(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2019-146743
(P2019-146743A)
(43)公開日　令和1年9月5日(2019.9.5)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	312Z	2C088
		A63F	7/02	315A	

審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 97 頁）

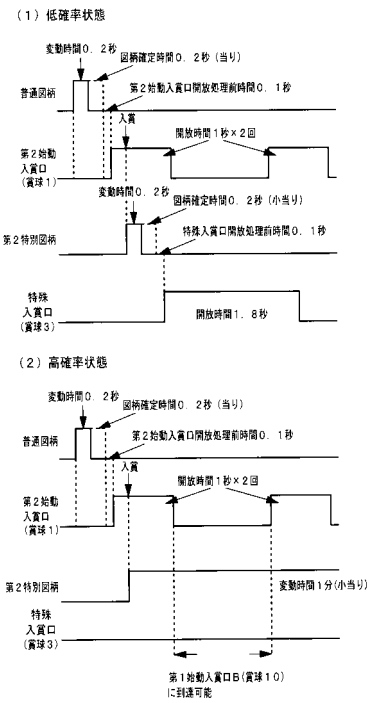
(21)出願番号　特願2018-33111(P2018-33111)
(22)出願日　平成30年2月27日(2018.2.27)

(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100103090
弁理士　岩壁　冬樹
(74)代理人　100124501
弁理士　塩川　誠人
(74)代理人　100135161
弁理士　眞野　修二
(74)代理人　100174964
弁理士　井伊　正幸
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供する。
【解決手段】遊技媒体が進入可能な特定領域と、遊技媒体が進入可能な進入可能状態と進入困難な進入困難状態とに変化可能であり、特定領域に遊技媒体が進入したことにもとづいて進入可能状態に制御される第１可変装置と、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能であり、第１可変装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて進入可能状態に制御される第２可変装置と、第１可変装置および第２可変装置よりも下流側に設けられ、遊技媒体が進入したことにもとづいて遊技価値が付与される特別領域とを備え、特別領域には、第１可変装置および第２可変装置が進入困難状態のときに遊技媒体が到達可能となり、第１可変装置に遊技媒体が進入したときから第２可変装置が進入可能状態に制御されるまでの期間が複数ある。
【選択図】図１２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技を行う遊技機であって、
遊技媒体が進入可能な特定領域と、
遊技媒体が進入可能な進入可能状態と進入困難な進入困難状態とに変化可能であり、前記特定領域に遊技媒体が進入したことにもとづいて進入可能状態に制御される第１可変装置と、
進入可能状態と進入困難状態とに変化可能であり、前記第１可変装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて進入可能状態に制御される第２可変装置と、
前記第１可変装置および前記第２可変装置よりも下流側に設けられ、遊技媒体が進入したことにもとづいて遊技価値が付与される特別領域とを備え、
前記特別領域には、前記第１可変装置および前記第２可変装置が進入困難状態のときに遊技媒体が到達可能となり、
前記第１可変装置に遊技媒体が進入したときから前記第２可変装置が進入可能状態に制御されるまでの期間が複数ある
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。
【０００３】
なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。
【０００４】
パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば１０個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば１６ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば２９秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。
【０００５】
そのような遊技機において、例えば、特許文献１には、特別状態（例えば、特殊状態）に制御されているときには、可変表示の表示結果として所定表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されやすく、所定表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されると、可変装置（例えば、特別可変入賞球装置２２）が進入可能状態（例えば、開状態）に制御

されることが記載されている。また、特許文献１には、遅延手段（例えば、規制片１１８）を設け、遊技媒体が可変装置に進入しやすくすることが記載されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００６】
【特許文献１】特開２０１５－１５６９５２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００７】
しかしながら、特許文献１に記載された遊技機では、遊技興趣を十分に向上させることができない。
【０００８】
そこで、本発明は、遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００９】
（１）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行う遊技機であって、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、通過ゲート４１）と、遊技媒体が進入可能な進入可能状態と進入困難な進入困難状態とに変化可能であり、特定領域に遊技媒体が進入したことにもとづいて進入可能状態に制御される第１可変装置（例えば、可変入賞球装置６Ｂ）と、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能であり、第１可変装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて進入可能状態に制御される第２可変装置（例えば、特殊可変入賞球装置１７）と、第１可変装置および第２可変装置よりも下流側に設けられ、遊技媒体が進入したことにもとづいて遊技価値が付与される特別領域（例えば、入賞球装置６Ｃが有する第１始動入賞口Ｂ）とを備え、特別領域には、第１可変装置および第２可変装置が進入困難状態のときに遊技媒体が到達可能となり（図１２参照）、第１可変装置に遊技媒体が進入したときから第２可変装置が進入可能状態に制御されるまでの期間が複数ある（例えば、低確率状態と高確率状態とで小当りとなる変動表示の変動時間が異なる（図１１に示す例では０．２秒と１分）ことによって実現される。図１１，図１２参照）。
このような構成によれば、新たな遊技性を持たせることができ、遊技興趣を向上させることができる。
【００１０】
（２）上記（１）の遊技機において、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能な第３可変装置（例えば、特別可変入賞球装置７）と、第１可変装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて可変表示（例えば、特別図柄の変動表示）を行う可変表示実行手段と、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて第３可変装置が進入可能状態に制御される有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段と、可変表示の表示結果として所定表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて第２可変装置が進入可能状態に制御される特別状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特別状態制御手段とを備え、有利状態に制御されているときには、第２可変装置が進入困難状態に制御され、第１可変装置に進入しない遊技媒体が特別領域に進入可能となる（例えば、大当り遊技状態においては、小当りが発生せず、特殊可変入賞球装置１７が開放状態とならないため、遊技球が第１始動入賞口Ｂに入賞可能となる）ようにしてもよい。
このような構成によれば、有利状態に制御されているときには、第３可変装置に加えて特別領域に遊技媒体が進入可能となり、遊技興趣を向上させることができる。
【００１１】
（３）上記（１）または（２）の遊技機において、有利状態制御手段は、有利状態において第３可変装置が進入可能状態に制御されるラウンド遊技（例えば、ラウンド遊技）を複数回実行可能であり、第３可変装置は、ラウンド遊技の終了に対応して進入困難状態に

制御される（例えば、ＣＰＵ１０３がステップ１４６ＩＷ２１２３Ａを実行する部分）ようにしてもよい。

このような構成によれば、ラウンド遊技の終了に対応して第３可変装置が進入困難状態に制御されることにより、特別領域に遊技媒体が進入可能となるため、遊技興趣を向上させることができる。

【００１２】

（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、第１可変装置、第２可変装置および特別領域に遊技媒体が進入したときに遊技価値（例えば、賞球）を付与可能な付与手段を備え、付与手段は、第１可変装置、第２可変装置および特別領域のうち、特別領域に遊技媒体が進入したときに最も多くの遊技価値を付与可能である（例えば、第２始動入賞口に入賞したときには賞球１個が払い出され、特殊入賞口に入賞したときには賞球３個が払い出され、第１始動入賞口Ｂに入賞したときには賞球１０個が払い出される。図１３参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特別領域に遊技媒体が進入することに対して遊技者に特別感を与えることができる。

【００１３】

（５）上記（４）の遊技機において、有利状態および特別状態とは異なる特定状態（例えば、ＲＵＳＨ状態（本例では確変制御が行われることによって実現される））に制御可能な特定状態制御手段を備え、特定状態に制御されているときには、特定状態に制御されていないときよりも、第１可変装置に遊技媒体が進入したときから第２可変装置が進入可能状態に制御されるまでの期間が長い期間となる割合が高い（例えば、高確率状態において小当りとなる変動表示の変動時間（本例では１分）は、低確率状態において小当りとなる変動表示の変動時間（本例では０．２秒）よりも長い。図１１，図１２参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定状態において特別領域に遊技媒体が進入する頻度が高まるため、遊技興趣を向上させることができる。

【００１４】

（６）上記（１）から（５）のいずれかの遊技機において、少なくとも所定領域（例えば、第１始動入賞口Ａを有する入賞球装置６Ａ）が設けられた第１経路（例えば、遊技領域の左方）と、少なくとも第１可変装置、第２可変装置および特別領域が設けられた第２経路（例えば、遊技領域の右方）とに遊技媒体を発射可能な発射手段を備え、可変表示実行手段は、所定領域および特別領域のいずれかに遊技媒体が進入したことにもとづいて第１識別情報の可変表示（例えば、第１特別図柄の変動表示）を実行可能な第１可変表示実行手段と、第１可変装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて第２識別情報の可変表示（例えば、第２特別図柄の変動表示）を実行可能な第２可変表示実行手段とを含み、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能であり、第１識別情報の可変表示は、第２識別情報の可変表示よりも有利度合いが高い（例えば、ラウンド数が多いものや大当り遊技後に確変状態に移行しやすいといった、有利度合いが高い大当り種別に決定される割合が高い。図９参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定状態に制御されていないときに第２経路に遊技媒体が発射された場合の有利度合いを低くすることができる。

【００１５】

（７）上記（１）から（６）のいずれかの遊技機において、特定状態において特定表示結果となる第２識別情報の可変表示の可変表示期間は、特定状態において特定表示結果となる第１識別情報の可変表示よりも、長い可変表示期間の選択割合が高い（例えば、確変状態において大当りとなる第２特別図柄の変動時間は１０分となり、確変状態において大当りとなる第１特別図柄の変動時間は２０秒となる。図１１，図１２参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定状態に制御されているときの特定表示結果となる第２識別情報の可変表示の可変表示期間には、特別領域に遊技媒体が進入する頻度が高まるため

、遊技興趣を向上させることができる。
【００１６】
（８）上記（１）から（７）のいずれかの遊技機において、特別領域への遊技媒体の進入に対応して所定演出（例えば、入賞報知演出）を実行可能な所定演出実行手段を備えるようにしてもよい。
このような構成によれば、所定演出によって特別領域への遊技媒体の進入を強調することができ、遊技興趣を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１７】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】大入賞口、第２始動入賞口、特殊入賞口および第１始動入賞口Ｂの構成例を示す説明図である。
【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】第１特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図８】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図９】大当り判定テーブル、小当り判定テーブル、および大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１０】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
【図１１】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。
【図１２】低確率状態と高確率状態とにおける可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。
【図１３】低確率状態と高確率状態とにおける右打ち時の入賞割合を説明するための説明図である。
【図１４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１５】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１６】第１特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１７】第１変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１８】第１特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１９】第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図２０】第１ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
【図２１】第１大当り開放前処理を示すフローチャートである。
【図２２】第１大当り開放中処理を示すフローチャートである。
【図２３】第１大当り開放後処理を示すフローチャートである。
【図２４】第１大当り終了処理を示すフローチャートである。
【図２５】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
【図２６】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】入賞報知演出の演出態様を説明するための説明図である。
【図２８－１】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。
【図２８－２】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。
【図２８－３】パチンコ遊技機を示す背面図である。
【図２８－４】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図２８－５】（１）～（３）は、設定示唆演出の演出態様を示す説明図、（４）は、設定示唆演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図２８－６】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８－７】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８－８】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８－９】セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図２８－１０】電源投入時に設定変更中フラグがセットされているときの報知例を示す説明図である。
【図２８－１１】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８－１２】（１）は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、（２）は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１８】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【００１９】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００２０】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００２１】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００２２】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【００２３】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【００２４】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方

向のスクロール表示や更新表示）される。また、第２特図ゲームに同期して、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄よりも視認性が低い３図柄列の縮小飾り図柄が可変表示される（もしくは各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄よりも視認性が低い縮小態様の○×記号が可変表示される。最終的に○が停止表示した場合には大当り又は小当り、×が停止表示した場合にはハズレとなる。）。なお、第１特図ゲームに対応する飾り図柄に関して、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄とは別に視認性が低い３図柄列の縮小飾り図柄を常時表示してもよい。以下、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【００２５】

また、例えば、画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示を表示するための表示エリアが設けられている。本例では、第１特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第１保留表示領域５Ａと、第２特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第２保留表示領域５Ｂとが設けられている。なお、第２特図の可変表示に対応する保留表示は、第１特図の可変表示に対応する保留表示よりも視認性が低い態様（本例では保留記憶数が数字のみで表示される態様）で表示される。また、画像表示装置５の画面上には、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。また、

【００２６】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。また、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【００２７】

また、遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【００２８】

画像表示装置５の下方には、第１始動入賞口Ａを有する入賞球装置６Ａが設けられている。第１始動入賞口Ａに入賞した遊技球は、遊技盤２の背面に導かれ、第１始動口Ａスイッチ２２Ａによって検出される。第１始動口Ａスイッチ２２Ａによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（本例では４個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２９】

また、第１始動入賞口Ａの右方には、釘の列１９が設けられており、遊技領域の右方から流下した遊技球が、第１始動入賞口Ａが設けられた領域に進入しないように構成されている。このように、遊技領域の右方から流下した遊技球が進入することを防止する釘の列１９が設けられていることによって、遊技領域の左方を狙って遊技球を発射操作（いわゆる左打ち操作）した場合にのみ第１始動入賞口Ａに遊技球が入賞可能に構成されている。

【００３０】

なお、本例では、釘の列１９が設けられていることにより左打ち操作した場合にのみ第１始動入賞口Ａに遊技球が入賞可能に構成される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第１始動入賞口Ａが遊技領域の左方に設けられていることによって左打ち操作した場合にのみ第１始動入賞口Ａに遊技球が入賞可能に構成してもよいし、第１始動入賞口Ａが遊技領域の左方に設けられているとともに釘の列１９も設けることによって左打ち操作した場合にのみ第１始動入賞口Ａに遊技球が入賞可能に構成してもよい。

【００３１】

画像表示装置５の右方には、通過ゲート４１が設けられている。通過ゲート４１を通過した遊技球は、ゲートスイッチ２１によって検出される。

【００３２】
通過ゲート４１の下方には、大入賞口、第２始動入賞口および特殊入賞口を有する入賞口ユニット１８と、第１始動入賞口Ｂを有する入賞球装置６Ｃとが設けられている。図２は、大入賞口、第２始動入賞口、特殊入賞口および第１始動入賞口Ｂの構成例を示す説明図である。
【００３３】
図１，２に示すように、入賞口ユニット１８は、通過ゲート４１を通過した遊技球のみが進入可能であり、通過ゲート４１を通過した全て（または略全て）の遊技球が進入するように設けられている。なお、本例では、遊技領域の右方に向けて発射された遊技球（いわゆる右打ちされた遊技球）のうちの所定割合（例えば、約７０％）が通過ゲート４１を通過し（すなわち入賞口ユニット１８に進入し）、残りの遊技球は通過ゲート４１を通過しない（すなわち入賞口ユニット１８に進入しない）ように構成されている（図１３参照）。
【００３４】
入賞口ユニット１８には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材８２Ａを、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する大入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特別可変入賞球装置７は、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する大当り遊技状態において、底面部材８２Ａを前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材８２Ａを後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる大入賞口を開状態とする開放制御を実行する。
【００３５】
また、入賞口ユニット１８には、特別可変入賞球装置７の下方に、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置１７と、第２始動入賞口を有する可変入賞球装置６Ｂとが設けられており、図１，２に示すように、左側に特殊可変入賞球装置１７が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置６Ｂが配置されている。これら特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂは、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材８１Ａ，８３Ａを、前後方向に進退移動させることにより、底面部材８１Ａ，８３Ａの下方に位置する特殊入賞口や第２始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特殊可変入賞球装置１７は、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂに所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材８３Ａを前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材８３Ａを後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置６Ｂは、普通図柄表示器２０に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材８１Ａを前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材８１Ａを後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第２始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。
【００３６】
入賞口ユニット１８の下方には、第１始動入賞口Ｂを有する入賞球装置６Ｃが設けられている。入賞球装置６Ｃは、入賞口ユニット１８に進入し、特殊入賞口および第２始動入賞口のいずれにも入賞せず、入賞口ユニット１８を通過した遊技球のみが第１始動入賞口Ｂに入賞可能であり、入賞口ユニット１８を通過した遊技球のうちの所定割合（例えば、９０％）が第１始動入賞口Ｂに入賞するように設けられている。なお、入賞口ユニット１８を通過した遊技球のうち第１始動入賞口Ｂに入賞しなかったものは、アウト口の方へ落下することになる。
【００３７】
なお、本例では、特別可変入賞球装置７と特殊可変入賞球装置１７と可変入賞球装置６

Ｂとは、同様の構造を有するように形成されている。また、図１，２に示すように、特別可変入賞球装置７の下方には、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材８５が左上から右下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特別可変入賞球装置７上に落下した遊技球は、特別可変入賞球装置７が閉状態であれば底面部材８５上を左上から右下に向けて移動して行き、その下の可変入賞球装置６Ｂ上に落下する。

【００３８】

また、本例では、可変入賞球装置６Ｂと比較して特殊可変入賞球装置１７の方が若干大きい。また、図１，２に示すように、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂは底面部材８１Ａ，８３Ａが右上から左下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特殊可変入賞球装置１７や可変入賞球装置６Ｂ上の遊技球は、特殊可変入賞球装置１７や可変入賞球装置６Ｂが閉状態であれば特殊可変入賞球装置１７や可変入賞球装置６Ｂ上を右上から左下に向けて移動して行く（すなわち入賞口ユニット１８を通過して行く）。また、図１に示すように、特殊可変入賞球装置１７と可変入賞球装置６Ｂとは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置７に入賞することなく可変入賞球装置６Ｂ上に落下した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂの底面部材８１Ａが後退移動されて第２始動入賞口が開状態となっていれば、遊技球は第２始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置１７の方には遊技球は流れて行かない。一方、第２始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置６Ｂの底面部材８１Ａの上を移動して特殊可変入賞球装置１７の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置１７の底面部材８３Ａが後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置１７の底面部材８３Ａの上を移動して、入賞口ユニット１８を通過し、第１始動入賞口Ｂを有する入賞球装置６Ｃ付近に到達可能となる。入賞口ユニット１８を通過した遊技球は、所定割合で第１始動入賞口Ｂに入賞し、第１始動入賞口Ｂに入賞しなかったものは、アウト口の方へ落下することになる。

【００３９】

また、本例では、特別可変入賞球装置７、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７の下方の底面部材８５には、底面部材上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特別可変入賞球装置７、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７の下方の底面部材において規制片が設けられていることによって、左上から右下方向または右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

【００４０】

なお、本例では、図１，２に示すように、特殊可変入賞球装置１７が左側に配置され、可変入賞球装置６Ｂが右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂの底面部材８１Ａが右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材８１Ａが後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置６Ｂの方から特殊可変入賞球装置１７の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置６Ｂの方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置１７の方が下流側に設けられているといえる。また、可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の底面部材８１Ａ，８３Ａ上を移動した遊技球が入賞球装置６Ｃに向かって流れるように構成されているので、この意味で、入賞球装置６Ｃが、可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の下流側に設けられているともいえる。

【００４１】

大入賞口内には、大入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第１カウントスイッチ２３Ａ）が設けられている。第１カウントスイッチ２３Ａによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。従って、特別可変入賞球装置７が開放制御されて大入賞口が開状態となれ

ば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置７が閉鎖制御されて大入賞口が閉状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

【００４２】

また、大入賞口内にはＶ入賞領域が設けられ、Ｖ入賞領域を通過した遊技球を検出可能なＶ入賞スイッチ２３Ｂが設けられている。この実施の形態では、大当り遊技中に、遊技球がＶ入賞領域を通過しなかった場合には大当り遊技後に通常状態（低確率状態）に制御され、遊技球がＶ入賞領域を通過した場合には大当り遊技後に確変状態（高確率状態）に制御される。Ｖ入賞領域の上方には、振り分け部材８４Ａが設けられ、この振り分け部材８４ＡをＶ入賞領域扉用のソレノイド８４Ｂによって後退位置（Ｖ領域進入可能位置）に制御することによりＶ入賞領域に遊技球が進入可能な開状態（開放状態ともいう）となり、進出位置（Ｖ領域進入不可能位置）に制御することによりＶ入賞領域に遊技球が進入不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）となる。なお、この実施の形態では、大当り種別に応じて振り分け部材８４Ａの制御パターンが決定される。すなわち、大当り種別に応じてＶ入賞領域への進入のしやすさ（または進入の可否）が異なる。例えば、確変大当りでは、確変判定ラウンドとなる第１ラウンドにおいて、大入賞口内への２個目の入賞が第１カウントスイッチ２３Ａにより検出されたことにもとづいて、振り分け部材８４Ａが後退位置（Ｖ領域進入可能位置）へ変位し、第１ラウンドの終了までその状態を維持する。一方、通常大当りでは、第１ラウンドにおいて、大入賞口内への２個目の入賞が第１カウントスイッチ２３Ａにより検出されたことにもとづいて、振り分け部材８４Ａが後退位置（Ｖ領域進入可能位置）へ変位し、その４０ｍｓ経過後に振り分け部材８４Ａが進出位置（Ｖ領域進入不可能位置）へ変位する（実質的にＶ入賞領域側には遊技球が流れない）。

【００４３】

特殊入賞口内には、特殊入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第２カウントスイッチ２４）が設けられている。第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（本例では３個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００４４】

また、第２始動入賞口内には、第２始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な第２始動口スイッチ２２Ｂが設けられている。第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（本例では１個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００４５】

また、第１始動入賞口Ｂ内には、第１始動入賞口Ｂ内に入賞した遊技球を検出可能な第１始動口Ｂスイッチ２２Ｃが設けられている。第１始動口Ｂスイッチ２２Ｃによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（本例では１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００４６】

以下、第１始動入賞口Ａ、第１始動入賞口Ｂおよび第２始動入賞口を総称して始動入口または始動口ということがある。

【００４７】

なお、このパチンコ遊技機１では、通過ゲート４１、特別可変入賞球装置７（大入賞口）、可変入賞球装置６Ｂ（第２始動入賞口）、特殊可変入賞球装置１７（特殊入賞口）および入賞球装置６Ｃ（第１始動入賞口Ａ）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中や確変状態（高確率状態）中である場合には、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。

【００４８】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（本例では７個）の遊技球

が賞球として払い出される。

【００４９】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口Ａ、第１始動入賞口Ｂおよび第２始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。また、対応する保留記憶数が上限に達していない状態での始動口への入賞を有効始動入賞ともいい、対応する保留記憶数が上限に達している状態での始動口への入賞を無効始動入賞ともいう。なお、始動口への無効始動入賞は、始動入賞として無効であっても賞球の払い出しについては有効である。

【００５０】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【００５１】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【００５２】

なお、このパチンコ遊技機１では、通過ゲート４１を遊技球が通過したことにもとづいて普通図柄の変動表示が実行されることから、通過ゲート４１は普通始動領域としての役割を担っているのであるが、大当り図柄が導出表示された場合にも通過ゲート４１を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技状態に移行するので、通過ゲート４１は作動領域としての役割も担っている。従って、通過ゲート４１は、普通始動領域と作動領域との両方の役割を担う兼用ゲートとして構成されている。

【００５３】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【００５４】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００５５】

遊技盤２の所定位置（図１では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【００５６】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。

【００５７】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【００５８】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントロー

ラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図３参照）により検出される。

【００５９】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図３参照）により検出される。

【００６０】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【００６１】

（遊技の進行の概略）

このパチンコ遊技機１では、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って発射操作（いわゆる左打ち操作）を行うのが有利である。パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、左打ち操作を行い、入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口Ａに遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【００６２】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【００６３】

第１特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となる。また、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。なお、第１特図ゲームであっても、極低い割合で小当り図柄が停止表示され、「小当り」となる場合があるように構成してもよい。

【００６４】

第１特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。このような構成により、遊技者の意思で遊技の進行を停止できるようになる。なお、この実施の形態の構成に限らず、第１特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、所定期間後に遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御されるようにしてもよい。

【００６５】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（例えば１０回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【００６６】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【００６７】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、振り分け部材８４Ａの制御パターン（すなわち、Ｖ入賞領域への進入のしやすさ。大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態または確変状態）に影響する）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【００６８】

確変状態（確率変動状態。高確率状態ともいう）では、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【００６９】

この実施の形態では、確変状態は、次回の大当り遊技状態の開始という終了条件が成立するまで継続されるが、当該終了条件に加えて所定回数の特図ゲームが実行されるという終了条件等のいずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続されるようにしてもよい。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り確変等）ともいう。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件とする場合には、大当り遊技後に１００％確変状態に制御されるようにしてもよい。

【００７０】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。本例では、確変状態のように高確率状態ではない通常状態のことを低確率状態ともいう。

【００７１】

大当り遊技を終了し、遊技状態が確変状態に制御されると、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（右打ち操作）を行うのが有利である。パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、右打ち操作を行い、遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００７２】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。なお、この実施の形態では、普図ゲームは、１００％「普図当り」となる（すなわち１００％可変入賞球装置６Ｂの開放制御が行われる）が、少ない割合で「普図ハズレ」となる場合があるようにしてもよい。

【００７３】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。また、このとき所定個数（例えば１個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００７４】

第２特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハ

ズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。
【００７５】
第２特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。第２特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。このような構成により、遊技者の意思で遊技の進行を停止できるようになる。また、後述するように、この実施の形態では、確変状態において大当りとなる第２特図ゲームでは、変動時間が１０分の変動パターンが選択される（図１１（Ｄ））が、このような１０分間の変動中に遊技者が離席し、離席中に第２特図ゲームでの表示結果が「大当り」で停止した場合であっても、自動的に大当り遊技状態に移行せず、遊技者の意思で遊技の進行をコントロールすることができる。なお、この実施の形態の構成に限らず、第２特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、所定期間後に遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御されるようにしてもよい。
【００７６】
小当り遊技状態では、特殊可変入賞球装置１７により形成される特殊入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。また、特殊可変入賞球装置１７により形成される特殊入賞口に遊技球が進入すると、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００７７】
小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。
【００７８】
右打ち操作を行い、遊技球が入賞口ユニット１８を通過して、入賞球装置６Ｃに形成された第１始動入賞口Ｂに遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。また、このとき所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００７９】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ９の点等／消灯、可動体３２の動作等により行われてもよい。
【００８０】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。また、画像表示装置５の一部表示領域（例えば右下の表示領域）では、第２特図ゲームが開始されることに対応して、縮小飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【００８１】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【００８２】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【００８３】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【００８４】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【００８５】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【００８６】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【００８７】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【００８８】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【００８９】
大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【００９０】
また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【００９１】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００９２】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。

【００９３】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備える。

【００９４】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【００９５】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００９６】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００９７】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口Ａスイッチ２２Ａ、第１始動口Ｂスイッチ２２Ｃおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ（第１カウントスイッチ２３Ａ、第２カウントスイッチ２４およびＶ入賞スイッチ２３Ｂ））からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。
【００９８】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１Ｂやソレノイド８２Ｂ、ソレノイド８３Ｂ、ソレノイド８４Ｂをオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１Ｂや大入賞口扉用のソレノイド８２Ｂ、特殊入賞口用のソレノイド８３Ｂ、Ｖ入賞領域扉用のソレノイド８４Ｂに伝送する。
【００９９】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【０１００】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【０１０１】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【０１０２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【０１０３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【０１０４】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【０１０５】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を

音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【０１０６】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【０１０７】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【０１０８】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【０１０９】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【０１１０】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【０１１１】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【０１１２】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１１３】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【０１１４】

図４に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０１１５】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡ

Ｍクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【０１１６】

また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【０１１７】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０１１８】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【０１１９】

ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０１２０】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【０１２１】

そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【０１２２】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した

