

前記第１対応状態は、前記開放状態であり、

前記第２対応状態は、前記移行停止結果が前記第２特定動作手段にて表示されている状態であることを特徴とする特徴ＤＰ１又はＤＰ２に記載の遊技機。

【１２４５５】

特徴ＤＰ６によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が開放状態となっているにも関わらず第２特定動作手段においては移行停止結果

10

20

30

40

50

が表示されない。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【 1 2 4 5 6 】

特徴 D P 7 . 前記所定の設定関連処理は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理、又は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴 D P 1 乃至 D P 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 5 7 】

特徴 D P 7 によれば、既に説明したような優れた効果を奏しながら、使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況又は現状の設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

10

【 1 2 4 5 8 】

なお、特徴 D P 1 ~ D P 7 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

【 1 2 4 5 9 】

< 特徴 D Q 群 >

特徴 D Q 1 . 遊技領域を流下する遊技球が入球可能であり開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置 4 1 6 ）と、

更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 0 2 の処理を実行する機能）と、

40

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第 9 6 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 2 特図側の保留情報についてのステップ S D 7 0 1 の処理を実行する機能、第 1 0 1 ~ 第 1 0 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S F 1 0 1 の処理を実行する機能）と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第 9 6 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 2 特図側の保留情報に対してステップ S D 8 0 3 の処理を実行する機能、第 1 0 1 ~ 第 1 0 3 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 1 特図側の保留情報に対してステップ S F 3 0 4 の処理を実行する

50

機能)と、

前記所定遊技状態において前記可変入球手段を前記開放状態と前記閉鎖状態との間で切り換える切換制御手段(第96実施形態では主側CPU63におけるステップSD710~ステップSD712の処理を実行する機能、第101~第103実施形態では主側CPU63におけるステップSF108~ステップSF110及びステップSF208~ステップSF210の処理を実行する機能)と、

前記所定移行判定の結果が第1当選結果(大当たり結果)であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、遊技者の有利度に影響を与える遊技モードを前記所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前から変動させ得る第1移行手段(第96実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報についてステップSD805~ステップSD807、ステップSD904及びステップSE202~ステップSE208の処理を実行する機能、第101~第103実施形態では主側CPU63における第1特図側の保留情報についてステップSF306~ステップSF308及びステップSF403の処理を実行する機能)と、

前記所定移行判定の結果が第2当選結果(小当たり結果)であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させる第2移行手段(第96実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報についてステップSD809~ステップSD811及びステップSD915の処理を実行する機能、第101~第103実施形態では主側CPU63における第1特図側の保留情報についてステップSF310、ステップSF311及びステップSF405の処理を実行する機能)と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段(主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能)と、を備え、

前記所定移行判定の結果が外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記複数段階の設定値のうち第1設定値(例えば「設定1」)よりも第2設定値(例えば「設定6」)の方が前記所定移行判定において前記第1当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第1特定数多い構成であり、

前記第1設定値よりも前記第2設定値の方が前記所定移行判定において前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が第2特定数少ない構成であり、

前記第2特定数は前記第1特定数以上であることを特徴とする遊技機。

#### 【12460】

特徴 DQ1によれば、所定移行判定にて第1当選結果又は第2当選結果となることで可変入球手段が開放状態となる所定遊技状態に移行するため、遊技者は第1当選結果又は第2当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、所定移行判定にて第1当選結果となった場合と第2当選結果となった場合とでその後の遊技状態の態様が相違することとなるため、遊技状態の移行態様を多様化させることが可能となる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。

#### 【12461】

この場合に、第1設定値と第2設定値との間における所定移行判定にて第1当選結果であると判定される更新数値情報の数の変動分が所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、所定移行判定にて第2当選結果となる確率に影響を与えないようしながら、所定移行判定にて第1当選結果となる確率を第1設定値と第2設定値との間で変動させることが可能となる。

#### 【12462】

特徴 DQ2. 前記複数段階の設定値の全てにおいて前記所定移行判定にて前記第1当

10

20

30

40

50

選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴 D Q 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 6 3 】

特徴 D Q 2 によれば、複数段階の設定値の全てにおいて所定移行判定にて第 2 当選結果となる確率に影響を与えないようしながら所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率を変動させることが可能となる。

【 1 2 4 6 4 】

特徴 D Q 3 . 前記複数段階の設定値の全てにおいて前記所定移行判定にて前記第 2 当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が同一であることを特徴とする特徴 D Q 1 又は D Q 2 に記載の遊技機。

10

【 1 2 4 6 5 】

特徴 D Q 3 によれば、複数段階の設定値の全てにおいて所定移行判定にて第 2 当選結果となる確率を一定とすることが可能となる。また、このように所定移行判定にて第 2 当選結果となる確率を一定とした構成であっても、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の各設定値の変動分は外れ結果となる確率の変動分により吸収されるため、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【 1 2 4 6 6 】

特徴 D Q 4 . 前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多いことを特徴とする特徴 D Q 1 乃至 D Q 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【 1 2 4 6 7 】

特徴 D Q 4 によれば、所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が各設定値のいずれであっても最も多い構成において、所定移行判定にて第 1 当選結果であると判定される更新数値情報の数の各設定値の変動分が所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分により吸収される。これにより、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成であっても、所定移行判定にて外れ結果となる確率については複数段階の設定値間で大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

【 1 2 4 6 8 】

30

特徴 D Q 5 . 前記遊技モードとして、前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記遊技モードが前記高確率モードである状況において、前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が 0 個であることを特徴とする特徴 D Q 1 乃至 D Q 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 6 9 】

特徴 D Q 5 によれば、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況において所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が 0 個となる。これにより、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率が最も高くなる状況において当該第 1 当選結果となる確率を極力高くすることが可能となる。

40

【 1 2 4 7 0 】

特徴 D Q 6 . 前記遊技モードとして、前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記遊技モードが前記高確率モードである状況において、前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が 1 個以上

50

であることを特徴とする特徴 D Q 1 乃至 D Q 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 7 1 】

特徴 D Q 6 によれば、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況において、所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が 1 個以上となる。これにより、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率が最も高くなる状況であっても所定移行判定にて外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【 1 2 4 7 2 】

特徴 D Q 7 . 特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段 ( 第 1 0 1 ~ 第 1 0 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S F 2 0 1 の処理を実行する機能 ) と、

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段 ( 第 1 0 1 ~ 第 1 0 2 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 2 特図側の保留情報に対してステップ S F 3 0 4 の処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記第 1 移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第 1 当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、前記所定遊技状態の終了後における前記遊技モードを当該所定遊技状態の開始前から変動させ得るものであり、

前記第 2 移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第 2 当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させるものであり、

前記特定移行判定の結果が前記外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記特定移行判定にて前記第 1 当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の前記設定値の相違による変動分が、前記特定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴 D Q 1 乃至 D Q 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 7 3 】

特徴 D Q 7 によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においても、第 2 当選結果となる確率に影響を与えないようしながら、第 1 当選結果となる確率を各設定値の間で変動させることが可能となる。

【 1 2 4 7 4 】

特徴 D Q 8 . 前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定移行判定にて前記第 2 当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が同一であることを特徴とする特徴 D Q 7 に記載の遊技機。

【 1 2 4 7 5 】

特徴 D Q 8 によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においもて、複数段階の設定値の全てにおいて第 2 当選結果となる確率を一定とすることが可能となる。また、このように特定移行判定にて第 2 当選結果となる確率を一定とした構成であっても、特定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の各設定値の変動分は外れ結果となる確率の変動分により吸収されるため、特定移行判定にて第 1 当選結果となる確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【 1 2 4 7 6 】

特徴 D Q 9 . 前記特定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多いことを特徴とする特徴 D Q 7 又は D Q 8 に記載の遊技機。

【 1 2 4 7 7 】

特徴 D Q 9 によれば、特定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が各設定値のいずれであっても最も多い構成において、特定移行判定にて第 1 当選結果であると判定される更新数値情報の数の各設定値の変動分が特定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分により吸収される。これにより、特定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の各設定値における変動分を特定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成であっても、特定移行判定にて外れ結果となる確率については確率の大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

#### 【 1 2 4 7 8 】

なお、特徴 D Q 1 ~ D Q 9 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 2 4 7 9 】

##### < 特徴 D R 群 >

特徴 D R 1、遊技領域を流下する遊技球が入球可能であり開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置 4 1 6）と、

更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 0 2 の処理を実行する機能）と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第 9 6 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 2 特図側の保留情報についてのステップ S D 7 0 1 の処理を実行する機能、第 1 0 1 ~ 第 1 0 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S F 1 0 1 の処理を実行する機能）と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第 9 6 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 2 特図側の保留情報に対してステップ S D 8 0 3 の処理を実行する機能、第 1 0 1 ~ 第 1 0 3 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 1 特図側の保留情報に対してステップ S F 3 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において前記可変入球手段を前記開放状態と前記閉鎖状態との間で切り換える切換制御手段（第 9 6 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S D 7 1 0 ~ ステップ S D 7 1 2 の処理を実行する機能、第 1 0 1 ~ 第 1 0 3 実施形態では主側 C P



U 6 3 におけるステップ S F 1 0 8 ~ ステップ S F 1 1 0 及びステップ S F 2 0 8 ~ ステップ S F 2 1 0 の処理を実行する機能)と、

前記所定移行判定の結果が第 1 当選結果(大当たり結果)であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させる第 1 移行手段(第 9 6 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 2 特図側の保留情報についてステップ S D 8 0 5 ~ ステップ S D 8 0 7、ステップ S D 9 0 4 及びステップ S E 2 0 2 ~ ステップ S E 2 0 8 の処理を実行する機能、第 1 0 1 ~ 第 1 0 3 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 1 特図側の保留情報についてステップ S F 3 0 6 ~ ステップ S F 3 0 8 及びステップ S F 4 0 3 の処理を実行する機能)と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段(主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 3 1 1 の処理を実行する機能)と、を備え、

前記所定移行判定の結果として、前記所定遊技状態への移行が発生しない外れ結果及び前記第 1 当選結果以外にも別の当選結果が存在しており、

前記複数段階の設定値のうち第 1 設定値(例えば「設定 1」)よりも第 2 設定値(例えば「設定 6」)の方が前記所定移行判定において前記第 1 当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第 1 所定数多い構成であり、

前記第 1 当選結果とは異なる所定対象結果(外れ結果)であると前記所定移行判定にて判定される前記更新数値情報の数は、前記第 1 設定値及び前記第 2 設定値のそれぞれにおいて最も多い構成であり、

前記第 1 設定値よりも前記第 2 設定値の方が前記所定移行判定において前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が第 2 所定数少ない構成であり、

前記第 2 所定数は前記第 1 所定数以上であることを特徴とする遊技機。

#### 【12480】

特徴 D R 1 によれば、所定移行判定にて第 1 当選結果となることで可変入球手段が開放状態となる所定遊技状態に移行するため、遊技者は第 1 当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。

#### 【12481】

この場合に、所定移行判定にて所定対象結果であると判定される更新数値情報の数が第 1 設定値及び第 2 設定値のいずれであっても最も多い構成において、所定移行判定にて第 1 当選結果であると判定される更新数値情報の数の第 1 設定値と第 2 設定値との間での変動分が、所定移行判定にて所定対象結果であると判定される更新数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて所定対象結果となる確率の変動分で吸収する構成であっても、所定移行判定にて所定対象結果となる確率については確率の大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。よって、所定移行判定において第 1 当選結果が選択される確率から設定値の予測を可能としながらも、当該第 1 当選結果の確率の変動に応じて確率が変動することとなる所定対象結果が選択される確率からは設定値の予測を行わずに小さくさせることが可能となる。

#### 【12482】

特徴 D R 2、前記所定移行判定にて前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多い構成であり、

前記複数段階の設定値の全てにおいて前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記所定移行判定にて前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴 D R 1 に記載の遊技機。

#### 【12483】

特徴 D R 2 によれば、複数段階の設定値の全てにおいて最も選択確率が高い所定対象結果の相対的に小さな確率の変動によって、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の

10

20

30

40

50

変動分を吸収することが可能となる。

【 1 2 4 8 4 】

特徴 D R 3 . 前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記高確率モードである状況であっても、前記所定移行判定にて前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が最も多いことを特徴とする特徴 D R 1 又は D R 2 に記載の遊技機。

【 1 2 4 8 5 】

特徴 D R 3 によれば、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況であっても、所定移行判定にて所定対象結果であると判定される更新数値情報の数が最も多くなる。これにより、所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況であっても、所定移行判定にて所定対象結果となる確率については確率の大きな変動を生じさせないようにしながら、所定移行判定にて所定対象結果となる確率の変動分により所定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。

10

【 1 2 4 8 6 】

特徴 D R 4 . 特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第 1 0 1 ~ 第 1 0 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S F 2 0 1 の処理を実行する機能）と、

20

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第 1 0 1 ~ 第 1 0 2 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 2 特図側の保留情報に対してステップ S F 3 0 4 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記第 1 移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第 1 当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させるものであり、

前記特定移行判定の結果として、前記所定遊技状態への移行が発生しない外れ結果及び前記第 1 当選結果以外にも別の当選結果が存在しており、

30

前記第 1 設定値及び前記第 2 設定値のそれぞれにおける前記特定移行判定において最も選択される確率が高い抽選結果ではない抽選結果として特定対象結果（外れ結果）が存在しており、

前記第 1 設定値よりも前記第 2 設定値の方が前記特定移行判定において前記第 1 当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第 1 特定数多い構成であり、

前記第 1 設定値よりも前記第 2 設定値の方が前記特定移行判定において前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が第 2 特定数少ない構成であり、

前記第 2 特定数は第 1 特定数以上であることを特徴とする特徴 D R 1 乃至 D R 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 8 7 】

特徴 D R 4 によれば、特定移行判定においては最も高い選択確率ではない特定対象結果の確率の変動分により、特定移行判定において第 1 当選結果となる各設定値の確率の変動分が吸収される。これにより、特定移行判定においては第 1 当選結果の選択確率及び特定対象結果の選択確率のそれぞれを利用して遊技者は設定値を推測することが可能となる。

40

【 1 2 4 8 8 】

特徴 D R 5 . 前記特定対象結果は前記所定対象結果であることを特徴とする特徴 D R 4 に記載の遊技機。

【 1 2 4 8 9 】

特徴 D R 5 によれば、所定移行判定においては所定対象結果の選択確率によっては設定値の推測を行いつくする一方、特定移行判定においては所定対象結果の選択確率によ

50

って設定値の推測を行い易くさせることが可能となる。

【 1 2 4 9 0 】

特徴 D R 6 . 前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定対象結果が前記特定移行判定にて選択される確率が最も高い抽選結果ではない構成であり、

前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定移行判定にて前記第 1 当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記特定移行判定にて前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴 D R 4 又は D R 5 に記載の遊技機。

【 1 2 4 9 1 】

特徴 D R 6 によれば、複数段階の設定値の全てにおいて特定対象結果の相対的に大きな確率の変動によって、特定移行判定にて第 1 当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。

【 1 2 4 9 2 】

特徴 D R 7 . 特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段 ( 第 1 0 3 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S F 2 0 1 の処理を実行する機能 ) と、

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段 ( 第 1 0 3 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 2 特図側の保留情報に対してステップ S F 3 0 4 の処理を実行する機能 ) と、を備え、

前記第 1 移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第 1 当選結果であることに基いて、前記所定遊技状態に移行させるものであり、

前記特定移行判定の結果として、前記所定遊技状態への移行が発生しない外れ結果及び前記第 1 当選結果以外にも別の当選結果が存在しており、

前記第 1 当選結果とは異なる特定対象結果 ( 小当たり結果 ) であると前記特定移行判定にて判定される前記更新数値情報の数は、前記第 1 設定値及び前記第 2 設定値のそれぞれにおいて最も多い構成であり、

前記第 1 設定値よりも前記第 2 設定値の方が前記特定移行判定において前記第 1 当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第 1 特定数多い構成であり、

前記第 1 設定値よりも前記第 2 設定値の方が前記特定移行判定において前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が第 2 特定数少ない構成であり、

前記第 2 特定数は第 1 特定数以上である構成であり、

前記所定対象結果と前記特定対象結果とは異なることを特徴とする特徴 D R 1 乃至 D R 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 4 9 3 】

特徴 D R 7 によれば、所定移行判定と特定移行判定とで選択確率が最も高い抽選結果が異なる構成であっても、所定移行判定及び特定移行判定のそれぞれにおいて最も選択確率が高い抽選結果の選択確率の変動分によって、第 1 当選結果の選択確率の各設定値の間での変動分が吸収される。これにより、所定移行判定及び特定移行判定のいずれにおいても第 1 当選結果が選択される確率から設定値の推測を可能としながらも、当該第 1 当選結果の確率の変動に応じて確率が変動することとなる抽選結果が選択される確率からは設定値の推測を行いつらくさせることが可能となる。

【 1 2 4 9 4 】

特徴 D R 8 . 前記特定移行判定にて前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多い構成であり、

前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定移行判定にて前記第 1 当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記特定移行判定にて前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴 D R 7 に記載の遊技機。

【 1 2 4 9 5 】

特徴 D R 8 によれば、所定移行判定及び特定移行判定のいずれであっても複数段階の設定値の全てにおいて最も選択確率が高い抽選結果の相対的に小さな確率の変動によって、第 1 当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。

#### 【 1 2 4 9 6 】

なお、特徴 D R 1 ~ D R 8 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 2 4 9 7 】

##### < 特徴 D S 群 >

特徴 D S 1、更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 8 9 0 2 の処理を実行する機能）と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第 1 0 2 実施形態では主側 C P U 6 3 におけるステップ S F 2 0 1 の処理を実行する機能）と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第 1 0 2 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 2 特図側の保留情報に対してステップ S F 3 0 4 の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第 1 当選結果（第 1 0 2 実施形態における第 2 特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合の大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行を可能とする第 1 移行手段（第 1 0 2 実施形態では主側 C P U 6 3 における第 2 特図側の保留情報についてステップ S F 3 0 6 ~ ステップ S F 3 0 8 及びステップ S F 4 0 3 の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S B 3 1 1 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定移行判定の結果が外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記高確率モードである状況で前記所定移行判定にて前記第 1 当選結果であると判定さ

10

20

30

40

50

れる前記更新数値情報の数の前記複数段階の設定値の間における変動分が前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収される構成であり、

前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第1当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記高確率モードである状況において、前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が1個以上となるように、前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第1当選結果となる確率が最も低い設定値である状況であって前記高確率モードである状況において前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が設定されていることを特徴とする遊技機。

10

#### 【12498】

特徴 DS1によれば、所定移行判定にて第1当選結果となることで所定遊技状態への移行が可能となるため、遊技者は第1当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。

#### 【12499】

この場合に、高確率モードである状況で所定移行判定にて第1当選結果であると判定される更新数値情報の数の複数段階の設定値の間における変動分が所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分によって吸収される。そして、所定移行判定にて第1当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況において、所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が1個以上となる。これにより、所定移行判定にて第1当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように所定移行判定にて第1当選結果となる確率が最も高くなる状況であっても所定移行判定にて外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

20

#### 【12500】

特徴 DS2、前記所定移行判定の結果が第2当選結果（第102実施形態における第2特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合の小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の遊技モードを継続させる第2移行手段（第102実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報についてステップSF310、ステップSF311及びステップSF405の処理を実行する機能）を備え、

30

前記高確率モードである状況において前記所定移行判定にて前記第2当選結果であると判定される前記更新数値情報の数は前記複数段階の設定値の間において同一であることを特徴とする特徴 DS1に記載の遊技機。

#### 【12501】

特徴 DS2によれば、複数段階の設定値の全てにおいて所定移行判定にて第2当選結果となる確率を一定とすることが可能となる。また、このように所定移行判定にて第2当選結果となる確率を一定とした構成であっても、所定移行判定にて第1当選結果となる確率の各設定値の変動分は外れ結果となる確率の変動分により吸収されるため、所定移行判定にて第1当選結果となる確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

40

#### 【12502】

特徴 DS3、前記所定移行判定の結果が第2当選結果（第102実施形態における第2特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合の小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の遊技モードを継続させる第2移行手段（第102実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報についてステップSF310、ステップSF311及びステップSF405

50

の処理を実行する機能)を備え、

前記高確率モードである状況において前記所定移行判定にて前記第2当選結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のそれぞれにおいて最も多いことを特徴とする特徴 DS1又はDS2に記載の遊技機。

【12503】

特徴DS3によれば、高確率モードである状況においては所定移行判定にて第2当選結果が選択される確率が最も高い構成であっても、所定移行判定にて第1当選結果となる確率が最も高くなる状況において所定移行判定にて外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【12504】

なお、特徴DS1～DS3の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO7、特徴DP1～DP7、特徴DQ1～DQ9、特徴DR1～DR8、特徴DS1～DS3、特徴DT1～DT4、特徴DU1～DU10、特徴DV1～DV5、特徴DW1～DW9、特徴DX1～DX4、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ4、特徴a1～a3のうちいずれか1又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【12505】

<特徴DT群>

特徴DT1、遊技領域を流下する遊技球が入球可能であり開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段(特電入賞装置416)と、

更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段(主側CPU63におけるステップS8902の処理を実行する機能)と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段(第101～第103実施形態では主側CPU63におけるステップSF101の処理を実行する機能)と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態(開閉実行モード)への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段(第101～第103実施形態では主側CPU63における第1特図側の保留情報に対してステップSF304の処理を実行する機能)と、

前記所定遊技状態において前記可変入球手段を前記開放状態と前記閉鎖状態との間で切り換える切換制御手段(第101～第103実施形態では主側CPU63におけるステップSF108～ステップSF110及びステップSF208～ステップSF210の処理を実行する機能)と、

10

20

30

40

50

前記所定移行判定の結果が第1当選結果（大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、遊技者の有利度に影響を与える遊技モードを前記所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前から変動させ得る第1移行手段（第101～第103実施形態では主側CPU63における第1特図側の保留情報についてステップSF306～ステップSF308及びステップSF403の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第2当選結果（小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させる第2移行手段（第101～第103実施形態では主側CPU63における第1特図側の保留情報についてステップSF310、ステップSF311及びステップSF405の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側CPU63におけるステップSB311の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定移行判定の結果が外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記遊技モードとして、前記所定移行判定にて前記第1当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記所定移行判定において前記第2当選結果となる確率は、前記設定手段によって設定されている前記使用対象となる設定値及び前記遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一であることを特徴とする遊技機。

#### 【12506】

特徴 DT1によれば、所定移行判定にて第1当選結果又は第2当選結果となることで可変入球手段が開放状態となる所定遊技状態に移行するため、遊技者は第1当選結果又は第2当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、所定移行判定にて第1当選結果となった場合と第2当選結果となった場合とでその後の遊技状態の態様が相違することとなるため、遊技状態の移行態様を多様化させることが可能となる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。

#### 【12507】

この場合に、所定移行判定において第2当選結果となる確率は設定値及び遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、第2当選結果となる確率からは設定値及び遊技モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。

#### 【12508】

特徴 DT2、特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第101～第102実施形態では主側CPU63におけるステップSF201の処理を実行する機能）と、

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第101～第102実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報に対してステップSF304の処理を実行する機能）と、を備え、

前記第1移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第1当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、前記所定遊技状態の終了後における前記遊技モードを当該所定遊技状態の開始前から変動させ得るものであり、

前記第2移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第2当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させるものであり、

10

20

30

40

50

前記特定移行判定の結果が前記外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記特定移行判定において前記第2当選結果となる確率は、前記設定手段によって設定されている前記使用対象となる設定値及び前記遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一であることを特徴とする特徴 D T 1 に記載の遊技機。

【12509】

特徴 D T 2 によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においても第2当選結果となる確率は設定値及び遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、所定移行判定及び特定移行判定のいずれであっても、第2当選結果となる確率からは設定値及び遊技モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。

10

【12510】

特徴 D T 3 . 前記所定移行判定において前記第2当選結果となる確率と前記特定移行判定において前記第2当選結果となる確率とは相違していることを特徴とする特徴 D T 2 に記載の遊技機。

【12511】

特徴 D T 3 によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においても第2当選結果となる確率は設定値及び遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている構成において、第2当選結果となる確率が変動する状況を生じさせることが可能となる。

20

【12512】

特徴 D T 4 . 特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段(第101~第103実施形態では主側CPU63におけるステップSF201の処理を実行する機能)と、

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段(第101~第103実施形態では主側CPU63における第2特図側の保留情報に対してステップSF304の処理を実行する機能)と、を備え、

前記第1移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第1当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、前記所定遊技状態の終了後における前記遊技モードを当該所定遊技状態の開始前から変動させ得るものであり、

30

前記第2移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第2当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させるものであり、

前記特定移行判定の結果が前記外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記所定移行判定において前記第2当選結果となる確率と前記特定移行判定において前記第2当選結果となる確率とは相違していることを特徴とする特徴 D T 1 に記載の遊技機。

【12513】

特徴 D T 4 によれば、第2当選結果となる確率が変動する状況を生じさせることが可能となる。

40

【12514】

なお、特徴 D T 1 ~ D T 4 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D

50



Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

#### 【 1 2 5 1 5 】

上記特徴 D M 群、上記特徴 D N 群、上記特徴 D O 群、上記特徴 D P 群、上記特徴 D Q 群、上記特徴 D R 群、上記特徴 D S 群及び上記特徴 D T 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

#### 【 1 2 5 1 6 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【 1 2 5 1 7 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

#### 【 1 2 5 1 8 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【 1 2 5 1 9 】

< 特徴 D U 群 >

特徴 D U 1 . アドレスが対応付けられた記憶領域を複数有し、情報を記憶する特定記憶手段 ( 第 1 0 4 実施形態における主側 R A M 6 5 ) と、

当該特定記憶手段における所定のアドレスを対象アドレスとして指定するアドレス指定手段 ( 第 1 0 4 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S F 8 0 1、ステップ S F 8 0 3、ステップ S F 8 0 7、ステップ S G 1 0 1、ステップ S G 1 0 3、ステップ S G 1 0 7、ステップ S G 2 0 1、ステップ S G 2 0 4 及びステップ S G 2 0 8 の処理を実行する機能 ) と、

当該アドレス指定手段により指定された前記対象アドレスに対応する前記記憶領域を特

10

20

30

40

50

定処理の実行対象とする特定処理実行手段（第104実施形態における主側CPU63のステップSF802、ステップSG102及びステップSG202の処理を実行する機能）と、を備え、

前記アドレス指定手段は、

前記特定処理実行手段による前記特定処理の実行が完了した場合に前記対象アドレスを現状の対象アドレスとなっているアドレスに対して次の順番となるアドレスに更新するアドレス更新手段（第104実施形態における主側CPU63のステップSF901の処理を実行する機能）と、

当該アドレス更新手段により更新された後の前記対象アドレスが特定アドレス（特定制御用のワークエリア221であれば16進数で「0100」、特定制御用のスタックエリア222であれば16進数で「0200」、非特定制御用のワークエリア223であれば16進数で「0300」、非特定制御用のスタックエリア224であれば16進数で「0400」となる場合に所定第1情報を所定第1情報記憶領域（キャリアフラグ516）に設定する情報設定手段（第104実施形態における主側CPU63のステップSF903の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定処理実行手段は、前記所定第1情報記憶領域に前記所定第1情報が設定されている場合に前記特定処理の実行を終了することを特徴とする遊技機。

【12520】

特徴 DU1によれば、対象アドレスが順次更新されるとともに更新された後の対象アドレスに対応する記憶領域が特定処理の実行対象となる。これにより、特定記憶手段における複数の記憶領域を順次、特定処理の実行対象とすることが可能となる。この場合に、更新された後の対象アドレスが特定アドレスとなる場合には所定第1情報が設定され、所定第1情報が設定されている場合に特定処理の実行が終了される。これにより、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かの特定に際しては所定第1情報が設定されているか否かを特定するだけでよいため、当該特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。よって、特定記憶手段に記憶されている情報を好適に扱うことが可能となる。

【12521】

特徴 DU2．前記アドレスは、複数ビットのデータとして設定されており、

前記アドレス更新手段は、前記対象アドレスに対して更新用数値の更新を行うことで当該対象アドレスの更新を行うものであり、

前記情報設定手段は、前記対象アドレスに対して前記更新用数値の更新が行われた場合に前記複数ビットのデータにおける基準ビット（上位バイト515a）の値が変更されることで前記所定第1情報記憶領域に前記所定第1情報を設定するものであることを特徴とする特徴 DU1に記載の遊技機。

【12522】

特徴 DU2によれば、対象アドレスが更新されることで基準ビットの値が変更される場合に所定第1情報が設定される。これにより、所定第1情報を設定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【12523】

特徴 DU3．前記アドレスは、複数ビットのデータとして設定されており、

前記アドレス更新手段は、前記対象アドレスに対して更新用数値を加算することで当該対象アドレスの更新を行うものであり、

前記情報設定手段は、前記対象アドレスに対して前記更新用数値の加算が行われた場合に前記複数ビットのデータにおいて最下位ビットとは異なる基準ビット（上位バイト515a）の値が変更されることで前記所定第1情報記憶領域に前記所定第1情報を設定するものであることを特徴とする特徴 DU1又は DU2に記載の遊技機。

【12524】

特徴 DU3によれば、対象アドレスに更新用数値が加算されることで基準ビットへの桁上がりが発生する場合に所定第1情報が設定される。これにより、所定第1情報を設定

10

20

30

40

50

するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【12525】

特徴 DU4 . 前記特定アドレスは複数存在しており、

それら複数の特定アドレスはいずれも、直前の順番のアドレスが前記対象アドレスとして設定されている状況において当該対象アドレスに対して前記更新用数値の更新が行われた場合に前記基準ビットの値が変更されるアドレスであることを特徴とする特徴 DU2 又は DU3 に記載の遊技機。

【12526】

特徴 DU4 によれば、特定アドレスが複数存在している構成において、いずれの特定アドレスであっても直前のアドレスが対象アドレスとして設定されている状況において当該対象アドレスが更新されることで基準ビットの値が変更される。そして、基準ビットの値が変更されることで所定第1情報が設定される。これにより、複数の特定アドレスが存在している構成であっても同一の契機で所定第1情報が設定されるようにすることが可能となる。よって、特定処理の終了契機を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【12527】

特徴 DU5 . 複数バイトにより構成され、前記対象アドレスのアドレス情報が設定されるアドレス情報記憶領域（アドレスカウンタ515）を備え、

前記アドレス更新手段は、

前記アドレス情報記憶領域における第1バイト（下位バイト515b）に対して更新用数値の更新を行うことで前記対象アドレスの更新を行う第1更新手段（第104実施形態における主側CPU63のステップSF901の処理を実行する機能）と、

前記第1バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第1バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合に前記アドレス情報記憶領域における第2バイト（上位バイト515a）の更新を行う第2更新手段（第104実施形態における主側CPU63のステップSF905の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定アドレスは、前記第1バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第1バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更されて前記第2バイトが更新された結果のアドレスであり、

前記情報設定手段は、前記第1バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第1バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合に前記所定第1情報記憶領域に前記所定第1情報を設定するものであり、

前記第2更新手段は、前記第1バイトに対して前記更新用数値の更新が行われた場合において前記所定第1情報記憶領域に前記所定第1情報が設定された場合に前記第2バイトの更新を行うものであることを特徴とする特徴 DU1 乃至 DU4 のいずれか1に記載の遊技機。

【12528】

第1バイトに対して更新用数値の更新が行われることで第1バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合には第2バイトを更新する必要がある。この場合、第1バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合には所定第1情報が設定されるため、所定第1情報が設定されているか否かを特定することで第2バイトを更新する必要があるか否かを特定することが可能となる。この場合に、特徴 DU5 によれば所定第1情報が設定されているか否かを特定することで、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、第2バイトを更新する必要があるか否かを特定するための構成を利用して、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【12529】

特徴 DU6 . 前記特定処理実行手段は、特定実行契機が発生した場合に前記特定記憶手段において特定範囲のアドレスに含まれる前記記憶領域に対して前記特定処理を実行す

るものであり、

前記特定範囲のアドレスにおいて前記特定処理の実行順序において最後の順序となるアドレスが前記特定アドレスとなるように又は前記特定アドレスに対して直前の順番のアドレス（特定制御用のワークエリア 221 であれば 16 進数で「00DFDF」、特定制御用のスタックエリア 222 であれば 16 進数で「01DFDF」、非特定制御用のワークエリア 223 であれば 16 進数で「02DFDF」、非特定制御用のスタックエリア 224 であれば 16 進数で「03DFDF」）となるように、前記特定範囲のアドレスが設定されていることを特徴とする特徴 DU1 乃至 DU5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【12530】

特徴 DU6 によれば、所定第 1 情報が設定されているか否かを特定することで特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行い易くなる。

【12531】

特徴 DU7、前記特定記憶手段において前記特定範囲のアドレスよりも前の順番のアドレスに対応する前記記憶領域に未使用の記憶領域が存在していることを特徴とする特徴 DU6 に記載の遊技機。

【12532】

特徴 DU7 によれば、特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行い易くなるように、特定記憶手段における特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域を設定することが可能となる。

【12533】

特徴 DU8、前記特定範囲のアドレスとして、第 1 特定範囲のアドレス（例えば特定制御用のスタックエリア 222 のアドレス範囲）と、第 2 特定範囲のアドレス（例えば非特定制御用のスタックエリア 224 のアドレス範囲）とが存在しており、

前記特定処理実行手段は、第 1 特定実行契機が発生した場合に前記特定記憶手段において前記第 1 特定範囲のアドレスに含まれる前記記憶領域に対して前記特定処理を実行し、第 2 特定実行契機が発生した場合に前記特定記憶手段において前記第 2 特定範囲のアドレスに含まれる前記記憶領域に対して前記特定処理を実行するものであり、

前記特定アドレスとして、前記第 1 特定範囲のアドレスに対応させて第 1 特定アドレスと、前記第 2 特定範囲のアドレスに対応させて第 2 特定アドレスとが少なくとも存在しており、

前記第 1 特定範囲のアドレスにおいて前記特定処理の実行順序において最後の順序となるアドレスが前記第 1 特定アドレスとなるように又は前記第 1 特定アドレスに対して直前の順番のアドレスとなるように、前記第 1 特定範囲のアドレスが設定されており、

前記第 2 特定範囲のアドレスにおいて前記特定処理の実行順序において最後の順序となるアドレスが前記第 2 特定アドレスとなるように又は前記第 2 特定アドレスに対して直前の順番のアドレスとなるように、前記第 2 特定範囲のアドレスが設定されていることを特徴とする特徴 DU6 又は DU7 に記載の遊技機。

【12534】

特徴 DU8 によれば、第 1 特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行う場合、及び第 2 特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行う場合のいずれであっても、所定第 1 情報が設定されているか否かを特定すればよい。これにより、特定処理の実行が完了したか否かの特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。

【12535】

特徴 DU9、前記特定処理は複数種類存在していることを特徴とする特徴 DU1 乃至 DU8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【12536】

特徴 DU9 によれば、複数種類の特定処理のいずれが実行されている状況であっても

10

20

30

40

50

所定第 1 情報が設定されているか否かを特定することで終了契機を特定することが可能となる。

【 1 2 5 3 7 】

特徴 D U 1 0 . 前記特定処理は前記対象アドレスに対応する前記記憶領域の情報をクリアするための処理であることを特徴とする特徴 D U 1 乃至 D U 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 5 3 8 】

特徴 D U 1 0 によれば、特定記憶手段の記憶領域の情報をクリアする処理の終了契機を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 1 2 5 3 9 】

なお、特徴 D U 1 ~ D U 1 0 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 2 5 4 0 】

上記特徴 D U 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 1 2 5 4 1 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【 1 2 5 4 2 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停

10

20

30

40

50

止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 1 2 5 4 3 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、情報を記憶する特定記憶手段に対する処理を好適に実行することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 2 5 4 4 】

< 特徴 D V 群 >

特徴 D V 1 . 複数バイトにより構成され、数値情報を記憶する数値情報記憶領域（アドレスカウンタ 5 1 5 ）と、

前記数値情報記憶領域における第 1 バイト（下位バイト 5 1 5 b ）に対して更新用数値の更新を行うことで前記数値情報の更新を行う第 1 更新手段（第 1 0 4 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S F 9 0 1 の処理を実行する機能）と、

前記第 1 バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第 1 バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合に、所定第 1 情報記憶領域（キャリーフラグ 5 1 6 ）に所定第 1 情報を設定する情報設定手段（第 1 0 4 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S F 9 0 3 の処理を実行する機能）と、

前記第 1 バイトに対して前記更新用数値の更新が行われた場合において前記所定第 1 情報記憶領域に前記所定第 1 情報が設定された場合に前記数値情報記憶領域における第 2 バイト（上位バイト 5 1 5 a ）の更新を行う第 2 更新手段（第 1 0 4 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S F 9 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記所定第 1 情報記憶領域に前記所定第 1 情報が設定されたことに基づいて特別処理を実行する特別処理実行手段（第 1 0 4 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S G 8 0 5 ~ ステップ S G 8 1 0 、ステップ S F 1 0 5 ~ ステップ S F 1 0 7 及びステップ S F 2 0 6 ~ ステップ S F 2 0 8 の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 2 5 4 5 】

第 1 バイトに対して更新用数値の更新が行われることで第 1 バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合には第 2 バイトを更新する必要がある。この場合、第 1 バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合には所定第 1 情報が設定されるため、所定第 1 情報が設定されているか否かを特定することで第 2 バイトを更新する必要があるか否かを特定することが可能となる。この場合に、特徴 D V 1 によれば所定第 1 情報が設定されているか否かを特定することで、特別処理を実行する必要があるか否かを特定することが可能となる。これにより、第 2 バイトの数値情報を更新する契機を特定するための構成を利用して、特別処理を実行する契機を特定することが可能となる。よって、特別処理を実行する契機を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 1 2 5 4 6 】

特徴 D V 2 . 前記第 1 バイトに対して前記更新用数値の更新が行われた場合において前記所定第 1 情報記憶領域に前記所定第 1 情報が設定されることで前記第 2 バイトの更新が行われた場合における当該第 2 バイトの数値情報が相違する第 1 状況（特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 を対象とする状況）と第 2 状況（非特定制御用のワークエリア 2 2 3 及び非特定制御用のスタックエリア 2 2 4 を対象とする状況）とが存在しており、

前記特別処理実行手段は、前記第 1 状況及び前記第 2 状況のいずれであっても前記所定第 1 情報記憶領域に前記所定第 1 情報が設定されたことに基づき前記特別処理を実行することを特徴とする特徴 D V 1 に記載の遊技機。

【 1 2 5 4 7 】

特徴 D V 2 によれば、更新後における第 2 バイトの数値情報が異なる第 1 状況及び第 2 状況のいずれであっても所定第 1 情報が設定されたことに基づき特別処理が実行される

10

20

30

40

50

ため、第 1 状況及び第 2 状況のそれぞれにおいて特別処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 1 2 5 4 8 】

特徴 DV3 . アドレスが対応付けられた記憶領域を複数有し、情報を記憶する特定記憶手段 ( 第 1 0 4 実施形態における主側 RAM65 ) を備え、

前記数値情報記憶領域に記憶される前記数値情報は対象アドレスの情報であり、

本遊技機は、前記対象アドレスに対応する前記記憶領域を特定処理の実行対象とする特定処理実行手段 ( 第 1 0 4 実施形態における主側 CPU63 のステップ SF802、ステップ SG102 及びステップ SG202 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 DV1 又は DV2 に記載の遊技機。

10

【 1 2 5 4 9 】

特徴 DV3 によれば、対象アドレスの更新に付随して特別処理を実行する場合において、当該特別処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【 1 2 5 5 0 】

特徴 DV4 . 前記特別処理実行手段は、前記所定第 1 情報記憶領域に前記所定第 1 情報が設定されている場合に前記特別処理として前記特定処理の実行を終了させることを特徴とする特徴 DV3 に記載の遊技機。

【 1 2 5 5 1 】

特徴 DV4 によれば、所定第 1 情報が設定されているか否かを特定することで、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、第 2 バイトを更新する必要があるか否かを特定するための構成を利用して、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

20

【 1 2 5 5 2 】

特徴 DV5 . 前記特定処理は複数種類存在していることを特徴とする特徴 DV4 に記載の遊技機。

【 1 2 5 5 3 】

特徴 DV5 によれば、複数種類の特定処理のいずれが実行されている状況であっても所定第 1 情報が設定されているか否かを特定することで終了契機を特定することが可能となる。

30

【 1 2 5 5 4 】

なお、特徴 DV1 ~ DV5 の構成に対して、特徴 DA1 ~ DA15、特徴 DB1 ~ DB7、特徴 DC1 ~ DC5、特徴 DD1 ~ DD10、特徴 DE1 ~ DE6、特徴 DF1 ~ DF3、特徴 DG1 ~ DG18、特徴 DH1 ~ DH7、特徴 DI1 ~ DI9、特徴 DJ1 ~ DJ4、特徴 DK1 ~ DK7、特徴 DL1 ~ DL20、特徴 DM1 ~ DM7、特徴 DN1 ~ DN6、特徴 DO1 ~ DO11、特徴 DP1 ~ DP12、特徴 DQ1 ~ DQ5、特徴 DR1 ~ DR17、特徴 DS1 ~ DS8、特徴 DT1 ~ DT13、特徴 DU1 ~ DU8、特徴 DV1 ~ DV6、特徴 DW1 ~ DW11、特徴 DX1 ~ DX11、特徴 DY1 ~ DY11、特徴 DZ1 ~ DZ10、特徴 a1 ~ a3、特徴 b1 ~ b7、特徴 c1 ~ c21、特徴 d1 ~ d10、特徴 e1 ~ e9、特徴 f1 ~ f6、特徴 g1 ~ g6、特徴 h1 ~ h13、特徴 i1 ~ i7、特徴 j1 ~ j6、特徴 k1 ~ k16、特徴 l1 ~ l5、特徴 m1 ~ m3、特徴 n1 ~ n10、特徴 o1 ~ o7、特徴 p1 ~ p7、特徴 q1 ~ q8、特徴 r1 ~ r7、特徴 s1 ~ s4、特徴 t1 ~ t5、特徴 u1 ~ u10、特徴 v1 ~ v8、特徴 w1 ~ w8、特徴 x1 ~ x6、特徴 y1 ~ y9、特徴 z1 ~ z6、特徴 DA1 ~ DA10、特徴 DB1 ~ DB6、特徴 DC1 ~ DC13、特徴 DD1 ~ DD9、特徴 DE1 ~ DE5、特徴 DF1 ~ DF9、特徴 DG1 ~ DG10、特徴 DH1 ~ DH11、特徴 DI1 ~ DI8、特徴 DJ1 ~ DJ14、特徴 DK1 ~ DK8、特徴 DL1 ~ DL11、特徴 DM1 ~ DM8、特徴 DN1 ~ DN6、特徴 DO1 ~ DO7、特徴 DP1 ~ DP7、特徴 DQ1 ~ DQ9、特徴 DR1 ~ DR8、特徴 DS1 ~ DS3、特徴 DT1 ~ DT4、特徴 DU

40

50

1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 2 5 5 5 】

上記特徴 D V 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 1 2 5 5 6 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【 1 2 5 5 7 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 1 2 5 5 8 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、制御手段における処理の実行を好適に行うことが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 2 5 5 9 】

< 特徴 D W 群 >

特徴 D W 1 . 所定動作手段 ( 可動体 5 1 2 ) と、

当該所定動作手段の動作を制御する所定動作制御手段 ( 音光側 C P U 3 5 3 ) と、

動作電力の供給が開始された場合に前記所定動作手段に初期動作を行わせる初期動作制御手段 ( 第 1 0 4 実施形態における音光側 C P U 3 5 3 のステップ S G 3 1 1 の処理を実行する機能、第 1 0 5 実施形態における音光側 C P U 3 5 3 のステップ S G 4 1 2 の処理を実行する機能 ) と、

前記初期動作の開始タイミングを遅延させる遅延手段 ( 第 1 0 4 実施形態における音光側 C P U 3 5 3 のステップ S G 3 1 0 の処理を実行する機能、第 1 0 5 実施形態における音光側 C P U 3 5 3 のステップ S G 4 1 1 の処理を実行する機能 ) と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 2 5 6 0 】

特徴 D W 1 によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定動作手段にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して所定動作手段が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。この場合に、所定動作手段における初期動作の開始タイミングが遅延されることにより、動作電力の供給が開始された直後において上記初期動作の確認を行う必要はなく、余裕を持って上記初期動作の確認を行うことが可能となる。

【 1 2 5 6 1 】

特徴 D W 2 . 特定動作手段 ( 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) と、

当該特定動作手段の動作を制御する特定動作制御手段 ( 主側 C P U 6 3 ) と、

動作電力の供給が開始された場合に前記特定動作手段に初期動作を行わせる手段 ( 第 1 0 4 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S F 5 2 4 の処理を実行する機能及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能 ) と、を備え、



前記特定動作手段及び前記所定動作手段のうち一方は、遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるように設けられており、

前記特定動作手段及び前記所定動作手段のうち他方は、遊技機の前面側から視認可能となるように設けられていることを特徴とする特徴 D W 1 に記載の遊技機。

【 1 2 5 6 2 】

特徴 D W 2 によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定動作手段にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して特定動作手段が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。また、特定動作手段及び所定動作手段のうち一方は遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるのに対して他方は遊技機の前面側から視認可能となるため、特定動作手段及び所定動作手段のそれぞれの初期動作を確認するためには遊技機の背面側及び前面側のそれぞれを視認する必要がある。この場合に、上記特徴 D W 1 の構成を備え、所定動作手段における初期動作の開始タイミングが遅延される。これにより、特定動作手段における初期動作を確認した後に所定動作手段における初期動作を確認することが可能となり、それぞれの初期動作の確認を好適に行うことが可能となる。

10

【 1 2 5 6 3 】

特徴 D W 3 . 遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるように設けられた特定動作手段 ( 第 1 ~ 第 4 報知用表示装置 2 0 1 ~ 2 0 4 ) と、

当該特定動作手段の動作を制御する特定動作制御手段 ( 主側 C P U 6 3 ) と、

動作電力の供給が開始された場合に前記特定動作手段に初期動作を行わせる手段 ( 第 1 0 4 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S F 5 2 4 の処理を実行する機能及び第 2 タイマ割込み処理を実行する機能 ) と、を備え、

20

前記所定動作手段は遊技機の前面側から視認可能となるように設けられていることを特徴とする特徴 D W 1 に記載の遊技機。

【 1 2 5 6 4 】

特徴 D W 3 によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定動作手段にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して特定動作手段が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。また、特定動作手段は遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるのに対して所定動作手段は遊技機の前面側から視認可能となるため、特定動作手段及び所定動作手段のそれぞれの初期動作を確認するためには遊技機の背面側及び前面側のそれぞれを視認する必要がある。この場合に、上記特徴 D W 1 の構成を備え、所定動作手段における初期動作の開始タイミングが遅延される。これにより、遊技機の背面側を露出させて特定動作手段における初期動作を確認した後に、遊技機の前面側が視認可能となる通常の状態に復帰させて所定動作手段における初期動作を確認することが可能となり、それぞれの初期動作の確認を好適に行うことが可能となる。

30

【 1 2 5 6 5 】

特徴 D W 4 . 前記遅延手段は、前記初期動作の開始タイミングを遅延させるための待機期間を設定することを特徴とする特徴 D W 1 乃至 D W 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 5 6 6 】

特徴 D W 4 によれば、待機期間を計測することで所定動作手段の初期動作が遅延されるため、当該所定動作手段の初期動作を遅延させるための処理構成を簡素化することが可能となる。

40

【 1 2 5 6 7 】

特徴 D W 5 . 遊技の進行を制御する進行制御手段 ( 主側 C P U 6 3 ) を備え、

前記所定動作制御手段は、前記進行制御手段から送信される指示情報に基づいて前記所定動作手段の動作を制御するものであり、

前記遅延手段は、動作電力の供給が開始された後において前記進行制御手段から開始基準情報 ( 第 1 0 4 実施形態では通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド、第 1 0 5 実施形態ではクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド ) を受信した場合に前記待機期間を設定

50

することを特徴とする特徴 DW 4 に記載の遊技機。

【12568】

特徴 DW 5 によれば、進行制御手段から送信された開始基準情報を受信したタイミングを基準として待機期間の計測が行われる。これにより、進行制御手段における制御の進行状況を基準として所定動作手段の初期動作を遅延させることが可能となる。

【12569】

特徴 DW 6 . 前記進行制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第104実施形態における主側CPU63のステップSF501～ステップSF523）を実行するものであって、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

前記遅延手段は、いずれの種類の前記開始基準情報を受信した場合であっても前記待機期間を設定することを特徴とする特徴 DW 5 に記載の遊技機。

【12570】

特徴 DW 6 によれば、進行制御手段は動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の開始基準情報を送信するため、所定動作制御手段は進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、いずれの種類の開始基準情報が送信された場合であっても所定動作手段の初期動作を遅延させるための待機期間が設定されるため、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に関係なく所定動作手段の初期動作を遅延させることが可能となる。

【12571】

特徴 DW 7 . 前記進行制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第104実施形態における主側CPU63のステップSF501～ステップSF523）を実行するものであって、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

前記遅延手段は、所定の種類の前記開始基準情報（クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を受信した場合に前記待機期間を設定し、前記所定の種類以外の前記開始基準情報（通常復帰コマンド）を受信した場合には前記待機期間を設定しないことを特徴とする特徴 DW 5 に記載の遊技機。

【12572】

特徴 DW 7 によれば、進行制御手段は動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の開始基準情報を送信するため、所定動作制御手段は進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、所定の種類の開始基準情報が送信された場合に待機期間が設定され、所定の種類以外の開始基準情報が送信された場合には待機期間が設定されない。これにより、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて所定動作手段の初期動作を遅延させる状況と遅延させない状況とを生じさせることが可能となる。

【12573】

特徴 DW 8 . 前記進行制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第104実施形態における主側CPU63のステップSF501～ステップSF523）を実行するものであって、当該動作電力の供給開始時の処理が終了する場合に前記開始基準情報を送信するものであることを特徴とする特徴 DW 5 乃至 DW 7 のいずれか1に記載の遊技機。

【12574】

特徴 DW 8 によれば、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理が終了したタイミングを基準として所定動作手段の初期動作を遅延させることが可能となる。

【12575】

特徴 DW 9 . 前記所定動作手段は遊技機の前面側から視認可能となるように設けられており、

前記遅延手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させ

10

20

30

40

50

る操作が行われている場合に前記初期動作の開始タイミングを遅延させ、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われていない場合には前記初期動作の開始タイミングを遅延させないことを特徴とする特徴 DW 1 乃至 DW 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

# 【 1 2 5 7 6 】

特徴 DW 9 によれば、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われている場合には所定動作手段の初期動作の開始タイミングが遅延されることにより、このような状況においては遊技機の前面側が視認可能となる通常の状態に復帰させた後に所定動作手段における初期動作を確認することが可能となる。一方、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われていない場合には所定動作手段の初期動作の開始タイミングが遅延されないことにより、このような状況においては動作電力の供給が開始された直後に所定動作手段における初期動作を確認することが可能となる。

10

# 【 1 2 5 7 7 】

なお、特徴 DW 1 ~ DW 9 の構成に対して、特徴 DA 1 ~ DA 1 5、特徴 DB 1 ~ DB 7、特徴 DC 1 ~ DC 5、特徴 DD 1 ~ DD 1 0、特徴 DE 1 ~ DE 6、特徴 DF 1 ~ DF 3、特徴 DG 1 ~ DG 1 8、特徴 DH 1 ~ DH 7、特徴 DI 1 ~ DI 9、特徴 DJ 1 ~ DJ 4、特徴 DK 1 ~ DK 7、特徴 DL 1 ~ DL 2 0、特徴 DM 1 ~ DM 7、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 1 1、特徴 DP 1 ~ DP 1 2、特徴 DQ 1 ~ DQ 5、特徴 DR 1 ~ DR 1 7、特徴 DS 1 ~ DS 8、特徴 DT 1 ~ DT 1 3、特徴 DU 1 ~ DU 8、特徴 DV 1 ~ DV 6、特徴 DW 1 ~ DW 1 1、特徴 DX 1 ~ DX 1 1、特徴 DY 1 ~ DY 1 1、特徴 DZ 1 ~ DZ 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 DA 1 ~ DA 1 0、特徴 DB 1 ~ DB 6、特徴 DC 1 ~ DC 1 3、特徴 DD 1 ~ DD 9、特徴 DE 1 ~ DE 5、特徴 DF 1 ~ DF 9、特徴 DG 1 ~ DG 1 0、特徴 DH 1 ~ DH 1 1、特徴 DI 1 ~ DI 8、特徴 DJ 1 ~ DJ 1 4、特徴 DK 1 ~ DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 1 1、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、特徴 DR 1 ~ DR 8、特徴 DS 1 ~ DS 3、特徴 DT 1 ~ DT 4、特徴 DU 1 ~ DU 1 0、特徴 DV 1 ~ DV 5、特徴 DW 1 ~ DW 9、特徴 DX 1 ~ DX 4、特徴 DY 1 ~ DY 1 1、特徴 DZ 1 ~ DZ 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

# 【 1 2 5 7 8 】

上記特徴 DW 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

# 【 1 2 5 7 9 】

40

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

# 【 1 2 5 8 0 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作さ

50

れて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 1 2 5 8 1 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定動作手段が正常に動作するか否かの確認を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 2 5 8 2 】

< 特徴 D X 群 >

特徴 D X 1 . 遊技の進行を制御する進行制御手段（主側 C P U 6 3 ）と、  
所定動作手段（可動体 5 1 2 ）と、

前記進行制御手段から送信される指示情報に基づいて前記所定動作手段の動作を制御する所定動作制御手段（音光側 C P U 3 5 3 ）と、を備え、

前記進行制御手段は、

動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第 1 0 4 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 ）を実行する手段（第 1 0 4 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S F 5 0 1 ~ ステップ S F 5 2 3 の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行された場合に開始基準情報（第 1 0 4 実施形態では通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド、第 1 0 5 実施形態では通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を送信する開始送信手段（第 1 0 4 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S F 5 1 4 、ステップ S F 5 1 9 、ステップ S F 6 0 7 及びステップ S F 7 1 4 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定動作制御手段は、前記開始基準情報を受信した後に前記所定動作手段に所定動作（初期動作）を行わせることを特徴とする遊技機。

【 1 2 5 8 3 】

特徴 D X 1 によれば、進行制御手段において動作電力の供給開始時の処理が実行された場合に送信された開始基準情報を所定動作制御手段が受信した後に所定動作手段にて所定動作が行われる。これにより、進行制御手段において動作電力の供給開始時の処理が実行された後に所定動作手段にて所定動作が行われるようにすることが可能となる。

【 1 2 5 8 4 】

特徴 D X 2 . 前記開始送信手段は、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

前記所定動作制御手段は、いずれの種類の前記開始基準情報を受信した場合であっても前記所定動作手段に前記所定動作を行わせることを特徴とする特徴 D X 1 に記載の遊技機。

【 1 2 5 8 5 】

特徴 D X 2 によれば、いずれの種類の前記開始基準情報が送信された場合であっても所定動作手段にて所定動作が行われるため、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に関係なく所定動作手段にて所定動作を行わせることが可能となる。

【 1 2 5 8 6 】

特徴 D X 3 . 前記開始送信手段は、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

前記所定動作制御手段は、所定の種類の前記開始基準情報（クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を受信した場合と前記所定の種類以外の前記開始基準情報（通常復帰コマンド）を受信した場合とで前記所定動作手段の制御内容を相違させることを特徴とする特徴 D X 1 又は D X 2 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 5 8 7 】

特徴 D X 3 によれば、進行制御手段は動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の開始基準情報を送信するため、所定動作制御手段は進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、所定の種類の開始基準情報が送信された場合と所定の種類以外の開始基準情報が送信された場合とで所定動作手段の制御内容が相違している。これにより、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて所定動作手段の所定動作の実行態様を相違させることが可能となる。

## 【 1 2 5 8 8 】

特徴 D X 4 . 前記開始送信手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了する場合に前記開始基準情報を送信するものであることを特徴とする特徴 D X 1 乃至 D X 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

## 【 1 2 5 8 9 】

特徴 D X 4 によれば、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理が終了したタイミングを基準として所定動作手段にて所定動作を行わせることが可能となる。

## 【 1 2 5 9 0 】

なお、特徴 D X 1 ~ D X 4 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

20

30

## 【 1 2 5 9 1 】

上記特徴 D X 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

40

## 【 1 2 5 9 2 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

50

## 【 1 2 5 9 3 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

## 【 1 2 5 9 4 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定動作手段にて所定動作を行わせるための制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

10

## 【 1 2 5 9 5 】

< 特徴 D Y 群 >

特徴 D Y 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶領域 ( 設定参照用エリア 3 4 1 ) を有する特定情報記憶手段 ( 主側 R A M 6 5 ) と、

前記設定対応情報に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段 ( 主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能 ) と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段 ( 第 1 0 6 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S G 7 0 1 ~ ステップ S G 7 1 2 の処理を実行する機能 ) と、

20

前記所定の設定関連処理が実行された場合に、前記特定情報記憶手段における前記設定対応記憶領域とは異なる所定の記憶領域 ( 特定制御用のワークエリア 2 2 1 及び特定制御用のスタックエリア 2 2 2 ) を初期化するための初期化処理を実行する初期化実行手段 ( 第 1 0 6 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S G 8 0 1 ~ ステップ S G 8 0 7 の処理を実行する機能 ) と、を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 1 2 5 9 6 】

特徴 D Y 1 によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理が実行された場合には特定情報記憶手段における所定の記憶領域が初期化されることにより、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。また、このように所定の記憶領域が初期化される場合であっても設定対応記憶領域は初期化の対象から除外されるため、設定値に変動を与えないようにしながら、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。

30

## 【 1 2 5 9 7 】

特徴 D Y 2 . 前記所定の設定関連処理が実行された場合に特定関連報知が実行されるようにするための特定関連報知処理を実行する特定関連報知実行手段 ( 第 1 0 6 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S G 8 0 8 の処理を実行する機能 ) を備えていることを特徴とする特徴 D Y 1 に記載の遊技機。

40

## 【 1 2 5 9 8 】

特徴 D Y 2 によれば、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化される構成において所定の設定関連処理が実行された場合には特定関連報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は特定関連報知が実行されていることを確認することで所定の設定関連処理が実行されたこと及び所定の記憶領域が初期化されたことを把握することが可能となる。

## 【 1 2 5 9 9 】

特徴 D Y 3 . 前記特定関連報知は、遊技機前面体 ( 遊技機本体 1 2 ) の開放操作を要することなく当該特定関連報知を確認することが可能なように実行されることを特徴とす

50

る特徴 D Y 2 に記載の遊技機。

【 1 2 6 0 0 】

特徴 D Y 3 によれば、遊技機前面体の開放操作を要することなく確認することが可能なように特定関連報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は所定の設定関連処理が実行されたこと及び所定の記憶領域が初期化されたことを把握し易くなる。

【 1 2 6 0 1 】

特徴 D Y 4 . 前記特定関連報知は、前記所定の設定関連処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで実行されることを特徴とする特徴 D Y 2 又は D Y 3 に記載の遊技機。

【 1 2 6 0 2 】

特徴 D Y 4 によれば、所定の設定関連処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで特定関連報知が実行されるため、特定関連報知が実行されていることを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【 1 2 6 0 3 】

特徴 D Y 5 . 前記特定関連報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴 D Y 2 乃至 D Y 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 6 0 4 】

特徴 D Y 5 によれば、特定関連報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されるため、遊技の進行を阻害しないようにしながら特定関連報知を実行することが可能となる。

【 1 2 6 0 5 】

特徴 D Y 6 . 前記初期化実行手段は、前記所定の設定関連処理が実行された場合に、前記初期化処理及び前記特定関連報知処理の両方を含む所定集約処理（第 1 0 6 実施形態における R A M クリア処理）を呼び出し、前記所定の設定関連処理が実行されていない場合であっても初期化契機（設定キー挿入部 6 8 a が O F F 状態であってリセットボタン 6 8 c が押圧操作された状態で主側 C P U 6 3 への動作電力の供給が開始されること）が発生したことに基づいて前記所定集約処理を呼び出すことを特徴とする特徴 D Y 2 乃至 D Y 5 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 6 0 6 】

特徴 D Y 6 によれば、所定の設定関連処理が実行されていない場合であっても初期化契機が発生したことに基づいて所定の記憶領域の初期化処理及び特定関連報知処理が実行される。この場合に、設定関連処理が実行された場合及び初期化契機が発生した場合のいずれであってもこれら初期化処理及び特定関連報知処理の両方を含む所定集約処理が呼び出されることで、初期化処理及び特定関連報知処理の両方が実行される。これにより、処理構成の簡素化を図りながら上記各状況において初期化処理及び特定関連報知処理の両方を実行することが可能となる。

【 1 2 6 0 7 】

特徴 D Y 7 . 前記設定関連実行手段は、開閉体（遊技機本体 1 2 ）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部 6 8 a の O N 操作）が発生していることに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

本遊技機は、前記開閉体が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて閉鎖対応報知が実行されるようにする閉鎖対応報知実行手段（第 1 0 6 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S G 9 0 4 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D Y 1 乃至 D Y 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 1 2 6 0 8 】

特徴 D Y 7 によれば、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、所定の設定関連処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。また、開閉体が開

10

20

30

40

50

放状態から閉鎖状態となったことに基づいて閉鎖対応報知が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とした後に実際には当該所定の設定関連処理を不正に実行させることなく開閉体が閉鎖状態とされた場合であっても、当該閉鎖状態とされた後において閉鎖対応報知が実行される。よって、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【12609】

特徴 D Y 8 . 前記設定関連実行手段は、開閉体（遊技機本体12）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部68aのON操作）が発生していることに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

本遊技機は、

前記所定の設定関連処理が実行された場合に特定関連報知が実行されるようにするための特定関連報知処理を実行する特定関連報知実行手段（第106実施形態における主側CPU63のステップSG808の処理を実行する機能）と、

前記開閉体に対して開放操作及び閉鎖操作のうち一方である所定対象操作が行われたことに基づいて所定対象報知が実行されるようにするための所定対象報知処理を実行する所定対象報知実行手段（第106実施形態における主側CPU63のステップSG904の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定関連報知の方が前記所定対象報知よりも実行の優先度が高く設定されていることを特徴とする特徴 D Y 1乃至 D Y 7のいずれか1に記載の遊技機。

【12610】

特徴 D Y 8によれば、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化される構成において所定の設定関連処理が実行された場合には特定関連報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は特定関連報知が実行されていることを確認することで所定の設定関連処理が実行されたこと及び所定の記憶領域が初期化されたことを把握することが可能となる。また、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、所定の設定関連処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつくさせることが可能となる。また、開閉体に対して所定対象操作が行われたことに基づいて所定対象報知が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とされた場合であってもそれに対して所定対象報知が実行される。よって、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、特定関連報知の方が所定対象報知よりも実行の優先度が高く設定されているため、開閉体に対して所定対象操作が行われたか否かを報知することを可能としながら、所定の設定関連処理が行われていることを直接的に報知することが可能となる。

【12611】

特徴 D Y 9 . 前記所定対象報知は、前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に所定対象関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記所定対象報知実行手段は、前記所定対象報知よりも前記特定関連報知が優先して実行された場合であって前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に前記所定対象関連期間が経過する前に前記特定関連報知が終了した場合、当該所定対象関連期間の残り期間に亘って前記所定対象報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴 D Y 8に記載の遊技機。

【12612】

特徴 D Y 9によれば、特定関連報知の方が所定対象報知よりも実行の優先度を高くした構成において、特定関連報知が終了した後に所定対象報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように特定関連報知が終了した後に所定対象報知が実行される場合であってもその実行期間は、開閉体に対して所定対象操作が行われた後に特定関連報知が終了するまでに要した期間を所定対象関連期間から減算した残りの期間となる。これにより、特定関連報知の終了後に所定対象報知が実行される場合においてそれら報知の



合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【12613】

特徴 D Y 1 0 . 前記特定関連報知は、前記所定の設定関連処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記所定対象関連期間は前記特定関連期間よりも長い期間に設定されていることを特徴とする特徴 D Y 9 に記載の遊技機。

【12614】

特徴 D Y 1 0 によれば、所定対象報知よりも特定関連報知が優先して実行される場合であっても当該特定関連報知の終了後には所定対象報知の実行期間を担保することが可能となる。

10

【12615】

特徴 D Y 1 1 . 前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更する処理であることを特徴とする特徴 D Y 1 乃至 D Y 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【12616】

特徴 D Y 1 1 によれば、使用対象となる設定値を変更する処理が実行された場合には特定情報記憶手段における所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象となる設定値を変更する処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状態で遊技を開始させることが可能となる。また、このように所定の記憶領域が初期化される場合であっても設定対応記憶領域は初期化の対象から除外されるため、設定値に変動を与えないようにしながら、使用対象となる設定値を変更する処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状態で遊技を開始させることが可能となる。

20

【12617】

なお、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~ D K 8、特徴 D L 1 ~ D L 1 1、特徴 D M 1 ~ D M 8、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

30

40

【12618】

上記特徴 D Y 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【12619】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯

50

留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

#### 【12620】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

10

#### 【12621】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

#### 【12622】

<特徴 DZ群>

特徴 DZ1. 第1報知契機(設定確認用処理が実行されること)が発生したことに基づいて第1報知が実行されるようにする第1報知実行手段(第106実施形態における主側CPU63のステップSG808の処理を実行する機能及び音光側CPU353のステップSH107の処理を実行する機能)と、

20

第2報知契機(遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態となること)が発生したことに基づいて第2報知期間に亘って第2報知が実行されるようにする第2報知実行手段(第106実施形態における主側CPU63のステップSG904の処理を実行する機能及び音光側CPU353のステップSH114の処理を実行する機能)と、を備え、

前記第1報知の方が前記第2報知よりも実行の優先度が高く設定されており、

前記第2報知実行手段は、前記第2報知よりも前記第1報知が優先して実行された場合であって前記第2報知契機が発生した後に前記第2報知期間が経過する前に前記第1報知が終了した場合、当該第2報知期間の残り期間に亘って前記第2報知が実行されるようにすることを特徴とする遊技機。

30

#### 【12623】

特徴 DZ1によれば、第1報知の方が第2報知よりも実行の優先度が高い構成において、第1報知が終了した後に第2報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように第1報知が終了した後に第2報知が実行される場合であってもその実行期間は、第2報知契機が発生した後に第1報知が終了するまでに要した期間を第2報知期間から減算した残りの期間となる。これにより、第1報知の終了後に第2報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

40

#### 【12624】

特徴 DZ2. 前記第1報知は前記第1報知契機が発生した後に第1報知期間が経過するまで実行される構成であり、

前記第2報知期間は前記第1報知期間よりも長い期間に設定されていることを特徴とする特徴 DZ1に記載の遊技機。

#### 【12625】

特徴 DZ2によれば、第2報知よりも第1報知が優先して実行される場合であっても当該第1報知の終了後には第2報知の実行期間を担保することが可能となる。

#### 【12626】

特徴 DZ3. 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設

50

定された設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側CPU63におけるステップS503及びステップS504の処理を実行する機能）と、

開閉体（遊技機本体12）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部68aのON操作）が発生していることに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（第106実施形態における主側CPU63のステップSG701～ステップSG712の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定の設定関連処理が実行された場合に前記第1報知契機が発生し、

前記開閉体に対して開放操作及び閉鎖操作のうち一方である所定対象操作が行われたことに基づいて前記第2報知契機が発生することを特徴とする特徴DZ1又はDZ2に記載の遊技機。

10

#### 【12627】

特徴DZ3によれば、所定の設定関連処理が実行された場合には第1報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は第1報知が実行されていることを確認することで所定の設定関連処理が実行されたことを把握することが可能となる。また、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、所定の設定関連処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつくさることが可能となる。また、開閉体に対して所定対象操作が行われたことに基づいて第2報知が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とされた場合であってもそれに対して第2報知が実行されるため、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、第1報知の方が第2報知よりも実行の優先度が高く設定されているため、開閉体に対して所定対象操作が行われたか否かを報知することを可能としながら、所定の設定関連処理が行われていることを直接的に報知することが可能となる。

20

#### 【12628】

特徴DZ4．前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が報知されるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴DZ3に記載の遊技機。

#### 【12629】

特徴DZ4によれば、現状の設定値を確認するための処理が実行された場合には第1報知が実行されることで、設定値の確認が行われたか否かを遊技ホールの管理者が確認することが可能となる。

30

#### 【12630】

なお、特徴DZ1～DZ4の構成に対して、特徴DA1～DA15、特徴DB1～DB7、特徴DC1～DC5、特徴DD1～DD10、特徴DE1～DE6、特徴DF1～DF3、特徴DG1～DG18、特徴DH1～DH7、特徴DI1～DI9、特徴DJ1～DJ4、特徴DK1～DK7、特徴DL1～DL20、特徴DM1～DM7、特徴DN1～DN6、特徴DO1～DO11、特徴DP1～DP12、特徴DQ1～DQ5、特徴DR1～DR17、特徴DS1～DS8、特徴DT1～DT13、特徴DU1～DU8、特徴DV1～DV6、特徴DW1～DW11、特徴DX1～DX11、特徴DY1～DY11、特徴DZ1～DZ10、特徴a1～a3、特徴b1～b7、特徴c1～c21、特徴d1～d10、特徴e1～e9、特徴f1～f6、特徴g1～g6、特徴h1～h13、特徴i1～i7、特徴j1～j6、特徴k1～k16、特徴l1～l5、特徴m1～m3、特徴n1～n10、特徴o1～o7、特徴p1～p7、特徴q1～q8、特徴r1～r7、特徴s1～s4、特徴t1～t5、特徴u1～u10、特徴v1～v8、特徴w1～w8、特徴x1～x6、特徴y1～y9、特徴z1～z6、特徴DA1～DA10、特徴DB1～DB6、特徴DC1～DC13、特徴DD1～DD9、特徴DE1～DE5、特徴DF1～DF9、特徴DG1～DG10、特徴DH1～DH11、特徴DI1～DI8、特徴DJ1～DJ14、特徴DK1～DK8、特徴DL1～DL11、特徴DM1～DM8、特徴DN1～D

40

50

N 6、特徴 D O 1 ~ D O 7、特徴 D P 1 ~ D P 7、特徴 D Q 1 ~ D Q 9、特徴 D R 1 ~ D R 8、特徴 D S 1 ~ D S 3、特徴 D T 1 ~ D T 4、特徴 D U 1 ~ D U 1 0、特徴 D V 1 ~ D V 5、特徴 D W 1 ~ D W 9、特徴 D X 1 ~ D X 4、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 1 2 6 3 1 】

上記特徴 D Z 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【 1 2 6 3 2 】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【 1 2 6 3 3 】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 1 2 6 3 4 】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、報知を好適に実行する必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 2 6 3 5 】

< 特徴 a 群 >

特徴 a 1 . 遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 におけるステップ S 5 0 3 及びステップ S 5 0 4 の処理を実行する機能）と、

開閉体（遊技機本体 1 2 ）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部 6 8 a の ON 操作）が発生していることに基づいて、現状の設定値が報知されるようにするための設定確認用処理を実行する手段（主側 C P U 6 3 における設定確認用処理を実行する機能）と、

前記設定確認用処理が実行された場合に第 1 報知が実行されるようにする第 1 報知実行手段（第 1 0 6 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S G 8 0 8 の処理を実行する機能及び音光側 C P U 3 5 3 のステップ S H 1 0 7 の処理を実行する機能）と、

前記開閉体に対して開放操作及び閉鎖操作のうち一方である所定対象操作が行われた場合に第 2 報知が実行されるようにする第 2 報知実行手段（第 1 0 6 実施形態における主側 C P U 6 3 のステップ S G 9 0 4 の処理を実行する機能及び音光側 C P U 3 5 3 のステップ S H 1 1 4 の処理を実行する機能）と、を備え、

前記第 1 報知の方が前記第 2 報知よりも実行の優先度が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【 1 2 6 3 6 】

特徴 a 1 によれば、設定確認用処理が実行された場合には第 1 報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は第 1 報知が実行されていることを確認することで設定確認用処理が実行されたことを把握することが可能となる。また、開閉体が開放状態となっている状

10

20

30

40

50

況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定確認用処理が実行されるため、設定確認用処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、設定確認用処理を不正に実行させようとしてもそれを行いつらくさせることが可能となる。また、開閉体に対して所定対象操作が行われたことに基づいて第２報知が実行されるため、設定確認用処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とされた場合であってもそれに対して第２報知が実行される。よって、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、第１報知の方が第２報知よりも実行の優先度が高く設定されているため、開閉体に対して所定対象操作が行われたか否かを報知することを可能としながら、設定確認用処理が行われていることを直接的に報知することが可能となる。

10

#### 【１２６３７】

特徴 a 2 . 前記第２報知は、前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に所定対象関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記第２報知実行手段は、前記第２報知よりも前記第１報知が優先して実行された場合であって前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に前記所定対象関連期間が経過する前に前記第１報知が終了した場合、当該所定対象関連期間の残り期間に亘って前記第２報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴 a 1 に記載の遊技機。

#### 【１２６３８】

特徴 a 2 によれば、第１報知の方が第２報知よりも実行の優先度が高い構成において、第１報知が終了した後に第２報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように第１報知が終了した後に第２報知が実行される場合であってもその実行期間は、開閉体に対して所定対象操作が行われた後に第１報知が終了するまでに要した期間を所定対象関連期間から減算した残りの期間となる。これにより、第１報知の終了後に第２報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

20

#### 【１２６３９】

特徴 a 3 . 前記第１報知は、前記設定確認用処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記所定対象関連期間は前記特定関連期間よりも長い期間に設定されていることを特徴とする特徴 a 2 に記載の遊技機。

30

#### 【１２６４０】

特徴 a 3 によれば、第２報知よりも第１報知が優先して実行される場合であっても当該第１報知の終了後には第２報知の実行期間を担保することが可能となる。

#### 【１２６４１】

なお、特徴 a 1 ~ a 3 の構成に対して、特徴 D A 1 ~ D A 1 5、特徴 D B 1 ~ D B 7、特徴 D C 1 ~ D C 5、特徴 D D 1 ~ D D 1 0、特徴 D E 1 ~ D E 6、特徴 D F 1 ~ D F 3、特徴 D G 1 ~ D G 1 8、特徴 D H 1 ~ D H 7、特徴 D I 1 ~ D I 9、特徴 D J 1 ~ D J 4、特徴 D K 1 ~ D K 7、特徴 D L 1 ~ D L 2 0、特徴 D M 1 ~ D M 7、特徴 D N 1 ~ D N 6、特徴 D O 1 ~ D O 1 1、特徴 D P 1 ~ D P 1 2、特徴 D Q 1 ~ D Q 5、特徴 D R 1 ~ D R 1 7、特徴 D S 1 ~ D S 8、特徴 D T 1 ~ D T 1 3、特徴 D U 1 ~ D U 8、特徴 D V 1 ~ D V 6、特徴 D W 1 ~ D W 1 1、特徴 D X 1 ~ D X 1 1、特徴 D Y 1 ~ D Y 1 1、特徴 D Z 1 ~ D Z 1 0、特徴 a 1 ~ a 3、特徴 b 1 ~ b 7、特徴 c 1 ~ c 2 1、特徴 d 1 ~ d 1 0、特徴 e 1 ~ e 9、特徴 f 1 ~ f 6、特徴 g 1 ~ g 6、特徴 h 1 ~ h 1 3、特徴 i 1 ~ i 7、特徴 j 1 ~ j 6、特徴 k 1 ~ k 1 6、特徴 l 1 ~ l 5、特徴 m 1 ~ m 3、特徴 n 1 ~ n 1 0、特徴 o 1 ~ o 7、特徴 p 1 ~ p 7、特徴 q 1 ~ q 8、特徴 r 1 ~ r 7、特徴 s 1 ~ s 4、特徴 t 1 ~ t 5、特徴 u 1 ~ u 1 0、特徴 v 1 ~ v 8、特徴 w 1 ~ w 8、特徴 x 1 ~ x 6、特徴 y 1 ~ y 9、特徴 z 1 ~ z 6、特徴 D A 1 ~ D A 1 0、特徴 D B 1 ~ D B 6、特徴 D C 1 ~ D C 1 3、特徴 D D 1 ~ D D 9、特徴 D E 1 ~ D E 5、特徴 D F 1 ~ D F 9、特徴 D G 1 ~ D G 1 0、特徴 D H 1 ~ D H 1 1、特徴 D I 1 ~ D I 8、特徴 D J 1 ~ D J 1 4、特徴 D K 1 ~

40

50

DK 8、特徴 DL 1 ~ DL 11、特徴 DM 1 ~ DM 8、特徴 DN 1 ~ DN 6、特徴 DO 1 ~ DO 7、特徴 DP 1 ~ DP 7、特徴 DQ 1 ~ DQ 9、特徴 DR 1 ~ DR 8、特徴 DS 1 ~ DS 3、特徴 DT 1 ~ DT 4、特徴 DU 1 ~ DU 10、特徴 DV 1 ~ DV 5、特徴 DW 1 ~ DW 9、特徴 DX 1 ~ DX 4、特徴 DY 1 ~ DY 11、特徴 DZ 1 ~ DZ 4、特徴 a 1 ~ a 3 のうちいずれか 1 又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【12642】

上記特徴 a 群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【12643】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【12644】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【12645】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【12646】

以下に、以上の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

【12647】

パチンコ機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【12648】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【12649】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 Z 1。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが

10

20

30

40

50

挙げられる。

【 1 2 6 5 0 】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 2。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

10

【 1 2 6 5 1 】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

20

【 1 2 6 5 2 】

なお、上記各実施形態に記載の「球」が特許請求の範囲の「遊技媒体」又は「遊技球」に対応し、上記各実施形態に記載の「役物比率」が特許請求の範囲の「払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率」に対応し、上記各実施形態に記載の「連続役物比率」が特許請求の範囲の「払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 2 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率」に対応する。

30

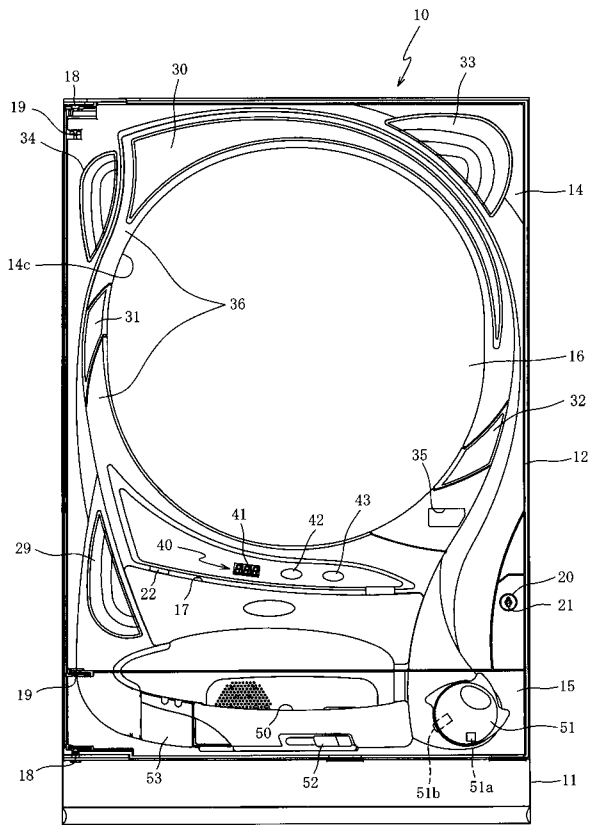
【 符号の説明 】

【 1 2 6 5 3 】

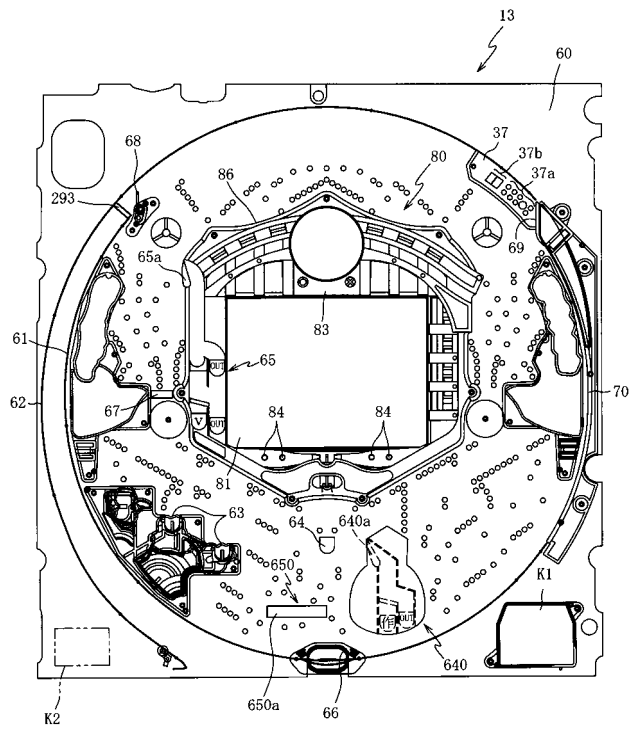
1 0	パチンコ機（遊技機）
1 6 5 0	右可変入賞装置（入球手段）
1 6 5 0 a	可変部材（可変手段）
S 4 5 8	判別手段の一部
S 4 8 5	判別手段の一部
S 1 0 5 8	判別手段の一部
S 1 3 3 1	判別手段の一部
S 1 5 9 3	特典遊技実行手段
S 3 1 0 7	状態設定手段
S 1 0 8 5 3	特典遊技実行手段
S 1 1 6 0 7	可変遊技実行手段

40

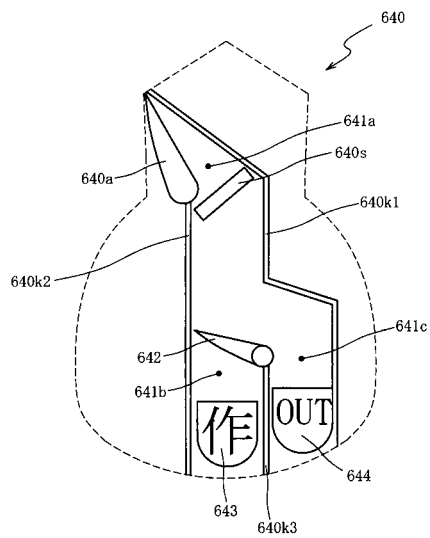
【図 1】



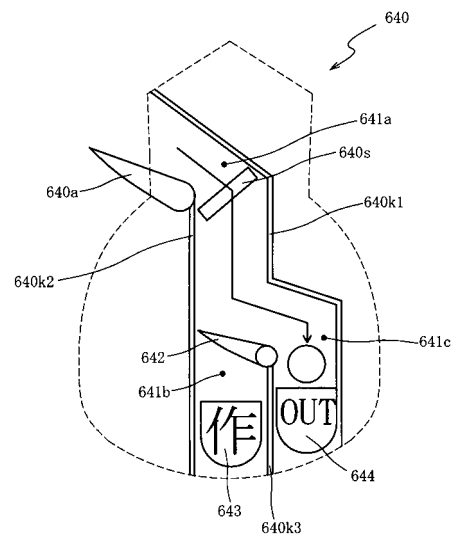
【図 2】



【図 3】

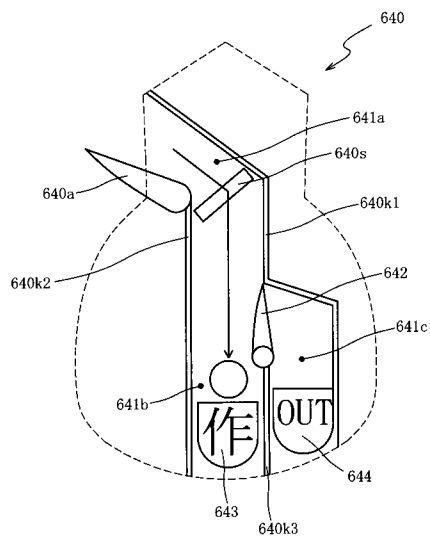


【図 4】

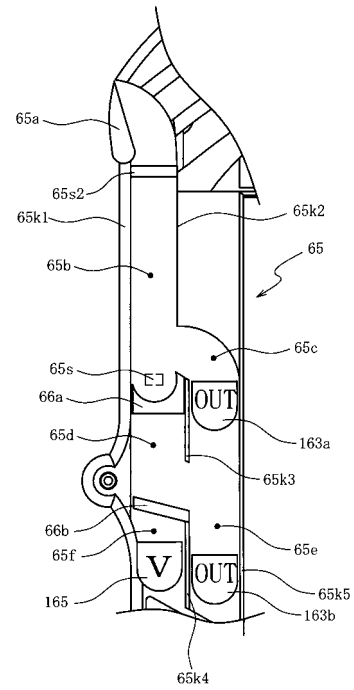




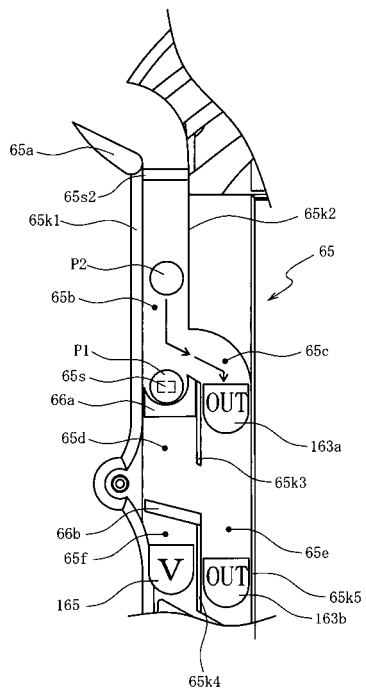
【 図 5 】



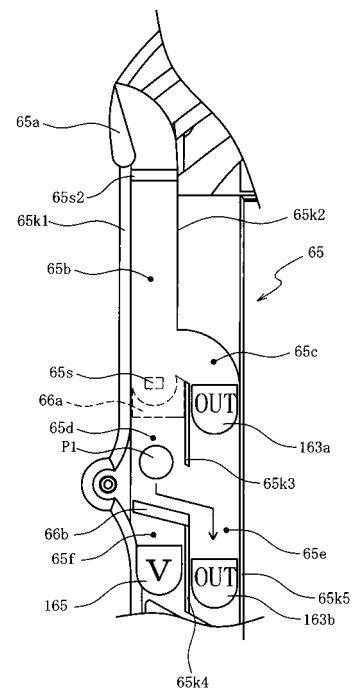
【 図 6 】



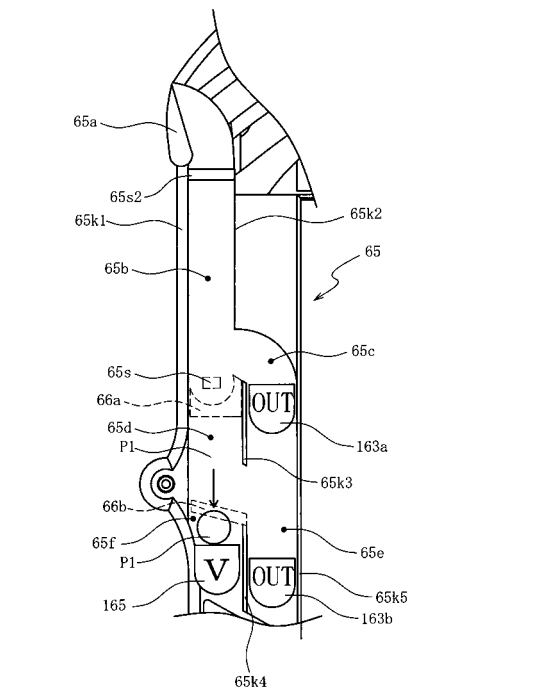
【 図 7 】



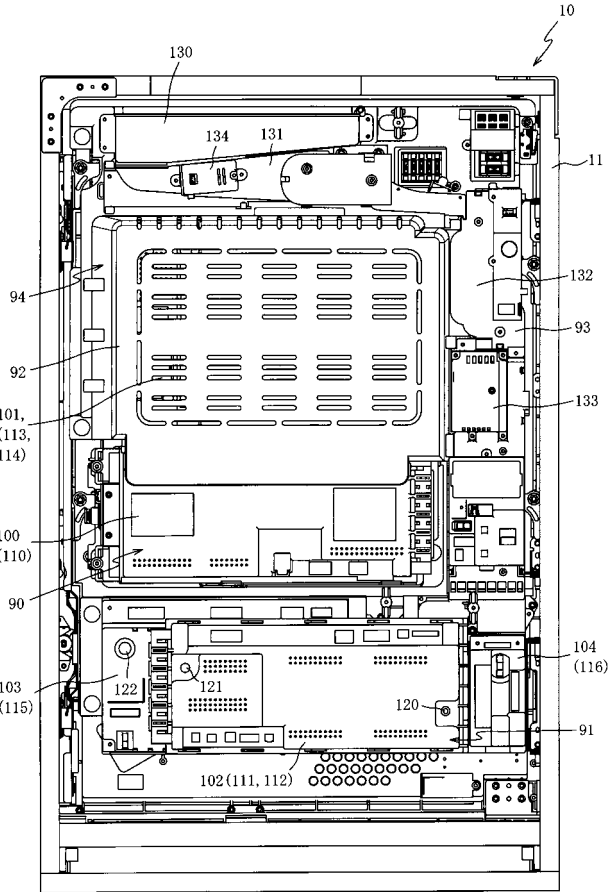
【 図 8 】



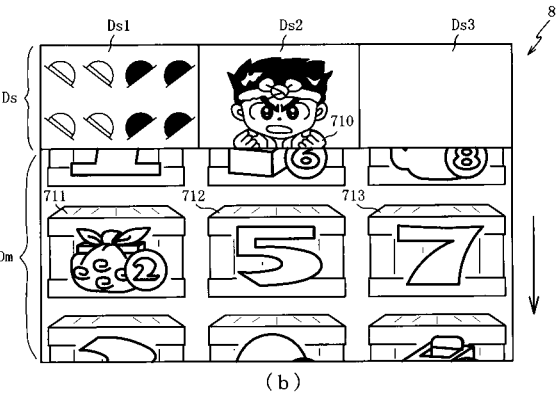
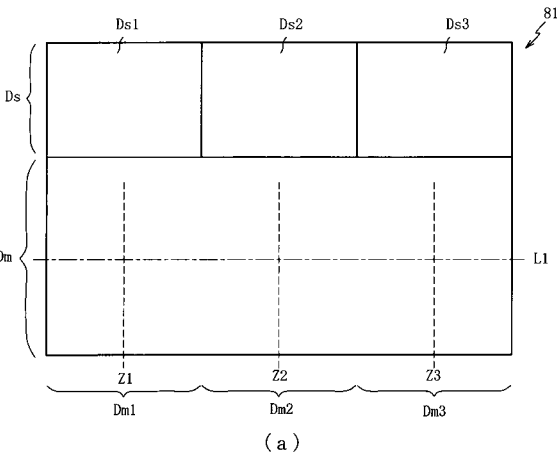
【図 9】



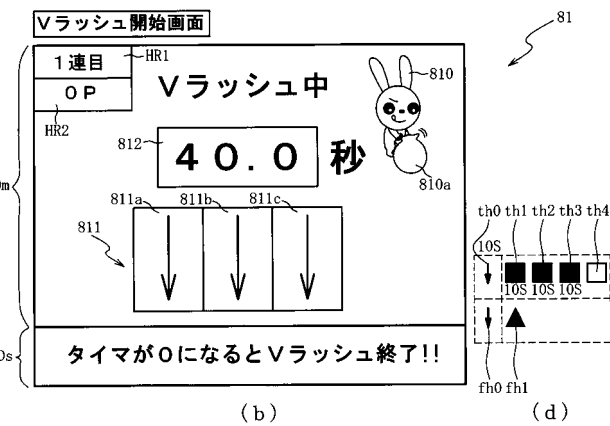
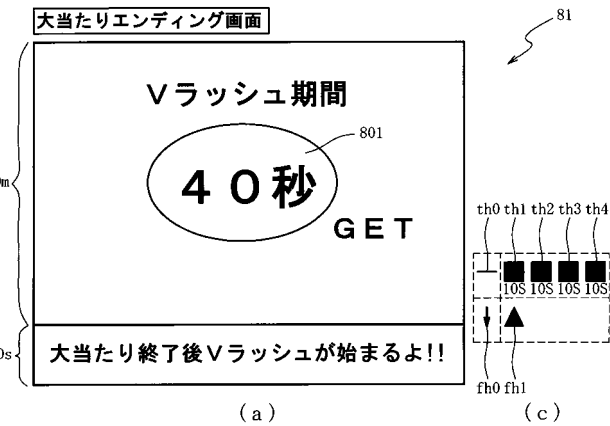
【図 10】



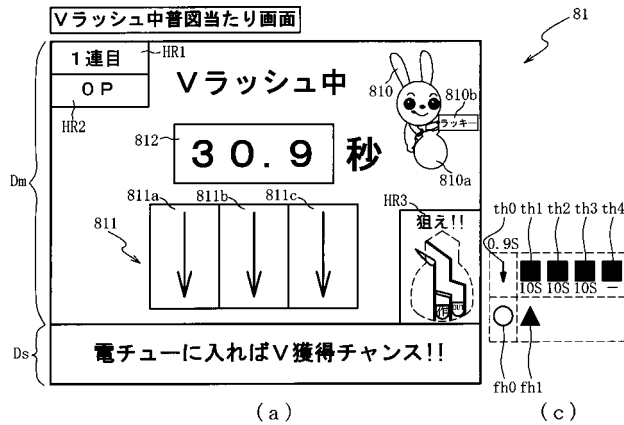
【図 11】



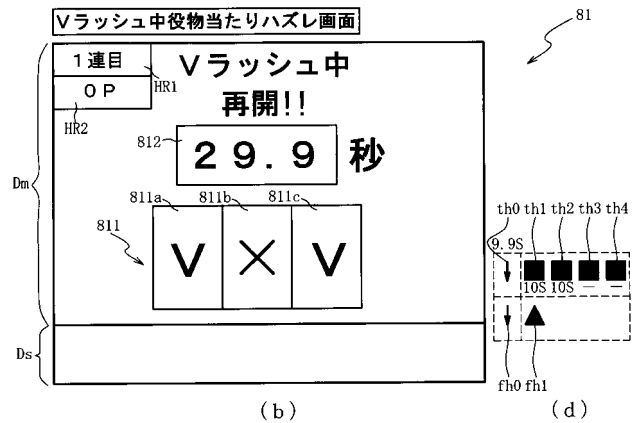
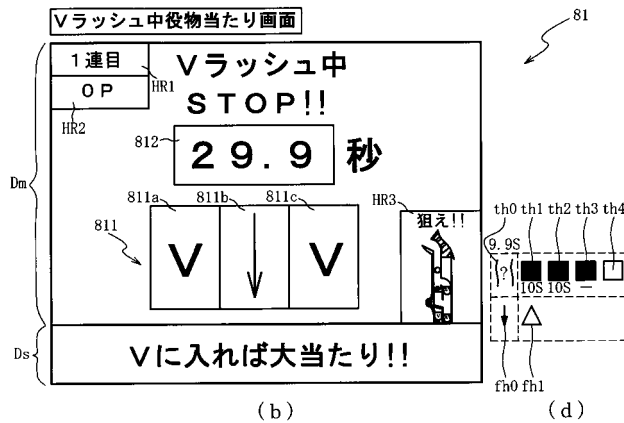
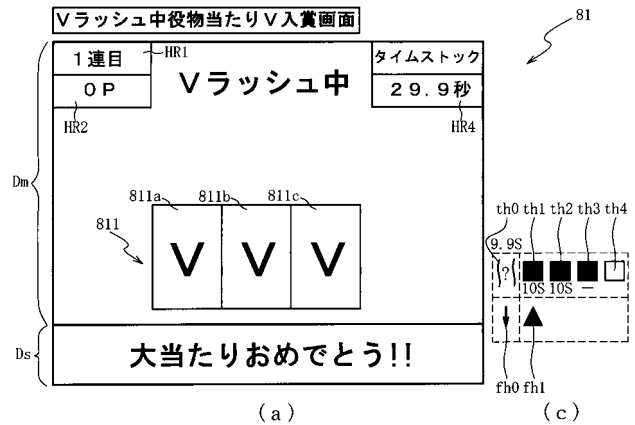
【図 12】



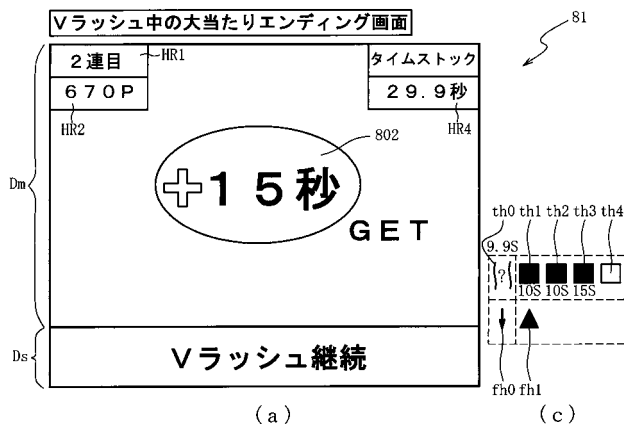
【図 13】



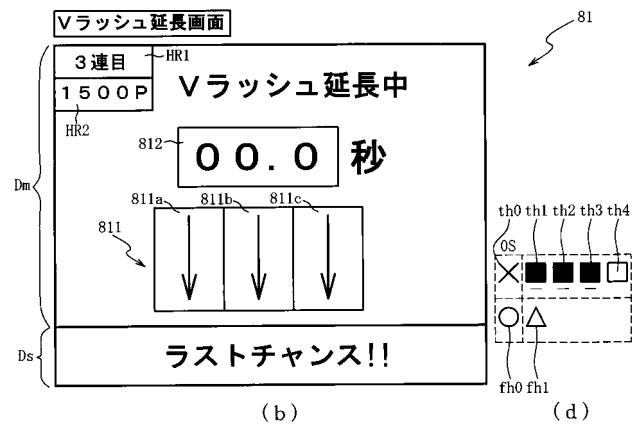
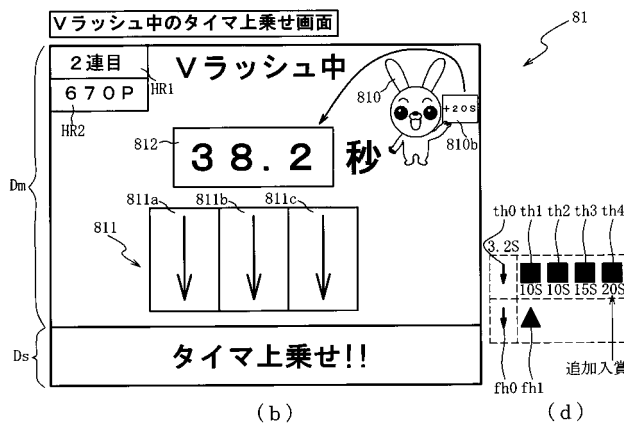
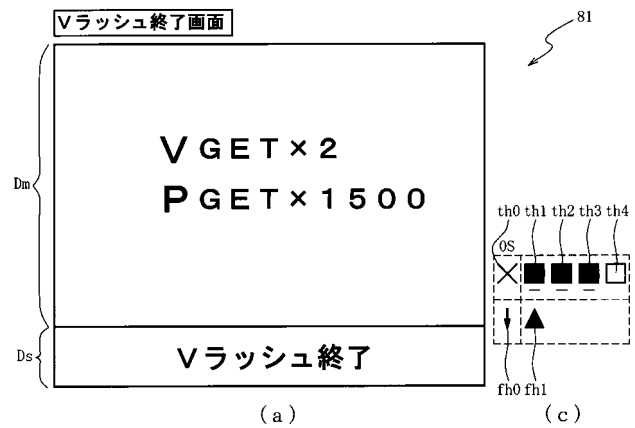
【図 14】



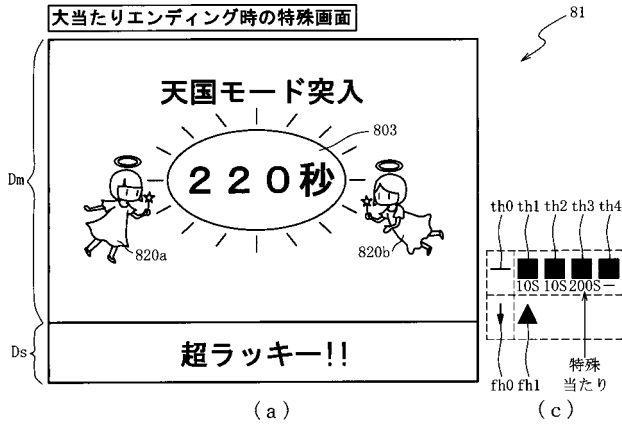
【図 15】



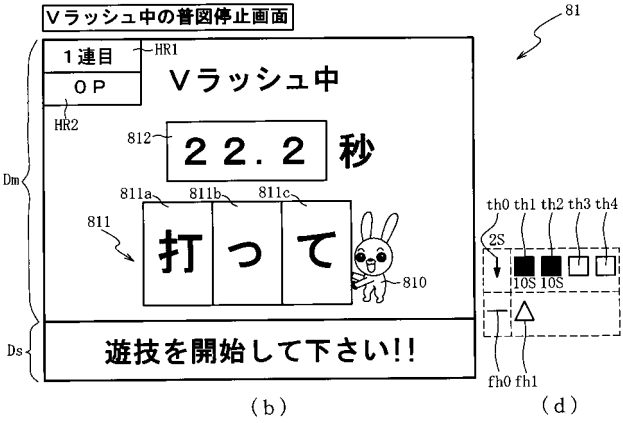
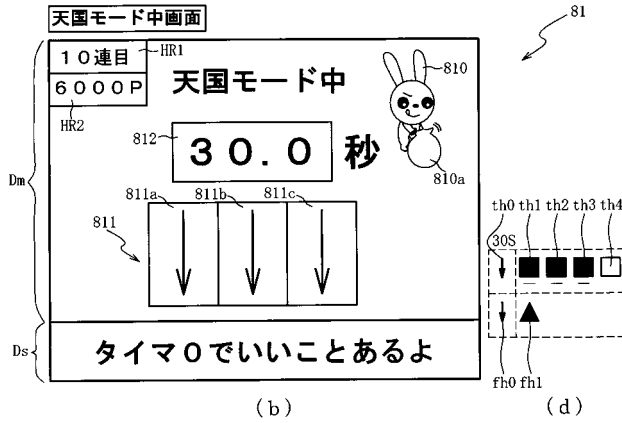
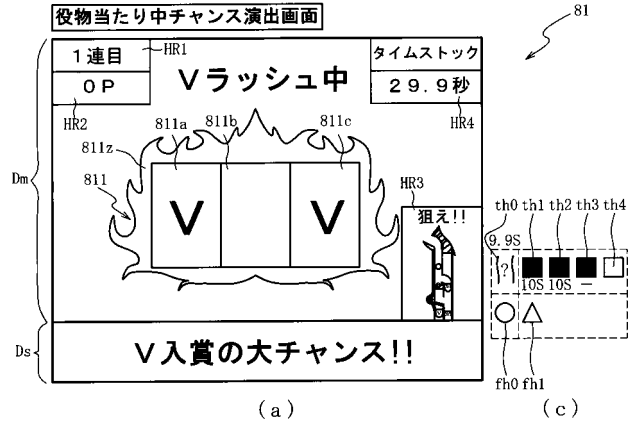
【図 16】



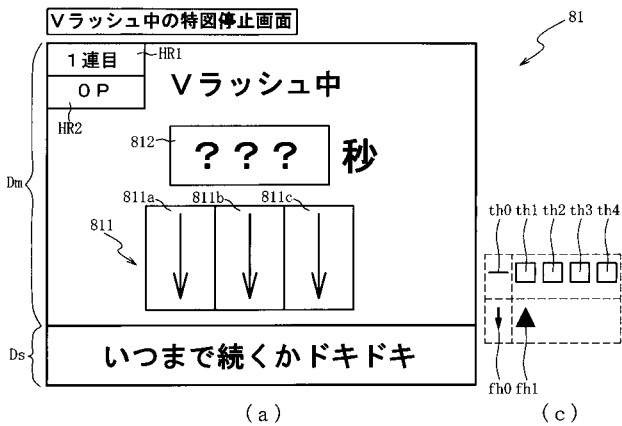
【図 17】



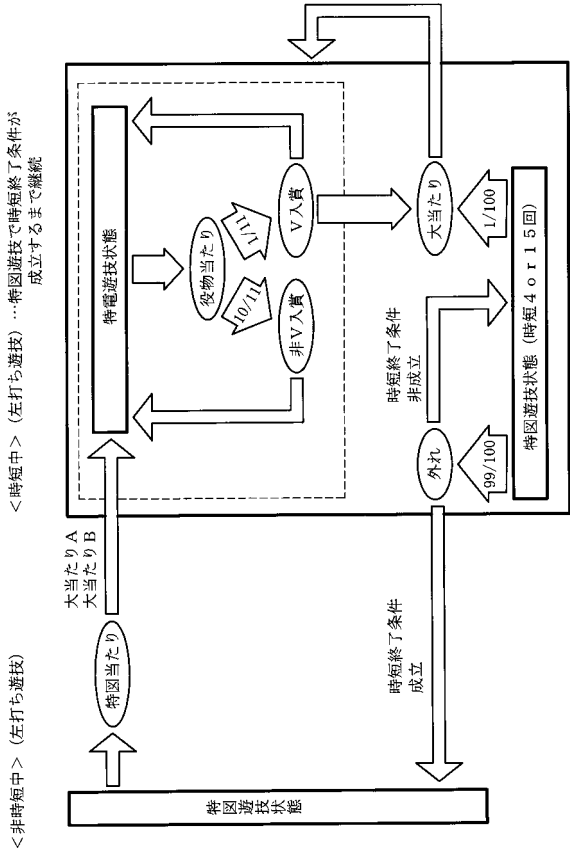
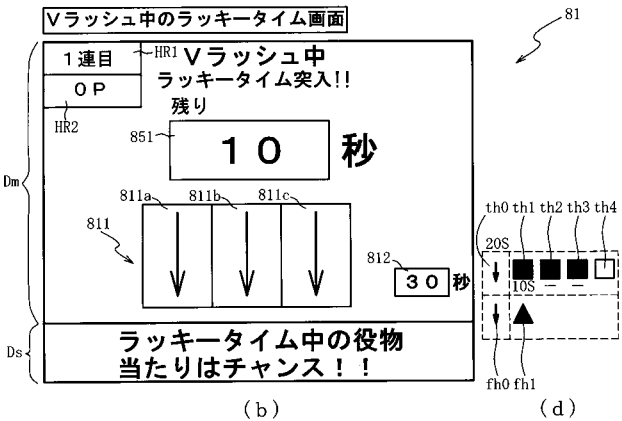
【図 18】



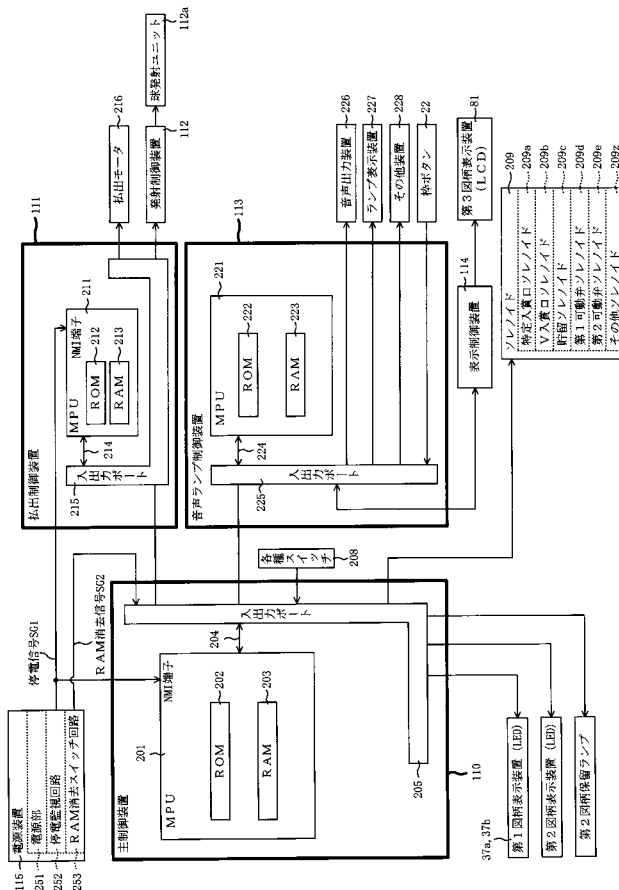
【図 19】



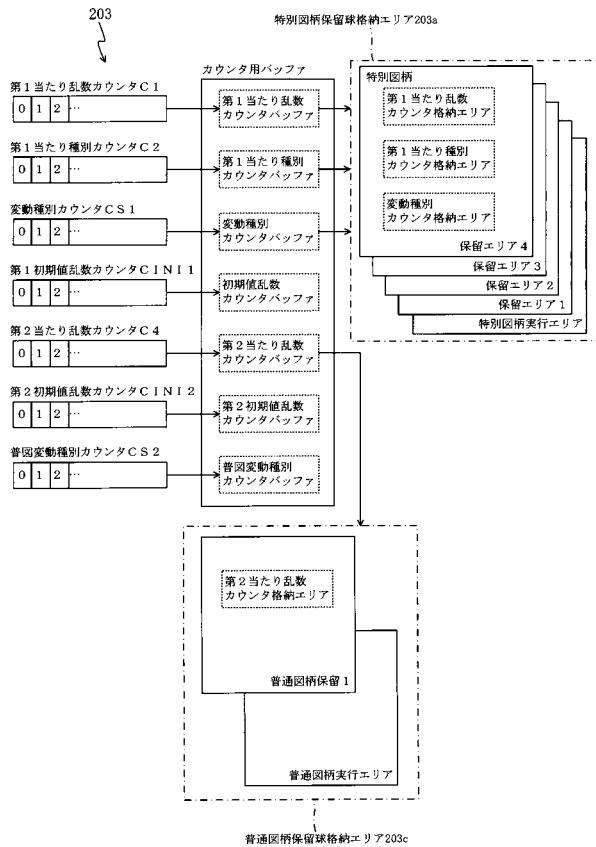
【図 20】



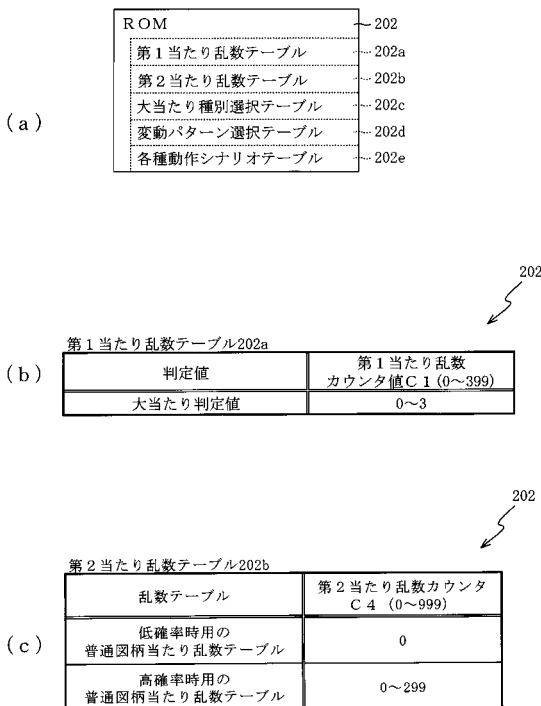
【図 2 1】



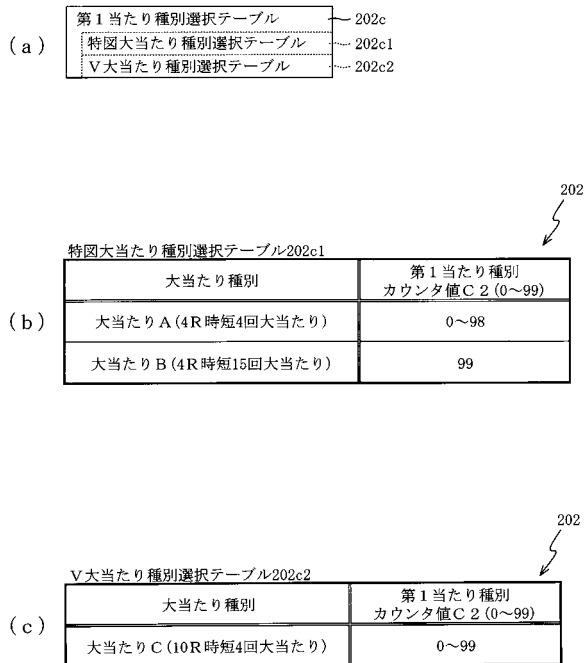
【図 2 2】



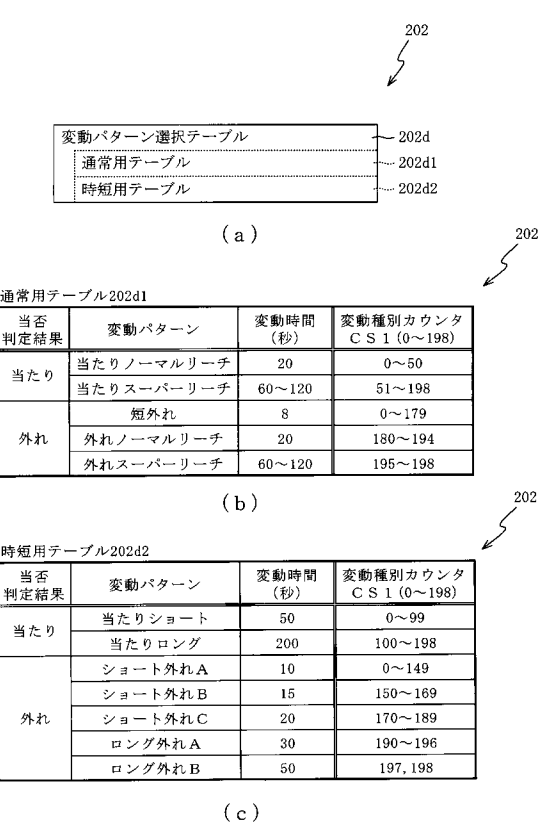
【図 2 3】



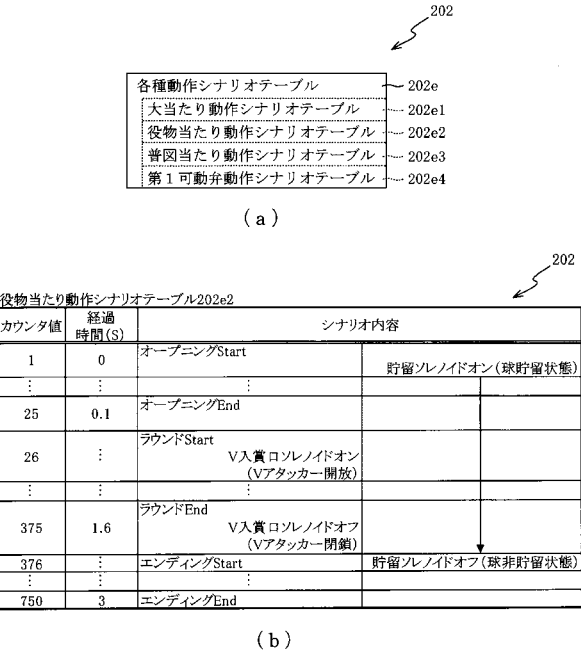
【図 2 4】



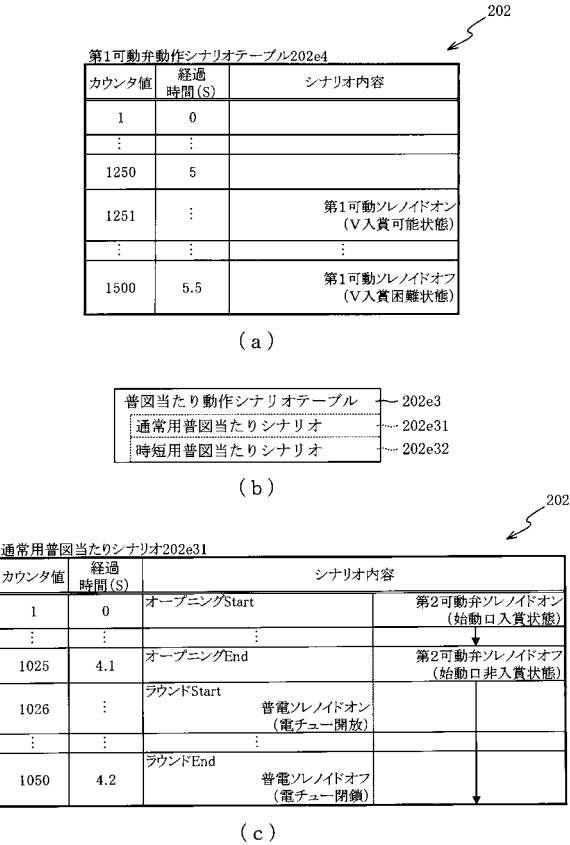
【 図 2 5 】



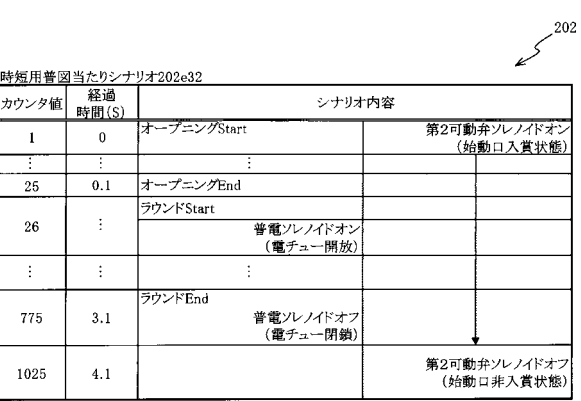
【 図 2 6 】



【 図 2 7 】



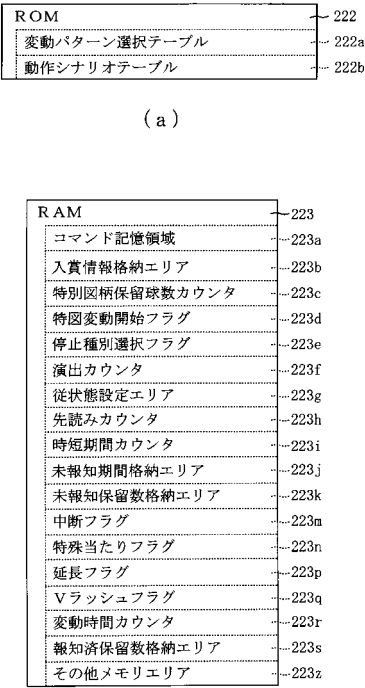
【 図 2 8 】



【図 29】

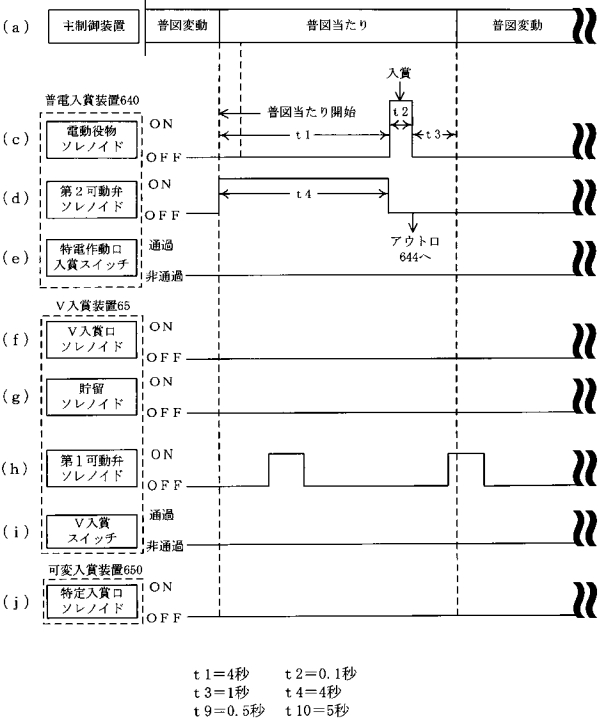


【図 30】



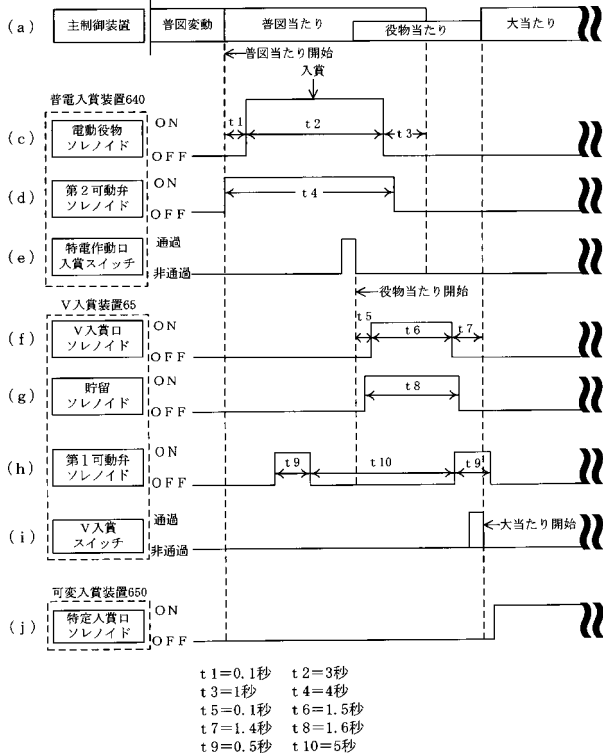
【図 31】

通常状態中の普通当たり後の流れ

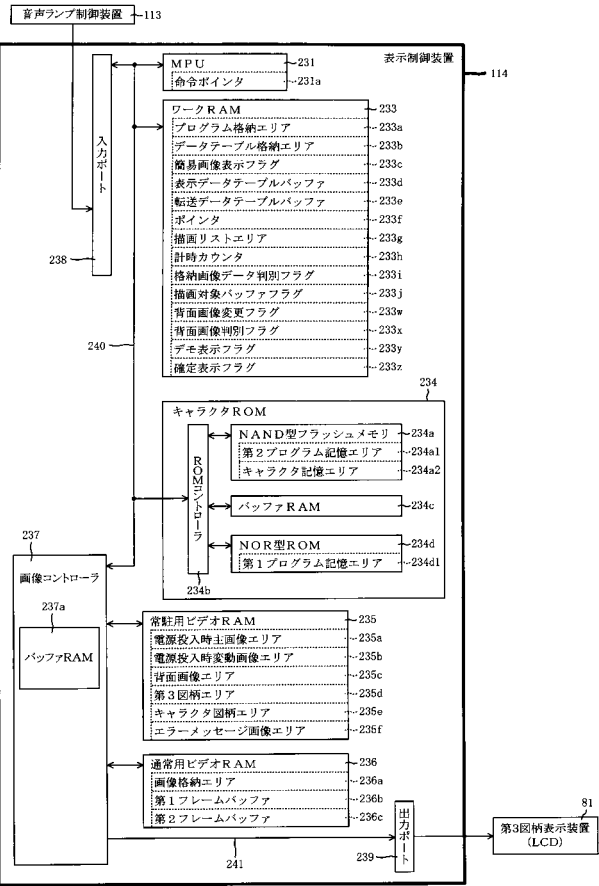


【図 32】

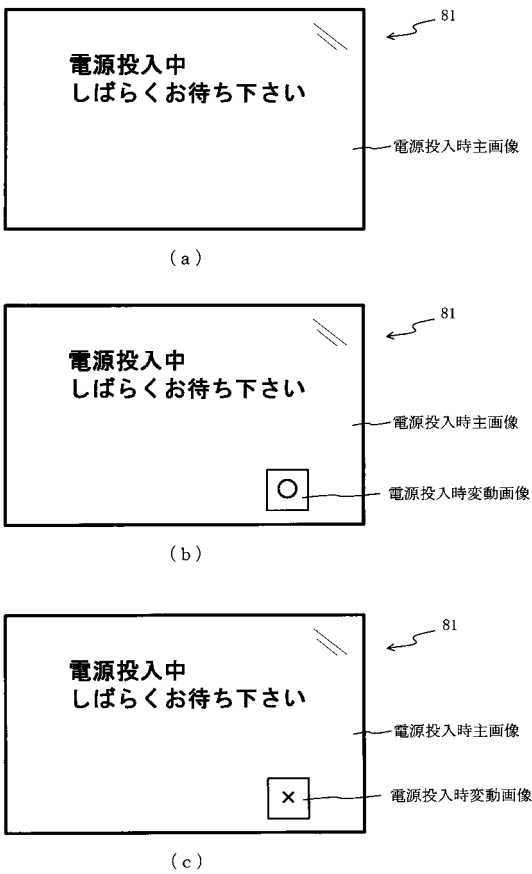
時短状態中の普通当たり後の流れ



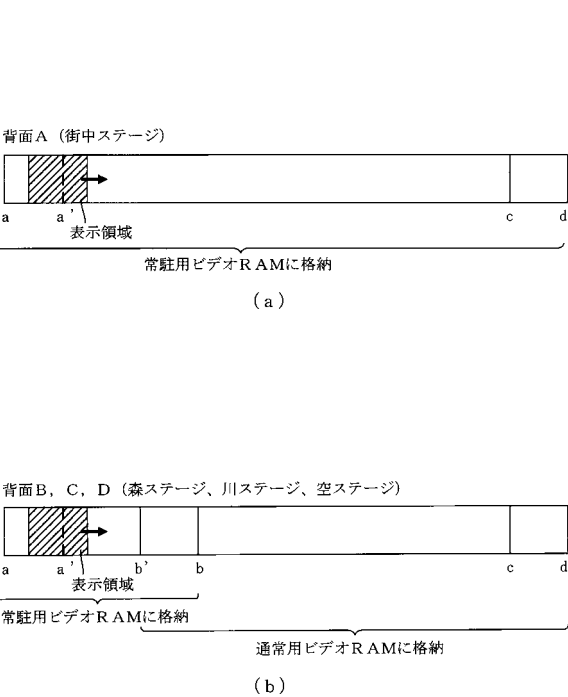
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像 : 背面種別 図柄 1 : 図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄 2 : ... エフェクト 1 : エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト 2 : ... キャラクター 1 : キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクター 2 : ...
0002H	...
0003H	...
...	...
02F0H	End



