

(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2019-72386

(P2019-72386A)

(43) 公開日 令和1年5月16日(2019.5.16)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 333Z
 A63F 7/02 304D
 A63F 7/02 334

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 95 頁)

(21) 出願番号 特願2017-202322 (P2017-202322)
 (22) 出願日 平成29年10月19日 (2017.10.19)

(71) 出願人 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
 (74) 代理人 100150430
 弁理士 河野 元
 (72) 発明者 土屋 良孝
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内
 (72) 発明者 市原 卓人
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内
 Fターム(参考) 2C088 BC06 BC10 BC21 BC25 BC58
 CA13 CA27 CA28

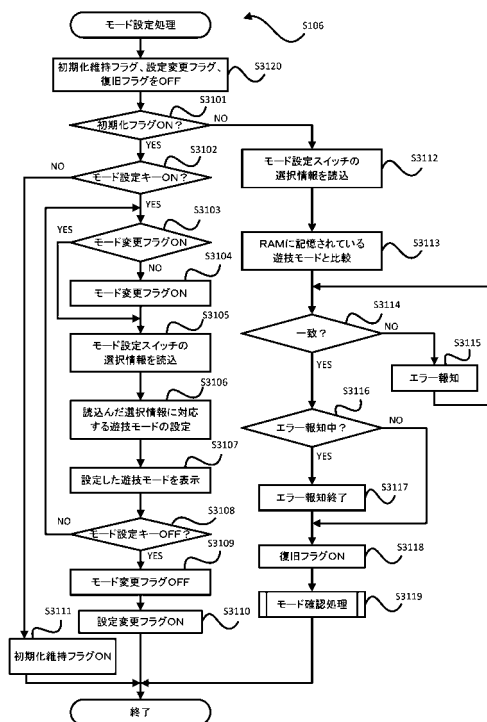
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】判定確率の設定機能を搭載した遊技機において、判定確率の設定機能の設定条件に所定の制限を設けると共に、判定確率の設定を変更した場合には、そのことを報知する機能を有することで、公正な遊技機を提供する。

【解決手段】判定確率設定手段は、遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合には、判定手段の判定確率を変更可能とし、遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、判定手段の判定確率を変更不能とするものであり、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合で、所定の入力操作により判定手段の判定確率を変更したときと、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合で、判定手段の判定確率を変更しなかったときと、遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始するときとで所定の報知部の報知態様を異ならせることを特徴とする。

【選択図】 図14



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、

前記判定の結果が特定結果となると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記判定手段が特定結果と判定する判定確率として、複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、

所定の入力操作によって、前記複数の判定確率のうち所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、

前記判定確率選択手段で選択された所定の判定確率を、前記判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、

前記判定確率設定手段で設定した判定確率を示す情報を少なくとも含む、遊技状態情報を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、

電力供給を行う電力供給手段と、

電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技状態情報記憶手段に記憶される遊技状態情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧する遊技状態情報復旧手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去し、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧しない遊技状態情報初期化手段と、を備え、

前記判定確率設定手段は、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更可能とし、

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更不能とするものであって、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合であって、所定の入力操作を行って前記判定手段の判定確率を変更したときと、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合であって、前記判定手段の判定確率を変更しなかったときと、

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始するときと、

で所定の報知部の報知態様を異ならせる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記報知部は、前記判定手段の判定確率を変更したか、前記判定手段の判定確率を変更しなかったか、遊技状態情報を復旧したかを、遊技者が認識可能な報知態様で報知することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記報知手段は、前記判定手段の判定確率を変更したか、前記判定手段の判定確率を変更しなかったか、遊技状態情報を復旧したかを、遊技店員が認識可能な報知態様で報知することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記判定手段の判定結果に基づいて識別情報を変動表示し、前記判定の結果が特定結果となると、前記識別情報を特定態様で停止表示する識別情報表示手段を備え、

前記報知部は、少なくとも、前記電力供給手段による電力供給の開始後の所定期間から、前記識別情報の変動表示を実行するまでの期間、前記報知態様を継続することを特徴とする請求項 2 又は請求項 3 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

10

20

30

40

50

【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて所定の大当たり確率で当否判定を行い、当否判定の結果が大当たりになると大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するものがあった。そして、遊技店員等が遊技機に所定の操作を行うことで、この大当たり確率を変更する確率設定機能を有するものがあった（例えば、特許文献 1）。

【 0 0 0 3 】

また、従来の遊技機には、供給電力が遮断された際の遊技状態を保持し、再度電力供給が行われた際に、当該保持した記憶に基づいて遊技状態を復帰させる機能、いわゆるバックアップ機能を有するものがあった。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開平 1 0 - 5 7 5 8 3

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

前述したようなバックアップ機能を有する遊技機に確率設定機能を搭載した場合、遊技状態を保持したまま設定を変更することが可能となり、これらの機能の用いられ方によっては大当たりを発生し易くしたり、不正が発生する原因となったり、公正な遊技機を提供できなくなる虞がある。

【 0 0 0 6 】

また、確率設定機能を搭載した遊技機の場合、遊技店側が何れの設定にするかを決定するため、遊技者は、高設定（大当たり確率の高い設定）の遊技機に期待して遊技機を選択する。また、遊技店側は、多くの遊技客をよぶために高設定の遊技機を多く設置したり、利益を多く得るために低設定の遊技機を多く設置したり、それらのバランスをとるために適切な数の高設定の遊技機を設置したりする。しかしながら、これは全て遊技店側が決定することであるため、高設定の遊技機が 1 台も設置されず（全て低設定）、遊技者側が遊技店側よりも著しく不利になる虞がある。またこれにより、遊技者は遊技店側に対して不信感を募らせ、ひいては遊技客が減少し、遊技機の稼働率が低下する虞もある

【 0 0 0 7 】

本発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、判定確率の設定機能を搭載した遊技機において、当該判定確率の設定機能の設定条件に所定の制限を設けると共に、当該判定確率の設定を変更した場合には、そのことを報知する機能を有することで、公正な遊技機を提供するものである。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 8 】

前述の課題を解決するための第 1 発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、

前記判定の結果が特定結果となると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記判定手段が特定結果と判定する判定確率として、複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、

所定の入力操作によって、前記複数の判定確率のうち所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、

前記判定確率選択手段で選択された所定の判定確率を、前記判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、

前記判定確率設定手段で設定した判定確率を示す情報を少なくとも含む、遊技状態情報

10

20

30

40

50

を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、

電力供給を行う電力供給手段と、

電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技状態情報記憶手段に記憶される遊技状態情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧する遊技状態情報復旧手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去し、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧しない遊技状態情報初期化手段と、を備え、

10

前記判定確率設定手段は、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更可能とし、

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更不能とするものであって、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合であって、所定の入力操作を行って前記判定手段の判定確率を変更したときと、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合であって、前記判定手段の判定確率を変更しなかったときと、

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始するときと、

20

で所定の報知部の報知態様を異ならせる

ことを特徴とするものである。

【0009】

このような遊技機によれば、所定の入力操作を行うことで、判定手段の判定確率を、複数の判定確率から所定の判定確率に選択し、設定することを可能としている。また、判定確率設定手段が設定した判定確率を示す情報（「設定情報」ともいう）を含む遊技状態情報を、電力供給の停止後も記憶保持可能な記憶保持手段を備えるものとしている。そして、電力供給を開始した際に、この記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去して、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始することを条件として、判定確率選択手段によって選択した判定確率に変更すること（判定確率設定手段による設定変更）を可能とした。すなわち、この記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、判定確率選択手段によって選択した判定確率に変更することを不能とした。

30

【0010】

また、遊技状態情報を復旧して遊技を開始するときと、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始するときとで、報知部の報知態様を異ならせている。さらに、記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去して、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合においても、判定確率を変更するときと判定確率を変更しないときとがあり、判定確率を変更したときと変更しなかったときとで報知部の報知態様を異ならせている。

【0011】

40

これにより、現在の判定確率の設定を、判定確率選択手段で選択した他の判定確率に変更するためには、遊技状態を初期化する必要が生じ、判定確率の設定を変更した際の遊技開始時の遊技状態を初期の状態に設定することが可能となる。また、判定確率を変更したかどうか、遊技状態情報を復旧したかどうかを、報知部の報知態様によって確認可能とした。これにより、公正な遊技の提供を行うことが可能となる。

【0012】

また、第2発明の遊技機は、第1発明の遊技機において、

前記報知部は、前記判定手段の判定確率を変更したか、前記判定手段の判定確率を変更しなかったか、遊技状態情報を復旧したかを、遊技者が認識可能な報知態様で報知することを特徴とするものである。

50

【 0 0 1 3 】

このような遊技機によれば、報知部の報知態様によって判定確率を変更したかどうか、遊技状態情報を復旧したかどうかを、遊技者が認識可能としている。これにより、遊技者は、判定確率の選択（設定）が変更されたかどうか、遊技状態情報を復旧したかどうかを認識可能となり、何れの遊技機で遊技を行うか、遊技機を選択する際の参考にすることが可能となる。またこれにより、意図しない設定の遊技機で遊技することとなるのを極力防止することが可能となる。

【 0 0 1 4 】

また、第 3 発明の遊技機は、第 1 発明又は第 2 発明の遊技機において、

前記報知手段は、前記判定手段の判定確率を変更したか、前記判定手段の判定確率を変更しなかったか、遊技状態情報を復旧したかを、遊技店員が認識可能な報知態様で報知することを特徴とするものである。

10

【 0 0 1 5 】

このような遊技機によれば、報知部の報知態様によって判定確率を変更したかどうか、遊技状態情報を復旧したかどうかを、遊技店員（確率設定者）が認識可能としている。これにより、遊技店員（確率設定者）は、遊技状態情報を復旧したかどうか、遊技状態情報の初期化に伴って、判定確率の変更がなされたかどうかを認識可能となる。またこれにより、意図せず判定確率を変更したり、意図せず判定確率を変更しなかったり、といった事態の発生を極力防止することが可能となる。

【 0 0 1 6 】

20

また、第 4 発明の遊技機は、第 2 発明又は第 3 発明の遊技機において、

前記判定手段の判定結果に基づいて識別情報を変動表示し、前記判定の結果が特定結果となると、前記識別情報を特定態様で停止表示する識別情報表示手段を備え、

前記報知部は、少なくとも、前記電力供給手段による電力供給の開始後の所定期間から、前記識別情報の変動表示を実行するまでの期間、前記報知態様を継続することを特徴とするものである。

【 0 0 1 7 】

このような遊技機によれば、識別情報を変動表示する識別情報表示手段を備え、報知部による判定確率を変更したかどうか、遊技状態情報を復旧したかどうか、を認識可能な報知態様は、電力供給の開始後の所定期間から、識別情報の変動表示を実行するまでの期間、すなわち、遊技機に電源を投入してから遊技を開始するまで、継続するものとする。これにより、遊技開始前に、判定確率の設定変更があったかどうか、遊技状態情報を復旧したかどうか、を確認することが可能となる。またこれにより、何れの遊技機で遊技を行うか、遊技機を選択する際の参考にすることが可能となる。

30

【 発明の効果 】

【 0 0 1 8 】

本発明の遊技機によれば、判定確率の設定を変更した場合には報知部により所定期間報知することで、公正な遊技機を提供し、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 9 】

40

【 図 1 】 本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【 図 2 】 本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【 図 3 】 本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。

【 図 4 】 図 3 に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【 図 5 】 同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【 図 6 】 電源基板等のブロック図である。

【 図 7 】 当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【 図 8 】 (A) は遊技制御用マイコンが取得する特別図柄に関する乱数を示す表であり、(B) は遊技制御用マイコンが取得する普通図柄に関する乱数を示す表であり、(C) は

50

リーチ判定テーブルであり、(D)は普通図柄当り判定テーブルであり、(E)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図9】遊技モード毎の大当り判定テーブルを示す表である。

【図10】遊技モード毎の大当り確率等を示す表である。

【図11】変動パターンテーブルを示す表である。

【図12】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図13】初期設定処理のフローチャートである。

【図14】モード設定処理のフローチャートである。

【図15】モード確認処理のフローチャートである。

【図16】電源投入時報知処理のフローチャートである。

10

【図17】割り込み処理のフローチャートである。

【図18】ベース表示処理のフローチャートである。

【図19】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図20】普通図動作処理のフローチャートである。

【図21】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図22】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図23】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図24】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図25】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図26】普通電動役物処理のフローチャートである。

20

【図27】特図動作処理のフローチャートである。

【図28】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図29】特図2当否判定処理のフローチャートである。

【図30】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図31】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図32】特図2乱数シフト処理のフローチャートである。

【図33】特図1当否判定処理のフローチャートである。

【図34】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図35】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図36】特図1乱数シフト処理のフローチャートである。

30

【図37】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図38】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図39】特別電動役物処理1(大当り遊技)のフローチャートである。

【図40】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図41】特別電動役物処理2(小当り遊技)のフローチャートである。

【図42】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。

【図43】始動入球時処理のフローチャートである。

【図44】電源断監視処理のフローチャートである。

【図45】モード設定監視処理のフローチャートである。

【図46】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

40

【図47】実施例2のモード設定処理のフローチャートである。

【図48】実施例3の電源基板等のブロック図である。

【図49】実施例3のモード設定処理のフローチャートである。

【図50】実施例3のモード設定処理のフローチャートである。

【図51】実施例4の電源投入時報知処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0020】

次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。尚、以下では、図柄の変動表示の終了に伴い当り図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益(例えば、賞球)を付与可能な当り遊技を実行可能なパチンコ遊技機に、本発明を適用した例を説明する

50

。

【実施例 1】

【0021】

図 1 乃至図 3 に示すように、実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 50 と、遊技機枠 50 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えており、遊技盤 2 は遊技機枠 50 から着脱自在に構成されている。図 3 は、遊技盤 2 を遊技機枠 50 から取り外した状態のものを示す。遊技機枠 50 は、装飾面を有する前面枠 51 と、遊技盤 2 等を取り付ける本体枠 52 と、パチンコ遊技機 1 をホールの島設備に取り付けるための外枠 53 と、を有して構成されており、前面枠 51、本体枠 52 及び外枠 53 は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。

10

【0022】

また、前面枠 51 には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル 60、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿 61 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62 が設けられている。また前面枠 51 には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに、遊技者が操作可能な第 1 演出ボタン 63a、第 2 演出ボタン 63b（これら 2 個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン 63」ともいう）が設けられている。複数の演出ボタンは、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。

【0023】

20

また、前面枠 51 には、装飾用の枠ランプ 66 及びスピーカ 67 が設けられている。尚、演出ボタン 63 の構成は本実施例 1 の態様に限らず、遊技者からの入力を検知できるものであればたり、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力検知手段（例えば、出没式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力検知手段（光電式等）であってもよい。遊技盤 2 には、発射ハンドル 60 の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 3 が、レール部材 4 で囲まれて形成されている。また、遊技盤 2 には、装飾用の盤面ランプ 5 が設けられている。遊技領域 3 には、遊技球を誘導する複数の遊技釘 16 が突設されている。また、レール部材 4 の先端には球戻り防止片 6 が設けられており、一旦遊技領域へ誘導された遊技球が発射装置側へ戻るのを防止することができる。

30

【0024】

また、遊技領域 3 の中央付近には、液晶表示装置からなる画像表示装置 7 が設けられている。画像表示装置 7 の表示画面 7a には、演出図柄 8L、8C、8R（単に「演出図柄 8」ともいう）が表示される演出図柄表示領域 7b（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、当該演出図柄 8L、8C、8R は、後述の第 1 特別図柄の変動表示及び第 2 特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行う。演出図柄表示領域 7b は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアからなり、左の図柄表示エリアには左演出図柄 8L が表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄 8C が表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄 8R が表示される。

【0025】

40

また、演出図柄 8L、8C、8R はそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域 7b に停止表示される左、中、右の演出図柄によって、後述（図 4 参照）の第 1 特別図柄表示器 41a（「第 1 特別図柄表示部」ともいう）に表示される第 1 特別図柄の変動表示の結果、及び第 2 特別図柄表示器 41b（「第 2 特別図柄表示部」ともいう）に表示される第 2 特別図柄の変動表示の結果（つまり、特別図柄当否判定（単に「当否判定」ともいう）の結果）を、遊技者が認識し易いように表示する。尚、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ということもある。

【0026】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合には、「777」などの 3 桁同

50

一のゾロ目（「当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、小当りとなった場合には「１３５」などの予め設定したチャンス図柄や「３　３」などの専用図柄（「小当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、外れとなった場合には「６３７」や「３７３」などの３つの図柄のうち少なくとも１つの図柄が異なるバラケ目図柄（「外れ演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。

【００２７】

これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第１特別図柄表示器４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域７ｂに表示される演出図柄を見て把握する。尚、左・中・右の図柄表示エリアの位置は夫々区別して設ける必要はなく、左・中・右の演出図柄の表示エリアをそれぞれ図柄表示エリア（演出図柄表示領域７ｂ）の全体としてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様がある。

【００２８】

画像表示装置７の表示画面７ａ上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、当り遊技に伴って実行される当り遊技演出や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、演出図柄遊技演出や当り遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。

【００２９】

また、画像表示装置７の表示画面７ａには、後述の第１特図保留の記憶数に応じて第１演出保留９ａを表示する第１演出保留表示領域９ｃ（第１演出保留表示部）と、後述の第２特図保留の記憶数に応じて第２演出保留９ｂを表示する第２演出保留表示領域９ｄ（第２演出保留表示部）とがある。第１演出保留又は第２演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第１特図保留表示器４３ａ（図４参照）にて表示される第１特図保留の記憶数及び第２特図保留表示器４３ｂにて表示される第２特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

【００３０】

遊技領域３の中央付近であって画像表示装置７の前方には、演出図柄表示領域７ｂを取り囲むように、センター装飾体１０が設けられている。センター装飾体１０の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部１１が設けられている。またセンター装飾体１０の左部には、中空状のワープ部１２が設けられている。ワープ部１２にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域３を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部１１へと誘導する。ステージ部１１の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部１１に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第１始動口２０に入球可能とされている。さらにセンター装飾体１０の上部には、ＬＥＤ等の電飾部材（盤面ランプ５）を有し遊技状態に応じて点灯可能であって、文字や図形等を象った装飾部材１３が配されている。

【００３１】

また、センター装飾体１０の上部であって、装飾部材１３の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材１４が設けられている。図３では、可動装飾部材１４の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、比較的当りの可能性の高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材が下方に落下し、当該可動装飾部材が表示画面７ａの前面を覆い、その大部分が視認可能となる。

【００３２】

これにより、遊技者は当りへの期待感を高めることとなる。遊技領域３における画像表示装置７の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第１始動口２０を備える固定入賞装置１９が設けられている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づいて、特

10

20

30

40

50

別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第1特別図柄に係る当否判定（第1特別図柄当否判定）が実行されると共に第1特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

【0033】

第1始動口20の下方には、遊技球の入球し易さが変化する可変式の第2始動口21を備える可変入賞装置22（「可変式始動口」ともいう）が設けられている。第2始動口21への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第2特別図柄の当否判定（第2特別図柄当否判定）が実行されると共に第2特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。可変入賞装置22は、可動部材23を備え、可動部材23の作動によって第2始動口21を開閉するものである。

10

【0034】

この開閉動作によって、第2始動口21は、第1の態様（閉状態）から当該第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様（開状態）へと変化可能である。可動部材23は、第2始動口ソレノイド24（図5参照）により駆動される。本実施例1では、第2始動口21は、可動部材23が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材23が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第2始動口21は、可動部材23が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材23が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

【0035】

20

遊技領域3における第1始動口20の右方には、第1大入賞口30を備えた第1大入賞装置31（「第1可変入球口」ともいう）が設けられている。第1大入賞装置31は、開閉部材32を備え、開閉部材32の作動により第1大入賞口30を開閉するものである。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33（図5参照）により駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第1可変入球口31は、開閉部材32の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【0036】

また、遊技領域3における第1大入賞口30の上方であってセンター装飾体10の右下部には、第2大入賞口35を備えた第2大入賞装置36（「第2可変入球口」ともいう）が設けられている。第2大入賞装置36は、開閉部材（羽根部材）37を備え、開閉部材37の作動により第2大入賞口35を開閉するものである。開閉部材37は、第2大入賞口ソレノイド38（図5参照）により駆動される。第2大入賞口35は、開閉部材37が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第2可変入球口36は、開閉部材37の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

30

【0037】

また、第2大入賞装置36は、第2大入賞口35に入球した遊技球が通過可能な特定領域39及び非特定領域49と、第2大入賞口35に入球した遊技球を特定領域39又は非特定領域49に誘導する（振り分ける）ための可動片150を含んで構成されている。可動片150は、可動片ソレノイド151（図5参照）により駆動されるもので、可動片150は、第2大入賞口35の開放、換言すると開閉部材37の開放動作の開始を契機として、その動作が開始される。可動片ソレノイド151がOFFのとき、すなわち可動片150が動作していないときは（非動作状態）、第2大入賞口35に入球した遊技球は非特定領域49に誘導されて、特定領域39を通過することが不可能となる。

40

【0038】

一方、可動片ソレノイド151がONのとき、すなわち可動片150が動作しているときは（動作状態）、第2大入賞口35に入球した遊技球は特定領域39に誘導されて、特定領域39を通過することが可能となる。本パチンコ遊技機1では、第2大入賞口35に入球した遊技球の少なくとも1個が特定領域39を通過したことが検知されることに基

50

いて、後述の高確率状態を発生させている。つまり特定領域 39 は、確変作動口となっている。このような特定領域 39 は、第 1 大入賞装置 31 には設けられていない。

【0039】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 10 の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート 28 (遊技球通過口) が設けられている。ゲート 28 への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第 2 始動口 21 を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると第 2 始動口 21 を開状態となる。

【0040】

さらに、遊技領域 3 の下部には、複数の一般入球口 27 が設けられている。このように各種入球口等が配されている遊技領域 3 を、左右方向の中央より左側の左遊技領域 (第 1 遊技領域) 3A と、右側の右遊技領域 (第 2 遊技領域) 3B と、に分けることができる。左遊技領域 3A を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちといい、右遊技領域 3B を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本パチンコ遊技機 1 では、遊技開始の際は左打ちにて第 1 始動口 20 への入球を狙う。一方、第 1 始動口 20 への入球に基づく当否判定において当りとなり遊技状態が変化した際には、右打ちにてゲート 28、第 2 始動口 21、第 1 大入賞口 30、及び第 2 大入賞口 35 への入球を狙うこととなる。そして、第 1 始動口、第 2 始動口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口、及び一般入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球 (「賞球」ともいう) が払い出される。

【0041】

また、図 3 及び図 4 に示すように、遊技盤 2 の右下部には主表示器 40 が配置されている。主表示器 40 には、第 1 特別図柄を変動表示及び停止表示する第 1 特別図柄表示器 41a (第 1 特別図柄表示部)、第 2 特別図柄を変動表示及び停止表示する第 2 特別図柄表示器 41b (第 2 特別図柄表示部)、及び、普通図柄を変動表示及び停止表示する普通図柄表示器 42 (普通図柄表示部) が含まれている。また主表示器 40 には、第 1 特別図柄に係る当否判定情報 (第 1 特図保留) の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 43a、第 2 特別図柄に係る当否判定情報 (第 2 特図保留) の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 43b、及び、普通図柄表示器 42 の作動保留 (普図保留) の記憶数を表示する普図保留表示器 44 が含まれている。

【0042】

また、主表示器 40 には、第 1 特別図柄当否判定又は第 2 特別図柄当否判定の結果が当り (特定結果) になったことを示す当り表示器 48、第 1 特別図柄当否判定又は第 2 特別図柄当否判定の結果が当りになった場合に、実行される当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器 45、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器 46、及び、遊技球の発射方向、すなわち右打ちすべき状態か左打ちすべき状態かを示す発射方向表示器 47 が含まれている。これら主表示器 40 に含まれる各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。

【0043】

第 1 特別図柄の変動表示は、第 1 始動口 20 への遊技球の入球を契機として行われる。第 2 特別図柄の変動表示は、第 2 始動口 21 への遊技球の入球を契機として行われる。尚、以下の説明では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第 1 特別図柄表示器 41a 及び第 2 特別図柄表示器 41b を総称して特別図柄表示部 41 ということがある。また、第 1 特図保留表示器 43a 及び第 2 特図保留表示器 43b を総称して特図保留表示部 43 ということがある。

【0044】

特別図柄表示部 41 では、特別図柄 (識別情報) を所定時間変動表示した後停止表示し、停止表示された特別図柄 (停止図柄) によって第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への入球に基づく抽選 (特別図柄当否判定、大当たり抽選) の結果を報知する。停止表示される

10

20

30

40

50

特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定識別情報）である場合（すなわち、大当り図柄や小当り図柄である場合）には、停止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5 を開放させる特別遊技（大当り遊技、小当り遊技）が行われる。尚、特別遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 及び第 2 大入賞口 3 5）の開放パターンについては後述する。

【 0 0 4 5 】

具体的に、図 4 に示すとおり、第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、「 i ~ p 」で示す 8 個の L E D で構成されており、第 1 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、第 1 特別図柄当否判定の結果が、第 1 の結果（ 1 5 R 大当り）となった場合には、
「 i j n 」の 3 個の L E D を点灯し残りを消灯する。また、第 2 の結果（ 2 R 大当り）となった場合には、「 j n k l 」の 4 個の L E D を点灯し、残りを消灯する。また、第 3 の結果（小当り）となった場合には、「 m n o p 」の 4 個の L E D を点灯し残りを消灯する。また、外れとなった場合には、「 l o 」の 2 個の L E D を点灯し、残りを消灯することができる。

10

【 0 0 4 6 】

また、第 2 特別図柄表示器 4 1 b は、「 a ~ h 」で示す 8 個の L E D で構成されており、第 2 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。停止表示態様については、第 1 特別図柄表示器 4 1 b と同様に、第 2 特別図柄当否判定の結果に応じて夫々異なる表示態様に定められている。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば予め定められた順序で、左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯する態様とすることができる。

20

【 0 0 4 7 】

本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部の R A M に形成される特図保留記憶部 8 5 に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 2 0 への入球であれば第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶部 8 5 a に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入球であれば第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶部 8 5 b に記憶される。各々の特図保留記憶部 8 5 に記憶可能な（未消化の）特図保留の数には上限が設定されており、本実施例 1 における上限値はそれぞれ 4 個となっている。これら第 1 特図保留記憶部 8 5 a 及び第 2 特図保留記憶部 8 5 b を、夫々「第 1 取得情報記憶手段」及び「第 2 取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

30

【 0 0 4 8 】

特図保留記憶部 8 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定（大当りか小当りか外れか大当り種別を何れか等）して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することができるようになっている。

40

【 0 0 4 9 】

そしてこのような特図保留の数は、第 1 特図保留表示器 4 3 a 及び第 2 特図保留表示器 4 3 b に表示される。具体的には第 1 特図保留表示器 4 3 a は、「 u v 」の 2 個の L E D で構成されており、第 1 特図保留の数に応じて L E D を表示制御することにより、第 1 特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が 0 の場合は「 u □ v □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両 L E D を消灯する表示態様とし、保留数が 1 の場合は「 u □ v ●」というように u の L E D を消灯 v の L E D を赤色で

50

点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数が 2 の場合は「 $u \bullet v \square$ 」というように u の LED を赤色で点灯させ v の LED を消灯する表示態様とすることができる。また、保留数が 3 の場合は「 $u \bullet v \bullet$ 」というように両方の LED を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。

【0050】

また、保留数が 4 (上限数) の場合は「 $u \blacktriangle v \blacktriangle$ 」というように両方の LED を緑色で点灯させ表示態様とすることができる。また、第 2 特図保留表示器 43b は、「 $w x$ 」の 2 個の LED で構成されており、第 2 特図保留の数に応じて LED を表示制御することにより、第 2 特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が 0 の場合は「 $w \square x \square$ 」(例えば、 $\square$: 消灯、 $\bullet$: 赤点灯、 $\blacktriangle$: 緑点灯とする)というように両 LED を消灯する表示態様とし、保留数 1 ~ 4 についても第 1 特図保留表示器 43a と同様に定められている。

10

【0051】

普通図柄の変動表示は、ゲート 28 への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器 42 では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄(停止図柄)によって、ゲート 28 への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄(当り普通図柄)である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第 2 始動口 21 を開放させる補助遊技が行われる。尚、第 2 始動口 21 の開放パターンについては後述する。

20

【0052】

具体的には図 4 に示す通り、普通図柄表示器 42 は、「 $s t$ 」の 2 個の LED から構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「 $s \blacksquare t \blacksquare$ 」(例えば、 $\blacksquare$: 点灯、 $\square$: 消灯とする)というように両 LED が点灯した当り普通図柄を停止表示する。また判定結果が外れである場合には、「 $s \square t \blacksquare$ 」というように t の LED のみが点灯した態様の外れ普通図柄を表示する。尚外れ普通図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行されるが、その変動表示の態様は、例えば両 LED が交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

30

【0053】

本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 28 への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報(「取得情報」ともいう)を取得し、取得した各種情報は主制御部の RAM に形成される普図保留記憶部 86 に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部 86 に記憶可能な普図保留の数には上限が設定されており、本実施例 1 における上限値は 4 個となっている。

【0054】

普図保留記憶部 86 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 1 では、ゲート 28 への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示がその通過時にすぐ実行できない場合、すなわち普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保することができるようになっている。そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器 44 に表示される。

40

【0055】

具体的には普図保留表示器 44 は、「 $q r$ 」の 2 個の LED で構成されており、普図保留の数に応じて LED を点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が 0 の場合は「 $q \square r \square$ 」(例えば、 $\square$: 消灯、 $\bullet$: 赤点灯、 $\blacktriangle$: 緑点灯とす

50

る)というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が1の場合は「q□r●」というようにqのLEDを消灯しrのLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数2~4についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

【0056】

次に図2及び図5に基づいて、本パチンコ遊技機1における電氣的な構成を説明する。本実施例1のパチンコ遊技機1は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板80(「主制御部」ともいい、「遊技制御部」ともいう)、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板90(「サブ制御部」ともいい、「演出制御部」ともいう)、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板110(「払出制御部」ともいう)、画像表示装置7に表示される演出図柄8、演出表示器102に表示される図柄、第1演出保留表示器103a及び第2演出保留表示器103b等の表示制御を行う画像制御基板100(「画像制御部」ともいう)等を備えている。また、図2に示すように、パチンコ遊技機1の後面側(裏面側)の略中央部には主制御基板80を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板106、ランプ制御基板107及び画像制御基板100を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上にはサブ制御基板90を収納したサブ制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板109を収納する電源基板ケースが設けられている。

【0057】

主制御基板80には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン(以下「遊技制御用マイコン」)81が実装されている。遊技制御用マイコン81には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。遊技制御用マイコン81は、入出力回路87(I/Oポート部)を介して他の基板等とデータ(情報)の送受信を行う。入出力回路87は、遊技制御用マイコン81に内蔵されていてもよい。また、ROMは外付けであってもよい。遊技制御用マイコン81のRAMには、上述した特図保留記憶部85(第1特図保留記憶部85a及び第2特図保留記憶部85b)、普通図保留記憶部86、電源電圧の低下を検知した場合(電源遮断が発生した場合)にその時の遊技状態を示す情報(「遊技状態情報」ともいう)を記憶保持するバックアップ領域161(「主制御バックアップ領域」ともいう)等が設けられている。尚、このバックアップ領域161は、主制御部80のRAMに記憶される情報のうち、予め定められたバックアップ対象の遊技状態情報を、電力供給が停止した後も所定期間記憶保持するための退避領域である。そして、電力供給が再開された際に、このバックアップ領域161に記憶保持した遊技状態情報に基づいて、電源電圧の低下を検知した際の所定の遊技状態を復帰(復旧)させることが可能となる。これらの処理を「遊技状態情報復旧手段」ともいう。

【0058】

また、図5及び図6に示すように、主制御基板80には、第1特別図柄当否判定及び第2特別図柄当否判定において大当たりと判定する確率や、小当たりと判定する確率や、大当たりと判定した場合の大当たり種別を判定する確率を、所定の入力操作によって外部から変更可能な「モード設定スイッチ82」が設けられている。この「モード設定スイッチ82」は、図6に示すように、5段階に設定を切り替え可能なスライド式のスイッチとされている。また、遊技店員等(モード設定者、確率設定者)が、後述する特定の条件下で、このモード設定スイッチ82の操作部82aを左方向又は右方向にスライドさせ(所定の入力操作を行うことにより)、任意の遊技モードを選択することが可能である。尚、図6では、操作部82aが「遊技モード3」を選択する位置におかれており、遊技モードの設定は「遊技モード3」に設定されているものとする。

【0059】

ここで、本実施例のパチンコ遊技機1では、モード設定スイッチ82への入力操作によ

って、5種類の遊技モードから任意の遊技モードを選択することが可能である。5種類の遊技モードとして、遊技モード1、遊技モード2、遊技モード3、遊技モード4、及び、遊技モード5を備えている。そして、図6において、モード設定スイッチ82の左端の設定位置〔1〕の位置に操作部82aを位置させることで、遊技モードの設定を遊技モード1に設定することが可能となる。また、モード設定スイッチ82の左から2番目の設定位置〔2〕の位置に操作部82aを位置させることで、遊技モードの設定を遊技モード2に設定することが可能となる。また、モード設定スイッチ82の左から3番目の設定位置〔3〕の位置に操作部82aを位置させることで、遊技モードの設定を遊技モード3に設定することが可能となる(図6の設定態様)。また、モード設定スイッチ82の右から2番目の設定位置〔4〕の位置に操作部82aを位置させることで、遊技モードの設定を遊技モード4に設定することが可能となる。また、モード設定スイッチ82の右端の設定位置〔5〕の位置に操作部82aを位置させることで、遊技モードの設定を遊技モード5に設定することが可能となる(図6を参照)。

【0060】

また、このモード設定スイッチ82の操作部82aを、任意の設定位置に移動させる(位置させる)ことで、遊技モードを設定者の任意の遊技モードに設定可能である。そして、このモード設定スイッチ82の設定状態、すなわち操作部82aの位置は、主制御基板80のCPUで監視されており、当該CPUによって、モード設定スイッチ82の操作部82aの位置(操作者によって選択された遊技モードを示す選択情報)を認識している。そして、遊技店員等の操作者が、遊技モードを変更するべく、モード設定スイッチ82に所定の入力操作を行い、選択情報が変更された場合には、主制御基板80のCPUは、後述する所定の変更条件を満たしているかどうかを判定し(特定の条件下で操作が行われたかを判定し)、満たしていれば当該選択情報に対応する遊技モードを設定し(モード変更し)、満たしていなければ当該選択情報に対応する遊技モードを設定しない(モードを変更しない)ものとしている。この変更条件を具備する場合に、遊技モードを設定する(設定変更する)手段を「判定確率設定手段」ともいう。また、モード設定スイッチ82(操作部82a等を含む)を、「判定確率選択手段」ともいい、モード設定スイッチ82によって選択している位置(選択している設定)を示す情報を「選択情報」ともいう。

【0061】

ここで、図10を用いて、各遊技モード(遊技モード1～遊技モード5)について説明する。遊技モードが、「遊技モード1」に設定されると、大当たり確率(第1特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率、及び第2特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率)が、低確率状態(通常状態)において1/630、高確率状態において1/63とされる。また、小当たり確率は、第1特別図柄当否判定及び第2特別図柄当否判定共に1/160とされている。また、第1特別図柄当否判定において大当たりとなったときの大当たり種別(大当たり種別決定判定)は、15R第1大当たりが40%、15R第2大当たりが50%、2R第3大当たりが10%の割合で振分されている。大当たり種別決定用乱数は、0～99の100個の値で構成され、始動口(第1始動口又は第2始動口)への入球タイミングで何れかの値が取得され、当該取得値によって大当たり種別が決定される。また、第2特別図柄当否判定において大当たりとなったときの大当たり種別(大当たり種別決定判定)は、15R第4大当たりが100%の割合とされている。すなわち、第2特別図柄当否判定において大当たりと判定された場合には、必ず15R第4大当たりとなる。尚、大当たり確率を「判定確率」ともいう。

【0062】

次に、遊技モードが、「遊技モード2」に設定されると、大当たり確率(第1特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率、及び第2特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率)が、低確率状態(通常状態)において1/315、高確率状態において1/63とされる。その他の条件は、遊技モード1と同様である。次に、遊技モードが、「遊技モード3」に設定されると、大当たり確率(第1特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率、及び第2特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率)が、低確率

状態（通常状態）において 1 / 2 1 0、高確率状態において 1 / 6 3 とされる。その他の条件は、遊技モード 1 と同様である。これら、遊技モード 1 ～ 3 を比較すると、低確率状態における大当たり確率（所謂初当たりとなる確率）が異なるものとされており、遊技モード 3 が遊技者にとって最も有利であり、次に遊技モード 2 が有利であり、遊技モード 3 が遊技者にとって最も不利な遊技モードとなっている。

【 0 0 6 3 】

次に、遊技モードが、「遊技モード 4」に設定されると、大当たり確率（第 1 特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率、及び第 2 特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率）が、低確率状態（通常状態）において 1 / 3 1 5、高確率状態において 1 / 4 2 とされる。また、小当たり確率は、第 1 特別図柄当否判定及び第 2 特別図柄当否判定共に 1 / 9 0 とされている。また、第 1 特別図柄当否判定において大当たりとなったときの大当たり種別（大当たり種別決定判定）は、1 5 R 第 1 大当たりが 3 0 %、1 5 R 第 2 大当たりが 6 0 %、2 R 第 3 大当たりが 1 0 % の割合で振分されている。この遊技モード 4 は、低確率状態における大当たり確率は遊技モード 2 と同じ確率とされ、高確率状態における大当たり確率が 1 / 4 2 とされ、高確率状態における大当たり確率が、遊技モードの中で最も高くされている。後述する通り、本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は、高確率状態において所定回数特別図柄当否判定を行って、大当たりと判定することがない場合には、低確率状態に移行することとなる（所謂「S T 機」、「確変回数切り遊技機」といわれる仕様とされる）。そのため、この遊技モード 4 は、他の遊技モードに比べて、高確率状態において次回の大当たりが発生する可能性が最も高いものとされている。すなわち、この遊技モード 4 は、高確率状態を、大当たりが発生することなく終了してしまう可能性が最も低い設定（遊技モード）といえる。