後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１２３】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口Ａスイッチ２２Ａ、第１始動口Ｂスイッチ２２Ｃ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３Ａ、第２カウントスイッチ２４、Ｖ入賞スイッチ２３Ｂといった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１２４】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５Ａ）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に第１特別図柄プロセス処理を実行することにより、第１特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。また、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５Ｂ）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に第２特別図柄プロセス処理を実行することにより、第２特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。なお、このパチンコ遊技機１では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【０１２５】

第１特別図柄プロセス処理および第２特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０１２６】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０１２７】

図６は、第１特別図柄プロセス処理として、図５に示すステップＳ２５Ａにて実行され

る処理の一例を示すフローチャートである。この第１特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第１始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１Ａ）。

【０１２８】

第１始動入賞判定処理では、第１始動入賞口Ａおよび第１始動入賞口Ｂへの始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し第１保留記憶数を更新する処理が実行される。第１始動入賞口Ａおよび第１始動入賞口Ｂのいずれかへの始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報としてＲＡＭ１０２に設けられた第１保留記憶バッファに記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や第１保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、第１保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。また、第１始動入賞口Ｂへの入賞が発生している場合には、有効始動入賞および無効始動入賞のいずれであるかに関わらず、第１始動入賞口Ｂ入賞指定コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば第１特別図柄プロセス処理が終了した後、図５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１２９】

Ｓ１０１Ａにて第１始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた第１特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０Ａ～Ｓ１２１Ａの処理のいずれかを選択して実行する。なお、第１特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０Ａ～Ｓ１２１Ａ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０１３０】

ステップＳ１１０Ａの第１特別図柄通常処理は、第１特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この第１特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、第１特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、第１特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、第１特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、第１特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、第１特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、第１特別図柄通常処理は終了する。

【０１３１】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【０１３２】

ステップＳ１１１Ａの第１変動パターン設定処理は、第１特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この第１変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。第１変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、第１特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、第１変動パターン設定処理は終了する。

【０１３３】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ば

れる。
【０１３４】
ステップＳ１１２Ａの第１特別図柄変動処理は、第１特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この第１特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その第１特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、第１特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、第１特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、第１特別図柄変動処理は終了する。
【０１３５】
ステップＳ１１３Ａの第１特別図柄停止処理は、第１特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この第１特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａにて第１特別図柄の変動を停止させ、第１特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には第１特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、第１特図プロセスフラグの値が“９”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、第１特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、確変状態（低確率状態）に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。第１特図プロセスフラグの値が更新されると、第１特別図柄停止処理は終了する。
【０１３６】
ステップＳ１１４Ａの第１ゲート通過待ち処理は、第４特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この第１ゲート通過待ち処理では、通過ゲート４１への遊技球の通過を待機する制御を行う。通過ゲート４１への遊技球の通過を検知したときには第１特図プロセスフラグの値が“５”に更新される。
【０１３７】
ステップＳ１１５Ａの第１大当り開放前処理は、第１特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この第１大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。また、Ｖ入賞領域扉用のソレノイド８４Ｂ大入賞口扉用のソレノイド８４に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、Ｖ入賞領域を開放状態とする期間や回数等を設定する。これらの設定が終了すると、第１特図プロセスフラグの値が“６”に更新され、第１大当り開放前処理は終了する。
【０１３８】
ステップＳ１１６Ａの第１大当り開放中処理は、第１特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この第１大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第１カウントスイッチ２３Ａによって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理、Ｖ入賞領域を開放状態または閉鎖状態とする制御処理、Ｖ入賞スイッチ２３Ｂによって遊技球が検出されたか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、第１特図プロセスフラグの値が“７”に更新し、第１大当り開放中処理を終了する。
【０１３９】
ステップＳ１１７Ａの第１大当り開放後処理は、第１特図プロセスフラグの値が“７”

のときに実行される。この第１大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、第１特図プロセスフラグの値が“６”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、第１特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。第１特図プロセスフラグの値が更新されると、第１大当り開放後処理は終了する。

【０１４０】

ステップＳ１１８Ａの第１大当り終了処理は、第１特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この第１大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、第１特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、第１大当り終了処理は終了する。

【０１４１】

ステップＳ１１９Ａの第１小当り開放前処理は、第１特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この第１小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において特殊入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、第１特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、第１小当り開放前処理は終了する。

【０１４２】

ステップＳ１２０Ａの第１小当り開放中処理は、第１特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この第１小当り開放中処理には、特殊入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、特殊入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。特殊入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、第１特図プロセスフラグの値が“１１”に更新され、第１小当り開放中処理は終了する。

【０１４３】

ステップＳ１２１Ａの第１小当り終了処理は、第１特図プロセスフラグの値が“１１”のときに実行される。この第１小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、第１特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、第１小当り終了処理は終了する。

【０１４４】

なお、第２特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ｂ）において実行される処理は、第１特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ａ）において実行される処理と同様である。すなわち、図６で説明した第１特別図柄プロセス処理において、「第１」を「第２」と読み替えれば、第２特別図柄プロセス処理が説明されることになる。また、第２特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ｂ）の第２始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報としてＲＡＭ１０２に設けられた第２保留記憶バッファに記憶される。

【０１４５】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図７のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図７に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理

を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１４６】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０１４７】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０１４８】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１４９】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１５０】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【０１５１】

図８は、演出制御プロセス処理として、図７のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図８に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用

ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０１５２】

この実施の形態では、第１始動入賞口Ａおよび第１始動入賞口Ｂのいずれかへの有効始動入賞が発生すると、第１保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド）が送信され、第２始動入賞口への有効始動入賞が発生すると、第２保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数加算指定コマンド）が送信される。また、いずれかの始動入賞口（本例では第１始動入賞口Ａおよび第１始動入賞口Ｂのみ）への有効始動入賞が発生すると、特図ゲームにおける表示結果や変動パターン等の先読み判定が行われ、判定結果を指定するための演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）が送信される。なお、第１特図ゲームが開始されるときに、第１保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド）が送信され、第２特図ゲームが開始されるときに、第２保留記憶数が１減少したことを指定する演出制御コマンド（第２保留記憶数減算指定コマンド）が送信されるため、演出制御基板１２側でも第１保留記憶数および第２保留記憶数を把握することができる。ステップＳ１６１では、入賞時判定結果指定コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われ、第１保留記憶数加算指定コマンドおよび第２保留記憶数加算指定コマンドから特定される保留記憶数に基づいて、保留表示を表示するための処理が実行される。また、第１保留記憶数減算指定コマンドおよび第２保留記憶数減算指定コマンドを受信したときにも、それらのコマンドから特定される保留記憶数に基づいて、保留表示を表示するための処理が実行される。このとき、第２保留記憶数に対応する保留表示は、第１保留記憶数に対応する保留表示よりも視認性が低い態様（本例では保留記憶数が数字のみで表示される態様。図１参照）で表示される。なお、この実施の形態では、第２特図ゲームは第１特図ゲームよりも有利度合いが低いため（具体的には、小当りが多く、大当りとなっても２Ｒ通常大当りであるため確変状態が終了する。）、第１特図ゲームに対する先読み予告演出のみ実行可能としているが、このような構成に限らず、第２特図ゲームに対する先読み予告演出も実行可能としてもよい。ただし、この場合には、第１特図ゲームに対する先読み予告演出の方が第２特図ゲームに対する先読み予告演出よりも優先して実行される（具体的には、第１特図ゲームに対する先読み予告演出の方が第２特図ゲームに対する先読み予告演出よりも実行割合が高い、第１特図ゲームに対する先読み予告演出が実行されているときには第２特図ゲームに対する先読み予告演出の実行が制限される、第２特図ゲームに対する先読み予告演出の実行中に第１特図ゲームに対する先読み予告演出を実行する場合には第２特図ゲームに対する先読み予告演出の実行が中止される等）ことが望ましい。

【０１５３】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１５４】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０１５５】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“１”のとき

に実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０１５６】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０１５７】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０１５８】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０１５９】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【０１６０】
ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【０１６１】
ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。
【０１６２】
（基本説明の変形例）
この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。
【０１６３】
上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。
【０１６４】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【０１６５】
上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。
【０１６６】
本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。
【０１６７】
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としても

よい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【０１６８】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。

【０１６９】

図９（Ａ），（Ｂ）は、大当り判定テーブル１４６ＩＷ１３０ａ，１３０ｂを示す説明図である。このうち、図９（Ａ）は、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に用いる第１特別図柄用の大当り判定テーブル１４６ＩＷ１３０ａを示している。また、図９（Ｂ）は、第２特別図柄の変動表示を実行する場合に用いる第２特別図柄用の大当り判定テーブル１４６ＩＷ１３０ｂを示している。大当り判定テーブル１４６ＩＷ１３０ａ，１３０ｂとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、大当り判定用乱数と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブル１４６ＩＷ１３０ａ，１３０ｂには、通常状態（低確率状態）において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態（高確率状態）において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図９（Ａ），（Ｂ）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図９（Ａ），（Ｂ）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図９（Ａ），（Ｂ）に記載されている数値が大当り判定値である。

【０１７０】

図９（Ｃ），（Ｄ）は、小当り判定テーブル１４６ＩＷ１３０ｃ，１３０ｄを示す説明図である。このうち、図９（Ｃ）は、第１特別図柄の変動表示を実行する場合に用いる第１特別図柄用の小当り判定テーブル１４６ＩＷ１３０ｃを示している。また、図９（Ｄ）は、第２特別図柄の変動表示を実行する場合に用いる第２特別図柄用の小当り判定テーブル１４６ＩＷ１３０ｄを示している。小当り判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、大当り判定用乱数と比較される小当り判定値が設定されているテーブルである。小当り判定テーブル１４６ＩＷ１３０ｃ，１３０ｄには、それぞれ、通常状態（低確率状態）において用いられる通常時小当り判定テーブルと、確変状態（高確率状態）において用いられる確変時小当り判定テーブルとがある。通常時小当り判定テーブルには、図９（Ｃ），（Ｄ）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時小当り判定テーブルには、図９（Ｃ），（Ｄ）の右欄に記載されている各数値が設定されている。また、図９（Ｃ），（Ｄ）に記載されている数値が小当り判定値である。

【０１７１】

本例では、図９（Ｃ）に示すように、第１特別図柄用の小当り判定テーブル１４６ＩＷ１３０ｃには、小当り判定値が割り振られておらず、大当りと決定されなかった場合には小当りとなる場合はない。すなわち、大当りと決定されなかった場合には全てはずれとなり、小当り確率は０％である。また、図９（Ｄ）に示すように、第２特別図柄用の小当り判定テーブル１４６ＩＷ１３０ｄには、通常時小当り判定テーブルでは、通常状態（低確率状態）における大当り判定値（０～３２７）を除く全ての判定値（３２８～６５５３５）のうちの大部分（１３１１～６５５３５）が小当り判定値として割り振られており、小当り確率は９８％である。また、確変時小当り判定テーブルでは、確変状態（高確率状態）における大当り判定値（０～１３１０）を除く全ての判定値（１３１１～６５５３５）が小当り判定値として割り振られており、大当りと決定されなかった場合には必ず小当りとなり、小当り確率は１００％である。

【０１７２】

ＣＰＵ１０３は、所定の時期に、乱数回路１０４のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数の値とするのであるが、大当り判定用乱数値が図９（Ａ），（Ｂ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りにすることに決定する。な

お、図９（Ａ），（Ｂ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示しており、確変状態（高確率状態）では、通常状態（低確率状態）と比較して、大当りになる確率が４倍になっている。また、図９（Ｃ），（Ｄ）に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０１７３】

図９（Ｅ），（Ｆ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル１４６ＩＷ１３１ａ，１３１ｂを示す説明図である。大当り種別判定テーブル１４６ＩＷ１３１ａ，１３１ｂは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「１０Ｒ確変大当り」、「１０Ｒ通常大当り」および「２Ｒ通常大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０１７４】

図９（Ｅ）に示すように、この実施の形態では、第１特別図柄の変動表示を実行し、大当りとする場合には、６５％の確率で「１０Ｒ確変大当り」と決定され、３５％の確率で「１０Ｒ通常大当り」と決定される。また、図９（Ｆ）に示すように、この実施の形態では、第２特別図柄の変動表示を実行し、大当りとする場合には、１００％の確率で「２Ｒ通常大当り」と決定される。このように、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合よりも、ラウンド数が多いものや大当り遊技後に確変状態に移行しやすいといった、有利度合いが高い大当り種別に決定される割合が高い。

【０１７５】

「１０Ｒ確変大当り」とは、１０ラウンドの大当り遊技状態に制御するとともに、Ｖ入賞領域に遊技球が入賞可能な制御パターンにより振り分け部材８４Ａを制御する大当りである。「１０Ｒ確変大当り」では、例えば、確変判定ラウンドとなる第１ラウンドにおいて、大入賞口内への２個目の入賞が第１カウントスイッチ２３Ａにより検出されたことにもとづいて、振り分け部材８４Ａが後退位置（Ｖ領域進入可能位置）へ変位し、第１ラウンドの終了までその状態が維持される。すなわち大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞すれば、Ｖ入賞領域に入賞してＶ入賞スイッチ２３Ｂにより検出されることになり、その大当り遊技状態の終了後に高確率状態に移行する。

【０１７６】

「１０Ｒ通常大当り」とは、１０ラウンドの大当り遊技状態に制御するとともに、Ｖ入賞領域に遊技球が入賞不可能な制御パターンにより振り分け部材８４Ａを制御する大当りである。また、「２Ｒ通常大当り」とは、２ラウンドの大当り遊技状態に制御するとともに、Ｖ入賞領域に遊技球が入賞不可能な制御パターンにより振り分け部材８４Ａを制御する大当りである。「１０Ｒ通常大当り」および「２Ｒ通常大当り」では、例えば、Ｖ入賞領域を実質的に遊技球が入賞不可能な極僅かな期間のみ開放状態とする（または開放状態にしない）ように振り分け部材８４Ａが制御される。例えば、確変判定ラウンドとなる第１ラウンドにおいて、大入賞口内への２個目の入賞が第１カウントスイッチ２３Ａにより検出されたことにもとづいて、振り分け部材８４Ａが後退位置（Ｖ領域進入可能位置）へ変位し、その４０ｍｓ経過後に振り分け部材８４Ａが進出位置（Ｖ領域進入不可能位置）へ変位する（実質的にＶ入賞領域側には遊技球が流れない）。すなわち大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞しても、Ｖ入賞領域に入賞せずＶ入賞スイッチ２３Ｂにも検出されないため、その大当り遊技状態の終了後に低確率状態に移行する。

【０１７７】

この実施の形態では、「１０Ｒ確変大当り」および「１０Ｒ通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、３０秒間）が経過するか

所定数（本例では、１０個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で１０個の大入賞口への入賞が可能である。これに対して、「２Ｒ通常大当り」となる場合には、その大当り遊技の各ラウンドにおいて短い期間（本例では、１．８秒間）のみ大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに入賞可能な大入賞口への入賞数は２～３個程度である。

【０１７８】

図１０～図１１は、この実施の形態で用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図１０～図１１に示すＥＸＴとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（２バイト構成）の２バイト目のデータである。

【０１７９】

図１０～図１１に示す例では、第１特別図柄および飾り図柄についての第１変動パターン＃０１～＃０７の７種類と、第２特別図柄および飾り図柄についての第２変動パターン＃１１～＃１６の６種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン＃ｎ（ｎ＝０１～０７または１１～１６）というときには、第１変動パターン＃ｎと第２変動パターン＃ｎの双方を意味する。

【０１８０】

第１特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態（低確率状態）である場合には、図１０（Ａ）に示す通常状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図１０（Ａ）に示すように、通常状態において第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃０１～＃０５のいずれかに決定される。

【０１８１】

第１特別図柄の変動表示を実行する場合、確変状態（高確率状態）である場合には、図１０（Ｂ）に示す確変状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図１０（Ｂ）に示すように、確変状態において第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、第１変動パターン＃０６～＃０７のいずれかに決定される。

【０１８２】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合、通常状態（低確率状態）である場合には、図１１（Ｃ）に示す通常状態時用の第２特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図１１（Ｃ）に示すように、通常状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃１１～＃１３のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第２変動パターン＃１１が決定されて、０．２秒間という極めて短期間の第２特別図柄の変動表示が実行される。また、小当りと決定する場合にも第２変動パターン＃１２が決定されて、０．２秒間という極めて短期間の第２特別図柄の変動表示が実行される。また、大当りと決定する場合にも第２変動パターン＃１３が決定されて、０．２秒間という極めて短期間の第２特別図柄の変動表示が実行される。

【０１８３】

第２特別図柄の変動表示を実行する場合、確変状態（高確率状態）である場合には、図１１（Ｄ）に示す確変状態時用の第２特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図１１（Ｄ）に示すように、確変状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合には、第２変動パターン＃１４～＃１６のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には、変動時間が５秒と短い第２変動パターン＃１４に決定され、小当りと決定する場合には、変動時間が１分とある程度長い第２変動パターン＃１５に決定され、大当りと決定する場合には、変動時間が１０分と長い第２変動パターン＃１６に決定される。

【０１８４】

次に、通常状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とにおける可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンについて説明する。図１２は、低確率状

態と高確率状態とにおける可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図１２（１）は、通常状態（低確率状態）における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンを示し、図１２（２）は、確変状態（高確率状態）における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンを示している。

【０１８５】

まず、図１２（１）を用いて、通常状態（低確率状態）における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンについて説明する。図１２（１）に示すように、通過ゲート４１を遊技球が通過してゲートスイッチ２１にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器２０において普通図柄の変動表示が実行され、普通図柄表示器２０に当り図柄が導出表示される。この実施の形態では、図１２（１）に示すように、普通図柄の変動時間は０．２秒とされ、当り図柄を導出表示する図柄確定時間は０．２秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図１２（１）に示すように、図柄確定時間０．２秒を経過した後、第２始動入賞口開放処理前時間０．１秒を経過してから、可変入賞球装置６Ｂが１秒間にわたって開状態とされ、第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。その後、可変入賞球装置６Ｂは、１．５秒間にわたって閉状態とされ、再び１秒間にわたって開状態とされる。本実施の形態では、普通図柄の変動表示が実行されて当りとなると、可変入賞球装置６Ｂが２回開状態とされる開放制御が行われる。

【０１８６】

なお、この実施の形態では、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの所要時間が０．６秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート４１および可変入賞球装置６Ｂの設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。本実施の形態では、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御されるまでの時間が０．５秒となっており、遊技球が通過ゲート４１を通過してから可変入賞球装置６Ｂに到達するまでの所要時間である０．６秒よりも短いことから、一の遊技球が通過ゲート４１を通過した場合に可変入賞球装置６Ｂが開放状態に制御された場合、該一の遊技球がそのまま可変入賞球装置６Ｂに入賞可能となっている。

【０１８７】

可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに第２始動入賞口に遊技球が入賞すると、第２特別図柄の変動表示が実行され、小当りとすることに決定された場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂに小当り図柄が導出表示される。この実施の形態では、図１１（Ｃ）、図１２（１）に示すように、通常状態（低確率状態）では、第２特別図柄の変動時間は０．２秒とされ、小当り図柄を導出表示する図柄確定時間は０．２秒とされている。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、図１２（１）に示すように、図柄確定時間０．２秒を経過した後、特殊入賞口開放処理前時間０．１秒を経過してから、特殊可変入賞球装置１７が１．８秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【０１８８】

この実施の形態では、図１１（Ｃ）、図１２（１）に示すように、通常状態（低確率状態）では、第２特別図柄の変動時間が０．２秒と短く、図柄確定時間（０．２秒）および特殊入賞口開放処理前時間（０．１秒）も短いため、第２始動入賞口に遊技球が入賞したときから特殊可変入賞球装置１７が開状態とされるまでの期間が０．５秒と短い。したがって、図１２（１）に示すように、通常状態（低確率状態）において右打ち操作が行われた場合には、上流側の可変入賞球装置６Ｂと下流側の特殊可変入賞球装置１７との少なくともいずれかが開状態に制御されるため、第２始動入賞口と特殊入賞口とのいずれかに入賞し、第１始動入賞口Ｂを有する入賞球装置６Ｃ付近まで到達することはない（すなわち第１始動入賞口Ｂに入賞不可能である）。

【０１８９】

次に、図１２（２）を用いて、確変状態（高確率状態）における可変入賞球装置６Ｂおよび特殊可変入賞球装置１７の開放パターンについて説明する。図１２（２）に示すよう

に、通過ゲート４１を遊技球が通過してゲートスイッチ２１にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器２０において普通図柄の変動表示が実行され、普通図柄表示器２０に当り図柄が導出表示される。この実施の形態では、図１２（２）に示すように、通常状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関わらず、普通図柄の変動時間は０．２秒とされ、当り図柄を導出表示する図柄確定時間は０．２秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図１２（２）に示すように、図柄確定時間０．２秒を経過した後、第２始動入賞口開放処理前時間０．１秒を経過してから、可変入賞球装置６Ｂが１秒間にわたって開状態とされ、第２始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。その後、可変入賞球装置６Ｂは、１．５秒間にわたって閉状態とされ、再び１秒間にわたって開状態とされる。

【０１９０】

そして、可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに第２始動入賞口に遊技球が入賞すると、第２特別図柄の変動表示が実行され、小当りとすることに決定された場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂに小当り図柄が導出表示される。この実施の形態では、図１１（Ｄ）、図１２（２）に示すように、確変状態（高確率状態）では、第２特別図柄の変動時間は１分とされ、小当り図柄を導出表示する図柄確定時間は０．２秒とされている。

【０１９１】

この実施の形態では、図１１（Ｄ）、図１２（２）に示すように、確変状態（高確率状態）では、第２特別図柄の変動時間が１分と長いため、第２始動入賞口に遊技球が入賞したときから特殊可変入賞球装置１７が開状態とされるまでの期間が１分以上となり長い。したがって、図１２（２）に示すように、確変状態（高確率状態）において右打ち操作が行われた場合には、上流側の可変入賞球装置６Ｂと下流側の特殊可変入賞球装置１７とのいずれも閉状態に制御される期間が生じ、第１始動入賞口Ｂを有する入賞球装置６Ｃ付近に遊技球が到達可能（すなわち第１始動入賞口Ｂに入賞可能）となる。

【０１９２】

なお、複数の小当り種別を設け、いずれの小当り種別であるかに応じて、第２特別図柄の変動時間や、小当り図柄を導出表示する図柄確定時間が異なるようにしてもよい。すなわち、いずれの小当り種別であるかに応じて、第２始動入賞口に遊技球が入賞したときから特殊可変入賞球装置１７が開状態とされるまでの期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、いずれの小当り種別であるかに応じて、第１始動入賞口Ｂへの遊技球の入賞頻度が変化するため、興趣を向上させることができる。なお、このように構成する場合には、通常状態において右打ち操作が行われることを防ぐために、通常状態のときには確変状態のときよりも、第２特別図柄の変動時間や、小当り図柄を導出表示する図柄確定時間が短い小当り種別に決定される割合が高いことが望ましい。

【０１９３】

また、大当り遊技状態においては、小当りが発生せず、特殊可変入賞球装置１７が開放状態とならないため、大入賞口に入賞しなかった遊技球が第１始動入賞口Ｂを有する入賞球装置６Ｃ付近に到達可能（すなわち第１始動入賞口Ｂに入賞可能）となる。このような構成により、大当り遊技状態に制御されているときには、大入賞口に加えて第１始動入賞口Ｂに遊技球が入賞可能となり、遊技興趣を向上させることができる。また、大当り遊技状態においては、ラウンド遊技の終了に対応して大入賞口が閉鎖状態に制御されることにより、第１始動入賞口Ｂに遊技球が入賞可能となるため、大入賞口が閉鎖状態されている期間の遊技興趣を向上させることができる。

【０１９４】

次に、低確率状態と高確率状態とにおける右打ち時の入賞割合の目安について説明する。図１３は、低確率状態と高確率状態とにおける右打ち時の入賞割合の目安を説明するための説明図である。図１３（Ａ）には、低確率状態における右打ち時の入賞割合の目安が示され、図１３（Ｂ）には、高確率状態における右打ち時の入賞割合の目安が示され、図１３（Ｃ）には、低確率状態と高確率状態とにおける右打ち時の賞球数の目安が示されている。

【０１９５】
図１３（Ａ）に示すように、低確率状態において右打ち操作が行われると、右方に発射された遊技球のうち約７０％が通過ゲート４１を通過し、残りの約３０％が通過ゲート４１を通過せずにアウト口に取り込まれる。また、右方に発射された遊技球のうち、約６０％が通過ゲート４１を通過した後に第２始動入賞口に入賞し、約１０％が通過ゲート４１および第２始動入賞口を通過した後に特殊入賞口に入賞する。低確率状態においては、第１始動入賞口Ｂに入賞することはない。
【０１９６】
また、図１３（Ｂ）に示すように、高確率状態において右打ち操作が行われると、右方に発射された遊技球のうち約７０％が通過ゲート４１を通過し、残りの約３０％が通過ゲート４１を通過せずにアウト口に取り込まれる。また、右方に発射された遊技球のうち、約６０％が通過ゲート４１を通過した後に第２始動入賞口に入賞し、約９％が通過ゲート４１、第２始動入賞口および特殊入賞口を通過した後に第１始動入賞口Ｂに入賞し、約１％が通過ゲート４１、第２始動入賞口および特殊入賞口を通過した後にアウト口に取り込まれる。
【０１９７】
図１３（Ｃ）に示すように、この実施の形態では、第２始動入賞口（賞球１個）、特殊入賞口（賞球３個）および第１始動入賞口Ｂ（賞球１０個）のうち、第１始動入賞口Ｂに入賞したときに最も多くの賞球が払い出される。このような構成により、第１始動入賞口Ｂに入賞することに対して遊技者に特別感を与えることができる。なお、第１始動入賞口Ａ、第１始動入賞口Ｂおよび第２始動入賞口への入賞が発生したときには、有効始動入賞および無効始動入賞のいずれであるかに関わらず、賞球の払い出しが行われる。
【０１９８】
また、図１３（Ｃ）に示すように、右打ち操作を行い、右方に１００個の遊技球が発射されると、低確率状態においては約９０個の賞球が払い出され、高確率状態においては約１５０個の賞球が払い出される。このように、この実施の形態では、高確率状態では、大当り確率が高くなるという点に加えて、第１始動入賞口Ｂに入賞可能となり、第１始動入賞口Ｂに入賞することによって、ある程度の賞球が得られる点で、遊技者にとって有利な状態となる。また、第１始動入賞口Ｂに入賞可能となり、ある程度の賞球が得られるため、高確率状態に制御される期間が長いほど、遊技者にとって有利となる。このような構成により、新たな遊技性を持たせることができ、遊技興趣を向上させることができる。以下、第１始動入賞口Ｂに入賞可能となる状態を「ＲＵＳＨ状態」ともいう。なお、この実施の形態では、確変制御が行われることによってＲＵＳＨ状態が実現されるが、このような構成に限らず、例えば、複数種類の低確率状態を設け、特定の低確率状態のときには第２特別図柄の変動時間や図柄確定時間が長くなるようにして、ＲＵＳＨ状態となるようにしてもよい。
【０１９９】
図１４および図１５は、演出制御用ＣＰＵ１２０に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１４に示す例において、コマンド８０００（Ｈ）～８００７（Ｈ），８０１１（Ｈ）～８０１６（Ｈ）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド８０００（Ｈ）～８００７（Ｈ），８０１１（Ｈ）～８０１６（Ｈ）のいずれかを受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。
【０２００】
コマンド９００１（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果１指定コマンド）（はずれ指定コマンド））である。コマンド９００２（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を１０Ｒ確変大当りとすることを指定する演出制御コ