【図 3 7】

転送データテーブル

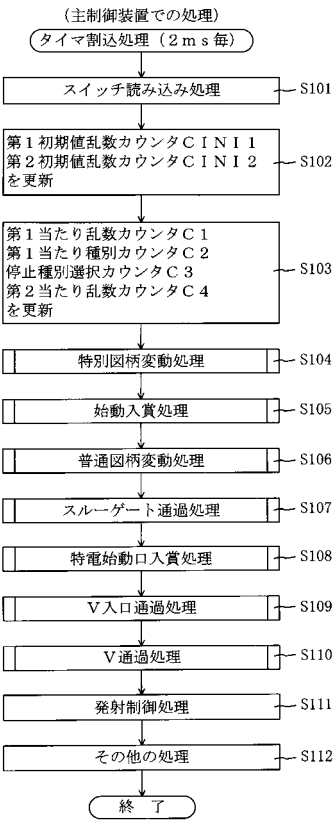
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
0002H	
⋮	⋮
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図 3 8】

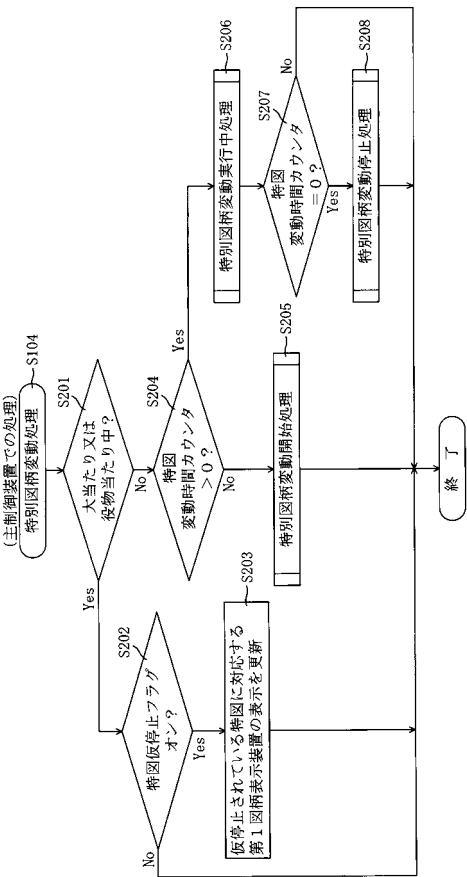
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納RAM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄 1	⋮
図柄 2	⋮
⋮	⋮
エフェクト 1	⋮
エフェクト 2	⋮
⋮	⋮
キャラクタ 1	⋮
キャラクタ 2	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄 1	⋮
⋮	⋮
エラー図柄 1	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス

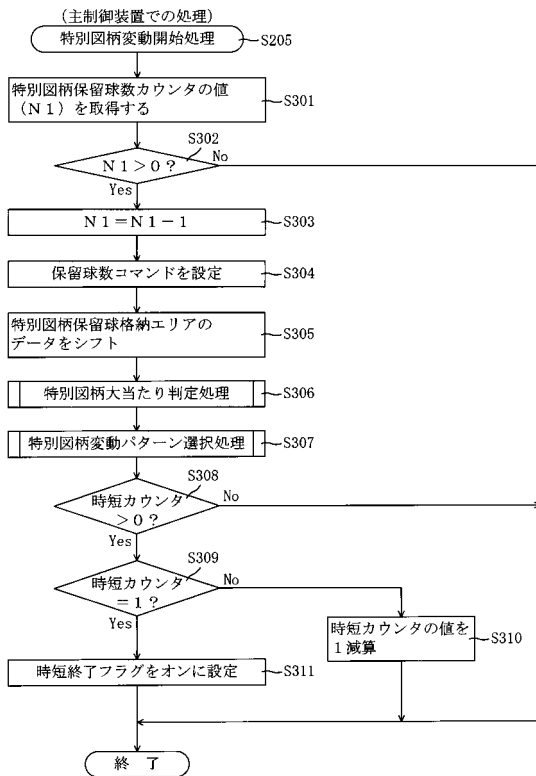
【図 3 9】



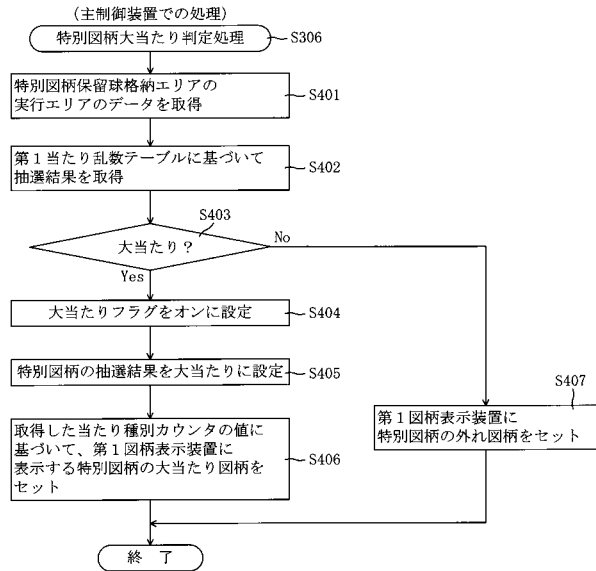
【図 4 0】



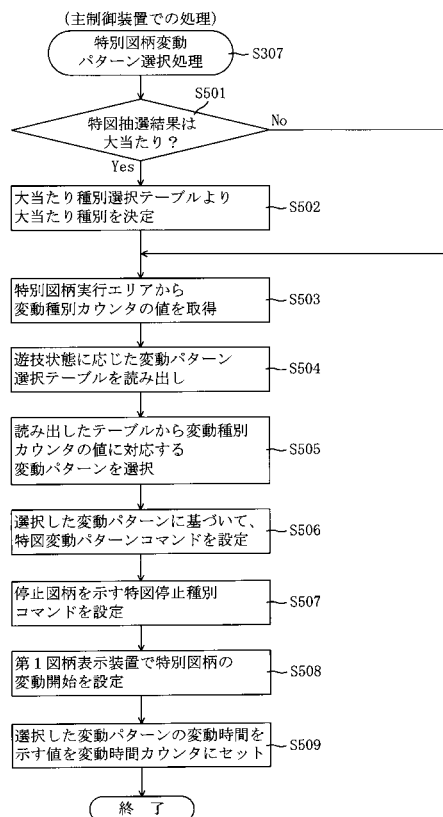
【図 4 1】



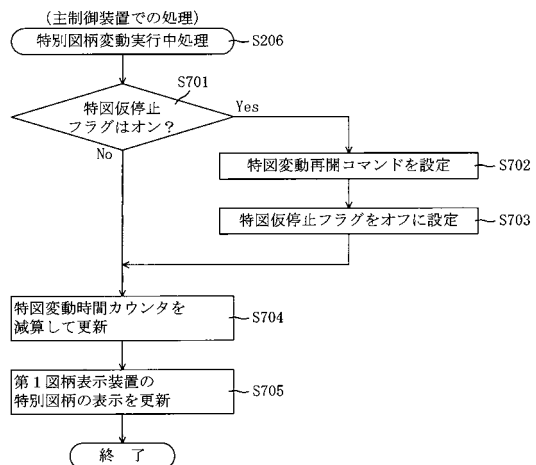
【図 4 2】



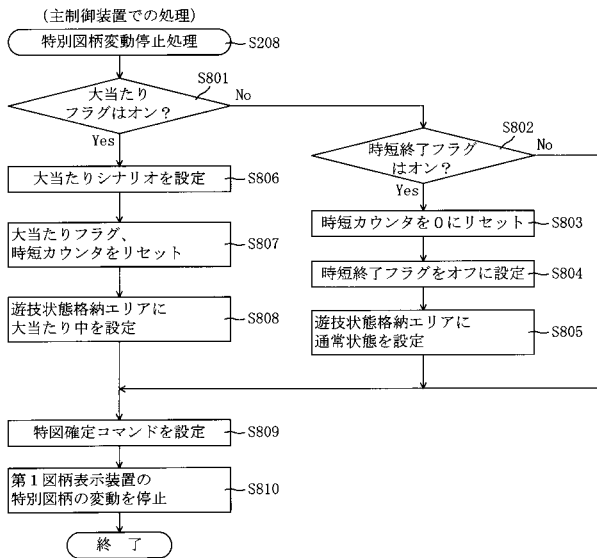
【図 4 3】



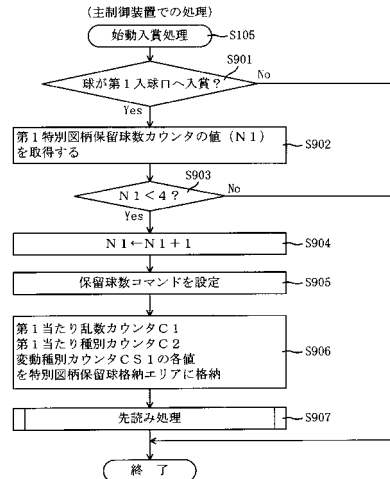
【図 4 4】



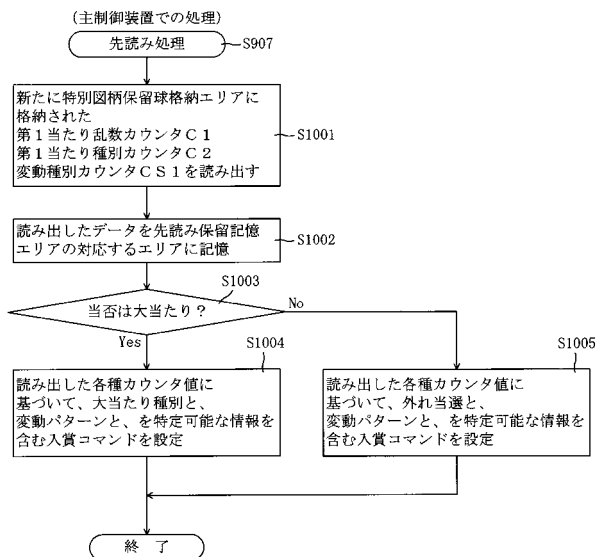
【図 45】



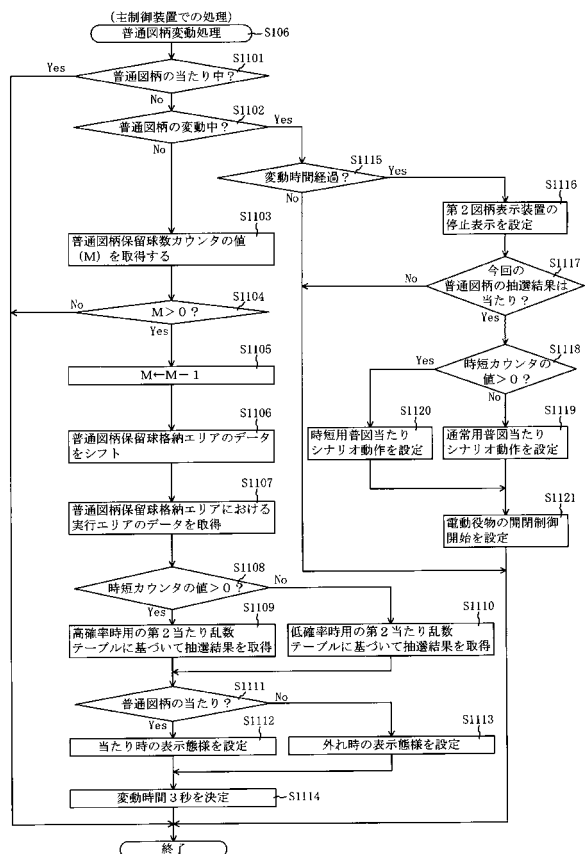
【図 46】



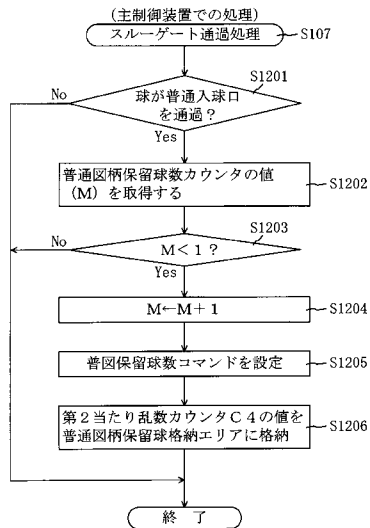
【図 47】



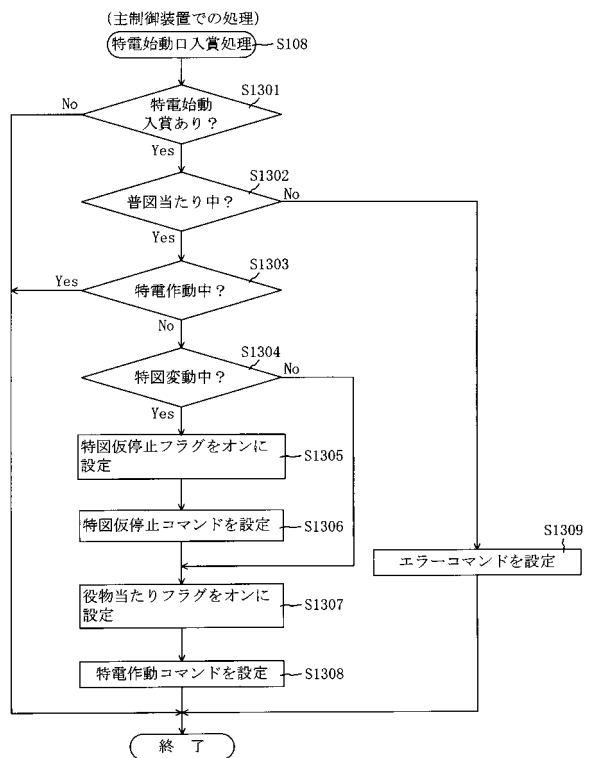
【図 48】



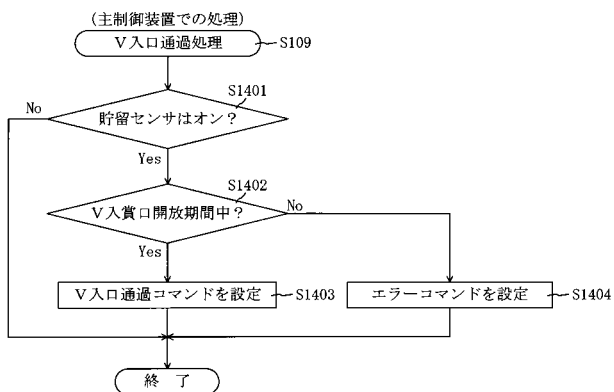
【図 49】



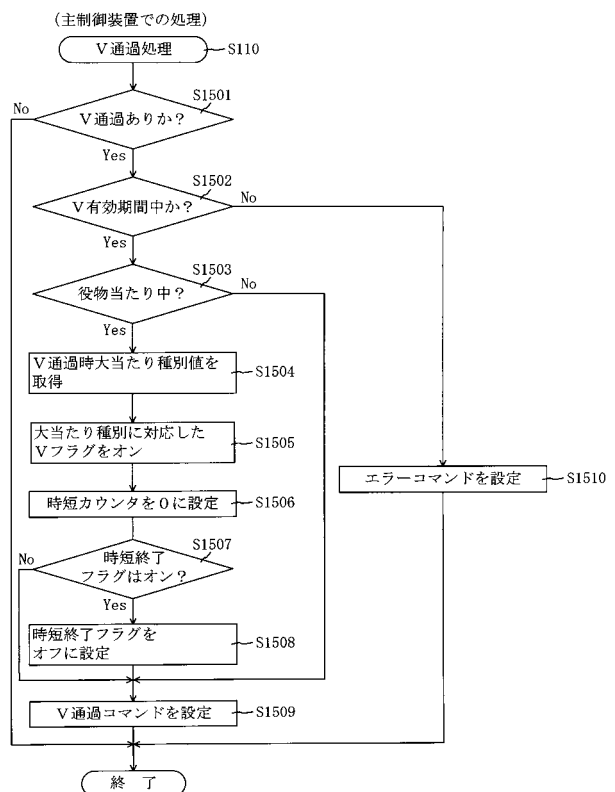
【図 50】



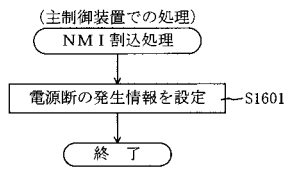
【図 51】



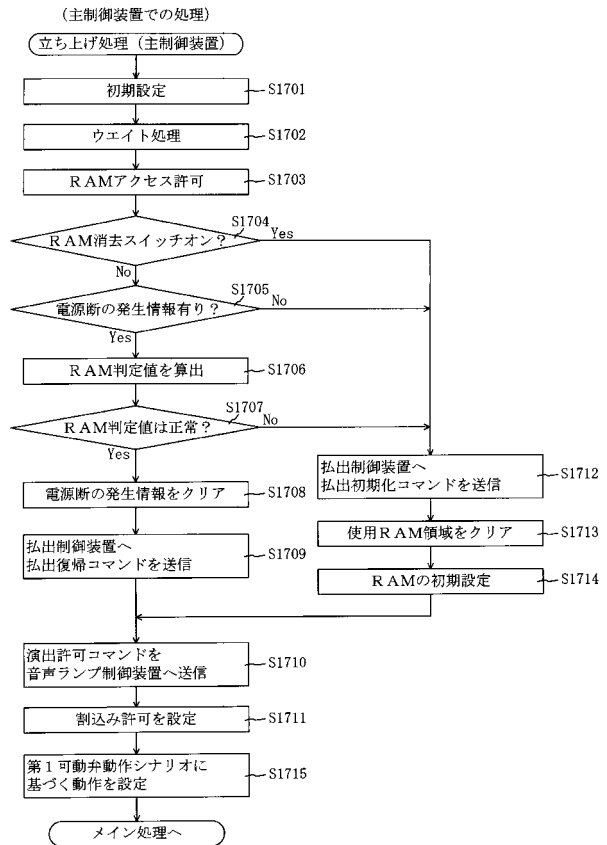
【図 52】



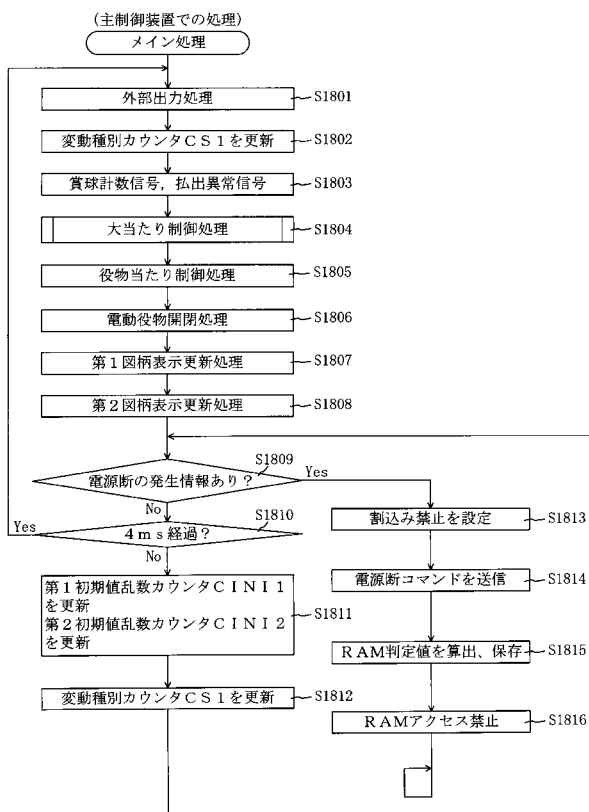
【図 5 3】



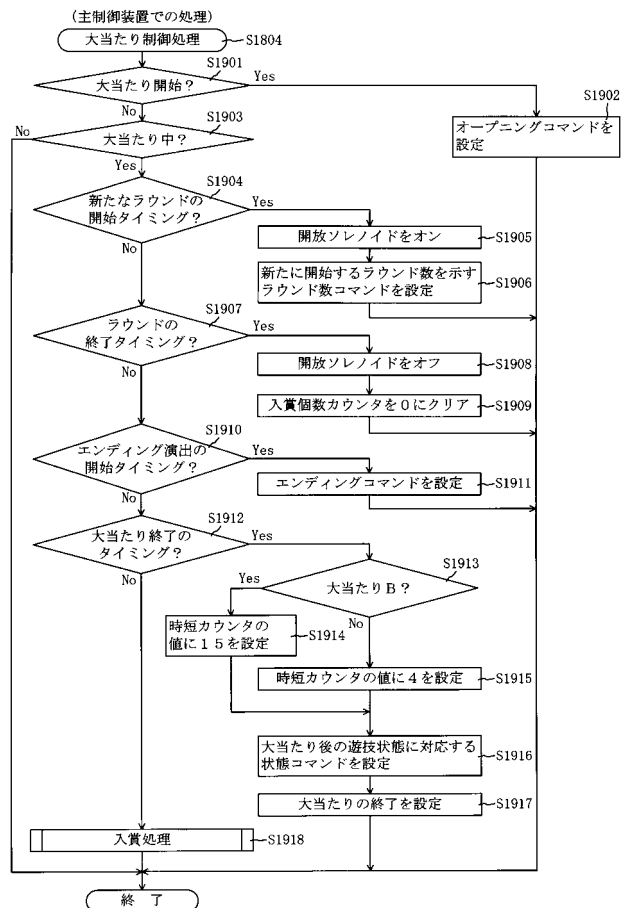
【図 5 4】



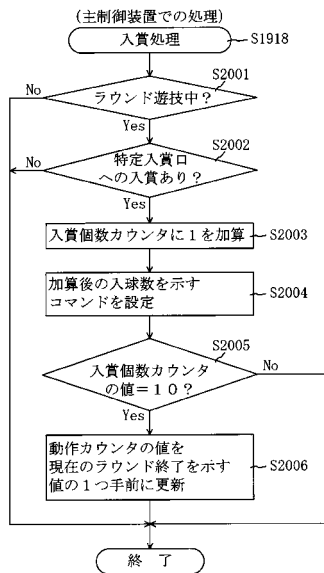
【図 5 5】



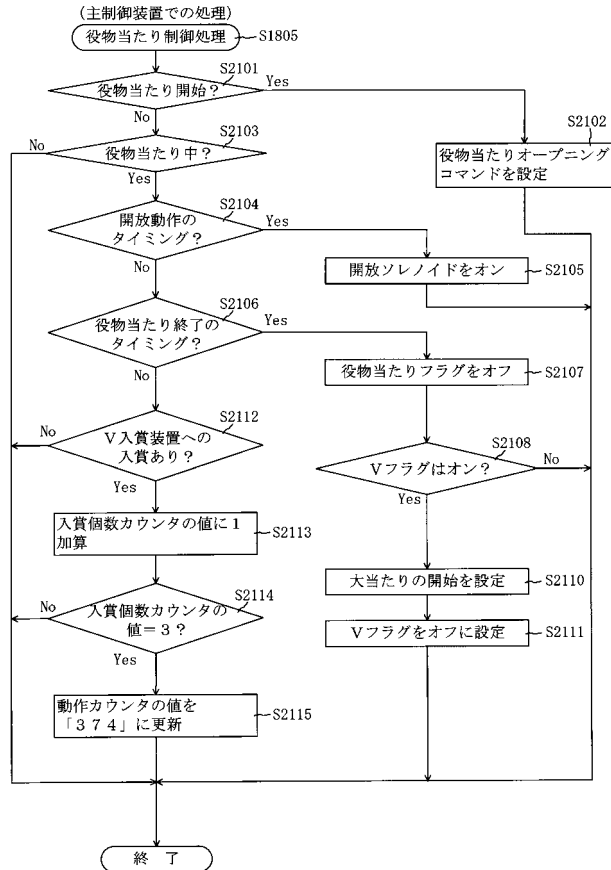
【図 5 6】



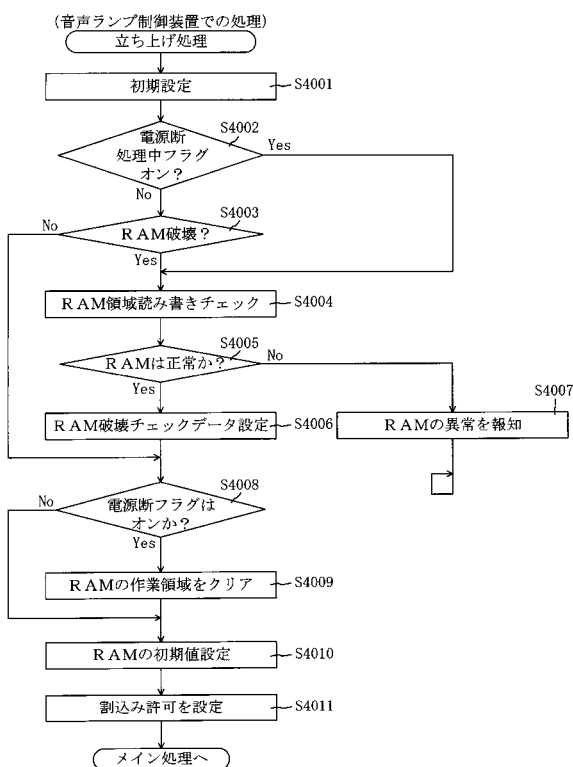
【図 57】



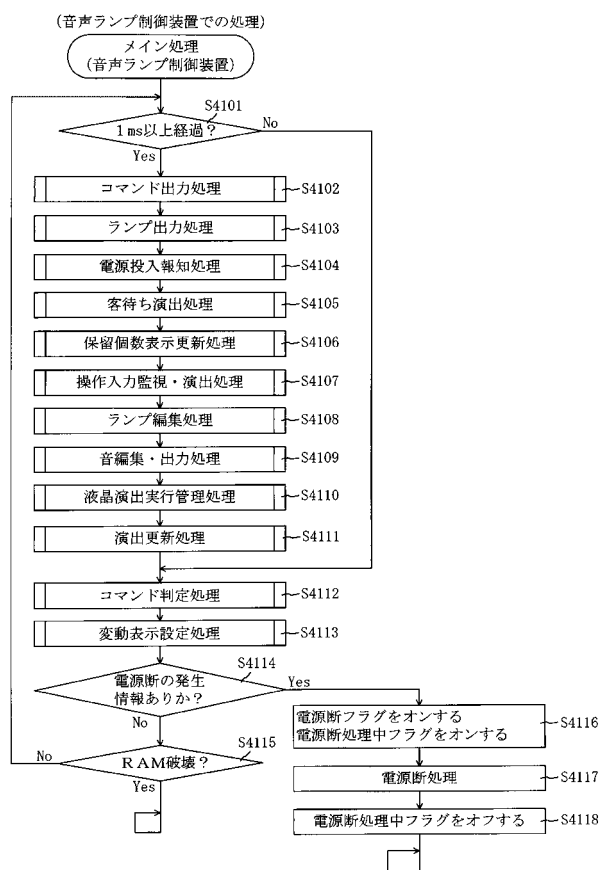
【図 58】



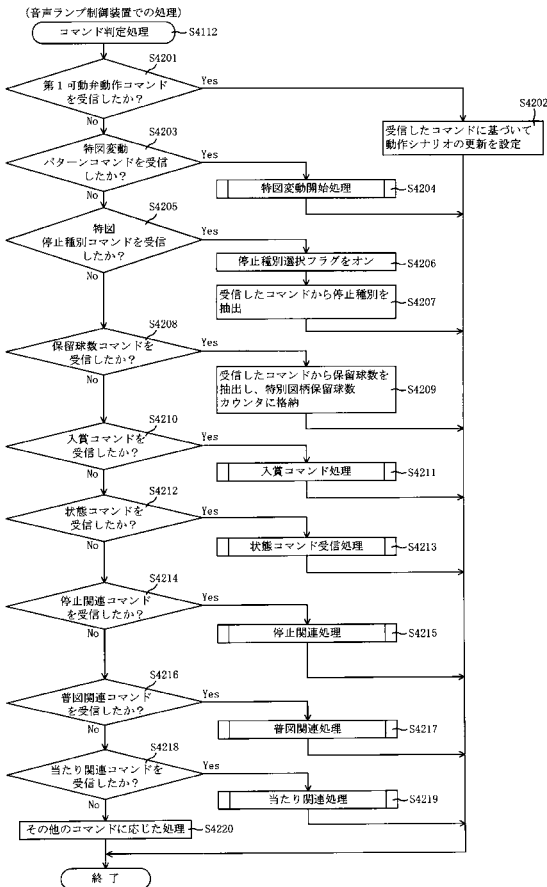
【図 59】



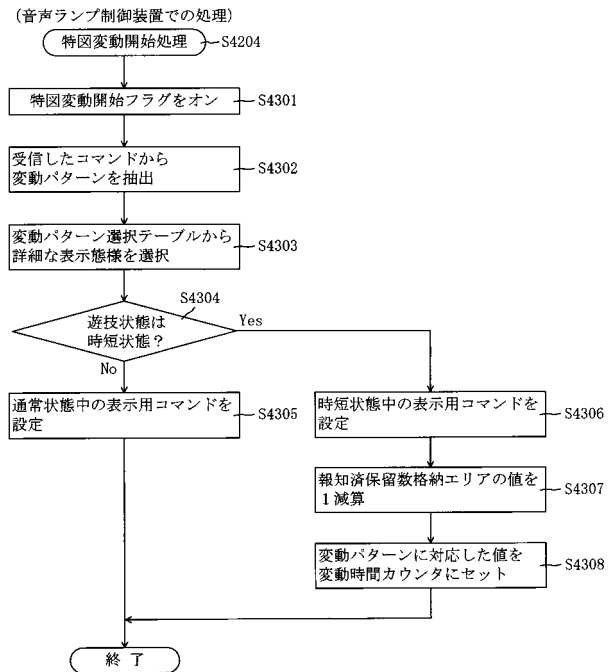
【図 60】



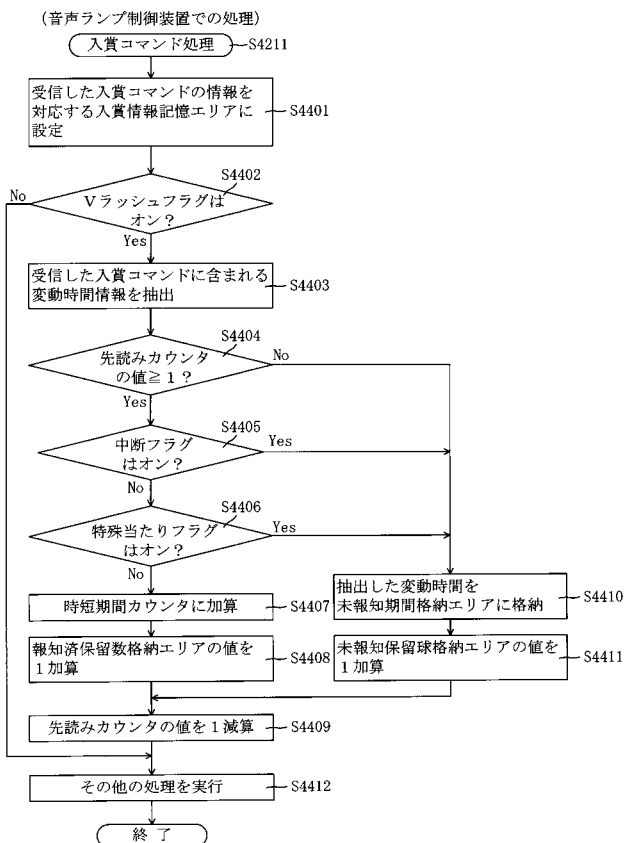
【図 6 1】



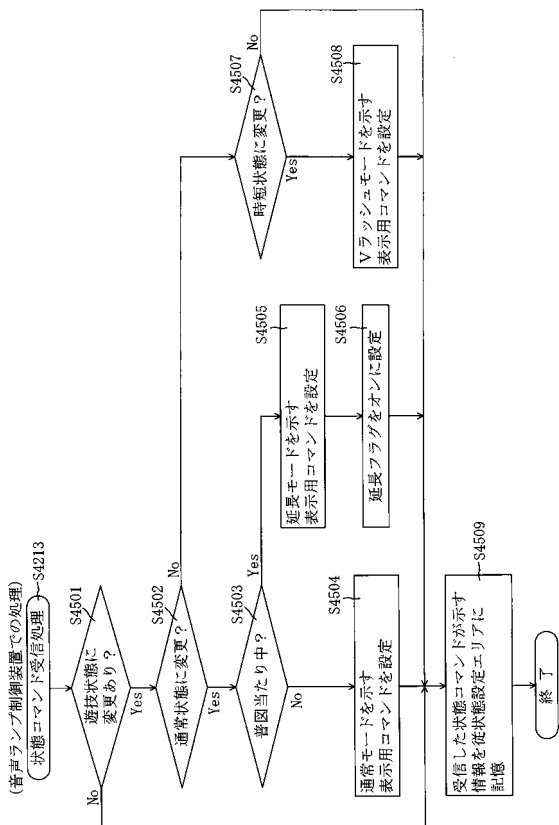
【図 6 2】



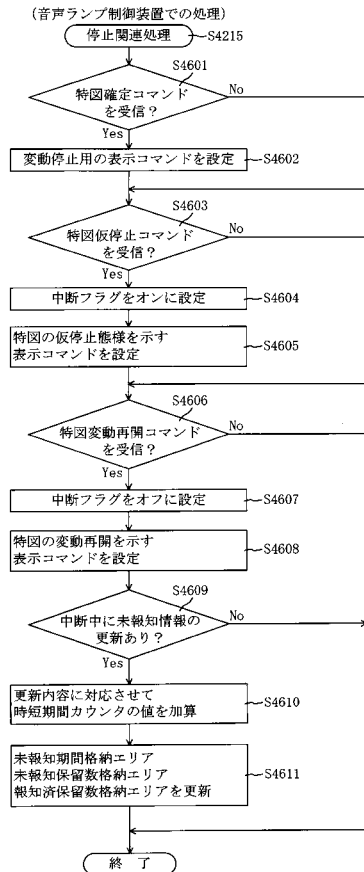
【図 6 3】



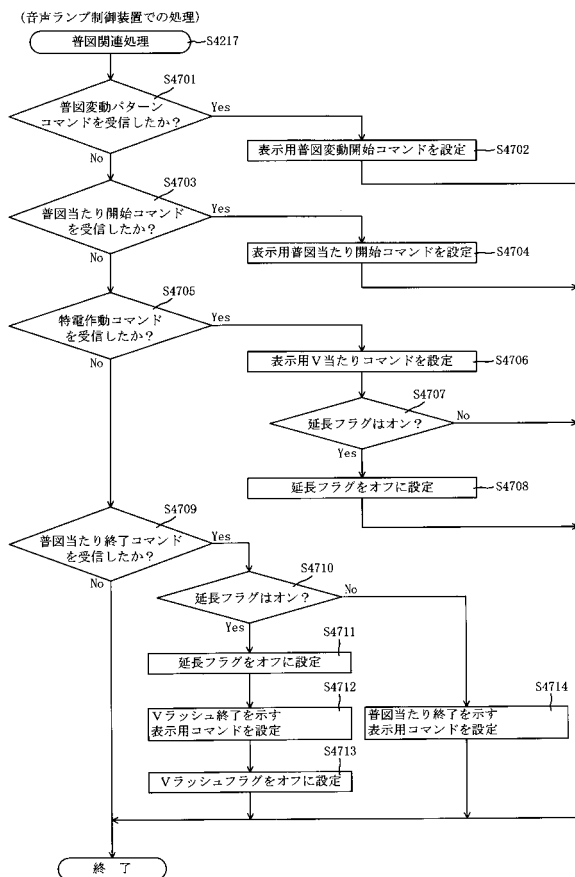
【図 6 4】



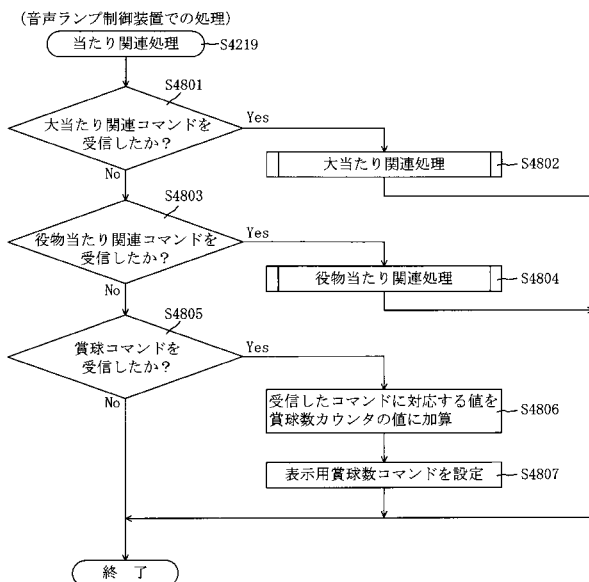
【図 6 5】



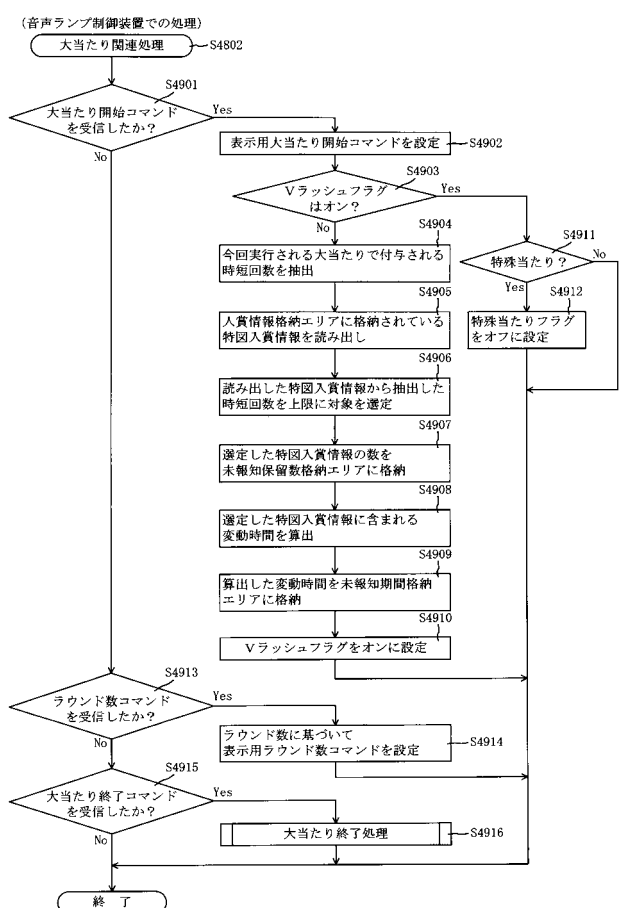
【図 6 6】



【図 6 7】

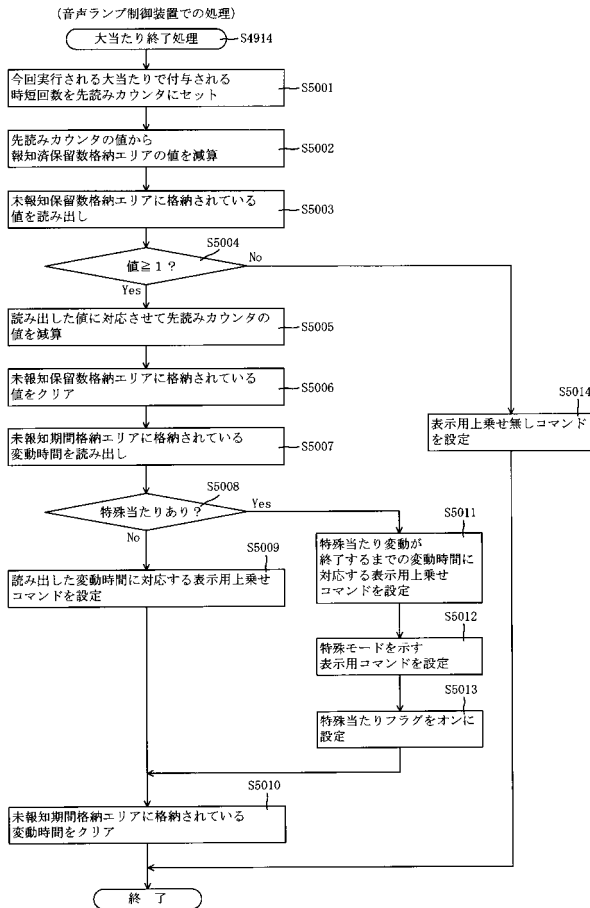


【図 6 8】

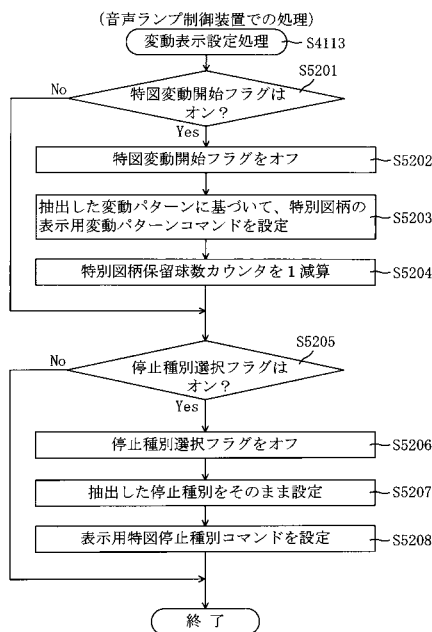




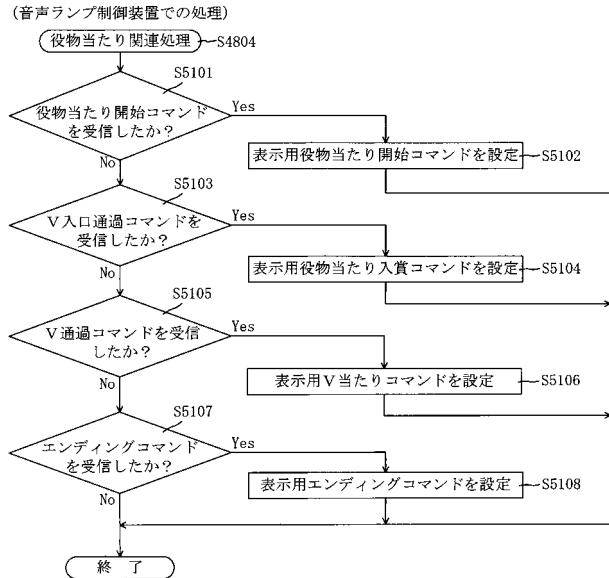
【図 69】



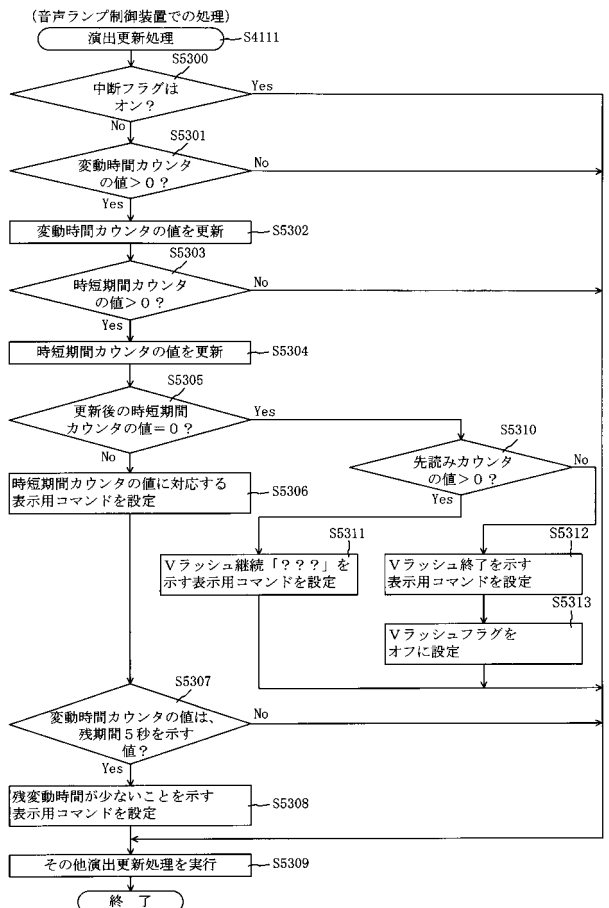
【図 71】



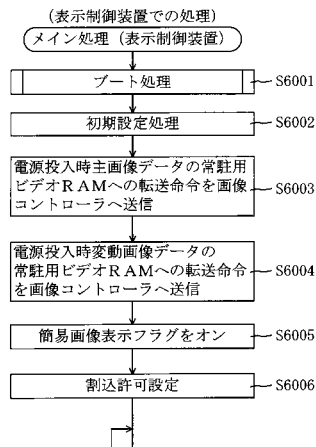
【図 70】



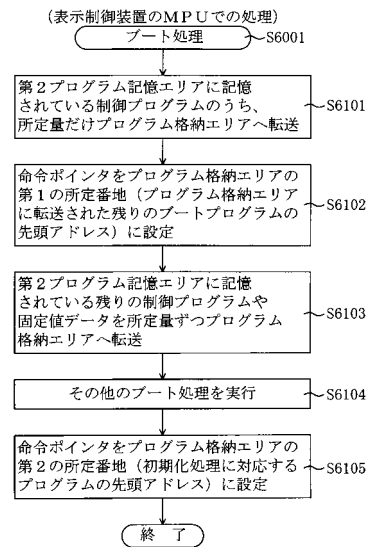
【図 72】



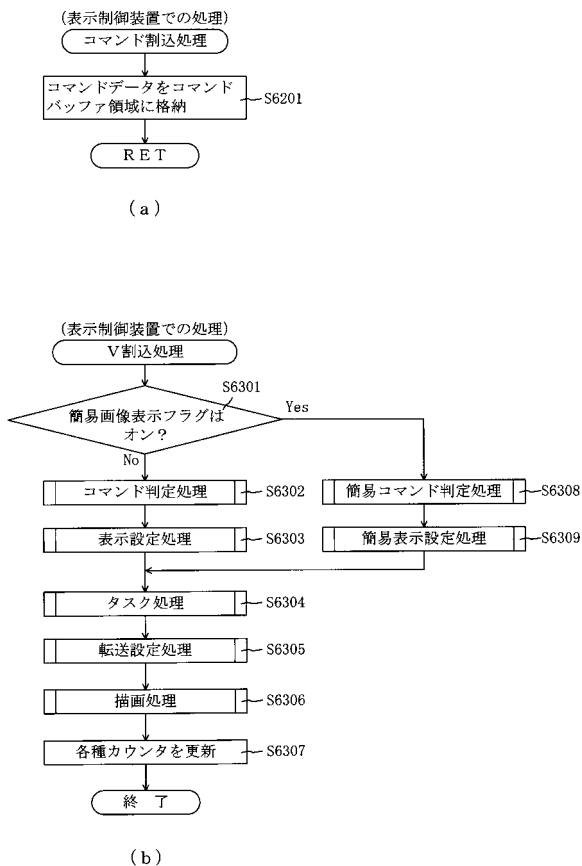
【図 7 3】



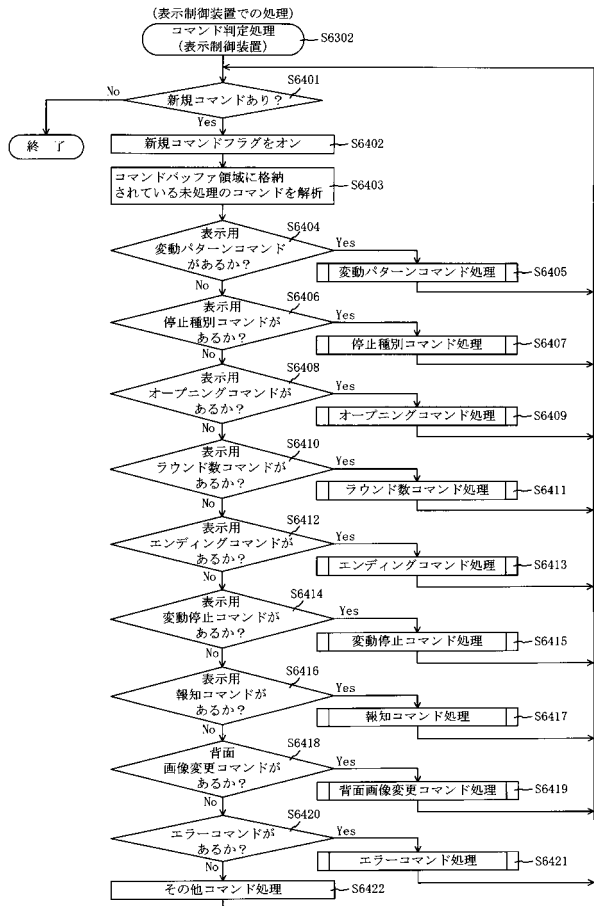
【図 7 4】



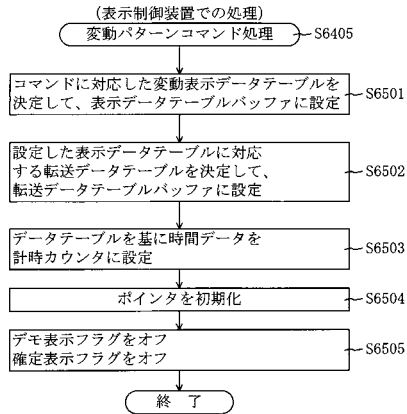
【図 7 5】



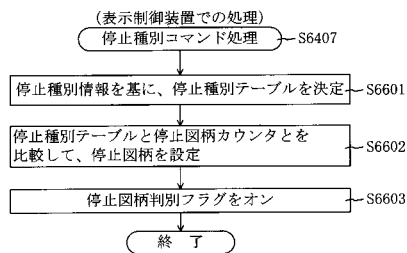
【図 7 6】



【図 77】

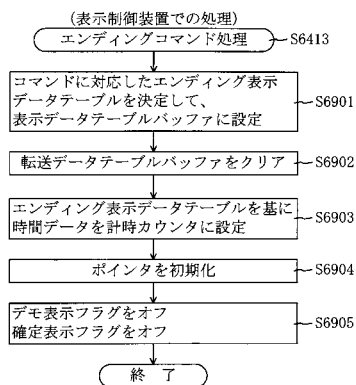


(a)

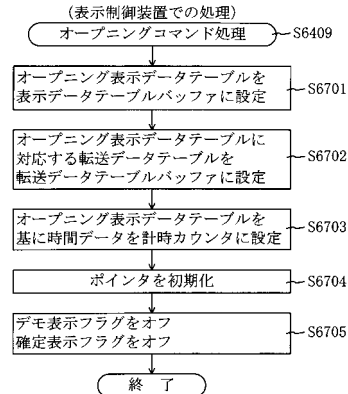


(b)

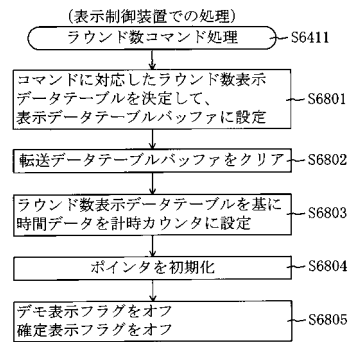
【図 79】



【図 78】

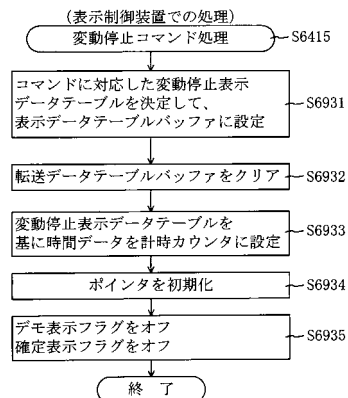


(a)

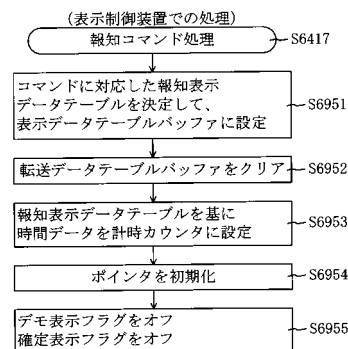


(b)

【図 80】

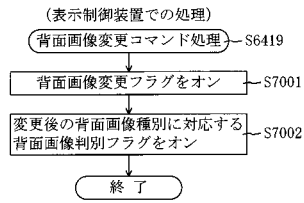


(a)

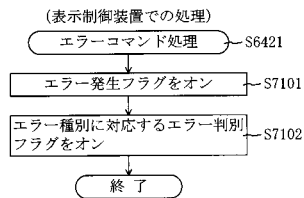


(b)

【図 8 1】

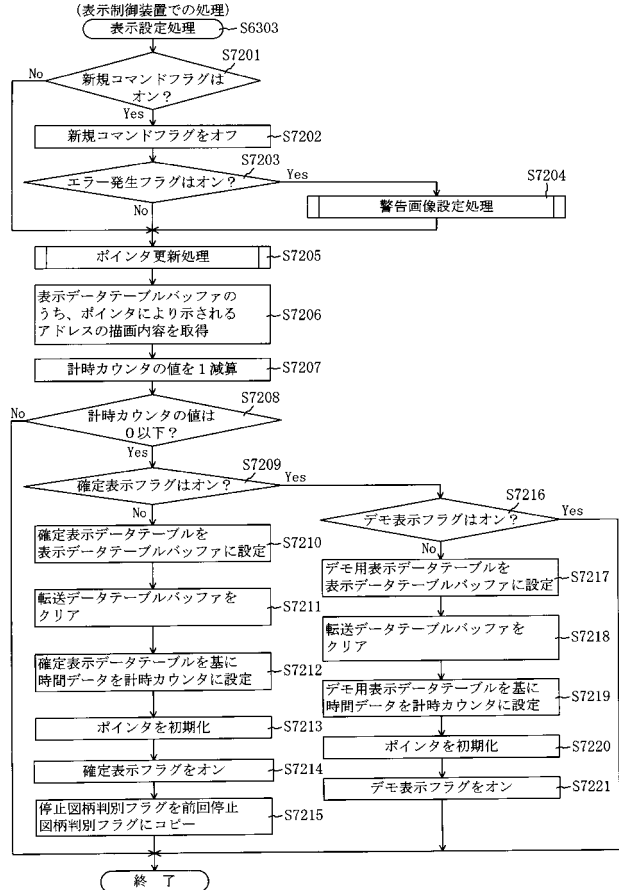


(a)

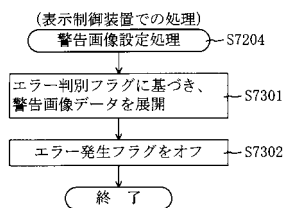


(b)

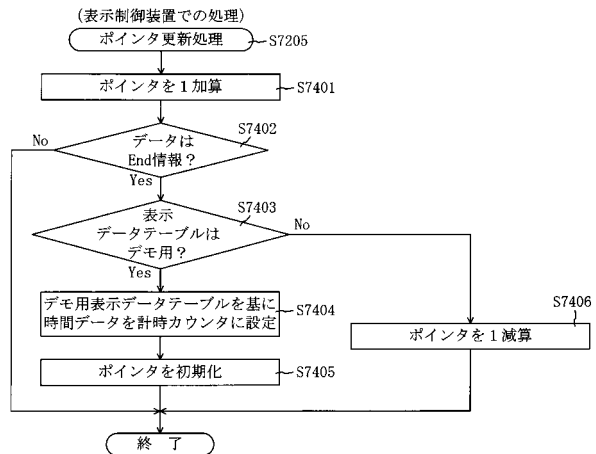
【図 8 2】



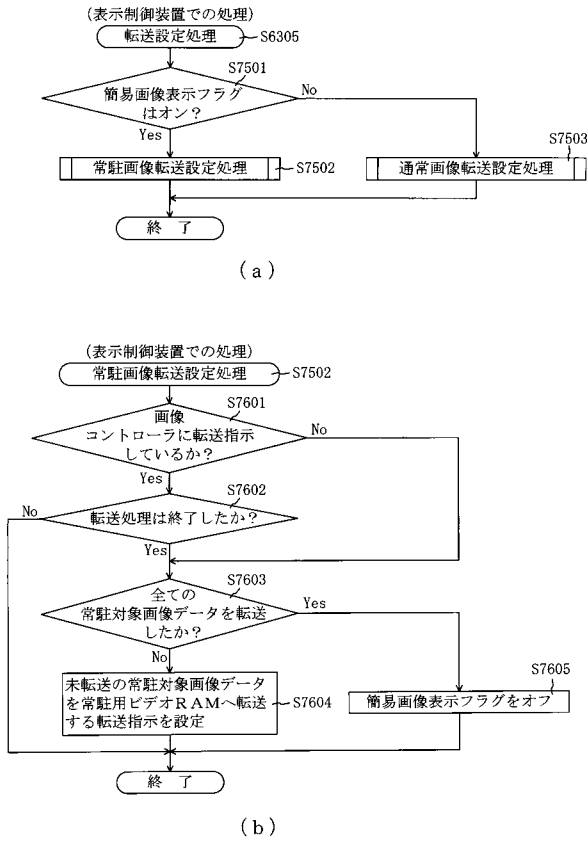
【図 8 3】



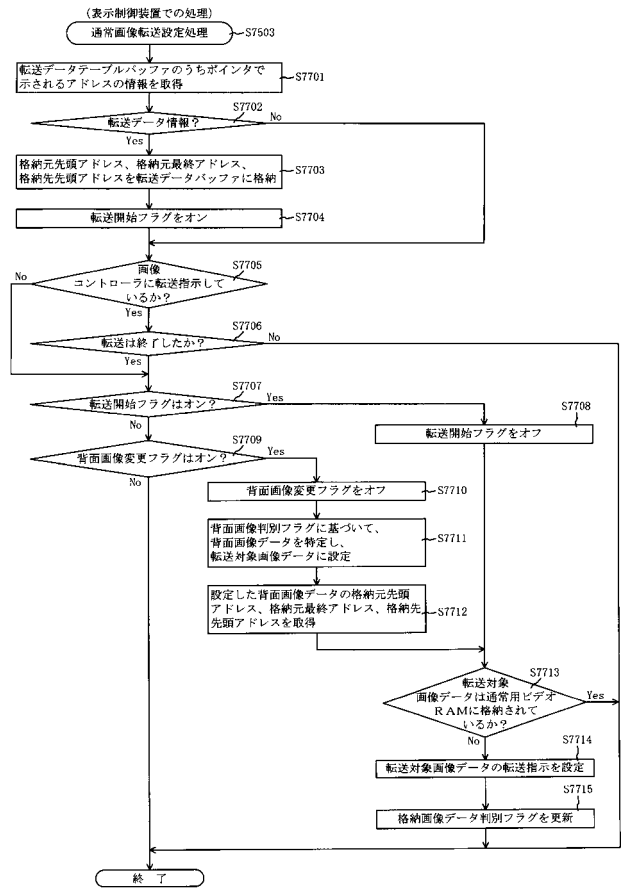
【図 8 4】



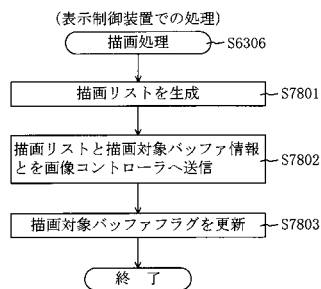
【図 85】



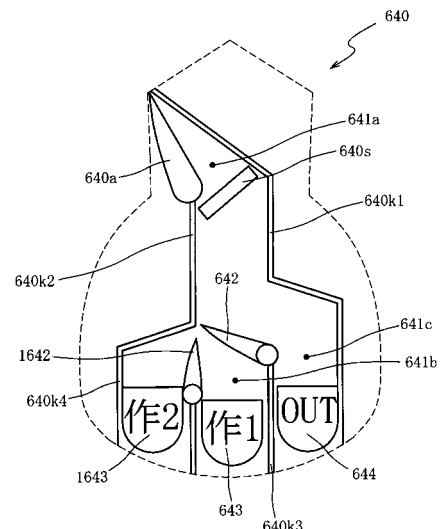
【図 86】



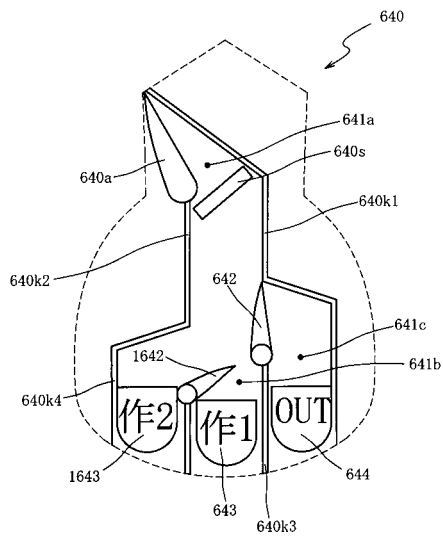
【図 87】



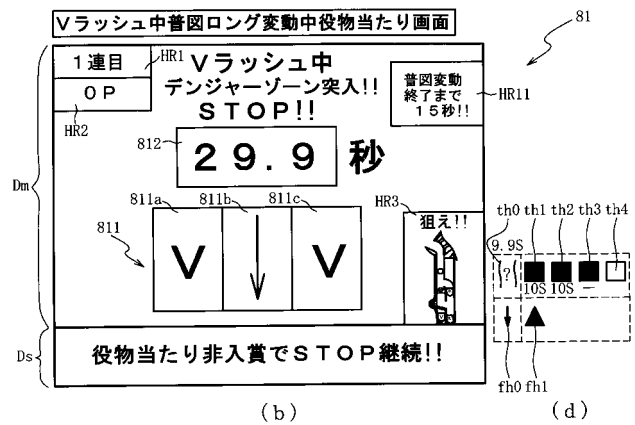
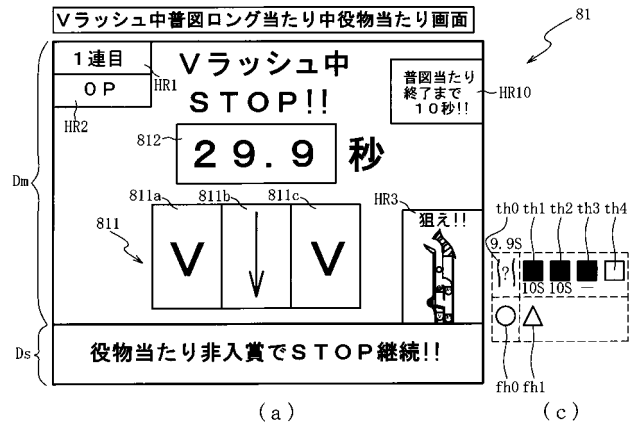
【図 88】



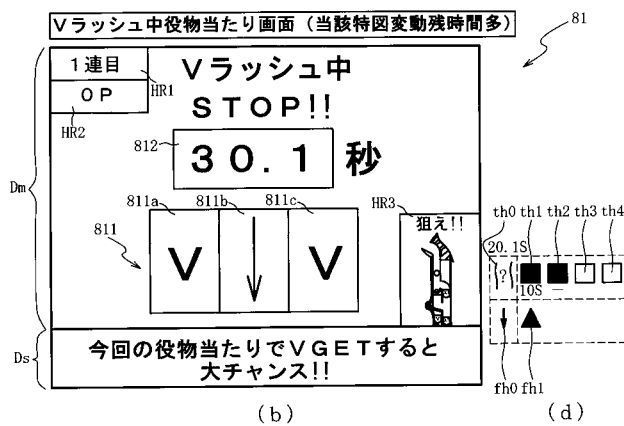
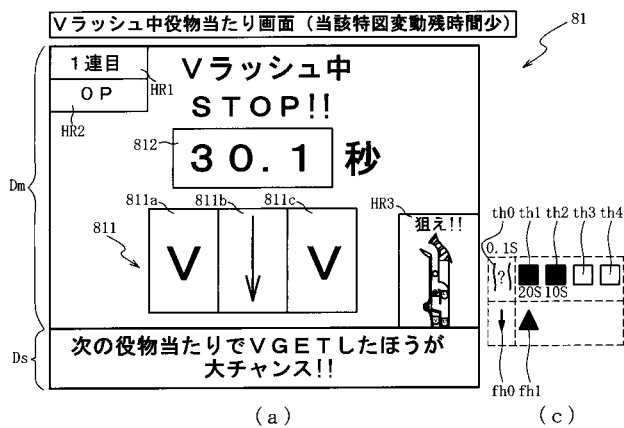
【図 89】



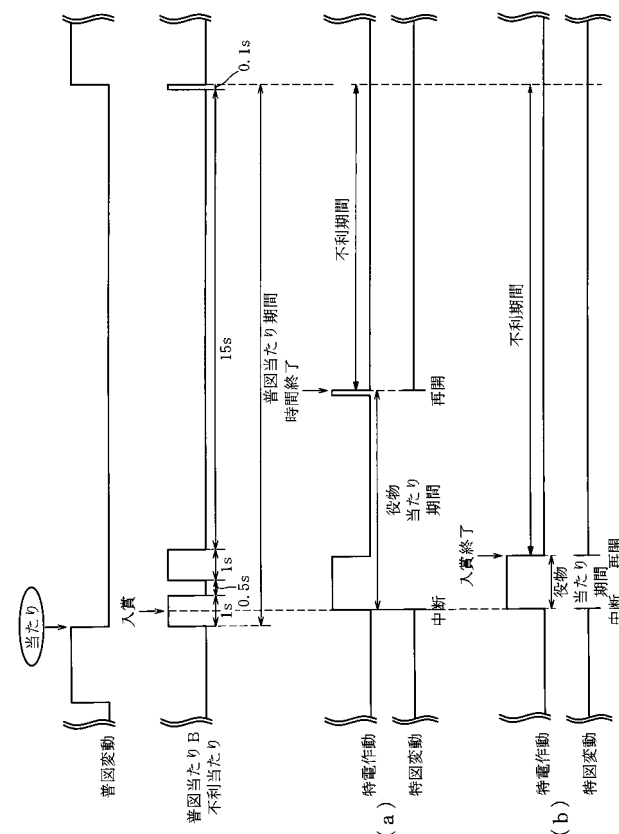
【図 90】



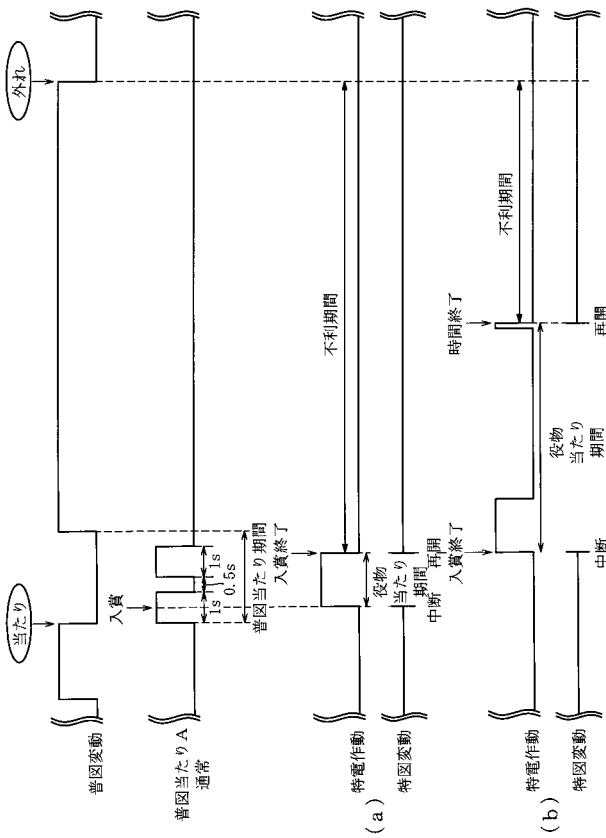
【図 91】



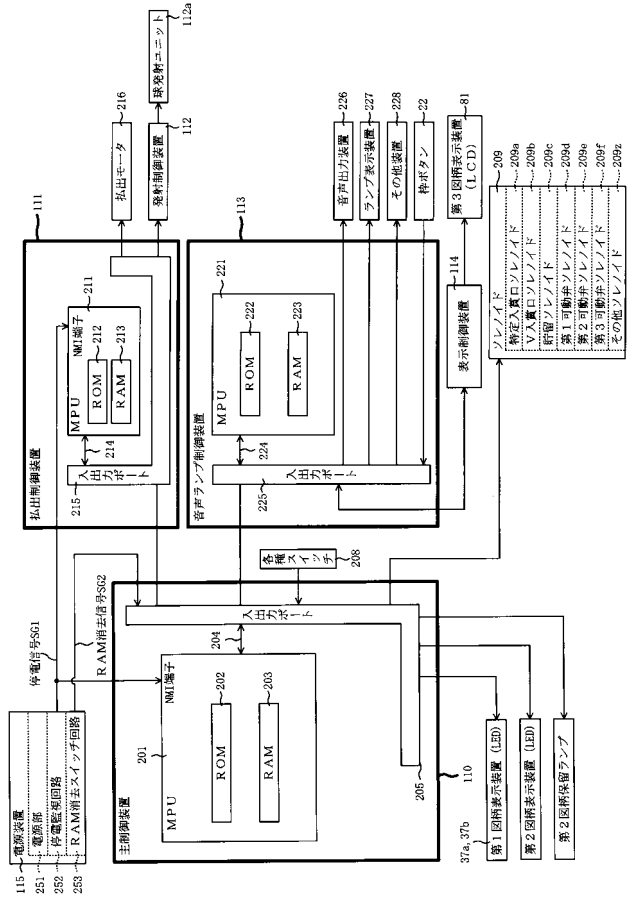
【図 92】



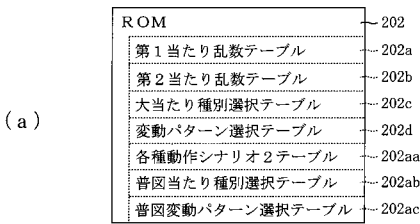
【図 9 3】



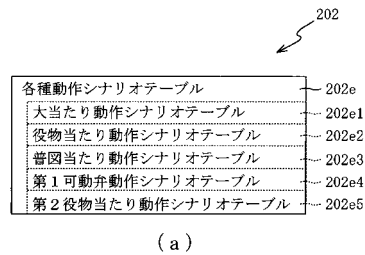
【図 9 4】



【図 9 5】



【図 9 6】



(b)

普図当たり種別選択テーブル202ab

遊技状態	普図当たり種別	第2当たり種別カウンタ値C9 (0~99)	設定シナリオ
時短	普図当たりA (通常)	0~89	普図当たり2
	普図当たりB (不利)	90~99	普図当たり3
通常	普図当たりC	0~99	通常用

(c)

普図変動パターン選択テーブル202ac

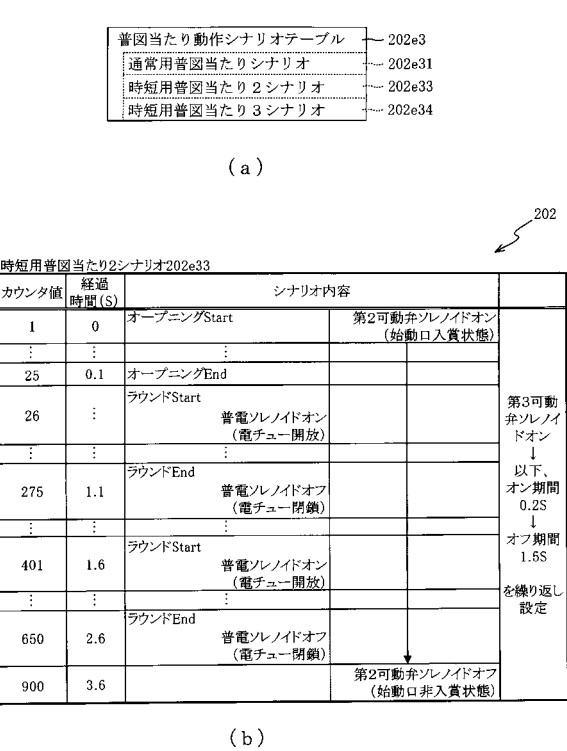
遊技状態	当否判定結果	変動パターン	変動時間(秒)	変動種別カウンタCS2 (0~198)
通常	共通	通常変動	3	0~198
		短変動	1	0~179
		長変動	15	180~198
時短	共通			

(b)

第2役物当たり動作シナリオテーブル202e5... (第2特電作動口1643入賞時にセット)

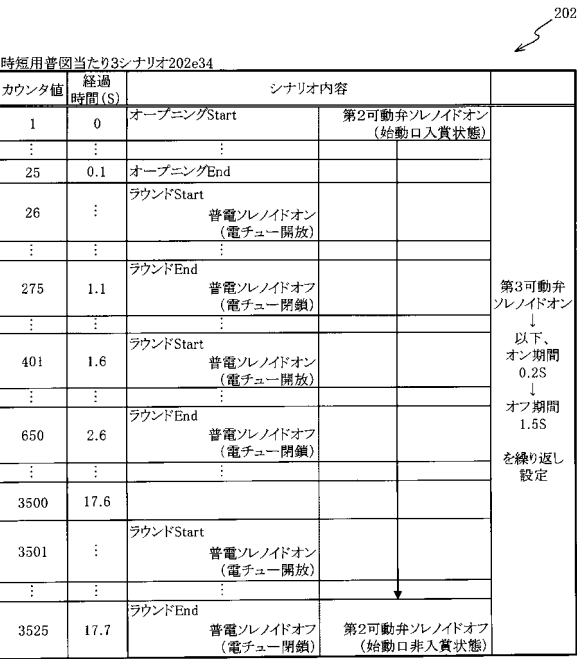
カウンタ値	経過時間(S)	シナリオ内容
1	0	オープニングStart
...	...	...
25	0.1	オープニングEnd
...	...	...
26	...	ラウンドStart
...	...	...
400	1.6	V入賞口ソレノイドオフ (Vアタッカー閉鎖)
401	...	...
1650	6.6	V入賞口ソレノイドオン (Vアタッカー開放)
...	...	...
1675	6.7	ラウンドEnd
...	...	...
...	...	V入賞口ソレノイドオフ (Vアタッカー閉鎖)
...	...	...
...	...	エンディングStart
...	...	...
2025	8.1	エンディングEnd

【図 9 7】

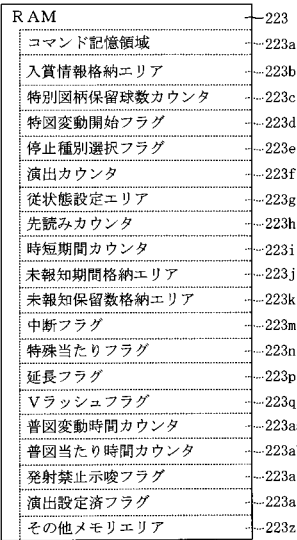


(b)

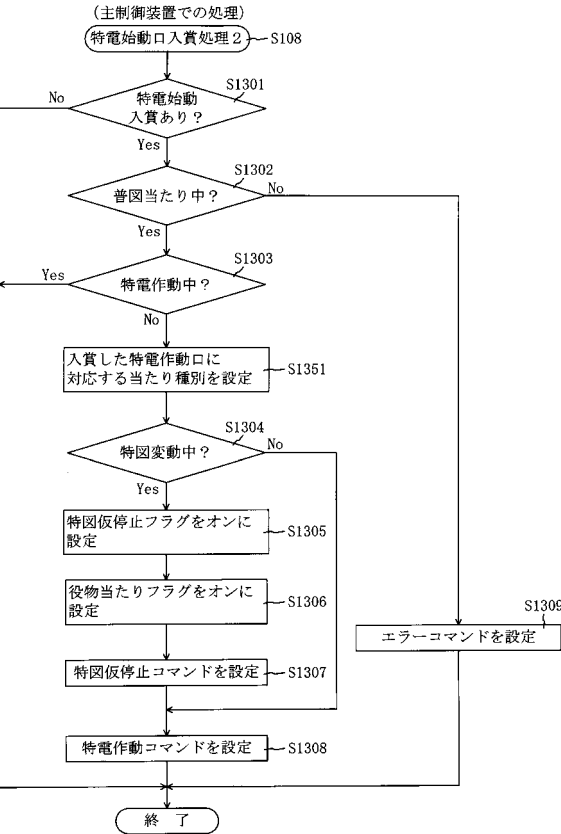
【図 9 8】



【図 9 9】

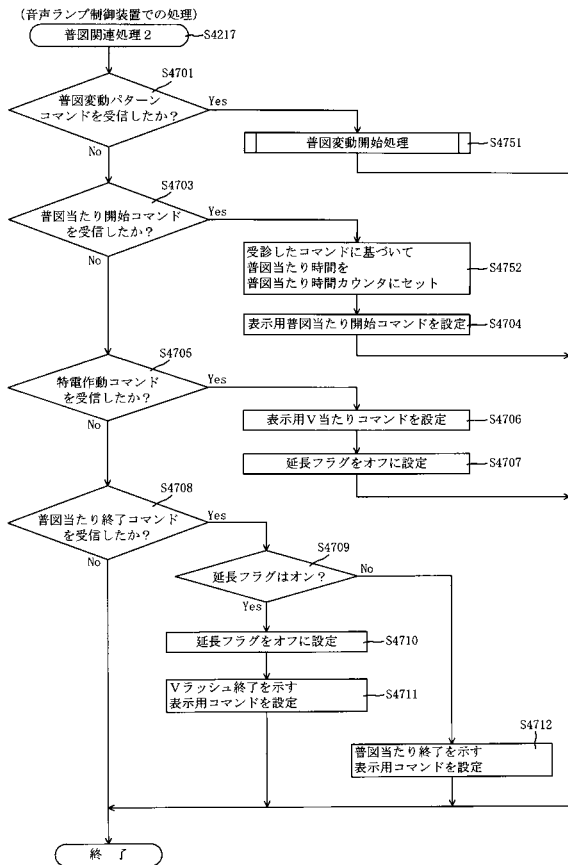


【図 1 0 0】

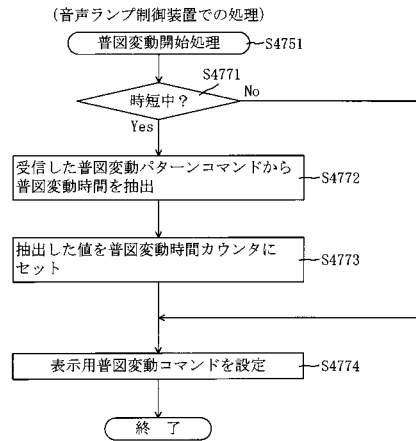




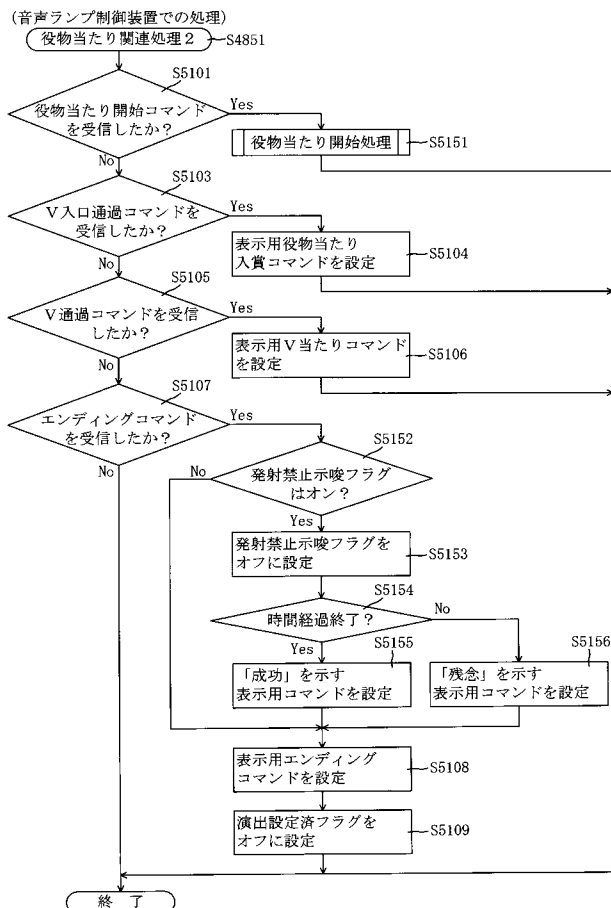
【図 101】



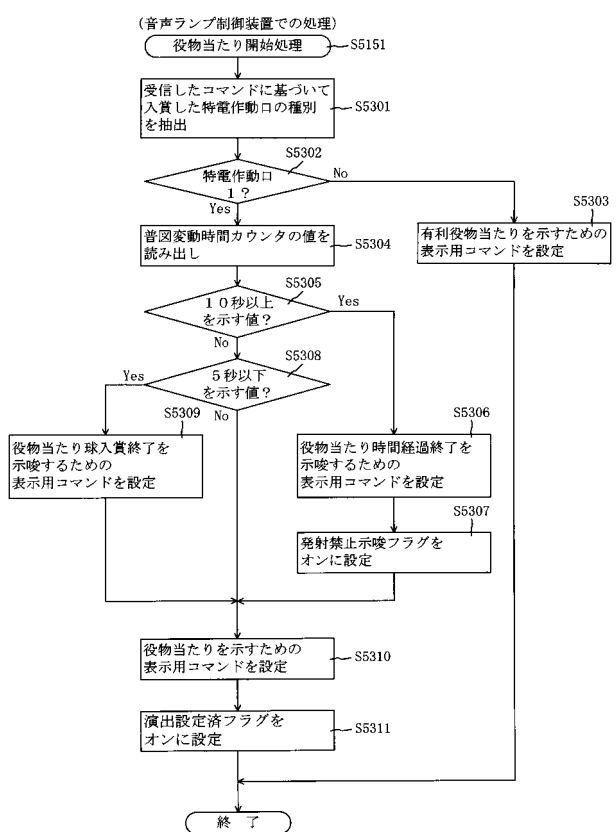
【図 102】



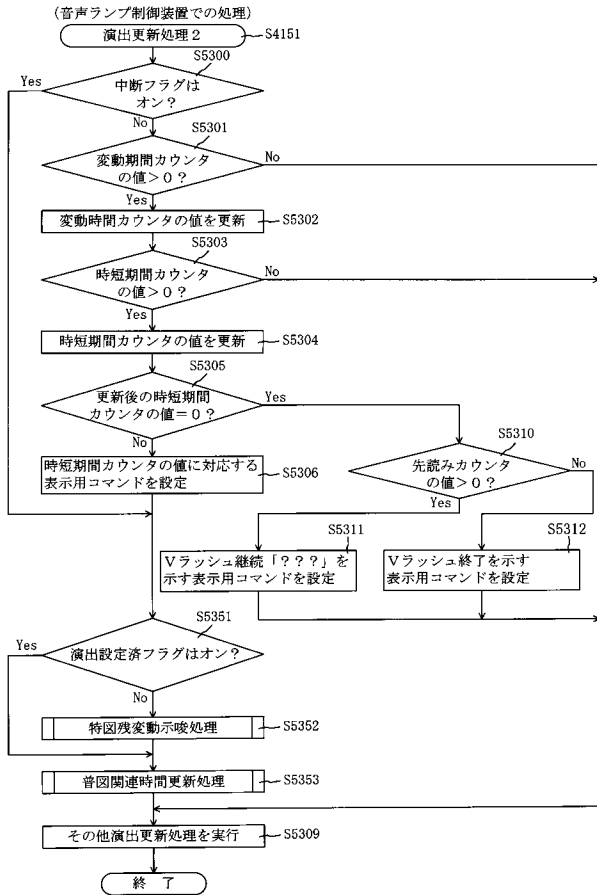
【図 103】



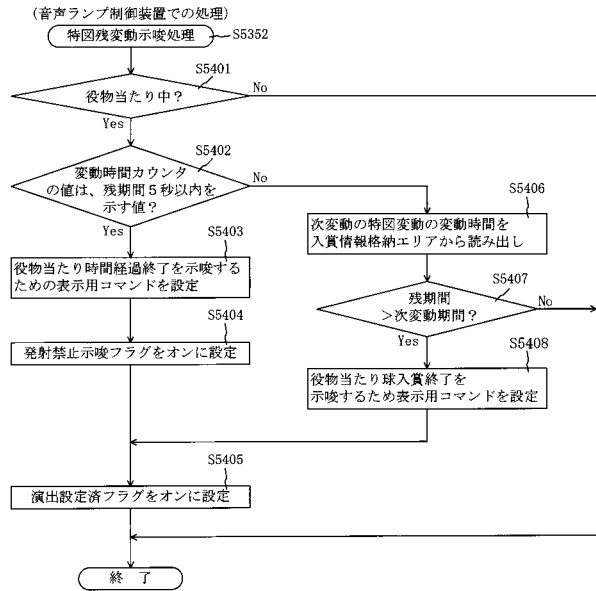
【図 104】



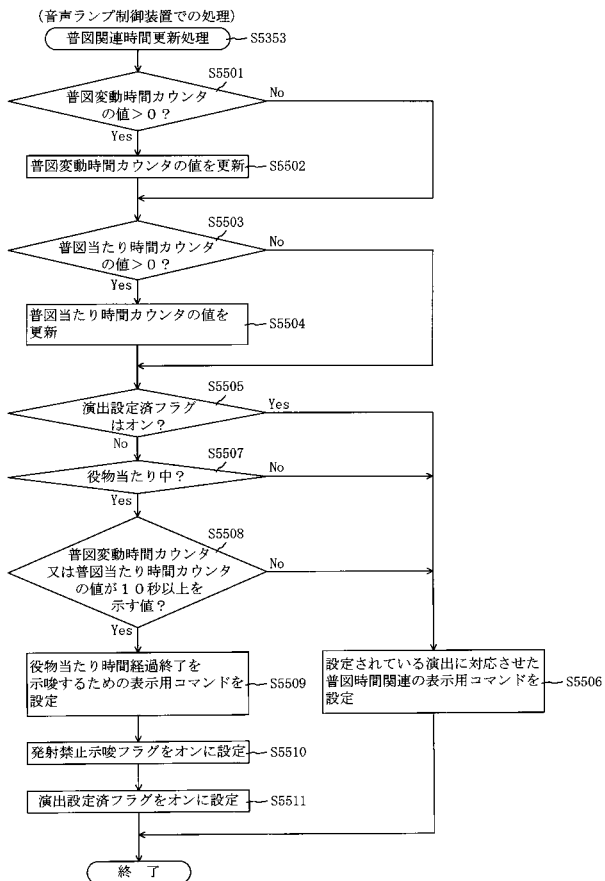
【図 105】



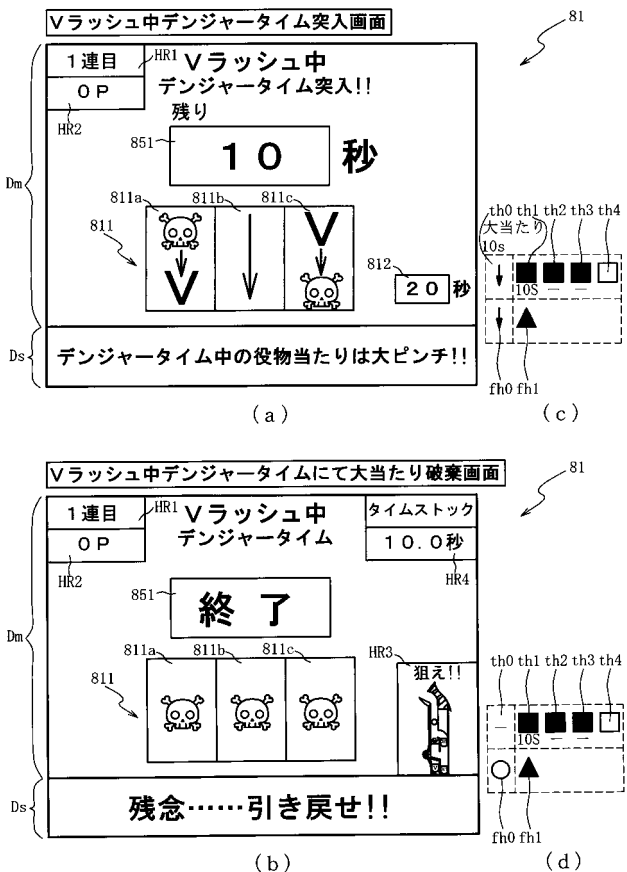
【図 106】



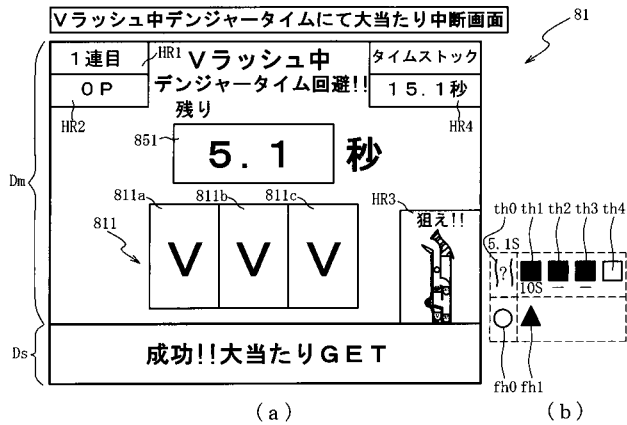
【図 107】



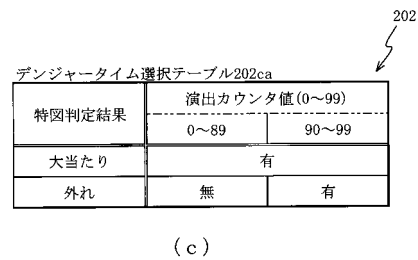
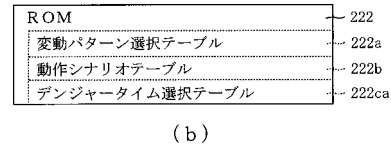
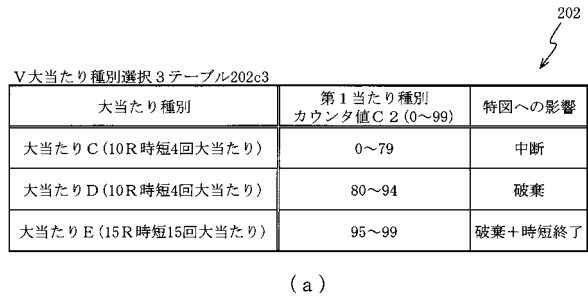
【図 108】



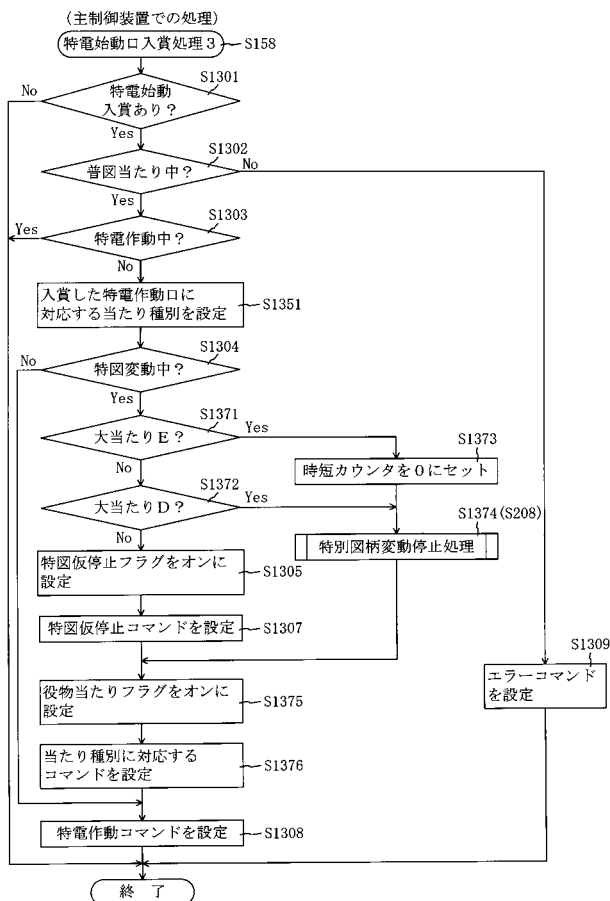
【図 109】



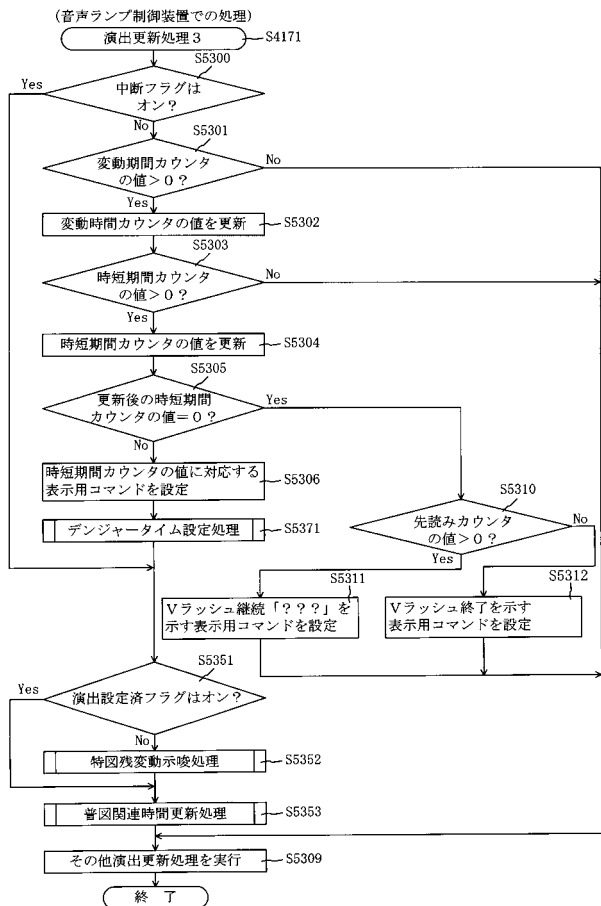
【図 110】



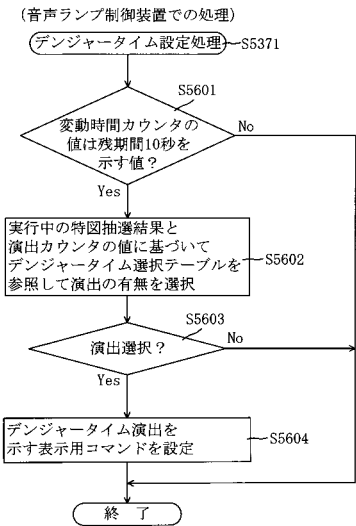
【図 111】



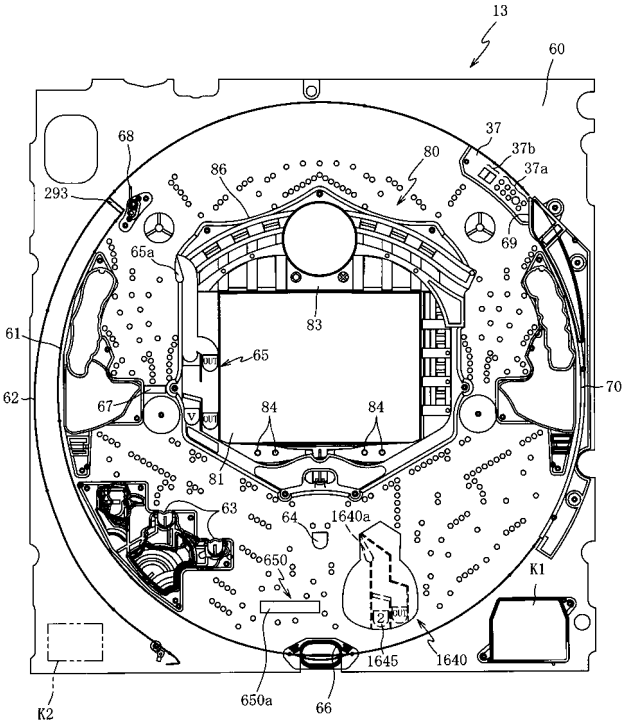
【図 112】



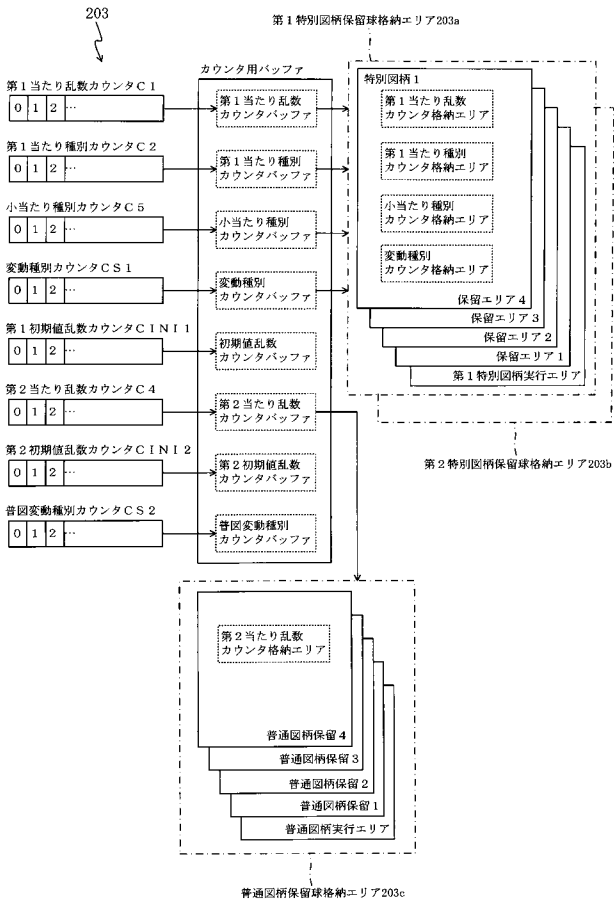
【図 1 1 3】



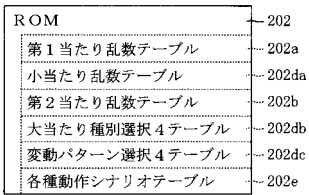
【図 1 1 4】



【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



【図 1 1 7】

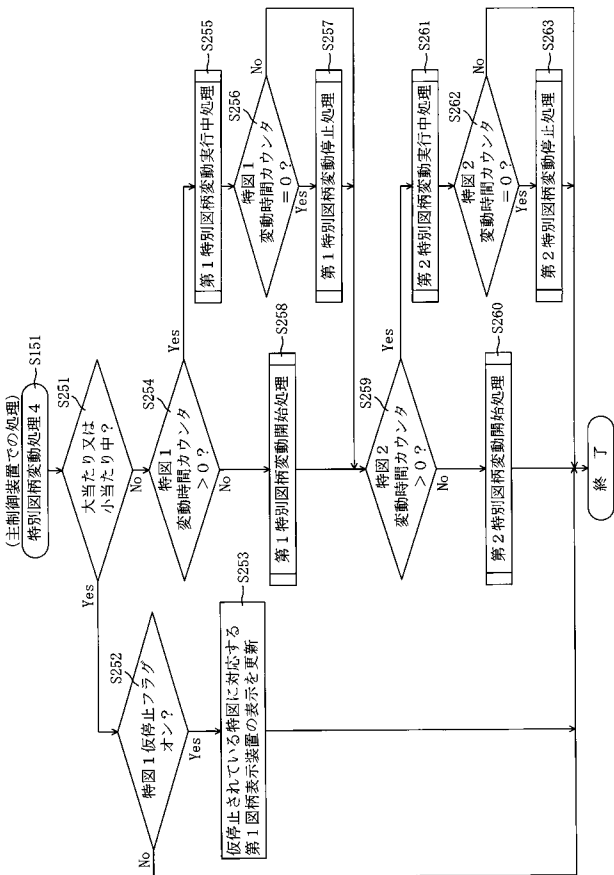
小当たり乱数テーブル202da

図柄種別	特別図柄の状態	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0~399)
第 1 特別図柄	共通	-
第 2 特別図柄	共通	4~399

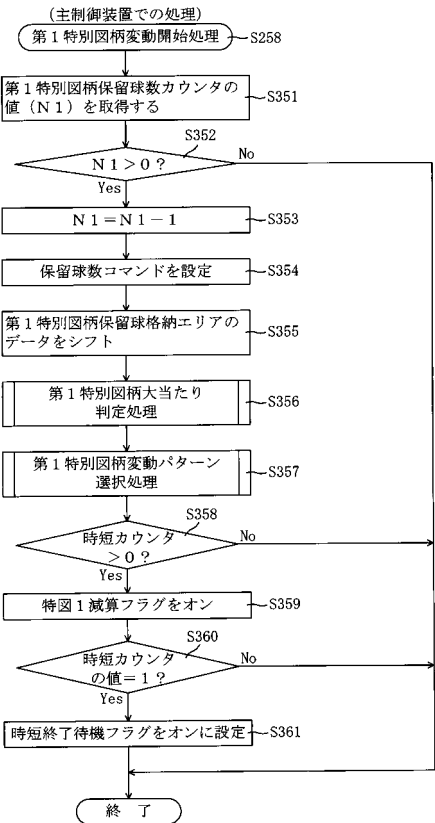
【図 1 1 8】

RAM	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203da
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203db
普通図柄保留球格納エリア	203dc
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203dd
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203de
普通図柄保留球数カウンタ	203d
入賞個数カウンタ	203e
動作カウンタ群	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たりフラグ	203i
特図 2 変動停止フラグ	203df
小当たりフラグ	203dg
特図 1 仮停止フラグ	203dh
特図 1 変動時間カウンタ	203di
特図 2 変動時間カウンタ	203dj
特図 1 減算フラグ	203dk
特図 2 減算フラグ	203dl
時短終了待機フラグ	203dm
その他メモリエリア	203z