【 0 0 6 4 】

一方、大当たり種別の判定においては、他の遊技モードと比較して不利に設定されている。具体的に、第 1 特別図柄当否判定において大当たりとなったときの大当たり種別判定において、特典（高確率状態）が付与される可能性が高い 1 5 R 第 1 大当たりとなる割合を他の遊技モードよりも低く設定し、特典（高確率状態）が付与される可能性が低い 1 5 R 第 2 大当たりとなる割合を他の遊技モードよりも高く設定している。これにより、遊技モード 4 は、高確率状態において次の大当たりが発生する可能性は高いが、当該大当たりに基づいて高確率状態が継続する可能性は低いものとされている。

【 0 0 6 5 】

次に、遊技モードが、「遊技モード 5」に設定されると、大当たり確率（第 1 特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率、及び第 2 特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率）が、低確率状態（通常状態）において 1 / 3 1 5、高確率状態において 1 / 9 0 とされる。また、小当たり確率は、第 1 特別図柄当否判定及び第 2 特別図柄当否判定共に 1 / 2 1 0 とされている。また、第 1 特別図柄当否判定において大当たりとなったときの大当たり種別（大当たり種別決定判定）は、1 5 R 第 1 大当たりが 5 0 %、1 5 R 第 2 大当たりが 4 0 %、2 R 第 3 大当たりが 1 0 % の割合で振分されている。この遊技モード 5 は、低確率状態における大当たり確率は遊技モード 2 と同じ確率とされ、高確率状態における大当たり確率が 1 / 9 0 とされ、高確率状態における大当たり確率が、遊技モードの中で最も低くされている。そのため、この遊技モード 5 は、他の遊技モードに比べて、高確率状態において次回の大当たりが発生する可能性が最も低く、高確率状態を、大当たりを発生させることなく終了してしまう可能性が最も高い設定といえる。一方、大当たり種別の判定においては、他の遊技モードと比較して有利に設定されている。具体的に、第 1 特別図柄当否判定において大当たりとなったときの大当たり種別判定において、特典（高確率状態）が付与される可能性が高い 1 5 R 第 1 大当たりとなる割合を他の遊技モードよりも高く設定し、特典（高確率状態）が付与される可能性が低い 1 5 R 第 2 大当たりとなる割合を他の遊技モードよりも低く設定している。これにより、遊技モード 5 は、高確率状態において次の大当たりが発生する可能性は低い、大当たりとなった場合には、当該大当たりに基づいて高確率状態が継続する可能性は高いものとされている。

【 0 0 6 6 】

この様に、他と比較して不利な遊技モードや有利な遊技モードを備えると共に、高確率状態（特典付与状態中）における大当りの発生可能性は高いが大当りとなった場合に高確率状態が継続する可能性（再度特典が付与される可能性）が低い遊技モードや、高確率状態における大当りの発生可能性は低いが大当りとなった場合に高確率状態が継続する可能性が高い遊技モード等、多様な遊技者の趣向に対応可能な多様な遊技モードを備えている。これにより、遊技機を選択する遊技者は、自身の好みの遊技モードに設定された遊技機であることを期待して、所定の遊技機を選択して遊技を行うこととなる。また、遊技モード1乃至3と、遊技モード4と、遊技モード5と、では、小当り確率が異なっているので、遊技者は、遊技中の小当り発生回数等を計数することで、設定されている遊技モードをある程度推測することが可能となる。これにより、遊技者は、遊技中の遊技機が、希望の遊技モードに設定されているかどうかを推測し、遊技を継続する指標とすることも可能となる。これにより、新たな遊技興趣を付与し、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【 0 0 6 7 】

また、これらの遊技モードにおいて、表示される識別情報（演出図柄）や、出現するキャラクタや、リーチ演出（キャラクタ演出）等の態様の一部又は全部を異ならせることも可能となる。これにより、遊技者が遊技に飽きてしまうのを防止し、遊技機の稼働率を向上させることが可能となる。

【 0 0 6 8 】

また、実施例1のパチンコ遊技機は、図5及び図6等に応示するように、主制御基板80や払出制御基板110やその他の制御基板（サブ制御基板90、画像制御基板100）等に対して駆動電力を供給する電源基板109を備えている。この電源基板109には、各制御基板等に駆動電力を供給（電力供給）するための電源部104と、電源基板に供給される電源電圧の低下を監視する電圧低下監視回路105と、を設けている。また、電源基板109には、遊技店員等が所定の入力操作を行うスイッチとして、所定操作（左側部を押圧操作することでON、右側部を押圧操作することでOFFとなる）を行うことで電源電圧の供給を開始又は停止させることが可能な電源スイッチ84と、所定の入力操作を行うことで主制御部80のRAMに設けられたバックアップ領域及び払出制御部110のRAMに設けられたバックアップ領域の記憶内容を消去して初期化させるRAMクリアスイッチ83と、を備えている。この電源基板109を「電力供給手段」ともいう。また、電源基板109は、1枚の基板で構成されてもよいし、複数枚の基板で構成されてもよい。これは、主制御基板80や払出制御基板110や、サブ制御基板90や、その他の制御基板についても同様である。

20

30

【 0 0 6 9 】

パチンコ遊技機1に電力が供給されていない状態（電源OFF状態）で、電源スイッチ84だけをON操作すると、電源基板109に電源電圧が供給されると共に、電源基板109から各種制御基板に対して必要な駆動電力が供給される。そして、バックアップ領域に電源OFF時（電力低下時）の遊技状態情報が正常に記憶（記憶保持）されている場合には、当該遊技状態情報に基づいて、電源OFF時（電力低下時）の遊技状態を復旧したうえで、遊技可能な状態とする（これを「遊技状態情報復旧手段」ともいう）。一方、電源スイッチ84をON操作する際において、RAMクリアスイッチ83を所定期間押圧操作しながら電源スイッチ84をON操作すると、電源基板109から当該RAMクリアスイッチの入力情報（RAMクリア信号）が主制御部80及び払出制御部110に入力され、バックアップ領域（主制御部80及び払出制御部110）に記憶した遊技状態情報があれば、当該記憶された遊技状態情報を消去して、初期化したうえで、遊技可能な状態とする（これを「遊技状態情報初期化手段」ともいう）。これにより、パチンコ遊技機1を初期状態に初期化することが可能となる。

40

【 0 0 7 0 】

尚、RAMクリアスイッチを操作して記憶した（アックアップした）遊技状態情報を消去する際に、当該記憶した遊技状態情報のうち、特定の遊技状態情報を除く遊技状態情報

50

(消去対象遊技状態情報)だけを消去するものとしてもよい。このRAMクリア(初期化)操作によっても消去しない遊技状態情報を「特定遊技状態情報」という。「特定遊技状態情報」は例えば、後述するベース値(第1ベース値、第2ベース値)とされ、これは遊技機の稼働状況を確認したり、第三者(警察や検査機関等)が遊技機を検査する際に用いる遊技情報である。また、その他の遊技状態情報(例えば、未払出賞球情報、状態情報(確変・時短・大当たり中)、遊技モード情報、エラー情報等)は、RAMクリア(初期化)操作による消去対象とされる。

【0071】

また、電圧低下監視回路105は、パチンコ遊技機1において使用される所定電圧(例えば、DC24VやDC12VやDC5V等)の電圧値を監視し、当該監視する電圧値が予め定められた所定値まで低下すると(電源電圧の低下を検知すると)、その旨を示す「電源断信号」を主制御部80のCPUや払出制御部110のCPU等に対して出力するものとされる(図6を参照)。また、電源基板109から送信された電源断信号を受信した主制御基板80のCPU及び払出制御基板110のCPUは、夫々のRAMに記憶されている遊技状態情報を、バックアップ領域に記憶保持する後述の電源断監視処理を行う。ここで、この主制御基板80のRAM及び払出制御基板110のRAMにおいて、遊技中の遊技状態情報を記憶する記憶領域を「遊技状態情報記憶手段」ともいい、電源電圧の低下を検知したときにバックアップ対象の遊技状態情報を記憶するバックアップ領域を「記憶保持手段」ともいう。

10

【0072】

また、主制御基板80のRAM及び払出制御基板110のRAMの一部又は全部はバックアップ領域とされ、電源基板109の電源部が有するバックアップ電源(バックアップ電圧)によってバックアップされている。すなわち、停電の発生や電源OFF操作により、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(バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで)は、これらRAMに記憶されているバックアップ対象(記憶保持対象)の内容(遊技状態情報)は保存(記憶保持)される。この遊技状態情報には、少なくとも、設定されている遊技モードを示す情報(遊技モード情報)、遊技状態を示すデータ(状態情報)、すなわち、主制御部の制御状態に応じたデータ(特別図柄ステータスフラグ、普通図柄ステータスフラグ、保留記憶カウンタの値、確変フラグ、時短フラグ等)や、未払出賞球数を示すデータ(未払出賞球情報)等を含む。

20

30

【0073】

そして、これらの遊技状態情報は、バックアップ電源により電力供給が維持されるバックアップ領域(バックアップRAM)に保存(記憶保持)される。尚、「主制御部の制御状態に応じたデータ」とは、停電等が生じた後であって、再度電力供給が開始された場合に、制御状態(遊技状態)を、停電等が生じたとき(停電発生前)の制御状態(遊技状態)に復旧させるために必要なデータである。また、図示はしないが、サブ制御部90のRAMにも主制御部80等と同様にバックアップ領域を設け、停電等が発生した際にサブ制御部90のRAMで記憶されている遊技状態情報(保留記憶数、先読み情報、確変フラグ、時短フラグ等)を記憶保持可能とし、遊技機に対する電力供給が停止しても所定期間RAMのバックアップ領域の内容を保存するようにしてもよい。

40

【0074】

また、図5及び図6に示すように、主制御基板80には、前述した遊技モードの設定変更を可能にするための、モード設定錠部89が設けられている(実装されている)。前述したように、遊技店員等が、モード設定スイッチ82の操作部82aを左方向又は右方向にスライドさせ(所定の入力操作を行うことにより)、任意の遊技モードを選択するためには、このモード設定錠部89を操作することを要する。詳しくは後述するが、このモード設定錠部89の差込部89aに図示しない設定鍵を挿入し、当該設定鍵を操作(回転操作)してモード設定錠部89をONにすることを少なくとも一つの条件として、遊技モードの変更を可能とする。尚、差込部89aの長手方向が縦向きとなっている状態(図6に

50

実線で示す)をOFFとする。このOFF状態で設定鍵を差込部89aに挿入し、当該設定鍵を90度右回転(一方方向に所定量回転)させると、差込部89aの長手方向が横向きとなる(図6に破線で示す)。この状態がON状態となる。

【0075】

このON状態にすることを少なくとも一つの条件として、遊技モードの変更を可能とする。また、このモード設定錠部89は主制御基板80において、主制御部80のCPUと接続されており、主制御部80のCPUは、モード設定錠部89がON状態であるかOFF状態であるか、モード設定錠部89がいつON状態にされたか、いつOFF状態にされたか等を判定(識別)することができる。また、モード設定錠部89をON状態にし、遊技モードの設定を変更した場合には(変更しなかった場合も含む)、設定鍵を90度左回転(他方方向に所定量回転)させて初期位置(OFF位置)に戻すことで、遊技モードの設定変更操作を完了するものとし、当該遊技機を、遊技者が遊技可能な「遊技可能状態」とする。

10

【0076】

また、本実施例では、設定鍵を差込部89aに差し込んだ場合、ON位置では当該差し込んだ設定鍵を抜くことはできず、OFF位置でのみ抜くことができるものとしている。これにより、遊技店員等が、設定変更作業をモード設定錠部89がOFF状態のまま終えてしまい、遊技機を「遊技不能状態」のままとしてしまうのを極力防止することが可能となる。また、本実施例では、主制御部80は、主制御基板用ケースに収納された状態で封止(破壊なく開封することができない構成)されている。そして、この主制御基板用ケースから、このモード設定錠部89の差込部89a及びその周辺部だけを露出させて、主制御基板用ケースの外部から設定鍵を差込部89aに挿入可能としている。すなわち、主制御基板用ケースを封止した(閉鎖した)状態で、遊技モードの設定を変更可能としている。尚、この設定鍵をモード設定錠部89の差込部89aから抜くことができるのは、OFF位置のみとしたが、挿すことができるのもOFF位置のみとしている。すなわち、この設定鍵をモード設定錠部89の差込部89aに挿抜できるのは、OFF位置でのみとされる。

20

【0077】

また、主制御基板80には、所定のタイミングで(所定の期間に)所定の遊技情報を表示するための情報表示部88(「遊技情報表示部」ともいう)が設けられている(実装されている)。図6に示すように、この情報表示部88は、主制御基板80上に、4個のLED表示器(第1情報表示部88a、第2情報表示部88b、第3情報表示部88c、第4情報表示部88d)を横方向に隣接配置(実装)して構成されている。また、各LED表示器は夫々、七セグメント表示部とドット表示部とを有しており、これらを4個のLED表示器を組合せて表示制御することで、多種多様な表示を行うことが可能となっている。また、この情報表示部88には、前述した「判定確率設定手段」で設定した遊技モードを表示する場合と、後述するベース値(第1ベース値、第2ベース値)を表示する場合とがある。遊技機に電力の供給を開始すると(電源投入すると)、所定期間(例えば、3秒間)情報表示部88を構成する全ての表示部(LED表示器)を所定の表示態様で表示させる。例えば、4個の情報表示部(88a、88b、88c、88d)の全ての表示部(7セグメント+ドットで8個の表示部)を、点滅表示(例えば、0.5秒点灯、0.5秒消灯を繰り返し実行)させるものとする。この電源投入時の初期表示態様を確認することで、情報表示部88を構成する表示部(計32個)に故障や不具合がないかを確認することが可能となる。また、確認を容易にするため、全ての表示部を略同じタイミングで同じ表示態様の表示制御を行うことが望ましい。

30

40

【0078】

また、情報表示部88は、電源投入後は常時、何らかの遊技情報を表示する表示状態にあるものとする。本実施例では、電源投入時から遊技可能状態となるまでは遊技モードを表示する遊技モード表示状態(「遊技モード変更状態」、「遊技モード確認状態」とされて、遊技モードを表示する状態とされ、遊技可能状態となると、後述するベース値を表

50

示するベース表示状態とされる。すなわち、何らの遊技情報をも表示しない状態、すなわち、OFF状態にはされないものとする。これにより、遊技機の状態に合わせて、常に何らかの遊技情報を表示し、遊技情報を迅速且つ確実に把握することが可能となる。また、何らの遊技情報も表示されていない状態の情報表示部88に接すれば、情報表示部88やそれを表示制御する制御部や配線等に何らかの故障や不具合があることを認識することが可能となり、迅速に修理・対策を施すことが可能となる。また、第1ベース値及び第2ベース値等の複数の記憶されているベース値(の全て)が、遊技機説明書等に記載されている基準ベース値範囲から外れている場合には、遊技釘や遊技部品等に何らかの不具合が生じたものとして、製造メーカー等に問い合わせることができる。またこれにより、不測の不利益が発生する可能性を低減できる。

10

【0079】

主制御基板80には、中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板80には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板80から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、アウトセンサ29、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、ゲートセンサ28a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、特定領域センサ39a、及び一般入球口センサ27aが接続されている。これら各種センサを「検知手段」ともいう。

【0080】

アウトセンサ29は、遊技領域に発射された遊技球の数(総数)を計数するためのものであり、遊技領域3に発射された全ての遊技球、すなわち、何れかの入球口に入球して遊技機外に排出される遊技球、及び、何れの入球口にも入球せずアウト口を通過して遊技機外に排出される遊技球の全てを検知するものである。従って、遊技領域3の最下方に設けられるアウト口18よりも下方に設けられている。また、アウトセンサは、遊技盤2に設けてもよいし、遊技機枠50に設けてもよい。このアウトセンサ29で計数したアウト総数(有効な総発射球数)と、入球口(第1始動口20、第2始動口21、一般入球口27)への入球に基づいて払出された総賞球数と、に基づいて、後述するベース値を算出し、前述の情報表示部88に表示する。ここでアウト数を計数する計数手段を「第1計数手段」といい、賞球数を計数する手段を「第2計数手段」ということもある。

20

【0081】

また、第1始動口センサ20aは、第1始動口20内に設けられて第1始動口20に入球した遊技球を検知するものである。第2始動口センサ21aは、第2始動口21内に設けられて第2始動口21に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ28aは、ゲート28内に設けられてゲート28を通過した遊技球を検知するものである。第1大入賞口センサ30aは、第1大入賞口30内に設けられて第1大入賞口30に入球した遊技球を検知するものである。第2大入賞口センサ35aは、第2大入賞口35内に設けられて第2大入賞口35に入球した遊技球を検知するものである。特定領域センサ39aは、第2大入賞口35内の特定領域39に設けられており、第2大入賞口35に入球した遊技球のうち特定領域39を通過した遊技球を検知するものである。非特定領域センサ49aは、第2大入賞口35内の非特定領域49に設けられており、第2大入賞口35に入球した遊技球のうち非特定領域49を通過した遊技球を検知するものである。一般入球口センサ27aは、各一般入球口27内にそれぞれ設けられて一般入球口27に入球した遊技球を検知するものである。

30

40

【0082】

またソレノイド類としては、第2始動口ソレノイド24、第1大入賞口ソレノイド33、第2大入賞口ソレノイド38及び可動片ソレノイド151が接続されている。これら各種ソレノイドを「駆動手段」ともいう。第2始動口ソレノイド24は、可変入賞装置22の可動部材23を駆動するためのもので、第1大入賞口ソレノイド33は、第1大入賞装置31の開閉部材32を駆動するためのものである。また、第2大入賞口ソレノイド38は、第2大入賞装置36の開閉部材37を駆動するためのもので、可動片ソレノイド151は、第2大入賞装置36の可動片150を駆動するものである。さらに主制御基板80

50

には、第1特別図柄表示器41a、第2特別図柄表示器41b、普通図柄表示器42、第1特図保留表示器43a、第2特図保留表示器43b、普図保留表示器44、ラウンド表示器45、遊技状態表示器46、発射方向表示器47、及び当り表示器48が接続されている。すなわち、これらの主表示器40の表示制御は、遊技制御用マイコン81によりなされる。

【0083】

また主制御基板80は、払出制御基板110に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板110から信号を受信する。払出制御基板110には、賞球や貸球を払い出す払出装置120、及びカードユニット135（パチンコ遊技機1に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御基板111（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置112が接続されている。発射装置112には、発射ハンドル60（図1参照）が含まれる。

【0084】

払出制御基板110は、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン116（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン116には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。払出制御用マイコン116は、入出力回路117を介し、遊技制御用マイコン81からの信号や、パチンコ遊技機1に接続されたカードユニット135からの信号に基づいて、払出装置120の払出モータ121を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ122、123により検知される。尚遊技者による発射装置112のハンドル60（図1参照）の操作があった場合には、タッチセンサ114が発射ハンドル60への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム115が発射ハンドル60の回転量を検知する。そして、発射ボリューム115の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ113が駆動制御されることとなる。

【0085】

また主制御基板80は、サブ制御基板90に対し各種コマンドを送信する。主制御基板80とサブ制御基板90との接続は、主制御基板80からサブ制御基板90への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板80とサブ制御基板90との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【0086】

また図5に示すように、サブ制御基板90には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン91（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン91には、遊技の進行に伴って遊技演出を制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。演出制御用マイコン91は、入出力回路95を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路95は、演出制御用マイコン91に内蔵されていてもよい。また、ROMは外付けであってもよい。

【0087】

サブ制御基板90には、画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107が接続されている。サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板100の画像制御用ワンチップマイコン101（「画像制御用マイコン」）のCPUに、画像表示装置7、演出表示器102、第1演出保留表示器103a、及び第2演出保留表示器103bの表示制御を行わせる。画像制御基板100のRAMは、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板100のROMには、画像表示装置7に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字及び記号等（演出図柄、保留図柄等を含む）

10

20

30

40

50

や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 100 の CPU は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて ROM から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【0088】

演出表示器 102 は、2 個の LED からなり、演出図柄 8 の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、2 個の LED の点灯・消灯、又は色の組合せにより、演出図柄 8 の表示結果（特別図柄当否判定の結果）を示す表示態様で停止表示する。また、第 1 演出保留表示器 103 a、及び第 2 演出保留表示器 103 b も同様に 2 個の LED からなる。そして、2 個の LED の点灯・消灯、又は色の組合せにより、第 1 演出保留表示器 103 a は第 1 演出保留表示領域 9 c に表示される保留個数及び第 1 特図保留表示器 43 a で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、第 2 演出保留表示器 103 b は第 2 演出保留表示領域 9 d に表示される保留個数及び第 2 特図保留表示器 43 b で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面 7 a（演出図柄表示部）の略全体に表示したり、可動装飾部材 14 を動作させて表示画面 7 a の演出図柄表示領域 7 b（演出図柄表示部）の略全体を被覆したりすることで、演出図柄、第 1 演出保留表示部、又は第 2 演出保留表示部の一部又は全部が視認できない状態になることがあるため、このような表示器が設けられている。尚、画像制御基板 100 の画像制御用ワンチップマイコン 101 に換えて、又は加えて VDP（Video Display Processor）を設けてもよい。

【0089】

また、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 67 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 90 の ROM に格納されている。尚、音声制御基板 106 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 106 に ROM を実装してもよく、その ROM に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 67 を画像制御基板 100 に接続し、画像制御基板 100 の CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 100 の ROM に音響データを格納してもよい。また、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を、ROM に格納されているデータから決定し、ランプ制御基板 107 を介して枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプ（LED）の点灯制御を行う。

【0090】

さらに演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 に中継基板 108 を介して接続された可動装飾部材 14 を動作させる。尚可動装飾部材 14 は、図 1 では一部分のみ視認可能となっているが、センター装飾体 10 に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン 91 は、可動装飾部材 14 を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう）を、サブ制御基板 90 の ROM に格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材 14 の動作を制御する。尚、ランプ制御基板 107 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU にランプの点灯制御や可動装飾部材 14 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 107 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【0091】

また、サブ制御基板 90 には、第 1 演出ボタン 63 a 又は第 2 演出ボタン 63 b（図 1 参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第 1 演出ボタン検知スイッチ 63 c 及び第 2 演出ボタン検知スイッチ 63 d が接続されている。従って、第 1 演出ボタン 63 a 又は第 2 演出ボタン 63 b に対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する

演出ボタン検知スイッチらサブ制御基板 90 に対して信号が出力される。

【0092】

次に、本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 における当否判定に係る制御について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当り」、「小当り」、「外れ」がある。「大当り」のときには、特別図柄表示部 41 に「大当り図柄」が停止表示される。また「小当り」のときには、特別図柄表示部 41 に「小当り図柄」が停止表示される。また「外れ」のときには、特別図柄表示部 41 に「外れ図柄」が停止表示される。大当り又は小当りと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第 1 大入賞口 30 又は第 2 大入賞口 35 を開放する「特別遊技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技を「大当り遊技」と言い、小当りとなって実行される特別遊技を「小当り遊技」と言う。尚、停止表示する特別図柄の種類は、「大当り」、「小当り」、「外れ」において、夫々 1 又は複数の特別図柄を設けてもよい。

10

【0093】

大当りには複数の種別が設けられている。図 7 に示すように当りの種別としては、「15R (ラウンド) 第 1 大当り」、「15R 第 2 大当り」、「2R 第 3 大当り」、及び「15R 第 4 大当り」がある。「15R 第 1 大当り」及び「15R 第 4 大当り」は、大入賞口 (第 1 大入賞口 30 又は第 2 大入賞口 35) の開放回数 (ラウンド数) が 15 回であり、1 ラウンド目と 2 ラウンド目に、特定領域 39 (単に「V」ともいう) への遊技球の通過が可能 (容易) な態様で第 2 大入賞口 35 を開放させる大当りである。この特定領域 39 への遊技球の通過を狙う (特定領域を遊技球が通過した場合に所定の特典が付与される) ラウンドを、V ラウンドやチャンスラウンドやチャレンジラウンドといえることができる。尚、この V ラウンド (特定ラウンド) は、可動片 150 を動作させるラウンドであり、V ラウンド以外のラウンド (非特定ラウンド) は可動片 150 を動作させない。すなわち、第 2 大入賞口 35 を開放させるラウンドであっても、V ラウンド以外のラウンドである場合には、可動片 150 が動作せず、特定領域 39 が常に閉状態とされており、たとえ遊技球が第 2 大入賞口 35 に入給しても当該遊技球が特定領域 39 に誘導されることはない。すなわち、V ラウンド以外のラウンドは「遊技球が特定領域を通過不能なラウンド」ともいえる。

20

【0094】

また、「15R 第 2 大当り」は、大入賞口 (第 1 大入賞口 30 又は第 2 大入賞口 35) の開放回数 (ラウンド数) が 15 回であるものの、前述のチャンスラウンドである 1 ラウンド目及び 2 ラウンド目の開放時間が極短時間 (一瞬開閉) とされ、第 2 大入賞口 35 への入球が困難であると共に、特定領域 39 への遊技球の通過が困難 (不可能としてもよい) な大当りとされている。すなわち、この「15R 第 2 大当り」は、特定領域 39 への遊技球の通過が可能 (容易) な態様で第 2 大入賞装置 36 を開放させることのない大当りであるといえる。「2R 第 3 大当り」は、大入賞口 (第 2 大入賞口 35) の開放回数 (ラウンド数) が 2 回であり、V ラウンドである 1 ラウンド目及び 2 ラウンド目において、夫々、それ程長くはないものの第 2 大入賞口 35 への遊技球が入球可能な態様で開放する。具体的に、夫々のラウンドにおいて、「0.9s」の開放を 1 回行う。すなわち、2R 第 3 大当りは、特定領域 39 への遊技球の通過が可能な態様で第 2 大入賞装置 36 を開放させる大当りである。但し、第 2 大入賞口 35 の開放時間が 1 ラウンド目と 2 ラウンド目を合わせても 1.8 秒であるので、特定領域 39 への遊技球の通過は可能であるものの、15R 第 1 大当りより特定領域 39 への遊技球の通過可能性が低いものとなっている。

30

40

【0095】

本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 では、大当り遊技中の特定領域 39 への遊技球の通過に基づいて、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、特別図柄当否判定の結果が前述の 15R 第 1 大当り、2R 第 3 大当り、又は 15R 第 4 大当りとなった場合には、特定領域への遊技球の通過可能性が (15R 第 2 大当りと比較して) 比較的高い態様で 1 ラウンド目及び 2 ラウンド目の V ラウンドが実行されるため、当該大当り遊技の実行中に特定領域 39 へ遊技球を通過させることで、大当り遊技後の

50

遊技状態を高確率状態に移行させることが可能となる。これに対して、15R第2大当たりとなった場合には、1ラウンド目と2ラウンド目のチャンスラウンドの開放時間が各0.1秒であるので、Vラウンドではあるものの、第2大入賞口へ遊技球を入球させるのが非常に困難であるので、当該大当たり遊技の実行中に特定領域39へ遊技球を通過させることができず、その大当たり遊技後の遊技状態は、後述の通常状態（低確率状態）となる可能性が非常に高い（低確率状態になるといってもよい）。

【0096】

一方、小当たりとなった場合に実行される小当たり遊技の開放パターンは、第2大入賞口35を、0.9秒間に亘って開放する開放動作を2回行う（入球可能状態とする）ものとされている。この小当たり遊技の開放パターンは、見かけ上2R第3大当たり遊技と同じ開放パターンとされており、遊技者からは小当たり遊技か2R大当たり遊技かを認識するのが困難な開放パターンとされている。従って、これらの開放パターンをみるだけでは、実行する当たり遊技が、小当たり遊技か2R大当たり遊技か区別することはできないものとされる。すなわち、小当たりになると、第2大入賞口35に遊技球が入球可能な態様で第2大入賞装置36を2回開放させる。然しながら、小当たり遊技の実行中に、可動片150が動作することはないので、第2大入賞口35に遊技球が入球しても当該遊技球が特定領域39を通過することはない。仮に、何らかの事情で特定領域39への遊技球の通過があったとしても、Vラウンド以外のラウンドでは、特定領域39の通過（特定領域センサ39aでの検知）を有効なものとして処理しない無効期間とされており、当該特定領域39の通過に基づいて何らかの特典が付与されることはない。

10

20

【0097】

従って、小当たり遊技の実行後の遊技状態を小当たり遊技の実行前から変化させないものとなっている。そのため、小当たり遊技の実行前の遊技状態が通常状態（低確率状態）であれば、小当たり遊技の実行後の遊技状態も通常状態となる。そして遊技者から見れば、上記の2R第3大当たりと小当たりとは大入賞口（第2大入賞口35）の開放パターンを見ても区別することが困難なものとされている。すなわち、遊技者は大入賞口の開放パターンから、特別図柄当否判定の結果が、2R第3大当たりになったのか小当たりになったのかを認識するのが困難である。また、演出上も、2R第3大当たりに係る大当たり遊技と、小当たりに係る小当たり遊技と、の実行中において、並びに、その後の演出図柄の変動表示中において、遊技者が両者を区別困難なように、共通の演出（演出態様）を実行可能としている。そのため、2R第3大当たりとしての特別遊技中に特定領域39へ遊技球を通過させたとしても、それだけでは、その後の遊技状態が高確率状態に移行したかどうかを認識するのは困難である。尚、第2大入賞口35の内部の可動片150の動作態様や遊技球が特定領域を通過したかどうかについても、遊技者が視認し難い構造とされている。その結果、小当たりとなった場合、及び2R第3大当たりになった場合には、当たり遊技（小当たり遊技又は大当たり遊技）終了後が高確率状態であるかもしれないという期待感を持ちつつ遊技を進行することが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、小当たりにおいては入賞口の開放回数を、ラウンド数とは言わず、単に開放回数という。

30

【0098】

より具体的には、本実施例1のパチンコ遊技機1における各大当たり及び小当たりとなったときの大入賞口の開放パターンは、図6のようになっている。すなわち、15R第1大当たりとなった場合（第1特別図柄表示器41aに15R第1大当たり図柄が停止表示された場合）、及び15R第4大当たりとなった場合（第2特別図柄表示器41bに15R第4大当たり図柄が停止表示された場合）には、1R～2Rまでは第2大入賞口35を最大28秒開放し、3R～15Rまでは第1大入賞口30を最大28秒開放させる。この当たりでは、1R目及び2R目における第2大入賞口35の開放時間が夫々28秒あるため、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過させることが容易となっている。

40

【0099】

また、15R第2大当たりとなった場合（第1特別図柄表示器41aに15R第2大当たり図柄が停止表示された場合）には、1R～2Rまでは第2大入賞口35を最大0.1秒開

50

放し、3 R ~ 1 5 Rまでは第1大入賞口30を最大28秒開放させる。この当りでは、1 R目及び2 R目における第2大入賞口35の開放時間が夫々最大0.1秒と極短時間とされている(一瞬開閉)ため、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過させることはほぼ不可能となっている。すなわち、1 5 R第2大当り用の開放パターンは、1 5 R第1大当り用の開放パターンと第1ラウンド及び第2ラウンドの開放態様が異なる。つまり、1 5 R第1大当りでは、Vラウンドである1ラウンド目及び2ラウンド目に第2大入賞口35が28秒開放するため、第2大入賞口35へ遊技球が容易に入球する。そして、可動片150も動作しているため、第2大入賞口35へ入球した遊技球は、高い可能性で特定領域39を通過する。これに対して、1 5 R第2大当りでは、1ラウンド目及び2ラウンド目に第2大入賞口35が0.1秒しか開放しない。そのため、第2大入賞口35へ遊技球が入球することは非常に困難である。従って、1 5 R第2大当りの実行中に、遊技球が特定領域39を通過する可能性は1 5 R第1大当りと比してかなり低くなっている。また、遊技球が特定領域39を通過する可能性は限りなく0に近いいため、通過しないといってもよい。

10

20

30

40

50

【0100】

また、図7に示すように、2 R第3大当りとなった場合(第1特別図柄表示器41aに2 R第3大当り図柄が停止表示された場合)には、1 R目及び2 R目において、第2大入賞口35を夫々最大0.9秒開放させる。この当りでは、1 R目と2 R目とを合計した第2大入賞口35の開放時間は最大1.8秒であるため、何れかのラウンド中に第2大入賞口35に遊技球を入球させ、可動片150が動作して開状態となった特定領域39へ遊技球を通過させることが可能となっている。尚、本パチンコ遊技機1においては、0.6秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。よって、第2大入賞口35の開放時間が1.8秒あれば、第2大入賞口35へ遊技球を入球させることは十分に可能である。またこの2 R第3大当りは、第2大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、他の1 5 R大当りのように多くの賞球(遊技利益)を望めるものではない。すなわち他の大当り(1 5 R大当り)に比してほとんど賞球を獲得できない大当りである。

【0101】

また、第1小当りとなった場合(第1特別図柄表示器41aに第1小当り図柄が停止表示された場合)、及び、第2小当りとなった場合(第2特別図柄表示器41bに第2小当り図柄が停止表示された場合)には、第2大入賞口35において最大0.9秒間の開放を2回行う。すなわち、2 R第3大当りの大当り遊技において開放する大入賞口と同じ大入賞口を、同じ開放パターンで開放させる。また、小当り遊技における1回目の開放と2回目の開放との間の閉鎖時間、及び、2 R第3大当りにける1ラウンド目と2ラウンド目のインターバル時間、は同じ時間に設定されている。これにより、2 R第3大当りに係る大当り遊技と小当りに係る小当り遊技とを識別するのが困難とされている。また、この小当りにおいても、第2大入賞口35の開放時間が総計すると最大1.8秒あるため、第2大入賞口35に遊技球を入球可能となっている。しかし前述の通り、小当り遊技はVラウンドを有していないため、可動片150が動作することはなく、特定領域39を遊技球が通過することはない。また、この小当りは、大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、2 R第3大当りと同様に多くの賞球を望めるものではない。すなわち小当りは、遊技状態の移行という点についても、賞球という点についても、遊技者にとっての特典がほぼないもの(入球による賞球のみ)となっている。すなわち、本実施例では、第2大入賞口35の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能(通過容易)な第1の開放パターンと(1 5第1大当り、1 5 R第4大当り)、遊技球が特定領域39を通過困難(通過不能)な第2の開放パターンと(1 5 R第2大当り)、遊技球が特定領域を通過可能であって第1の開放パターンより通過可能性が低い第3の開放パターンと(2 R第3大当り、小当り)、を有するものとするができる。

【0102】

尚、第1特別図柄(特図1)の当否判定における各大当りへの振分確率は、前述した様に、各遊技モードに対応して設定されている。また、第2特別図柄(特図2)の当否判定

における大当りは、全て15R第4大当りとなっている。すなわち、後述の開放延長機能の作動（高ベース状態の発生）により入球容易となった第2始動口21への入球に基づく当否判定により大当りとなった場合には、必ず15R第4大当りとなる。この様に、本パチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる当否判定（第1特別図柄の大当り抽選）において大当りとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる当否判定（第2特別図柄の大当り抽選）において大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行う。特に第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能の作動中においては顕著である。

【0103】

10

ここで本パチンコ遊技機1では、大当りか、小当りか、外れかの判定は、「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。この特別図柄当否判定、及び大当り種別決定判定の夫々を「当否判定（判定）」ともいい、総じて「当否判定（判定）」ということもある。図8（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は0～629までの範囲で値をとる。大当り種別決定用乱数は、0～99までの範囲で値をとる。尚、第1始動口20又は第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数及び大当り種別決定用乱数の他に、「リーチ乱数（「リーチ情報」ともいう）」及び「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。

20

【0104】

リーチ乱数は、特別図柄当否判定の結果が外れである場合に、演出図柄を用いてその結果を示す遊技演出（演出図柄遊技演出）においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは例えば、左と右の2個の演出図柄8R、8Lが同じ図柄で停止（仮停止）され、残り1個の中演出図柄8Cが変動中の状態をいう（「7↓7」の状態）。そして、変動中の中演出図柄8Cが停止中の演出図柄8R、8Lと同じ図柄で停止すれば、3つの演出図柄が同一の図柄で停止することとなり、当りとなる。尚、この場合の演出図柄の停止（仮停止）には、演出図柄表示領域7b内で多少揺れているような表示（揺れ変動）も含まれる。このリーチ乱数は、0～126までの範囲で値をとる。

【0105】

30

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0～198までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図8（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0～240までの範囲で値をとる。

【0106】

次に、本実施例1のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄及び普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能、及び、開放延長機能の各機能が作動状態又は非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常状態（「低確率状態」ともいう）」という。高確率状態では、特別図柄当否判定（第1特別図柄当否判定及び第2特別図柄当否判定）において大当りと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の大当り判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当りと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当り判定テーブルを用いて、当否判定を行う（図9（A）参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる（停止図柄が大当り図柄となる）確率が高くなる。

40

【0107】

また、特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について変動時間短縮機能が作動し

50

ている状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始時から確定表示時までの時間）の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなっている。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図9参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当りを狙うことができる。

【0108】

特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）についての確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄当否判定における当り確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当りと判定される普通図柄乱数（当り乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図8（D）参照）。つまり、普通図柄表示器42の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の変動表示の結果が当りとなる（停止図柄が普通当り図柄となる）確率が高くなる。

【0109】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本実施例1では、普通図柄の変動時間は非時短状態では30秒であるが、時短状態では1秒である（図8（E）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における第2始動口21の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、可変入賞装置22の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における第2始動口21の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。すなわち、可変入賞装置22の開放回数増加機能が作動している。具体的に、非時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22の開閉部材37が0.2秒の開放動作を1回行い、その期間第2始動口が開状態となる。また時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22の開閉部材37が2.0秒の開放動作を3回行うものとされる。

【0110】

普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能及び開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第2始動口21が頻繁に開放され、第2始動口21へ遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、発射球数に対する賞球数の割合（賞球の付与割合）であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当りを狙うことができる。本実施例では、情報表示部88に低ベース状態において算出したベース値を表示するものとする。すなわち、高ベース状態及び大当り遊技状態におけるアウト数（発射球数）及び賞球数は、情報表示部88に表示するベース値には反映しない。

【0111】

高ベース状態（高頻度状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能及び開放回数増加機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第2始動口が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。このような高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」ということもできる。

【0112】

図7に示す様に、本実施例1のパチンコ遊技機1では、15R第1大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域39の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【0113】

