

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7024042号

(P7024042)

(45)発行日 令和4年2月22日(2022.2.22)

(24)登録日 令和4年2月14日(2022.2.14)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全109頁)

|           |                                  |          |  |
|-----------|----------------------------------|----------|--|
| (21)出願番号  | 特願2020-186330(P2020-186330)      | (73)特許権者 | 000144153<br>株式会社三共<br>東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 |
| (22)出願日   | 令和2年11月9日(2020.11.9)             | (72)発明者  | 小倉 敏男<br>東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号<br>株式会社三共内    |
| (62)分割の表示 | 特願2018-78079(P2018-78079)の<br>分割 | 審査官      | 中野 直行                                    |
| 原出願日      | 平成30年4月16日(2018.4.16)            |          |  |
| (65)公開番号  | 特開2021-10840(P2021-10840A)       |          |  |
| (43)公開日   | 令和3年2月4日(2021.2.4)               |          |  |
| 審査請求日     | 令和3年3月22日(2021.3.22)             |          |  |

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、  
前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認  
制御手段と、  
遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、  
前記有利状態が終了したことに応じて報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、  
前記報知演出が実行される報知期間を計時する報知計時手段と、  
特別識別情報の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、  
特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、  
可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの可変表示停止期間を計時す  
る停止期間計時手段と、を備え、  
前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が  
許可される前に前記設定確認状態に制御可能であり、  
前記設定確認状態が終了したときに前記割込処理が許可され、該割込処理が許可された  
後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、  
前記報知期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機  
への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了す  
るまで前記報知期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記報知期間の

計時が再開され、

前記特別可変表示期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後  
に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態  
が終了するまで前記特別可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したとき  
に前記特別可変表示期間の計時が再開され、

前記可変表示停止期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後  
に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態  
が終了するまで前記可変表示停止期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したとき  
に前記可変表示停止期間の計時が再開される、

ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、特別識別情報として第1特別識別情報および前記第1特別識別情報よりも遊  
技者にとって有利な第2特別識別情報の変動表示を実行可能であり、遊技者にとって有利  
な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづい  
て遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このよう  
なパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン  
処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特許文献1参照）。

20

【0003】

また、変動表示に対応する対応表示（いわゆるアクティブ表示）を複数回の変動に亘って  
引継いでいくことが可能な遊技機があった（たとえば、特許文献2および特許文献3参照  
）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2010-200902号公報

30

特開2014-233575号公報

特開2014-36685号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1にあっては、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行  
中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することできな  
いという問題がある。

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、好適に設定確認作業を実行す  
ることができる遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

（A）可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認  
制御手段と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

前記有利状態が終了したことに応じて報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記報知演出が実行される報知期間を計時する報知計時手段と、

50

特別識別情報の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、  
特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、  
可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの可変表示停止期間を計時する停止期間計時手段と、を備え、

前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が許可される前に前記設定確認状態に制御可能であり、

前記設定確認状態が終了したときに前記割込処理が許可され、該割込処理が許可された後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

前記報知期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記報知期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記報知期間の計時が再開され、

10

前記特別可変表示期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記特別可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記特別可変表示期間の計時が再開され、

前記可変表示停止期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記可変表示停止期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記可変表示停止期間の計時が再開される、

20

ことを特徴とする。この特徴によれば好適に設定確認作業を行うことが出来る。

( 1 ) 特別識別情報(たとえば、特別図柄)として第 1 特別識別情報(たとえば、第 1 特別図柄)および前記第 1 特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報(たとえば、第 2 特別図柄)の変動表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機 1 )であって、

変動表示に対応する対応表示(たとえば、アクティブ表示)を表示可能な対応表示手段(たとえば、演出制御用 CPU 120 )を備え、

前記対応表示手段は、

前記有利状態に制御される期待度に応じて、通常態様および前記通常態様と異なる複数種類の特別態様(たとえば、図 8 - 8 および図 8 - 9 ( E ) ~ ( H ) で示す緑色、赤色の表示態様。他の色、形状、模様の表示態様であってもよい。)のいずれかの表示態様の対応表示を表示可能であり、

30

少なくとも前記第 1 特別識別情報および前記第 2 特別識別情報の変動表示を含む複数の変動表示に亘って、前記特別態様の対応表示を引継いで表示することが可能であり(たとえば、図 8 - 8 のパターン 1 ~ 3 のアクティブ表示変化演出)、

前記第 1 特別識別情報の変動表示から前記第 2 特別識別情報の変動表示に亘って対応表示の表示態様を引継ぐ割合の方が、前記第 2 特別識別情報の変動表示から前記第 1 特別識別情報の変動表示に亘って対応表示の表示態様を引継ぐ割合よりも高い(たとえば、図 8 - 8 で示すように、はずれ時および大当り時に、第 1 特別図柄の変動表示から第 2 特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様を特別態様の緑から緑、緑から赤、赤から赤に引継ぐ割合の方が、第 2 特別図柄の変動表示から第 1 特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様を特別態様の緑から緑、緑から赤、赤から赤に引継ぐ割合よりも高い)。

40

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の変動表示に対応する対応表示が期待度の高い表示態様で表示されたとしても、対応表示が期待度の高い表示態様で引継がれることに遊技者は期待できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 9 】

50

( 2 ) 上記 ( 1 ) の遊技機において、

前記遊技機は、遊技媒体 (たとえば、遊技球) を用いて所定の遊技 (たとえば、パチンコ遊技) を行うことが可能であり、

遊技媒体が進入可能な遊技領域 (たとえば、遊技領域) と、

前記遊技領域に設けられ、遊技媒体が通過可能な第 1 始動領域 (たとえば、第 1 始動入賞口 6 3) および第 2 始動領域 (たとえば、第 2 始動入賞口 6 4) と、

前記遊技領域に設けられ、前記第 1 始動領域と前記第 2 始動領域とに遊技媒体を振り分けるための振分装置 (たとえば、振分け入賞装置 6 0) とをさらに備え、

遊技媒体が前記第 1 始動領域を通過した後に第 1 開始条件 (たとえば、他の変動表示が実行されていないとの条件、大当り遊技状態中でないとの条件) が成立したことに基づいて、前記第 1 特別識別情報の変動表示を開始し、

遊技媒体が前記第 2 始動領域を通過した後に第 2 開始条件 (たとえば、他の変動表示が実行されていないとの条件、大当り遊技状態中でないとの条件) が成立したことに基づいて、前記第 2 特別識別情報の変動表示を開始し、

前記振分装置は、当該振分装置に流入した遊技媒体を、前記第 1 始動領域に振分け易い第 1 状態 (たとえば、振分け部材 6 7 が左回りに回動した状態) と、前記第 2 始動領域に振分け易い第 2 状態 (たとえば、振分け部材 6 7 が右回りに回動した状態) とに交互に変化し、

前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したが前記第 1 開始条件が成立していない前記第 1 特別識別情報の変動表示に関する情報を第 1 保留記憶情報として記憶する第 1 保留記憶手段 (たとえば、RAM 5 5 の保留特定領域のうち第 1 特別図柄に対応する保留記憶が記憶されている領域) と、

前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したが前記第 2 開始条件が成立していない前記第 2 特別識別情報の変動表示に関する情報を第 2 保留記憶情報として記憶する第 2 保留記憶手段 (たとえば、RAM 5 5 の保留特定領域のうち第 2 特別図柄に対応する保留記憶が記憶されている領域) とをさらに備え、

前記第 1 開始条件および前記第 2 開始条件は、遊技媒体が前記第 1 始動領域および前記第 2 始動領域を通過した順に成立する (たとえば、図 8 - 5 参照)。

【 0 0 1 0 】

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の変動表示に対応する対応表示が期待度の高い表示態様で表示されたとしても、対応表示が期待度の高い表示態様で引継がれることに遊技者は期待できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 1 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) の遊技機において、

前記第 2 特別識別情報の変動表示に対応する前記有利状態の方が、前記第 1 特別識別情報の変動表示に対応する前記有利状態よりも、前記有利状態の後に、前記有利状態に制御される確率が通常状態に制御されている場合よりも向上した、確率変動状態に制御される割合が高い (たとえば、第 1 特別図柄よりも第 2 特別図柄の方が、確変割合を高くするように構成する)。

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の変動表示に対応する対応表示が期待度の高い表示態様で表示されたとしても、対応表示が期待度の高い表示態様で引継がれることに遊技者は期待できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 3 】

( 4 ) 上記 ( 1 ) から ( 3 ) の遊技機において、

前記第 2 特別識別情報の変動表示に対応する前記有利状態の方が、前記第 1 特別識別情報の変動表示に対応する前記有利状態よりも、前記有利状態において遊技者に付与される遊技媒体の数の期待値が高い (たとえば、第 1 特別図柄よりも第 2 特別図柄の方が、大当り

10

20

30

40

50

遊技状態における賞球数を多くするため、大当りのラウンド数の平均値が高くなるように構成する)。

【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の変動表示に対応する対応表示が期待度の高い表示態様で表示されたとしても、対応表示が期待度の高い表示態様で引継がれることに遊技者は期待できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 5 】

( 5 ) 上記 ( 1 ) から ( 4 ) の遊技機において、

前記第 2 特別識別情報の変動表示から前記第 1 特別識別情報の変動表示に亘って対応表示の表示態様を引継ぐ場合の方が、前記第 1 特別識別情報の変動表示から前記第 2 特別識別情報の変動表示に亘って対応表示の表示態様を引継ぐ場合よりも、遊技者にとって有利な状態となる期待度が高い(たとえば、第 2 特別図柄から第 1 特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様として特別態様を引継ぐ場合の方が、第 1 特別図柄から第 2 特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様として特別態様を引継ぐ場合よりも、大当り遊技状態となる期待度が高くなるように構成してもよい)。

【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の変動表示に対応表示の表示態様が引継がれても、遊技者にとって有利な状態となる期待度が高いため、遊技の興趣の低下を防止できる。

【 0 0 1 7 】

( 6 ) 上記 ( 1 ) から ( 5 ) の遊技機において、

前記対応表示手段は、前記第 2 特別識別情報の変動表示に対応する前記特別態様の対応表示を、前記第 1 特別識別情報の変動表示に対応する対応表示に引継いだ後、さらに、前記第 2 特別識別情報の変動表示に対応する対応表示に引継ぐことが可能である(たとえば、本実施の形態においては図 8 - 8 のパターン 1 ~ 3 で示したように 2 段階でアクティブ表示の特別態様を引継ぐようにした。しかし、これに限定されず、第 2 特別図柄の変動表示を対象としたアクティブ表示変化演出の場合は、特に、3 段階で引継ぐようにしてもよい)。

【 0 0 1 8 】

このような構成によれば、対応表示の表示態様が、一旦、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の変動表示の対応表示の表示態様に引継がれたとしても、その後に、再度、遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報の変動表示の対応表示の表示態様に引継がれることがあるため、遊技の興趣の低下を防止できる。

【 0 0 1 9 】

( 7 ) 上記 ( 1 ) から ( 6 ) の遊技機において、

前記対応表示手段は、対応表示を引継ぐときに、前の変動表示の終了時に当該変動表示に対応する対応表示を、一旦、消去し、次の変動表示の開始時に、表示態様を引継いだ当該変動表示に対応する対応表示を表示する(たとえば、図 8 - 9 ( F ) から図 8 - 9 ( G ) に移行するときに、緑色の表示態様のアクティブ表示を一旦消去した後に、赤色の表示態様のアクティブ表示を表示する)。

【 0 0 2 0 】

このような構成によれば、対応表示の表示態様が、一旦、消えたように見せかけて、再度、表示されるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 1 】

( 8 ) 上記 ( 1 ) から ( 7 ) の遊技機において、

前記対応表示手段によって対応表示の表示態様が引継がれることを示唆する引継示唆演出(たとえば、保留表示変化演出、保留表示に追加表示を表示する演出)を実行可能な引継示唆演出実行手段(たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0。図 8 - 9 で示したように、保留表示変化演出で白色で点滅する特殊態様に变化した保留表示が、特別態様のアクティブ表

10

20

30

40

50

示に変化するようにし、その特別態様が次の変動表示に対応するアクティブ表示に引継がれるようにする。)をさらに備える。

【0022】

このような構成によれば、引継示唆演出によって遊技者の期待感を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0023】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図8-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図8-3】遊技制御用マイクロコンピュータにおける保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図8-4】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図8-5】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

20

【図8-6】保留/アクティブ表示関連処理を示すフローチャートである。

【図8-7】保留表示変化態様決定テーブルを示す説明図である。

【図8-8】アクティブ表示変化態様決定テーブルを示す説明図である。

【図8-9】保留表示変化演出およびアクティブ表示変化演出の流れの一例を示す画面遷移図である。

【図8-10】保留表示の変形例を示す表示画面図である。

【図9-1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図9-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図9-3】遊技情報表示部を示す図である。

【図9-4】特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。

30

【図9-5】第1保留表示器と第2保留表示器のシフト態様を示す図である。

【図9-6】ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図9-7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図9-8】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図9-9】各乱数を示す説明図である。

【図9-10】変動パターンを例示する図である。

【図9-11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図9-12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図9-13】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9-14】各種大当たりの内容を示す説明図である。

40

【図9-15】(A)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりA用)を示す説明図であり、(B)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりB、大当たりC用)を示す説明図であり、(C)は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図9-16】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図9-17】(A)は、表示モニタの正面図、(B)は、表示モニタの表示態様を示す図、(C)は表示内容の説明図である。

【図9-18】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。

【図9-19】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図9-20】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図9-21】(A)はRAMクリア処理を示すフローチャートであり、(B)はRAM

50

の概略図である。

【図 9 - 2 2】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 3】設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 4】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2 5】表示モニタの表示態様の变化を示す図である。

【図 9 - 2 6】( A ) はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、( B ) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。

【図 9 - 2 7】( A ) は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の变化を示す図であり、( B ) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の变化を示す図である。

10

【図 9 - 2 8】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。

【図 1 0 - 1】特徴部 1 0 F における設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 2】特徴部 1 0 F における設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 3】特徴部 1 0 F における遊技停止開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 4】特徴部 1 0 F における遊技停止終了処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 4 】

( 基本説明 )

20

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御 ( 一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。 ) について説明する。

【 0 0 2 5 】

( パチンコ遊技機 1 の構成等 )

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 ( 遊技機 ) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 ( ゲージ盤 ) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 ( 台枠 ) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 0 0 2 6 】

30

遊技盤 2 の所定位置 ( 図 1 に示す例では、遊技領域の右側方 ) には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄 ( 特図ともいう ) の可変表示 ( 特図ゲームともいう ) を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「 0 」 ~ 「 9 」 を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【 0 0 2 7 】

なお、特別図柄の「可変表示 ( 変動表示 ) 」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである ( 後述の他の図柄についても同じ )。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大 / 縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大 / 縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示 ( 導出又は導出表示などともいう ) される ( 後述の他の図柄の可変表示についても同じ )。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

40

【 0 0 2 8 】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特

50

図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【００２９】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【００３０】

例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など、演出図柄）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

10

【００３１】

画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【００３２】

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

20

【００３３】

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

【００３４】

画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。

30

【００３５】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００３６】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【００３７】

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

50



賞球として払い出される。

【 0 0 3 8 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 ( 図 2 参照 ) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 3 9 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用 ( 特別電動役物用 ) のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入 ( 通過 ) できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

10

【 0 0 4 0 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数 ( 例えば 1 4 個 ) の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 4 1 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口 ( 第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口 ) への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 4 2 】

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

20

【 0 0 4 3 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 ( 「ゲート」ともいう ) が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

30

【 0 0 4 4 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

40

【 0 0 4 7 】

遊技盤 2 の所定位置 ( 図 1 では図示略 ) には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 4 8 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル ( 操作ノブ ) 3 0 が設けられている。

【 0 0 4 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や

50

所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 5 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 2 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 5 3 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【 0 0 5 4 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 5 5 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 6 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態と

10

20

30

40

50

して大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【 0 0 6 2 】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【 0 0 6 3 】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【 0 0 6 4 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか 1 つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確

10

20

30

40

50

変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【 0 0 6 9 】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【 0 0 7 0 】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【 0 0 7 1 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ 9 の点等／消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 7 2 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【 0 0 7 3 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 7 】

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

## 【 0 0 7 8 】

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

## 【 0 0 7 9 】

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

## 【 0 0 8 0 】

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

## 【 0 0 8 1 】

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

## 【 0 0 8 2 】

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

## 【 0 0 8 3 】

## （基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 8 4 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普通ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

## 【 0 0 8 5 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

10

## 【 0 0 8 6 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

20

## 【 0 0 8 7 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

## 【 0 0 8 8 】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通保留表示器 2 5 C などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

30

## 【 0 0 8 9 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

## 【 0 0 9 0 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

40

## 【 0 0 9 1 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述。）、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

## 【 0 0 9 2 】

50

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【 0 0 9 3 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 9 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

10

【 0 0 9 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 9 6 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

20

【 0 0 9 7 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 9 8 】

30

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 0 9 9 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 1 0 0 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

40

【 0 1 0 1 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 1 0 2 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ラン

50

ブ信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0103】

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

【0104】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0105】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0106】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合(ステップS4; Yes)、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い(誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップS5)。ステップS5では、例え

10

20

30

40

50



ば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

【0111】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0112】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0113】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0114】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0115】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0116】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU 103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU 103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及

10

20

30

40

50

び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0120】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0121】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0122】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞

10

20

30

40

50

順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 2 3 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 11における他の決定、演出制御基板 12における各種の決定についても同じである。演出制御基板 12においては、各種のテーブルがROM 121に格納されている。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

10

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

ステップ S 112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 Aや第 2 特別図柄表示装置 4 Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

20

【 0 1 2 7 】

ステップ S 113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 Aや第 2 特別図柄表示装置 4 Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

30

【 0 1 2 8 】

ステップ S 114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

40

【 0 1 2 9 】

ステップ S 115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 23によって検出された遊技球の個数

50

などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

#### 【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

10

#### 【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

20

#### 【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

#### 【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

30

#### 【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

#### 【 0 1 3 5 】

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して ( ステップ S 7 1 )、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C ( カウンタ / タイマ回路 ) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する ( ステップ S 7 2 )。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

40

50

## 【 0 1 3 6 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

## 【 0 1 3 7 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

## 【 0 1 3 8 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

## 【 0 1 3 9 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

## 【 0 1 4 0 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

## 【 0 1 4 1 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行され

10

20

30

40

50

る。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” ( 初期値 ) のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

10

【 0 1 4 4 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果 ( 確定飾り図柄 ) 、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン ( 表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり ) を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

20

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令 ( 効果音信号 ) の出力によりスピーカ 8 L 、 8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令 ( 電飾信号 ) の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

40

50

## 【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

## 【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

10

## 【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

## 【 0 1 5 0 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

## 【 0 1 5 1 】

( 基本説明の変形例 )

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

30

## 【 0 1 5 2 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

## 【 0 1 5 3 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは 1 種類の図柄 ( 例えば、 「 - 」を示す記号 ) だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい ( 表示結果としては 「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい ) 。

40

## 【 0 1 5 4 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機 ( 例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、 R T 、 A T 、 A R T 、 C Z ( 以下、ボーナス等 ) のうち 1 以上を搭載するスロット機 ) にも本発明を適用可能である。

50

## 【 0 1 5 5 】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

## 【 0 1 5 6 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

## 【 0 1 5 7 】

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

## 【 0 1 5 8 】

（特徴部 0 3 8 F に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 0 3 8 F について説明する。以下、上述した実施の形態と異なる点について説明する。図 8 - 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図である。

## 【 0 1 5 9 】

図 8 - 1 を参照して、可変入賞球装置 6 C（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 8 - 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 3 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 C は、図 1 で示した可変入賞球装置 6 B と同様の構造であるので、説明は繰返さない。