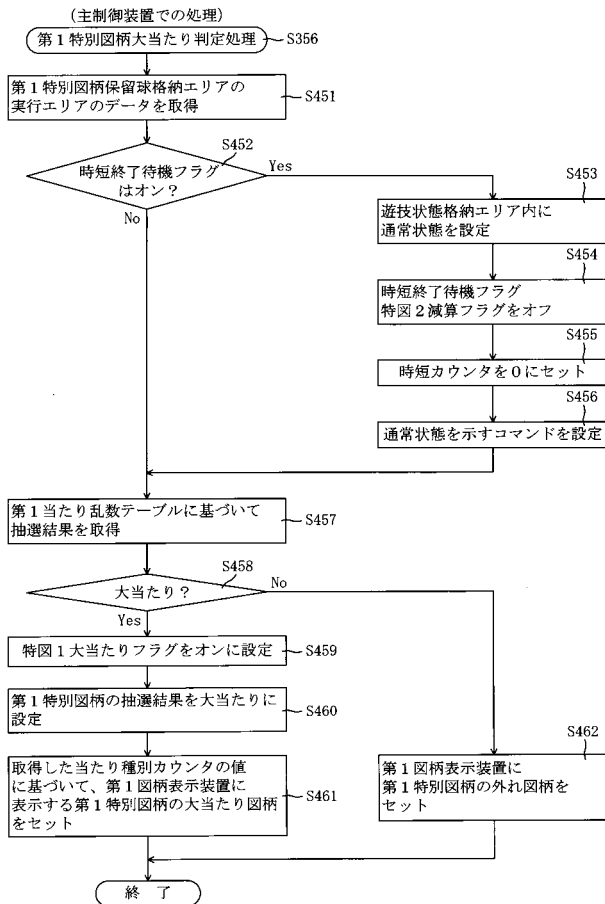
【図 1 1 9】



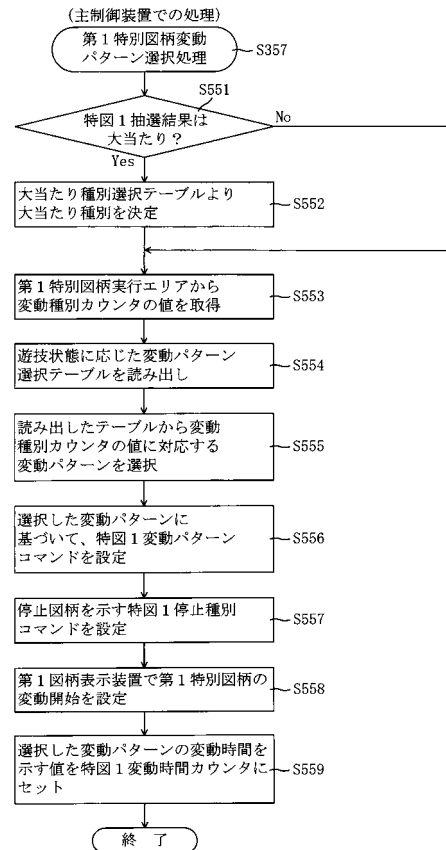
【図 1 2 0】



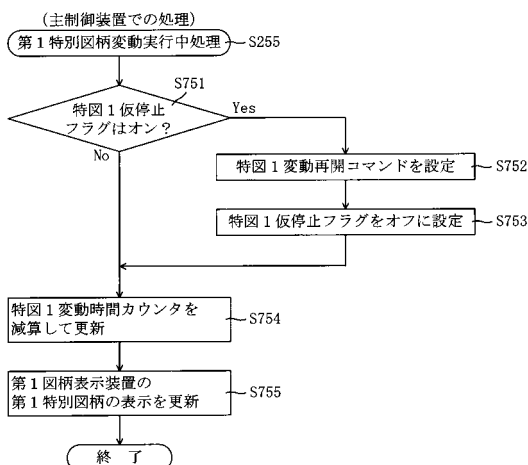
【図 1 2 1】



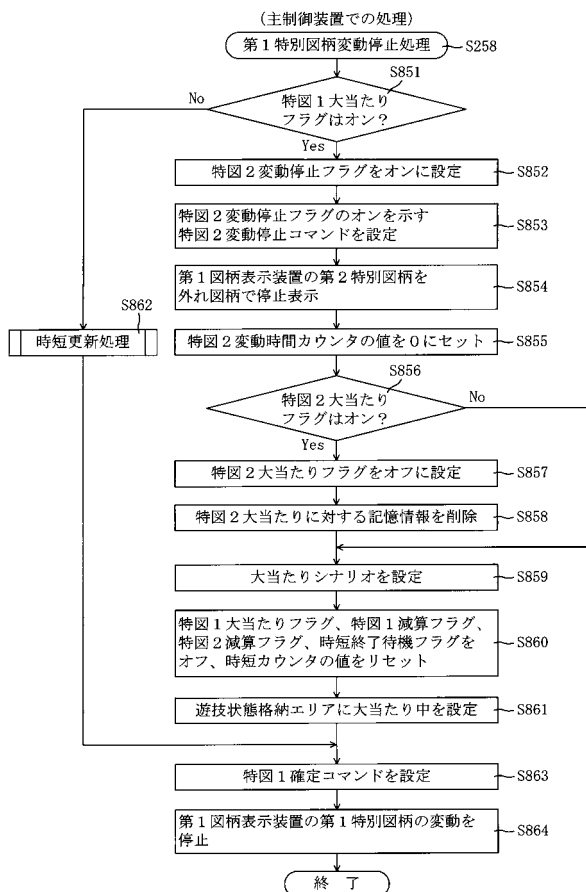
【図 1 2 2】



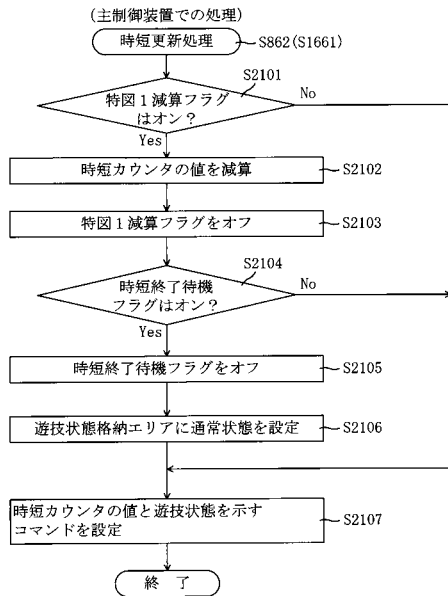
【図 1 2 3】



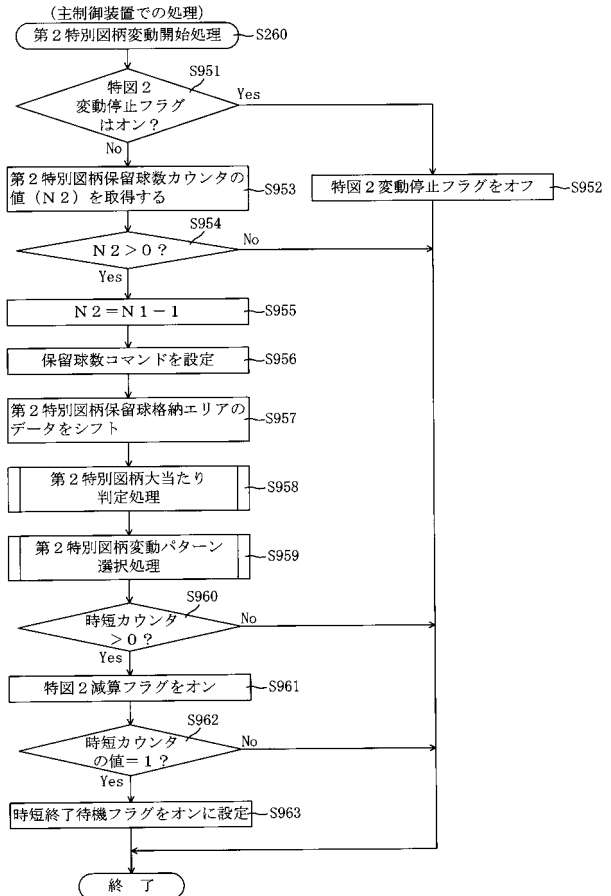
【図 1 2 4】



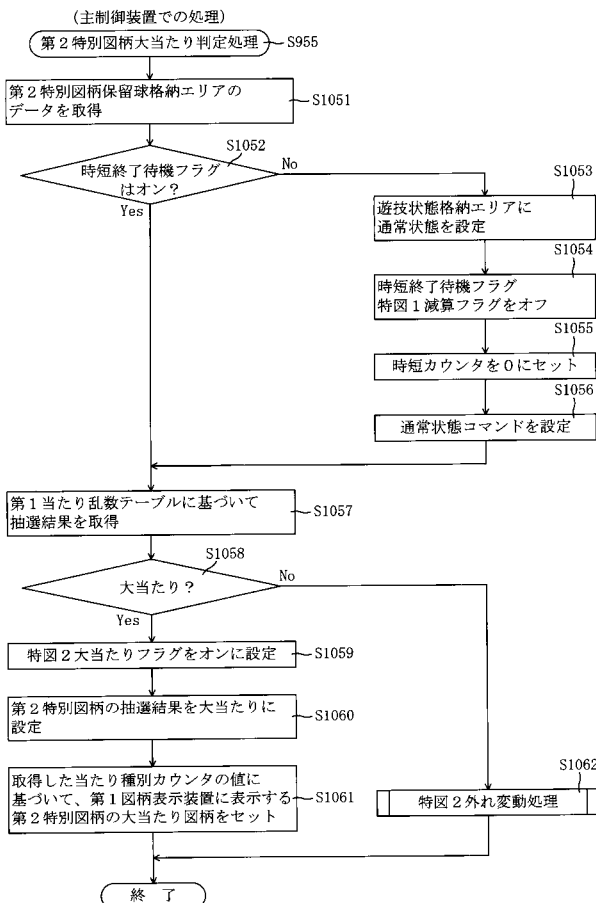
【図 1 2 5】



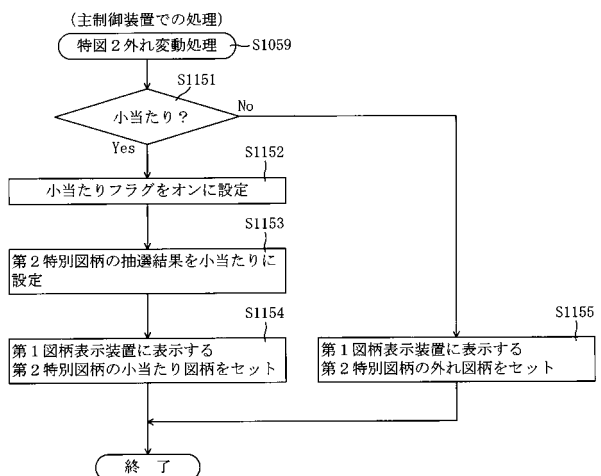
【図 1 2 6】



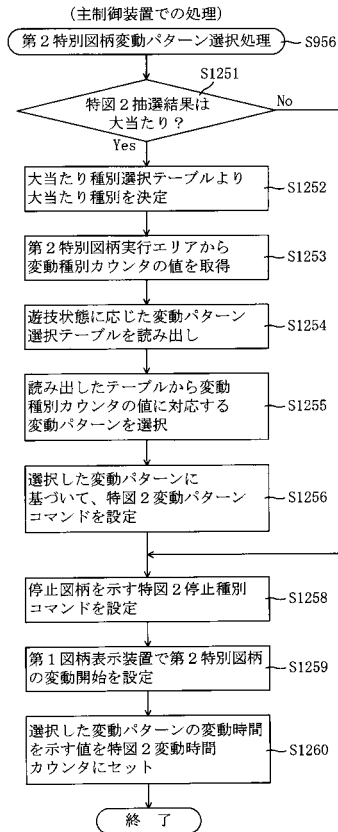
【図 1 2 7】



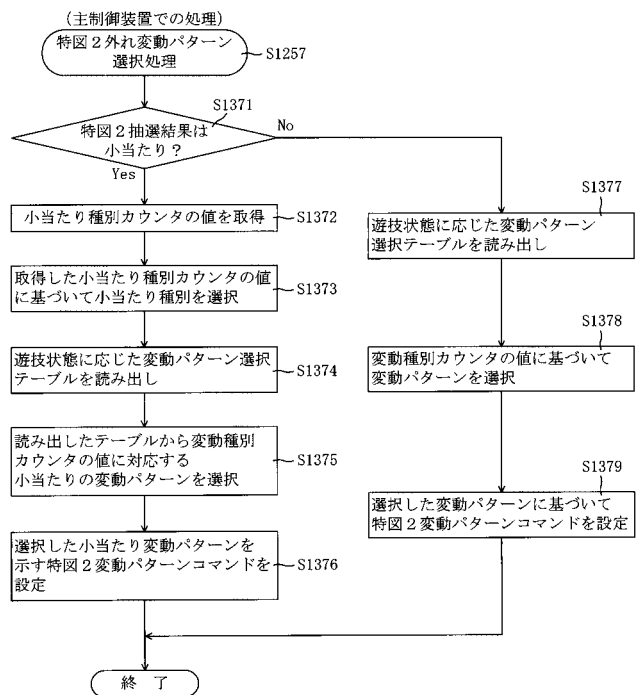
【図 1 2 8】



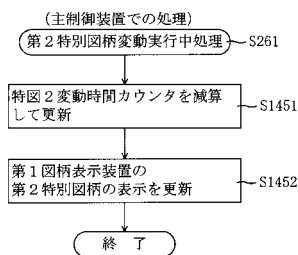
【図 129】



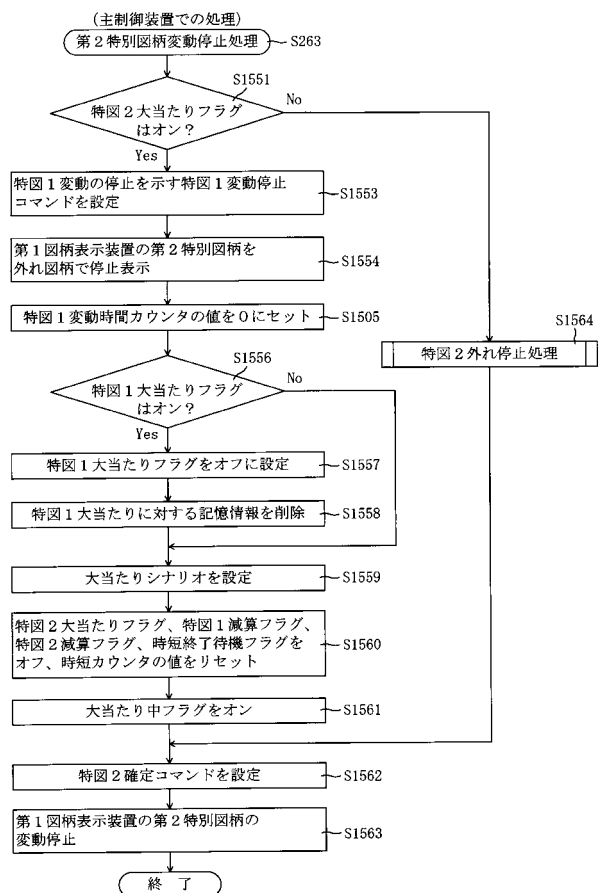
【図 130】



【図 131】

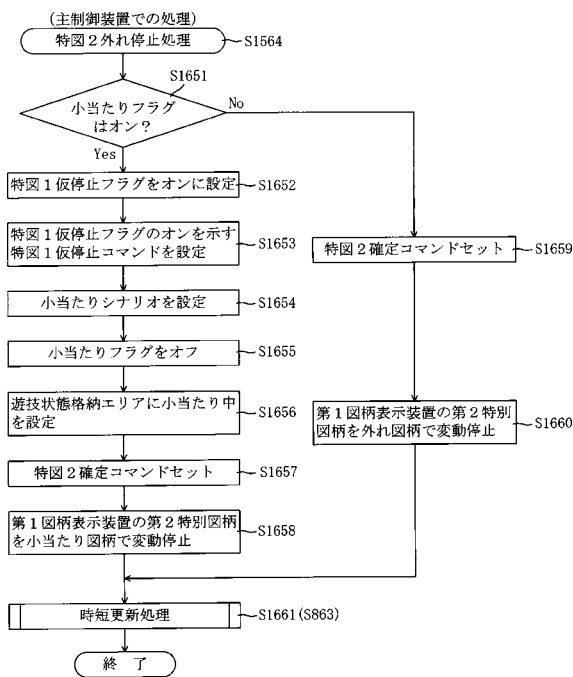


【図 132】

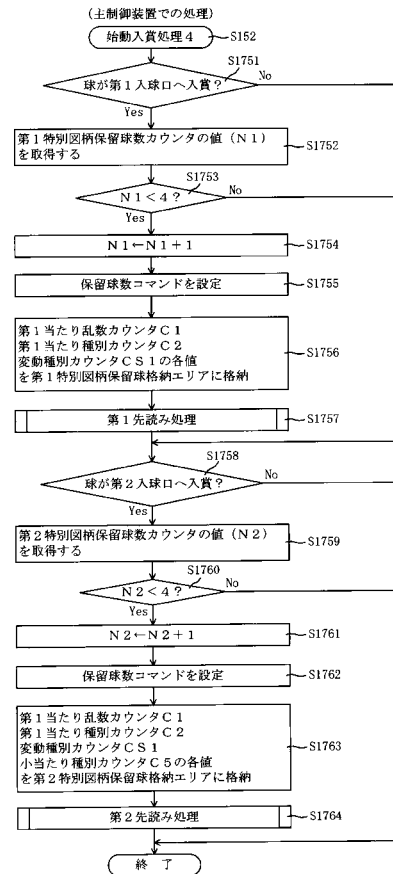




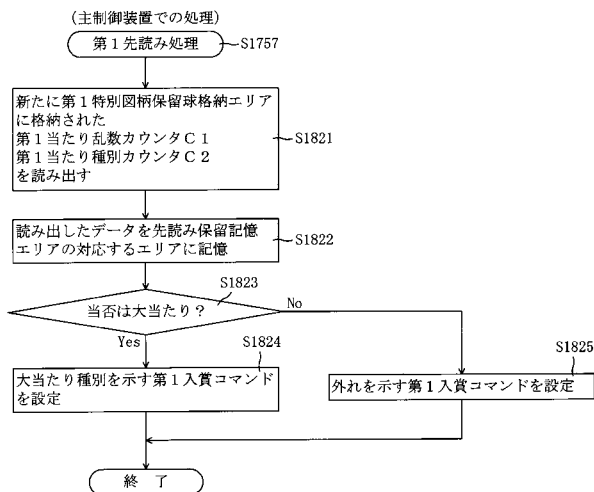
【図 133】



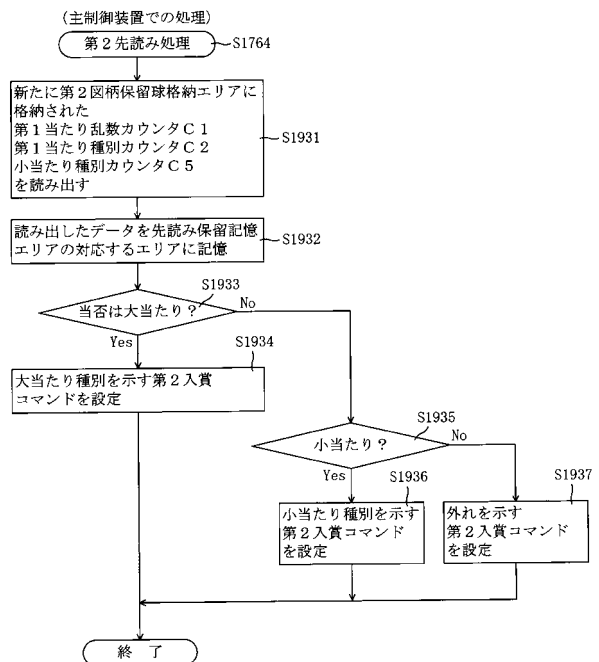
【図 134】



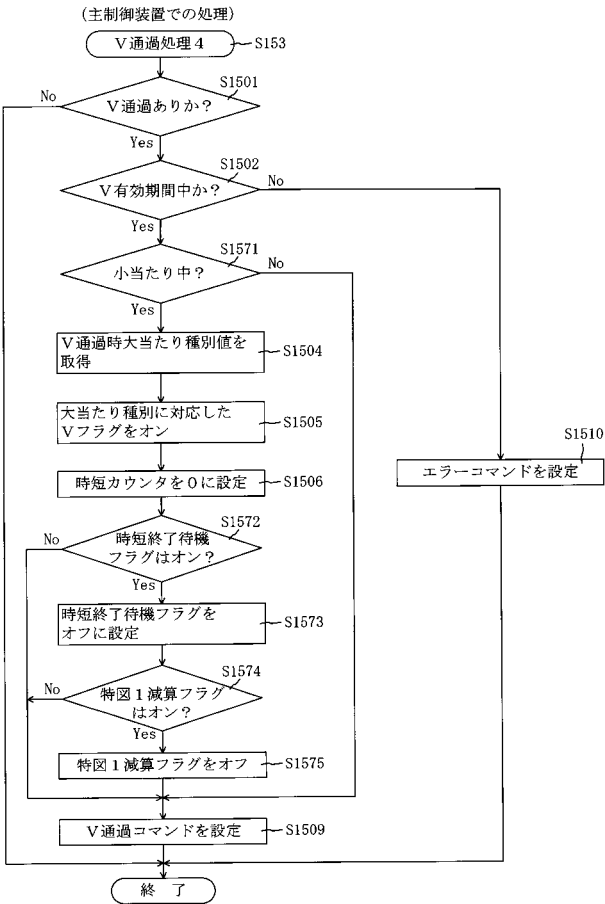
【図 135】



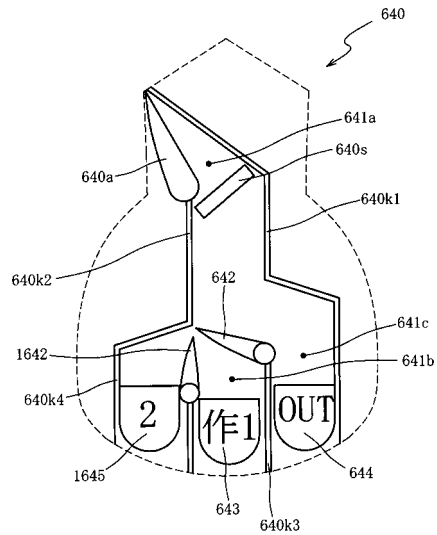
【図 136】



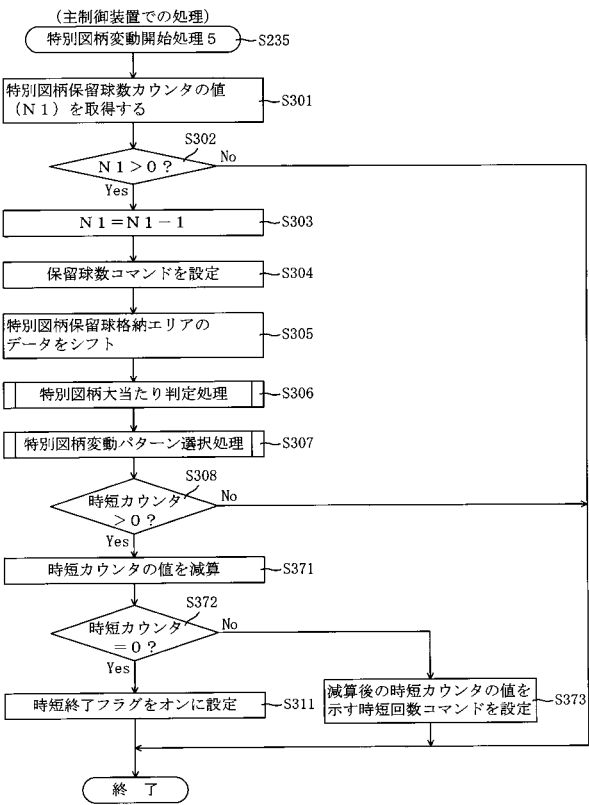
【図 1 3 7】



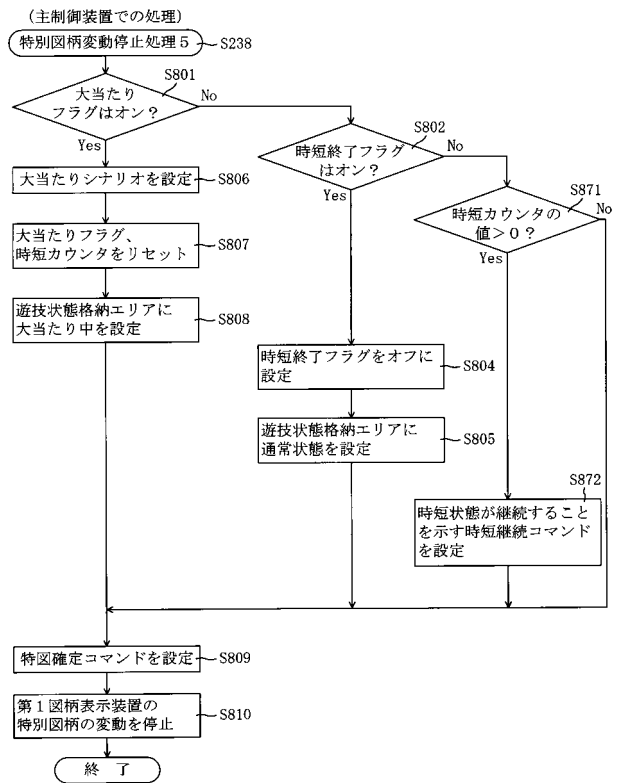
【図 1 3 8】



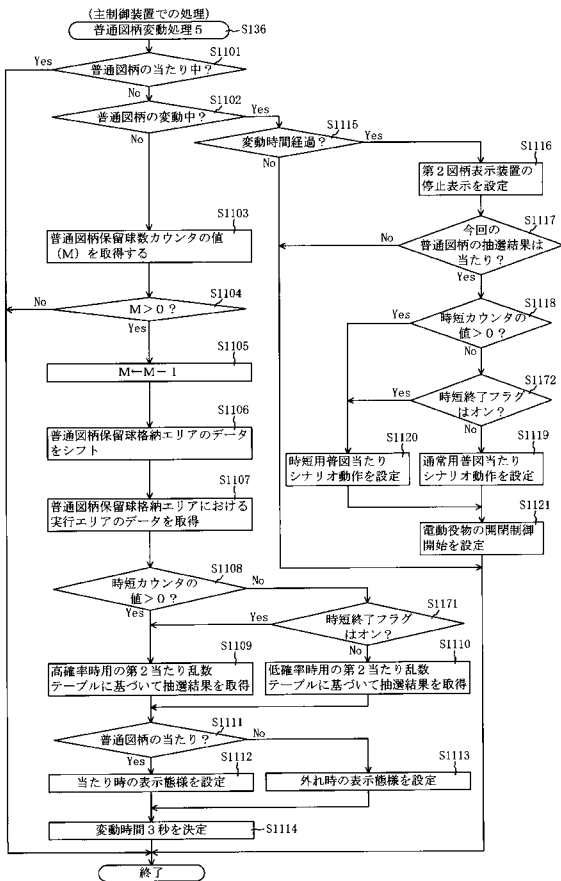
【図 1 3 9】



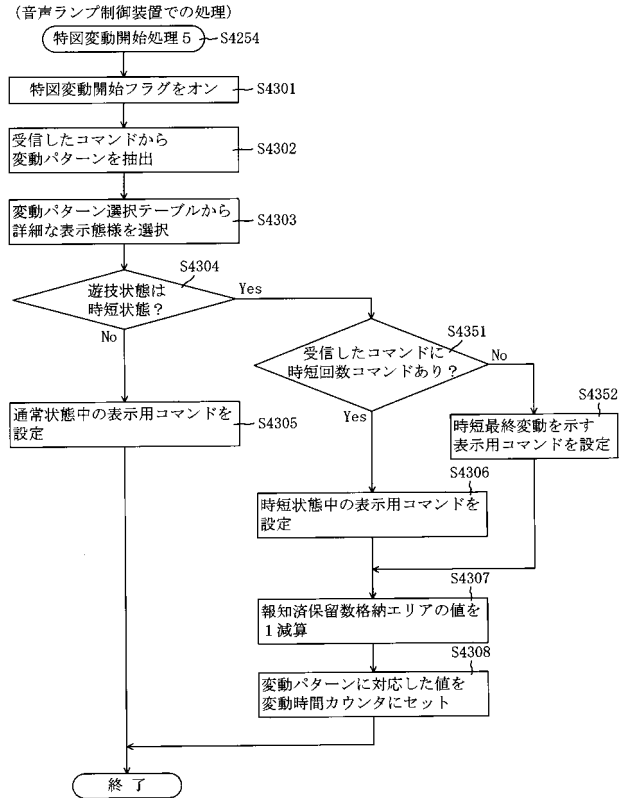
【図 1 4 0】



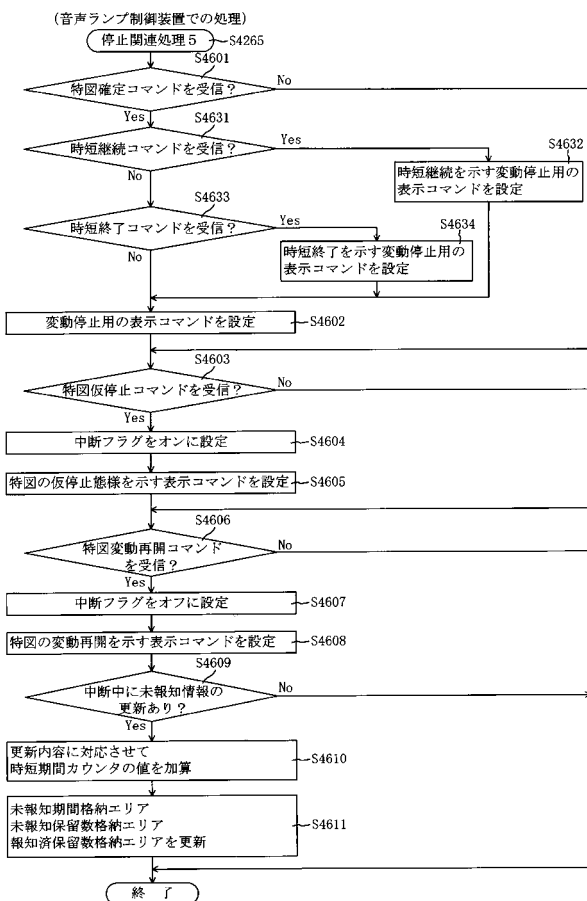
【図 1 4 1】



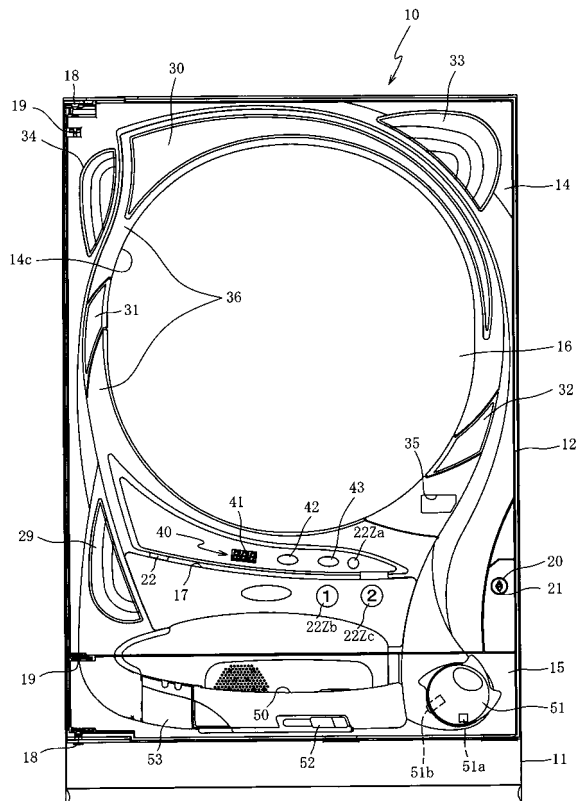
【図 1 4 2】



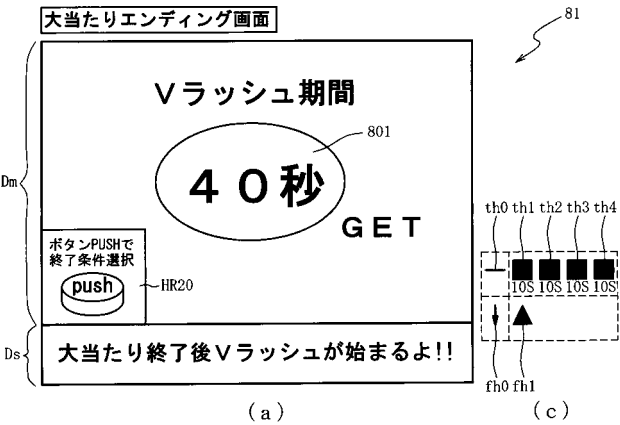
【図 1 4 3】



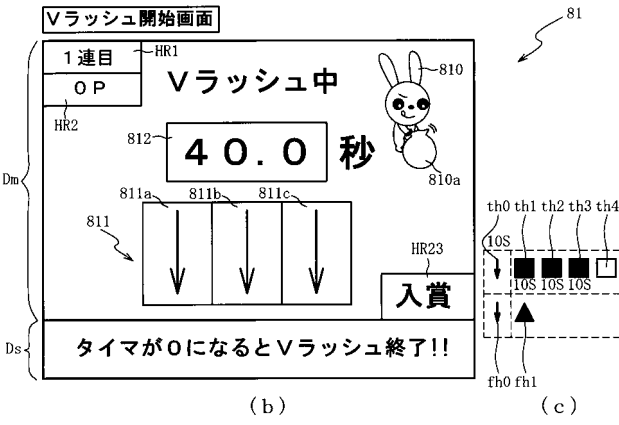
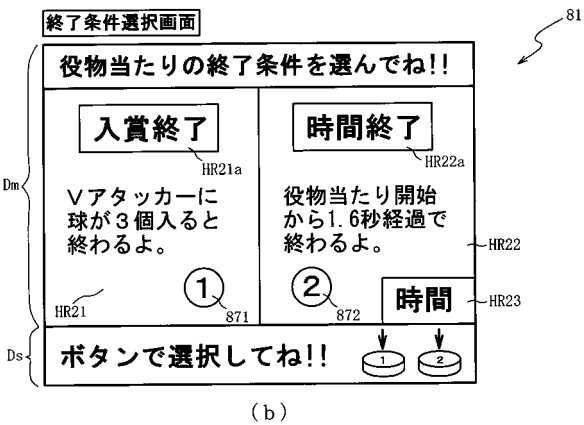
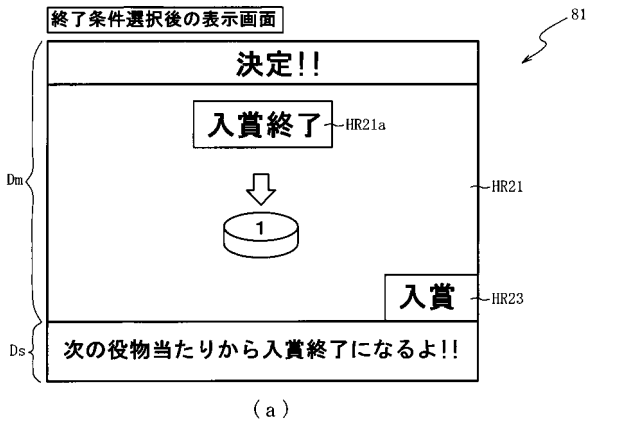
【図 1 4 4】



【図 1 4 5】



【図 1 4 6】



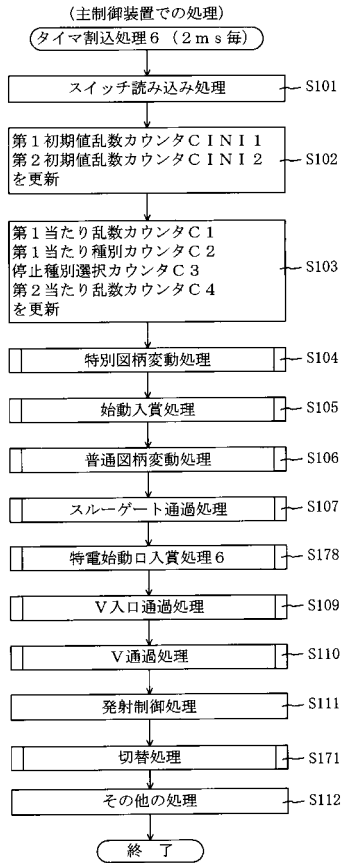
【図 1 4 7】

RAM	203
特別図柄保留球格納エリア	203a
普通図柄保留球格納エリア	203b
特別図柄保留球数カウンタ	203c
普通図柄保留球数カウンタ	203d
入賞個数カウンタ	203e
動作カウンタ群	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たりフラグ	203i
時短終了フラグ	203j
役物当たりフラグ	203k
特図仮停止フラグ	203m
特図変動時間カウンタ	203n
Vフラグ	203p
終了条件格納エリア	203ea
切替可能フラグ	203eb
切替中フラグ	203ec
その他メモリエリア	203z

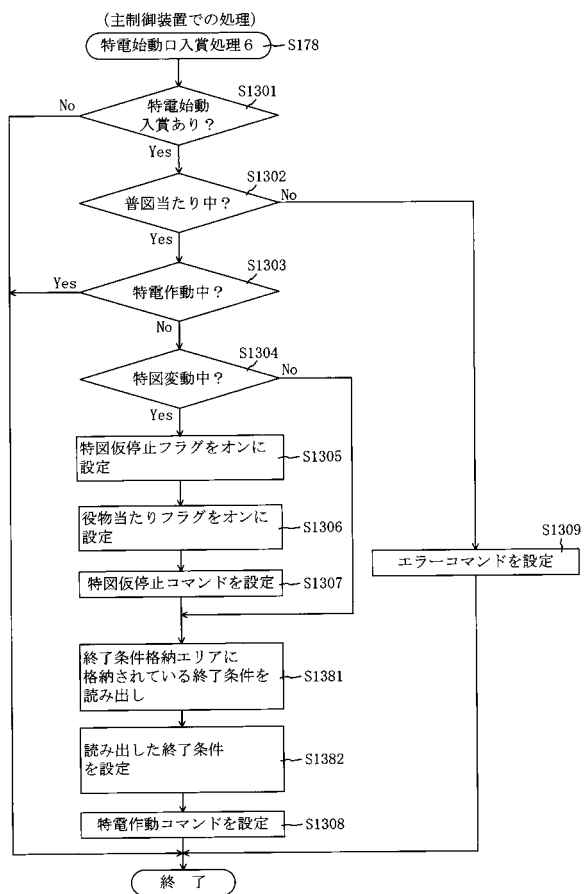
【図 1 4 8】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
先読みカウンタ	223h
時短期間カウンタ	223i
未報知期間格納エリア	223j
未報知保留数格納エリア	223k
中断フラグ	223m
特殊当たりフラグ	223n
延長フラグ	223p
Vラッシュフラグ	223q
変動時間カウンタ	223r
報知済保留数格納エリア	223s
終了格納エリア	223ea
その他メモリエリア	223z

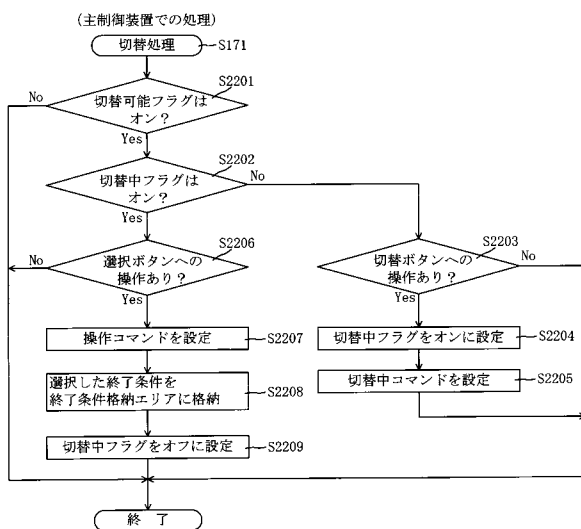
【図 1 4 9】



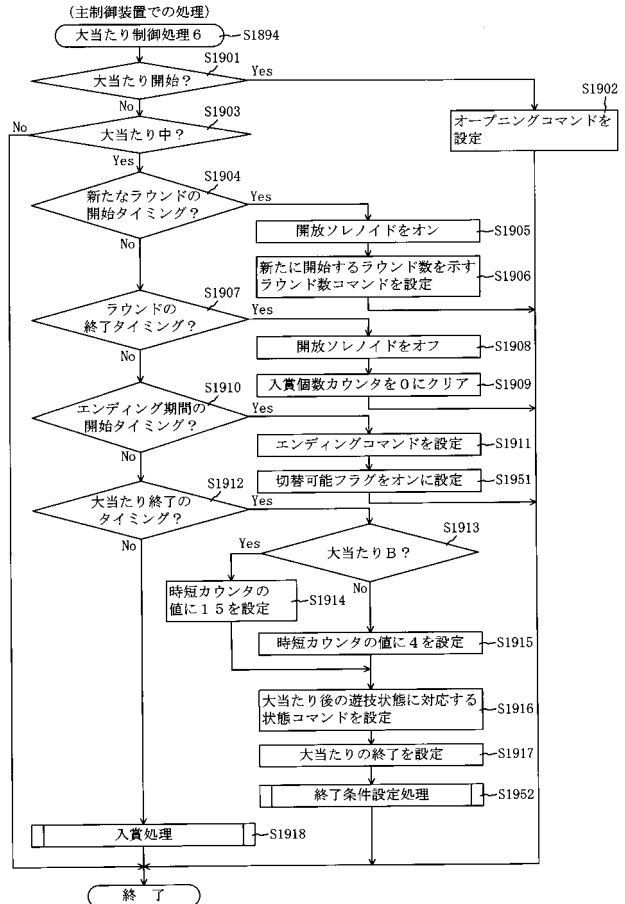
【図 1 5 0】



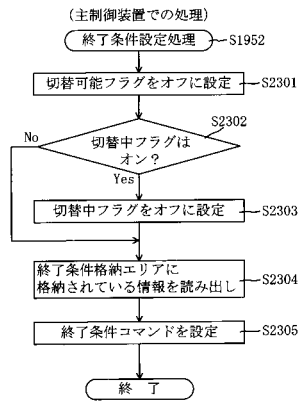
【図 1 5 1】



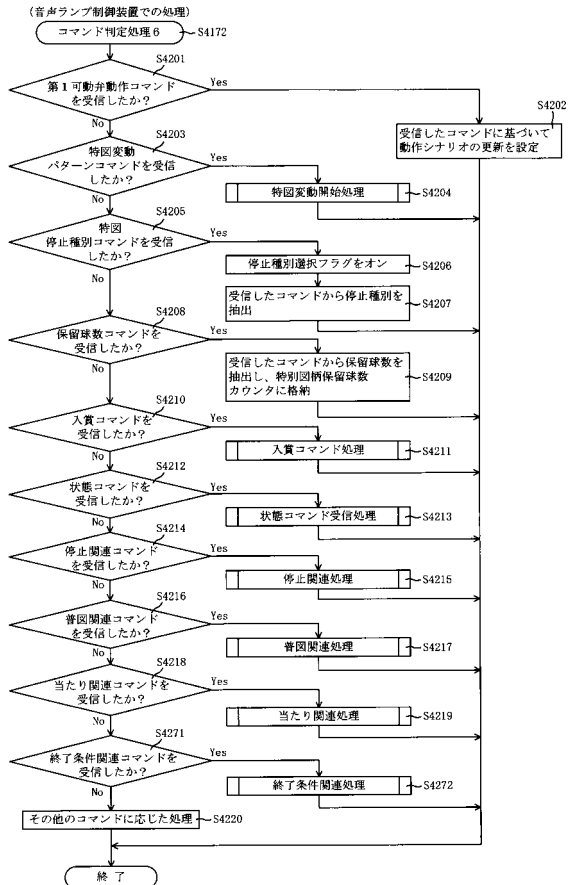
【図 1 5 2】



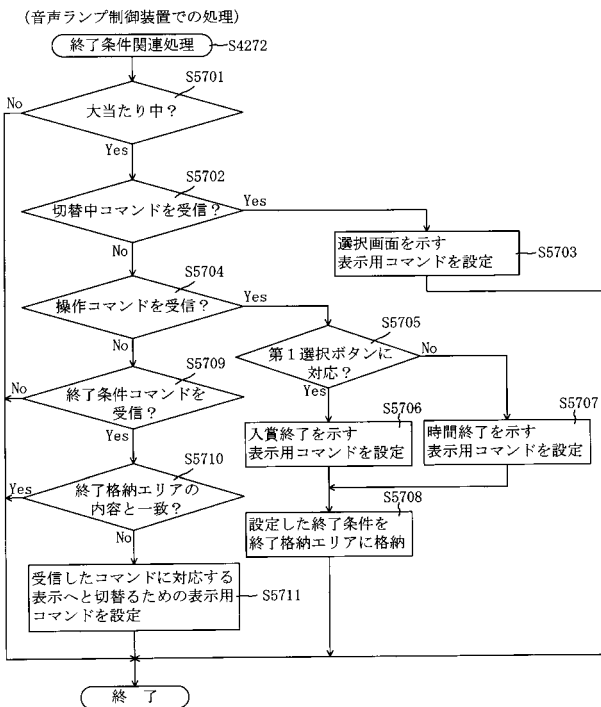
【図 153】



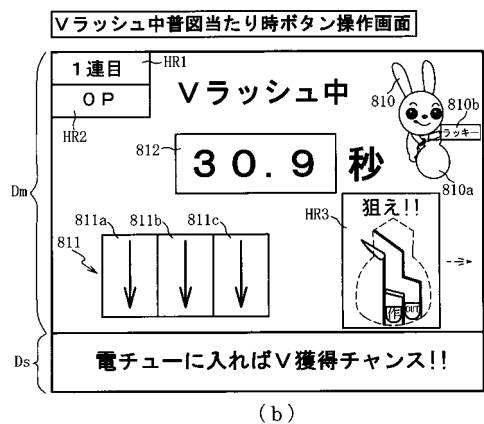
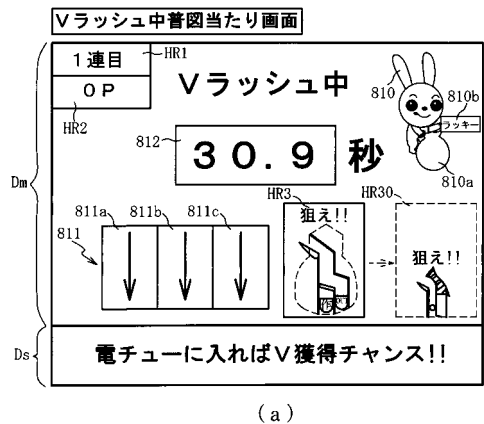
【図 154】



【図 155】



【図 156】

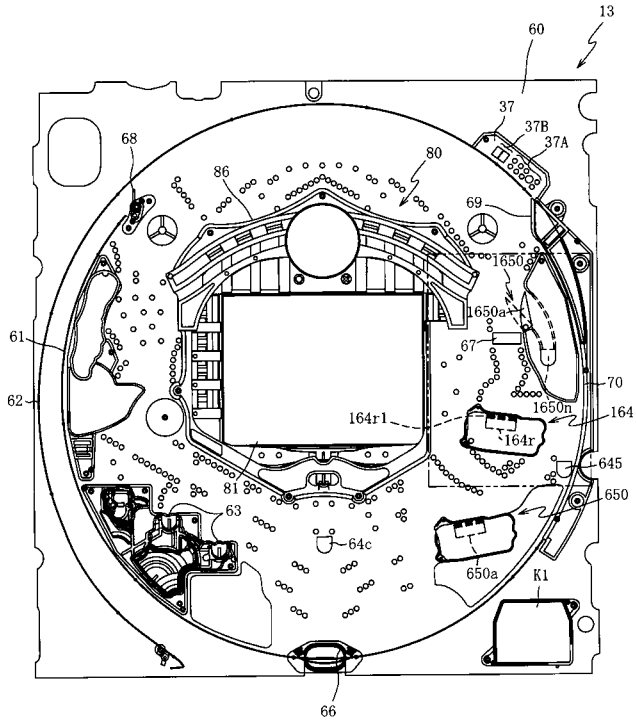


81

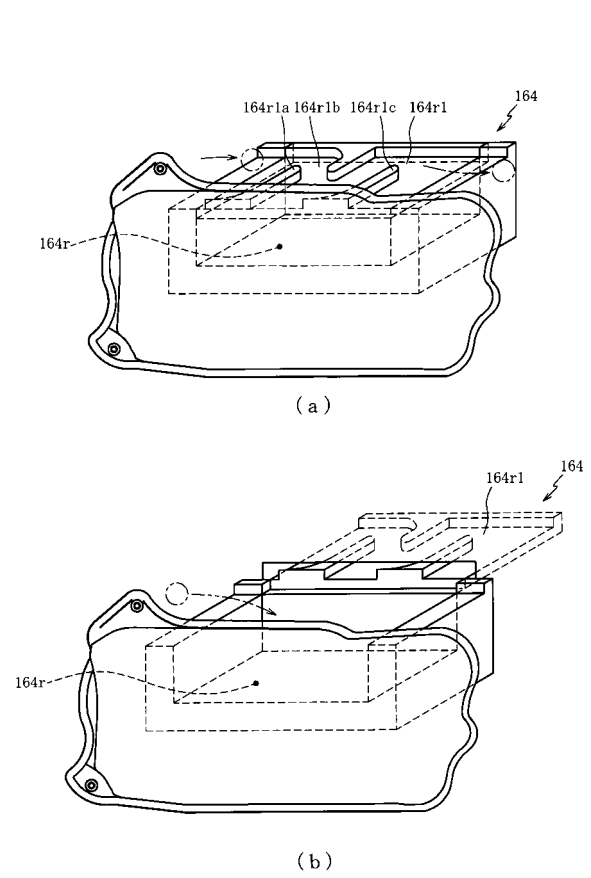
81

push 22

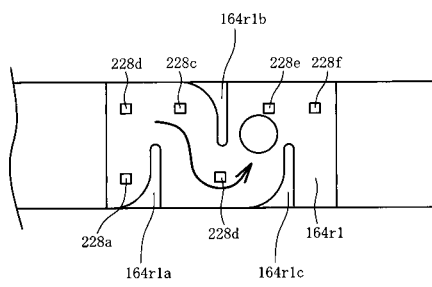
【図 157】



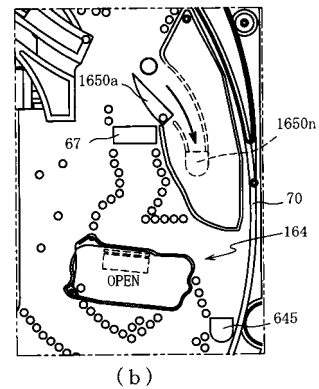
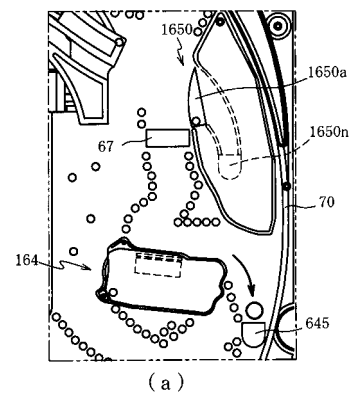
【図 158】



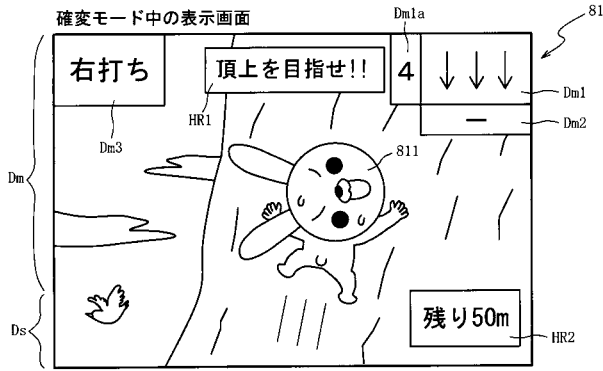
【図 159】



【図 160】

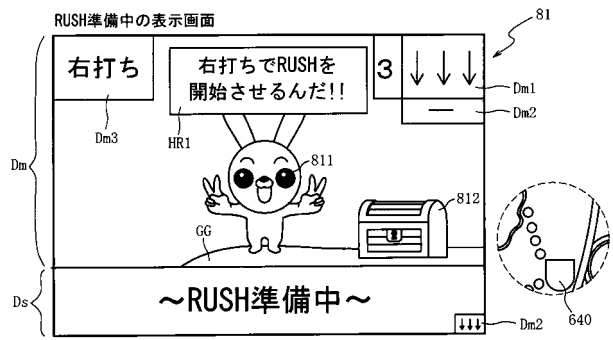


【図 1 6 1】

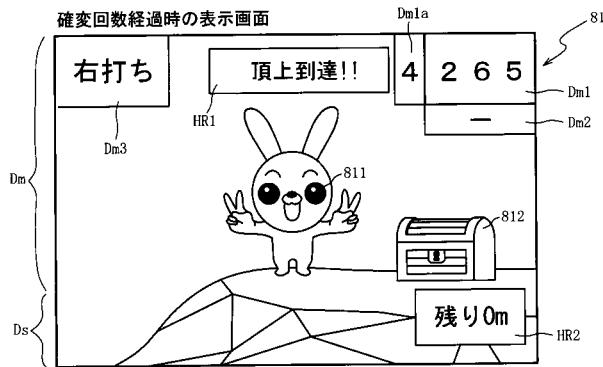


(a)

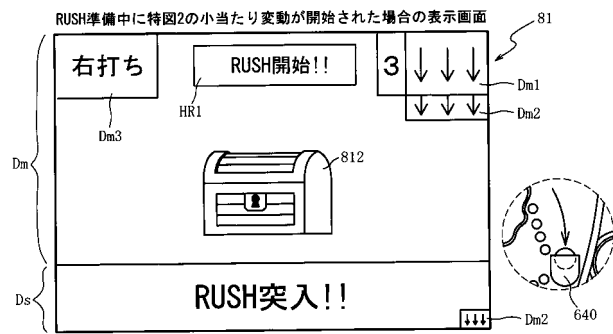
【図 1 6 2】



(a)

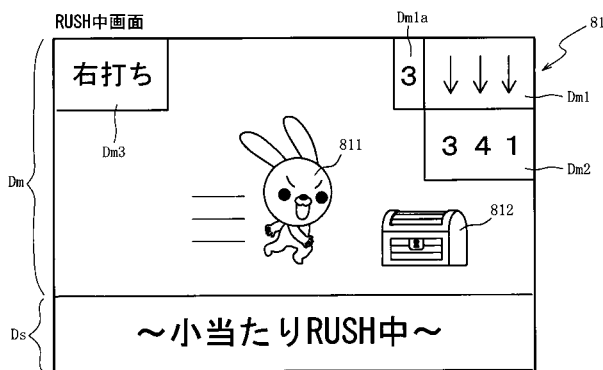


(b)

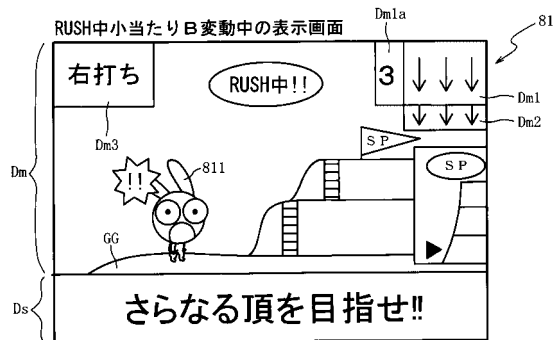


(b)

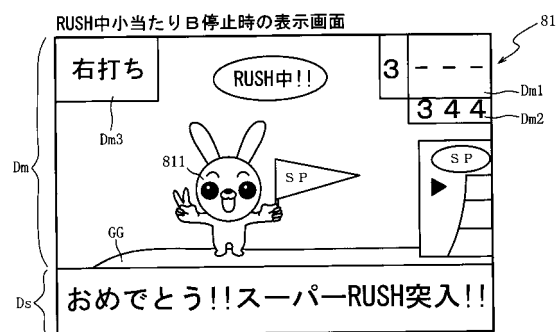
【図 1 6 3】



【図 1 6 4】



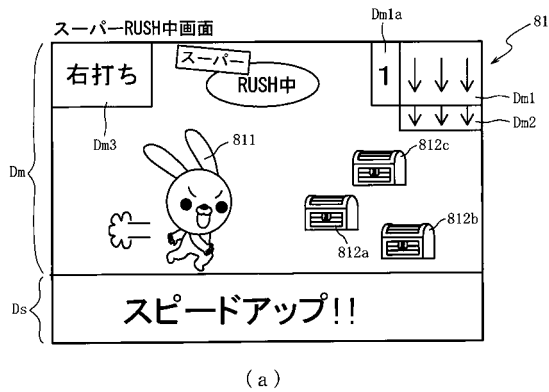
(a)



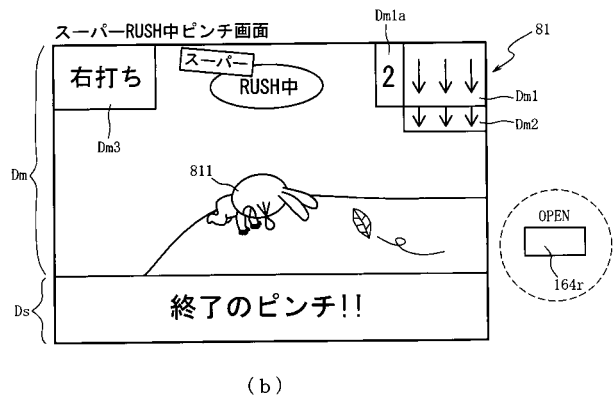
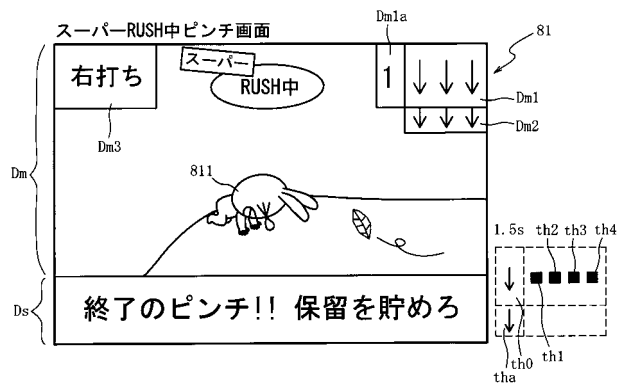
(b)



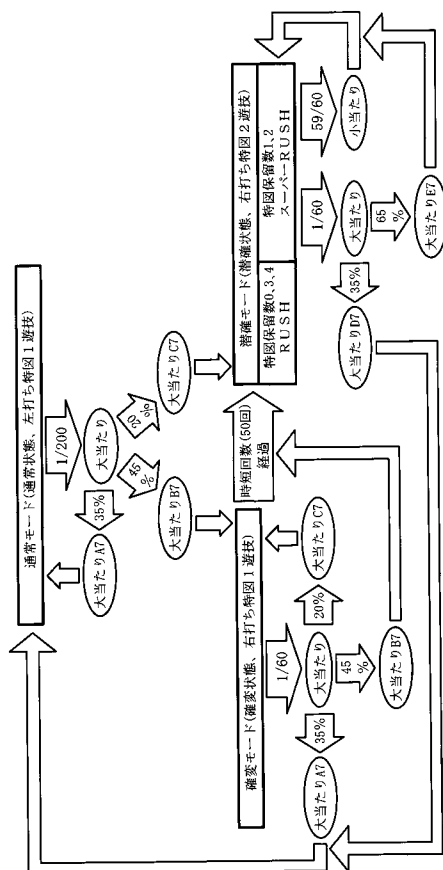
【 図 1 6 5 】



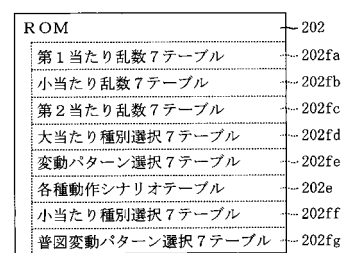
【 図 1 6 6 】



【 図 1 6 7 】



【 図 1 6 8 】



( a )

202

第1当たり乱数7テーブル202fa

図柄種別	特別図柄の状態	第1当たり乱数カウンタ C1 (0~599)
共通	低確率状態	0~2
	高確率状態	0~9

( b )

202

小当たり乱数7テーブル202fb

図柄種別	特別図柄の状態	第1当たり乱数カウンタ C 1 (0~599)
第1特別図柄	共通	-
第2特別図柄	共通	10~599

(c)

202

第2当たり乱数7テーブル202fc

乱数テーブル	第2当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
低確率時用の 普通図柄当たり乱数テーブル	0~29
高確率時用の 普通図柄当たり乱数テーブル	0~299

(d)

【図 169】

202

大当たり種別選択テーブル202fe1									
図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容		時短カウンタ		機変フラグ	第1当たり種別	第1当たり種別カウンタ	振り分け率 (%)
		開放対象	開放動作時間 (秒)	通常	機変				
特図 1	大当たり A 7 (8 R 通常大当たり)	第1アタッカ 65a	30	10	0	0	0	0	35
	大当たり B 7 (8 R 機変大当たり)				50	0	0	0	45
	大当たり C 7 (8 R 機変大当たり)				0	50	0	0	20
特図 2	大当たり D 7 (8 R 通常大当たり)	第1アタッカ 65a	30	10	0	0	0	0	35
	大当たり E 7 (8 R 機変大当たり)				100	0	0	0	65

【図 170】

202

通常用 7 テーブル 202fe1				
図柄種別	当否判定結果	特図保留数 (特図 1 保留数)	変動パターン	変動時間 (m s)
特図 1	当たり	0~3	当たりノーマル変動	10000
			当たりスーパール変動	15000
			当たりスベシヤル変動	20000
特図 2	外れ	0~3	外れショート変動	1000
			外れミドル変動	10000
			外れスーパール変動	15000
特図 2	当たり	0~4	当たりロング変動	600000
	外れ (小当たり)		外れロング変動	600000

【図 171】

202

通常用 7 テーブル 202fe2			
図柄種別	当否判定結果	特図保留数 (特図 1 保留数)	変動パターン
特図 1	当たり	0~3	当たりノーマル変動
			当たりスーパール変動
			当たりスベシヤル変動
特図 2	外れ	0~3	外れショート変動
			外れミドル変動
			外れスーパール変動
特図 2	当たり	0~4	当たりロング変動
	外れ (小当たり)		外れロング変動

(a)

202

通常用 7 テーブル 202fe3			
図柄種別	当否判定結果	特図保留数 (特図 1 保留数)	変動パターン
特図 1	当たり	0~3	当たりノーマル変動
	外れ		外れショート変動
	当たり		当たりロング変動
特図 2	外れ	1, 2	外れショート変動
	外れ (小当たり)		外れミドル変動
	小当たり B		小当たりミドル変動
特図 2	小当たり B	3, 4	小当たりショート変動
			小当たりロング変動

(b)

【図 172】

202

小当たり種別選択テーブル 202ff				
図柄種別	小当たり種別	小当たり動作内容	図柄確定時間	特図 1 への影響
特図 2	小当たり A 7	第2アタッカ 1.5秒 1650	0.2秒	0~74
	小当たり B 7		0.5秒	75~79
	小当たり C 7		1.5秒	80~99

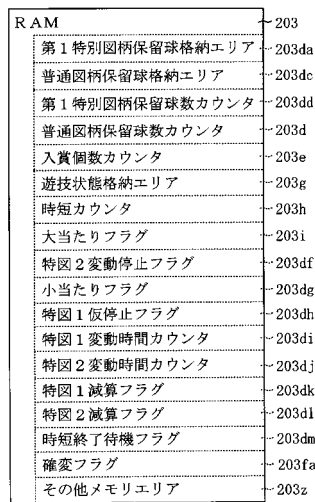
(a)

202

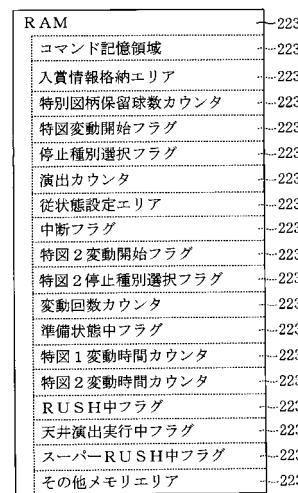
普通変動パターン選択テーブル 202fg			
遊技状態	当否判定結果	変動パターン	第2変動種別カウンタ C S 3 (0~198)
通常	共通	ロング変動	10~30
確変	共通	ショート変動	0.8
潜確	共通	超ショート変動	0.1
			10

(b)

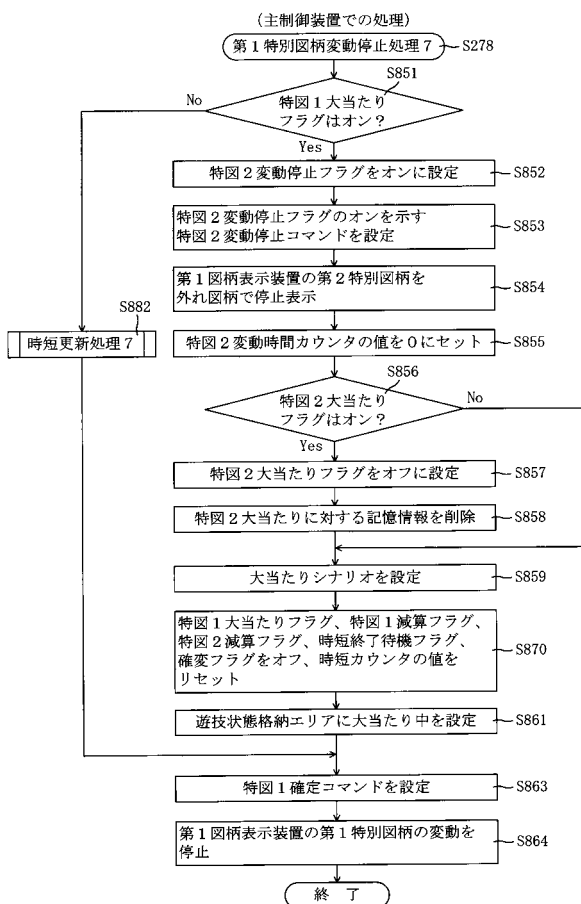
【図 173】



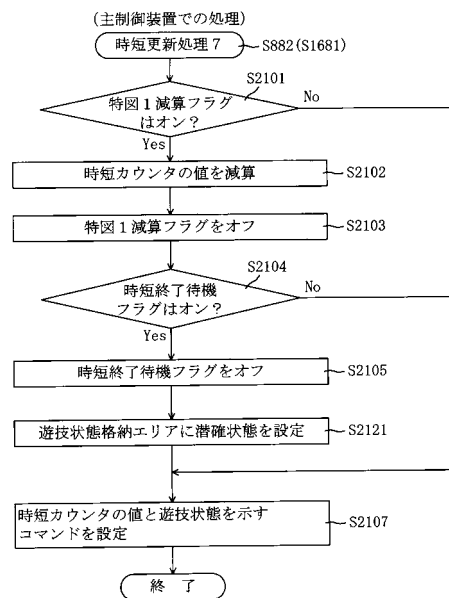
【図 174】



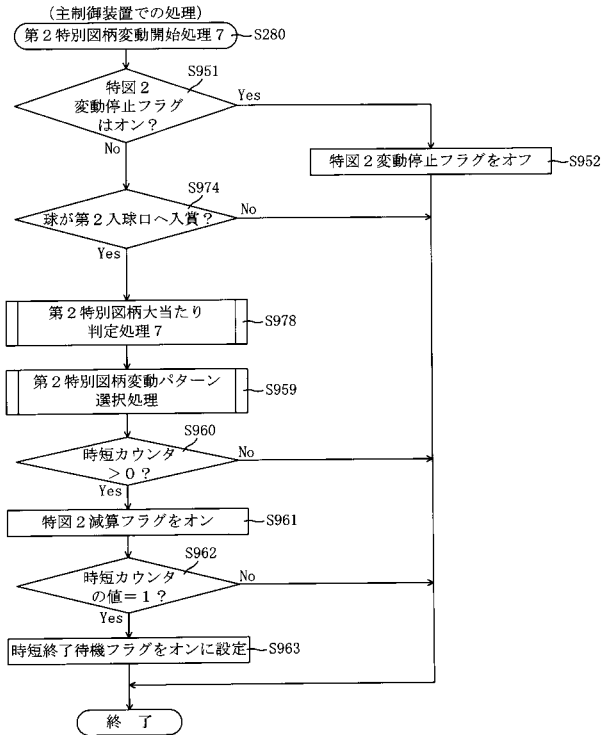
【図 175】



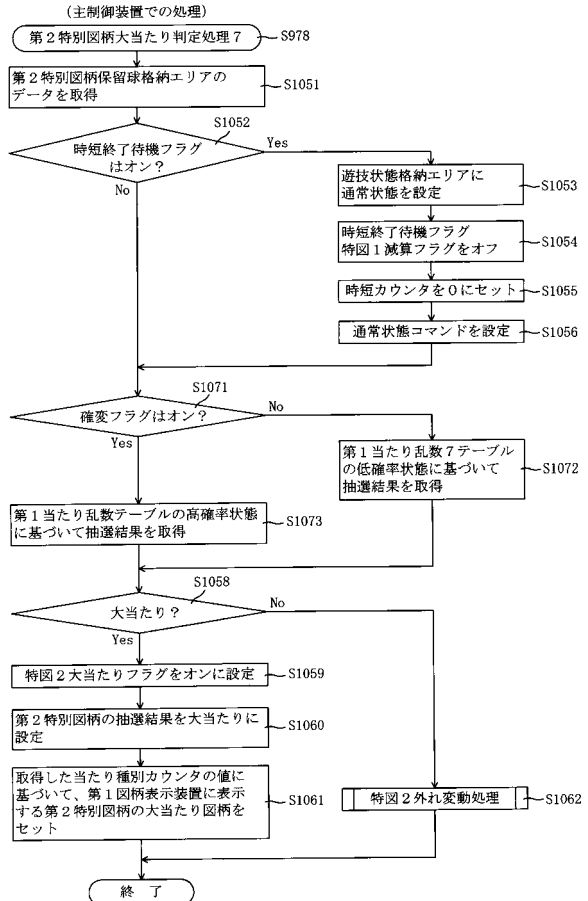
【図 176】



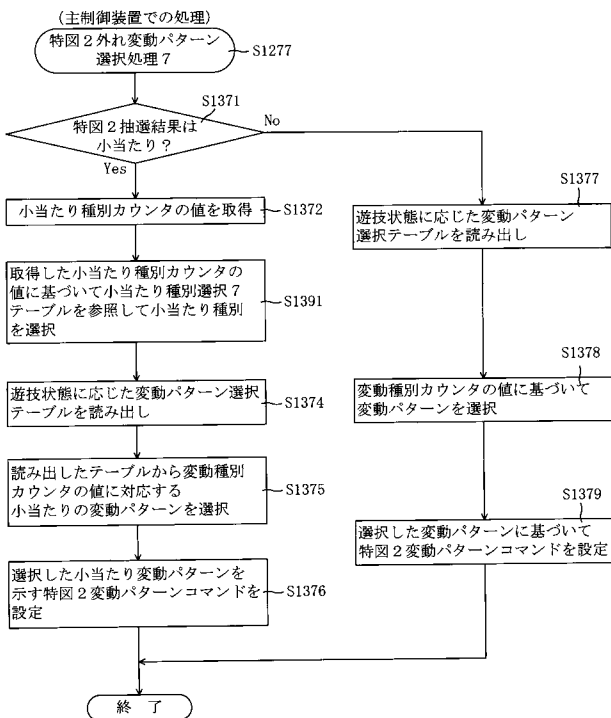
【図 177】



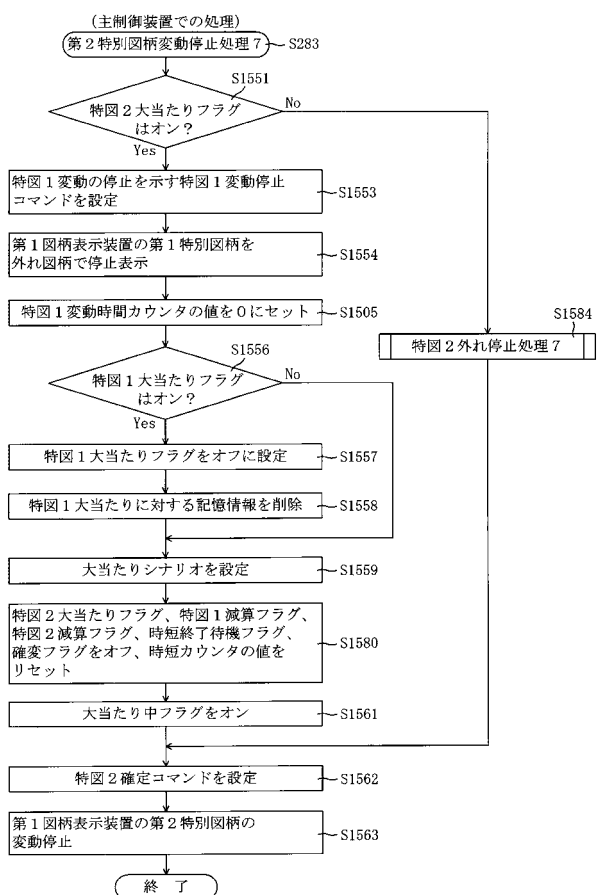
【図 178】



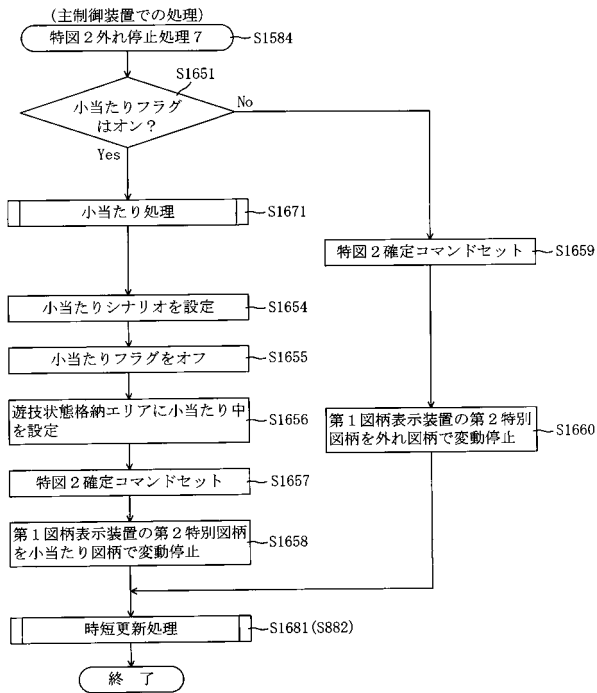
【図 179】



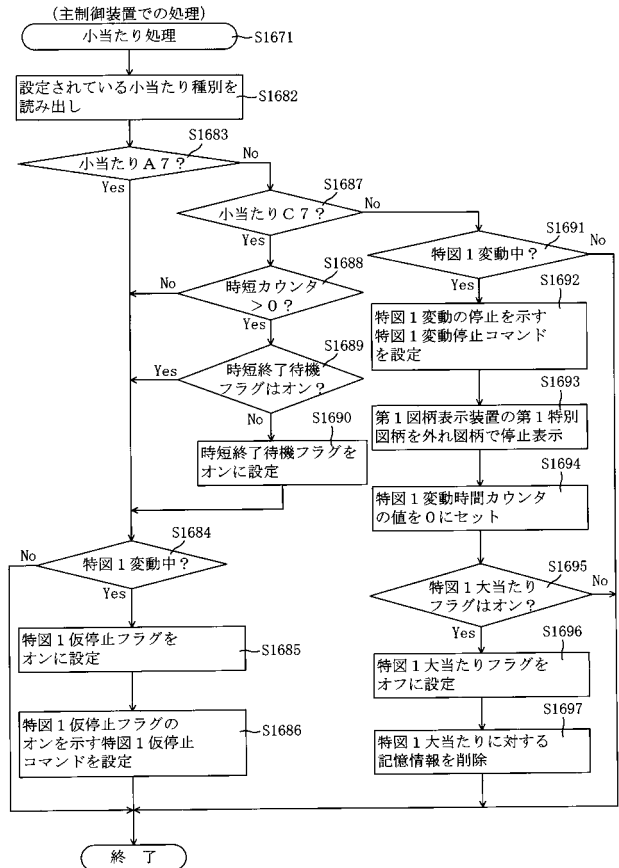
【図 180】



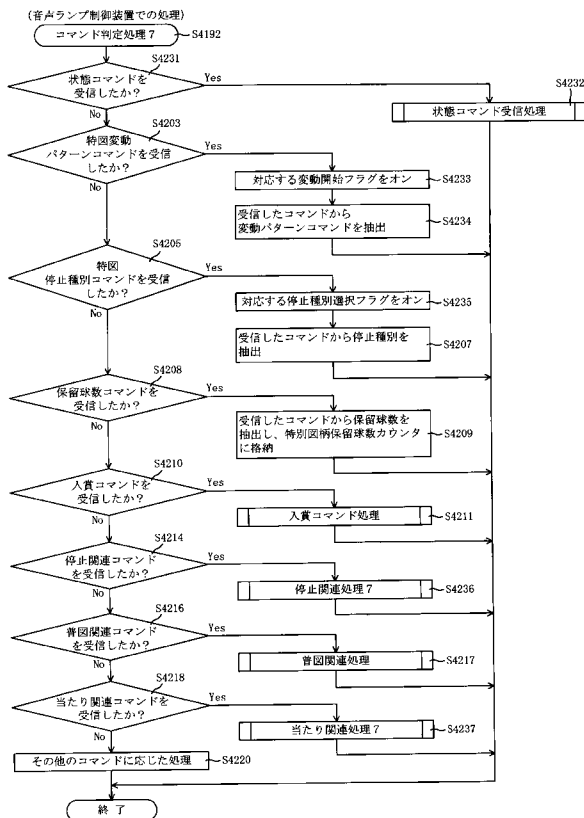
【図 181】



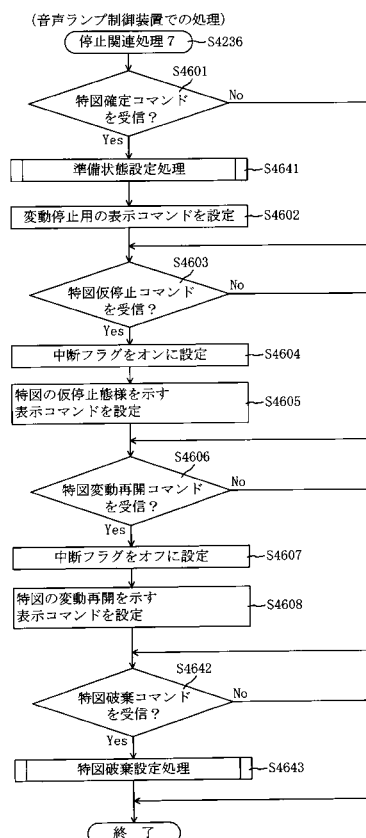
【図 182】



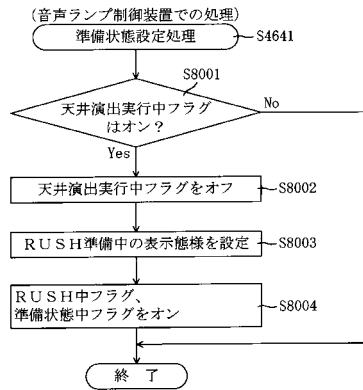
【図 183】



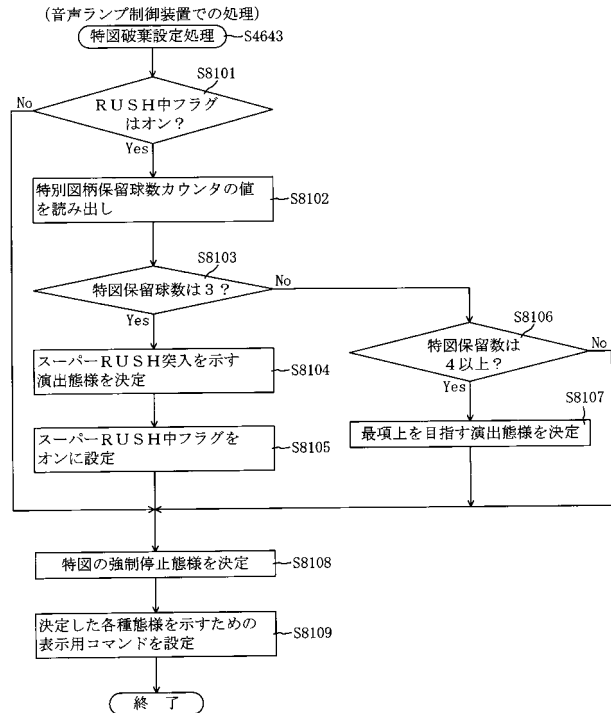
【図 184】



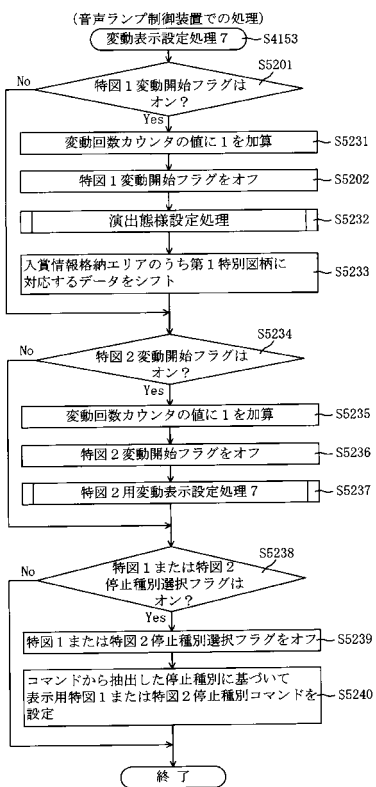
【図 185】



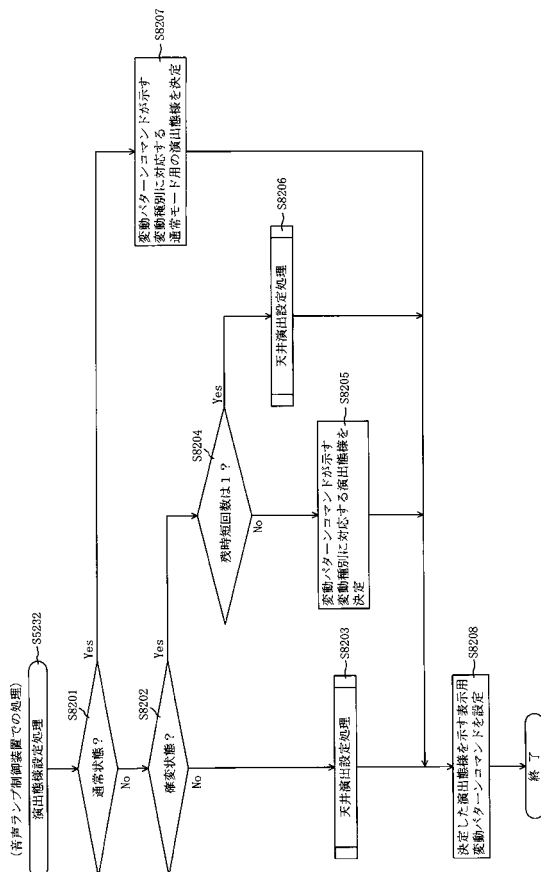
【図 186】



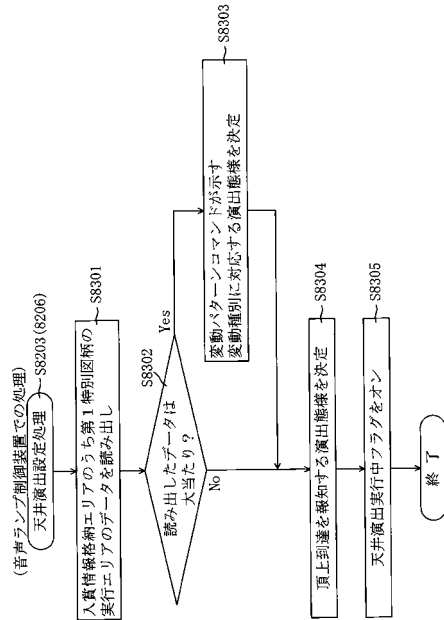
【図 187】



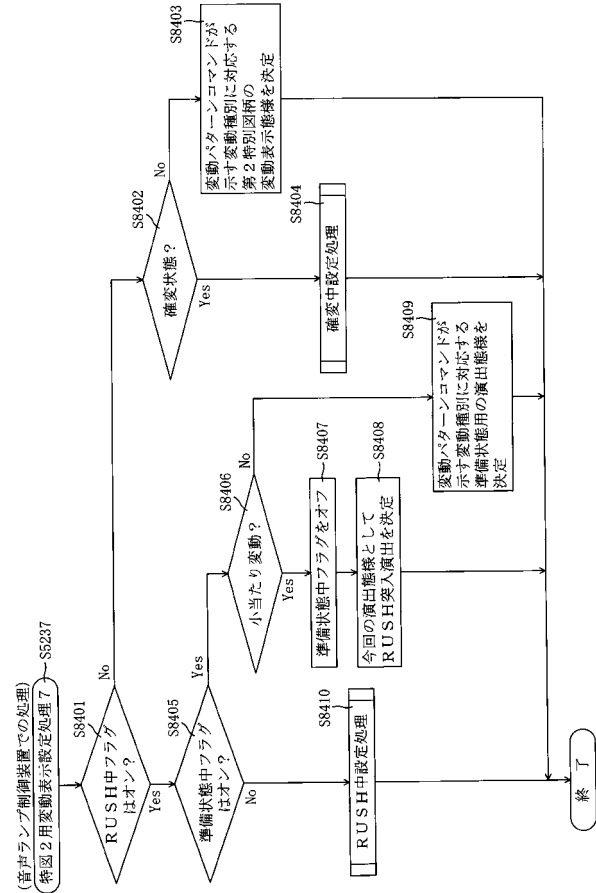
【図 188】



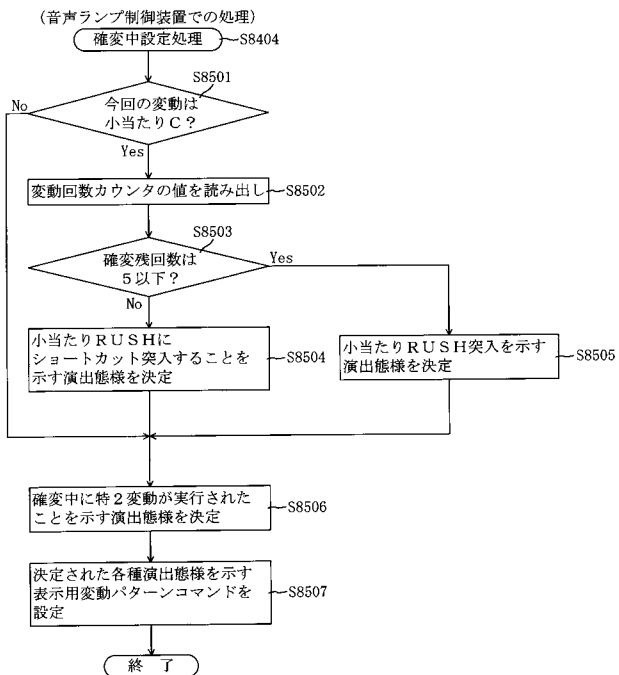
【図 189】



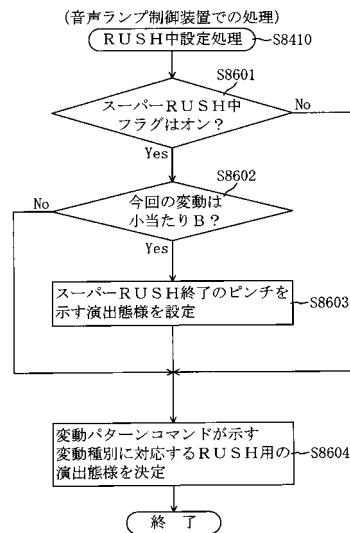
【図 190】



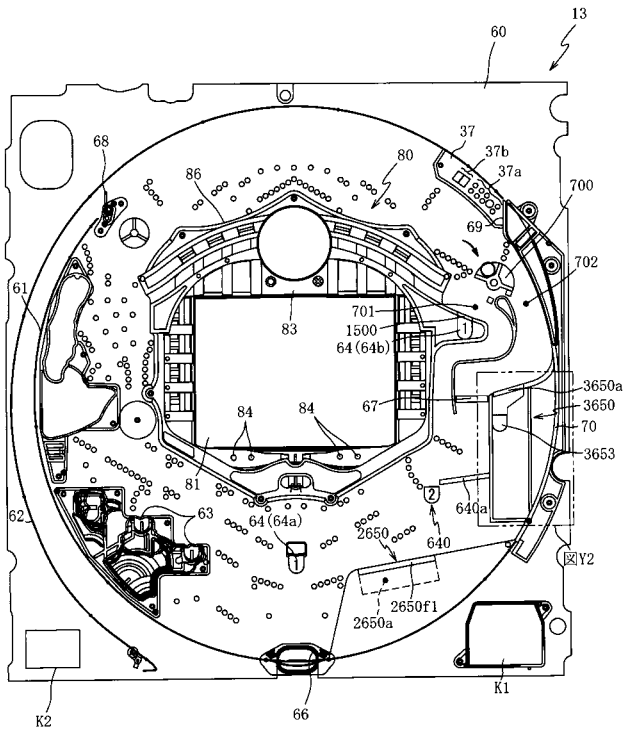
【図 191】



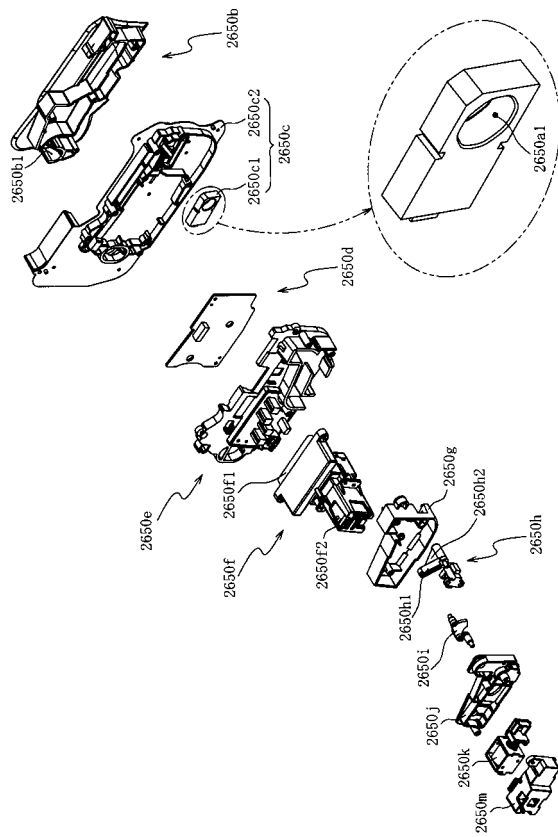
【図 192】



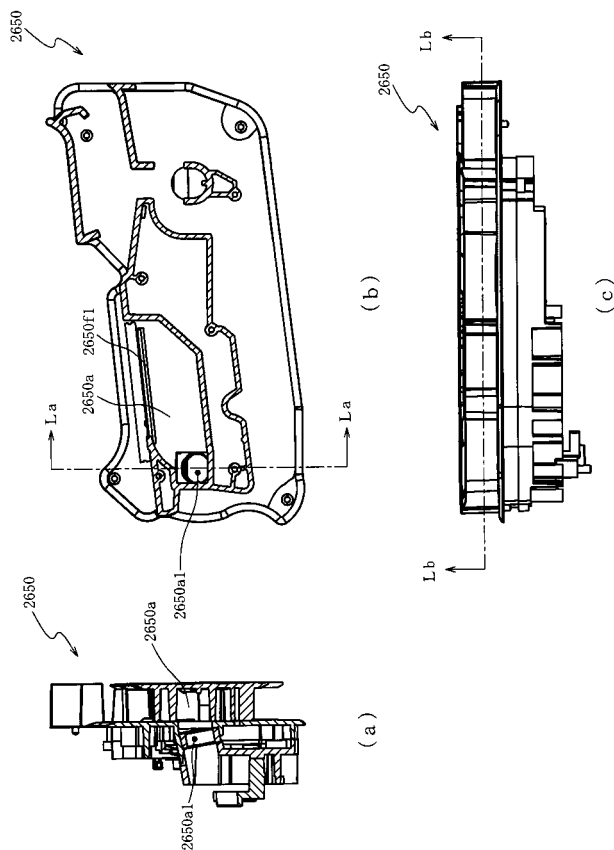
【図 193】



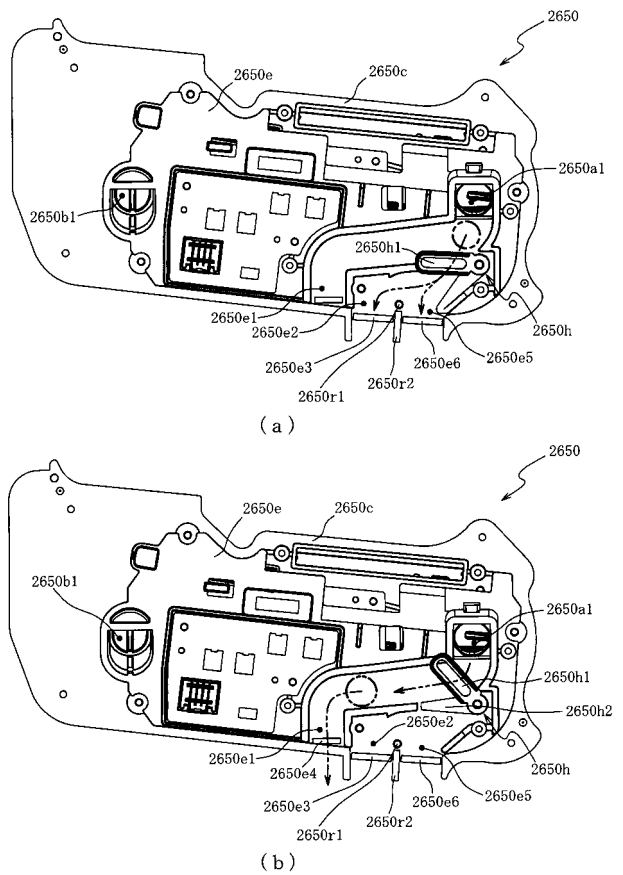
【図 194】



【図 195】

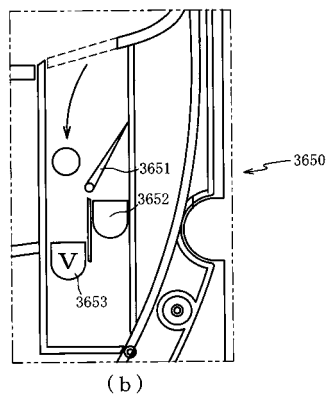
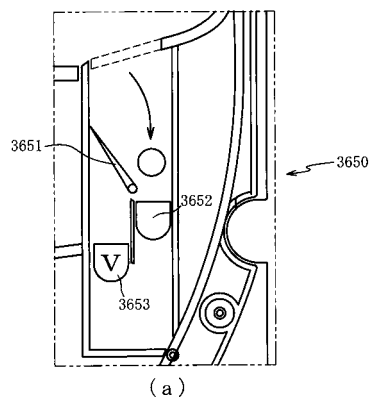


【図 196】

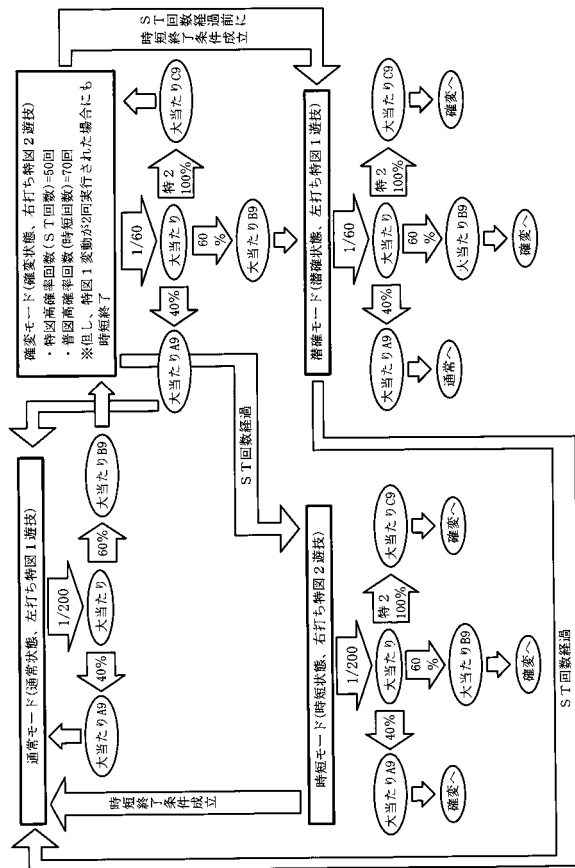




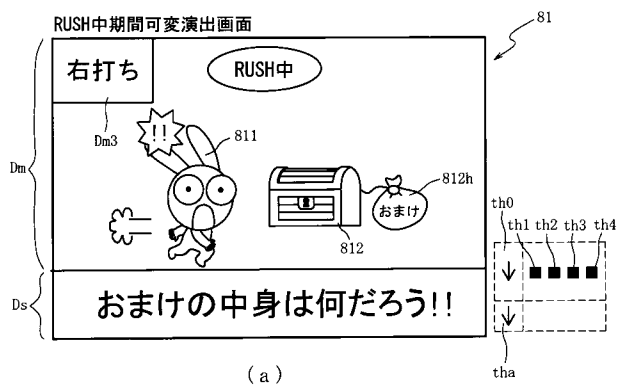
【 図 1 9 7 】



【 図 1 9 8 】



【 図 1 9 9 】



【 図 2 0 0 】

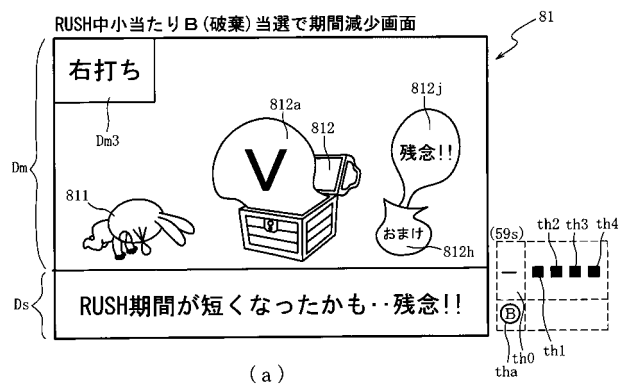


Figure 1 is a diagram of a game screen. The screen is divided into three horizontal sections. The top section is labeled "RUSH中" (Rush in progress) and contains a character 811, a large "V" 812a, a coffee cup 812, and a speech bubble 812j saying "延長!!" (Extension!!). The middle section is labeled "右打ち" (Right-handed) and contains a character 811. The bottom section is labeled "RUSH期間が延長されたよ!! ラッキー" (Rush period has been extended!! Lucky). A timeline at the bottom right shows a sequence of events: th0, th1 (30s), th2, th3, th4, and th5, with a 1.5s interval between th2 and th3. A character 812h is shown in a speech bubble saying "おまけ" (Bonus).

RUSH中小当たりA (中断) 当選でチャンス画面

右打ち — Dm3

RUSH中

811

812a

812

812j

延長!!

おまけ 812h

RUSH期間が延長されたよ!!ラッキー

(b)

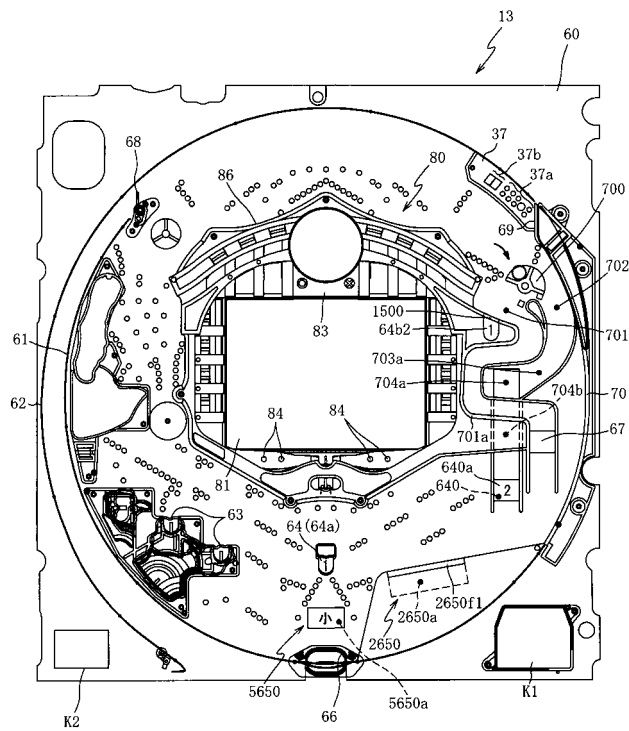
th0 th1(30s) th2 th3 th4

59s

{}?{} {}

Ⓐ

【図 2 0 1】



【図 2 0 2】

ROM	
第 1 当たり乱数 7 テーブル	202fa
小当たり乱数 8 テーブル	202gb
第 2 当たり乱数 7 テーブル	202fc
大当たり種別選択 8 テーブル	202gd
変動パターン選択 8 テーブル	202ge
各種動作シナリオテーブル	202e
小当たり種別選択 8 テーブル	202gf
普図変動パターン選択 7 テーブル	202fg

【図 2 0 3】

小当たり乱数 8 テーブル 202gb		
図柄種別	特別図柄の状態	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0~599)
第 1 特別図柄	共通	300~599
第 2 特別図柄	共通	550~599

【図 2 0 4】

大当たり種別選択 8 テーブル 202gd									
図柄種別	大当たり種別	開放対象	大当たり動作内容		時間カウンタ 203h		確変フラグ 203fa	第 1 当たり種別カウンタ C 2 (0~99)	繰り分け率 (%)
			時間 (秒)	回数 (回)	通常	確変			
特別 1	大当たり A 8 (8 R 通常大当たり)	第 1 アタック 2650	30	10	0	0	オフ	0~34	35
	大当たり B 8 (8 R 確変大当たり)				0	100	オン	35~79	45
	大当たり C 8 (8 R 確変大当たり)				10000	10000	オン	80~99	20
	大当たり D 8 (8 R 通常大当たり)				0	0	オフ	0~34	35
特別 2	大当たり E 8 (8 R 確変大当たり)	第 1 アタック 2650	30	10	100	100	オン	35~99	65

【図 205】

確変用 8 テーブル 202ge2					
図柄種別	当否判定結果	特図保留数 (合算特図保留数)	変動パターン	変動時間 (秒)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図 1	大当たり A	0~3	ショート変動	28	0~198
		4~7	ロング変動	30	0~198
	大当たり B	0~3	ロング変動	30	0~198
		4~7	ショート変動	28	0~198
	大当たり C	0~3	超ロング変動	60	0~198
		4~7	超ショート変動	10	0~198
特図 2	外れ (小当たり含む)	0~3	ロング変動	35	0~198
		4~6	ミドル変動	25	0~198
		7	ショート変動	15	0~198
	大当たり D	0~3	ショート変動	20	0~198
		4~7	ロング変動	35	0~198
	大当たり E	0~3	ロング変動	35	0~198
		4~7	ショート変動	20	0~198
	外れ (小当たり含む)	0~7	ショート変動	15	0~198

【図 206】

潜確用 8 テーブル 202ge3					
図柄種別	当否判定結果	特図保留数 (合算特図保留数)	変動パターン	変動時間 (秒)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図 1	大当たり A	0~4	ショート変動	28	0~198
		5~7	ロング変動	30	0~198
	大当たり B	0~4	ショート変動	28	0~198
		5~7	ロング変動	30	0~198
	大当たり C	0~4	ロング変動	30	0~198
		5~7	ショート変動	28	0~198
特図 2	外れ (小当たり含む)	0~6	ロング変動	35	0~198
		7	ミドル変動	25	0~198
	大当たり D	0~4	ショート変動	28	0~198
		5~7	ロング変動	30	0~198
	大当たり E	0~3	ロング変動	30	0~198
		4~7	ショート変動	28	0~198
	外れ (小当たり含む)	0~3	ロング変動	35	0~198
		4~6	ミドル変動	25	0~198
		7	ショート変動	15	0~198

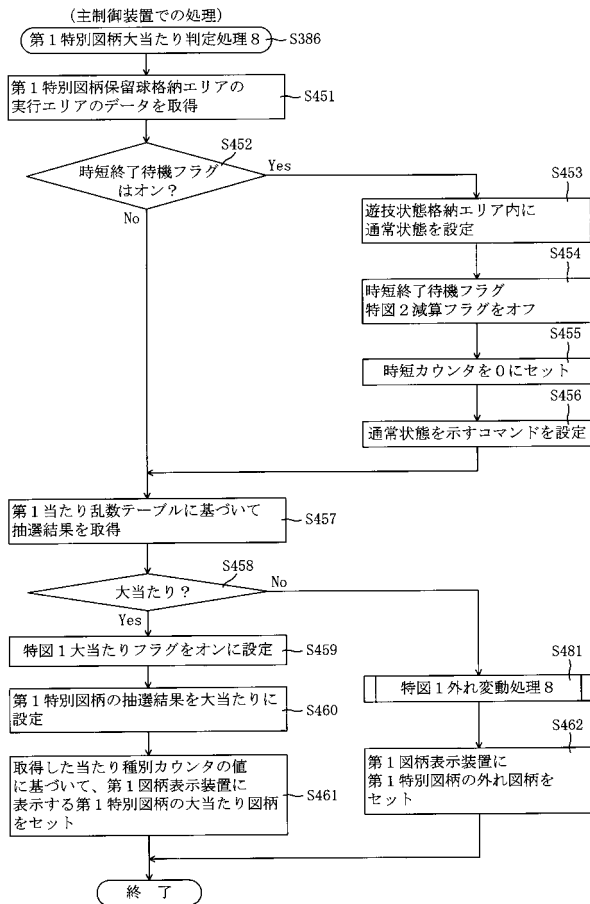
【図 207】

小当たり種別選択 8 テーブル 202gf					
図柄種別	小当たり種別	小当たり動作内容		小当たり種別カウンタ CS5 (0~99)	特図への影響
		開放対象	開放時間		
特図 1	小当たり A 8	第 2 アタッカ 5650	0.1 秒	0~89	中断
	小当たり B 8		0.1 秒	90~99	中断or破棄
	小当たり C 8	第 1 アタッカ 2650	0.5 秒	0~79	中断
特図 2	小当たり D 8		0.5 秒	80~89	中断or破棄
	小当たり E 8		0.5 秒	90~99	中断or破棄 + 時短終了

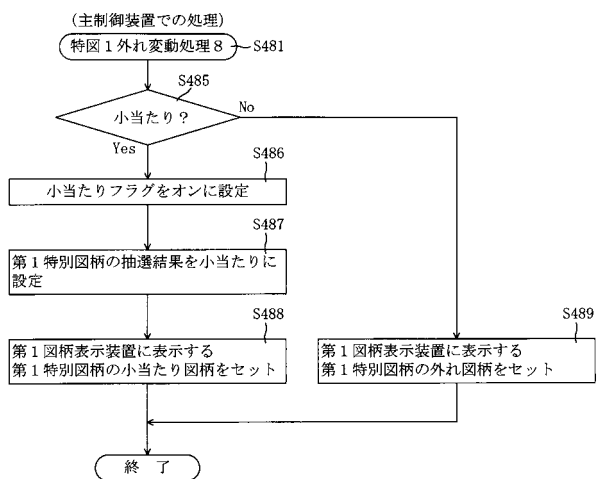
【図 208】

RAM	
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203da
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203db
普通図柄保留球格納エリア	203dc
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203dd
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203de
普通図柄保留球数カウンタ	203d
入賞個数カウンタ	203e
動作カウンタ群	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たりフラグ	203i
特図 2 変動停止フラグ	203df
小当たりフラグ	203dg
特図 1 仮停止フラグ	203dh
特図 1 変動時間カウンタ	203di
特図 2 変動時間カウンタ	203dj
特図 1 減算フラグ	203dk
特図 2 減算フラグ	203dl
時短終了待機フラグ	203dm
確変フラグ	203fa
特殊変動フラグ	203ga
その他メモリエリア	203z

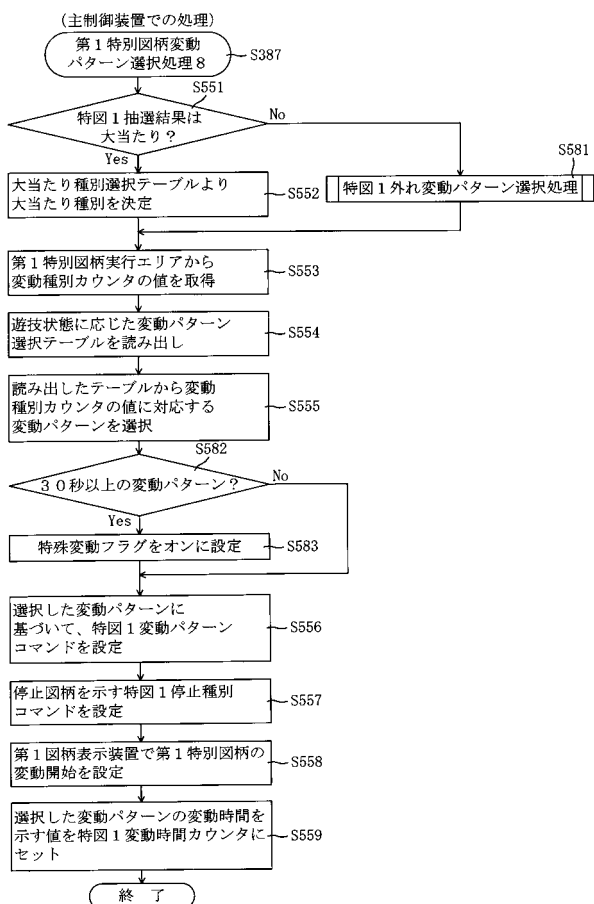
【図 209】



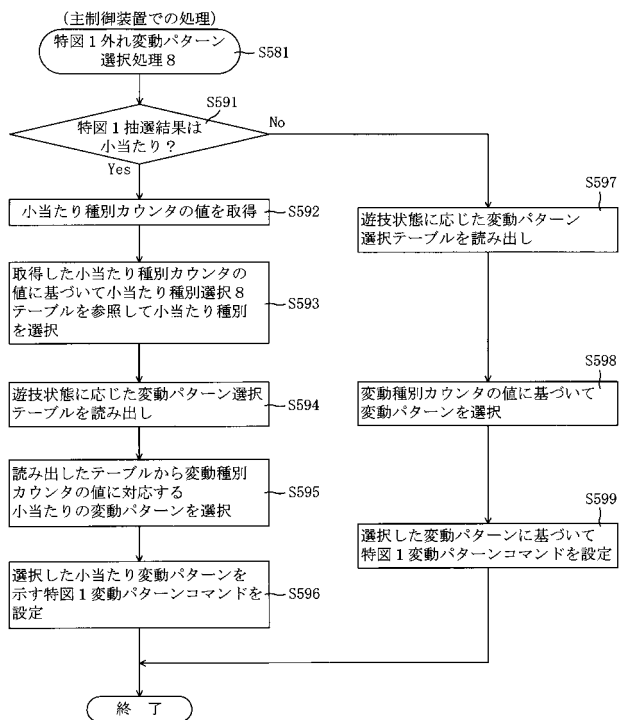
【図 210】



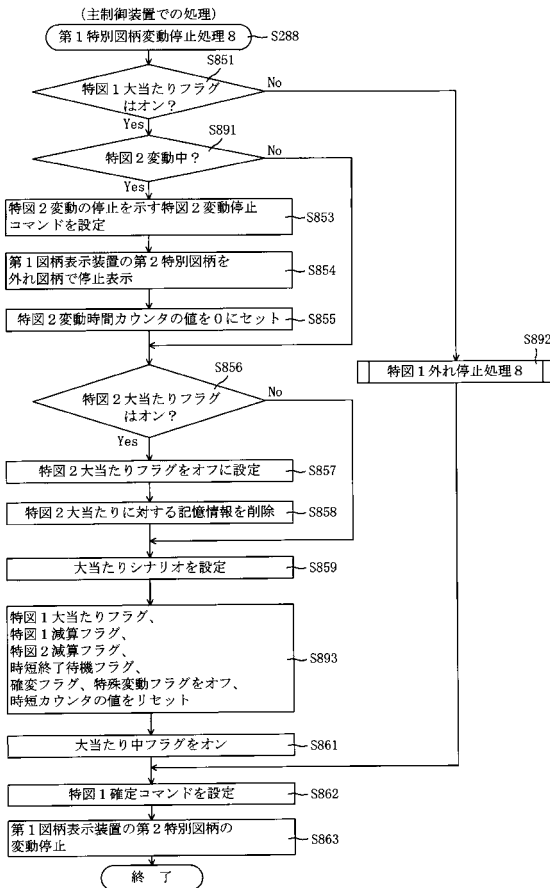
【図 211】



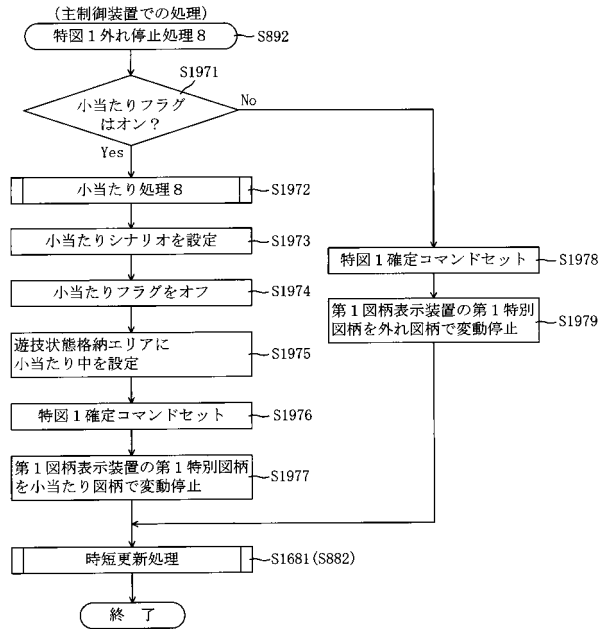
【図 212】



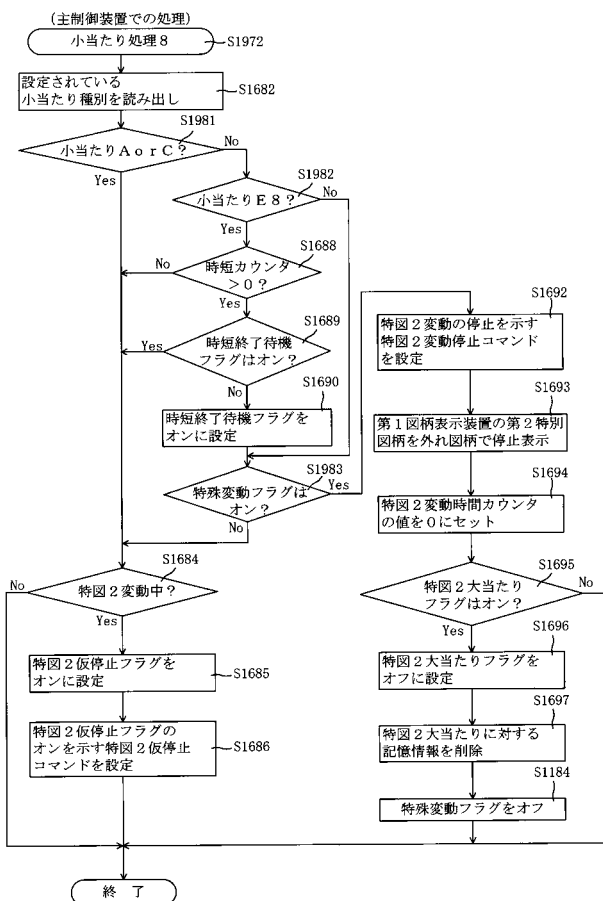
【図 2 1 3】



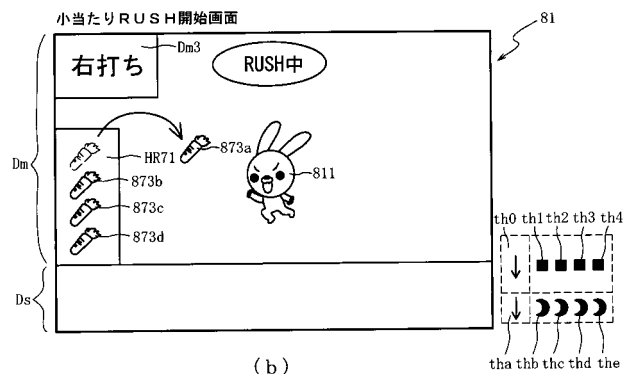
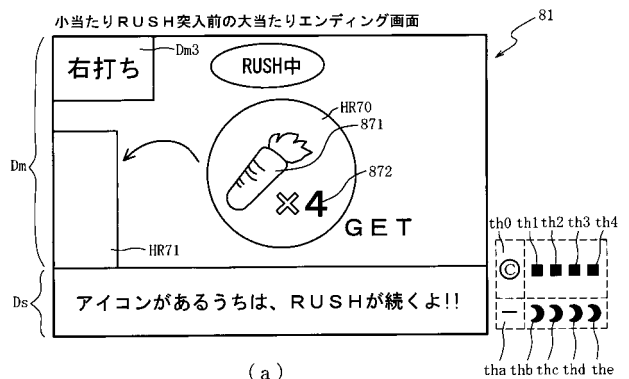
【図 2 1 4】



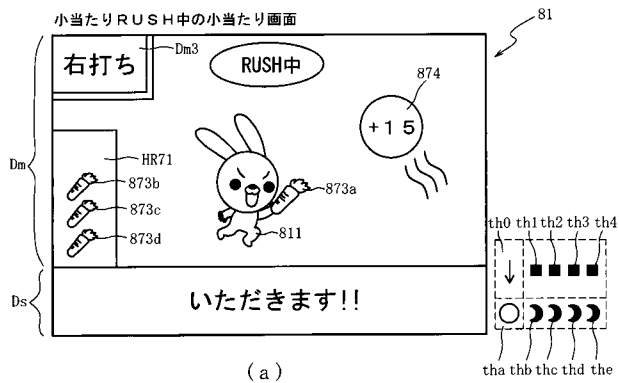
【図 2 1 5】



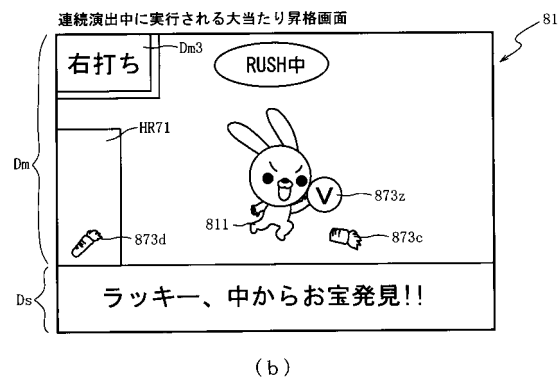
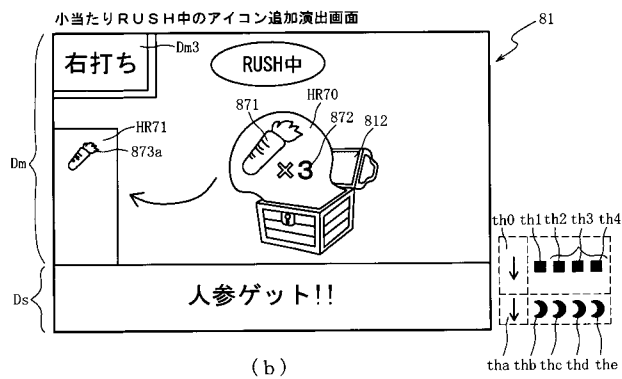
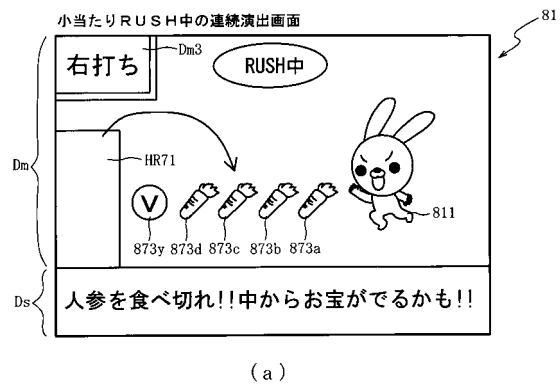
【図 2 1 6】