また、15R第2大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域39を通過することは極めて困難であるので、特別図柄の通常状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態（「時短モード」ともいう）」という。低確高ベース状態は、所定回数（例えば100回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。可能性は限りなく低いが、仮に特定領域39を通過した場合には、「高確高ベース状態」となる。また、通常状態（低確低ベース状態）において、2R第3大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域39の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の非時短状態、且つ低ベース状態となる。この遊技状態を特に、「高確低ベース状態」という。高確低ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【0114】

この高確低ベース状態は、高確率状態であることが潜伏している状態、すなわち高確率状態であることが遊技者にとって認識困難な状態である。つまり高確低ベース状態は、いわゆる「潜伏確変状態」である。また、この様に現在の特別図柄当否判定の大当たり確率が低確率が高確率か（低確率状態か高確率状態か）を報知しない状態を、「確率非報知状態」という。これに対して、上記の高確高ベース状態は、高確率状態であることが遊技者にとって明らかな状態である。つまり高確高ベース状態は、いわゆる「確変遊技状態（「確変モード」ともいう）」である。また、高ベース状態において、2R第3大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域39の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる。すなわち、特別図柄の時短機能及びベース状態については、特別遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。尚、パチンコ遊技機1を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、特別図柄の通常状態且つ特別図柄の非時短状態、且つ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。

【0115】

また、高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域3Bへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。また、高ベース状態では、低ベース状態と比べて第2始動口21が開放されやすくなっており、第1始動口20への入球よりも第2始動口21への入球の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄当否判定の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。

【0116】

これに対して、高確低ベース状態や低確低ベース状態といった低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域3Aへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。また低ベース状態では、高ベース状態と比べて第2始動口21が開放されにくくなっており、第2始動口21への入球よりも第1始動口20への入球の方が容易となっているからである。そのため、第1始動口20へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のと

き、発射方向表示器 47 が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域へ発射すべきことを報知する。具体的には発射方向表示器 47 は、「y z」の 2 個の LED で構成されており、遊技状態に応じて LED を点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y □ z □」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y ■ z ■」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両 LED を点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

【0117】

〔主制御メイン処理〕

次に、図 12～図 45 に基づいて遊技制御用マイコン 81 の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン 81 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板 80 の RAM に設けられている。主制御基板 80 に備えられた遊技制御用マイコン 81 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、主制御基板 80 の ROM から図 12 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理ではまず、後述する初期設定処理を行う（S101）。初期設定処理（S101）では、例えば、遊技状態の復旧処理や遊技状態の初期化処理等の処理の他、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板 80 の CPU の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。尚、初期設定処理（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降（遊技開始後）は実行されない。尚、実施例及び図面において、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第 1 特別図柄を「特図 1」「第 1 特図」、第 2 特別図柄を「特図 2」「第 2 特図」ということがある。

【0118】

また、初期設定処理（S101）に次いで、後述するモード設定処理（S106）を実行する。このモード設定処理では、後述する所定の変更条件（変更タイミング、変更操作）を満たしているかどうかを判定し、変更条件を満たしていれば、モード設定スイッチ 82 で選択する遊技モードへの設定変更を可能とする処理である。また、このモード設定処理内において、後述する所定の確認条件（確認タイミング、確認操作）を満たしているかどうかを判定し、確認条件を満たしていれば、設定されている遊技モードを情報表示部 88 に表示して確認するモード確認処理を行う。このモード設定処理（S106）は、初期設定処理（S101）と同様、電源投入後に、当該電源投入に伴って一回だけ実行され、それ以降（遊技開始後）は実行されないものとされる。

【0119】

また、モード設定処理（S106）に次いで、後述する電源投入時報知処理（S107）を実行する。この電源投入時報知処理では、電源投入に伴って、バックアップされた遊技状態情報が初期化されたかどうか、及び、遊技モードの設定が変更されたかどうか、によって、異なる態様で報知する処理である。この電源投入時報知処理（S107）は、初期設定処理（S101）及びモード設定処理（S106）と同様、電源投入後に、当該電源投入に伴って一回だけ実行され、それ以降（遊技開始後）は実行されないものとされる。

【0120】

また、電源投入時報知処理（S107）に次いで、初期化フラグが ON であるかどうかを判定し（S108）、初期化フラグが ON である、すなわち、後述する初期設定処理（S101）において RAM に記憶されている遊技情報が初期化（消去）された（RAM クリア処理された）と判定した場合（S108でYES）、初期化フラグを OFF にし（S109）、S110の処理に移行する。一方、S108で、初期化フラグが ON でない、すなわち、RAM クリア処理がされていないと判定した場合（S108でNO）、既に初期化フラグは OFF であるので、そのま

10

20

30

40

50

まS110の処理に移行する。S110では、割り込みを許可し（S110）、S102の処理に移行する。これにより、割り込み処理（S105）の実行が可能となり、遊技機が、遊技モード変更状態や遊技モード確認状態であった場合には当該状態は終了し、遊技可能状態へと移行する。またこれにより、後述する情報表示部88の表示内容が、遊技モードを示す情報から、ベース値を示す情報に切り替わる。また、S102では、割り込みを禁止し（S102）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）では、図7に示した種々の乱数カウンタの値を1加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。尚各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板80のRAMの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

10

【0121】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）が終了すると、割り込みを許可する（S104）。割り込み許可中は、割り込み処理（S105）の実行が可能となる。この割り込み処理（S105）は、例えば4ms周期で主制御基板80のCPUに繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理（S105）が終了してから、次に割り込み処理（S105）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態のときにCPUに割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理（S105）はすぐには開始されず、割り込み許可（S104）がされてから開始される。

20

【0122】

〔初期設定処理〕

次に、初期設定処理（S101）について説明する。図13に示すように、初期設定処理（S101）ではまず、割り込みを禁止し（S3001）、スタック領域を確保するためのスタック領域を設定するスタックポインタ設定処理を行う（S3002）。次いで、割り込みモードを設定する割り込み設定処理（S3003）、CTC（カウンタ・タイマ・サーキット）やPIO（周辺機器インターフェイス）等、各種内蔵デバイスの設定を行う内蔵デバイス設定処理を行い（S3004）、S3006の処理に移行する。

【0123】

S3006では、RAMクリアスイッチがONか否か、すなわち押圧操作がなされているかどうか判定される（S3006）。S3006で、RAMクリアスイッチがOFFである、すなわち、RAMクリアスイッチが操作されることなく電源投入がされたと判定した場合（S3006でNO）、ついで、電源断フラグが正常にONとされているかどうか判定される（S3007）。S3007で、電源断フラグがONであると判定されると（S3007でYES）、RAMにおけるバックアップ領域（161、162）に関してRAMのチェックデータを算出する（S3008）。RAMのチェックデータは、入力ポートの状態、電源断フラグの値及び電源断時に保護したRAM領域の内容を1バイトごとに加算した後、全ビットを反転して算出される。

30

【0124】

次いで、S3008で算出したチェックデータと電源遮断時（「電断時」ともいう）にRAMに保存されたRAMの保存チェックデータとを比較して、チェックデータが正常かどうかを判定する（S3009）。S3009で、算出したRAMのチェックデータと保存したチェックデータとが一致すると判定した場合（S3009でYES）、電源遮断時にRAMのバックアップ領域（161、162）に保存したバックアップデータが正常であると判断し、電源復旧処理を行う際に使用するRAMの領域（バックアップエリア等）以外の領域を初期化（0にクリア）し、電断発生時の遊技状態（確率状態、時短状態、保留数、遊技モード、特別図柄ステータス、普通図柄ステータス等）を復元（復旧）する（S3010）。次いで電断フラグをOFFにし（S3011）、「電断復旧時の電源投入コマンド（電断復旧コマンド）」をサブ制御基板90に送信し（S3012）、処理を終える。尚、「電断復旧コマンド」には、遊技状態（低確率状態、高確率状態、時短中か否か、ステータス情報等）に応じた設

40

50

定値が含まれ、この設定値に基づいてサブ制御基板 90 の制御状態も電断発生時（電断発生前）の制御状態に復帰する。

【0125】

一方、S3006で、RAMクリアスイッチがONである、すなわち、RAMクリアスイッチが操作された状態で電源投入がされた（RAMクリアを押圧したまま電源投入した）と判定した場合（S3006でYES）、又は、S3007で、電源断フラグが正常にONとなっていない（すなわち、OFFが異常）と判定された場合（S3007でNO）、又は、RAMのチェックデータが一致しないと判定された場合（S3009でNO）には、RAM（主制御部80及び払出制御部のRAM）の全領域（バックアップ領域を含む）を初期化し（S3013）、前述した「電断復旧時の電源投入コマンド」とは異なって識別可能となるように、「RAMクリア時の電源投入コマンド（RAMクリアコマンド）」を、サブ制御基板90に送信し（S3014）、初期化フラグをONにし（S3015）、処理を終える。

10

【0126】

本処理を行うことで、電源スイッチOFFの状態において、RAMクリアスイッチを操作したまま（ONにしたまま）電源スイッチをONにし、所定期間まで当該RAMクリアスイッチをONにしておくと、RAMクリア信号が主制御基板80に送信され、バックアップ領域を含む全RAM領域が初期化されることとなる。一方、その様な操作をせずに電源をONにした場合には、バックアップ領域に記憶される遊技状態情報（遊技モードを含む）に基づいて、電断時の遊技状態（制御状態）が復旧されることとなる。これにより、不測の停電等が発生した場合にも、電力供給が再開した際に、遊技途中の遊技状態（制御状態）を復旧させることが可能となり、遊技者が不測の損害を受けるのを防止することが可能となる。

20

【0127】

[モード設定処理]

次に、図14を用いて、モード設定処理（S106）について説明する。モード設定処理では、電源がOFFされる前の遊技モードを、前述した遊技モード1乃至遊技モード5の5種類から選択する他の遊技モードに変更して設定したり（遊技モード変更状態）、現状設定されている遊技モードを確認したり（遊技モード確認状態）する処理である。このモード設定処理では、特定の変更条件が設定されており、当該変更条件を満たさない限り、たとえばモード設定スイッチ82を操作したとしても、遊技モードの設定を変更することはできない。同様に、特定の確認条件が設定されており、当該確認条件を満たさない限り、遊技モードの設定を確認することはできない。

30

【0128】

具体的に、モード設定処理（S106）ではまず、初期化維持フラグ、設定変更フラグ及び復旧フラグをOFFにし（S3120）、S3101の処理に移行する。本処理により、初期化維持フラグ、設定変更フラグ及び復旧フラグのうちONであればOFFとし、既にOFFであればOFFのままとし、これら全てをOFFとする。そして、後述する処理により、電源投入態様によって何れか1のフラグだけをONにする。S3101では、初期化フラグがONかどうか、すなわち、電源投入時にRAMクリアスイッチを操作してRAMを初期化したかどうかを判定する（S3101）。S3101で、初期化フラグがONであると判定した場合（S3101でYES）、次いで、モード設定キー（モード設定錠部）がONかどうかを判定する（S3102）。すなわち、前述した設定鍵がモード設定錠部89の差込部89aに差し込まれ、設定鍵がOFF位置からON位置に操作されているかを判定する。モード設定キーがONでない、すなわち、設定鍵が操作されておらず（差し込まれておらず）、モード設定錠部89がOFF状態であると判定した場合（S3102でNO）、バックアップされた遊技状態情報は消去され（初期化され）且つ遊技モードの設定は変更されていない（設定が維持された）ことを示す初期化維持フラグ（「第1起動フラグ」ともいう）をONにし（S3111）、処理を終える。

40

【0129】

このように、遊技機への電源投入に伴って、バックアップ領域を初期化した場合であっ

50

ても、当該電源投入時にモード設定錠部 8 9 を ON 状態にしていなければ、初期化するだけで遊技モードを変更設定することはできない。次に、S3102で、モード設定キーが ON である、すなわち、設定鍵がモード設定錠部 8 9 の差込部 8 9 a に差し込まれ、設定鍵が OFF 位置から ON 位置に操作されていると判定した場合 (S3102でYES)、S3103の処理に移行する。これは、電源 OFF の状態で、設定鍵がモード設定錠部 8 9 の差込部 8 9 a に差し込まれ、設定鍵を ON 位置に操作した状態で、RAM クリアスイッチ 8 3 を押圧操作しながら電源スイッチ 8 4 を ON にした状態を示している。すなわち、電源投入時に、RAM クリアスイッチ 8 3 及びモード設定錠部 8 9 の両方を ON にしたことを意味している。本実施例では、これが、遊技モードの変更条件とされている。これにより、遊技機は、遊技モードの設定を任意の設定に変更可能な「遊技モード変更状態」となる。

10

【0130】

S3103では、「遊技モード変更状態」であることを示すモード変更フラグが ON であるかどうかを判定し (S3103)、モード変更フラグが ON でないと判定した場合 (S3103でNO)、モード変更フラグを ON にすることで、「遊技モード変更状態」とし (S3104)、S3105の処理に移行する。一方、S3103で、モード変更フラグが既に ON であると判定した場合 (S3103でYES)、S3105の処理に移行する。S3105では、遊技者が任意に操作して任意の遊技モードを選択可能なモード設定スイッチ 8 2 の選択情報を読み (S3105)、読み込んだ選択情報に対応する遊技モードを設定し (S3106)、S3106で設定した遊技モードを情報表示部 8 8 に表示し (S3107)、S3108の処理に移行する。尚、遊技モードを表示する場合の情報表示部 8 8 の表示態様は、第 1 情報表示部 8 8 a、第 2 情報表示部 8 8 b、及び、第 3 情報表示部 8 8 c は、何れも、7 セグメントの中央部セグメントのみを点灯表示させ、残りのセグメント及びドット表示部を消灯状態とする。そして、右端の第 4 情報表示部 8 8 d を用いて、遊技モードを示す表示を行う。表示態様は、[1]、[2]、[3]、[4] 及び [5] の何れか一つとされ、「遊技モード変更状態」において、モード設定スイッチ 8 2 の操作部 8 2 a をスライド操作する毎に、対応する遊技モードを示す情報 ([1]、[2]、[3]、[4] 又は [5]) が表示される。また、ドット表示部は消灯状態とされる。例えば、遊技モード 3 を選択すると情報表示部には [- - - 3] のように表示される。

20

【0131】

S3108では、モード設定キーが OFF かどうか、すなわち、モード設定錠部 8 9 の差込部 8 9 a に差し込まれた設定鍵が ON 位置から OFF 位置に回動操作され、モード設定錠部 8 9 が OFF 状態とされたかどうかを判定する (S3108)。すなわち、「遊技モード変更状態」において、任意の遊技モードへの設定変更操作を終え、設定鍵を OFF 位置に戻す操作 (「遊技モード変更状態」を終える操作) を行ったかどうかを判定する。S3108で、モード設定キーが OFF である、すなわち、未だ設定鍵が OFF 位置にあると判定した場合 (S3108でNO)、S3103に戻り、S3108までの処理を再度行う。これにより、遊技店員等は、設定鍵を OFF 位置に操作するまで (ON 位置のままとすることで) 「遊技モード変更状態」を維持して、確実に任意の (意図する) 遊技モードに設定 (設定を変更) することが可能となる。

30

【0132】

そして、任意の (意図する) 遊技モードへの設定が完了したら、設定鍵を OFF 位置に操作して (戻して)、「遊技モード変更状態」を終えるものとする。尚、一旦、「遊技モード変更状態」を終えた場合には、再度電源を OFF して、特定の変更条件を満たす態様で電源を再投入しない限り、遊技機を「遊技モード変更状態」とすることはできない。また、設定鍵を OFF 位置に操作して (戻して)、「遊技モード変更状態」を終えるものとしたが、これに変えて、設定鍵を OFF 位置に操作して (戻して) 設定鍵を差込部 8 9 a から抜くことで、「遊技モード変更状態」を終えるものとしてもよい。また、「遊技モード変更状態」とした場合でも、遊技モードを変更することなく、「遊技モード変更状態」を終了してもよい。

40

【0133】

50

S3108で、モード設定キーがOFFである、すなわち、設定鍵がOFF位置に操作されたと判定した場合（S3108でYES）、モード変更フラグをOFFにして「遊技モード変更状態」を終了し（S3109）、バックアップされた遊技状態情報は消去され（初期化され）且つ遊技モードの設定が変更されたことを示す設定変更フラグ（「第2起動フラグ」ともいう）をONにし（S3110）、処理を終える。尚、本実施例では、「遊技モード変更状態」で遊技モードを変更しなかった場合でも、設定変更フラグがONとされるが、このような態様に変えて、初期化した場合でも前に設定されていた遊技モードを記憶しておき（消去対象としない）、「遊技モード変更状態」で遊技モードを変更しなかった場合には、初期化維持フラグをONにするものとしてもよい。

【0134】

S3101で、初期化フラグがONでない、すなわち、バックアップされた遊技状態情報を消去（初期化）していないと判定した場合（S3101でNO）、特定の変更条件を具備しないものとして「遊技モード変更状態」とすることなく、S3112の処理に移行する。S3112では、モード設定スイッチ82の選択情報を読み（S3112）、当該読込んだモード選択スイッチの選択情報と、前述した初期設定処理の復旧処理によってRAMに記憶されている（現在設定中の）遊技モードと、が一致しているかどうかを判定する（S3114）。次いで、S3114で、S3113の比較判定の結果が一致していると判定した場合（S3114でYES）、次いで、S3116の処理に移行する。S3116では、エラー報知中かどうかを判定し（S3116）、エラー報知中でないと判定した場合（S3116でNO）、バックアップされた遊技状態情報が復旧され（初期化されず）（且つ遊技モードの設定が変更されない）ことを示す復旧フラグ（「第3起動フラグ」ともいう）をONにし（S3118）、後述するモード確認処理を行い（S3119）、処理を終える。

【0135】

すなわち、電源投入時に、RAMクリアスイッチに所定の操作を行うことなく、バックアップ領域に記憶保持された遊技状態情報に基づいて電断時の遊技状態（制御状態）を復旧させた場合であって、モード設定スイッチの設定状態を変更していない場合には、このような処理順序となり、遊技モードを変更することなく（「遊技モード変更状態」を経ることなく）遊技を開始可能な状態とする。

【0136】

また、S3114で、S3113の比較判定結果が一致しないと判定した場合（S3114でNO）、エラー報知を行う（S3115）と共に、再度S3114の処理に移行する。そして、S3114で一致すると判定するまで、S3114及びS3115の処理を繰り返し、エラー報知を継続する。尚、S3114で、一致すると判定するまで、エラー報知を継続すると共に、遊技を開始可能な状態に移行しないものとしている。すなわち、遊技停止状態とされている。この様に、S3114で一致しないと判定する場合は、バックアップ領域に記憶保持された遊技状態情報に基づいて電断時の遊技状態（制御状態）を復旧させた（初期設定処理で遊技状態復旧処理を行った）場合であって、モード設定スイッチの設定状態を変更した場合（「遊技モード変更状態」でないにもかかわらずモード設定スイッチ82を操作した場合）に起こり得る。また、エラー報知においては、画像表示装置7の表示画面7aに「モード設定スイッチが不正に操作された」ことを示すエラー表示を行ったり、盤面ランプ5や枠ランプ66やスピーカ67で所定のエラー報知を行ったりすることが可能である。また、エラー報知において、正しい遊技モードの設定及びモード設定スイッチによって選択されている遊技モードの両方を何らかの表示で示してもよい。これにより、モード設定スイッチ82による遊技モードの設定位置を速やかに修正し、エラー報知を終了させることが可能となる。

【0137】

一方、エラー報知の実行中に、モード設定スイッチ82の設定状態を遊技機に設定されている遊技モード（バックアップされている遊技モード設定）に対応する位置（すなわち、電断時の状態）に戻すことで、S3114で一致すると判定され（S3114でYES）、S3116の処理に移行することが可能となる。S3116では、エラー報知中かどうかを判定し（S3116）、エラー報知中であると判定すると（S3116でYES）、エラー報知を終了し（S3117）、S3118

10

20

30

40

50

の処理に移行する。これにより、遊技を開始可能な状態（「遊技可能状態」）とする。また、このエラー報知を終了させる（解除する）他の方法として、一旦電源スイッチをOFFにし、RAMクリアスイッチに所定の入力操作を行って電源スイッチをONにする方法がある。その際、設定鍵を操作するしないにかかわらず、エラー情報の初期化により、エラー報知は終了する。また、電源スイッチをOFFにした状態で、設定鍵をON位置に操作して、RAMクリアスイッチを操作すると共に電源スイッチをONにした場合には、エラー報知を終了させ、遊技モードを、モード設定スイッチ82の選択情報に対応する遊技モードに変更することが可能となる。このような方法によっても、エラー報知（エラー処理）を終了させることが可能となる。

【0138】

本実施例のような遊技モードの設定変更機能を備えるパチンコ遊技機においては、メンテナンス等で遊技機枠を開放したときに、遊技店員やメンテナンス業者等が不用意に（誤って）モード設定スイッチ82に接触し、意図せずモード設定スイッチを操作してしまう可能性がある。このような場合に、誤って操作してしまったことに気付けば元の設定位置に戻すことも可能であるが、誤って操作してしまったことに気付かない場合もある。また、何者かが、不正に遊技機枠を開放して、モード設定スイッチ82を操作する可能性もある。これにより、モード設定スイッチが示す（選択する）遊技モード（選択情報）が変更されてしまう場合がある。このような場合に、制限なく（遊技開始後であっても）遊技モードを変更可能としたり、電源投入時に特別な制限なく、モード設定スイッチ82の選択情報を読み込んで遊技モードを変更可能としたりすると、遊技モードが、遊技店の意図しない遊技モードに変更したり、不正遊技者に有利な遊技モードを変更したりして、遊技店等が不測の不利益を被る虞がある。そこで、本実施例のパチンコ遊技機では、特定の変更条件を設定し、この変更条件を満たさない限り、モード設定スイッチ82を操作して、操作部82aを任意の遊技モードを設定可能な位置に移動させても、当該位置（選択情報）に対応する遊技モードに変更することはない。

【0139】

これにより、不正に遊技モードを変更することを困難にすると共に、誤ってモード設定スイッチ82を操作した場合にも、容易には遊技モードの設定が変更されないようにすることが可能となる。また、電源投入に伴って、遊技機を初期化し、且つ、設定鍵を特定時期に操作してモード設定鍵部をON状態とした場合にだけ、遊技モードの設定を変更可能とした。これにより、不正の発生余地を少なくすることが可能となる。具体的に、遊技中や、遊技状態の復旧処理を行った際にも、遊技モードの変更が可能であるとする、例えば、低確率状態では低確率状態における大当たり確率が最も高い「遊技モード3」に設定し、高確率状態に突入すると、「遊技モード4」や「遊技モード5」に設定変更し、高確率状態での大当たり発生確率を高めたり、高確率状態の継続率を高めたりするといった不正が発生しうる。然しながら、本実施例では遊技モードの設定変更を行うためには、必ず遊技機を初期化（RAMクリア）する必要があるため、例えば高確率状態で設定変更するためには、確率状態を低確率状態にする必要がある。これにより、こういった不正が発生することはない。

【0140】

このように、遊技モードの変更タイミングを、「電源投入（電力供給の開始）のとき」としたこと、遊技モードの変更を「遊技機を初期化し且つ設定鍵を所定操作したとき」だけ可能としたこと、等を「遊技モードの変更条件」ということが可能である。また、電源投入後、遊技開始前の期間に行う処理（モード設定処理）においてのみ、遊技モードの変更を可能としているので、遊技状態が初期状態から変化した状態（例えば、高確率状態、高ベース状態、時短状態、大当たり遊技中、図柄の変動表示中）において、遊技モードの変更をすることはできない。

【0141】

〔モード確認処理〕

次に、図15を用いて、設定中の遊技モードを確認するためのモード確認処理（S3119

10

20

30

40

50

）について説明する。モード確認処理（S3119）ではまず、モード設定キーがONかどうか、すなわち、バックアップした遊技状態情報を消去（初期化）することなく復旧し、且つ、モード設定錠部89をON状態としているかどうかを判定する（S5001）。S5001で、モード設定キーがONであると判定した場合（S5001でYES）、次いで、S5002の処理に移行する。すなわち、電源OFFの状態でもード設定錠部89の差込部89aに設定鍵を差込んでOFF位置からON位置に回転操作し、且つ、RAMクリアスイッチをONにすることなく（初期化操作せず、OFFのまま）、電源を投入した場合である。この場合には、特定の確認条件を満たしたものと、遊技機を「遊技モード確認状態」とする。

【0142】

S5002では、設定されている遊技モードを確認可能な「遊技モード確認状態」であることを示すモード確認フラグがONであるかどうかを判定し（S5002）、モード確認フラグがONでないと判定した場合（S5002でNO）、モード確認フラグをONにして「遊技モード確認状態」に設定し、S5004の処理に移行する。S5002で、モード確認フラグがONである、すなわち、既に「遊技モード確認状態」に設定されていると判定した場合（S5002でYES）、S5004の処理に移行する。S5004では、現在設定中の（バックアップ領域に記憶されている）遊技モードを読み込（S5004）、次いで、当該読み込んだ遊技モードを情報表示部88に表示し（S5005）、モード設定キーがOFFかどうかを判定する（S5006）。

【0143】

尚、現在設定中の遊技モードを情報表示部88に表示する際は、前述したのと同様の表示制御で、右端の第4情報表示部88dに、遊技モードに対応する情報を表示するものとする。また、他の情報表示部（88a、88b、88c）に対する表示制御も前述と同様とする。S5001で、モード設定キーがOFFでない、すなわち、まだ「遊技モード確認状態」であると判定した場合（S5006でNO）、S5002に戻り、S5006までの処理を再度行う。一方、S5006で、モード設定キーがOFFである、すなわち、遊技店員等が遊技モードの確認を終えて設定鍵をOFF位置に回転操作したと判定した場合（S5006でYES）、モード確認フラグをOFFにして「遊技モード確認状態」を終了し（S5007）、処理を終える。一方、S5001で、モード設定キーがONでないと判定した場合（S5001でNO）、「遊技モード確認状態」を発生することなく処理を終える。また、初期化されずモード設定キーがONであると判定された場合に、LED等の表示部を用いて、「遊技モード確認状態」に設定されたことを示す報知を行ってもよい。同様に、「遊技モード変更状態」に設定された場合には、遊技モード変更状態に設定されたことを示す報知を行ってもよい。そして、これらの報知を、遊技可能状態に移行することに基づいて終了する。これにより、遊技店員等は遊技機の状態が「遊技モード変更状態」に設定されているか、「遊技モード確認状態」に設定されているかを容易に把握することが可能となる。

【0144】

前述したように、遊技モードの確認タイミングを、「電源投入（電力供給の開始）のとき」としたことで、遊技モードの確認を「遊技機を初期化せず且つ設定鍵を所定操作したとき」だけ可能としたことを「遊技モードの確認条件」ということが可能である。また、電源投入後、遊技開始前の期間に行う処理（モード設定処理）においてのみ、遊技モードの確認を可能としているので、遊技を実行しながら（遊技の実行途中で）遊技モードを確認することはできない。これにより、遊技者（不正遊技者）が、遊技途中で遊技機の遊技モードを確認し、自身に有利な高設定（例えば、遊技モード3）の遊技機を不正に選択して遊技するといった事態の発生を極力防止することが可能となる。

【0145】

[電源投入時報知処理]

次に、図16を用いて、前述した複数の電源投入態様のうち何れの態様で電源投入を行ったかを報知する電源投入時報知処理（S107）について説明する。電源投入時報知処理（S107）ではまず、初期化維持フラグがONかどうか、すなわち、モード設定処理（S106）でONにされた電源投入態様（起動態様）を示すフラグが初期化維持フラグかどうかを判定する（S5101）。S5101で、初期化維持フラグがONであると判定した場合（S5101でYES

）、初期化維持フラグが示す電源投入態様である〔遊技状態情報は初期化され、且つ、遊技モードの設定変更はなされていない〕ことに対応する「第１報知態様（第１起動時報知態様）」で報知を行い（S5102）、S5103の処理に移行する。

【 0 1 4 6 】

一方、S5101で、初期化維持フラグがＯＮでないと判定した場合（S5101でNO）、次いで、設定変更フラグがＯＮかどうか、すなわち、モード設定処理（S106）でＯＮにされた電源投入態様（起動態様）を示すフラグが設定変更フラグかどうかを判定する（S5105）。S5105で、設定変更フラグがＯＮであると判定した場合（S5105でYES）、設定変更フラグが示す電源投入態様である〔遊技状態情報は初期化され、且つ、遊技モードの設定変更がされた〕ことに対応する「第２報知態様（第２起動時報知態様）」で報知を行い（S5106）、S5103の処理に移行する。一方、S5105で、設定変更フラグがＯＮでないと判定した場合（S5105でNO）、モード設定処理（S106）でＯＮにされた電源投入態様（起動態様）を示すフラグが復旧フラグであると判定し、復旧フラグが示す電源投入態様である〔遊技状態情報は復旧され（初期化されず）、且つ、遊技モードの設定変更はなされていない〕ことに対応する「第３報知態様（第３起動時報知態様）」で報知を行い（S5107）、S5103の処理に移行する。

10

【 0 1 4 7 】

ここで、「第１報知態様（第１起動時報知態様）」、「第２報知態様（第２起動時報知態様）」及び「第３報知態様（第３起動時報知態様）」は、夫々異なる報知態様とされ、これらの報知態様に接した（見た）者は、実行される報知態様によって、自身が行った電源投入態様（起動態様）が意図した通りであるかどうか（遊技モード変更の有無、初期化の有無）を確認することが可能となる。また、第１報知態様、第２報知態様、及び第３報知態様は、LEDや液晶表示部等で行う表示態様（表示文字、表示キャラクタ、表示色、発光色、点滅速度、点灯時間等）が異なるものとするができる。また、スピーカから出力される音（音の種類、音量）が異なるものとするができる。また、これらの複数の要素を組合せて実行してもよいし、単独で実行してもよい。また、複数の要素が他の報知態様と異なっているもよいし、１の要素だけが他の報知態様と異なっているもよい。

20

【 0 1 4 8 】

また、これらの報知態様は、遊技機裏面側に設けた表示部でのみ実行し、遊技機前面側に設けた表示部では実行しないものとしてもよい。これにより、遊技店員等の遊技モード設定者は、電源投入態様を確認可能であるが、その他のもの、例えば遊技者は、電源投入態様を確認しにくいようにすることができる。また、遊技機裏面側及び遊技機前面側に設けた複数の報知部で報知を行ってもよい。これにより、より確実に、自身が行った電源投入態様（起動態様）が意図した通りであるかどうかを確認することが可能となる。また、遊技機前面側に設けた報知部だけで報知を行ってもよい。

30

【 0 1 4 9 】

また、「第１報知態様（第１起動時報知態様）」、「第２報知態様（第２起動時報知態様）」及び「第３報知態様（第３起動時報知態様）」の何れかの報知を開始してから報知時間をカウントする（計時する）カウント手段（計時手段）を備えている。S5103では、カウント手段（計時手段）の値に基づいて、特定報知時間が経過したかどうかを判定し（S5103）、特定報知時間が経過していないと判定した場合は（S5103でNO）、S5103に戻り、特定報知時間となるまで再度判定を行う（S5103）。S5103で特定報知時間が経過したと判定した場合（S5103でYES）、実行中の報知を終了し（S5104）、処理を終える。尚、本実施例では、特定報知時間は約１０秒に設定されている。このように、電源投入態様（初期化を行ったかどうか、設定変更を行ったかどうか）によって、電源投入に伴う報知態様を異ならせたので、遊技店員等は、自身の行った電源投入態様が意図するものであるかどうかを確認することが可能となる。

40

【 0 1 5 0 】

また、初期化（RAMクリア）をおこなった場合は初期化報知を行い、初期化を行わなかった場合は初期化報知を行わないものとし、初期化を行う場合でも遊技モードの設定変

50

更を行うときと行わないときとで初期化報知の態様をかえるものとしてもよい（第１初期化報知、第２初期化報知）。

【０１５１】

〔割り込み処理〕

次に、割り込み処理（S105）について説明する。図１７に示すように、割り込み処理（S105）では、まず出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板８０のＲＡＭに設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、サブ制御基板９０や払出制御基板１１０等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当り種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚コマンドは、例えば２バイトの情報からなる。上位１バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位１バイトはコマンドの内容に関する情報である。

10

【０１５２】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機１に取り付けられている各種センサ（第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、一般入球口センサ２７ａ等（図５参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてＲＡＭの出力バッファに記憶する。また、下皿６２の満杯を検知する下皿満杯検知センサからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてＲＡＭの出力バッファに記憶する。

【０１５３】

20

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）は、図１０の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）と同じである。即ち、図７に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、タイマ割り込み処理（S105）の実行期間と、それ以外の期間（割り込み処理（S105）の終了後、次の割り込み処理（S105）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

【０１５４】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述するベース表示処理（S212）、後述する始動口センサ検知処理（S204）、普図動作処理（S205）、特図動作処理（S206）、特定領域センサ検知処理（S207）、始動入球時処理（S208）、電源断監視処理（S209）、及び、モード設定監視処理（S210）を実行する。その後、本発明に深く関連しないその他の処理（S210）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板８０のＣＰＵに割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され、割り込みパルスが入力されると（約４ｍｓ後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてＲＡＭの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

30

【０１５５】

〔ベース表示処理〕

次に、図１７を用いて、特定期間（高ベース状態及び大当り遊技中を除く期間）における発射球数に対する賞球の払出数割合である「ベース値」を表示するためのベース表示処理（S212）について説明する。遊技球が遊技領域３に発射され、発射された遊技球が、第１始動口２０や第２始動口２１や一般入球口２７等の入球口（入賞口）に入球すると、入球口毎に定められた数の賞球が遊技者に払い出される（遊技利益が付与される）。一方で、図３に示す通り、遊技領域３には遊技球の流下方向を変化させる遊技釘１６が多数設けられており、この遊技釘１６の配置や角度（向き）によって、入球口への遊技球の入球率が変化することとなる。

40

【０１５６】

また、遊技店に設置する遊技機は、所定の第三者検査機関で検査されており、当該検査に合格した遊技機だけが適正な遊技機と認められ、遊技店に設置可能となる。また、この検査対象には、ベース値も含まれており、適切なベース値で遊技が実行される必要がある

50

。しかしながら、ベース値が高いほど（入球口への入球率が高いほど）、遊技者に有利であるため、遊技店によっては、遊技釘 16 の角度（向き）を調整し、入球口への入球率を低下させる場合があった。このような調整を行った場合には、設置されている遊技機が、検査に合格した遊技機と異なる性能の遊技機となり、適切ではない。

【0157】

そこで、本実施例の遊技機は、前述したアウトセンサ 29 を設けて、遊技領域に発射された遊技球の数（総数）を計数すると共に、賞球として払い出された遊技球を計数し、遊技機のベース値を算出して表示するものとした。尚、本実施例のベース値には、第 1 ベース値と第 2 ベース値とがあり、「第 1 ベース値」は、第 1 ベース値算出用として記憶されている総発射球数（アウト数）と、第 1 ベース値算出用として記憶されている総賞球数と、から全期間（高ベース状態、大当り遊技中を除く）のベース値（リアルタイムベース値）を示すものである（第 1 期間ベース値）。また、「第 2 ベース値」は、定められた特別期間における第 2 ベース値算出用として記憶されている特別期間発射球数（特別期間アウト数）と、第 2 ベース値算出用として記憶されている特別期間賞球数と、から特別期間のベース値（固定期間ベース値）を示すものである。

10

【0158】

より具体的には、第 2 ベース値は、遊技球の総発射球数が 5000 個に到達する毎に、『当該期間の総賞球数 / 5000』によって算出するものである。そして、総発射球数が 5000 個計数される毎に第 2 ベース値が更新される。従って、初めて遊技を開始する遊技機においては、総発射球数が 5000 個に達するまでは、第 2 ベース値は表示されないものとする。具体的には、最初の第 2 ベース値が算出されるまでは、第 3 情報表示部 88c 及び第 4 情報表示部 88d の 7 セグメント表示部の中央のみを点滅表示する態様として、『b2 . - -』の表示がなされる。また、算出された第 1 ベース値及び第 2 ベース値は、情報表示部 88 に表示され、この情報表示部 88 は、遊技機に電源が投入され、「遊技可能状態」となった状態においては、常時ベース値（第 1 ベース値又は第 2 ベース値）が表示される。尚、主制御基板 80 には、情報表示部 88 のベース値の表示内容を、第 1 ベース値又は第 2 ベース値に切り替えるための図示しない表示切替スイッチを備えている（実装している）。そして、このベース表示状態（遊技可能状態）において、表示切替スイッチを操作することで、情報表示部 88 に表示される表示内容を第 1 ベース値又は第 2 ベース値に切り替えることが可能となる。

20

30

【0159】

また、情報表示部 88 におけるベース値の表示態様は、何れのベース値を表示しているかを示す情報、及び、小数点以下第 2 位までのベース値を表示可能な表示態様とする。尚、遊技店の営業を成立させるためには、通常、ベース値（賞球数 / 発射球数）は『1』より小さくなる。以下に具体的表示態様を説明する。例えば、所定のタイミングにおいて、第 1 ベース値が『0 . 25』、第 2 ベース値が『0 . 26』とする。第 1 ベース値を表示する場合、第 1 情報表示部 88a 及び第 2 情報表示部 88b の 7 セグメント表示部を用いて、「b1」となるように点灯表示を行い、第 2 情報表示部 88b のドット表示部を点灯させて小数点を示す。そして、第 3 情報表示部 88c 及び第 4 情報表示部 88d の 7 セグメント表示部を用いて小数点以下の数値を表示する。これにより、情報表示部 88 には、『b1 . 25』の表示がなされる。この第 1 ベース値はリアルタイムに変化するベース値であるため、賞球割合の増加、アウト割合の増加によって、『b1 . 26』や『b1 . 24』とリアルタイムに変化する。小数点以下第 3 位は四捨五入してベース値を算出するものとする。また、所定の切替スイッチを操作することによって表示される第 2 ベース値の表示態様についても、第 1 ベース値と同様とされ、具体的に、『b2 . 26』の表示がなされる。