## 【 0 1 6 0 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件（第 1 実行条件）または第 2 始動条件（第 2 実行条件）（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第 1 始動入賞口 6 3、または、第 2 始動入賞口 6 4 もしくは第 3 始動入賞口を通過（入賞を含む）との条件）が成立した後、変動表示の開始条件（たとえば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。また、第 1 始動入賞口 6 3、第 2 始動入賞口 6 4、および、第 3 始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。

## 【 0 1 6 1 】

第 1 始動入賞口 6 3 への遊技球の始動入賞は、第 1 特別図柄の変動表示のきっかけとなるので第 1 始動入賞と呼ばれ、第 2 始動入賞口 6 4 への遊技球の始動入賞、および、第 3 始動入賞口への遊技球の始動入賞は、第 2 特別図柄の変動表示のきっかけとなるので第 2 始動入賞と呼ばれる場合がある。

## 【 0 1 6 2 】



画像表示装置 5 の下方には、第 1 始動入賞口 6 3 および第 2 始動入賞口 6 4 を有する振分け入賞装置 6 0 が設けられている。振分け入賞装置 6 0 は、上部に遊技球が進入可能な受入口 6 8 が設けられ、受入口 6 8 から進入した遊技球を 1 球ずつ第 1 始動入賞口 6 3 と第 2 始動入賞口 6 4 とに交合に誘導する入賞装置である。

【 0 1 6 3 】

振分け入賞装置 6 0 には、透明の樹脂製のケース内において、正面から見て左側に、第 1 開口部 6 1 から下方の第 1 始動入賞口 6 3 まで遊技球を誘導する第 1 誘導経路 6 5 が設けられ、正面から見て右側に、第 2 開口部 6 2 から下方の第 2 始動入賞口 6 4 まで遊技球を誘導する第 2 誘導経路 6 6 が設けられている。また、振分け入賞装置 6 0 では、ケース内において、第 1 開口部 6 1 と、第 2 開口部 6 2 との間の中間点の上方の位置に、受入口 6 8 からケースの内部に進入した遊技球を第 1 開口部 6 1 と第 2 開口部 6 2 とに 1 球ずつ交互に振分ける振分け部材 6 7 が設けられている。振分け部材 6 7 は、受入口 6 8 から進入した遊技球を第 1 開口部 6 1 または第 2 開口部 6 2 に誘導可能な態様で設けられている。

10

【 0 1 6 4 】

振分け部材 6 7 は、受入口 6 8 からケースの内部に進入した遊技球をどちらか一方に 1 個保持可能な凹部が形成された第 1 保持部 6 7 a と第 2 保持部 6 7 b とが隣接して設けられ、遊技盤 2 の盤面に対して垂直方向に設けられた回動軸 6 7 c を中心として左回りおよび右回りにそれぞれ所定角度（保持した遊技球を第 1 開口部 6 1 または第 2 開口部 6 2 に送出誘導するのに必要な角度）だけ回動可能な部材である。

【 0 1 6 5 】

20

このような振分け部材 6 7 は、静止した状態で、第 1 保持部 6 7 a と第 2 保持部 6 7 b とのどちらかが上方の受入口 6 8 に臨み、受入口 6 8 から受入れられた遊技球を保持可能な態様となる。そして、振分け部材 6 7 では、第 1 保持部 6 7 a が遊技球を保持すると、遊技球の自重により左回りに所定角度回動し、保持した遊技球が第 1 開口部 6 1 へ向けて送出され、遊技球が第 1 開口部 6 1 に必ず誘導される。このように、第 1 保持部 6 7 a が遊技球を送出可能な所定角度だけ左回りに回動すると、第 2 保持部 6 7 b が受入口 6 8 から受入れられた遊技球を保持可能な態様となる。そして、振分け部材 6 7 では、第 2 保持部 6 7 b が遊技球を保持すると、遊技球の自重により右回りに所定角度回動し、保持した遊技球が第 2 開口部 6 2 へ向けて送出され、遊技球が第 2 開口部 6 2 に必ず誘導される。このように、第 2 保持部 6 7 b が遊技球を放出可能な所定角度だけ右回りに回動すると、第 1 保持部 6 7 a が受入口 6 8 から受入れられた遊技球を保持可能な態様となる。

30

【 0 1 6 6 】

このような構成により、振分け入賞装置 6 0 において、進入した遊技球は、振分け部材 6 7 によって、1 個ずつ交互に、第 1 始動入賞口 6 3 内と第 2 始動入賞口 6 4 内とに誘導される。第 1 開口部 6 1 に誘導された遊技球は第 1 始動入賞口 6 3 に必ず誘導され、第 2 開口部 6 2 に誘導された遊技球は第 2 始動入賞口 6 4 に必ず誘導される。これにより、振分け入賞装置 6 0 では、受け入れられた遊技球により、第 1 始動入賞と、第 2 始動入賞とが交互に生じることとなる。第 1 始動入賞口 6 3 に入賞した遊技球は、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。第 2 始動入賞口 6 4 に入賞した遊技球は、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。

40

【 0 1 6 7 】

そして、この実施形態では、後述するように、始動入賞記憶が入賞順番にしたがって変動表示に用いられるので、低ベース状態のように、主に振分け入賞装置 6 0 を狙って遊技球が打込まれる場合には、振分け入賞装置 6 0 に遊技球が進入することにより、第 1 始動入賞に基づく第 1 特別図柄の変動表示と、第 2 始動入賞に基づく第 2 特別図柄の変動表示とが交互に実行されることになる。

【 0 1 6 8 】

なお、この実施の形態では、遊技球の自重により遊技球を振分けることにより動力源を必要としない振分け入賞装置 6 0 を設けた例を示した。しかし、これに限らず、第 1 保持部 6 7 a と、第 2 保持部 6 7 b とのそれぞれに遊技球が保持されていることを検出するセン

50

サを設け、振分け部材 6 7 をモータまたはソレノイド等の駆動源により駆動する構成を採用してもよい。たとえば、このようなセンサにより第 1 保持部 6 7 a に遊技球が保持されていることが検出されたときに振分け部材 6 7 を前述のように左回りに所定角度駆動し、当該センサにより第 2 保持部 6 7 b に遊技球が保持されていることが検出されたときに振分け部材 6 7 を前述のように右回りに所定角度駆動することにより、遊技球を 1 個ずつ交互に第 1 始動入賞口 6 3 と第 2 始動入賞口 6 4 とに誘導するようにしてもよい。

#### 【 0 1 6 9 】

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能なゲート 4 1 が設けられている。ゲート 4 1 には、通過した遊技球を検出可能なゲートスイッチ 2 1 が設けられている。ゲート 4 1 の下方には、遊技球が入賞可能な第 3 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 C が設けられている。第 3 始動入賞口（第 3 始動口）に入賞した遊技球は、遊技盤 2 の背面に導かれ、第 3 始動口スイッチ 2 2 C によって検出される。可変入賞球装置 6 C は、図 1 で説明した可変入賞球装置 6 B と同様の構造であるため、重複する説明は繰返さない。以下、第 1 始動入賞口 6 3 と第 2 始動入賞口 6 4 と第 3 始動入賞口とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

#### 【 0 1 7 0 】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル 3 0 を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域を囲むように円形状に形成された打球ルールを通して遊技領域に入り、その後、遊技領域を下りてくる。遊技球が第 1 始動入賞口 6 3 に入り第 1 始動口スイッチ 2 2 A で検出されると、第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第 1 特別図柄の変動表示が開始可能となる第 1 の開始条件が成立したこと）、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、画像表示装置 5 において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第 1 特別図柄および演出図柄の変動表示は、第 1 始動入賞口 6 3 への入賞に対応する。第 1 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 1 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 1 保留記憶数を 1 増やす。

#### 【 0 1 7 1 】

遊技球が第 2 始動入賞口 6 4 に入り第 2 始動口スイッチ 2 2 B で検出されるか、または、遊技球が第 3 始動入賞口に入り第 3 始動口スイッチ 2 2 C で検出されると、第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第 2 特別図柄の変動表示が開始可能となる第 2 の開始条件が成立したこと）、第 2 特別図柄表示装置 4 B において第 2 特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、画像表示装置 5 において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第 2 特別図柄および演出図柄の変動表示は、第 2 始動入賞口 6 4 または第 3 始動入賞口への入賞に対応する。第 2 特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第 2 保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第 2 保留記憶数を 1 増やす。

#### 【 0 1 7 2 】

画像表示装置 5 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特別図柄の変動表示時間中、および第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特別図柄の変動表示と、画像表示装置 5 における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特別図柄の変動表示と、画像表示装置 5 における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第 1 特別図柄表示装置 4 A において大当たり図柄が停止表示されるときと、第 2 特別図柄表示装置 4 B において大当たり図柄が停止表示されるときには、画像表示装置 5 において大当たり表示結果として大当たりを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

#### 【 0 1 7 3 】

また、画像表示装置 5 の表示画面の下部には、第 1 保留記憶と、第 2 保留記憶とを入賞順

10

20

30

40

50

番に従って表示する保留記憶表示部を表示する領域が設けられることにより、第 1 保留記憶と、第 2 保留記憶とについて、合算保留記憶数が表示されるとともに、入賞順番についても表示される。なお、保留記憶表示部の代わりに、第 1 保留記憶数を表示する第 1 保留記憶表示部と、第 2 保留記憶数を表示する第 2 保留記憶表示部とを別に分けて表示するようにしてもよい。

#### 【 0 1 7 4 】

また、図 8 - 1 に示すように、画像表示装置 5 の右方に設けられた可変入賞球装置 6 C の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。画像表示装置 5 の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 および普通図柄表示器 2 0 は、図 1 で示したものと同様であるので、重複する説明は繰返さない。

10

#### 【 0 1 7 5 】

遊技球がゲート 4 1 を通過しゲートスイッチ 2 1 で検出されると、普通図柄表示器 2 0 の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器 2 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。たとえば、図柄「 7 」。）である場合に、可変入賞球装置 6 C が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器 2 0 の近傍には、ゲート 4 1 を通過した入賞球数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普図保留表示器 2 5 C が設けられている。ゲート 4 1 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 2 1 によって遊技球が検出される毎に、普図保留表示器 2 5 C は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 2 0 の変動表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。

20

#### 【 0 1 7 6 】

パチンコ遊技機 1 においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が異なる。この実施の形態では、ラウンド数が異なる大当り遊技状態として、 $m$ （たとえば、 $m = 15$ ）ラウンドの大当り遊技状態と、ラウンド中の開放時間が  $m$  ラウンドの大当り遊技状態よりも極めて短く（ $0.5$  秒間）、実質的に賞球（入賞に対して払出される景品球）が得られない  $n$ （たとえば、 $n = 2$ ）ラウンドの大当り遊技状態との複数種類の大当り遊技状態が設けられている。

30

#### 【 0 1 7 7 】

「大当り」のうち、 $m$  ラウンドまたは  $n$  ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当りの種類（種別）は、「確変大当り」と呼ばれる。本実施の形態では、 $m$  ラウンドの確変大当りを「確変大当り」と呼び、 $n$  ラウンドの確変大当りを後述するような理由で「突確大当り」と呼ぶ。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

40

#### 【 0 1 7 8 】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行なわれる可能性が高まる。

#### 【 0 1 7 9 】

なお、「大当り」のうち、 $m$  ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当りの種類（種別）は、「通常大当り」と呼ばれる。

#### 【 0 1 8 0 】

また、特別遊技状態としては、確変状態または時短状態に付随して、可変入賞球装置 6 C が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置 6 C に遊技球が進入する頻度を

50

高くして可変入賞球装置 6 C への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。電チューサポート制御状態は、後述するように高ベース状態であるので、以下の説明においては、主として高ベース状態と呼ぶ。

【0181】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置 6 C の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置 6 C の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわ

10

【0182】

このような電チューサポート制御により第 3 始動入賞口への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないときと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないときは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置 6 C、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置 6 C への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

20

【0183】

この実施の形態においては、大当たり確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

【0184】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

30

【0185】

この実施の形態においては、高確率状態に制御されたときに、時短状態および高ベース状態に制御されるが、時短状態および高ベース状態は、制御の開始条件および終了条件が同じであるので、時短状態および高ベースに制御されている状態を、時短状態という用語で代表して示す場合があり、高ベース状態という用語で代表して示す場合がある。

40

【0186】

m ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと確変大当たりとの複数種類の大当たりが設けられている。また、n ラウンドの大当たりとしては、突然確変大当たり（以下、突確大当たりという略称で呼ぶ）が設けられている。

【0187】

通常大当たりは、m ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、非時短状態、および、低ベース状態（低確低ベース状態）に制御される大当たりである。

【0188】

確変大当たりは、m ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、高ベース状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変大当

50

りにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。

【0189】

突確大当りは、nラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、高ベース状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変大当りにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。

【0190】

突確大当りは、ラウンド数が少なく（n回）、大入賞口の開放時間が極めて短い態様（0.5秒間開放）で大入賞口が開放されることにより、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となったことを報知する場合に、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せることが可能なものであり、「突然確変大当たり」と呼ばれる。また、「突然確変大当たり」は、「突確」という略称で呼ばれる場合もある。突確大当りは、大当たり遊技状態において、0.5秒間の開放がn回しか行なわれないため、実質的に第入賞口への入賞が得られず賞球が得られない当りである。また、突確大当りの代わりに、実質的に賞球が得られる開放パターンで大入賞口が開放されるnラウンドの確変大当たりを設けてもよい。

【0191】

なお、大当りの他に、突確大当たりと同様の開放回数および開放時間による開放パターンで大入賞口を開放する小当りを設けてもよい。小当たりとなったときには、小当たり遊技状態終了後に、大当たり確率とベースとがともに、小当たり遊技状態の開始前に対して変更されないようにする。このような小当りを設ければ、突確大当たりと小当たりとのそれぞれの当り遊技状態の終了後に確変状態となっているか否かを報知しないときには、開放パターンを見て突確大当たりと小当たりとのいずれが実行されたことが遊技者に認識されてしまったときでも、同じ開放パターンとなる当りが2種類あるので、確変状態となっているか否かが遊技者にとって把握しにくいものとなるため、実際には確変状態となっていないときでも遊技者の確変状態に対する期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0192】

この実施の形態のパチンコ遊技機1は、遊技者が打球操作ハンドル30の操作量を調整することにより発射強度が調整され、遊技球を遊技領域の左領域（画像表示装置5の左側の領域）または右領域（画像表示装置5の右側の領域）へ打分けることが可能である。遊技領域の左側領域に遊技球を打込むことは、「左打ち」と呼ばれる。遊技領域の右側領域に遊技球を打込むことは、「右打ち」と呼ばれる。また、この実施の形態のパチンコ遊技機1は、ゲート41、可変入賞球装置6C、および、特別可変入賞球装置7が遊技領域の右領域に設けられていること等により、遊技者が遊技状態に応じて、「右打ち」と「左打ち」とを使い分けることにより、遊技者にとって有利な状態に制御されやすくなるように構成されている。

【0193】

低確低ベース状態（通常状態）のような低ベース状態においては、時短状態に付随する高ベース状態よりと比べて可変入賞球装置6Cが開状態になりにくく、第1始動入賞口63（第2始動入賞口64）の方が第3始動入賞口よりも遊技球が進入しやすい。その理由は、可変入賞球装置6Cは入賞口が開閉するものであって閉状態では遊技球が進入不可能であり、低ベース状態では高ベース状態と比べて開状態となりにくい、振分け入賞装置60は入賞口が常に遊技球が進入可能に構成されているからである。したがって、低確低ベース状態においてより多数の始動入賞を得たい場合に、遊技者は、振分け入賞装置60の受入口68を狙って「左打ち」をすればよい。これは、画像表示装置5の左側の領域は、右側の領域のようにゲート41および可変入賞球装置6Cが設けられておらず、右側の領域よりも、遊技球が振分け入賞装置60に遊技球が誘導されやすいからである。

【0194】

また、高確高ベース状態のような大当り遊技状態後の時短状態に付随する高ベース状態においては、電チューサポート制御等により、低ベース状態と比べて可変入賞球装置 6 C が開状態になりやすく、可変入賞球装置 6 C の方が振分け入賞装置 6 0 よりも遊技球が進入しやすい。したがって、大当り遊技状態後の高ベース状態においてより多数の始動入賞を得たい場合に、可変入賞球装置 6 C を開状態にするために、画像表示装置 5 の右側の領域に設けられたゲート 4 1 を狙って「右打ち」をすればよい。

【 0 1 9 5 】

また、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置 7 が開放される状態においては、特別可変入賞球装置 7 を狙って「右打ち」をすればよい。

【 0 1 9 6 】

なお、振分け入賞装置 6 0 を設けず、可変入賞球装置 6 C および特別可変入賞球装置 7 を画像表示装置 5 の下方に設けるとともに、ゲート 4 1 を遊技領域の左側の領域または右側の領域に設けてもよい。

【 0 1 9 7 】

また、この実施の形態のパチンコ遊技機 1 においては、第 1 特別図柄の特図ゲームよりも、第 2 特別図柄の特図ゲームの方が、確変大当りとなる割合が高くなるように予め設定されている。また、第 1 特別図柄の特図ゲームよりも、第 2 特別図柄の特図ゲームの方が、大当りのラウンド数の平均値が多くなる（つまり、大当りにおいて遊技者に付与される遊技球の数の期待値が高くなる）ように予め設定されている。このため、第 1 特別図柄の特図ゲームよりも、第 2 特別図柄の特図ゲームの方が、遊技者にとって有利である。なお、確変大当りとなる割合、および、大当りのラウンド数の平均値のうちの少なくともいずれかが、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の特図ゲームにおいて同一または同程度となるように予め設定されているようにしてもよい。

【 0 1 9 8 】

図 8 - 3 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。図 8 - 3 ( A ) は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。保留特定領域は、R A M 1 0 2 に形成（R A M 1 0 2 内の領域である）され、図 8 - 3 ( A ) に示すように、合算保留記憶数を計数する合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では 8 ）に対応した領域が確保されている。図 8 - 3 ( A ) には、合計保留記憶数カウンタの値が 6 である場合の例が示されている。

【 0 1 9 9 】

図 8 - 3 ( A ) に示すように、保留特定領域には、第 1 始動入賞口 6 3、または、第 2 始動入賞口 6 4 もしくは第 3 始動入賞口への入賞に基づいて入賞順に「第 1 」または「第 2 」であることを示すデータがセットされる。したがって、保留特定領域には、第 1 始動入賞口 6 3、および、第 2 始動入賞口 6 4 もしくは第 3 始動入賞口への入賞順を特定可能なデータが記憶される。なお、保留特定領域は、R A M 1 0 2 に形成されている。

【 0 2 0 0 】

図 8 - 3 ( B ) は、保留記憶に対応する乱数等を保存する保存領域（保留記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図 8 - 3 ( B ) に示すように、第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値（この例では 4 ）に対応した保存領域が確保されている。また、第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値（この例では 4 ）に対応した保存領域が確保されている。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファは、R A M 1 0 2 に形成されている。第 1 保留記憶バッファおよび第 2 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダム R ）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム 1 ）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2 ）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム 3 ）が記憶される。

【 0 2 0 1 】

第 1 始動入賞口 6 3、第 2 始動入賞口 6 4、または、第 3 始動入賞口への入賞に基づいて、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタからこのような乱数値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファまたは第 2 保留

10

20

30

40

50

記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口63への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存される。また、第2始動入賞口64、または、第3始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存される。

#### 【0202】

このように第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）は、始動入賞時において抽出して保存領域に予め格納しておくのではなく、変動パターン設定処理（特別図柄の変動開始時）に抽出するようにしてもよい。

10

#### 【0203】

このように保留特定領域および保存領域に記憶されたデータは、後述するように、変動表示開始時に読出されて変動表示のために用いられる。

#### 【0204】

この実施の形態において、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示に対応して行なわれる演出図柄の演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、演出図柄の変動表示動作、リーチ演出等における演出表示動作、あるいは、演出図柄の変動表示を伴わない各種の演出動作というような、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。また、予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