マンド（表示結果２指定コマンド（１０Ｒ確変大当り指定コマンド））である。コマンド９００３（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を１０Ｒ通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果３指定コマンド（１０Ｒ通常大当り指定コマンド））である。コマンド９００４（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を２Ｒ通常大当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果４指定コマンド（２Ｒ通常大当り指定コマンド））である。コマンド９００５（Ｈ）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果５指定コマンド（小当り指定コマンド））である。

【０２０１】

以下、表示結果１指定コマンド～表示結果５指定コマンドを、表示結果指定コマンドということがある。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用ＣＰＵ１２０が第１変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第１特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第２変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第２特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第１特別図柄と第２特別図柄とについて兼用できるが、第１特別図柄についての表示結果指定コマンドと第２特別図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

【０２０２】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、１０Ｒ確変大当り／１０Ｒ通常大当り／２Ｒ通常大当り／小当り／はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【０２０３】

コマンドＡ０００（Ｈ）は、第１特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド（第１図柄確定指定コマンド）である。コマンドＡ００１（Ｈ）は、第２特別図柄の可変表示の停止を特定可能な演出制御コマンド（第２図柄確定指定コマンド）である。

【０２０４】

コマンドＢＸＸＸ（Ｈ）（Ｘ＝任意の１６進数）は、大当り遊技開始から大当り遊技終了までの間に送出される演出制御コマンドである。そのうち、Ｂ０００（Ｈ）は、第１大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（第１大当り開始指定コマンド：第１ファンファーレ指定コマンド）である。Ｂ００１（Ｈ）は、第１大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（第１大当り終了指定コマンド：第１エンディング指定コマンド）である。Ｂ００２（Ｈ）は、第２大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（第２大当り開始指定コマンド：第２ファンファーレ指定コマンド）である。Ｂ００３（Ｈ）は、第２大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（第２大当り終了指定コマンド：第２エンディング指定コマンド）である。Ｂ００４（Ｈ）は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。Ｂ００５（Ｈ）は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

【０２０５】

コマンドＢ１ＸＸ（Ｈ）は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中表示コマンド）である。なお、「ＸＸ」に表示するラウンド数が設定される。コマンドＢ２ＸＸ（Ｈ）は、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間のインターバルの表示）を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後表示コマンド）である。

【０２０６】

コマンドＢ４００（Ｈ）は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。コマンドＢ４０１（Ｈ）は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（特殊入賞口入賞指定コマンド）である

。コマンドＢ４０２（Ｈ）は、Ｖ入賞領域に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（Ｖ入賞領域入賞指定コマンド）である。コマンドＢ４０３（Ｈ）は、一般入賞口１０に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（一般入賞口入賞指定コマンド）である。コマンドＢ４０４（Ｈ）は、第１始動入賞口Ｂに遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（第１始動入賞口Ｂ入賞指定コマンド）であり、後述する第１有効始動Ｂ入賞指定コマンドとは異なり、有効始動入賞したときに限らず、無効始動入賞したときにも送信される。この実施の形態では、第１始動入賞口Ｂに遊技球が入賞したことにもとづいて入賞報知演出が実行されるが、無効始動入賞したときには第１有効始動Ｂ入賞指定コマンドが送信されないため、演出制御基板１２側で第１始動入賞口Ｂへの入賞（すなわち無効始動入賞）の発生を把握することができない。そこで、本実施の形態では、第１始動入賞口Ｂへの有効始動入賞が発生したときのみ送信される第１有効始動Ｂ入賞指定コマンドとは別に、有効始動入賞および無効始動入賞のいずれが発生した場合にも送信される第１始動入賞口Ｂ入賞指定コマンドを設け、演出制御基板１２側で第１始動入賞口Ｂ入賞指定コマンドを受信したときに入賞報知演出を実行するように構成されている。このような構成により、第１始動入賞口Ｂへの有効始動入賞および無効始動入賞のいずれが発生した場合にも入賞報知演出を実行することができる。

【０２０７】

コマンドＣ０００（Ｈ）は、第１保留記憶数が４に達していない状態で第１始動入賞口Ａに遊技球が入賞したこと（すなわち有効始動入賞したこと）を示す演出制御コマンド（第１有効始動Ａ入賞指定コマンド）である。コマンドＣ００１（Ｈ）は、第１保留記憶数が４に達していない状態で第１始動入賞口Ｂに遊技球が入賞したこと（すなわち有効始動入賞したこと）を示す演出制御コマンド（第１有効始動Ｂ入賞指定コマンド）である。コマンドＣ００２（Ｈ）は、第２保留記憶数が４に達していない状態で第２始動入賞口に遊技球が入賞したこと（すなわち有効始動入賞したこと）を示す演出制御コマンド（第２有効始動入賞指定コマンド）である。なお、第１有効始動Ａ入賞指定コマンドまたは第１有効始動Ｂ入賞指定コマンドとして第１保留記憶数を示すコマンドを送信し、第２有効始動入賞指定コマンドとして第２保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この実施の形態では、第１有効始動Ａ入賞指定コマンド、第１有効始動Ｂ入賞指定コマンドおよび第２有効始動入賞指定コマンドは、始動入賞があったことを示すコマンドである。

【０２０８】

コマンドＣ８０１（Ｈ）は、通過ゲート４１を遊技球が通過したことを指定する演出制御コマンド（ゲート通過指定コマンド）である。

【０２０９】

コマンドＤ０００（Ｈ）は、第１客待ち状態（第１特別図柄の変動が行われておらず、第１保留記憶が記憶されていない状態）であることを指定する演出制御コマンド（第１客待ちデモ表示指定コマンド）である。コマンドＤ００１（Ｈ）は、第２客待ち状態（第２特別図柄の変動が行われておらず、第２保留記憶が記憶されていない状態）であることを指定する演出制御コマンド（第２客待ちデモ表示指定コマンド）である。なお、第１客待ちデモ表示指定コマンドは通常状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。また、第２客待ちデモ表示指定コマンドは確変状態においてのみ送信され得るコマンドとしてもよい。

【０２１０】

演出制御基板１２に搭載されている演出制御用ＣＰＵ１２０（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０）は、主基板１１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ１００から上述した演出制御コマンドを受信すると図１４および図１５に示された内容に応じて画像表示装置５の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板１３に対して音番号データを出力する。なお、図１４および図１５に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板１１から演出制御基板１２に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板１１から演出制御基板１２

に送信される。
【０２１１】
図１６は、第１特別図柄プロセス処理における第１特別図柄通常処理（ステップＳ１１０Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄通常処理が実行される状態は、第１特図プロセスフラグの値がステップＳ１１０Ａを示す値となっている場合である。なお、第１特図プロセスフラグの値がステップＳ１１０Ａを示す値となっている場合とは、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第１大当り遊技（特別可変入賞球装置７を所定回開放）中でもない場合である。
【０２１２】
第１特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、第１保留記憶数の値を確認する（ステップ１４６ＩＷＳ５１Ａ）。具体的には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。
【０２１３】
第１保留記憶数が０であれば、第１客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ１４６ＩＷＳ５２Ａ)。
【０２１４】
第１保留記憶数が０でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおける保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の第１乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ１４６ＩＷＳ５３Ａ）、第１保留記憶数の値を１減らし（第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ１４６ＩＷＳ５４Ａ）。すなわち、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。よって、各第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第２保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。
【０２１５】
その後、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する(ステップ１４６ＩＷＳ５５Ａ)。例えば、確変フラグがオフである場合には、低確率状態に応じた背景を指定する背景師弟コマンドを、確変フラグがオンである場合には、高確率状態に応じた背景を指定する背景師弟コマンドを送信する。
【０２１６】
次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第２特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ１４６ＩＷＳ５６Ａ）。具体的に、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグがセットされている場合には第２特別図柄の大当り変動中であると判定する。第２特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ１４６ＩＷＳ５７Ａ以降の処理を行うことなくステップ１４６ＩＷＳ６６Ａへ移行する。これにより、第２特別図柄の大当り変動中に第１特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。
【０２１７】
なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ１４６ＩＷＳ５６Ａにて第２特別図柄の大当り変動中である場合に、大当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ１４６ＩＷＳ５８Ａへ移行することにより、始動入賞時にいずれの大当り判定用乱数が取得されていたかにか

かわらず強制的にはずれとするものであってもよい。
【０２１８】
また、大当り判定とは別に、小当りとするか否かを決定するための小当り判定を行う遊技機では、ステップ１４６ＩＷＳ５６Ａにて第２特別図柄の大当り変動中である場合に、ステップ１４６ＩＷＳ５７Ａ～１４６ＩＷＳ６２Ａの処理を行わずに、小当り判定用乱数（大当り判定用乱数と共通の乱数であってもよいし、全く異なる乱数であってもよい）としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当り判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの大当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。
【０２１９】
第２特別図柄の大当り変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１乱数格納バッファから大当り判定用乱数を読み出し（ステップ１４６ＩＷＳ５７Ａ）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ１４６ＩＷＳ５８Ａ）。大当り判定モジュールは、大当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当り判定値と一致したら大当りとすることに決定するプログラムである。大当りとすることに決定した場合には（ステップ１４６ＩＷＳ５９Ａ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第１大当りフラグをセットする（ステップ１４６ＩＷＳ６０Ａ）。そして、大当り種別判定用乱数にもとづいて大当り種別が１０Ｒ確変大当りおよび１０Ｒ通常大当りのいずれであるかを判定し（ステップ１４６ＩＷＳ６１Ａ）、大当り種別を記憶し（ステップ１４６ＩＷＳ６２Ａ）、ステップ１４６ＩＷＳ６６Ａへ移行する。
【０２２０】
また、ステップ１４６ＩＷＳ５９Ａにおいて大当りとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、小当り判定モジュールを実行する（ステップ１４６ＩＷＳ６３Ａ）。小当り判定モジュールは、大当り判定用乱数（小当り判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当り判定値と一致したら小当りとすることに決定するプログラムである。小当りとすることに決定した場合には（ステップ１４６ＩＷＳ６４Ａ）、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第１小当りフラグをセットする（ステップ１４６ＩＷＳ６５Ａ）。そして、ステップ１４６ＩＷＳ６６Ａへ移行する。
【０２２１】
なお、本例では、図９（Ｂ）に示したように、第１特別図柄用の小当り判定テーブル１４６ＩＷ１３０ｃには、小当り判定値が割り振られていないので、ステップ１４６ＩＷＳ６３Ａにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、１００％の確率で小当りとしないこと（はずれとすること）に決定する。
【０２２２】
なお、本例で示した処理態様にかぎらず、例えば、大当りとしないことに決定した場合には、小当りとするか否かの抽選処理を行うことなく、そのまま無条件にステップ１４６ＩＷＳ６６Ａへ移行することにより、１００％の確率ではずれとするように構成してもよい。そのように構成すれば、ステップ１４６ＩＷＳ６３Ａ～Ｓ６５Ａの処理は不要となる。また、また、大当りとしないことに決定した場合に、低い確率で小当りとすることに決定する場合があるように構成してもよい。
【０２２３】
そして、ステップ１４６ＩＷＳ６６Ａにおいて、第１特図プロセスフラグの値を第１変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ１４６ＩＷＳ６６Ａ）。なお、図示は省略したが、ステップ１４６ＩＷＳ６６Ａの直前において停止する図柄の確定をしている。
【０２２４】
なお、ステップ１４６ＩＷＳ５８Ａでは、遊技状態を加味して、通常時大当り判定テーブルおよび確変時大当り判定テーブルのいずれかを用いて大当りとするか否かの判定を行

う。
【０２２５】
図１７は、第１特別図柄プロセス処理における第１変動パターン設定処理（ステップＳ１１１Ａ）を示すフローチャートである。第１変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、まず、確変状態とする確変制御中であることを示す確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１４６ＩＷＳ１７００Ａ）。確変フラグがセットされていなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図１０（Ａ）に示す通常状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ１４６ＩＷＳ１７０１Ａ）。確変フラグがセットされていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図１０（Ｂ）に示す確変状態時用の第１特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ１４６ＩＷＳ１７０２Ａ）。
【０２２６】
次に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１４６ＩＷＳ１７０１Ａ，Ｓ１７０２Ａにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第１特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図１０に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ１４６ＩＷＳ１７０３Ａ）。本例では、変動パターンを決定することによって、第１特別図柄の変動時間が決定される。また、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。
【０２２７】
変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１４６ＩＷＳ１７０４Ａ）。
【０２２８】
また、ステップ１４６ＩＷＳ１７０３Ａにて第１特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、決定した変動時間を示す変動時間データを第１変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ１４６ＩＷＳ１７０５Ａ）、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動表示を開始する（ステップ１４６ＩＷＳ１７０６Ａ）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ１４６ＩＷＳ１７０７Ａ）
【０２２９】
図１８は、第１特別図柄プロセス処理における第１特別図柄変動処理（ステップＳ１１２Ａ）を示すフローチャートである。第１特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１４６ＩＷＳ１１２０Ａ）。
【０２３０】
次いで、ＣＰＵ１０３は、第１変動時間タイマを１減算し（ステップ１４６ＩＷＳ１１２１Ａ）、第１変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ１４６ＩＷＳ１１２２Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ１４６ＩＷＳ１１２３Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄停止処理（ステップＳ１１３Ａ）に対応した値に更新する（ステップ１４６ＩＷＳ１１２４Ａ）。
【０２３１】
第１変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、ＣＰＵ１０３は、第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ１４６ＩＷＳ１１２５Ａ）。なお、第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示している

か否かは、例えば、第２特図プロセスフラグの値が第２特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第２特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第２大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示していれば、ＣＰＵ１０３は、ステップ１４６ＩＷＳ１１２３Ａに移行して演出制御用ＣＰＵ１２０に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ１４６ＩＷＳ１１２３Ａ）とともに、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄停止処理（ステップＳ１１３Ａ）に対応した値に更新する（ステップ１４６ＩＷＳ１１２４Ａ）。

【０２３２】

ステップ１４６ＩＷＳ１１２５Ａの処理が実行されることによって、この実施の形態では、第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示が大当りとなれば、第１特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当りが発生する事態が生じないようにしている。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０側では、第１特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップＳ１１１Ａで送信された表示結果１指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。なお、第１特別図柄の変動表示の実行中に第２特別図柄の変動表示が小当りとなったときにも、第１特別図柄の変動表示は強制的に停止されるように構成してもよい。また、第１特別図柄の変動表示の表示結果として小当りが設けられている場合には、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の変動表示が大当りまたは小当りとなれば、第２特別図柄の変動表示は強制的に停止されるように構成してもよい。

【０２３３】

第２特別図柄表示装置４Ｂにて大当り図柄を導出表示していなければ（ステップ１４６ＩＷＳ１１２５ＡのＮ）、そのまま処理を終了する。

【０２３４】

図１９は、第１特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第１特別図柄停止処理において、まず、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて第１特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ１４６ＩＷＳ２０１５Ａ）。次いで、ＣＰＵ１０３は、第１大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１４６ＩＷＳ２０１６Ａ）。第１大当りフラグがセットされている場合、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ１４６ＩＷＳ２０２４Ａ）、大当りのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「１」をセットし（ステップ１４６ＩＷＳ２０２６Ａ）、第１特図プロセスフラグの値を第１ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップ１４６ＩＷＳ２０２７Ａ）。

【０２３５】

第１大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ１４６ＩＷＳ２０１６ＡのＮ）、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ１４６ＩＷＳ２０２８Ａ）。

【０２３６】

なお、本例では、第１特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、遊技者に対して遊技領域の右方に遊技球を発射操作することを促す右打ち報知を実行可能に構成されている。また、第１特別図柄で大当り図柄を停止表示したときに、右打ち報知として、遊技者に対して通過ゲート４１を狙って遊技球を発射操作することを促す発射促進報知を実行可能に構成されている。

【０２３７】

ただし、本例では、第２特別図柄で大当り図柄を停止表示した状態では右打ち報知や発射促進報知を実行せず、その状態で第１始動入賞口Ａや一般入賞口１０に遊技球が入賞した場合（すなわち左打ち操作がなされている場合）に右打ち報知や発射促進報知を実行する（この場合、ゲート通過待ち状態であるので、第１始動入賞口Ａに遊技球が入賞しても直ちには第１特別図柄の変動表示は開始されず、第１保留記憶となる）。

【０２３８】
また、逆に、通常状態（低確率状態）で通過ゲート４１での遊技球の通過を検出した場合には、認識度合いが低い態様（例えば、小音量の音出力や小画面表示）により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態（低確率状態）で第２始動入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。
【０２３９】
また、上記の場合に、通過ゲート４１や第２始動入賞口、特殊入賞口での遊技球の検出数が一定数に達した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。また、通過ゲート４１では所定期間内（例えば、１分間）に複数回（例えば、５回）遊技球を検知した場合に左打ち報知を行い、第２始動入賞口や特殊入賞口では所定数よりも少ない特定数（例えば、１個）以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。
【０２４０】
例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、通常状態（低確率状態）においてゲート通過指定コマンドを受信すると、左打ち報知処理を実行し、大当り図柄が停止表示された状態において第１有効始動Ａ入賞指定コマンドや一般入賞口入賞指定コマンドを受信すると、右打ち報知処理を実行するようにしてもよい。
【０２４１】
なお、この実施の形態では、特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート４１、第２始動入賞口または特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。
【０２４２】
図２０は、第１特別図柄プロセス処理における第１ゲート通過待ち処理（ステップＳ１１４Ａ）を示すフローチャートである。第１ゲート通過待ち処理において、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ１４６ＩＷＳ２５０１Ａ）。ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ２１からの検出信号を入力していれば、ＣＰＵ１０３は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグをリセットする（ステップ１４６ＩＷＳ２５０４Ａ）。次いで、ＣＰＵ１０３は、第１大当り開始指定コマンドを送信し（ステップ１４６ＩＷＳ２５０５Ａ）、第１特図プロセスフラグの値を第１大当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ１４６ＩＷＳ２５０６Ａ）。
【０２４３】
この実施の形態では、第１ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート４１を遊技球が通過し、ゲートスイッチ２１で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。
【０２４４】
図２１は、第１特別図柄プロセス処理における第１大当り開放前処理（ステップ１１４Ａ）を示すフローチャートである。第１大当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前タイマの値を－１する（ステップ１４６ＩＷＳ２１００Ａ）。そして、大入賞口開放前タイマの値が０であるか否かを確認し（ステップ１４６ＩＷＳ２１０１Ａ）、その値が０になっていなければ（ステップ１４６ＩＷＳ２１０１ＡのＮ）、そのまま処理

を終了する。
【０２４５】
大入賞口開放前タイマの値が０になっていれば（ステップ１４６ＩＷＳ２１０１ＡのＹ）、ＣＰＵ１０３は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中表示コマンド（Ｂ１ＸＸ（Ｈ））を送信する制御を行う（ステップ１４６ＩＷＳ２１０２Ａ）。なお、ラウンド数は、大当り遊技中のラウンド数をカウントするラウンド数カウンタの値を確認することにより認識する。
【０２４６】
次いで、ＣＰＵ１０３は、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントする入賞個数カウンタの値を０に設定する（ステップ１４６ＩＷＳ２１０３Ａ）。
【０２４７】
次いで、ＣＰＵ１０３は、大入賞口扉用のソレノイド８２Ｂを駆動して大入賞口を開放状態にする制御を行うとともに（ステップ１４６ＩＷＳ２１０４Ａ）、大当り種別に対応する大入賞口の開放時間（ラウンド時間）を大入賞口開放中タイマにセットする（ステップ１４６ＩＷＳ２１０５Ａ）。大入賞口の開放時間（ラウンド時間）は、大当り種別が１０Ｒ確変大当りおよび１０Ｒ通常大当りの場合には、例えば、２９．５秒に設定され、２Ｒ通常大当りの場合には、例えば、１．８秒に設定される。
【０２４８】
次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞領域扉用のソレノイド８４Ｂを駆動してＶ入賞領域を閉鎖状態にする制御を行う（ステップ１４６ＩＷＳ２１０６Ａ）。
【０２４９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄プロセスフラグの値を第１大当り開放中処理に対応した値に設定する（ステップ１４６ＩＷＳ２１０８Ａ）。
【０２５０】
図２２は、第１特別図柄プロセス処理における第１大当り開放中処理（ステップ１１５Ａ）を示すフローチャートである。第１大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、Ｖ入賞スイッチ２３Ｂがオンしたか否かを確認することにより、Ｖ入賞領域への遊技球の入賞があったかどうかを確認する（ステップ１４６ＩＷＳ２１１０Ａ）。
【０２５１】
Ｖ入賞スイッチ２３Ｂがオンしていれば、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技中にＶ入賞領域への遊技球の入賞が発生したことを示すＶ入賞フラグをセットする（ステップ１４６ＩＷＳ２１１１Ａ）。
【０２５２】
次いで、ＣＰＵ１０３は、第１カウントスイッチ２３Ａがオンしたか否かを確認することにより、大入賞口への遊技球の入賞があったかどうかを確認する（ステップ１４６ＩＷＳ２１１２Ａ）。第１カウントスイッチ２３Ａがオンしていなければ（ステップ１４６ＩＷＳ２１１２ＡのＮ）、ステップ１４６ＩＷＳ２１１４Ａに移行する。カウントスイッチ２３Ａがオンしていれば（ステップ１４６ＩＷＳ２１１２ＡのＹ）、ＣＰＵ１０３は、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントする入賞個数カウンタの値を１加算する（ステップ１４６ＩＷＳ２１１３Ａ）。
【０２５３】
次いで、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が２であるか否かを確認する（ステップ１４６ＩＷＳ２１１４Ａ）。入賞個数カウンタの値が２でなければ（ステップ１４６ＩＷＳ２１１４ＡのＮ）、ステップ１４６ＩＷＳ２１１７Ａに移行する。入賞個数カウンタの値が２であれば、ＣＰＵ１０３は、大当り種別に対応するＶ入賞領域の開放時間をＶ入賞開放中タイマにセットする（ステップ１４６ＩＷＳ２１１５Ａ）とともに、Ｖ入賞領域扉用のソレノイド８４Ｂを駆動してＶ入賞領域を開放状態にする制御を行う（ステップ１４６ＩＷＳ２１１６Ａ）。Ｖ入賞領域の開放時間は、大当り種別が１０Ｒ確変大当りの場合には、ラウンド終了まで（例えば、２９．５秒）と設定され、１０Ｒ通常大当りおよび２Ｒ通常大当りの場合には、例えば、４０ｍ秒に設定される（実質的にＶ入賞領域側には

遊技球が流れない）。
【０２５４】
次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞開放中タイマの値を－１する（ステップ１４６ＩＷＳ２１１７Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞開放中タイマの値が０であるかどうかを確認する（ステップ１４６ＩＷＳ２１１８Ａ）。Ｖ入賞開放中タイマの値が０になっていないときは、そのままステップ１４６ＩＷＳ２１２０Ａに移行する。Ｖ入賞開放中タイマの値が０になっているときには、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞領域扉用のソレノイド８４Ｂを駆動してＶ入賞領域を閉鎖状態にする制御を行う（ステップ１４６ＩＷＳ２１１９Ａ）。そして、ステップ１４６ＩＷＳ２１２０Ａに移行する。
【０２５５】
ステップ１４６ＩＷＳ２１２０Ａでは、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば１０個）になっているか否かを確認する（ステップ１４６ＩＷＳ２１２０Ａ）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップ１４６ＩＷＳ２１２０ＡのＮ）、ステップ１４６ＩＷＳ２１２１Ａに移行する。
【０２５６】
ステップ１４６ＩＷＳ２１２１Ａでは、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放中タイマの値を－１する。次いで、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放中タイマの値が０であるかどうかを確認する（ステップ１４６ＩＷＳ２１２２Ａ）。大入賞口開放中タイマの値が０になっていないときは（ステップ１４６ＩＷＳ２１２２ＡのＮ）、そのまま処理を終了する。
【０２５７】
入賞個数カウンタの値が所定数に達している場合（ステップ１４６ＩＷＳ２１２０ＡのＹ）または大入賞口開放中タイマの値が０になっている場合（ステップ１４６ＩＷＳ２１２２ＡのＹ）には、ＣＰＵ１０３は、大入賞口扉用のソレノイド８２Ｂを駆動して大入賞口を閉鎖状態にする制御を行う（ステップ１４６ＩＷＳ２１２４Ａ）。また、入賞個数カウンタの値をクリアする（０にする）処理が実行される
【０２５８】
次いで、ＣＰＵ１０３は、大入賞口の開放後（ラウンドの終了後）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後表示指定コマンド（Ｂ２ＸＸ（Ｈ））を送信する制御を行う（ステップ１４６ＩＷＳ２１２４Ａ）。
【０２５９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄プロセスフラグの値を第１大当り開放後処理に対応した値に設定する（ステップ１４６ＩＷＳ２１２５Ａ）。
【０２６０】
図２３は、第１特別図柄プロセス処理における第１大当り開放後処理（ステップ１１７Ａ）を示すフローチャートである。第１大当り開放後処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、ラウンド数カウンタを１加算する（ステップ１４６ＩＷＳ２１３０Ａ）。
【０２６１】
次いで、ＣＰＵ１０３は、ラウンド数カウンタの値が大当り種別に応じた所定値（例えば、１０Ｒ確年大当りおよび１０Ｒ通常大当りの場合には「１０」、２Ｒ通常大当りの場合には「２」）に達していない場合（ステップ１４６ＩＷＳ２１３１ＡのＮ）には、ＣＰＵ１０３は、大入賞口開放前タイマに、大当り中においてラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間（インターバル時間）をセットする（ステップ１４６ＩＷＳ２１３２Ａ）。なお、インターバル時間は、例えば５秒とされる。次いで、第１特別図柄プロセスフラグの値を第１大当り開放前処理に対応した値に設定し（ステップ１４６ＩＷＳ２１３３Ａ）、処理を終了する。
【０２６２】
ラウンド数カウンタの値が大当り種別に応じた所定値に達している場合（ステップ１４６ＩＷＳ２１３１ＡのＹ）には、ＣＰＵ１０３は、第１特別図柄プロセスフラグの値を第１大当り終了処理に対応した値に設定し（ステップ１４６ＩＷＳ２１３４Ａ）、処理を終了する。

【０２６３】
図２４は、第１特別図柄プロセス処理における第１大当り終了処理（ステップＳ１１８Ａ）を示すフローチャートである。第１大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ１４６ＩＷＳ２２００Ａ）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ１４６ＩＷＳ２２０４Ａに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第１大当りフラグをリセットし（ステップ１４６ＩＷＳ２２０１Ａ）、第１大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ１４６ＩＷＳ２２０２Ａ）。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ１４６ＩＷＳ２２０３Ａ）、処理を終了する。
【０２６４】
ステップ１４６ＩＷＳ２２０４Ａでは、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ１４６ＩＷＳ２２０４Ａ）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ１４６ＩＷＳ２２０５Ａ）。経過していなければ処理を終了する。
【０２６５】
大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ１４６ＩＷＳ２２０５ＡのＹ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１４６ＩＷＳ２２０６Ａ）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合には、ＣＰＵ１０３は、確変状態であることを示す確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ１４６ＩＷＳ２２０７Ａ）とともに、Ｖ入賞フラグをリセットする（ステップ１４６ＩＷＳ２２０８Ａ）。
【０２６６】
そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図プロセスフラグの値を第１特別図柄通常処理（ステップＳ１１０Ａ）に対応した値に更新する（ステップ１４６ＩＷＳ２２０９Ａ）。
【０２６７】
第２特別図柄プロセス処理における各処理は、図１６～図２４に示した第１特別図柄プロセス処理における各処理と同様である。すなわち、図１６～図２４に示す各処理において、「第１」を「第２」に読み替えれば、第２特別図柄プロセス処理における各処理が説明されたことになる。
【０２６８】
ここで、この実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。図２５は、この実施の形態における遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この実施の形態では、通常状態（低確率状態）では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態（低確率状態）では、主として第１始動入賞口Ａへの始動入賞が発生し、主として第１特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第１特別図柄の変動表示が実行されることから、通常状態（低確率状態）において大当りが発生した場合には、１０Ｒ確変大当りまたは１０Ｒ通常大当りが発生する。
【０２６９】
図２５に示すように、通常状態（低確率状態）において、第１特別図柄の変動表示が実行されて１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ入賞領域への遊技球の入賞が発生しやすくなる制御が行われ、Ｖ入賞領域への入賞が発生すると、その大当り遊技の終了後に確変状態（高確率状態）に移行し、次の大当りが発生するまで確変状態（高確率状態）が維持される（ステップ１４６ＩＷＳ２２０６Ａ～Ｓ２２０９Ａ参照）。
【０２７０】
また、通常状態（低確率状態）において、第１特別図柄の変動表示が実行されて１０Ｒ通常大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ入賞領域への遊技球の入賞が発生しにくくなる制御が行われ、Ｖ入賞領域への入賞が発生しなければ、その大当り遊技の終了後に通常状態（低確率状態）に移行する（ステップ１４６ＩＷＳ２２０６Ａ，Ｓ２２０９Ａ参照）。