40

【0160】

また、本実施例では、5000 個の発射球数を計数する毎に、新たな第 2 ベース値を算出して、第 2 ベース値として表示するベース値を更新するものとした。すなわち、総発射球数が 0 ~ 4999 までは、『第 2 ベース値：表示なし』とされ、総発射球数が 5000

50

～ 9 9 9 9 までは『第 2 ベース値： 1 ～ 5 0 0 0 の期間のベース値を表示』、総発射球数が 1 0 0 0 0 ～ 1 4 9 9 9 までは『第 2 ベース値： 5 0 0 1 ～ 1 0 0 0 0 の期間のベース値に更新表示』、・・・、以降同様に更新表示するものとしている。

【 0 1 6 1 】

本実施例では、直近に算出した第 2 ベース値のみを表示するものとしたが、このような態様に加えて、第 3 ベース値、第 4 ベース値、第 5 ベース値、・・・を設け、所定の切替スイッチを操作することで、これらのベース値を表示可能としてもよい。第 2 ベース値を更新毎に過去の第 2 ベース値として記憶しておき、1 個前の第 2 ベース値を第 3 ベース値として、2 個前の第 2 ベース値を第 4 ベース値として、3 個前の第 2 ベース値を第 5 ベース値として、・・・、順に表示するものとしてもよい。これにより、過去の第 2 ベース値も確認（検査）の対象とすることが可能となる。

10

【 0 1 6 2 】

尚、第 1 ベース値は、アウトセンサ 2 9 で発射球（アウト球）を検知する毎、賞球を払い出す毎に、リアルタイムでベース値を算出し、小数点第 2 位以上に変化があれば、その都度表示を更新するものとしている。また、他の態様として、第 1 ベース値については、遊技開始直後は偶然の連続入球等により、誤差が大きい（数値が安定しない）ため、総発射球数（総アウト数）が特定球数（例えば、2 0 0 個）に達するまでは、算出した値（第 1 ベース値）を示さない（表示しない）ものとしてもよい。例えば、特定球数に達するまでは、第 3 情報表示部 8 8 c 及び第 4 情報表示部 8 8 d の 7 セグメント表示部の中央のみを点滅表示する態様としてもよい。具体的には、『b 1 . - -』の表示がなされる。そして、総発射球数が 2 0 0 個に到達した時点で算出している第 1 ベース値を表示してもよい（例えば、『b 1 . 3 5』）。

20

【 0 1 6 3 】

また、これら、第 1 ベース値、第 2 ベース値（第 3 ベース値、第 4 ベース値等を含む）等のベース値、及び、ベース値算出用のデータ（発射球数計数値、賞球数計数値等）は、電断発生時のバックアップ対象とされ、特定バックアップ領域に記憶される。また、この特定バックアップ領域に記憶されたベース関連情報は、検査や確認に使用されるため、RAM クリアスイッチ等を用いた初期化の対象外とされている。従って、これらのベース関連情報は遊技機を初期化したとしても消去されない情報とされている。

【 0 1 6 4 】

30

尚、他の態様として、これらベース関連情報を、主制御基板 8 0 を収納する主制御基板収納ケースを開封（開放）することなく、初期化することは不能であるが、主制御基板収納ケースを開封して内部に設けたスイッチ等を操作することによっては初期化することを可能にしてもよい。これにより、ベース値等に異常があった場合には、検査を受けたうえで、主制御基板収納ケースの開封を伴って初期化（リセット）することを可能とする。また、主制御基板収納ケースは開封に伴って一部部品の破壊を必要とするため（開封したことが識別可能な構成とされているため）、不正にベース関連情報を消去した場合には、当該行為を認識可能としている。これにより、不正防止を図ることが可能となる。

【 0 1 6 5 】

また、これらベース値（第 1 ベース値及び第 2 ベース値等）を示す情報を、所定の外部端子から、当該外部端子に接続されるホールコンピュータ等に外部出力することを可能としてもよい。これにより、ホールコンピュータ側でベース値の異常を容易に把握することが可能となる。また、ホールコンピュータ側で受信した複数のベース値（第 1 ベース値及び第 2 ベース値等）を管理し、ホールコンピュータが備えるベース異常判定手段で、複数の（全ての）ベース値に異常が生じたと判定した場合には、当該異常発生を報知することが可能となる。異常報知の態様としては、ホールコンピュータの接続される表示部（液晶、LED、ランプ等）にベースエラーを示す態様で表示したり、遊技機毎に設けてある遊技機外部ランプにベースエラーを示す態様で表示したり、何らかのエラーが発生したことを示す態様で表示したり、スピーカからエラー音を出力したりすることができる。もちろん、このようなベースエラーが発生した場合には、ホールコンピュータに接続される表示

40

50

部に限らず、遊技機が備える表示部やスピーカからエラー表示やエラー音の出力を行ってもよい。これにより、ベースエラーが生じた場合には、遊技店側は迅速にエラー発生に気づき、不測の不利益が発生することを極力防止することが可能となる。

【 0 1 6 6 】

ベース表示処理 (S212) ではまず、時短中かどうかを判定し (S5201)、時短中でないと判定した場合 (S5201でNO)、次いで、大当り遊技中かどうかを判定する (S5202)。S5202で、大当り中でないと判定した場合 (S5202)、S5203の処理に移行する。一方、S5201で時短中であると判定した場合 (S5201でYES)、及び、S5202で、大当り遊技中であると判定した場合 (S5202でYES)、第 1 ベース値及び第 2 ベース値の算出 (更新) を行うことなく、S5209の処理に移行する。これは、第 1 ベース値及び第 2 ベース値は、遊技状態が、時短中及び大当り遊技中を除く低ベース状態 (特定期間) にあるときに発生したアウト球数 (発射球数) 及び賞球数を対象として、算出している。すなわち、第 1 ベース値及び第 2 ベース値は、通常遊技状態 (低ベース状態) におけるアウト球数 (発射球数) に対する賞球数の割合を示す値であり、時短中及び大当り遊技中のアウト球数 (発射球数) 及び賞球数は、第 1 ベース値及び第 2 ベース値を算出するためのデータとしない。

【 0 1 6 7 】

S5203では、アウト球を検知したかどうか、すなわち、アウトセンサ 2 9 で遊技球を検知したかどうかを判定し (S5203)、アウトセンサ 2 9 で遊技球を検知したと判定した場合 (S5203でYES)、当該検知した値を加算して、第 1 ベース値、及び、第 2 ベース値 (新たな第 2 ベース値に更新するための値を含む) を算出 (更新) し (S5204)、算出した値を記憶し (S5205)、S5206の処理に移行する。一方、S5203で、アウトセンサ 2 9 で遊技球を検知していないと判定した場合 (S5203でNO)、アウト球数の更新をすることなく、S5206の処理に移行する。このS5203~S5205は、第 1 ベース値及び第 2 ベース値を算出するうえで、アウト球数を更新する処理である。

【 0 1 6 8 】

S5206は、賞球の払出があったかどうかを判定し (S5206)、賞球の払出があったと判定した場合 (S5206でYES)、当該払い出された数の賞球数を加算して、第 1 ベース値、及び、第 2 ベース値 (新たな第 2 ベース値に更新するための値を含む) を算出 (更新) し (S5207)、算出した値を記憶し (S5208)、S5209の処理に移行する。一方、S5206で、賞球の払出がなかったと判定した場合 (S5206でNO)、賞球数の更新をすることなく、S5209の処理に移行する。このS5206~S5208は、第 1 ベース値及び第 2 ベース値を算出するうえで、賞球数を更新する処理である。

【 0 1 6 9 】

S5209では、情報表示部 8 8 の設定、すなわち、切替スイッチによって情報表示部 8 8 が何れのベース値 (第 1 ベース値又は第 2 ベース値) を表示する設定とされているかを読込 (S5209)、当該設定に応じた更新後のベース値を、情報表示部 8 8 に表示し (S5210)、処理を終える。これにより、夫々のベース値に応じたタイミングで表示するベース値を更新し、ベース値の更新があった場合には、当該更新後のベース値を情報表示部 8 8 に表示することが可能となる。

【 0 1 7 0 】

[始動口センサ検知処理]

図 1 9 に示すように、始動口センサ検知処理 (S204) ではまず、ゲート 2 8 に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ 2 8 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する (S301)。ゲート 2 8 を遊技球が通過していれば (S301でYES)、普通図柄保留球数 (普図保留の数、具体的には R A M に設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値) が 4 以上であるか否かを判定し (S302)、遊技球がゲート 2 8 を通過していなければ (S301でNO)、S305に進む。

【 0 1 7 1 】

普通図柄保留球数が 4 以上であれば (S302でYES)、S305に進む。一方、普通図柄保留球数が 4 以上でなければ (S302でNO)、普通図柄保留球数に「1」を加算し (S303)、普

通図柄乱数取得処理（S304）を行う。普通図柄乱数取得処理（S304）では、R A Mの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - H）を取得し、その取得乱数値（取得情報）を、主制御基板 8 0 の R A M に設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【 0 1 7 2 】

S305では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 2 始動口センサ 2 1 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球していない場合（S305でNO）にはS309に進むが、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球した場合には（S305でYES）、特図 2 保留球数（第 2 特図保留の数、具体的には主制御部 8 0 の R A M に設けた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が 4 個（上限数）に達しているか否かを判定する（S306）。そして、特図 2 保留球数が 4 個に達している場合（S306でYES）には、S309に進むが、特図 2 保留球数が 4 個未満である場合には（S306でNO）、特図 2 保留球数に 1 を加算する（S307）。

【 0 1 7 3 】

続いて特図 2 関係乱数取得処理（S308）を行う。特図 2 関係乱数取得処理（S308）では、R A Mの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - A）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - A S）、リーチ乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - R C）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - T 1）を取得し（つまり図 8（A）に示す乱数の値を取得し）、それら取得乱数値（取得情報）を第 2 特図保留記憶部 8 5 b のうち現在の特図 2 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【 0 1 7 4 】

続いて始動口センサ検知処理（S204）では、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したか否か、即ち、第 1 始動口センサ 2 0 a によって遊技球が検知されたか否かを判定する（S309）。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球していない場合（S309でNO）には処理を終えるが、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球した場合には（S309でYES）、特図 1 保留球数（第 1 特図保留の数、具体的には主制御部 8 0 の R A M に設けた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が 4 個（上限数）に達しているか否かを判定する（S310）。そして、特図 1 保留球数が 4 個に達している場合（S310でYES）には、処理を終えるが、特図 1 保留球数が 4 個未満である場合には（S310でNO）、特図 1 保留球数に「 1 」を加算する（S311）。

【 0 1 7 5 】

続いて特図 1 関係乱数取得処理（S312）を行う。特図 1 関係乱数取得処理（S312）では、特図 2 関係乱数取得処理（S308）と同様に、R A Mの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値（ラベル - T R N D - A）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - A S）、リーチ乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - R C）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル - T R N D - T 1）を取得し（つまり図 8（A）に示す乱数値を取得し）、それら取得乱数値を第 1 特図保留記憶部 8 5 a のうち現在の特図 1 保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【 0 1 7 6 】

[普図動作処理]

遊技制御用マイコン 8 1 は、始動口センサ検知処理（S204）に次いで、図 2 0 に示す普図動作処理（S205）を行う。普図動作処理（S205）では、普通図柄表示器 4 2 及び可変入賞装置 2 2 に関する処理を 4 つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス 1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「 1 」である場合には（S401でYES）、普通図柄待機処理（S402）を行い、「普図動作ステータス」が「 2 」である場合には（S401でNO、S403でYES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、「普図動作ステータス」が「 3 」である場合には（S401、S403で共にNO、S405でYES）、普通図柄確定処理（S406）を行い、「普図動作ステータス」が「 4 」である場合には（S401、S403、S405の全てがNO）、普通電動役物処理（S407）を行う。尚普図動作ステータスは、

初期設定では「1」である。

【0177】

[普通図柄待機処理]

図21に示すように、普通図柄待機処理(S402)ではまず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し(S501)、「0」であれば(S501でYES)この処理を終える。一方「0」でなければ(S501でNO)、後述の普通図柄当否判定処理を行う(S502)。また、普通図柄当否判定処理(S502)に次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う(S503)。普通図柄変動パターン選択処理では、図8(E)に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が30秒の普通図柄変動パターンを選択する。また普通図柄変動パターン選択処理に次いで後述の普通図柄乱数シフト処理(S504)を行う。また、普通図柄乱数シフト処理(S504)に次いで、普通図柄変動開始処理を行い(S505)、処理を終える。普通図柄変動開始処理では、S503で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

10

【0178】

[普通図柄当否判定処理]

図22に示すように、普通図柄当否判定処理(S502)ではまず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-H)を読み出す(S601)。次いで、時短フラグがONか否か(すなわち遊技状態が時短状態であるか否か)を判定する(S602)。S602で、時短フラグがONである、すなわち時短状態であると判定された場合(S602でYES)、図8(D)に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル(当り判定値が「0」~「239」)に基づく高確率普図当否判定により、当りが否かを判定し(S604)、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-H)が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602で、時短フラグがONでない、すなわち、非時短状態であると判定された場合(S602でNO)、図8(D)に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル(当り判定値が「0」、「1」)に基づく低確率普図当否判定により、当りが否かを判定し(S603)、S605の処理に移行する。

20

30

そして、S605で、普図当否判定(S603、S604)の結果が、当り(普図当り)か否かを判定し(S605)、外れと判定された場合(S605でNO)、停止表示する外れ普通図柄(普図外れ図柄)を決定し(S606)、処理を終える。一方、S605で当り(普図当り)と判定された場合(S605でYES)、停止表示する当り普通図柄(普図当り図柄)を決定し(S607)、普図当りフラグをONにして(S608)、処理を終える。

【0179】

[普通図柄乱数シフト処理]

普通図柄変動パターン選択処理(S503)に次いで普通図柄乱数シフト処理(S504)を実行する。図23に示すように、普通図柄乱数シフト処理(S504)ではまず、普通図柄保留球数を1ディクリメントする(S701)。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする(S702)。そして、普図保留記憶部における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空(「0」)にして、即ち普図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S703)、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

40

【0180】

[普通図柄変動中処理]

図24に示すように、普通図柄変動中処理(S404)ではまず、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し(S801)、経過していなければ(S801でNO)処理を終える。一方、経過していれば(S801でYES)、普通図柄変動停止コマンドをセットする(S802)とともに、普図動作ステータスを「3」にセットする(S803)。そして、普通図柄の変動表示を、

50

普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果（当り普通図柄又は外れ普通図柄）で停止させる等のその他の処理を行ってから（S804）、この処理を終える。

【 0 1 8 1 】

〔 普通図柄確定処理 〕

図 2 5 に示すように、普通図柄確定処理（S406）ではまず、普図当りフラグが ON であるか否かを判定する（S901）。普図当りフラグが ON でなければ（S901でNO）、普図動作ステータスを「 1 」にセットして（S905）、この処理を終える。一方、普図当りフラグが ON であれば（S901でYES）、続いて時短フラグが ON であるか否か、すなわち時短状態中か否かを判定する（S902）。そして時短状態中であれば（S902でYES）、可変入賞装置 2 2（第 2 始動口 2 1）の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする（S903）。時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、2 . 0 秒の開放を 3 回繰り返す開放パターンである。従って、第 2 始動口 2 1 の開放回数をカウントする第 2 始動口開放カウンタに「 3 」をセットする。

10

【 0 1 8 2 】

これに対して、非時短状態中であれば（S902でNO）、可変入賞装置 2 2（第 2 始動口 2 1）の開放パターンとして非時短状態中の開放パターンをセットする（S906）。非時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、0 . 2 秒の開放を 1 回行う開放パターンである。従って、第 2 始動口開放カウンタに「 1 」をセットする。そして、開放パターンのセット（S903、S906）に続いて、普図動作ステータスを「 4 」にセットし（S904）、この処理を終える。

20

【 0 1 8 3 】

〔 普通電動役物処理 〕

図 2 6 に示すように、普通電動役物処理（S407）ではまず、普図当り終了フラグが ON であるか否かを判定する（S1001）。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第 2 始動口 2 1 の開放が終了したことを示すフラグである。普図当り終了フラグが ON でなければ（S1001でNO）、第 2 始動口 2 1 の開放中か否かを判定する（S1002）。開放中でなければ（S1002でNO）、第 2 始動口 2 1 を開放させる時期（タイミング）に至ったか否かを判定し（S1003）、至っていなければ（S1003でNO）処理を終え、至っていれば第 2 始動口 2 1 を開放させ（S1004）、処理を終える。一方、第 2 始動口 2 1 の開放中であれば（S1002でYES）、第 2 始動口 2 1 を閉鎖させる時期（タイミング）に至ったか否か（すなわち第 2 始動口 2 1 を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か）を判定し（S1005）、至っていなければ（S1005でNO）処理を終え、至っていれば（S1005でYES）第 2 始動口 2 1 を閉状態（閉鎖）とする（S1006）。

30

【 0 1 8 4 】

そして第 2 始動口 2 1 の閉鎖処理（S1006）に次いで、第 2 始動口開放カウンタの値を 1 ディクリメントし（S1007）、第 2 始動口開放カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する（S1008）。「 0 」でなければ（S1008でNO）、再び第 2 始動口 2 1 を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「 0 」であれば（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う（S1009）とともに、普図当り終了フラグをセットして（S1010）処理を終える。尚、第 2 始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第 2 始動口 2 1 の開放（可動部材 2 3 の開放動作）が 3 回なされると「 0 」になり、非時短状態中であれば第 2 始動口 2 1 の開放が 1 回なされると「 0 」になる。

40

【 0 1 8 5 】

これに対してS1001において普図当り終了フラグが ON であれば（S1001でYES）、S903又はS906にてセットされた回数の第 2 始動口 2 1 の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグを OFF するとともに（S1011）、普図当りフラグを OFF し（S1012）、普図動作ステータスを「 1 」にセットして（S1013）処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理（図 2 0）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

【 0 1 8 6 】

50

〔特図動作処理〕

遊技制御用マイコン 8 1 は、普図動作処理 (S205) に次いで特図動作処理 (S206) を行う。特図動作処理 (S206) では、図 2 7 に示すように、特別図柄表示器 4 1 及び大入賞装置 (第 1 大入賞装置 3 1 及び第 2 大入賞装置 3 6) に関する処理を 5 つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス 1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、「特図動作ステータス」が「1」である場合には (S1101 で YES)、特別図柄待機処理 (S1102) を行い、「特図動作ステータス」が「2」である場合には (S1101 で NO、S1103 で YES)、特別図柄変動中処理 (S1104) を行い、「特図動作ステータス」が「3」である場合には (S1101、S1103 で共に NO、S1105 で YES)、特別図柄確定処理 (S1106) を行い、「特図動作ステータス」が「4」である場合には (S1101、S1103、S1105 で共に NO、S1107 で YES)、大当たり遊技としての特別電動役物処理 1 (S1108) を行い、「特図動作ステータス」が「5」である場合には (S1101、S1103、S1105、S1107 の全てが NO)、小当たり遊技としての特別電動役物処理 2 (S1109) を行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0187】

〔特別図柄待機処理〕

図 2 8 に示すように、特別図柄待機処理 (S1102) ではまず、第 2 始動口 2 1 の保留球数 (即ち特図 2 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1201)。特図 2 保留球数が「0」である場合 (S1201 で YES)、即ち、第 2 始動口 2 1 への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第 1 始動口 2 0 の保留球数 (即ち特図 1 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1206)。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合 (S1206 で YES)、即ち、第 1 始動口 2 0 への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置 7 の表示画面 7 a を待機画面とする処理中 (客待ち用のデモ画面の実行中) であるか否かを判定し (S1211)、そうであれば (S1211 で YES) 処理を終え、そうでなければ (S1211 で NO) 待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する (S1212)。

【0188】

S1201 において特図 2 保留球数が「0」でない場合 (S1201 で NO)、即ち、第 2 始動口 2 1 への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 2 当否判定処理 (S1202)、特図 2 変動パターン選択処理 (S1203)、特図 2 乱数シフト処理 (S1204)、特図 2 変動開始処理 (S1205) をこの順に行う。また、特図 2 保留球数が「0」であるが特図 1 保留球数が「0」でない場合 (S1201 で YES、S1206 で NO)、即ち、第 2 始動口 2 1 に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第 1 始動口 2 0 への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 1 当否判定処理 (S1207)、特図 1 変動パターン選択処理 (S1208)、特図 1 乱数シフト処理 (S1209)、特図 1 変動開始処理 (S1210) をこの順に行う。このように本実施例 1 では、第 1 特図保留に基づく第 1 特別図柄の変動表示は、第 2 特図保留が「0」の場合 (S1201 で YES の場合) に限って行われる。すなわち第 2 特図保留の消化 (第 2 特別図柄の変動表示) は、第 1 特図保留の消化 (第 1 特別図柄の変動表示) に優先して実行される。そして本実施例 1 では、第 2 特図保留に基づく当否判定の方が、第 1 特図保留に基づく当否判定よりも、遊技者にとって利益の大きい大当たりになりやすくなっている。

【0189】

〔特図 2 当否判定処理〕

図 2 9 に示すように、特図 2 当否判定処理 (S1202) ではまず、判定値として、RAM の第 2 特図保留記憶部 8 5 b の最下位の領域 (即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する RAM 領域) に記憶されている (最も古い記憶の) 特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - A) を読み出す (S1301)。次いで、確変フラグが ON か否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する (S1302)。そして、高確率状態でなければ (S1302 で NO)、すなわち通常状態であれば、大当たり判定テーブル (図 9 (A)) のうち設定されている遊技モード (例えば、遊技モード 2) に対応する通常状態用の大当たり判定テーブル

(大当たり判定値が「3」及び「397」)に基づいて当否判定を行う(S1303)。一方、高確率状態であれば(S1302でYES)、大当たり判定テーブル(図9(A))のうち設定されている遊技モード(例えば、遊技モード2)に対応する高確率状態用の大当たり判定テーブルに基づいて当否判定を行う(S1307)。高確率状態用の大当たり判定テーブルでは、大当たり判定値は、「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。また、詳細な説明は省略するが、遊技モードが、遊技モード2以外の他の遊技モードに設定されている場合には、図9に示す設定されている遊技モードに対応する大当たり判定テーブルに基づいて当否判定を行うものとされる。その際の大当たり判定値についても図9に示す通りである。

【0190】

大当たり判定(S1303、S1309)の結果が「大当たり」と判定された場合(S1304でYES)、大当たり種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-AS)を読み出して、図10に示す設定されている遊技モードに対応する大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定し(S1310)、当該大当たり種別決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し(S1311)、大当たりフラグをONにして(S1312)、処理を終える。尚、第1特別図柄に係る当否判定の場合は、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定し、第2特別図柄に係る当否判定の場合は、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定する。また、第1特別図柄(特図1)の当否判定にて大当たりと判定された場合は、15R第1大当たり、15R第2大当たり及び2R第3大当たりのうち何れかが実行される。また、第2特別図柄(特図2)の当否判定にて大当たりと判定された場合は、全

【0191】

また、大当たりフラグには、大当たりの種別が15R第1大当たり又は15R第2大当たりであった場合にONする長当たりフラグと、2R第3大当たりであった場合にONする短当たりフラグとがある。ここで、ラウンド表示器45は、2R用ランプと15R用ランプとの2個のLEDで構成されており、2R第3大当たりとなって短当たりフラグがONにされると、2R第3大当たり図柄が確定表示するタイミングで、2R用ランプの方が点灯表示される。具体的には、「2R▲15R」(例えば、▲:点灯、 :消灯とする)の様な表示態様となる。また、15R第1大当たり、15R第2大当たり、及び15R第4大当たりの何れかとなって長当たりフラグがONにされると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、15R用ランプの方が点灯表示される。具体的には、「2R 15R▲」の様な表示態様となる。

【0192】

一方、大当たり判定(S1303、S1307)の結果が「大当たり」でないと判定された場合(S1304でNO)、設定されている遊技モード(例えば、遊技モード2)に対応する小当たり判定テーブルに対応する小当たり用の小当たり判定テーブルを用いて小当たりか否かを判定する(S1305)。すなわち、遊技モード2の場合には、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-A)が、小当たり判定値である「101」~「105」の何れかと一致するか否かを判定する(図9)。そして、小当たりでないと判定された場合(S1305でNO)、外れ図柄を決定し(S1308)、処理を終える。小当たりであると判定された場合(S1305でYES)、小当たり図柄を決定し(S1306)、小当たりフラグをONにして(S1306)、処理を終える。尚、小当たりか否かを決める乱数を、特別図柄当否判定用乱数とは別に設けてもよい。

【0193】

[特図2変動パターン選択処理]

特別図柄待機処理(図28)では、特図2当否判定処理(S1202)に次いで、特図2変動パターン選択処理を行う(S1203)。図30及び図31に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1203)ではまず、遊技状態が時短状態か否か(時短フラグがONか否か)を判定する(S1401)。そして、時短状態でなければ(S1401でNO)、すなわち非時短状態であれば、大当たりフラグがONか否かを判定し(S1402)、ONであれば(S1402でYES)、非時短状態中大当たり用テーブル(図11に示す変動パターンテーブルのうち非時短状

10

20

30

40

50

態且つ大当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1403)。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また本実施例1では、非時短状態中大当り用テーブルは、大当りが長当り(15R大当り)か短当り(2R大当り)かによっても分かれている。しかし本処理は、特図2についての変動パターン選択処理なので、特図2の抽選にて当選する大当りには15R第4大当り(長当り)しかない。従って本処理にて参照される箇所は、常に長当りの箇所となり、変動パターンP1又は変動パターンP2が選択される。尚、非時短状態中大当り用テーブルは、長当り用と短当り用とに分かれていなくてもよい。これは後述の時短状態中大当り用テーブルについても同様である。

【0194】

一方、大当りフラグがONでなければ(S1402でNO)、小当りフラグがONか否かを判定する(S1405)。そして、小当りフラグがONであれば(S1405でYES)、非時短状態中小当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ小当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1409)。具体的には、本実施例1では必ず変動パターンP4が選択される。

【0195】

また、小当りフラグがONでなければ(S1405でNO)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - R C)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1406)。図8(C)に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」~「5」であり、非時短状態であれば「0」~「13」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも外れ時のリーチがかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ演出無し外れがより多く選択されようとする事で、特図保留の消化スピードを早めるためである。

【0196】

リーチ乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - R C)がリーチ成立乱数値である場合(S1406でYES)、即ち、リーチ有外れの場合には、非時短状態中リーチ有外れ用テーブル(図11に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ有外れに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1407)。本実施例1では、変動パターンP5又はP6が選択される。

【0197】

リーチ乱数カウンタ値(ラベル - T R N D - R C)がリーチ成立乱数値でない場合(S1406でNO)、即ち、リーチ無外れの場合には、非時短状態中リーチ無外れ用テーブル(図11に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ無外れに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1408)。このリーチ無外れ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」~「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。本実施例1では、変動パターンP7又はP8が選択される。

【0198】

また、S1401において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1401でYES)には、図31に示すように、参照する変動パターンテーブルを時短状態中用のテーブル(図11に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分)にする事以外は、上記ステップS1402~S1609と同様の流れで処理(S1410~S1416)を行う。すなわち、大当りであれば図11の時短状態中且つ大当りに該当する部分を参照し、小当りであれば図9の時短状態中且つ小当りに該当する部分を参照し、リーチ有外れであれば図11の時短状態中且つリーチ有外れに該当する部分を参照し、リーチ無外れであれば図11の時短状態中且つリーチ無外れに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する。

【0199】

尚、時短状態中の変動パターンテーブル(図11に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分)では、リーチ無外れ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留

10

20

30

40

50

球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、大当りのうち長当りに当選した場合に、非時短状態中よりも変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターンテーブルは、非時短状態中の変動パターンテーブルよりも特別図柄の変動時間の平均値が短くなるようなテーブルとなっている。

【0200】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図30に示すその他の処理(S1404)を行ってこの処理を終える。尚、その他の処理(S1404)では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAMの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理(S201)によりサブ制御基板90に送られる。

10

【0201】

[特図2乱数シフト処理]

図32に示すように、特図2乱数シフト処理(S1204)ではまず、特図2保留球数を1デクリメントする(S1501)。次いで、第2特図保留記憶部85bにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側(例えば第2特図保留記憶部85bがアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側)にシフトする(S1502)。そして、第2特図保留記憶部85bの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合)第2特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S1503)、この処理を終える。

20

【0202】

特図2乱数シフト処理(S1204)を実行した後は、図28の特図2変動開始処理(S1205)を実行する。特図2変動開始処理(S1205)では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。図28の特別図柄待機処理(S1102)において、特図2保留球数が「0」であり、且つ、特図1保留球数が「0」でない場合(S1201でYES、S1206でNO)には、特図1当否判定処理(S1207)、特図1変動パターン選択処理(S1208)、特図1乱数シフト処理(S1209)、特図1変動開始処理(S1210)をこの順に行う。

【0203】

[特図1当否判定処理]

図33に示すように、特図1当否判定処理(S1207)では、図29に示した特図2当否判定処理(S1202)と同様の流れで処理(S1601～S1609)を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1601では、RAMの第1特図保留記憶部85aの最下位の領域(即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域)に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値(ラベル-TRND-A)を読み出す。また、S1608における大当りの種別判定では、15R第1大当り、15R第2大当り、及び2R第3大当りのいずれとも判定される可能性がある(図10)。図10の第1特別図柄(特図1)の欄に示すように、各大当りの振分率は、遊技モードによって定められている。この大当りの種別判定で15R第1大当り又は15R第2大当りと判定された場合には、ステップS1609において大当りフラグとして長当りフラグをONする。一方、2R第3大当りと判定された場合には、S1609において大当りフラグとして短当りフラグをONする。

30

40

【0204】

[特図1変動パターン選択処理]

図34及び図35に示すように、特図1変動パターン選択処理(S1208)では、図30及び図31に示した特図2変動パターン選択処理(S1403)と同様の流れで処理(S1701～S1720)を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1702でYESの場合(すなわち大当りフラグがONの場合)には、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り又は15R第2大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S1703)。そして15R大当りである場合には(S1703でYES)、非

50

時短状態中 1 5 R 大当り用テーブル（図 1 1 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ長当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル - T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1704）。具体的には、変動パターン P 1 又は変動パターン P 2 が選択される。

【 0 2 0 5 】

一方、S1703において 1 5 R 大当りでないと判定した場合（S1703でNO）、即ち 2 R 第 3 大当りである場合には、非時短状態中 2 R 大当り用テーブル（図 1 1 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ短当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1706）。具体的には、変動パターン P 3 が選択される。

10

【 0 2 0 6 】

また、この特図 1 変動パターン選択処理では、S1712でYESの場合（すなわち大当りフラグがONの場合）にも、さらに大当りの種別が 1 5 R 大当り（1 5 R 第 1 大当り又は 1 5 R 第 2 大当りのいずれか）であるか否かを判定する（S1713）。そして 1 5 R 大当りである場合には（S1713でYES）、時短状態中 1 5 R 大当り用テーブル（図 1 1 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態且つ長当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1714）。具体的には、変動パターン P 9 ~ P 1 1 のいずれかが選択される。

【 0 2 0 7 】

一方、S1713において 1 5 R 大当りでないと判定した場合（S1713でNO）、即ち 2 R 第 3 大当りである場合には、時短状態中 2 R 大当り用テーブル（図 1 1 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態且つ短当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1715）。具体的には、変動パターン P 1 2 が選択される。

20

【 0 2 0 8 】

この特図 1 変動パターン選択処理において、変動パターンの選択（S1704、S1706、S1709、S1710、S1711、S1714、S1715、S1718、S1719、S1720）を行った後は、その他の処理（S1705、図 2 7）を行って、この処理を終える。その他の処理（S1705）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドを R A M の出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御基板 9 0 に送られる。

30

【 0 2 0 9 】

〔特図 1 乱数シフト処理〕

図 3 6 に示すように、特図 1 乱数シフト処理（S1209）ではまず、特図 1 保留球数を 1 ディクリメントする（S1801）。次いで、第 1 特図保留記憶部 8 5 a における各種カウンタ値の格納場所を、1 つ下位側にシフトする（S2002）。そして、第 1 特図保留記憶部 8 5 a の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第 1 特図保留の 4 個目に対応する R A M 領域を 0 クリアして（S1803）、この処理を終える。特図 1 乱数シフト処理（S1209）を実行した後は、図 2 8 の特図 1 変動開始処理（S1210）を実行する。特図 1 変動開始処理（S1210）では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドを R A M の出力バッファにセットして、第 1 特別図柄の変動表示を開始する。

40

【 0 2 1 0 】

〔特別図柄変動中処理〕

図 3 7 に示すように、特別図柄変動中処理（S1104）ではまず、特別図柄の変動時間（図 2 8 の S1203 又は S1208 で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 1 1 参照）が経過したか否かを判定する（S1901）。変動時間が経過していないと判定した場合（S1901でNO）、処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が経過したと判定した場合（S1901でYES）、変動停止コマンドをセットする（S1902）。そして、確変フラグがONか否かを判定し（S1903）、ONであれば（S1903でYES）、確

50

変カウンタを1減算し(S1904)、確変カウンタの値が「0」か否かを判定する(S1905)。S1905で確変カウンタが「0」であると判定した場合、確変フラグをOFFし、S1907の処理に移行する。一方、確変フラグがONでないと判定した場合(S1903でNO)、及び確変カウンタが「0」でないと判定した場合(S1905でNO)、S1907の処理に移行する。

【0211】

そしてS1907では、時短フラグがONか否かを判定し(S1907)、時短フラグがONであると判定した場合(S1907でYES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を1減算し(S1908)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定し(S1909)、「0」であれば(S1909でYES)、時短フラグをOFFにし(S1910)、S1911の処理に進む。また、時短フラグがONでないと判定した場合(S1907でNO)、及び時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合(S1909でNO)、S1911の処理に進む。S1911では、特図動作ステータスを「3」にセットする(S1911)。そして、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当り種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い(S1912)、この処理を終える。

【0212】

[特別図柄確定処理]

図38に示すように、特別図柄確定処理(S1106)ではまず、大当りフラグがONであるか否かを判定する(S2001)。大当りフラグがONであれば(S2001でYES)、続いて大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り、15R第2大当り、又は15R第4大当りのいずれか)か否かを判定する(S2002)。S2002で、大当りの種別が15R大当りであると判定した場合(S2002でYES)、大当り遊技中に実行するラウンドの回数をカウントするラウンドカウンタの値に「15」をセットし(S2003)、S2005の処理に移行する。一方、S2002で、大当りの種別が15R大当りでないと判定した場合(S2002でNO)、すなわち、この場合の大当りの種別は、2R大当りであるので、ラウンドカウンタの値に「2」をセットし(S2004)、S2005の処理に移行する。

【0213】

S2005では、大当りの種類に応じた大入賞口開放パターンをセットし(S2005)、S2006の処理に移行する。ここで、大入賞口の開放パターンは、大当りの種別に応じて定められており(図6参照)、本実施例では、特定のラウンドにおいて開閉動作する大入賞口を固定化している。具体的に、何れの大当りにおいても、1ラウンド及び2ラウンドは第2大入賞口35を開閉し、(3ラウンド以上の大当りであれば)3ラウンド~15ラウンドは第1大入賞口30を開閉するものとしている。一方で、異なる大当りの種別において、特定のラウンドにおいて同じ大入賞口(例えば、1ラウンド目は第2大入賞口35)を開閉させるものの、その開閉パターン(開放パターン)は異なる場合がある。

【0214】

すなわち、本実施例では、大当りの種別毎に、大入賞口の開放パターンが定められている。具体的には、15R第1大当りであれば、15R第1大当り用の開放パターンをセットし、15R第1大当り遊技の実行中に当該15R第1大当り用の開放パターンを実行するものとされる。また、15R第2大当りであれば15R第2大当り用の開放パターンをセットし、2R第3大当りであれば2R第3大当り用の開放パターンをセットし、15R第4大当りであれば15R第4大当り用の開放パターンをセットする。そして、夫々の大当り遊技において対応する大当り用開放パターンを実行するものとされる。

【0215】

S2006では、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットする(S2006)。オープニングコマンドは、大当りの種別によって定められており、15R大当り(15R第1大当り、15R第2大当り及び15R第4大当り)用オープニングコマンド、2R第3大当り用オープニングコマンド等、各大当りに対応して夫々設けられている。そして、セットされたオープニングコマンドによって、その後、対応するオープニング期間が実行される。また、S2007では、大当り遊技のオープニング期間を開始し(S2007)、特図動作ステータスを「4」にセットする(S2008)。

【 0 2 1 6 】

また、S2001において大当りフラグがONでないと判定された場合（S2001でNO）、次いで、小当りフラグがONであるか否かを判定する（S2009）。小当りフラグがONであれば（S2009でYES）、小当り用開放パターンをセットし（S2010）、S2011の処理に移行する。ここで、小当りの開放パターンは、第2大入賞口35を2回、各0.9秒に亘って開放するものとしている。これは、2R大当りの開放パターンと同様の開放パターンとされている。S2011では、小当り遊技を開始するべく、小当り遊技のオープニングコマンドをセットすると共に（S2011）、小当り遊技のオープニング期間を開始し（S2012）、特図動作ステータスを「5」にセットする（S2013）。そして、主制御部80は、セットした小当り用オープニングコマンドを、出力処理（S201）により、所定のタイミングでサブ制御部90に対して送信し、当該小当り用オープニングコマンドを受信したサブ制御部90では、オープニング期間に対応した所定の遊技演出を行うものとされる。尚、S2009において、小当りフラグがONでないと判定した場合（S2009でNO）、大当り遊技も小当り遊技も開始しないため、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2014）、処理を終える。

【 0 2 1 7 】

〔 特別電動役物処理1（大当り遊技） 〕

図39に示すように、特別電動役物処理1（S1108）ではまず、確変フラグがONか否かを判定し（S2101）、確変フラグがONであると判定した場合（S2101でYES）、確変フラグをOFFし（S2102）、次いで、時短フラグがONか否かを判定する（S2103）。S2103で、時短フラグがONであると判定した場合（S2103でYES）、時短フラグをOFFし（S2104）、S2105の処理に移行する。尚、S2101でNOと判定された場合、確変フラグをOFFにすることなくS2103の処理に移行し、S2103でNOと判定された場合、時短フラグをOFFにすることなくS2105の処理に移行する。つまり、大当り遊技の実行中は、低確率状態且つ非時短状態に制御される。本実施例1では非時短状態中は常に低ベース状態であるので、大当り遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