20

#### 【0205】

図8-4は、S101の始動入賞判定処理を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを確認する（S1211）。第1始動口スイッチ22Aがオン状態でなければ、S1222に移行する。第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば、CPU103は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1212）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1222に移行する。

30

#### 【0206】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1213）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1214）。また、CPU103は、図8-3で説明した第1始動入賞口63、および、第2始動入賞口64または第3始動入賞口への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする（S1215）。

#### 【0207】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ22Aがオン状態となった場合（すなわち、第1始動入賞口63に遊技球が始動入賞した場合）には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ22Bまたは第3始動口スイッチ22Cがオン状態となった場合（すなわち、第2始動入賞口64または第3始動入賞口に遊技球が始動入賞した場合）には「第2」を示すデータをセットする。たとえば、CPU103は、図8-3に示す保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第1始動口スイッチ22Aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01（H）をセットし、第2始動口スイッチ22Bまたは第3始動口スイッチ22Cがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02（H）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、00（H）がセットされている。

40

#### 【0208】

図8-3（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値

50

(この例では 8) に対応した領域が確保されており、第 1 始動入賞口 6 3、または、第 2 始動入賞口 6 4 もしくは第 3 始動入賞口への入賞に基づき、入賞順に「第 1」または「第 2」であることを示すデータがセットされる。したがって、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、第 1 始動入賞口 6 3、または、第 2 始動入賞口 6 4 もしくは第 3 始動入賞口への入賞順番が記憶される。

【0209】

次いで、CPU 103 は、乱数回路 104 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 1 保留記憶バッファ(図 8 - 3 (B) 参照)における保存領域に格納する処理を実行する(S1216)。S1216 の処理では、大当り判定用乱数(ランダム R)、大当り種別決定用乱数(ランダム 1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム 2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム 3)が抽出され、保存領域に格納される。

10

【0210】

次いで、CPU 103 は、検出した始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する(S1217)。そして、CPU 103 は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行なう(S1218)とともに、変動種別コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行なう(S1219)。また、CPU 103 は、第 1 始動入賞指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行なう(S1220)とともに、合算保留記憶数カウンタの値を EXT データに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行なう(S1221)。

20

【0211】

S1218、S1219 の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態)にかかわらず、第 1 始動入賞口 6 3 に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用 CPU 120 に送信される。

【0212】

また、この実施の形態では、S1218 ~ S1221 の処理が実行されることによって、第 1 始動入賞口 6 3 への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第 1 始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの 4 つのコマンドのセットが 1 タイマ割込内に一括して送信される。

30

【0213】

次いで、CPU 103 は、第 2 始動口スイッチ 22 B または第 3 始動口スイッチ 22 C がオン状態であるか否かを確認する(S1222)。第 2 始動口スイッチ 22 B または第 3 始動口スイッチ 22 C がオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第 2 始動口スイッチ 22 B または第 3 始動口スイッチ 22 C がオン状態であれば、CPU 103 は、第 2 保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 4 であるか否か)を確認する(S1223)。第 2 保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

40

【0214】

第 2 保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU 103 は、第 2 保留記憶数カウンタの値を 1 増やす(S1224)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を 1 増やす(S1225)。また、CPU 103 は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第 2」を示すデータをセットする(S1226)。

【0215】

次いで、CPU 103 は、乱数回路 104 やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第 2 保留記憶バッファ(図 8 - 3 (B) 参照)における保存領域に格納する処理を実行する(S1227)。なお、S1227 の処理では、大当り判

50



定用乱数（ランダム R）、大当り種別決定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が抽出され、保存領域に格納される。

【0216】

次いで、CPU103は、入賞時演出処理を実行する（S1228）。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行なう（S1229）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行なう（S1230）。また、CPU103は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行なう（S1231）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行なう（S1232）。 10

【0217】

S1229、S1230の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）CPU103は、第2始動入賞口64または第3始動入賞口に始動入賞することに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用CPU120に対して送信する。

【0218】

また、この実施の形態では、S1229～S1232の処理が実行されることによって、第2始動入賞口64または第3始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。 20

【0219】

図8-5は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（S51）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【0220】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU103は、保留特定領域（図8-3（A）参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否かを確認する（S52）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（S52のN）、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行なっているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（S54）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合（S52のY）、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（S53）。 30

【0221】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示が行なわれる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示が行なわれる。 40

【0222】

S 5 2 ~ S 5 4 の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 6 3 と、第 2 始動入賞口 6 4 または第 3 始動入賞口とに遊技球が入賞した始動入賞順にしたがって、第 1 特別図柄の変動表示または第 2 特別図柄の変動表示が実行される。なお、第 2 特別図柄に対する保留記憶が優先的に消化されるようにしてもよい（以下「優先消化」という）。具体的には、第 2 特別図柄に対する保留記憶があれば、第 2 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄の変動表示より先に実行されるようにしてもよい。このような優先消化の場合には、振分け入賞装置 6 0 を設けないようにしてもよい。

#### 【 0 2 2 3 】

次いで、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する（S 5 5）。具体的には、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する。また、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の保留記憶バッファに格納する。

10

#### 【 0 2 2 4 】

そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（S 5 6）。具体的には、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

20

#### 【 0 2 2 5 】

すなわち、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、R A M 1 0 2 の第 1 保留記憶バッファにおいて第 1 保留記憶数 =  $n$  ( $n = 2, 3, 4$ ) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 =  $n - 1$  に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、R A M 1 0 2 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 =  $n$  ( $n = 2, 3, 4$ ) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 =  $n - 1$  に対応する保存領域に格納する。また、C P U 1 0 3 は、保留特定領域において合算保留記憶数 =  $m$  ( $m = 2 \sim 8$ ) に対応する保存領域に格納されている値（「第 1」または「第 2」を示す値）を、合算保留記憶数 =  $m - 1$  に対応する保存領域に格納する。

30

#### 【 0 2 2 6 】

よって、各第 1 保留記憶数（または、各第 2 保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数（または、第 2 保留記憶数）= 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。また、各合算保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数 = 1 ~ 8 の順番と一致するようになっている。

40

#### 【 0 2 2 7 】

R A M 1 0 2 に形成され合算保留記憶数を計数する合計保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する（S 5 7）。なお、C P U 1 0 3 は、カウント値が 1 減算される前の合算保留記憶数カウンタの値を R A M 1 0 2 の所定の領域に保存する。

#### 【 0 2 2 8 】

特別図柄通常処理では、最初に、第 1 始動入賞口 6 3 を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータすなわち第 1 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータ、または、第 2 始動入賞口 6 4 または第 3 始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータすなわち第 2 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして

50

、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理を、第 1 特別図柄を対象とする場合と第 2 特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【 0 2 2 9 】

次いで、C P U 1 0 3 は、保留記憶バッファからランダム R ( 大当り判定用乱数 ) を読出し、大当り判定モジュールを実行する ( S 6 1 ) 。なお、この場合、C P U 1 0 3 は、始動入賞判定処理の S 1 2 1 6 や始動入賞判定処理の S 1 2 2 7 で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記憶バッファに予め格納した大当り判定用乱数を読出し、大当り判定を行なう。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

10

【 0 2 3 0 】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態 ( 高確率状態 ) の場合は、遊技状態が非確変状態 ( 通常遊技状態 ) の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブルと、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブルとが設けられている。そして、C P U 1 0 3 は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当り判定の処理を行ない、遊技状態が通常遊技状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当り判定の処理を行なう。すなわち、C P U 1 0 3 は、大当り判定用乱数 ( ランダム R ) の値がいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には ( S 6 1 の Y ) 、S 7 1 に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

20

【 0 2 3 1 】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行なわれる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的に、確変フラグは、確変大当り、突確大当り、または、突確見せかけ大当りとなったときに、大当り終了処理においてセットされ、その後、次の大当りが決定されたという条件、または、はずれ表示結果となる変動表示が所定回数 ( たとえば 7 0 回 ) が実行されたという条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

30

【 0 2 3 2 】

大当り判定用乱数 ( ランダム R ) の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ ( S 6 1 の N ) 、後述する S 7 5 に進む。

【 0 2 3 3 】

S 6 1 において大当り判定用乱数 ( ランダム R ) の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば C P U 1 0 3 は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする ( S 7 1 ) 。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。しかしながら、大当りフラグをリセットするタイミングとしては、大当りとなる変動の停止時 ( 後述する特別図柄停止処理の S 1 3 3 ~ S 1 4 0 の間、具体的には S 1 3 6 など ) でもよく、大当りの開始時でもよい。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、第 1 特別図柄大当り種別判定用テーブルおよび第 2 特別図柄大当り種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する ( S 7 2 ) 。具体的に、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1 」を示している場合には、第 1 特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。また、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 2 」を示している場合において、第 2 特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。

40

【 0 2 3 4 】

次いで、C P U 1 0 3 は、始動入賞判定処理で抽出し第 1 保留記憶バッファや第 2 保留記

50

憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、S 7 2 で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（S 7 3）。

【0235】

第 1 特別図柄大当り種別判定テーブル、第 2 特別図柄大当り種別判定テーブルに示すように、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄については、大当り種別ごとに大当り図柄が異なるように大当り種別と大当り図柄との関係が設定されており、大当り種別と大当り図柄とが同時に決定されるので、大当り図柄と、大当り種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

【0236】

また、CPU 103 は、決定した大当りの種別を示大当り種別データを RAM 102 における大当り種別バッファに設定する（S 7 4）。

【0237】

次いで、CPU 103 は、特別図柄の停止図柄を設定する（S 7 5）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、S 7 3 により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。

【0238】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S 111）に対応した値に更新する（S 7 6）。

【0239】

図 8 - 6 は、保留 / アクティブ表示関連処理を示すフローチャートである。このフローチャートで示す処理は、前述の特別図柄プロセス処理において、それぞれいずれかのプロセスで実行される保留表示およびアクティブ表示に関連する複数の処理を 1 つのフローチャートに、説明の便宜のために、まとめたものである。

【0240】

図 8 - 6 を参照して、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 は、第 1 始動入賞口 63、第 2 始動入賞口 64、および、第 3 始動入賞口のいずれかへの有効な始動入賞時であるか否かを判断する（ステップ 038FS111）。有効な始動入賞とは、保留記憶数が上限に達していない状態における始動入賞のことである。

【0241】

有効始動入賞時である（ステップ 038FS111 で YES）と判断した場合、CPU 103 は、合算の保留記憶数が 4 以上であるか否かを判断する（ステップ 038FS112）。

【0242】

合算の保留記憶数が 4 以上である（ステップ 038FS112 で YES）と判断した場合、CPU 103 は、保留等変化実行中フラグがオフ状態であるか否かを判断する（ステップ 038FS113）。保留等変化実行中フラグとは、先読み予告演出として保留変化演出やアクティブ表示変化演出が複数回の変動表示に亘って実行中であるか否かを示すフラグであり、オン状態であれば実行中であることを示し、オフ状態であれば実行中でないことを示す。

【0243】

保留等変化実行中フラグがオフ状態である（ステップ 038FS113 で YES）と判断した場合、CPU 103 は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の保留記憶が、それぞれの交互の順番となっているか否かを判断する（ステップ 038FS114）。たとえば、5 つの保留記憶があるときに、第 1、第 2、第 1、第 2、第 1 の順番、または、第 2、第 1、第 2、第 1、第 2 の順番となっているかを判断する。

【0244】

保留記憶が第 1、第 2 特別図柄の交互となっている（ステップ 038FS114 で YES）と判断した場合、CPU 103 は、図 8 - 7 で示す保留表示変化態様決定テーブルを用

10

20

30

40

50

いて、保留表示変化パターンを決定する（ステップ 0 3 8 F S 1 1 5）。

【 0 2 4 5 】

図 8 - 7 は、保留表示変化態様決定テーブルを示す説明図である。図 8 - 7 を参照して、本実施の形態においては、保留表示の表示態様を変化させると決定されている場合に、保留表示の表示態様を変化させるタイミングは、始動入賞時か、保留記憶が消化されて保留表示がシフトされることとする。第 1 シフト時から第 3 シフト時とは、それぞれ、始動入賞してから、第 1 回目から第 3 回目に、保留表示がシフトされることである。

【 0 2 4 6 】

保留表示の変化態様のパターン I は、始動入賞時に、ターゲットの保留表示を通常態様のまま維持し、第 1 シフト時から第 3 シフト時に、前の表示態様を維持するパターンである。つまり、保留表示が表示されてから当該保留表示に対応する変動表示が開始されるまで、通常態様のままであるパターンである。

10

【 0 2 4 7 】

パターン I I 1 は、始動入賞時に、ターゲットの保留表示を通常態様から特殊態様（本実施の形態では、白で点滅する態様）に変化させ、第 1 シフト時から第 3 シフト時に、前の表示態様を維持するパターンである。

【 0 2 4 8 】

パターン I I 2 は、始動入賞時に、ターゲットの保留表示を通常態様のまま維持し、第 1 シフト時に、ターゲットの保留表示を通常態様から特殊態様に変化させ、第 2 シフト時から第 3 シフト時に、前の表示態様を維持するパターンである。パターン I I 3 およびパターン I I 4 も、ターゲットの保留表示の表示態様を変化させるタイミングが、パターン I I 1 およびパターン I I 2 と異なる以外は、同様である。

20

【 0 2 4 9 】

パターン I I I 1 は、始動入賞時に、ターゲットの保留表示を通常態様から特殊態様に変化させ、第 1 シフト時に、ターゲットの次の始動入賞に対応する保留表示を通常態様から特殊態様に変化させ、第 2 シフト時および第 3 シフト時に、前の表示態様を維持するパターンである。

【 0 2 5 0 】

パターン I I I 2 は、始動入賞時に、ターゲットの保留表示を通常態様のまま維持し、第 1 シフト時に、ターゲットの保留表示を通常態様から特殊態様に変化させ、第 2 シフト時に、ターゲットの次の始動入賞に対応する保留表示を通常態様から特殊態様に変化させ、第 3 シフト時に、前の表示態様を維持するパターンである。パターン I I I 3 も、ターゲットの保留表示およびターゲットの次の保留表示の表示態様を変化させるタイミングが、パターン I I I 1 およびパターン I I I 2 と異なる以外は、同様である。

30

【 0 2 5 1 】

パターン I V 1 は、始動入賞時に、ターゲットの前の始動入賞に対応する保留表示を通常態様から特殊態様に変化させ、第 1 シフト時に、ターゲットの保留表示を通常態様から特殊態様に変化させ、第 2 シフト時および第 3 シフト時に、前の表示態様を維持するパターンである。

40

【 0 2 5 2 】

パターン I V 2 は、始動入賞時に、ターゲットの保留表示を通常態様のまま維持し、第 1 シフト時に、ターゲットの前の始動入賞に対応する保留表示を通常態様から特殊態様に変化させ、第 2 シフト時に、ターゲットの保留表示を通常態様から特殊態様に変化させ、第 3 シフト時に、前の表示態様を維持するパターンである。パターン I V 3 も、ターゲットの保留表示およびターゲットの前の保留表示の表示態様を変化させるタイミングが、パターン I V 1 およびパターン I V 2 と異なる以外は、同様である。

【 0 2 5 3 】

なお、ターゲットの次の始動入賞に対応する保留表示を特殊態様に変化させたり、ターゲットの前の始動入賞に対応する保留表示を特殊態様に変化させたりするときに、ターゲッ

50

トの始動入賞に対応する保留表示の表示態様は変化させない。

【0254】

第1特別図柄の始動入賞時に当該始動入賞に対応する変動表示において大当たりとすると決定された場合、20%の割合でパターンⅠ、12%の割合でパターンⅠⅠ1、14%の割合でパターンⅠⅠ2、16%の割合でパターンⅠⅠ3、19%の割合でパターンⅠⅠ4、3%の割合でパターンⅠⅠⅠ1、4%の割合でパターンⅠⅠⅠ2、6%の割合でパターンⅠⅠⅠ3、1%の割合でパターンⅠⅤ1、2%の割合でパターンⅠⅤ2、4%の割合でパターンⅠⅤ3が、保留表示の変化態様のパターンとして選択される。

【0255】

同様に、第2特別図柄の始動入賞時に当該始動入賞に対応する変動表示において大当たりとすると決定された場合、ならびに、第1特別図柄および第2特別図柄の始動入賞時に当該始動入賞に対応する変動表示において大当たりとすると決定された場合にも、図8-7で示すように、保留表示の変化態様のパターンが選択される。

10

【0256】

図8-7で示されるように、はずれ時および大当たり時に、それぞれ、第1特別図柄の保留記憶を対象として、パターンⅠⅠⅠ1~ⅠⅠⅠ3、ⅠⅤ1~ⅠⅤ3の保留表示変化演出が決定される割合(はずれ時 $1+1+1+1+1+1=6\%$ 、大当たり時 $3+4+6+1+2+4=20\%$ )よりも、パターンⅠⅠ1~ⅠⅠ4の保留表示変化演出が決定される割合(はずれ時 $3+3+4+4=14\%$ 、大当たり時 $12+14+16+18=60\%$ )の方が高い。

20

【0257】

つまり、保留表示変化演出の開始契機(先読み予告演出の先読みのターゲット、対象)となる特別図柄が第1特別図柄であるときは、保留表示変化演出の開始契機となった特別図柄に対応した保留表示とは異なる特別図柄に対応した保留表示に対して保留表示変化演出を実行して開始する第2パターンよりも、保留表示変化演出の開始契機となった特別図柄に対応した保留表示に対して保留表示変化演出を実行して開始する第1パターンを実行する割合が高くなるように、保留表示変化演出が実行される。

【0258】

また、図8-7で示されるように、はずれ時および大当たり時に、それぞれ、第2特別図柄の保留記憶を対象として、パターンⅠⅠ1~ⅠⅠ4の保留表示変化演出が決定される割合(はずれ時 $2+2+2+2=8\%$ 、大当たり時 $7+8+8+9=32\%$ )よりも、パターンⅠⅠⅠ1~ⅠⅠⅠ3、ⅠⅤ1~ⅠⅤ3の保留表示変化演出が決定される割合(はずれ時 $2+2+2+2+2+2=12\%$ 、大当たり時 $6+9+9+6+9+9=48\%$ )の方が高い。

30

【0259】

つまり、保留表示変化演出の開始契機となった特別図柄が第2特別図柄であるときは、前述の第1パターンよりも、前述の第2パターンを実行する割合が高くなるように、保留表示変化演出が実行される。

【0260】

また、図8-7で示されるように、はずれ時および大当たり時に、それぞれ、第1特別図柄の保留記憶を対象としてパターンⅠⅠⅠ1~ⅠⅠⅠ3、ⅠⅤ1~ⅠⅤ3の保留表示変化演出を決定する割合(はずれ時 $1+1+1+1+1+1=6\%$ 、大当たり時 $3+4+6+1+2+4=20\%$ )よりも、第2特別図柄の保留記憶を対象としてパターンⅠⅠ1~ⅠⅠ4の保留表示変化演出を決定する割合(はずれ時 $2+2+2+2=8\%$ 、大当たり時 $7+8+8+9=32\%$ )の方が高い。

40

【0261】

つまり、保留表示変化演出の開始契機となった特別図柄が第1特別図柄であるときに前述の第2パターンを実行する割合よりも、保留表示変化演出の開始契機となった特別図柄が第2特別図柄の保留表示であるときに前述の第1パターンを実行する割合の方が高くなるように、保留表示変化演出が実行される。

【0262】

50

また、図 8 - 7 とは異なり、はずれ時および大当たり時に、それぞれ、第 1 特別図柄の保留記憶を対象としてパターン I I 1 ~ I I 4 の保留表示変化演出を決定する割合（図 8 - 7 においては、はずれ時  $3 + 3 + 4 + 4 = 14\%$ 、大当たり時  $12 + 14 + 16 + 18 = 60\%$ ）よりも、第 2 特別図柄の保留記憶を対象としてパターン I I I 1 ~ I I I 3、I V 1 ~ I V 3 の保留表示変化演出を決定する割合（図 8 - 7 においては、はずれ時  $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 12\%$ 、大当たり時  $6 + 9 + 9 + 6 + 9 + 9 = 48\%$ ）の方が高くなるようにしてもよい。