【０２７１】
この実施の形態では、通常状態（低確率状態）において、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、１０Ｒ確変大当りとなる確率が６５％、１０Ｒ通常大当りとなる確率が３５％であるので（図９（Ｅ）参照）、６５％の割合で確変状態（高確率状態）に移行し、３５％の割合で通常状態（低確率状態）をループすることになる。
【０２７２】
なお、通常状態（低確率状態）においても、遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行い、第２始動入賞口への始動入賞が発生すると、第２特別図柄の変動表示が実行される。また、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りが発生した場合には、１００％の割合で２Ｒ通常大当りが発生する（図９（Ｆ）参照）。したがって、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りが発生した場合には、大当り種別が２Ｒ通常大当りであるため、大当り遊技中にＶ入賞領域への遊技球の入賞が発生しにくくなる制御が行われ、Ｖ入賞領域への入賞が発生しなければ、その大当り遊技の終了後に通常状態（低確率状態）に移行する。すなわち、この実施の形態では、通常状態（低確率状態）において、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りが発生した場合には、確変状態（高確率状態）に移行せず、通常状態（低確率状態）をループすることになる。
【０２７３】
確変状態（高確率状態）に移行した場合には、この実施の形態では、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、確変状態（高確率状態）では、主として第２始動入賞口または第１始動入賞口Ｂへの始動入賞が発生し、第２特別図柄の変動表示または第１特別図柄の変動表示が実行される。また、確変状態（高確率状態）においても、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りが発生した場合には、２Ｒ通常大当りが発生し、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りが発生した場合には、１０Ｒ確変大当りまたは１０Ｒ通常大当りが発生する。
【０２７４】
図２５に示すように、確変状態（高確率状態）において、第１特別図柄の変動表示が実行されて１０Ｒ確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ入賞領域への遊技球の入賞が発生しやすくなる制御が行われ、Ｖ入賞領域への入賞が発生すると、その大当り遊技の終了後に確変状態（高確率状態）に移行し、次の大当りが発生するまで確変状態（高確率状態）が維持される（ステップ１４６ＩＷＳ２２０６Ａ～Ｓ２２０９Ａ参照）。
【０２７５】
また、確変状態（高確率状態）において、第１特別図柄の変動表示が実行されて１０Ｒ通常大当りが発生した場合には、大当り遊技中にＶ入賞領域への遊技球の入賞が発生しにくくなる制御が行われ、Ｖ入賞領域への入賞が発生しなければ、その大当り遊技の終了後に通常状態（低確率状態）に移行する（ステップ１４６ＩＷＳ２２０６Ａ，Ｓ２２０９Ａ参照）。
【０２７６】
この実施の形態では、確変状態（高確率状態）において、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、１０Ｒ確変大当りとなる確率が６５％、１０Ｒ通常大当りとなる確率が３５％であるので（図９（Ｅ）参照）、６５％の割合で確変状態（高確率状態）をループし、３５％の割合で通常状態（低確率状態）に移行することになる。
【０２７７】
また、確変状態（高確率状態）において、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りが発生した場合には、大当り種別が２Ｒ通常大当りであるため、大当り遊技中にＶ入賞領域への遊技球の入賞が発生しにくくなる制御が行われ、Ｖ入賞領域への入賞が発生しなければ、その大当り遊技の終了後に通常状態（低確率状態）に移行する。すなわち、この実施の形態では、確変状態（高確率状態）において、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りが発生した場合には、１００％の割合で通常状態（低確率状態）に移行することになる。ただし、図１０（Ｂ），図１１（Ｄ）に示すように、確変状態（高確率状態）において、大当りとなる第２特別図柄の変動表示が行われるときには、大当りとなる第１特別

図柄の変動表示が行われるときよりも、変動時間が１０分と極めて長く、この変動中は特殊入賞口が閉鎖状態に制御される。また、第２特別図柄の大当り変動中に第１特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。したがって、大当りとなる第２特別図柄の変動表示が行われているときには、第１始動入賞口Ｂへの入賞が発生する頻度が高くなる。そのため、大当りとなる第２特別図柄の変動表示が行われているときには、第１始動入賞口Ｂへの入賞が発生しやすい状態であることを報知し、遊技を盛り上げるための特別な演出を実行するようにしてもよい。なお、確変状態における、大当りとなる第２特別図柄の変動表示について、例えば、変動時間３分、５分、１０分等の複数の変動パターンを設け、抽選によっていずれかに決定するようにしてもよい。また、この場合、変動パターン（すなわち変動時間）によって有利度が変化するため、その有利度の違いが分かるように、背景画像などの演出態様を変化させてもよい。

【０２７８】

なお、確変状態（高確率状態）において、大当りとなる第１特別図柄の変動表示が行われるときにも、変動時間が１０分と極めて長い変動パターンが所定の割合で選択されるようにしてもよい。このような構成により、大当りとなる第１特別図柄の変動表示が行われているときに、第１始動入賞口Ｂへの入賞が発生する頻度を高くすることができる。

【０２７９】

また、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りが発生した場合には、第２特別図柄の変動表示が実行されて大当りが発生した場合よりも、大当り遊技のファンファーレ演出期間やインターバル期間が長くなるようにしてもよい。このような構成により、大当り遊技中に第１始動入賞口Ｂへの入賞が発生する頻度を高くすることができ、第１特別図柄の変動表示が実行されて大当りが発生した場合の有利度を高くすることができる。

【０２８０】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が実行する普通図柄プロセス処理（ステップＳ２９）について説明する。図２６は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、通過ゲート４１を遊技球が通過してゲートスイッチ２１がオン状態となったことを検出すると（ステップ１４６ＩＷＳ５１１１）、ゲート通過指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１４６ＩＷＳ５１１２）。そして、ＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ通過処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１１３）を実行する。

【０２８１】

この実施の形態では、ステップ１４６ＩＷＳ５１１１～Ｓ５１１３の処理が実行されることによって、通過ゲート４１への遊技球の通過を検出した場合には、ゲート通過指定コマンドが送信される。なお、この実施の形態では、通過ゲート４１は兼用ゲートとして構成され作動領域の役割も担っているのであるが、大当り図柄を停止表示した後大当り遊技を開始する前のゲート通過待ち状態であるか否かには関係なく、ゲート通過指定コマンドが送信される。

【０２８２】

そして、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップ１４６ＩＷＳ５１００～Ｓ５１０４に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

【０２８３】

なお、この実施の形態では、ゲート通過待ち状態であるか否かに関係なく、ステップ１４６ＩＷＳ５１１１で通過ゲート４１への遊技球の通過を検出した場合にはステップ１４６ＩＷＳ５１１３のゲートスイッチ通過処理が実行されて普通図柄の変動表示が実行されるのであるが、そのような態様にかぎられない。例えば、ゲート通過待ち状態でないときに通過ゲート４１を遊技球が通過した場合にのみ普通図柄の変動表示を実行するようにし、ゲート通過待ち状態では通過ゲート４１を遊技球が通過しても普通図柄の変動表示を実行しないように構成してもよい。

【０２８４】
また、この実施の形態では、通過ゲート４１は普通始動領域と作動領域との兼用ゲートとして用いられているのであるが、タイマ割込処理内において特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５Ａ，Ｓ２５Ｂ参照）は普通図柄プロセス処理（ステップＳ２６参照）よりも先に実行されるので、作動領域としての通過ゲート４１の遊技球の通過の検出処理を行った後に普通始動領域としての通過ゲート４１の遊技球の通過の検出処理が行われる。そのため、大当り遊技の開始のための処理を早く実行することができる。
【０２８５】
ゲートスイッチ通過処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１１３）：ＣＰＵ１０３は、ゲート通過記憶カウンタ（通過ゲート４１を通過した遊技球数をカウントするためのカウンタ）のカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「４」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を＋１する。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普図保留表示器２５ＣのＬＥＤが点灯される。そして、ＣＰＵ１０３は、普通図柄当り判定用乱数の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（普通図柄判定用バッファ）に格納する処理を行う。
【０２８６】
普通図柄通常処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１００）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば普通図柄プロセスフラグの値がステップ１４６ＩＷＳ５１００を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器２０において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器２０に当たり図柄が導出表示されたことにもとづく可変入賞球装置６Ｂの開閉動作中でもない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が０でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１０１）を示す値（具体的には「１」）に更新する。なお、この実施の形態では、ＣＰＵ１０３は、確変状態であるか否かに関係なく、一律に１００％の確率で普通図柄当りとすることに決定する。また、普通図柄の変動時間は、一律に０．２秒間にセットされる（図１２に示す変動時間０．２秒に相当）。
【０２８７】
普通図柄変動処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１０１）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１０２）を示す値（具体的には「２」）に更新する。なお、この実施の形態では、普通図柄停止図柄表示時間は、一律に０．２秒間にセットされる（図１２に示す図柄確定時間０．２（当り）に相当）。
【０２８８】
普通図柄停止処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１０２）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１００）を示す値（具体的には「０」）に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放前時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１０３）を示す値（具体的には「３」）に更新する。なお、この実施の形態では、普通電動役物開放前時間は、一律に０．１秒間にセットされる（図１２に示す第２始動入賞口開放処理前時間０．１秒に相当）。
【０２８９】
普通電動役物開放前処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１０３）：ＣＰＵ１０３は、普通図

柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットし、タイマをスタートさせ、可変入賞球装置６Ｂの開放を開始する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１０４）を示す値（具体的には「４」）に更新する。

【０２９０】

普通電動役物作動処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１０４）：ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマを計測し、普通図柄プロセスタイマの値に応じて、可変入賞球装置６Ｂを開閉する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ１４６ＩＷＳ５１００）を示す値（具体的には「０」）に更新する。普通電動役物作動処理において、可変入賞球装置６Ｂを１秒間開放状態にする制御が行われた後に１．５秒間閉鎖状態にする制御が行われ、再び１秒間開放状態にする制御が行われた後に閉鎖状態にする制御が行われる（図１２参照）。

【０２９１】

次に、本実施の形態において実行される演出の演出態様について説明する。まず、入賞報知演出の演出態様について説明する。本実施の形態では、ＲＵＳＨ状態において、第１始動入賞口Ｂへの入賞が発生すると、その旨を報知する入賞報知演出が実行される。

【０２９２】

図２７は、入賞報知演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図２７において、（Ａ）（Ｂ）・・・の順に表示画面が遷移する。

【０２９３】

図２７（Ａ）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、第１始動入賞口Ｂ入賞指定コマンドを受信すると、図２７（Ｂ）に示すように、画像表示装置５において、「ＧＥＴ」などの文字表示１４６ＩＷ００１が表示される、入賞報知演出が実行される。このような構成により、入賞報知演出によって第１始動入賞口Ｂへの入賞を強調することができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、第１始動入賞口Ｂへの入賞が有効始動入賞であるときには、第１特図ゲームにおける表示結果や変動パターン等の先読み判定が行われ、判定結果を指定するための入賞時判定結果指定コマンドが送信されるため、当該入賞時判定結果指定コマンドにより指定される判定結果にもとづいて、入賞報知演出の演出態様を変化させてもよい。例えば、表示結果が大当りである場合には、入賞報知演出を特別な態様（例えば、通常の入賞報知演出とは異なる特別な効果音が出力されたり、異なる文字表示が表示されたり、異なる態様でランプの発光制御が行われたりする等）で実行するようにしてもよい。

【０２９４】

また、この実施の形態では、大当り遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、３０秒間）が経過するか所定数（本例では、１０個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御されるように構成されているが、一のラウンドにおいて大入賞口に１０個を超える遊技球が入賞した場合には、１１個目以降の大入賞口への入賞に対応するオーバー入賞報知演出（例えば、特殊画像の表示制御や特殊音の出力制御、特殊態様での大入賞口周辺のランプ制御が行われる）を実行するようにしてもよい。また、大当り遊技中に第１始動入賞口Ｂへの入賞が発生すると（すなわち第１始動入賞口Ｂ入賞指定コマンドを受信すると）、オーバー入賞報知演出とは態様が異なる特殊入賞演出を実行するようにしてもよい。なお、この場合、大当り遊技中に第１始動入賞口Ａや一般入賞口１０への入賞が発生したとき（すなわち第１始動入賞口Ｂ入賞指定コマンドや一般入賞口入賞指定コマンドを受信したとき）には、特殊入賞演出を実行しない。このように構成することにより、演出の不整合が生じることを回避することができる。

【０２９５】

また、大当り遊技状態および確変状態において、払い出された賞球数に対応する計数演出を実行するようにしてもよい。具体的には、計数演出として、大入賞口への入賞と第１始動入賞口Ｂへの入賞とに対応して計数値が計数されて（例えば、大入賞口への入賞により１５ポイント加算され、第１始動入賞口Ｂへの入賞により１０ポイント加算される）、

画像表示装置５に計数された計数値（すなわち加算されたポイント）が表示されるようにしてもよい。また、計数値（すなわち加算されたポイント）が特定値（例えば、２０００ポイント）増加する毎に、到達演出（例えば、「２０００ｐｔＯＶＥＲ！！」の文字が表示される）を実行してもよい。なお、この場合、大当り遊技状態および確変状態において、第１始動入賞口Ａや一般入賞口１０への入賞が発生したとき（すなわち第１始動入賞口Ｂ入賞指定コマンドや一般入賞口入賞指定コマンドを受信したとき）には、計数演出の対象とはならない（すなわちポイントは加算されない）。

【０２９６】

なお、本実施の形態では、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームのいずれも所定の上限数（例えば４）までその実行が保留されるように構成されているが、制御を簡略化するため、第２特図ゲームについては実行が保留されないようにしてもよい。

【０２９７】

また、本実施の形態では、第１始動入賞口Ｂを有する入賞球装置６Ｃが設けられているが、この入賞球装置６Ｃに代えて、入賞時に同様の個数（例えば、１０個）の賞球が払い出される一般入賞口が設けられていてもよい。

【０２９８】

以上に説明したように、本実施の形態によれば、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、通過ゲート４１）と、遊技媒体が進入可能な進入可能状態と進入困難な進入困難状態とに変化可能であり、特定領域に遊技媒体が進入したことにもとづいて進入可能状態に制御される第１可変装置（例えば、可変入賞球装置６Ｂ）と、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能であり、第１可変装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて進入可能状態に制御される第２可変装置（例えば、特殊可変入賞球装置１７）と、第１可変装置および第２可変装置よりも下流側に設けられ、遊技媒体が進入したことにもとづいて遊技価値が付与される特別領域（例えば、入賞球装置６Ｃが有する第１始動入賞口Ｂ）とを備え、特別領域には、第１可変装置および第２可変装置が進入困難状態のときに遊技媒体が到達可能となり（図１２参照）、第１可変装置に遊技媒体が進入したときから第２可変装置が進入可能状態に制御されるまでの期間が複数ある（例えば、低確率状態と高確率状態とで小当りとなる変動表示の変動時間が異なる（図１１に示す例では０．２秒と１分）ことによって実現される。また、小当り種別によって変動時間や図柄確定時間が異なることによって実現される。図１１，図１２参照）。そのため、新たな遊技性を持たせることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０２９９】

また、本実施の形態によれば、進入可能状態と進入困難状態とに変化可能な第３可変装置（例えば、特別可変入賞球装置７）と、第１可変装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて可変表示（例えば、特別図柄の変動表示）を行う可変表示実行手段と、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて第３可変装置が進入可能状態に制御される有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段と、可変表示の表示結果として所定表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて第２可変装置が進入可能状態に制御される特別状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特別状態制御手段とを備え、有利状態に制御されているときには、第２可変装置が進入困難状態に制御され、第１可変装置に進入しない遊技媒体が特別領域に進入可能となる（例えば、大当り遊技状態においては、小当りが発生せず、特殊可変入賞球装置１７が開放状態とならないため、遊技球が第１始動入賞口Ｂに入賞可能となる）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態に制御されているときには、第３可変装置に加えて特別領域に遊技媒体が進入可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【０３００】

また、本実施の形態によれば、有利状態制御手段は、有利状態において第３可変装置が進入可能状態に制御されるラウンド遊技（例えば、ラウンド遊技）を複数回実行可能であり、第３可変装置は、ラウンド遊技の終了に対応して進入困難状態に制御される（例えば

、ＣＰＵ１０３がステップ１４６ＩＷ２１２３Ａを実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、ラウンド遊技の終了に対応して第３可変装置が進入困難状態に制御されることにより、特別領域に遊技媒体が進入可能となるため、遊技興趣を向上させることができる。

【０３０１】

また、本実施の形態によれば、第１可変装置、第２可変装置および特別領域に遊技媒体が進入したときに遊技価値（例えば、賞球）を付与可能な付与手段を備え、付与手段は、第１可変装置、第２可変装置および特別領域のうち、特別領域に遊技媒体が進入したときに最も多くの遊技価値を付与可能である（例えば、第２始動入賞口に入賞したときには賞球１個が払い出され、特殊入賞口に入賞したときには賞球３個が払い出され、第１始動入賞口Ｂに入賞したときには賞球１０個が払い出される。図１３参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別領域に遊技媒体が進入することに対して遊技者に特別感を与えることができる。

【０３０２】

また、本実施の形態によれば、有利状態および特別状態とは異なる特定状態（例えば、ＲＵＳＨ状態（本例では確変制御が行われることによって実現される））に制御可能な特定状態制御手段を備え、特定状態に制御されているときには、特定状態に制御されていないときよりも、第１可変装置に遊技媒体が進入したときから第２可変装置が進入可能状態に制御されるまでの期間が長い期間となる割合が高い（例えば、高確率状態において小当りとなる変動表示の変動時間（本例では１分）は、低確率状態において小当りとなる変動表示の変動時間（本例では０．２秒）よりも長い。図１１，図１２参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定状態において特別領域に遊技媒体が進入する頻度が高まるため、遊技興趣を向上させることができる。

【０３０３】

また、本実施の形態によれば、少なくとも所定領域（例えば、第１始動入賞口Ａを有する入賞球装置６Ａ）が設けられた第１経路（例えば、遊技領域の左方）と、少なくとも第１可変装置、第２可変装置および特別領域が設けられた第２経路（例えば、遊技領域の右方）とに遊技媒体を発射可能な発射手段を備え、可変表示実行手段は、所定領域および特別領域のいずれかに遊技媒体が進入したことにもとづいて第１識別情報の可変表示（例えば、第１特別図柄の変動表示）を実行可能な第１可変表示実行手段と、第１可変装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて第２識別情報の可変表示（例えば、第２特別図柄の変動表示）を実行可能な第２可変表示実行手段とを含み、第１識別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能であり、第１識別情報の可変表示は、第２識別情報の可変表示よりも有利度合いが高い（例えば、ラウンド数が多いものや大当り遊技後に確変状態に移行しやすいといった、有利度合いが高い大当り種別に決定される割合が高い。図９参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定状態に制御されていないときに第２経路に遊技媒体が発射された場合の有利度合いを低くすることができる。

【０３０４】

また、本実施の形態によれば、特定状態において特定表示結果となる第２識別情報の可変表示の可変表示期間は、特定状態において特定表示結果となる第１識別情報の可変表示よりも、長い可変表示期間の選択割合が高い（例えば、確変状態において大当りとなる第２特別図柄の変動時間は１０分となり、確変状態において大当りとなる第１特別図柄の変動時間は２０秒となる。図１１，図１２参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定状態に制御されているときの特定表示結果となる第２識別情報の可変表示の可変表示期間には、特別領域に遊技媒体が進入する頻度が高まるため、遊技興趣を向上させることができる。

【０３０５】

また、本実施の形態によれば、特別領域への遊技媒体の進入に対応して所定演出（例えば、入賞報知演出）を実行可能な所定演出実行手段を備えるように構成されていてもよい

。そのような構成によれば、所定演出によって特別領域への遊技媒体の進入を強調することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３０６】

［特徴部２１ＴＭに関する説明］

次に、特徴部２１ＴＭに関して説明する。パチンコ遊技機１には、例えば図２８－１に示すような主基板１１、演出制御基板１２、ターミナル基板（情報出力基板）２１ＴＭ０１６といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機１には、主基板１１と演出制御基板１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板１５なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１における遊技盤２などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【０３０７】

なお、前述した図３に示すように、主基板１１には、第１始動口スイッチ２２Ａ及び第２始動口スイッチ２２Ｂ、並びに、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ等の各種部品が接続されており、演出制御基板１２には、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の各種演出装置が接続されているが、図２８－１では、これらを省略している。

【０３０８】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、図２８－３に示すように、基板ケース２１ＴＭ２０１に収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載され、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板１１は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板１２などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板１１は、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する各ＬＥＤ（例えばセグメントＬＥＤ）などの点灯／消灯制御を行って第１特図や第２特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器２０の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器２０による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【０３０９】

また、主基板１１には、図２８－３に示すように、パチンコ遊技機１の背面側から視認可能な表示モニタ２１ＴＭ０２９が設けられており、該表示モニタ２１ＴＭ０２９に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ２１ＴＭ０２９の左側方には表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が設けられており、該表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０の操作によって表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【０３１０】

主基板１１には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号の他、電源断信号、クリア信号、リセット信号等の各種信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送するスイッチ回路１１０、ターミナル基板２１ＴＭ０１６からセキュリティ信号等の各種の信号の出力を行うための情報出力回路１１２が搭載されている。

【０３１１】

また、図２８－１に示す主基板１１は、図２８－３に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース２１ＴＭ２０１に封入されており、主基板１１の中央には表示モニタ２１ＴＭ０２９（例えば、７セグメント）が配置され、表示モニタ２１ＴＭ０２９の右側には表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が配置されている。表示モニタ２１ＴＭ０２９及び表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０は、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１の背面中央下部には、後述する設定変更モードまたは設定確認モードに

切り替えるための錠スイッチ２１ＴＭ０５１（図２８－１参照）が設けられている。主基板１１は、遊技機用枠３を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠３を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。ただし、主基板１１を視認する際の正面とパチンコ遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。

【０３１２】

また、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、各入賞口（大入賞口、第２始動入賞口、第１始動入賞口、第１～第４一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。つまり、パチンコ遊技機１のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。さらに、パチンコ遊技機１を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機１では、当該パチンコ遊技機１において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

【０３１３】

また、電源基板は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケースに封入されており、電源基板の背面右側下部には、後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２と、電源スイッチ２１ＴＭ０５５が設けられている。遊技場の店員等が、パチンコ遊技機１に電源電圧が供給されていない状態で、電源スイッチ２１ＴＭ０５５を操作することで、主基板１１、演出制御基板１２、払出制御基板２１ＴＭ０３７等の各基板に所定の動作電圧が供給される。さらに、電源スイッチ２１ＴＭ０５５が操作されるタイミングで、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００にクリア信号が入力され、後述する初期化処理（ＲＡＭクリア）が実行される。同じ電源基板上において、電源スイッチ２１ＴＭ０５５とクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２を近くに配置することで、電源投入操作及び初期化操作を行い易いようにしている。

【０３１４】

尚、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２は、パチンコ遊技機１の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠３を開放しない限り操作不可能とされており、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ２１ＴＭ０５１はキー操作を要することから、遊技店の店員のなかでも、錠スイッチ２１ＴＭ０５１の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、所定のキーによってＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチであるが、該切替操作を実行可能であると共に該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチであっても良い。

【０３１５】

なお、錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、ＯＮ状態又はＯＦＦ状態を維持可能である。即ち、遊技場の店員等により力を加えられなくても、錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、ＯＮ状態又はＯＦＦ状態を維持可能である。また、錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、ＯＦＦ状態でのみキーを挿抜可能な構成とする。このような構成によれば、遊技場の店員等は、キーを回収するために錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態としなければならないので、遊技場の店員等が錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態としたまま放置してしまうことを防ぐことができる。

【０３１６】

尚、図２８－３に示すように、パチンコ遊技機１の背面側の下部には、各入賞口に入賞

した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機１外に排出するためのノズル（排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機１内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ２１ＴＭ０７０が設けられている。該排出口スイッチ２１ＴＭ０７０は、スイッチ回路１１０に接続されている。

【０３１７】

主基板１１から演出制御基板１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板１５によって中継される。中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置５における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯動作などを制御するために用いられるＬＥＤ制御コマンドが含まれている。

【０３１８】

図２８－２は、払出制御基板２１ＴＭ０３７および球払出装置２１ＴＭ０９７などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図２８－２に示すように、払出制御基板２１ＴＭ０３７には、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１を含む払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が搭載されている。この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、１チップマイクロコンピュータであり、少なくともＲＡＭが内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０、ＲＡＭ（図示せず）、払出制御用プログラムを格納したＲＯＭ（図示せず）およびＩ／Ｏポート等は、払出制御基板２１ＴＭ０３７を構成する。すなわち、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１、ＲＡＭおよびＲＯＭを有する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０と、Ｉ／Ｏポートとで実現される。また、Ｉ／Ｏポートは、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に内蔵されていてもよい。

【０３１９】

球切れスイッチ２１ＴＭ１８７、満タンスイッチ２１ＴＭ０４８および払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１からの検出信号は、中継基板２１ＴＭ０７２を介して払出制御基板２１ＴＭ０３７のＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｆに入力される。なお、この実施の形態では、払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に入力されたあと、Ｉ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ａおよび出力回路２１ＴＭ３７３Ｂを介して主基板１１に出力される。

【０３２０】

また、払出制御基板２１ＴＭ０３７には、図２８－２に示すように、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠３の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤２の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠３ａの開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠３の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠３ａの開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、区別して認識可能となっている。

【０３２１】

また、払出モータ位置センサ２１ＴＭ２９５からの検出信号は、中継基板２１ＴＭ０７２を介して払出制御基板２１ＴＭ０３７のＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｅに入力される。払出モータ位置センサ２１ＴＭ２９５は、払出モータ２１ＴＭ２８９の回転位置を検出するための発光素子（ＬＥＤ）と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板２１ＴＭ０３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、球切れスイッチ２１ＴＭ１８７からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ２１ＴＭ０４８か