【 0 2 1 8 】

次に、大当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S2105）。大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）の開放が全て終了（大当り遊技が終了）したことを示すフラグである。大当り終了フラグがONでないと判定した場合（S2105でNO）、次いで所定のラウンドの実行中かどうか、すなわち所定のラウンドに定められた大入賞口（第1大入賞口又は第2大入賞口）の開放パターン（開閉パターン）の実行中かどうかを判定する（S2106）。S2106で、ラウンドの実行中でないと判定した場合（S2106）、次いで、ラウンド開始時期かどうかを判定する（S2107）。これは、前述した大当り種別毎に設定した大当り遊技の開放パターンに基づいて判定する。例えば、1ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して1ラウンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるかどうかによって判定する。また、既に1ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、且つ、所定のインターバル期間が経過したかどうかによって判定する。尚、ラウンドを、単に「R」ともいう。

【 0 2 1 9 】

S2107で、ラウンド開始時期であると判定した場合（S2107でYES）、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットし（S2108）、大入賞口開放処理を行い（S2109）、S2110の処理に移行する。これにより、大入賞口が開放状態となり所定のラウンドが開始することとなる。尚、S2108では、1ラウンド目の開始であれば「1R開始コマンド」、2ラウンド目の開始であれば「2R開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドがセットされる。セットされたラウンド開始コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。また、S2109の大入賞口開放処理では、実行される大当りの種別に応じて定められた大当り開放パターンであって、開始されるラウンドに定められた開放パターンが開始される。S2110では、開始するラウンドがVラウンド（1ラウンド目又は2ラウンド目）かどうか、すなわち、開始するのが、内部に特定領域39を有する第2大入賞口35（「Vアタッカー」ともいう）を開放するラウンドであ

って、可動片 150 を動作させる（特定領域 39 を遊技球が通過可能な状態とする）ラウンドであるかどうかを判定する（S2110）。本実施例では、1 ラウンド目及び 2 ラウンド目の 2 個のラウンドが、可動片 150 を動作させる V ラウンドに設定されている。

【0220】

S2110 で、開始するラウンドが V ラウンド（1 ラウンド目又は 2 ラウンド目）でない、すなわち、3 ラウンド目以降であると判定した場合（S2110 で NO）、処理を終える。これは、大当たり種別毎に、ラウンドカウンタの値を用いて判定してもよいし、別途実行するラウンドが何ラウンド目かをカウントするラウンドカウンタを設けて判定してもよい。一方、S2110 で、開始するラウンドが V ラウンド（1 ラウンド目又は 2 ラウンド目）であると判定した場合（S2110 で YES）、予め定められた特定領域有効パターンに基づいて特定領域の有効期間を設定する（S2111）と共に、予め定められた特定領域開閉動作パターンに基づいて特定領域の開閉動作を開始し（S2112）、処理を終える。一方、S2107 で、ラウンド開始時期でないと判定した場合（S2107 で NO）、処理を終える。ここで、ラウンド開始時期でないと判定する場合として、例えば、1 ラウンド開始前のオープニング期間実行中や、ラウンド終了後のインターバル期間中を挙げることができる。

【0221】

ここで、V ラウンドにおいて、特定領域センサ 39a によって遊技球が検知され、V フラグが ON になったタイミングで、遊技状態表示器 46 を所定の表示態様とし、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となることを報知する。具体的には、遊技状態表示器 46 は「a1a2a3」の 3 個の LED で構成されている。そして、本実施例 1 では、通常状態（低確率状態）においては、「a1□a2□a3□」（例えば、□：消灯、■：点灯）の表示態様とされる。また、大当たり遊技中の特定領域センサ 39a によって遊技球が検知され、V フラグが ON になったタイミングで、「a1■a2■a3■」の表示態様とされる。そして、大当たり遊技が終了し、遊技状態が高確率状態に設定されると「a1□a2□a3□」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器 46 の点灯制御タイミングはこのようなタイミングに限定されず、大当たり遊技中は、遊技球が特定領域を通過しても「a1□a2□a3□」の表示態様のままとし、大当たり遊技終了後の高確率状態へ移行するタイミングで「a1■a2■a3■」とし、高確率状態から低確率状態に移行するタイミングで「a1□a2□a3□」の表示態様としてもよい。

【0222】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理（図 42）では、V 有効期間中の V 通過（特定領域 39 への遊技球の通過）の検知時のみ V フラグを ON し、V 有効期間外（V 無効期間中）に V 通過検知があったとしても V フラグを ON しないこととしている。尚、V フラグが ON である場合には、所定のタイミングで確変フラグが ON にされる。すなわち、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図 36））。このようにすることで、不正行為による V 通過に基づいて V フラグが ON されることのないように、すなわち、不正に高確率状態に設定されることのないようにしている。

【0223】

尚、本実施例 1 では、V 有効期間設定処理（S2111）において、15R 第 2 大当たりである場合にも特定領域センサ 39a による遊技球の検知を有効と判定する期間（第 1 期間）に設定するが、他の態様として、15R 第 2 大当たりの場合は 1 R 目及び 2 R 目において第 1 期間を設定しないものとしてもよい。すなわち、15R 第 2 大当たりの場合は 1 R 目及び 2 R 目を第 2 期間に設定するようにしてもよい。15R 第 2 大当たりに係る大当たり遊技では、第 2 大入賞口 35 の開放時間を 0.1 秒と極短時間に設定しているため遊技球が第 2 大入賞口 35 へ入球する可能性は限りなく低い、第 2 期間に設定しておけば、万が一入球した場合でも V フラグを ON にしてしまうことがない。これにより、不正に V フラグを ON にしたり、まれな入球により V フラグが ON になったりしてしまうのを防止することができる。尚、本実施例では、V ラウンドを 1 ラウンド目及び 2 ラウンド目としているが、他のラウンドに設定してもよいし、V ラウンドを 1 個のラウンドだけとしてもよいし、3 個以上のラウンドに設定してもよい。

【 0 2 2 4 】

S2106で、ラウンドの実行中であると判定した場合（S2106でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例1では1ラウンド当たり10個）に達しているか否かを判定する（S2113）。規定入球個数に達していなければ（S2113でNO）、実行中のラウンドの終了時期かどうか（ラウンドに定められた開放パターンを全て終了したかどうか）を判定する（S2114）。そして、S2114で、ラウンドの終了時期でないと判定した場合（S2114でNO）、処理を終える。

【 0 2 2 5 】

これに対して、S2113で規定入球個数（当該ラウンドにおける入球数が10個）に達したと判定した場合（S2113でYES）、又は、S2114でラウンドの終了時期である（ラウンドに定められた開放パターンを全て終了した）と判定した場合（S2114でYES）、すなわち、2つのラウンド終了条件のうちのいずれかが成立した場合には、S2115の処理に移行する。S2115では、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットし（S2115）、S2116の処理に移行する。尚、S2115では、1ラウンド目の終了であれば「1R終了コマンド」、2ラウンド目の終了であれば「2R終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドがセットされる。セットされたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部90に送信される。S2116では、所定の大入賞口閉鎖処理を実行し（S2116）、次いで、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2117）、ラウンドカウンタの値が「0」かどうかを判定する（S2118）。ラウンドカウンタの値が「0」でないと判定された場合（S2118でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。

【 0 2 2 6 】

一方、ラウンドカウンタの値が「0」とであると判定された場合（S2118でYES）、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットすると共に（S2119）、大当たりのエンディング演出を開始する（S2120）。そして、大当たり終了フラグをONにし（S2121）、処理を終える。尚、ラウンドカウンタは、長当たり（15R大当たり）であればラウンド（ラウンド遊技）が15回実行されると「0」になり、短当たり（2R大当たり）であればラウンド（ラウンド遊技）が2回実行されると「0」になる。

【 0 2 2 7 】

また、S2105において大当たり終了フラグがONであれば（S2105でYES）、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング演出の実行時間が経過したか否かを判定し（S2122）、エンディング時間が経過していなければ（S2122でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば（S2122でYES）、大当たり終了フラグをOFFにし（S2123）、後述の遊技状態設定処理（S2124）を行う。そして、大当たりフラグをOFFにし（S2125）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2126）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理（図24）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。

【 0 2 2 8 】

〔 遊技状態設定処理 〕

図40に示すように、遊技状態設定処理（S2121）ではまず、VフラグがONであるかどうかを判定する（S2201）。Vフラグは後述の特定領域センサ検知処理（図35）にてONするフラグである。S2201で、VフラグがONであると判定した場合（S2201でYES）、確変フラグをONすると共に（S2202）、確変カウンタに「140」をセットし（S2203）、VフラグをOFFにし（S2204）、S2205の処理に進む。すなわち、本パチンコ遊技機1では、この遊技状態設定処理においてVフラグがONになっているか否かに基づいて、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に設定するか否かを決めている。

【 0 2 2 9 】

S2205では、終了した大当たり遊技（今回実行した大当たり遊技）が15R大当たりか否かを判定する。そして、15R大当たりでない、すなわち、2R第3大当たりであると判定した場合（S2205でNO）、次いで大当たり遊技前の遊技状態、すなわち2R第3大当たりとなった際

の遊技状態が、時短状態か否かを判定する（S2208）。時短状態でなかったと判定された場合（S2208でNO）、時短フラグをONにすることなく、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技後の遊技状態が高確率状態且つ特別図柄の非時短状態且つ低ベース状態（すなわち高確低ベース状態）になる。この高確低ベース状態は、特別図柄が140回変動表示すること、及び、次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

【0230】

一方、S2205で、終了した大当り遊技（今回実行した大当り遊技）が15R大当りであると判定した場合（S2205でYES）、又は、S2208で、2R第3大当りとなった際の遊技状態が時短状態であったと判定した場合（S2208でYES）、時短フラグをONにし（S2206）、時短カウンタに「140」をセットし（S2207）、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技後の遊技状態が高確率状態且つ特別図柄の時短状態且つ高ベース状態（すなわち高確高ベース状態）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄が140回変動表示すること、及び、次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

10

【0231】

一方、S2201で、VフラグがOFFであると判定した場合（S2201でNO）、前述と同様に、終了した大当り遊技（今回実行した大当り遊技）が15R大当りか否かを判定する（S2209）。そして、S2209で、15R大当りでない、すなわち、2R第3大当りであると判定した場合（S2209でNO）、次いで大当り遊技前の遊技状態、すなわち2R第3大当りとなった際の遊技状態が、時短状態か否かを判定する（S2210）。S2210で、時短状態でなかったと判定した場合（S2210でNO）、時短フラグをONにすることなく、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技後の遊技状態が低確率状態且つ特別図柄の非時短状態且つ低ベース状態（すなわち低確低ベース状態）になる。一方、S2209で、終了した大当り遊技（今回実行した大当り遊技）が15R大当りであると判定した場合（S2209でYES）、又は、S22100で、2R第3大当りとなった際の遊技状態が時短状態であったと判定した場合（S2210でYES）、時短フラグをONにし（S2211）、時短カウンタに「100」をセットし（S2212）、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技後の遊技状態が低確率状態且つ特別図柄の時短状態且つ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄が100回変動表示すること、及び、次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。また、この時短カウンタ及び確変カウンタは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数を計数するものである。

20

30

【0232】

また、2R第3大当りとなった場合において、大当り遊技前の遊技状態が時短状態かどうかを判定する処理（S2208、S2210）を行うのは、大当り遊技前後の時短機能の作動状態、及び高ベース機能（開放延長機能）の作動状態を小当りと同じにするためである。これらの作動状態が小当りと2R第3大当りとで異なっていると、大入賞口の開放パターンで何れの当りかを認識困難にしたとしても、その後の作動状態によって、何れの当りか（大当りか小当りか）が判別されてしまうからである。これにより、小当りと2R第3大当りとを大入賞口の開放パターンでの判別を困難にすると共に、その後発生する時短機能や高ベース発生機能の作動状態によっても判別困難としている。

40

【0233】

〔特別電動役物処理2（小当り遊技）〕

図41に示すように、特別電動役物処理2（S1109）ではまず、小当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S2301）。小当り終了フラグは、小当り遊技において大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）の開放が全て終了したことを示すフラグである。S2301で、小当り終了フラグがONでないと判定した場合（S2301でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放動作中かどうか、すなわち、小当り用開放パターンを実行中かどうか判定する（S2302）。S2302で、大入賞口が開放動作中でないと判定した場合（S2302でNO）、大入賞口（第2大入賞口35）を開放させる時

50

期（タイミング）に至ったか否か、すなわち小当りのオープニング期間が経過して、所定の開放動作を開始する時期（タイミング）に至ったかどうかを判定する（S2303）。

【0234】

S2303で、大入賞口の開放時期でないと判定した場合（S2303でNO）、そのまま処理を終える。一方、S2303で、大入賞口の開放時期であると判定した場合（S2303でYES）、V無効期間設定処理を行い（S2304）、小当り用開放パターン（図7参照）に従って第2大入賞口35を開放させ（S2305）、処理を終える。V無効期間設定処理（S2304）では、小当り遊技における第2大入賞口35の開放中及び第2大入賞口35の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する期間（第2期間）に設定する。また、本実施例1では、前述のV有効期間設定処理（S2111）で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間（第2期間）とされている。従って、このV無効期間設定処理では、有効期間となっていないか、すなわち無効期間に設定されているかを確認する。具体的には、V有効期間の経過をカウントダウンにて計測するVタイマ（主制御基板80のRAMに設けられている）が「0」（すなわち有効期間無しの状態）に設定されているかを確認する。Vタイマが「0」でなければVタイマに「0」をセットする。尚、Vタイマが「0」か否かを確認することなく、Vタイマに「0」をセットする。すなわち、有効期間無しの状態に設定するようにしてもよい。これにより、小当り中にV通過があっても、小当り遊技前の遊技状態が通常状態であればその小当り遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させないようにしている。もっとも、小当り遊技中は特定領域39の通過を許容する可動片150が動作しないため、不測の事態（故障、不具合、不正等）が発生しない限り、遊技球が特定領域を通過することはない。

10

20

【0235】

S2302において、大入賞口（第2大入賞口35）の開放動作中であると判定した場合（S2302でYES）、小当り遊技中における大入賞口への入球個数が、規定の最大入球個数（本実施例1では10個）に達しているか否かを判定する（S2306）。規定入球個数に達していなければ（S2306でNO）、開放動作の終了時期かどうか（小当り用開放パターンを全て終了したかどうか）を判定する（S2307）。そして、大入賞口の開放動作が終了していないと判定した場合（S2307でNO）、処理を終える。

【0236】

これに対して、S2306で小当り遊技中における大入賞口への入球個数が規定入球個数に達したと判定した場合（S2506でYES）、又は、S2307で大入賞口の開放動作の終了時期であると判定した場合（S2307でYES）には、所定の入賞口閉鎖処理を行い（S2308）、S2311の処理に移行する。すなわち、小当り遊技の終了条件として、（1）実行中の小当り遊技に定められた開放動作を終了したこと（例えば、0.9sの開放を2回）（2）実行中の小当り遊技において、定められた規定数（例えば、10球）の遊技球が入球したこと、の2個の条件が定められている。そして、何れか一方の条件が成立すると、当該先に成立した条件に基づいて小当り遊技の終了条件が成立となる。S2311では、小当り遊技を終了させる小当り終了処理として、小当り遊技のエンディングコマンドをセットすると共に（S2311）、小当りのエンディング期間を開始し（S2312）、小当り終了フラグをONにし（S2313）、処理を終える。ここで、S2311における小当り終了処理では、エンディングコマンドをセットする処理が行われるところ、小当り用のエンディングコマンドがセットされる。また、小当り用のエンディング期間は、2R第3大当りに係るエンディング期間と同じ期間とされており、これによっても、小当りと2R第3大当りとの区別をし難いものとしている。

30

40

【0237】

S2301において、小当り終了フラグがONであると判定した場合（S2301でYES）、次いで、小当りのエンディング期間（エンディング時間）が経過したか否かを判定し（S2315）、エンディング期間が経過していないと判定した場合（S2315でNO）、処理を終える。一方、S2315で、エンディング期間が経過したと判定した場合（S2315でYES）、小当り終了フラグをOFFにするとともに（S2316）、小当りフラグをOFFにし（S2317）、特図

50

動作ステータスを「1」にセットし(S2318)、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図動作処理(図24)として再び特別図柄待機処理(S1102)が実行されることになる。尚、小当り遊技の開始に際して確変フラグや時短フラグをONからOFFに切り変えることはしない。また、小当り遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理(S2124、図33)を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機1では、小当り遊技の実行前と実行後において遊技状態を変化させないものとしている。

【0238】

[特定領域センサ検知処理]

遊技制御用マイコン81は、特図動作処理(S206)に次いで特定領域センサ検知処理(S207)を行う。特定領域センサ検知処理(S207)では図42に示すように、まず、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かを判定する(S2401)。検知がないと判定された場合(S2401でNO)、処理を終了する。S2401で検知があると判定された場合(S2401でYES)、V有効期間中か否かを判定する(S2402)。V有効期間は、前述の特別電動役物処理1(図39)におけるV有効期間設定処理(S2111)にて設定される期間である。V有効期間は、大当り遊技における1ラウンド目と2ラウンド目に設定される。

【0239】

また、S2402でV有効期間中であると判定した場合(S2402でYES)、VフラグをONにすると共に(S2403)、現在実行中の大当り遊技が2R大当り(2R第3大当り)であるか否かを判定する(S2404)。そして、2R大当りでないと判定した場合(S2404でNO)、すなわち15R大当りであれば、第1V通過コマンドをセットし(S2405)、処理を終える。一方、2R大当りであると判定した場合(S2404でYES)、第2V通過コマンドをセットし(S2406)、処理を終える。主制御基板80のCPUは、所定のタイミングでこのV通過コマンドをサブ制御基板90に送信し、サブ制御基板90は受信したV通過コマンドの種別や、そのときの遊技状態等によって、演出図柄表示領域等で遊技演出を実行する。

【0240】

また、S2402でV有効期間中でないと判定した場合(S2402でNO)、VフラグをONにすることなく、無効期間通過コマンドをセットし(S2407)、処理を終える。尚、原則として、第1V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過の報知制御を行わせるためのコマンドである。これに対して、第2V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過の報知制御を原則行わせないためのコマンドである。また、無効期間通過コマンドは、主制御基板80やサブ制御基板90に特定領域の無効期間に遊技球が特定領域を通過した。すなわち、何らかの不具合や不正が発生しているおそれがあることを報知させるためのコマンドである。この報知は、表示画面7aや枠ランプや盤面ランプやスピーカ等を用いて行ってもよいし、ホールコンピュータに当該情報を送信して、ホールコンピュータにおいて行ってもよい。また、遊技制御用マイコン81は、このような特定領域センサ検知処理(S207)やV有効期間設定処理(S2111)を実行することにより、特定領域39への遊技球の通過の有効無効を切り替える手段(特定領域状態切替手段)として機能する。

【0241】

[始動入球時処理]

遊技制御用マイコン81は、特定領域センサ検知処理(S207)に次いで始動入球時処理(S208)を行う。図43に示すように、始動入球時処理(S208)ではまず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す(S2501)。次いで、特図2保留球数が「1」増加したか否かを判定する(S2502)。S2502で、特図2保留球数が「1」増加したと判定した場合(S2502でYES)、S2503の処理に移行する。これは、第2始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理(S204)におけるS307で特図2保留球数に「1」を加算した場合が該当する。

【0242】

一方、特図2保留球数が増加していないと判定した場合(S2502でNO)、S2506の処理に移行する。S2503では、直前の始動口センサ検知処理(S204)における特図2関係乱数取得処理(S308)で取得して第2特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値(取得情報)を読

み出す（S2503）。次いで、S2504で、読み出した第2特別図柄に係る取得乱数値を判定する（S2504）。具体的に、始動口への入球時に取得した特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（特別図柄当否判定用乱数値）が、現在の遊技状態（低確率状態か、高確率状態か）に応じて、大当りか、外れかを判定する。また、判定結果（事前判定結果）が大当りである場合には、大当りの種別を判定する。これは、特図2保留についての当否判定（大当りか否かの判定）を、後述の特図2当否判定処理（S1202）における当否判定（S1303,S1309）に先立って行う事前判定（所謂「保留先読み」）に相当するものである。

【0243】

尚、事前判定は、設定されている遊技モードに対応する大当り判定テーブルであって（図9（A）を参照）、高確率状態であれば高確率状態用の大当り判定テーブル、通常状態（低確率状態）であれば通常状態用の大当り判定テーブル、に基づいて、大当り判定値と一致するか否かを判定することが可能である。また、他の事前判定態様として、変動パターン情報を判定可能な変動パターン情報判定テーブルとして、通常状態用（低確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、高確率状態用（高確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、を有するものとする。そして、事前判定においては、取得乱数値（特別図柄当否判定用乱数カウンタの値等）と、遊技状態に応じた変動パターン情報判定テーブルと、に基づいて、所定の変動パターン情報を選択するものとする。そして、この選択した変動パターン情報から、大当りかどうかや、大当り種別や、大当り信頼度の高い遊技演出が実行されるかどうか等を識別可能とすることができる。

【0244】

次いでS2505では、S2501で読み出した第2特別図柄に係る保留球数データと、S2504で事前判定した情報（事前判定情報）と、を少なくとも含む遊技情報を、特図2始動入球コマンドとして生成し、主制御基板80のRAMに設けられた、サブ制御基板90へのコマンド送信用の出力バッファにセットする（S2505）。尚、特図2始動入球コマンドとして、S2503で読み出した特図2取得乱数の値の一部又は全部を、そのままサブ制御基板に送信するようにしてもよいし、特図2取得乱数の値はそのまま送信せず、特図2取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報（例えば、前述の変動パターン情報等）を送信するようにしてもよい。

【0245】

また、主制御部80から送信した特図2始動入球コマンドをサブ制御部90で解析することで、大当りに係る情報であるかどうか、第2特別図柄の保留球数はいくつか、大当り種別は何れか等を、サブ制御部90が識別できるものとされている。また、本実施例1では、これに加えて、特図2始動入球コマンドを解析することで、取得した特図2取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、及び低確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、を特定可能とされている。これにより、サブ制御部は、受信した特図2始動入球コマンドを保留（演出保留情報）として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当りと判定される演出保留情報が記憶されているかどうかを判定することが可能となる。

【0246】

尚、不正防止の観点から、S2503で読み出した取得乱数値のうち特別図柄当否判定用乱数値を、そのままサブ制御部に送信することはせず、その他の大当り種別決定用乱数カウンタの値（大当り種別決定用乱数値）とリーチ乱数カウンタの値（リーチ乱数値）と変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報と、事前判定の結果を示す情報とを含むコマンドデータを特図2始動入球コマンドとして生成し、セットすることが可能である。

【0247】

次いでS2506では、前述の特図2に係る処理と同様に、特図1保留球数が「1」増加したか否かを判定する（S2506）。S2506で、特図1保留球数が「1」増加したと判定した場合（S2506でYES）、S2507の処理に移行する。これは、第1始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理（S204）におけるS311で特図1保留球数に「1」を加

算した場合が該当する。一方、S2506で、特図 1 保留球数が増加していないと判定した場合（S2506でNO）、そのまま処理を終える。

【 0 2 4 8 】

S2507では、時短フラグがONであるか否かを判定し（S2507）、時短フラグがONである、すなわち高ベース状態であると判定した場合（S2507でYES）、そのまま処理を終える。一方、S2507で、時短フラグがOFFである、すなわち低ベース状態であると判定した場合（S2507でNO）、S2508以降の事前判定に係る処理に進む。ここで、時短フラグがONである場合、すなわち現在の遊技状態が高ベース状態である場合、第 2 始動口 2 1 への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図 2 の当否判定が行われやすい状態となっている。また、本実施例 1 では、後述するように特図 2 保留の消化（第 2 特別図柄の変動表示）を特図 1 保留の消化（第 1 特別図柄の変動表示）に優先して実行するもの（所謂特図 2 優先変動機）としている。このような構成において、例えば特図 1 の事前判定を行い、その結果を予告等の演出により遊技者に報知し、その事前判定の結果が大当たりであることが明示された場合、遊技者は、特図 2 保留消化の優先を利用して、任意のタイミングで特図 2 保留を意図的に無くして（「0」にして）、事前判定の結果が示された特図 1 に係る大当たりを意図的に発生させるといった技術介入が可能となる。このような大当たりの発生タイミングを遊技者が調整できることは、遊技の公平性の観点から好ましくない。このため、現在の遊技状態が低ベース状態でなく高ベース状態である場合（S2507でYES）、S2508以降の特図 1 の事前判定に係る処理を行わず、本処理を終えることとしている。

【 0 2 4 9 】

S2508～S2510の処理は、前述したS316～S318と同様の処理を特図 1 について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理（S204）における特図 1 関係乱数取得処理（S312）で取得して第 1 特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出し（S2508）、読み出した取得乱数値について事前判定を行い（S2509）、S2501で読み出した第 1 特別図柄に係る保留球数データと、S2509で事前判定した情報（事前判定情報）と、を少なくとも含む遊技情報を、特図 1 始動入球コマンドとして生成し、主制御基板 8 0 の RAM に設けられた、サブ制御基板 9 0 へのコマンド送信用の出力バッファにセットする（S2510）。尚、S2509の事前判定（保留先読み）は、後述の特図 1 当否判定処理（S1207）における当否判定（S1603,S1609）に先立って行うものである。

【 0 2 5 0 】

[電源断監視処理]

遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数処理（S208）に次いで電源断監視処理（S209）を行う。電源断監視処理（S209）では図 4 4 に示すように、まず、電源断信号の入力の有無を判定する（S2601）。これは、前述した電圧低下監視回路 1 0 5 が電源電圧の低下を検知した場合に送信される「電源断信号」に基づいて判定される。S2601で、電源電圧の入力がないと判定した場合（S2601でNO）、処理を終了する。一方、S2601で、電源断信号の入力があると判定した場合（S2601でYES）、主制御部 8 0 の RAM に記憶されている遊技状態情報、及び、払出制御部 1 1 0 に記憶されている遊技状態情報を、夫々の RAM のバックアップ領域に記憶し（S2602）、電源断フラグをONし（S2603）、その後は割り込み処理（図 1 1 ）に帰ることなくループ処理をする。

【 0 2 5 1 】

また、電源断信号を受信した場合にバックアップ領域に記憶するバックアップ対象の遊技状態情報として、少なくとも、設定されている遊技モードを示す情報（遊技モード設定情報）、特別図柄ステータスフラグ、普通図柄ステータスフラグ、保留記憶カウンタ（特図、普図）の値、確変フラグの値、時短フラグの値、大当たり遊技の進捗状況を示す情報、小当たり遊技の進捗状況を示す情報、特別図柄の残り変動時間、未払出賞球数を示す情報をあげることができる。これらの遊技状態情報は、バックアップ電源により電力供給が維持されるバックアップ領域（バックアップRAM）に保存（記憶保持）される。また、これらのバックアップした遊技状態情報は、停電等が生じた後に再度電力供給が開始された場合、制御状態（遊技状態）を、停電等が生じたとき（停電発生前）の制御状態（遊技状態

）に復旧させるために必要な情報（データ）である

【 0 2 5 2 】

〔モード設定監視処理〕

次に、図 4 5 を用いてモード設定監視処理（S210）について説明する。このモード設定監視処理は、電力の供給中において（遊技開始後において）、常時、モード設定スイッチの設定状態を監視する処理である。本実施例のパチンコ遊技機では、電源投入時で、且つ、遊技機を初期化する場合にのみ、遊技モードの設定を変更可能としているため、当該変更条件を満たさない限り、遊技開始後に（電力供給状態で）モード設定スイッチを操作したとしても、すぐさま遊技モードが変更されることはない。然しながら、遊技機に実際に設定されている遊技モードと、モード設定スイッチ 8 2 の操作部 8 2 a が示す遊技モードと、が一致しないといった事態は好ましいことではない。また、このような不一致があると、遊技店員等が遊技機の設定を確認する際に、遊技機に設定されている遊技モードを誤認してしまう虞もある。例えば、本来変更が必要であるにも拘らず、既に変更したものと誤認してしまうといった事態が発生する可能性がある。

10

【 0 2 5 3 】

このような事態を防ぐため、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、常に（所定の制御周期毎に）モード設定スイッチ 8 2 の設定状態（選択情報）を監視することで、前述のような不一致を速やかに発見し、所定の報知（エラー報知）を行うことで、周囲に知らせることが可能となる。具体的に、モード設定監視処理（S210）ではまず、モード設定スイッチの選択情報を読込（S3201）、次いで、当該読込んだ選択情報に対応する遊技モードと、RAM に記憶されている遊技モード、すなわち、遊技機に現在設定されている遊技モードと、を比較判定する（S3202）。そして、S3203では、S3202で行った比較の結果が一致すると判定した場合（S3203でYES）、エラー報知中かどうかを判定し（S3205）、エラー報知中でないと判定した場合（S3205）、処理を終える。遊技開始後に、誤って又は不正に、モード設定スイッチ 8 2 の設定状態を変更するようなことがなければ、このようになる。

20

【 0 2 5 4 】

一方、S3203で、S3202で行った比較の結果が一致しないと判定した場合（S3203でNO）、所定のエラー報知を行い（S3204）、処理を終える。エラー報知においては、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に「モード設定スイッチが不正に操作された」ことを示すエラー表示を行ったり、盤面ランプ 5 や枠ランプ 6 6 やスピーカ 6 7 で所定のエラー報知を行ったりすることが可能である。また、エラー報知において、正しい遊技モードの設定及びモード設定スイッチによって選択されている遊技モードの両方を何らかの態様で示してもよい。これにより、モード設定スイッチ 8 2 による遊技モードの設定位置を速やかに修正し（復旧させ）、エラー報知を終了させることが可能となる。尚、本エラー処理（エラー報知）は、遊技を続行可能な状態を維持しながら行うものとしている。これは、遊技機を初期化しない限り、遊技モードの変更はできない（遊技モードは変更されていない）ためである。

30

【 0 2 5 5 】

また、このエラー報知中（エラー処理中）において、再度S3203を実行し、一致すると判定した場合（S3203でYES）、次いでエラー報知中かどうかを判定し（S3205）、エラー報知中であると判定した場合（S3205でYES）、エラー報知を終了し（S3206）、処理を終える。これにより、エラー報知のない正常な遊技に復帰することが可能となる。これにより、本実施例のパチンコ遊技機 1 は、電力供給中になされたモード設定スイッチ 8 2 の操作を監視すると共に、電力の供給が停止されている間については、復旧した遊技状態情報に基づいて電力遮断時の遊技モードと一致するかどうかを判定することで、監視することが可能となる。これにより、不正に又は誤って遊技モードが変更されてしまうことを防止することが可能となる。

40

【 0 2 5 6 】

〔サブ制御メイン処理〕

次に、図 4 6 に基づいて演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。尚、演出制

50

御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、サブ制御基板 9 0 (サブ制御部) の R A M に設けられている。サブ制御基板 9 0 に備えられた演出制御用マイコン 9 1 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、サブ制御基板 9 0 の R O M から図 4 6 に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず C P U 初期化処理を行う (S4001)。C P U 初期化処理 (S4001) では、スタックの設定、定数設定、C P U 9 2 の設定、S I O、P I O、C T C (割り込み時間用コントローラ) 等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

【 0 2 5 7 】

続いて、S4002で、電源断信号が O N で且つサブ制御基板 9 0 の R A M の内容が正常であるか否かを判定する (S4002)。そして、この判定結果が N O であれば (S4002でN O)、サブ制御基板 9 0 の R A M の初期化をし (S4003)、S4004に進む。一方、判定結果が Y E S であれば (S4002でYES)、サブ制御基板 9 0 の R A M を初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号が O N でない場合、又は電源断信号が O N であっても R A M の内容が正常でない場合には (S4002でN O)、サブ制御基板 9 0 の R A M を初期化するが、停電などで電源断信号が O N となったが R A M の内容が正常に保たれている場合には (S4002でYES)、R A M を初期化しない。R A M を初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001 ~ S 4003は、電源投入後に (電源投入に際して) 一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【 0 2 5 8 】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する (S4005)。乱数シード更新処理 (S4005) では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値はサブ制御基板 9 0 の R A M の所定の更新値記憶領域 (図示せず) に逐次記憶される。尚、演出決定用乱数には、予告演出を決定する予告演出決定用乱数や、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板 8 0 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 8 0 から始動入球があった旨を通知する制御信号 (始動入球コマンド) が送信されてきたときや、主制御基板 8 0 から変動開始を通知する制御信号 (変動開始コマンド) が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板 9 0 の R A M の所定の乱数カウンタ値記憶領域 (図示せず) である。尚、本実施例 1 では、予告演出決定用乱数として、キャラクタ予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数、疑似変動予告決定用乱数、可動部予告決定用乱数を有しており、これらの予告演出決定用乱数の取得値と各予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定する。

【 0 2 5 9 】

乱数シード更新処理 (S4005) が終了すると、コマンド送信処理を実行する (S4006)。コマンド送信処理では、サブ制御基板 9 0 の R A M 内の出力バッファに格納されている各種のコマンド (制御信号) を、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、及びランプ制御基板 1 0 7 に送信する。コマンドを受信した各制御基板 (各制御部) は、受信したコマンドに従い各種の演出装置 (画像表示装置 7、スピーカ 6 7、盤面ランプ 5、枠ランプ 6 6 及び可動装飾部材 1 4 等) を用いて各種の演出 (演出図柄遊技演出や、大当り遊技及び小当り遊技に伴う特別遊技演出等) を実行する。演出制御用マイコン 9 1 は続いて、割り込みを許可する (S4007)。以降、S4004 ~ S 4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理 (S4008)、2 m s タイマ割り込み処理 (S4009)、及び 1 0 m s タイマ割り込み処理 (S4010) の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置 7 の表示画面 7 a (演出図柄表示領域 7 b) 上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

【実施例 2】

【0260】

前述した実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は、電源投入時の初期設定処理に続くモード設定処理 (S3101) において (図 14 参照)、初期化フラグが ON か否かを判定し、初期化フラグが ON である場合、すなわち遊技機を初期化 (RAM を初期化) して立ち上げた (起動した) 場合に、モード設定スイッチ 82 の選択情報を読み込み、当該選択情報に対応する遊技モードへの設定変更を可能とした。一方、初期化フラグが ON でない場合、すなわち、バックアップ領域 (161、162) に記憶される遊技状態情報に基づいて、電断時の遊技状態 (制御状態) を復旧した場合にもモード設定スイッチ 82 の選択情報を読み込む処理を行っている。そして、バックアップ領域 (161、162) に記憶される遊技状態情報に基づく復旧処理を行った結果、主制御部 80 の RAM に記憶される電断時の遊技モードと、モード設定スイッチ 82 の選択情報に対応する遊技モードとが異なる場合には、遊技モードの設定を変更しないことに加え、エラー処理 (エラー報知) を実行するものとしている。また、このエラー処理が終了するまで、すなわち、一致判定において一致と判定されるまで、割り込み処理 (S105) に移行させず、遊技を開始できないものとしている。

10

【0261】

この様な実施例 1 のパチンコ遊技機 1 によると、不正等に対する効果は極めて高いものの、一致と判定されるまで遊技が開始されないなどによって、遊技機の稼働率が低下する虞もある。そこで、実施例 2 のパチンコ遊技機 1 は、モード設定処理において、実施例 1 と同様に、電源投入時において初期化フラグが ON の場合、すなわち、遊技機を初期化して立ち上げた場合にのみモード設定スイッチ 82 の選択情報を読み込み、当該選択情報に対応する遊技モードへの設定変更を可能とした。一方で、初期化フラグが OFF の場合には、実施例 1 と異なり、そのままモード設定処理を終了するものとした。これにより、遊技機の初期化を伴う電源投入の際には、遊技モードの設定変更を可能とし、遊技機の初期化を伴わない電源投入の際には、遊技モードの設定変更を不能とするが、モード設定スイッチ 82 の選択情報が変更されていたとしても、その様な事態は監視せず、エラー処理等も行わないものとしている。これにより、電源投入時に復旧した電断時と同じ遊技モードによって、遊技が開始されることとなる。

20

【0262】

具体的に、実施例 2 のモード設定処理 (S106) ではまず、初期化フラグが ON かどうか、すなわち、電源投入時に RAM クリアスイッチ 83 を操作して RAM (161、162) を初期化したかどうかを判定する (S3151)。S3151 で、初期化フラグが ON であると判定した場合 (S3151 で YES)、モード設定スイッチの選択情報を読み込み (S3152)、読み込んだ選択情報に対応する遊技モードを設定し (S3153)、処理を終える。この様に、電源投入時に RAM クリアスイッチを操作することによって、バックアップ領域を含む RAM を初期化して遊技機を立ち上げた場合には、モード設定スイッチの選択情報 (設定変更操作) を有効にすることによって、遊技モードの変更 (設定) を可能としている。一方、S3151 で、初期化フラグが ON でないと判定した場合 (S3151 で NO)、処理を終える。尚、このモード設定処理によって設定可能な遊技モードは実施例 1 と同じ遊技モード 1 ~ 遊技モード 5 とされている。その他、遊技機の構造及び制御処理については、実施例 1 と同様であるので説明を省略する。

30

40

【0263】

これにより、遊技を開始した状態において、モード設定スイッチ 82 の選択情報に対応する遊技モードと、遊技機に設定されている実際の遊技モードと、が異なってしまう場合もある。然しながら、遊技機の初期化を伴う電源投入の際にのみ、遊技モードの設定変更を可能としたので、徒に (不正に) 遊技モードの設定が変更されることを極力防止することを可能とすると共に、遊技を開始可能とすることで、遊技機の稼働率を低下させないようにすることが可能となる。また、この遊技開始後の、実際に設定されている遊技モードと、モード設定スイッチ 82 で選択される遊技モードと、の不一致については、実施例 1 のモード設定監視処理を実行することによって、監視することも可能である。