#### 【0263】

つまり、保留表示変化演出の開始契機となった特別図柄が第 1 特別図柄の保留表示であるときに前述の第 1 パターンを実行する割合よりも、保留表示変化演出の開始契機となった特別図柄が第 2 特別図柄の保留表示であるときに前述の第 2 パターンを実行する割合の方が高くなるように、保留表示変化演出が実行されるようにしてもよい。

10

#### 【0264】

また、図 8 - 7 で示すように、はずれ時および大当たり時に、第 1 特別図柄の保留記憶を対象として保留表示変化演出を決定するときは、後の保留表示も変化させるパターン I I I 1 ~ I I I 3 を決定する割合（はずれ時  $(1 + 1 + 1) +$  大当たり時  $(3 + 4 + 6) = 16\%$ ）が、前の保留表示も変化させるパターン I V 1 ~ I V 3 を決定する割合（はずれ時  $(1 + 1 + 1) +$  大当たり時  $(1 + 2 + 4) = 10\%$ ）よりも高い。

#### 【0265】

つまり、第 1 特別図柄の保留表示を保留表示変化演出の開始契機となる特別図柄としたときは、当該第 1 特別図柄の保留表示に対応する変動表示の後に変動表示を始動させる条件が成立する第 2 特別図柄の保留表示に対して前述の第 2 パターンの保留表示変化演出を実行する割合が、当該第 1 特別図柄の保留表示に対応する変動表示の前に変動表示を始動させる条件が成立する第 2 特別図柄の保留表示に対して前述の第 2 パターンの示唆演出を実行する割合よりも高くなるように、保留表示変化演出が実行されるようにしてもよい。

20

#### 【0266】

図 8 - 6 に戻って、ステップ 038FS115 の後、CPU103 は、図 8 - 8 で示すアクティブ表示変化態様決定テーブルを用いて、アクティブ表示変化パターンを決定する（ステップ 038FS116）。

#### 【0267】

図 8 - 8 は、アクティブ表示変化態様決定テーブルを示す説明図である。図 8 - 8 を参照して、本実施の形態においては、アクティブ表示の表示態様を変化させると決定されている場合に、アクティブ表示の表示態様を変化させるタイミングは、シフト時、つまり、変動開始時であることとする。

30

#### 【0268】

アクティブ表示の変化態様のパターン 1 は、ターゲットの 1 つ前のアクティブ表示、および、ターゲットのアクティブ表示を通常態様のままとするパターンである。アクティブ表示の変化態様のパターン 1 およびパターン 2 は、それぞれ、ターゲットの 1 つ前のアクティブ表示を通常態様のままとし、ターゲットのアクティブ表示を、緑色および赤色の表示態様とするパターンである。

40

#### 【0269】

アクティブ表示の表示態様のパターン 1 からパターン 3 は、それぞれ、ターゲットの 1 つ前のアクティブ表示を、緑色、緑色、および、赤色の表示態様とし、ターゲットのアクティブ表示を、緑色、赤色、および、赤色の表示態様とするパターンである。

#### 【0270】

第 1 特別図柄の始動入賞時に当該始動入賞に対応する変動表示において大当たりとすると決定され、対象の保留表示の表示態様を前述の特殊態様（この実施の形態では、白で点滅させる態様）とすると決定された場合、10%の割合でパターン 1、25%の割合でパターン 1、50%の割合でパターン 2、4%の割合でパターン 1、5%の割合でパターン 2、6%の割合でパターン 3 が、アクティブ表示の表示態様のパターンとして選択

50

される。

【 0 2 7 1 】

同様に、第 2 特別図柄の始動入賞時に当該始動入賞に対応する変動表示において大当たりとすると決定され、対象の保留表示の表示態様が前述の特殊態様とすると決定された場合、ならびに、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の始動入賞時に当該始動入賞に対応する変動表示において大当たりとすると決定され、対象の保留表示の表示態様を前述の通常態様とすると決定された場合、ならびに、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の始動入賞時に当該始動入賞に対応する変動表示においてはずれとすると決定された場合にも、図 8 - 8 で示すように、アクティブ表示の表示態様のパターンが選択される。

【 0 2 7 2 】

図 8 - 8 で示されるように、はずれ時および大当たり時に、それぞれ、第 1 特別図柄の変動表示から第 2 特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様を特別態様の緑から緑，緑から赤，赤から赤に引継ぐ割合（はずれ時  $5 + 4 + 3 = 12\%$ 、大当たり時で対象の保留表示が通常態様である場合  $14 + 16 + 20 = 50\%$ 、大当たり時で対象の保留表示が特殊態様である場合  $16 + 18 + 22 = 56\%$ ）の方が、第 2 特別図柄の変動表示から第 1 特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様を特別態様の緑から緑，緑から赤，赤から赤に引継ぐ割合（はずれ時  $2 + 1 + 0 = 3\%$ 、大当たり時で対象の保留表示が通常態様である場合  $3 + 4 + 5 = 12\%$ 、大当たり時で対象の保留表示が特殊態様である場合  $4 + 5 + 6 = 15\%$ ）よりも高い。

【 0 2 7 3 】

つまり、第 1 特別図柄の変動表示から第 2 特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様を引継ぐ割合の方が、第 2 特別図柄の変動表示から第 1 特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様を引継ぐ割合よりも高くなるように、アクティブ表示変化演出が実行される。

【 0 2 7 4 】

図 8 - 6 に戻って、ステップ 0 3 8 F S 1 1 6 の後、C P U 1 0 3 は、ステップ 0 3 8 F S 1 1 5 およびステップ 0 3 8 F S 1 1 6 において、保留表示およびアクティブ表示の少なくともいずれかを变化させると決定されたか否かを判断する（ステップ 0 3 8 F S 1 1 7）。いずれかを变化させると決定された（ステップ 0 3 8 F S 1 1 7 で Y E S）と判断した場合、C P U 1 0 3 は、前述した保留等変化実行中フラグをオン状態とする（ステップ 0 3 8 F S 1 1 8）。

【 0 2 7 5 】

有効始動入賞時でない（ステップ 0 3 8 F S 1 1 1 で N O）と判断した場合、合算の保留記憶数が 4 以上でない（ステップ 0 3 8 F S 1 1 2 で N O）と判断した場合、保留等変化実行中フラグがオフ状態でない（ステップ 0 3 8 F S 1 1 3 で N O）と判断した場合、保留記憶が第 1，第 2 特別図柄の交互となっていない（ステップ 0 3 8 F S 1 1 4 で N O）と判断した場合、および、保留表示およびアクティブ表示の少なくともいずれかを变化させると決定されていない（ステップ 0 3 8 F S 1 1 7 で N O）と判断した場合、ならびに、ステップ 0 3 8 F S 1 1 8 の後、C P U 1 0 3 は、保留表示およびアクティブ表示のいずれかの变化タイミングであるか否かを判断する（ステップ 0 3 8 F S 1 2 1）。

【 0 2 7 6 】

保留表示およびアクティブ表示のいずれかの变化タイミングである（ステップ 0 3 8 F S 1 2 1 で Y E S）と判断した場合、C P U 1 0 3 は、ステップ 0 3 8 F S 1 1 5 やステップ 0 3 8 F S 1 1 6 で決定された変化パターンに基づいて、変化対象の保留表示およびアクティブ表示のいずれかの表示態様を变化させる（ステップ 0 3 8 F S 1 2 2）。

【 0 2 7 7 】

次に、C P U 1 0 3 は、当該変化パターンの変化がすべて終了したか否かを判断する（ステップ 0 3 8 F S 1 2 3）。すべて終了した（ステップ 0 3 8 F S 1 2 3 で Y E S）と判断した場合、C P U 1 0 3 は、保留等変化実行中フラグをオフ状態に変更する（ステップ 0 3 8 F S 1 2 4）。



## 【 0 2 7 8 】

保留表示およびアクティブ表示のいずれの変化タイミングでもない（ステップ 0 3 8 F S 1 2 1 で N O ）と判断した場合、変化パターンの変化がすべて終了していない（ステップ 0 3 8 F S 1 2 3 で N O ）と判断した場合、および、ステップ 0 3 8 F S 1 2 4 の後、C P U 1 0 3 は、この保留 / アクティブ表示関連処理を終了する。

## 【 0 2 7 9 】

図 8 - 9 は、保留表示変化演出およびアクティブ表示変化演出の流れの一例を示す画面遷移図である。図 8 - 9 を参照して、図 8 - 9 ( A ) で示すように、飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R における変動表示中に、第 2 特別図柄の始動入賞があると、アクティブ表示 0 3 8 F 5 A の右側の第 2 特別図柄の保留表示を表示する領域の一番右側に、第 2 特別図柄の 3 つ目の保留表示として、保留表示 0 3 8 F 5 H B 3 が表示される。

10

## 【 0 2 8 0 】

この始動入賞時に、図 8 - 6 のステップ 0 3 8 F S 1 1 5 およびステップ 0 3 8 F S 1 1 6 で示したように、保留表示およびアクティブ表示の変化パターンが決定される。ここでは、保留表示およびアクティブ表示の変化パターンとして、それぞれ、パターン I V 2 およびパターン 2 が決定されることとする。この場合、始動入賞時には保留表示を通常態様のまま維持するので、保留表示 0 3 8 0 3 8 F 5 H B 3 は、通常態様とされる。

## 【 0 2 8 1 】

図 8 - 9 ( B ) で示すように、パターン I V 2 に基づいて、第 1 シフト時に、ターゲットの前の始動入賞に対応する保留表示 0 3 8 F 5 H A 2 が特殊態様（白色の点滅態様）とされており、変動表示の終了時に保留表示がシフトされる。

20

## 【 0 2 8 2 】

図 8 - 9 ( C ) で示すように、第 2 シフト時に、ターゲットの始動入賞に対応する保留表示 0 3 8 F 5 H B 2 が特殊態様とされており、変動表示の終了時に保留表示がシフトされる。

## 【 0 2 8 3 】

図 8 - 9 ( D ) で示すように、第 3 シフト時には、前の表示態様が維持された保留表示とされており、変動表示の終了時に保留表示がシフトされる。

## 【 0 2 8 4 】

図 8 - 9 ( E ) で示すように、このシフト時に、ターゲットの前の始動入賞に対応する保留表示 0 3 8 F 5 H A 1 が、アクティブ表示 0 3 8 F 5 A にシフトされ、パターン 2 に基づいて、ターゲットの 1 つ前のアクティブ表示 0 3 8 F 5 A が、緑色の表示態様とされる。

30

## 【 0 2 8 5 】

図 8 - 9 ( F ) で示すように、次のシフト時には、ターゲットの始動入賞に対応する保留表示 0 3 8 F 5 H B 1 が、変動表示の終了時にシフトされる。このシフト時に、ターゲットの始動入賞に対応する保留表示 0 3 8 F 5 H B 1 が、アクティブ表示 0 3 8 F 5 A にシフトされる。

## 【 0 2 8 6 】

図 8 - 9 ( G ) で示すように、シフトの結果、パターン 2 に基づいて、ターゲットのアクティブ表示 0 3 8 F 5 A が、赤色の表示態様とされる。

40

## 【 0 2 8 7 】

図 8 - 9 ( H ) で示すように、ターゲットの変動表示において大当たりとすることが決定されている場合、変動表示の終了時に、飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R に、大当たり図柄の組合せの 1 つである「 7 , 7 , 7 」が表示される。

## 【 0 2 8 8 】

（特徴部 0 3 8 F の変形例）

（ 1 ） 前述した実施の形態においては、図 8 - 9 で示したように、第 1 特別図柄の保留表示 0 3 8 F 5 H A 1 , 0 3 8 F 5 H A 2 等（ 4 つを上限とした保留表示）が、アクティブ表示 0 3 8 F 5 A の左側に、古い始動入賞に対応する保留表示が、新しい始動入賞に対

50

応する保留表示よりも、アクティブ表示 0 3 8 F 5 A に近くとなるように表示されるようにした。同様に、第 2 特別図柄の保留表示 0 3 8 F 5 H B 1 ~ 0 3 8 F 5 H B 3 等 ( 4 つを上限とした保留表示 ) が、アクティブ表示 0 3 8 F 5 A の右側に、古い始動入賞に対応する保留表示が、新しい始動入賞に対応する保留表示よりも、アクティブ表示 0 3 8 F 5 A に近くとなるように表示されるようにした。

【 0 2 8 9 】

図 8 - 1 0 は、保留表示の変形例を示す表示画面図である。図 8 - 1 0 を参照して、この変形例では、古い始動入賞から順に、保留表示 0 3 8 F 5 H 1 , 保留表示 0 3 8 F 5 H 2 , . . . , 保留表示 0 3 8 F 5 H 5 として表示される。また、各保留表示 0 3 8 F 5 H 1 ~ 0 3 8 F 5 H 5 は、それぞれ、台座 0 3 8 F 5 D 1 ~ 0 3 8 F 5 D 5 の位置に表示される。台座 0 3 8 F 5 D 1 ~ 0 3 8 F 5 D 8 は、予め定められた位置に、常に表示される。

10

【 0 2 9 0 】

これにより、各台座 0 3 8 F 5 D 1 ~ 0 3 8 F 5 D 8 の位置に表示されている保留表示が、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれに対応するか、および、何番目の始動入賞に対応するかを、遊技者に判り難くすることができる。

【 0 2 9 1 】

前述した図 8 - 9 の保留表示の表示方法に替えて、図 8 - 1 0 の保留表示の表示方法とすると、より注意深く保留表示を見ないと、保留表示の変化パターンごとの期待度を判別できないので、保留表示に遊技者をより注目させることができる。

【 0 2 9 2 】

20

( 2 ) 前述した実施の形態においては、示唆演出が、保留表示およびアクティブ表示の色を変化させる保留表示変化演出およびアクティブ表示変化演出であることとした。しかし、これに限定されず、保留表示およびアクティブ表示の表示態様を変化させる演出であれば、他の演出、たとえば、形状や模様を変化させる演出であってもよい。また、保留表示の近くに保留変化やアクティブ変化を示唆する文字等の画像を表示する演出であってもよい。

【 0 2 9 3 】

( 3 ) 前述した実施の形態においては、保留表示変化演出およびアクティブ表示変化演出において、それぞれ、保留表示およびアクティブ表示の表示態様を変化させると決定されている場合に、保留表示およびアクティブ表示の表示態様を変化させるタイミングは、始動入賞時またはシフト時 ( 変動開始時 ) であることとした。しかし、これに限定されず、変化タイミングは、変動表示の途中でであってもよい。

30

【 0 2 9 4 】

( 4 ) 前述した実施の形態においては、図 8 - 1 で示したように、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の保留表示が交互に表示されることが比較的多い、いわゆる 8 個保留タイプのパチンコ遊技機 1 であることとした。しかし、これに限定されず、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の保留表示が交互に表示されることがある遊技機であれば、他のタイプのパチンコ遊技機であってもよい。

【 0 2 9 5 】

( 5 ) 前述した実施の形態においては、図 8 - 6 のステップ 0 3 8 F S 1 1 2 およびステップ 0 3 8 F S 1 1 5、ならびに、図 8 - 7 で示したように、保留記憶数が 4 つ以上であるときに、変化が 4 段階である予め定められた複数種類の変化パターンからいずれかを選択するようにした。

40

【 0 2 9 6 】

しかし、これに限定されず、保留記憶数が 4 つ以上であるときに、保留記憶数に応じた変化の段階数である予め定められた複数種類の変化パターンからいずれかを選択するようにしてもよい。たとえば、保留記憶数が 6 つであるときに、変化が 6 段階である予め定められた複数種類の変化パターンからいずれかを選択するようにしてもよい。

【 0 2 9 7 】

また、保留記憶数が 3 つ以下であるときにも、同様に、保留記憶数に応じた変化の段階数

50

である予め定められた複数種類の変化パターンからいずれかを選択するようにしてもよい。たとえば、保留記憶数が2つであるときに、変化が2段階である予め定められた複数種類の変化パターンからいずれかを選択するようにしてもよい。

【0298】

(6) 前述した実施の形態においては、図8-8で示したように、アクティブ表示の変化パターンは、2段階以下であることとした。しかし、これに限定されず、アクティブ表示の変化パターンは、3段階以上のものも含む複数種類の変化パターンから選択可能なようにしてもよい。

【0299】

(7) 前述した実施の形態において、図8-7で示したように、ターゲットの次の始動入賞に対応する保留表示がない場合には、パターンIII1からパターンIII3の保留表示の変化態様が選択された場合は、特に何もしないようにする。

10

【0300】

また、パターンIII1からパターンIII3の保留表示の変化態様が選択された場合に、変化パターンの変化がすべて終了する前に、ターゲットの次の始動入賞があり、未だ、当該ターゲットの次の始動入賞に対応する保留表示を変化させるタイミングとなっていない場合は、変化させるタイミングとなったときに、当該ターゲットの次の始動入賞に対応する保留表示を特殊態様に変化させるようにする。

【0301】

しかし、これに限定されず、パターンIII1からパターンIII3の保留表示の変化態様が選択された場合に、ターゲットの次の始動入賞に対応する保留表示を変化させるタイミングとなっても、ターゲットの次の始動入賞が無い場合は、他の変化パターンに切替えるようにしてもよい。

20

【0302】

この場合に、ターゲットの始動入賞に対応する保留表示のみを変化させる変化パターン(たとえば、パターンII1からパターンII4のいずれか)に切替えるのではなく、ターゲットの始動入賞に対応する保留表示、および、ターゲットの前の始動入賞に対応する保留表示を変化させる変化パターン(たとえば、パターンIV1からIV3のいずれか)に切替えるようにすることが、特徴部038Fの趣旨に沿っており好ましい。

【0303】

30

(特徴部038Fに関する発明の説明)

(1-1) 特別識別情報(たとえば、特別図柄)として第1特別識別情報(たとえば、第1特別図柄)および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報(たとえば、第2特別図柄)の変動表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

変動表示に対応する対応表示(たとえば、アクティブ表示)を表示可能な対応表示手段(たとえば、演出制御用CPU120)を備え、

前記対応表示手段は、

前記有利状態に制御される期待度に応じて、通常態様および前記通常態様と異なる複数種類の特別態様(たとえば、図8-8および図8-9(E)~(H)で示す緑色、赤色の表示態様。他の色、形状、模様の表示態様であってもよい。)のいずれかの表示態様の対応表示を表示可能であり、

40

少なくとも前記第1特別識別情報および前記第2特別識別情報の変動表示を含む複数の変動表示に亘って、前記特別態様の対応表示を引継いで表示することが可能であり(少なくとも前記第1特別識別情報および前記第2特別識別情報の変動表示を含む複数の変動表示に亘って、同じ種類または異なる種類の前記特別態様の対応表示を連続して表示することで、対応表示の表示態様を引継ぐことが可能であり)(たとえば、図8-8のパターン1~3のアクティブ表示変化演出)、

前記第1特別識別情報の変動表示から前記第2特別識別情報の変動表示に亘って対応表示

50

の表示態様を引継ぐ割合の方が、前記第 2 特別識別情報の変動表示から前記第 1 特別識別情報の変動表示に亘って対応表示の表示態様を引継ぐ割合よりも高い（たとえば、図 8 - 8 で示すように、はずれ時および大当り時に、第 1 特別図柄の変動表示から第 2 特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様を特別態様の緑から緑、緑から赤、赤から赤に引継ぐ割合の方が、第 2 特別図柄の変動表示から第 1 特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様を特別態様の緑から緑、緑から赤、赤から赤に引継ぐ割合よりも高い）。