らの検出信号が満タン状態を示していると、球払出処理を停止する。

【０３２２】

さらに、満タンスイッチ２１ＴＭ０４８からの検出信号が満タン状態を示していると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、打球発射装置からの球発射を停止させるために、発射基板２１ＴＭ０９０に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射基板２１ＴＭ０９０のＡＮＤ回路２１ＴＭ０９１が出力する発射モータ２１ＴＭ０９４への発射モータ信号は、発射基板２１ＴＭ０９０から発射モータ２１ＴＭ０９４に伝えられる。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０からの満タン信号は、発射基板２１ＴＭ０９０に搭載されたＡＮＤ回路２１ＴＭ０９１の入力側の一方に入力され、駆動信号生成回路２１ＴＭ０９２からの駆動信号（発射モータ２１ＴＭ０９４を駆動するための信号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。）は、ＡＮＤ回路２１ＴＭ０９１の入力側の他方に入力される。そして、ＡＮＤ回路２１ＴＭ０９１の発射モータ信号が発射モータ２１ＴＭ０９４に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が満タン信号を出力している間は、発射モータ２１ＴＭ０９４への発射モータ信号の出力が停止される。

【０３２３】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とシリアル通信で信号を入出力（送受信）するためのシリアル通信回路２１ＴＭ３８０が内蔵されている。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０とは、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５，２１ＴＭ３８０を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の接続確認を行うために、一定の間隔（例えば１秒）で信号（賞球要求信号、受信ＡＣＫ信号）をやり取り（送受信）している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号（この実施の形態における賞球要求信号）を送信し、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号（受信ＡＣＫ信号）を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信ＡＣＫ信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信ＡＣＫ信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。そして、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信ＡＣＫ信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信ＡＣＫ信号を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。また、所定のエラー（球貸し、満タン、球切れなどのエラー）が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信ＡＣＫ信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信ＡＣＫ信号を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。

【０３２４】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、出力ポート２１ＴＭ３７２ｂを介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板（枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む）２１ＴＭ１６０に出力する。なお、出力ポート２１ＴＭ３７２ｂの外側に、ドライバ回路が設置されているが、図２８－２では記載省略されている。

【０３２５】

また、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、出力ポート２１ＴＭ３７２ｃを介して、７セグメントＬＥＤによるエラー表示用ＬＥＤ２１ＴＭ３７４にエラー信

号を出力する。さらに、出力ポート２１ＴＭ３７２ｂを介して、点灯／消灯を指示するための信号を賞球ＬＥＤ２１ＴＭ０５３および球切れＬＥＤ２１ＴＭ０５４に出力する。なお、払出制御基板２１ＴＭ０３７の入力ポート２１ＴＭ３７２ｆには、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ２１ＴＭ３７５からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ２１ＴＭ３７５は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

【０３２６】

さらに、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０からの払出モータ２１ＴＭ２８９への駆動信号は、出力ポート２１ＴＭ３７２ａおよび中継基板２１ＴＭ０７２を介して球払出装置２１ＴＭ０９７の払出機構部分における払出モータ２１ＴＭ２８９に伝えられる。なお、出力ポート２１ＴＭ３７２ａの外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図２８－３では記載省略されている。

【０３２７】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット２１ＴＭ０５０には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット２１ＴＭ０５０には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板）２１ＴＭ０６６には、度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０、球貸し可ＬＥＤ２１ＴＭ０６１、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２および返却スイッチ２１ＴＭ０６３が接続される。

【０３２８】

インタフェース基板２１ＴＭ０６６からカードユニット２１ＴＭ０５０には、遊技者の操作に応じて、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されたことを示す球貸スイッチ信号および返却スイッチ２１ＴＭ０６３が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット２１ＴＭ０５０からインタフェース基板２１ＴＭ０６６には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット２１ＴＭ０５０と払出制御基板２１ＴＭ０３７の間では、接続信号（ＶＬ信号）、ユニット操作信号（ＢＲＤＹ信号）、球貸し要求信号（ＢＲＱ信号）、球貸し完了信号（ＥＸＳ信号）およびパチンコ機動作信号（ＰＲＤＹ信号）が入力ポート２１ＴＭ３７２ｆおよび出力ポート２１ＴＭ３７２ｄを介して送受信される。カードユニット２１ＴＭ０５０と払出制御基板２１ＴＭ０３７の間には、インタフェース基板２１ＴＭ０６６が介在している。よって、接続信号（ＶＬ信号）等の信号は、図２８－２に示すように、インタフェース基板２１ＴＭ０６６を介してカードユニット２１ＴＭ０５０と払出制御基板２１ＴＭ０３７の間で送受信されることになる。

【０３２９】

パチンコ遊技機１の電源が投入されると、払出制御基板２１ＴＭ０３７に搭載されている 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、カードユニット２１ＴＭ０５０にＰＲＤＹ信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、ＶＬ信号を出力する。 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号の入力状態によってカードユニット２１ＴＭ０５０の接続状態／未接続状態を判定する。カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。

【０３３０】

そして、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号を立ち上げ、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＱ信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号を立ち下げる。その後、

カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

【０３３１】

カードユニット２１ＴＭ０５０で用いられる電源電圧ＡＣ２４Ｖは払出制御基板２１ＴＭ０３７から供給される。すなわち、カードユニット２１ＴＭ０５０に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板２１ＴＭ０３７およびインタフェース基板２１ＴＭ０６６を介して行われる。この例では、インタフェース基板２１ＴＭ０６６内に配されているカードユニット２１ＴＭ０５０に対するＡＣ２４Ｖの電源供給ラインに、カードユニット２１ＴＭ０５０を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット２１ＴＭ０５０に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

【０３３２】

本実施例のパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も出玉率が高く、６，５，４，３，２，１の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、５，４，３，２，１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【０３３３】

図２８－４（Ａ）～（Ｆ）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが１（第１）である、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが２（第２）である、つまり、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値が設定されている。

【０３３４】

図２８－４（Ａ）に示すように、設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「２」、「３」、「４」、「５」、「６」である場合よりも低い確率（１／３００）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／３００）で大当りに当選するようになっている。

【０３３５】

また、図２８－４（Ｂ）に示すように、設定値２に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」である場合よりも高い確率（１／２８０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２８０）で大当りに当選するようになっている。

【０３３６】

また、図２８－４（Ｃ）に示すように、設定値３に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」である場合よりも高い確率（１／２８０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の

対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２８０）で大当りに当選するようになっている。

【０３３７】

また、図２８－４（Ｄ）に示すように、設定値４に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」、「３」である場合よりも高い確率（１／２５０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２５０）で大当りに当選するようになっている。

【０３３８】

また、図２８－４（Ｅ）に示すように、設定値５に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」、「３」、「４」である場合よりも高い確率（１／２３５）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２３５）で大当りに当選するようになっている。

【０３３９】

また、図２８－４（Ｆ）に示すように、設定値５に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」、「２」、「３」、「４」、「５」である場合よりも高い確率（１／２２０）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２２０）で大当りに当選するようになっている。

【０３４０】

つまり、ＣＰＵ１０３は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、ＭＲ１の値が図２８－４（Ａ）～（Ｆ）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りＡ～大当りＦ）とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図２８－４（Ａ）～（Ｆ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０３４１】

また、本実施例では、ＣＰＵ１０３は、図２８－４（Ａ）～（Ｆ）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第１特別図柄の変動表示である場合と第２特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【０３４２】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値として１～６の計６個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、２個、３個、４個、５個、または７個以上であってもよい。

【０３４３】

（設定示唆演出）

設定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応

じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。図２８－５（１）、（２）、及び（３）は、設定示唆演出の例を示している。図２８－５（１）は、大当り終了画面において「晴れ」態様のエンディング画像が選択された例、図２８－５（２）は、大当り終了画面において「曇り」態様のエンディング画面が選択された例、図２８－５（３）は、大当り終了画面において「雨」態様のエンディング画像が選択された例を示している。また、図２８－５（４）は、設定示唆演出の態様を、設定コマンドが指定した設定値に基づいて決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

【０３４４】

ＣＰＵ１０３は、設定値を指定する設定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信している。また、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態が終了したときに、画像表示装置５においてエンディング演出を実行するための演出制御用コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定コマンドにより指定された設定値をＲＡＭ１０２に記憶することにより、記憶した設定値に基づいてエンディング演出の態様を決定可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに送信される演出制御用コマンドに基づいて、画像表示装置５に、大当り遊技状態が終了したことを報知する文字（「ＢＯＮＵＳ終了」の文字）と共に、記憶している設定値に基づいて決定された態様（晴れの態様、曇りの態様、雨の態様）のエンディング画像を表示することが可能となる。

【０３４５】

図２８－５（４）に示すテーブルには、設定コマンドで指定された設定値が「１，２」である場合、「３，４」である場合、及び「５，６」である場合について、それぞれ、設定示唆演出の態様を、図２８－５（１）に示す「晴れ」態様に決定する場合、図２８－５（２）に示す「曇り」態様に決定する場合、及び図２８－５（３）に示す「雨」態様に決定する場合、の判定値が割り振られている。

【０３４６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「１」又は「２」である場合には、低い割合（例えば２０％）で（１）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば４０％）で（２）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば４０％）で（３）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「３」又は「４」である場合には、低い割合（例えば２０％）で（１）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、高い割合（例えば５０％）で（２）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば３０％）で（３）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「５」又は「６」である場合には、高い割合（例えば５０％）で（１）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、低い割合（例えば２０％）で（２）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば３０％）で（３）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。

【０３４７】

このように、設定値に応じて設定示唆演出の各態様の決定割合を異ならせることにより、遊技者は設定示唆演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。本例では、遊技者は、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、特に、「晴れ」態様でエンディング演出が実行されることに期待することになる。

【０３４８】

（電源投入時処理）

次に、電源投入時処理について説明する。
図２８－６～図２８－８は、パチンコ遊技機１の電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ１００において実行される処理の一例を示す図である。
【０３４９】
図２８－６に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３は、電源が投入された後に、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（ステップＳ２１ＴＭ４０１０）。この処理は、データチェックとしてパリティチェックを行う。
【０３５０】
チェック結果が正常であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、０～５の何れかに合致するか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０２０）。本例では設定値格納領域に格納されている設定値として、０、１、２、３、４、及び５の６つの数字を正規の値としており、大当り確率が異なる６段階の設定値を設けている。本例における設定値０は前述した図２８－４等で示す設定値１に相当し、本例における設定値１は前述した図２８－４等で示す設定値２に相当し、本例における設定値２は前述した図２８－４等で示す設定値３に相当し、本例における設定値３は前述した図２８－４等で示す設定値４に相当し、本例における設定値４は前述した図２８－４等で示す設定値５に相当し、本例における設定値５は前述した図２８－４等で示す設定値６に相当する。
【０３５１】
ここで、本例では、パチンコ遊技機１が遊技機メーカから出荷される際（遊技場に設置される前）には、設定値格納領域に、上記正規の値のうち最も大当り確率が低い値（本例では０）が記憶されているものとする。なお、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０３０）。設定変更中フラグは、後述する設定変更モードに移行したときにセットされ（ステップＳ２１ＴＭ４５８０）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に切り替えられたときにクリアされる（ステップＳ２１ＴＭ４７２０）。
【０３５２】
設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０４０）。
【０３５３】
クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグを１に設定する（ステップＳ２１ＴＭ４０５０）。ＲＡＭクリアフラグの値は、ＲＡＭクリア（遊技状態の初期化）が実行されることに決定されたか否かを示す値であり、値が１である場合にはＲＡＭクリアが実行されることに決定されたことを示している。本例では、ＲＡＭクリアフラグが１にセットされた時点では実際にＲＡＭクリアは実行されておらず、設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに関する処理が終了した後にＲＡＭクリアが実行されることになる。
【０３５４】
ＲＡＭクリアフラグの値が格納される領域は、バックアップＲＡＭ領域には含まれない。そのため電源断が発生した場合にはＲＡＭクリアフラグの値は保持されず、電源復旧時のＲＡＭクリアフラグの値は０（初期値が非セット状態）となっている。なお、遊技状態が初期化されることの報知は、設定変更モード又は設定確認モードに制御される前に行われるようにしても良く、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に行われるようにしても良い。
【０３５５】
一方、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０４０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４０６０に移

行する。
【０３５６】
次いで、ＣＰＵ１０３は、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０６０）。ここで、前述したように、遊技機用枠３の開放状態、ガラス扉枠３ａの開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００から払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に、遊技機用枠３の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機用枠３の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に、遊技機用枠３の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００側で、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、個別に認識可能となっている。
【０３５７】
なお、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００から遊技制御用マイクロコンピュータ１００に対して、遊技機用枠３の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００を備える場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、個別に認識可能となる。
【０３５８】
ＣＰＵ１０３が、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識した場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＹＥＳ）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０７０）。そして、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＹＥＳ）、図２８－７に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップＳ２１ＴＭ４５１０以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。
【０３５９】
即ち、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であり（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、設定値が正規の値であり（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、設定変更中に電源断が発生していない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＹＥＳ）、且つ、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＹＥＳ）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となる。一方、遊技機用枠３が閉鎖状態であるか（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＮＯ）、又は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＮＯ）場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップＳ２１ＴＭ４７６０（設定コマンドの送信）に移行する。
【０３６０】
本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（１）遊技機用枠３が開放状態であり、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である、という２つの条件が必要となっている。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４０６０及びステップＳ２１ＴＭ４０７０の判定処理によって、これら（１）及び（２）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（１）及び（２）の条件に加えて、さらに、（３）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である（ＹＥＳ）と判定されたことに基づいてＲＡＭクリアフ

ラグがセットされていることを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

【０３６１】

前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、遊技盤２の裏面側に設けられており、遊技機用枠３を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠３が開放状態となっていないにもかかわらず、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠３が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

【０３６２】

なお、本実施形態では、（１）の条件として、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの何れか一方が開放状態となっているときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード又は設定変更モードに制御可能としているが、このような形態に限らず、仮に、ガラス扉枠３ａが開放状態となっていても、遊技機用枠３が開放状態となっていなければ、設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしても良い。

【０３６３】

一方、ステップＳ２１ＴＭ４０６０で、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識しなかった場合（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＮＯ）、即ち、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっている場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップＳ２１ＴＭ４７６０（設定コマンドの送信）に移行する。また、ステップＳ２１ＴＭ４０７０で、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であることが確認されると（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＮＯ）、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップＳ２１ＴＭ４７６０（設定コマンドの送信）に移行する。

【０３６４】

バックアップＲＡＭ領域のデータチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０１０）、チェック結果が異常であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。また、設定値格納領域に格納されている値のチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０２０）、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。また、設定変更中フラグのチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０３０）、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。

【０３６５】

ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されている場合であっても、バックアップＲＡＭ領域の一部が壊れている場合には、ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯと判定されて、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。即ち、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性がある場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、仮に、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０１０）、チェック結果が正常であっても（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＮＯ）、設定変更モード移行条件（後述するステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、前回の電源断発生時に設定変更モードに制御されていた場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップ

Ｓ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。

【０３６６】

ステップＳ２１ＴＭ４１２０において、ＣＰＵ１０３は、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４１２０）。ＣＰＵ１０３が、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識した場合には（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４１３０）。

【０３６７】

錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４１４０）。

【０３６８】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４１４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグを１に設定する（ステップＳ２１ＴＭ４１５０）。そして、図２８－７に示す、設定変更モードに関連したステップＳ２１ＴＭ４５１０以降の処理が実行される。

【０３６９】

一方、ステップＳ２１ＴＭ４１２０で、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識しなかった場合（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＮＯ）、即ち、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっている場合、ステップＳ２１ＴＭ４１３０で、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態となっていない場合（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＮＯ）、ステップＳ２１ＴＭ４１４０において、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態となっていない場合（ステップＳ２１ＴＭ４１４０でＮＯ）には、ＣＰＵ１０３は、設定変更モードに関連したステップＳ２１ＴＭ４５１０以降の処理を実行することなく、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【０３７０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置５において、設定値が異常である可能性があることを報知する。例えば「設定値が異常である可能性があります」というメッセージを表示する。さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、一旦は電源断の状態（電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＦＦ）にした後、電源再投入時（電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。例えば「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する。なお、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力により、同様の報知を行うようにしても良い。

【０３７１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源断となるまで所定のループ処理（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０の繰り返し）を実行する。

【０３７２】

このループ処理では、ＣＰＵ１０３が、４ｍｓのウエイト（ステップＳ２１ＴＭ４２００）を行った後に、表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｅ」の文字を表示すること等により、「設定値が正規の値（０～５）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件（ステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０で全てＹＥＳと判定されること）が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと」を報知する（ステップＳ２１ＴＭ４２１０）。そして、セキュリティ信号線の一端が接続されている出力端子（端子番号１０）からセキュリティ信号を出力する（ステップＳ２１ＴＭ４２２０）。セキュリティ信号はセキュリティ信号線の他端が接続されている外部装置（例えば、複数の遊技機の情報を管理するホールコンピュータ、当該遊技機に対応して設

けられるカードユニット又は呼出ランプ装置等）に入力される。
【０３７３】
ループ処理の期間は、表示モニタ２１ＴＭ０２９が備える７セグメント表示器に、４ｍｓ毎に「Ｅ」の文字が表示されることになる。４ｍｓのウエイトを設けることで７セグメント表示器に過度の熱が滞留して表示器にダメージを及ぼすことを防止するようにしている。また、ループ処理の期間はセキュリティ信号が継続して出力されている。セキュリティ信号を外部出力することで、ホールコンピュータ等の外部装置において、セキュリティ信号が入力されたことに基づいて当該パチンコ遊技機１で所定事象（本例では、設定値が正規の値（０～５）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと）が発生した可能性を特定可能となる。
【０３７４】
ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理は、電力供給が停止するまで（電源スイッチ２１ＴＭ０５５がＯＦＦとされるまで）継続されることになる。
【０３７５】
即ち、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯ）、設定値が正規の値ではない場合（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＮＯ）、及び、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳと判定される場合）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理（例えば、賞球処理や特別図柄プロセス処理等を含む遊技制御用タイマ割込処理）に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、ＲＡＭクリアフラグをセットして設定変更モードに移行させるようにしている。
【０３７６】
本実施形態では、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）とするためには、（１）遊技機用枠３が開放状態であり、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、（３）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である、という３つの条件が必要となっている。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４１２０、ステップＳ２１ＴＭ４１３０、及びステップＳ２１ＴＭ４１４０の判定処理によって、これら（１）～（３）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行可能としている。
【０３７７】
仮に、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップＳ２１ＴＭ４１２０、ステップＳ２１ＴＭ４１３０、及びステップＳ２１ＴＭ４１４０の判定処理のうち、何れかでＮＯと判定された場合には、前述したループ処理（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０）に移行する。
【０３７８】
ループ処理（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０）に移行してしまうと通常遊技処理に移行することができなくなるため、遊技場の店員等は、一旦パチンコ遊技機１を電源断として再度電源を投入しなければならない。このように、設定変更モードに移行するための条件が成立していない場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に（１）～（３）の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。
【０３７９】
なお、ＣＰＵ１０３は、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源をＯＦＦ状態とするように促すようにしても良

い。
【０３８０】
本実施形態では、設定変更中フラグがセットされていない場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするために、（１）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＹＥＳ）、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＹＥＳ）、という２つの条件が必要となっている。
【０３８１】
しかしながら、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、（１）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）、という２つの条件が成立している場合であっても、設定確認モードに制御されることはない。これら（１）及び（２）の条件が成立している場合であっても、（３）ステップＳ２１ＴＭ４１４０でクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態でない（ＮＯ）と判定された場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）に制御されることになる。
【０３８２】
次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図２８－７及び図２８－８を用いて説明する。図２８－７の処理において、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値（本例では０～５の何れか）に合致するか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４５１０）。設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４５１０でＹＥＳ）、ステップＳ２１ＴＭ４５３０に移行する。設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４５１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域に、正規の値として、最も大当り確率が低い「０」を格納する（ステップＳ２１ＴＭ４５２０）。そして、ステップＳ２１ＴＭ４５３０に移行する。
【０３８３】
次いで、ＣＰＵ１０３は、４ｍｓのウエイト（ステップＳ２１ＴＭ４５３０）を行った後に、電源断用処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ４５４０）。電源断用処理において、ＣＰＵ１０３は、不測の停電等を含む電源断に基づく電源断信号が入力されているか否かを確認して、電源断信号が入力されている場合には、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。即ち、電源断用処理では所定のバックアップ領域にチェックデータを格納する。
【０３８４】
これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０の繰返し処理、又は、ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４５７０及びステップＳ２１ＴＭ４６５０の繰返し処理が行われているときに）、電源断が発生した場合、電源復旧後のステップＳ２１ＴＭ４０１０で適切にデータチェックが実行されることになる。
【０３８５】
次いで、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域に格納されている設定値（本例では０～５）に対応した値を、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させる（ステップＳ２１ＴＭ４５５０）。ここで、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される値は、設定値格納領域に格納されている値（０～５）に１を加算した値（１～６）である。遊技場の店員は通常、設定値の範

囲を１～６と認識しているため、設定値格納領域に格納されている値をそのまま表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させてしまうと、遊技場の店員が実際の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。従って、本例では［設定値格納領域に格納されている値＋１］を、設定値として表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させるようにしている。次いで、ＣＰＵ１０３は、セキュリティ信号を出力する（ステップＳ２１ＴＭ４５６０）。

【０３８６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグが０であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４５７０）。ＲＡＭクリアフラグが０であれば（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＹＥＳ）、即ち、モード（ここでは設定確認モード）終了後にＲＡＭクリアが実行されない場合には、ＣＰＵ１０３は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ４６５０）、ステップＳ２１ＴＭ４６８０に移行する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒにより、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【０３８７】

一方、ＲＡＭクリアフラグが１であれば（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯ）、即ち、モード（ここでは設定変更モード）終了後にＲＡＭクリアが実行される場合には、ＣＰＵ１０３は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップＳ２１ＴＭ４５８０）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップＲＡＭ領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。そのため設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、次回の電源投入時に設定変更中フラグの値が１の状態（セット状態）となっている。

【０３８８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ４５９０）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒにより、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【０３８９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたか否かを示す設定切替スイッチ情報を入力し（ステップＳ２１ＴＭ４６００）、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４６１０）。

【０３９０】

設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されていなければ（ステップＳ２１ＴＭ４６１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４６８０に移行する。設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には（ステップＳ２１ＴＭ４６１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を更新して（ステップＳ２１ＴＭ４６２０）、ステップＳ２１ＴＭ４６８０に移行する。更新された設定値は次回のステップＳ２１ＴＭ４５５０で表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される。

【０３９１】

遊技場の店員が、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２を操作する（ステップＳ２１ＴＭ４６１０でＹＥＳ）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更新される（ステップＳ２１ＴＭ４６２０）。例えば、正規の設定値が０～５の範囲であり、設定変更モードに制御されたとき（電源投入時、前回の電源断発生時）に設定値格納領域に格納されていた設定値が３であったとすると、設定変更操作毎に、設定値格納領域に

格納される設定値が、３→４→５→０→１→２→３の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される情報が、４→５→６→１→２→３→４の順序で更新されることになる。

【０３９２】

ここで、現在の設定値の表示（ステップＳ２１ＴＭ４５５０）及びセキュリティ信号の出力（ステップＳ２１ＴＭ４５６０）、並びに設定確認モードコマンドの送信（ステップＳ２１ＴＭ４６５０）を実行可能であるが、設定変更モードコマンドの送信（ステップＳ２１ＴＭ４５９０）及び設定値の更新（ステップＳ２１ＴＭ４６２０）を実行できない状態は、設定値の確認は可能であるか設定値の変更はできない設定確認モードに相当する。設定確認モードに制御されている期間は、ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４５７０及びステップＳ２１ＴＭ４６５０の処理が繰り返し実行されることになる。

【０３９３】

設定確認モードには、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＹＥＳと判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であること（ステップＳ２１ＴＭ４０４０でＮＯと判定されてＲＡＭクリアフラグが０のままであること）に基づいて制御される。

【０３９４】

また、現在の設定値の表示（ステップＳ２１ＴＭ４５５０）及びセキュリティ信号の出力（ステップＳ２１ＴＭ４５６０）を実行可能であると共に、設定変更モードコマンドの送信（ステップＳ２１ＴＭ４５９０）及び設定値の更新（ステップＳ２１ＴＭ４６２０）を実行可能な状態は、設定値の確認及び変更が可能な設定変更モードに相当する。

【０３９５】

設定変更モードには、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４０７０又はステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳと判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であること（ステップＳ２１ＴＭ４０４０又はステップＳ２１ＴＭ４１４０でＹＥＳと判定されて、ステップＳ２１ＴＭ４０５０又はステップＳ２１ＴＭ４１５０でＲＡＭクリアフラグが１に設定されていること）に基づいて制御される。

【０３９６】

なお、設定確認モードコマンドに関しては、設定確認モード制御時に１回のみ送信されるコマンドである。そのため、ＣＰＵ１０３は、設定確認モードコマンドを送信したときに、設定確認モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定確認モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップＳ２１ＴＭ４７２０）に、設定確認モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定確認モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定確認モードコマンドを送信可能としても良い。同様に、設定変更モードコマンドに関しては、設定変更モード制御時に１回のみ送信されるコマンドである。そのため、ＣＰＵ１０３は、設定変更モードコマンドを送信したときに、設定変更モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定変更モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップＳ２１ＴＭ４７２０）に、設定変更モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定変更モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定変更モードコマンドを送信可能としても良い。

【０３９７】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４６８０において、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であるか否かを確認する。そして、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４６８０でＮＯ）、再び４ｍｓのウエイト（ステップＳ２１ＴＭ４５３０）を行った後にステップＳ２１ＴＭ４５４０以降の処理を繰り返す。即ち、ＲＡＭクリアフラグの値が０であれば設定確認モードの制御を継続し、ＲＡＭクリアフラグの値が１であれば設定変更モードの制御を継続する。

【０３９８】
ステップＳ２１ＴＭ４６８０において、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４６８０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設定変更モード又は設定確認モードを終了させて、セキュリティ信号タイマの値として１０００ｍｓを設定する（ステップＳ２１ＴＭ４７１０）。セキュリティ信号タイマの値として所定時間が設定されることで、その後、通常遊技処理に移行した際の情報出力処理において、セキュリティ信号タイマの値が所定時間から０ｍｓになるまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。例えば、遊技制御用タイマ割込処理が２ｍｓ毎に実行される場合には、セキュリティ信号タイマの値が２ｍｓずつ減算され、０ｍｓになった時点でセキュリティ信号の出力が停止される。従って、ステップＳ２１ＴＭ４７１０の時点では、設定変更モードが終了したのか、あるいは、設定確認モードが終了したのかにかかわらず、セキュリティ信号の残り出力期間が１０００ｍｓに設定されていることになる。
【０３９９】
即ち、図２８－９（１）に示すように、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し（ステップＳ２１ＴＭ４５６０）、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了から少なくとも１ｓｅｃが経過するまでセキュリティ信号を継続して出力するようにセキュリティ信号タイマの値をセットする（ステップＳ２１ＴＭ４７１０）。
【０４００】
ここで、ステップＳ２１ＴＭ４５６０でセキュリティ信号の出力を開始する処理は、設定変更モードに制御されるか、あるいは設定確認モードに制御されるかにかかわらず（何れのモードに制御されるかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。また、ステップＳ２１ＴＭ４７１０においてセキュリティ信号の残り出力期間をセットする処理も、設定変更モードに制御されたのか、あるいは設定確認モードに制御されたのかにかかわらず（何れのモードに制御されたかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。このように、設定変更モードに制御される場合と、設定確認モードに制御される場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を共通化することにより、セキュリティ信号の出力制御を簡素化し、制御負担を軽減させることができる。
【０４０１】
また、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応してセキュリティ信号の出力を停止することにより、ホールコンピュータ等の外部装置に対して、当該遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを適切に通知することができる。
【０４０２】
ここで、設定変更モード又は設定確認モードの制御が終了した直後のステップＳ２１ＴＭ４７１０では、設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで共通の値（１０００ｍｓ）をセキュリティ信号タイマにセットしている。しかしながら、設定変更モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を両方とも共通化してしまうと、外部装置側で何れのモードに制御されたのかを把握することが困難となってしまう。
【０４０３】
そこで、本実施形態では、図２８－９（２）に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ちＲＡＭクリアフラグが１にセットされている場合には、一旦はステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１０００ｍｓをセットした後に、後述するステップＳ２１ＴＭ４７７０でＮＯと判定されたことに基づいて、ＲＡＭクリア後のステップＳ２１ＴＭ１４６５でセキュリティ信号タイマの値として３００００ｍｓを再セットする（上書きする）ようにしている。即ち、セキュリティ信号の残り出力期間を一旦は１ｓｅｃにセットした後に、セキュリティ信号の残り出力期間を３０ｓｅｃに再セッ