50

【実施例 3】

【0264】

次に、図 4 7 乃至図 4 9 を用いて、実施例 3 の遊技機について説明する。実施例 1 の遊技機は、特定の変更条件下でモード設定スイッチ 8 2 を操作することで、図 9 に示す遊技モード 1 乃至遊技モード 5 のうちから選択した任意の遊技モードを設定することを可能としている。実施例 3 の遊技機は、実施例 1 と異なる選択態様で遊技モードを選択、決定するものである。具体的に、実施例 3 の遊技機は、遊技モードを選択する遊技モード選択手段として、3 種類（複数）の遊技モード選択手段（遊技モード設定手段）を備えている。まず第 1 に、実施例 1 と同様に、モード設定スイッチ 8 2 を用いて、遊技モード設定者が、複数の遊技モードから任意の遊技モードを選択して設定する遊技モード任意選択手段（第 1 遊技モード選択手段）を備えている。また第 2 に、予め定められた複数の遊技モードからランダムに遊技モードを選択して設定する遊技モードランダム選択手段（第 2 遊技モード選択手段、ランダム選択手段）を備えている。また第 3 に、遊技モードを予め定められた特定の遊技モードに設定する遊技モード固定選択手段（第 3 遊技モード選択手段、特定確率選択手段）を備えている。

10

【0265】

また、実施例 3 の遊技機は、図 4 7 に示すように、主制御基板 8 0 に設定種スイッチ 8 2 0 を備えている（実装している）。そして、特定条件下で、この設定種スイッチ 8 2 0 の操作部 8 2 0 a を、左右方向にスライド操作することで、任意の設定種（遊技モード選択手段）を選択することが可能となる。具体的に、操作部 8 2 0 a で左端の [A] を選択した場合、遊技モード選択手段として遊技モード任意選択手段（第 1 遊技モード選択手段）が選択される。また、操作部 8 2 0 a で中央の [B] を選択した場合、遊技モード選択手段として遊技モードランダム選択手段（第 2 遊技モード選択手段）が選択される。また、操作部 8 2 0 a で右端の [C] を選択した場合、遊技モード選択手段として遊技モード固定選択手段（第 3 遊技モード選択手段）が選択される。

20

【0266】

遊技モード選択手段として、遊技モード任意選択手段が選択された場合には、遊技店員等の遊技モード設定者は、任意の遊技モードを設定可能であるので、遊技店側は利益バランスを考慮して、大当たり確率の高い高設定の遊技モードの遊技機や、大当たり確率の低い低設定の遊技モードの遊技機をバランスよく設定、配置することが必要となる。また、遊技モード選択手段として、遊技モードランダム選択手段が選択された場合には、遊技店員等の遊技モード設定者も何れの遊技モードが設定されるかを把握することができず、遊技店側は利益管理を行うことが難しくなる。しかしながら、遊技者にとっては、高設定の遊技モードが設定されている可能性があるため、遊技者の期待感、遊技興趣、射幸性を高め、ひいては遊技機の稼働率を向上させ、遊技店側の利益の増加を図ることも可能となる。また、遊技モード選択手段として、遊技モード固定選択手段が選択された場合には、予め定められた特定の遊技モードが設定される。本実施例 3 では、遊技店側及び遊技者側の利益バランスを考慮して、遊技モード固定選択手段が選択された場合には、中間設定となる遊技モード 2 が設定される。これにより、遊技店側は、多大な利益を得ることは難しいが、多大な損失を得ることもなく、比較的バランスのとれた利益を得ることが可能となる。一方、遊技者側からみても、利益や損失が過大となる可能性が低く、バランスのとれた適度な射幸性の遊技機を遊技することが可能となる。

30

40

【0267】

次に、図 4 8 及び図 4 9 を用いて、実施例 3 のモード設定処理（S106）について説明する。図 1 4 に示す実施例 1 のモード設定処理（S106）と同様の部分については説明を省略する。実施例 3 のモード設定処理（S106）ではまず、初期化フラグが ON かどうかを判定し（S3101）、初期化フラグが ON でない、すなわち、バックアップした遊技状態情報を復旧したと判定した場合（S3101でNO）、S3112の処理に移行する。S3112乃至S3119の処理については実施例 1 と同様であるので、説明を省略する。

【0268】

50

一方、S3101で、初期化フラグがONである、すなわち、RAMクリアスイッチに所定の入力操作を行うことで遊技状態情報を初期化したと判定した場合（S3101でYES）、次いで、モード設定キーがONであるかどうか、すなわち、モード設定錠部92がON状態であるかどうかを判定する（S3102）。S3102で、モード設定錠部92はOFF状態である、すなわち、設定鍵の操作がなされていないと判定した場合（S3102でNO）、S3111の処理に移行する。S3111の処理は実施例1と同様であるので説明を省略する。

【0269】

S3102で、モード設定錠部92はON状態である、すなわち、設定鍵の操作がなされていると判定した場合（S3102でYES）、次いで、設定変更用乱数を取得し（S3149）、S3150のモード設定処理2（S3150）に移行する。ここで、「設定変更用乱数」とは、遊技モード選択手段として、遊技モードランダム選択手段が選択された場合に用いる乱数である。この設定変更用乱数は、電源投入から所定周期で更新されるカウンターの値で構成され、S3149の実行タイミングで取得するこのカウンターの値を、設定変更用乱数値という。

10

【0270】

モード設定処理2（S3150）ではまず、設定種スイッチの選択情報を読込（S3151）、次いで、設定種スイッチ820で選択した設定種が設定種A（遊技モード任意選択手段）であるかどうかを判定する（S3152）。主制御部80のCPUが設定種スイッチ820の操作部820aで選択された設定種を判定する。S3152で、設定種スイッチ820の操作部820aで選択された設定種が[A]であると判定すると（S3152でYES）、遊技モード任意選択手段によって遊技モードを設定したことを示す設定種AフラグをONにし（S3152）、S3154の処理に移行する。S3154乃至S3159の処理、具体的に、「遊技モード変更状態」にして、その期間に任意の遊技モードを設定する処理は、実施例1の処理と同様であるので、説明を省略する。これにより、遊技店員等の遊技モード設定者は、モード設定スイッチ82の操作部82aを操作して、遊技モード1乃至5から選択した任意の遊技モードを設定する。

20

【0271】

一方、S3152で、設定種スイッチ820で選択されている設定種が設定種Aでないと判定した場合（S3152でNO）、次いで、設定種スイッチ820で選択されている設定種が設定種B（遊技モードランダム選択手段）であるかどうかを判定する（S3162）。S3162で、設定種スイッチ820の操作部820aで選択された設定種が[B]であると判定すると（S3162でYES）、遊技モードランダム選択手段によって遊技モードを設定したことを示す設定種BフラグをONにし（S3163）、S3164の処理に移行する。S3164では、S3149で取得した設定変更用乱数値に基づいて、遊技モードを設定し（S3164）、情報表示部88に、遊技モードランダム選択手段によって遊技モードをランダムに設定したことを示す情報を表示し（S3165）、S3169の処理に移行する。これにより、遊技店員等の遊技モード設定者の意思にかかわらず、遊技モード1乃至5からランダムに選択された遊技モードが設定される。

30

【0272】

ここで、「取得した設定変更用乱数値に基づいて、遊技モードを設定する」とは、設定変更用乱数は0～99の値で構成されており、取得した設定変更用乱数値が0～19の場合は遊技モード1に設定し、取得した設定変更用乱数値が20～39の場合は遊技モード2に設定し、取得した設定変更用乱数値が40～59の場合は遊技モード3に設定し、取得した設定変更用乱数値が60～79の場合は遊技モード4に設定し、取得した設定変更用乱数値が80～99の場合は遊技モード5に設定する。また、S3165において表示する「ランダムに設定したことを示す情報」とは、例えば、第1乃至第4情報表示部の7セグメント表示部を用いて[RAND]の文字（ランダムを示す）を表示してもよい。また、ランダム設定の場合に、設定された遊技モードを表示しないのは、遊技店員等が遊技店に不利益な遊技モードに設定されたことを確認して、自身に都合のよい遊技モードに設定されるまで何度も電源をON・OFFしてランダム設定を繰り返すといったことを防止するためである。これにより、遊技モードランダム選択手段で遊技モードを設定した場合の、

40

50

遊技者側と遊技店側との公平性を保つことが可能となる。

【 0 2 7 3 】

また、S3162で、設定種スイッチ 8 2 0 の操作部 8 2 0 a で選択された設定種が [B] でない、すなわち、選択された設定種が [C] であると判定すると (S3162でNO)、遊技モード固定選択手段によって遊技モードを設定したことを示す設定種 C フラグを ON にし (S3166)、S3167の処理に移行する。S3167では、予め定められている固定遊技モードである遊技モード 2 を設定し (S3167)、情報表示部 8 8 に設定した遊技モード (遊技モード 2) を表示し (S3168)、S3169の処理に移行する。尚、情報表示部の表示態様は [- - F 2] とされ、F は固定の F I X を示す情報である。これにより、遊技店員等の遊技モード設定者が任意の遊技モードを選択できず、強制的に遊技モード 2 が設定される。

10

【 0 2 7 4 】

S3169では、モード設定キーが O F F かどうか、すなわち、モード設定錠に差込んだ設定鍵を O F F 位置に戻したかどうかを判定し (S3169)、O F F 位置に戻したと判定した場合 (S3169でYES)、S3160の処理に移行する。S3169で、O F F 位置に戻していないと判定した場合 (S3169でNO)、S43169の処理を繰り返し実行して「遊技可能状態」に移行しない。S3160では、モード変更フラグを O F F にして「遊技モード変更状態」を終了し (S3160)、前述した設定変更フラグを ON にし (S3161)、設定種特定コマンドをセットし (S3170)、処理を終える。

【 0 2 7 5 】

ここで、本実施例 3 では、「設定変更フラグ」によって、バックアップした遊技状態情報の消去 (初期化) 且つ遊技モードの設定変更がなされたことを判別し、「設定種特定コマンド」によって、当該遊技モードの設定変更が何れの設定種でなされたかを判別することが可能となる。また、本実施例 3 では、「設定種特定コマンド」に基づいて、何れの設定種で遊技モードを設定したかを報知するものとしている。前述した通り、何れの設定種で遊技モードを設定したかによって、遊技モードを設定した際の情報表示部 8 8 への表示態様を異ならせているので、遊技店員等はこの表示態様 (報知態様) をみて、何れの設定種で設定したかを確認することが可能となる。

20

【 0 2 7 6 】

また、「設定種特定コマンド」によって、何れの設定種で遊技モードを設定したかを、遊技者に対して報知するものとする。例えば、遊技機前面側に設けた枠ランプや盤面ランプや画像表示装置を用いて、設定種を特定可能 (予測可能) な報知態様で報知することが可能である。例えば、ランプの発光色・発光パターン・点滅速度等を異ならせたり、液晶の背景色・背景種・表示キャラクタ・文字等を異ならせたり、スピーカから出力される音を異ならせたりすることで、何れの設定種で遊技モードが設定されたかを特定 (予測) 可能とすることができる。また、この設定種を特定可能な報知態様は、少なくとも、遊技モードの設定変更後、遊技を開始するまで (最初の特別図柄の変動表示) 継続するものとする。また、「設定種特定コマンド」を、所定タイミングでサブ制御部 9 0 に送信し、サブ制御部 9 0 で制御する表示部やスピーカによって設定種を特定可能な報知を行うものとしてもよい。もちろん、主制御部 8 0 で制御可能な表示部によって設定種を特定可能な報知を行うものとしてもよい。

30

40

【 0 2 7 7 】

また他の態様として、少なくとも、遊技モードの設定変更後、所定回数 (例えば 5 回) の特別図柄の変動表示を実行するまで継続するものとしてもよい。また他の態様として、少なくとも、遊技モードの設定変更後、所定期間 (例えば、30分) が経過するまで継続するものとしてもよい。またこれらの態様を組合せて、何れか先に成立した条件に基づいて報知を終了するものとしてもよい。これにより、遊技店開店後の遊技機を最初に遊技を行う遊技者に対して、設定変更した遊技機があれば、当該遊技機が何れの設定種で設定変更したかを報知することが可能となる。これにより、遊技者は当該情報に基づいて、自身が遊技する遊技機を選択することが可能となり、開店直後の遊技者の増加を図ることが可能となる。

50

【0278】

前述したように、設定種スイッチ820の操作は電源をOFFにした状態で行う。そして、操作部820aの操作によって任意の設定種（A乃至C）を選択した状態で、電源をONにする。これにより、任意の設定種による遊技モードの選択を可能とする。尚、任意の設定種で遊技モードの設定を変更するためには、実施例1と同様に、電源OFFの状態設定種を選択し、且つ、モード設定錠部をON状態にし、且つ、RAMクリアスイッチをON操作した状態で、電源をONにする必要がある。

【0279】

これにより、多種多様な態様で遊技モードを設定することが可能となり、遊技者は、遊技店側の設定態様によって、遊技する遊技機を選択することにも趣向性を高める。またこれにより、遊技興趣を高める。

10

【実施例4】

【0280】

次に、図50を用いて実施例4の遊技機について説明する。実施例1の遊技機は、電源の投入態様（初期化あり設定変更なし、初期化あり設定変更あり、又は、初期化なし設定変更なし）を報知する報知部を備えるものの、当該報知部の報知態様は、主に電源投入者である遊技店員に対するものであった。実施例4では、これに加えて、遊技者に対して電源の投入態様（初期化あり設定変更なし、初期化あり設定変更あり、又は、初期化なし設定変更なし）を報知可能としている。

【0281】

20

図50の実施例4の電源投入時報知処理（S107）に示すように、本処理では、S5102に次いで、「初期化されたが設定変更はされていない」ことを報知するための表示コマンドをセットし（S5108）、S5103の処理に移行している。また、S5106に次いで、「初期化され且つ設定変更もなされた」ことを報知するための表示コマンドをセットし（S5109）、S5103の処理に移行している。また、S5107に次いで、「初期化されておらず且つ設定変更もされていない（遊技状態情報を復旧した）」ことを報知するための表示コマンドをセットし（S5110）、S5103の処理に移行している。その他の処理は、実施例1と同様であるので、説明を省略する。

【0282】

実施例4では、図示しない制御処理によって、この「初期化されたが設定変更はされていない」ことを報知するための表示コマンド、「初期化され且つ設定変更もなされた」ことを報知するための表示コマンド、又は、「初期化されておらず且つ設定変更もされていない（遊技状態情報を復旧した）」ことを報知するための表示コマンドを、所定タイミングでサブ制御部90に送信し、サブ制御部90で制御する表示部やスピーカによって電源の投入態様を特定可能な報知を行うものとしてもよい。すなわち、電源の投入態様によって、異なる報知態様を実行する。もちろん、主制御部80で制御可能な表示部によって設定種を特定可能な報知を行うものとしてもよい。

30

【0283】

また、遊技者に対して報知するため、この報知態様は、少なくとも、遊技モードの設定変更後、遊技を開始するまで（最初の特別図柄の変動表示）継続するものとする。また他の態様として、少なくとも、遊技モードの設定変更後、所定回数（例えば5回）の特別図柄の変動表示を実行するまで継続するものとしてもよい。また他の態様として、少なくとも、遊技モードの設定変更後、所定期間（例えば、30分）が経過するまで継続するものとしてもよい。またこれらの態様を組合せて、何れか先に成立した条件に基づいて報知を終了するものとしてもよい。これにより、遊技店開店後の遊技機を最初に遊技を行う遊技者に対して、設定変更した遊技機があれば、当該遊技機が何れの設定種で設定変更したかを報知することが可能となる。これにより、遊技者は当該情報に基づいて、自身が遊技する遊技機を選択することが可能となり、開店直後の遊技者の増加を図ることが可能となる。

40

【0284】

50

また、他の態様として、図示しない操作スイッチを設け、遊技店員等が当該操作スイッチ（操作部）を操作することによって、遊技者に対して電源の投入態様を報知するかしないかを設定できるようにしてもよい。

【0285】

〔他の態様〕

前述した実施例では、モード設定スイッチ82をスライド式のディップスイッチで構成した。モード設定スイッチはこのような態様に限らず、例えば、ロータリースwitchでもよいし、押下式又は押上式の2値switchでもよい。例えば、任意の遊技モードに設定する場合において、2値switchを操作する毎に、選択中の遊技モードを示す情報（例えば〔2〕）を情報表示部88に表示するものとする。操作毎に、〔2〕→〔3〕→〔4〕と選択する遊技モードが変化するものとする。

10

【0286】

また、このような2値switchやロータリースwitch等の遊技モード変更switchによって遊技モードの設定変更を可能にした遊技機において、RAMクリアした際の遊技モード変更状態における遊技モードの初期値を必ず特定の遊技モード（例えば、5段階の真ん中の値である、遊技モード3）にセット（設定）するようにしてもよい。尚、RAMクリア処理によって、記憶されていた遊技モードを示す情報を消去するものとする。そして、RAMクリア後の遊技モード変更状態において、遊技モード変更switchを一方方向に操作することで、この特定の遊技モード（遊技モード3）を遊技モード2、遊技モード1と順に変化させ、所望の遊技モードに選択するものとする。また、RAMクリア後の遊技モード変更状態において、遊技モード変更switchを他方方向に操作することで、この特定の遊技モード（遊技モード3）を遊技モード4、遊技モード5と順に変化させ、所望の遊技モードに選択するものとする。これにより、RAMクリア後の設定変更の操作態様が全ての遊技機で共通する（例えば、設定を1にする場合は何れの遊技機も一方方向に2回操作）。またこれにより、複数台の遊技機の遊技モードを設定変更する際も設定変更の操作ミス等を軽減することが可能となる。また、この特定の遊技モード（初期遊技モード）を、遊技機が備える遊技モードの中で、大当たり確率が中間値となる遊技モードとしてもよい（本実施例では遊技モード2に相当）。これにより、RAMクリアして設定変更状態に移行しさえすれば、遊技店、遊技者のバランスのとれた遊技モードに設定することができる。また、複数台の遊技機を、このようなバランスのとれた遊技モードに設定したい場合には、遊技モード変更switchを操作することなく設定することができる。またこれにより、遊技モードの設定変更に伴う、操作（操作手順）を極力少なくし、設定操作を簡便にすることが可能となる。

20

30

【0287】

また、前述した実施例では、情報表示部88を設け、期間によって（遊技可能状態となる前の期間、遊技可能状態の期間）、表示対象の遊技情報を変えるものとした。具体的には、遊技可能状態となる前の期間は遊技モードを特定する情報を表示し、遊技可能状態の期間はベース値を表示するものとした。すなわち、遊技モード表示部とベース値表示部とを1の表示部で兼用している。このような態様に変えて、遊技モードを表示する遊技モード表示器と、ベース値を表示するベース表示器と、を別々に設けてもよい。この際、実施例1の情報表示部をベース表示器（「遊技情報表示部」ともいう）として用い、主制御基板上に別途1個又は複数の7セグメント表示器を設け、当該7セグメント表示器を遊技モード表示器（「遊技情報表示部」ともいう）として用いるものとする。尚、別々に設けた場合でも、遊技モード表示器に選択中（設定中）の遊技モードを特定する情報を表示する期間は、遊技開始前の遊技モード変更状態か、若しくは、遊技モード確認状態のみとする。また、ベース表示器については、電源投入後の遊技可能状態となる前から常時表示するものとしてもよいし、遊技可能状態となってから常時表示するものとしてもよい。少なくとも、遊技可能状態となっ

40

【0288】

前述した実施例では、RAMクリアスイッチ83を電源基板109に設けたが、このよ

50

うな態様に変えて、ＲＡＭクリアスイッチを主制御基板８０に設けてもよい（実装してもよい）。これにより、遊技モードの変更に關する（特定条件を成立させるための部材）部材を極力主制御基板８０上で管理することができ、管理を容易にし、不正防止の強化を図ることが可能となる。

【０２８９】

また、前述した実施例では、設定可能な遊技モードを５種類備え、これらを遊技モードによって大当り確率や小当り確率や大当り種別の当選確率を異ならせている。このような態様に変えて、遊技モードによって低確率の大当り確率のみを異ならせてもよい。これにより、遊技モードを何れの設定にすれば、どの程度の利益を得ることができるか容易に認識することが可能となり、遊技機の利益管理が容易となる。

10

【０２９０】

また、前述した実施例に加えて、遊技機に時刻を計測可能な（若しくは、時期を計測可能な）タイマ手段（例えば、ウォッチドッグタイマや電源投入後からの時間を計測可能なタイマ）を備え、遊技モードの設定変更があった場合に、当該タイマ手段の計測値（例えば、「９：３０」等の時計情報）を所定の記憶領域に記憶し、後から、当該記憶した計測値を確認可能としてもよい。また、この記憶領域に記憶した設定変更時期（時刻）を示す計測値は、バックアップの対象とされる。また、この情報は、不正防止や不正発見のために用いることが可能であるため、ベース値と同様に、ＲＡＭクリアによる消去対象から除外してもよい。つまり、初期化しても、記憶された「設定変更時期（時刻）を示す計測値」が消去されることはない。また、この計測値の情報を、所定の外部端子（外部出力端子）から遊技機外部に出力可能とし、外部端子に接続されるホールコンピュータ等で管理するものとしてもよい。

20

【０２９１】

また、遊技店において、遊技機を撮像するビデオカメラ（撮影部、撮影データ記録部等を含む）と、当該ビデオカメラで録画した画像を表示（再生）する表示部（再生表示部）と、を備えて遊技機監視システムを構築してもよい。また、ビデオカメラ（監視カメラ）は、遊技モードの設定変更をした場合に、当該変更者が記録されるように、遊技機全体及びその周囲の映像を記録できるように配置される。そして、遊技モードの設定に關して不正が疑わしい場合や、不具合や過誤が疑われる場合には、記憶した「設定変更時期（時刻）を示す計測値」を読み出して、所定の計測値を選択すれば、当該時期（時刻）に対応するビデオカメラ映像を再生できるように制御してもよい。

30

【０２９２】

前述した実施例の他の態様として、次のような態様をあげることができる。モード設定スイッチ８２を自由に操作できないように、モード設定スイッチ８２を、鍵つきのケース（被服部材）で覆う（封入する）ことで、施錠状態とすることが望ましい。そして、遊技モードを変更（設定変更）する必要があるときだけ、鍵を用いて施錠を解き、所定の変更条件を満たすようにモード設定スイッチ８２を操作することで、遊技モードを変更可能としてもよい。これにより、不正に遊技モードが変更されてしまう可能性を更に低減することが可能となる。また、ＲＡＭクリアスイッチ８３を操作して、遊技機（バックアップ領域）を初期化した場合には、所定の音量（大音量）の音声をスピーカから出力することにより、又は、これに替えて／加えて盤面ランプや枠ランプを点灯制御することにより、当該初期化が行われたことを周囲に目立つように報知するものとする。これにより、遊技モードが変更された可能性があることを報知するものとする。また、実施例１では、図６等

40

【０２９３】

〔その他〕

50

また、前述の遊技機の構成において、「遊技球が入球可能な始動口と、第 1 態様と第 1 態様よりも遊技球の入球可能性が高い第 2 の態様とに変化可能な可変式始動口と、のうち少なくとも一方を設け、始動口又は可変式始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段」を設けてもよい。また、「遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、始動口への入球に基づいて第 1 当否判定を実行する第 1 当否判定手段と、可変式始動口への入球に基づいて第 2 当否判定を実行する第 2 当否判定手段と、第 1 当否判定又は第 2 当否判定の結果が当りになると可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、」を備えるものとしてもよい。また、「変式始動口への遊技球の入球頻度が所定の頻度の第 1 遊技状態と、第 1 遊技状態よりも可変式始動口への遊技球の入球頻度が高い第 2 遊技状態とに設定する遊技状態設定手段と、」を備えるものとしてもよい。ここで、「所定の頻度」には 0 を含むものとする。また、「遊技球が入球可能な始動口と、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、前記始動口への入球に基づいて判定を行う判定手段と、電力供給手段から電力供給が開始されると、遊技情報記憶手段に記憶される遊技情報に基づいて遊技制御を実行する遊技制御手段と、」を備えるものとしてもよい。

10

20

30

40

50

【0294】

また、実施例 1 では、1 ラウンドにおける第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口の開放回数を 1 回としているが、1 ラウンドにおける第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口の開放回数を複数回としてもよいし、異なる開放回数のラウンドを有するようにしてもよい。また、実施例 1 では、第 2 特図保留を第 1 特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図 2 優先の制御処理としたが、これに限らず、第 1 特図保留を第 2 特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図 1 優先の制御処理としてもよい。また、第 1 特図保留の消化と第 2 特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第 1 特図保留及び第 2 特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処理、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。

【0295】

また、実施例 1 では特定領域 39 を有するパチンコ遊技機に本発明を適用したものを例示したが、これに限らず、大入賞口内に特定領域 39 を有することなく、特別図柄当否判定の結果（停止表示される大当り図柄の種類）のみによって、大当り遊技終了後に高確率状態が付与されるかどうか決定されるタイプの遊技機においても適用することができる。いうまでもなく、「特別図柄当否判定において大当りとなること（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が大当り図柄で停止表示すること）に基づいて」には、このタイプの遊技機も、本実施例 1 のパチンコ遊技機も、他のタイプの遊技機も含まれる。また、確率設定手段を備えていない（高確率状態のない）タイプのパチンコ遊技機であって、内部に特定領域を有し、遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な大入賞口を備え、大入賞口は、始動口への入球に基づく当否判定の結果が小当りとなると所定時間入球可能状態とされ、この入球可能状態となった大入賞口に遊技球が入球し、特定領域を遊技球が通過すると、大当りとなり大当り遊技が実行され、所定の特典が付与されるパチンコ遊技機にも適用される。このパチンコ遊技機は所謂 1 種 2 種混合機と呼ばれ、始動口への入球に基づく当否判定の結果が大当りになると、特定領域への通過を要せず、大当り遊技が実行される。また、特典としては、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ベース状態を発生することが挙げられる。また、第 1 始動口と第 2 始動口とを有し、第 2 始動口への入球頻度を高める高ベース状態を発生するものとするのが可能である。本発明はこれらあらゆるタイプの遊技機に適用することが可能である。

【0296】

（参考発明 1）

また、前述の遊技機の構成において、参考発明 1 - 1 の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、

前記判定の結果が特定結果となると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行

手段と、

前記判定手段が特定結果と判定する判定確率として、複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、

所定の入力操作によって、前記複数の判定確率のうち所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、

前記判定確率選択手段で選択された所定の判定確率を、前記判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、

前記判定確率設定手段で設定した判定確率を示す情報を少なくとも含む、遊技状態情報を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、

電力供給を行う電力供給手段と、

電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技状態情報記憶手段に記憶される遊技状態情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧する遊技状態情報復旧手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去し、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧しない遊技状態情報初期化手段と、を備え、

前記判定確率設定手段は、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更可能とし、

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更不能とするものとしてもよい。

【 0 2 9 7 】

参考発明 1 - 2 の遊技機は、参考発明 1 - 1 の遊技機において

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記判定確率選択手段の選択情報を判定する選択情報判定処理を有し、

前記判定確率設定手段は、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合には、当該選択情報判定処理に基づいて判定した選択情報に対応する判定確率を、前記判定手段の判定確率として設定するものとしてもよい。

【 0 2 9 8 】

(参考発明 2)

また、前述の遊技機の構成において、参考発明 2 - 1 の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、

前記判定の結果が特定結果となると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記判定手段が特定結果と判定する判定確率として、複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、

所定の入力操作によって、前記複数の判定確率のうち所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、

所定の変更条件の成立に基づいて、前記判定確率選択手段で選択された所定の判定確率を、前記判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、

前記判定確率設定手段で設定した判定確率を示す情報を少なくとも含む、遊技状態情報を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、

電力供給を行う電力供給手段と、

前記電力供給手段によって電力供給がされている期間において、前記判定確率選択手段の選択情報を監視する選択情報監視手段と、を備え、

前記変更条件が成立していないにも拘わらず、前記選択情報監視手段が、前記遊技状態情報記憶手段に記憶される判定確率を示す情報と、前記判定確率選択手段の選択情報と、

10

20

30

40

50

が一致しないと判定した場合、所定のエラー処理を実行するものとしてもよい。

【0299】

また、参考発明2-2の遊技機は、参考発明2-1の遊技機において、

前記エラー処理が実行された場合において、前記選択情報監視手段が、前記遊技状態情報記憶手段に記憶される判定確率を示す情報と、前記判定確率選択手段の選択情報と、が一致すると判定したことに基づいて前記エラー処理を終了するものとしてもよい。

【0300】

また、参考発明2-3の遊技機は、参考発明2-1又は参考発明2-2の遊技機において、

前記変更条件は、少なくとも、電力供給手段が電力供給を開始した際に成立するものとしてもよい。

【0301】

また、参考発明2-4の遊技機は、参考発明2-1乃至参考発明2-3の遊技機において、

電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技状態情報記憶手段に記憶される遊技状態情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧する遊技状態情報復旧手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去し、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧しない遊技状態情報初期化手段と、を備え、

前記変更条件は、少なくとも、前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する際に成立するものとしてもよい。

【0302】

(参考発明3)

また、前述の遊技機の構成において、参考発明3の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、

前記判定の結果が特定結果となると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記判定手段が特定結果と判定する判定確率として、複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、

所定の入力操作によって、前記複数の判定確率のうち所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、

前記判定確率選択手段で選択された所定の判定確率を、前記判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、

前記判定確率設定手段で設定した判定確率を示す情報を少なくとも含む、遊技状態情報を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、

電力供給を行う電力供給手段と、

電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技状態情報記憶手段に記憶される遊技状態情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧する遊技状態情報復旧手段と、を備え、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記判定確率選択手段の選択情報を判定する選択情報判定処理を有し、

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合において、復旧した遊技状態情報に基づいて特定される判定確率を示す情報と、前記判定確率選択手段の選択情報と、が一致しないと判定した場合、所定のエラー処理を実行するものとしてもよい。

10

20

30

40

50

【0303】

これにより、遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧しつつ、判定確率を変更しようとした場合には、所定のエラー処理を行うものとしている。またこれにより、遊技状態情報を復旧しつつ、判定確率を変更しようとする行為が発生したことを知らせたり、未然に防止したりすることが可能となる。

【0304】

また、参考発明3-2の遊技機は、参考発明3-1の遊技機において

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合において、復旧した遊技状態情報に基づいて特定される判定確率を示す情報と、前記判定確率選択手段の選択情報と、が一致すると判定した場合に、前記エラー処理を実行することなく、遊技を実行可能とするものとしてもよい。

10

【0305】

この様な遊技機によれば、遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合において、復旧した遊技状態情報に基づいて特定される判定確率と、判定確率選択手段の選択情報に対応する判定確率と、を判定し、これらが一致すると判定した場合、エラー処理を行うことなく、正常な状態で遊技を実行することを可能としている。これにより、遊技開始の際に判定確率選択手段の選択情報を確認してから遊技を開始するものとしている。またこれにより、公正な遊技を提供することが可能となる。

【0306】

また、参考発明3-3の遊技機は、参考発明3-1又は参考発明3-2の遊技機において、

20

前記エラー処理は、遊技制御の少なくとも一部を停止する遊技制御停止処理を含むものとしてもよい。これにより、判定確率選択手段の選択情報に対応する判定確率と、復旧した遊技状態情報に基づいて特定される判定確率と、が一致しないまま遊技が実行されることを防止することが可能となる。

【0307】

また、参考発明3-4の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-3の遊技機において、

前記エラー処理は、復旧した遊技状態情報に基づいて特定される判定確率を示す情報と、前記判定確率選択手段の選択情報と、が一致しないことを報知する報知処理を含むものとしている。

30

【0308】

(参考発明4)

前述したような確率設定機能を搭載した遊技機の場合、遊技店側が何れの設定にするかを決定するため、遊技者は、高設定(大当たり確率の高い設定)の遊技機に期待して遊技機を選択する。また、遊技店側は、多くの遊技客をよぶために遊技客に多くの利益を付与し易い高設定の遊技機を多く設置したり、利益を多く得るために遊技客に多くの利益を付与し難い低設定(大当たり確率の低い設定)の遊技機を多く設置したり、それらのバランスをとるために適切な数の高設定の遊技機を設置したりする。そのため、大当たり確率の設定、及びその管理は非常に重要となる。

40

【0309】

一方で、遊技客に付される利益量が想定とかけ離れている場合に、遊技機の設定を確認する場合がある。また、この原因が、遊技機の設定が意図していないものとなっているによる場合、単に遊技店側の確率設定者が誤って(予定と異なる確率に)設定してしまったのか、或いは、不正行為者が不正に確率を設定したのかを、確認する必要がある。しかしながら、いつの時点で大当たり確率の設定が変更されたのか分からないため、防犯カメラ等をチェックするのに、多大な労力を要することとなる。また、このような不正行為が行われた場合には、遊技店及び遊技者の何れにも不利益を与え、遊技客が減少し、遊技機の稼働率が低下する虞もある。

【0310】

50

本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、判定確率の設定機能を搭載した遊技機において、判定確率の設定変更の時期を記憶可能として不正を防止し、公正な遊技機を提供するものである。

【0311】

参考発明4 - 1の発明の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、
前記判定の結果が特定結果となると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記判定手段が特定結果と判定する判定確率として、複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、

所定の入力操作によって、前記複数の判定確率のうち所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、

前記判定確率選択手段で選択された所定の判定確率を、前記判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、

電力供給を行う電力供給手段と、

一定周期でカウントするタイマ手段（計時する計時手段）と、

前記タイマ手段のカウント値を記憶するタイマ記憶手段と、を備え、

前記電力供給手段での電力供給の開始に伴って所定の入力操作を行うことで、前記判定手段の判定確率を変更可能とし、

前記タイマ記憶手段は、前記判定手段の判定確率に変更されたときのカウント値を記憶する

ことを特徴とするものである。

【0312】

このような遊技機によれば、判定手段の判定確率として複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、所定の入力操作によって複数の判定確率から所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、選択された判定確率を判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、を備えている。また、一定周期でカウントするタイマ手段（計時手段）と、タイマ手段の所定のカウント値を記憶するタイマ記憶手段と、を備え、タイマ記憶手段は、判定確率の設定が変更されたときのタイマ手段のカウント値を記憶するものとする。これにより、判定確率の設定が変更された場合には、そのときのカウント値を記憶し、判定確率の設定が変更された時期を後で確認することが可能となる。またこれにより、判定確率の変更時期が適切であるか、変更者が適切であるか等を確認することが可能となる。

【0313】

また、参考発明4 - 2の遊技機は、参考発明4 - 1の遊技機において、

前記タイマ記憶手段に記憶したカウント値を、遊技機外部に出力可能な外部出力端子を備えることを特徴とするものである。

【0314】

このような遊技機によれば、タイマ記憶手段に記憶した判定確率を変更した時期を示すカウント値を、遊技機外部に出力可能としている。これにより、遊技機に接続されるホールコンピュータ等を用いて、各遊技機の判定確率の設定変更時期を容易に管理することが可能となる。

【0315】

また、参考発明4 - 3の遊技機は、参考発明4 - 1又は参考発明4 - 2の遊技機において、

前記判定確率設定手段で設定した判定確率を示す情報を少なくとも含む、遊技状態情報を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、

電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技状態情報記憶手段に記憶される遊技状態情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状

10

20

30

40

50

態情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧する遊技状態情報復旧手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去し、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧しない遊技状態情報初期化手段と、を備え、

前記判定確率設定手段は、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更可能とし、

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更不能とする

10

ことを特徴とするものである。

【0316】

このような遊技機によれば、判定確率設定手段が設定した判定確率を示す情報（「設定情報」ともいう）を含む遊技状態情報を、電力供給の停止後も記憶保持可能な記憶保持手段を備えるものとしている。そして、電力供給を開始した際に、この記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去して、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始することを条件として、判定確率選択手段によって選択した判定確率に変更すること（判定確率設定手段による設定変更）を可能とした。すなわち、この記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、判定確率選択手段によって選択した判定確率に変更することを不能とした。

20

【0317】

これにより、現在の判定確率の設定を、判定確率選択手段で選択した他の判定確率に変更するためには、遊技状態を初期化する必要が生じ、判定確率の設定を変更した際の遊技開始時の遊技状態を初期の状態に設定することが可能となる。これにより、公正な遊技の提供を行うことが可能となる。

【0318】

また、参考発明4-4の遊技機監視システムは、

参考発明4-1乃至参考発明4-3の何れか一項に記載の遊技機と、

当該遊技機を撮影する撮影部、及び、前記撮影部で撮影した画像を記憶する記憶部を有する録画装置と、

30

を備えることを特徴とするものである。

【0319】

このような遊技機監視システムによれば、前述した請求項1乃至請求項3の何れかの遊技機と、当該遊技機を撮影する撮影部及び当該撮影部で撮影した画像を記憶する記憶部を有する録画装置と、を備えている。これにより、タイマ記憶手段に記憶されているカウント値に対応する時期の録画装置の映像を見ることが、容易に、遊技機の判定確率の設定変更時期や設定変更者等を確認することが可能となる。

【0320】

（参考発明5）

前述したような確率設定機能を搭載した遊技機の場合、遊技店側が何れの設定にするかを決定するため、遊技者は、高設定（大当たり確率の高い設定）の遊技機に期待して遊技機を選択する。また、遊技店側は、多くの遊技客をよぶために遊技客に多くの利益を付与し易い高設定の遊技機を多く設置したり、利益を多く得るために遊技客に多くの利益を付与し難い低設定（大当たり確率の低い設定）の遊技機を多く設置したり、それらのバランスをとるために適切な数の高設定の遊技機を設置したりする。そのため、大当たり確率の設定、及びその管理は非常に重要となる。そのため、大当たり確率の設定をする際に、何れの大当たり確率に設定したかを把握するため、設定した大当たり確率を示す情報を所定期間表示する表示部を設けることが好ましい。

40

【0321】

また、賞球及びアウト球数に基づく遊技利益の付与割合は、公正な遊技機を提供するう

50

えで非常に重要且つ有益な遊技情報であるため、当該付与割合を示す情報を表示する表示部を設けることが好ましい。しかしながら、このように、大当り確率を示す情報を表示する表示部や遊技利益の付与割合を示す情報を表示する表示部等、多数の表示部を設けることは、遊技部品の設置スペースの関係上、困難であり、コストも課題となってしまう虞がある。

【0322】

本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、表示時期を制御することで効率よく多数の遊技情報を表示して、公正な遊技機を提供するものである。

【0323】

参考発明5 - 1の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、
前記判定の結果が特定結果となると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記判定手段が特定結果と判定する判定確率として、複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、

所定の入力操作によって、前記複数の判定確率のうち所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、

前記判定確率選択手段で選択された所定の判定確率を、前記判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、