#### 【 0 3 0 4 】

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の変動表示に対応する対応表示が期待度の高い表示態様で表示されたとしても、対応表示が期待度の高い表示態様で引継がれることに遊技者は期待できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【 0 3 0 5 】

( 1 - 2 ) 上記 ( 1 - 1 ) の遊技機において、

前記遊技機は、遊技媒体（たとえば、遊技球）を用いて所定の遊技（たとえば、パチンコ遊技）を行うことが可能であり、

遊技媒体が進入可能な遊技領域（たとえば、遊技領域）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技媒体が通過可能な第 1 始動領域（たとえば、第 1 始動入賞口 6 3）および第 2 始動領域（たとえば、第 2 始動入賞口 6 4）と、

前記遊技領域に設けられ、前記第 1 始動領域と前記第 2 始動領域とに遊技媒体を振り分けるための振分装置（たとえば、振分け入賞装置 6 0）とをさらに備え、

20

遊技媒体が前記第 1 始動領域を通過した後に第 1 開始条件（たとえば、他の変動表示が実行されていないとの条件、大当り遊技状態中でないとの条件）が成立したことに基づいて、前記第 1 特別識別情報の変動表示を開始し、

遊技媒体が前記第 2 始動領域を通過した後に第 2 開始条件（たとえば、他の変動表示が実行されていないとの条件、大当り遊技状態中でないとの条件）が成立したことに基づいて、前記第 2 特別識別情報の変動表示を開始し、

前記振分装置は、当該振分装置に流入した遊技媒体を、前記第 1 始動領域に振分け易い第 1 状態（たとえば、振分け部材 6 7 が左回りに回動した状態）と、前記第 2 始動領域に振分け易い第 2 状態（たとえば、振分け部材 6 7 が右回りに回動した状態）とに交互に変化し、

30

前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したが前記第 1 開始条件が成立していない前記第 1 特別識別情報の変動表示に関する情報を第 1 保留記憶情報として記憶する第 1 保留記憶手段（たとえば、RAM 5 5 の保留特定領域のうち第 1 特別図柄に対応する保留記憶が記憶されている領域）と、

前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したが前記第 2 開始条件が成立していない前記第 2 特別識別情報の変動表示に関する情報を第 2 保留記憶情報として記憶する第 2 保留記憶手段（たとえば、RAM 5 5 の保留特定領域のうち第 2 特別図柄に対応する保留記憶が記憶されている領域）とをさらに備え、

前記第 1 開始条件および前記第 2 開始条件は、遊技媒体が前記第 1 始動領域および前記第 2 始動領域を通過した順に成立する（たとえば、図 8 - 5 参照）。

40

#### 【 0 3 0 6 】

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の変動表示に対応する対応表示が期待度の高い表示態様で表示されたとしても、対応表示が期待度の高い表示態様で引継がれることに遊技者は期待できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 0 7 】

( 1 - 3 ) 上記 ( 1 - 1 ) または ( 1 - 2 ) の遊技機において、

前記第 2 特別識別情報の変動表示に対応する前記有利状態の方が、前記第 1 特別識別情報の変動表示に対応する前記有利状態よりも、前記有利状態の後に、前記有利状態に制御さ

50

れる確率が通常状態に制御されている場合よりも向上した、確率変動状態に制御される割合が高い（たとえば、第1特別図柄よりも第2特別図柄の方が、確変割合を高くするように構成する）。

【0308】

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第1特別識別情報の変動表示に対応する対応表示が期待度の高い表示態様で表示されたとしても、対応表示が期待度の高い表示態様で引継がれることに遊技者は期待できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0309】

（1-4） 上記（1-1）から（1-3）の遊技機において、

前記第2特別識別情報の変動表示に対応する前記有利状態の方が、前記第1特別識別情報の変動表示に対応する前記有利状態よりも、前記有利状態において遊技者に付与される遊技媒体の数の期待値が高い（たとえば、第1特別図柄よりも第2特別図柄の方が、大当たり遊技状態における賞球数を多くするため、大当たりのラウンド数の平均値が高くなるように構成する）。

【0310】

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第1特別識別情報の変動表示に対応する対応表示が期待度の高い表示態様で表示されたとしても、対応表示が期待度の高い表示態様で引継がれることに遊技者は期待できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0311】

（1-5） 上記（1-1）から（1-4）の遊技機において、

前記第2特別識別情報の変動表示から前記第1特別識別情報の変動表示に亘って対応表示の表示態様を引継ぐ場合の方が、前記第1特別識別情報の変動表示から前記第2特別識別情報の変動表示に亘って対応表示の表示態様を引継ぐ場合よりも、遊技者にとって有利な状態となる期待度が高い（たとえば、第2特別図柄から第1特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様として特別態様を引継ぐ場合の方が、第1特別図柄から第2特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様として特別態様を引継ぐ場合よりも、大当たり遊技状態となる期待度が高くなるように構成してもよい）。

【0312】

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第1特別識別情報の変動表示に対応表示の表示態様が引継がれても、遊技者にとって有利な状態となる期待度が高いため、遊技の興趣の低下を防止できる。

【0313】

（1-6） 上記（1-1）から（1-5）の遊技機において、

前記対応表示手段は、前記第2特別識別情報の変動表示に対応する前記特別態様の対応表示を、前記第1特別識別情報の変動表示に対応する対応表示に引継いだ後、さらに、前記第2特別識別情報の変動表示に対応する対応表示に引継ぐことが可能である（たとえば、本実施の形態においては図8-8のパターン 1～3で示したように2段階でアクティブ表示の特別態様を引継ぐようにした。しかし、これに限定されず、第2特別図柄の変動表示を対象としたアクティブ表示変化演出の場合は、特に、3段階で引継ぐようにしてもよい。）。

【0314】

このような構成によれば、対応表示の表示態様が、一旦、遊技者にとって不利な第1特別識別情報の変動表示の対応表示の表示態様に引継がれたとしても、その後、再度、遊技者にとって有利な第2特別識別情報の変動表示の対応表示の表示態様に引継がれることがあるため、遊技の興趣の低下を防止できる。

【0315】

（1-7） 上記（1-1）から（1-6）の遊技機において、

前記対応表示手段は、対応表示を引継ぐときに、前の変動表示の終了時に当該変動表示に

10

20

30

40

50

対応する対応表示を、一旦、消去し、次の変動表示の開始時に、表示態様を引継いだ当該変動表示に対応する対応表示を表示する（たとえば、図 8 - 9（F）から図 8 - 9（G）に移行するときに、緑色の表示態様のアクティブ表示を一旦消去した後に、赤色の表示態様のアクティブ表示を表示する）。

#### 【0316】

このような構成によれば、対応表示の表示態様が、一旦、消えたように見せかけて、再度、表示されるので、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0317】

（1 - 8） 上記（1 - 1）から（1 - 7）の遊技機において、  
前記対応表示手段によって対応表示の表示態様が引継がれることを示唆する引継示唆演出（たとえば、保留表示変化演出、保留表示に追加表示を表示する演出）を実行可能な引継示唆演出実行手段（たとえば、演出制御用 CPU 120。図 8 - 9 で示したように、保留表示変化演出で白色で点滅する特殊態様に变化した保留表示が、特別態様のアクティブ表示に変化するようにし、その特別態様が次の変動表示に対応するアクティブ表示に引継がれるようにする。）をさらに備える。

10

#### 【0318】

このような構成によれば、引継示唆演出によって遊技者の期待感を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0319】

（2 - 1） 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第 1 特別識別情報（たとえば、第 1 特別図柄）および前記第 1 特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報（たとえば、第 2 特別図柄）の変動表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

20

前記第 1 特別識別情報および前記第 2 特別識別情報の変動表示に関する情報を保留記憶情報（たとえば、保留記憶）として記憶する保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

前記保留記憶情報に対応する保留表示（たとえば、保留表示）を表示可能な保留表示手段（たとえば、演出制御用 CPU 120）と、

少なくとも前記第 1 特別識別情報および前記第 2 特別識別情報の保留記憶情報に対応する保留表示があるときに、いずれかの保留表示を対象として、当該保留表示に対応した変動表示で前記有利状態に制御される期待度を事前に示唆する示唆演出（たとえば、保留表示変化演出、保留表示に追加表示を表示する演出）を実行可能な示唆演出実行手段（たとえば、演出制御用 CPU 120、図 8 - 6 のステップ 038FS115，ステップ 038FS122）とを備え、

30

前記示唆演出実行手段は、示唆演出の実行パターンとして、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報に対応した保留表示に対して示唆演出を実行して開始する第 1 パターン（たとえば、図 8 - 7 で示すパターン I I 1 ~ I I 4 の保留表示変化演出）と、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報に対応した保留表示とは異なる前記特別識別情報に対応した保留表示に対して示唆演出を実行して開始する第 2 パターン（たとえば、図 8 - 7 で示すパターン I I I 1 ~ I I I 3，I V 1 ~ I V 3 の保留表示変化演出）と、を実行可能であり（前記示唆演出実行手段は、示唆演出の対象である保留表示のみに対して示唆演出を実行する第 1 パターンの示唆演出、および、示唆演出の対象である保留表示だけでなく異なる保留表示に対しても示唆演出を実行する第 2 パターンの示唆演出を実行可能であり）、

40

示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報が前記第 1 特別識別情報であるときは、前記第 2 パターンよりも前記第 1 パターンを実行する割合が高い（示唆演出の対象が前記第 1 特別識別情報の保留表示であるときは、前記第 2 パターンよりも前記第 1 パターンの示唆演出を実行する割合が高い）（たとえば、図 8 - 7 で示すように、はずれ時および大当たり時に、第 1 特別図柄の保留記憶を対象として、パターン I I I 1 ~ I I I 3，I V 1 ~

50

ⅠⅤ３の保留表示変化演出が決定される割合よりも、パターンⅠⅠ１～ⅠⅠ４の保留表示変化演出が決定される割合の方が高い）。

#### 【０３２０】

このような構成によれば、不利な第１特別識別情報が開始契機となったときに、有利な第２特別識別情報に対応した保留表示を示唆演出により変化させて開始する割合が低くなる（換言すると、不利な第１特別識別情報に対応した保留表示を示唆演出により変化させて開始する割合が高くなる）。その結果、示唆演出に対する期待感が低下する（成り下がりを感じてしまう）ことを防止することができる。

#### 【０３２１】

（２－２） 特別識別情報（たとえば、特別図柄）として第１特別識別情報（たとえば、第１特別図柄）および前記第１特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第２特別識別情報（たとえば、第２特別図柄）の変動表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

10

前記第１特別識別情報および前記第２特別識別情報の変動表示に関する情報を保留記憶情報（たとえば、保留記憶）として記憶する保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記保留記憶情報に対応する保留表示（たとえば、保留表示）を表示可能な保留表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

少なくとも前記第１特別識別情報および前記第２特別識別情報の保留記憶情報に対応する保留表示があるときに、いずれかの保留表示を対象として、当該保留表示に対応した変動表示で前記有利状態に制御される期待度を事前に示唆する示唆演出（たとえば、保留表示変化演出、保留表示に追加表示を表示する演出）を実行可能な示唆演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図８－６のステップ０３８ＦＳ１１５，ステップ０３８ＦＳ１２２）とを備え、

20

前記示唆演出実行手段は、示唆演出の実行パターンとして、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報に対応した保留表示に対して示唆演出を実行して開始する第１パターン（たとえば、図８－７で示すパターンⅠⅠ１～ⅠⅠ４の保留表示変化演出）と、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報に対応した保留表示とは異なる前記特別識別情報に対応した保留表示に対して示唆演出を実行して開始する第２パターン（たとえば、図８－

30

７で示すパターンⅠⅠⅠ１～ⅠⅠⅠ３，ⅠⅤ１～ⅠⅤ３の保留表示変化演出）と、を実行可能であり、  
示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報が前記第２特別識別情報であるときは、前記第１パターンよりも前記第２パターンを実行する割合が高い（示唆演出の対象が前記第２特別識別情報の保留表示であるときは、前記第１パターンよりも前記第２パターンの示唆演出を実行する割合が高い）（たとえば、図８－７で示すように、はずれ時および大当たり時に、第２特別図柄の保留記憶を対象として、パターンⅠⅠ１～ⅠⅠ４の保留表示変化演出が決定される割合よりも、パターンⅠⅠⅠ１～ⅠⅠⅠ３，ⅠⅤ１～ⅠⅤ３の保留表示変化演出が決定される割合の方が高い）。

#### 【０３２２】

40

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第１特別識別情報の保留表示に対する示唆演出だけでなく遊技者にとって有利な第２特別識別情報の保留表示に対する示唆演出が実行される割合を高くすることができる。その結果、示唆演出に対する期待感を維持することができる。

#### 【０３２３】

（２－３） 上記（２－１）または（２－２）の遊技機において、

前記第１特別識別情報および前記第２特別識別情報の変動表示を始動させる条件が成立した順に、変動表示を開始し（たとえば、図８－５参照）、

前記第１特別識別情報の保留表示を示唆演出の開始契機となる前記特別識別情報としたときは、当該第１特別識別情報の保留表示に対応する変動表示の後に変動表示を始動させる

50

条件が成立する前記第 2 特別識別情報の保留表示に対して前記第 2 パターンの示唆演出を実行する割合が、当該第 1 特別識別情報の保留表示に対応する変動表示の前に変動表示を始動させる条件が成立する前記第 2 特別識別情報の保留表示に対して前記第 2 パターンの示唆演出を実行する割合よりも高い（たとえば、図 8 - 7 で示すように、はずれ時および大当たり時に、第 1 特別図柄の保留記憶を対象として保留表示変化演出を決定するときは、後の保留表示も変化させるパターンⅠⅠⅠ 1 ~ ⅠⅠⅠ 3 を決定する割合が、前の保留表示も変化させるパターンⅠⅤ 1 ~ ⅠⅤ 3 を決定する割合よりも高い）。

【 0 3 2 4 】

このような構成によれば、後の変動表示の期待感を高める方が、前の変動表示の期待感を高めるよりも、遊技者の期待感をより高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 3 2 5 】

( 2 - 4 ) 上記 ( 2 - 1 ) から ( 2 - 3 ) の遊技機において、前記示唆演出実行手段は、示唆演出として保留表示の表示態様を変化させる演出（たとえば、図 8 - 9 ( B ) , ( C ) 参照）を実行する。

【 0 3 2 6 】

このような構成によれば、遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報の保留表示に対する示唆演出だけでなく遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の保留表示に対する示唆演出が実行される割合を低くすることができる。その結果、示唆演出に対する期待感が低下するのを防止することができる。または、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の保留表示に対する示唆演出だけでなく遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報の保留表示に対する示唆演出が実行される割合を高くすることができる。その結果、示唆演出に対する期待感を維持することができる。

20

【 0 3 2 7 】

( 2 - 5 ) 上記 ( 2 - 1 ) から ( 2 - 4 ) の遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記保留記憶手段に保留記憶情報が、所定数（たとえば、4 つ）以上、記憶されているときに示唆演出を実行を決定する（たとえば、図 8 - 6 のステップ 0 3 8 F S 1 1 2 ）。

【 0 3 2 8 】

このような構成によれば、遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報の保留表示に対する示唆演出だけでなく遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の保留表示に対する示唆演出が実行される割合を低くすることができる。その結果、示唆演出に対する期待感が低下するのを防止することができる。または、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の保留表示に対する示唆演出だけでなく遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報の保留表示に対する示唆演出が実行される割合を高くすることができる。その結果、示唆演出に対する期待感を維持することができる。

30

【 0 3 2 9 】

( 2 - 6 ) 上記 ( 2 - 1 ) から ( 2 - 5 ) の遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶情報の順番が、前記第 1 特別識別情報の保留記憶情報および前記第 2 特別識別情報の保留記憶情報が交互になっていないときに、示唆演出の実行を制限する（たとえば、図 8 - 6 のステップ 0 3 8 F S 1 1 4 で N O の場合は保留表示変化演出を決定しない。交互になっていないときは、決定割合を低くするようにしてもよい。）。

40

【 0 3 3 0 】

このような構成によれば、示唆演出が、遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報の保留表示、および、不利な第 1 特別識別情報の保留表示のいずれを対象としたものであるかを遊技者に勘違いさせてしまうことを防止できる。

【 0 3 3 1 】

( 2 - 7 ) 上記 ( 2 - 1 ) から ( 2 - 6 ) の遊技機において、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報が第 1 特別識別情報の保留表示であるとき

50



に第 1 パターンを実行する割合よりも、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報が第 2 特別識別情報の保留表示であるときに第 2 パターンを実行する割合の方が高い（たとえば、図 8 - 7 とは異なり、はずれ時および大当たり時に、第 1 特別図柄の保留記憶を対象としてパターン I I 1 ~ I I 4 の保留表示変化演出を決定する割合よりも、第 2 特別図柄の保留記憶を対象としてパターン I I I 1 ~ I I I 3 , I V 1 ~ I V 3 の保留表示変化演出を決定する割合の方が高くなるようにしてもよい）。

#### 【 0 3 3 2 】

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の保留表示に対する示唆演出が、遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報の保留表示を対象とした示唆演出である可能性が高いことを遊技者に期待させることができる。

10

#### 【 0 3 3 3 】

( 2 - 8 ) 上記 ( 2 - 1 ) から ( 2 - 7 ) の遊技機において、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報が第 1 特別識別情報であるときに第 2 パターンを実行する割合よりも、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報が第 2 特別識別情報の保留表示であるときに第 1 パターンを実行する割合の方が高い（たとえば、図 8 - 7 で示すように、はずれ時および大当たり時に、第 1 特別図柄の保留記憶を対象としてパターン I I I 1 ~ I I I 3 , I V 1 ~ I V 3 の保留表示変化演出を決定する割合よりも、第 2 特別図柄の保留記憶を対象としてパターン I I 1 ~ I I 4 の保留表示変化演出を決定する割合の方が高い）。

#### 【 0 3 3 4 】

20

このような構成によれば、遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報の保留表示に対する示唆演出が、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の保留表示を対象とした示唆演出でない可能性が高いことを遊技者に期待させることができる。

#### 【 0 3 3 5 】

( 2 - 9 ) 上記 ( 2 - 1 ) から ( 2 - 8 ) の遊技機において、変動表示に対応する対応表示（たとえば、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（たとえば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）をさらに備え、前記対応表示手段は、前記有利状態に制御される期待度に応じて、通常態様および前記通常態様と異なる複数種類の特別態様（たとえば、図 8 - 8 および図 8 - 9 ( E ) ~ ( H ) で示す緑色、赤色の表示態様。他の色、形状、模様の表示態様であってもよい。）のいずれかの表示態様の対応表示を表示可能であり、

30

少なくとも前記第 1 特別識別情報および前記第 2 特別識別情報の変動表示を含む複数の変動表示に亘って、同じ種類または異なる種類の前記特別態様の対応表示を連続して表示することで、対応表示の表示態様を引継ぐことが可能であり（たとえば、図 8 - 8 のパターン 1 ~ 3 のアクティブ表示変化演出）、

前記第 1 特別識別情報の変動表示から前記第 2 特別識別情報の変動表示に亘って対応表示の表示態様を引継ぐ割合の方が、前記第 2 特別識別情報の変動表示から前記第 1 特別識別情報の変動表示に亘って対応表示の表示態様を引継ぐ割合よりも高い（たとえば、図 8 - 8 で示すように、はずれ時および大当たり時に、第 1 特別図柄の変動表示から第 2 特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様を特別態様の緑から緑、緑から赤、赤から赤に引継ぐ割合の方が、第 2 特別図柄の変動表示から第 1 特別図柄の変動表示に亘ってアクティブ表示の表示態様を特別態様の緑から緑、緑から赤、赤から赤に引継ぐ割合よりも高い）。

40

#### 【 0 3 3 6 】

このような構成によれば、遊技者にとって不利な第 1 特別識別情報の変動表示に対応する対応表示が期待度の高い表示態様で表示されたとしても、対応表示が期待度の高い表示態様で引継がれることに遊技者は期待できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 3 3 7 】