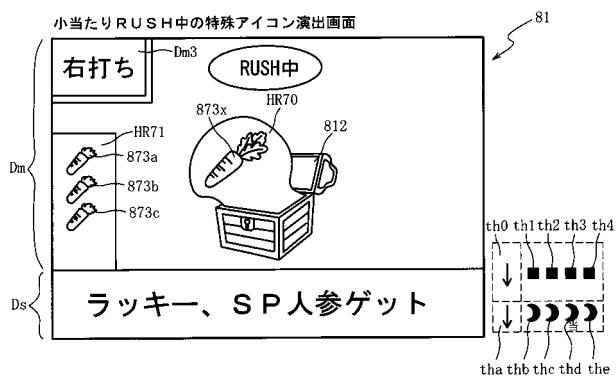
【 図 2 1 7 】



【 図 2 1 8 】



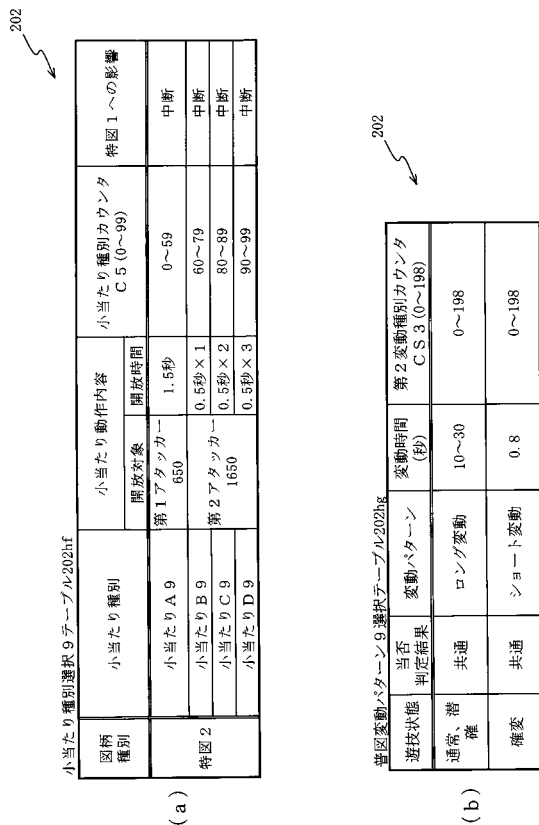
【 図 2 1 9 】



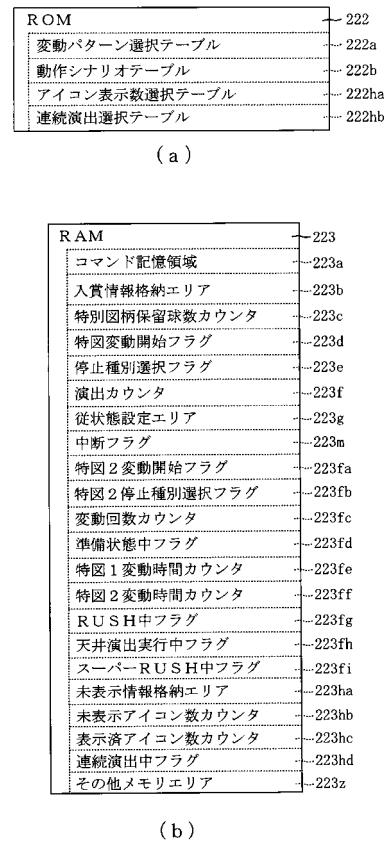
【 図 2 2 0 】

図柄 種別	大当たり種別	大当たり動作内容		時短カウンタ 203h	連続フラグ 203fα	第1当たり 種別カウンタ C2 (10~99)	振り分け率(%)
		開放対象	開放動作 時間(秒) 試教(順)				
特図1	大当たりA9 (8R通常大当たり)	第1アタッカー 650	30	0 0 0	オフ	0~34	35
	大当たりB9 (8R爆発大当たり)			100 50 0	オン	35~79	45
	大当たりC9 (8R爆発大当たり)			0 0 0	オン	80~99	20
	大当たりD9 (8R通常大当たり)			0 0 0	オフ	0~34	35
特図2	大当たりE9 (8R爆発大当たり)	第1アタッカー 650	30	0 0 0	オン	35~69	35
	大当たりF9 (9R爆発大当たり)			10 0 0 0	オン	70~89	20
	大当たりG9 (11R爆発大当たり)			1~3 R -第2アタッカー-1650 4 R~ -第1アタッカー-650	10 0 0 0	90~99	10
	大当たりH9 (13R爆発大当たり)			1~3 R -第2アタッカー-1650 4 R~ -第1アタッカー-650	10 0 0 0	90~99	10

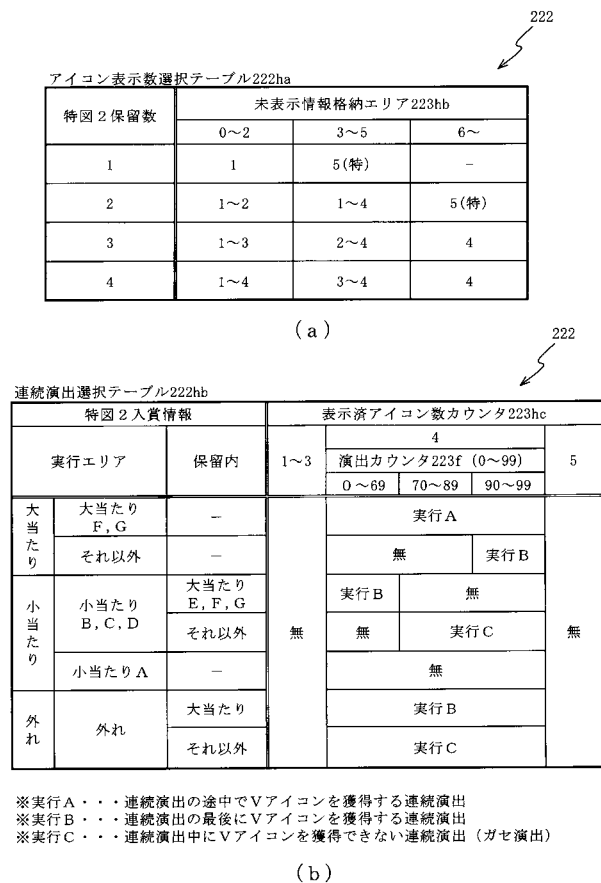
【図 2 2 1】



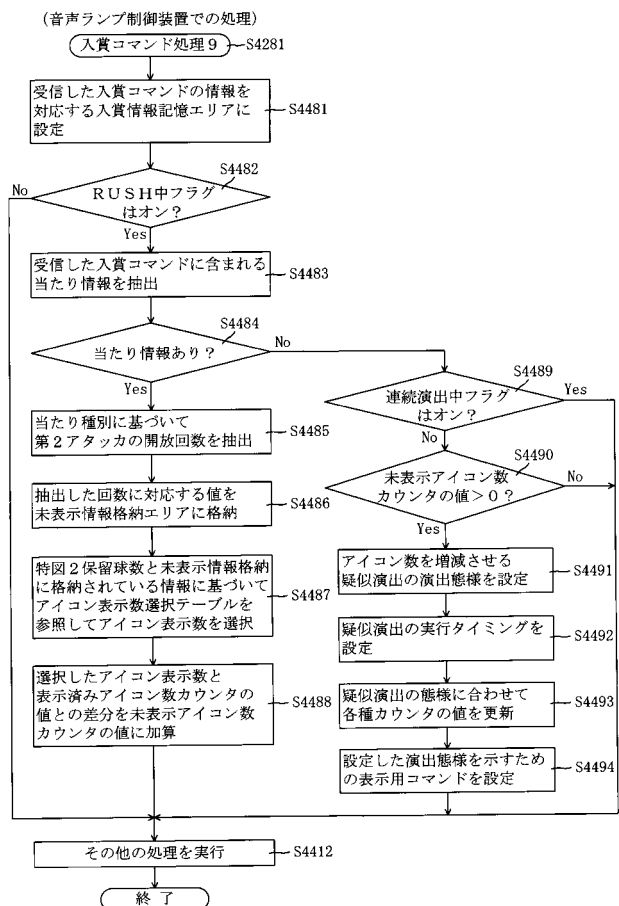
【図 2 2 2】



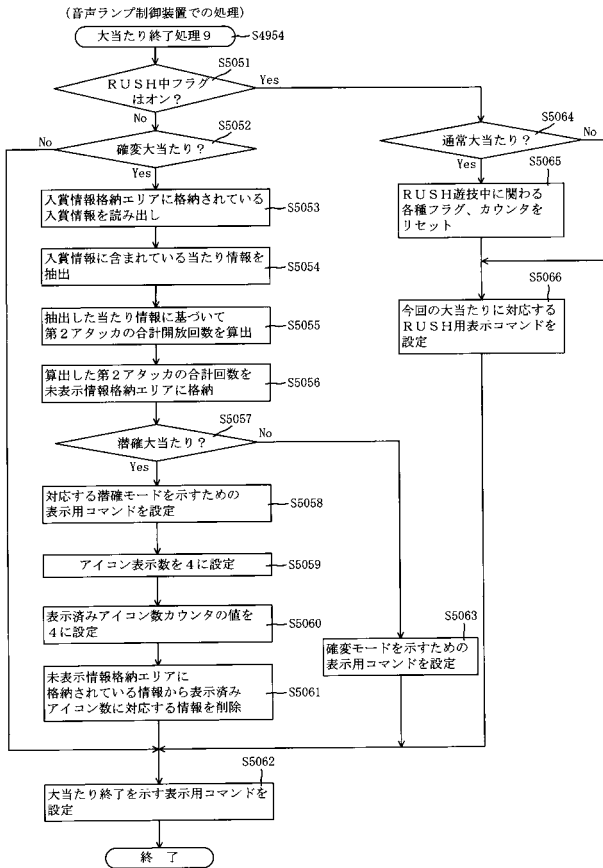
【図 2 2 3】



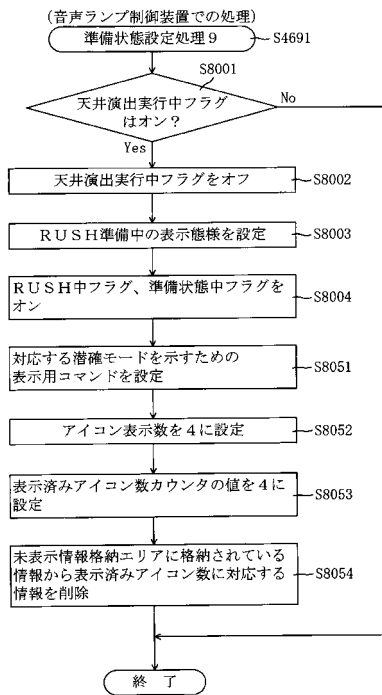
【図 2 2 4】



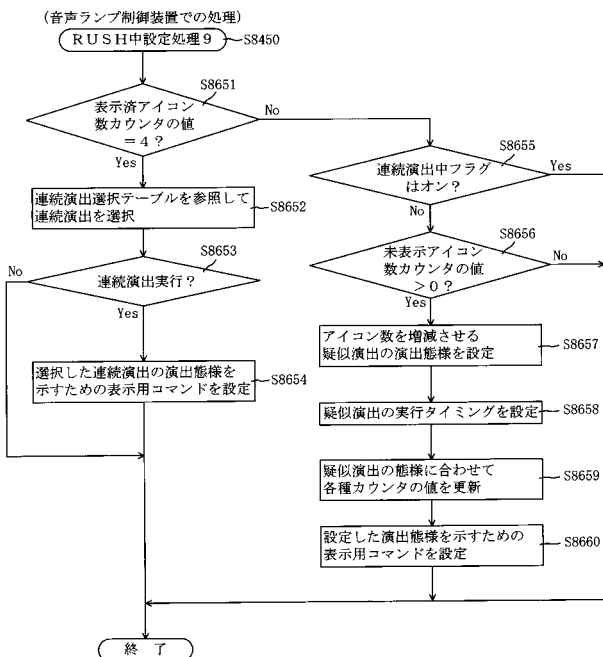
【図 2 2 5】



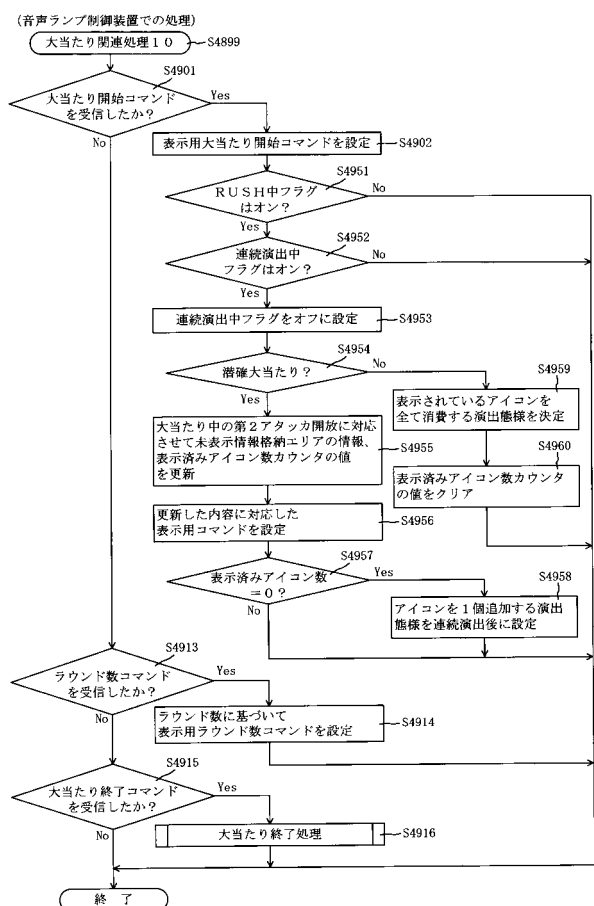
【図 2 2 6】



【図 2 2 7】

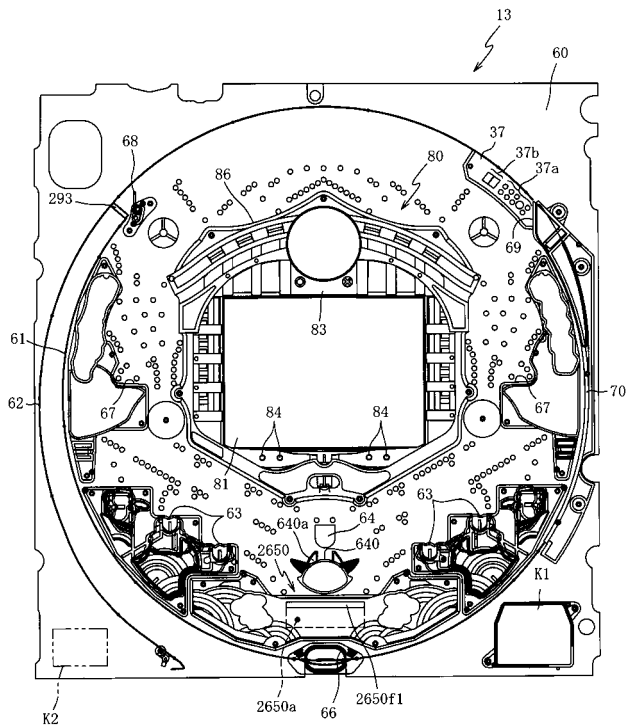


【図 2 2 8】

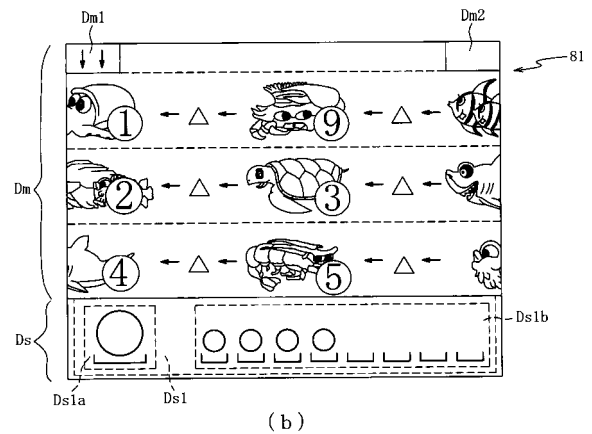
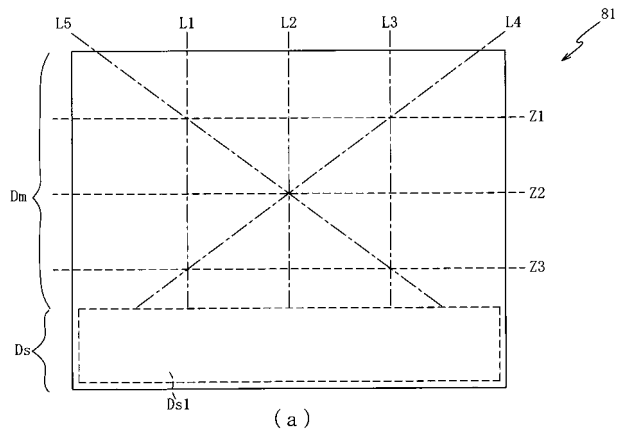




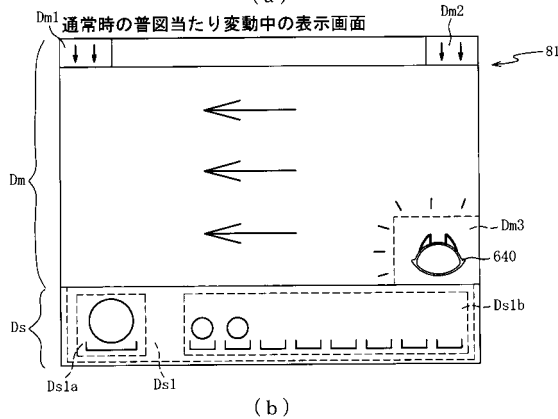
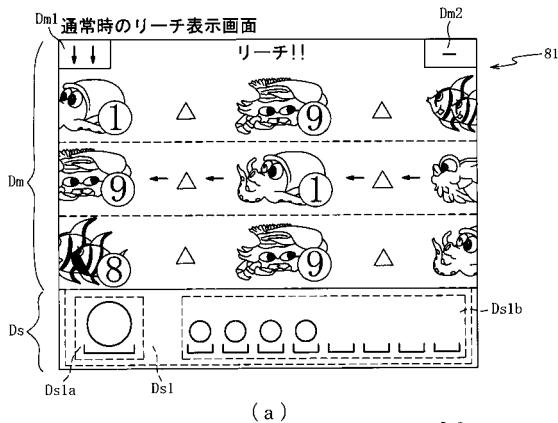
【 図 2 2 9 】



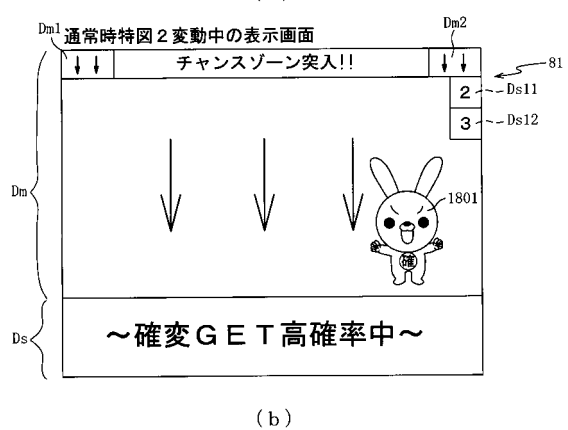
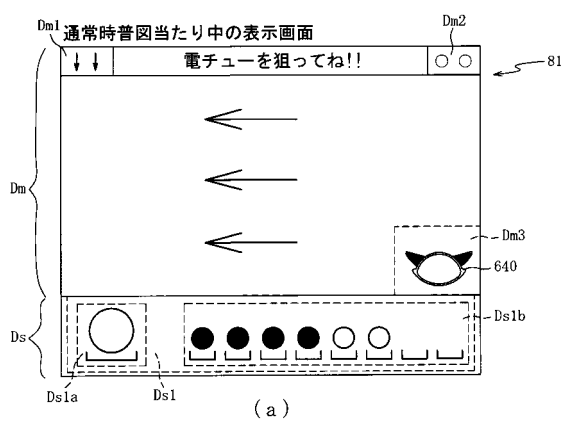
【 図 2 3 0 】



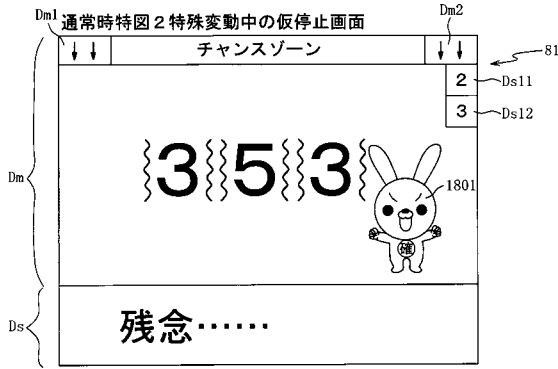
【 図 2 3 1 】



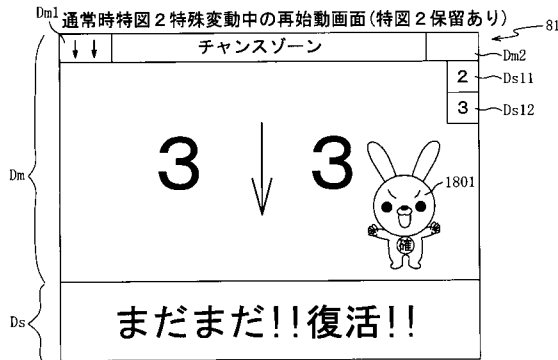
【 ㊦ 2 3 2 】



【図 2 3 3】

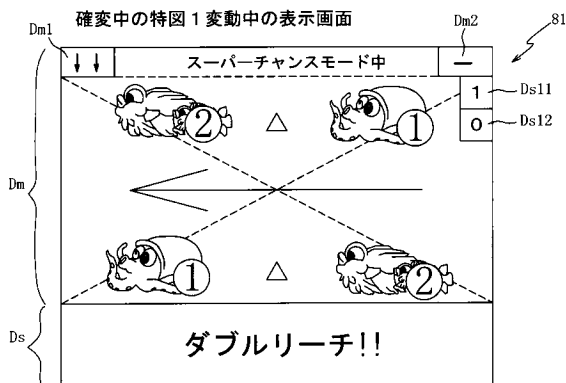


(a)

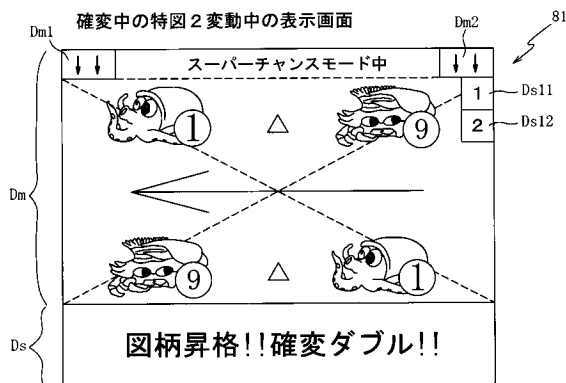


(b)

【図 2 3 5】

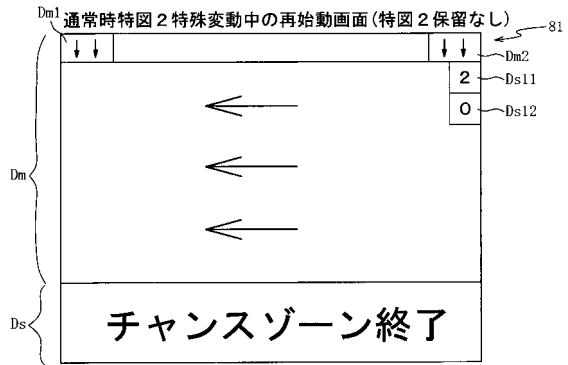


(a)



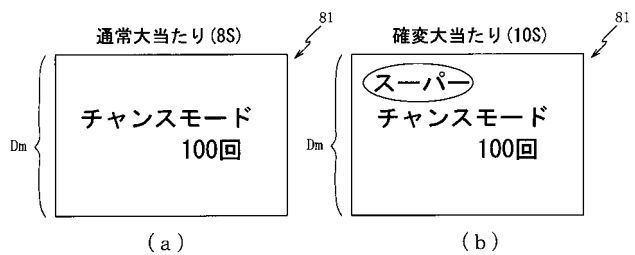
(b)

【図 2 3 4】



【図 2 3 6】

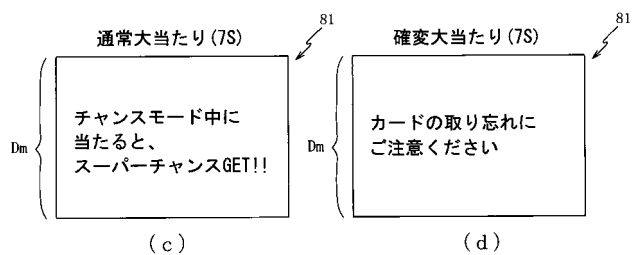
大当たり遊技のエンディング期間(前半)の表示画面



(a)

(b)

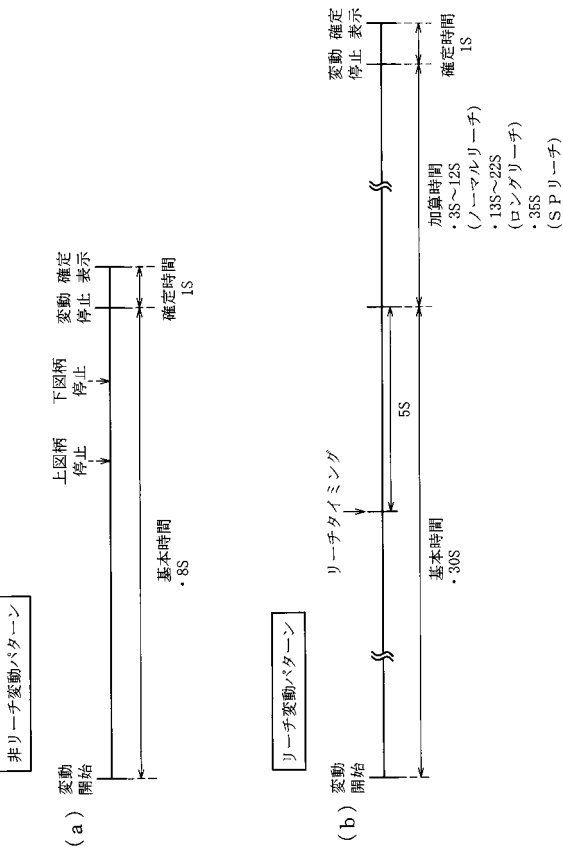
大当たり遊技のエンディング期間(後半)の表示画面



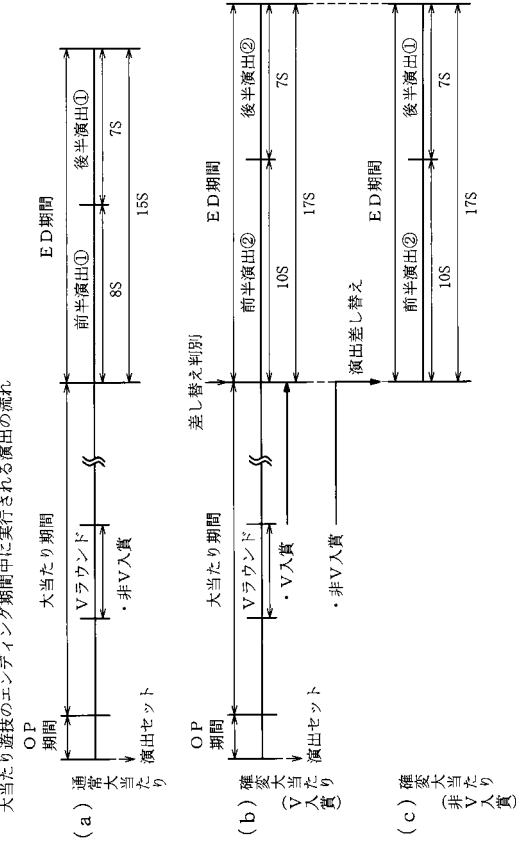
(c)

(d)

【図 2 3 7】



【図 2 3 8】



【図 2 3 9】

ROM (主制御装置)	
特別図柄大当たり乱数 10 テーブル	202ja
変動パターン選択 10 テーブル	202jb
普通当たり乱数 10 テーブル	202jc
大当たり種別選択 10 テーブル	202jd
各種動作シナリオテーブル	202e

(a)

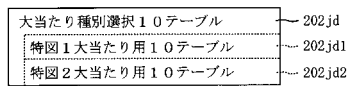
RAM (主制御装置)	
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203da
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203db
普通図柄保留球格納エリア	203dc
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203dd
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203de
普通図柄保留球数カウンタ	203d
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203ja
大当たり開始フラグ	203jb
大当たり中フラグ	203jc
確変設定フラグ	203jd
確変通過カウンタ	203je
入賞個数カウンタ	203jf
残球タイマフラグ	203jg
残球タイマ	203jh
確変有効フラグ	203ji
確変有効タイマ	203jj
排出個数カウンタ	203jk
その他メモリエリア	203z

(b)

【図 2 4 0】

(a)	
特別図柄大当たり乱数 10 テーブル 202ja	
遊技状態	特別大当たり乱数 カウンタ C 1 (0~999)
特別図柄の 低確率状態	0~4
特別図柄の 高確率状態	0~19
(b)	
普通当たり乱数 10 テーブル 202jc	
遊技状態	普通当たり乱数カウンタ C 5 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~2
普通図柄の高確率状態	0~149

【図 2 4 1】



(a)

特図 1 大当たり用 1 O テーブル 202jd1

大当たり種別	特別当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203ja	エンディング 期間 (S)
大当たり A (7 R 確変大当たり)	0~49	100	50 (非 V 時は 0)	17
大当たり B (7 R 通常大当たり)	50~99	100	0	15

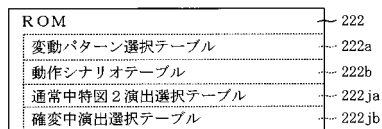
(b)

特図 2 大当たり用 1 O テーブル 202jd2

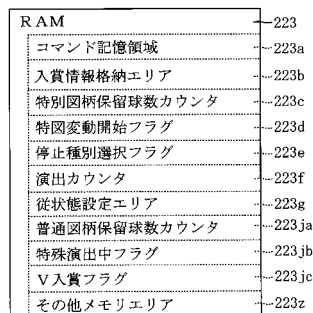
大当たり種別	特別当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203ja	エンディング 期間 (S)
大当たり C (4 R 確変大当たり)	0~29	100	50 (非 V 時は 0)	17
大当たり D (7 R 確変大当たり)	30~69	100	50 (非 V 時は 0)	
大当たり E (16 R 確変大当たり)	70~99	100	50 (非 V 時は 0)	

(c)

【図 2 4 3】

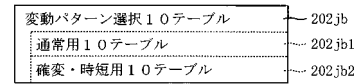


(a)



(b)

【図 2 4 2】



(a)

通常用 1 O テーブル 202jb1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)	
				基本 (S)	加算 (S)
特図 1	当たり	0~19	ノーマル	30	3~12
		20~169	スーパー	30	13~22
		170~198	S P	55	35
	外れ	0~179	外れ	8	-
特図 2	当たり	180~198	リーチ外れ	30	3~22
		0~99	特殊リーチ	10	30
	外れ	100~198	特殊外れ	10	-
		0	特殊リーチ	10	30
		1~198	特殊外れ	10	-

(b)

確変・時短用 1 O テーブル 202jb2

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)	
				基本 (S)	加算 (S)
特図 1	当たり	0~198	当たり	30	-
	外れ	0~179	長外れ	30	-
		180~198	長外れ	5	-
特図 2	当たり	0~149	短当たり	10	-
		150~198	当たり	30	-
	外れ	0~191	短外れ	5	-
		192~198	長外れ	30	-

(c)

【図 2 4 4】

通常中特図 2 演出選択テーブル 222ja

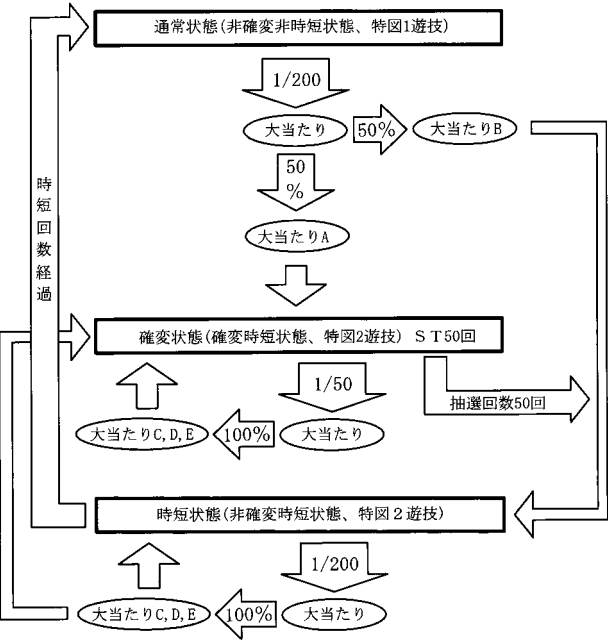
抽選結果	特図 2 保留数	特図 1 保留数	演出 カウンタ 223f (0~99)	演出内容
大当たり	3	-	0~79	擬似 3 演出 (10S×3)
			80~99	特殊擬似 2 演出 (20S→10S)
	2	-	0~99	擬似 2 演出 (15S×2)
	1	-	0~89	擬似 1 演出 (30S×1)
			90~99	擬似 4 演出 (10S×2→5S×2)
	0	1~4	0~99	特殊終了演出
外れ	0	0	0~99	擬似無し演出
	3	-	0~99	擬似 3 演出 (10S×3)
	2	-	0~99	擬似 2 演出 (15S×2)
	1	-	0~99	擬似 1 演出 (30S×2)
	0	-	0~99	擬似無し演出

【図 2 4 5】

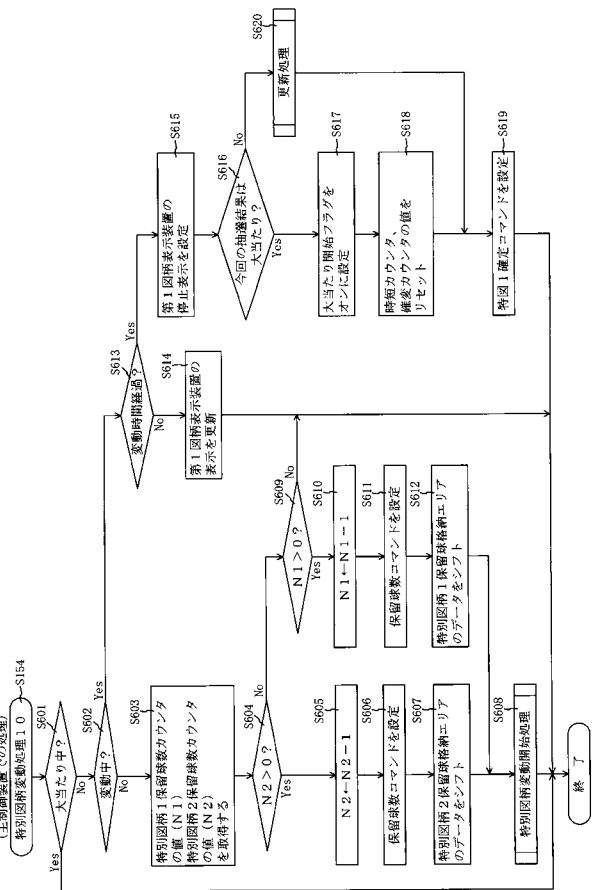
確変中演出選択テーブル222jb

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ 223f (0~99)	演出内容
特図 1	大当たり確変	0~49	確変シングルリーチ
		50~99	ダブルリーチ
	大当たり通常	0~99	ダブルリーチ
		外れ	非リーチ
特図 2	大当たり確変	0~49	特殊ダブルリーチ
		50~99	確変ダブルリーチ
		0~4	ダブルリーチ
	外れ	5~10	確変ダブルリーチ
		11~99	非リーチ

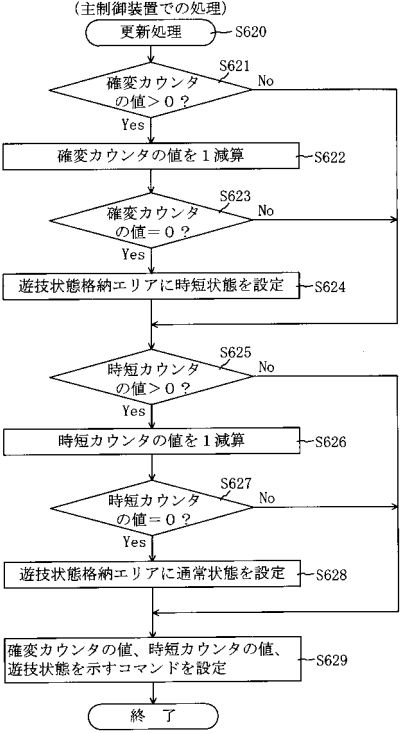
【図 2 4 6】



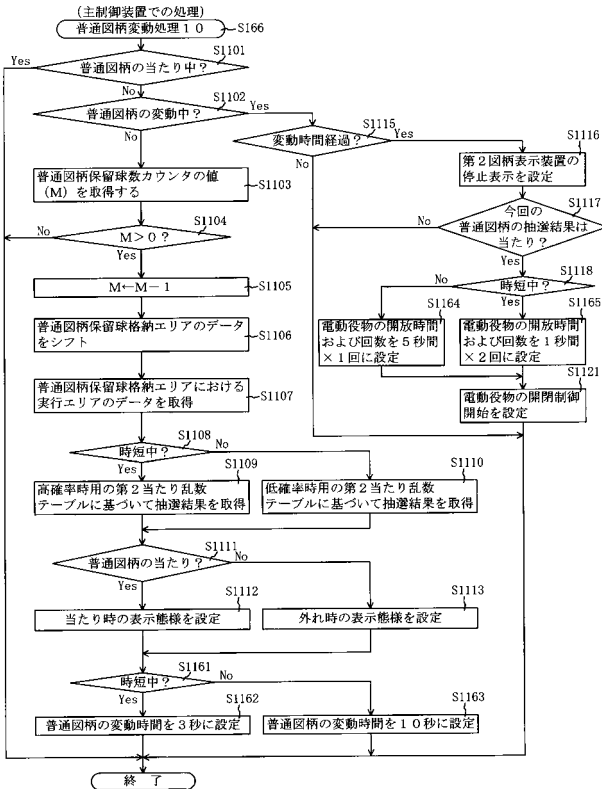
【図 2 4 7】



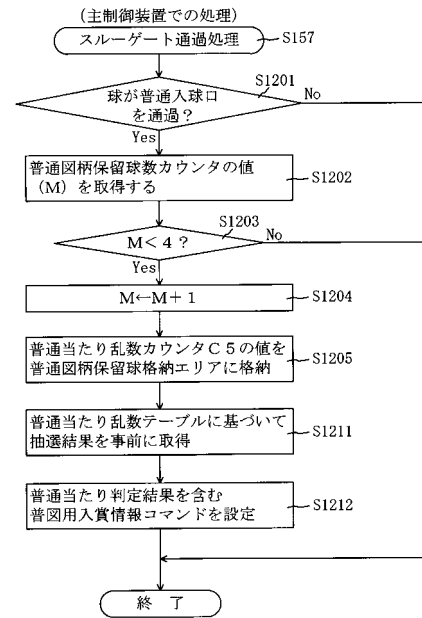
【図 2 4 8】



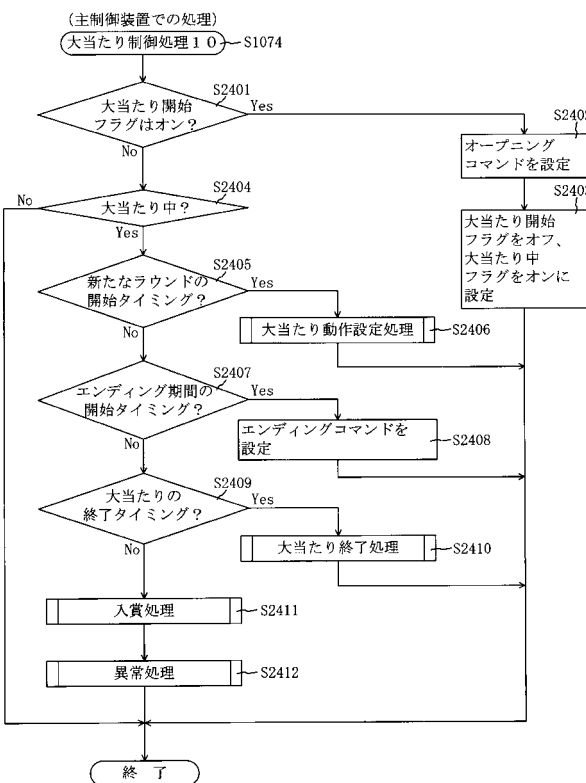
【図 2 4 9】



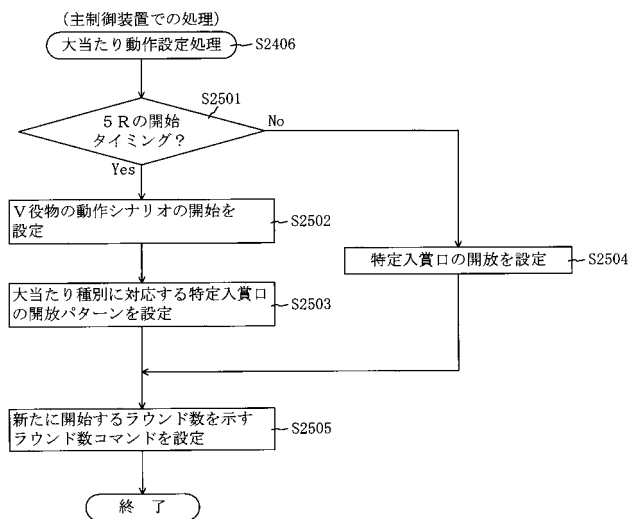
【図 2 5 0】



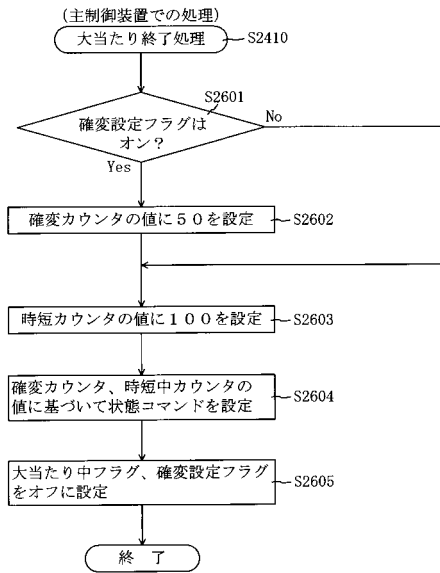
【図 2 5 1】



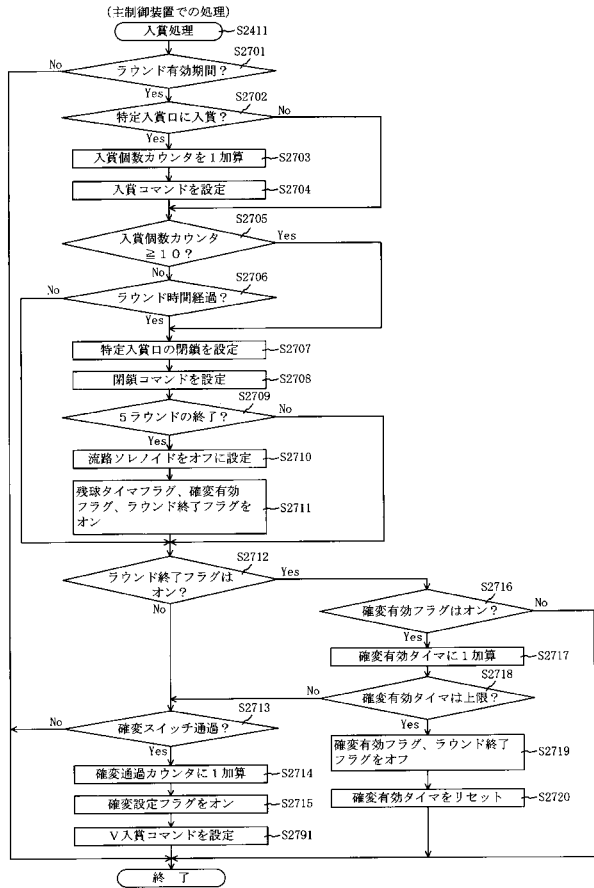
【図 2 5 2】



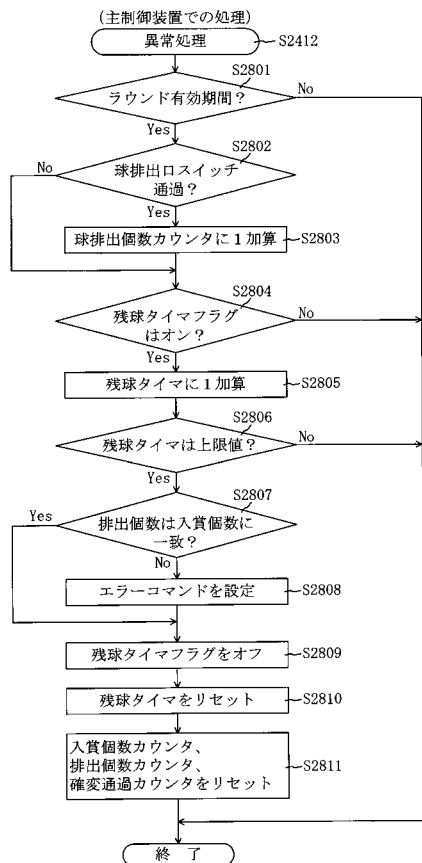
【図 253】



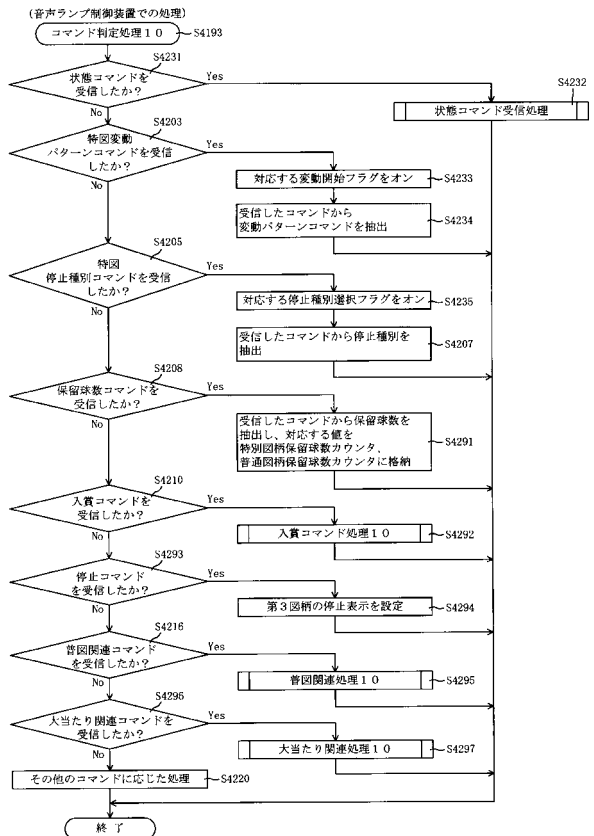
【図 254】



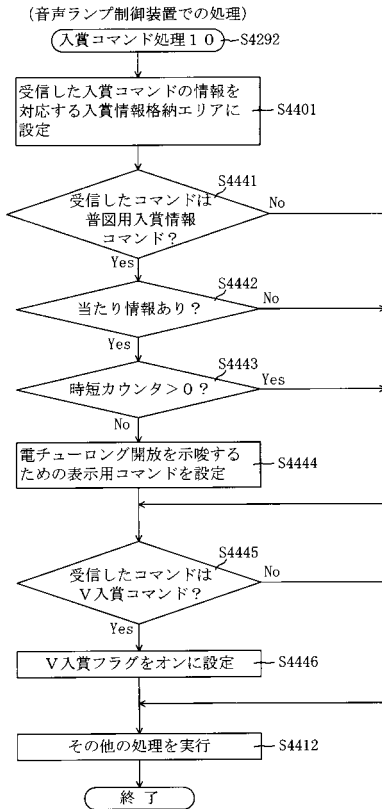
【図 255】



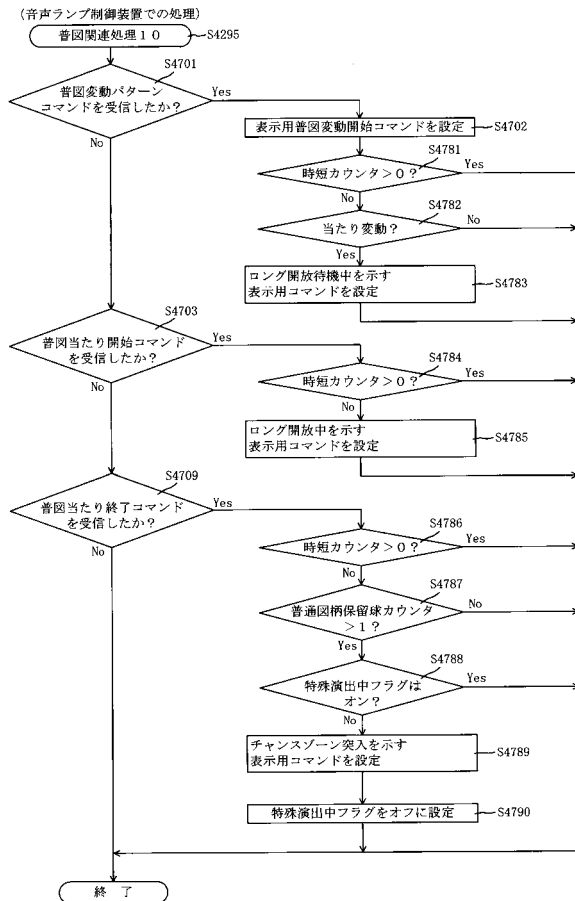
【図 256】



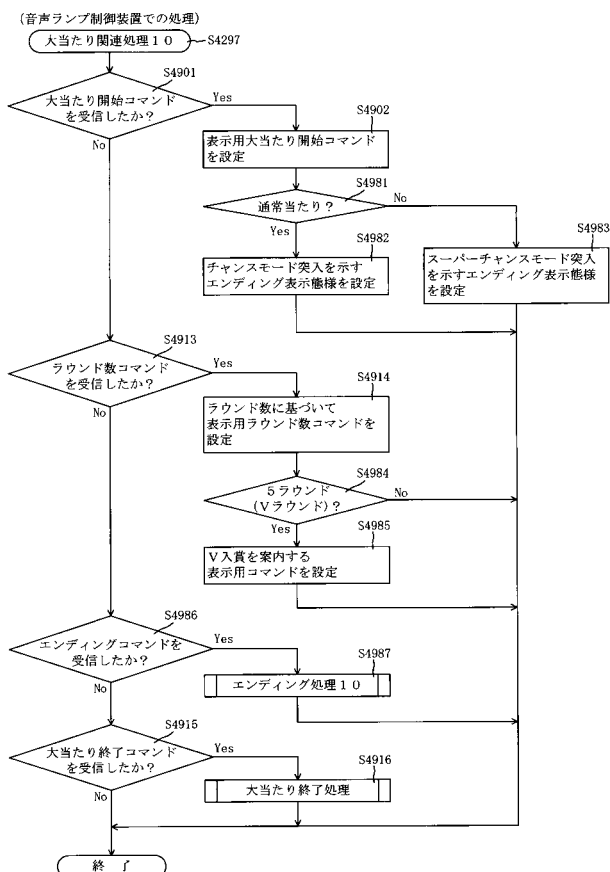
【図 257】



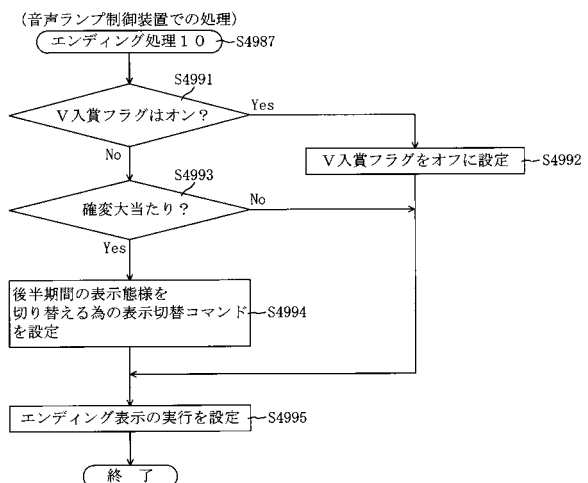
【図 258】



【図 259】

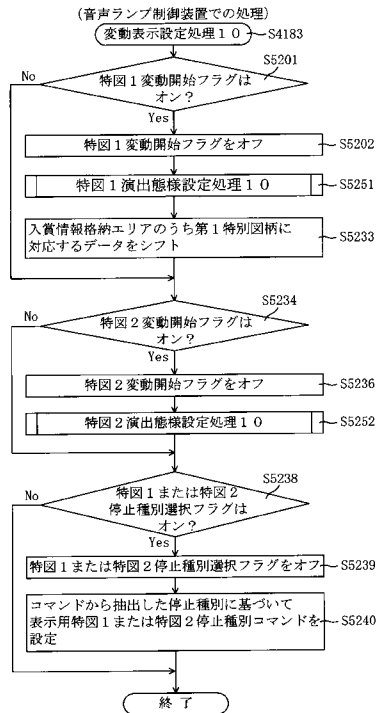


【図 260】

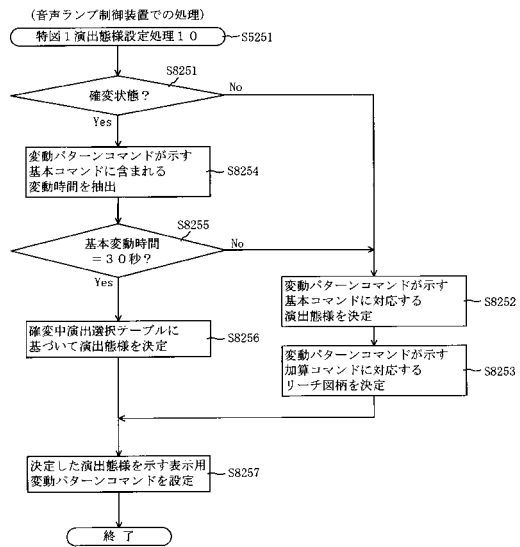




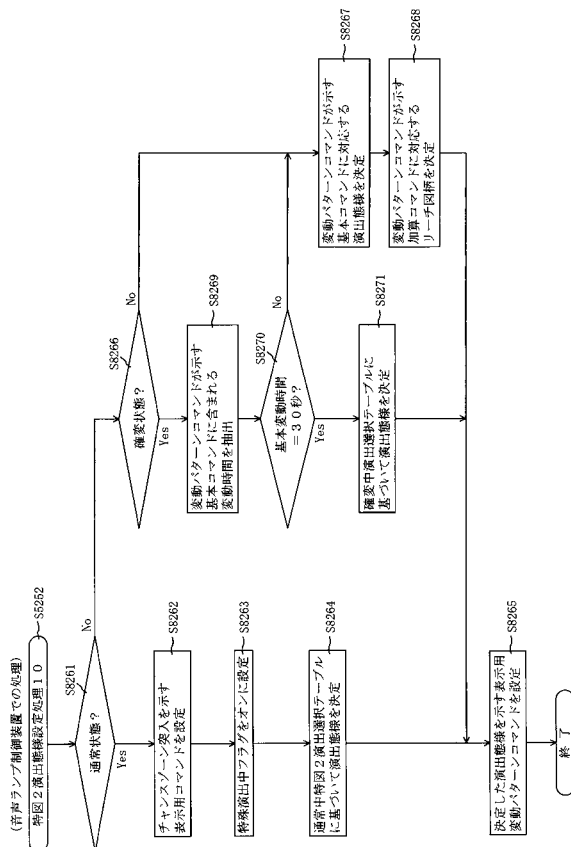
【図 2 6 1】



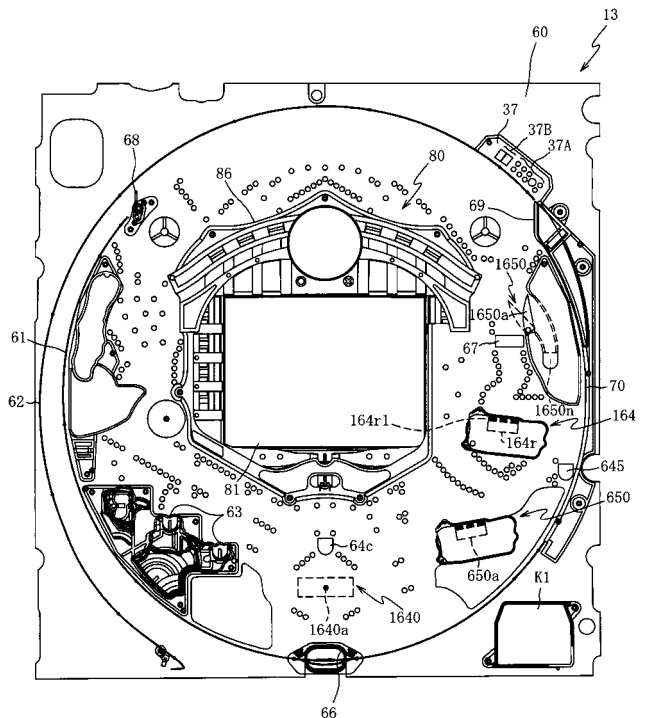
【図 2 6 2】



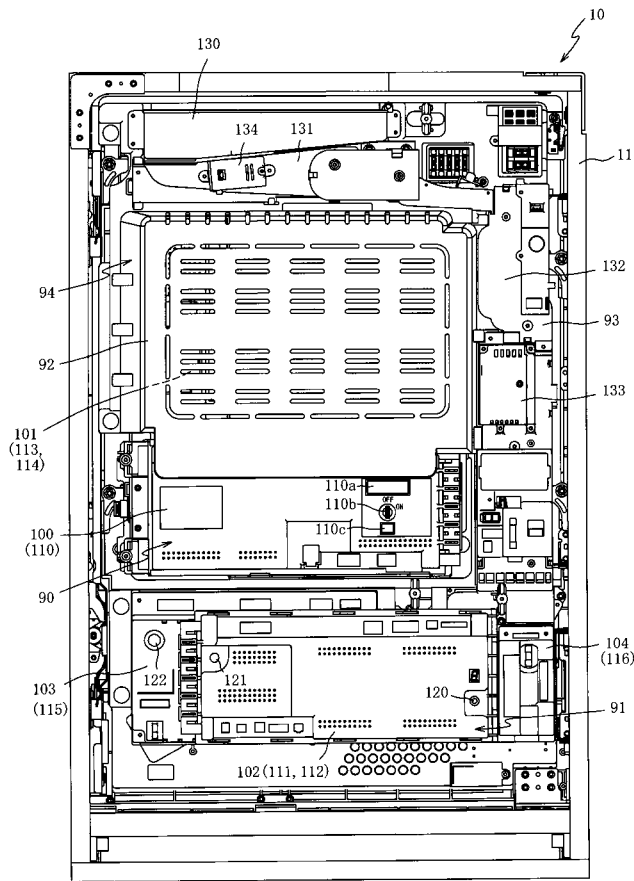
【図 2 6 3】



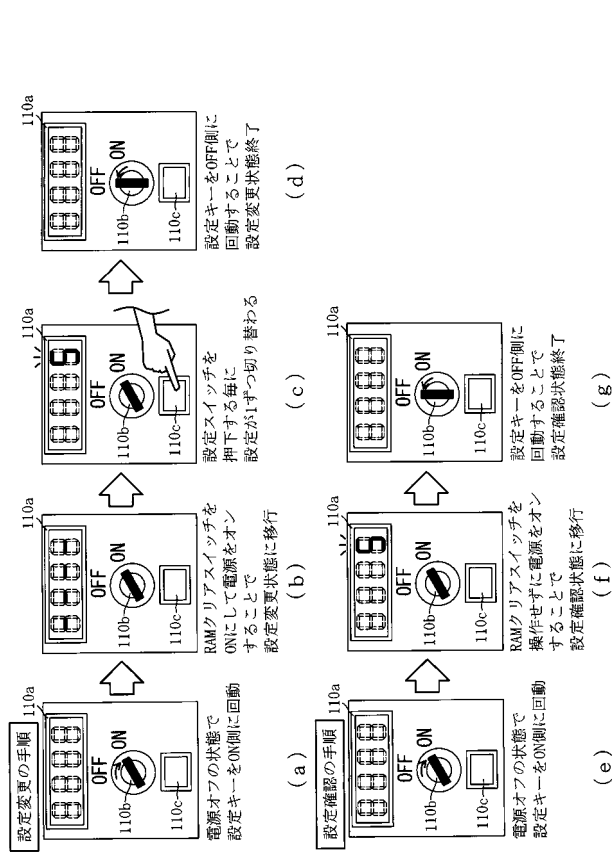
【図 2 6 4】



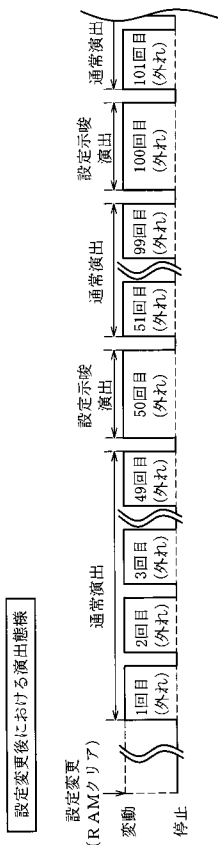
【図 2 6 5】



【図 2 6 6】



【図 2 6 7】



【図 2 6 8】

ROM (主制御装置)	
第1当たり乱数11テーブル	202ma
小当たり乱数11テーブル	202mb
第2当たり乱数7テーブル	202fc
大当たり種別選択11テーブル	202md
変動パターン選択11テーブル	202me
各種動作シナリオテーブル	202e
小当たり種別選択7テーブル	202ff
普通変動パターン選択7テーブル	202fg
変動パターンシナリオテーブル	202mf

(a)

RAM (主制御装置)	
第1特別図柄保留球格納エリア	203da
第2特別図柄保留球格納エリア	203db
普通図柄保留球格納エリア	203dc
第1特別図柄保留球数カウンタ	203dd
第2特別図柄保留球数カウンタ	203de
普通図柄保留球数カウンタ	203d
入賞個数カウンタ	203e
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たりフラグ	203i
特図2変動停止フラグ	203df
小当たりフラグ	203dg
特図1変動時間カウンタ	203di
特図2変動時間カウンタ	203dj
確変フラグ	203fa
設定値格納エリア	203ma
当選時状態格納エリア	203nb
特図1大当たりフラグ	203mc
特図2大当たりフラグ	203md
特図1小当たりフラグ	203me
特図2小当たりフラグ	203mf
その他メモリア	203z

(b)

【図 2 6 9】

第1当たり乱数11テーブル202ma

図柄種別	特別図柄の状態	設定	第1当たり乱数カウンタ C 1 (0~65535)
共通	低確率状態	1	0~204
		2	0~217
		3	0~233
		4	0~251
		5	0~272
		6	0~297
	高確率状態	1	0~643
		2	0~686
		3	0~735
		4	0~791
		5	0~857
		6	0~935

(a)

小当たり乱数11テーブル202mb

図柄種別	特別図柄の状態	第1当たり乱数カウンタ C 1 (0~65535)
共通	共通	936~58981

(b)

【図 2 7 1】

潜確用111テーブル202me3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	当たり	当たり超ロング変動	600000	0~198
	外れ (小当たり含む)	外れ超ロング変動	600000	0~198
特図 2	当たり	当たりショート変動	2000	0~49
	当たり	当たりロング変動	5000	50~198
	外れ	外れショート変動	2000	0~49
	外れ (小当たり含む)	外れロング変動	5000	50~198

(a)

RAMクリア時専用テーブル202me4

図柄種別	当否判定結果	変動回数	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	当たり	全回数 共通	当たりノーマル変動	20000	0~39
			当たりスーパージ変動	30000	40~119
			当たりスペシャル変動	40000	120~198
	外れ (小当たり含む)	50の倍数	外れ特殊リーチ変動	25000	0~198
			短外れ	8000	0~70
		50の倍数 以外	長外れ	12000	71~130
特図 2	外れ (小当たり含む)		外れノーマル変動	20000	131~170
			外れスーパージ変動	30000	171~198
	当たり	全回数 共通	当たりロング変動	600000	0~198
	外れ (小当たり含む)		外れロング変動	600000	0~198

(b)

【図 2 7 0】

大当たり種別選択11テーブル202md

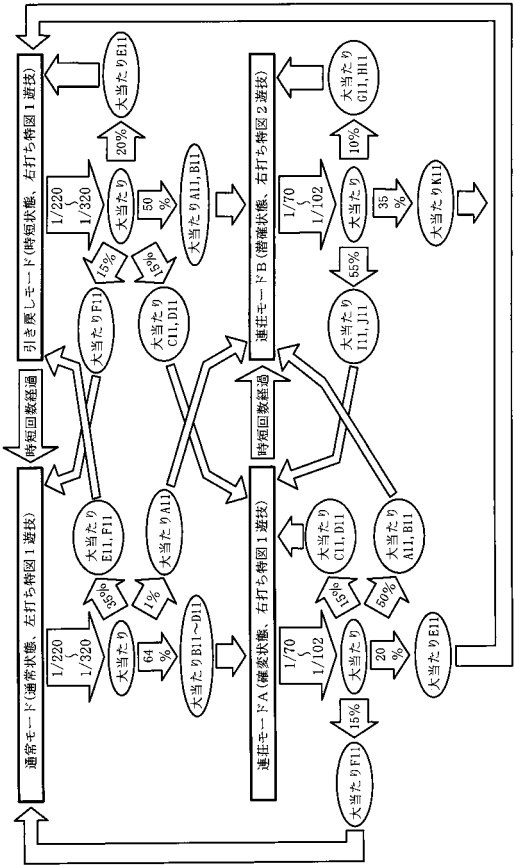
図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容				時短カウンタ 203h 通常状態 以外	潜変 フラグ 203g	第1当たり 種別カウンタ C 2 (0~99)
		開放対象	開放時間 (秒)	球数 (個)	通常状態			
特図 1	大当たり A 1 1 (16R 潜変大当たり)	第1アタッカ	30	10	0	0	オン	0 (振り分け1%)
	大当たり B 1 1 (8R 潜変大当たり)				65536	0	オン	1~49 (振り分け49%)
	大当たり C 1 1 (8R 潜変大当たり)				65536	65536	オン	50~59 (振り分け10%)
	大当たり D 1 1 (8R 潜変大当たり)				100	100	オン	60~64 (振り分け5%)
	大当たり E 1 1 (8R 潜変大当たり)				100	100	オフ	65~84 (振り分け20%)
	大当たり F 1 1 (8R 潜変大当たり)				100	0	オフ	85~99 (振り分け15%)
	大当たり G 1 1 (16R 潜変大当たり)				65536	0	オン	0~4 (振り分け5%)
	大当たり H 1 1 (2R 潜変大当たり)				65536	0	オン	5~9 (振り分け5%)
特図 2	大当たり I 1 1 (2R 潜変大当たり)	第1アタッカ	30	10	100	100	オン	10~14 (振り分け5%)
	大当たり J 1 1 (2R 潜変大当たり)				65536	65536	オン	15~64 (振り分け50%)
	大当たり K 1 1 (2R 潜変大当たり)				100	100	オフ	65~99 (振り分け35%)
	大当たり L 1 1 (2R 潜変大当たり)				100	100	オフ	65~99 (振り分け35%)

【図 2 7 2】

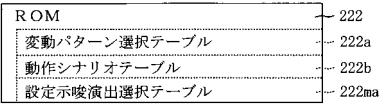
変動パターンシナリオテーブル202mf

大当たり終了後の 遊技状態	前回の 大当たり種別	シナリオ	
		1回~100回	101回~
潜確状態	大当たり A 1 1, B 1 1, G 1 1, H 1 1	潜確用テーブル	潜確用テーブル
確変状態	大当たり D 1 1, I 1 1	時短・確変用テーブル	潜確用テーブル
	上記以外の 潜変大当たり	時短・確変用テーブル	時短・確変用テーブル
通常状態	大当たり F 1 1	通常用テーブル	通常用テーブル
時短状態	大当たり E 1 1, F 1 1, K 1 1	時短・確変用テーブル	通常用テーブル
	RAMクリア時	RAMクリア時専用 テーブル	RAMクリア時専用 テーブル

【図 273】



【図 274】

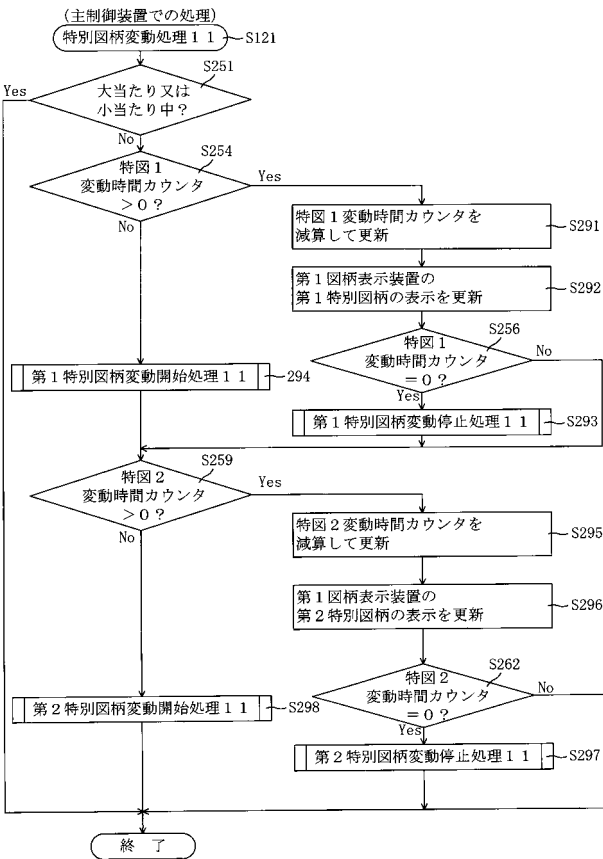


【図 275】

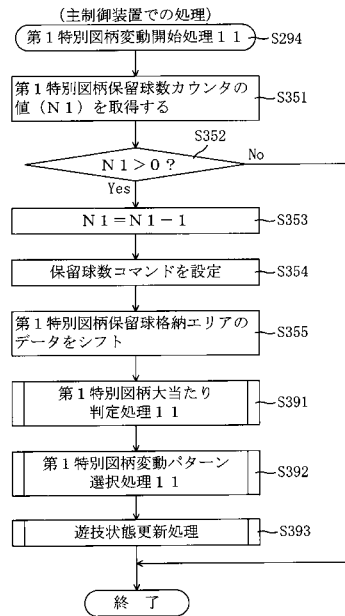
設定示唆演出選択テーブル222ma

演出様	設定	演出カウンタ値 (0~99)
1図柄リーチ	1	0~9 (振り分け10%)
	2~6	0~2 (振り分け3%)
2図柄リーチ	1	10~12 (振り分け3%)
	2	3~12 (振り分け10%)
3図柄リーチ	1, 2	13~15 (振り分け3%)
	3	6~20 (振り分け15%)
4図柄リーチ	4~6	6~8 (振り分け3%)
	1, 2	16~18 (振り分け3%)
	3	21~23 (振り分け3%)
	4	9~23 (振り分け15%)
5図柄リーチ	5, 6	9~15 (振り分け7%)
	1, 2	19~21 (振り分け3%)
	3, 4	23~26 (振り分け3%)
	5	15~29 (振り分け15%)
6図柄リーチ	6	16~22 (振り分け7%)
	1, 2	22~24 (振り分け3%)
	3, 4	27~29 (振り分け3%)
	5	30~32 (振り分け3%)
8図柄リーチ	6	23~38 (振り分け15%)
	1, 2	25~99 (振り分け75%)
	3, 4	30~99 (振り分け70%)
	5	33~99 (振り分け67%)
9図柄リーチ	6	39~96 (振り分け57%)
	1~5	-
	6	97~99 (振り分け3%)

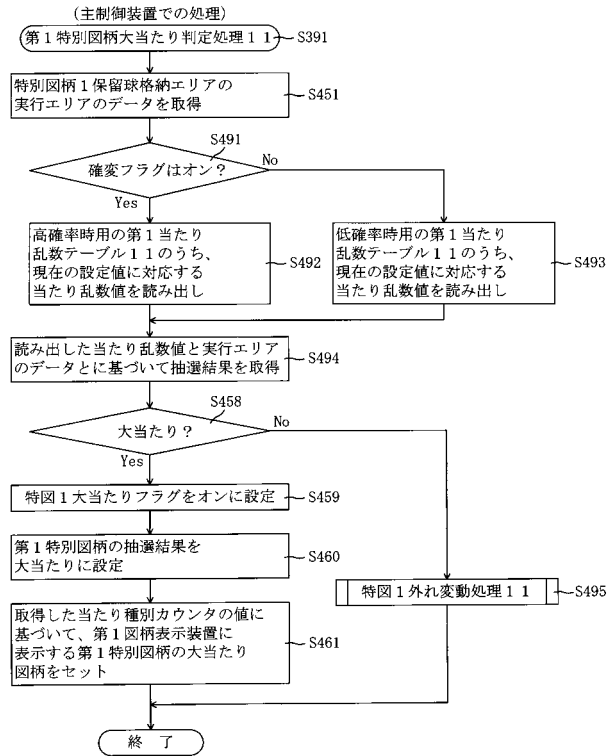
【図 276】



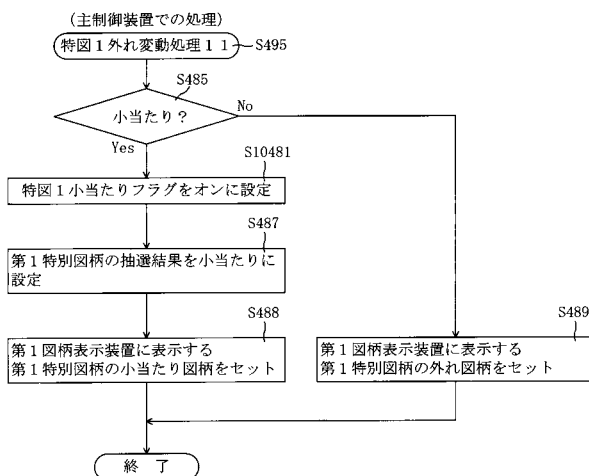
【図 277】



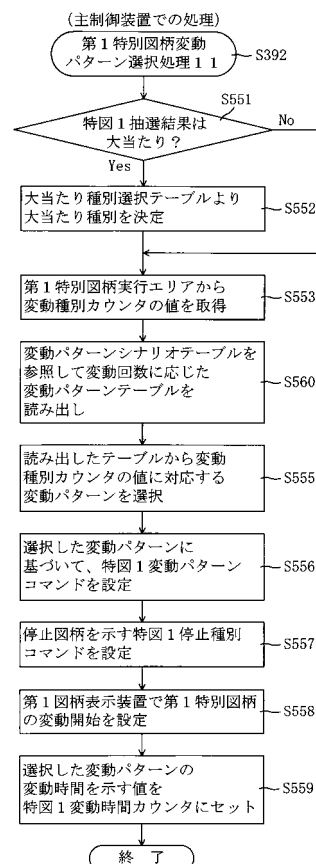
【図 278】



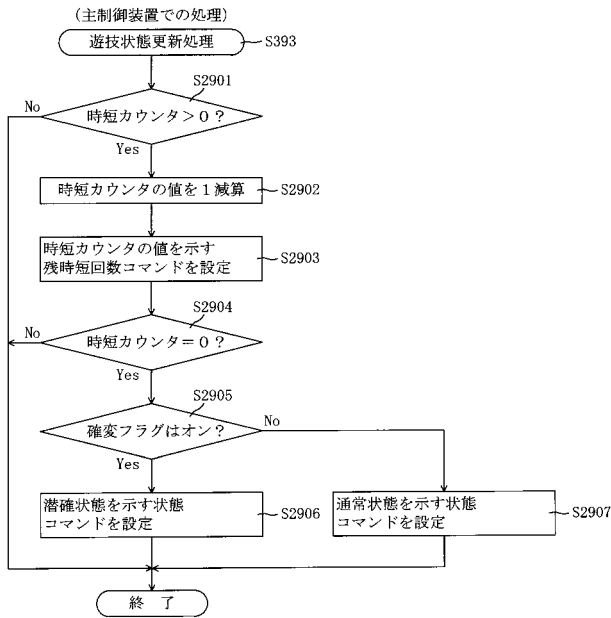
【図 279】



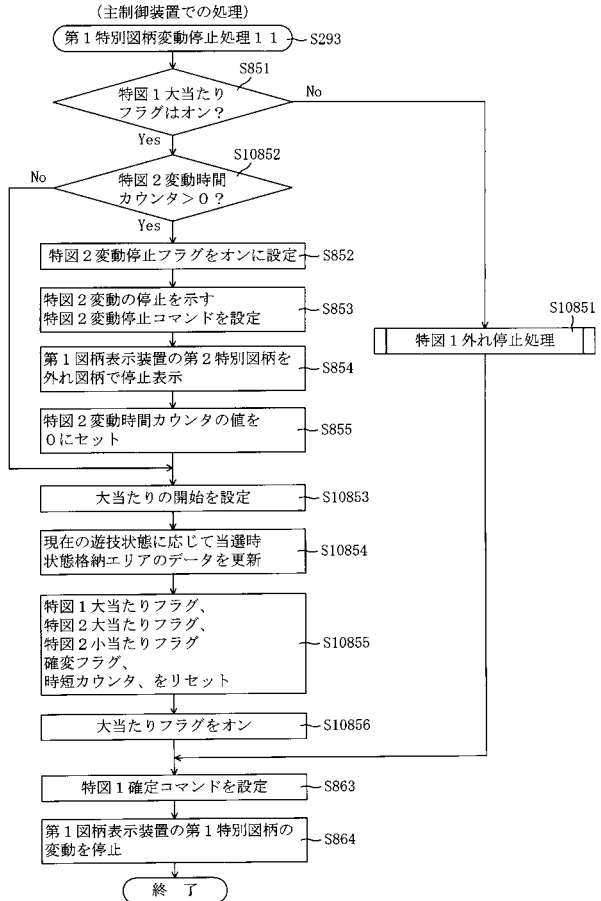
【図 280】



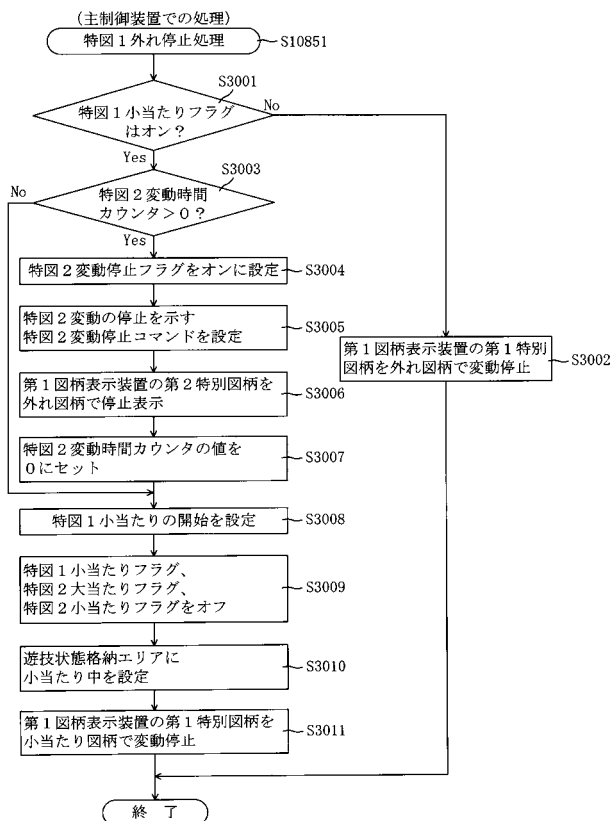
【図 281】



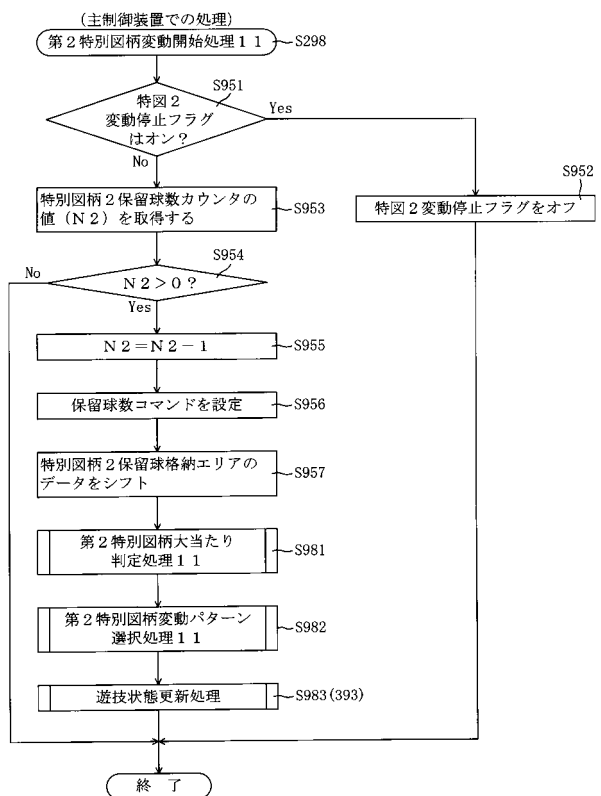
【図 282】



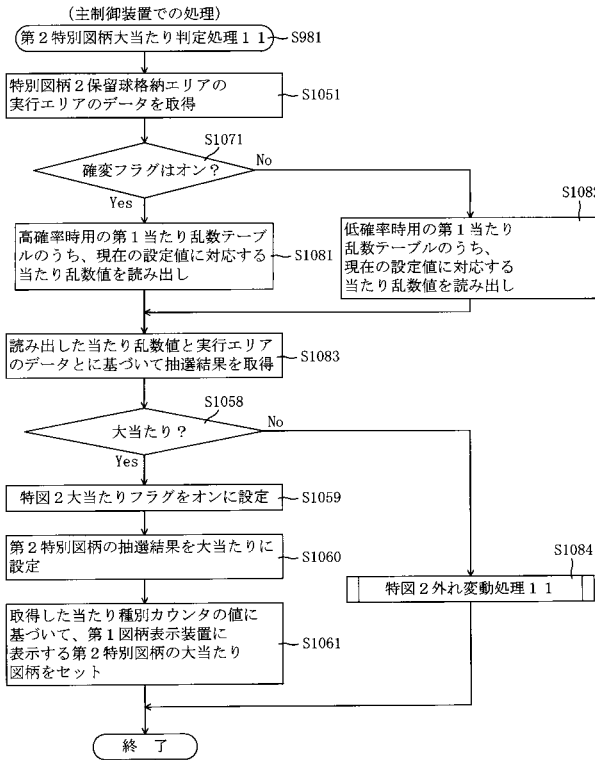
【図 283】



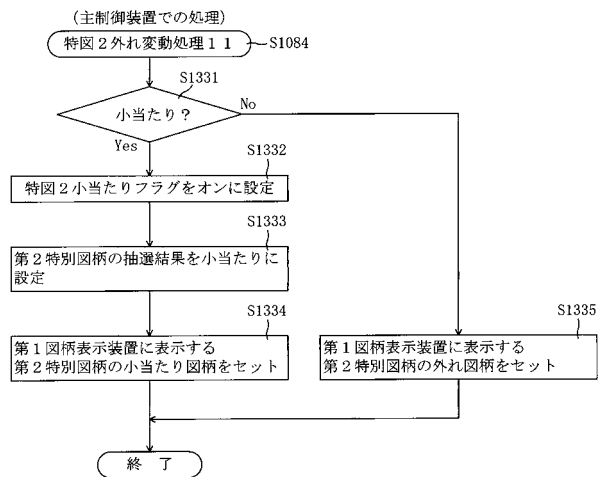
【図 284】



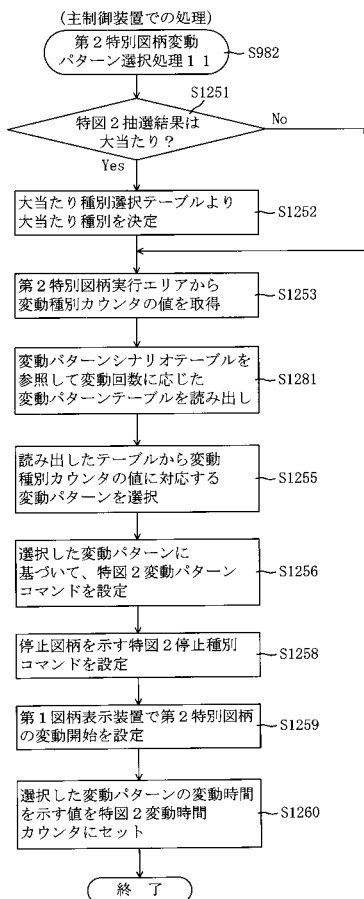
【図 285】



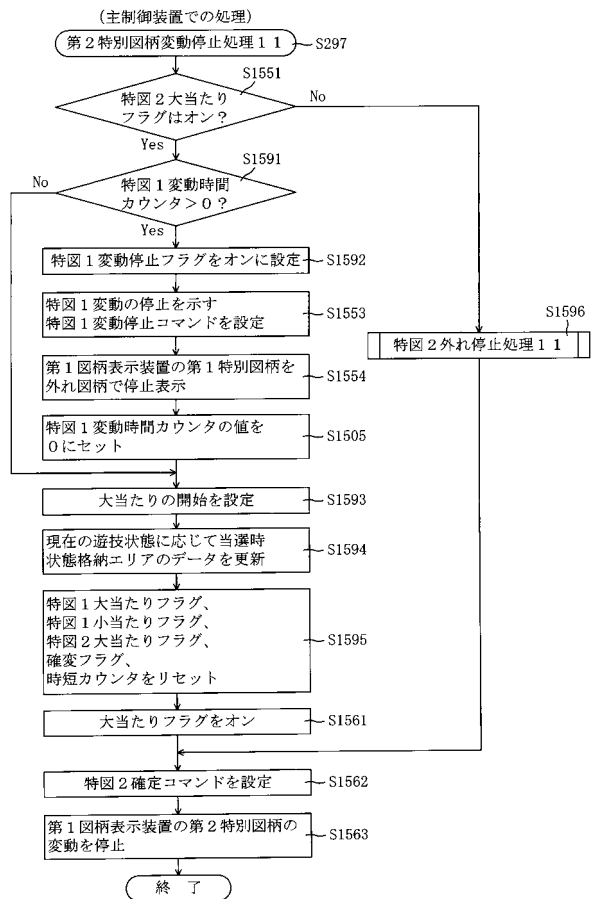
【図 286】



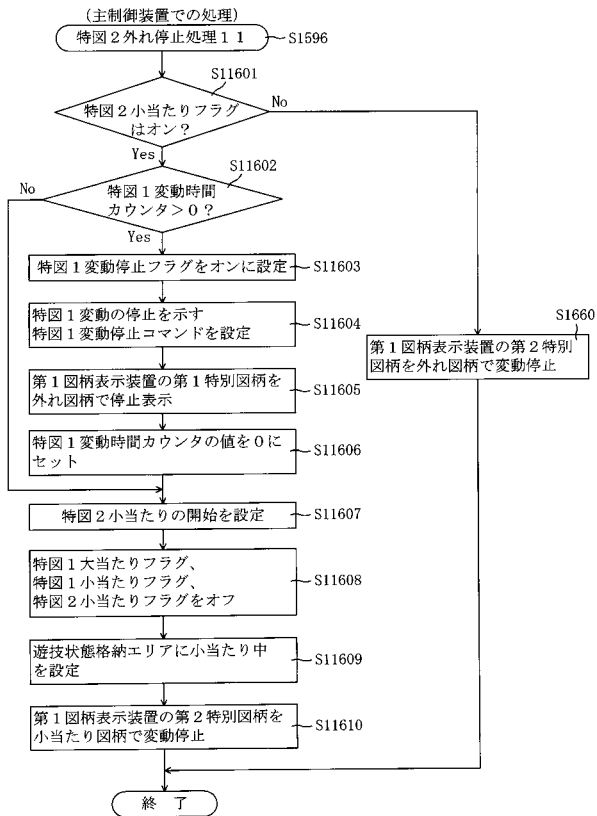
【図 287】



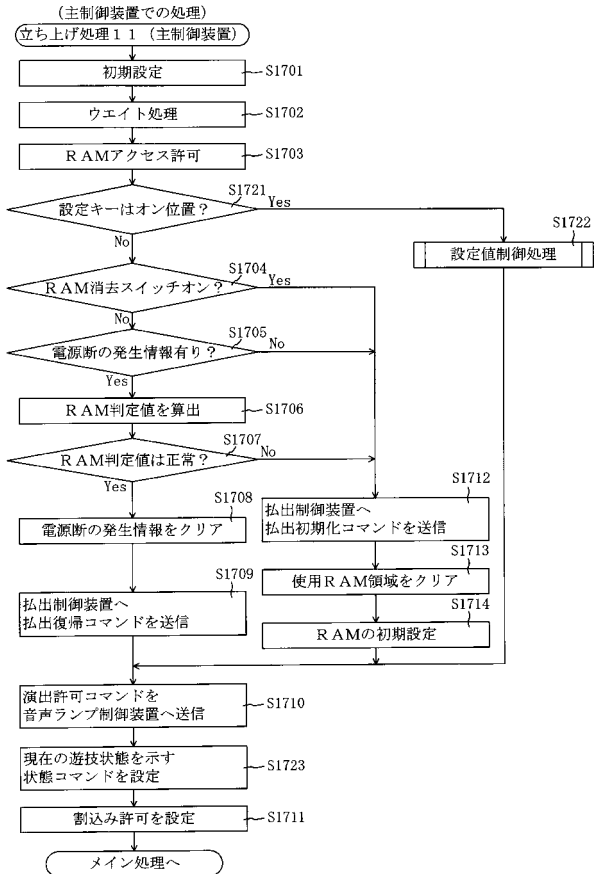
【図 288】



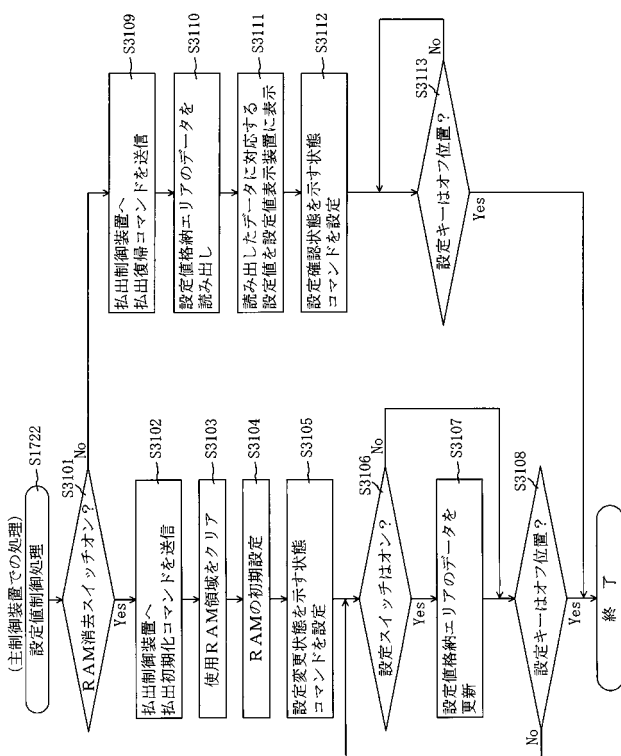
【図 289】



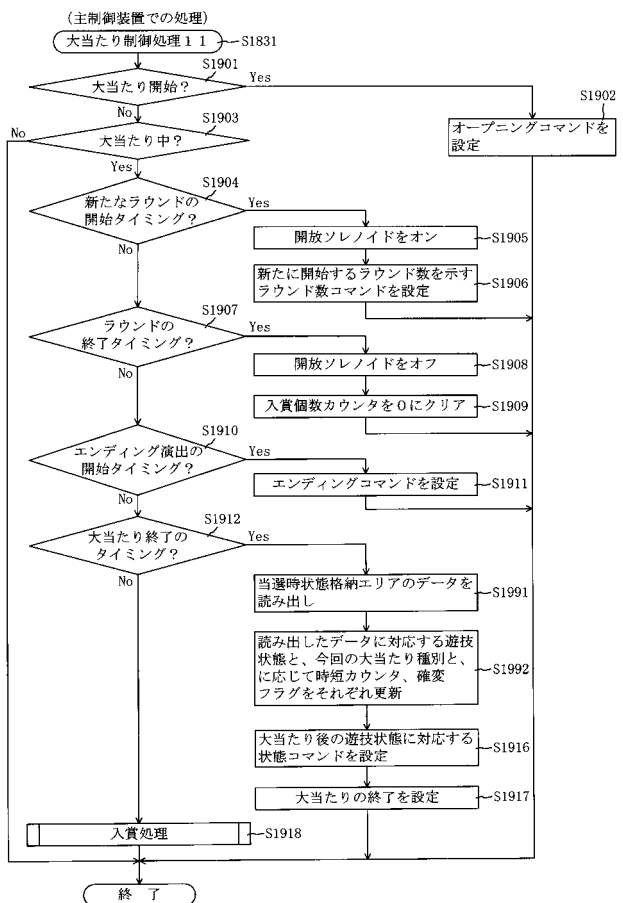
【図 290】



【図 291】

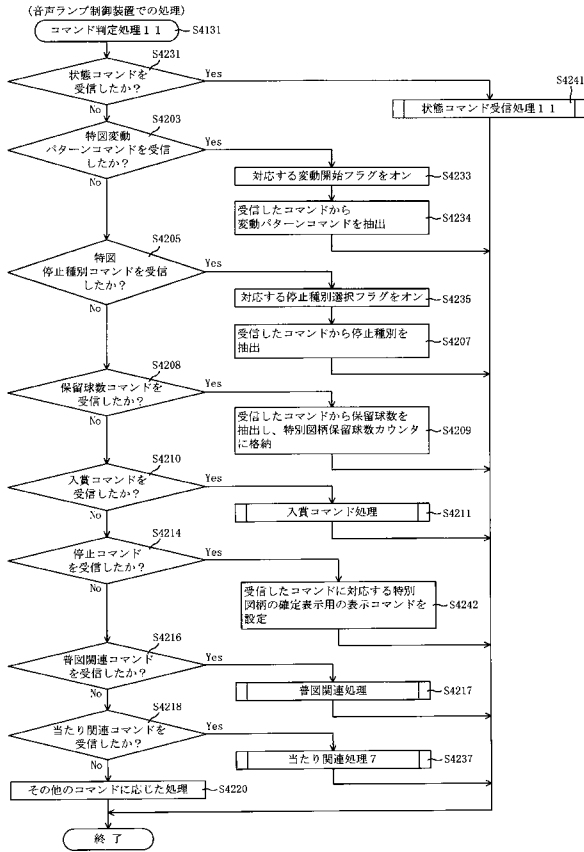


【図 292】

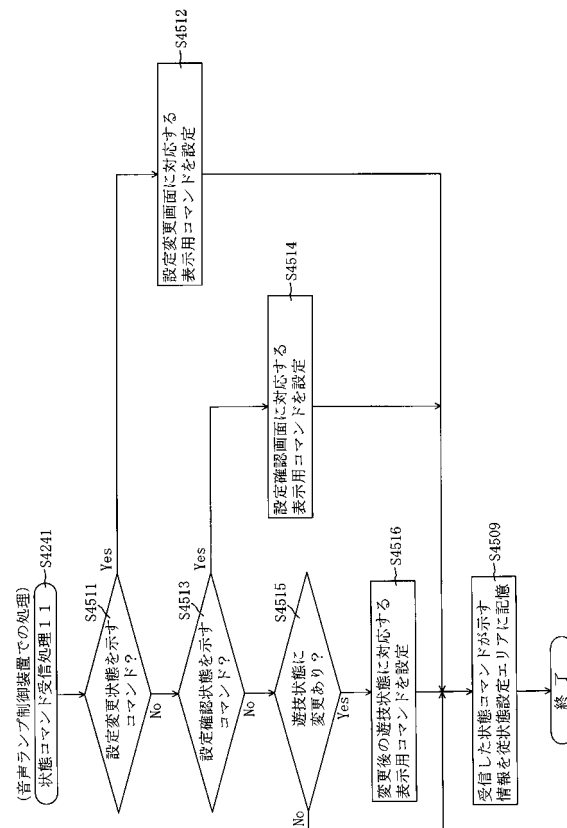




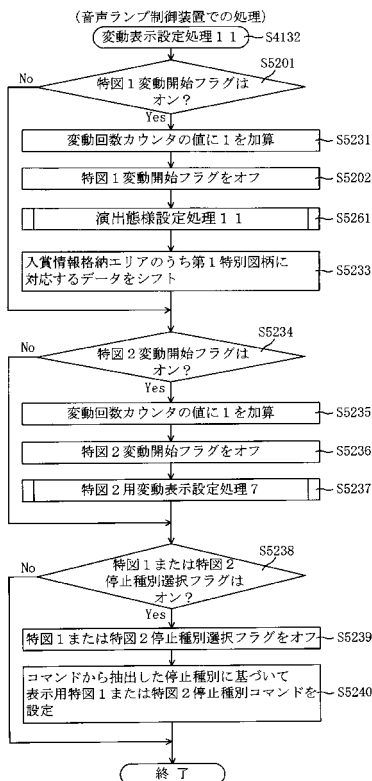
【図 293】



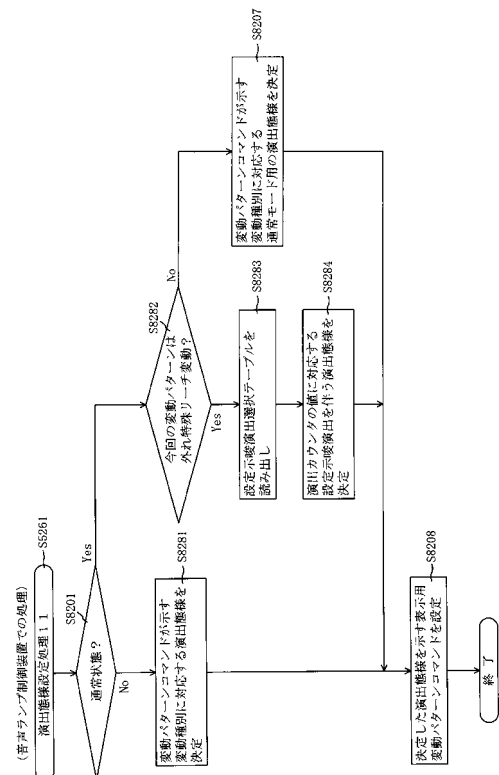
【図 294】



【図 295】



【図 296】





【図 3 0 1】

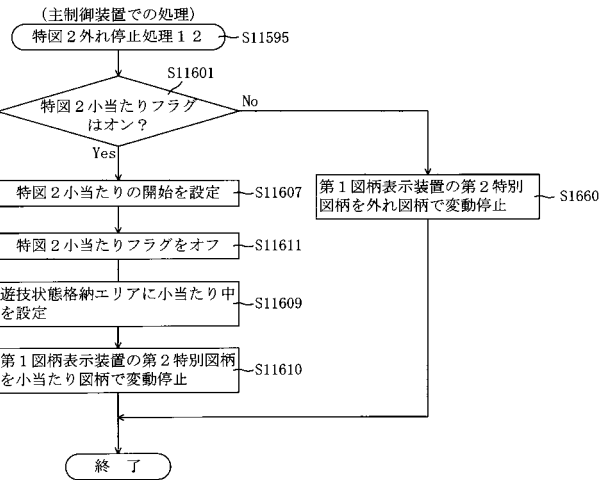
202

図柄種別	当否判定結果	当たり、小当たり後の変動回数	変動パターン	変動時間 (m.s.)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図 1	当たり	共通	当たりショート変動	2000	0~149
			当たりロング変動	5000	150~198
	外れ	1	外れショート変動	1000	0~198
		2	外れショート変動	1000	0~158
			外れ超ロング変動	600000	159~198
		3~	外れ超ロング変動	600000	0~198
特図 2	小当たり	共通	小当たりショート変動	2000	0~49
			小当たりロング変動	5000	50~198
	当たり	共通	当たりショート変動	1000	0~149
			当たりロング変動	5000	150~198
		共通	外れショート変動	1000	0~198
			小当たりショート変動	2000	0~49
	小当たり	共通	小当たりロング変動	5000	50~198

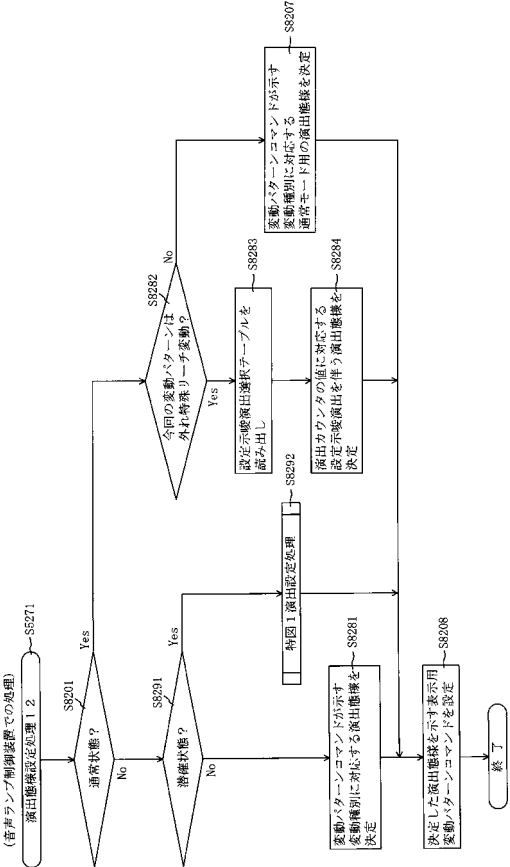
【図 3 0 2】

RAM (音声ランプ制御装置)	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
中断フラグ	223m
特図 2 変動開始フラグ	223fa
特図 2 停止種別選択フラグ	223fb
変動回数カウンタ	223fc
準備状態中フラグ	223fd
特図 1 変動時間カウンタ	223fe
特図 2 変動時間カウンタ	223ff
RUSH中フラグ	223fg
天井演出実行中フラグ	223fh
スーパーRUSH中フラグ	223fi
連続外れ演出カウンタ	223na
その他メモリエリア	223z

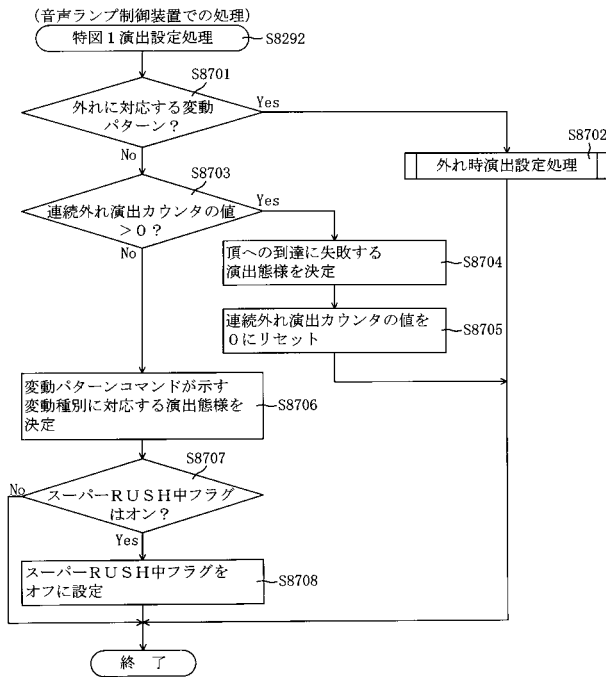
【図 3 0 3】



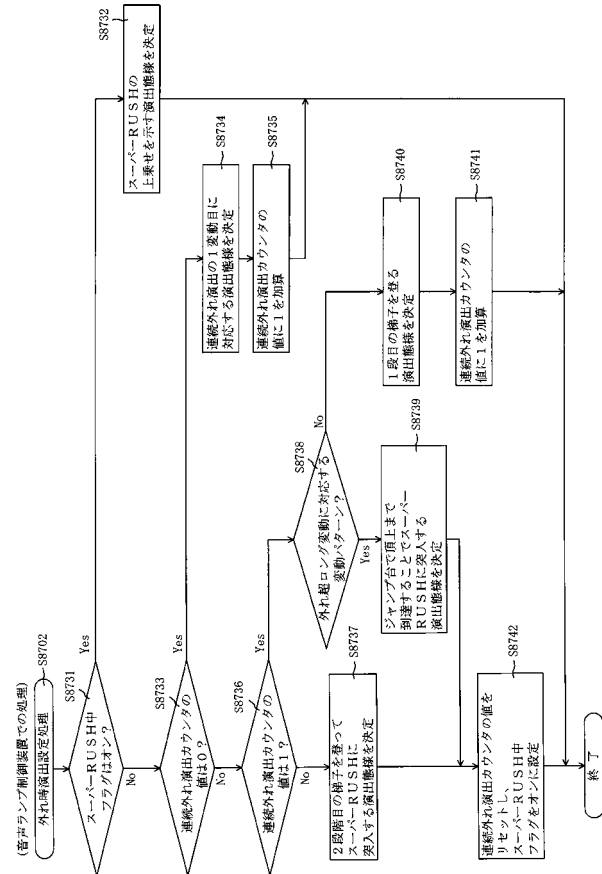
【図 3 0 4】



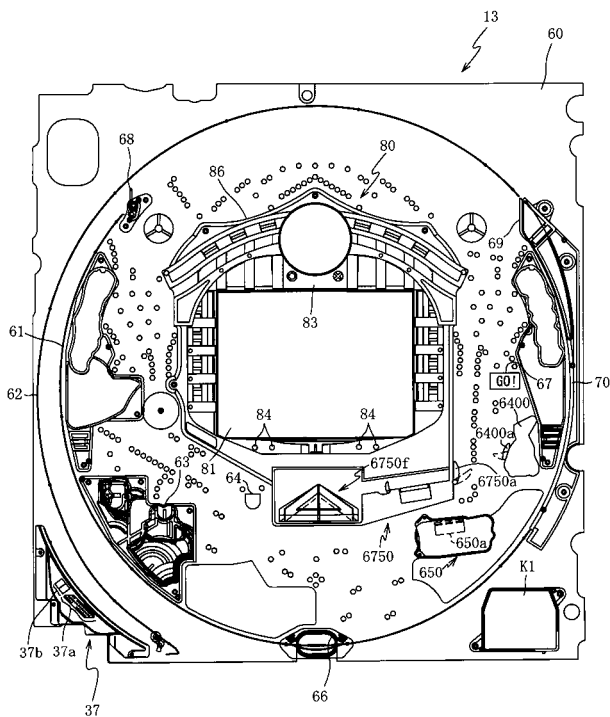
【図 305】



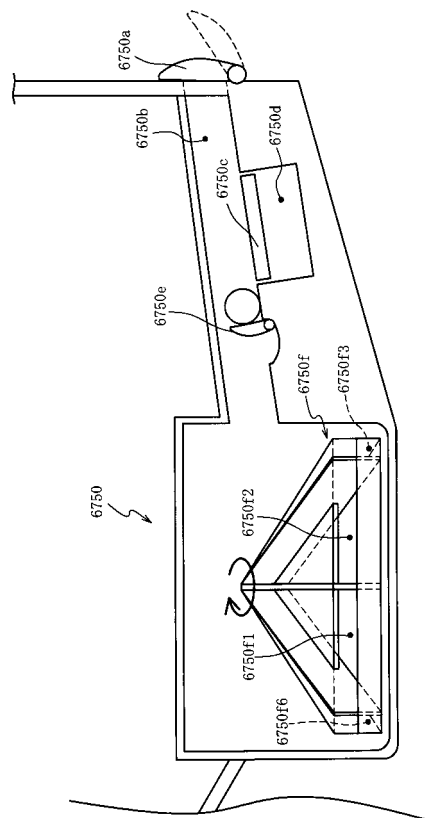
【図 306】



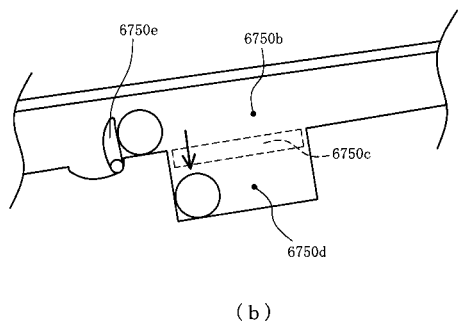
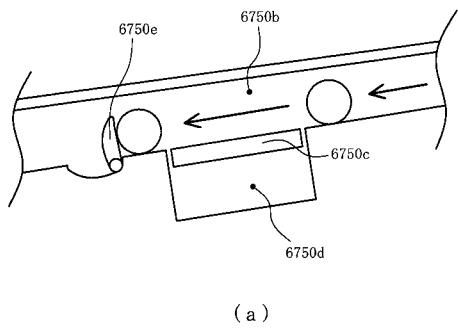
【図 307】



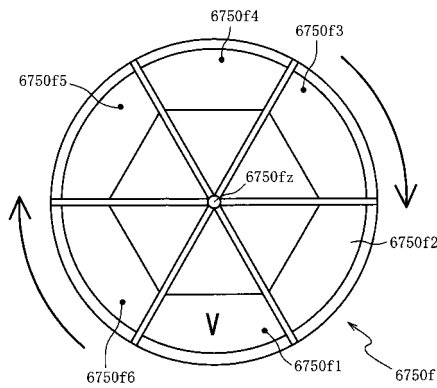
【図 308】



【図 3 0 9】

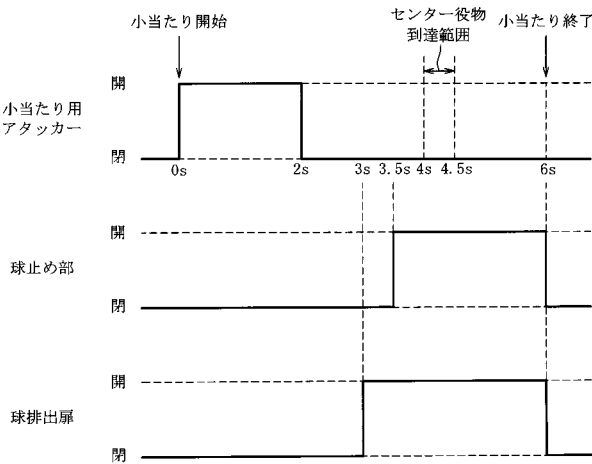


【図 3 1 0】

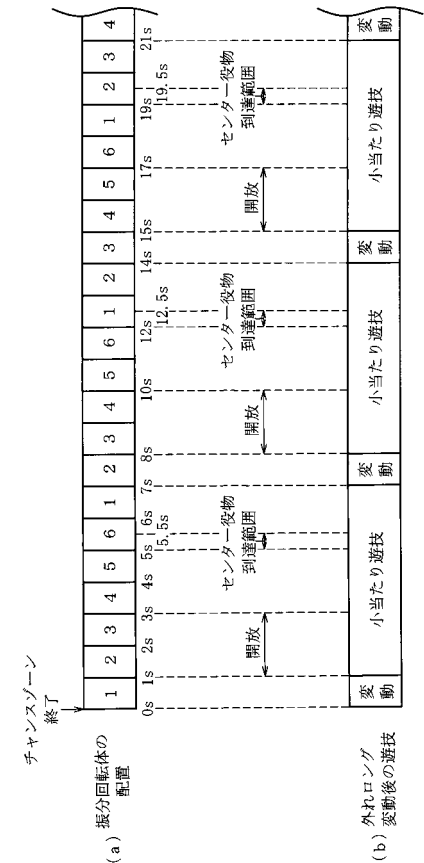


【図 3 1 1】

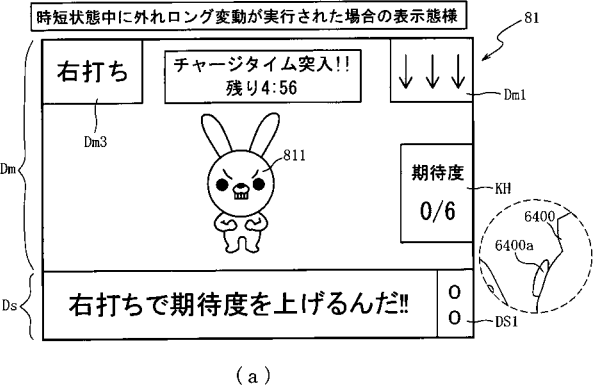
小当たり当選時の開放パターン



【図 3 1 2】



【図 3 1 3】



【図 3 1 4】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数13テーブル	202pa
小当たり乱数13テーブル	202pb
第2当たり乱数13テーブル	202pc
大当たり種別選択13テーブル	202pd
変動パターン選択13テーブル	202pe
各種動作シナリオテーブル	202e

(a)

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203da
第2特別図柄保留球格納エリア	203db
普通図柄保留球格納エリア	203dc
第1特別図柄保留球数カウンタ	203dd
第2特別図柄保留球数カウンタ	203de
普通図柄保留球数カウンタ	203d
入賞個数カウンタ	203e
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たりフラグ	203i
小当たりフラグ	203dg
設定値格納エリア	203ma
当選時状態格納エリア	203mb
大当たり種別格納エリア	203pa
V通過フラグ	203pb
その他メモリア	203z

(b)

【図 3 1 5】

第1当たり乱数13テーブル202pa

図柄種別	設定	第1当たり乱数カウンタ C 1 (0~65535)
共通	1	0~204
	2	0~217
	3	0~233
	4	0~251
	5	0~311
	6	0~409

(a)

小当たり乱数13テーブル202pb

図柄種別	第1当たり乱数カウンタ C 1 (0~65535)
特図 1	-
特図 2	410~64634

(b)

第2当たり乱数13テーブル202pc

乱数テーブル	第2当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
低確率時用の 普通図柄当たり乱数テーブル	0
高確率時用の 普通図柄当たり乱数テーブル	0~299

(c)

【図 3 1 6】

大当たり種別選択13テーブル 〜 202pd1 〜 202pd1 〜 202pd2	直当たり用テーブル V当たり用テーブル
--	------------------------

(a)

直当たり用テーブル202pd1

図柄 種別	大当たり種別	大当たり動作内容				第1当たり 種別カウンタ C 2 (0~99)
		開放対象	開放動作		時短カウンタ 203ch	
			時間 (秒)	球数 (個)		
特図 1	大当たり A 1 3 (4R時短大当たり)	第1アタッカ	30	10	5	0~64 (振り分け65%)
	大当たり B 1 3 (4R通常大当たり)		30	10	0	65~99 (振り分け35%)
特図 2	大当たり C 1 3 (12R時短大当たり)	第1アタッカ	30	10	0	0~99 (振り分け100%)

(b)

V当たり用テーブル202pd2

大当たり種別	大当たり種別	大当たり動作内容				第1当たり 種別カウンタ C 2 (0~99)
		開放対象	開放動作		時短カウンタ 203ch	
			時間 (秒)	球数 (個)		
大当たり D 1 3 (12R時短大当たり)	第1アタッカ	30	5	5	5	0~49 (振り分け50%)
大当たり E 1 3 (8R時短大当たり)			10	5	5	50~69 (振り分け20%)
大当たり F 1 3			5	5	5	70~99 (振り分け30%)
大当たり G 1 3			5	5	5	100~119 (振り分け30%)

(c)

202

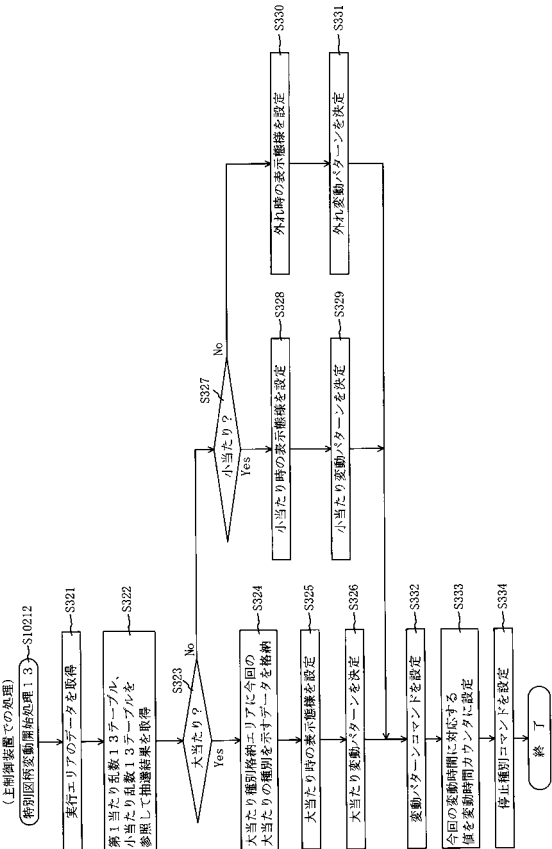
202

【図 3 1 7】

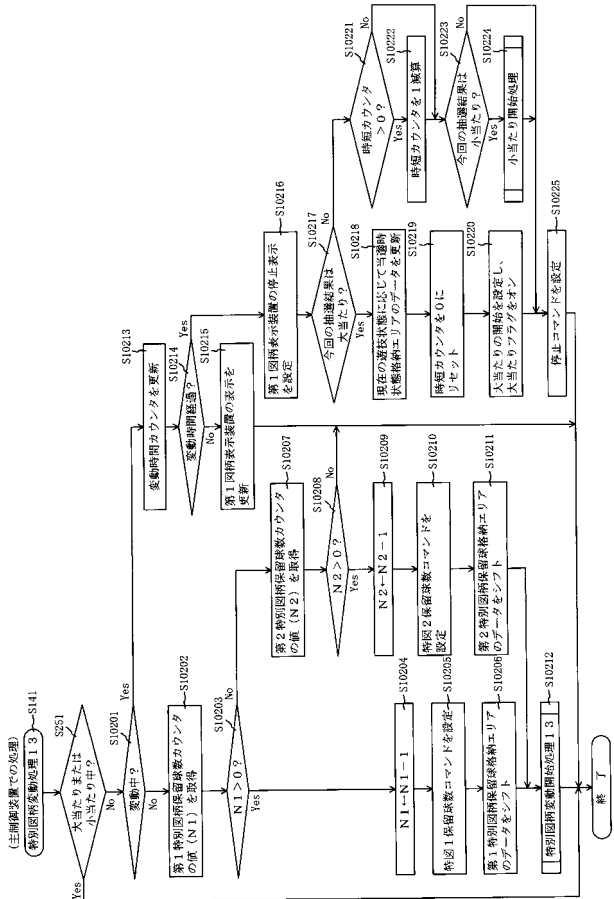
時短用 1.3 テーブル 2024e2

図柄種別	当否判定結果	保留球数	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	当たり	共通	当たりショート変動	1000	0~198
	外れ	共通	外れショート変動	1000	0~198
	当たり	共通	当たりミドル変動	5000	0~49
特図 2	当たり	共通	当たりロング変動	10000	50~198
	外れ	共通	外れロング変動	300000	0~198
	小当たり	0	小当たり変動 A	1000	0~65
			小当たり変動 B	2000	66~132
			小当たり変動 C	3000	133~198
	小当たり	1以上	小当たり変動 A	1000	0~198