特定条件の成立に基づいて所定量の遊技利益を付与する遊技利益付与手段と、

所定の遊技情報を表示可能な遊技情報表示部と、

を備え、

前記遊技情報表示部は、第1期間は前記判定確率設定手段が設定した判定確率を示す情報を表示し、第2期間は特定期間における遊技利益の付与割合を示す情報を表示する

ことを特徴とするものである。

【0324】

このような遊技機によれば、判定手段の判定確率として複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、所定の入力操作によって複数の判定確率から所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、選択された判定確率を判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、を備えている。また、特定条件が成立（例えば、入球口への入球や特定図柄が停止表示）すると遊技利益を付与する遊技利益付与手段と、所定の遊技情報を表示する遊技情報表示部と、を備え、遊技情報表示部は、第1期間は設定した判定確率を示す情報を表示し、第2期間は特定期間における遊技利益の付与割合を示す情報を表示するものとする。これにより、遊技情報表示部に表示される遊技情報（設定確率情報又は遊技利益付与割合情報）を時期（第1期間又は第2期間）によって異ならせ、表示部の共通化を可能とすると共に、適切に遊技情報を把握することを可能としている。

【0325】

また、参考発明5 - 2の遊技機は、参考発明5 - 1の遊技機において、

前記第1期間は遊技開始前の期間であり、前記第2期間は遊技開始後の期間であることを特徴とするものである。

【0326】

このような遊技機によれば、設定された判定確率を示す情報を表示する第1期間を遊技開始前の期間とし、遊技利益の付与割合を示す情報を表示する第2期間を遊技開始後の期間とする。すなわち、遊技開始前の所定の入力操作によって設定される判定確率については、遊技を開始する前に表示し、遊技球を発射する等して遊技を開始した後は、判定確率の設定情報ではなく、遊技開始に伴う遊技利益の付与割合を表示するものとする。これにより、適切な時期に適切な情報を表示することが可能となり、表示部の共通化を可能とすると共に、確実に遊技情報を把握することを可能としている。

【0327】

また、参考発明5 - 3の遊技機は、参考発明5 - 2の遊技機において、

遊技球が入球可能な入球口と、
遊技領域に発射された遊技球の数を計数可能な第 1 計数手段と、
遊技利益付与手段によって付与された遊技球の数を計数可能な第 2 計数手段と、を備え

、
前記特定条件は前記入球口に遊技球が入球することに基づいて成立するものとされ、
前記遊技開始後に前記遊技情報表示部に表示される遊技利益の付与割合を示す情報は、
前記第 1 計数手段及び前記第 2 計数手段の計数値に基づいて算出される情報であることを
特徴とするものである。

【0328】

このような遊技機によれば、特定条件を成立させる入球口と、遊技領域への発射球数を
計数可能な第 1 計数手段と、付与された遊技球数を計数可能な第 2 計数手段と、を備える
。そして、遊技利益の付与割合を示す情報は、第 1 計数手段及び第 2 係数手段の計数値に
基づいて算出される情報とする。これにより、遊技開始後の第 2 期間に表示される遊技利
益の付与割合が、発射球数と付与された遊技球数とに基づいて算出されるものとされ、遊
技開始後でないと、必要のない（変化のない）遊技情報とされる。また、遊技開始前の第
1 期間において、遊技利益の付与割合を示す情報を表示せず、且つ、判定確率を示す情報
を表示しても、何ら支障をきたさず、確実に遊技情報を把握することを可能としている。

【0329】

また、参考発明 5 - 4 の遊技機は、参考発明 5 - 1 乃至参考発明 5 - 3 の遊技機におい
て、

前記遊技情報表示部は、前記判定確率設定手段が前記判定手段の判定確率を変更して設
定した場合に、前記第 1 期間において、当該判定確率を示す情報を表示することを特徴と
するものである。

【0330】

このような遊技機によれば、判定手段の判定確率を変更して設定した場合に第 1 期間に
おいて当該判定確率を示す情報を表示するものとする。これにより、所定の入力操作がな
されて判定確率の設定変更があった場合には、確実に第 1 期間において判定確率を示す情
報を表示することで、遊技情報を適切且つ確実に把握することが可能となる。尚、遊技情
報表示部は、判定確率の設定を変更しない場合は第 1 期間において判定確率を示す情報を
表示しないものとしてもよい。

【0331】

また、参考発明 5 - 5 の遊技機は、参考発明 5 - 1 乃至参考発明 5 - 4 の遊技機におい
て、

前記判定確率設定手段で設定した判定確率を示す情報を少なくとも含む、遊技状態情報
を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、

電力供給を行う電力供給手段と、

電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技状態情報記憶手段に記憶される遊
技状態情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状
態情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧する遊技状態情
報復旧手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状
態情報を消去し、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧しない遊技状態情
報初期化手段と、

を備え、

前記判定確率設定手段は、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する
場合には、前記判定手段の判定確率を変更可能とし、

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、
前記判定手段の判定確率を変更不能とすることを特徴とするものである。

【0332】

このような遊技機によれば、判定確率設定手段が設定した判定確率を示す情報（「設定情報」ともいう）を含む遊技状態情報を、電力供給の停止後も記憶保持可能な記憶保持手段を備えるものとしている。そして、電力供給を開始した際に、この記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去して、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始することを条件として、判定確率選択手段によって選択した判定確率に変更すること（判定確率設定手段による設定変更）を可能とした。すなわち、この記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、判定確率選択手段によって選択した判定確率に変更することを不能とした。

【0333】

これにより、現在の判定確率の設定を、判定確率選択手段で選択した他の判定確率に変更するためには、遊技状態を初期化する必要が生じ、判定確率の設定を変更した際の遊技開始時の遊技状態を初期の状態に設定することが可能となる。これにより、公正な遊技の提供を行うことが可能となる。

【0334】

（参考発明6）

前述したような確率設定機能を搭載した遊技機の場合、遊技店側が何れの設定にするかを決定するため、遊技者は、高設定（大当たり確率の高い設定）の遊技機に期待して遊技機を選択する。また、遊技店側は、多くの遊技客をよぶために高設定の遊技機を多く設置したり、利益を多く得るために低設定の遊技機を多く設置したり、それらのバランスをとるために適切な数の高設定の遊技機を設置したりする。しかしながら、これは全て遊技店側が決定することであるため、高設定の遊技機が1台も設置されず（全て低設定）、遊技者側が遊技店側よりも著しく不利になる虞がある。またこれにより、遊技者は遊技店側に対して不信感を募らせ、ひいては遊技客が減少し、遊技機の稼働率が低下する虞もある

【0335】

本発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、判定確率の設定機能を搭載した遊技機において、当該判定確率をランダムに設定する機能を有することで、判定確率の設定態様を多様化した、遊技興趣の高い遊技機を提供するものである。

【0336】

参考発明6 - 1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、

前記判定の結果が特定結果となると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記判定手段が特定結果と判定する判定確率として、複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、

所定の入力操作によって、前記複数の判定確率のうち所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、

前記判定確率選択手段で選択された所定の判定確率を、前記判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、

前記判定確率設定手段で設定した判定確率を示す情報を少なくとも含む、遊技状態情報を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、を備え、

前記遊技状態情報記憶手段に記憶された判定確率に基づいて、前記判定手段が判定を行う遊技機であって、

前記判定確率選択手段として、前記複数の判定確率から所定の判定確率をランダムに選択可能なランダム選択手段を有する

ことを特徴とするものである。

【0337】

このような遊技機によれば、判定手段の判定確率として複数の判定確率を記憶確率記憶手段と、所定の入力操作によって複数の判定確率から所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、選択された判定確率を判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定

10

20

30

40

50

手段と、設定した判定確率を示す情報を含む遊技状態情報を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、を備えている。また、判定確率選択手段として、複数の判定確率から所定の判定確率を、ランダムに選択可能なランダム選択手段を備えている。これにより、ランダム選択手段によって判定確率を選択する（設定する）場合には、複数の判定確率からランダムに判定確率を選択し、当該判定確率を設定することとなる。またこれにより、確率設定者が意図的に特定の判定確率に設定することができず、バランスのとれた判定確率の設定を行うことが可能となる。

【0338】

また、参考発明6-2の遊技機は、参考発明6-1の遊技機において、
前記判定確率選択手段として、前記複数の判定確率から、予め定められた特定の判定確率を選択可能な特定確率選択手段を有することを特徴とするものである。

10

【0339】

このような遊技機によれば、判定確率選択手段として、ランダム選択手段に加えて、複数の判定確率から、予め定められた特定の判定確率を選択可能な特定確率選択手段を備えている。これにより、特定確率設定手段によって判定確率を選択する（設定する）場合には、複数の判定確率から特定の判定確率（例えば、複数個の判定確率のうち中間の判定確率等）を選択し、当該判定確率を設定することとなる。またこれにより、確率設定者の意図しない設定値の遊技機が設定されてしまうことを防止することが可能となる。

【0340】

また、参考発明6-3の遊技機は、参考発明6-2の遊技機において、
判定確率選択手段の入力操作の態様によって、前記ランダム選択手段によって判定確率を選択するか、前記特定確率選択手段によって判定確率を選択するか、を選択可能であることを特徴とするものである。

20

【0341】

このような遊技機によれば、確率設定者は、判定確率選択手段の入力操作態様（第1入力操作態様、第2入力操作態様等）によって、判定確率をランダムに設定するか、特定の判定確率に設定するかを選択することが可能となる。これにより、遊技店での判定確率の設定態様を多様化することが可能となる。

【0342】

また、参考発明6-4の遊技機は、参考発明6-2又は参考発明6-3の遊技機において、
前記ランダム選択手段及び前記特定確率選択手段の何れで判定確率を選択したかを報知する報知部を備えることを特徴とするものである。

30

【0343】

このような遊技機によれば、判定確率をランダム選択手段及び特定確率選択手段の何れで判定したかを報知する報知部を備えるものとする。これにより、報知部の報知態様を確認することで、判定確率の選択（設定）が何れの判定確率選択手段によって選択（設定）されたかを確認することが可能となる。

【0344】

また、参考発明6-5の遊技機は、参考発明6-4の遊技機において、
前記報知部は、遊技者が認識可能な態様で報知することを特徴とするものである。

40

【0345】

このような遊技機によれば、報知部の報知態様を遊技者が認識可能とする。これにより、遊技者は、判定確率の選択（設定）が何れの判定確率選択手段によって選択（設定）されたかを認識可能となり、何れの遊技機で遊技を行うか、遊技機を選択する際の参考にすることが可能となる。またこれにより、意図しない設定の遊技機で遊技することとなるのを極力防止することが可能となる。

【0346】

また、参考発明6-6の遊技機は、参考発明6-4又は参考発明6-5の遊技機において、

50

前記報知部は、遊技店員が認識可能な態様で報知することを特徴とするものである。

【0347】

このような遊技機によれば、報知部の報知態様を遊技店員（確率設定者）が認識可能とする。これにより、遊技店員（確率設定者）は、判定確率の選択（設定）が何れの判定確率選択手段によって選択（設定）されたかを認識可能となる。またこれにより、誤って、意図しない判定確率選択手段によって判定確率を選択（設定）していないかを確認可能とし、意図しない判定確率選択手段によって判定確率を選択（設定）してしまうのを極力防止することが可能となる。

【0348】

（参考発明7）

参考発明7 - 1 発明の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、
前記判定の結果が特定結果となると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記判定手段が特定結果と判定する判定確率として、複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、

所定の入力操作によって、前記複数の判定確率のうち所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、

前記判定確率選択手段で選択された所定の判定確率を、前記判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、

前記判定確率設定手段で設定した判定確率を示す情報を少なくとも含む、遊技状態情報を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、

電力供給を行う電力供給手段と、

電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技状態情報記憶手段に記憶される遊技状態情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧する遊技状態情報復旧手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去し、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧しない遊技状態情報初期化手段と、を備え、

前記遊技状態情報記憶手段に記憶された判定確率に基づいて、前記判定手段が判定を行う遊技機であって、

前記判定確率選択手段として、前記複数の判定確率から所定の判定確率をランダムに選択可能なランダム選択手段を有し、

前記判定確率設定手段は、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更可能とし、

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更不能とする

ことを特徴とするものである。

【0349】

このような遊技機によれば、判定手段の判定確率として複数の判定確率を記憶確率記憶手段と、所定の入力操作によって複数の判定確率から所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、選択された判定確率を判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、設定した判定確率を示す情報を含む遊技状態情報を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、を備えている。また、判定確率選択手段として、複数の判定確率から所定の判定確率を、ランダムに選択可能なランダム選択手段を備えている。これにより、ランダム選択手段によって判定確率を選択する（設定する）場合には、複数の判定確率からランダムに判定確率を選択し、当該判定確率を設定することとなる。またこれにより、確率設定者

10

20

30

40

50

が意図的に特定の判定確率に設定することができず、バランスのとれた判定確率の設定を行うことが可能となる。

【0350】

また、遊技状態情報を、電力供給の停止後も記憶保持可能な記憶保持手段を備え、電力供給を開始した際に、この記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去して、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始することを条件として、判定確率選択手段によって選択した判定確率に変更すること（判定確率設定手段による設定変更）を可能とした。すなわち、この記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、判定確率選択手段によって選択した判定確率に変更することを不能とした。これにより、現在の判定確率の設定を、判定確率選択手段で選択した他の判定確率に変更するためには、遊技状態を初期化する必要が生じ、判定確率の設定を変更した際の遊技開始時の遊技状態を初期の状態に設定することが可能となる。これにより、公正な遊技の提供を行うことが可能となる。

10

【0351】

また、参考発明7-2の遊技機は、参考発明7-1の遊技機において、

前記判定確率選択手段として、前記複数の判定確率から、予め定められた特定の判定確率を選択可能な特定確率選択手段を有することを特徴とするものである。

【0352】

このような遊技機によれば、判定確率選択手段として、ランダム選択手段に加えて、複数の判定確率から、予め定められた特定の判定確率を選択可能な特定確率選択手段を備えている。これにより、特定確率設定手段によって判定確率を選択する（設定する）場合には、複数の判定確率から特定の判定確率（例えば、複数個の判定確率のうち中間の判定確率等）を選択し、当該判定確率を設定することとなる。またこれにより、確率設定者の意図しない設定値の遊技機が設定されてしまうことを防止することが可能となる。

20

【0353】

また、参考発明7-3の遊技機は、参考発明7-2の遊技機において、

判定確率選択手段の入力操作の態様によって、前記ランダム選択手段によって判定確率を選択するか、前記特定確率選択手段によって判定確率を選択するか、を選択可能であることを特徴とするものである。

【0354】

このような遊技機によれば、確率設定者は、判定確率選択手段の入力操作態様（第1入力操作態様、第2入力操作態様等）によって、判定確率をランダムに設定するか、特定の判定確率に設定するかを選択することが可能となる。これにより、遊技店での判定確率の設定態様を多様化することが可能となる。

30

【0355】

また、参考発明7-4の遊技機は、参考発明7-2又は参考発明7-3の遊技機において、

前記ランダム選択手段及び前記特定確率選択手段の何れで判定確率を選択したかを報知する報知部を備えることを特徴とするものである。

【0356】

このような遊技機によれば、判定確率をランダム選択手段及び特定確率選択手段の何れで判定したかを報知する報知部を備えるものとする。これにより、報知部の報知態様を確認することで、判定確率の選択（設定）が何れの判定確率選択手段によって選択（設定）されたかを確認することが可能となる。

40

【0357】

また、参考発明7-5の遊技機は、参考発明7-4の遊技機において、

前記報知部は、遊技者が認識可能な態様で報知することを特徴とするものである。

【0358】

このような遊技機によれば、報知部の報知態様を遊技者が認識可能とする。これにより、遊技者は、判定確率の選択（設定）が何れの判定確率選択手段によって選択（設定）さ

50

れたかを認識可能となり、何れの遊技機で遊技を行うか、遊技機を選択する際の参考にすることが可能となる。またこれにより、意図しない設定の遊技機で遊技することとなるのを極力防止することが可能となる。

【0359】

また、参考発明7-6の遊技機は、参考発明7-4又は参考発明7-5の遊技機において、

前記報知部は、遊技店員が認識可能な態様で報知することを特徴とするものである。

【0360】

このような遊技機によれば、報知部の報知態様を遊技店員（確率設定者）が認識可能とする。これにより、遊技店員（確率設定者）は、判定確率の選択（設定）が何れの判定確率選択手段によって選択（設定）されたかを認識可能となる。またこれにより、誤って、意図しない判定確率選択手段によって判定確率を選択（設定）していないかを確認可能とし、意図しない判定確率選択手段によって判定確率を選択（設定）してしまうのを極力防止することが可能となる。

【0361】

（参考発明8）

また、従来の遊技機には、供給電力が遮断された際の遊技状態を保持し、再度電力供給が行われた際に、当該保持した記憶に基づいて遊技状態を復帰させる機能、いわゆるバックアップ機能を有するものがあった。前述したようなバックアップ機能を有する遊技機に確率設定機能を搭載した場合、遊技状態を保持したまま設定を変更することが可能となり、これらの機能の用いられ方によっては大当りを発生し易くしたり、不正が発生する原因となったり、公正な遊技機を提供できなくなる虞がある。

【0362】

また、確率設定機能を搭載した遊技機の場合、遊技店側が何れの設定にするかを決定するため、遊技者は、高設定（大当り確率の高い設定）の遊技機に期待して遊技機を選択する。また、遊技店側は、多くの遊技客をよぶために高設定の遊技機を多く設置したり、利益を多く得るために低設定の遊技機を多く設置したり、それらのバランスをとるために適切な数の高設定の遊技機を設置したりする。しかしながら、これは全て遊技店側が決定することであるため、高設定の遊技機が1台も設置されず（全て低設定）、遊技者側が遊技店側よりも著しく不利になる虞がある。またこれにより、遊技者は遊技店側に対して不信感を募らせ、ひいては遊技客が減少し、遊技機の稼働率が低下する虞もある

【0363】

本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、判定確率の設定機能を搭載した遊技機において、当該判定確率の設定機能の設定条件に所定の制限を設けると共に、当該判定確率の設定を変更した場合には、そのことを報知する機能を有することで、公正な遊技機を提供するものである。

【0364】

参考発明8-1発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、

前記判定の結果が特定結果となると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記判定手段が特定結果と判定する判定確率として、複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、

所定の入力操作によって、前記複数の判定確率のうち所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、

前記判定確率選択手段で選択された所定の判定確率を、前記判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、

前記判定確率設定手段で設定した判定確率を示す情報を少なくとも含む、遊技状態情報を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、

電力供給を行う電力供給手段と、

10

20

30

40

50

電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技状態情報記憶手段に記憶される遊技状態情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧する遊技状態情報復旧手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去し、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧しない遊技状態情報初期化手段と、を備え、

前記判定確率設定手段は、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更可能とし、

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更不能とするものであって、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合において、

所定の入力操作を行って前記判定手段の判定確率を変更したときと、前記判定手段の判定確率を変更しなかったときとで、所定の報知部（液晶、裏面ランプ）の報知態様を異なる

ことを特徴とするものである。

【0365】

この様な遊技機によれば、所定の入力操作を行うことで、判定手段の判定確率を、複数の判定確率から所定の判定確率に選択し、設定することを可能としている。また、判定確率設定手段が設定した判定確率を示す情報（「設定情報」ともいう）を含む遊技状態情報を、電力供給の停止後も記憶保持可能な記憶保持手段を備えるものとしている。そして、電力供給を開始した際に、この記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去して、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始することを条件として、判定確率選択手段によって選択した判定確率に変更すること（判定確率設定手段による設定変更）を可能とした。すなわち、この記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、判定確率選択手段によって選択した判定確率に変更することを不能とした。また、記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去して、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合においても、判定確率を変更するときと判定確率を変更しないときとがあり、判定確率を変更したときと変更しなかったときとで報知部の報知態様を異ならせている。

【0366】

これにより、現在の判定確率の設定を、判定確率選択手段で選択した他の判定確率に変更するためには、遊技状態を初期化する必要が生じ、判定確率の設定を変更した際の遊技開始時の遊技状態を初期の状態に設定することが可能となる。また、判定確率を変更したかどうかを、報知部の報知態様によって確認可能とした。これにより、公正な遊技の提供を行うことが可能となる。

【0367】

また、参考発明8-2の遊技機は、参考発明8-1の遊技機において、

前記報知部は、前記判定手段の判定確率を変更したか、前記判定手段の判定確率を変更しなかったかを、遊技者が認識可能な報知態様で報知することを特徴とするものである。

【0368】

このような遊技機によれば、報知部の報知態様によって判定確率を変更したかどうかを、遊技者が認識可能としている。これにより、遊技者は、判定確率の選択（設定）が変更されたかどうかを認識可能となり、何れの遊技機で遊技を行うか、遊技機を選択する際の参考にすることが可能となる。またこれにより、意図しない設定の遊技機で遊技することとなるのを極力防止することが可能となる。

【0369】

また、参考発明 8 - 3 の遊技機は、参考発明 8 - 1 又は参考発明 8 - 2 の遊技機において、

前記報知手段は、前記判定手段の判定確率を変更したか、前記判定手段の判定確率を変更しなかったかを、遊技店員が認識可能な報知態様で報知することを特徴とするものである。

【0370】

このような遊技機によれば、報知部の報知態様によって判定確率を変更したかどうかを、遊技店員（確率設定者）が認識可能としている。これにより、遊技店員（確率設定者）は、遊技状態情報の初期化に伴って、判定確率の変更がなされたかどうかを認識可能となる。またこれにより、意図せず判定確率を変更したり、意図せず判定確率を変更しなかったり、といった事態の発生を極力防止することが可能となる。

10

【0371】

また、参考発明 8 - 4 の遊技機は、参考発明 8 - 2 又は参考発明 8 - 3 の遊技機において、

前記判定手段の判定結果に基づいて識別情報を変動表示し、前記判定の結果が特定結果となると、前記識別情報を特定態様で停止表示する識別情報表示手段を備え、

前記報知部は、少なくとも、前記電力供給手段による電力供給の開始後の所定期間から、前記識別情報の変動表示を実行するまでの期間、前記報知態様を継続することを特徴とするものである。

【0372】

20

このような遊技機によれば、識別情報を変動表示する識別情報表示手段を備え、報知部による判定確率を変更したかどうかを認識可能な報知態様は、電力供給の開始後の所定期間から、識別情報の変動表示を実行するまでの期間、すなわち、遊技機に電源を投入してから遊技を開始するまで、継続するものとする。これにより、遊技開始前に、判定確率の設定変更があったかどうかを確認することが可能となる。またこれにより、何れの遊技機で遊技を行うか、遊技機を選択する際の参考にすることが可能となる。

【0373】

（参考発明 9）

参考発明 9 - 1 発明の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、

30

前記判定の結果が特定結果となると、遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記判定手段が特定結果と判定する判定確率として、複数の判定確率を記憶する判定確率記憶手段と、

所定の入力操作によって、前記複数の判定確率のうち所定の判定確率を選択可能な判定確率選択手段と、

前記判定確率選択手段で選択された所定の判定確率を、前記判定手段の判定確率として設定可能な判定確率設定手段と、

前記判定確率設定手段で設定した判定確率を示す情報を少なくとも含む、遊技状態情報を記憶可能な遊技状態情報記憶手段と、

40

電力供給を行う電力供給手段と、

電源電圧の低下を検知することに基づいて、前記遊技状態情報記憶手段に記憶される遊技状態情報を、電力供給の停止後も所定期間記憶保持可能な記憶保持手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧する遊技状態情報復旧手段と、

前記電力供給手段が電力供給を開始した際に、前記記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去し、電源電圧の低下を検知したときの遊技状態情報を復旧しない遊技状態情報初期化手段と、を備え、

前記判定確率設定手段は、

50

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更可能とし、

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、前記判定手段の判定確率を変更不能とするものであって、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合であって、所定の入力操作を行って前記判定手段の判定確率を変更したときと、

前記遊技状態情報初期化手段によって遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合であって、前記判定手段の判定確率を変更しなかったときと、

前記遊技状態情報復旧手段によって遊技状態情報を復旧して遊技を開始するときと、

で所定の報知部（液晶、裏面ランプ）の報知態様を異ならせる

ことを特徴とするものである。

10

【0374】

この様な遊技機によれば、所定の入力操作を行うことで、判定手段の判定確率を、複数の判定確率から所定の判定確率に選択し、設定することを可能としている。また、判定確率設定手段が設定した判定確率を示す情報（「設定情報」ともいう）を含む遊技状態情報を、電力供給の停止後も記憶保持可能な記憶保持手段を備えるものとしている。そして、電力供給を開始した際に、この記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去して、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始することを条件として、判定確率選択手段によって選択した判定確率に変更すること（判定確率設定手段による設定変更）を可能とした。すなわち、この記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報に基づいて遊技状態情報を復旧して遊技を開始する場合には、判定確率選択手段によって選択した判定確率に変更することを不能とした。

20

【0375】

また、遊技状態情報を復旧して遊技を開始するときと、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始するときとで、報知部の報知態様を異ならせている。さらに、記憶保持手段が記憶保持した遊技状態情報を消去して、遊技状態情報を復旧することなく遊技を開始する場合においても、判定確率を変更するときと判定確率を変更しないときとがあり、判定確率を変更したときと変更しなかったときとで報知部の報知態様を異ならせている。

【0376】

これにより、現在の判定確率の設定を、判定確率選択手段で選択した他の判定確率に変更するためには、遊技状態を初期化する必要が生じ、判定確率の設定を変更した際の遊技開始時の遊技状態を初期の状態に設定することが可能となる。また、判定確率を変更したかどうか、遊技状態情報を復旧したかどうかを、報知部の報知態様によって確認可能とした。これにより、公正な遊技の提供を行うことが可能となる。

30

【0377】

また、参考発明9-2の遊技機は、参考発明9-1の遊技機において、

前記報知部は、前記判定手段の判定確率を変更したか、前記判定手段の判定確率を変更しなかったか、遊技状態情報を復旧したかを、遊技者が認識可能な報知態様で報知することを特徴とするものである。

【0378】

このような遊技機によれば、報知部の報知態様によって判定確率を変更したかどうか、遊技状態情報を復旧したかどうかを、遊技者が認識可能としている。これにより、遊技者は、判定確率の選択（設定）が変更されたかどうか、遊技状態情報を復旧したかどうかを認識可能となり、何れの遊技機で遊技を行うか、遊技機を選択する際の参考にすることが可能となる。またこれにより、意図しない設定の遊技機で遊技することとなるのを極力防止することが可能となる。

40

【0379】

また、参考発明9-3の遊技機は、参考発明9-1又は参考発明9-2の遊技機において、

前記報知手段は、前記判定手段の判定確率を変更したか、前記判定手段の判定確率を変

50

更しなかったか、遊技状態情報を復旧したかを、遊技店員が認識可能な報知態様で報知することを特徴とするものである。

【0380】

このような遊技機によれば、報知部の報知態様によって判定確率を変更したかどうか、遊技状態情報を復旧したかどうかを、遊技店員（確率設定者）が認識可能としている。これにより、遊技店員（確率設定者）は、遊技状態情報を復旧したかどうか、遊技状態情報の初期化に伴って、判定確率の変更がなされたかどうかを認識可能となる。またこれにより、意図せず判定確率を変更したり、意図せず判定確率を変更しなかったり、といった事態の発生を極力防止することが可能となる。

【0381】

また、参考発明9-4の遊技機は、参考発明9-2又は参考発明9-3の遊技機において、

前記判定手段の判定結果に基づいて識別情報を変動表示し、前記判定の結果が特定結果となると、前記識別情報を特定態様で停止表示する識別情報表示手段を備え、

前記報知部は、少なくとも、前記電力供給手段による電力供給の開始後の所定期間から、前記識別情報の変動表示を実行するまでの期間、前記報知態様を継続することを特徴とするものである。

【0382】

このような遊技機によれば、識別情報を変動表示する識別情報表示手段を備え、報知部による判定確率を変更したかどうか、遊技状態情報を復旧したかどうか、を認識可能な報知態様は、電力供給の開始後の所定期間から、識別情報の変動表示を実行するまでの期間、すなわち、遊技機に電源を投入してから遊技を開始するまで、継続するものとする。これにより、遊技開始前に、判定確率の設定変更があったかどうか、遊技状態情報を復旧したかどうか、を確認することが可能となる。またこれにより、何れの遊技機で遊技を行うか、遊技機を選択する際の参考にすることが可能となる。

【符号の説明】

【0383】

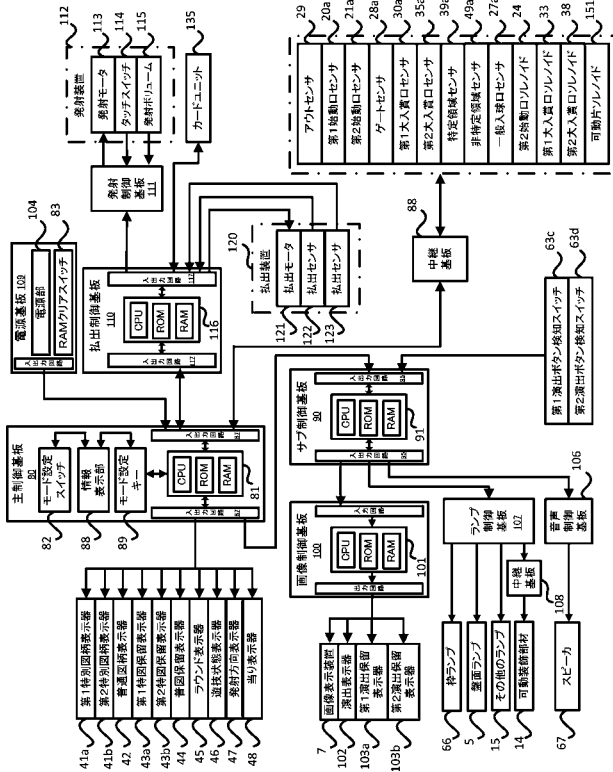
1 パチンコ遊技機、7b 演出図柄表示領域（演出図柄表示部）、8 演出図柄、20 第1始動口、21 第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、39 特定領域、41a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、80 主制御基板（主制御部）、90 サブ制御基板（サブ制御部）、100 画像制御基板（画像制御部）、103a 第1演出保留表示器、103b 第2演出保留表示器

10

20

30

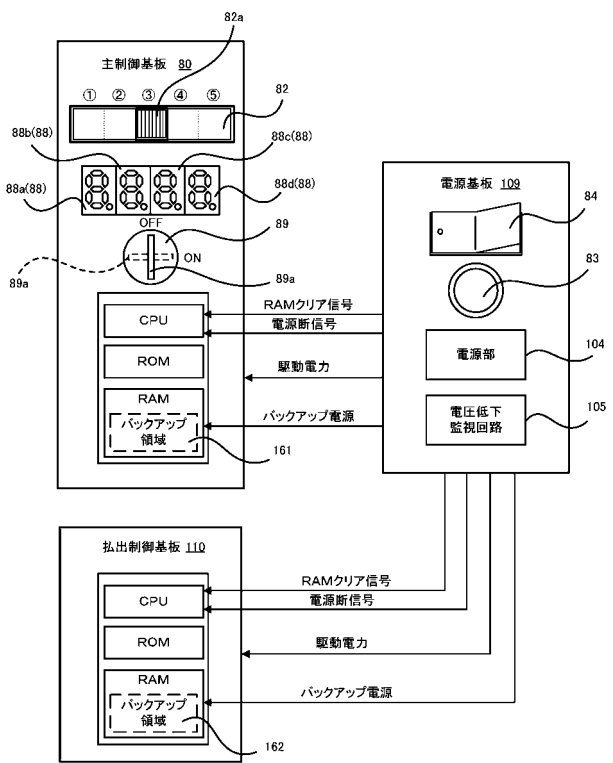
【 図 5 】



【 圖 7 】

団構	当りの種別	役上出稿	キャラクター の 期間数	本人役の演舞・ターン 本人役の期間数	特設区域 通過可否性	時間進捗	演くべき巻数順
第1特別団構	15第1次大当り 15第2次大当り 15第3次大当り	15第1次大当り出稿 15第2次大当り出稿 25第3次大当り出稿	15ターン 15ターン 25ターン	本人役の目 第1次大当りを開帳 第2次大当りを開帳 第3次大当りを開帳	可	作動	作動
第2特別団構	15第1次大当り 15第2次大当り 第1小当り	15第2次大当り出稿 25第3次大当り出稿 第1小当り出稿	15ターン 2回	本人役の目 15ターン目 第2次大当りを開帳 第3次大当りを開帳	足 (無)	作動	作動
第3特別団構	15第1次大当り 第2小当り	15第1次大当り出稿 第2小当り出稿	15ターン 2回	本人役の目 第1次大当りを開帳 第2小当りを開帳	中	作動	作動
第4特別団構	15第1次大当り 第2小当り	15第1次大当り出稿 第2小当り出稿	15ターン 2回	本人役の目 第1次大当りを開帳 第2小当りを開帳	無	作動	作動

【 図 6 】



【 図 8 】

(A) 特別図柄に関する乱数

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル・TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	0～629	特別図柄の当否判定用
ラベル・TRND-AS	大当り種別決定用乱数	0～99	大当りの種別決定用
ラベル・TRND-RC	リーチ乱数	0～126	リーチの有無決定用
ラベル・TRND-T1	変動/パターン乱数	0～198	変動/パターン決定用

(B) 普通図柄に関する乱数

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	0~240	普通図柄の当否判定用

(C)リーチ判定テーブル

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0~13	リーチ有
	0~126のうち上記以外の数値	リーチ無
時短状態	0~5	リーチ有
	0~126のうち上記以外の数値	リーチ無

(D) 普通図柄当り判定テーブル

状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0、1	当り
	0～240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0～239	当り
	240	外れ

(E) 普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【図 9】

(A) 大当り判定テーブル

設定モード		特別図柄当否判定用乱数値			
		遊技状態	大当り	小当り	外れ
遊技モード1	低確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	3	101~105	0~629のうち左記以外の数値
	高確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	3, 397	101~105	0~629のうち左記以外の数値
	低確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	3, 173, 397	101~105	0~629のうち左記以外の数値
	高確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	3, 397	101~107	0~629のうち左記以外の数値
遊技モード2	低確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	101~103	0~629のうち左記以外の数値
	高確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	3, 397	101~103	0~629のうち左記以外の数値
	低確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397	101~103	0~629のうち左記以外の数値
	高確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	3, 397	101~103	0~629のうち左記以外の数値

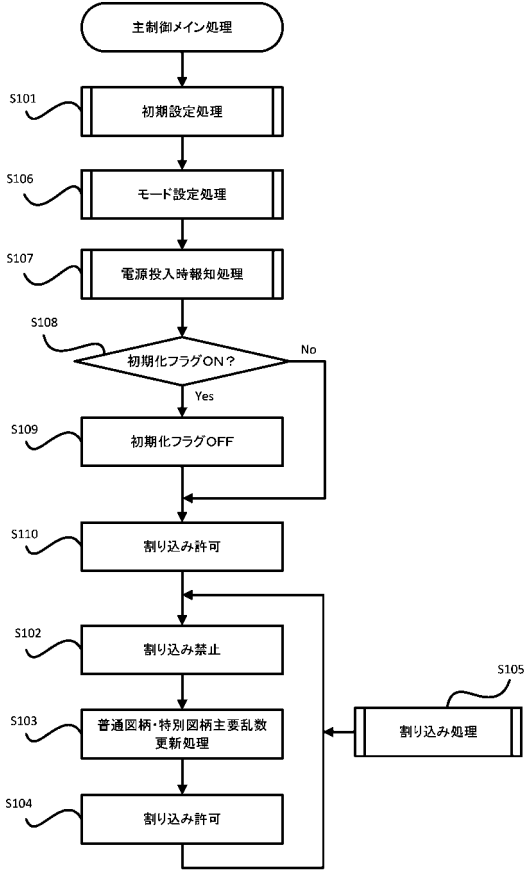
【図 10】

設定モード	大当り確率	第1特別図柄				第2特別図柄	
		低確率	高確率	大当り種別決定用乱数		大当り種別決定用乱数	大当り種別決定用乱数
遊技モード1	1/630	1/63	0~39	15R第1大当り	25R第3大当り	15R第4大当り	第2小当り
遊技モード2	1/315	1/63	0~39	40~89	90~99	0~99	1/180
遊技モード3	1/210	1/63	0~39	40~89	90~99	0~99	1/180
遊技モード4	1/315	1/42	0~29	40~89	90~99	0~99	1/90
遊技モード5	1/315	1/90	0~49	50~99	90~99	0~99	1/210

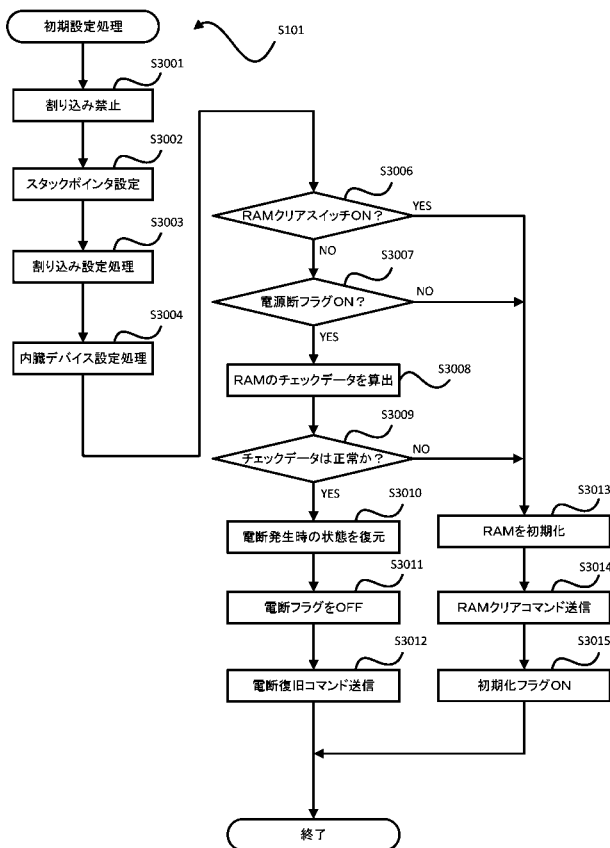
【図 11】

状態	判定結果	保留球数	変動ターン数範囲	変動パターン	変動時間	テーブル内での出現率
非時短状態	大当り	-	0~184	P1	7500ms	18/199
	短当り	-	185~198	P2	2000ms	4/199
	小当り	-	0~188	P3	2000ms	18/199
	リーチ有外れ	-	0~188	P4	2000ms	18/199
時短状態	大当り	0~2	0~198	P5	7500ms	60/199
	短当り	3~4	0~198	P6	2000ms	13/199
	小当り	-	0~198	P7	1000ms	18/199
	リーチ有外れ	-	0~198	P8	500ms	14/199
時短状態	大当り	-	0~140	P9	7500ms	20/199
	短当り	-	141~180	P10	2000ms	38/199
	小当り	-	181~198	P11	2000ms	18/199
	リーチ有外れ	-	0~198	P12	2000ms	18/199
時短状態	大当り	-	0~198	P13	2000ms	18/199
	短当り	-	0~198	P14	7500ms	60/199
	小当り	-	0~198	P15	2000ms	13/199
	リーチ有外れ	-	0~198	P16	1000ms	18/199
時短状態	大当り	0~1	0~198	P17	500ms	14/199
	短当り	2~4	0~198	P18	2000ms	38/199
	小当り	-	0~198	P19	2000ms	18/199
	リーチ有外れ	-	0~198	P20	2000ms	18/199