トする（上書きする）ようにしている。
【０４０４】
以上に示した信号出力制御を行った場合、セキュリティ信号の最終的な出力停止タイミングは、図２８－９（２）に示すように、設定確認モードに制御されていた場合には設定確認モード終了から１ｓｅｃが経過したタイミングとなり、設定変更モードに制御されていた場合には設定変更モード終了から３０ｓｅｃが経過したタイミングとなる。
【０４０５】
具体的には、設定確認モードに制御されていた場合（ＲＡＭクリアが行われず、セキュリティ信号タイマの値が１秒から変更されなかった場合）には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理（例えば、情報出力処理）において、セキュリティ信号タイマの値が１０００ｍｓから０ｍｓになるまでセキュリティ信号の出力を継続し、設定変更モードに制御されていた場合（ＲＡＭクリアが行われた場合であり、セキュリティ信号タイマの値が１秒から３０秒に変更された場合）には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理（例えば、情報出力処理）において、セキュリティ信号タイマの値が３００００ｍｓから０ｍｓになるまでセキュリティ信号の出力を継続することになる。なお、設定確認モードに制御されていた場合、設定変更モードに制御されていた場合に、遊技制御用タイマ割込処理に移行する前のタイミングで、セキュリティ信号タイマの値が所定時間（１０００ｍｓ又は３００００ｍｓ）から０ｍｓになるまでセキュリティ信号の出力を継続するようにして、セキュリティ信号の出力終了後に遊技制御用タイマ割込処理に移行するようにしても良い。
【０４０６】
このように、設定確認モードの制御が終了した場合と、設定変更モードの制御が終了した場合とで、少なくとも１ｓｅｃはセキュリティ信号が継続して出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には、設定変更モードの制御が終了してから３０ｓｅｃが経過するまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。このような構成により、セキュリティ信号の出力制御を共通化しつつ、設定確認モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力期間を異ならせることができる。
【０４０７】
その結果、外部装置においては、初期化処理が実行されずに設定確認モードに制御されたのか、又は、初期化処理が実行されて設定変更モードに制御されたのかを把握することも可能となる。例えば、セキュリティ信号の出力期間が３０秒未満であれば初期化処理が実行されることなく設定確認モードに制御されたことを特定可能であり、セキュリティ信号の出力期間が３０秒以上であれば初期化処理が実行されて設定変更モードに制御された可能性があることを推定可能となる。
【０４０８】
なお、磁気異常等の遊技停止対象エラーが異常検出センサにより検出された場合にも、セキュリティ信号が出力されることになる。この場合のセキュリティ信号は、遊技機の電源がＯＦＦとなるまで継続して出力される。また、ＣＰＵ１０３は、異常検出センサにより異常が検出されたことに基づいてＲＡＭ１０２のバックアップ領域（ただし初期化処理によりクリアされる領域）に異常検出フラグをセットする。そして、電源復旧時に異常検出フラグがセットされていることに基づいて、セキュリティ信号を４分間出力するものとする。
【０４０９】
ここで、電源復旧時に設定確認モードに制御された場合には、ＲＡＭクリアが実行されないため、信号出力処理において異常検出フラグの値が初期化されずにセットされたままの状態となっており、セキュリティ信号を電源ＯＮから４分間継続して出力することが可能である。即ち、セキュリティ信号の出力期間を、設定確認モードの制御終了から１秒が経過するまでの期間に限定させないことが可能となる。一方で、電源復旧時に設定変更モードに制御された場合には、ＲＡＭクリアが実行されることになるため、その後の信号出力処理において異常検出フラグがクリアされた状態となっており（電源断発生時に異常が

検出されていたか否かが不明な状態となっており）、結果として、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードの終了から３０秒が経過するまでの期間（ＲＡＭクリアの実行に応じた期間）となる。

【０４１０】

なお、図２８－７のステップＳ２１ＴＭ４７１０に示す例では、セキュリティ信号タイマの値として１秒を設定するようにしているが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に最初に設定するセキュリティ信号タイマの値は、少なくともセキュリティ信号が出力されたことを外部装置側で認識可能な期間であれば良く、例えば５０ｍｓ以上であれば良い。即ち、設定変更モードが終了した場合と設定確認モードが終了した場合とで、共通の５０ｍｓをセキュリティ信号タイマの値として設定しても良い。

【０４１１】

ステップＳ２１ＴＭ４７１０の処理の後、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグをクリアする（ステップＳ２１ＴＭ４７２０）。ここで、設定変更中フラグがクリアされたことにより、これ以降に電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグがセットされていない（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）と判定されることになる。

【０４１２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示している設定値を消去する（ステップＳ２１ＴＭ４７３０）。そして、設定値格納領域に格納されている設定値（０～５の何れか）を設定コマンドにセットして、その設定コマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ４７６０）。なお、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されない場合であっても、ステップＳ２１ＴＭ４７６０の処理は実行されることになり、設定コマンドが送信される。

【０４１３】

ここで、遊技者は通常、設定値の範囲を１～６と認識しており、演出制御用ＣＰＵ１２０側で、設定コマンドが指定する値（設定値格納領域に格納されている値）をそのまま画像表示装置５に表示してしまうと、遊技者が設定値を誤って理解してしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０側で、設定コマンドにより指定される値（０～５）に１を加算した値を設定値（１～６）として認識し、設定値１～６の範囲で、設定値を示唆する演出を実行するようにしている。

【０４１４】

なお、このような形態に限らず、ＣＰＵ１０３が、設定値格納領域に格納されている設定値（０～５）に１を加算した値（１～６）を設定コマンドにセットして、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するようにしても良い。これにより、設定コマンドが指定する設定値の範囲は１～６となり、遊技者が通常認識している範囲と合致することになる。演出制御用ＣＰＵ１２０側では、設定コマンドが指定する設定値（１～６）をそのまま画像表示装置５に表示したり、あるいは、設定コマンドが指定する設定値（１～６）を示唆する演出を実行することで、適切に設定値を報知又は示唆することができる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０側で、受信した設定コマンドが指定する設定値に対して加算処理を行うことも不要となり、演出制御用ＣＰＵ１２０側の制御負担を軽減できる。

【０４１５】

前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定コマンドの受信により、設定確認モード又は設定変更モードが終了したことを特定可能である。また、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。

【０４１６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグの値が０であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４７７０）。

【０４１７】

ここで、ＲＡＭクリアフラグの値が０である（ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＹＥＳ）ということは、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であり（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、設定値が正規の値である（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、と判定され、且つ、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、さらに、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０４０でＮＯ）ということであるから、ＲＡＭクリアを伴わない電源断復旧時の処理を実行すれば良い。

【０４１８】

ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグの値が０である場合、電源投入時にバックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。即ち、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されなかった場合、又は、設定確認モードの制御が終了した場合には、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグの値が０であることに基づいてＲＡＭクリアを実行することなく、電源断復旧時のコマンドとしてバックアップコマンドを送信して、通常遊技処理に移行することになる。

【０４１９】

演出制御用ＣＰＵ１２０では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（ＲＡＭクリアは行われてないこと）を認識する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（ＲＡＭクリアは行われてないこと）を報知することが可能である。

【０４２０】

一方、ＲＡＭクリアフラグの値が１である（ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＮＯ）ということは、ステップＳ２１ＴＭ４０５０又はステップＳ２１ＴＭ４１５０で、ＲＡＭクリアが１に設定されており、ＲＡＭクリアを実行することに決定されているということであるから、ＲＡＭクリアを伴う電源投入時の処理を実行すれば良い。

【０４２１】

ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグの値が１である場合、セキュリティ信号タイマの値として３０秒を設定する処理、及び電源投入時にバックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が異常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。

【０４２２】

図２８－８に示すように、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグが１であることに基づいてＲＡＭクリア処理を行う（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）。ＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ１０２の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されるが、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、ＲＡＭクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、ＲＡＭクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｃ」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する（ステップＳ２１ＴＭ１４２０）。なお、ＲＡＭクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は０に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、ＲＡＭ１０２の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。

【０４２３】

このＲＡＭクリア処理において設定値格納領域に格納されている設定値をクリアさせな

い理由は、（ａ）設定変更モードに制御されなかった場合には、電源投入時に設定値格納領域には正規の値が格納されていたことになり（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、（ｂ）設定変更モードに制御された場合には、設定値格納領域の値が０に設定されたか（ステップＳ２１ＴＭ４５２０）又は設定変更モード中の操作によって正規の値が格納されている（ステップＳ２１ＴＭ４６１０及びステップＳ２１ＴＭ４６２０）ためである。さらに、ＲＡＭクリア処理以降は、設定変更モードに制御することができず、設定値格納領域に格納されている値を変更する機会がないためである。

【０４２４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳ２１ＴＭ１４３０）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップＳ２１ＴＭ１４４０）。ステップＳ２１ＴＭ１４３０およびステップＳ２１ＴＭ１４４０の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【０４２５】

ステップＳ２１ＴＭ１４３０、ステップＳ２１ＴＭ１４４０の実行後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップＳ２１ＴＭ１４５０）。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理における大当り判定が実行される。次いで、ＣＰＵ１０３は、電源投入時（あるいは設定変更モードの終了時）に初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ１４６０）。演出制御用ＣＰＵ１２０では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、ＲＡＭクリアが行われたこと）を認識する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、ＲＡＭクリアが行われたこと）を報知することが可能である。

【０４２６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、セキュリティ信号タイマの値として３０秒を設定する（ステップＳ２１ＴＭ１４６５）。これにより、設定変更モード終了後のステップＳ２１ＴＭ４７１０で設定されていたセキュリティ信号タイマの値（１秒）が、ＲＡＭクリアが実行されたことに対応した値（３０秒）に変更（上書き）されることになる。また、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなくＲＡＭクリアが実行された場合には、ステップＳ２１ＴＭ４７１０が実行されることなく（セキュリティ信号タイマの値として１秒が設定されることなく）、セキュリティ信号タイマの値が、ＲＡＭクリアが実行されたことに対応した３０秒に設定される。一方、ＲＡＭクリアが実行されなかった場合（設定確認モードに制御された場合を含む）には、このステップＳ２１ＴＭ１４６５の処理は実行されないので、セキュリティ信号タイマの値はステップＳ２１ＴＭ４７１０で設定された１秒のままである。

【０４２７】

このステップＳ２１ＴＭ１４６５又は前述したステップＳ２１ＴＭ４７１０で、セキュリティ信号タイマの値が設定されたことにより、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理においてセキュリティ信号が出力されることになり（情報出力処理）、その後、割込許可により遊技制御用タイマ割込処理が実行される毎に、セキュリティ信号タイマの値が２ｍｓずつ減算され、セキュリティ信号タイマの値が０となったタイミングでセキュリティ信号の出力が停止されることになる。

【０４２８】

そして、ＣＰＵ１０３は、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５の設定処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）。この設定処理では、主基板１１の出力回路２１ＴＭ０６７から払出制御基板２１ＴＭ０３７の入力回路２１ＴＭ３７３Ａに接続確認信号が出力され

る。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のシリアル通信回路２１ＴＭ５０５と、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０のシリアル通信回路２１ＴＭ３８０との通信を実行可能な状態に設定する。

【０４２９】

次に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ１４９０）。ＣＰＵ１０３は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路１０４に特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の値を更新させるための設定を行う。

【０４３０】

そして、ステップＳ２１ＴＭ１５００において、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば２ｍｓに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、２ｍｓ毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【０４３１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、表示用乱数更新処理（ステップＳ２１ＴＭ１５２０）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ２１ＴＭ１５３０）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ２１ＴＭ１５１０）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ２１ＴＭ１５４０）。これにより、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能な通常遊技処理に移行する。本実施例では、表示用乱数とは、大当りとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当りとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が１周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【０４３２】

なお、本例では、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＲＡＭクリアフラグが０である（ＹＥＳ）と判定された場合、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの状態によらず）、電源断復旧時の処理に移行しているが、このような形態に限らず、ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＲＡＭクリアフラグが０である（ＹＥＳ）と判定された場合、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの状態に応じて）、電源断復旧時の処理に移行しても良い。

【０４３３】

また、本例では、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＲＡＭクリアフラグが１である（ＮＯ）と判定された場合、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの状態によらず）、電源投入時の処理（ステップＳ２１ＴＭ１４１０（ＲＡＭクリア）以降の処理）に移行しているが、このような形態に限らず、ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＲＡＭクリアフラグが１である（ＮＯ）と判定された場合、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの状態に応

じて）、電源投入時の処理（ステップＳ２１ＴＭ１４１０（ＲＡＭクリア）以降の処理）に移行しても良い。

【０４３４】

以上に示したように、遊技場の店員等は、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２をＯＮ状態とすることで、パチンコ遊技機１を設定変更モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させること（ＲＡＭクリアを実行させること）ことが可能となる。また、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２をＯＦＦ状態とすることで、パチンコ遊技機１を設定確認モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させない（ステップＳ２１ＴＭ４０４０又はステップＳ２１ＴＭ４１４０でＮＯと判定させてＲＡＭクリアフラグを１に設定させないこと）ことが可能となる。このように、遊技場の店員は、パチンコ遊技機１を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのかを選択可能であると共に、遊技状態等を初期化させるか否かも選択可能となっている。

【０４３５】

前述したように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされている場合には、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことになるため、設定値が不安定な状態となっており、遊技場側で確定させようとしている設定値が設定値格納領域に格納されていない可能性がある。図２８－６～図２８－８に示した例では、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）に基づいて、通常遊技処理に移行させず遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）に制御可能なようにしており、遊技停止状態への制御に対応してセキュリティ信号を出力するようにしている（ステップＳ２１ＴＭ４２２０）。

【０４３６】

このような構成とすることにより、設定値が不安定な状態で遊技が開始される（遊技制御用タイマ割込処理が実行される）ことを防止するとともに、電源が投入されたときに、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことを外部装置に通知可能としている。

【０４３７】

また、図２８－６～図２８－８に示した例では、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）に基づいて、設定変更モードに移行するための条件（ステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０が全てＹＥＳであること）が成立していない場合に、設定値異常エラーコマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ４１９０）とともに、遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）において表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｅ」の文字を表示するエラー表示を行う（ステップＳ２１ＴＭ４２１０）。

【０４３８】

図２８－１０に示す例では、表示モニタ２１ＴＭ０２９を構成する各７セグメント表示器２１ＴＭ０２９Ａ～２１ＴＭ０２９Ｄに、それぞれ「Ｅ」の文字を表示することで、遊技場の店員に異常の発生（設定変更モードに制御されていた状態で電源断が発生した可能性があること）を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示することにより、遊技場の店員等に、一旦は電源断の状態（電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＦＦ）にした後、電源再投入時（電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。

【０４３９】

本例では、（ａ）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立している場合、即ち、（ｉ）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、（ｉｉ）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）、且つ、（ｉｉｉ）

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１４０でＹＥＳ）、と判定された場合には、設定変更モードに制御される。その結果、主基板１１側でのエラー表示（ステップＳ２１ＴＭ４２１０：表示モニタ２１ＴＭ０２９における「Ｅ」の表示）は実行されず、演出制御基板１２側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われないことになる。

【０４４０】

ここで、設定変更モードコマンド（ステップＳ２１ＴＭ４５９０）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０では、画像表示装置５に設定変更モードに制御されたこと、即ち、設定変更操作（設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作）に応じて設定値の変更が可能であることを報知できる。例えば、「設定変更モード中です」というメッセージや、「設定変更操作を行って設定値を変更して下さい」というメッセージを画像表示装置５に表示させることができる。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されていることを把握可能であり、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機１を通常遊技処理に移行させることができる。

【０４４１】

一方で、（ｂ）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立していない場合、即ち、上記（ｉ）～（ｉｉｉ）のうちの何れかの条件が不成立の場合には、設定変更モードに制御されることなく、設定値異常エラーコマンド送信（ステップＳ２１ＴＭ４１９０）後に遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）に制御される。その結果、主基板１１側でのエラー表示（ステップＳ２１ＴＭ４２１０：表示モニタ２１ＴＭ０２９における「Ｅ」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板１２側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われることになる。

【０４４２】

このように、主基板１１側でのエラー表示（ステップＳ２１ＴＭ４２１０：表示モニタ２１ＴＭ０２９における「Ｅ」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板１２側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われる場合には、遊技機の状態として、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず電源復旧後に設定変更モードへの移行条件が成立していない状態であることが報知されることになる。この場合には、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されておらず、遊技停止状態となっていること（電源を再投入して設定変更モードに制御させる必要があること）を把握可能である。従って、一端電源をＯＦＦにした後に、設定変更モードへの移行条件（ｉ）～（ｉｉｉ）が全て成立するように操作して電源を再投入する。そして、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機１を通常遊技処理に移行させることができる。

【０４４３】

このように、設定変更モードにおいて電源断が発生した場合には、電源復旧時に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【０４４４】

ここで、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立している（ａ）の場合には、主基板１１側でのエラー表示（ステップＳ２１ＴＭ４２１０：表示モニタ２１ＴＭ０２９における「Ｅ」の表示）が行われることなく自動的に設定変更モードに移行されることになり、不要なエラー表示を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【０４４５】

一方で、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立していない（ｂ）の場合には、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず、電源復旧時に設定変更モードに移行できない状態となっているため、強制的に遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）に制御され、主基板１１側でのエラー表示（ステップＳ２１ＴＭ４２１０：表示モニタ２１ＴＭ０２９における「Ｅ」の表示）が行われることになる。これにより、設定値が確定していない不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【０４４６】

なお、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、設定変更モードに移行するための移行条件（ｉ）～（ｉｉｉ）が全て成立している場合と、移行条件（ｉ）～（ｉｉｉ）の何れかが成立していない場合とで、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドとして異なるコマンドを送信するようにしても良い。

【０４４７】

例えば、移行条件が成立している場合には、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドであり且つ設定変更モードに移行されたこと（あるいは移行する条件が成立していること）を示すコマンドを送信し、このコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０では、「設定値が異常である可能性があります」というメッセージ及び「自動的に設定変更モードに制御されます」というメッセージを画像表示装置５に表示させるようにすると良い。一方、移行条件が成立していない場合には、前述したようにステップＳ２１ＴＭ４１９０の設定値異常エラーコマンドを送信すると良い。

【０４４８】

設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっているときに、（１）錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたこと（ＯＦＦ状態からＯＮ状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、錠スイッチ操作コマンドが送信され、（２）設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたこと（ＯＦＦ状態からＯＮ状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、設定切替スイッチ操作コマンドが送信されることになる。

【０４４９】

そして、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。

【０４５０】

なお、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたか否か、及び、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたか否か、を確認することなく、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドを送信しないようにしても良い。このように、通常遊技処理（遊技制御用タイマ割込処理）が実行されている期間は、設定値を変更するための操作及び設定値を確認するための操作の実行状況を確認しないようにすることで、遊技制御用マイクロコンピ

ュータ１００の制御負担を軽減することが可能になる。
【０４５１】
（電源投入時処理の変形例）
図２８－６に示した例では、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、（ｉ）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、（ｉｉ）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）、且つ、（ｉｉｉ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１４０でＹＥＳ）、という３条件が成立していることを確認した場合にのみ、ＲＡＭクリアフラグを１に設定して（ステップＳ２１ＴＭ４１５０）、設定変更モードに移行した（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯ）。
【０４５２】
このような形態に限らず、図２８－１１に示すように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、（ｉ）～（ｉｉｉ）の３条件が成立しているか否かを確認することなく、ＲＡＭクリアフラグを１に設定して（ステップＳ２１ＴＭ４１５０）、設定変更モードに移行する（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯ）ようにしても良い。
【０４５３】
図２８－１１に示す処理では、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯ）、設定値が正規の値ではない場合（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＮＯ）、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）に、（ｉ）～（ｉｉｉ）の条件が成立しているか否かを判定することなく、ＲＡＭクリアフラグを１に設定して（ステップＳ２１ＴＭ４１５０）、設定変更モードに制御され（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯ）、遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理に相当する処理）には制御されない部分が、図２８－６に示した処理と異なる。それ以外の部分は、図２８－６～図２８－８に示した処理と同様である。
【０４５４】
このような形態とした場合であっても、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていることに基づいて、ＲＡＭクリアフラグが１に設定されて設定変更モードに移行されることになり、設定変更中に電源断が発生した場合の遊技機の状態を適切に定めることができる。
【０４５５】
図２８－１１に示す例では、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、（ｉ）遊技機用枠３が開放状態であり、（ｉｉ）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、（ｉｉｉ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である、という３条件が成立していることに基づいて、設定変更モードに制御される（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯと判定されて、設定値格納領域の設定値を変更可能な状態となる）のに対して、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）には、（ｉ）～（ｉｉｉ）の３条件が成立しているか否かにかかわらず、強制的に設定変更モードに制御されることになる。
【０４５６】
このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグが設定されていることに基づいて、（ｉ）～（ｉｉｉ）の３条件が成立しているか否かにかかわらず自動的に設定変更モードに制御されることにより、設定値を確定させるための作業性を向上させることができる。
【０４５７】
ここで、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）には、（ｉｉ）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）という条件が成立していない場合でも、設定変更モードに制御される

ことになる。その結果、設定変更モードにおいては、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態のままで、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値が変更されることになる（図２８－７のステップＳ２１ＴＭ４６１０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０）。

【０４５８】

前述したように、設定変更モードを終了させる条件は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えることである（ステップＳ２１ＴＭ４６８０でＹＥＳと判定させることである）。そのため、設定値の変更操作を行った遊技場の店員は、設定値を確定して設定変更モードを終了させるために、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であれば、一旦、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態からＯＮ状態に切り替えた後に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える（ステップＳ２１ＴＭ４６８０でＹＥＳと判定させる）ことになる。

【０４５９】

このように、設定変更中フラグがセットされていない場合と（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、設定変更中フラグがセットされている場合とで（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、設定変更モードの制御を開始させる条件を異ならせる一方で、設定変更モードの制御を終了させる条件（錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える操作）は共通化することで、設定変更モードの制御を終了させる条件を明確にして、適切に通常遊技処理に移行させるようにしている。

【０４６０】

ここで、設定変更中フラグがセットされている（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）ことに基づいて設定変更モードに制御された場合に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態にするように促す報知を行うようにしても良い。例えば、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、ステップＳ２１ＴＭ４１５０でＲＡＭクリアフラグを１に設定するとともに、設定値異常エラーコマンドを送信する（前述したステップＳ２１ＴＭ４１９０に相当する処理を実行する）ようにしておき、設定値異常エラーコマンド（ステップＳ２１ＴＭ４１１０）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０が、「錠スイッチを一旦ＯＮにして、設定値変更後にＯＦＦに切り替えて下さい」というメッセージを画像表示装置５に表示するようにしても良い。

【０４６１】

なお、図２８－６～図２８－８、並びに図２８－１１に示した処理においては、設定変更中フラグがセットされている状態では通常遊技処理に移行できないようになっている。そのため、遊技機メーカが、パチンコ遊技機１を出荷する際（遊技場への設置前）に、予め設定変更中フラグをセットさせておくことで、その後、遊技場側では、設定変更モードを経て設定値を変更し、設定変更モードを終了させなければ、当該パチンコ遊技機１での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機１を設置する際に、確実に設定変更モードに制御させて設定変更操作を行わせ、設定値を確定させる措置をとるようにすることができる。

【０４６２】

（設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御）

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図２８－１２を用いて説明する。図２８－７に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されることで、設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになる。

【０４６３】

まず、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えられる前（設定変更モード終了前）に電源断が発生した場合の制御に関して、図２８－１２（１）を用いて説明する。

【０４６４】

順番１に示すように、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態として（クリ

アスイッチ２１ＴＭ０５２もＯＮ状態として）設定変更モードに制御させるものとする。本例では、この電源投入時において、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に設定値として「０」が格納されている。次いで、順番２に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値「０」が読み出されて、読み出された設定値に１を加算した「１」が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されることになる。この時点で錠スイッチ２１ＴＭ０５１はＯＮ状態のままである。

【０４６５】

次いで、順番３に示すように、設定変更モードにおいて、１回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「０」から「１」に変更され、変更後の設定値に１を加算した「２」が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されることになる。この時点で錠スイッチ２１ＴＭ０５１はＯＮ状態のままである。さらに、順番４に示すように、設定変更モードにおいて、２回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「１」から「２」に変更され、変更後の設定値に１を加算した「３」が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されることになる。この時点で錠スイッチ２１ＴＭ０５１はＯＮ状態のままである。

【０４６６】

次いで、順番５に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態のままで、即ち、設定変更モードを終了させる操作が行われる前に、電源断が発生したものとする。このとき、設定値格納領域には、２回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われた後の設定値「２」が格納された状態である。電源断の状態では、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「２」がそのまま保持されることになる。

【０４６７】

次いで、順番６に示すように、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態として（クリアスイッチ２１ＴＭ０５２もＯＮ状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に設定値として「２」が格納されている。この設定値「２」は、前回の設定変更モード中の電源断発生時に設定値格納領域に格納されていた値である。

【０４６８】

次いで、順番７に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値「２」が読み出されて、読み出された設定値に１を加算した「３」が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されることになる。この時点で錠スイッチ２１ＴＭ０５１はＯＮ状態のままである。

【０４６９】

なお、順番６の電源投入時には、設定変更中フラグがセットされた状態であるため、前述した図２８－１１に示した制御を適用する場合、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であっても（又はクリアスイッチ２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であっても）、自動的に設定変更モードに制御されることになる。そのため、順番６及び順番７における錠スイッチ２１ＴＭ０５１の状態は、ＯＦＦ状態である場合がある。

【０４７０】

このように、設定変更モードにおいて設定値の変更が行われて、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態とされることなく（設定変更モードを終了させることなく）電源断が発生した場合には、電源復旧時に、前回の設定変更モードにおける変更後の設定値が設定値格納領域に保持された状態となっている。従って、電源復旧時には、既に予定していた設定値が設定されている場合もあり、この場合には、遊技場の店員は改めて設定値を変更する操作を行わずとも、設定変更モードを終了させて遊技機を通常遊技処理に移行させれば良いため、作業性を向上させることができる。

【０４７１】

次に、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が

ＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えられた後（設定変更モード終了後）に電源断が発生した場合の制御に関して、図２８－１２（２）を用いて説明する。

【０４７２】

順番１～順番４に関しては、図２８－１２（１）に示した例と同様であり、説明を省略する。次いで、順番５に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えられたことにより、設定変更モードが終了する。これにより、２回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われた後の設定値「２」が、最終的な設定値として確定する。このとき設定値格納領域には設定値として「２」が格納されており、表示モニタ２１ＴＭ０２９には、確定した設定値に１を加算した「３」が表示されている。