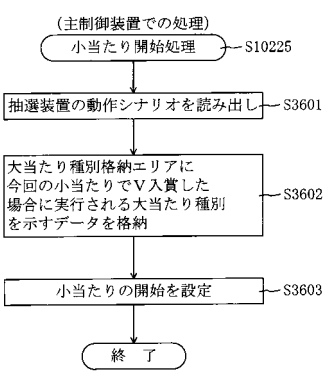
【図 3 1 9】



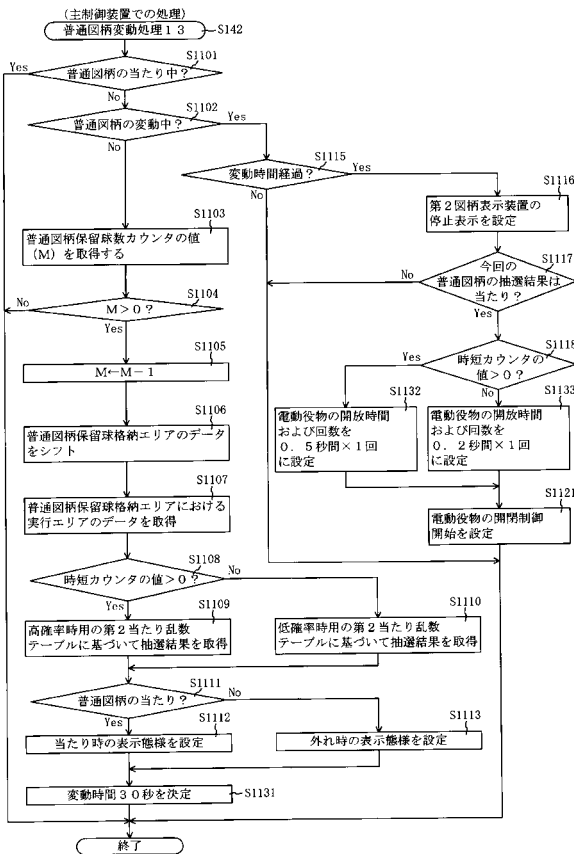
【図 3 1 8】



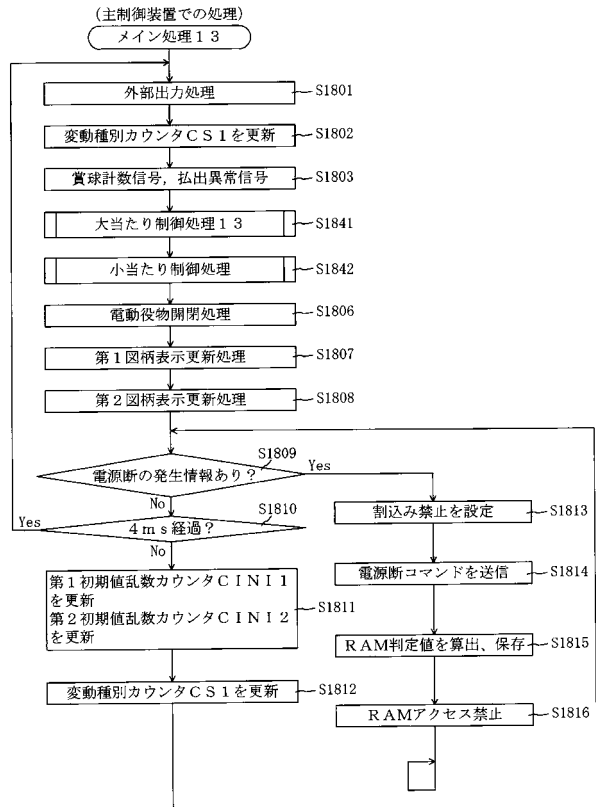
【図 3 2 0】



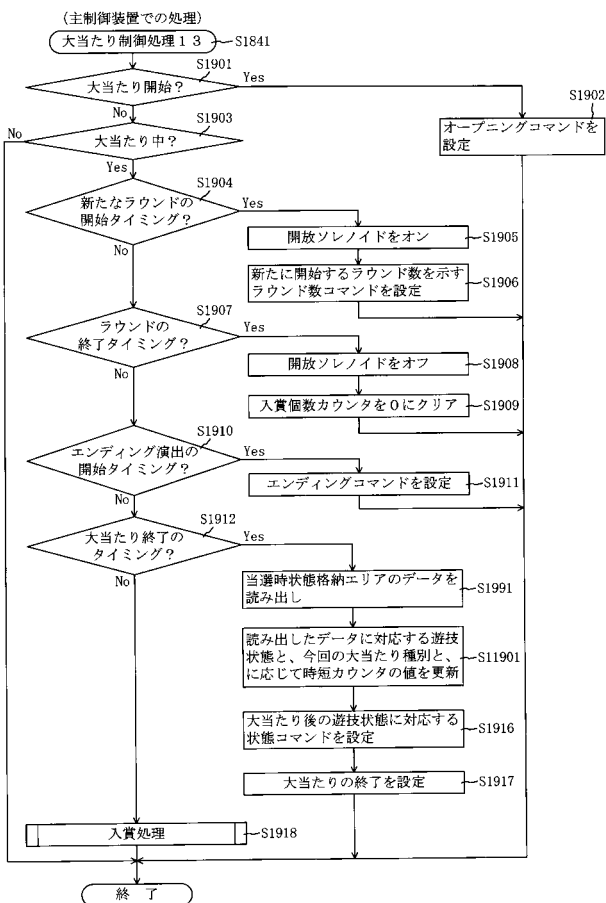
【図 3 2 1】



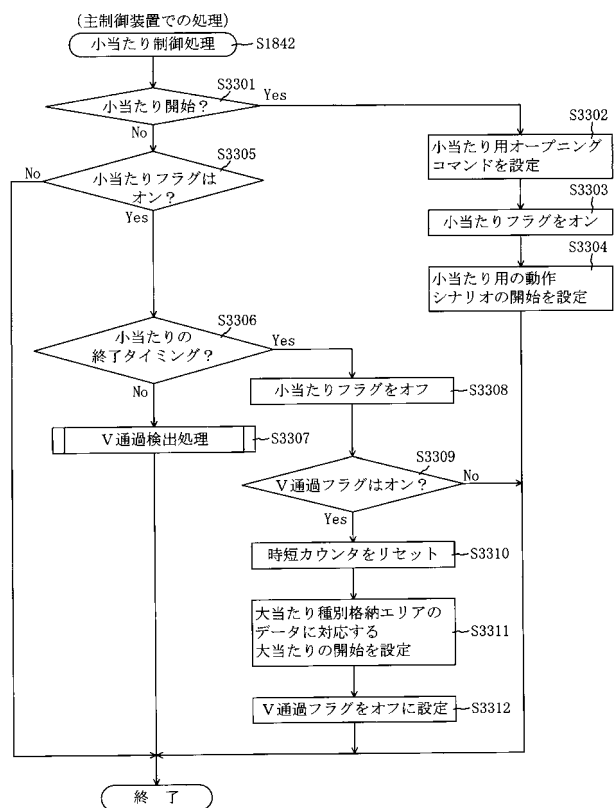
【図 3 2 2】



【図 3 2 3】

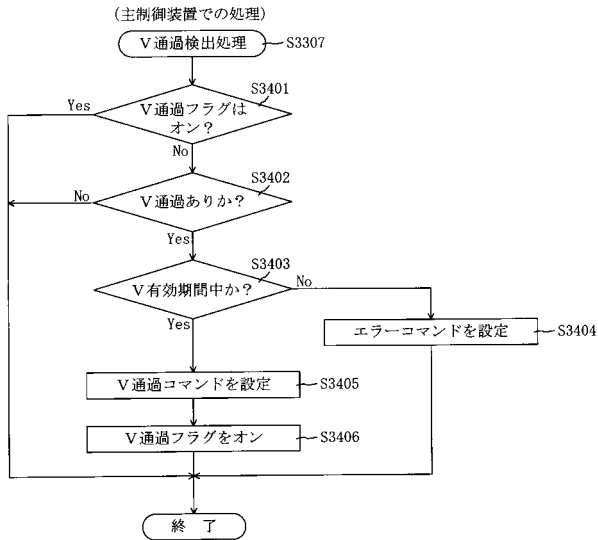


【図 3 2 4】

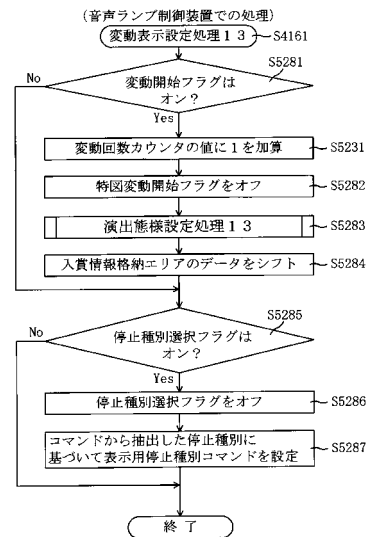




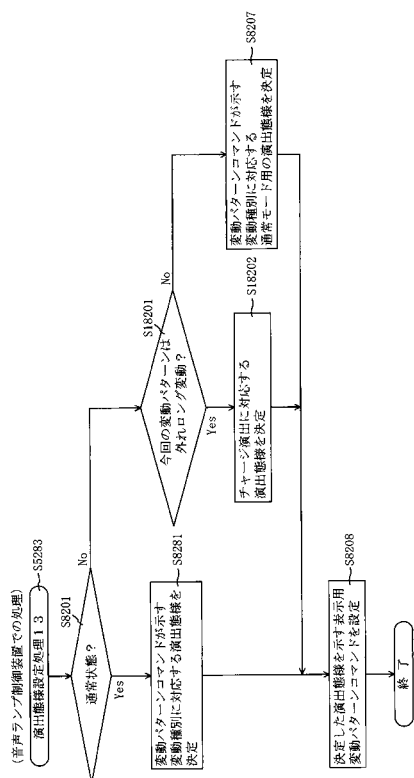
【図 3 2 5】



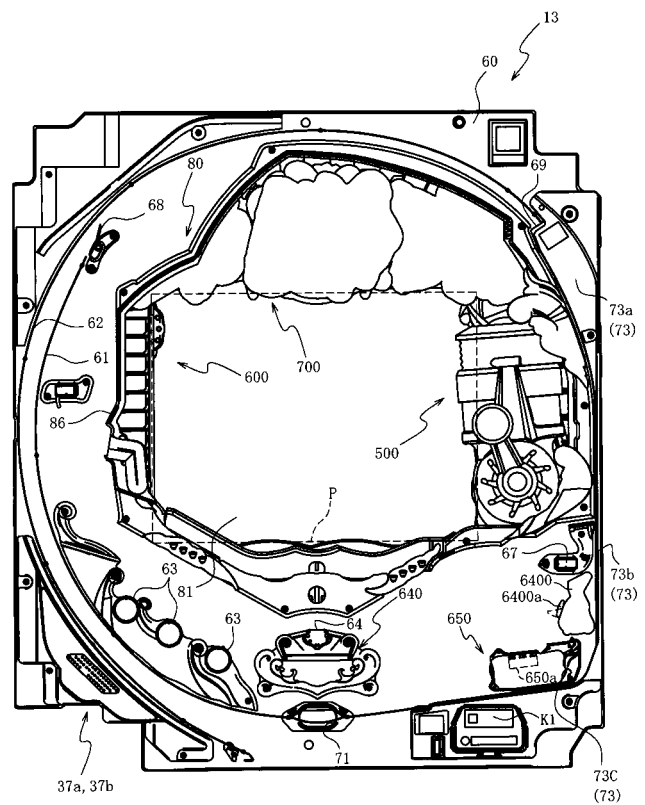
【図 3 2 6】



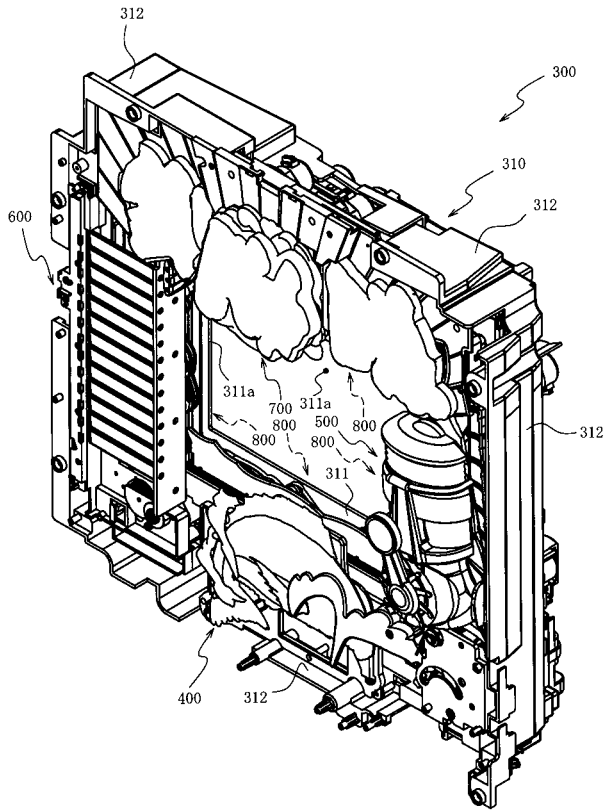
【図 3 2 7】



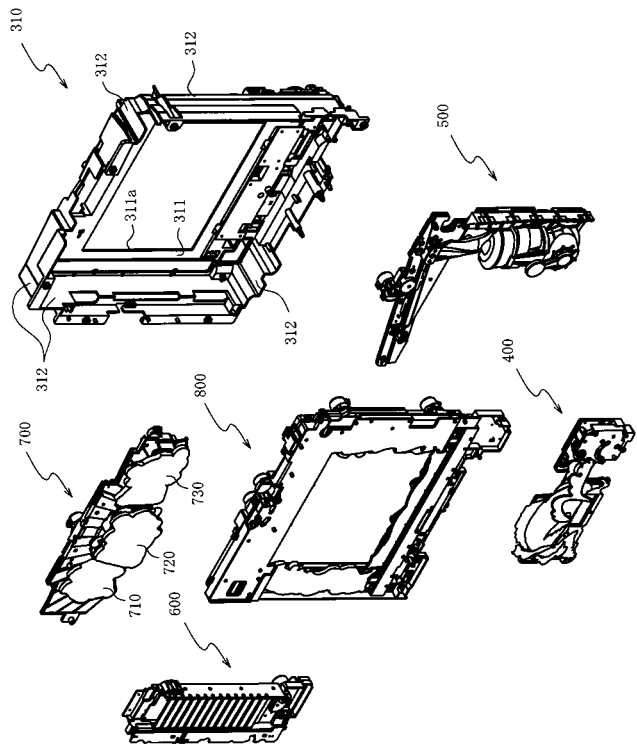
【図 3 2 8】



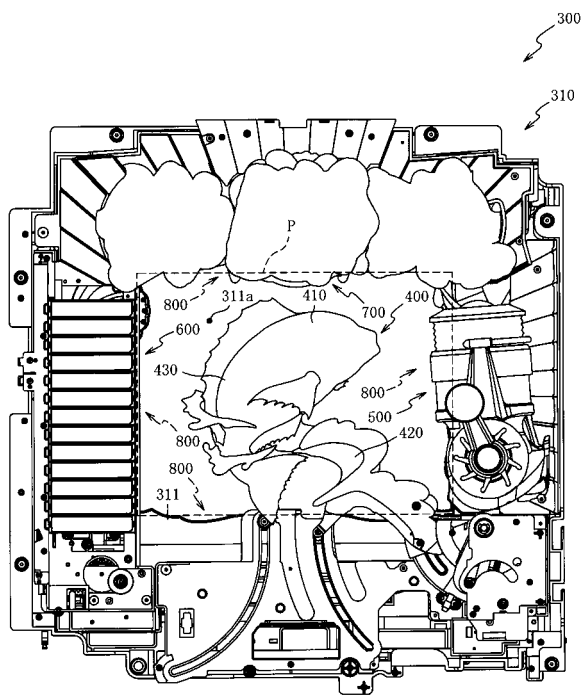
【図 3 2 9】



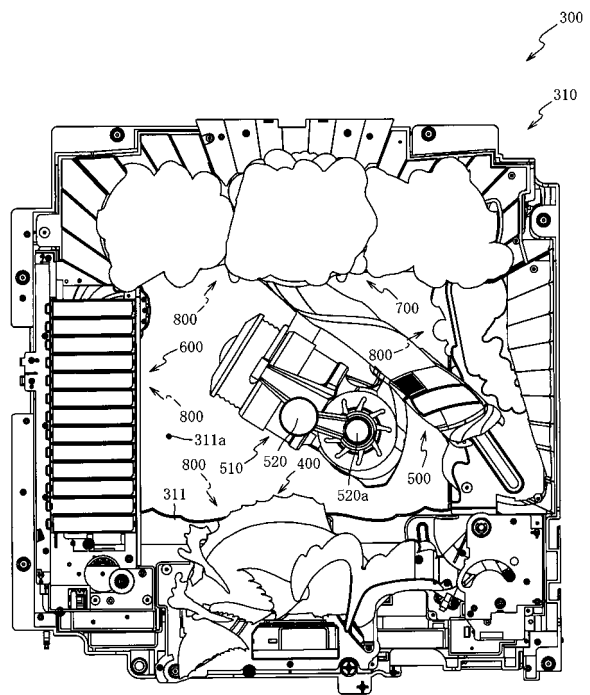
【図 3 3 0】



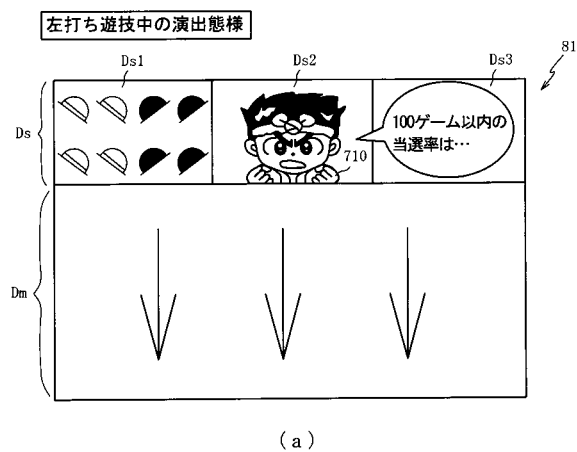
【図 3 3 1】



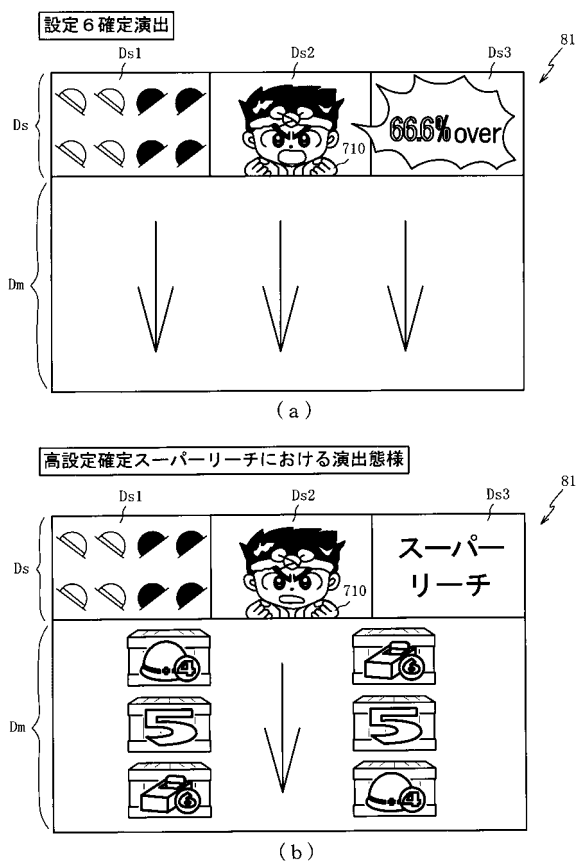
【図 3 3 2】



【図 3 3 3】



【図 3 3 4】



【図 3 3 5】

ROM (主制御装置)

第 1 当たり乱数 1 4 テーブル	202qa
第 2 当たり乱数 1 3 テーブル	202pc
大当たり種別選択 1 4 テーブル	202qd
変動パターン選択 1 4 テーブル	202qe
各種動作シナリオテーブル	202e
時短付与テーブル	202qf

(a)

RAM (主制御装置)

第 1 特別図柄保留球格納エリア	203da
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203db
普通図柄保留球格納エリア	203dc
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203dd
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203de
普通図柄保留球数カウンタ	203d
入賞個数カウンタ	203e
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たりフラグ	203i
設定値格納エリア	203ma
当選時状態格納エリア	203mb
確変フラグ	203fa
リミットカウンタ	203ga
リミット到達フラグ	203gb
その他メモリエリア	203z

(b)

【図 3 3 6】

第 1 当たり乱数 1 4 テーブル 202qa

図柄種別	特別図柄の状態	設定	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0~65535)
共通	低確率状態	1	0~89, 200~437
		2	100~189, 230~503
		3	0~89, 230~549
		4	100~189, 280~657
		5	0~89, 280~735
		6	100~189, 300~937
	高確率状態	1	0~1179
		2	0~1310
		3	0~1474
		4	0~1684
		5	0~1965
		6	0~2620

(a)

大当たり種別選択 1 4 テーブル

特 1 当たり用テーブル	202qd1
特 2 当たり用テーブル	202qd2

(b)

【図 3 3 7】

202

特 1 当たり用テーブル202qd1

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
大当たり A 1 4 (9R 確変大当たり)	0~5
大当たり B 1 4 (9R 確変大当たり)	6~46
大当たり C 1 4 (9R 確変大当たり)	47~66
大当たり D 1 4 (3R 確変大当たり)	67
大当たり E 1 4 (3R 確変大当たり)	68, 69
大当たり F 1 4 (3R 確変大当たり)	70~89
大当たり G 1 4 (9R 通常大当たり)	90~92
大当たり H 1 4 (3R 通常大当たり)	93~99

202

特 2 当たり用テーブル202qd2

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
大当たり I 1 4 (9R 確変大当たり)	0~66
大当たり J 1 4 (3R 確変大当たり)	67~89
大当たり K 1 4 (9R 通常大当たり)	90~92
大当たり L 1 4 (3R 通常大当たり)	93~99

【図 3 3 9】

当り乱数の分布

外れ時の 変動パターン 乱数値	外れ スーパーリーチ 300~10084	設定 6 確定 スーパーリーチ 280~299	高設定確定 スーパーリーチ 230~279	設定 1 否定 スーパーリーチ 200~229	奇数示唆 スーパーリーチ 100~199	偶数示唆 スーパーリーチ 0~99
設定 1 の 当たり乱数	230~657	200~437	0~89			
設定 4 の 当たり乱数			100~189			

【図 3 3 8】

変動パターン選択 1 4 テーブル

202qe

左打ち状態用テーブル

202qe1

右打ち状態用テーブル

202qe2

( a )

202

左打ち状態用テーブル202qe1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間 (m s )	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~65535)
特 1	当たり	当たりノーマルリーチ	20000	4の倍数
		当たりスーパーリーチ	30000	4の倍数以外
	外れ	偶数示唆 スーパーリーチ	30000	0~99
		奇数示唆 スーパーリーチ	30000	100~199
		設定1否定 スーパーリーチ	30000	200~229
		高設定確定 スーパーリーチ	30000	230~279
		設定6確定 スーパーリーチ	30000	280~299
		外れスーパーリーチ	30000	300~10084
		短外れ	8000	10085~33465
		長外れ	12000	33466~53224
		外れノーマルリーチ	20000	53225~65535
特 2	当たり	当たりロング変動	120000	0~65535
	外れ	外れロング変動	120000	0~65535

( b )

【図 3 4 0】

202

右打ち状態用テーブル202qe2

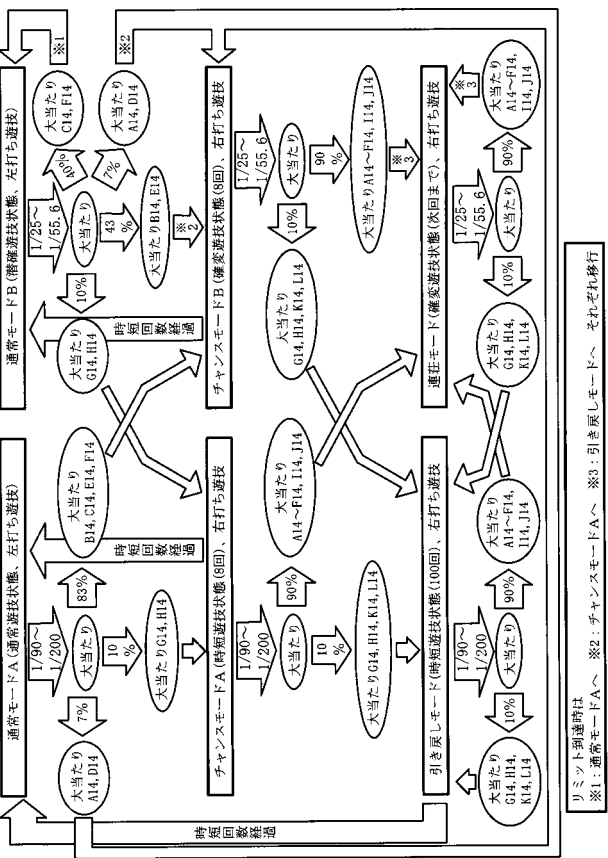
図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間 (m s )	第 1 当たり乱数 カウンタ C S 1 (0~65535)
共通	当たり	当たりノーマルリーチ	10000	4の倍数
		外れノーマルリーチ	15000	4の倍数以外
	外れ	外れスーパーリーチ	15000	0~4999
		短外れ	5000	5000~44999
		長外れ	7000	45000~54999
		外れノーマルリーチ	10000	55000~65535

【図 3 4 1】

202

時短付与テーブル202qf			
大当たり種別	当選時の遊技状態	時短カウンタ203h	
		リミット未到達時	リミット到達時
大当たり A14, D14	通常状態／潜確状態	65536	8
	確変状態／時短状態	65536	100
大当たりB14, E14, I14	通常状態／潜確状態	8	8
	確変状態／時短状態	65536	100
大当たり C14, F14	通常状態	8	-
	潜確状態	0	0
	確変状態／時短状態	65536	100
大当たりG14, H14, K14, L14	通常状態／潜確状態	8	-
	確変状態／時短状態	100	-
大当たりJ14	通常状態／潜確状態	0	0
	確変状態／時短状態	65536	100

【図 3 4 2】



【図 3 4 3】

ROM (音声ランプ制御装置)	222
変動パターン選択テーブル	222a
動作シナリオテーブル	222b
当選率示唆演出抽選テーブル	222qa
演出種別選択テーブル	222qb
電源復帰動作テーブル	222qc
役物動作設定テーブル	222qd

(a)

【図 3 4 4】

222

当選率示唆演出抽選テーブル222qa		
スルー回数	演出抽選確率	
	通常状態	潜確状態
3以下	1/100	1/50
4～6	1/90	
7～9	1/80	
10以上	1/50	

(a)

RAM (音声ランプ制御装置)	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
変動回数カウンタ	223fc
従設定値格納エリア	223qa
スルー回数カウンタ	223qb
初期化フラグ	223qc
投入時動作フラグ	223qd
復帰ポインタ	223qe
役物動作フラグ	223qf
復帰遅延フラグ	223qg
復帰待機フラグ	223qh
その他メモリエリア	223z

(b)

設定	特別図柄の低確率状態		特別図柄の確変状態	
	大当たり確率	100ゲーム以内の当選率	大当たり確率	100ゲーム以内の当選率
1	1/200	39.4%	1/55.6	83.7%
2	1/180	42.7%	1/50	86.7%
3	1/160	46.6%	1/44.4	89.7%
4	1/140	51.2%	1/38.9	92.6%
5	1/120	56.7%	1/33.3	95.2%
6	1/90	67.3%	1/25	98.3%

(b)

【 図 3 4 6 】

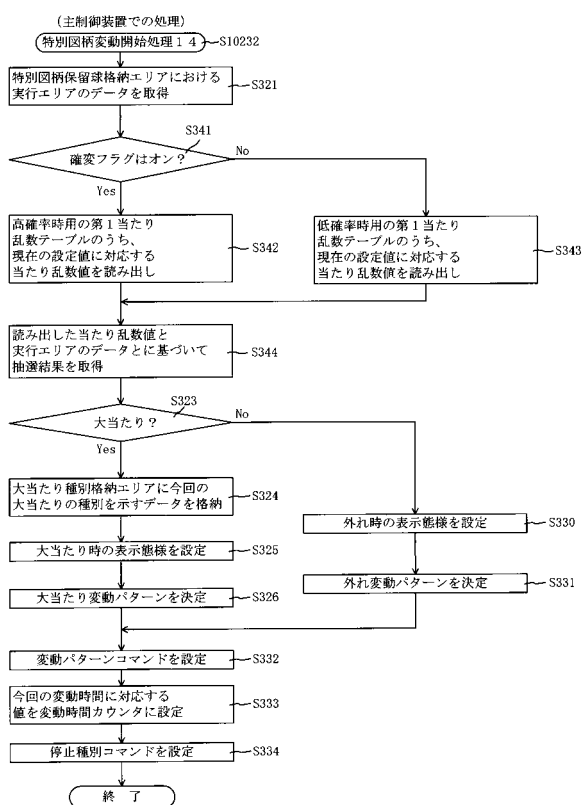
復帰ポイント	動作内容
0000H	START
0001H	傾倒役物を可動限界まで傾倒
・	回動役物を反時計回りに回動し、
・	原点位置で停止
・	回動役物を時計回りに回動し、
	原点位置で停止
	2000ms間動作停止
1770H	傾倒役物を原点位置に復帰
1771H	起立役物を盤面中央まで駆動
・	
・	2000ms間動作停止
・	
2710H	起立役物を原点位置に復帰
2711H～2EE0H	2000ms間動作停止
2EE1H	END

役物動作設定テーブル222qd

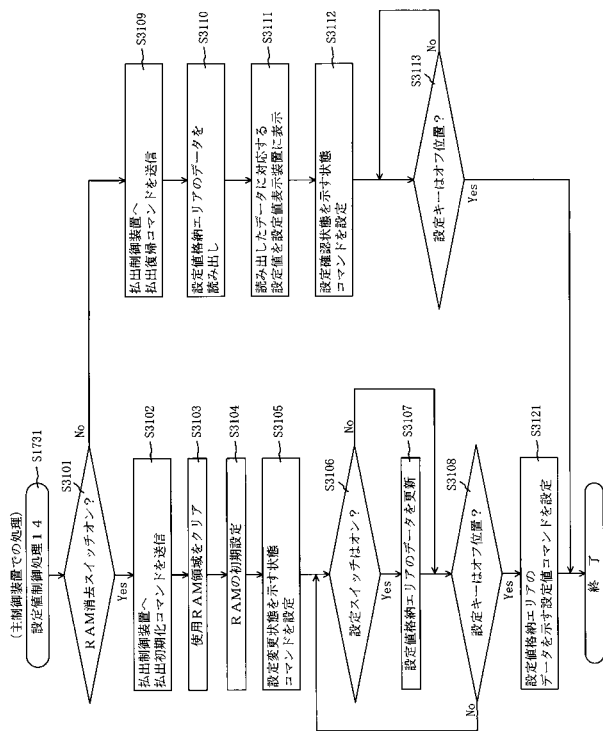
対応演出	演出時間	役物の動作タイミング	役物種別
外れスーパリーチ	30秒	2 0 秒経過時	傾倒役物
当たりノーマルリーチ	20秒	1 9 秒経過時	起立役物
当たりスーパリーチ	30秒	2 0 秒経過時	傾倒役物
		2 9 秒経過時	起立役物

【 図 3 4 7 】

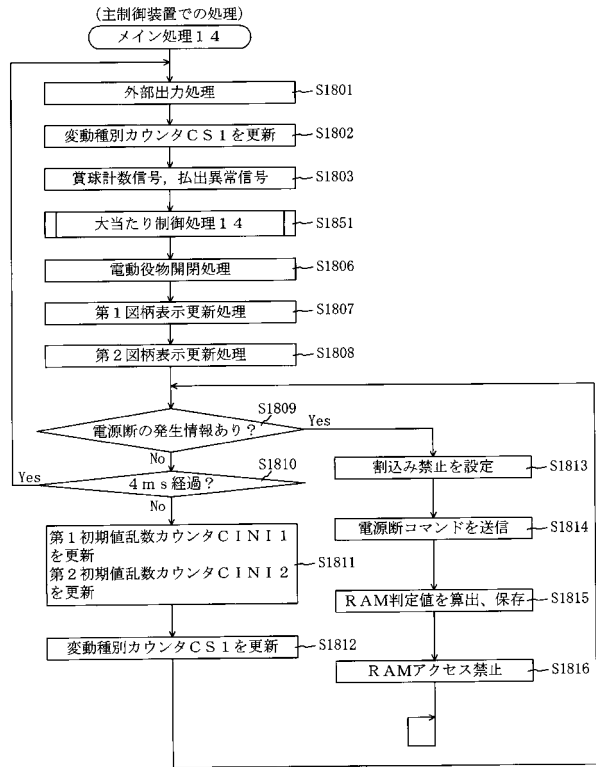
【 図 3 4 8 】



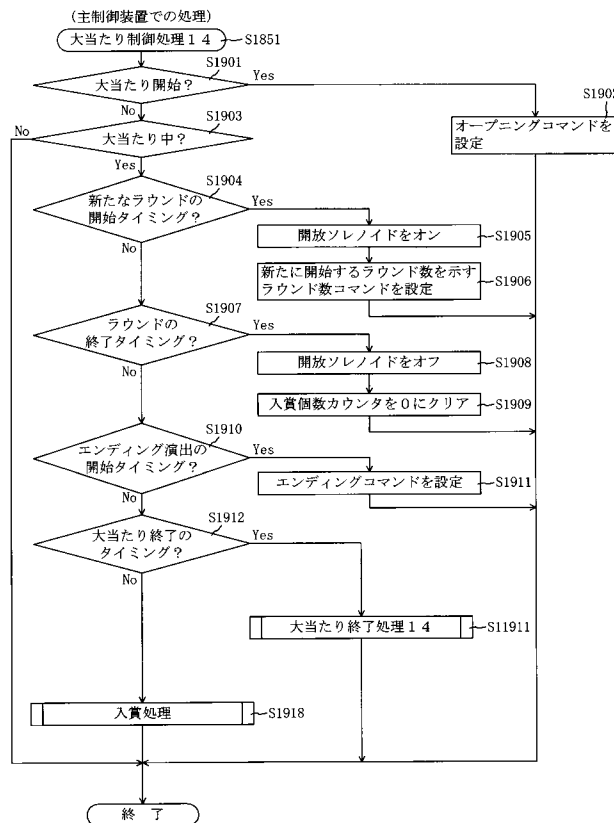
【図 3 4 9】



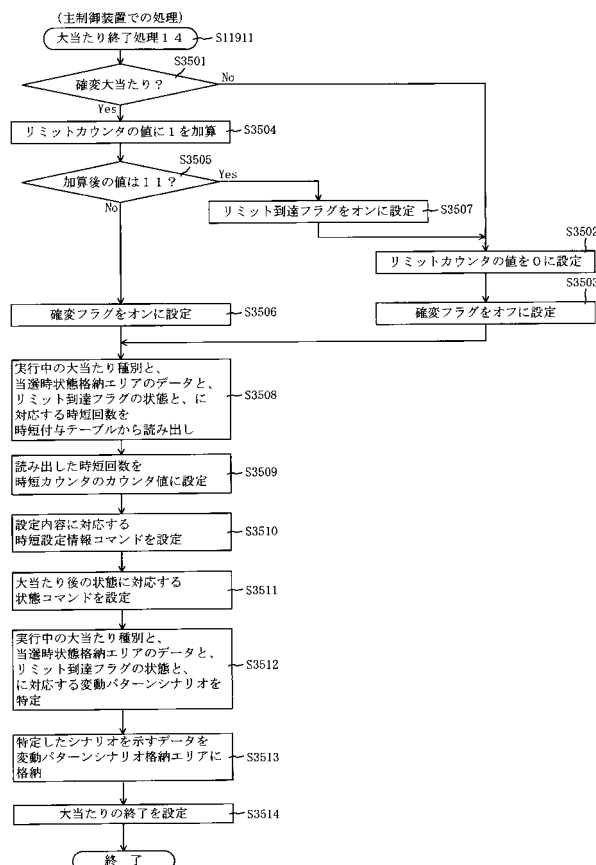
【図 3 5 0】



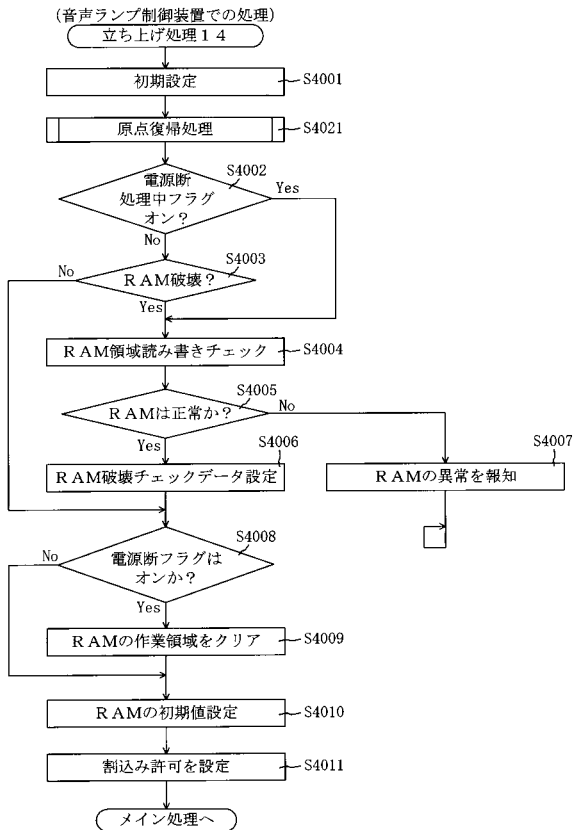
【図 3 5 1】



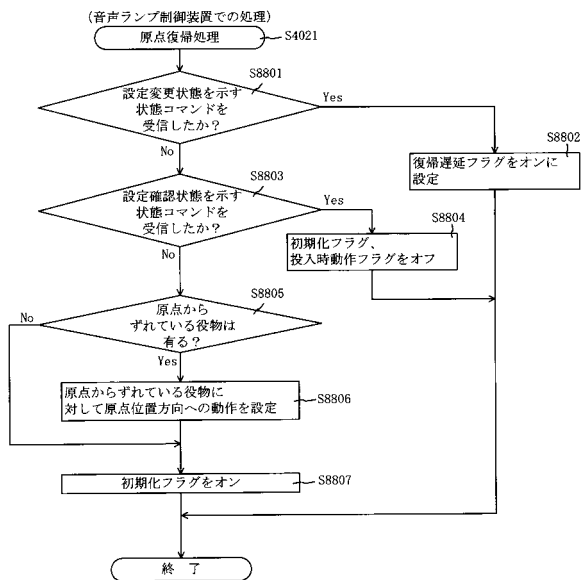
【図 3 5 2】



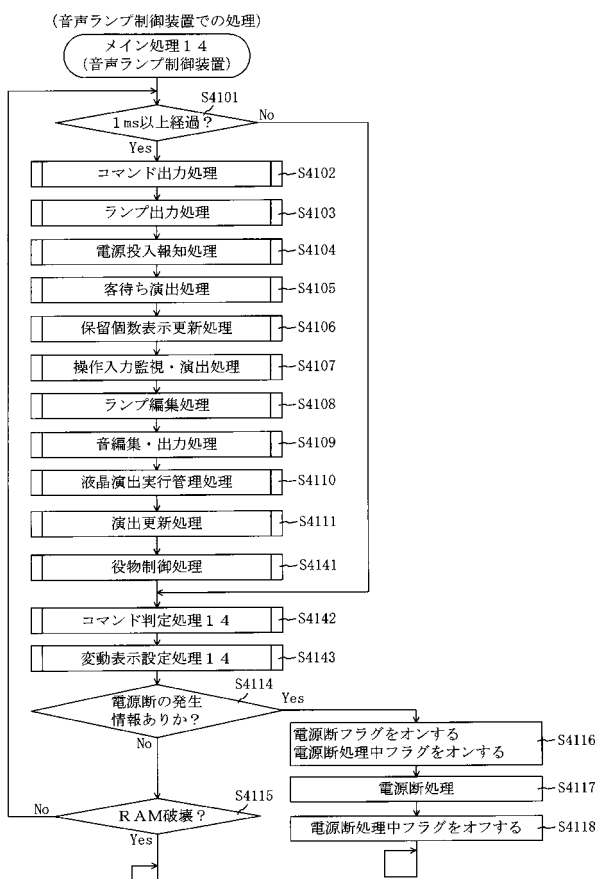
【図 3 5 3】



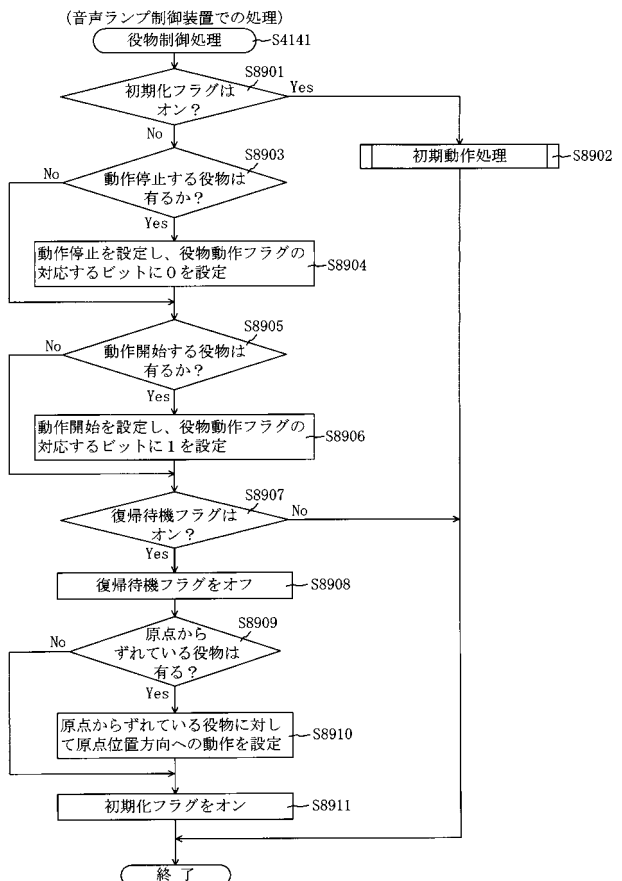
【図 3 5 4】



【図 3 5 5】

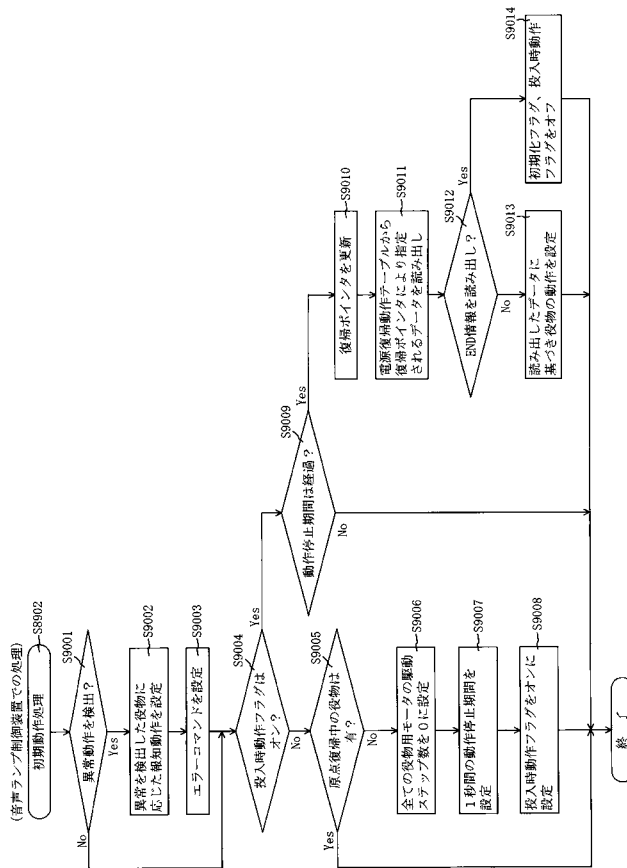


【図 3 5 6】

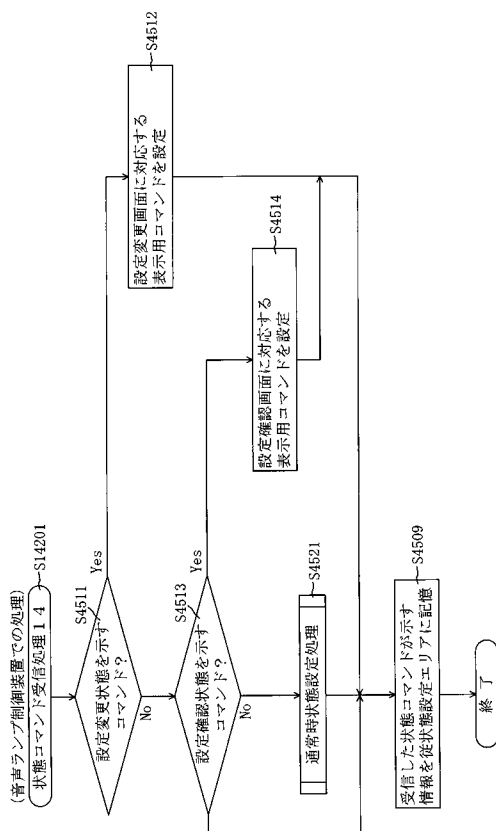




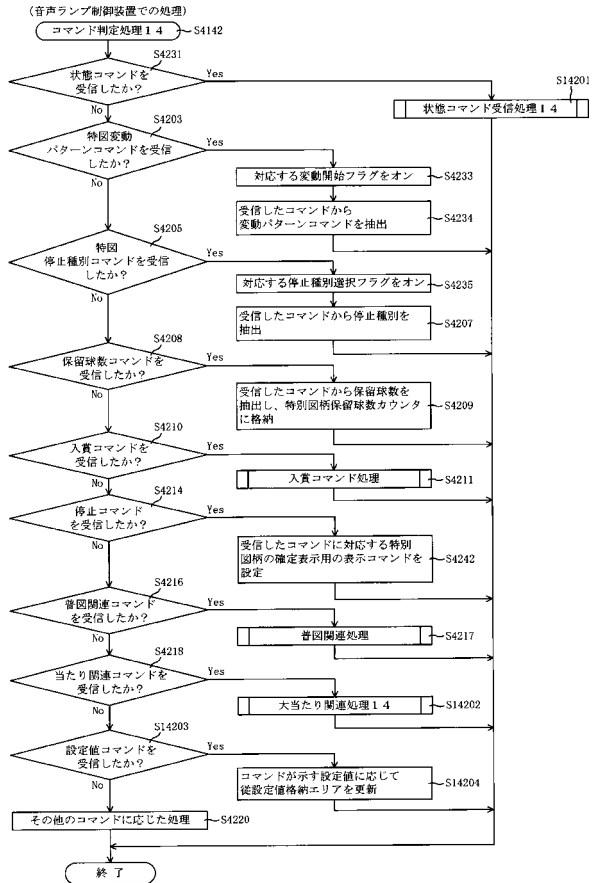
【図 3 5 7】



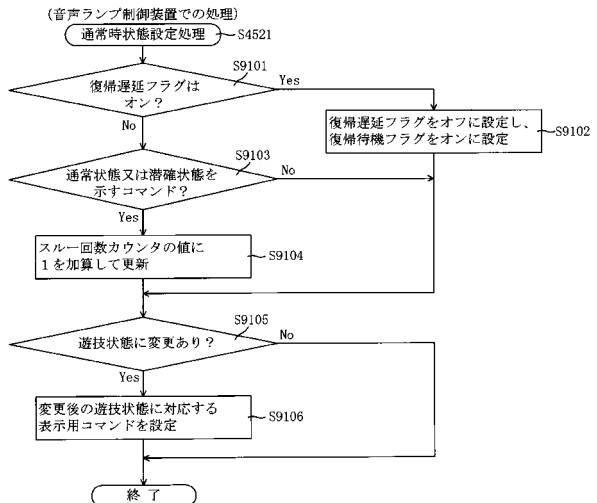
【図 3 5 9】



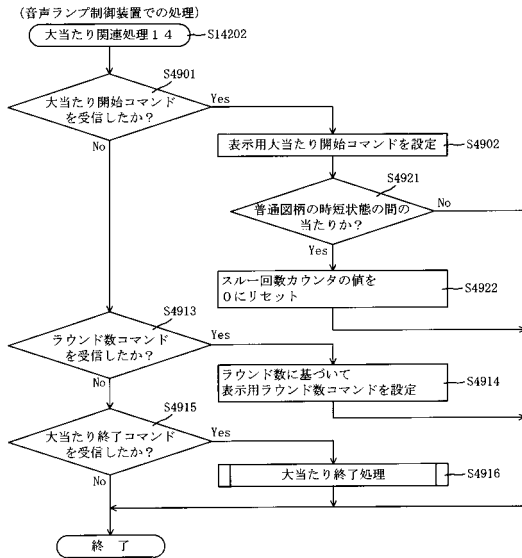
【図 3 5 8】



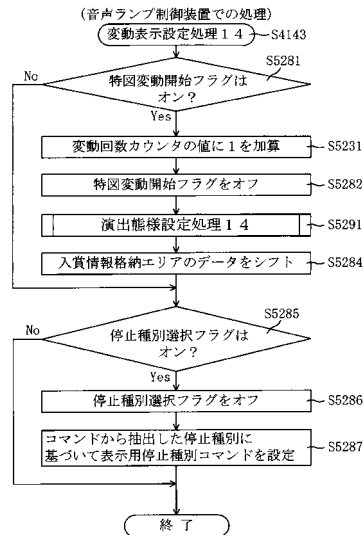
【図 3 6 0】



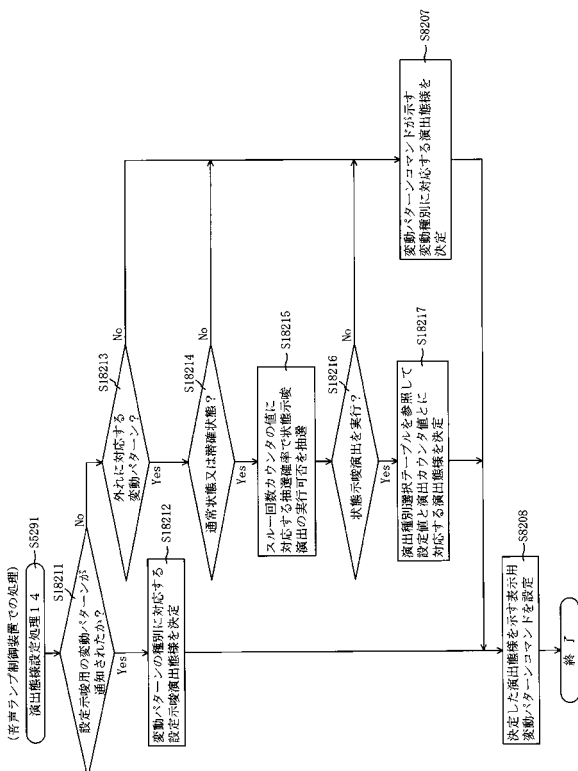
【図 3 6 1】



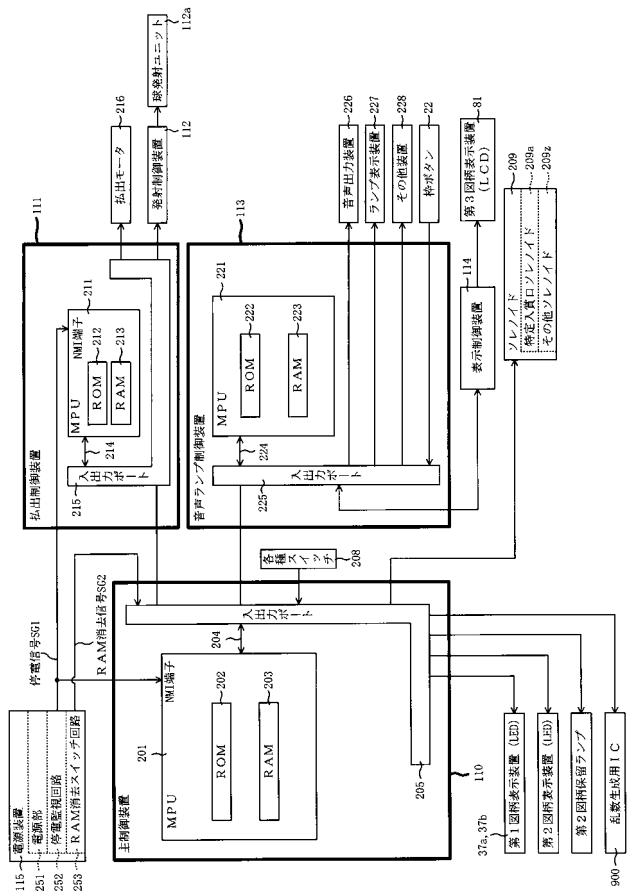
【図 3 6 2】



【図 3 6 3】



【図 3 6 4】



【図 3 6 5】

202

第1当たり乱数15テーブル202ra

図柄種別	特別図柄の状態	第1当たり乱数カウンタ R 1 (0~65535)
共通	低確率状態	0~204
	高確率状態	0~643

(a)

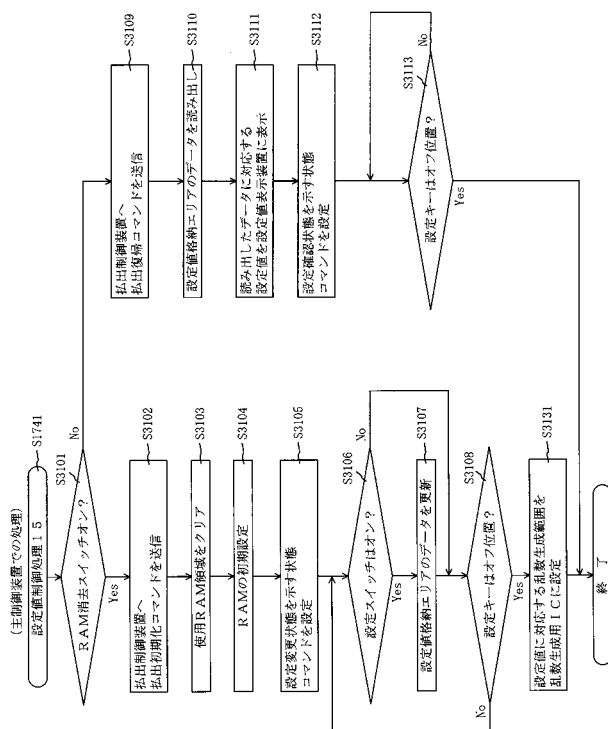
202

乱数範囲設定テーブル202rb

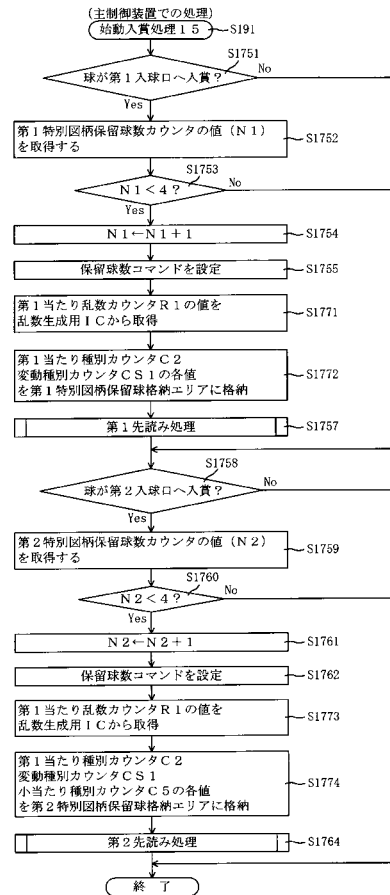
設定	第1当たり乱数カウンタ R 1 の生成範囲
1	0~65535
2	0~61499
3	0~57399
4	0~53299
5	0~49199
6	0~45099

(b)

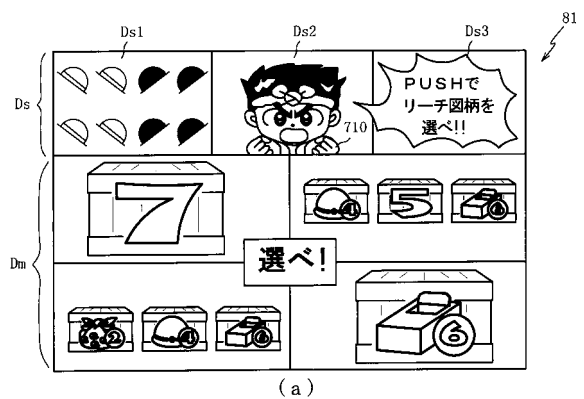
【図 3 6 7】



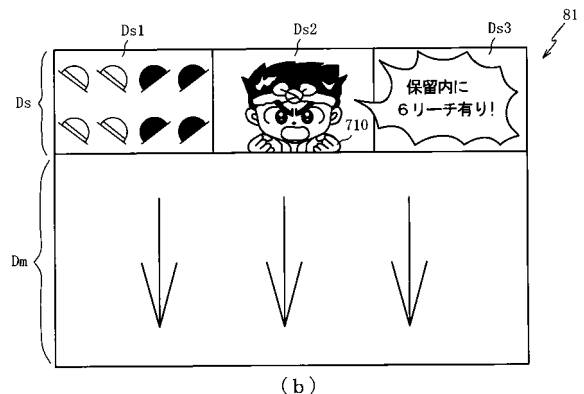
【図 3 6 6】



【図 3 6 8】

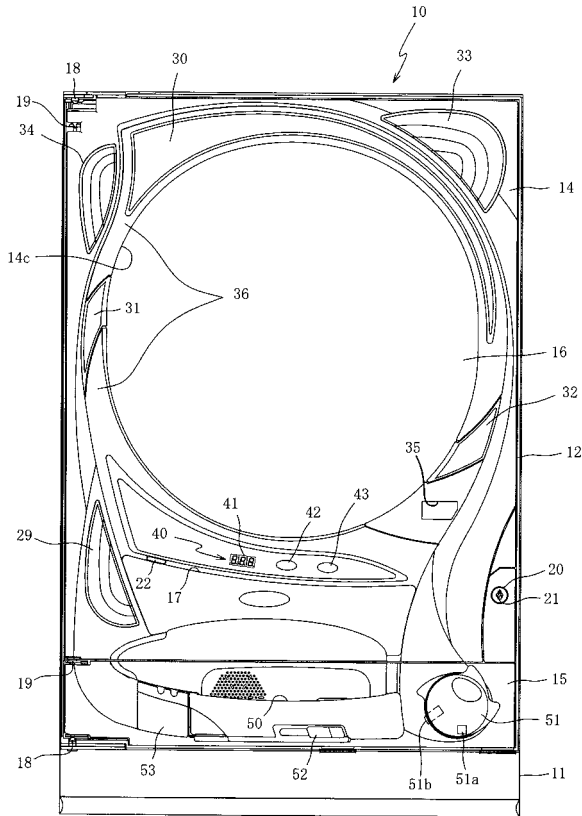


(a)

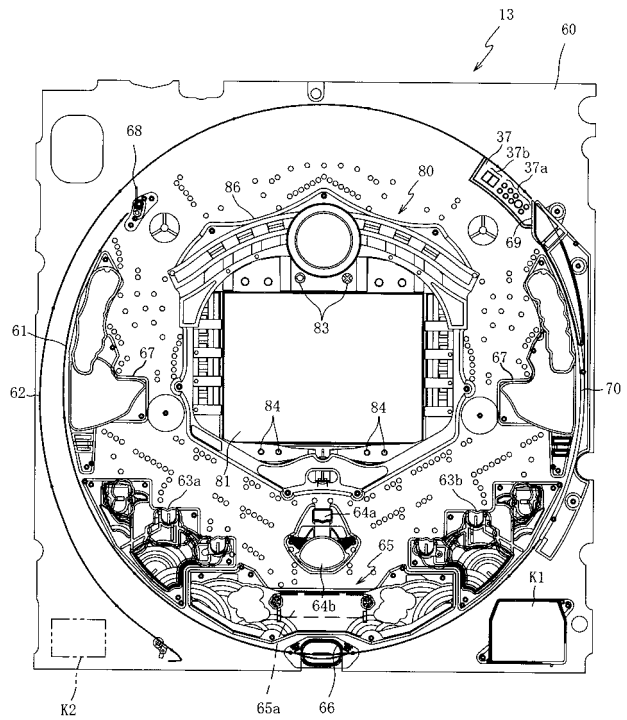


(b)

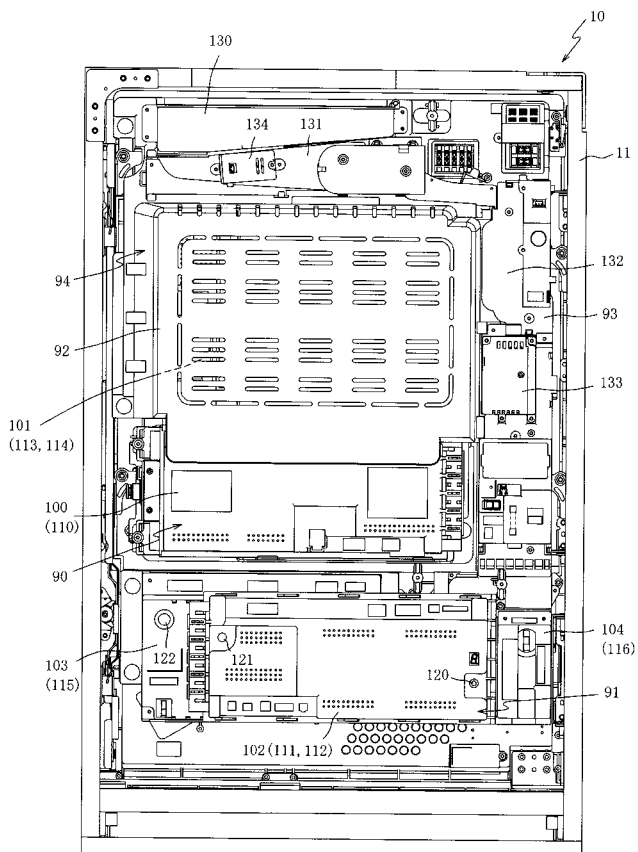
【図 3 6 9】



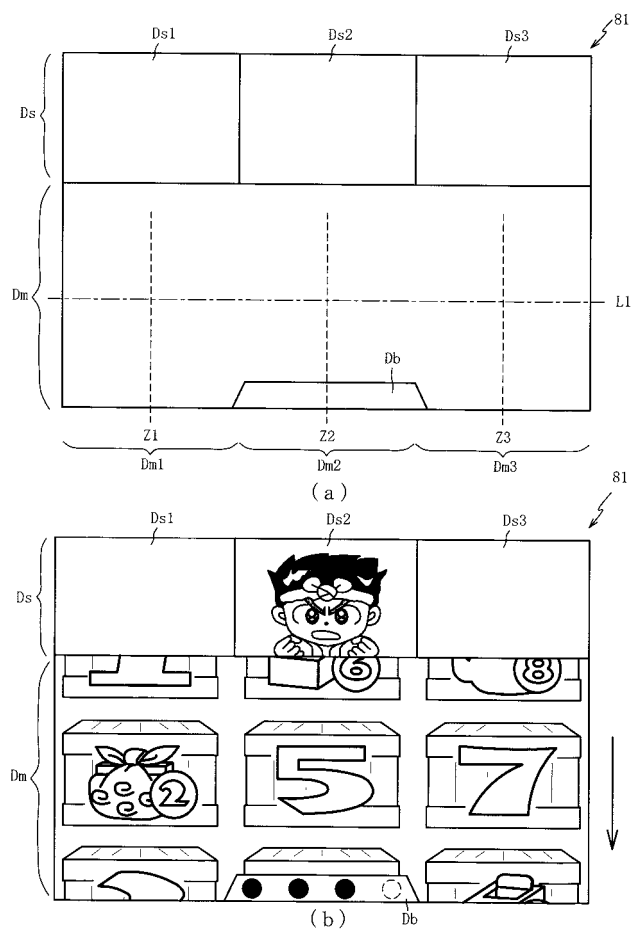
【図 3 7 0】



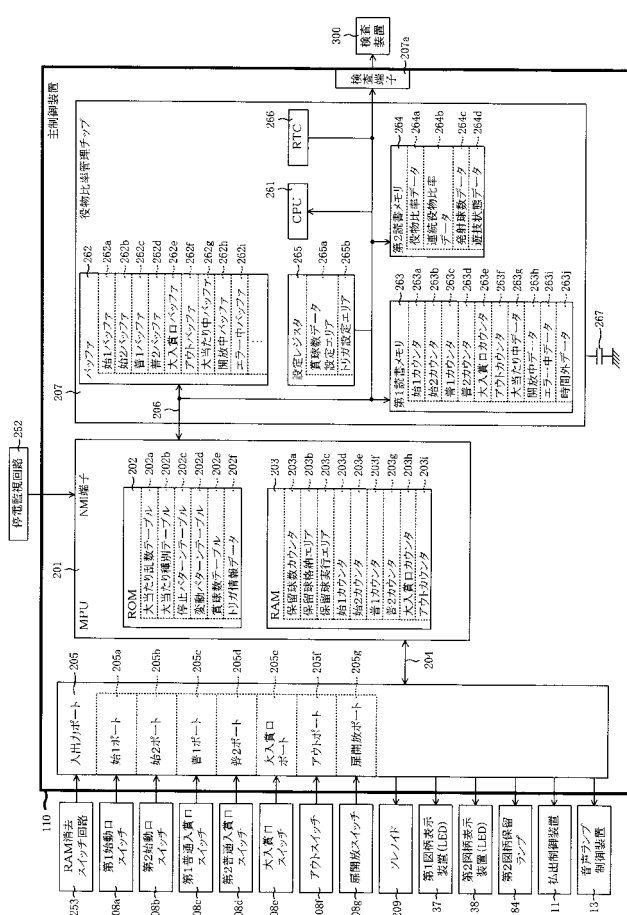
【図 3 7 1】



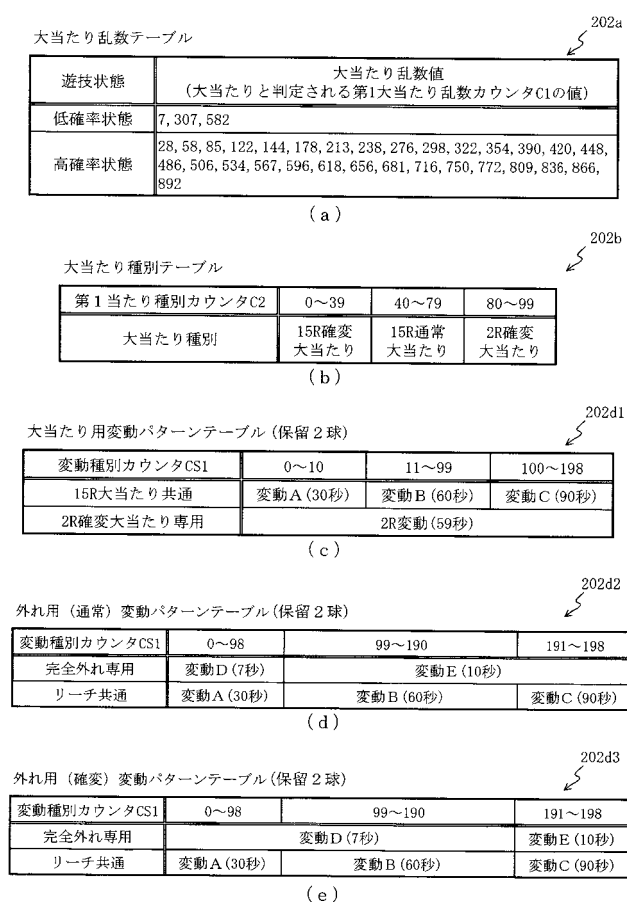
【図 3 7 2】



【 図 3 7 4 】



【 図 3 7 6 】

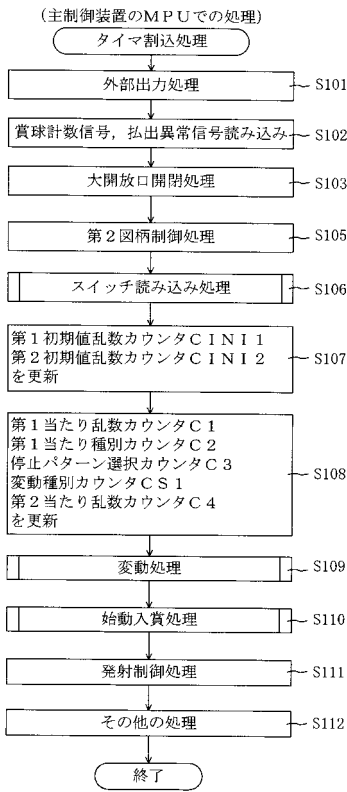


【図 3 7 7】

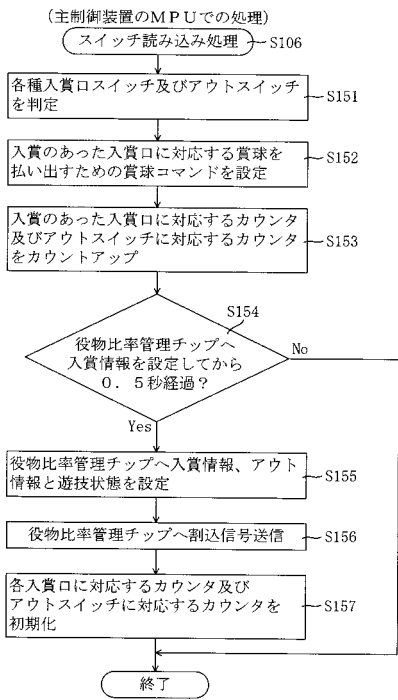
202e

入賞口種別	賞球数
第 1 始動口	3
第 2 始動口	2
第 1 普通入賞口	8
第 2 普通入賞口	8
大入賞口	12

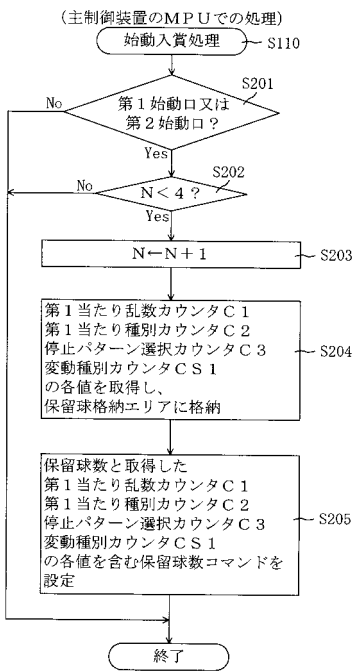
【図 3 7 8】



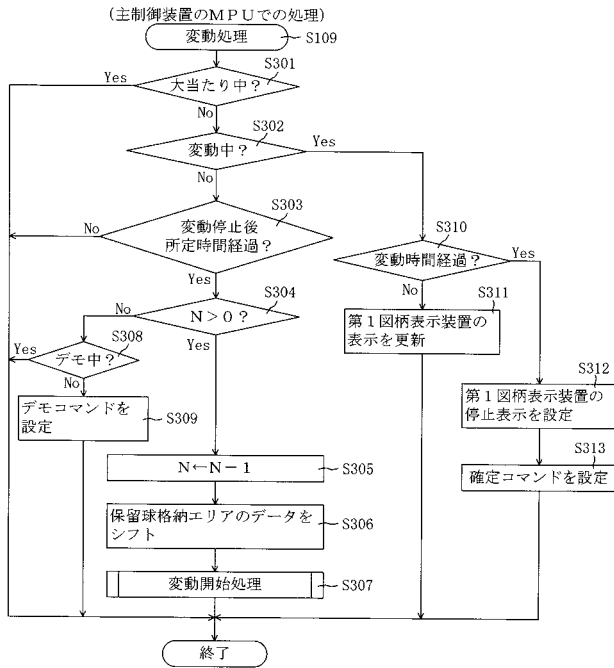
【図 3 7 9】



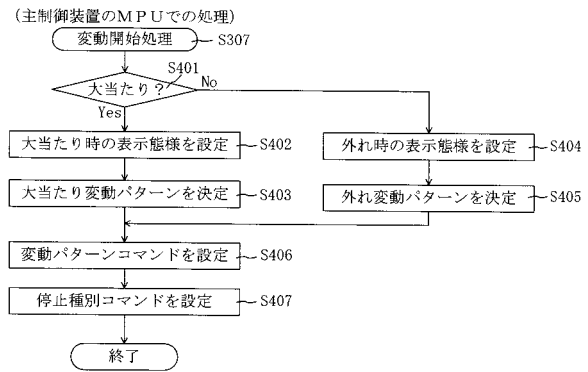
【図 3 8 0】



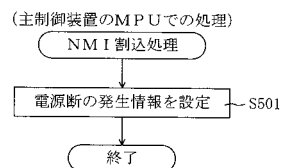
【図 381】



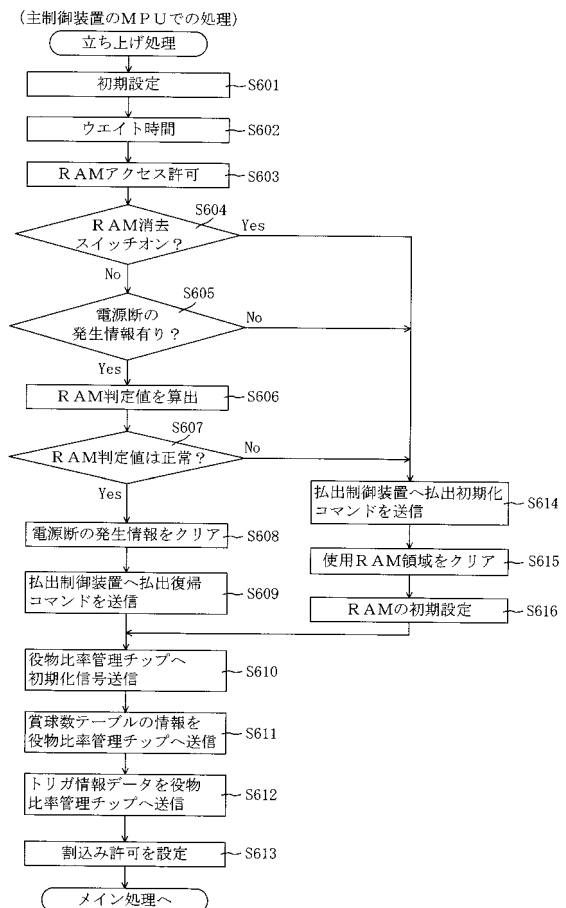
【図 382】



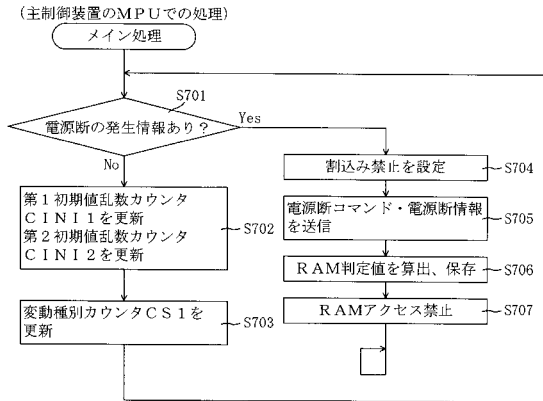
【図 383】



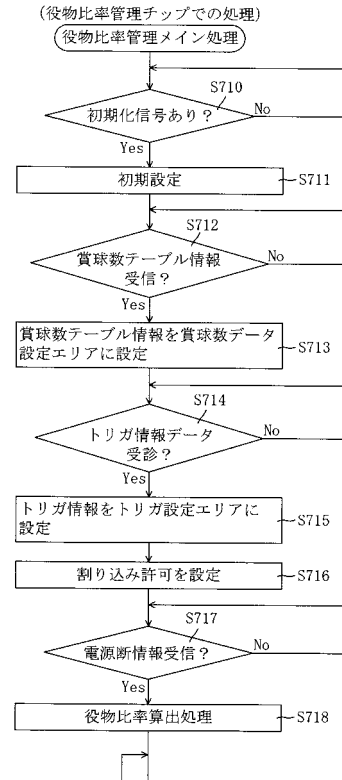
【図 384】



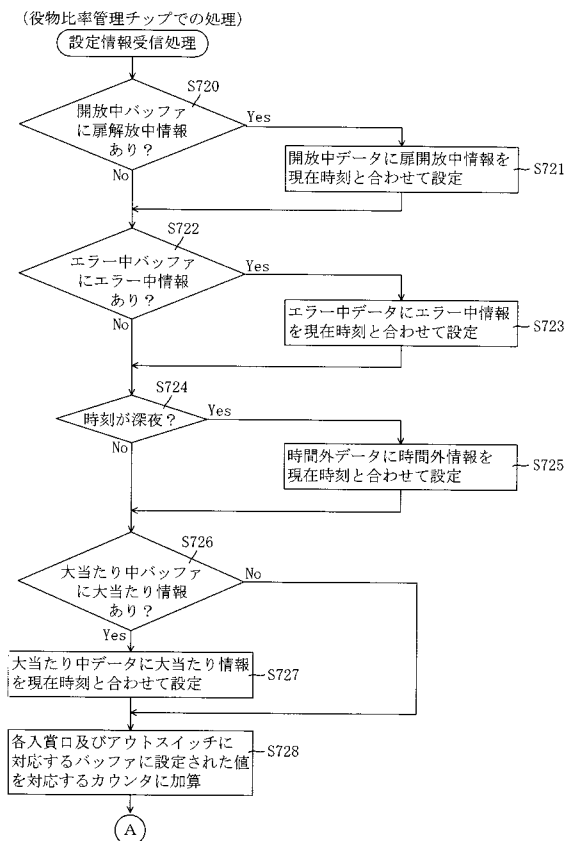
【図 385】



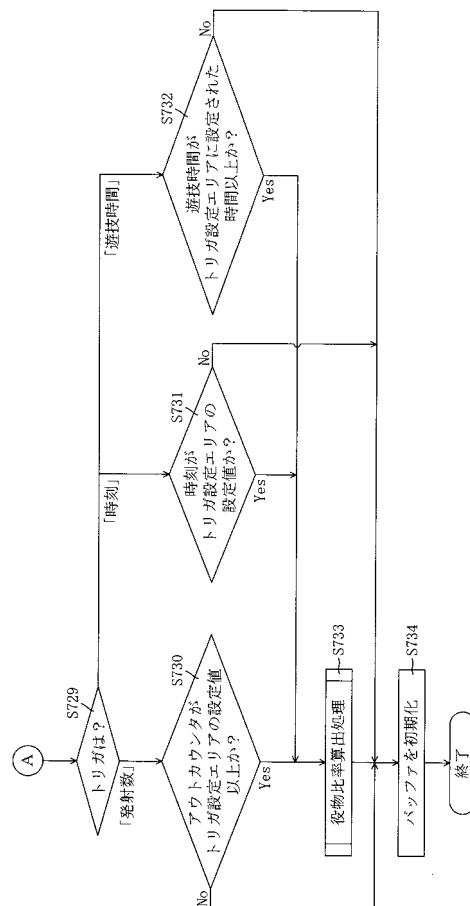
【図 386】



【図 387】

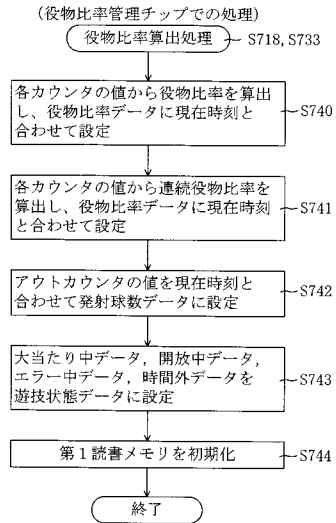


【図 388】

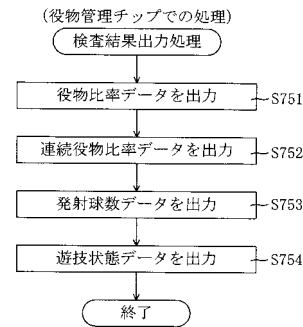




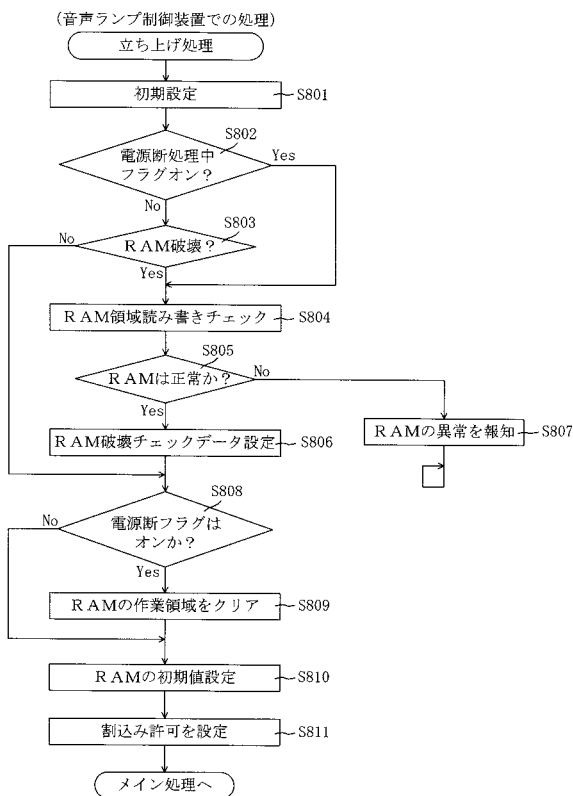
【図 3 8 9】



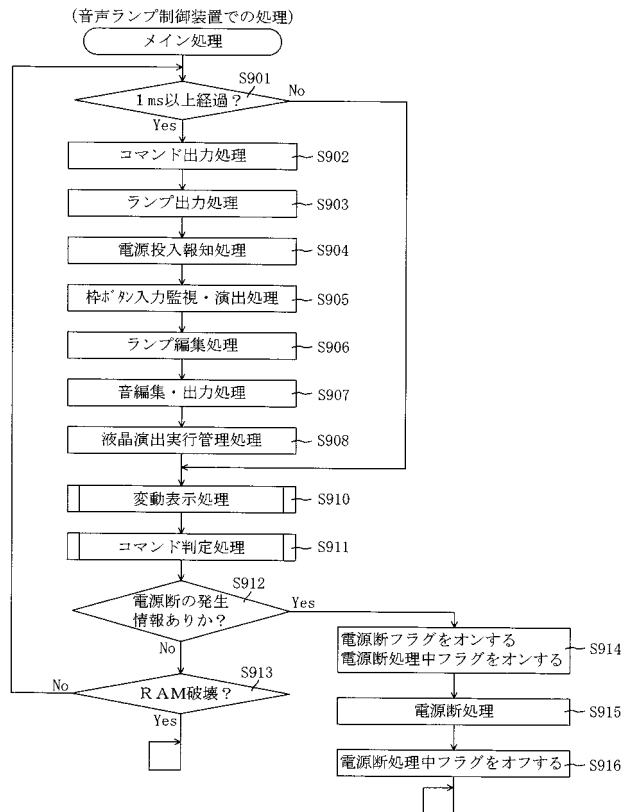
【図 3 9 0】



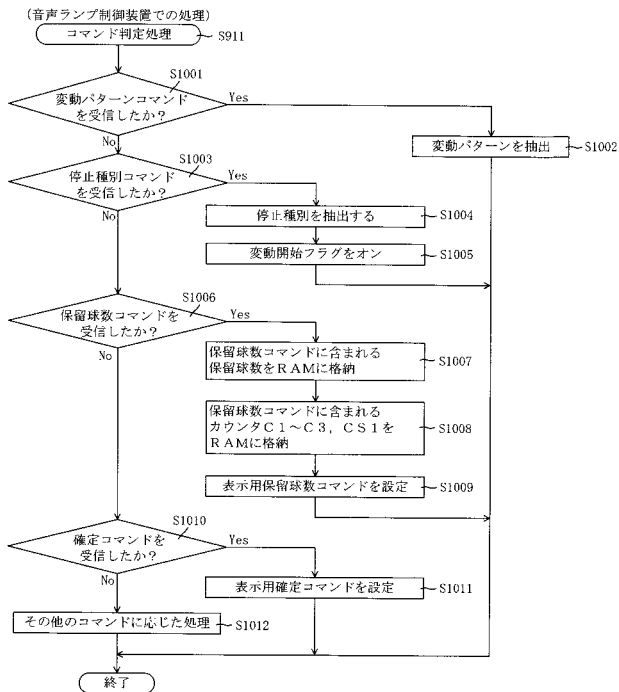
【図 3 9 1】



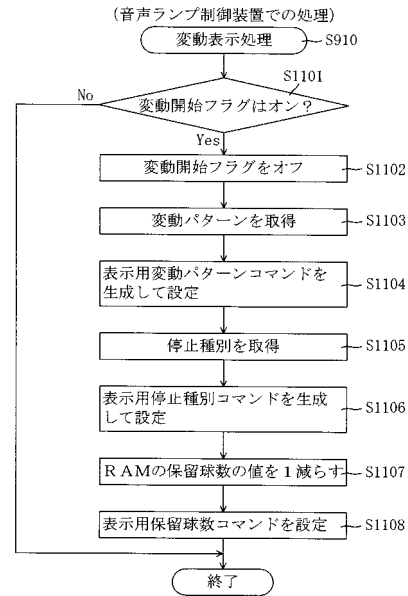
【図 3 9 2】



【図 393】

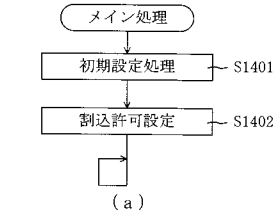


【図 394】



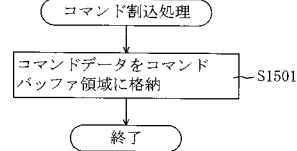
【図 395】

(表示制御装置のMPUでの処理)



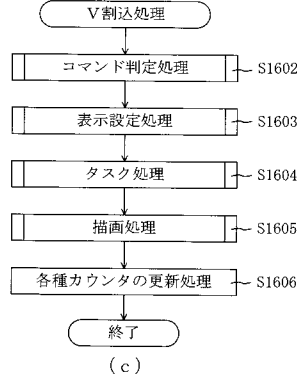
(a)

(表示制御装置のMPUでの処理)



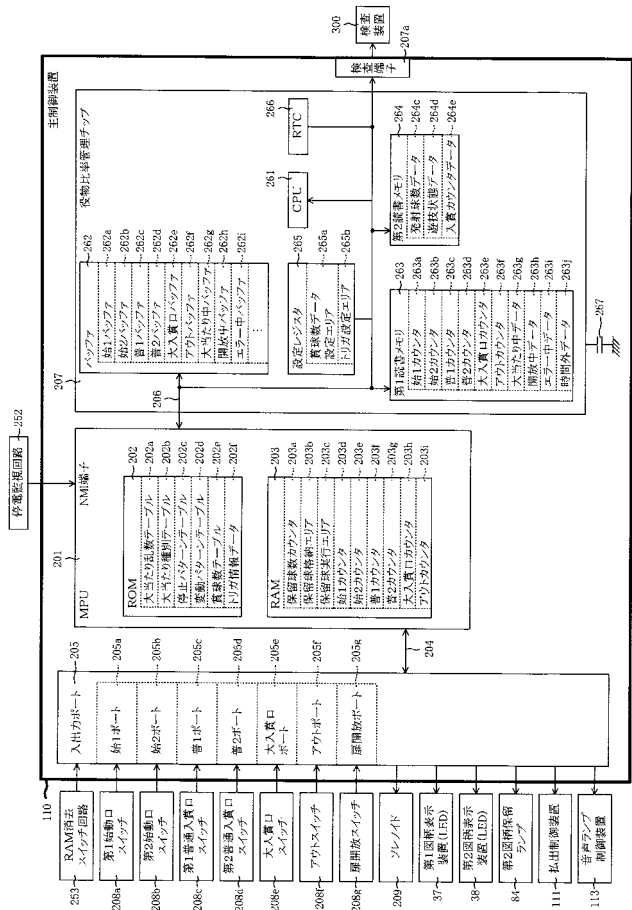
(b)

(表示制御装置のMPUでの処理)

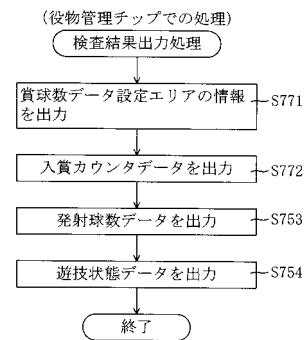


(c)

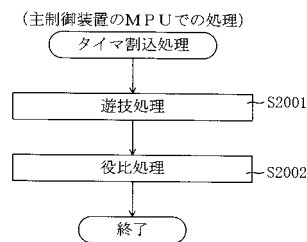
【図 396】



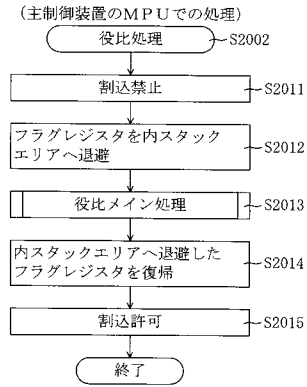
【 図 3 9 8 】



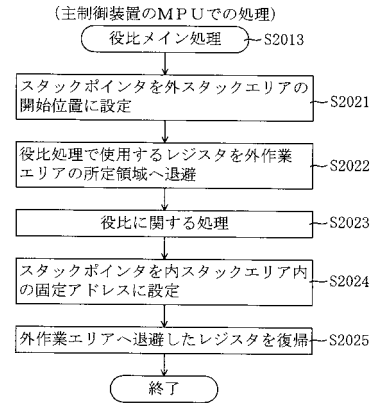
【 図 4 0 0 】



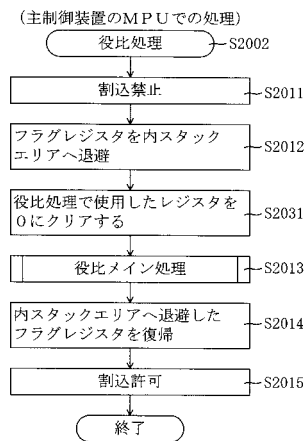
【図 4 0 1】



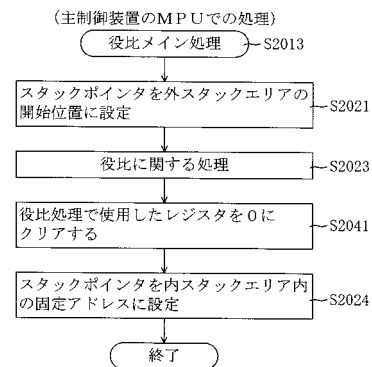
【図 4 0 2】



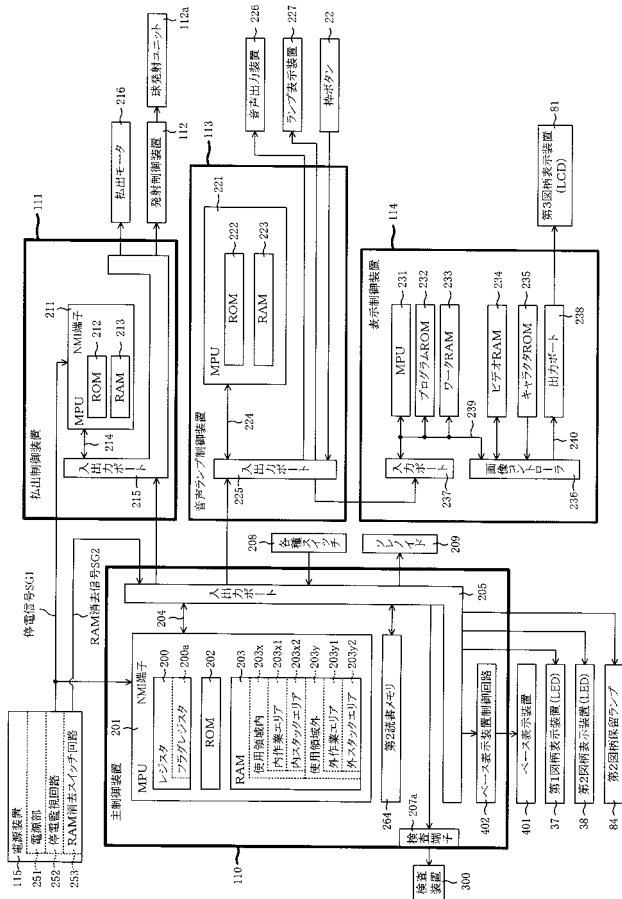
【図 4 0 3】



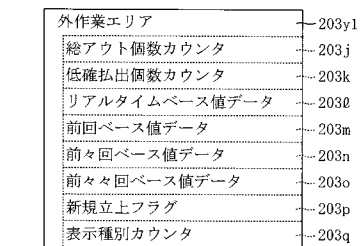
【図 4 0 4】



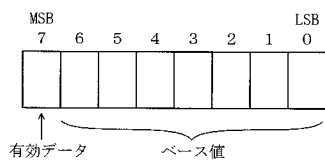
【図405】



【図407】

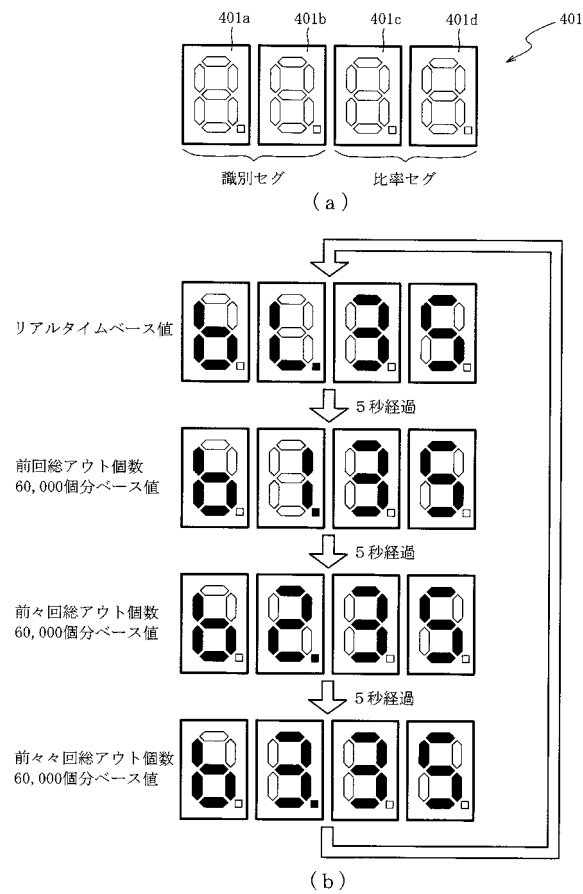


(a)

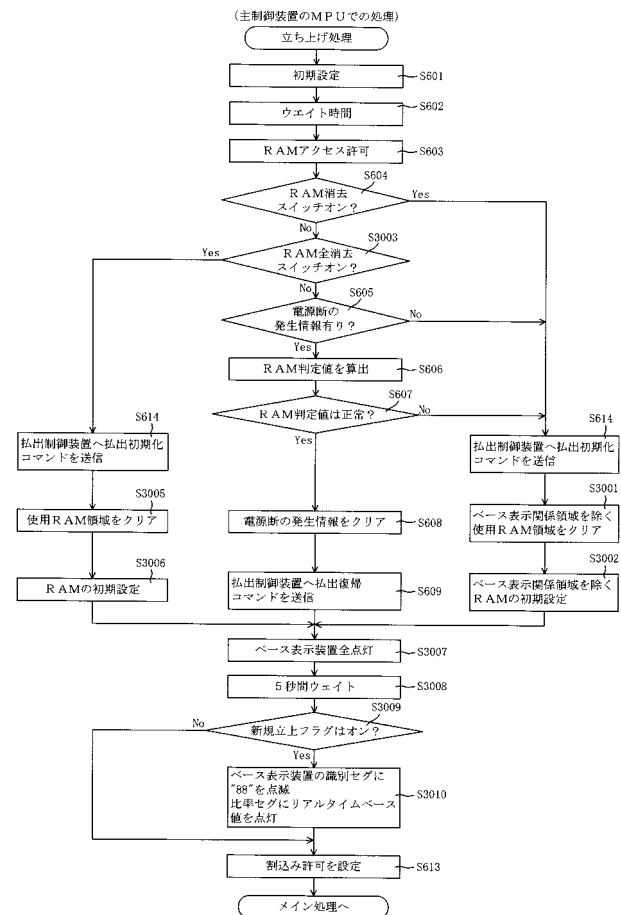


(b)

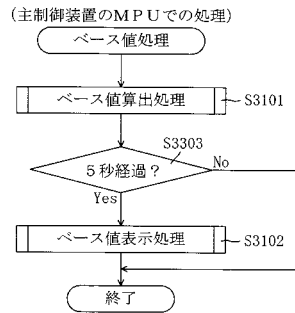
【図406】



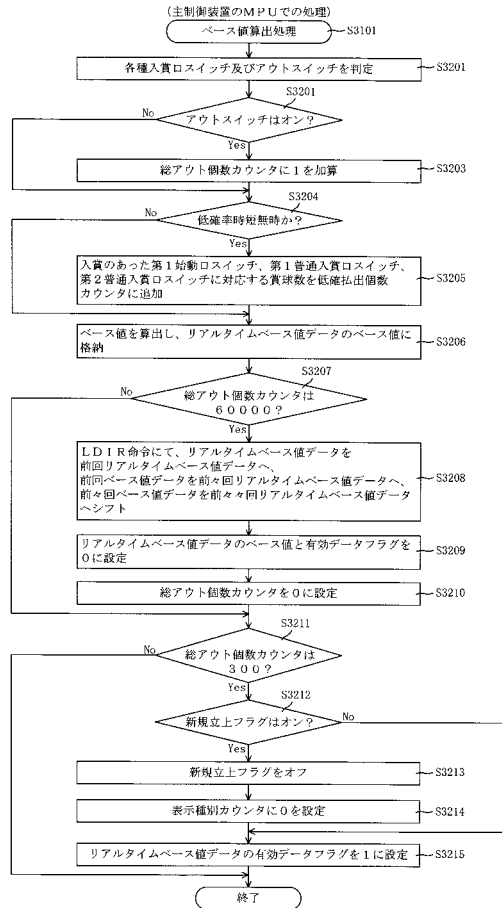
【図408】



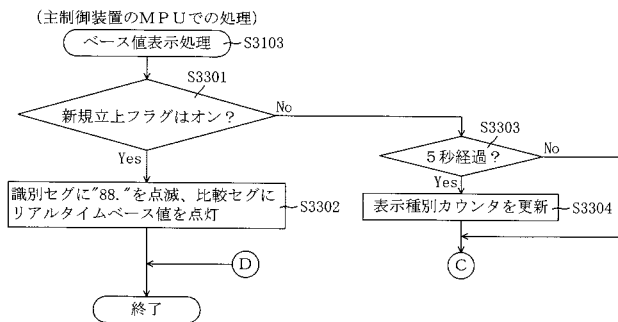
【 図 4 0 9 】



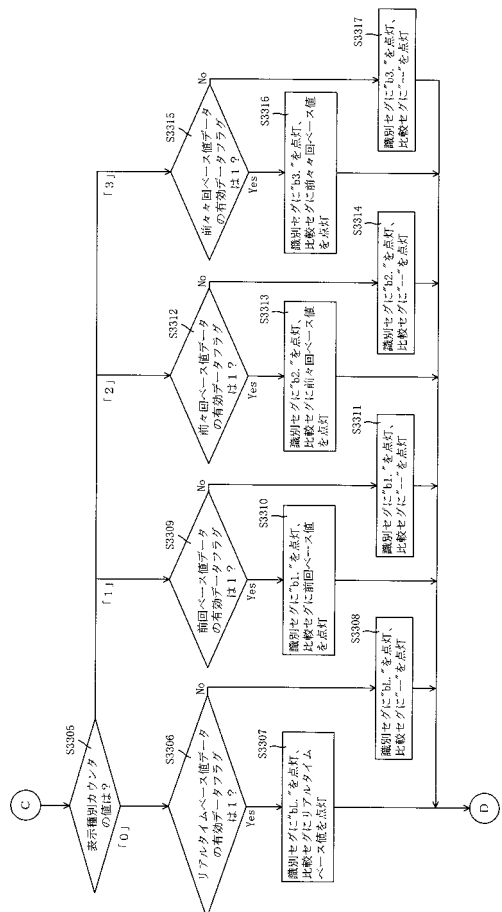
【 図 4 1 0 】



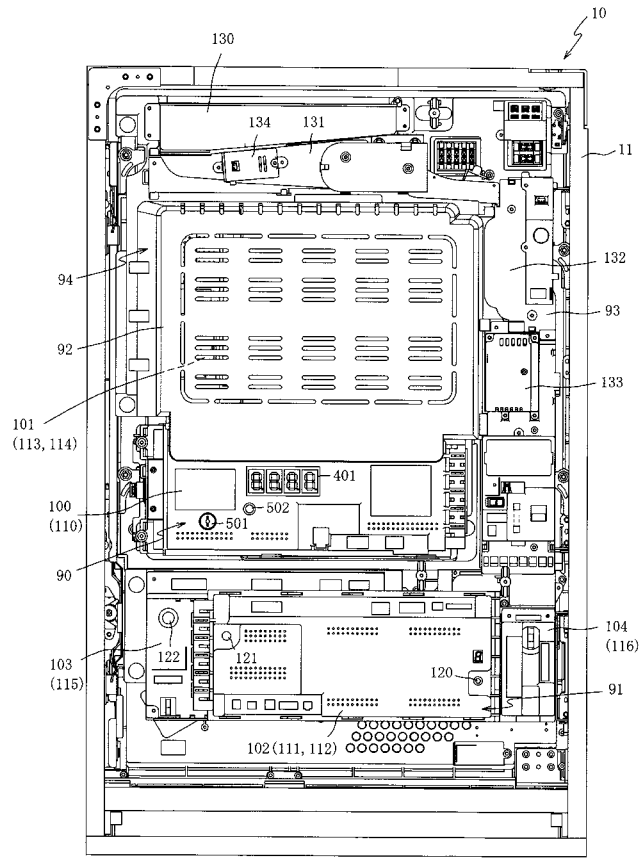
【 図 4 1 1 】



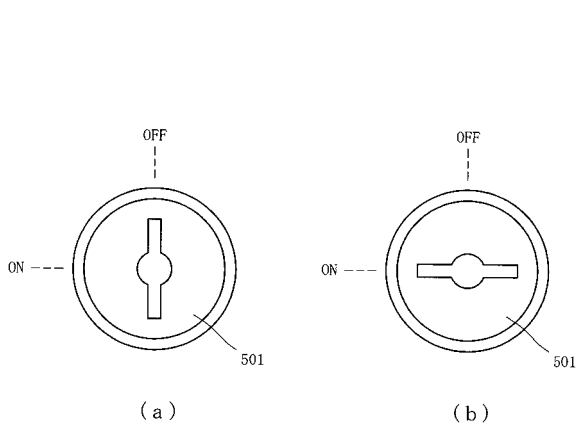
【 図 4 1 2 】



【図 4 1 3】



【図 4 1 4】



【図 4 1 5】

立ち上げモード	RAM消去スイッチ	設定キー	扉開放スイッチ
通常	オフ	オフ	ー
RAMクリア	オン	オフ	ー
設定変更	オン	オン	オン
設定確認	オフ	オン	オン

【図 4 1 6】

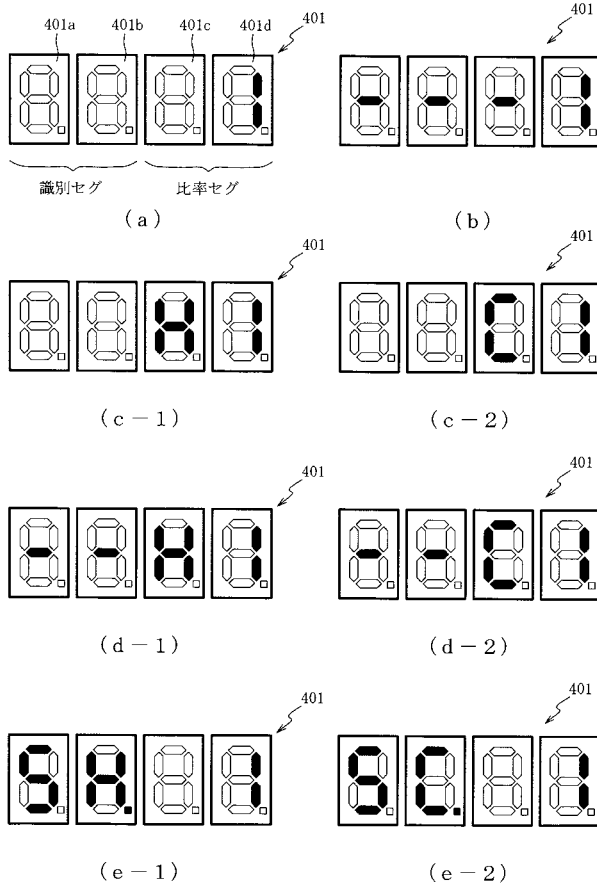
	RAM消去スイッチオン	設定キーオフ
設定変更モード	設定値変更	設定値確定

(a)

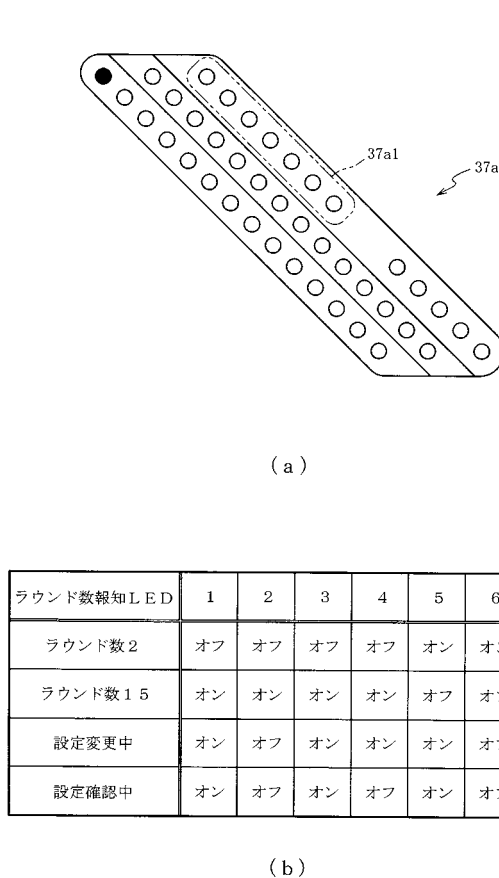
	設定キーオフ
設定確認モード	設定確認終了

(b)

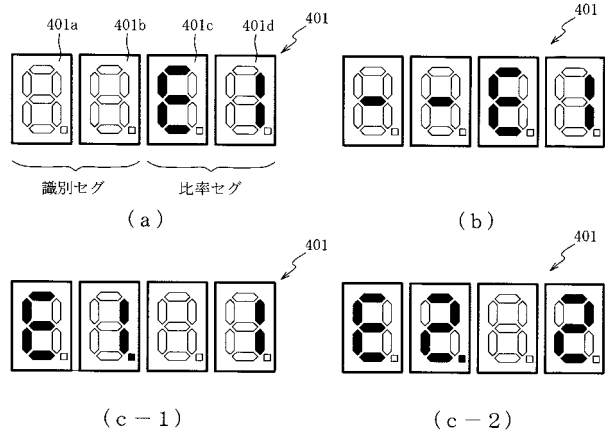
【図 4 1 7】



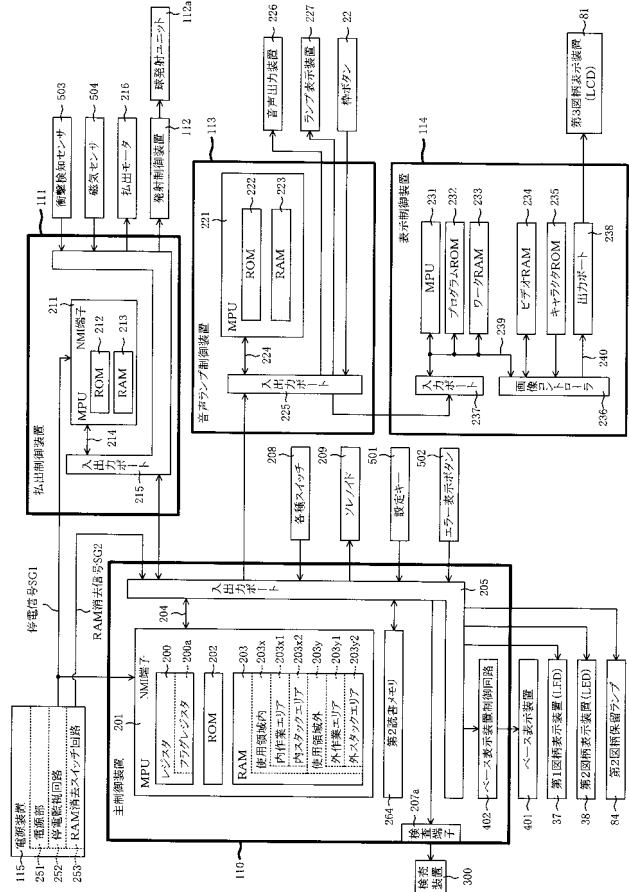
【図 4 1 9】



【図 4 1 8】



【図 4 2 0】

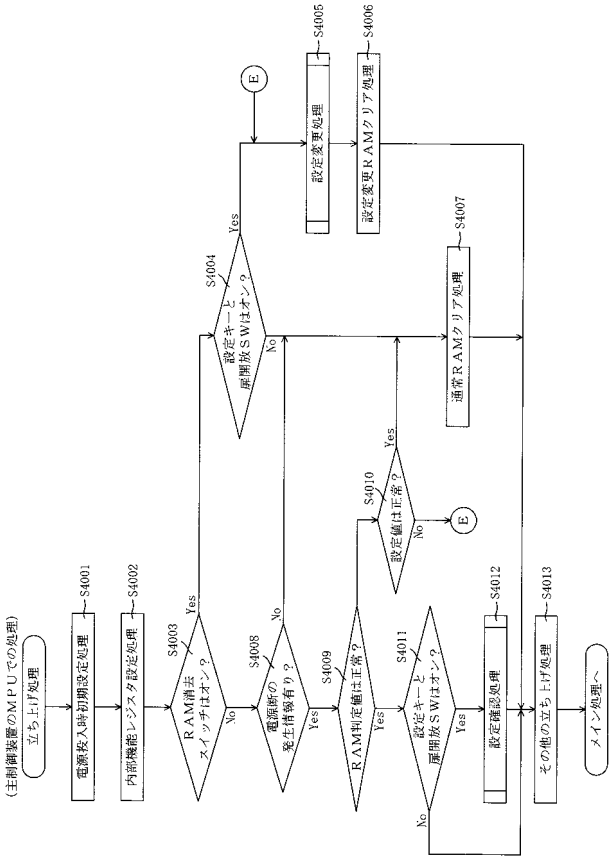




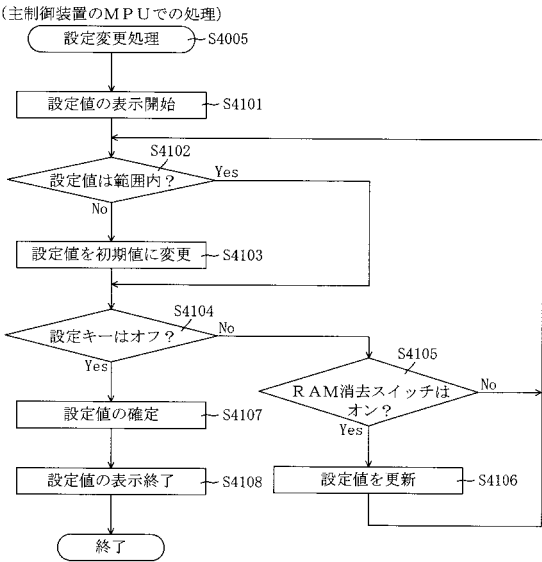
【図 4 2 1】

外作業エリア	203y1
ベース値用データ	203r
役物比率用データ	203s
エラー用データ	203t

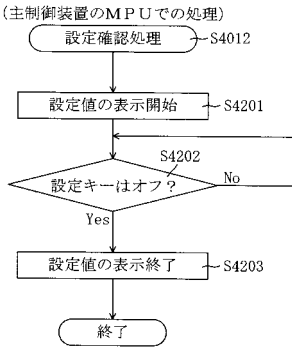
【図 4 2 2】



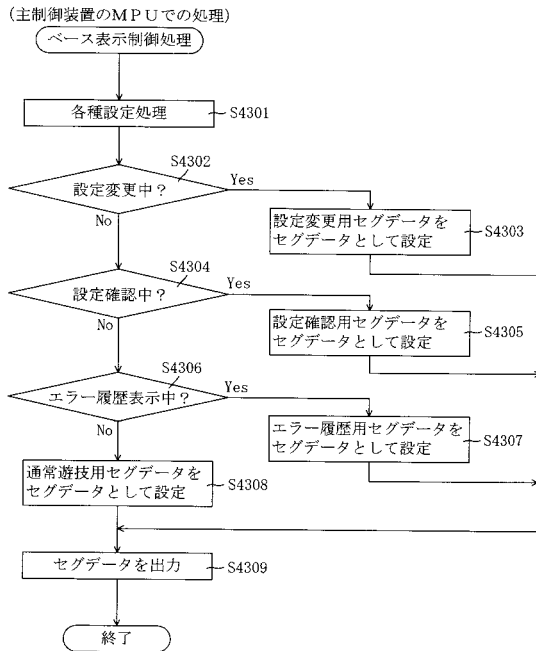
【図 4 2 3】



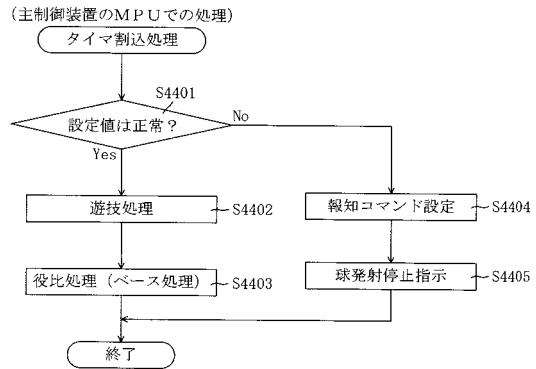
【図 4 2 4】



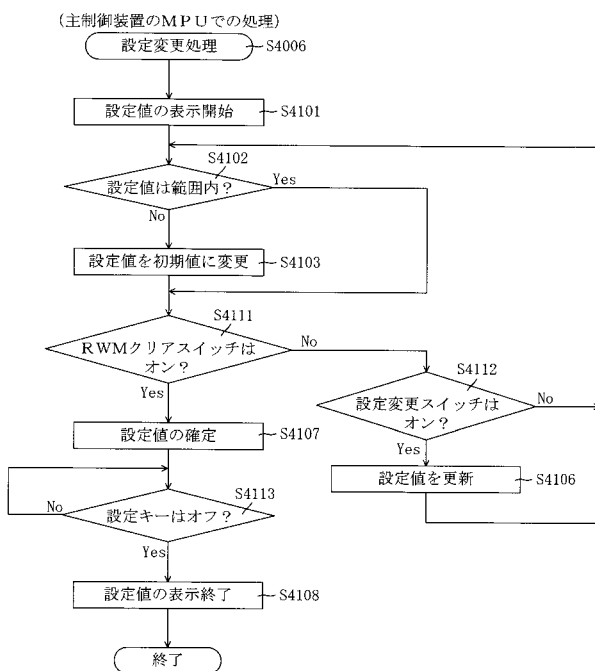
【図 4 2 5】



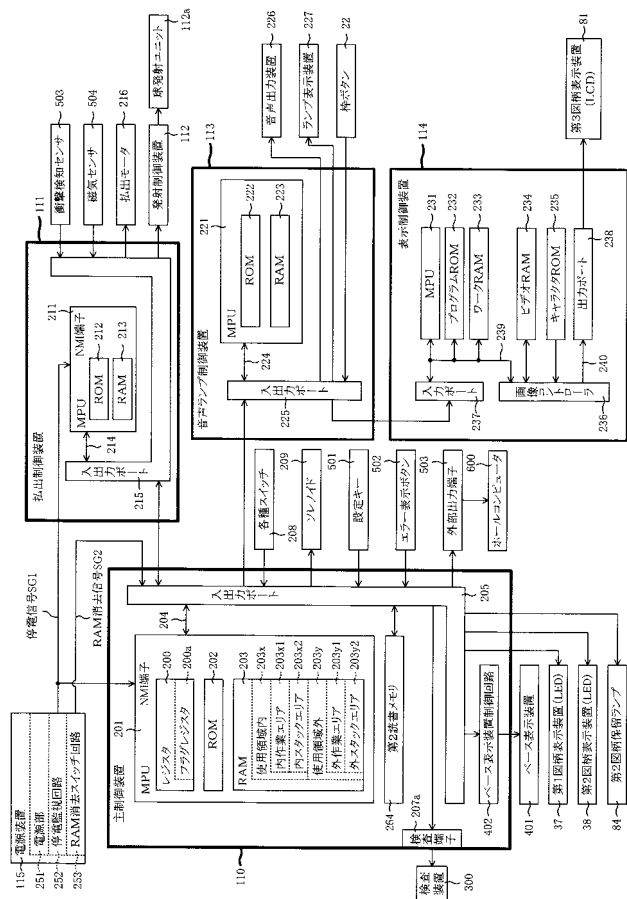
【図 4 2 6】



【図 4 2 7】



【図 4 2 8】



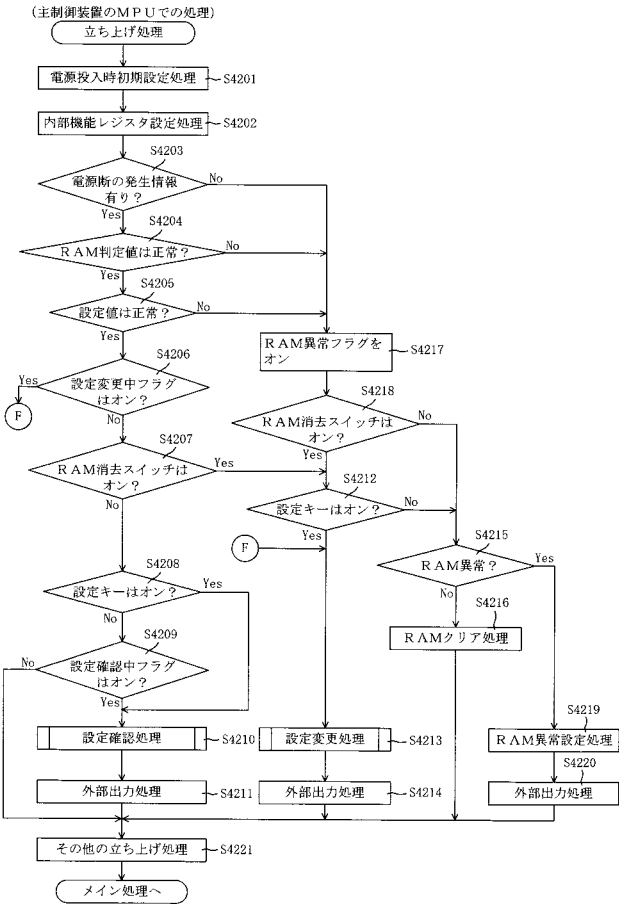
【図 4 2 9】

内作業エリア	203x1
確率設定値データ	203x11
更新用確率設定値データ	203x12
設定変更中フラグ	203x13
設定確認中フラグ	203x14
R A M異常フラグ	203x15
R A M消去スイッチフラグ	203x16