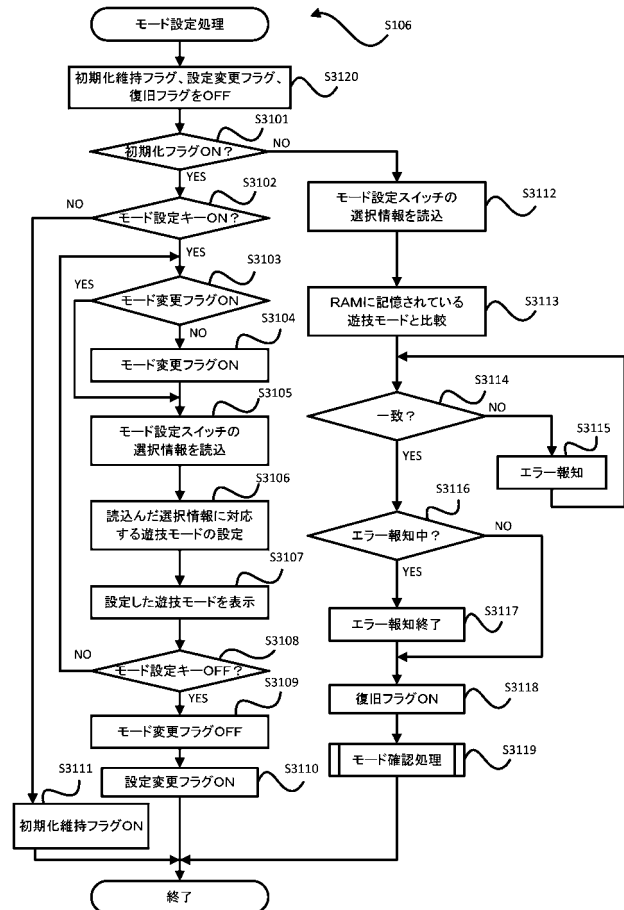
【図 12】



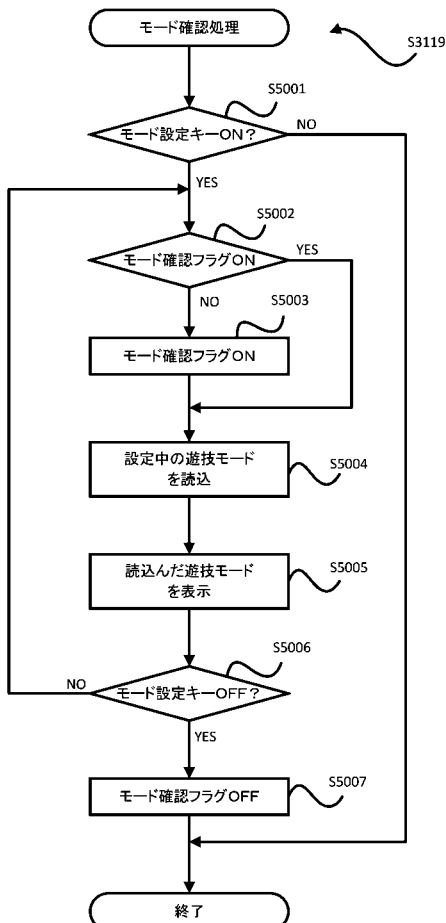
【図 13】



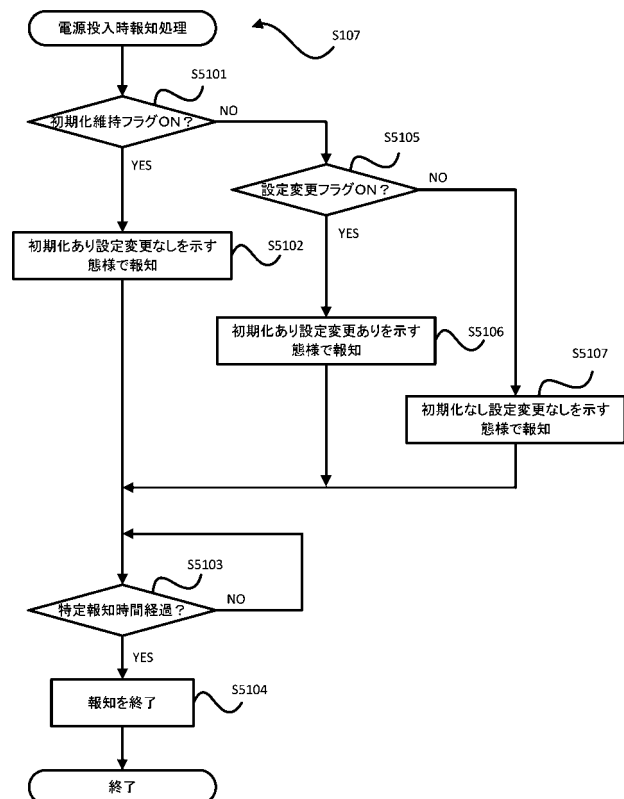
【図 14】



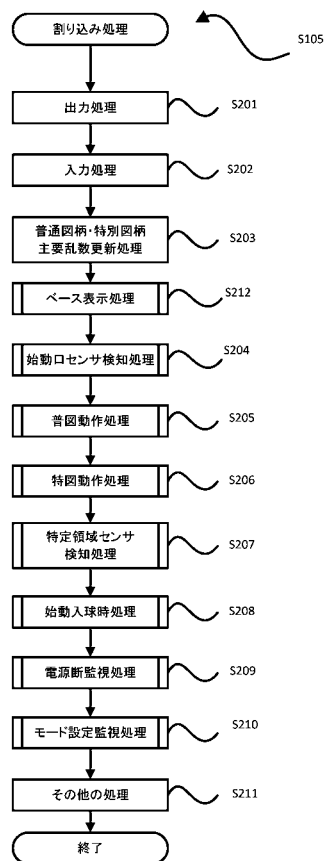
【図 15】



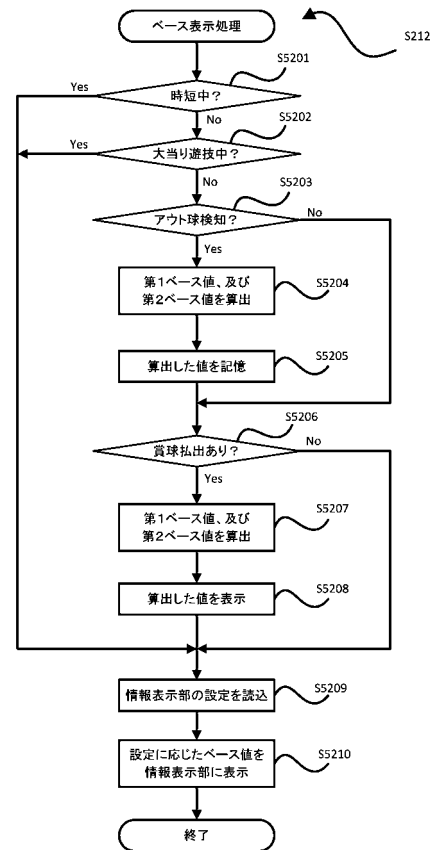
【図 16】



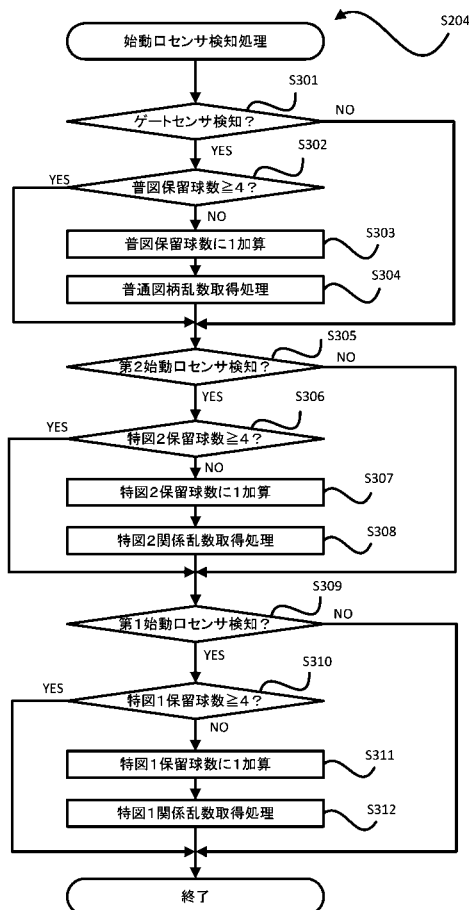
【図 17】



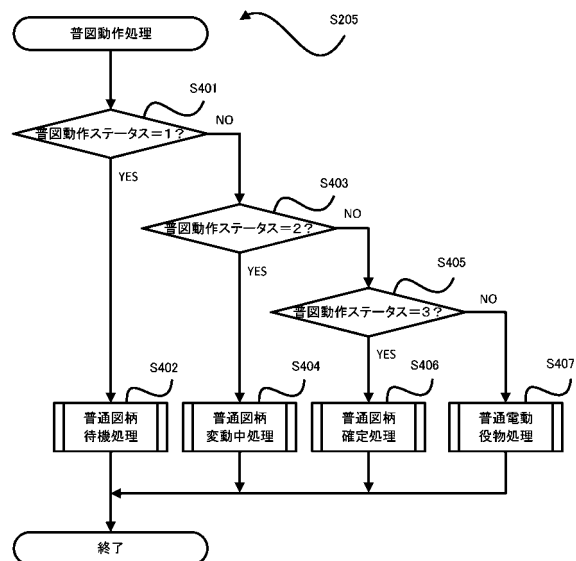
【図 18】



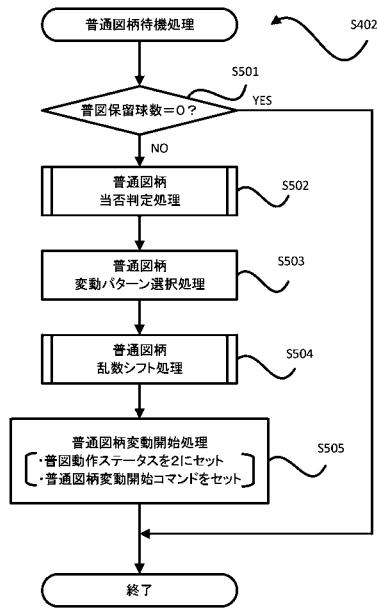
【図 19】



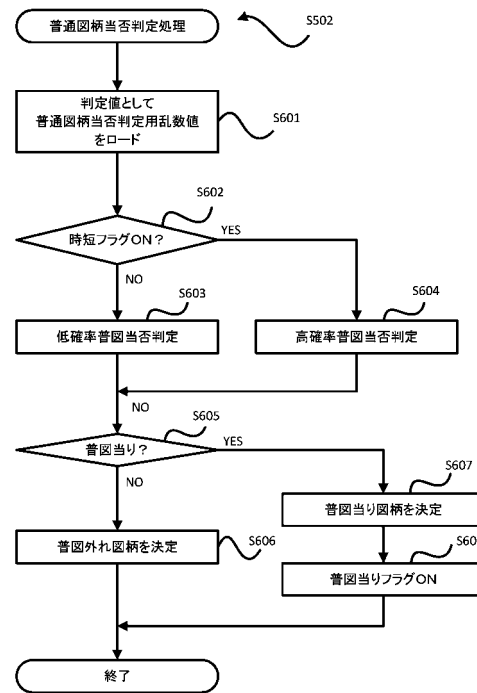
【図 20】



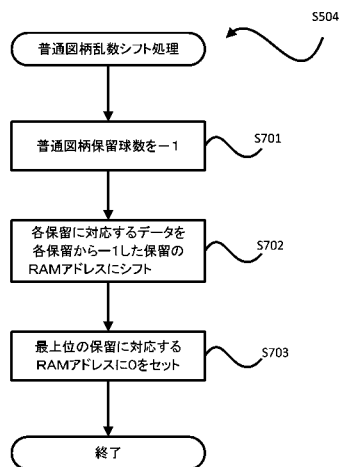
【図 2 1】



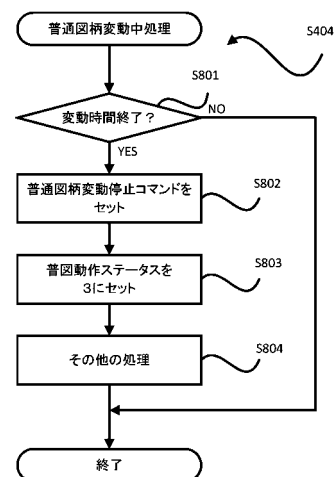
【図 2 2】



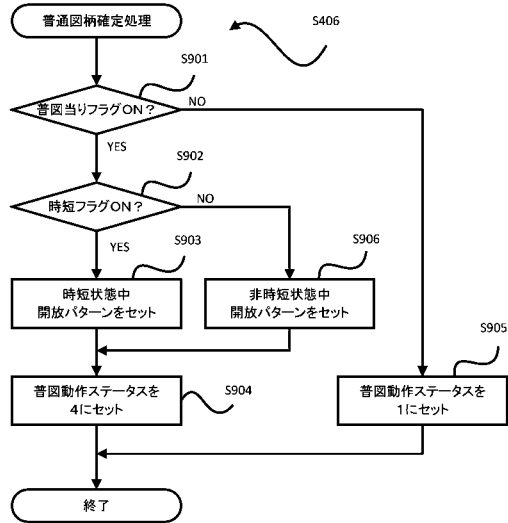
【図 2 3】



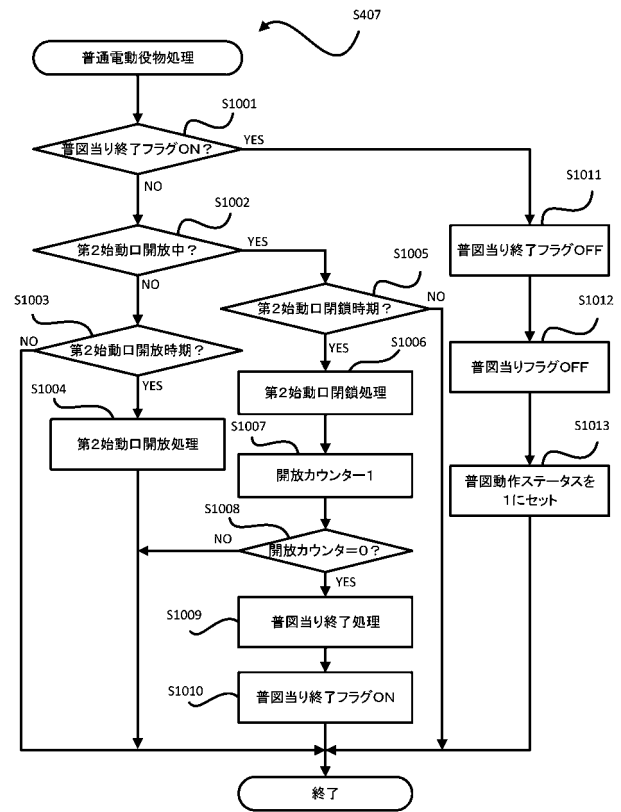
【図 2 4】



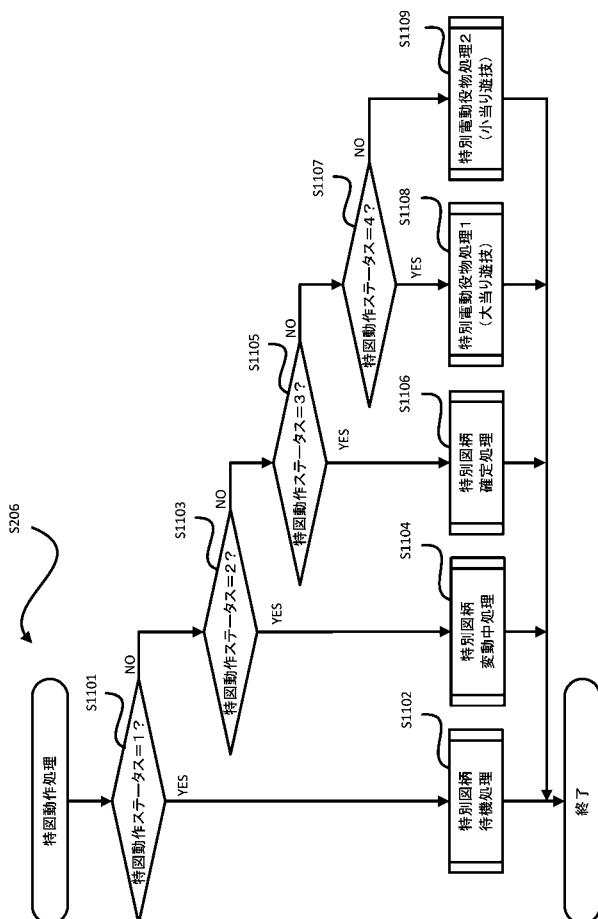
【図 25】



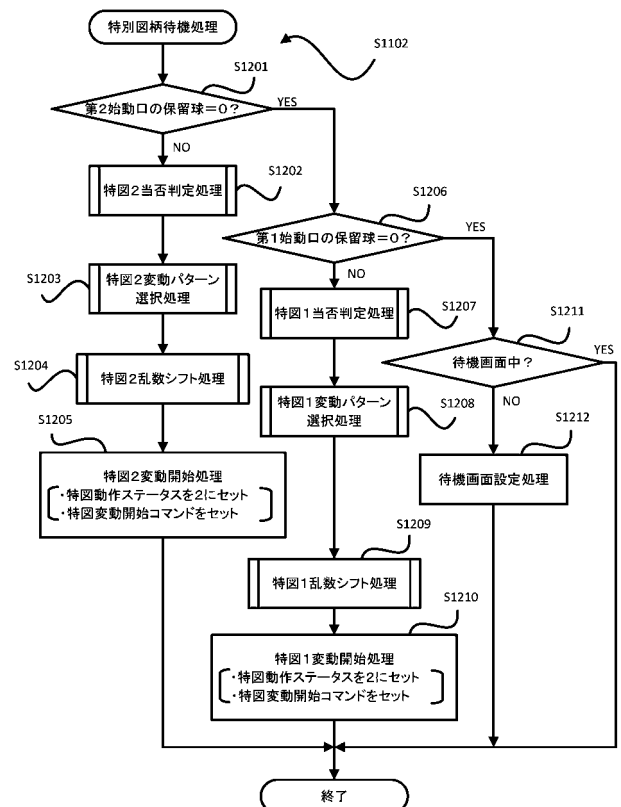
【図 26】



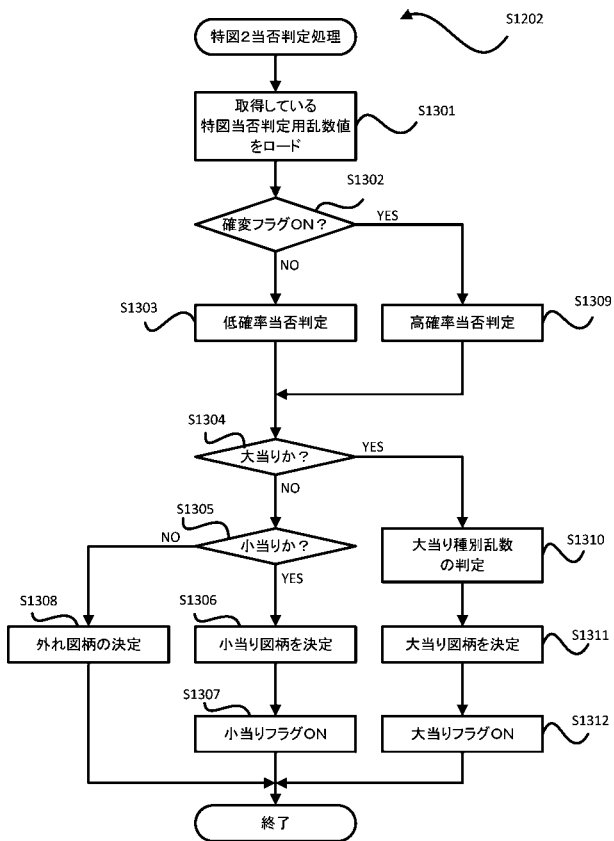
【図 27】



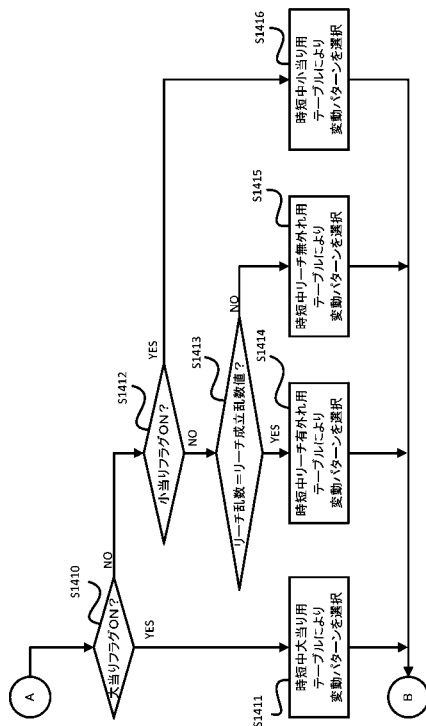
【図 28】



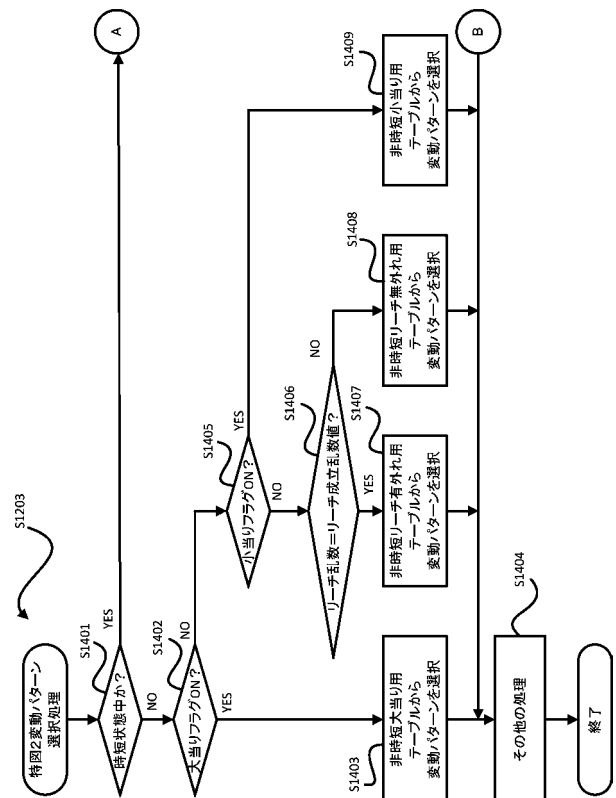
【図 29】



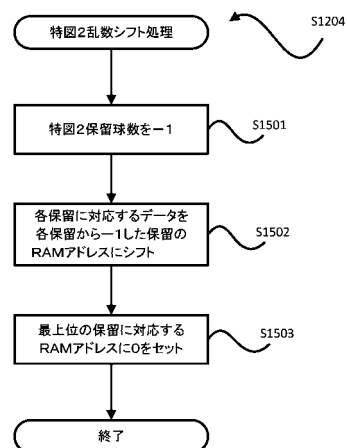
【図 31】



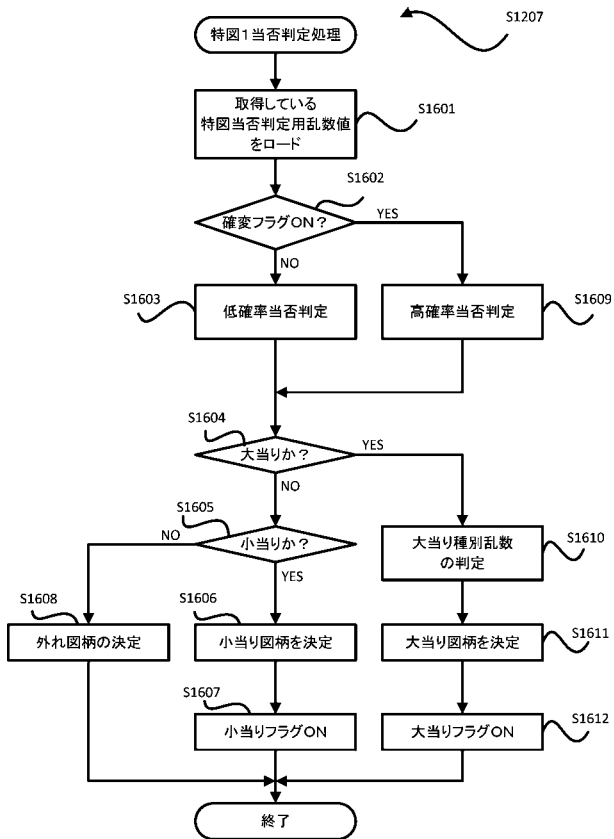
【図 30】



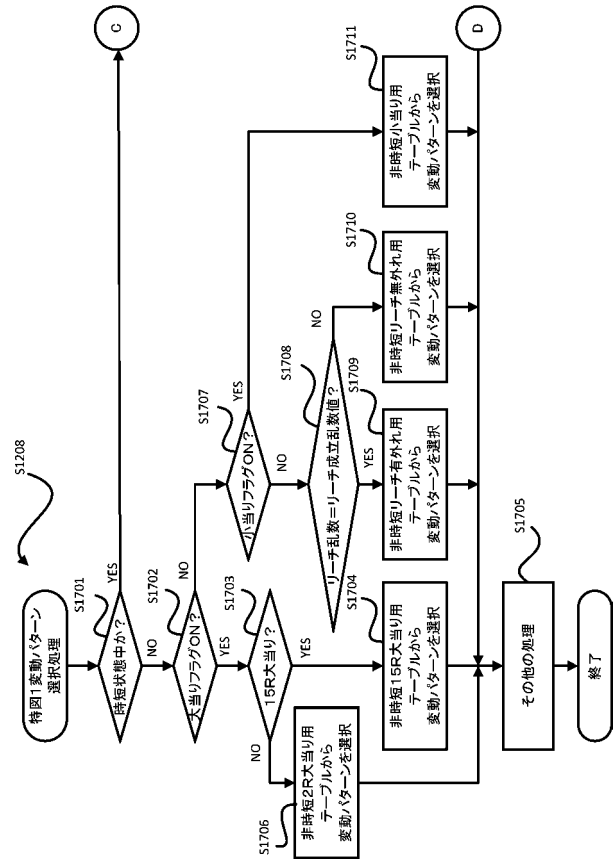
【図 32】



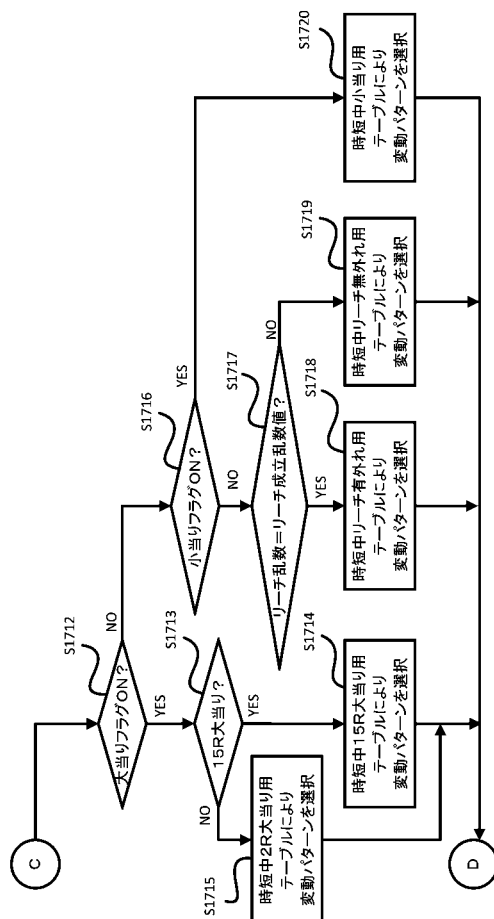
【図 3 3】



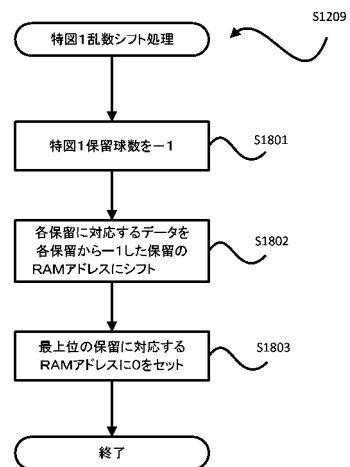
【図 3 4】



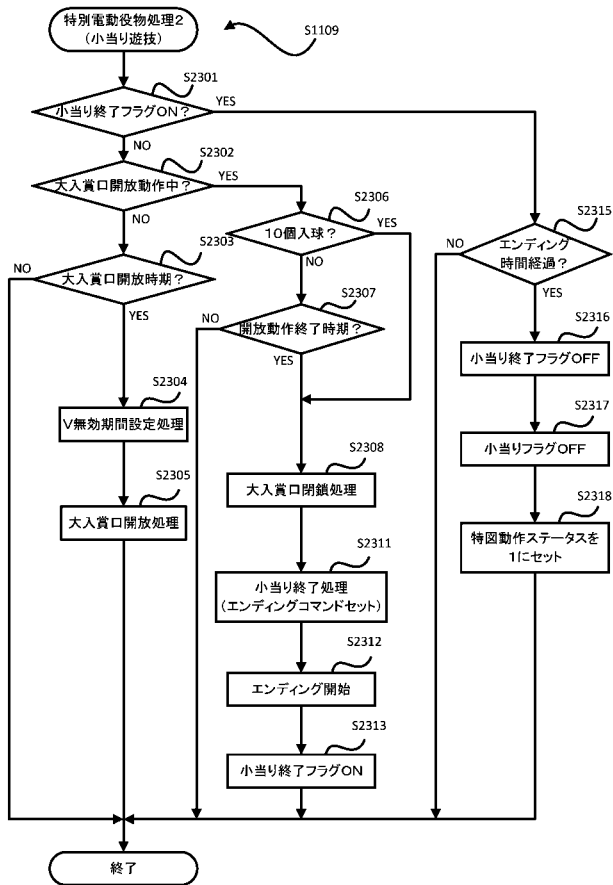
【図 3 5】



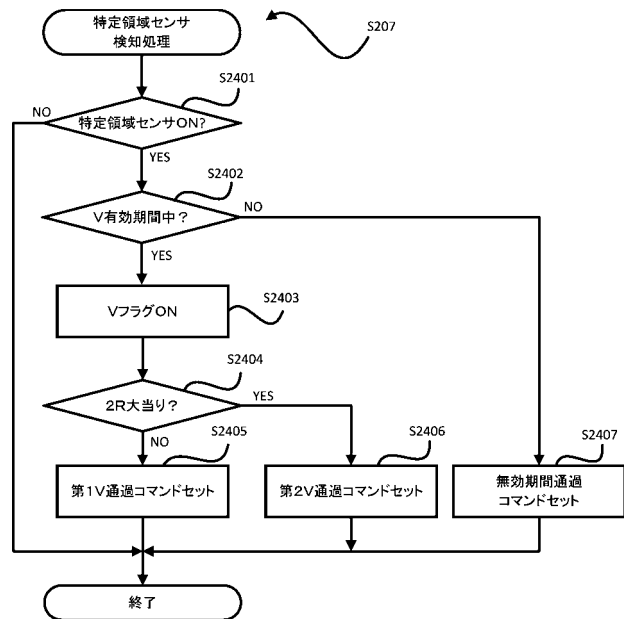
【図 3 6】



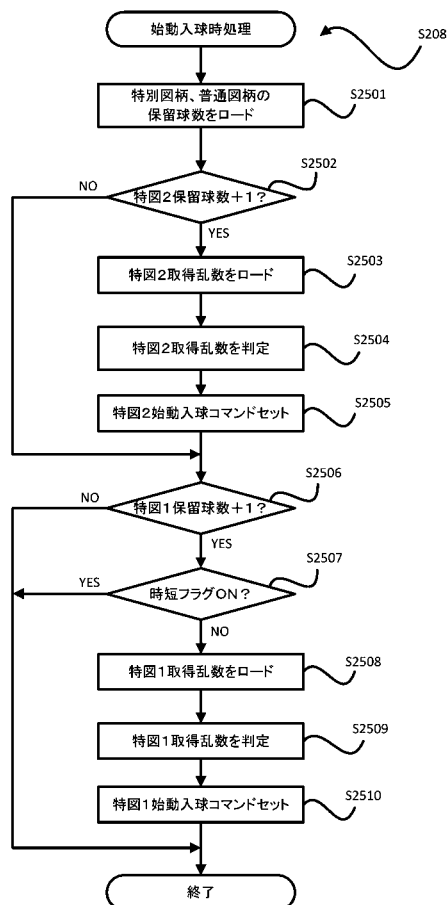
【図 4 1】



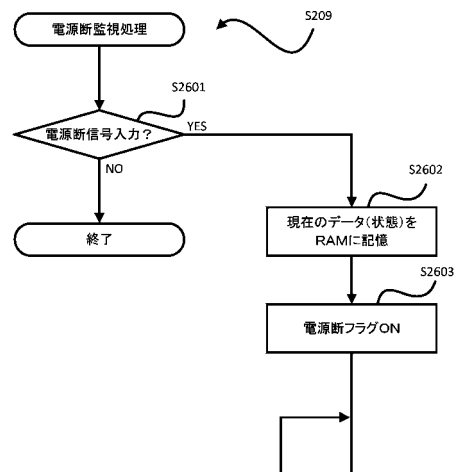
【図 4 2】



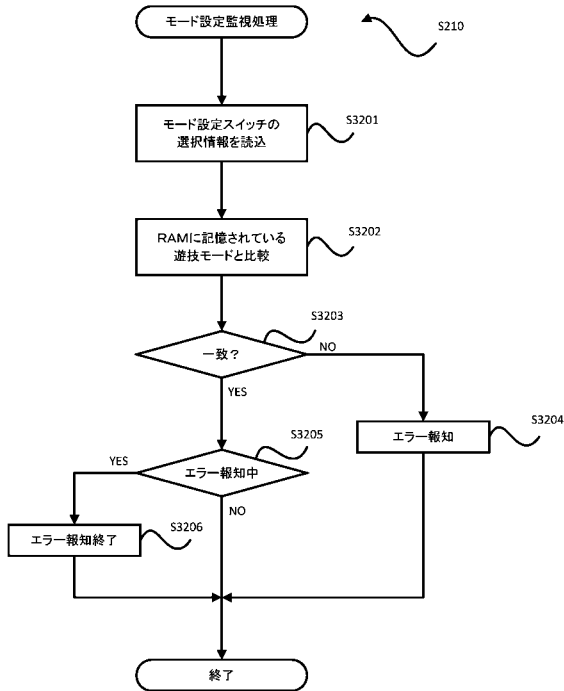
【図 4 3】



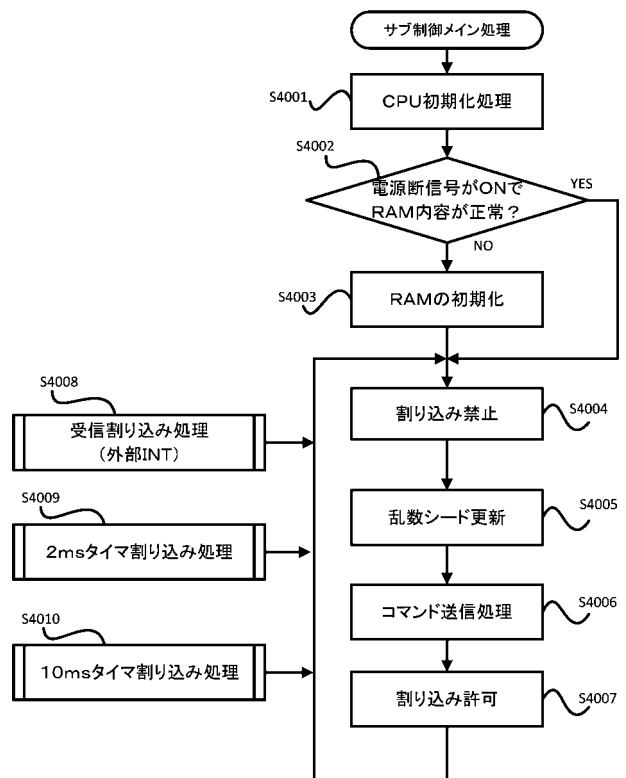
【図 4 4】



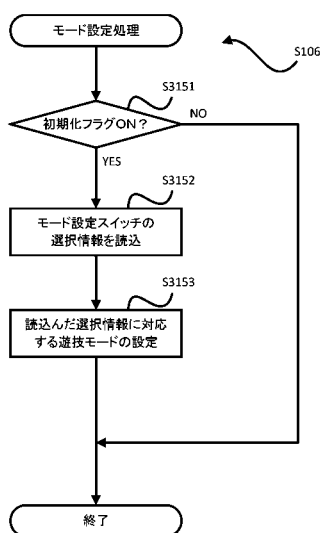
【図 45】



【図 46】



【図 47】



【図 48】