【０４７３】

その後に、順番６に示すように、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＦＦ状態とする操作が行われて、電力供給が停止された状態となったものとする。この電源断の状態では、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「２」がそのまま保持されることになる。

【０４７４】

次いで、順番７に示すように、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態として（クリアスイッチ２１ＴＭ０５２もＯＮ状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に設定値として「２」が格納されている。この設定値「２」は、前回の設定変更モード終了時に最終的に設定値格納領域に格納されていた値である。

【０４７５】

次いで、順番８に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値「２」が読み出されて、読み出された設定値に１を加算した「３」が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されることになる。この時点で錠スイッチ２１ＴＭ０５１はＯＮ状態のままである。

【０４７６】

図２８－１２（１）及び（２）に示すように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合と、設定変更モードの制御が終了した後に電力供給が停止された場合とで、何れの場合にも、電源復旧時には、前回の設定変更モードにおける設定変更操作に応じて変更された後の設定値、即ち電源断直前に設定値格納領域に格納されていた設定値が、有効な設定値（電源復旧時に設定格納領域に格納されている設定値）となっている。

【０４７７】

なお、図２８－１２に示した設定値の記憶制御に限られない。即ち、設定変更モードに制御されたときに設定値格納領域に格納されている設定値を設定情報一時記憶領域にコピーして、設定変更モードに制御されているときに設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には、設定値格納領域の設定値を変更せずに設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を変更し、設定変更モードを終了させる操作（錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える操作）が行われたことに基づいて、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して（上書きして）設定値を確定させるようにしても良い。なお、この場合に表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させる設定値は、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（０～５）に１を加算した値（１～６）となり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値が変更されることに応じて、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される設定値も変化することになる。

【０４７８】

このような構成とすることで、電源投入に伴い設定変更モードに制御され、設定変更操作が行われた場合（表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される設定値が変更された場合）であっても、設定変更モードを終了させる操作が完了することなく（錠スイッチ２１ＴＭ０

５１がＯＦＦ状態に切り替えられることなく）、電源断が発生した場合には、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値は、電源投入時（設定変更モードにおいて設定変更操作が行われる前）から変更されていないことになる。即ち、電力供給停止状態では、前回の電源投入時に設定値格納領域に格納されていた設定値が引き続き保持されていることになる。従って、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示される設定値は、前回の電源投入時にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値に応じた値となる。

【０４７９】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合の設定値を適切に定めることができる。また、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【０４８０】

上記の実施形態に示した設定変更モード及び設定確認モードに関連した制御は、複数の設定値（例えば０～５）が設けられており、設定値に応じて大当り確率が異なる遊技機に対して適用可能であるが、これに限らず、複数の設定値（例えば０～５）が設けられているものの、設定値によらず大当り確率は共通である（例えば、設定値０～５の全てに関して大当り確率が３００分の１である）遊技機に対しても適用可能である。

【０４８１】

また、本特徴部２１ＴＭでは、以下に示す発明が開示されている。

【０４８２】

特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機に関しては、設定値の変更等の際に、設定に関連する制御状態を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段Ｏ１～手段Ｏ４に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定に関連する制御状態を遊技機外部に適切に通知可能な遊技機を提供することにある。

【０４８３】

手段Ｏ１の遊技機は、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４５７０及びステップＳ２１ＴＭ４６５０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の開始に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力する特定信号出力手段（ステップＳ２１ＴＭ４５６０でセキュリティ信号を出力する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

特定信号が出力される期間に関する値（セキュリティ信号タイマの値）を設定する設定手段（セキュリティ信号タイマの値をセットする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、

前記設定手段は、前記設定変更モードに制御される場合と前記設定確認モードに制御さ

れる場合とで共通の所定値を設定可能であり（ステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１秒を設定し）、
前記特定信号出力手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、少なくとも前記所定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定確認モードの終了に伴い設定確認モードの終了から１秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力し、設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から３０秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）
ことを特徴とする。
これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。
【０４８４】
手段Ｏ２の遊技機は、
手段Ｏ１の遊技機であって、
遊技状態を初期化する初期化手段（ステップＳ２１ＴＭ４０５０、ステップＳ２１ＴＭ４１５０でＲＡＭクリアフラグがセットされていることに基づいてＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し（設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後にＲＡＭクリアが実行されており）、
前記設定手段は、前記所定値を設定した後（ステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１秒を設定した後）に、前記所定値に対応した期間よりも長い期間に対応した特定値を設定可能であり（ＲＡＭクリアが実行される場合にはステップＳ２１ＴＭ１４６５でセキュリティ信号タイマの値として３０秒を設定可能であり）、
前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から３０秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードの制御が終了した場合及び設定確認モードの制御が終了した場合の何れの場合にも少なくとも所定値に対応した期間は特定信号が出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には所定値に対応した期間よりも長い期間、特定信号が出力されることになるため、設定手段による設定処理を共通化しつつ設定変更モードと設定確認モードとで異なる出力期間を設定することが可能となる。
【０４８５】
手段Ｏ３の遊技機は、
手段Ｏ１又は手段Ｏ２の遊技機であって、
前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦとされたことの検出）が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報（設定変更中フラグ）を記憶する特定情報記憶手段（ＲＡＭ１０２のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、遊技停止状態とするとともに特定信号を出力する（設定変更モードに移行するための条件が成立していないことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０の処理を電源断まで繰り返し実行する）ことが可能である
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードの制御中に電力供給が停止された場合に、電力供給再開時に遊技機の状態を外部装置に適切に通知することができる。

【０４８６】
手段Ｏ４の遊技機は、
手段Ｏ１～手段Ｏ３から選択される何れかの遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
表示手段（表示モニタ２１ＴＭ０２９）と、
前記設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦとされる操作が検出されることなく）当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報を記憶する特定情報記憶手段（ＲＡＭ１０２のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を有し、
当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段においてエラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップＳ２１ＴＭ４１９０で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップＳ２１ＴＭ４２１０のエラー表示において表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｅ」の文字を表示することが可能であり）、
前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置５に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。
【０４８７】
また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する必要がある。手段Ｐ１～手段Ｐ４に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する遊技機を提供することにある。
【０４８８】
手段Ｐ１の遊技機は、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されており）、
当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、エラー報知を実行可能なエラー報知手段（設定変更モードへの移行条件が成立していない場合にステップＳ２１ＴＭ４２１０でエラー表示を行う遊技制御用マイクロコンピュータ１００）をさらに備える
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【０４８９】
手段Ｐ２の遊技機は、
手段Ｐ１の遊技機であって、
前記設定変更モード制御手段は、設定変更条件が成立していること（電源投入時に、遊技機用枠３が開放状態となっており、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であること）に基づいて前記設定変更モードに制御可能であり、
当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更条件が成立していることに基づいて、前記エラー報知を実行することなく前記設定変更モードに制御可能である（電源投入時に、ステップＳ２１ＴＭ４１２０、ステップＳ２１ＴＭ４１３０、ステップＳ２１ＴＭ４１４０ですべてＹＥＳと判定されたことに基づいて、ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理に移行することなく設定変更モードに移行する）
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードに制御される条件が成立しているときにはエラー報知を実行することなく設定変更モードに制御されることになり、不要なエラー報知を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【０４９０】
手段Ｐ３の遊技機は、
手段Ｐ１又は手段Ｐ２の遊技機であって、
当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記エラー報知を実行するとともに遊技停止状態とすることが可能である（電源投入時に、設定変更モードへの移行条件が成立していない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０の何れかでＮＯと判定された場合には）、設定変更モードに移行することなくステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理に移行する）
ことを特徴とする。
これによれば、設定値が不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【０４９１】
手段Ｐ４の遊技機は、
手段Ｐ１～手段Ｐ３から選択される何れかの遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
表示手段（表示モニタ２１ＴＭ０２９）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記特定情報記憶手段と、を有し、
当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段において前記エラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップＳ２１ＴＭ４１９０で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップＳ２１ＴＭ４２１０のエラー表示において表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｅ」の文字を表示することが可能であり）、
前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置５に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【０４９２】
また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める必要がある。手段Ｑ１～手段Ｑ５に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める遊技機を提供することにある。

【０４９３】
手段Ｑ１の遊技機は、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されており）、
前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、遊技機用枠３が開放状態となっており、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である、という設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）
ことを特徴とする。
これによれば、遊技状態の初期化を伴う設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に定めることができる。

なお、手段Ｑ１の遊技機が、前記設定変更モードの制御に対応して遊技状態を初期化する初期化手段（例えば、ステップＳ２１ＴＭ４０５０、ステップＳ２１ＴＭ４１５０でＲＡＭクリアフラグがセットされていることに基づいてＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を更に備えていても良い。

【０４９４】

手段Ｑ２の遊技機は、

手段Ｑ１の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていないときには設定変更条件が成立していることに基づいて前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、遊技機用枠３が開放状態となっており、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、ＲＡＭクリアフラグが１である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であったことにより設定変更モード終了後にＲＡＭクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していることに基づいて設定変更モードに移行し）、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合には前記設定変更条件が成立しているか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード制御中に電源断が発生した場合には、電源復旧時に特定情報が記憶されていることに基づいて、設定変更条件が成立していないときにも設定変更モードに制御されることになるため、作業性を向上させることができる。

【０４９５】

手段Ｑ３の遊技機は、

手段Ｑ１又は手段Ｑ２の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合の移行操作（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていないときには（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、遊技機用枠３が開放状態となっており、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、ＲＡＭクリアフラグが１である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であったことにより設定変更モード終了後にＲＡＭクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していること）に基づいて前記設定変更モードに制御することが可能であり、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦになったことが確認されたこと）に基づいて前記設定変更モードを終了させることが可能であり、

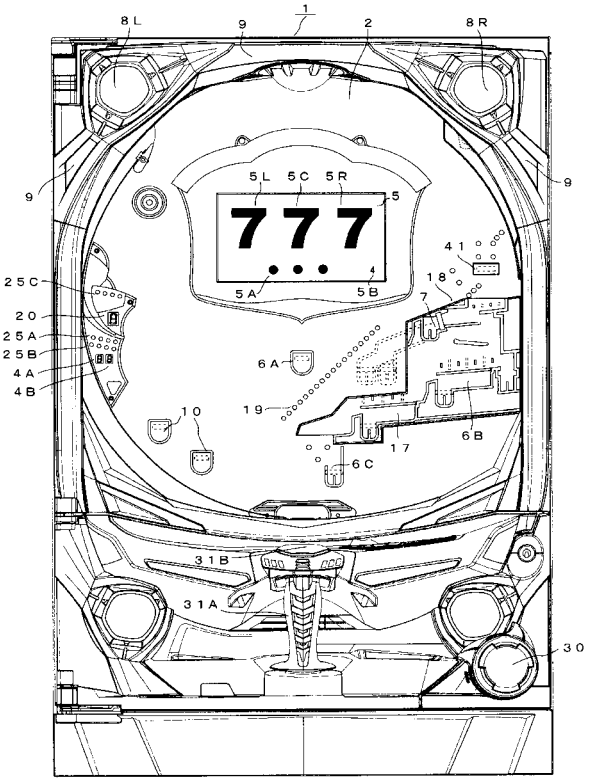
前記特定情報記憶手段は、前記設定変更モードに制御されるときに前記特定情報を記憶し（設定変更モードの制御が開始されたステップＳ２１ＴＭ４５８０のタイミングで設定変更中フラグをセットし）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードが終了するときに前記特定情報を消去し（設定変更モードの制御が終了したステップＳ２１ＴＭ４７２０のタイミングで設定変更中フラグをクリアし）、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときには前記移行操作が行われたか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御し）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させる（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦになったことが確認されたことに基づいて設定変更モ

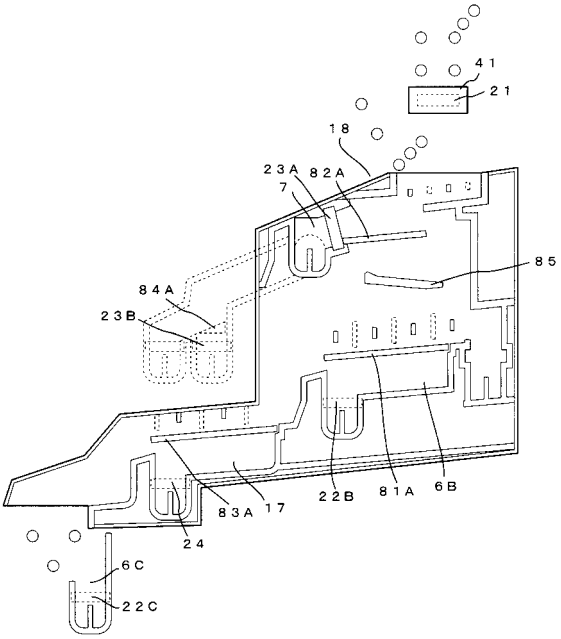
ードを終了させる）
ことを特徴とする。
これによれば設定変更モードの制御を終了させる条件を適切に定めることができる。
【０４９６】
手段Ｑ４の遊技機は、
手段Ｑ１～手段Ｑ３から選択される何れかの遊技機であって、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるＲＡＭ１０２の設定値格納領域）を備え、
前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能であり、
前記設定変更モードに制御されているときの変更操作に基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更し（ステップＳ２１ＴＭ４６１０で設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値を変更し）、
前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させ（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させ）、
前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作により変更された後の設定値を継続して記憶する（設定値格納領域はＲＡＭ１０２のバックアップ領域に形成されており、設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されると設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになるため、設定変更モード中に電源断が発生した場合でも変更操作により変更された後の設定値が保持される）
ことを特徴とする。
これによれば、電力供給が再開されたときに、電源断発生前の設定変更モードにおいて変更操作により変更された後の設定値が設定値記憶手段に記憶されており、当該設定値に応じた制御が実行されることになるため作業性を向上できる。
【０４９７】
手段Ｑ５の遊技機は、
手段Ｑ１～手段Ｑ３から選択される何れかの遊技機であって、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるＲＡＭ１０２の設定値格納領域）を備え、
前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能であり、
前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作と（設定変更モードにおいて設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値ではなく設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値のみを変更し）、該変更操作後の特定操作とに基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更するとともに前記設定変更モードを終了させ（設定変更モードにおいて錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦになったことが確認されたことに基づいてそのとき設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して有効な設定値として確定させるとともに設定変更モードを終了させ）、
前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作が行われる前の設定値を記憶する（設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合でも錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦに切り替えられなければ設定値格納領域に格納されている設定値自体は変更されないため、設定変更モード中に電源断が発生した場合には設定変更モードに制御される前の設

定値が保持される）
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。
【０４９８】
なお、この特徴部２１ＴＭで示した構成は、他の構成と適宜組み合わせて遊技機を構成することが可能である。例えば、特徴部２１ＴＭで示した設定値を変更可能に構成した遊技機において、他の構成で示した遊技状態（例えば、ＲＵＳＨ状態）の制御を可能に構成してもよい。
【符号の説明】
【０４９９】
１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　入賞球装置
６Ｂ、６Ｃ　…　可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　遊技効果ランプ
１０　…　一般入賞口
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ランプ制御基板
１５　…　中継基板
１７　…　特殊可変入賞球装置
１８　…　入賞口ユニット
２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ、２２Ｃ　…　始動口スイッチ
２３　…　第１カウントスイッチ
２４　…　第２カウントスイッチ
２５　…　Ｖ入賞スイッチ
３０　…　打球操作ハンドル
３１Ａ　…　スティックコントローラ
３１Ｂ　…　プッシュボタン
３２　…　可動体
４１　…　通過ゲート
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部

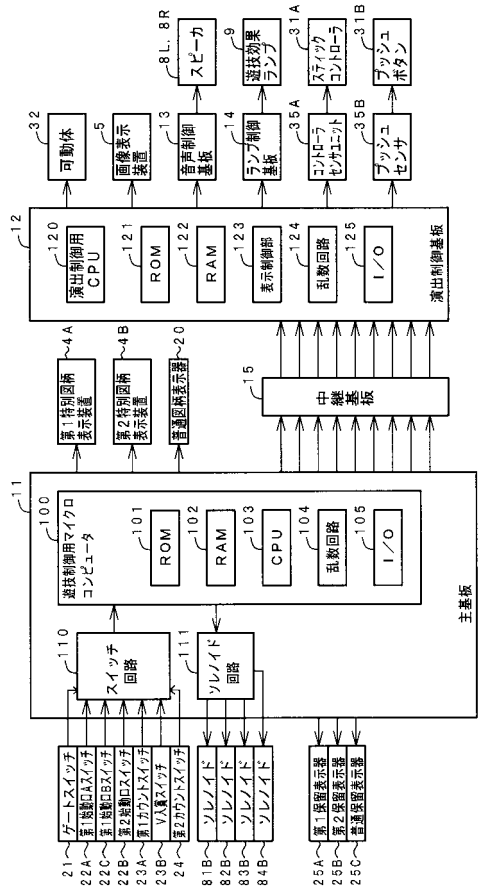
【図１】


777
1
2
9
8L
8R
5L
5C
5R
5
5A
5B
41
18
7
25C
20
25A
25B
4A
4B
6A
10
19
17
6B
6C
31B
31A
30

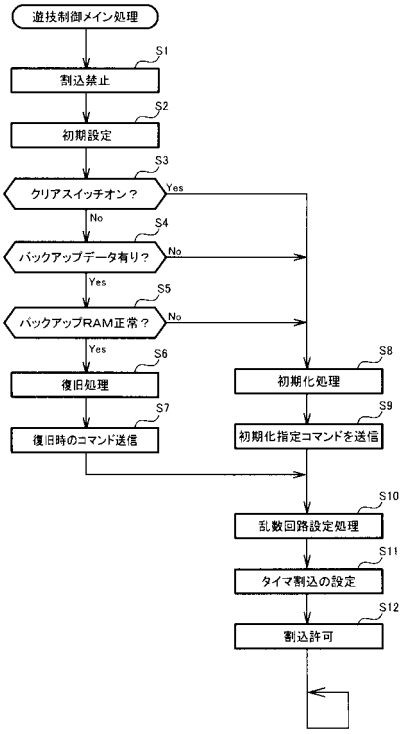
【図２】


41
21
18
23A
82A
7
85
84A
23B
83A
17
22B
81A
6B
24
6C
22C

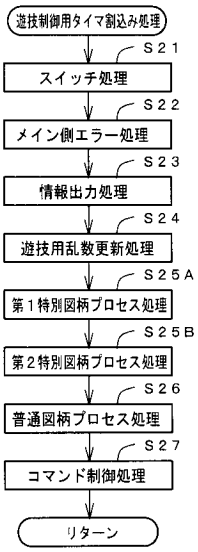
【図３】


スピーカ
遊技効果ランプ
スティックコントローラ
プッシュボタン
可動体
画像表示装置
音声制御基板
ランプ制御基板
コントローラセンサユニット
プッシュセンサ
演出制御用CPU
ROM
RAM
表示制御部
乱数回路
I／O
演出制御基板
第1特別図柄表示装置
第2特別図柄表示装置
普通図柄表示器
中継基板
遊技制御用マイクロコンピュータ
CPU
乱数回路
スイッチ回路
ソレノイド回路
主基板
ゲートスイッチ
第1始動口Aスイッチ
第1始動口Bスイッチ
第2始動口スイッチ
第1カウントスイッチ
V入賞スイッチ
第2カウントスイッチ
ソレノイド
第1保留表示器
第2保留表示器
普通保留表示器

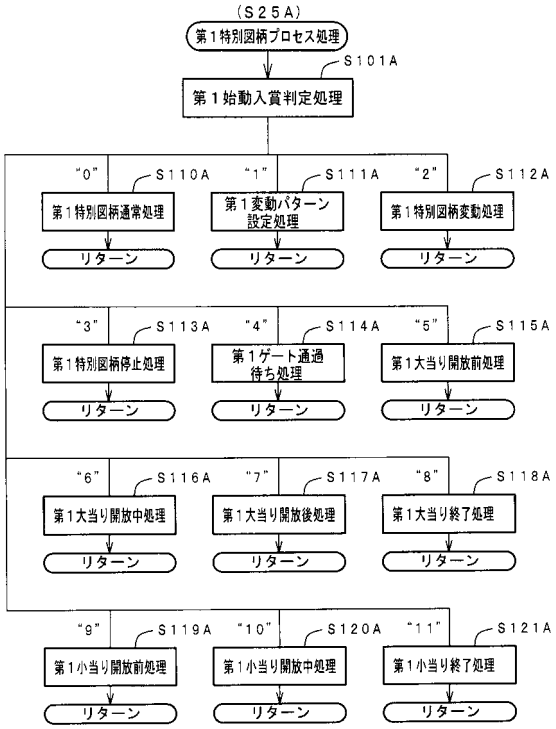
【図４】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
クリアスイッチオン？
Yes
No
S4
バックアップデータ有り？
No
Yes
S5
バックアップRAM正常？
No
Yes
S6
復旧処理
S7
復旧時のコマンド送信
S8
初期化処理
S9
初期化指定コマンドを送信
S10
乱数回路設定処理
S11
タイマ割込の設定
S12
割込許可

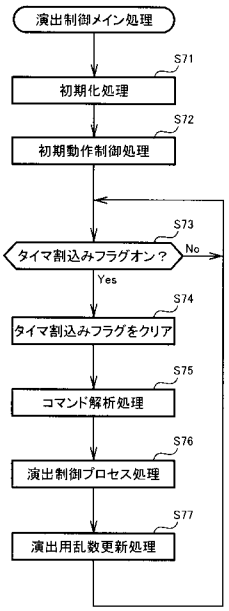
【図５】


遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S23
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25A
第１特別図柄プロセス処理
S25B
第２特別図柄プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

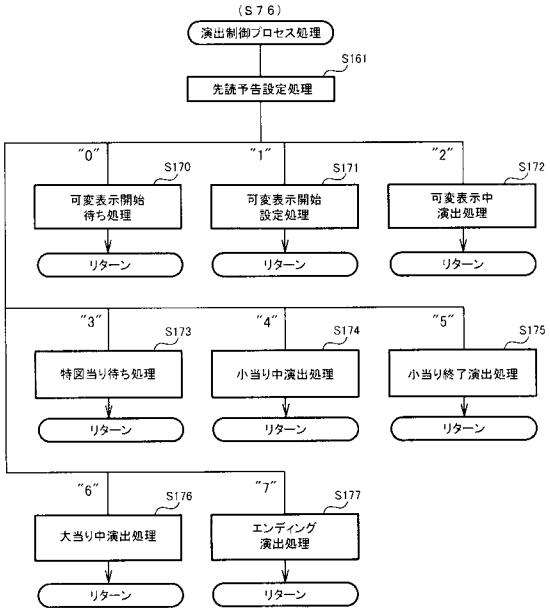
【図６】


(S25A)
第１特別図柄プロセス処理
S101A
第１始動入賞判定処理
"0"
S110A
第１特別図柄通常処理
"1"
S111A
第１変動パターン設定処理
"2"
S112A
第１特別図柄変動処理
"3"
S113A
第１特別図柄停止処理
"4"
S114A
第１ゲート通過待ち処理
"5"
S115A
第１大当り開放前処理
"6"
S116A
第１大当り開放中処理
"7"
S117A
第１大当り開放後処理
"8"
S118A
第１大当り終了処理
"9"
S119A
第１小当り開放前処理
"10"
S120A
第１小当り開放中処理
"11"
S121A
第１小当り終了処理
リターン

【図７】


演出制御メイン処理
S71
初期化処理
S72
初期動作制御処理
S73
タイマ割込みフラグオン？
No
Yes
S74
タイマ割込みフラグをクリア
S75
コマンド解析処理
S76
演出制御プロセス処理
S77
演出用乱数更新処理

【図８】


(S76)
演出制御プロセス処理
S161
先読予告設定処理
"0"
S170
可変表示開始待ち処理
"1"
S171
可変表示開始設定処理
"2"
S172
可変表示中演出処理
"3"
S173
特図当り待ち処理
"4"
S174
小当り中演出処理
"5"
S175
小当り終了演出処理
"6"
S176
大当り中演出処理
"7"
S177
エンディング演出処理
リターン

【図９】

146IW130a
（A）大当り判定テーブル（第１特別図柄用）

大当り判定値（大当り判定用乱数［0～65535］と比較される）	
通常状態（低確率状態）	確変状態（高確率状態）
0～327	0～1310

146IW130b
（B）大当り判定テーブル（第２特別図柄用）

大当り判定値（大当り判定用乱数［0～65535］と比較される）	
通常状態（低確率状態）	確変状態（高確率状態）
0～327	0～1310

146IW130c
（C）小当り判定テーブル（第１特別図柄用）

小当り判定値（大当り判定用乱数［0～65535］と比較される）	
通常状態（低確率状態）	確変状態（高確率状態）
判定値なし	判定値なし

146IW130d
（D）小当り判定テーブル（第２特別図柄用）

小当り判定値（大当り判定用乱数［0～65535］と比較される）	
通常状態（低確率状態）	確変状態（高確率状態）
1311～65535	1311～65535

146IW131a
（E）大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）

大当り種別判定値（大当り種別判定用乱数［0～99］と比較される）	
１０Ｒ確変大当り	１０Ｒ通常大当り
0～64	65～99

146IW131b
（F）大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）

大当り種別判定値（大当り種別判定用乱数［0～99］と比較される）
２Ｒ通常大当り
0～99

【図１０】

（A）第１特別図柄用変動パターンテーブル［通常状態］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
01	第１変動パターン＃01	はずれ	１５秒
02	第１変動パターン＃02	リーチＡはずれ	３０秒
03	第１変動パターン＃03	リーチＢはずれ	４０秒
04	第１変動パターン＃04	リーチＡ大当り	３０秒
05	第１変動パターン＃05	リーチＢ大当り	４０秒

（B）第１特別図柄用変動パターンテーブル［確変状態］

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
06	第１変動パターン＃06	はずれ	１０秒
07	第１変動パターン＃07	大当り	２０秒

【図１１】

（C）第２特別図柄用変動パターンテーブル［通常状態］

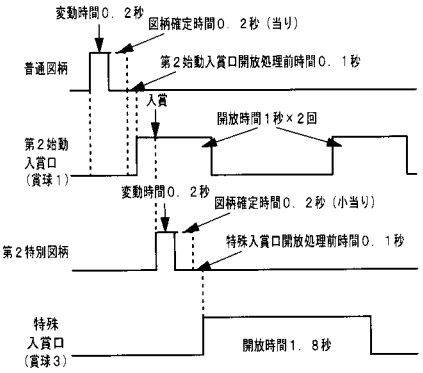
変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
11	第２変動パターン＃01	はずれ	0．２秒
12	第２変動パターン＃02	小当り	0．２秒
13	第２変動パターン＃03	大当り	0．２秒

（D）第２特別図柄用変動パターンテーブル［確変状態］

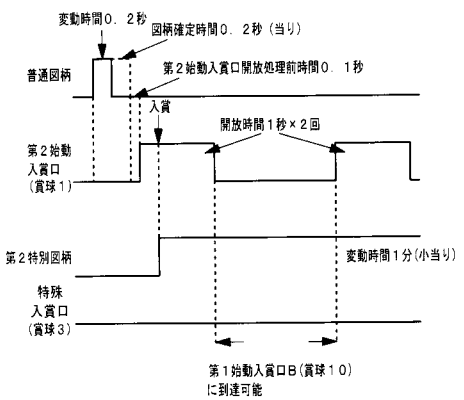
変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
14	第２変動パターン＃04	はずれ	５秒
15	第２変動パターン＃05	小当り	１分
16	第２変動パターン＃06	大当り	１０分