50

## 〔設定に関する変形例〕

以下に示す特徴部 207SG における、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能な構成に関する構成を、上述したパチンコ遊技機 1 に適用することが可能である。

## 【0338】

（本実施形態の特徴部 207SG に関する説明）

上述したパチンコ遊技機 1 において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開 2010-200902 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。このような課題を解決する発明 207SG に係る遊技機を以下に提案する。また、特開 2010-200902 号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。このような課題を解決する発明 208SG に係る遊技機を以下に提案する。さらに、従来から、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第 6209653 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第 6209653 号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。このような課題を解決する発明 209SG に係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明 207SG、発明 208SG、および発明 209SG に係る遊技機の特徴を、特徴部 207SG として表す。特徴部 207SG は、上述したパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

## 【0339】

図 9-1 は、本実施の形態の特徴部 207SG におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 9-1 及び図 9-7 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 207SG001a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）207SG003 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 207SG003 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 207SG003a が左側辺を中心として遊技機用枠 207SG003 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 207SG003a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 207SG003a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

## 【0340】

また、遊技機用枠 207SG003 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 207SG003 及びガラス扉枠 207SG003a を開放することはできないようになっている。

## 【0341】

また、図 9-1 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 207SG002L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 207SG002R に形成されている。

## 【0342】

左遊技領域 207SG002L は、打球操作ハンドル 30 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 207SG002R は、打球操作ハンドル 30 の操作によって左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球

よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 2 0 7 S G 0 0 2 C を通過して流下する遊技領域である。

【 0 3 4 3 】

また、左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L には、一般入賞口 1 0 が配置されており、右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R には、該右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0 と入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっていると

10

【 0 3 4 4 】

図 9 - 1 に示すように、入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 2 0 7 S G K 1 が配設されている。このため、左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【 0 3 4 5 】

図 9 - 2 及び図 9 - 7 に示すように、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 と、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 の開放を検知する開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

20

【 0 3 4 6 】

これら錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 1 1 とともに基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 内に收容されており、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 は、基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

30

【 0 3 4 7 】

錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 を有する基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

40

【 0 3 4 8 】

また、基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 が配置されている。該表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 は、基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 を開放

50

していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 207SG003 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 11 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

#### 【0349】

また、図 9 - 1 及び図 9 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 207SG におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の変動表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 207SG004A、第 2 特図の変動表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 207SG004B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 207SG025B、普通図柄の変動表示を実行可能な普通図柄表示器 207SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 207SG025C、大当たり遊技中に当該大当たり遊技のラウンド数（大当たり種別）を表示可能なラウンド表示器 207SG131、高ベース状態（時短状態）や大当たり遊技状態等の遊技球を右遊技領域 207SG002R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 207SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 207SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 207SG134 が纏めて配置されている遊技情報表示部 207SG200 が設けられている。

10

#### 【0350】

図 9 - 3 及び図 9 - 4 に示すように、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とは、それぞれ 8 セグメントの LED から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とでは、特別図柄の変動表示結果がハズレや小当たりである場合は、共通の組合せで該変動表示結果を導出表示可能となっている。

20

#### 【0351】

第 1 特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当たりとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A は、大当たり種別毎に 2 種類の大当たり図柄（点灯する LED の組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当たりとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 207SG004B は、大当たり種別毎に 2 種類の大当たり図柄（点灯する LED の組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。

30

#### 【0352】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG においては、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とで導出表示可能な大当たり図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A で導出表示可能な大当たり図柄と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B で導出表示可能な大当たり図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

#### 【0353】

図 9 - 5 に示すように、第 1 保留表示器 207SG025A と第 2 保留表示器 207SG025B とは、それぞれ 4 セグメントの LED が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 207SG025A と第 2 保留表示器 207SG025B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の LED のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の LED が順次点灯する。そして、変動表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該変動表示に対応する保留表示器での LED が所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 207SG では左方向）に向けて消灯していく。

40

#### 【0354】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG では、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とが両方存在する場合は、第 2 特図保留記憶にもとづく変動表示が優先して実行される様になっている。このため、図 9 - 6 に示すように、例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在すると

50

もに第2特図保留記憶が2個存在する場合(第1保留表示器207SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器207SG25Bの左2個のLEDが点灯している場合)は、第2特図保留記憶にもとづく変動表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく変動表示が実行される。

【0355】

また、図9-6に示すように、ラウンド表示器207SG131は5個のセグメント(LED)から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当たり種別としては、5ラウンド大当たりである大当たりA、10ラウンド大当たりである大当たりB、15ラウンド大当たりである大当たりCの計3個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

10

【0356】

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

【0357】

20

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御基板12には、変動表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体207SG321及び第2可動体207SG322と、第1可動体207SG321が該第1可動体207SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ207SG331と、第2可動体207SG322が該第2可動体207SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ207SG332と、が接続されている。

【0358】

図9-8(A)は、本実施の形態における特徴部207SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図9-8(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

30

【0359】

図9-8(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで変動表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

40

【0360】

コマンド8CXXHは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図9-8(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「

50

小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

#### 【0361】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図9-8(B)に示すように、コマンド8C00Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、変動表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第5変動表示結果指定コマンドである。

#### 【0362】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

#### 【0363】

コマンド96XXHは、パチンコ遊技機1においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応するEXTデータが設定されることにより、演出制御基板12側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

#### 【0364】

コマンドA0XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

#### 【0365】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

#### 【0366】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊

10

20

30

40

50

技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

#### 【 0 3 6 7 】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基ついて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基ついて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

#### 【 0 3 6 8 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

#### 【 0 3 6 9 】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 3 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 4 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンド E 1 0 5 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 6 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

#### 【 0 3 7 0 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M（Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U（Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（R T C）1 0 6 とを備えて構成される。

#### 【 0 3 7 1 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1

10

20

30

40

50

から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103 が RAM 102 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

#### 【0372】

図 9 - 9 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 9 - 9 に示すように、この実施の形態の特徴部 207 SG では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 の他、大当り種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4、MR 4 の初期値決定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR 1 ~ MR 5 は、CPU 103 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 104 によって更新されてもよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

#### 【0373】

尚、本実施の形態では各乱数値 MR 1 ~ MR 5 をそれぞれ図 9 - 9 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR 1 ~ MR 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

#### 【0374】

図 9 - 10 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。変動表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

#### 【0375】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、... のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ やスーパーリーチ に加えてスーパーリーチ ... といった 3 以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

10

20

30

40

50



## 【 0 3 7 6 】

図 9 - 1 0 に示すように、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチ よりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

## 【 0 3 7 7 】

尚、本実施の形態では、前述したようにスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

## 【 0 3 7 8 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

## 【 0 3 7 9 】

また、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、図 9 - 1 0 に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターン P A 2 - 1 の場合は、設定されている設定値が 1 の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が 2 の場合は、擬似連演出を 2 回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が 3 の場合は、擬似連演出を 3 回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターン...等とすればよい。

## 【 0 3 8 0 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

## 【 0 3 8 1 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 9 - 1 1 ~ 図 9 - 1 3 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

## 【 0 3 8 2 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 9 - 1 1 ( A ) に示す表示結果判定

10

20

30

40

50

テーブル（設定値１）、図９－１１（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル（設定値２）、図９－１１（Ｃ）に示す表示結果判定テーブル（設定値３）、図９－１２（Ａ）に示す表示結果判定テーブル（設定値４）、図９－１２（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル（設定値５）、図９－１２（Ｃ）に示す表示結果判定テーブル（設定値６）、図９－１３（Ａ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図９－１３（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

#### 【０３８３】

本実施の形態の特徴部２０７ＳＧのパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も出玉率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である６が最も遊技場側にとって不利な値であり、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

#### 【０３８４】

図９－１１（Ａ）～図９－１１（Ｃ）及び図９－１２（Ａ）～図９－１２（Ｃ）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

#### 【０３８５】

図９－１１（Ａ）～図９－１１（Ｃ）及び図９－１２（Ａ）～図９－１２（Ｃ）に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、設定値が１の場合は１／３００、設定値が２の場合は１／２８０、設定値が３の場合は１／２６０、設定値が４の場合は１／２４０、設定値が５の場合は１／２２０、設定値が６の場合は１／２００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、設定値が１の場合は１／２００、設定値が２の場合は１／１８０、設定値が３の場合は１／１６０、設定値が４の場合は１／１４０、設定値が５の場合は１／１２０、設定値が６の場合は１／１００）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

#### 【０３８６】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図９－１１（Ａ）～図９－１１（Ｃ）及び図９－１２（Ａ）～図９－１２（Ｃ）に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が１／２００に設

10

20

30

40

50

定されている。尚、本実施の形態の特徴部 207SG では、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。

【0387】

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 の場合が最も特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値 6 > 設定値 5 > 設定値 4 > 設定値 3 > 設定値 2 > 設定値 1）。

10

【0388】

つまり、CPU 103 は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR 1 の値が図 9 - 11 (A) ~ 図 9 - 11 (C) 及び図 9 - 12 (A) ~ 図 9 - 12 (C) に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り A ~ 大当り C）とすることを決定する。また、MR 1 が図 9 - 11 (A) ~ 図 9 - 11 (C) 及び図 9 - 12 (A) ~ 図 9 - 12 (C) に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図 9 - 11 (A) ~ 図 9 - 11 (C) 及び図 9 - 12 (A) ~ 図 9 - 12 (C) に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A または第 2 特別図柄表示装置 207SG004B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A または第 2 特別図柄表示装置 207SG004B における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

20

【0389】

また、本実施の形態の特徴部 207SG では、CPU 103 は、図 9 - 11 (A) ~ 図 9 - 11 (C) 及び図 9 - 12 (A) ~ 図 9 - 12 (C) に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当りとするか否か、小当りとするか否かを個別に判定してもよい。

30

【0390】

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

【0391】

図 9 - 13 (A) 及び図 9 - 13 (B) は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図 9 - 13 (A) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 9 - 13 (B) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

40

【0392】

大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR 2）に基づいて、大当りの種別を大当り A ~ 大当り C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0393】

50

ここで、本実施の形態の特徴部 207SG における大当たり種別について、図 9 - 14 を用いて説明する。本実施の形態の特徴部 207SG では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当たり A（非確変大当たりともいう）と、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当たり B や大当たり C（確変大当たりともいう）が設定されている。

#### 【0394】

「大当たり A」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりであり、「大当たり B」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回（いわゆる 10 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。更に、「大当たり C」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 15 回（いわゆる 15 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。

10

#### 【0395】

「大当たり A」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部 207SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

#### 【0396】

一方、大当たり B や大当たり C の大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが大当たり B や大当たり C である場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

20

#### 【0397】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG においては、大当たり種別として大当たり A ~ 大当たり C の 3 種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

#### 【0398】

また、図 9 - 13 (A) に示すように、大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 249 までは大当たり B に割り当てられており、250 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 229 までは大当たり B に割り当てられており、200 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 209 までは大当たり B に割り当てられており、150 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 189 までは大当たり B に割り当てられており、190 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 169 までは大当たり B に割り当てられており、170 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ~ 149 までは大当たり B に割り当てられており、150 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。

30

40

#### 【0399】

このように、第 1 特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たり A を決定する割合が同一である一方で、大当たり遊

50

技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第1特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

#### 【0400】

一方で、図9-13(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~199までが大当たりBに割り当てられており、200~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~179までが大当たりBに割り当てられており、180~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~159までが大当たりBに割り当てられており、160~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~139までが大当たりBに割り当てられており、140~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~119までが大当たりBに割り当てられており、120~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~299までが大当たりCに割り当てられている(大当たりBには判定値が割り当てられていない)。

#### 【0401】

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第2特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

#### 【0402】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合には、大当たり種別を大当たりBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの当たり種別を決定しないこと(決定割合が0%である)ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合においても、大当たり種別を大当たりBに決定する場合を設けてもよい。

#### 【0403】

このように、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

#### 【0404】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

#### 【0405】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる(大当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大

10

20

30

40

50

当りCが決定されやすくなること等)形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0406】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0407】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性(所謂確変ループタイプ)とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性(所謂V確変タイプ)とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320且つ小当り確率が1/50であり、高ベース中(時短制御中)に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性(所謂1種2種混合タイプ)としてもよい。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1~3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1~3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定(例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかである場合)を設けてもよい。

【0408】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が1~3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ(遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ)として使用し、設定値が4~6の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ(遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ)として使用してもよい。

【0409】

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0410】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0411】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2)、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0412】

図9-15(A)及び図9-15(B)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当りAである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)と、大当り種別が大当りB、大当りC用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)が予め用意されており、これ

ら大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0413】

図9-15（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、321～790までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、791～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～775までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、776～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0414】

図9-15（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、181～510までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、511～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、471～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、141～43

10

20

30

40

50

0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン ( P B 1 - 2 ) に割り当てられており、4 3 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン ( P B 1 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 5 」である場合、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 1 2 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン ( P B 1 - 1 ) に割り当てられており、1 2 1 ~ 3 9 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン ( P B 1 - 2 ) に割り当てられており、3 9 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン ( P B 1 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 6 」である場合、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 1 0 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン ( P B 1 - 1 ) に割り当てられており、1 0 1 ~ 3 5 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン ( P B 1 - 2 ) に割り当てられており、3 5 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン ( P B 1 - 3 ) に割り当てられている。

10

#### 【 0 4 1 5 】

このように、特図ゲームにおいて大当り A が当選した場合に、スーパーリーチ 大当りの変動パターン ( P B 1 - 2 ) を決定する割合が、スーパーリーチ 大当りの変動パターン ( P B 1 - 3 ) を決定する割合よりも高く、かつ、設定値 6、5、4、3、2、1 の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当り B または大当り C が当選した場合に、スーパーリーチ 大当りの変動パターン ( P B 1 - 3 ) を決定する割合が、スーパーリーチ 大当りの変動パターン ( P B 1 - 2 ) を決定する割合よりも高く、かつ、設定値 6、5、4、3、2、1 の順に低くなるようになっている。

#### 【 0 4 1 6 】

つまり、本実施の形態では、これらの判定値が、大当りの種別が「大当り B」または「大当り C」である場合にはスーパーリーチ が決定され易く、大当りの種別が「大当り A」である場合には、スーパーリーチ が決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチ の変動パターンが実行されたときには、「大当り B」または「大当り C」となるのではないかと遊技者の期待感を高めることができる。

20

#### 【 0 4 1 7 】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン ( P C 1 - 1 ) の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図 9 - 1 5 ( C ) に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合でも、 M R 3 の判定値の範囲 0 ~ 9 9 7 のうち、0 ~ 9 9 7 までが小当りの変動パターン ( P C 1 - 1 ) に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしては P C 1 - 1 のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては 2 以上の変動パターンを設け、設定値 1 ~ 6 で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

30

#### 【 0 4 1 8 】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が 1 個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブル A と、低ベース状態において合計保留記憶数が 2 ~ 4 個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブル B と、低ベース状態において合計保留記憶数が 5 ~ 8 個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブル C と、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブル D とが予め用意されている。

40

#### 【 0 4 1 9 】

ハズレ用変動パターン判定テーブル A においては、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 1 )、ノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 )、スーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 2 )、スーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

#### 【 0 4 2 0 】

50



図 9 - 1 6 ( A ) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル A ( 低ベース中合算保留記憶数 1 個以下用 ) においては、設定値が「 1 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 5 0 までが非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 1 ) に割り当てられており、4 5 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 3 0 までが非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 1 ) に割り当てられており、4 3 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 1 0 までが非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 1 ) に割り当てられており、4 1 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 4 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 3 9 0 までが非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 1 ) に割り当てられており、3 9 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 5 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 3 7 0 までが非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 1 ) に割り当てられており、3 7 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 6 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 3 5 0 までが非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 1 ) に割り当てられており、3 5 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。

#### 【 0 4 2 1 】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブル B においては、合計保留記憶数が 2 ~ 4 個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 2 )、ノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 )、スーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 2 )、スーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に対して変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

#### 【 0 4 2 2 】

図 9 - 1 6 ( B ) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル B ( 低ベース中合算保留記憶数 2 ~ 4 個用 ) においては、設定値が「 1 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 5 0 0 までが非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 2 ) に割り当てられており、5 0 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 8 0 までが非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 2 ) に割り当てられており、4 8 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ

ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、1～460までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、461～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、441～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、421～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

#### 【0423】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

#### 【0424】

図9-16（C）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており

、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

#### 【0425】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

#### 【0426】

20

図9-10（D）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

30

#### 【0427】

また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-

40

50

４）に割り当てられており、４５１～７００までがノーマルリーチハズレの変動パターン（ＰＡ２－１）に割り当てられており、７０１～９００までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（ＰＡ２－２）に割り当てられ、９０１～９９７までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（ＰＡ２－３）に割り当てられている。

【０４２８】

このように、ハズレ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値６、５、４、３、２、１の順に低くなるように設定されている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち７０１～９００までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン、９０１～９９７までがスーパーリーチ ハズレの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

【０４２９】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおいては、ハズレ用変動パターンとしてスーパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、１％程度）で異なってもよい。

20

【０４３０】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【０４３１】

30

また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、スーパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【０４３２】

また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

40

【０４３３】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが１つまたは複数あっても

50

よい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

#### 【0434】

尚、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図9-10参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

10

#### 【0435】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図9-16（A）～図9-16（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

20

#### 【0436】

また、本実施の形態の特徴部207SGの各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれの数値であっても、スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているため、実際に変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当たり確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

30

#### 【0437】

図9-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、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、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

40

#### 【0438】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリ

50

アが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0439】

第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0440】

第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0441】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部に保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

30

【0442】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【0443】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0444】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用い

50

られる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

#### 【 0 4 4 5 】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

#### 【 0 4 4 6 】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR 1 ~ MR 4 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU 103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

#### 【 0 4 4 7 】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

#### 【 0 4 4 8 】

次に、本実施の形態の特徴部 207SG における表示モニタ 207SG029 の表示について説明する。

#### 【 0 4 4 9 】

図 9 - 17 ( A ) に示すように、表示モニタ 207SG029 は、第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D を備えている。第 1 表示部 207SG029A ~ 第 5 表示部 207SG029E は、いずれも「 8 」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第 1 表示部 207SG029A ~ 第 5 表示部 207SG029E は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

#### 【 0 4 5 0 】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG における表示モニタ 207SG029 の表示制御は、パチンコ遊技機 1 の試験時において ROM 101 や RAM 102 の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

#### 【 0 4 5 1 】

表示モニタ 207SG029 には、図 9 - 17 ( B ) 及び図 9 - 17 ( C ) に示すように、全遊技状態のアウト 6000 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベース L と、全遊技状態における 1 回目のアウト 6000 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 1 と、全遊技状態における 2 回目のアウト 6000 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 2 と、全遊技状態における 3 回目のアウト 6000 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 3 と、を表示可能となっている。ベース L、ベース 1、ベース 2、ベース 3 は、百分率にて表示モニタ 207SG029 に表示される。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 5 2 】

実際に表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 にてベース L を表示する場合は、該ベース L の略記である「 b L . 」を表示するために第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B に「 L . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「 0 0 」～「 9 9 」の値）が第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 にてベース 1 を表示する場合は、該ベースの略記である「 b 1 . 」を表示するために第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B に「 1 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「 0 0 」～「 9 9 」の値）が第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 にてベース 2 を表示する場合は、該ベースの略記である「 b 2 . 」を表示するために第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B に「 2 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「 0 0 」～「 9 9 」の値）が第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 にてベース 3 を表示する場合は、該ベースの略記である「 b 3 . 」を表示するために第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B に「 3 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「 0 0 」～「 9 9 」の値）が第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。