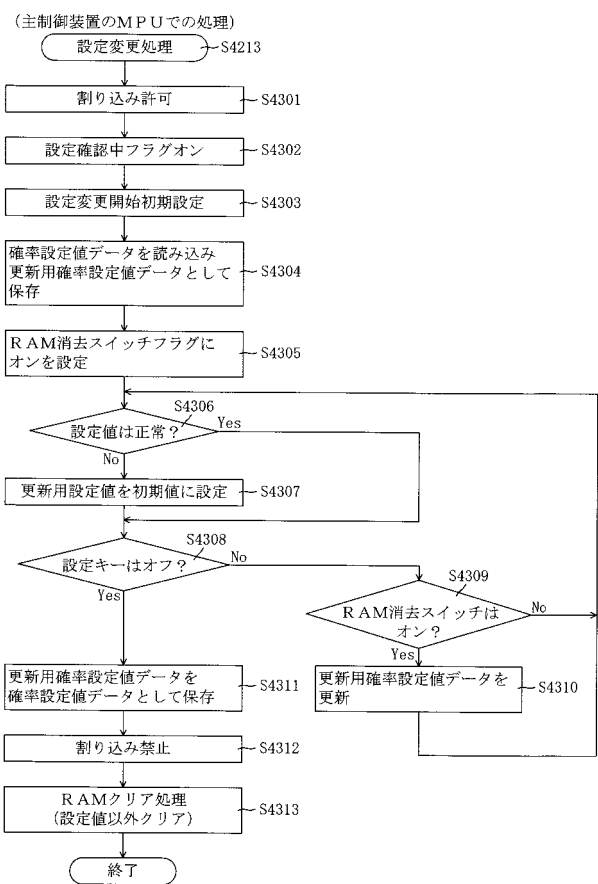
【図 4 3 0】

立ち上げ操作	設定確認中での電源オフ後の立ち上げモード	設定確認中での電源オフ後の立ち上げモード
通常	設定変更処理を頭からやり直し	設定確認処理を頭からやり直し
R A Mクリア	設定変更処理を頭からやり直し	R A Mクリア (設定確認処理は非実行)
設定変更	設定変更処理を頭からやり直し	設定変更処理を実行
設定確認	設定変更処理を頭からやり直し	設定確認処理を頭からやり直し

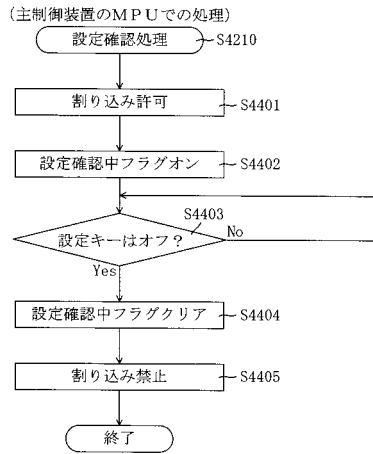
【図 4 3 1】



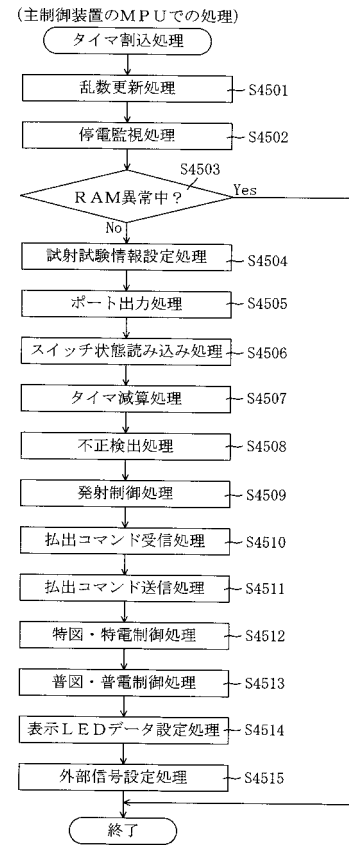
【図 4 3 2】



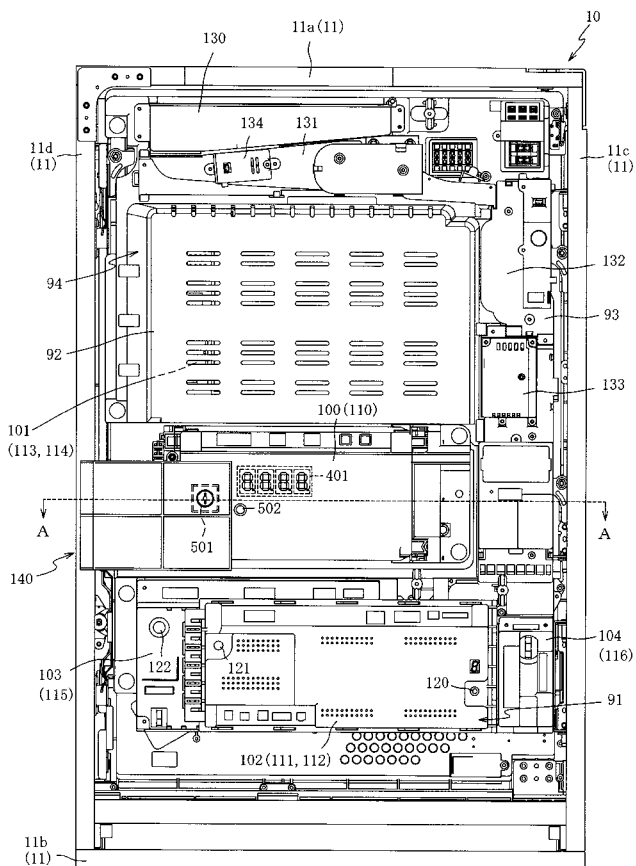
【図 4 3 3】



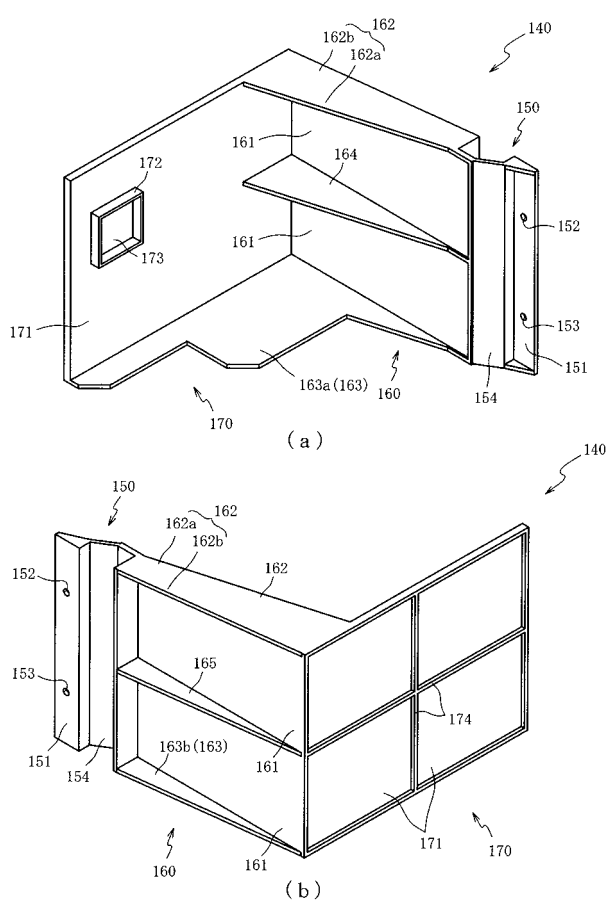
【図 4 3 4】



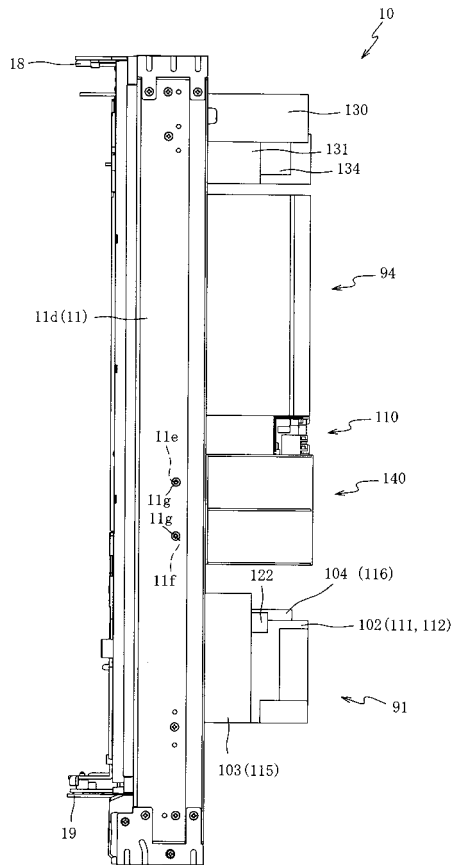
【図 4 3 5】



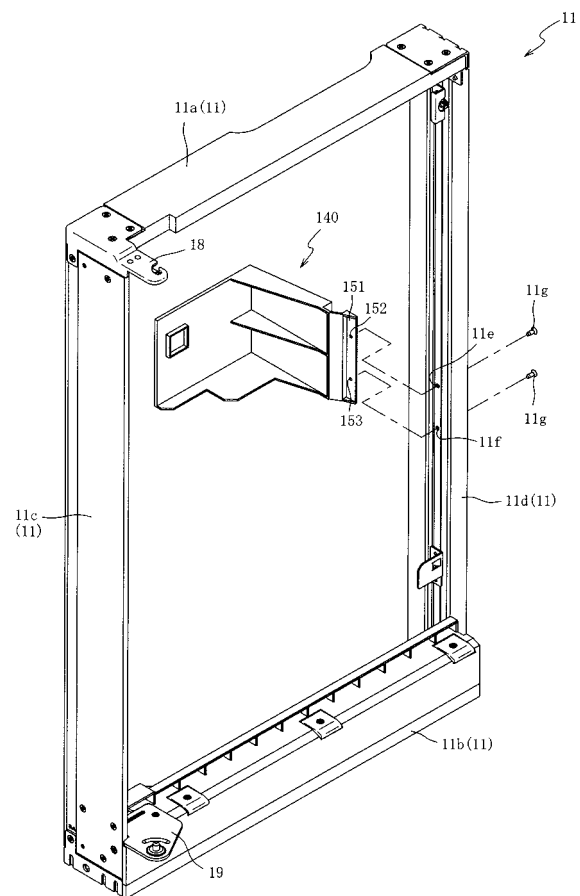
【図 4 3 6】



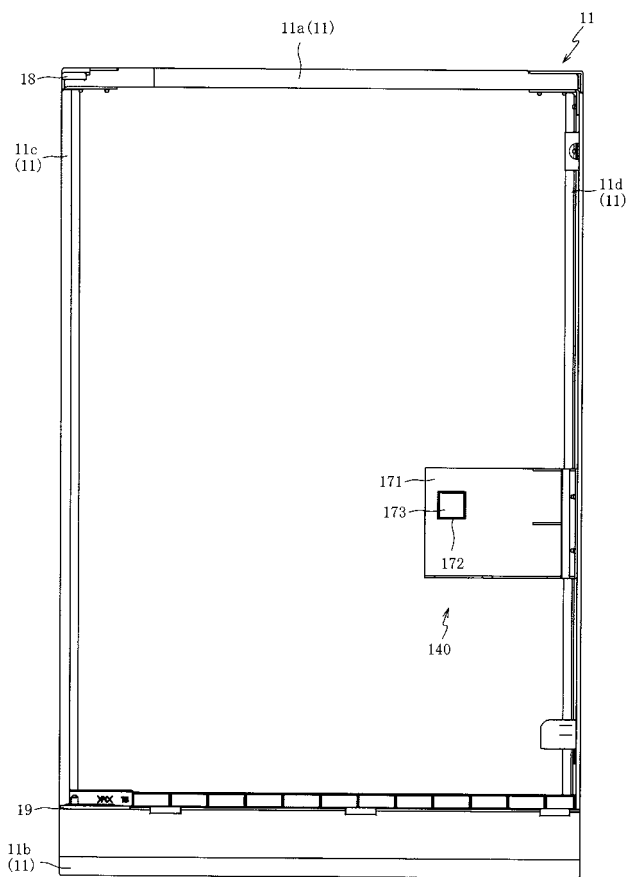
【図 4 3 7】



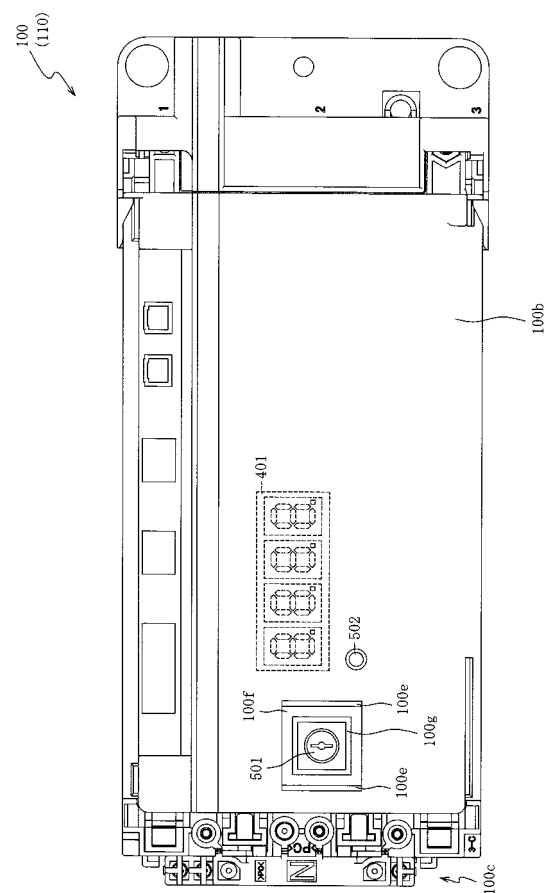
【図 4 3 8】



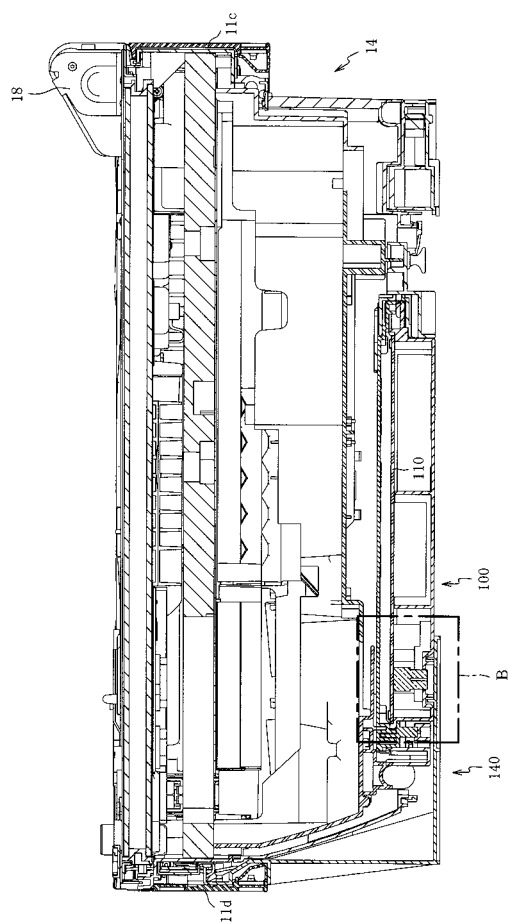
【図 4 3 9】



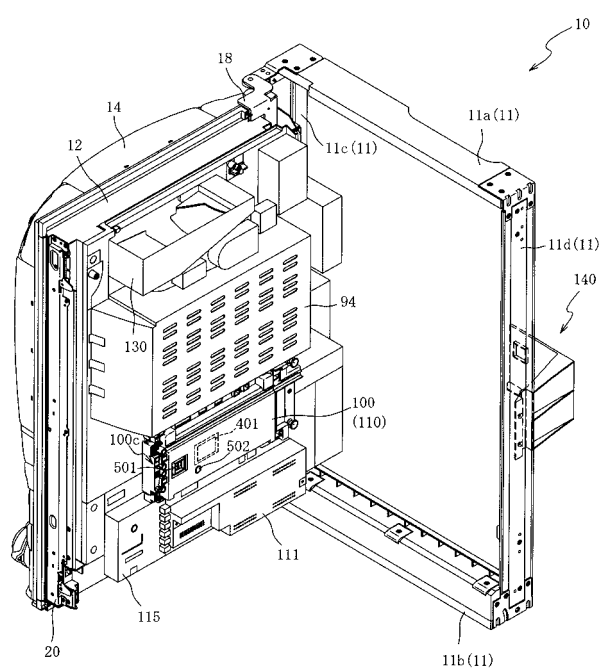
【図 4 4 0】



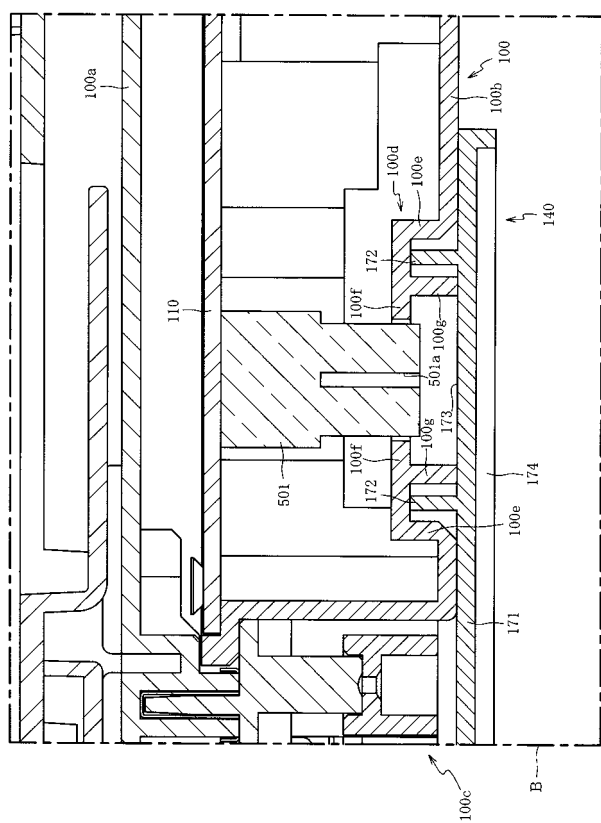
【図 4 4 1】



【図 4 4 3】



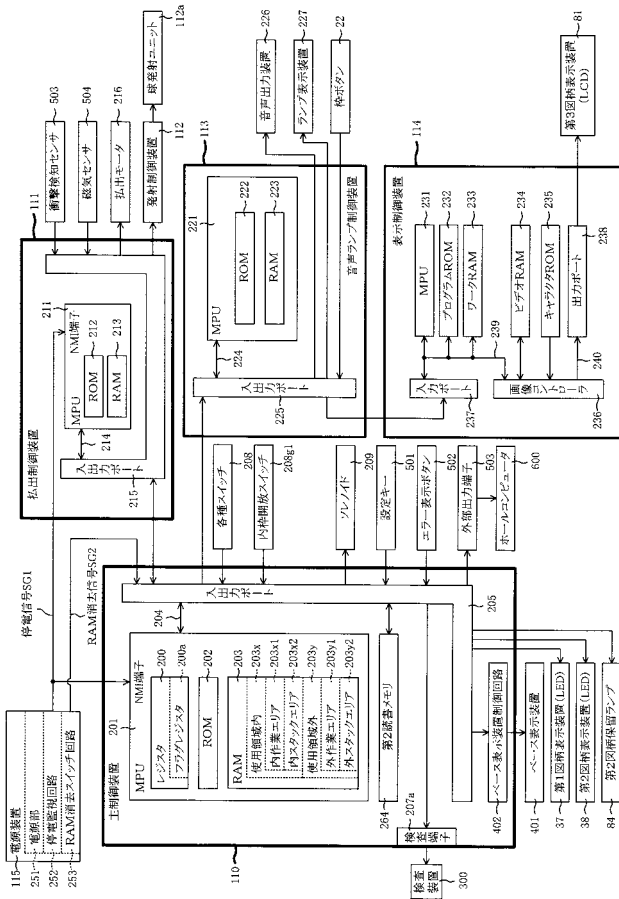
【図 4 4 2】



【図 4 4 4】

立ち上げモード	RAM消去スイッチ	設定キー
通常	オフ	オフ
RAMクリア	オン	オフ
設定変更	オン	オン
設定確認	オフ	オン

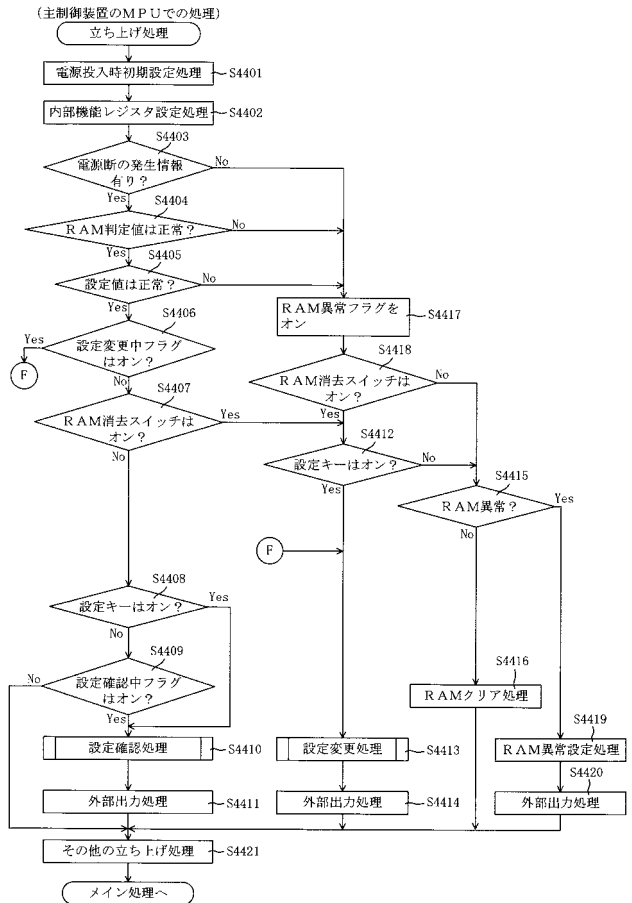
【図 4 4 5】



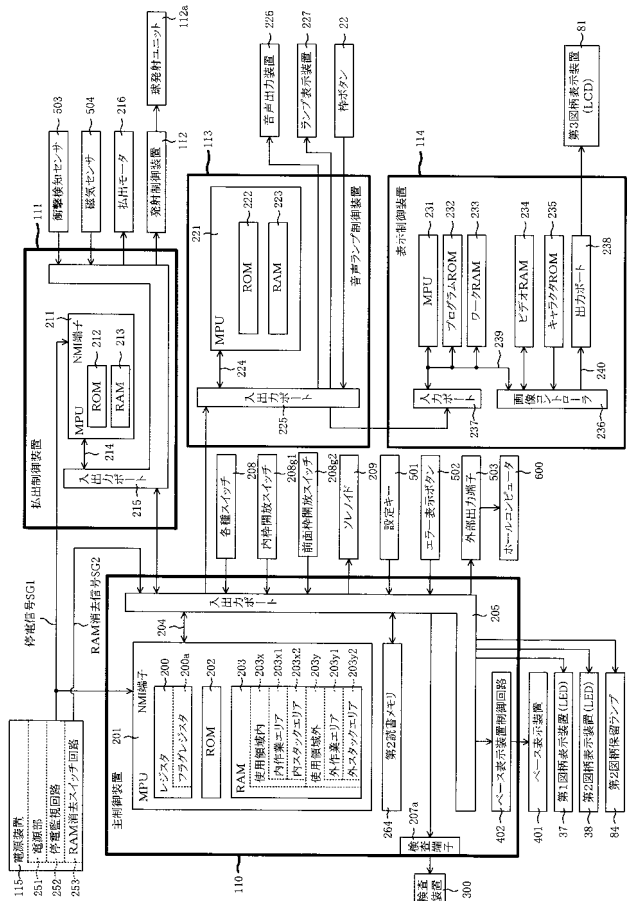
【図 4 4 7】

立ち上げモード	RAM消去スイッチ	設定キー	内枠開放スイッチ	前面枠開放スイッチ
通常	オフ	オフ	—	—
RAMクリア	オン	オフ	—	—
設定変更	オン	オン	オン	オフ
設定確認	オフ	オン	オン	オフ

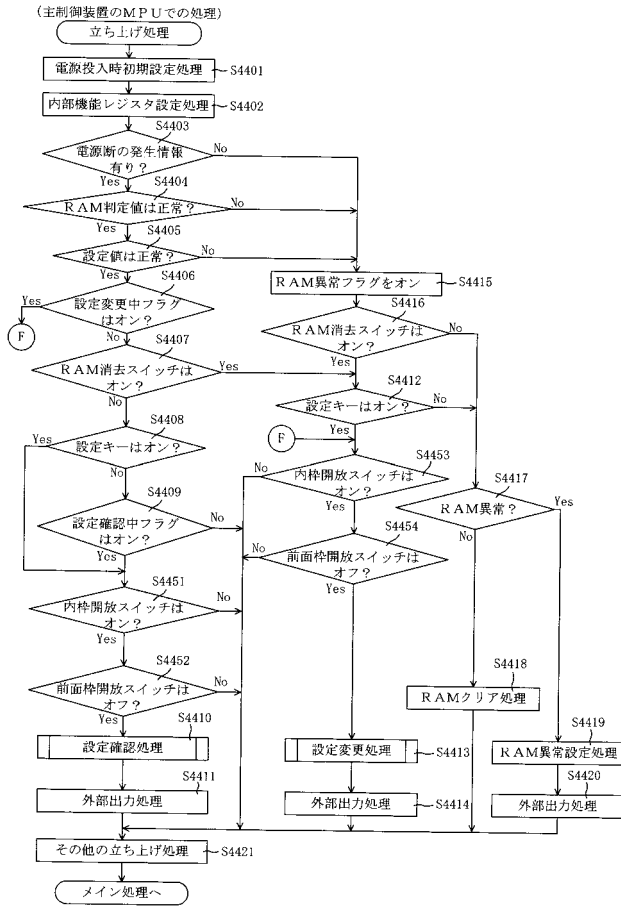
【図 4 4 6】



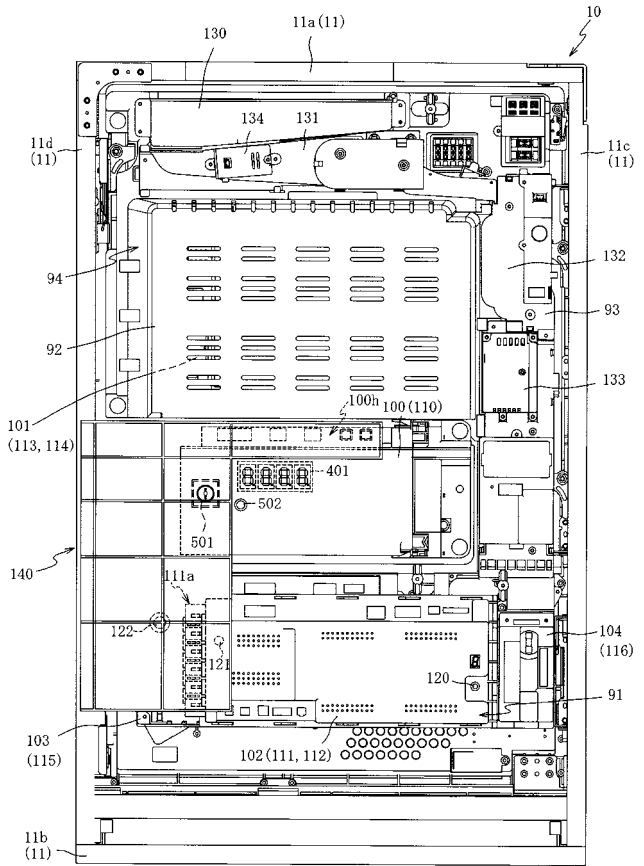
【図 4 4 8】



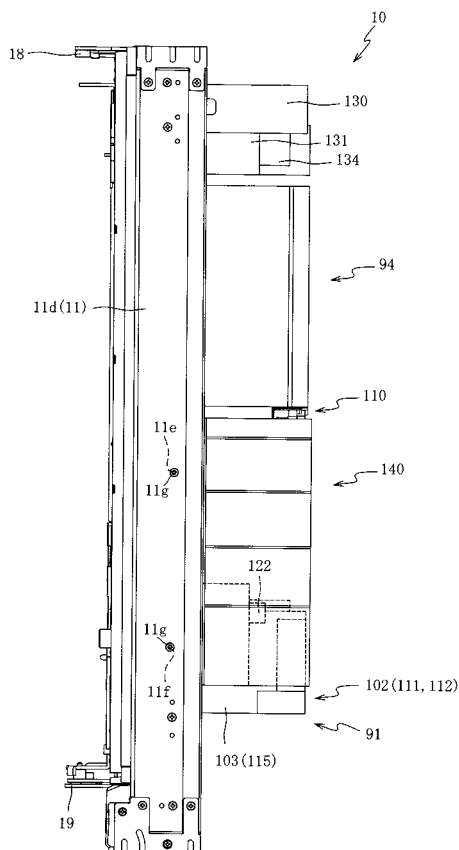
【 図 4 4 9 】



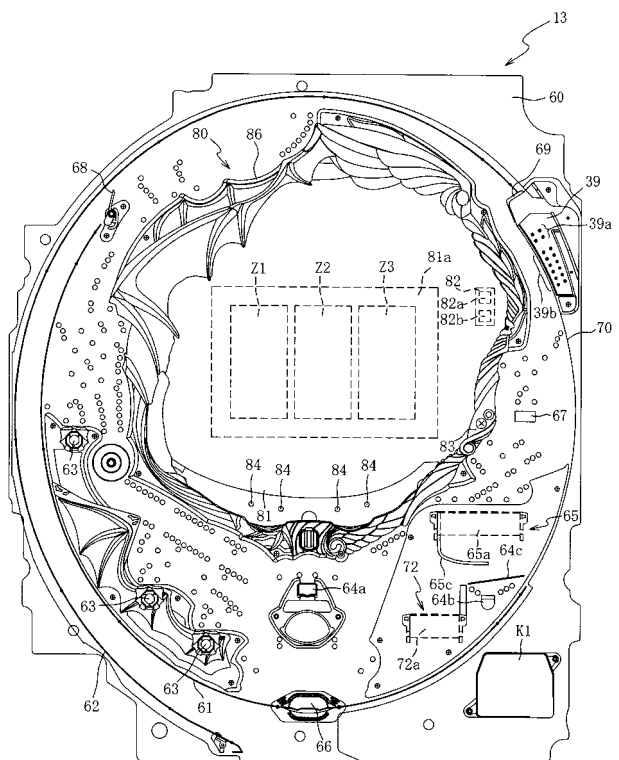
【 図 4 5 0 】



【 図 4 5 1 】



【 図 4 5 2 】







【 図 4 5 7 】

272c

保留球数

遊技状態	当否	保留球数							
		Aテーブル		Bテーブル				Cテーブル	
		1個	2個	3個	4個	5個	6個	7個	8個
通常遊技状態	大当たり	Dテーブル							
	小当たり	Eテーブル							
	ハズレ	Aテーブル		Bテーブル					
超確率変動状態 確率変動状態 時間短縮状態	大当たり	Dテーブル							
	小当たり	Eテーブル							
	ハズレ	Aテーブル	Bテーブル						

## 【 図 4 5 9 】

272d4

Dテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	0~4
E7	スーパーリーチ	5~39
E8	スペシャルリーチ	40~99
E9	特殊変動	-

(a)

種別	演出態様	停止ボタン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	-
E7	スーパーリーチ	-
E8	スペシャルリーチ	-
E9	特殊変動	0~99

(b)

【 ㊦ 4 5 8 】

272d1  
↙

A テーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	0~74
E1	非リーチ・ショート	-
E2	ノーマルリーチ	75~94
E3	スーパーリーチ	95~97
E4	スペシャルリーチ	98, 99
E5	超ロング変動	-

(a)

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	-
E1	非リーチ・ショート	0~74
E2	ノーマルリーチ	75~94
E3	スーパーリーチ	95~97
E4	スペシャルリーチ	98, 99
E5	超ロング変動	-

(b)

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	-
E1	非リーチ・ショート	-
E2	ノーマルリーチ	-
E3	スーパーリーチ	-
E4	スペシャルリーチ	-
E5	超ロング変動	0~99

(c)

## 【 ☖ 4 6 0 】

表 1 1. ハズレ用変動パターンテーブル (共通)				
種別	演出形態	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ(ロング)	0~9	15	高連変動(長) + 低連変動
E1	非リーチ(ショート)	0~9	5	高連変動(短)のみ
E2	ノーマルリーチ	0~9	20	高連変動(長) + 低連変動 + ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0~9	30	高連変動(長) + 低連変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0~9	40	高連変動(長) + 低連変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
E5	超ロング変動	0~9	600	高連変動(超長) + 低連変動

(a)

種別	演出指標	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(流出要素の構成)
E6	ノーマルリーチ	0~2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
		3~9	25	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E7	スーパーリーチ	0~3	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
		4~9	35	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+2xノーマルリーチ+再変動
E8	スペシャルリーチ	0~4	40	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+2xノーマルリーチ
		5~9	45	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+2xノーマルリーチ+再変動
E9	特殊変動	0~9	45	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+2xノーマルリーチ+再変動

(9)

特図1ハズレ用変動パターンテーブル (共通)

特図1 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル (共通)

【図 4 6 1】

特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル (通常時)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ (ロング)	0~9	600	高速変動 (超長) + 低速変動
E1	非リーチ (ショート)	0~9	585	高速変動 (超長) のみ
E2	ノーマルリーチ	0~9	605	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0~9	615	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0~9	625	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
E5	超ロング変動	0~9	600	高速変動 (超長) + 低速変動

272e3

(a)

特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル (通常時)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E6	ノーマルリーチ	0~2	605	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3~9	610	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E7	スーパーリーチ	0~3	615	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		4~9	620	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E8	スペシャルリーチ	0~4	625	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
		5~9	630	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ + 再変動
E9	特殊変動	0~9	630	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ + 再変動

272e4

(b)

【図 4 6 2】

特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル (確変・時短時)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ (ロング)	0~9	8	高速変動 (超短) + 低速変動
E1	非リーチ (ショート)	0~9	3	高速変動 (超短) のみ
E2	ノーマルリーチ	0~9	13	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0~9	23	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0~9	33	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
E5	超ロング変動	-	-	-

272e5

(a)

特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル (確変・時短時)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E6	ノーマルリーチ	0~2	13	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3~9	18	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E7	スーパーリーチ	0~3	23	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		4~9	28	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E8	スペシャルリーチ	0~4	33	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
		5~9	38	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ + 再変動
E9	特殊変動	0~9	3	高速変動 (超短) のみ

272e6

(b)

【図 4 6 3】

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
通常遊技状態 超確率変動状態 (普通図柄低確率状態)	50~99
確率変動状態 時間短縮状態 (普通図柄高確率状態)	1~99

272f

(a)

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態 超確率変動状態 (普通図柄低確率状態)	5秒
確率変動状態 時間短縮状態 (普通図柄高確率状態)	0.5秒

272g

(b)

電役開放テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間
通常遊技状態 超確率変動状態 (普通図柄低確率状態)	1回	0.1秒	-
確率変動状態 時間短縮状態 (普通図柄高確率状態)	3回	5秒	1秒

272h

(c)

【図 4 6 4】

大当たり開放テーブル

大当たり種別	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	移行遊技状態
確率変動 A	大入賞口	16回	30秒	10個	15個	特図：高確率 普図：低確率
確率変動 B	大入賞口	6回	30秒	10個	15個	特図：高確率 普図：高確率
時間短縮	大入賞口	6回	30秒	10個	15個	特図：低確率 普図：高確率

272i

(a)

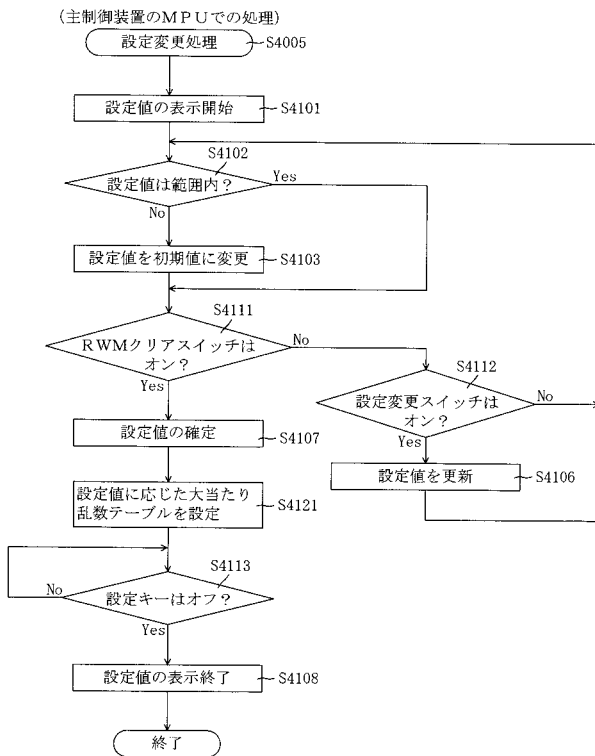
小当たり開放テーブル

遊技状態	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	移行遊技状態
通常遊技状態 超確率変動状態 確率変動状態 時間短縮状態	小入賞口	1回	1.8秒	1個	10個	移行無し

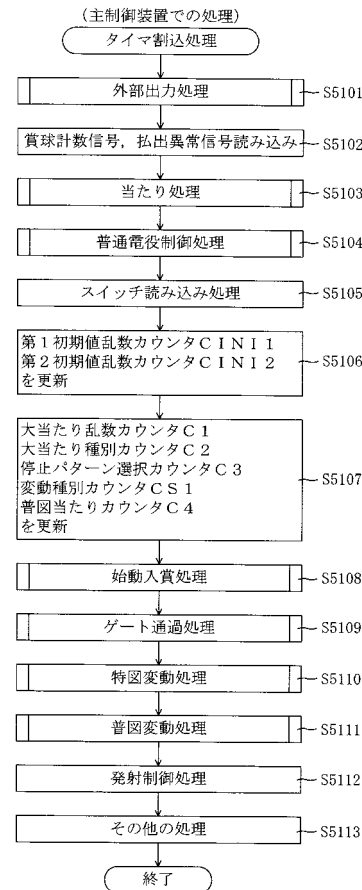
272j

(b)

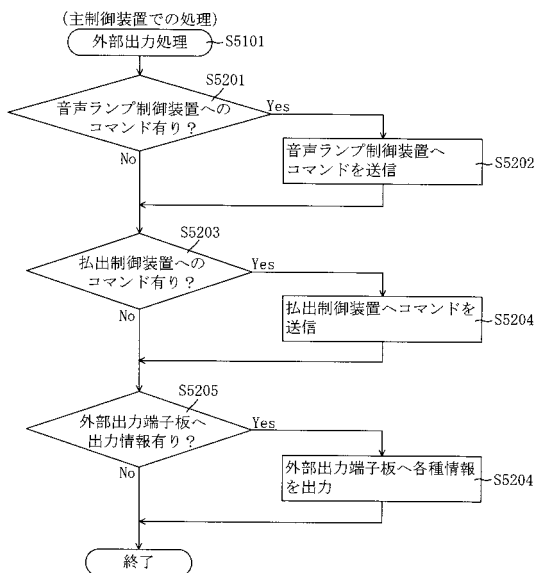
【図 4 6 5】



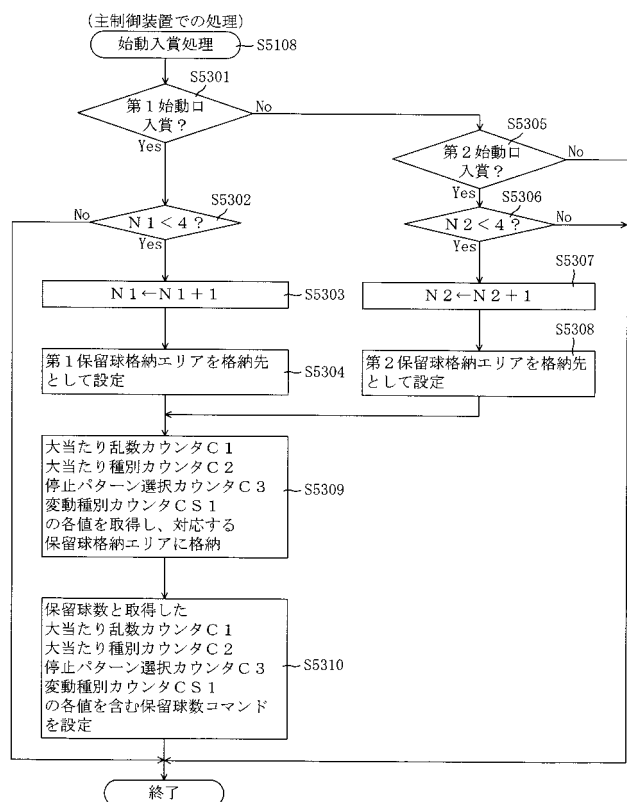
【図 4 6 6】



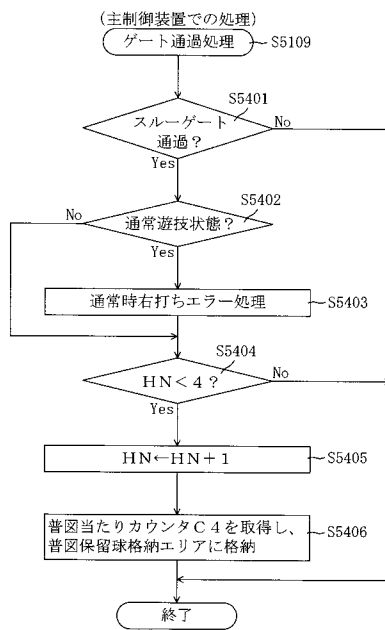
【図 4 6 7】



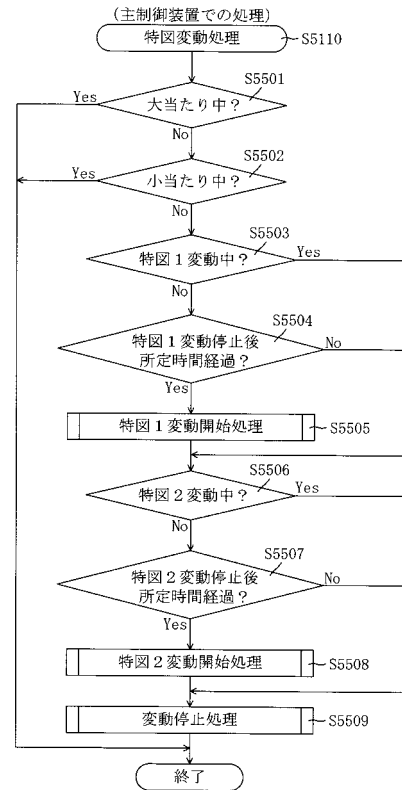
【図 4 6 8】



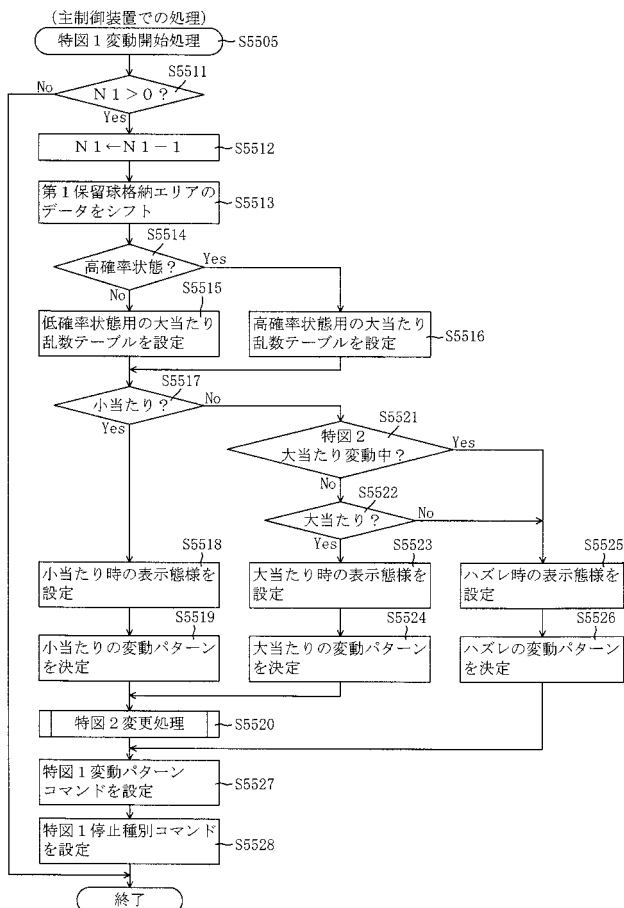
【図 4 6 9】



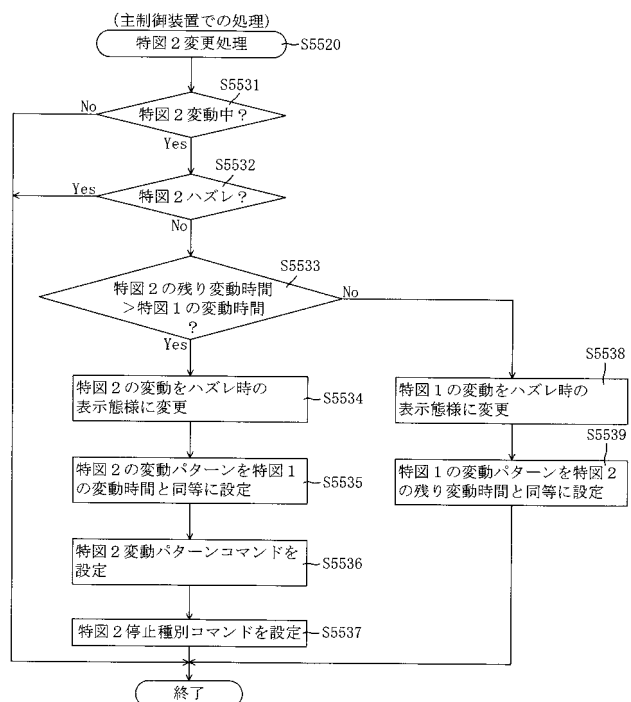
【図 4 7 0】



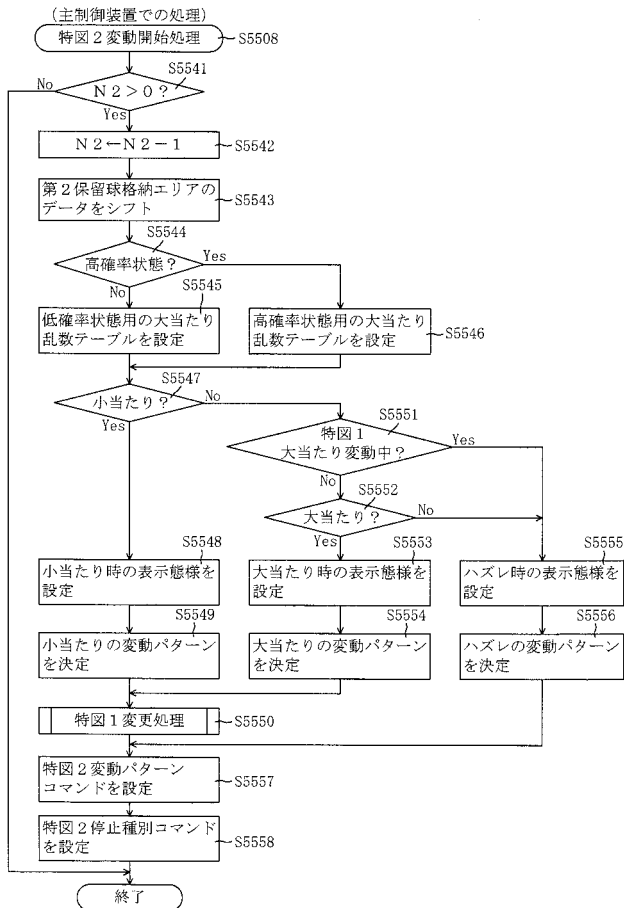
【図 4 7 1】



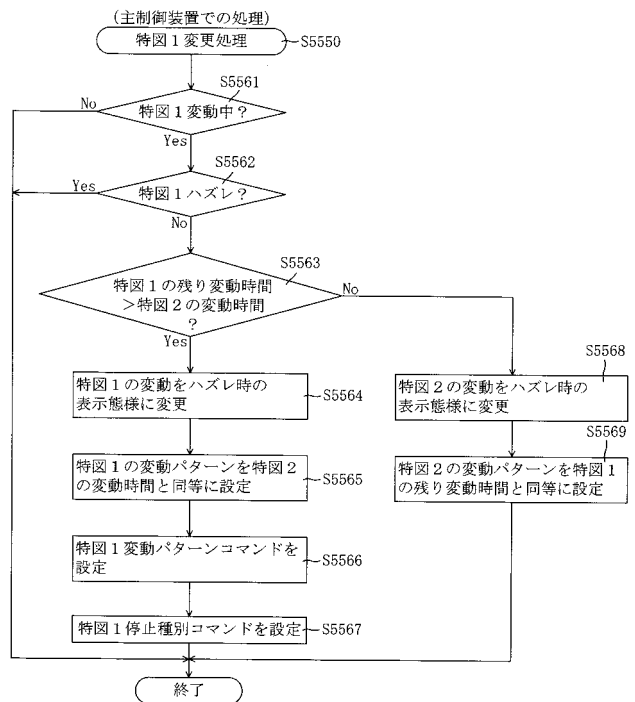
【図 4 7 2】



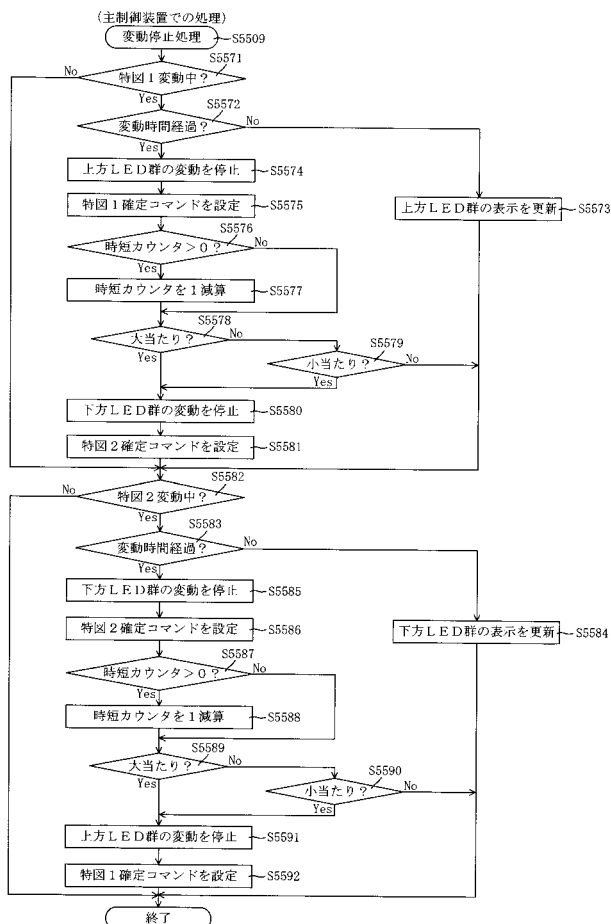
【図 473】



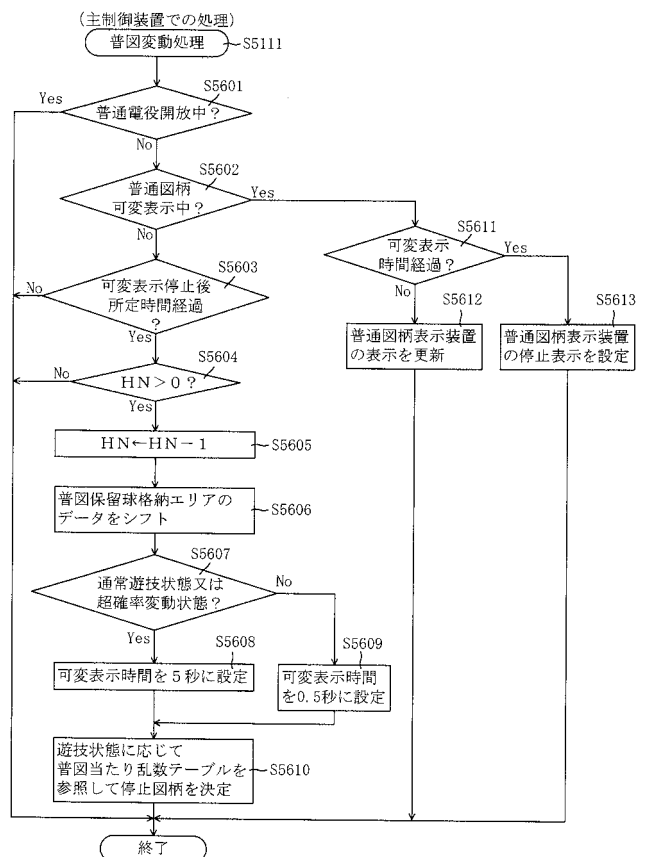
【図 474】



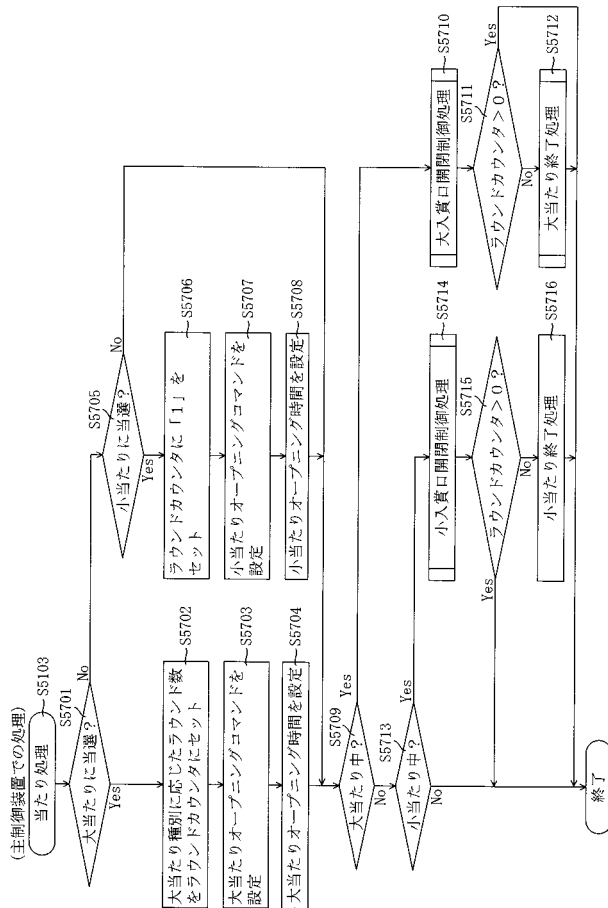
【図 475】



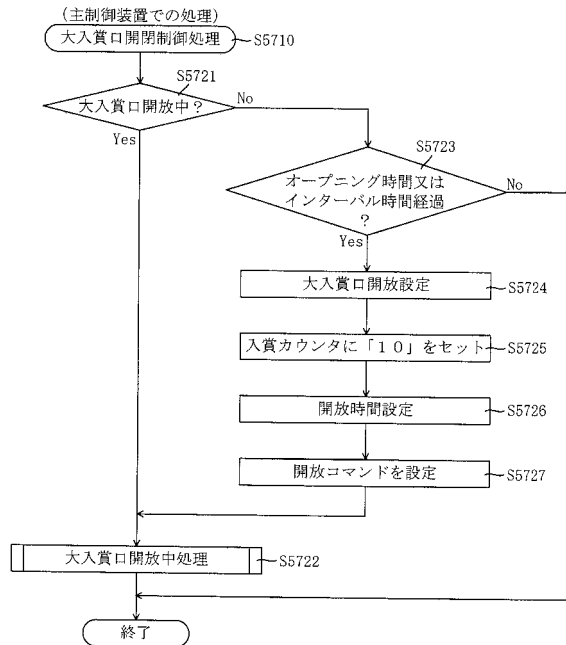
【図 476】



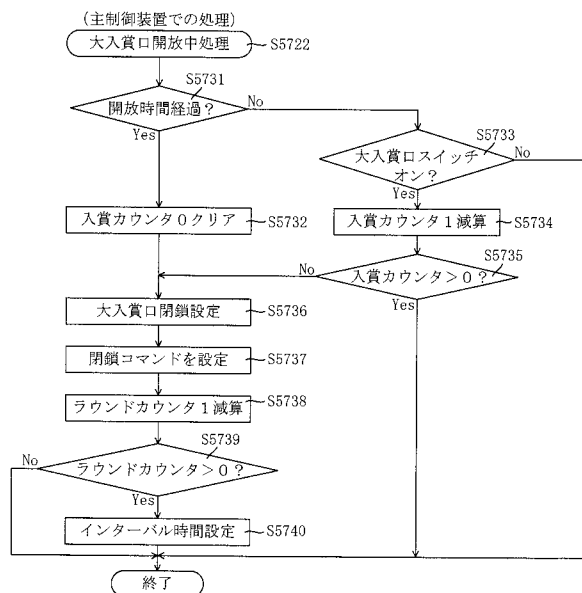
【図 477】



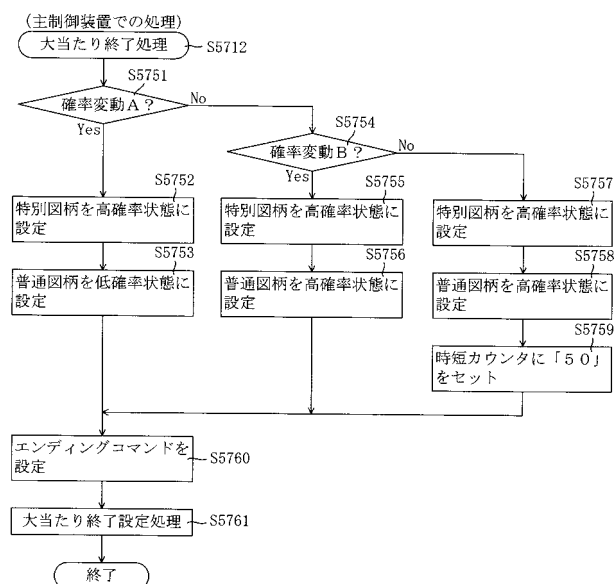
【図 478】



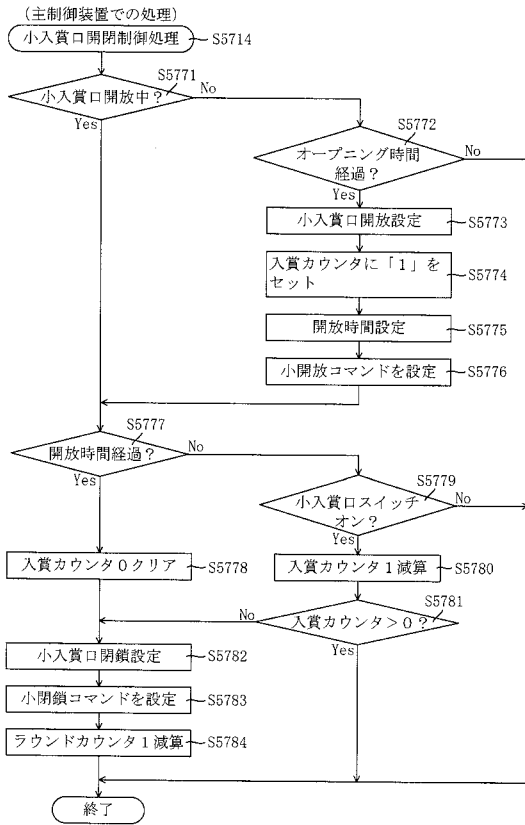
【図 479】



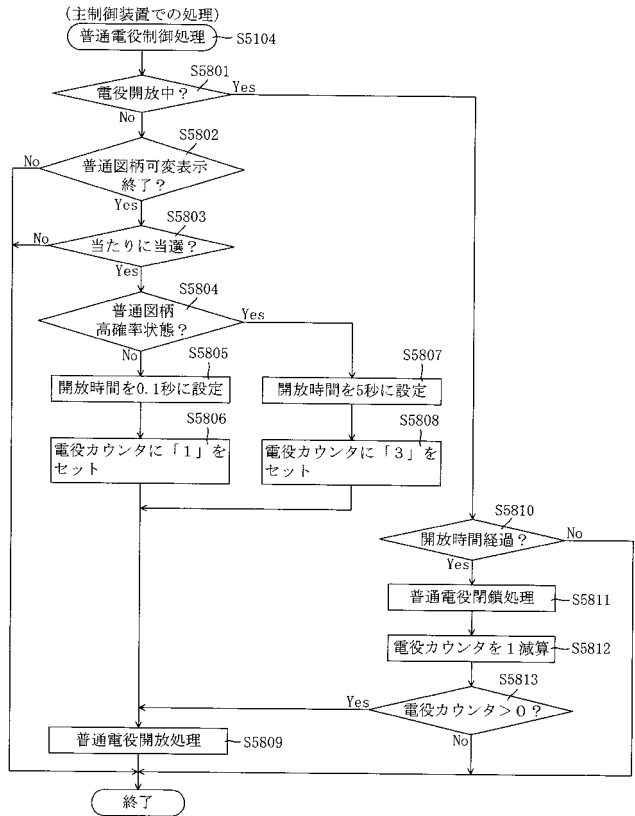
【図 480】



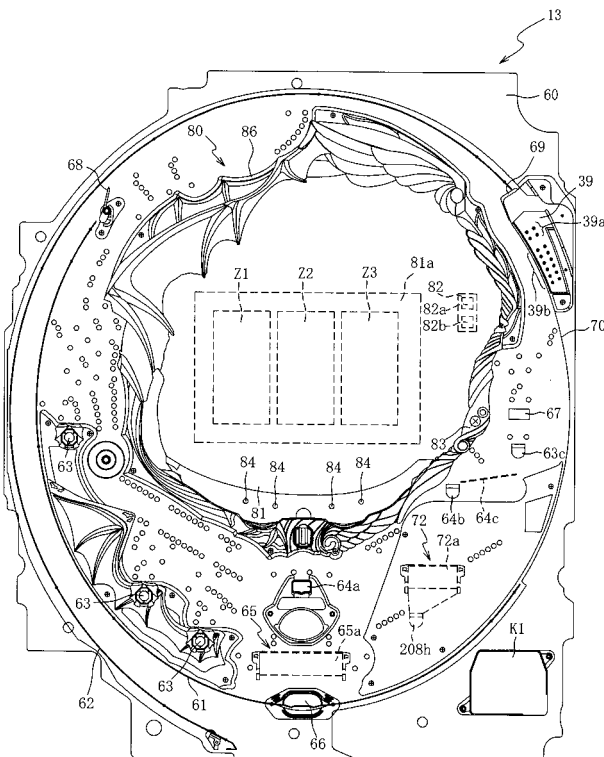
【図 481】



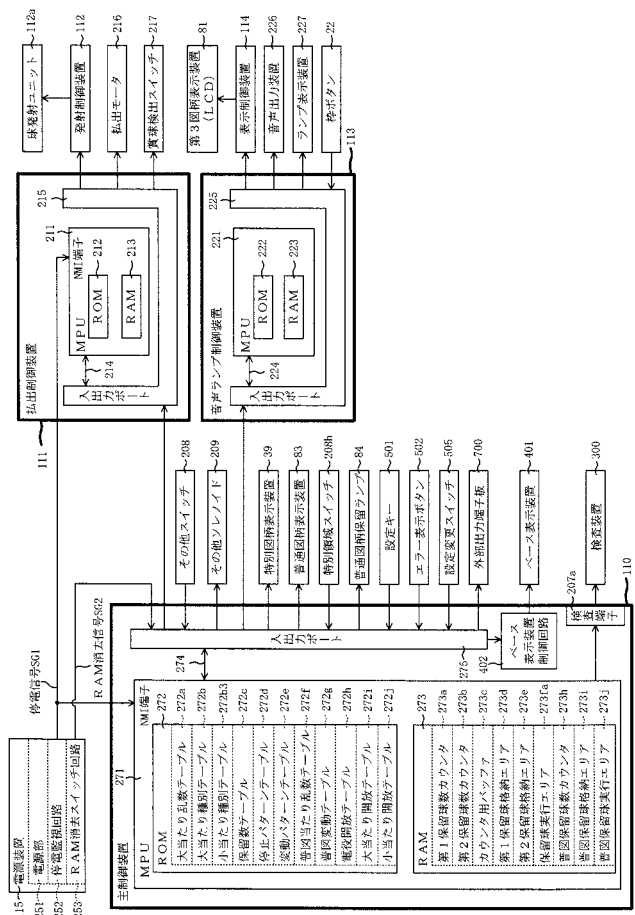
【図 482】



【図 483】

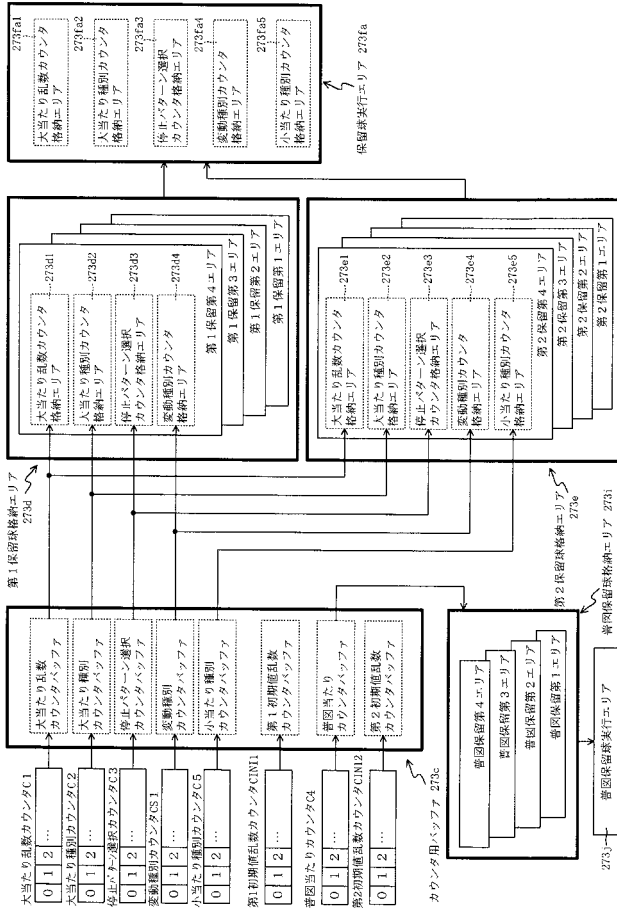


【図 484】





【図 485】



【図 487】

特図1大当たり種別テーブル

大当たり種別 カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
0~98	4R大当たり	99%	4R	特図2: 1回 合計: 10回
99	16R大当たり	1%	16R	特図2: 7回 合計: 100回

(a)

特図2大当たり種別テーブル

大当たり種別 カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
0~29	4R大当たり	30%	4R	特図2: 7回 合計: 100回
30~59	8R大当たり	30%	8R	特図2: 7回 合計: 100回
60~99	16R大当たり	40%	16R	特図2: 7回 合計: 100回

(b)

特図2小当たり種別テーブル (大当たりはV入賞で発動)

小当たり種別 カウンタC5	小当たり種別	割合	小入賞口 ラウンド数	大入賞口 ラウンド数	時短回数
0~29	4R大当たり対応 小当たり	30%	1R	4R	特図2: 7回 合計: 100回
30~59	8R大当たり対応 小当たり	30%	1R	8R	特図2: 7回 合計: 100回
60~99	16R大当たり対応 小当たり	40%	1R	16R	特図2: 7回 合計: 100回

(c)

【図 486】

特図1大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり 乱数値	個数	小当たり 乱数値	個数	ハズレ 乱数値	個数
1	0~49	50個	50~1299	0個	50~9999	9950個
2	0~51	52個	52~1301	0個	52~9999	9948個
3	0~53	54個	54~1303	0個	54~9999	9946個
4	0~55	56個	56~1305	0個	56~9999	9944個
5	0~57	58個	58~1307	0個	58~9999	9942個
6	0~59	60個	60~1309	0個	60~9999	9940個

(a)

特図2大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり 乱数値	個数	小当たり 乱数値	個数	ハズレ 乱数値	個数
1	0~49	50個	50~1299	1250個	1300~9999	8700個
2	0~51	52個	52~1301	1250個	1302~9999	8698個
3	0~53	54個	54~1303	1250個	1304~9999	8696個
4	0~55	56個	56~1305	1250個	1306~9999	8694個
5	0~57	58個	58~1307	1250個	1308~9999	8692個
6	0~59	60個	60~1309	1250個	1310~9999	8690個

(b)

【図 488】

保留数テーブル (特図1・特図2共通)

遊技状態	当否	保留球数							
		1個	2個	3個	4個	5個	6個	7個	8個
通常	ハズレ	Aテーブル							
	16R								
	8R								
小当たり	ハズレ	Dテーブル							
	16R								
	8R								
時間短縮	ハズレ	Eテーブル							
	16R								
	8R								
小当たり	ハズレ	Bテーブル							
	16R								
	8R								
小当たり	ハズレ	Eテーブル							
	16R								
	8R								

【図 4 8 9】

Aテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	0〜74
E1	非リーチ・ショート	-
E2	ノーマルリーチ	75〜94
E3	スーパーリーチ	95〜97
E4	スペシャルリーチ	98, 99

272d1

Bテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	-
E1	非リーチ・ショート	0〜74
E2	ノーマルリーチ	75〜94
E3	スーパーリーチ	95〜97
E4	スペシャルリーチ	98, 99

272d2

(a)

(b)

【図 4 9 0】

Dテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	0〜4
E7	スーパーリーチ	5〜39
E8	スペシャルリーチ	40〜99
E9	特殊変動	-

272d4

(a)

Eテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	-
E7	スーパーリーチ	-
E8	スペシャルリーチ	-
E9	特殊変動	0〜99

272d5

(b)

【図 4 9 1】

特図1ハズレ用変動パターンテーブル (共通)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ (ロング)	0〜9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E1	非リーチ (ショート)	0〜9	5	高速変動 (短) のみ
E2	ノーマルリーチ	0〜9	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0〜9	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0〜9	40	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ

272e1

特図1大当たり用変動パターンテーブル (共通)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E6	ノーマルリーチ	0〜2	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3〜9	25	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E7	スーパーリーチ	0〜3	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		4〜9	35	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E8	スペシャルリーチ	0〜4	40	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		5〜9	45	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動

272e2

(a)

(b)

【図 4 9 2】

特図2ハズレ用変動パターンテーブル (共通)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ (ロング)	0〜9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E1	非リーチ (ショート)	0〜9	5	高速変動 (短) のみ
E2	ノーマルリーチ	0〜9	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0〜9	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0〜9	40	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ

272e3

特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル (共通)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E6	ノーマルリーチ	0〜2	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3〜9	25	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E7	スーパーリーチ	0〜3	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		4〜9	35	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E8	スペシャルリーチ	0〜4	40	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		5〜9	45	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E9	特殊変動	0〜3	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		4〜6	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		7〜9	40	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ

272e4

(a)

(b)

【図 4 9 3】

普図当たり乱数テーブル 272f

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
すべての遊技状態 (通常&時短)	1~99

(a)

普図変動テーブル 272g

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	5秒
時間短縮状態	0.5秒

(b)

電役開放テーブル 272h

遊技状態	突出回数	突出時間	インターバル 時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	-
時間短縮状態	3回	5秒	1秒

(c)

【図 4 9 4】

大当たり開放テーブル 272i

大当たり種別	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数
大当たり	大入賞口	4回	30秒	10個	15個
4R大当たり	大入賞口	8回	30秒	10個	15個
8R大当たり	大入賞口	16回	30秒	10個	15個

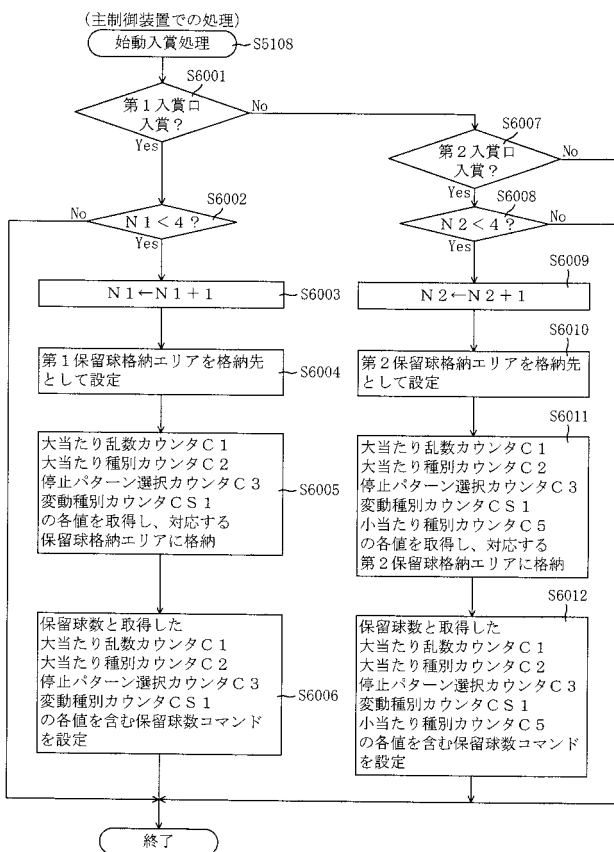
(a)

小当たり開放テーブル 272j

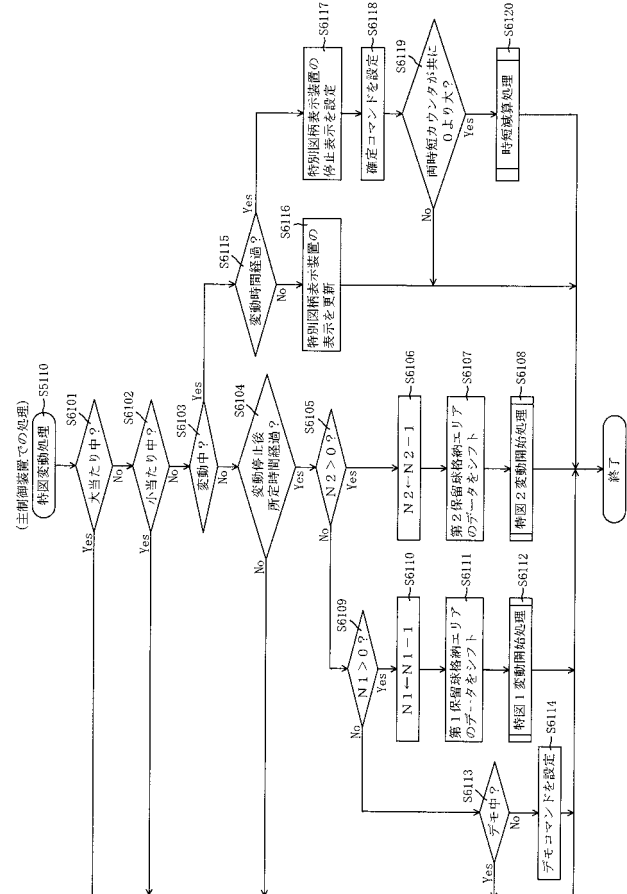
遊技状態	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数
通常	小入賞口	1回	1.8秒	1個	10個
時間短縮 (通常)	小入賞口	1回	1.8秒	1個	10個

(b)

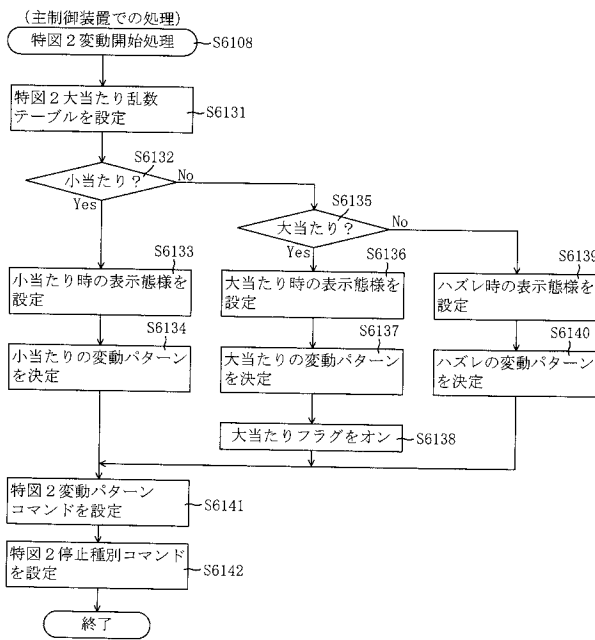
【図 4 9 5】



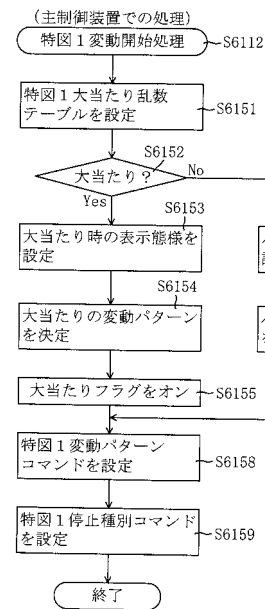
【図 4 9 6】



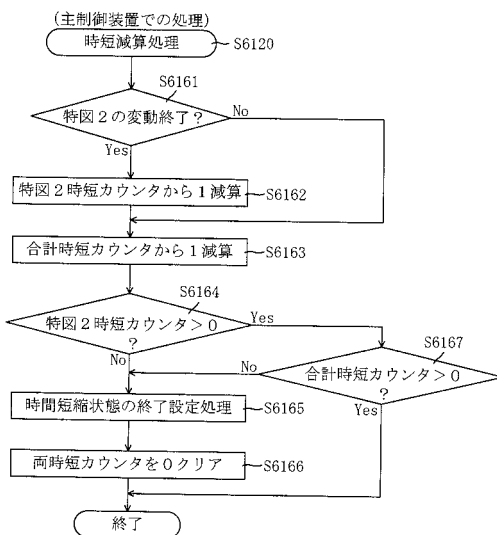
【図 497】



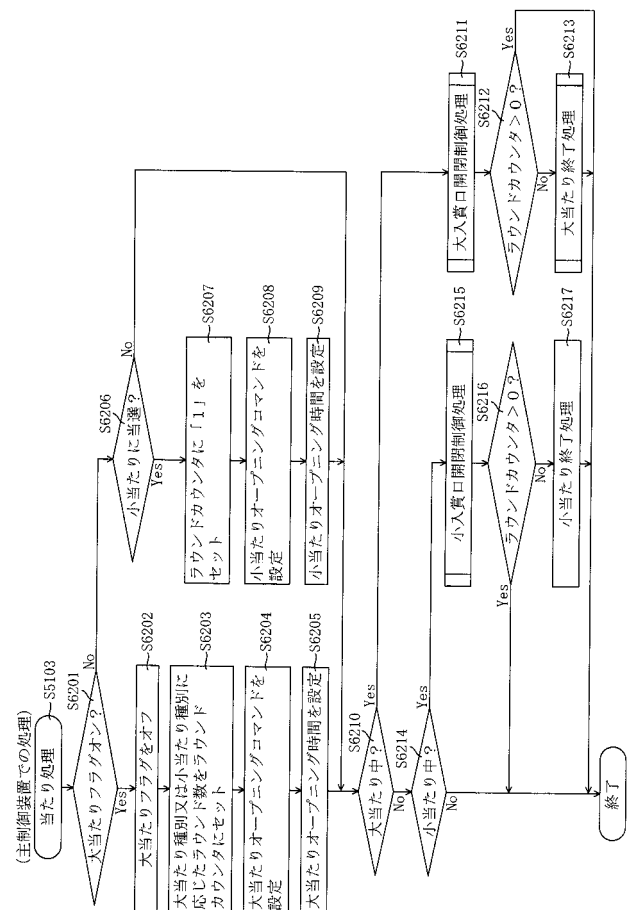
【図 498】



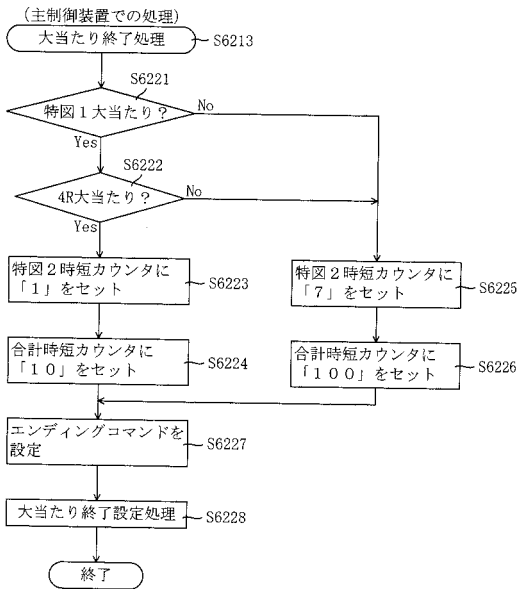
【図 499】



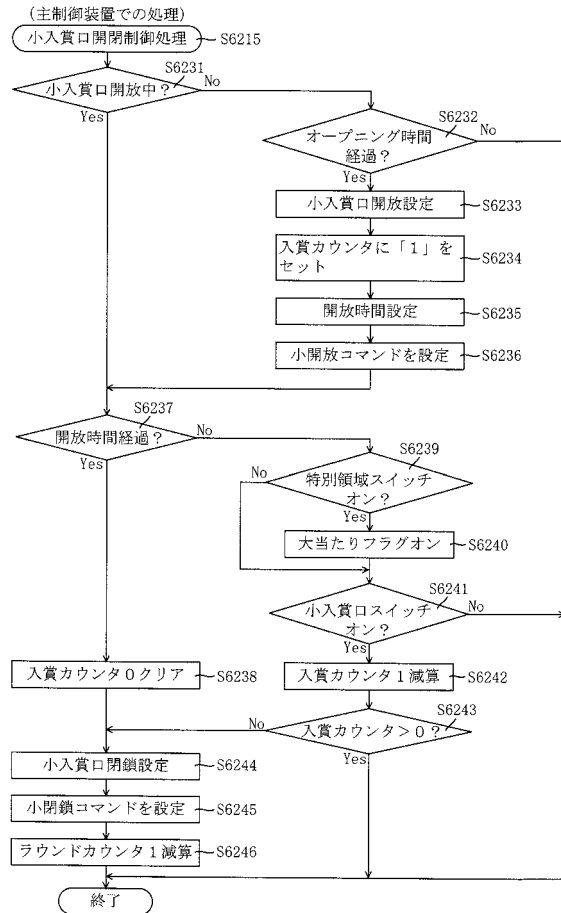
【図 500】



【図 501】



【図 502】



【図 503】

272a1

特図1大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり		小当たり		ハズレ
	乱数値	個数	乱数値	個数	
1	0~49	100個	50~999	150~999	9850個
2	0~49	500個	500~999	100個	9400個
3	0~49	500個	50~151	102個	9345個
4	0~49	500個	500~619	120個	9380個
5	0~49	500個	50~153	104個	9360個
6	0~49	500個	500~639	140個	9340個

(a)

272a2

特図2大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり		小当たり		ハズレ
	乱数値	個数	乱数値	個数	
1	0~49	500個	50~949	9400個	550個
2	0~49	500個	500~999	100個	548個
3	0~49	500個	50~945	9420個	546個
4	0~49	500個	500~999	100個	544個
5	0~49	500個	50~945	9408個	542個
6	0~49	500個	500~999	100個	540個

(b)

【図 504】

272a1

特図1大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり		小当たり		ハズレ
	乱数値	個数	乱数値	個数	
1	0~49	500個	50~949	100個	9850個
2	0~49	500個	500~999	100個	9400個
3	0~49	500個	50~151	101個	9848個
4	0~49	500個	500~619	110個	9380個
5	0~49	500個	50~153	102個	9845個
6	0~49	500個	500~639	120個	9360個

(a)

272a2

特図2大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり		小当たり		ハズレ
	乱数値	個数	乱数値	個数	
1	0~49	500個	50~949	9400個	550個
2	0~49	500個	500~999	100個	548個
3	0~49	500個	50~945	9401個	546個
4	0~49	500個	500~999	100個	544個
5	0~49	500個	50~945	9403個	542個
6	0~49	500個	500~999	100個	540個

(b)

【図 505】

特図 1 大当たり乱数テーブル

設定値	遊技状態	大当たり			入当たり乱数カウンタの値 (0~9999)		
		乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確率	0~49	50個	50~149	100個	150~9999	9850個
	高確率	0~499	500個	500~599	100個	600~9999	9400個
2	低確率	0~54	55個	55~154	100個	155~9999	9945個
	高確率	0~549	550個	550~649	100個	650~9999	9350個
3	低確率	0~59	60個	60~159	100個	160~9999	9840個
	高確率	0~599	600個	600~699	100個	700~9999	9300個
4	低確率	0~64	65個	65~164	100個	165~9999	9835個
	高確率	0~649	650個	650~749	100個	750~9999	9250個
5	低確率	0~69	70個	70~169	100個	170~9999	9830個
	高確率	0~699	700個	700~799	100個	800~9999	9200個
6	低確率	0~74	75個	75~174	100個	175~9999	9825個
	高確率	0~749	750個	750~849	100個	850~9999	9150個

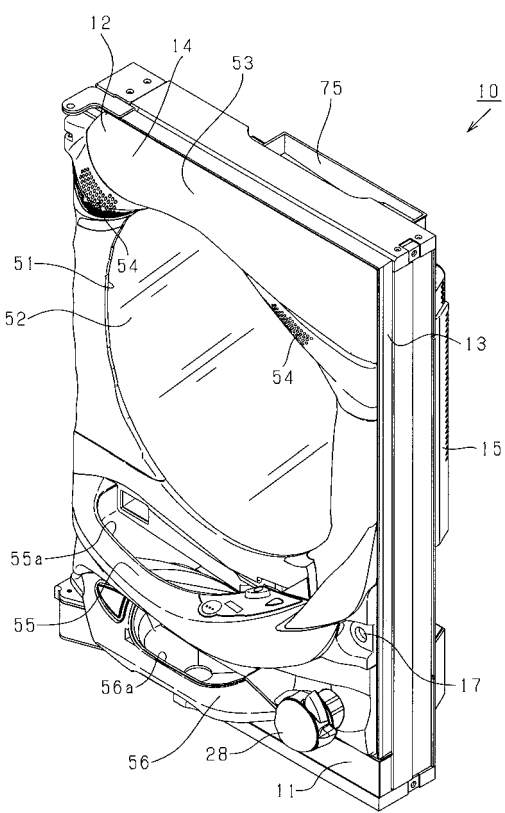
(a)

【図 506】

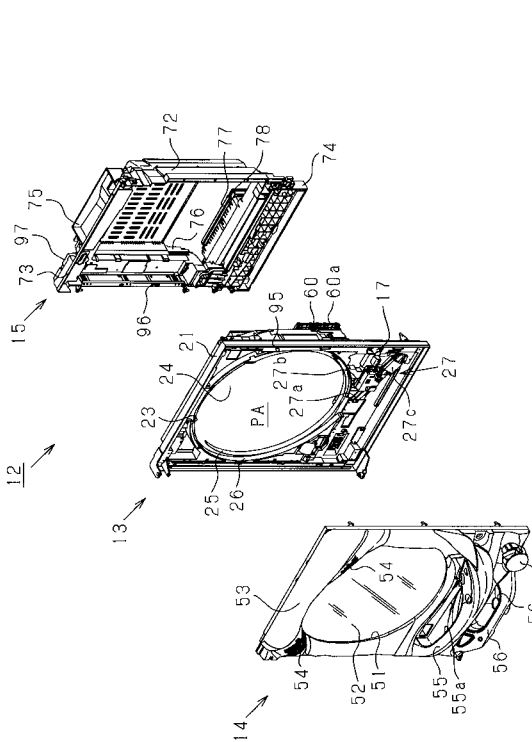
特図 2 大当たり乱数テーブル

設定値	遊技状態	大当たり			入当たり乱数カウンタの値 (0~9999)		
		乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確率	0~49	50個	50~9449	9400個	9450~9999	550個
	高確率	0~499	500個	500~9899	9400個	9900~9999	100個
2	低確率	0~54	55個	55~9454	9400個	9455~9999	545個
	高確率	0~549	550個	550~9849	9400個	9850~9999	50個
3	低確率	0~59	60個	60~9459	9400個	9460~9999	540個
	高確率	0~599	600個	600~9899	9400個	9900~9999	0個
4	低確率	0~64	65個	65~9464	9400個	9465~9999	535個
	高確率	0~649	650個	650~9999	9350個	9900~9999	0個
5	低確率	0~69	70個	70~9469	9400個	9470~9999	530個
	高確率	0~699	700個	700~9899	9300個	9900~9999	0個
6	低確率	0~74	75個	75~9474	9400個	9475~9999	525個
	高確率	0~749	750個	750~9999	9350個	9900~9999	0個

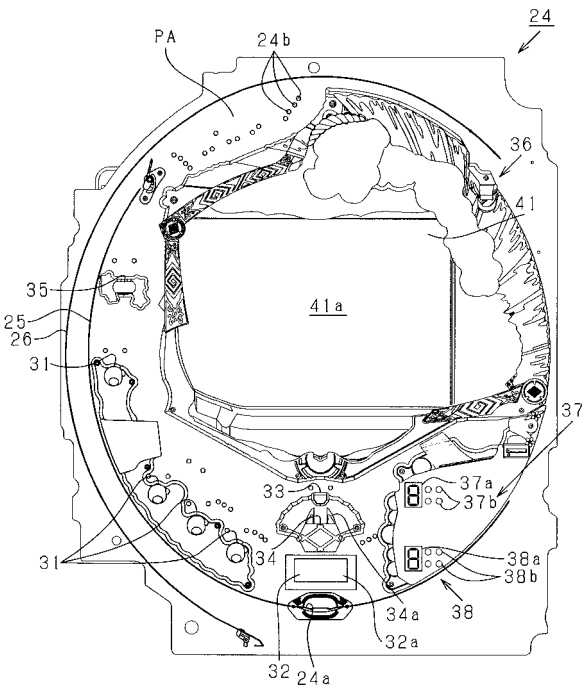
(b)