【図１２】

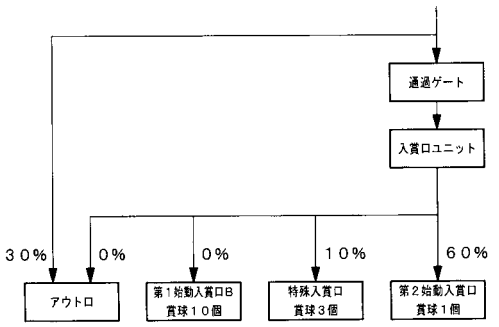
（１）低確率状態



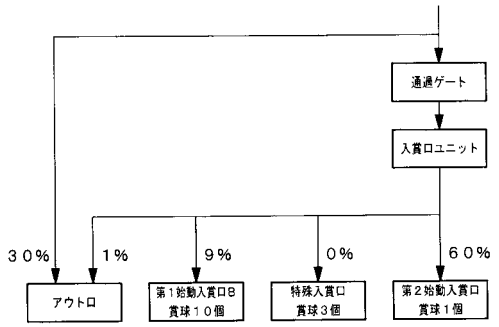
（２）高確率状態



【図１３】



（A）低確率状態における右打ち時の入賞割合目安



（B）高確率状態における右打ち時の入賞割合目安

	第１始動入賞口B	特殊入賞口	第２始動入賞口	計
低確率状態	10（賞球）×0（入賞）	3（賞球）×10（入賞）	1（賞球）×60（入賞）	90
高確率状態	10（賞球）×9（入賞）	3（賞球）×0（入賞）	1（賞球）×60（入賞）	150

（C）右打ち１００球あたりの賞球数目安

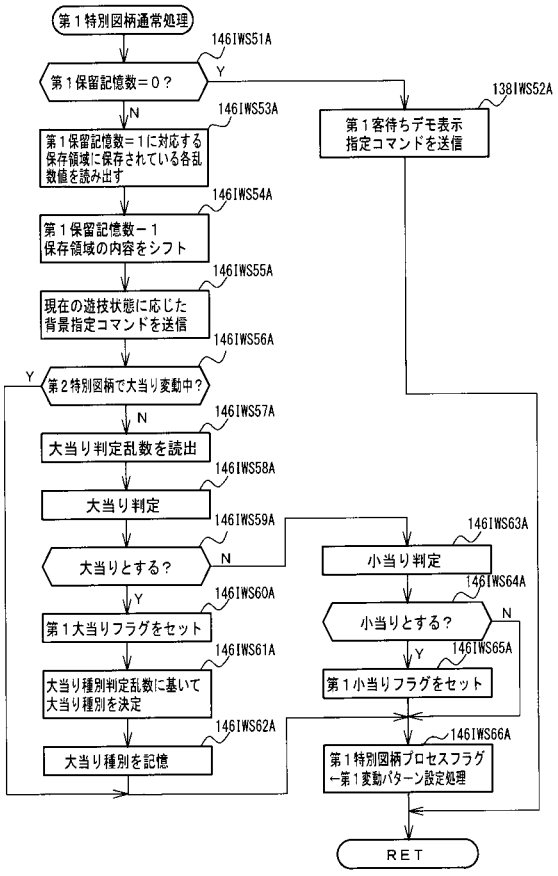
【図１４】

MODE	EXT	名称	内容
８０	０１	第1変動パターン#01指定	第１飾り図柄変動パターン#０１の指定
	⋮	⋮	⋮
８０	０７	第1変動パターン#07指定	第１飾り図柄変動パターン#０７の指定
８０	１１	第2変動パターン#01指定	第２飾り図柄変動パターン#０１の指定
	⋮	⋮	⋮
８０	１６	第2変動パターン#06指定	第２飾り図柄変動パターン#２８の指定
９０	０１	表示結果１指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
９０	０２	表示結果２指定	可変表示結果を１０R確変大当りとすることの指定
９０	０３	表示結果３指定	可変表示結果を１０R通常大当りとすることの指定
９０	０４	表示結果４指定	可変表示結果を２R通常大当りとすることの指定
９０	０５	表示結果５指定	可変表示結果を小当りとすることの指定
Ａ０	００	第１図柄確定指定	第１図柄の変動を終了することを指定
Ａ０	０１	第２図柄確定指定	第２図柄の変動を終了することを指定

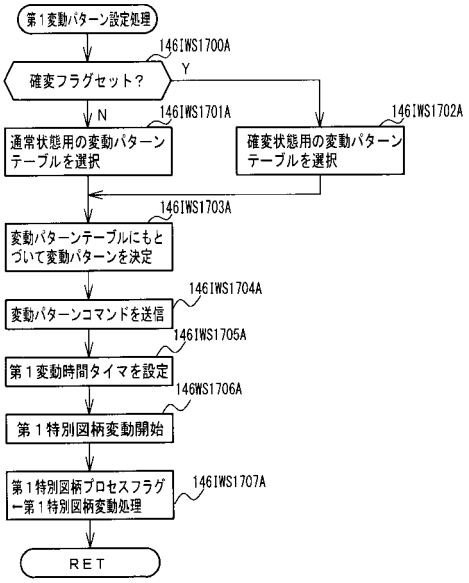
【図１５】

MODE	EXT	名称	内容
Ｂ０	００	第１大当り開始指定（ファンファーレ指定）	第１大当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０１	第１大当り終了指定（エンディング指定）	第１大当り遊技の終了を指定
Ｂ０	０２	第２大当り開始指定（ファンファーレ指定）	第２大当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０３	第２大当り終了指定（エンディング指定）	第２大当り遊技の終了を指定
Ｂ０	０４	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
Ｂ０	０５	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
Ｂ１	ＸＸ	大入賞口開放中表示	ＸＸで示すラウンド中の表示指定
Ｂ２	ＸＸ	大入賞口開放後表示	ＸＸで示すラウンド後の表示指定
Ｂ４	００	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定
Ｂ４	０１	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことの指定
Ｂ４	０２	Ｖ入賞領域入賞指定	Ｖ入賞領域に入賞したことを指定
Ｂ４	０３	一般入賞口入賞指定	一般入賞口に入賞したことの指定
Ｂ４	０４	第1始動入賞口B入賞指定	第１始動入賞口Ｂに入賞したことの指定
Ｃ０	００	第1有効始動Ａ入賞指定	第1始動入賞口Aに遊技球が入賞（有効始動入賞）したことを指定
Ｃ０	０１	第1有効始動Ｂ入賞指定	第1始動入賞口Bに遊技球が入賞（有効始動入賞）したことを指定
Ｃ０	０２	第２有効始動入賞指定	第2始動入賞口に遊技球が入賞（有効始動入賞）したことを指定
Ｃ８	０１	ゲート通過指定	ゲートを遊技球が通過したことを指定
Ｄ０	００	第1客待ちデモ表示指定	第1客待ちデモンストレーション時の表示指定
Ｄ０	０１	第2客待ちデモ表示指定	第2客待ちデモンストレーション時の表示指定

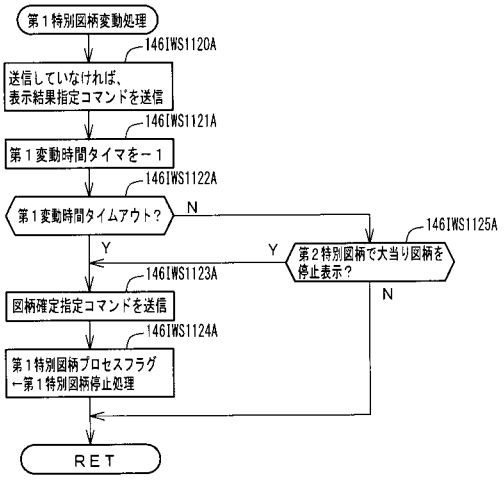
【図１６】



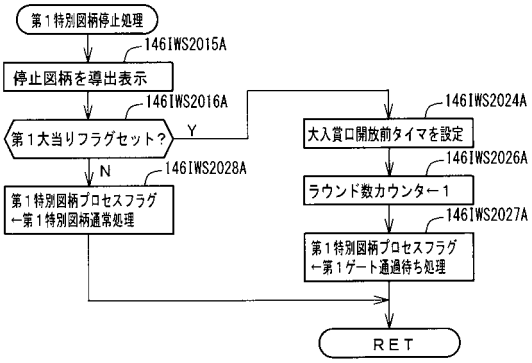
【図１７】



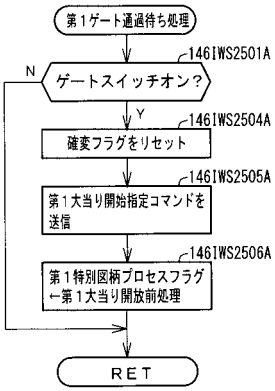
【図１８】



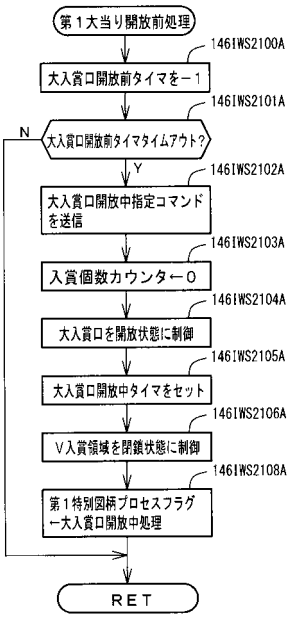
【図１９】



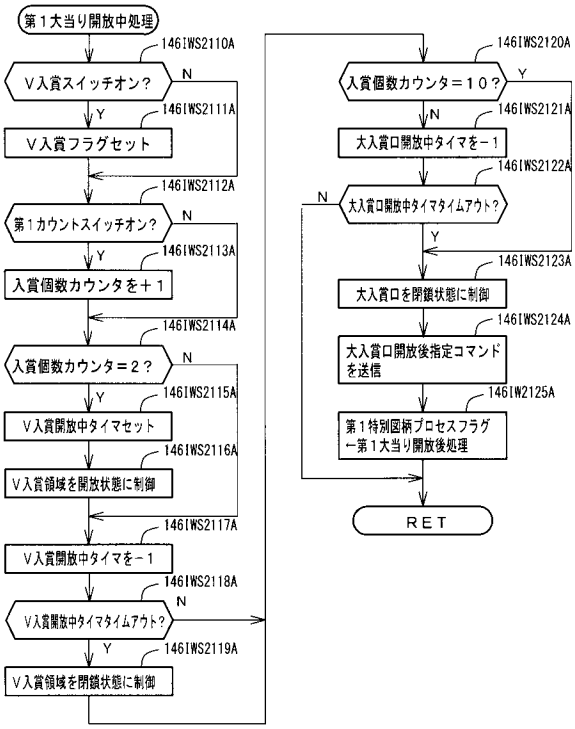
【図２０】



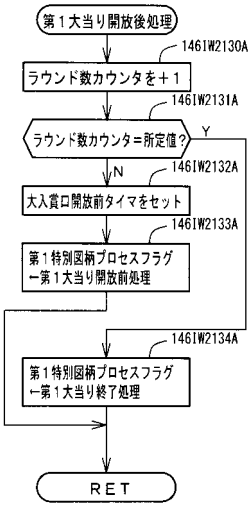
【図２１】



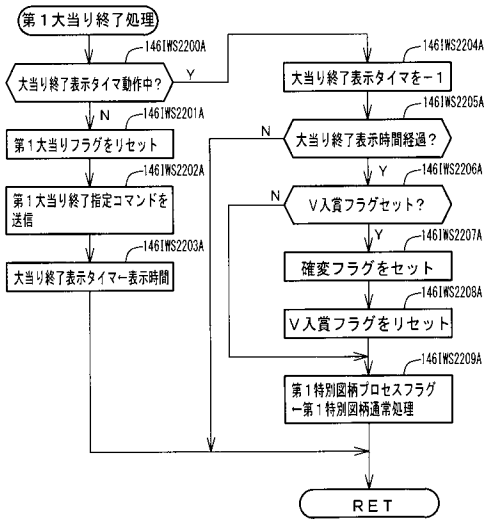
【図２２】



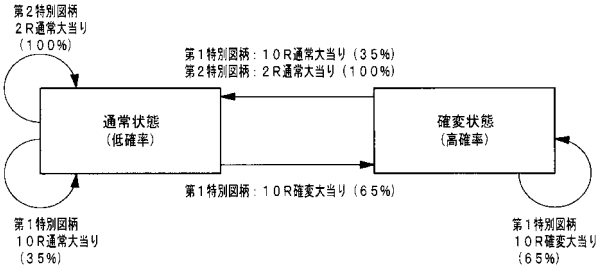
【図２３】



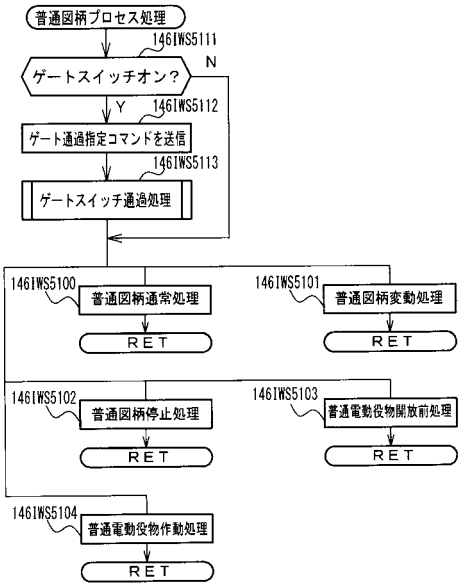
【図２４】



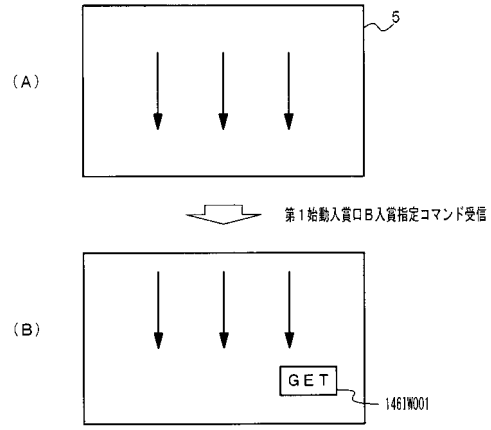
【図２５】



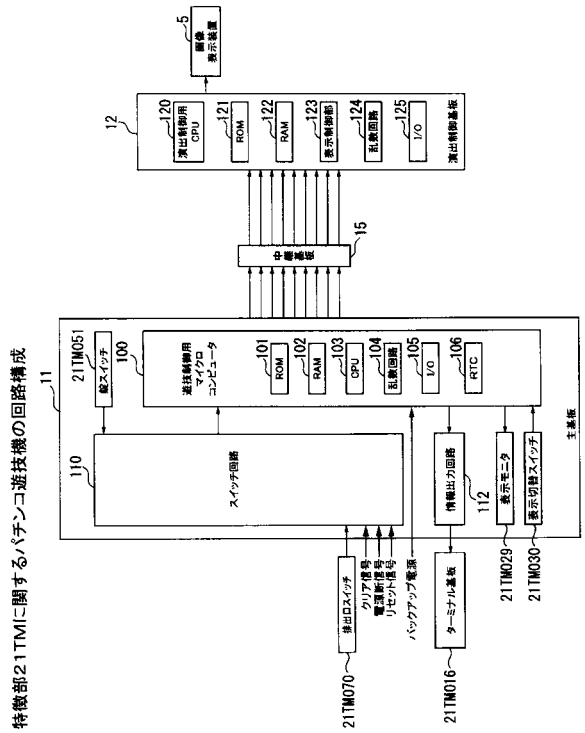
【図２６】



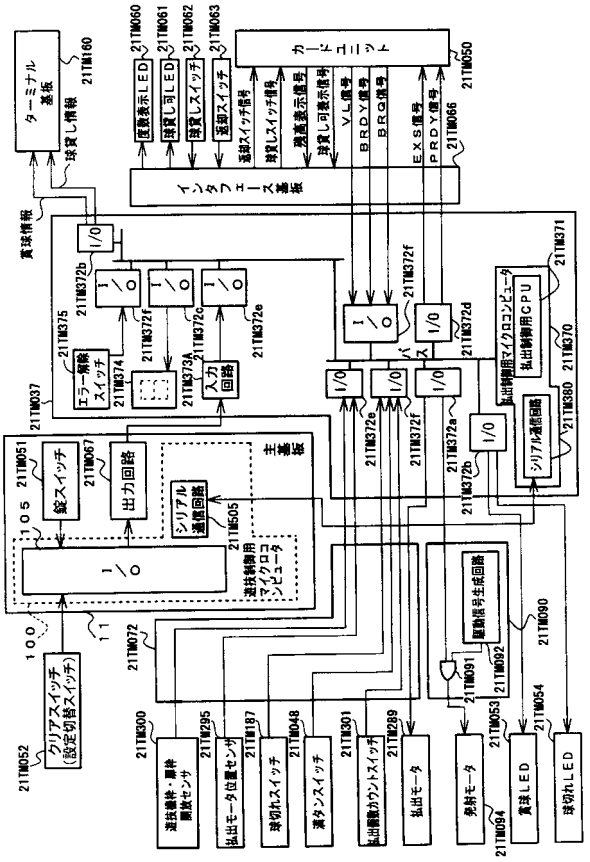
【図２７】



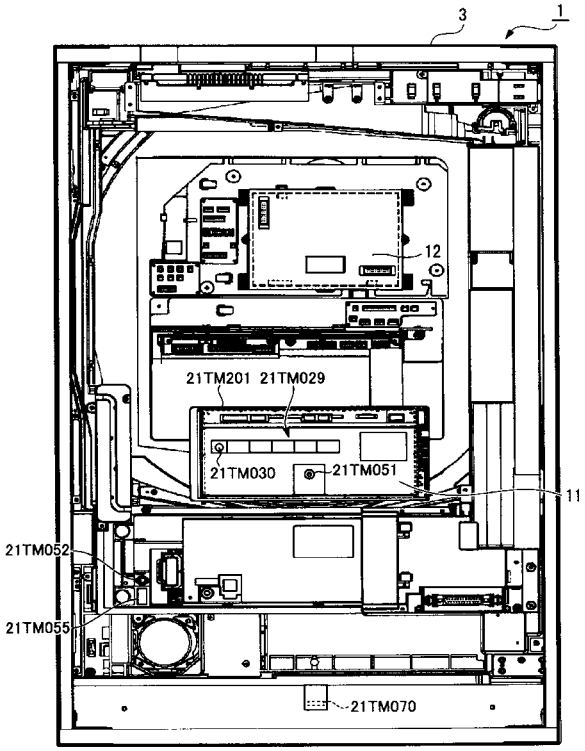
【図２８－１】



【図２８－２】



【図２８－３】



【図２８－４】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13477(確率:1/300)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13477(確率:1/300)

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13493(確率:1/280)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13493(確率:1/280)

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13506(確率:1/265)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13506(確率:1/265)

(D)表示結果判定テーブル(設定値4)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13521(確率:1/250)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13521(確率:1/250)

(E)表示結果判定テーブル(設定値5)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13538(確率:1/235)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13538(確率:1/235)

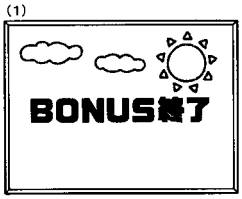
(F)表示結果判定テーブル(設定値6)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13557(確率:1/220)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13557(確率:1/220)

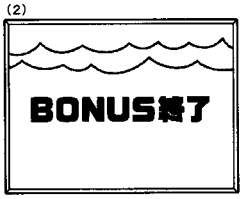
【図２８－５】

設定示唆演出

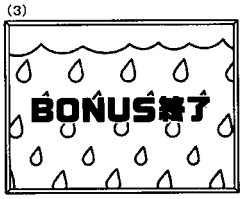
(1)



(2)



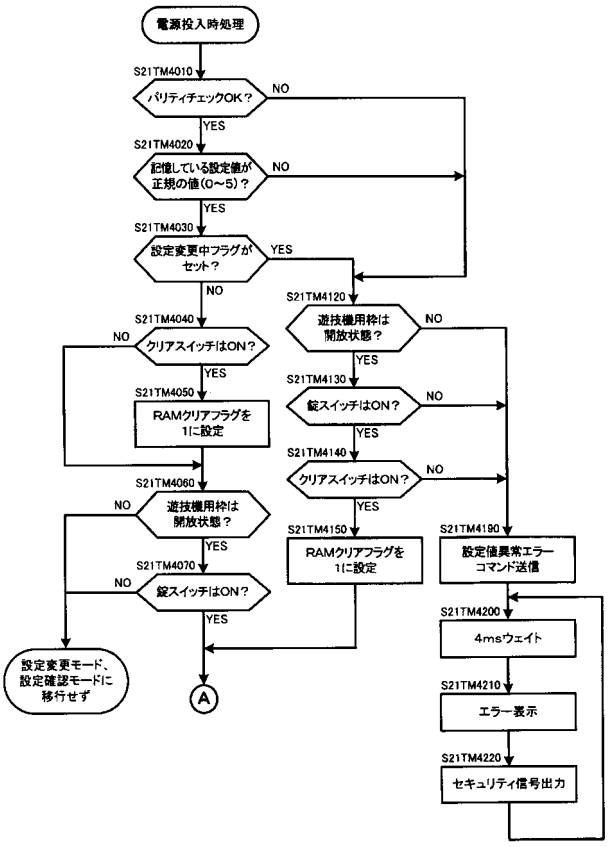
(3)



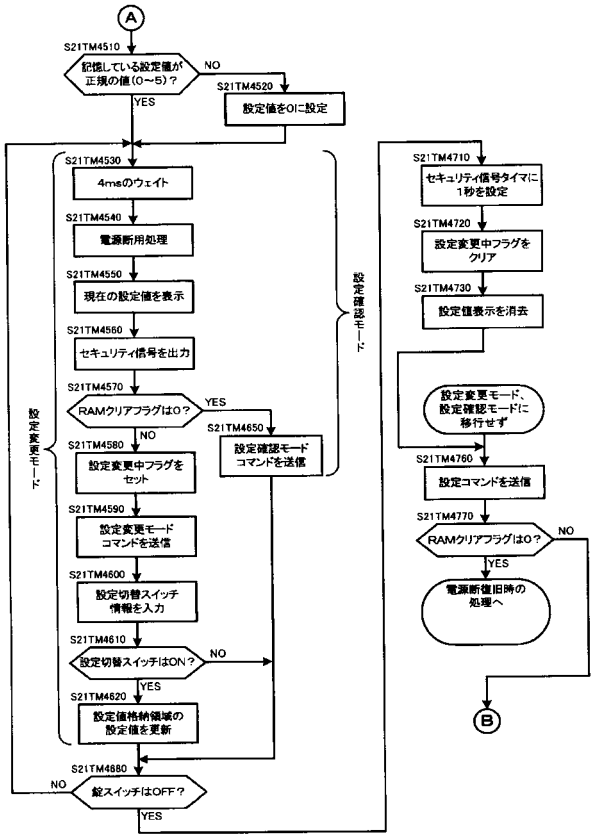
(4)

設定示唆演出	設定値		
	1，2	3，4	5，6
(1)	低	低	高
(2)	中	高	低
(3)	中	中	中

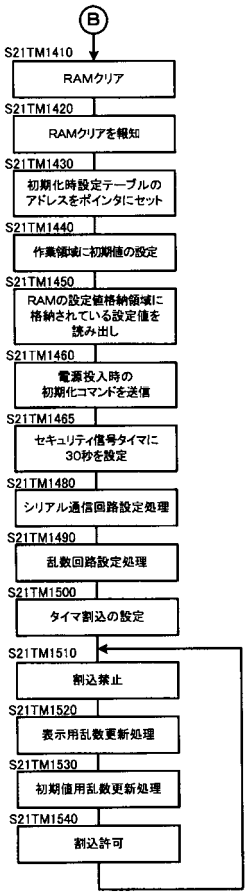
【図２８－６】



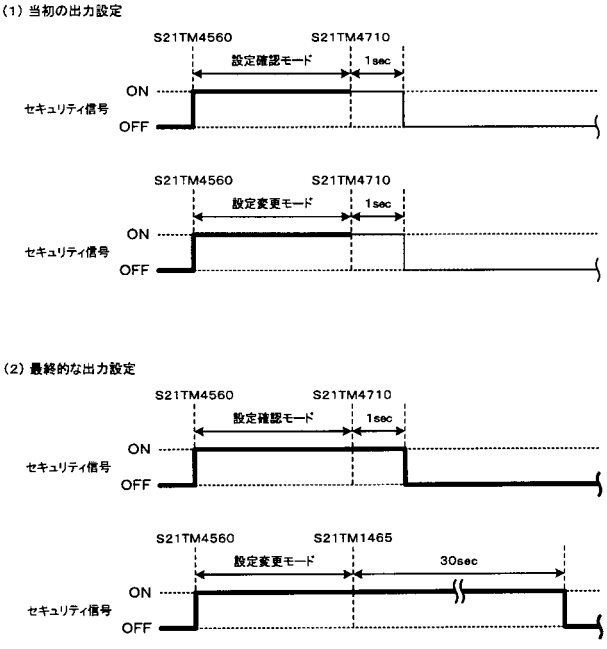
【図２８－７】



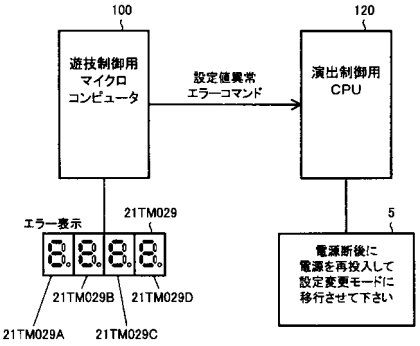
【図２８－８】



【図２８－９】

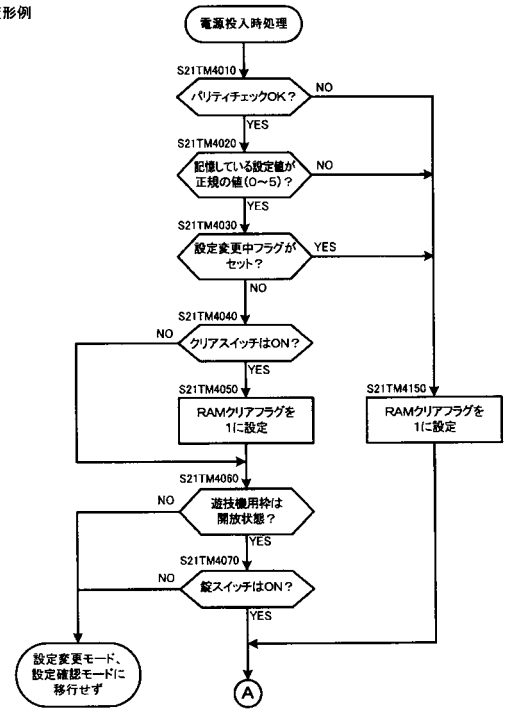


【図２８－１０】



【図２８－１１】

変形例



【図２８－１２】

(1)設定変更モード中の設定値確定前に電源断した場合

設定値確定前に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	電源断	ON	2	
6	電源投入	ON	2	
7	設定変更モード開始	ON	2	3

(2)設定変更モード中の設定値確定後に電源断した場合

設定値確定後に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	設定値確定	OFF	2	3
6	電源断	OFF	2	
7	電源投入	ON	2	
8	設定変更モード開始	ON	2	3

フロントページの続き

(72)発明者　佐藤　正明
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内
(72)発明者　木坂　純
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Ｆターム(参考) 2C088 EB03