10

## 【 0 4 5 3 】

本実施の形態の表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 では、主基板 1 1（ C P U 1 0 3 ）の制御によってこれらベース L、ベース 1、ベース 2、ベース 3 を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図 9 - 1 9 に示すように、主基板 1 1 は、ベース L ベース 1 ベース 2 ベース 3 の順番で表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 の表示を 5 秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図 9 - 1 8 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「 1 」である場合は表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「 2 」である場合は表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「 3 」である場合は表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「 4 」である場合は表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「 5 」である場合は表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「 6 」である場合は表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、 C P U 1 0 3 が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定可能となっている。

20

30

## 【 0 4 5 4 】

次に、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における遊技制御メイン処理について説明する。図 9 - 2 0 は、 C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、 C P U 1 0 3 は、先ず、割込禁止に設定する（ 2 0 7 S G S a 0 0 1 ）。続いて、必要な初期設定を行う（ 2 0 7 S G S a 0 0 2 ）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ C T C（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、 R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

40

## 【 0 4 5 5 】

次いで、 C P U 1 0 3 は、 R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されているか否か（ 1 0 7 S G S a 0 0 3 ）や、 R A M 1 0 2（バックアップ R A M）が正常であるか否か（ 1 0 7 S G S a 0 0 4 ）を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合（ 2 0 7 S G S a 0 0 3 ; N ）や R A M 1 0 2 が正常でない場合（ 2 0 7 S G S a 0 0 4 ; N ）

50



は、207SGSa017に進み、バックアップデータが記憶されており、且つRAM102が正常である場合(207SGSa003; Y、207SGSa004; Y)は、更にRAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかであるか、つまり、RAM102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する(207SGSa005)。

【0456】

RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかではない場合(207SGSa005; N)は、207SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかである場合(207SGSa005; Y)は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと(設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと)を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa006)。

10

設定値変更中フラグがセットされている場合(207SGSa006; Y)は、207SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし(207SGSa007)、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa008)。

【0457】

クリアスイッチがONである場合(207SGSa008; Y)は、RAM102をクリアするRAMクリア処理を実行し(207SGSa009)、RAMクリアフラグを改めてセットして207SGSa011に進む(207SGSa010)。尚、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa008; N)は、207SGSa009及び207SGSa010を実行せずに207SGSa011に進む。

20

【0458】

207SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa011)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa011; Y)は、更に開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa012)。開放センサ207SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ207SG051がON且つ遊技機用枠207SG003が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合(207SGSa012; Y)は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa013a)。

30

【0459】

RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa013a; Y)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理(207SGSa013b)を実行して207SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa013a; N)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理(207SGSa013c)を実行して207SGSa014に進む。

【0460】

尚、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa011; N)や開放センサがOFFである場合(207SGSa012; N)は、207SGSa013a~207SGSa013cの処理を実行せずに207SGSa014に進む。

40

【0461】

207SGSa014においてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアしたか(RAMクリア処理(207SGSa009)を実行したか)否かを判定する(207SGSa014)。RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa014; Y)は207SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa014; N)は、主基板11の内部状態を電力供給停止(電断)時の状態に戻すための復旧処理を行う(207SGSa015)。

【0462】

50

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、207SGSa028に進む（207SGSa016）。

【0463】

また、207SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する（207SGSa017）。クリアスイッチがONである場合（207SGSa017；Y）は、更に錠スイッチ207SG051がONであるか否か（207SGSa018）や、開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する（207SGSa019）。

10

【0464】

錠スイッチ207SG051がONであり（207SGSa018；Y）、且つ開放センサ207SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合（遊技機用枠207SG003を開放し、錠スイッチ207SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに（207SGSa020）、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa021）。そして、前述した207SGSa009～207SGSa016の処理を実行する。

20

【0465】

尚、クリアスイッチがOFFである場合（207SGSa017；N）、錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa018；N）、開放センサ207SG090がOFFである場合（207SGSa019；N）は、207SGSa031に進む。

【0466】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する（207SGSa022）。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし（207SGSa023）、図9-26（A）に示すように、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する（207SGSa024）。

30

【0467】

207SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し（207SGSa025）、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa026）。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa026；N）は、207SGSa025と207SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合（207SGSa026；Y）は、表示モニタ207SG029における全セグメントの点滅を終了し（207SGSa027）、207SGSa028に進む。

40

【0468】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ207SG0

50

29を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【0469】

そして、207SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理(207SGSa028)を実行し、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(207SGSa029)、割込みを許可する(207SGSa030)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【0470】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること(設定値異常エラー)や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する(207SGSa031)。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする(207SGSa032)。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し(207SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa034;N)は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa034;Y)は、図9-26(B)に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知(エラー報知)として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E。」を表示する(207SGSa035)。

20

【0471】

また、CPU103は、図9-27(B)に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに(207SGSa036)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む(207SGSa037)。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで(遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで)207SGSa032~207SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

30

【0472】

このように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

40

【0473】

尚、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図9-20に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(207SGSa009)を実行する形態を例示しているが、本発

50

明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行してもよい。

【0474】

図9-21(A)は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理(207SGSa009)を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、先ず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する(207SGSa041)。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット(格納)する(207SGSa042)。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス(後述するFXXX)であるか否かを判定する(207SGSa043)。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合(207SGSa043;N)は、RAM102における次のアドレスを指定し(207SGSa044)、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス(F002)であるか否かを判定する(207SGSa045)。

【0475】

指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスでない場合(207SGSa045;N)は207SGSa042に進み、指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスである場合(207SGSa045;N)は、更に次のアドレスを指定して207SGSa042に進む(207SGSa046)。尚、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合(207SGSa043;Y)は、RAMクリア処理を終了する。

【0476】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、図9-21(B)に示すように、格納領域毎にアドレス(F000~FXXX)が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス(F000)には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス(F001)には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3番目のアドレス(F002)には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス(F003以降)には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報が格納されている。尚、バックアップデータ(バックアップフラグを含む)は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス(F000)には、工場出荷状態を示す値(例えば、設定値「0」)がセットされている。尚、RAM102の先頭のアドレス(F000)に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

【0477】

つまり、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAMクリア処理とは、設定値を除くアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

【0478】

尚、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAMクリア処理において設定値以外のデータをクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス(本実施の形態の特徴部207SGではアドレスF003以降)に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0479】

また、本実施の形態における特徴部 207SG では、RAM102 に RAM クリアフラグを記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM クリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 のレジスタ（例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか）に記憶することで、RAM102 に RAM クリアフラグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103 の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM102 に RAM クリアフラグを記憶する場合は、RAM クリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ 100 のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、RAM クリアフラグが CPU103 の処理によって他の情報（データ）に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

10

#### 【0480】

図9-22は、CPU103 が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理（207SGSa013b）を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103 は、まず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（207SGSa051）、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する（207SGSa052、図9-27（A）参照）。更にCPU103 は、設定値変更処理に応じた態様（図9-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する（207SGSa052a）。

20

#### 【0481】

また、CPU103 は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し（207SGSa053）、RAM102のアドレスF000に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する（207SGSa053a）。RAM102に設定値として1～6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合（207SGSa020において設定値がクリアされている場合）は、RAM102におけるアドレスF000に設定値として「1」をセット（設定値を「1」にリセット）して207SGSa054に進む（207SGSa053b）。尚、RAM102に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されている場合（207SGSa053a；Y）は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進む。

30

#### 【0482】

207SGSa054においてCPU103は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し（207SGSa055）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa056）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa056；N）は、207SGSa055と207SGSa056の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa056；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa057）。

#### 【0483】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し（207SGSa058）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa059）。

40

#### 【0484】

そしてCPU103は、設定値変更中フラグをセットし（207SGSa061）、設定切替スイッチ207SG052の操作が有りか否かを判定する（207SGSa062）。設定切替スイッチ207SG052の操作が無い場合（207SGSa062；N）は207SGSa065に進み、設定切替スイッチ207SG052の操作が有る場合（2

50

07SGSa062; Y)は、該設定切替スイッチ207SG052の操作にもとづいてRAM102におけるアドレスF001の内容を更新する(207SGSa063)。

【0485】

具体的には、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する等、表示モニタ207SG029に表示されている設定値よりも1大きい数値を借りの設定としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「6」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

10

【0486】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値(仮の設定値)を表示モニタ207SG029に表示し(207SGSa064)、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa065)。

【0487】

錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa065; Y)、CPU103は、207SGSa062~207SGSa065の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ207SG029に表示する処理を実行する。

20

【0488】

また、207SGSa065において錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa065; N)は、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa066)とともに、表示モニタ207SG029における設定値(または仮の設定値)の表示を終了し(207SGSa067)、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する(207SGSa067a)。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する(207SGSa068、207SGSa068a)。

30

【0489】

そしてCPU103は、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されているか否かを判定する(207SGSa069)。RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されていない場合(207SGSa069; N)は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されている場合(207SGSa069; Y)は、更にRAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する(207SGSa070)。

40

【0490】

RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合(207SGSa070; N)は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっている場合(207SGSa070; Y)は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている仮の設定値をアドレスF000に格納し(207SGSa071)、207SGSa072に進む。つまり、207SGSa071の処理では、仮の設定値を実際の設定値としてRAM102に更新記憶する。

【0491】

50

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し(207SGSa073)、設定値変更処理を終了する。

【0492】

図9-23は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理(207SGSa013c)を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、まず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa101)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa102、図9-27(A)参照)。更にCPU103は、設定値確認処理に応じた態様(図9-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa103)。

10

【0493】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し(207SGSa104)、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする(207SGSa105)。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し(207SGSa106)、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa107)。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa107;N)は、207SGSa106と207SGSa107の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa107;Y)は、電源断検出処理を実行する(207SGSa108)。尚、本電源断検出処理(207SGSa108)は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理(207SGSa057)と同一の処理である。

20

【0494】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し(207SGSa109)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する(207SGSa110)。

30

【0495】

そしてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa111)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa111;Y)、CPU103は、207SGSa111の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ207SG051がOFFとなるまで待機する。また、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa111;N)は、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了するとともに(207SGSa112)、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する(207SGSa112a)。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する(207SGSa113、207SGSa114)。

40

【0496】

そしてCPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し(207SGSa115)、設定値確認処理を終了する。

【0497】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B及びラウンド表示器207SG131の点灯と、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025

50

B及び右打ちランプ207SG232の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

【0498】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のLEDのみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯パターンは、図9-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

10

【0499】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図9-27(A)に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントが同一態様にて点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【0500】

以上のように本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051とクリアスイッチとをONとすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

20

【0501】

このとき、表示モニタ207SG029では、図9-25(A)~図9-25(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図9-17に示すベース値の表示)が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

30

【0502】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値変更処理を開始すると、第4表示部207SG029Dにおいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第4表示部207SG029Dにおいて設定値が表示されている状態で設定切替スイッチ207SG052が操作されると、第4表示部207SG029Dでの表示が更新されていくようになっている。尚、この状態にて錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合は、第4表示部207SG029Dに表示されている数値が新たな設定値として設定される。

【0503】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051をON(クリアスイッチはOFF)とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

40

【0504】

このとき、表示モニタ207SG029では、図9-25(A)、図9-25(B)及び図9-25(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図9-17に示すベース値の表示)が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、

50



使用する表示部数が異なっている。

【 0 5 0 5 】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって CPU 1 0 3 が設定値確認処理を開始すると、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D においてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D における設定値の表示は、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が OFF となることによって終了し、パチンコ遊技機 1 が遊技可能な状態となる。

【 0 5 0 6 】

図 9 - 2 4 は、CPU 1 0 3 が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理 ( 2 0 7 S G S a 0 1 3 c ) を示すフローチャートである。設定値確認処理において CPU 1 0 3 は、先ず、電源基板 ( 図示略 ) からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電断信号の入力が有るか否かを判定する ( 2 0 7 S G S 0 8 1 )。電断信号の入力が無い場合は ( 2 0 7 S G S 0 8 1 ; N )、処理を終了し、電断信号の入力が有る場合は ( 2 0 7 S G S 0 8 1 ; Y )、RAM 1 2 2 に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し ( 2 0 7 S G S 0 8 2 )、該特定したバックアップデータを RAM 1 2 2 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する ( 2 0 7 S G S 0 8 3 )。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後 ( 2 0 7 S G S 0 8 4 )、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【 0 5 0 7 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における遊技制御用タイマ割込処理では、図 9 - 2 8 に示すように、CPU 1 0 3 は、前述した 2 0 7 S G S a 0 5 7 及び 2 0 7 S G S a 1 0 8 と同一の電断検出処理 ( 2 0 7 S G S 2 0 0 ) を実行した後に S 2 1 ~ S 2 7 ( 図 4 参照 ) を実行するようになっている。

【 0 5 0 8 】

以上、特徴部 2 0 7 S G を例示しながら発明 2 0 7 S G について説明した。すなわち、発明 2 0 7 S G に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態 ( 例えば、大当たり遊技状態 ) に制御可能な遊技機 ( 例えば、パチンコ遊技機 1 ) であって、

複数の設定値 ( 例えば、設定値としての 1 ~ 6 ) のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段 ( 例えば、CPU 1 0 3 が図 9 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行する部分 ) と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段 ( 例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分 ) と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部 ( 例えば、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B ) を含む情報表示部 ( 例えば、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 ) を有し、

特定条件が成立したとき ( 例えば、図 9 - 2 0 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1、開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 がそれぞれ ON であるとき ) に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態 ( 例えば、CPU 1 0 3 が図 9 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行中である状態 ) に移行し、前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う ( 例えば、図 9 - 2 7 ( A ) に示すように、CPU 1 0 3 が設定値変更処理の実行中である場合は第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とを構成する全セグメントを点灯させる部分 ) ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【 0 5 0 9 】

また、特徴部 2 0 7 S G を例示しながら発明 2 0 8 S G について説明した。すなわち、発

10

20

30

40

50

明 2 0 8 S G に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 9 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図 9 - 2 0 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1、開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 がそれぞれ ON であるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、C P U 1 0 3 が図 9 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図 9 - 2 7（B）に示すように、設定値以上エラーが発生した場合は、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とを構成する全セグメントを点滅させる部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

【 0 5 1 0 】

また、特徴部 2 0 7 S G を例示しながら発明 2 0 9 S G について説明した。すなわち、発明 2 0 9 S G に係る遊技機は、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 9 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A ～ 第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図 9 - 1 7（C）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図 9 - 2 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 を起動した際に錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 と開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 が ON 且つクリアスイッチが OFF である場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、図 9 - 2 5 に示すように、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 においてベース値が表示される場合は、第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D が使用され、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 において設定値が表示される場合は、第 4 表示部 2 0

10

20

30

40

50

7SG029Dのみが使用される部分)ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

【0511】

以上、本実施の形態における特徴部207SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0512】

例えば、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、普通図柄表示器207SG020、普図保留表示器207SG025C、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132、確変ランプ207SG133、時短ランプ207SG134から構成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを含まなくとも含んでいけばよい。

【0513】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103が設定値変更処理を実行中(設定値変更状態)である場合と設定値確認処理を実行中(設定値確認状態)である場合とで第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとの点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機1が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

【0514】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させることによって、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様(点灯態様)を第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様(点灯態様)は、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

【0515】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bと構成する全セグメント及びラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132の点滅、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025

10

20

30

40

50

Bとを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【0516】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図9-6に示す大当り種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【0517】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bを用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1にエラー報知用のLEDを個別に設け、該LEDを点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

10

【0518】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1にベース値を表示するための表示モニタ207SG029を備える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1には表示モニタ207SG029を備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に表示モニタ207SG029を備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

20

【0519】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第1可動体初期化处理の実行中であるか否か、つまり、第1可動体207SG321の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、新たな第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行するか否かは、各可動体の動作距離や各可動体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。

【0520】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等は、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

30

40

【0521】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

50

## 【 0 5 2 2 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御とを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

## 【 0 5 2 3 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 を構成する第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機 1 の所定箇所（例えば、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機 1 について熟知していない遊技場の店員等が、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 の点灯や点滅をパチンコ遊技機 1 の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

## 【 0 5 2 4 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G の遊技制御メイン処理では、図 9 - 2 0 に示すように、2 0 7 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが ON であると判定した場合（2 0 7 S G S a 0 0 8 ; Y）や 2 0 7 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後に R A M クリア処理（2 0 7 S G S a 0 0 9）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該 R A M クリア処理は、2 0 7 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが ON であると判定した場合（2 0 7 S G S a 0 0 8 ; Y）や 2 0 7 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、2 0 7 S G S a 0 1 4 において R A M クリアフラグがセットされていると判定した場合（2 0 7 S G S a 0 1 4 ; Y）に実行してもよい。

## 【 0 5 2 5 】

（特徴部 1 0 F に関する説明）

上述したパチンコ遊技機 1 において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、設定変更操作に基づいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値に基づいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報参照）。しかし、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決する発明 1 0 F、発明 1 1 F、発明 1 2 F、および発明 1 3 F に係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明 1 0 F、発明 1 1 F、発明 1 2 F、および発明 1 3 F に係る遊技機の特徴を、特徴部 1 0 F として表す。なお、特徴部 1 0 F は、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技

10

20

30

40

50

停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。特徴部 10F は、特徴部 207SG とともに上述したパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

【0526】

図 10 - 1 は、特徴部 10F における設定値変更処理を示すフローチャートである。図 10 - 1 において、図 9 - 22 と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。なお、図 9 - 20 の処理において、設定変更処理 (207SGa013b) が実行される前の 207SGa009 の処理において RAM クリア処理が実行されていた。このため、設定変更処理 (207SGa013b) の段階において記憶領域には何ら遊技に関する情報が残っていなかった。しかし、RAM クリア処理 (207SGa009) は、207SGSa014 において RAM クリアフラグがセットされていると判定した場合 (207SGSa014; Y) に実行されるようにしてもよい。これにより、設定変更処理の後に RAM クリア処理が実行されることとなる。特徴部 10F においては、設定変更処理の後に RAM クリア処理が実行されることを前提に説明する。設定値変更処理において CPU 103 は、まず、遊技停止開始処理を実行する (10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図 10 - 3 を用いて説明する。遊技停止開始処理の後には、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A 及び第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントの点灯を開始する (207SGSa051)。その後、図 9 - 22 に示す処理と同様の処理が実行される。

10

【0527】

また、CPU 103 は、設定値変更中フラグをクリアする (207SGSa066) 処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する (10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図 10 - 4 を用いて説明する。遊技停止終了処理の後には、表示モニタ 207SG029 における設定値 (または仮の設定値) の表示を終了する (207SGSa067)。その後、図 9 - 22 に示す処理と同様の処理が実行される。

20

【0528】

図 10 - 2 は、特徴部 10F における設定値確認処理を示すフローチャートである。図 10 - 2 において、図 9 - 23 と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理において CPU 103 は、まず、遊技停止開始処理を実行する (10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図 10 - 3 を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図 10 - 1 の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後には、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A 及び第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントの点灯を開始する (207SGSa101)。その後、図 9 - 23 に示す処理と同様の処理が実行される。

30

【0529】

また、CPU 103 は、207SGSa111 において錠スイッチ 207SG051 が OFF となった場合 (207SGSa111; N) に、遊技停止終了処理を実行する (10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図 10 - 4 を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図 10 - 1 の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後には、表示モニタ 207SG029 における設定値の表示を終了する (207SGSa112)。その後、図 9 - 23 に示す処理と同様の処理が実行される。

40

【0530】

(各種タイマについて)

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。CPU 103 は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。CPU 103 は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当たり遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。CPU 103 は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了し

50

てから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

【 0 5 3 1 】

V 蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する V 確変の遊技機において、所定スイッチ（V 確変を検知するセンサ）の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御される V 蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V 確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいて V 蓋が開放状態となる。このような V 蓋が開放状態となる領域を V 入賞領域という。C P U 1 0 3 は、V 蓋開放時間タイマにより、V 蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V 通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定する V 入賞の時間を計時するためのタイマである。C P U 1 0 3 は、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球（大入賞口扉の閉鎖間際で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球）についても有効期間内の V 入賞と判定する。C P U 1 0 3 は、V 通過待ち時間タイマにより、V 入賞が有効に判定される V 入賞の有効期間を計時する。