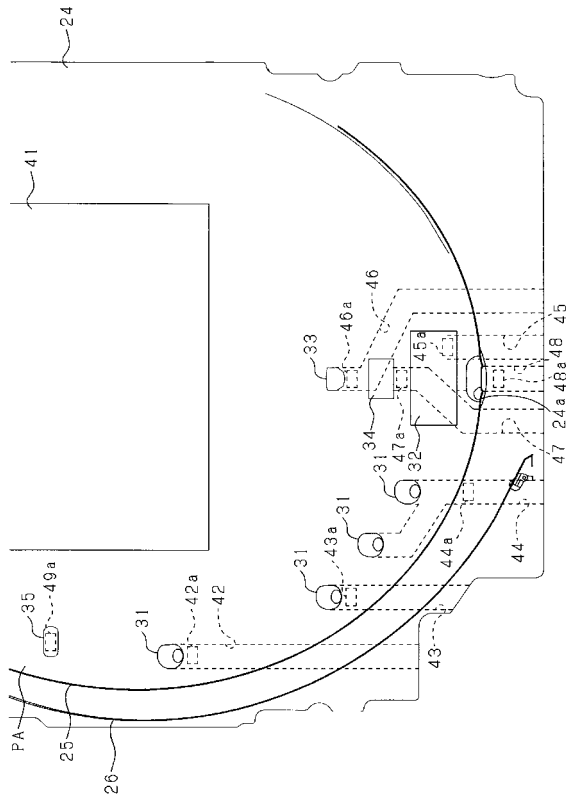
【図 507】



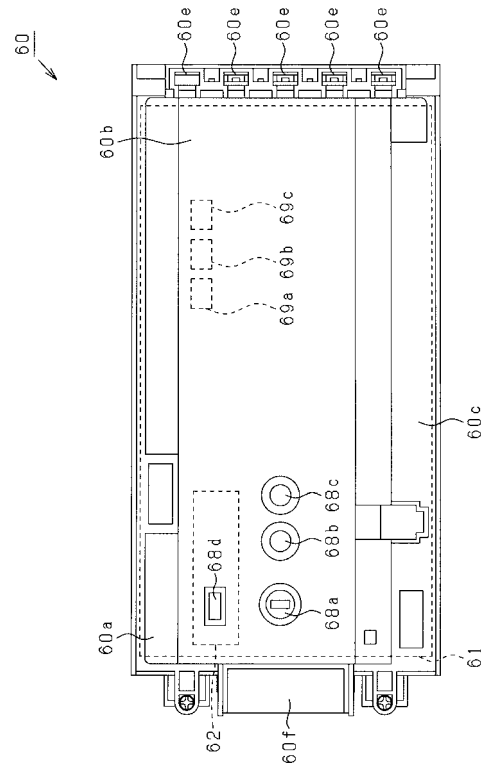
【図 508】



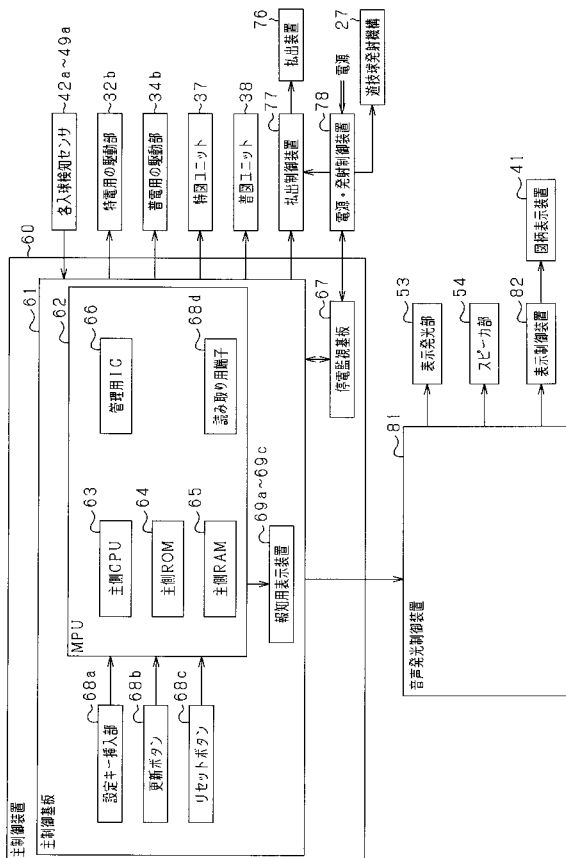
【図509】



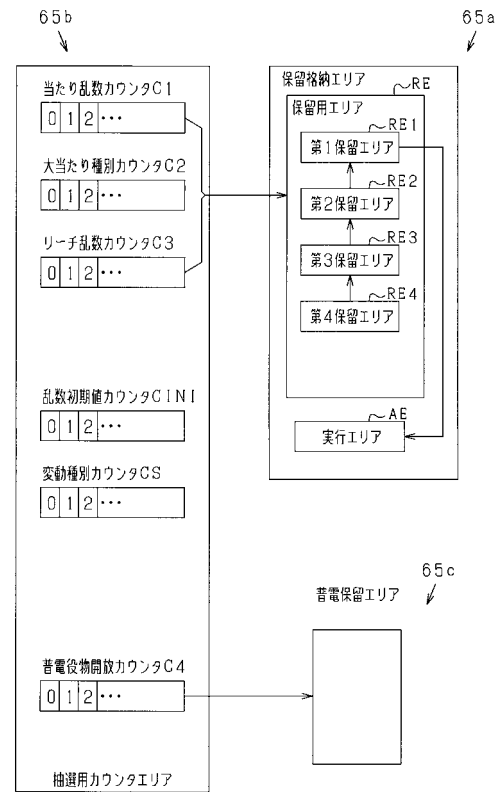
【図510】



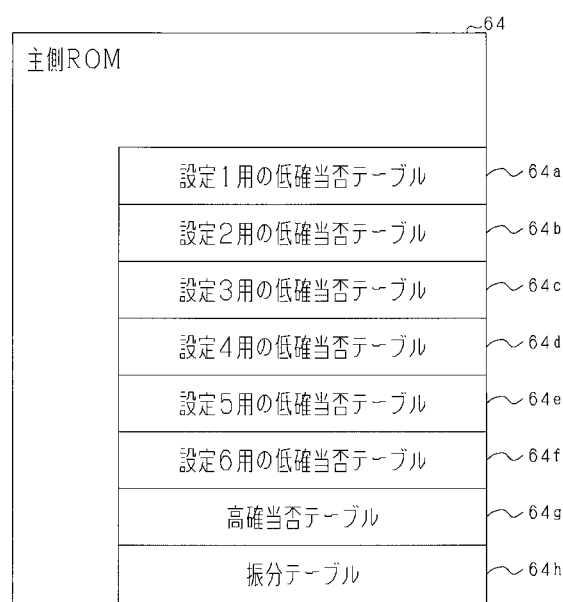
【図511】



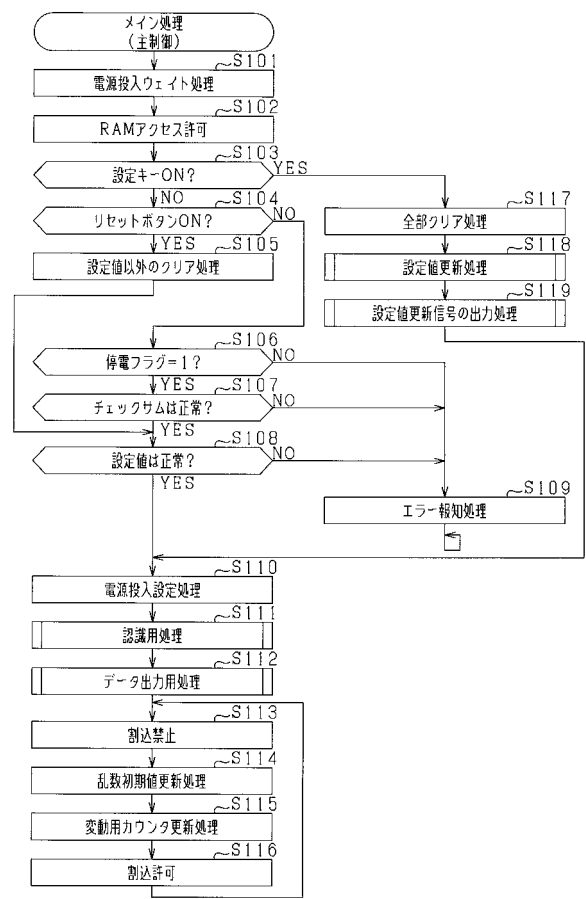
【図512】



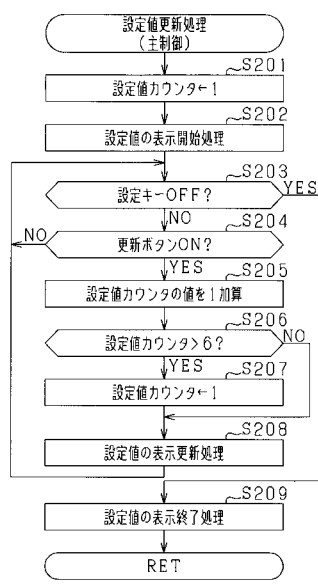
【図 5 1 3】



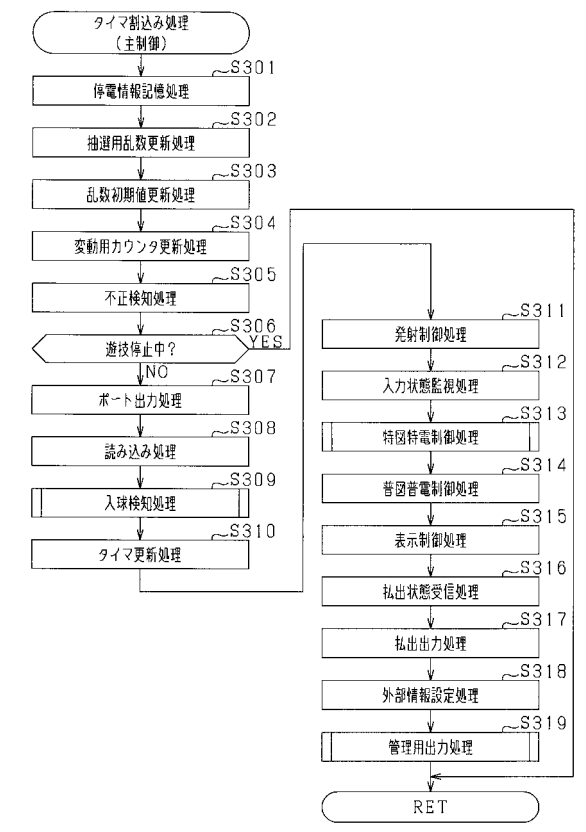
【図 5 1 4】



【図 5 1 5】

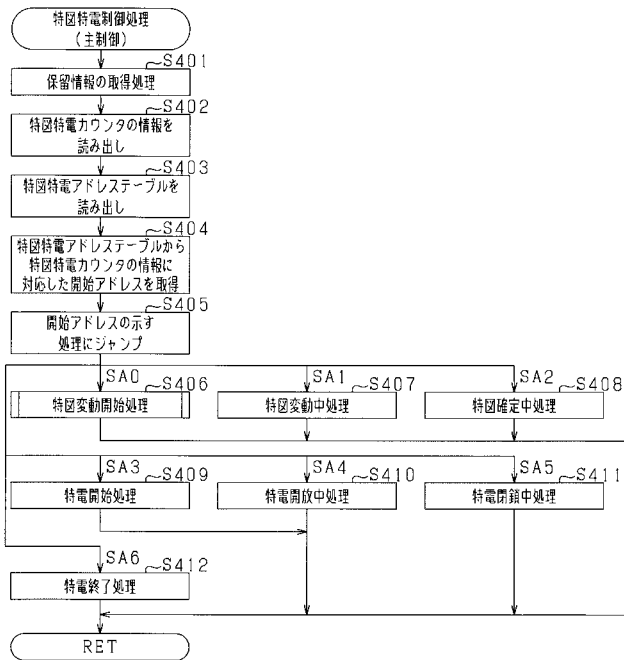


【図 5 1 6】

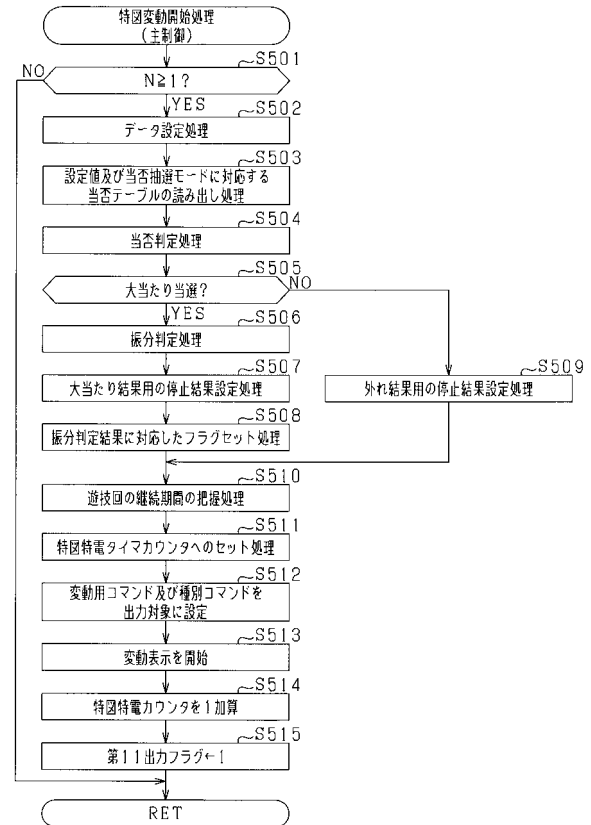




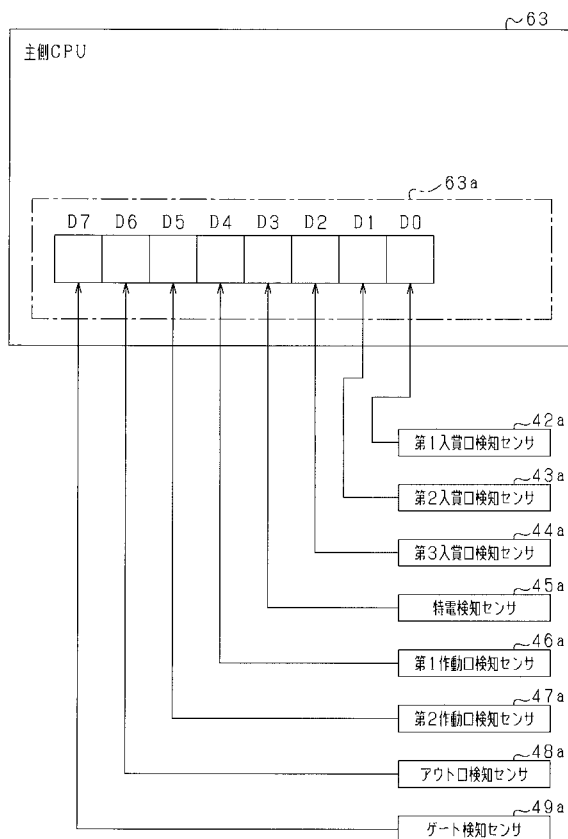
【図 5 1 7】



【図 5 1 8】



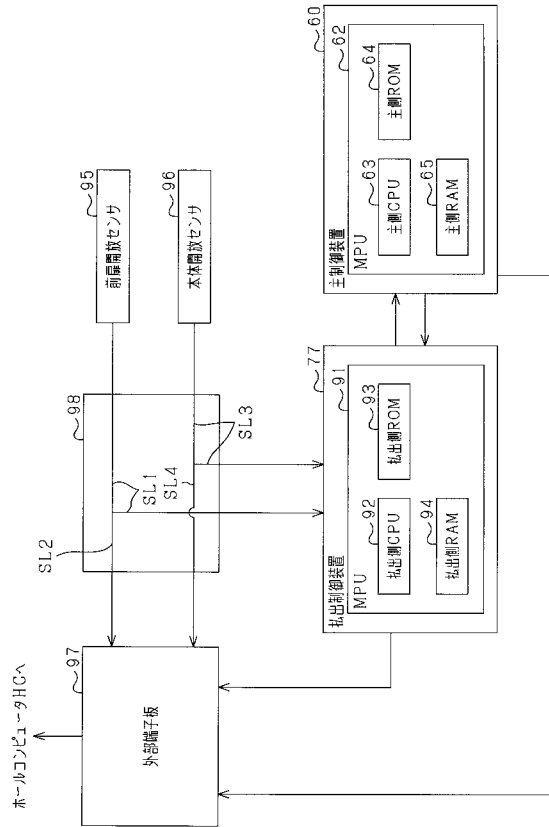
【図 5 1 9】



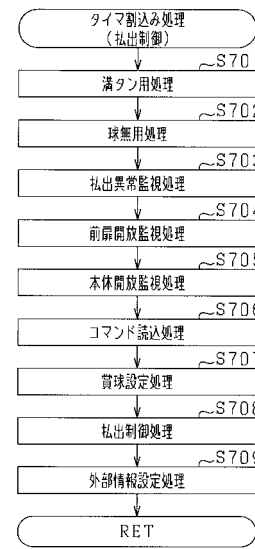
【図 5 2 0】



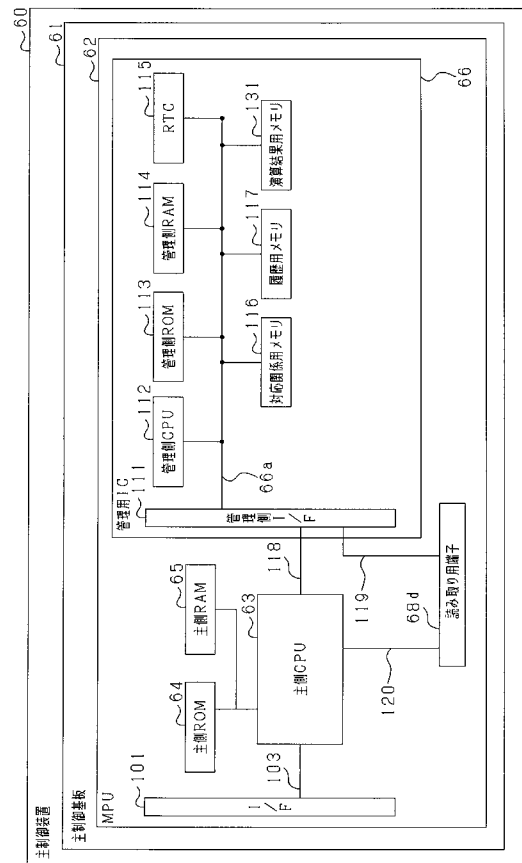
【 図 5 2 1 】



【 図 5 2 2 】



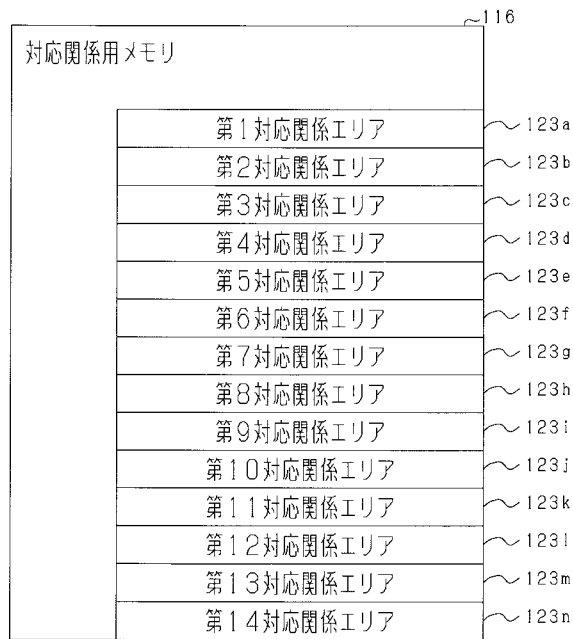
【 図 5 2 3 】



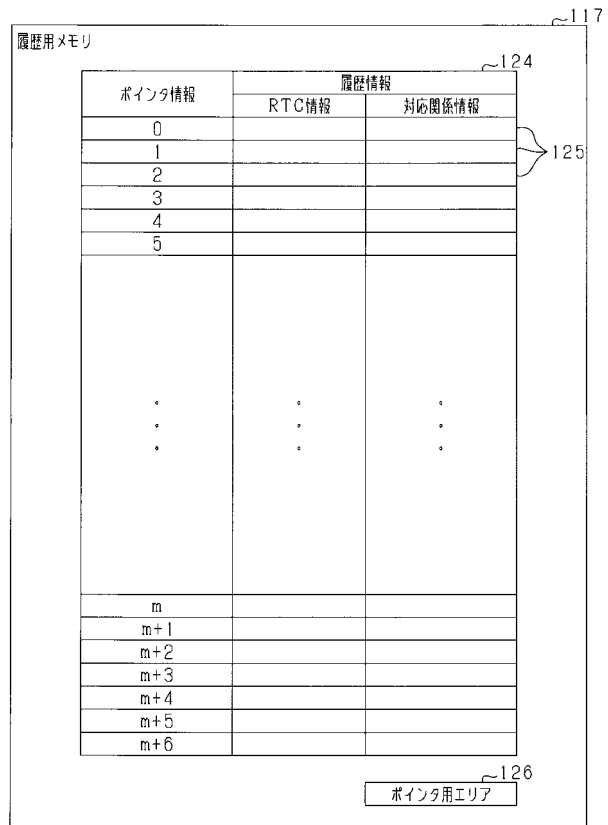
【 図 5 2 4 】



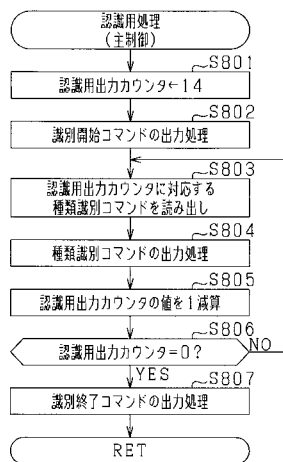
【図 5 2 5】



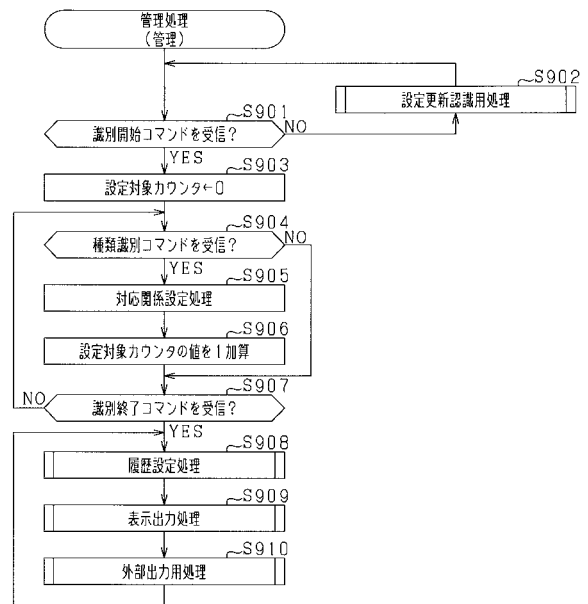
【図 5 2 6】



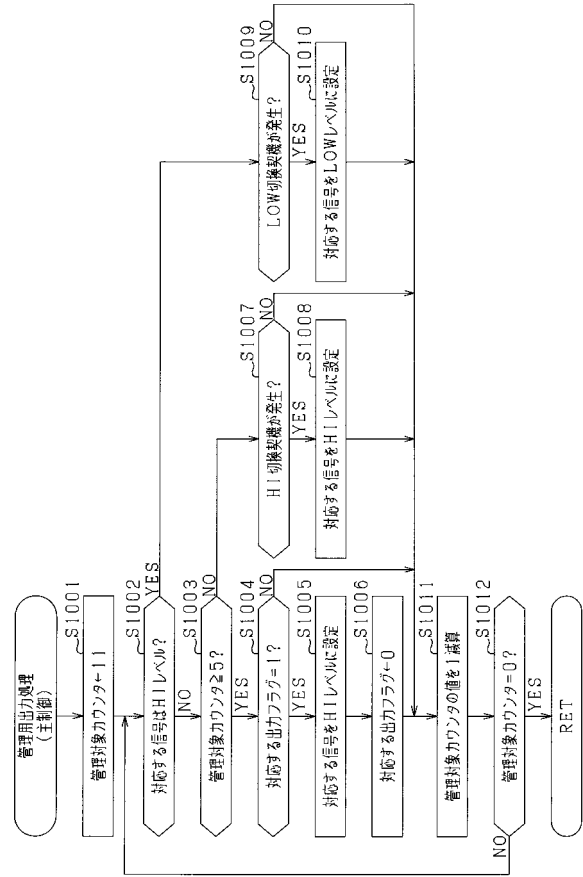
【図 5 2 7】



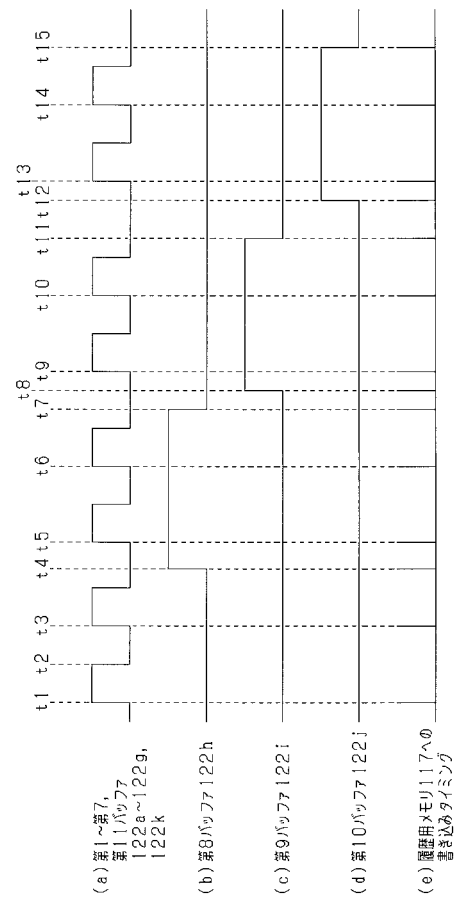
【図 5 2 8】



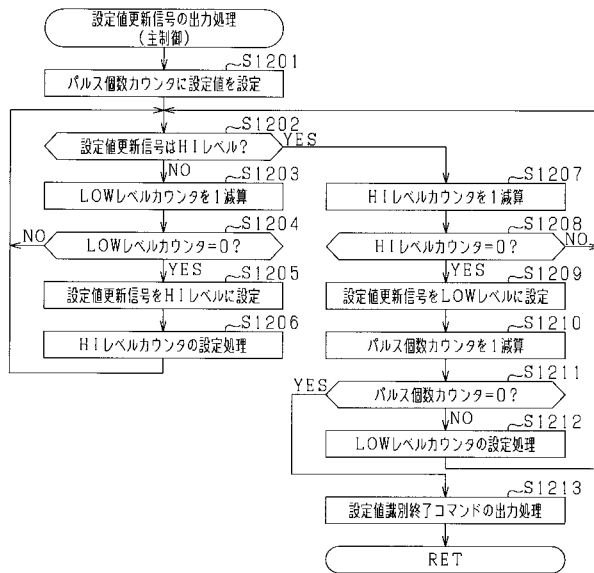
【 図 5 3 0 】



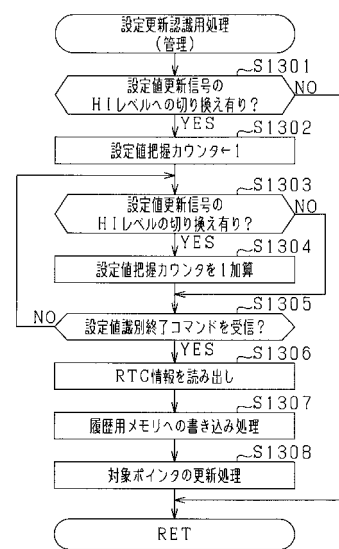
【 図 5 3 2 】



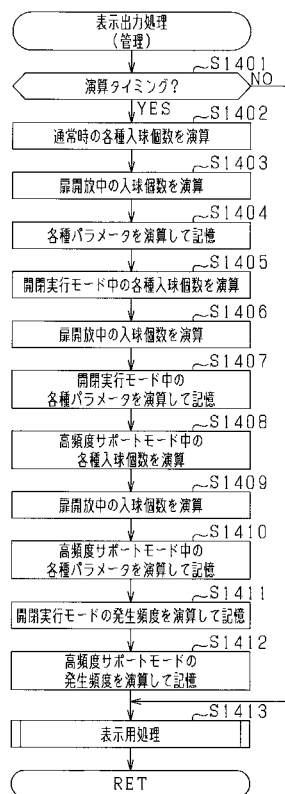
【図 5 3 3】



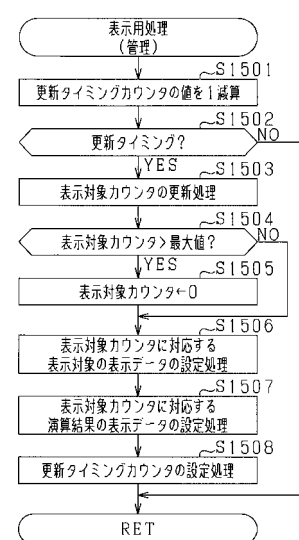
【図 5 3 4】



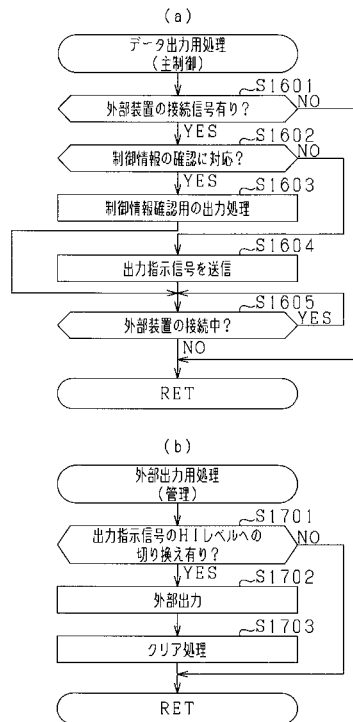
【図 5 3 5】



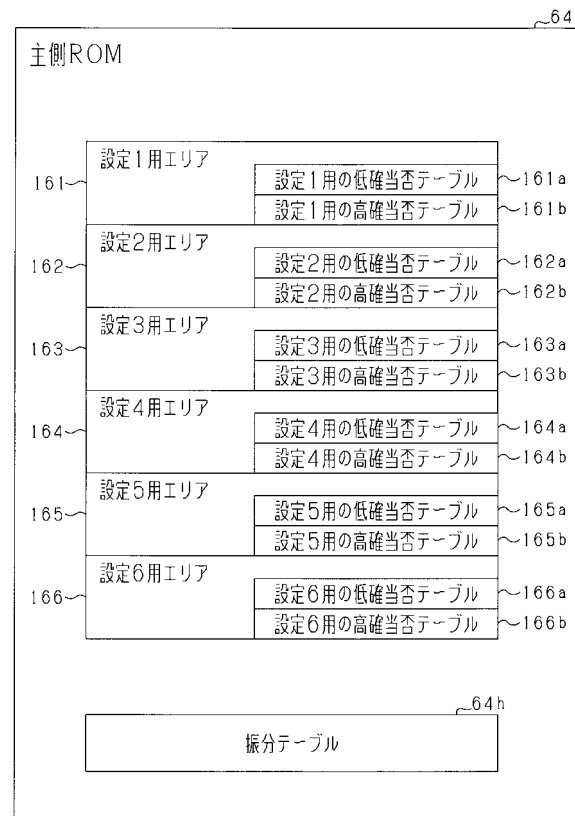
【図 5 3 6】



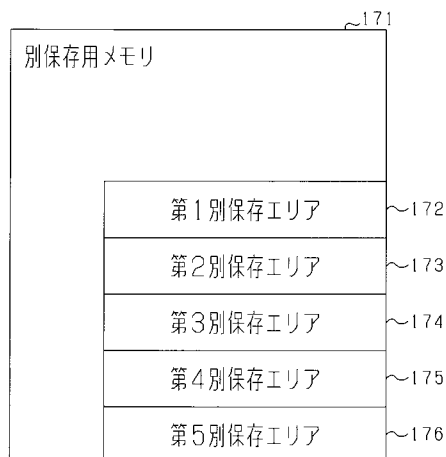
【図 5 3 7】



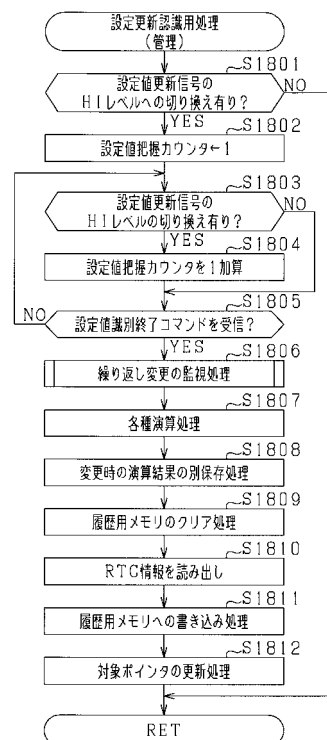
【図 5 3 8】



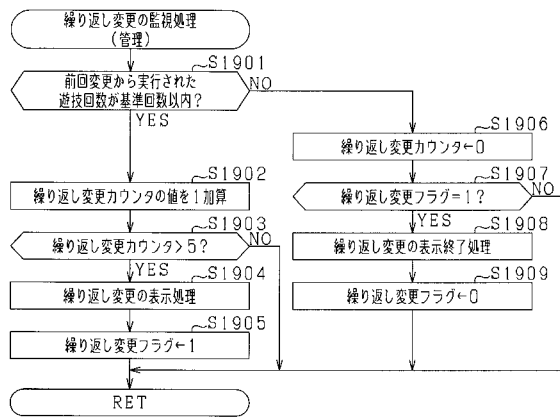
【図 5 3 9】



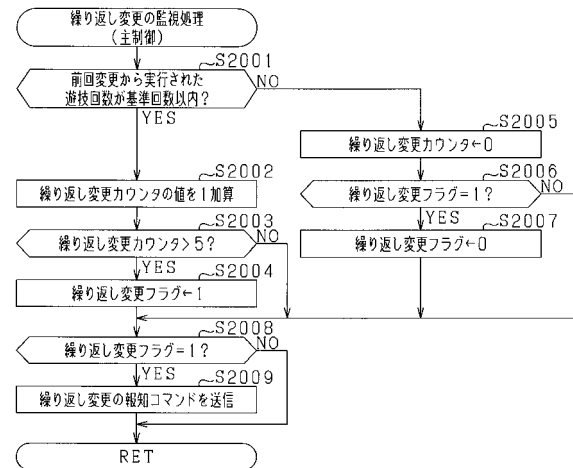
【図 5 4 0】



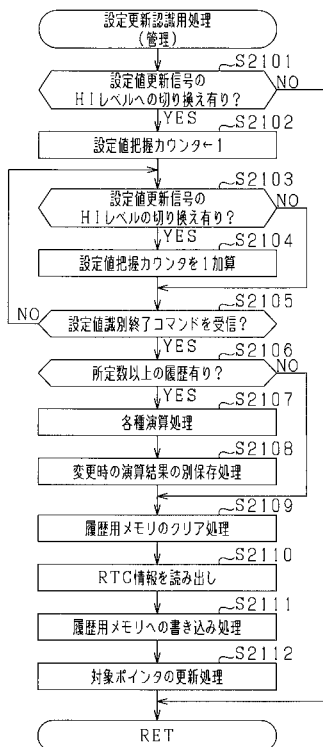
【図 5 4 1】



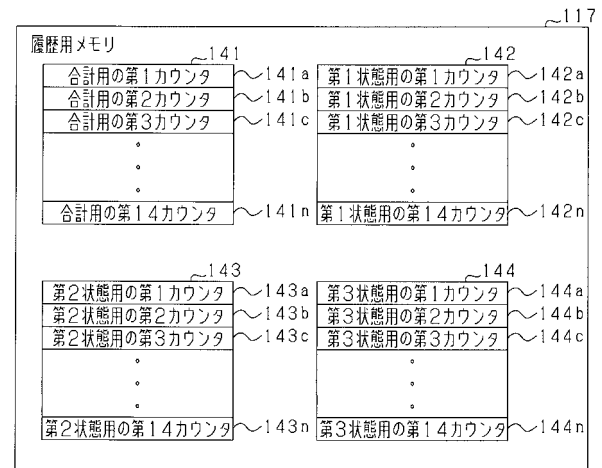
【図 5 4 2】



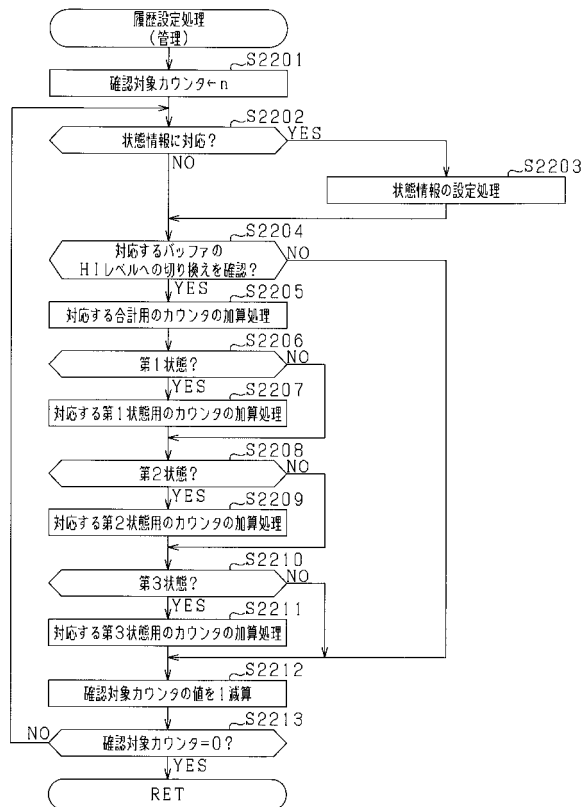
【図 5 4 3】



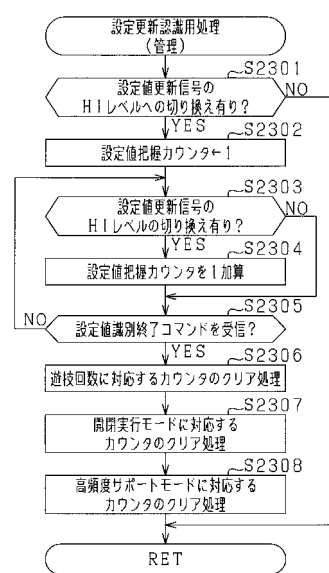
【図 5 4 4】



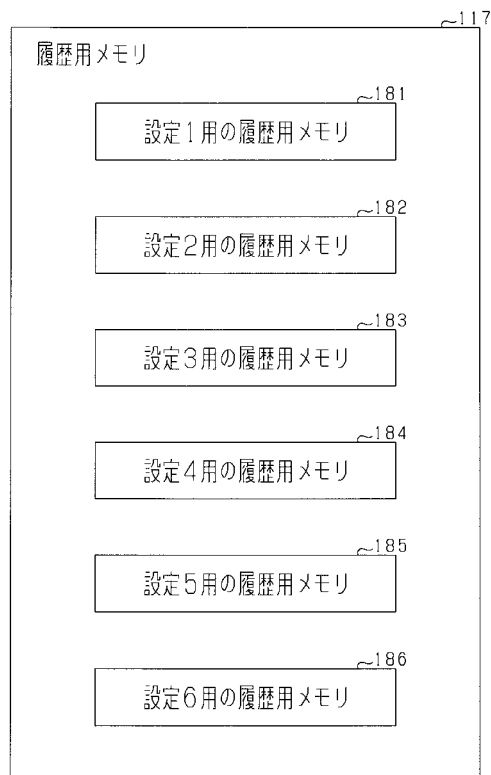
【図 5 4 5】



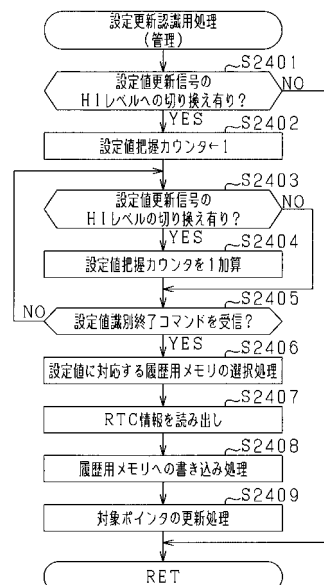
【図 5 4 6】



【図 5 4 7】

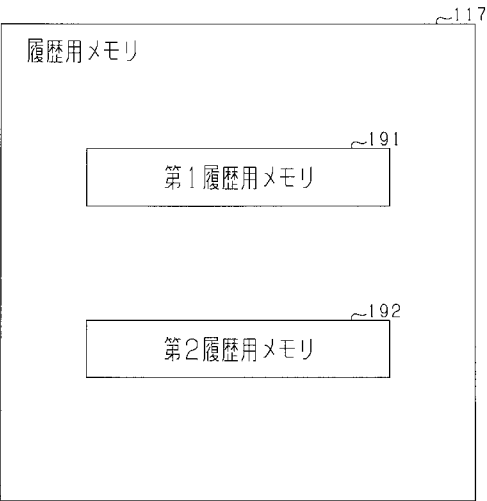


【図 5 4 8】

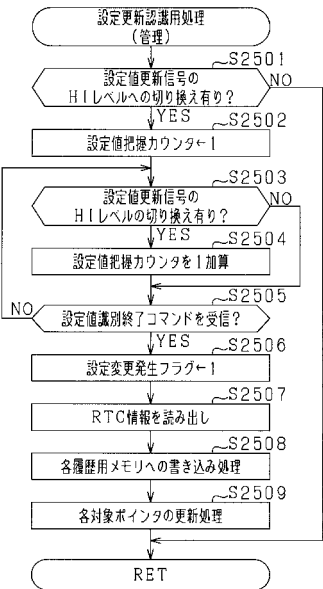




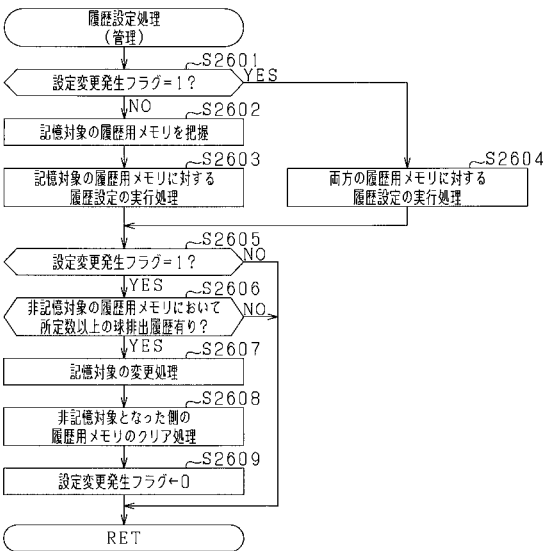
【図 5 4 9】



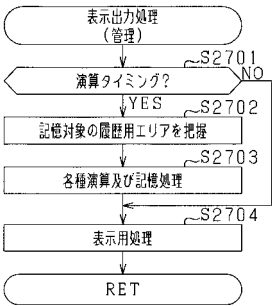
【図 5 5 0】



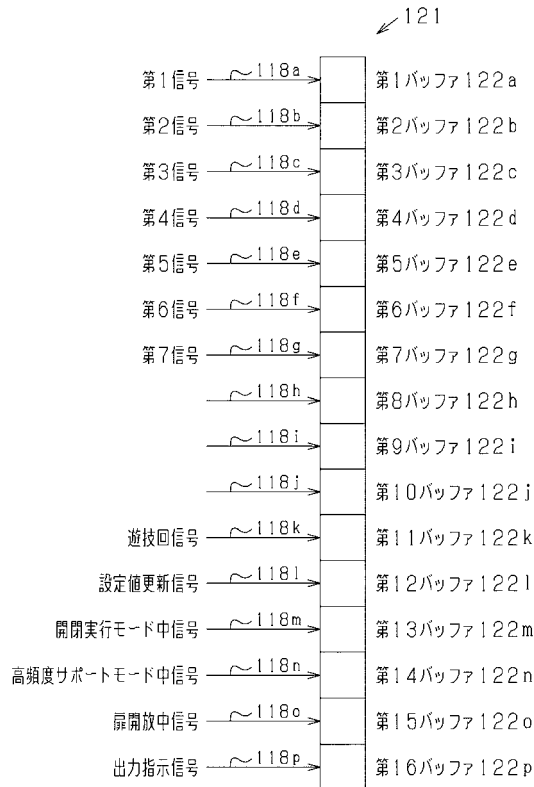
【図 5 5 1】



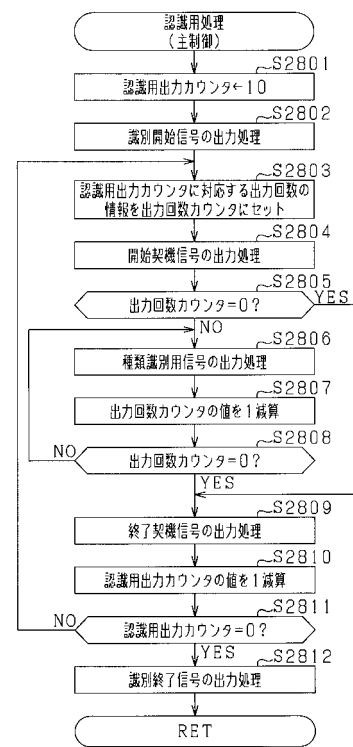
【図 5 5 2】



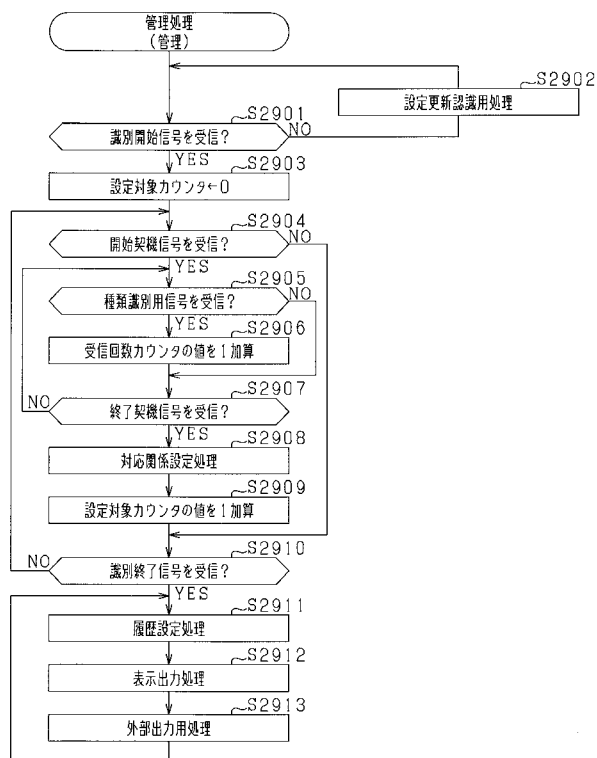
【図 5 5 3】



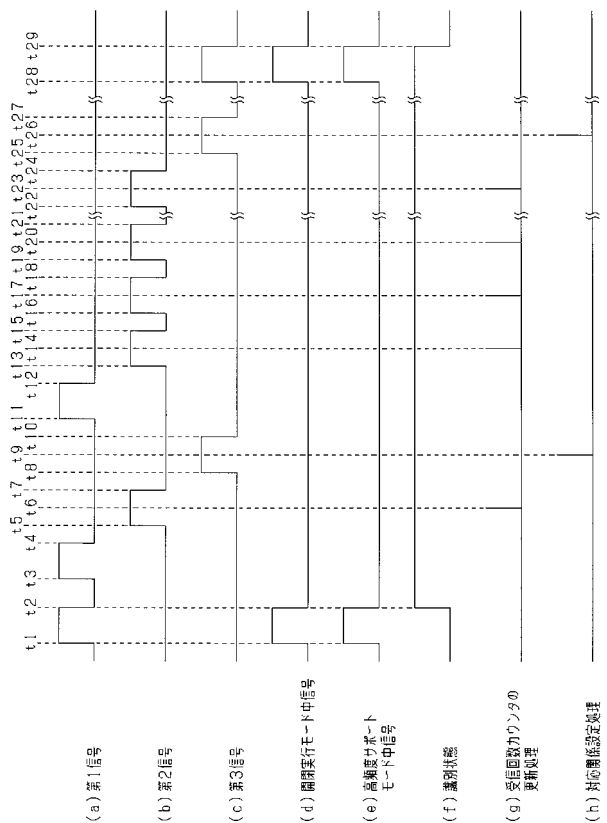
【図 5 5 4】



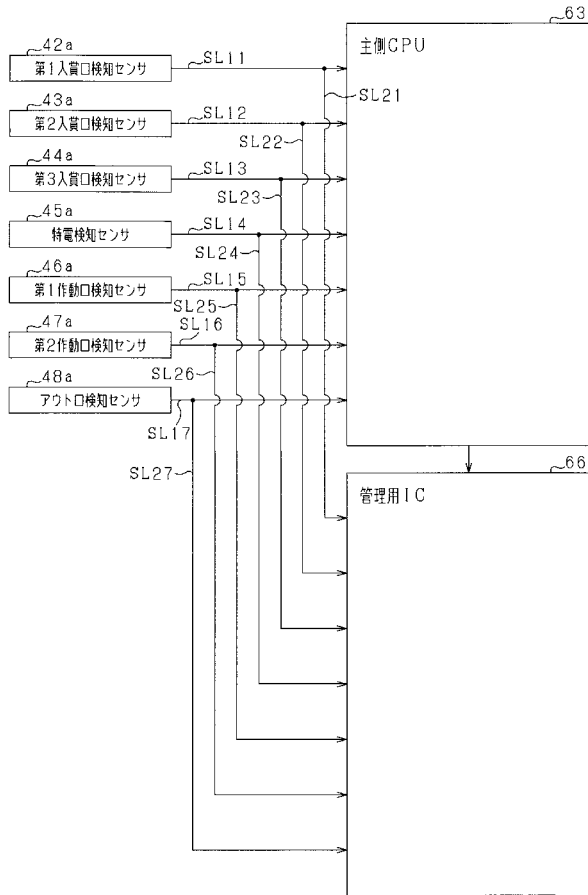
【図 5 5 5】



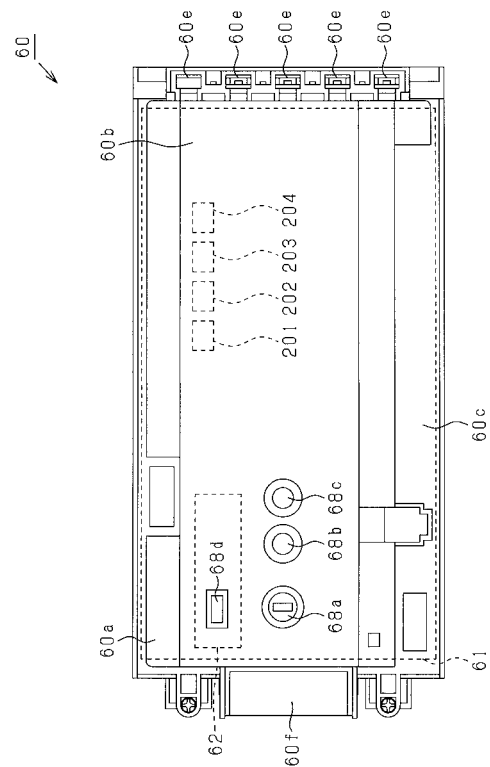
【図 5 5 6】



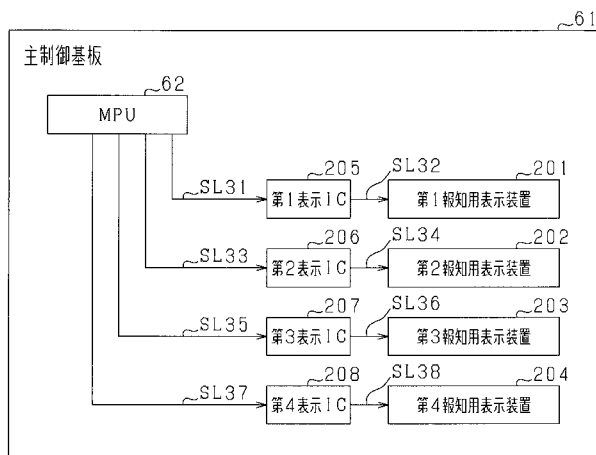
【図 5 5 7】



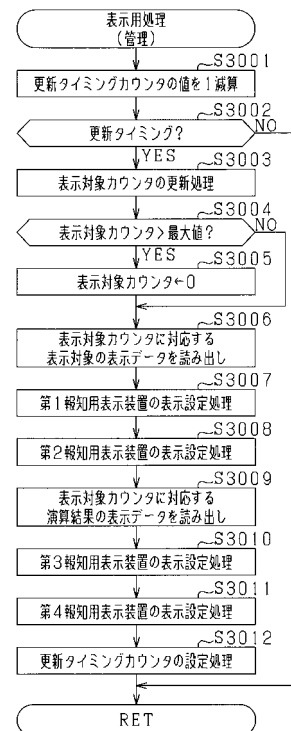
【図 5 5 8】



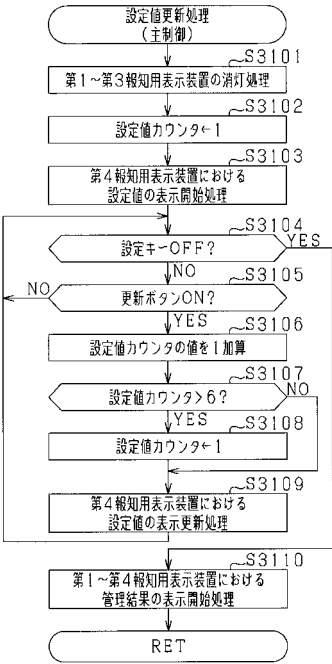
【図 5 5 9】



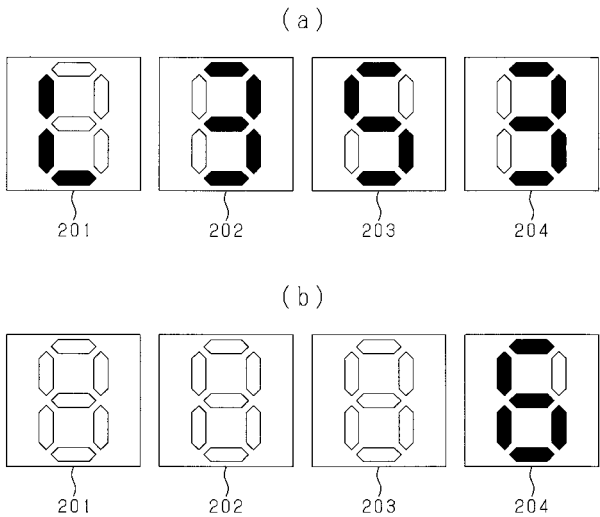
【図 5 6 0】



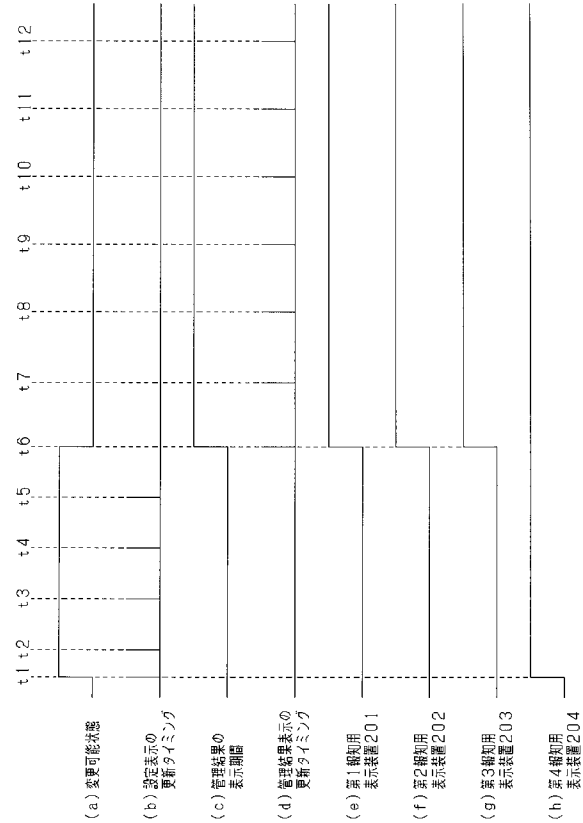
【図 5 6 1】



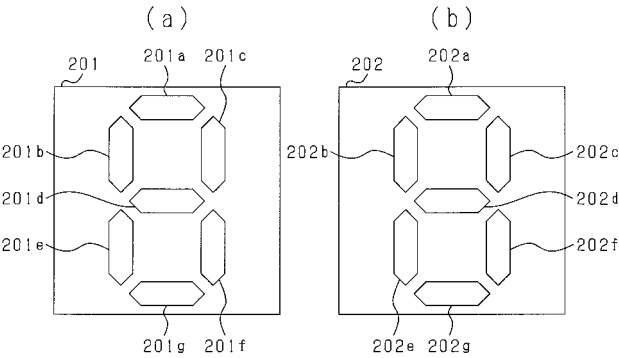
【図 5 6 2】



【図 5 6 3】



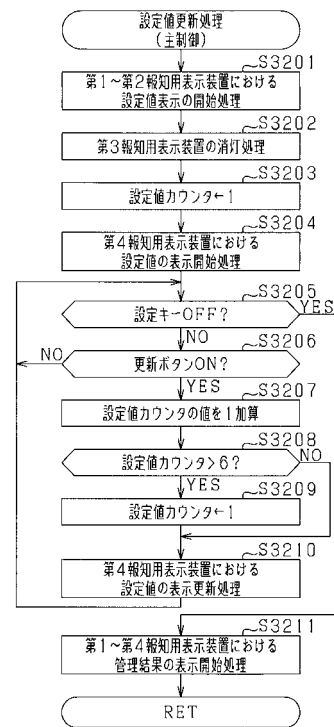
【図 5 6 4】



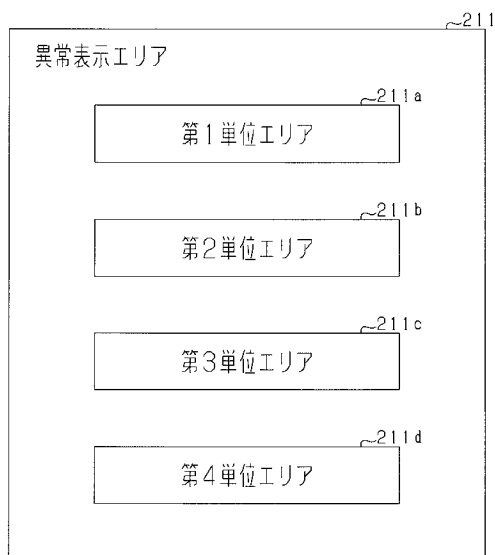
【図565】

	第1報知用 表示装置201	第2報知用 表示装置202
第1パラメータ		
第11パラメータ		
第21パラメータ		
第31パラメータ		
第41パラメータ		
設定値表示		

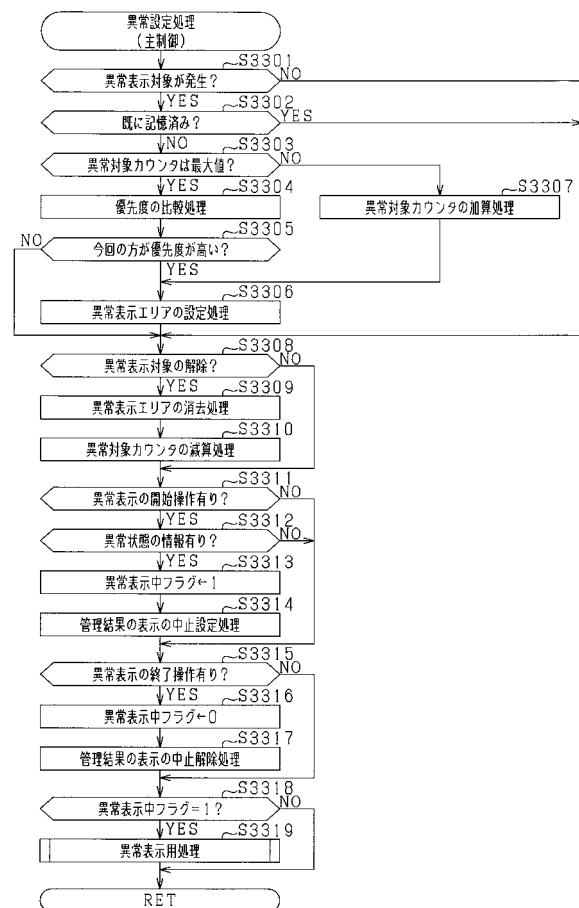
【図566】



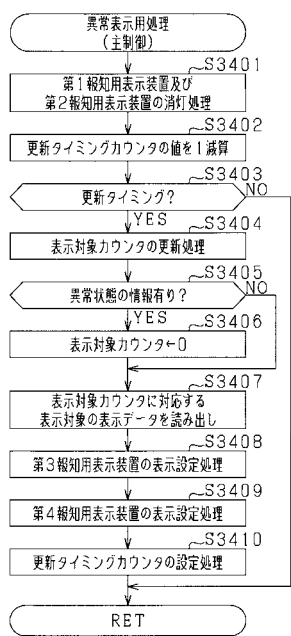
【図567】



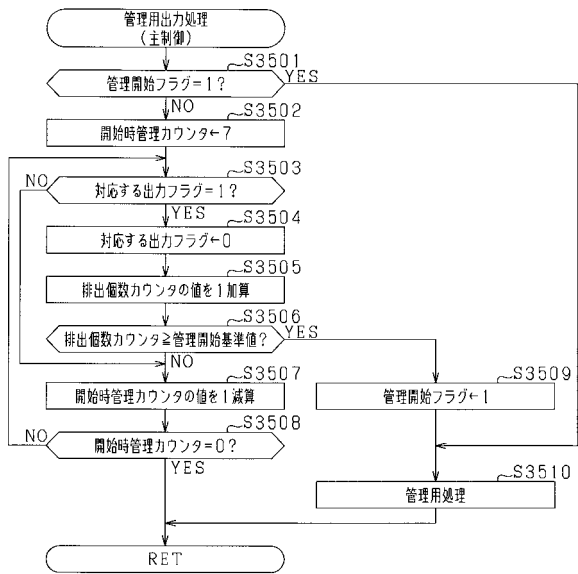
【図568】



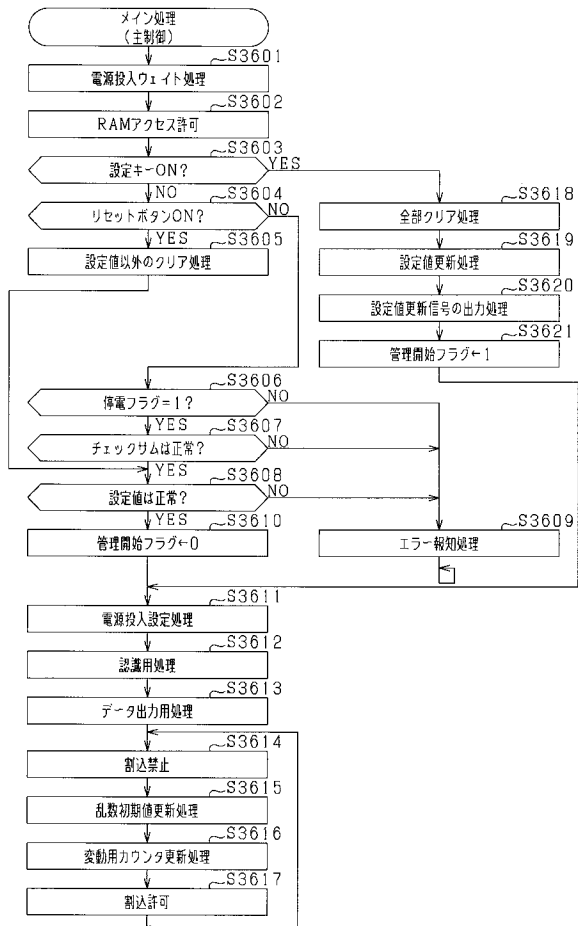
【図 5 6 9】



【図 5 7 0】



【図 5 7 1】



【図 5 7 2】

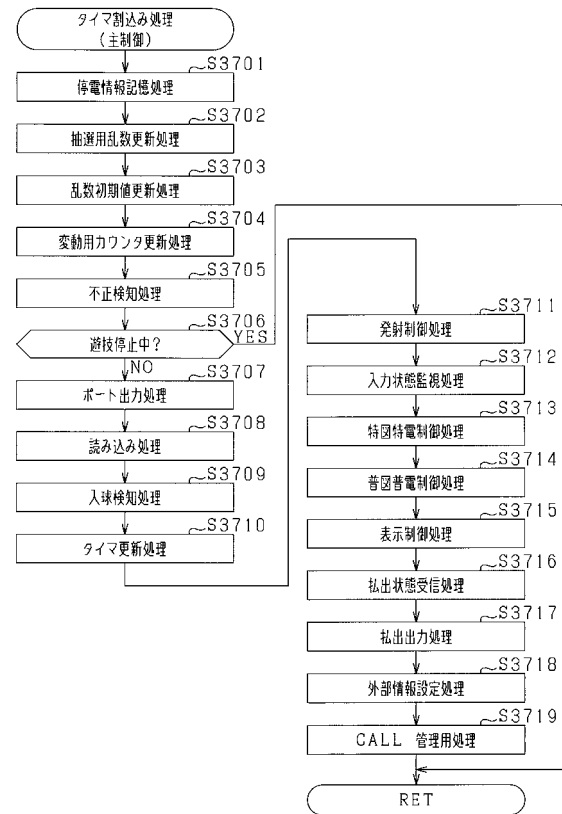
64

アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k+1)	特定制御用のプログラム
X(k+2)	特定制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	特定制御用のデータ
X(k+7)	特定制御用のデータ
X(k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	特定制御用のデータ
X(m+1)	特定制御用のデータ
X(m+2)	特定制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非特定制御用のプログラム
X(m+7)	非特定制御用のプログラム
X(m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n+1)	非特定制御用のプログラム
X(n+2)	非特定制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非特定制御用のデータ
X(n+7)	非特定制御用のデータ
X(n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p+1)	非特定制御用のデータ
X(p+2)	非特定制御用のデータ

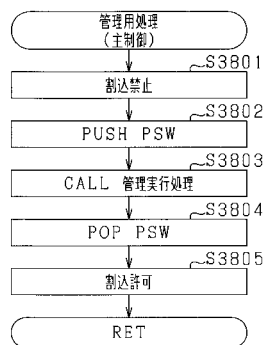
【図 573】

アドレス	内容
Y(1)	特定制御用のワークエリア
Y(2)	特定制御用のワークエリア
Y(3)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	特定制御用のワークエリア
Y(r+1)	特定制御用のワークエリア
Y(r+2)	特定制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+7)	特定制御用のスタックエリア
Y(r+8)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+1)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+2)	特定制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+7)	非特定制御用のワークエリア
Y(s+8)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+1)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+2)	非特定制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非特定制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非特定制御用のスタックエリア

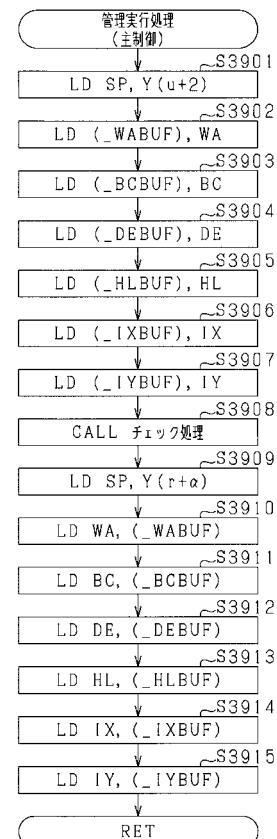
【図 574】



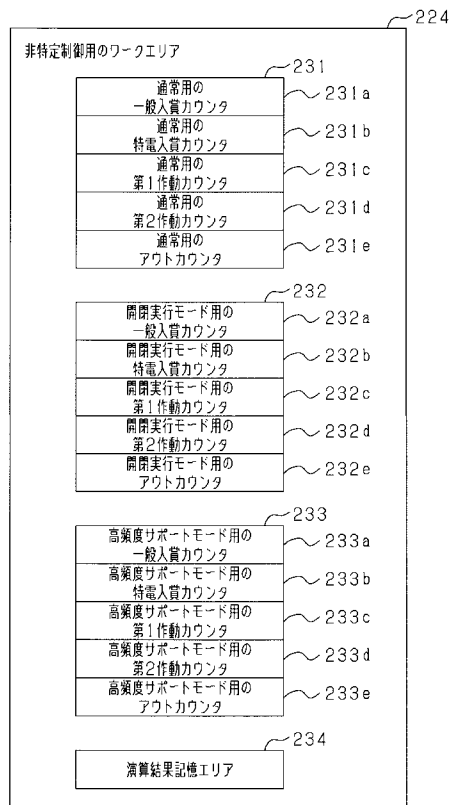
【図 575】



【図 576】



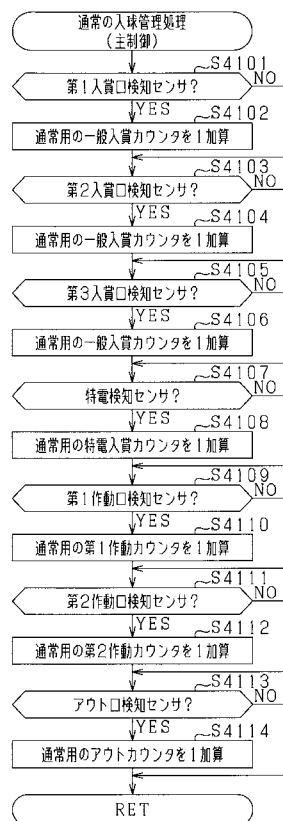
【図 577】



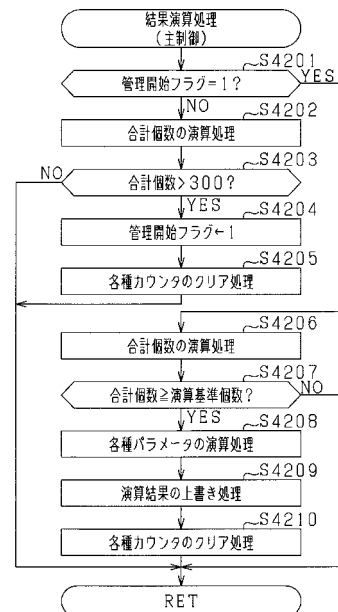
【図 578】



【図 579】

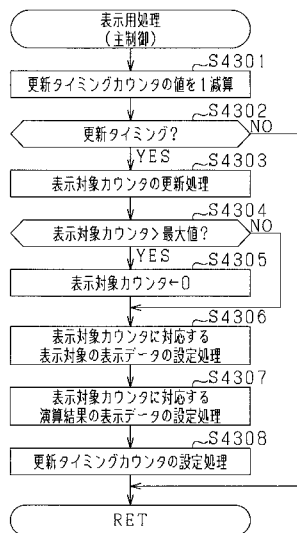


【図 580】

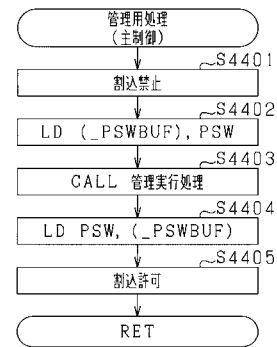




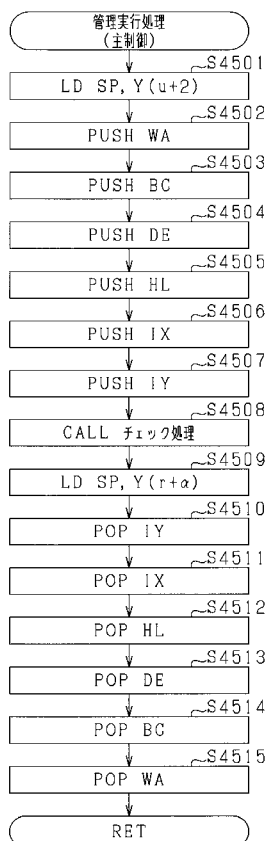
【図 5 8 1】



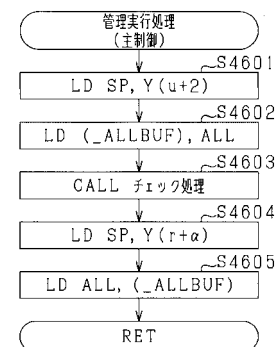
【図 5 8 2】



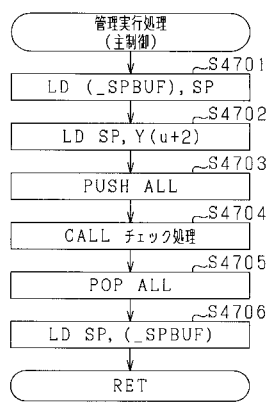
【図 5 8 3】



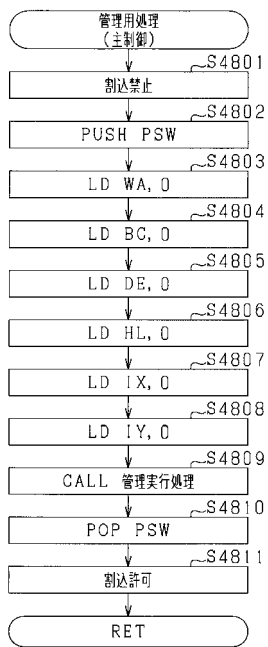
【図 5 8 4】



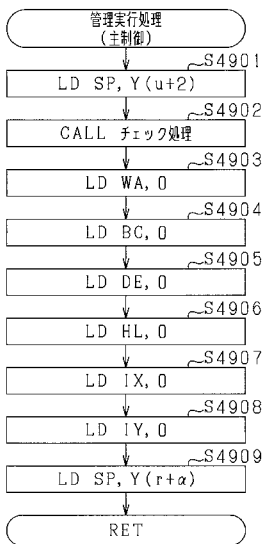
【図 5 8 5】



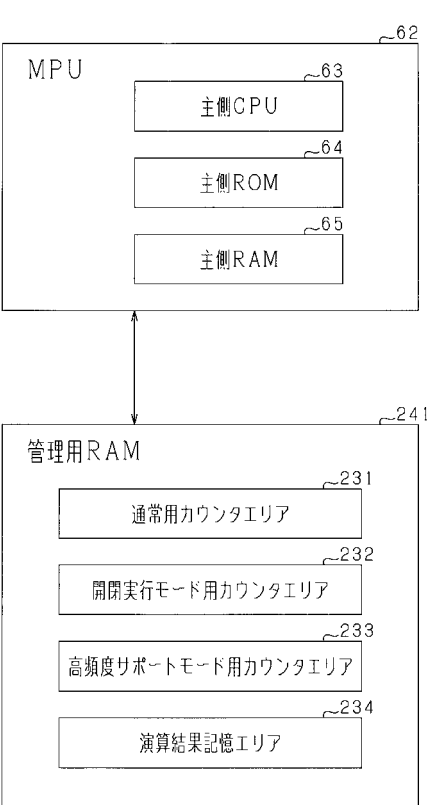
【図 5 8 6】



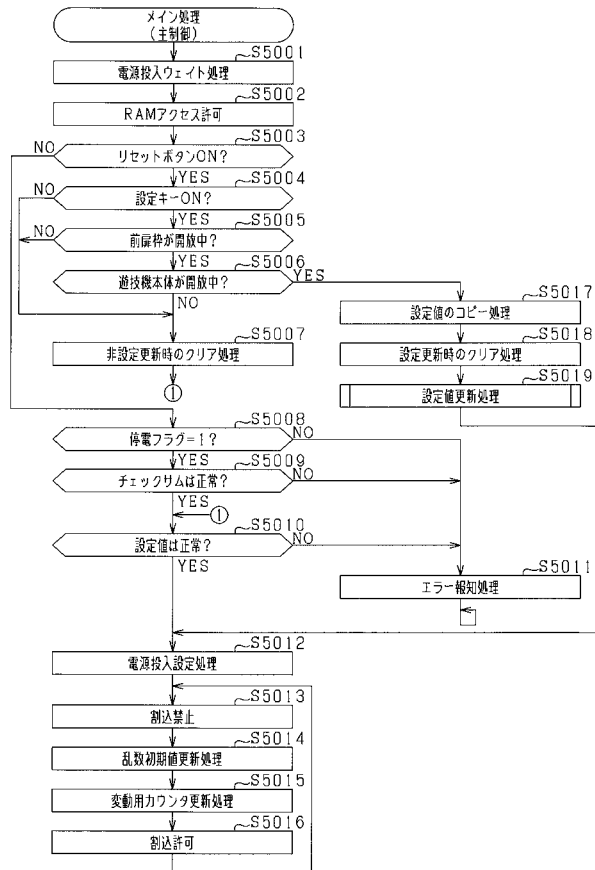
【図 5 8 7】



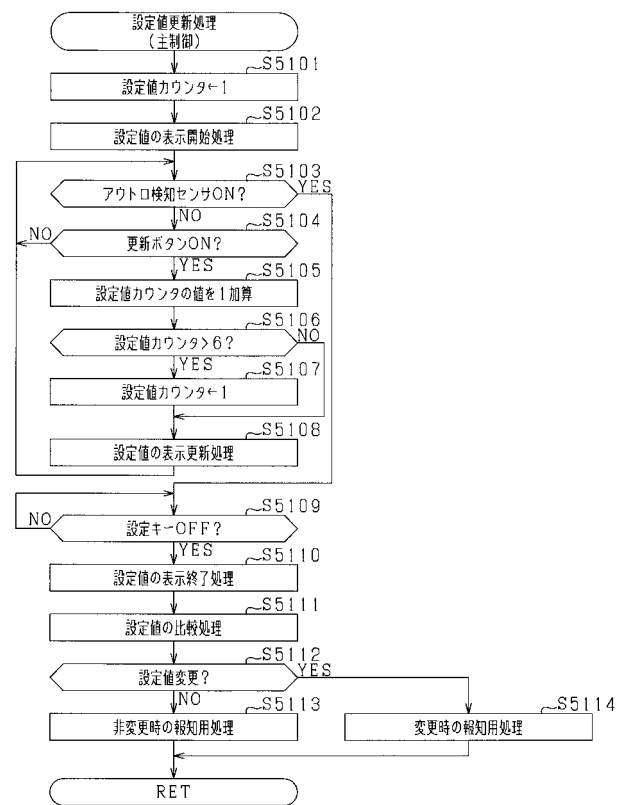
【図 5 8 8】



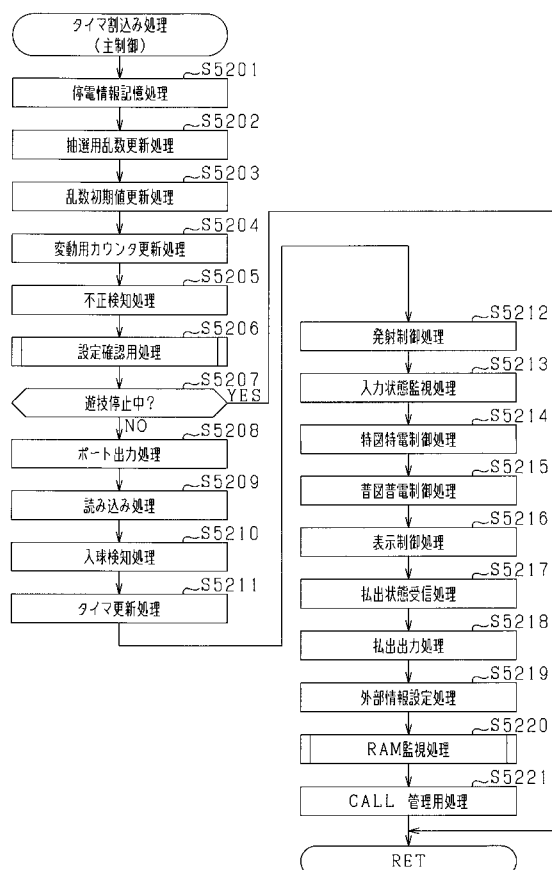
【図 589】



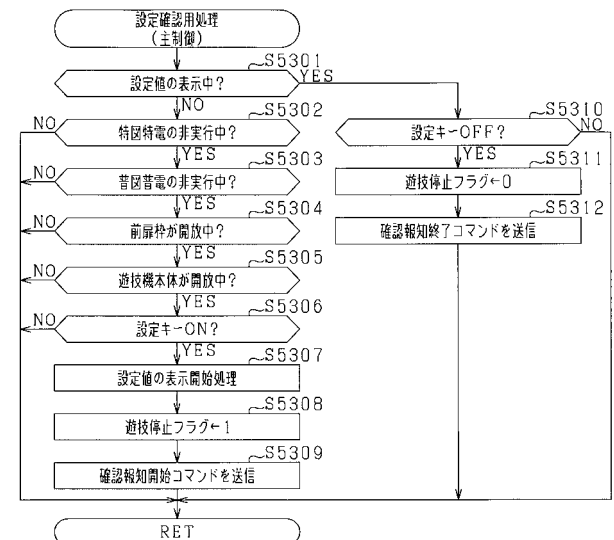
【図 590】



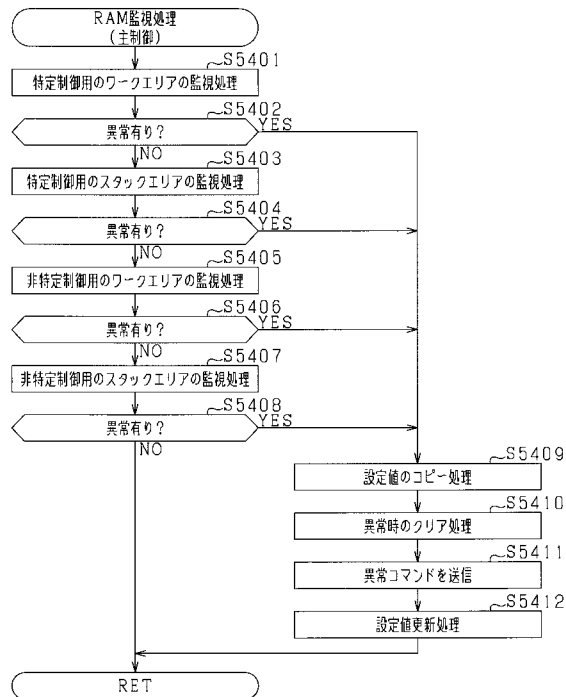
【図 591】



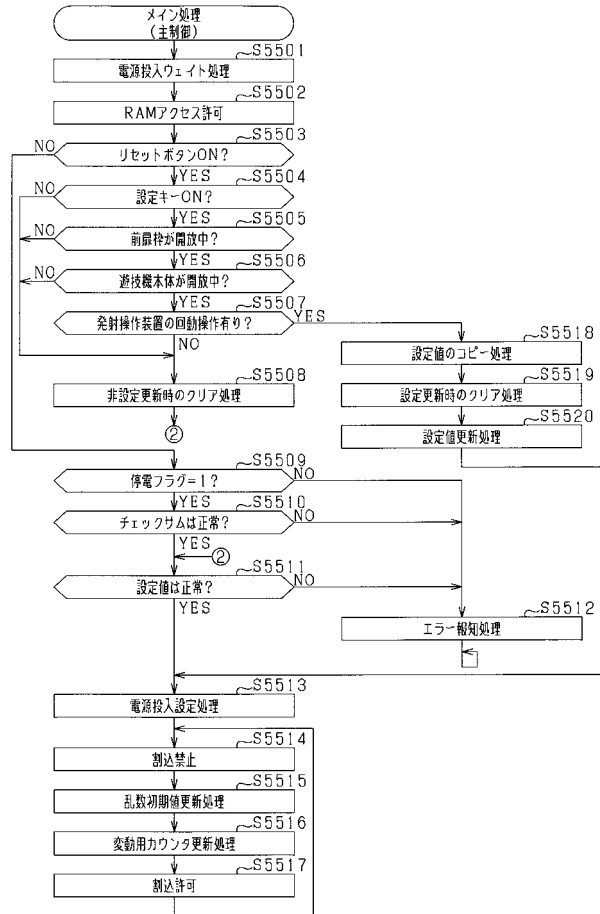
【図 592】



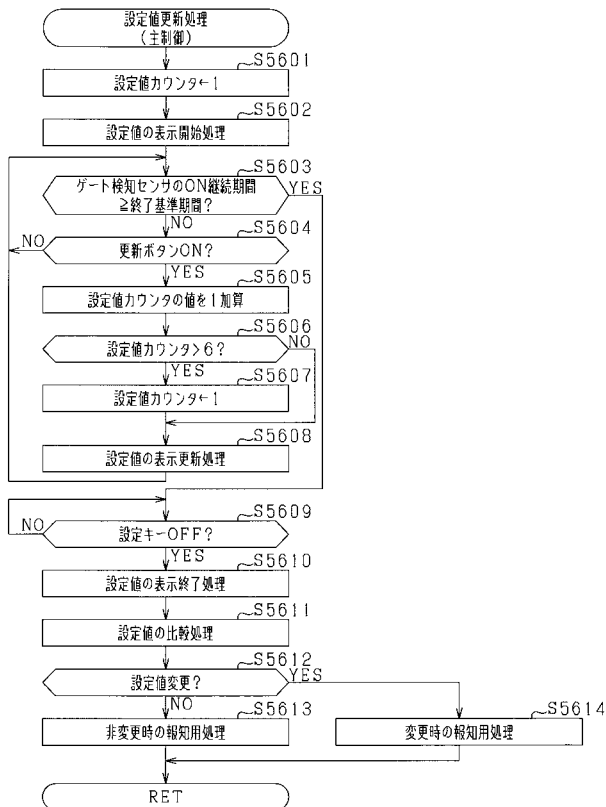
【図 593】



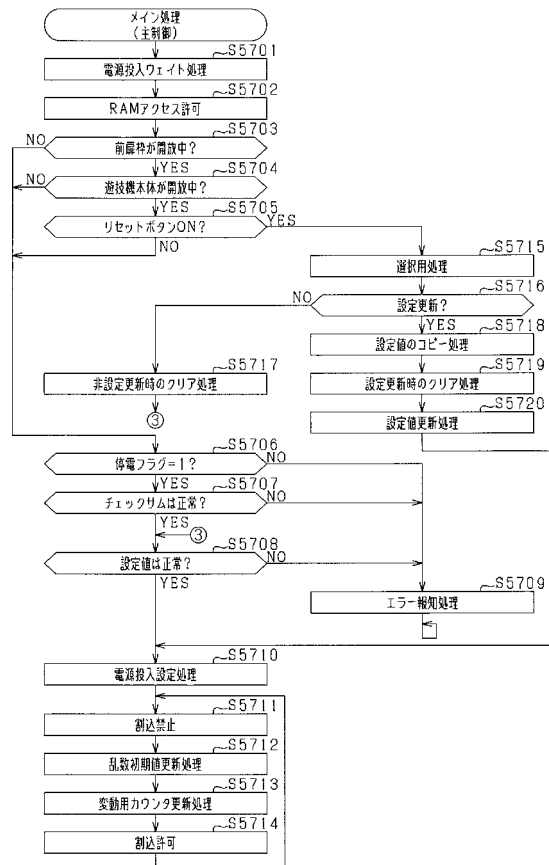
【図 594】



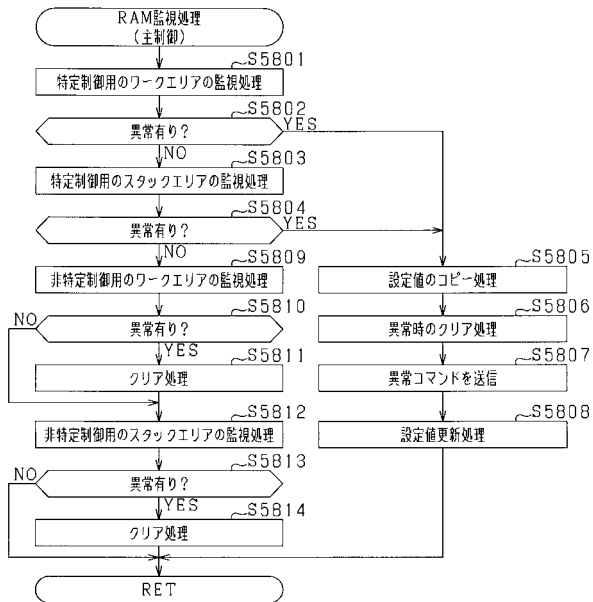
【図 595】



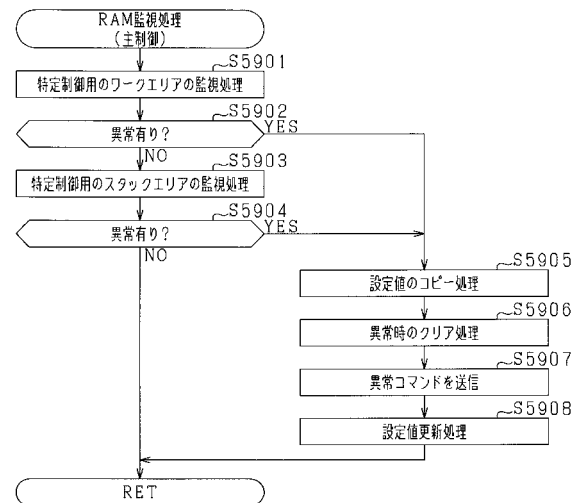
【図 596】



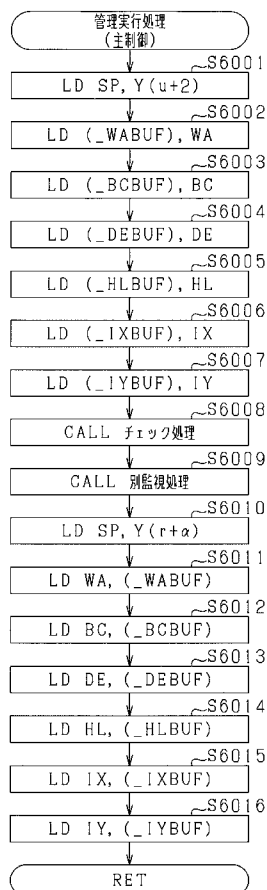
【図 597】



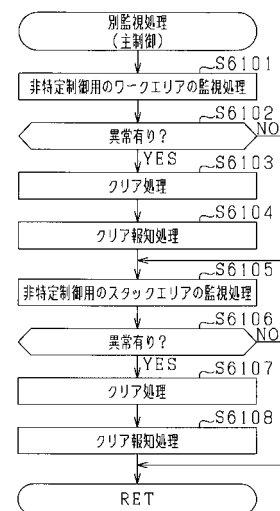
【図 598】



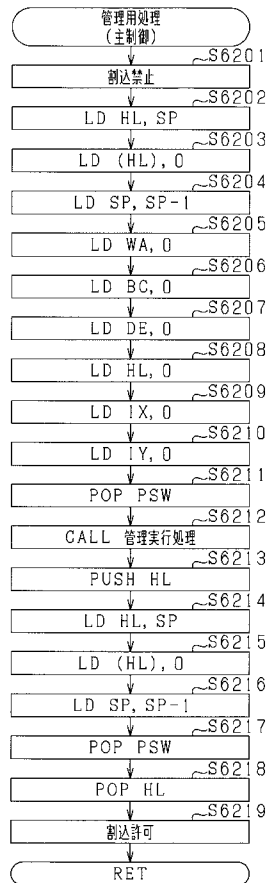
【図 599】



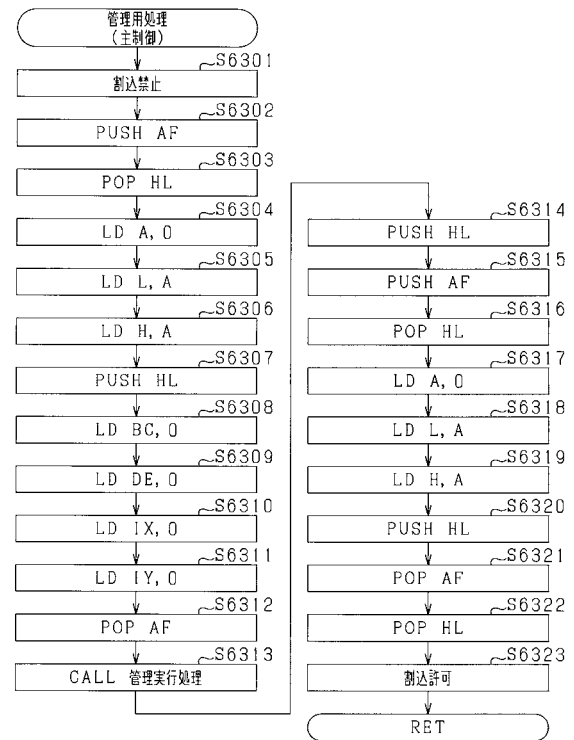
【図 600】



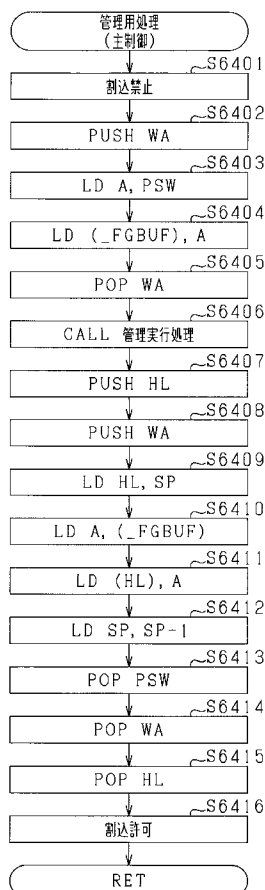
【図 6 0 1】



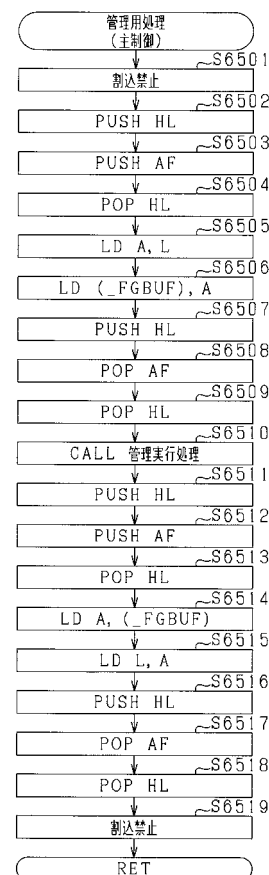
【図 6 0 2】



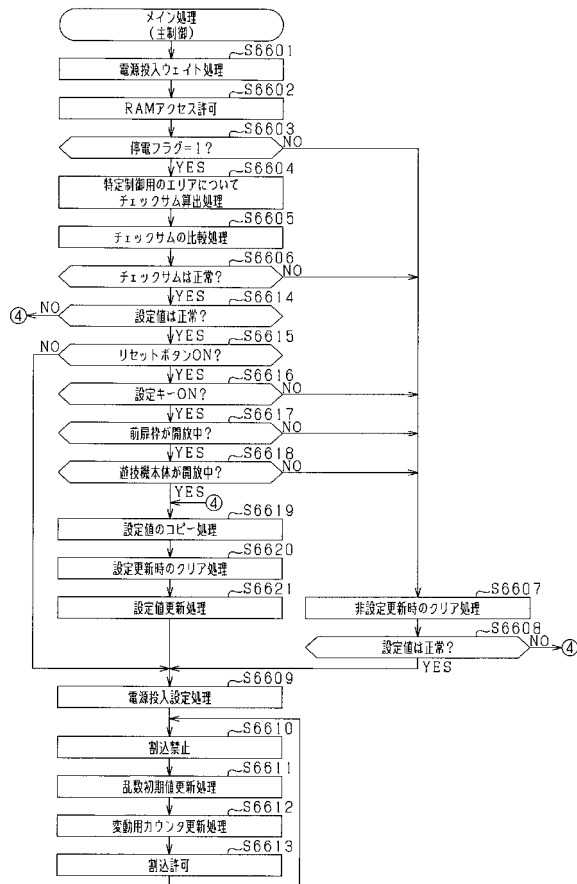
【図 6 0 3】



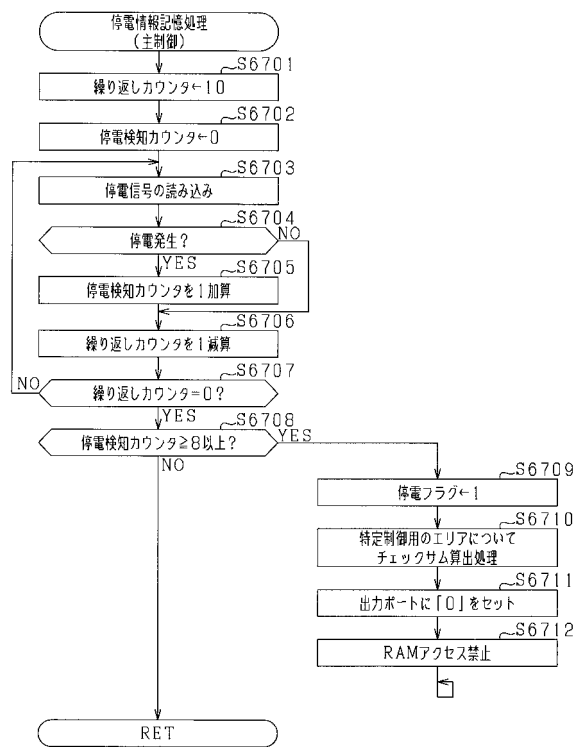
【図 6 0 4】



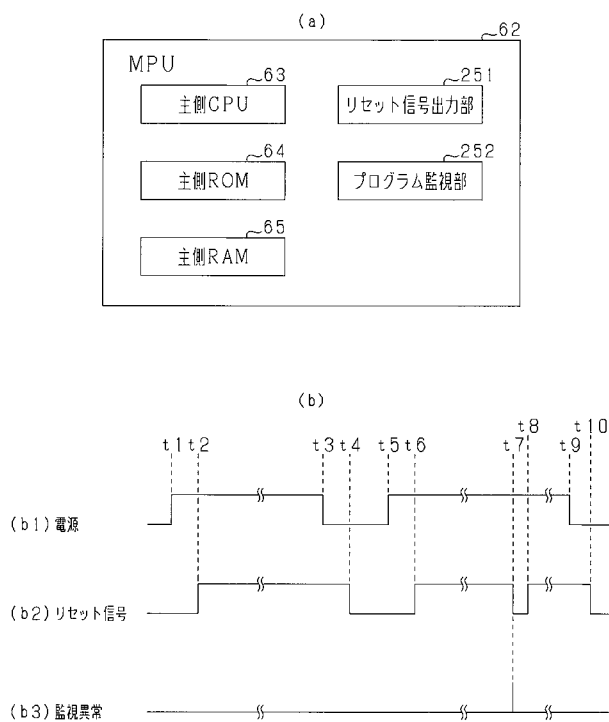
【図 605】



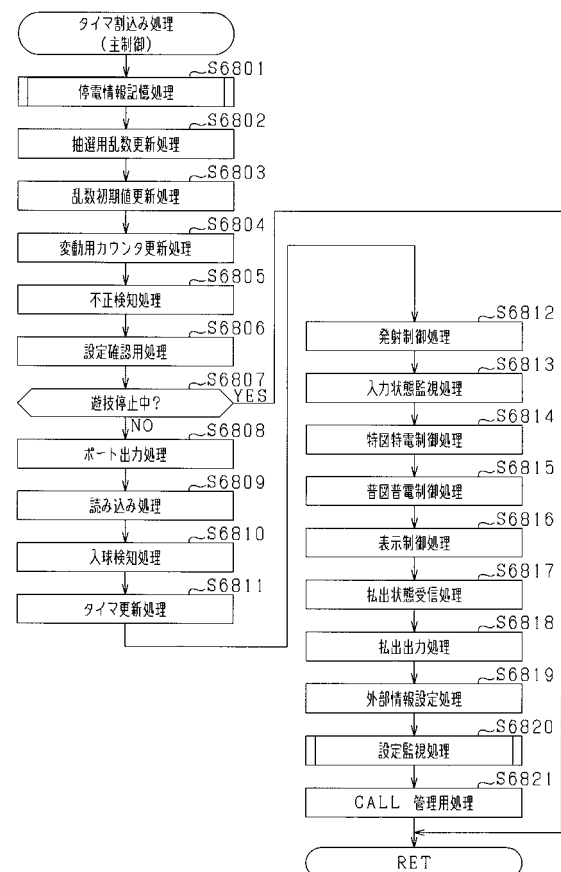
【図 606】



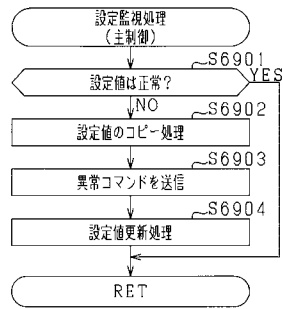
【図 607】



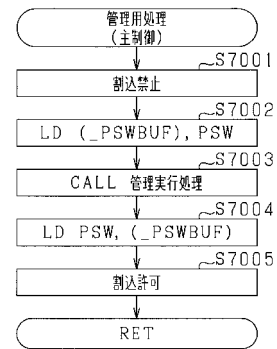
【図 608】



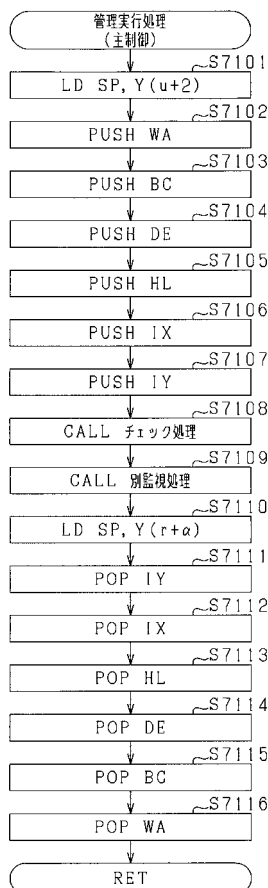
【図 6 0 9】



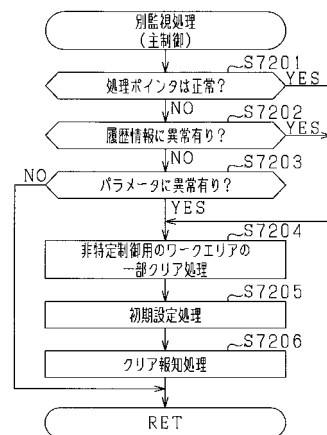
【図 6 1 0】



【図 6 1 1】

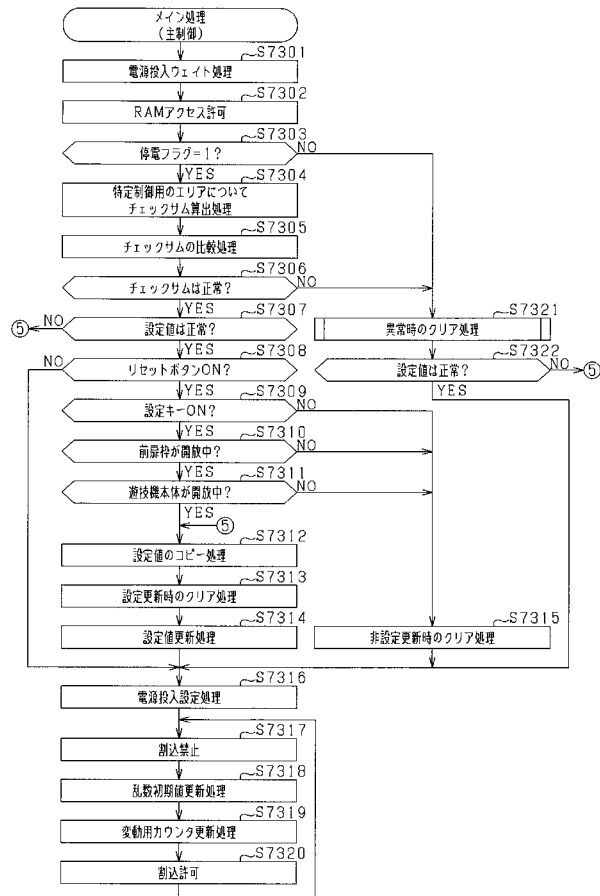


【図 6 1 2】

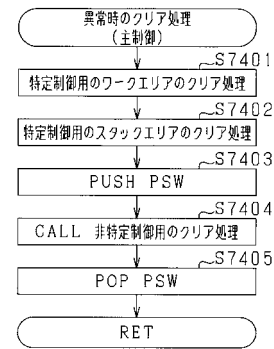




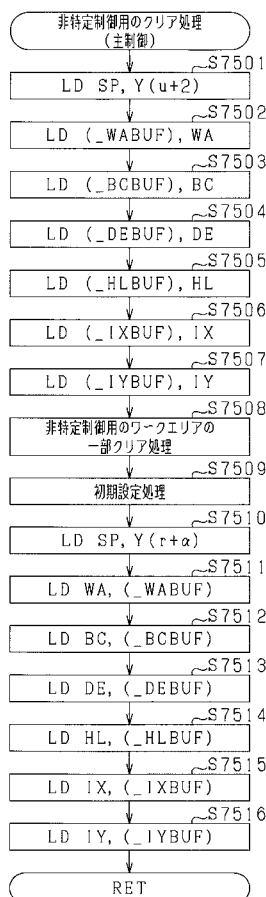
【図 6 1 3】



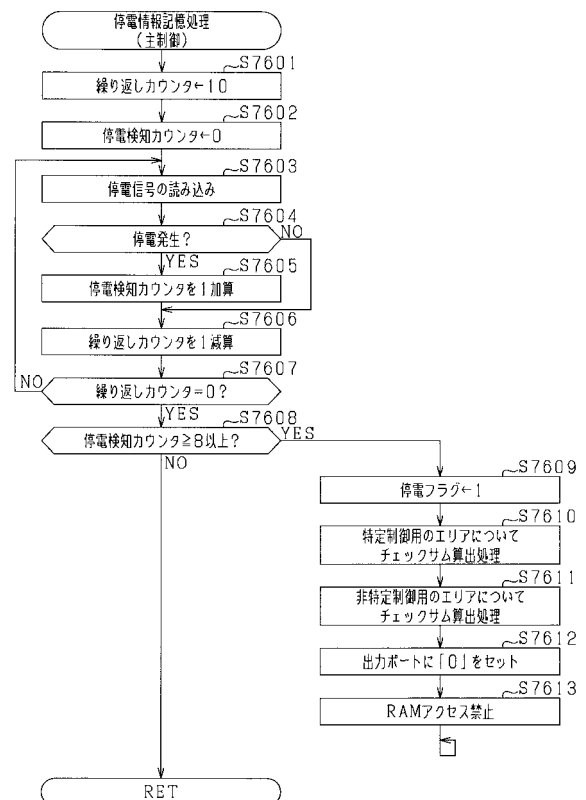
【図 6 1 4】



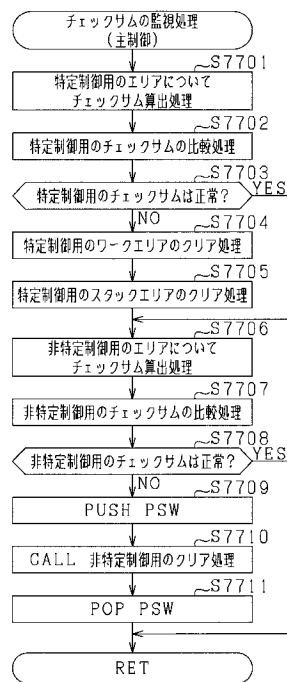
【図 6 1 5】



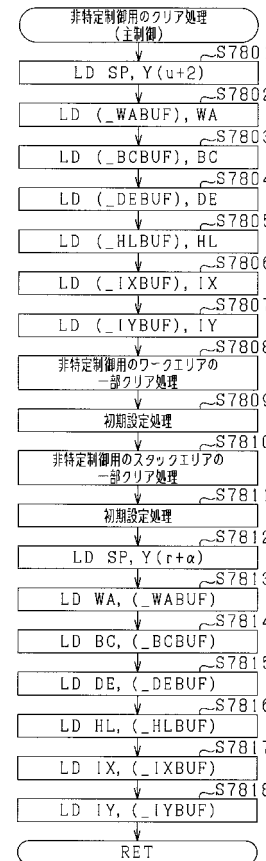
【図 6 1 6】



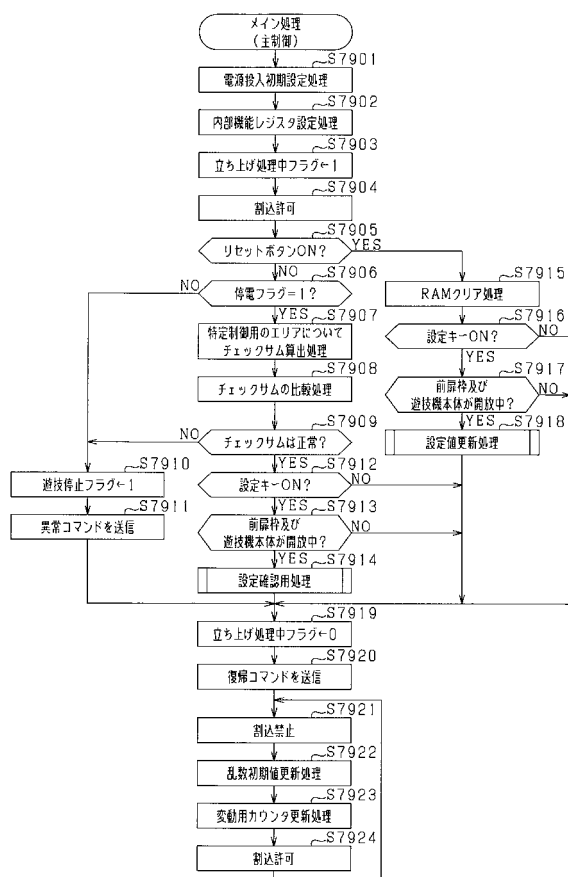
【図 6 1 7】



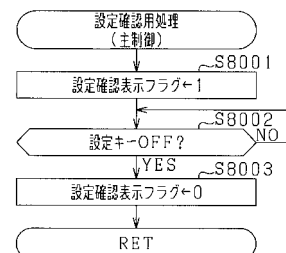
【図 6 1 8】



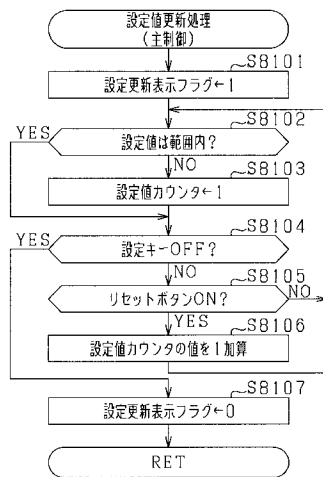
【図 6 1 9】



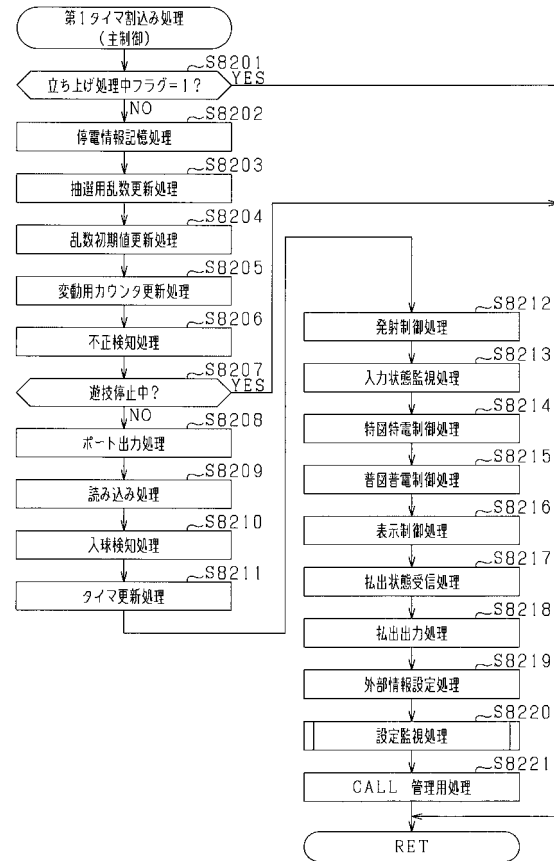
【図 6 2 0】



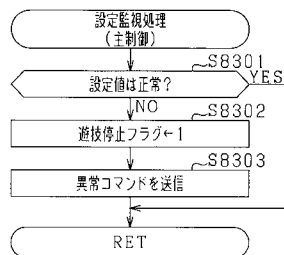
【図 6 2 1】



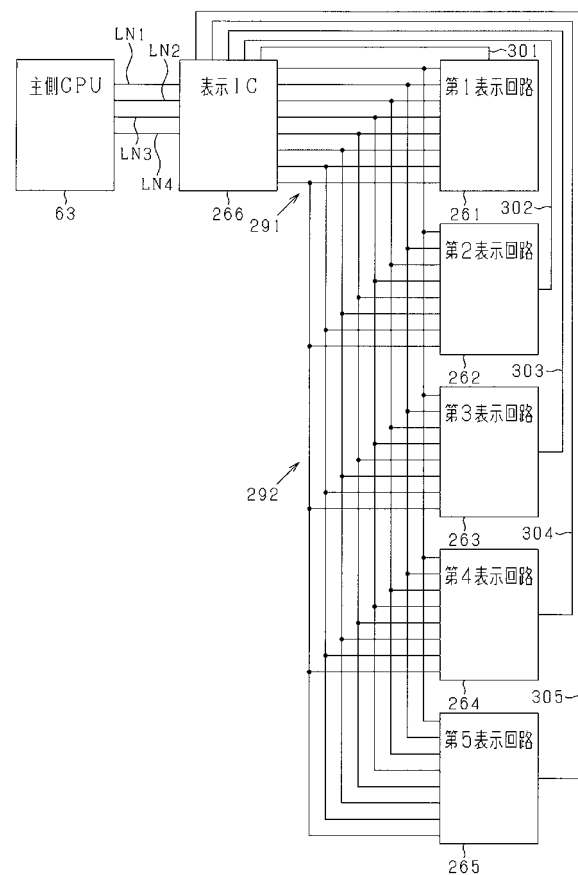
【図 6 2 2】



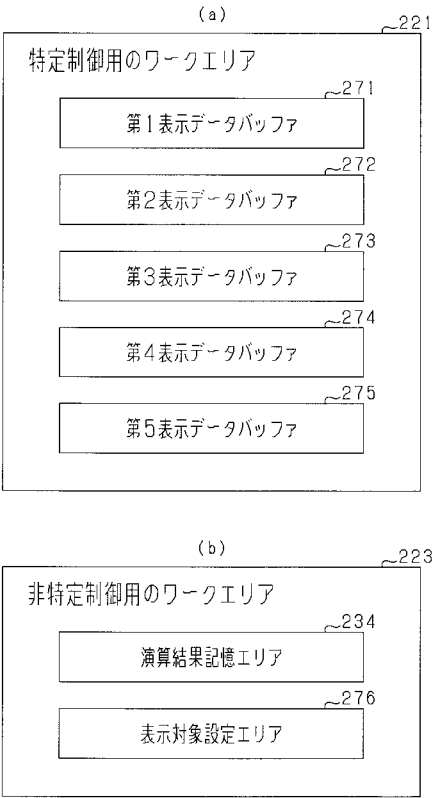
【図 6 2 3】



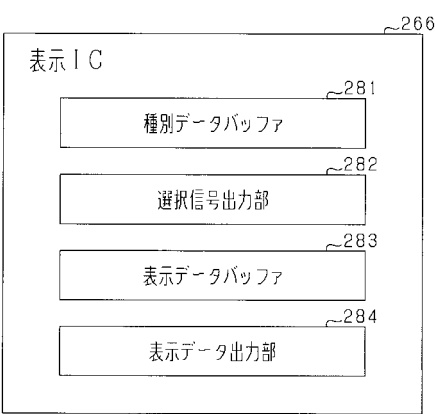
【図 6 2 4】



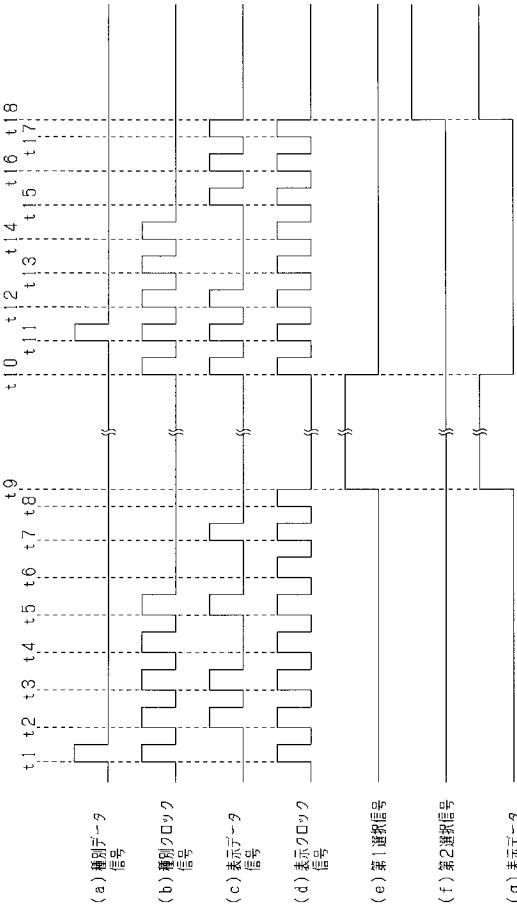
【図 6 2 5】



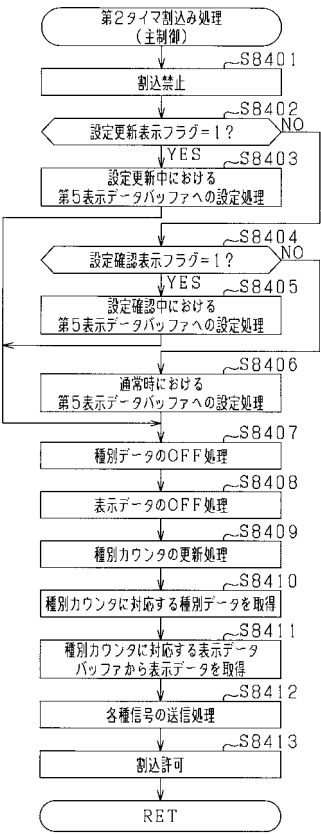
【図 6 2 6】



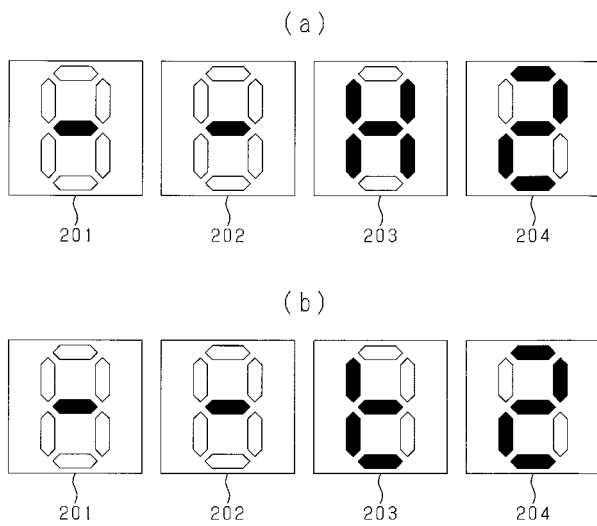
【図 6 2 7】



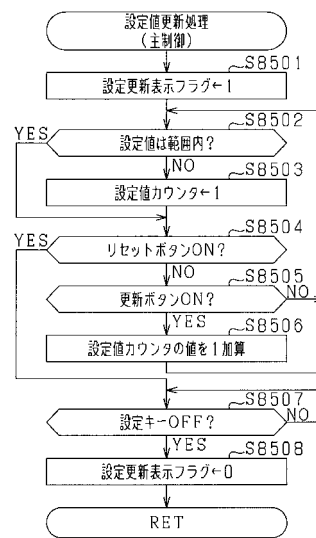
【図 6 2 8】



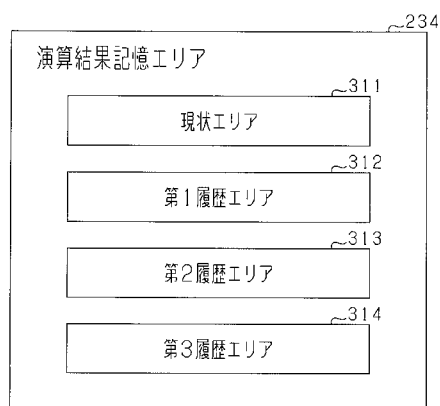
【図 6 2 9】



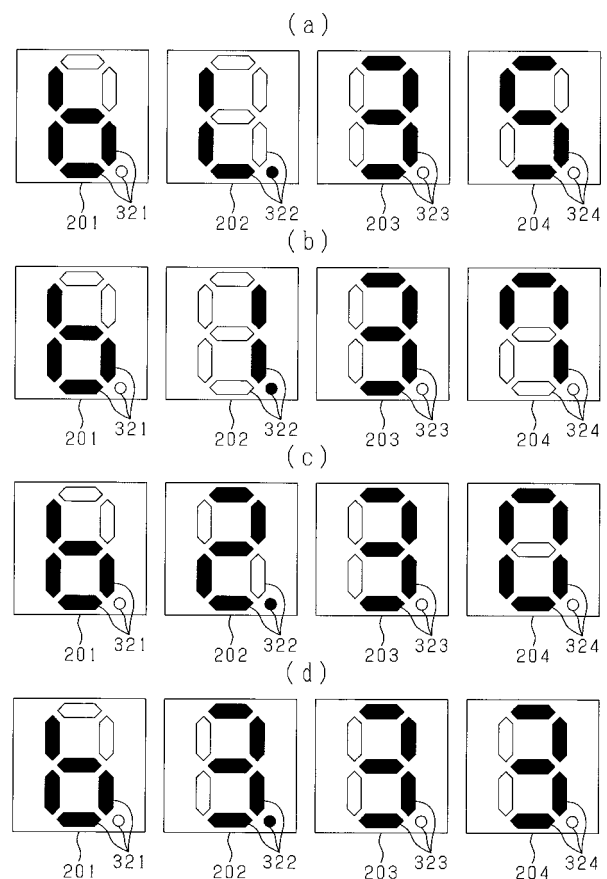
【図 6 3 0】



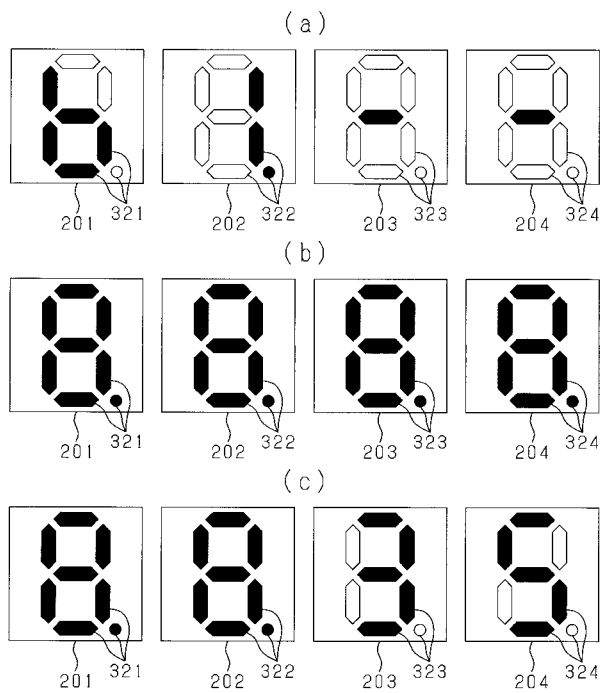
【図 6 3 1】



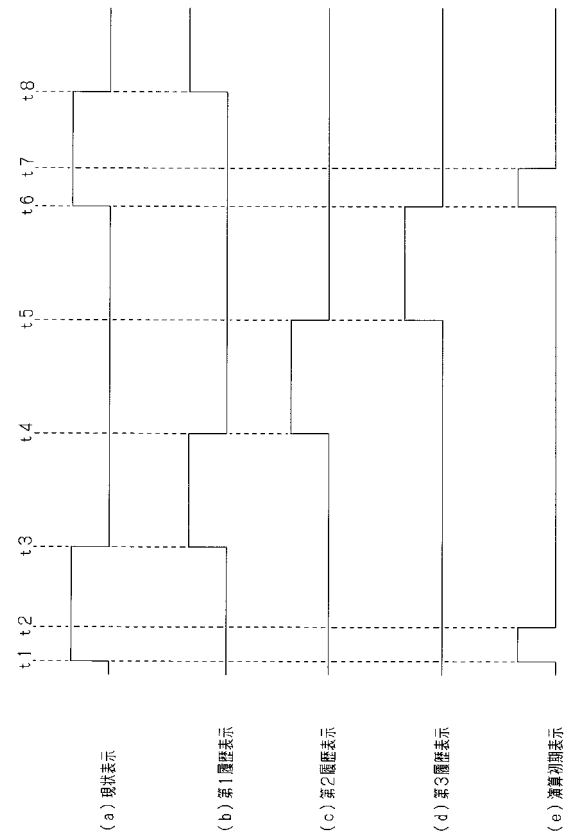
【図 6 3 2】



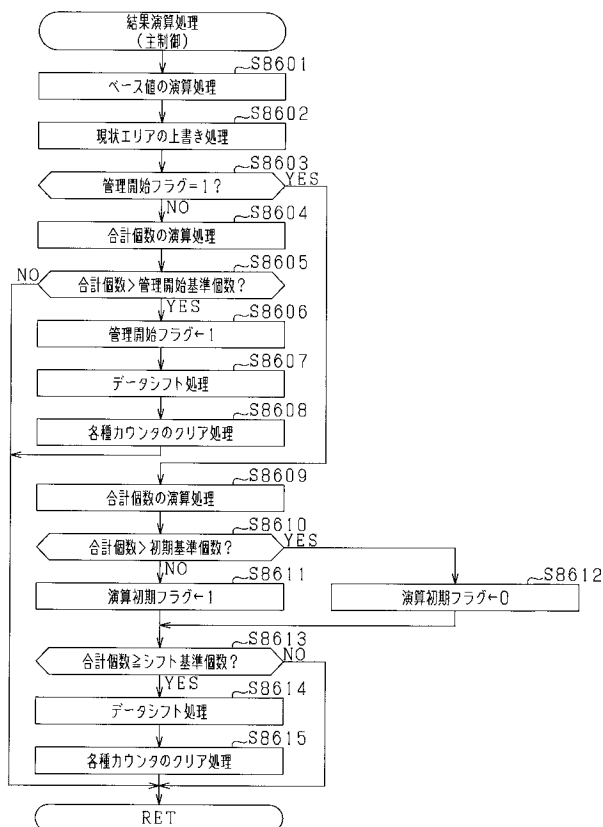
【図 6 3 3】



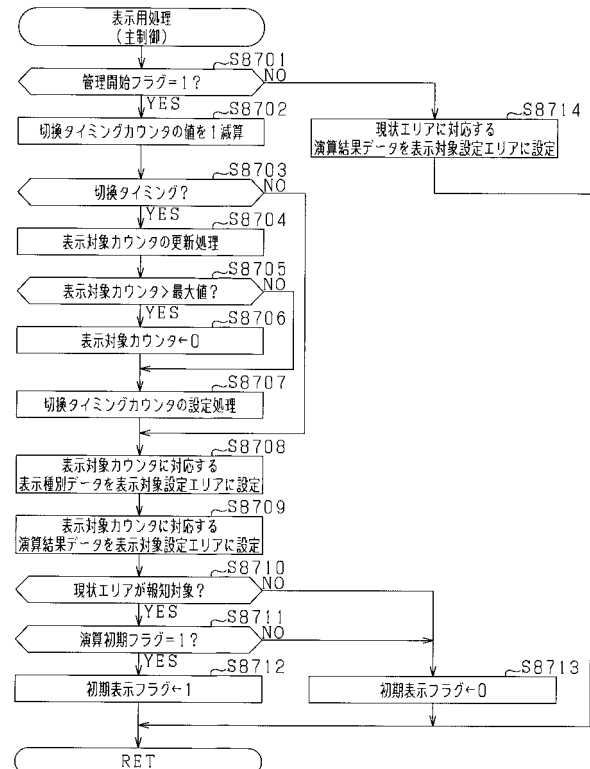
【図 6 3 4】



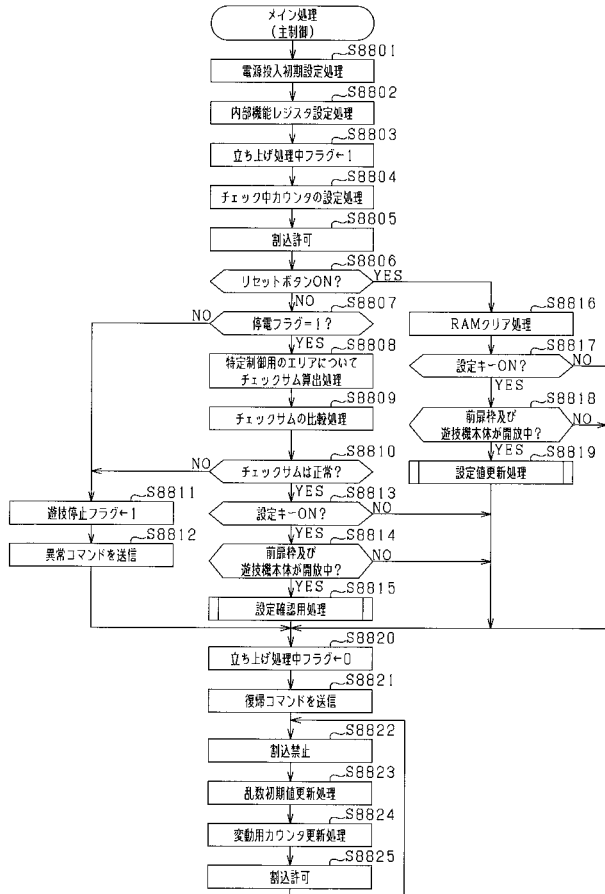
【図 6 3 5】



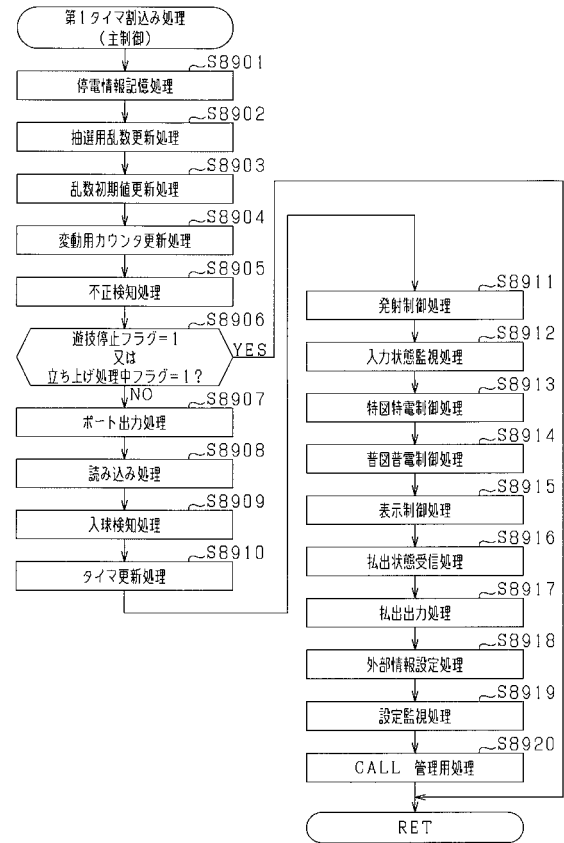
【図 6 3 6】



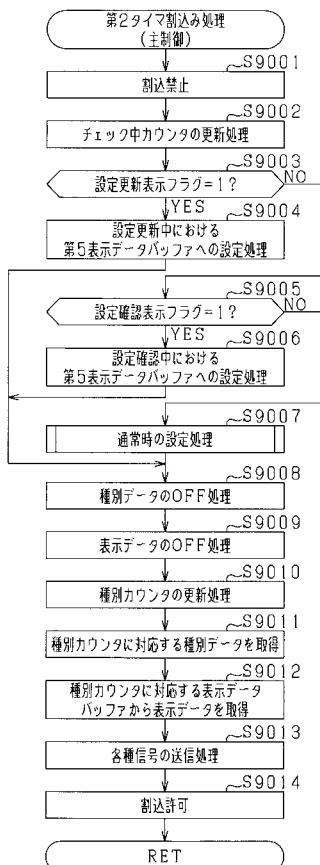
【図 6 3 7】



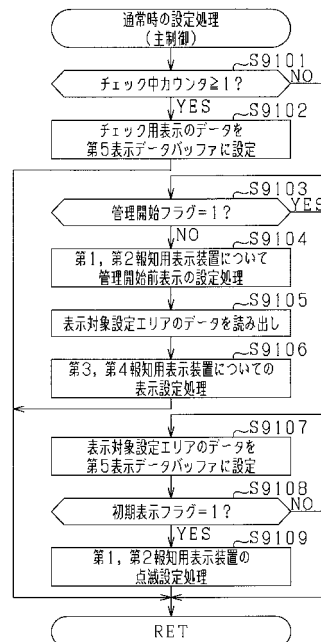
【図 6 3 8】



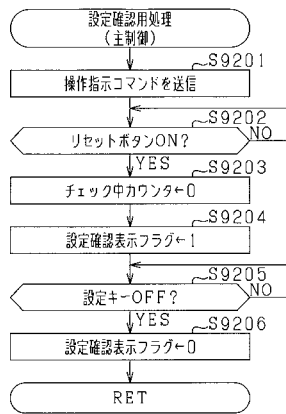
【図 6 3 9】



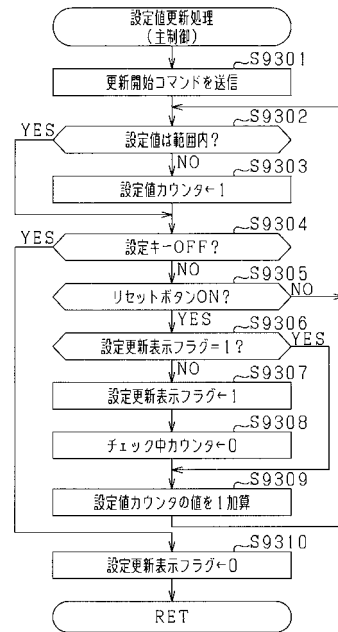
【図 6 4 0】



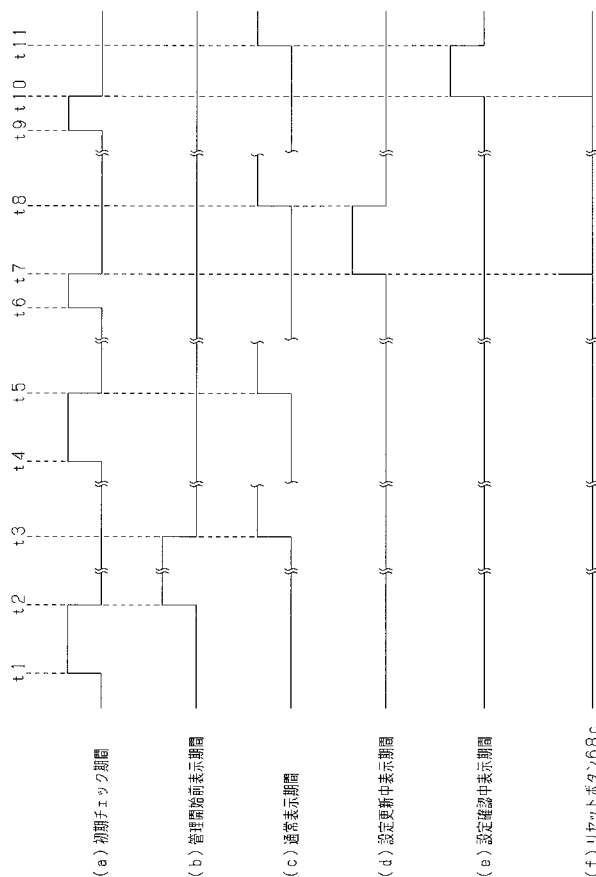
【図 6 4 1】



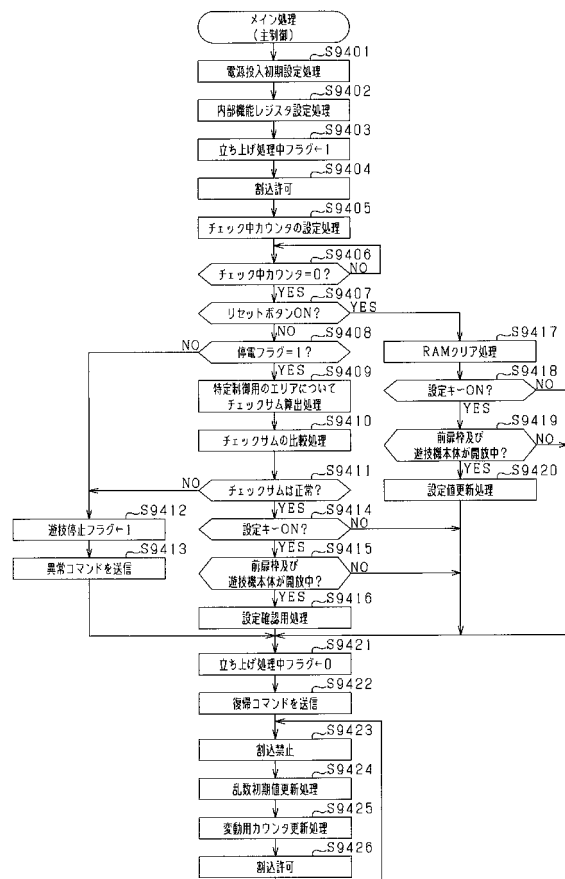
【図 6 4 2】



【図 6 4 3】

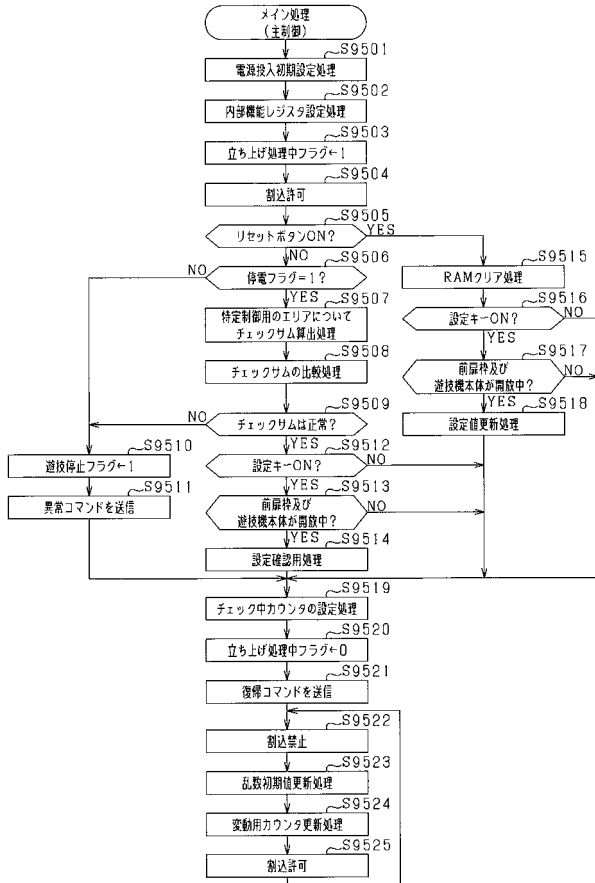


【図 6 4 4】

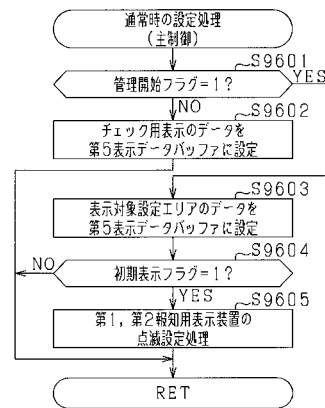




【図 6 4 5】



【図 6 4 6】



【図 6 4 7】

(a)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (2)	LT (2) : 1/310	HT : 1/30	2
A (3)	LT (3) : 1/300	HT : 1/30	3
A (4)	LT (4) : 1/290	HT : 1/30	4
A (5)	LT (5) : 1/280	HT : 1/30	5
A (6)	LT (6) : 1/270	HT : 1/30	6

(b)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT (1) : 1/30	1
A (2)	LT (3) : 1/300	HT (3) : 1/28	3
A (3)	LT (6) : 1/270	HT (6) : 1/25	6
A (4)	LT (1) : 1/320	HT (1) : 1/30	1
A (5)	LT (3) : 1/300	HT (3) : 1/28	3
A (6)	LT (6) : 1/270	HT (6) : 1/25	6

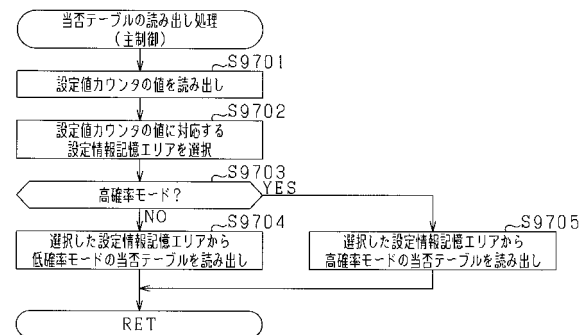
(c)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (2)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (3)	LT (2) : 1/310	HT : 1/30	2
A (4)	LT (2) : 1/310	HT : 1/30	2
A (5)	LT (3) : 1/300	HT : 1/30	3
A (6)	LT (4) : 1/290	HT : 1/30	4

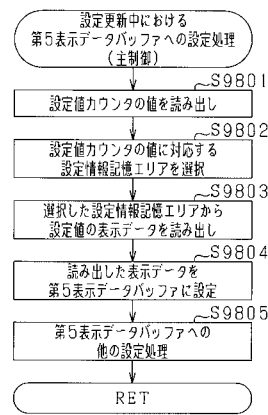
(d)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A (1)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (2)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (3)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (4)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (5)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1
A (6)	LT (1) : 1/320	HT : 1/30	1

【図 6 4 8】



【図 6 4 9】



【図 6 5 0】

(a)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A(1)	LT(1):1/320	HT:1/30	1
A(2)	LT(2):1/300	HT:1/30	2
A(3)	LT(3):1/280	HT:1/30	3

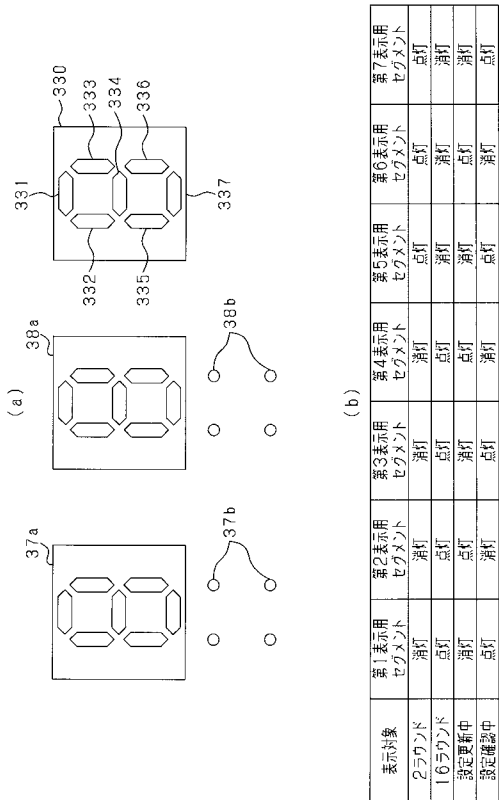
(b)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A(1)	LT(1):1/320	HT:1/30	1
A(2)	LT(1):1/320	HT:1/30	1
A(3)	LT(1):1/320	HT:1/30	1

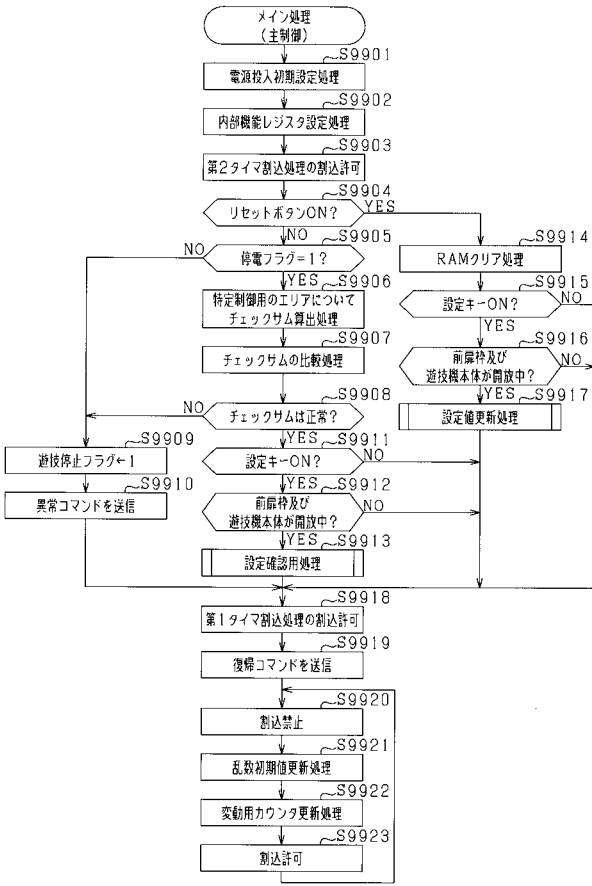
(c)

アドレス	低確率モードの 当否テーブル	高確率モードの 当否テーブル	設定値の 表示データ
A(1)	LT(1):1/320	HT(1):1/30	1
A(2)	LT(1):1/320	HT(1):1/30	1
A(3)	LT(3):1/280	HT(3):1/25	3

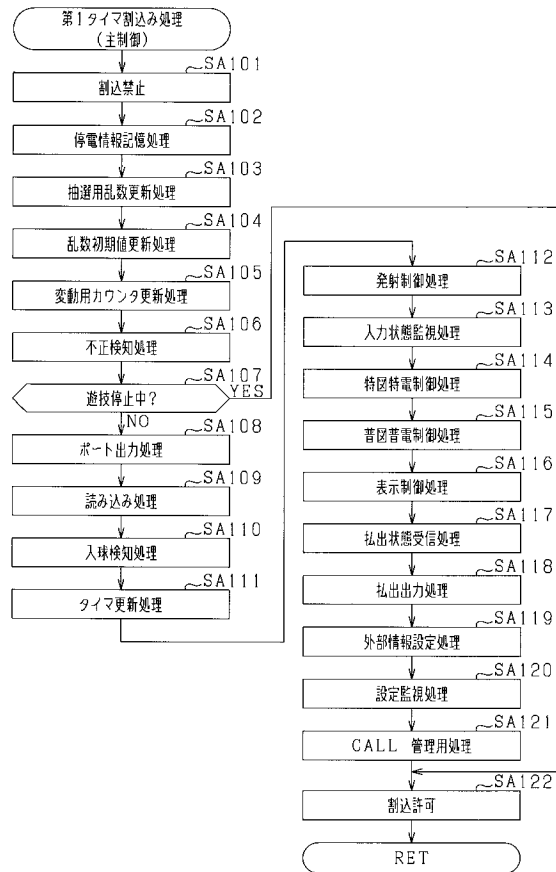
【図 6 5 1】



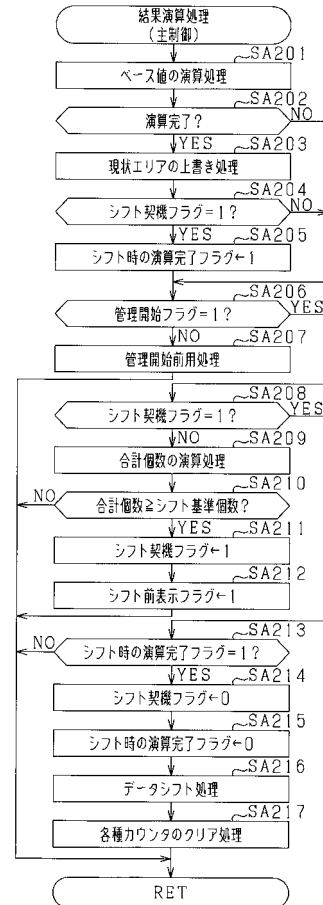
【図 6 5 2】



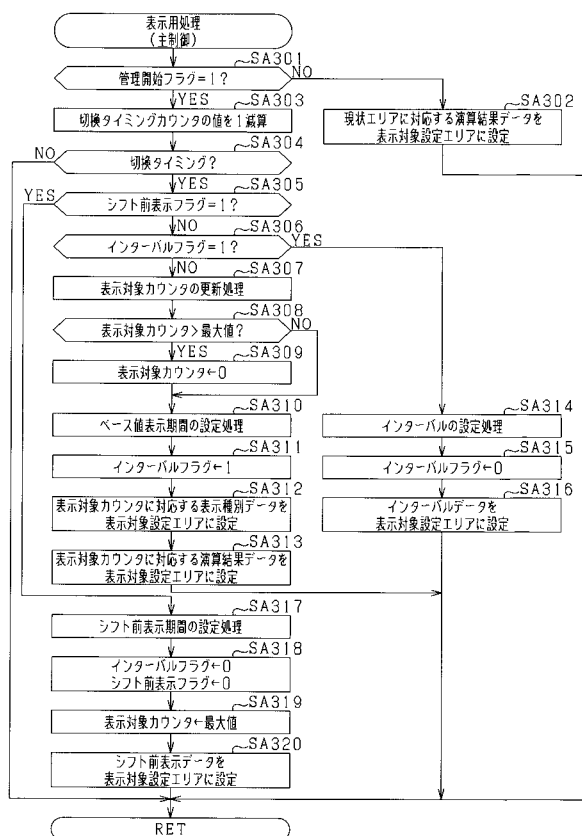
【図 653】



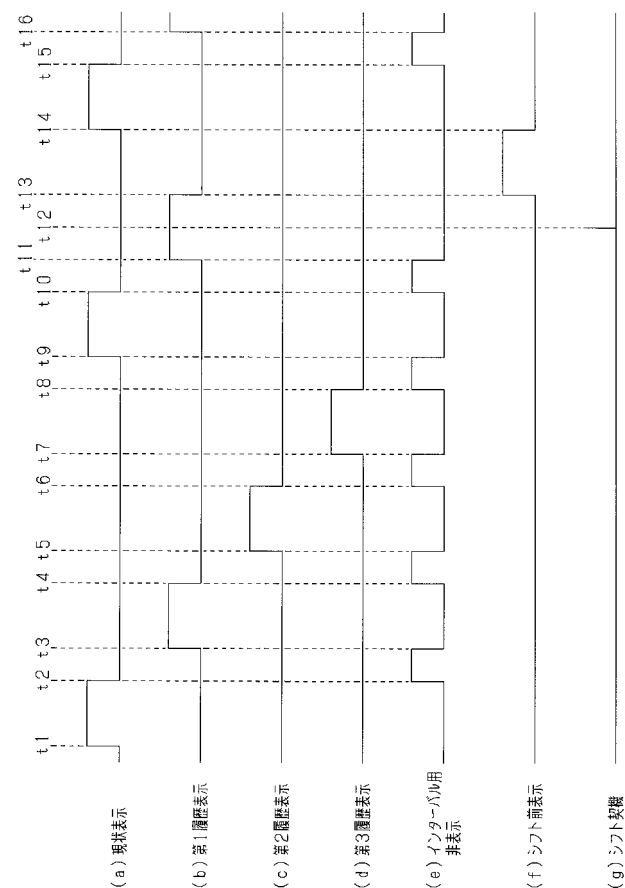
【図 654】



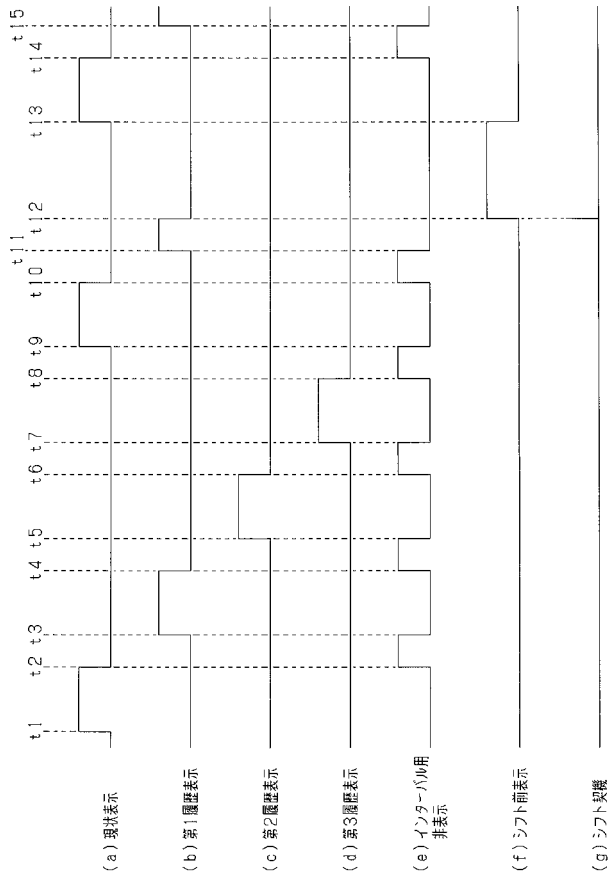
【図 655】



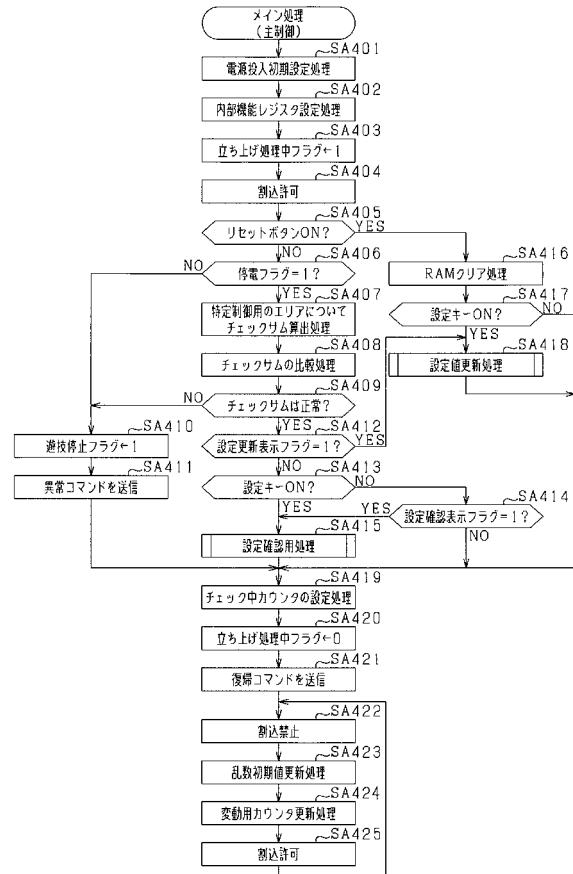
【図 656】



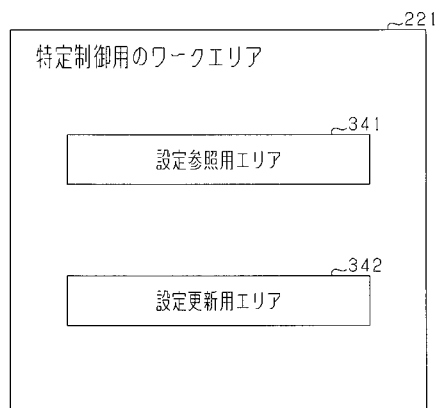
【図 6 5 7】



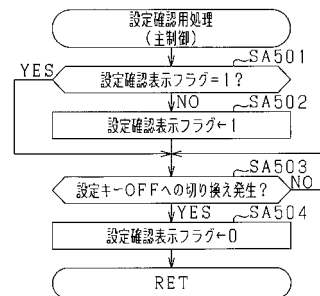
【図 6 5 8】



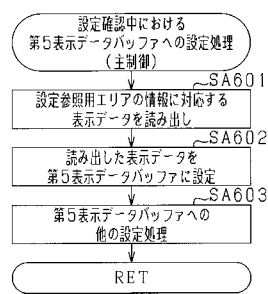
【図 6 5 9】



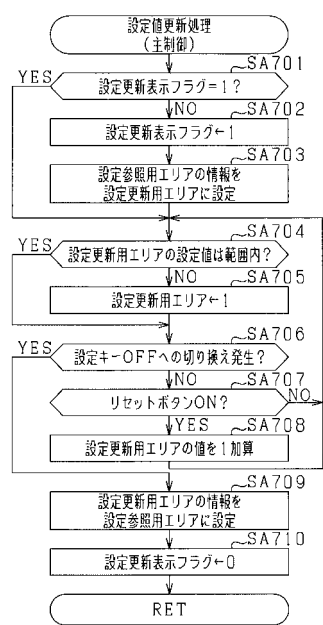
【図 6 6 0】



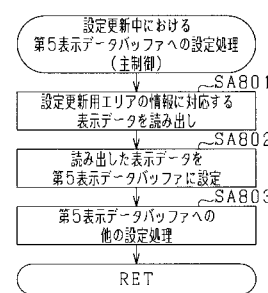
【 図 6 6 1 】



【 図 6 6 2 】



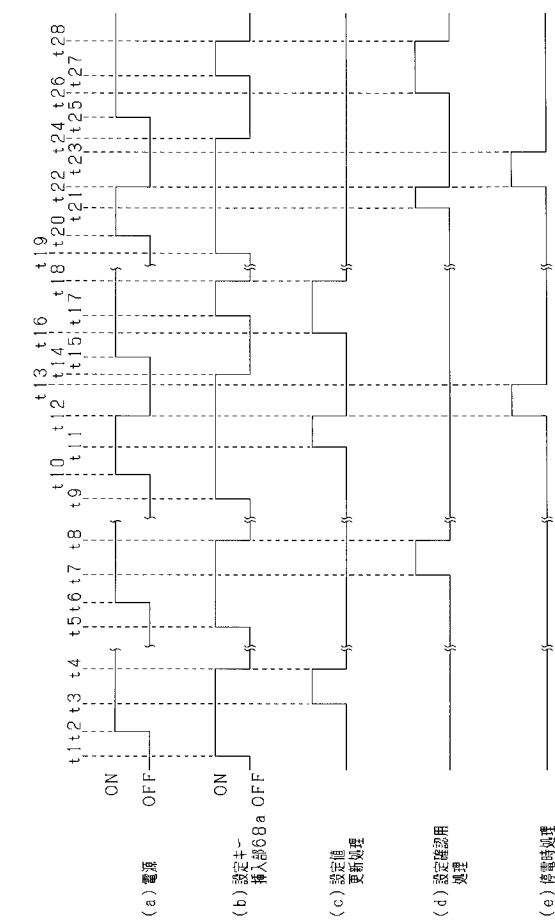
【 図 6 6 3 】



【 図 6 6 4 】

		前回の電源OFF時の状況			
		通常の電源OFF	設定値更新処理中の電源OFF	設定確認中処理中の電源OFF	
電源ON時の操作	操作無し				
	RAMクリア操作	復電 RAMクリア	設定値更新処理の再開 RAMクリア	設定確認中処理 RAMクリア	
	設定変更操作	RAMクリア & 設定値更新処理	RAMクリア & 設定値更新処理	RAMクリア & 設定値更新処理	
	設定確認操作	設定確認中処理	設定値更新処理の再開	設定確認中処理	

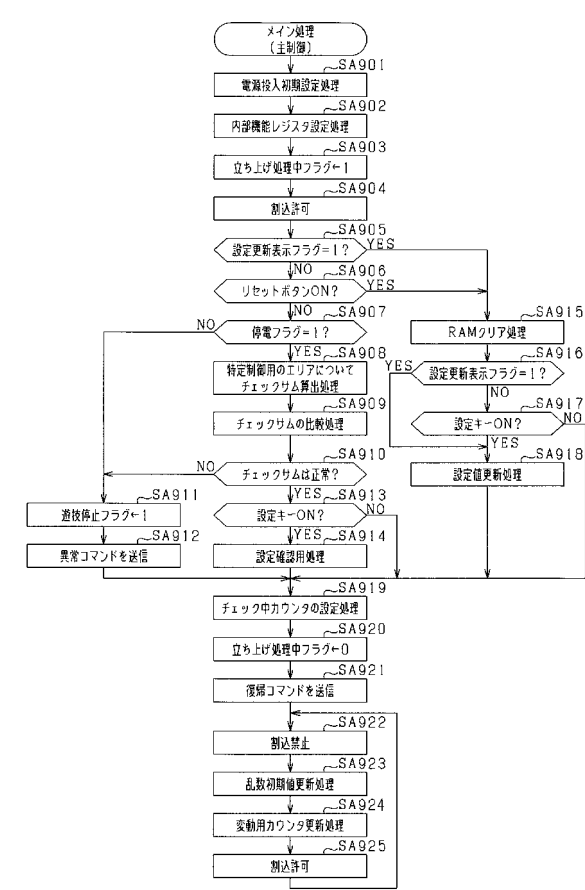
【図 6 6 5】



【図 6 6 7】

前回の電源OFF時の状況		設定確認処理中の状況	
電源ON時の操作	操作無し	通常の電源OFF	設定確認処理中の電源OFF
	RAMクリア操作	復電	電源OFF
	設定値更新操作	RAMクリア	復電
	設定確認操作	RAMクリア & 設定値更新処理	RAMクリア

【図 6 6 6】

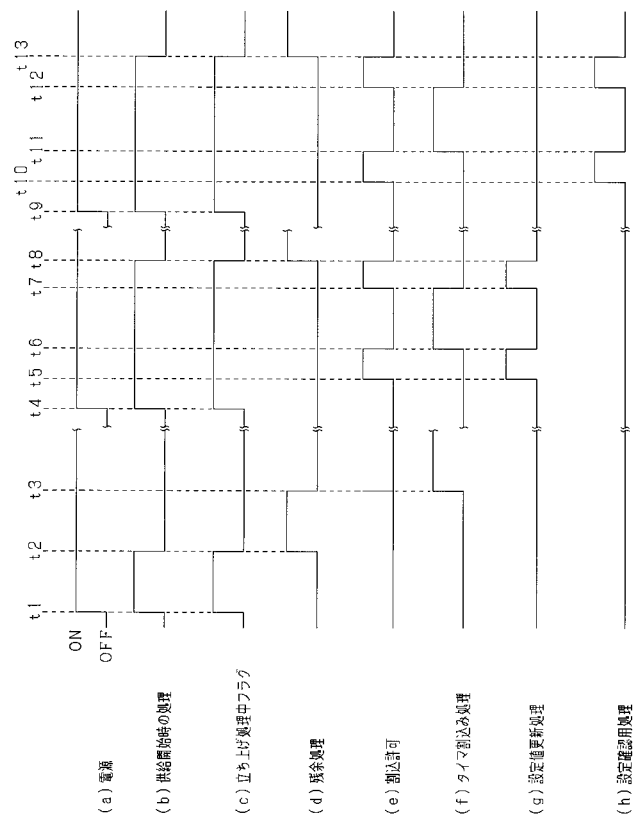


【図 6 6 8】

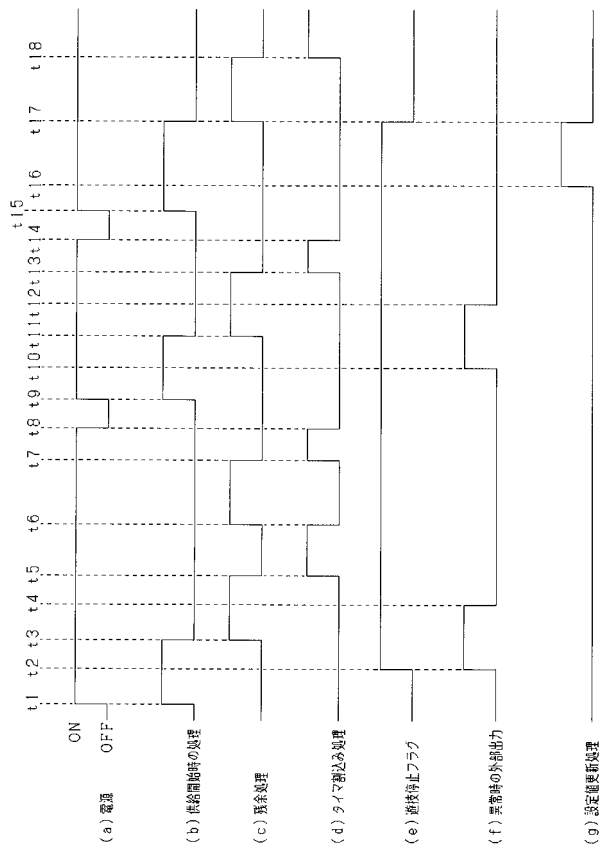
前回の電源OFF時の状況		設定確認処理中の状況	
電源ON時の操作	操作無し	通常の電源OFF	設定確認処理中の電源OFF
	RAMクリア操作	復電	電源OFF
	設定値更新操作	RAMクリア	復電
	設定確認操作	RAMクリア & 設定値更新処理	RAMクリア



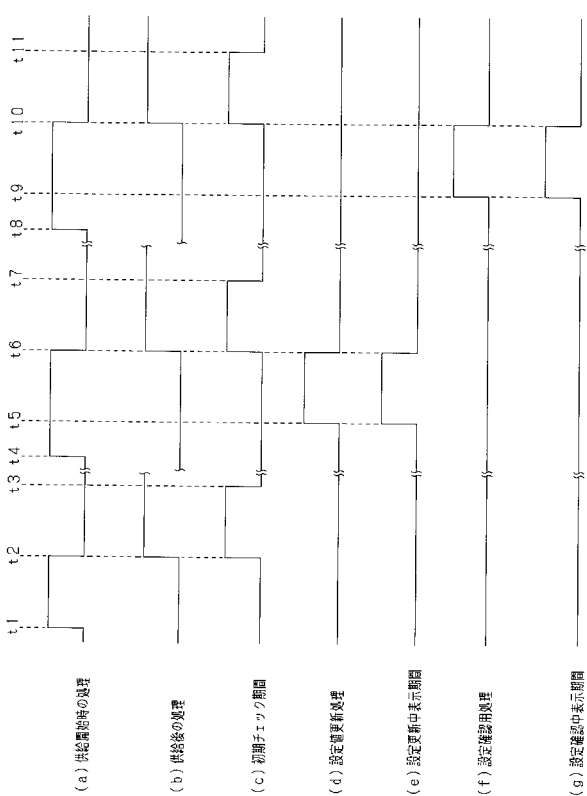
【図 6 7 3】



【図 6 7 4】



【図 6 7 5】

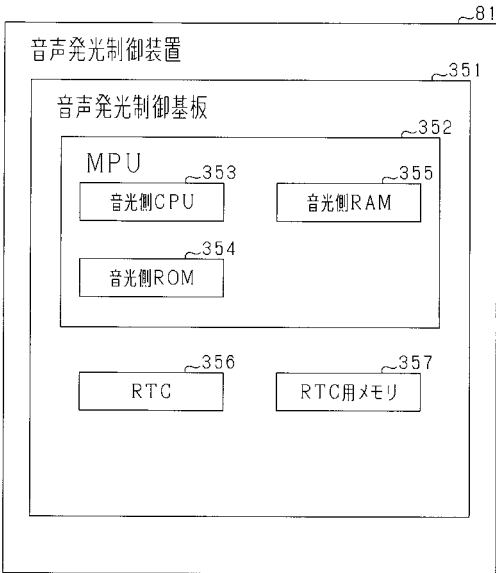


【図 6 7 6】

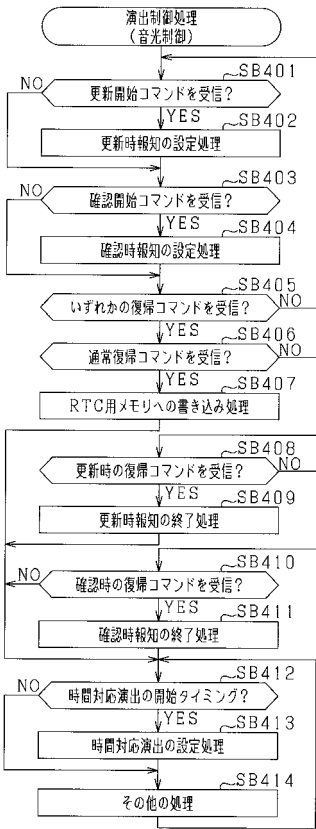
	前回の電源OFF時の状況		
	通常の電源OFF	設定値更新処理中の電源OFF	設定確認処理中の電源OFF
操作無し	復電	設定値更新処理 (第2RAMクリア処理を含む)	設定確認処理
電源ON時の操作	第1RAMクリア処理	設定値更新処理 (第2RAMクリア処理を含む)	第1RAMクリア処理
	設定値更新処理 (第2RAMクリア処理を含む)	設定値更新処理 (第2RAMクリア処理を含む)	設定値更新処理 (第2RAMクリア処理を含む)
	設定確認処理	設定値更新処理 (第2RAMクリア処理を含む)	設定確認処理



【図 6 7 7】



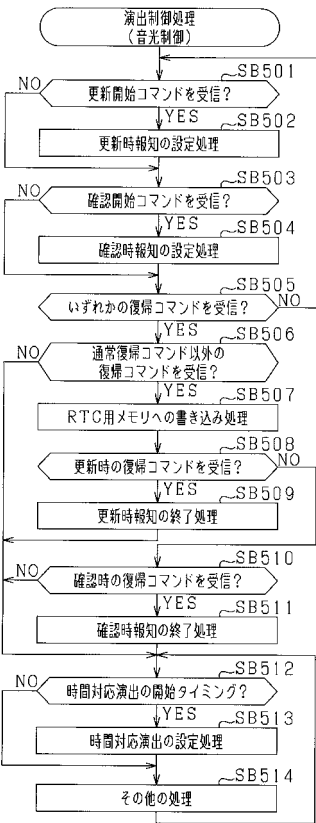
【図 6 7 8】



【図 6 7 9】

	復帰コマンド	報知に関する制御	RTC用メモリ357への書き込み処理
通常の演算処理	通常復帰コマンド	-	○
第1RAMクリア処理	クリア時の復帰コマンド	-	×
設定値更新処理	更新時の復帰コマンド	更新時の報知の終了	×
設定値確認処理	確認時の復帰コマンド	確認時の報知の終了	×

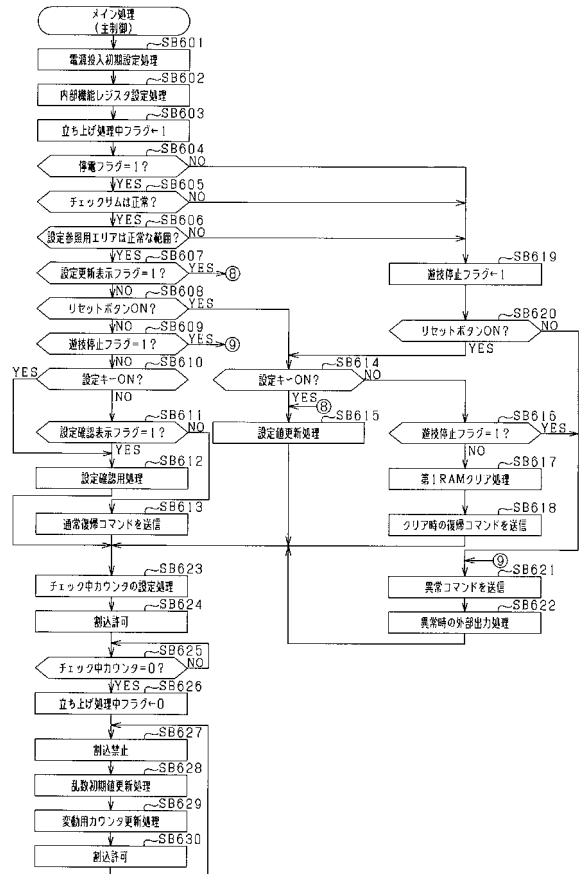
【図 6 8 0】



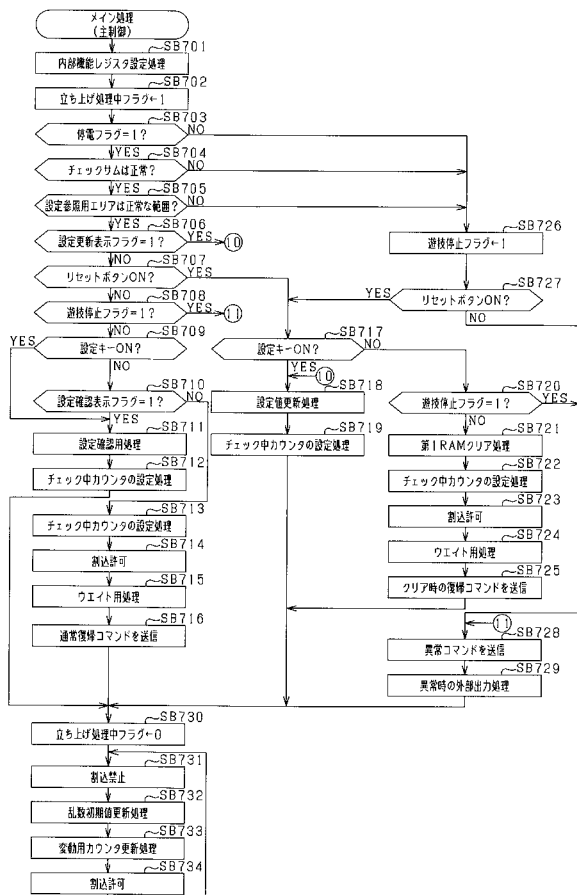
【図 681】

RTC用メモリ357への書き込み処理	X	○	○	○
報知に関する制御	-	-	更新時の報知の終了	確認時の報知の終了
復帰コマンド	通常の復帰コマンド	クリア時の復帰コマンド	更新時の復帰コマンド	確認時の復帰コマンド
通常の復帰処理	第1 RAMクリア処理	設定値更新処理	設定確認処理	

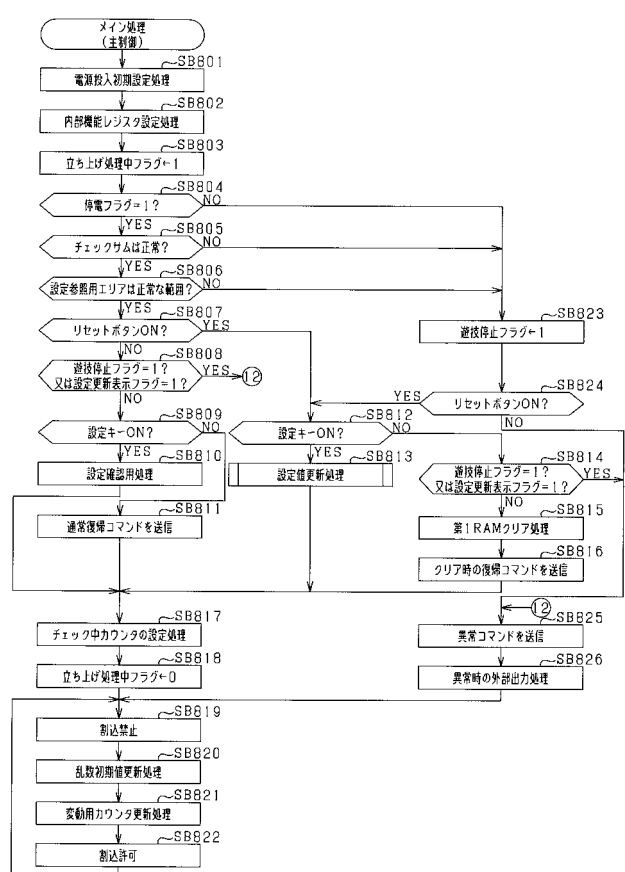
【図 682】



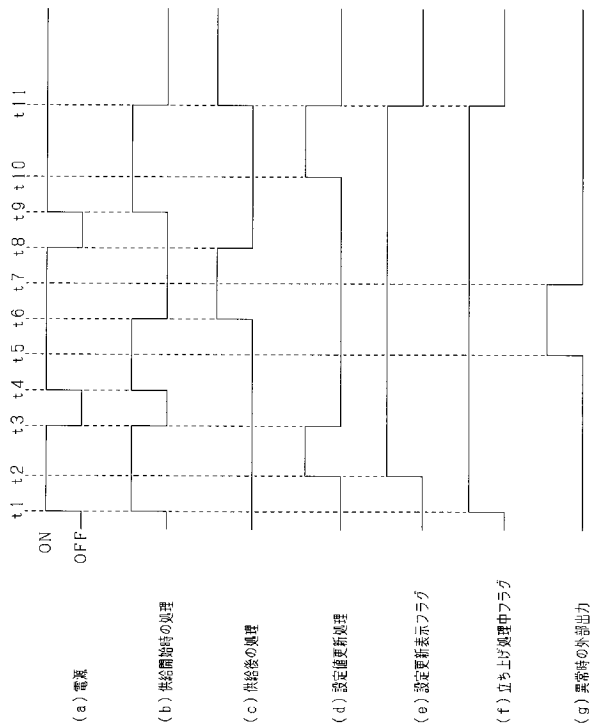
【図 683】



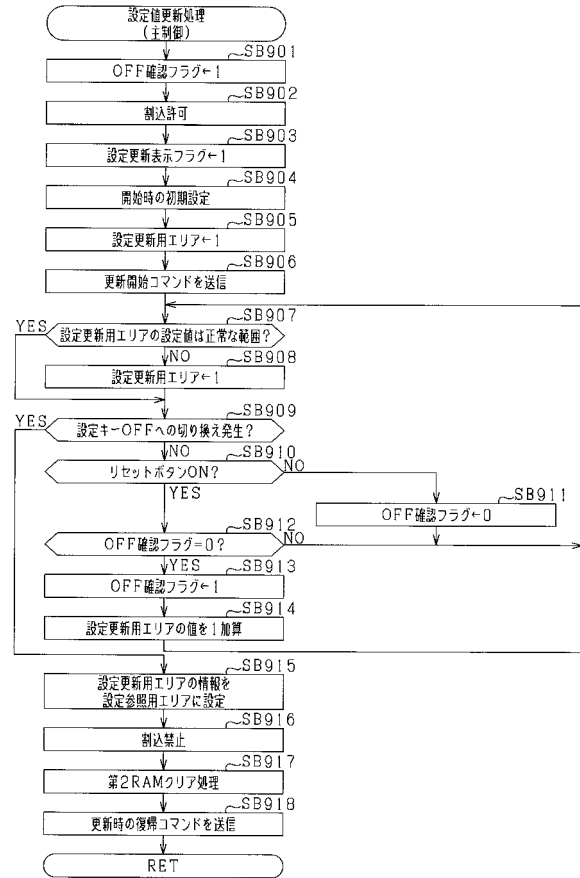
【図 684】



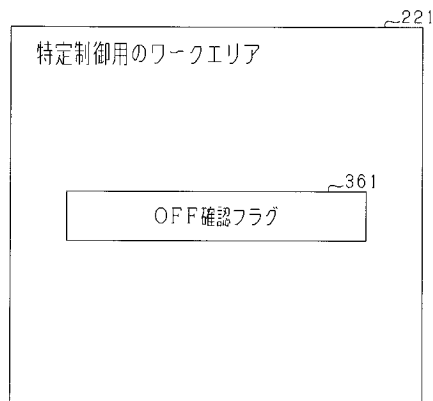
【図 685】



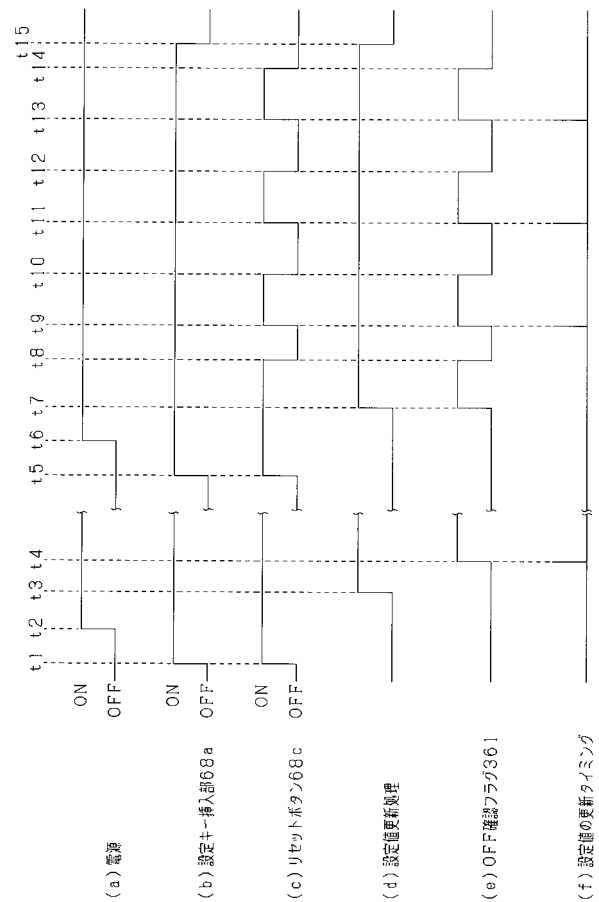
【図 686】



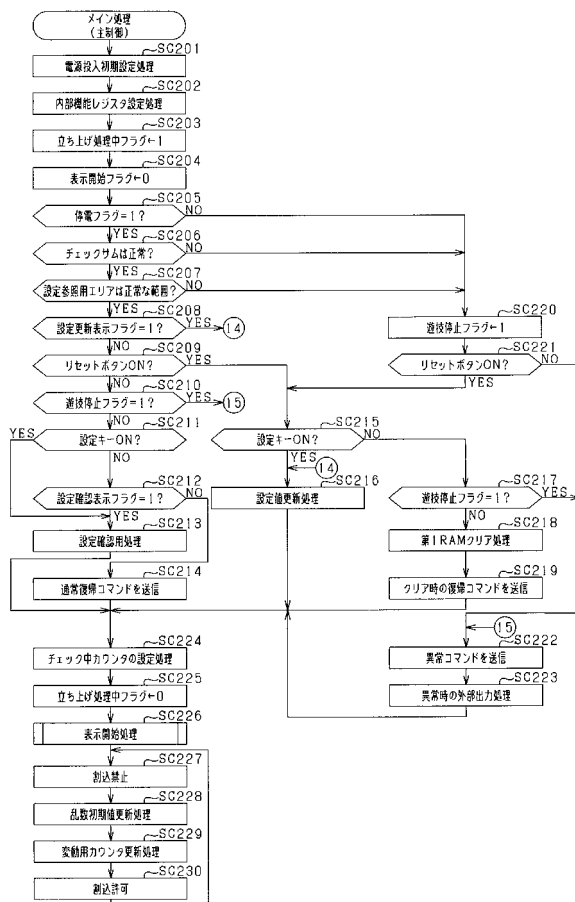
【図 687】



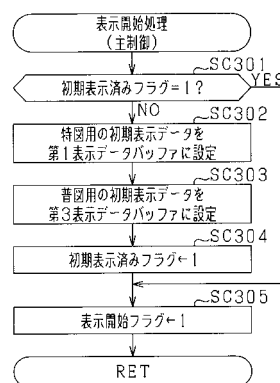
【図 688】



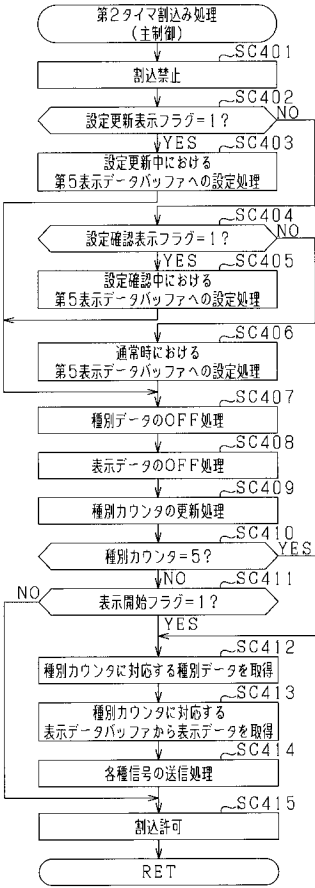
【 ㊦ 6 9 0 】



【 図 6 9 2 】



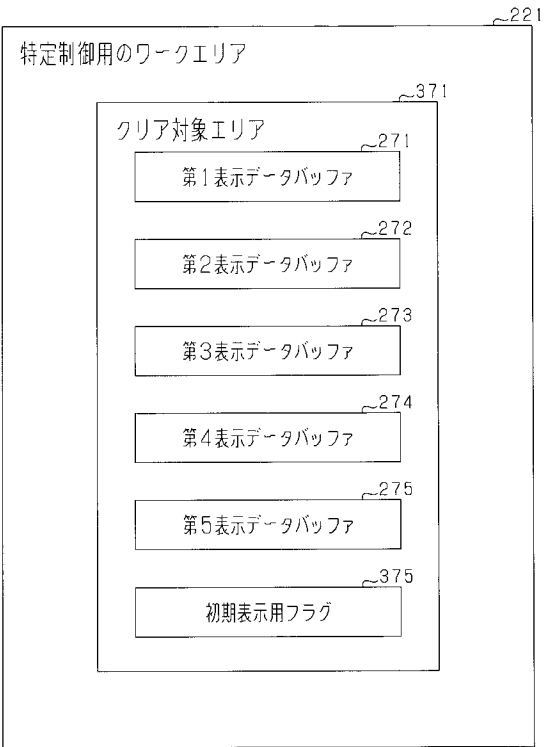
【図 6 9 3】



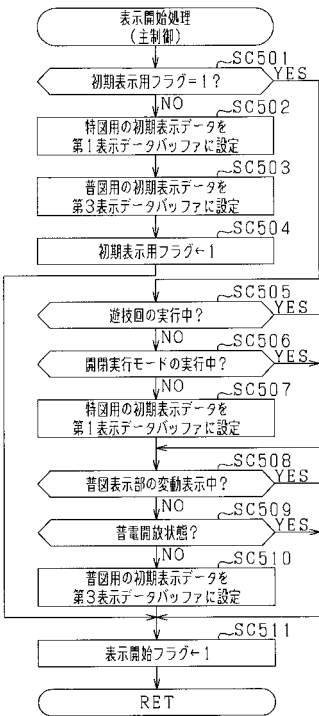
【図 6 9 4】

電力供給開始時の状況	特図表示部37a	普図表示部38a
工場出荷時	初期表示	初期表示
設定及びRAMに関する 処理の実行無し	電断時の表示	電断時の表示
第1 RAMクリア処理	電断時の表示	電断時の表示
設定値更新処理	電断時の表示	電断時の表示
設定確認処理	電断時の表示	電断時の表示

【図 6 9 5】



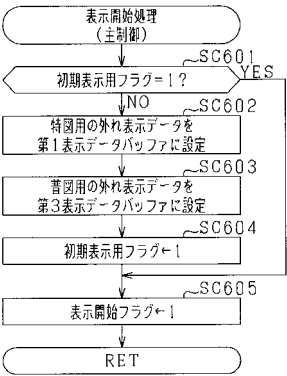
【図 6 9 6】



【図 6 9 7】

電力供給開始時の状況	遊技状況	特図表示部37a	普図表示部38a
第1RAMクリア処理		初期表示	初期表示
設定値更新処理		初期表示	初期表示
設定確認処理 又は 設定及びRAMに関する 処理の実行無し	特図特電の制御無し 普図普電の制御無し	初期表示	初期表示
	特図特電の制御途中 普図普電の制御無し	電断時の表示	初期表示
	特図特電の制御無し 普図普電の制御途中	初期表示	電断時の表示

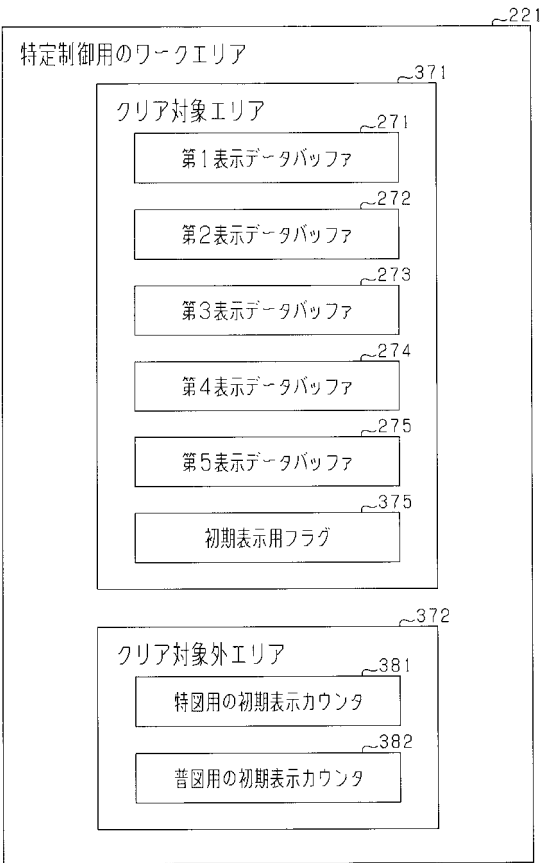
【図 6 9 8】



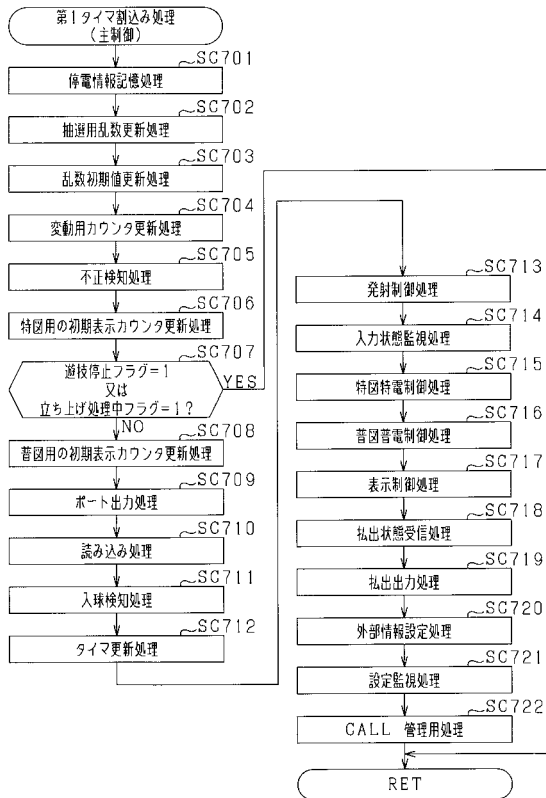
【図 6 9 9】

電力供給開始時の状況	特図表示部37a	普図表示部38a
第1RAMクリア処理	外れ表示	外れ表示
設定値更新処理	外れ表示	外れ表示
設定確認処理	電断時の表示	電断時の表示
設定及びRAMに関する 処理の実行無し	電断時の表示	電断時の表示

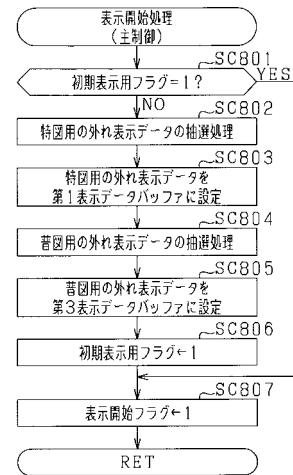
【図 7 0 0】



【図 701】



【図 702】



【図 703】

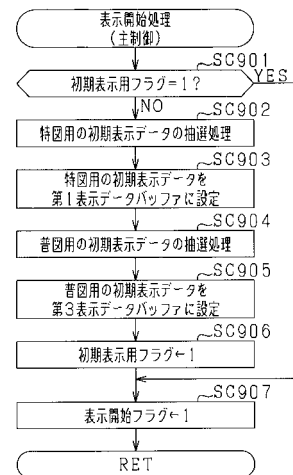
(a) 383

抽選結果	特図用の 初期表示カウンタ381
特図用の 第1外れ表示データ	0~19
特図用の 第2外れ表示データ	20~39
特図用の 第3外れ表示データ	40~59

(b) 384

抽選結果	普通用の 初期表示カウンタ382
普通用の 第1外れ表示データ	0~19
普通用の 第2外れ表示データ	20~39
普通用の 第3外れ表示データ	40~59

【図 704】



【図 7 0 5】

(a)

385

抽選結果	特図用の 初期表示カウンタ381
特図用の 第1外れ表示データ	0~9
特図用の 第2外れ表示データ	10~19
特図用の 第3外れ表示データ	20~29
特図用の 第1当たり表示データ	30~39
特図用の 第2当たり表示データ	40~49
特図用の 第3当たり表示データ	50~59

(b)

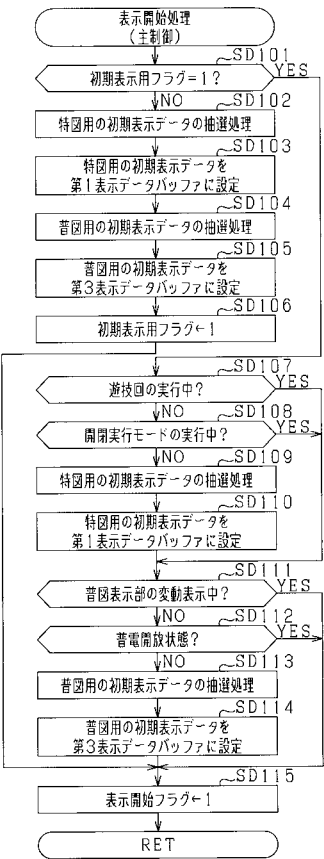
386

抽選結果	普図用の 初期表示カウンタ382
普図用の 第1外れ表示データ	0~14
普図用の 第2外れ表示データ	15~29
普図用の 第3外れ表示データ	30~44
普図用の 当たり表示データ	45~59

【図 7 0 6】

電力供給開始時の状況	特図表示部37a	普図表示部38a
第1RAMクリア処理	外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
設定値更新処理	外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
設定確認用処理	電断時の表示	電断時の表示
設定及びRAMに関する 処理の実行無し	電断時の表示	電断時の表示

【図 7 0 7】

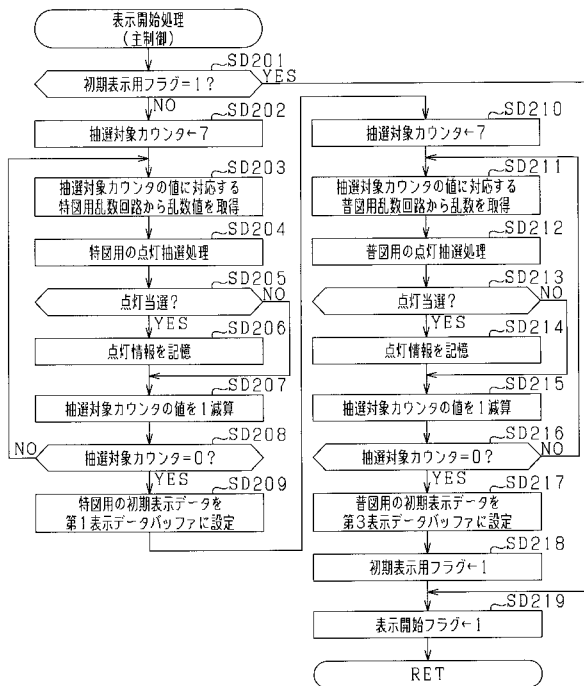


【図 7 0 8】

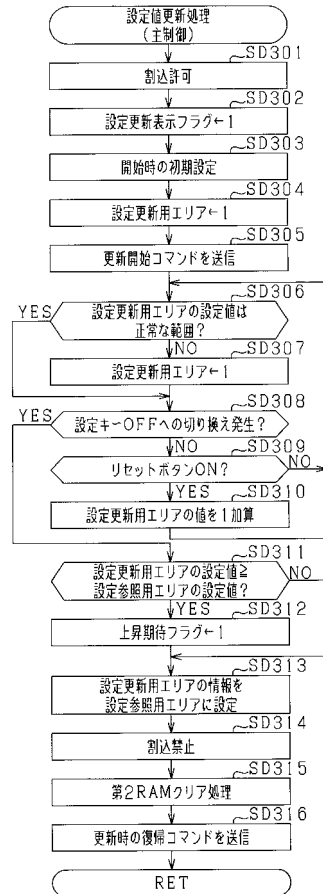
電力供給開始時の処理	遊技状況	特図表示部37a	普図表示部38a
第1RAMクリア処理		外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
設定値更新処理		外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
設定確認用処理 又は 設定及びRAMに関する 処理の実行無し	特図特電の制御無し 普図普電の制御無し	外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
	特図特電の制御途中 普図普電の制御無し	電断時の表示	外れ表示 又は 当たり表示
	特図特電の制御無し 普図普電の制御途中	外れ表示 又は 当たり表示	電断時の表示



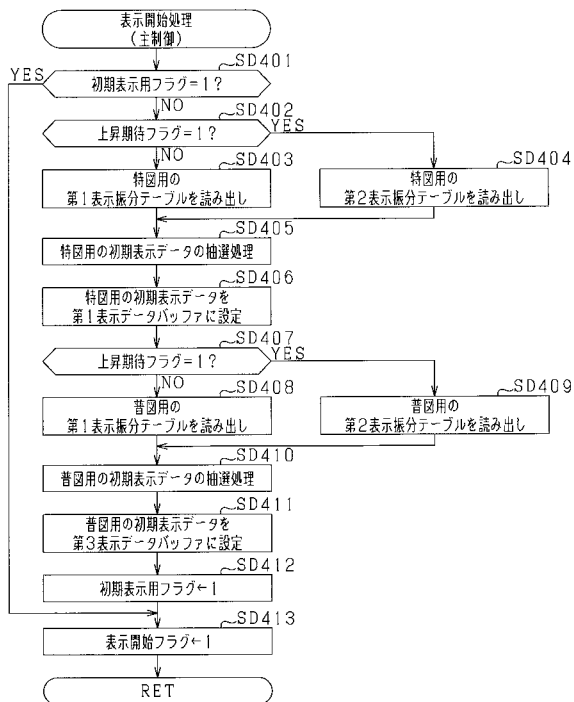
【図 7 0 9】



【図 7 1 0】



【図 7 1 1】



【図 7 1 2】

(a) 特図用の第1表示振分テーブル391

抽選結果	特図用の 初期表示カウンタ381
特図用の第1初期表示データ	0~39
特図用の第2初期表示データ	40~54
特図用の第3初期表示データ	55~59

(b) 特図用の第2表示振分テーブル392

抽選結果	特図用の 初期表示カウンタ381
特図用の第1初期表示データ	0~9
特図用の第2初期表示データ	10~39
特図用の第3初期表示データ	40~59

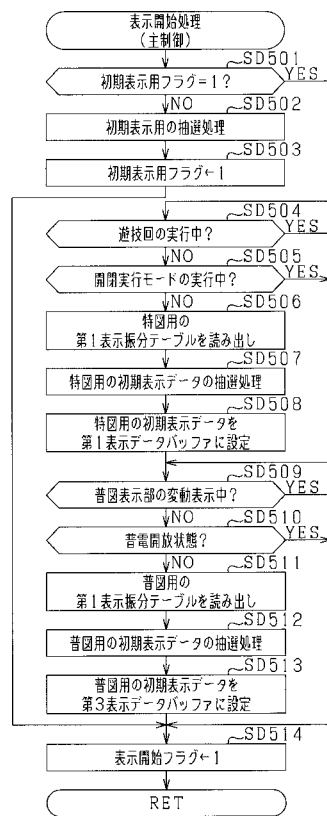
(c) 普図用の第1表示振分テーブル393

抽選結果	普図用の 初期表示カウンタ382
普図用の第1初期表示データ	0~29
普図用の第2初期表示データ	30~49
普図用の第3初期表示データ	50~59

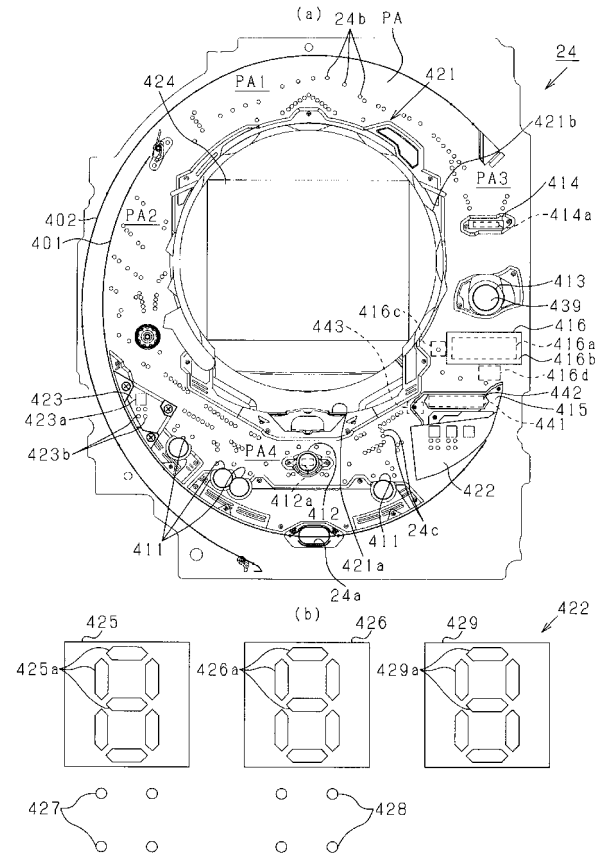
(d) 普図用の第2表示振分テーブル394

抽選結果	普図用の 初期表示カウンタ382
普図用の第1初期表示データ	0~19
普図用の第2初期表示データ	20~29
普図用の第3初期表示データ	30~59

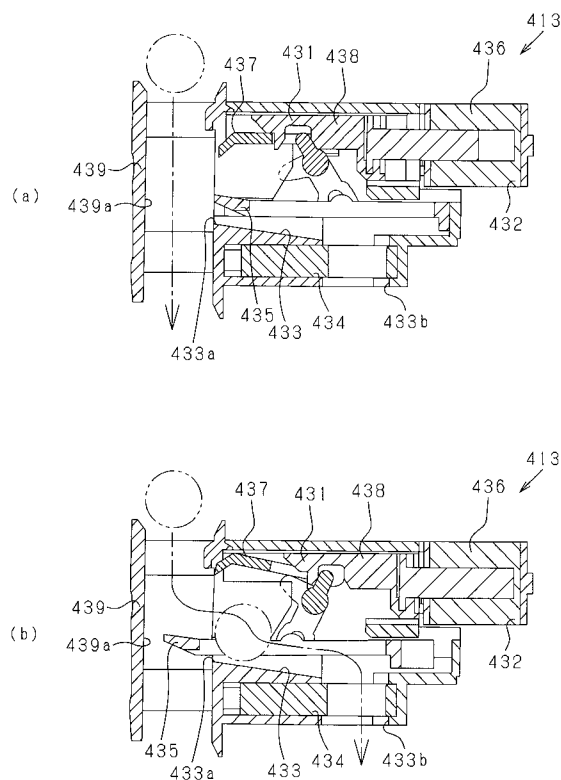
【図 7 1 3】



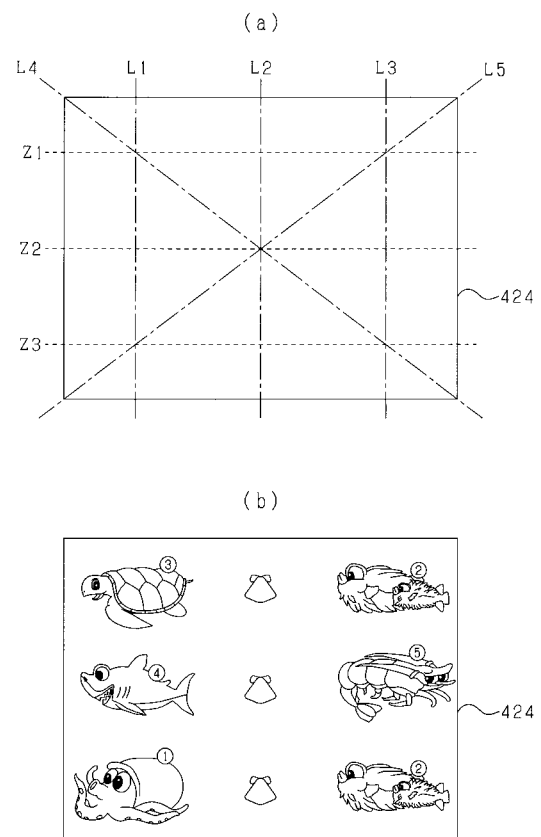
【図 7 1 4】



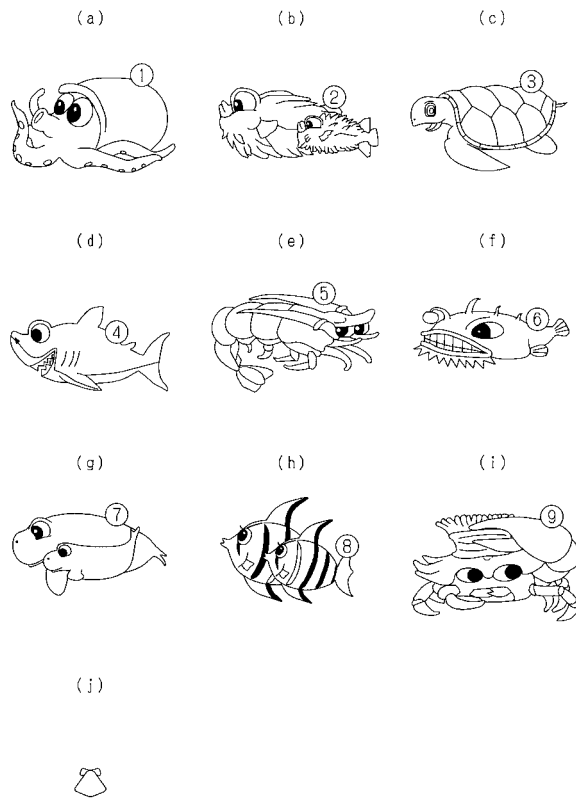
【図 7 1 5】



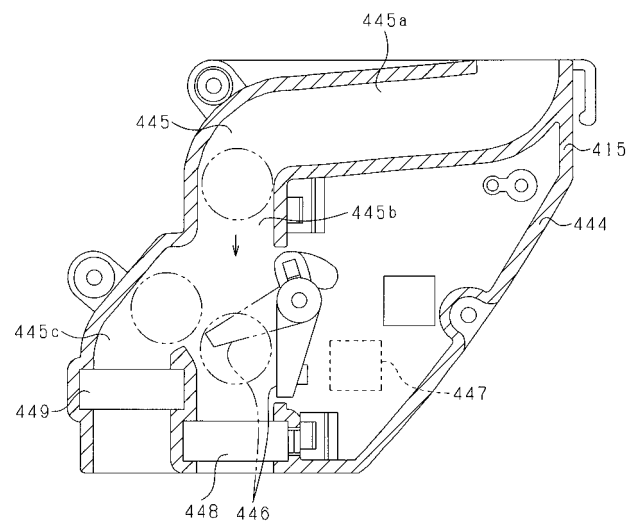
【図 7 1 6】



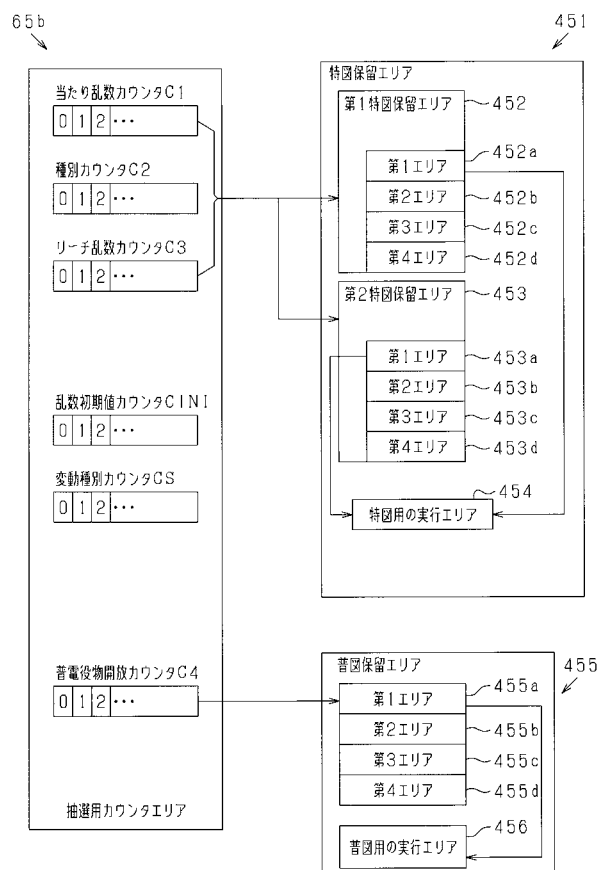
【図 7 1 7】



【図 7 1 8】



【図 7 1 9】



【図 7 2 0】

(a) 第1特図の当否テーブル

設定値	大当たり結果	外れ結果
設定1	50個	9950個
設定2	52個	9948個
設定3	54個	9946個
設定4	56個	9944個
設定5	58個	9942個
設定6	60個	9940個

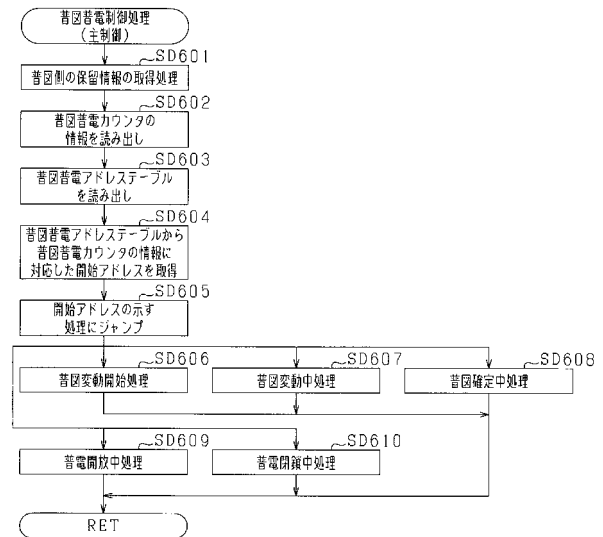
(b) 第2特図の当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	2000個	7950個
設定2	52個	2000個	7948個
設定3	54個	2000個	7946個
設定4	56個	2000個	7944個
設定5	58個	2000個	7942個
設定6	60個	2000個	7940個

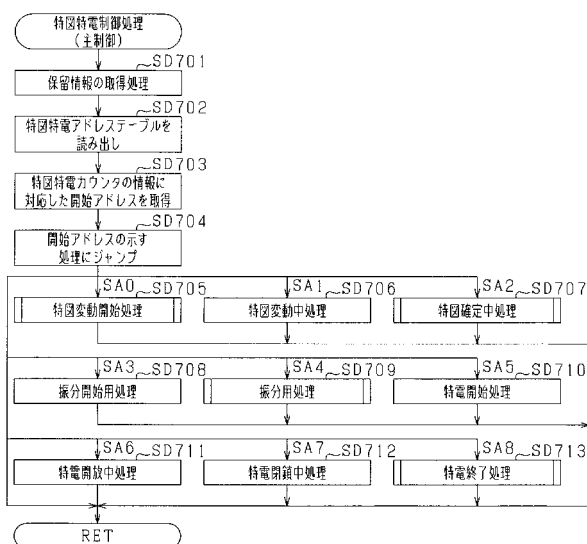
【図 7 2 1】



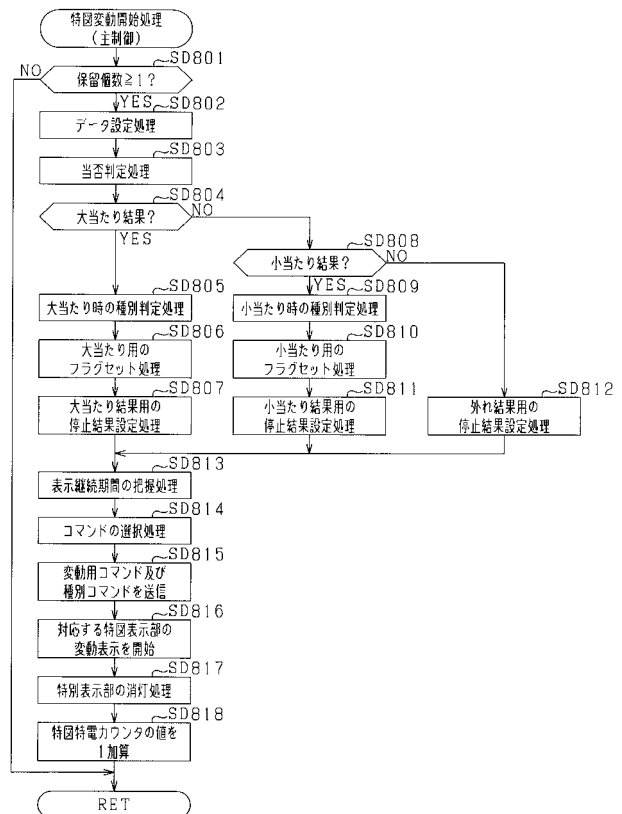
【図 7 2 2】



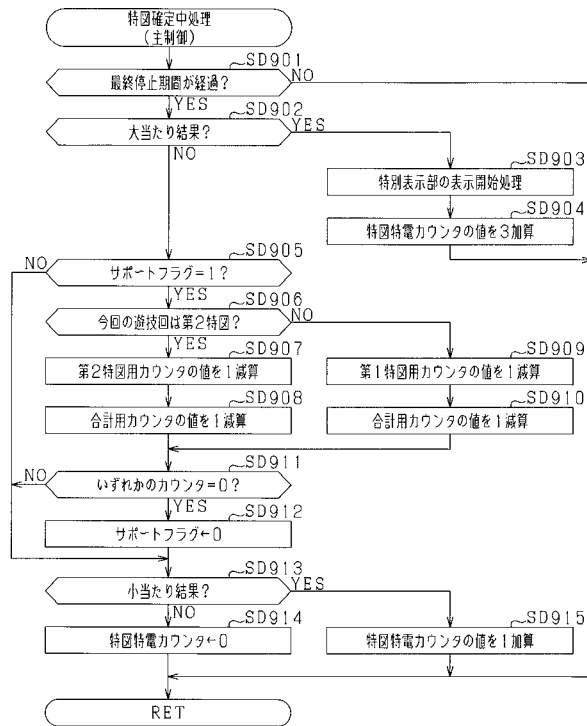
【図 7 2 3】



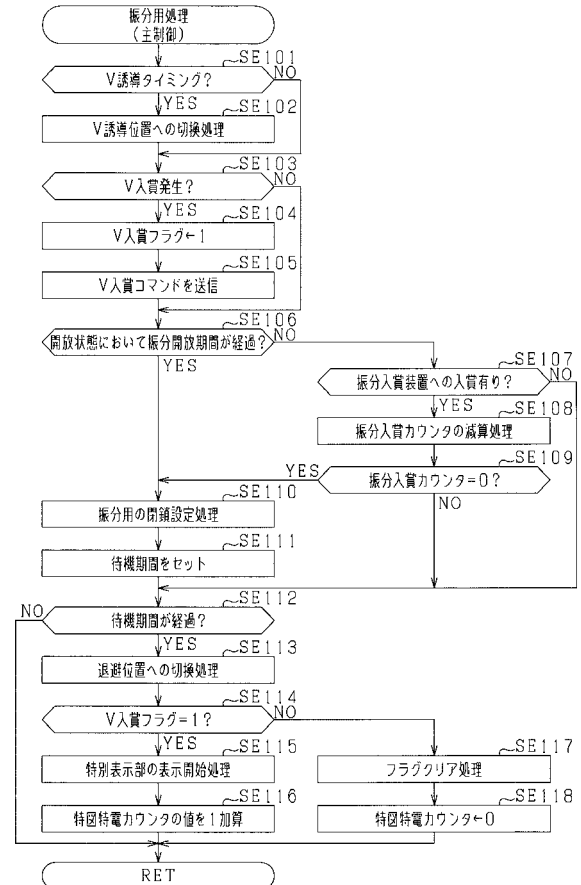
【図 7 2 4】



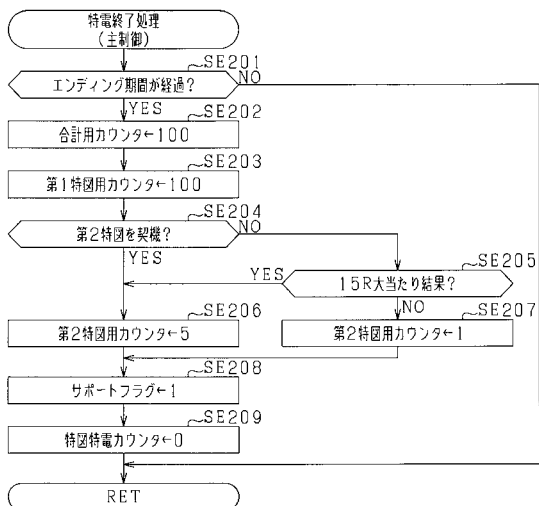
【図 7 2 5】



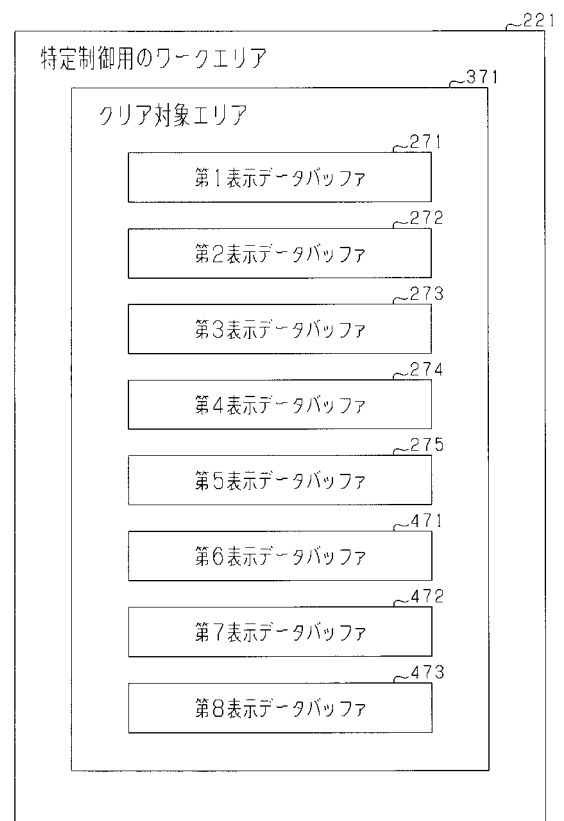
【図 7 2 6】



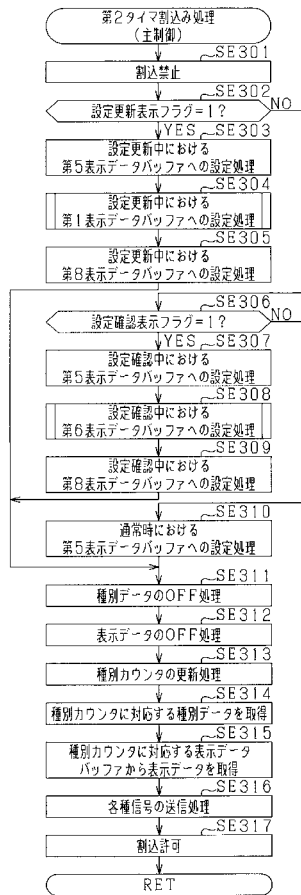
【図 7 2 7】



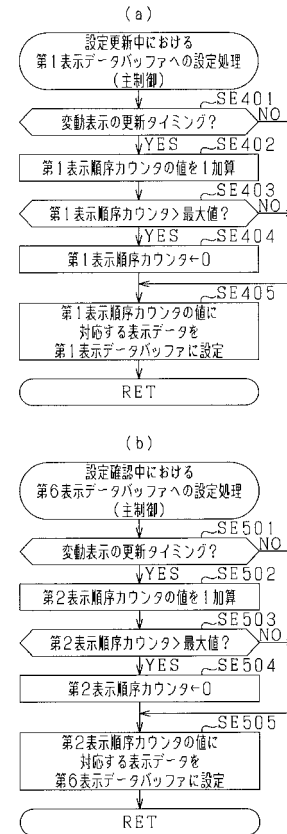
【図 7 2 8】



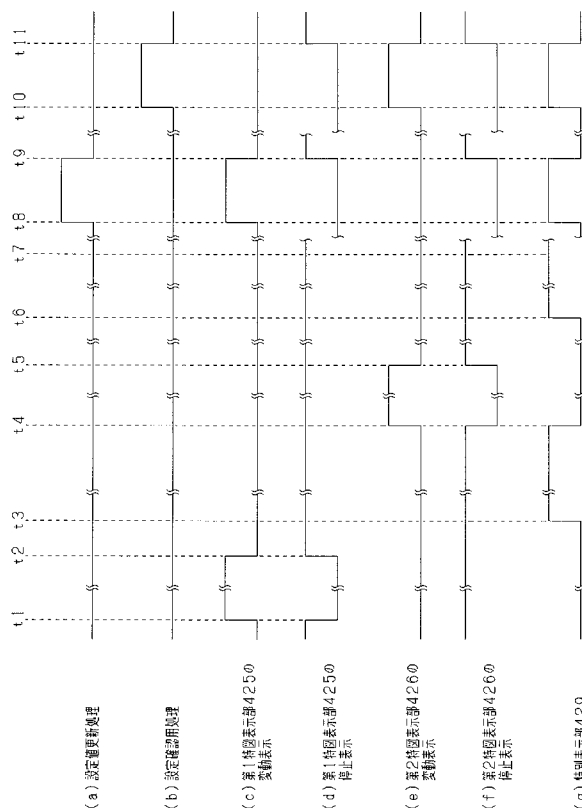
【図 7 2 9】



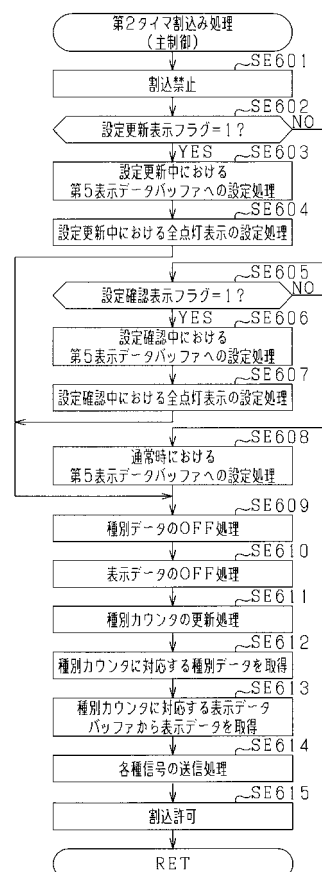
【図 7 3 0】



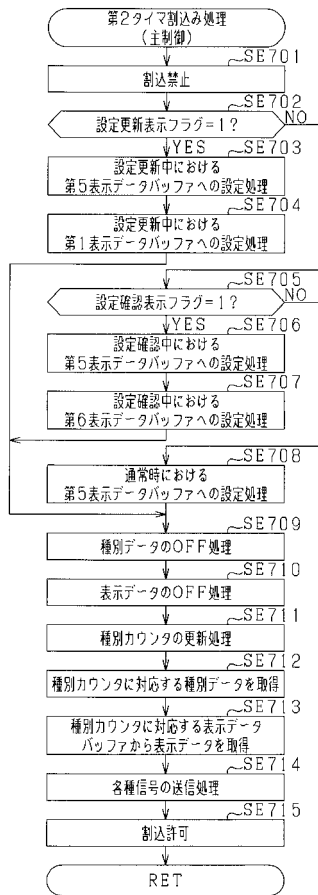
【図 7 3 1】



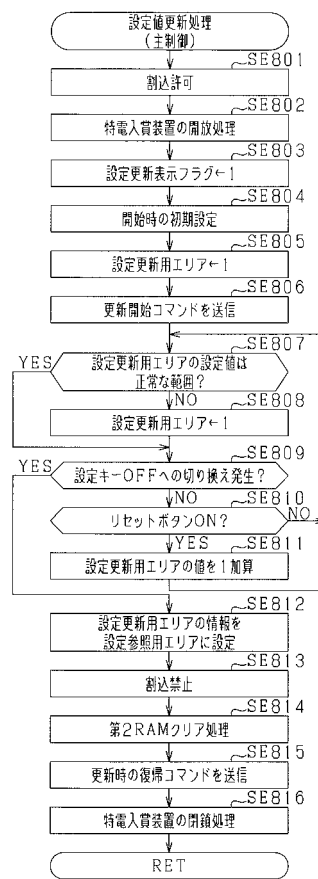
【図 7 3 2】



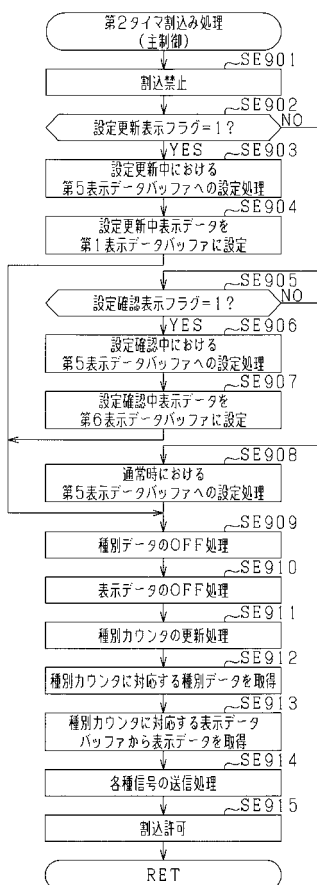
【図 7 3 3】



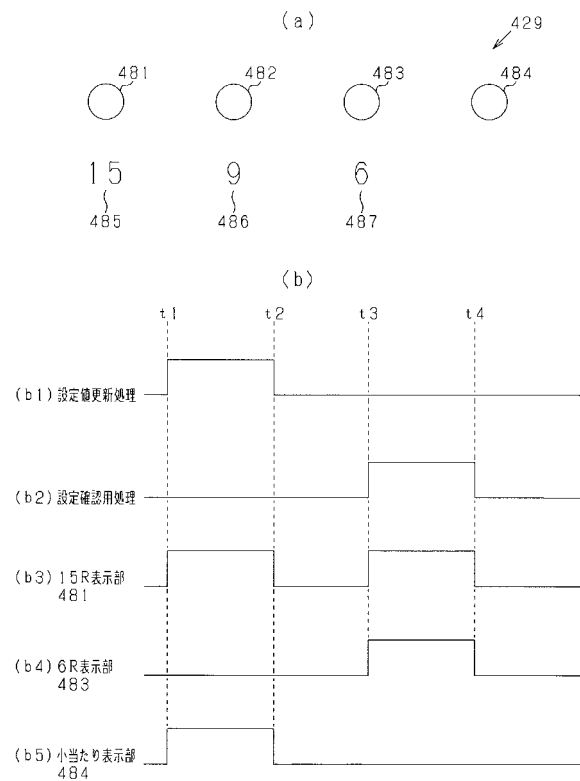
【図 7 3 4】



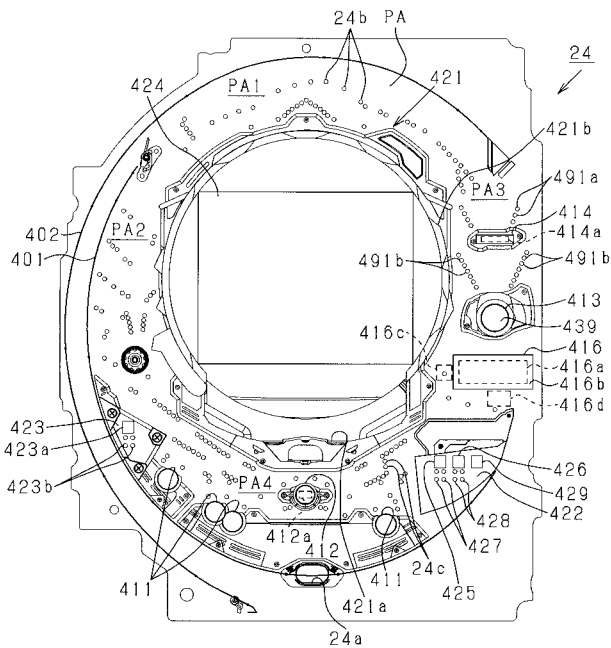
【図 7 3 5】



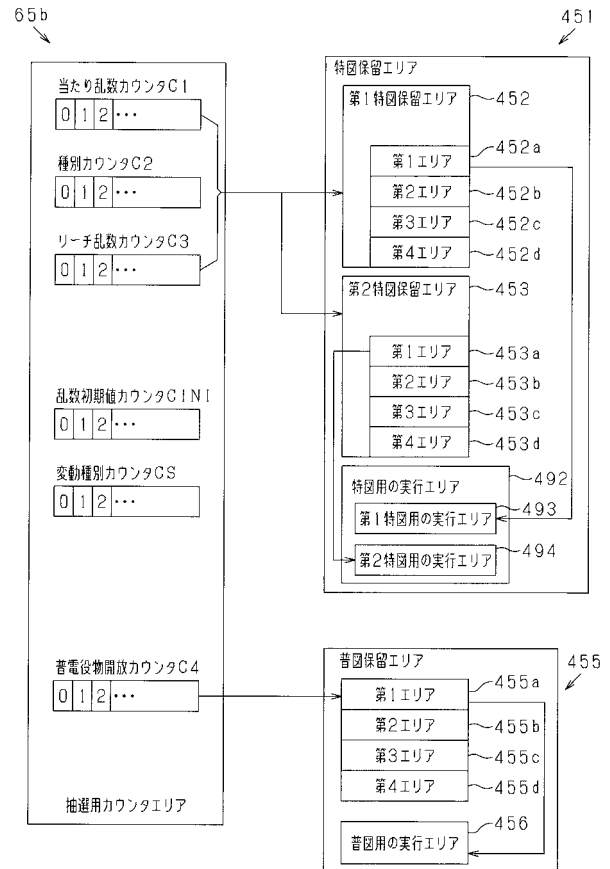
【図 7 3 6】



【図737】



【図738】



【図739】

(a) 低確率時の第1当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	1000個	8950個
設定2	52個	1000個	8948個
設定3	54個	1000個	8946個
設定4	56個	1000個	8944個
設定5	58個	1000個	8942個
設定6	60個	1000個	8940個

(b) 高確率時の第1当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	1000個	8500個
設定2	520個	1000個	8480個
設定3	540個	1000個	8460個
設定4	560個	1000個	8440個
設定5	580個	1000個	8420個
設定6	600個	1000個	8400個

(c) 低確率時の第2当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	9400個	550個
設定2	52個	9400個	548個
設定3	54個	9400個	546個
設定4	56個	9400個	544個
設定5	58個	9400個	542個
設定6	60個	9400個	540個

(d) 高確率時の第2当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	9400個	100個
設定2	520個	9400個	80個
設定3	540個	9400個	60個
設定4	560個	9400個	40個
設定5	580個	9400個	20個
設定6	600個	9400個	0個

【図740】

(a)

種別カウンタC2	大当たり結果の確率
0~10	6R通常大当たり結果
11~26	6R高確大当たり結果
27~29	16R高確大当たり結果

(b)

当り結果の確率	開閉実行モード	サボートモード
6R通常大当たり結果	当否抽選モード	サボートモード
6R高確大当たり結果	ラウンド遊技を6回	高確度サボートモード(50回)
16R高確大当たり結果	ラウンド遊技を6回	高確度サボートモード
小当たり結果	ラウンド遊技を16回	低確度サボートモード
	2秒間放を1回	変換無し

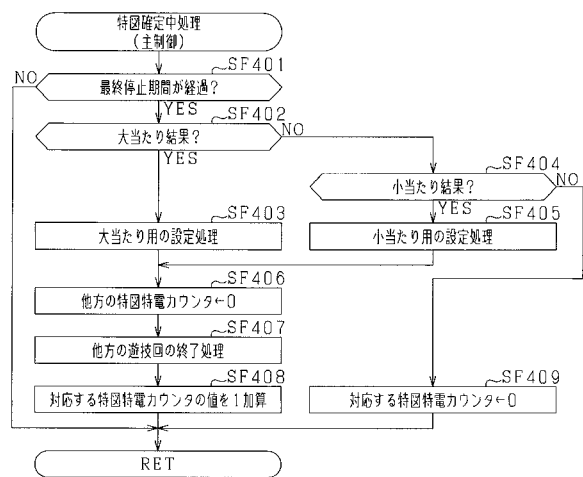
(c)

サボートモード	誘導状態	変動表示期間	誘導状態
低確度サボートモード	95%	4秒	2秒×1回
高確度サボートモード	95%	0.1秒	6秒×1回





【図 7 4 5】



【図 7 4 6】

(a) 低確率時の第1当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	1000個	8950個
設定2	52個	1000個	8948個
設定3	54個	1000個	8946個
設定4	56個	1000個	8944個
設定5	58個	1000個	8942個
設定6	60個	1000個	8940個

(b) 高確率時の第1当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	1000個	8500個
設定2	520個	1000個	8480個
設定3	540個	1000個	8460個
設定4	560個	1000個	8440個
設定5	580個	1000個	8420個
設定6	600個	1000個	8400個

(c) 低確率時の第2当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	9300個	650個
設定2	52個	9300個	648個
設定3	54個	9300個	646個
設定4	56個	9300個	644個
設定5	58個	9300個	642個
設定6	60個	9300個	640個

(d) 高確率時の第2当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	9300個	200個
設定2	520個	9300個	180個
設定3	540個	9300個	160個
設定4	560個	9300個	140個
設定5	580個	9300個	120個
設定6	600個	9300個	100個

【図 7 4 7】

(a) 低確率時の第1当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	1000個	8950個
設定2	52個	1000個	8948個
設定3	54個	1000個	8946個
設定4	56個	1000個	8944個
設定5	58個	1000個	8942個
設定6	60個	1000個	8940個

(b) 高確率時の第1当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	1000個	8500個
設定2	520個	1000個	8480個
設定3	540個	1000個	8460個
設定4	560個	1000個	8440個
設定5	580個	1000個	8420個
設定6	600個	1000個	8400個

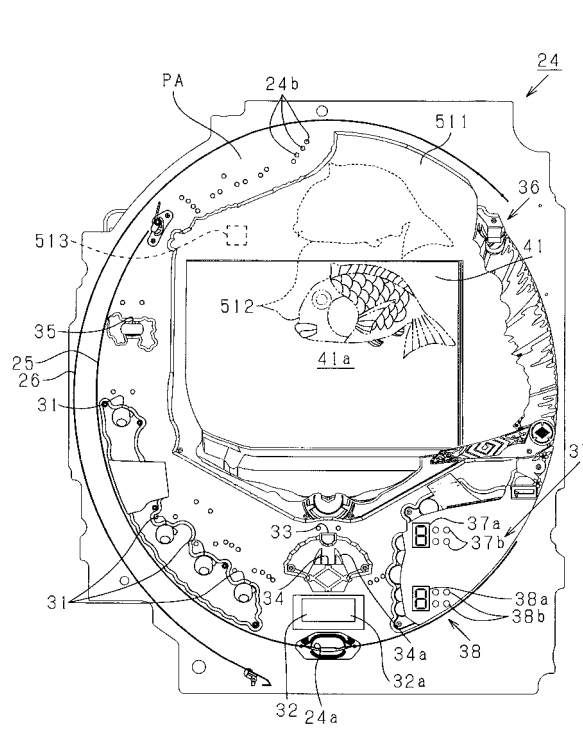
(c) 低確率時の第2当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	9450個	500個
設定2	52個	9448個	500個
設定3	54個	9446個	500個
設定4	56個	9444個	500個
設定5	58個	9442個	500個
設定6	60個	9440個	500個

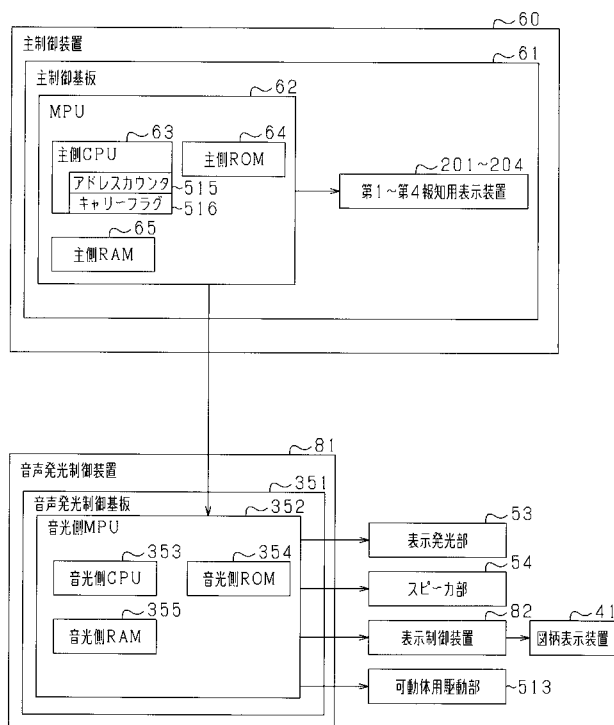
(d) 高確率時の第2当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	9000個	500個
設定2	520個	8980個	500個
設定3	540個	8960個	500個
設定4	560個	8940個	500個
設定5	580個	8920個	500個
設定6	600個	8900個	500個

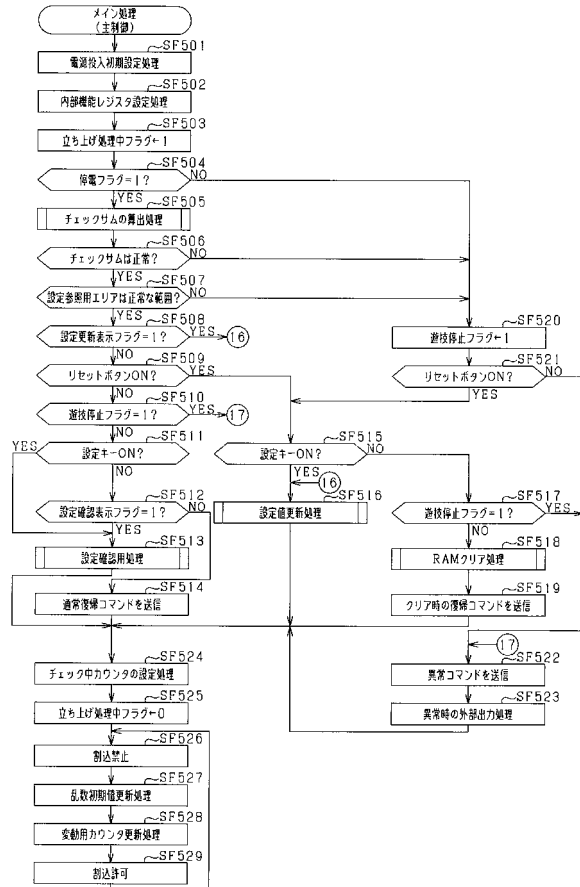
【図 7 4 8】



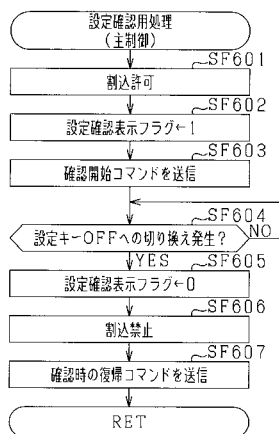
【 図 7 4 9 】



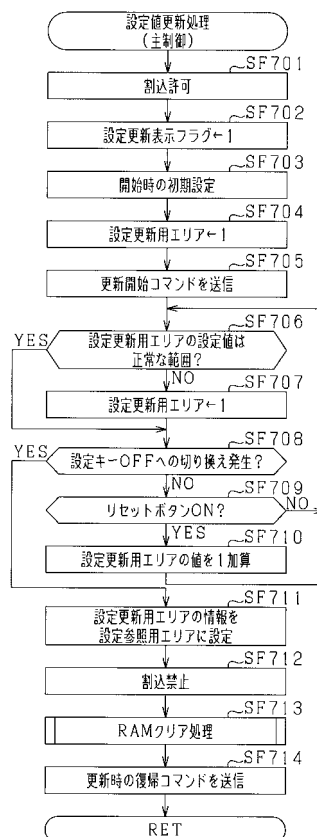
【 図 7 5 0 】



【 図 7 5 1 】



【 図 7 5 2 】



【図 7 5 3】

65

アドレス	内容
⋮	⋮
Y(k)	特定制御用のワークエリア
Y(k+1)	特定制御用のワークエリア
Y(k+2)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
00FD	特定制御用のワークエリア
00FE	特定制御用のワークエリア
00FF	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(l)	特定制御用のスタックエリア
Y(l+1)	特定制御用のスタックエリア
Y(l+2)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
01FD	特定制御用のスタックエリア
01FE	特定制御用のスタックエリア
01FF	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(m)	非特定制御用のワークエリア
Y(m+1)	非特定制御用のワークエリア
Y(m+2)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
02FD	非特定制御用のワークエリア
02FE	非特定制御用のワークエリア
02FF	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(n)	非特定制御用のスタックエリア
Y(n+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y(n+2)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
03FD	非特定制御用のスタックエリア
03FE	非特定制御用のスタックエリア
03FF	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮

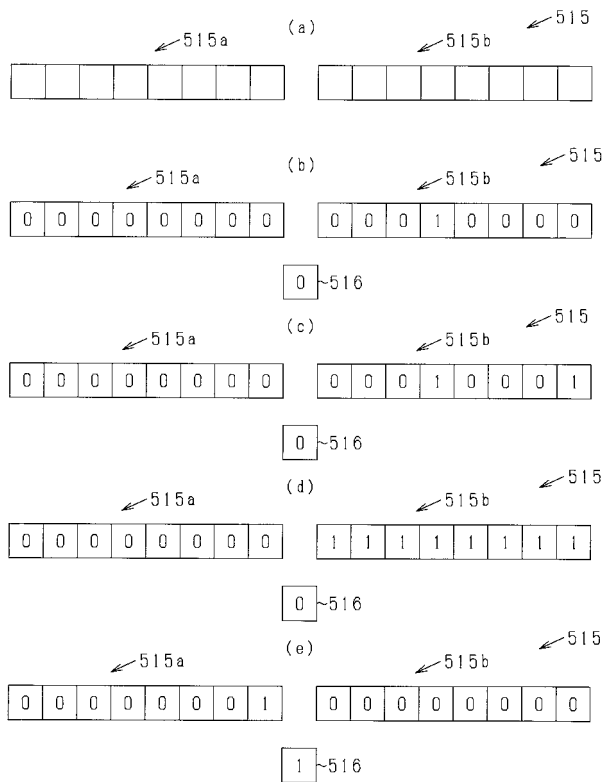
221

222

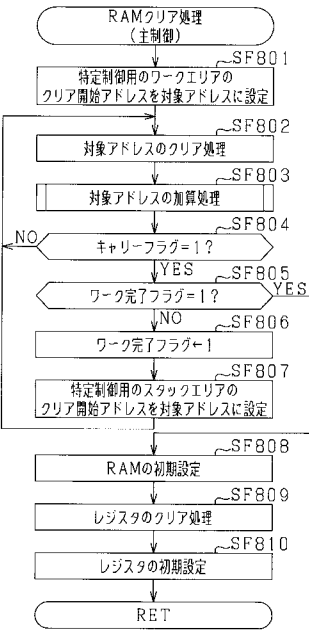
223

224

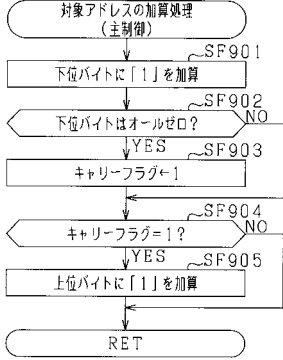
【図 7 5 4】



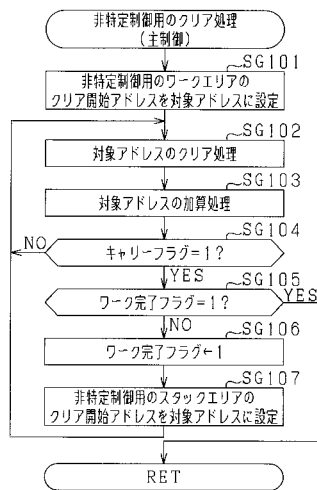
【図 7 5 5】



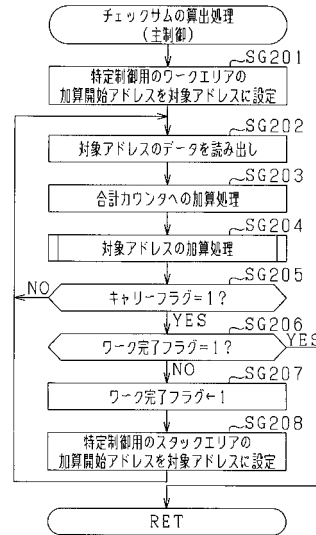
【図 7 5 6】



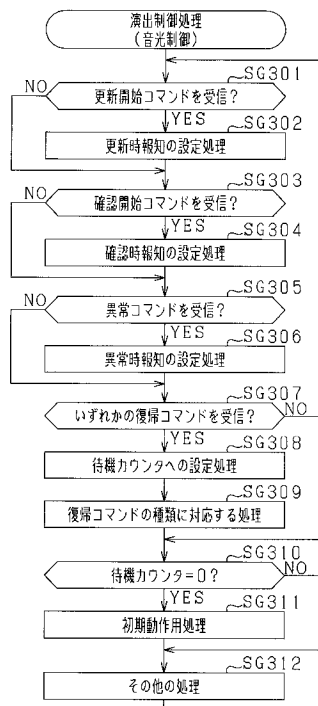
【図 7 5 7】



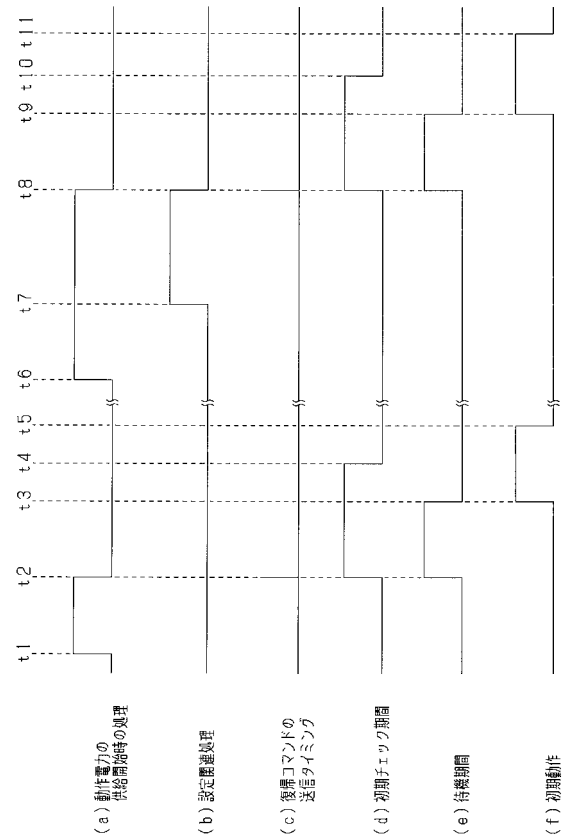
【図 7 5 8】



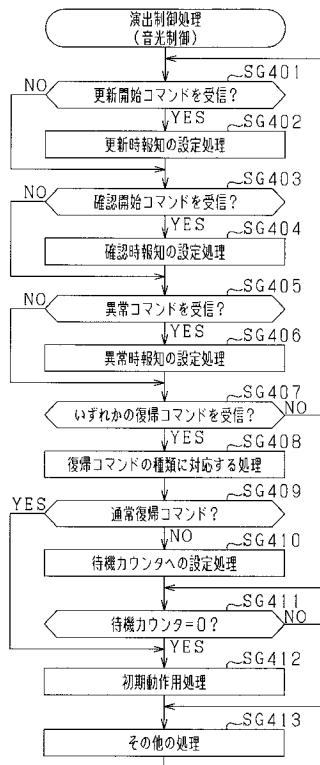
【図 7 5 9】



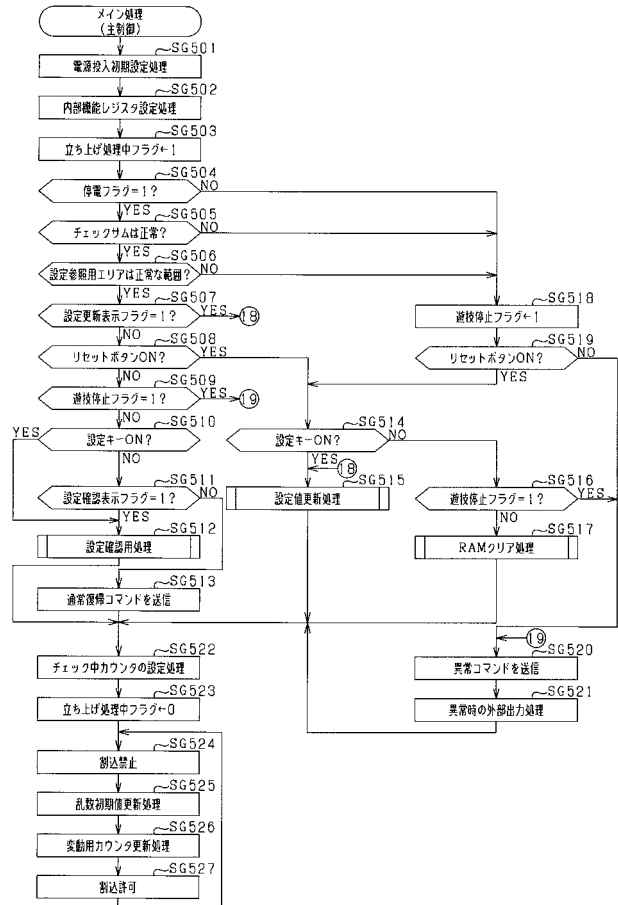
【図 7 6 0】



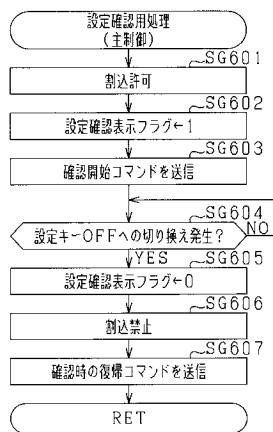
【図 761】



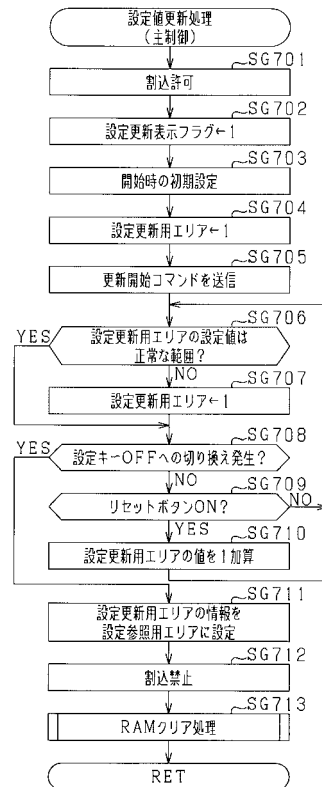
【図 762】



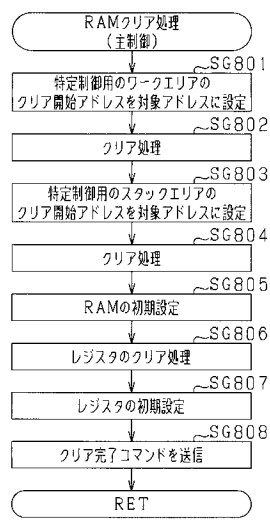
【図 763】



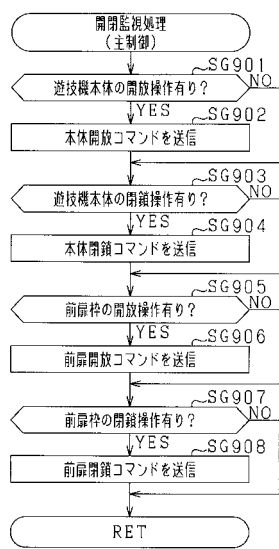
【図 764】



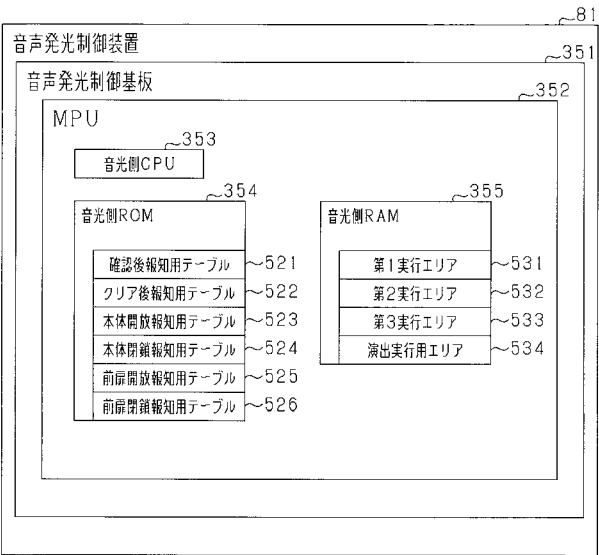
【図 7 6 5】



【図 7 6 6】



【図 7 6 7】



【図 7 6 8】

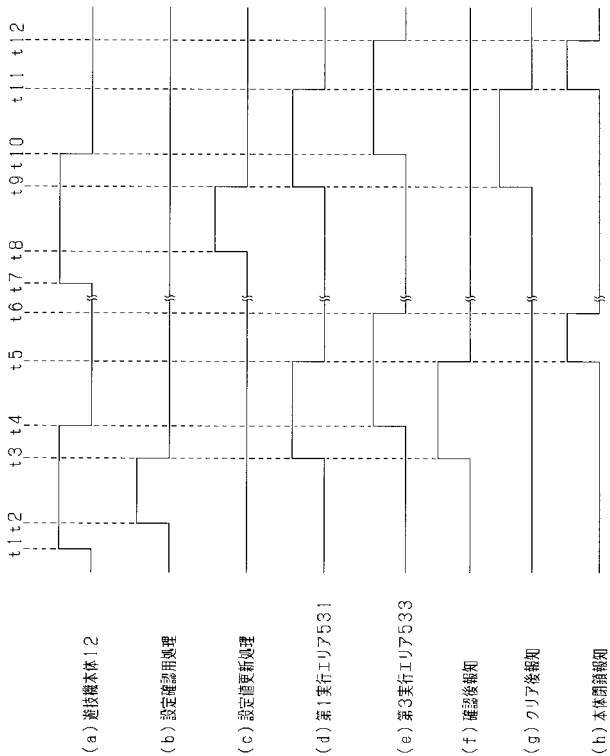
ポイント情報	発光制御用データ	発出力制御用データ
0	X (0)	Y (0)
1	X (1)	Y (1)
2	X (2)	Y (2)
⋮	⋮	⋮
k-2	X (k-2)	Y (k-2)
k-1	X (k-1)	Y (k-1)
k	X (k)	Y (k)

521

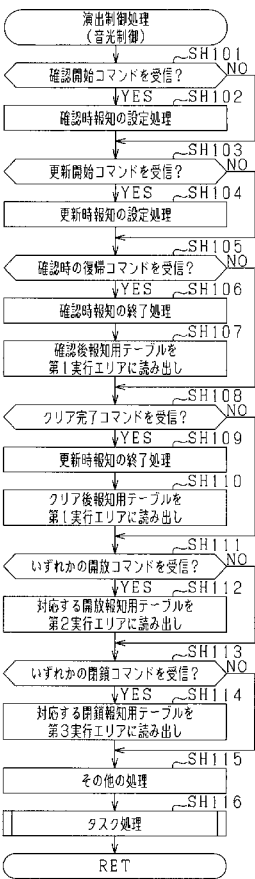
【図 7 6 9】

テーブル	読み出しエリア	報知期間
確認後報知用テーブル521	第1実行エリア531	30秒
クリア後報知用テーブル522	第1実行エリア531	30秒
本体開放報知用テーブル523	第2実行エリア532	開放から閉鎖まで
本体閉鎖報知用テーブル524	第3実行エリア533	33秒
扉開放報知用テーブル525	第2実行エリア532	開放から閉鎖まで
扉閉鎖報知用テーブル526	第3実行エリア533	33秒

【図 7 7 0】



【図 7 7 1】



【図 7 7 2】