10

【 0 5 3 2 】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）である一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、C P U 1 0 3 は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置 6 B が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

20

【 0 5 3 3 】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。C P U 1 0 3 は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。C P U 1 0 3 は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

【 0 5 3 4 】

ファンファーレ時間タイマは、大当たり開始時に大当りに制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。C P U 1 0 3 は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

30

【 0 5 3 5 】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当りの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。C P U 1 0 3 は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

40

【 0 5 3 6 】

C P U 1 0 3 は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0 . 5 秒）を計時するタイマである。C P U 1 0 3 は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0 . 4 秒）を計時するタイマである。C P U 1 0 3 は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示さ

50

れてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

#### 【 0 5 3 7 】

( 遊技停止開始処理 )

次に、特徴部 1 0 F における遊技停止開始処理について説明する。図 1 0 - 3 は、特徴部 1 0 F における遊技停止開始処理を示すフローチャートである。C P U 1 0 3 は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 1 0 )。1 0 F S 0 1 0 において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば ( 1 0 F S 0 1 0 ; Y )、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し ( 1 0 F S 0 2 0 )、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ ( 1 0 F S 0 1 0 ; N )、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 1 1 )。1 0 F S 0 1 1 において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば ( 1 0 F S 0 1 1 ; Y )、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し ( 1 0 F S 0 2 0 )、処理を終了する。

10

#### 【 0 5 3 8 】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ ( 1 0 F S 0 1 1 ; N )、V 蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 1 2 )。1 0 F S 0 1 2 において、V 蓋開放時間タイマが作動中であれば ( 1 0 F S 0 1 2 ; Y )、作動中の V 蓋開放時間タイマを停止し ( 1 0 F S 0 2 0 )、処理を終了する。V 蓋開放時間タイマが作動中でなければ ( 1 0 F S 0 1 2 ; N )、V 通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 1 3 )。1 0 F S 0 1 3 において、V 通過待ち時間タイマが作動中であれば ( 1 0 F S 0 1 3 ; Y )、作動中の V 通過待ち時間タイマを停止し ( 1 0 F S 0 2 0 )、処理を終了する。

20

#### 【 0 5 3 9 】

V 通過待ち時間タイマが作動中でなければ ( 1 0 F S 0 1 3 ; N )、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 1 4 )。1 0 F S 0 1 4 において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば ( 1 0 F S 0 1 4 ; Y )、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し ( 1 0 F S 0 2 0 )、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが作動中でなければ ( 1 0 F S 0 1 4 ; N )、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 1 5 )。1 0 F S 0 1 5 において、特図変動時間タイマが作動中であれば ( 1 0 F S 0 1 5 ; Y )、作動中の特図変動時間タイマを停止し ( 1 0 F S 0 2 0 )、処理を終了する。

30

#### 【 0 5 4 0 】

特図変動時間タイマが作動中でなければ ( 1 0 F S 0 1 5 ; N )、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 1 6 )。1 0 F S 0 1 6 において、普図変動時間タイマが作動中であれば ( 1 0 F S 0 1 6 ; Y )、作動中の普図変動時間タイマを停止し ( 1 0 F S 0 2 0 )、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ ( 1 0 F S 0 1 6 ; N )、ファンファール時間タイマが作動中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 1 7 )。1 0 F S 0 1 7 において、ファンファール時間タイマが作動中であれば ( 1 0 F S 0 1 7 ; Y )、作動中のファンファール時間タイマを停止し ( 1 0 F S 0 2 0 )、処理を終了する。

40

#### 【 0 5 4 1 】

ファンファール時間タイマが作動中でなければ ( 1 0 F S 0 1 7 ; N )、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 1 8 )。1 0 F S 0 1 8 において、エンディング時間タイマが作動中であれば ( 1 0 F S 0 1 8 ; Y )、作動中のエンディング時間タイマを停止し ( 1 0 F S 0 2 0 )、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ ( 1 0 F S 0 1 8 ; N )、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが作動中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 1 9 )。1 0 F S 0 1 9 において、その他のタイマが作動中であれば ( 1 0 F S 0 1 9 ; Y )、作動中のその他のタイマを停止し ( 1 0 F S 0 2 0 )、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ ( 1 0 F S 0 1 9 ; N )、その他処理 ( 1 0 F S 0 2 1 ) を実行し、その後に処理を終

50



了する。

#### 【 0 5 4 2 】

ここで、その他処理 ( 1 0 F S 0 2 1 ) においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル 3 0 の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口 1 0、アウト口、通過ゲート 4 1 に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理 ( 1 0 F S 0 2 1 ) により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

#### 【 0 5 4 3 】

( 遊技停止終了処理 )

次に、特徴部 1 0 F における遊技停止終了処理について説明する。図 1 0 - 4 は、特徴部 1 0 F における遊技停止終了処理を示すフローチャートである。C P U 1 0 3 は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 0 )。1 0 F S 0 3 0 において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 0 ; Y )、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 0 ; N )、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 1 )。1 0 F S 0 3 1 において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 1 ; Y )、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。

#### 【 0 5 4 4 】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 1 ; N )、V 蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 2 )。1 0 F S 0 3 2 において、V 蓋開放時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 2 ; Y )、停止中の V 蓋開放時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。V 蓋開放時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 2 ; N )、V 通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 3 )。1 0 F S 0 3 3 において、V 通過待ち時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 3 ; Y )、停止中の V 通過待ち時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。

#### 【 0 5 4 5 】

V 通過待ち時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 3 ; N )、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 4 )。1 0 F S 0 3 4 において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 4 ; Y )、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 4 ; N )、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 5 )。1 0 F S 0 3 5 において、特図変動時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 5 ; Y )、停止中の特図変動時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。

#### 【 0 5 4 6 】

特図変動時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 5 ; N )、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 6 )。1 0 F S 0 3 6 において、普図変動時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 6 ; Y )、停止中の普図変動時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 6 ; N )、ファンファール時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 7 )。1 0 F S 0 3 7 において、ファンファール時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 7 ; Y )、停止中のファンファール時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。

#### 【 0 5 4 7 】

ファンファール時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 7 ; N )、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 8 )。1 0 F S 0 3 8 において、エンディング時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 8 ; Y )、停止中のエンディ

10

20

30

40

50

ング時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３８；Ｎ）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３９）。１０ＦＳ０３９において、その他のタイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３９；Ｙ）、停止中のその他のタイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３９；Ｎ）、その他処理（１０ＦＳ０４１）を実行し、その後に処理を終了する。

#### 【０５４８】

ここで、その他処理（１０ＦＳ０４１）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル３０の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口１０、アウト口、通過ゲート４１に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効にする処理、賞球の払出しを有効にする処理等が含まれる。その他処理（１０ＦＳ０４１）により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

#### 【０５４９】

（特徴部の効果について）

図１０－１～図１０－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置７が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

#### 【０５５０】

図１０－１～図１０－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

#### 【０５５１】

図１０－１～図１０－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてＶ入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

#### 【０５５２】

図１０－１～図１０－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、可変入賞球装置６Ｂが開状態となっておりときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置６Ｂが進出可能な状態となっておりときに遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

#### 【０５５３】

図１０－１～図１０－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことによ

10

20

30

40

50

り遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 0 5 5 4 】

図 1 0 - 1 ~ 図 1 0 - 4 に示すように、C P U 1 0 3 は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 0 5 5 5 】

図 1 0 - 1 ~ 図 1 0 - 4 に示すように、C P U 1 0 3 は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【 0 5 5 6 】

図 1 0 - 1 ~ 図 1 0 - 4 に示すように、C P U 1 0 3 は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【 0 5 5 7 】

図 1 0 - 1 ~ 図 1 0 - 4 に示すように、C P U 1 0 3 は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【 0 5 5 8 】

( 特徴部 1 0 F に係る遊技機の変形例について )

以上、特徴部 1 0 F を図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部 1 0 F の変形例について説明する。

【 0 5 5 9 】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特殊入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機（一種二種混合機）において適用してもよい。第 2 始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったときには、第 2 特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される等、第 1 始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一方、大当りとししない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判定結果となれば、第 2 特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状態に制御され、小当り用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り遊技状態で小当り用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口（V領域）に進入して所定スイッチにより検出されると、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御

40

50

が遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３により実行される。

【０５６０】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口（Ｖ領域）に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。ＣＰＵ１０３は、小当り時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。ＣＰＵ１０３は、小当り時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基

づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基

づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このよう

にすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当り遊

技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【０５６１】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図１０－１～図１０－４に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、ＣＰＵ１０３は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基

づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基

づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【０５６２】

特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合、設定確認状態に制御されたことに基

づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基

づいて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって有利な状態となる大当り表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処理

が実行される前に現在の遊技状態が大当り表示結果となるかははずれ表示結果となるかを判

定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行

された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止させず

に、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

20

30

【０５６３】

遊技者にとって有利な設定値となる場合と、遊技者にとって不利な設定値となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。例えば、遊技者に有利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止するが、遊技者に不利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止しないようにしてもよい。

【０５６４】

以上、特徴部１０Ｆを例示しながら発明１０Ｆについて説明した。すなわち、発明１０Ｆに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値１～３）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技者にとって有利な第１状態（例えば、開状態）と、不利な第２状態（例えば、閉状態

40

50

）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 7）と、  
前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU 103）と、

前記可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第 1 状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

10

#### 【0565】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第 1 状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

#### 【0566】

また、特徴部 10F を例示しながら発明 11F について説明した。すなわち、発明 11F に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

20

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定変値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート 41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU 103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普通図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置 6B）と、

30

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、可変入賞球装置 6B が開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

#### 【0567】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

#### 【0568】

また、特徴部 10F を例示しながら発明 12F について説明した。すなわち、発明 12F に係る遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

50

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1 ～ 3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定変値確認処理を実行する部分）と、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

10

#### 【0569】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

#### 【0570】

また、特徴部 10F を例示しながら発明 13F について説明した。すなわち、発明 13F に係る遊技機は、

20

識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1 ～ 3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート 41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU 103）と、

30

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

#### 【0571】

40

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

#### 【0572】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

#### 【0573】

50

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【 0 5 7 4 】

1 パチンコ遊技機、 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ、 1 2 0 演出制御用ＣＰＵ、 1 2 3 表示制御部。

10

20

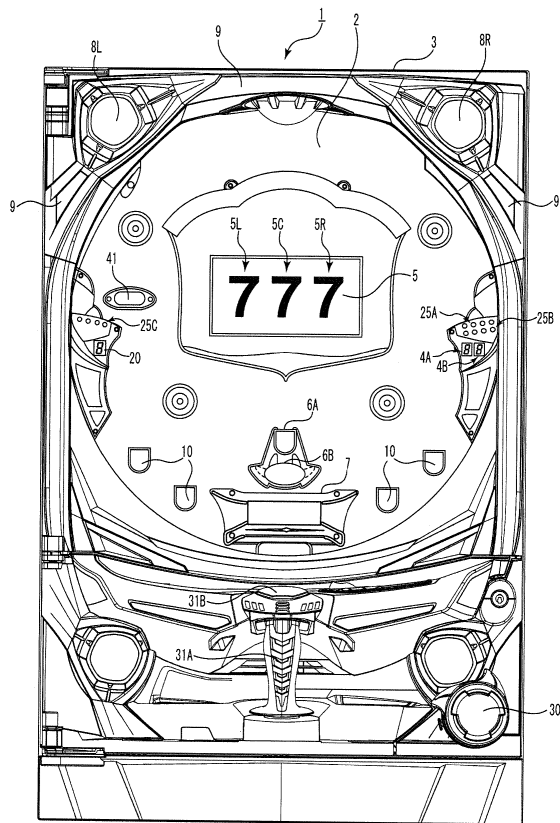
30

40

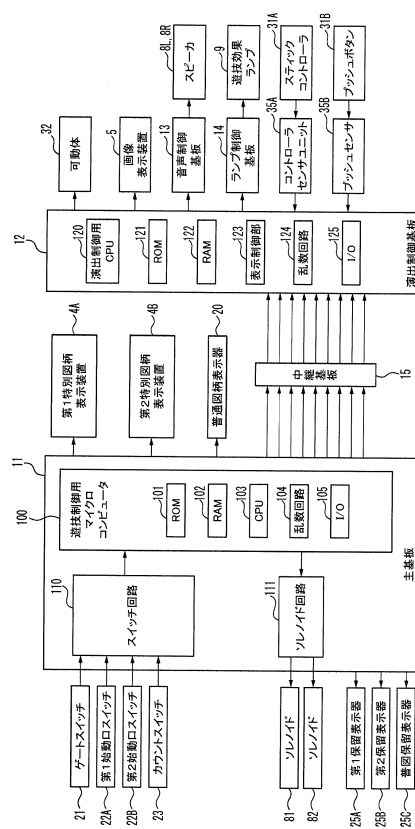
50

【図面】

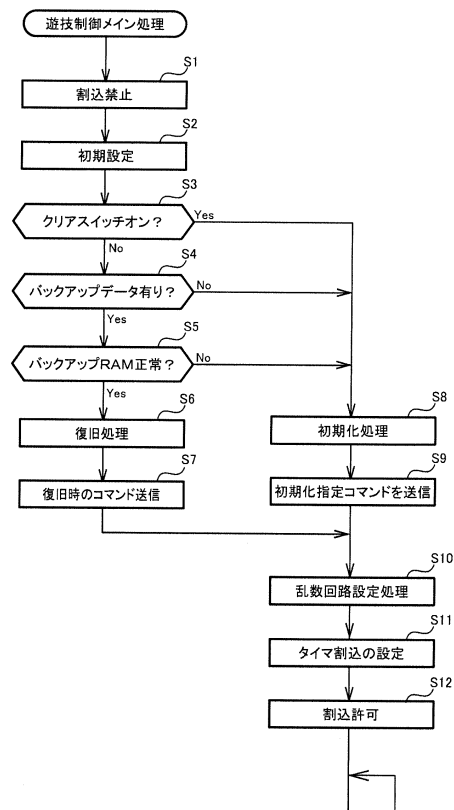
【図 1】



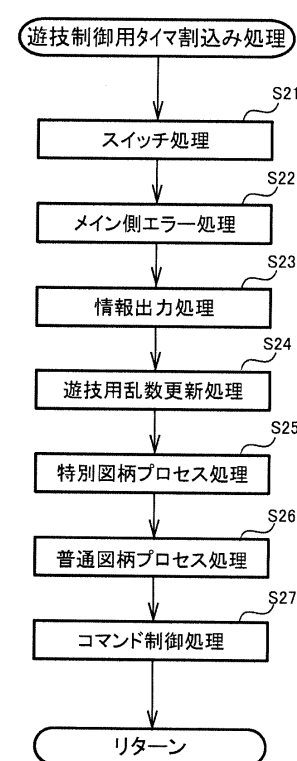
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

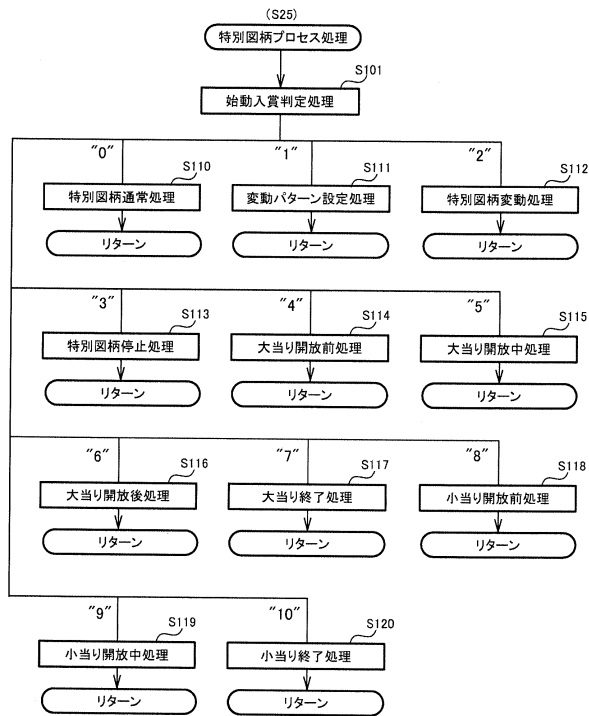
30

40

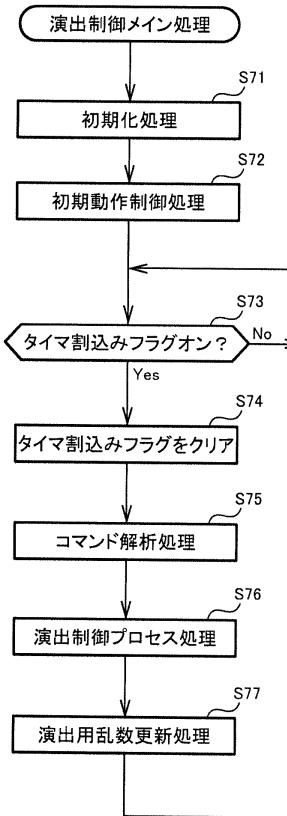
50



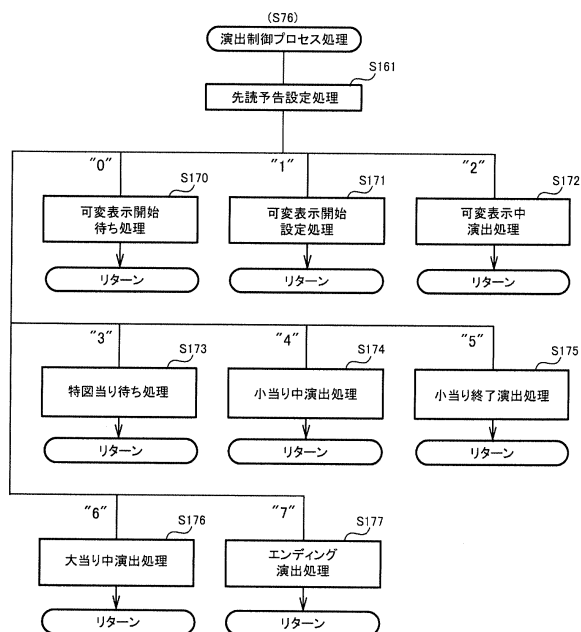
【図 5】



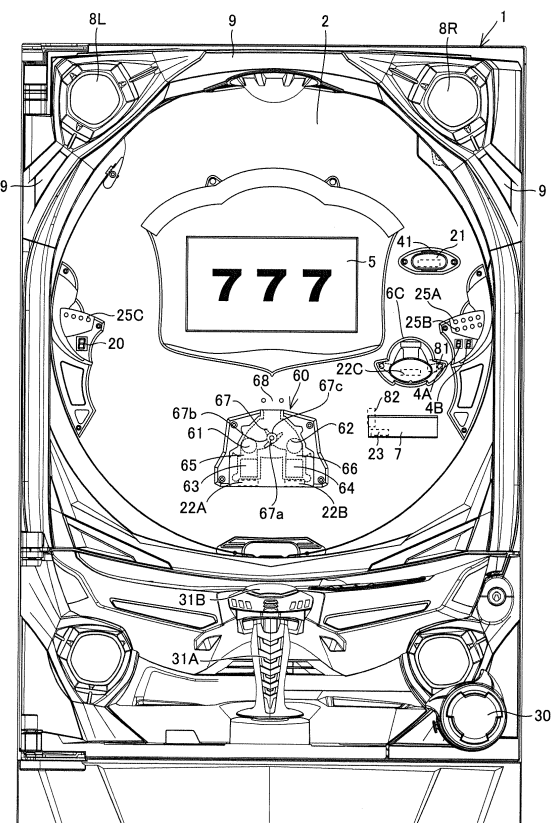
【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】



10

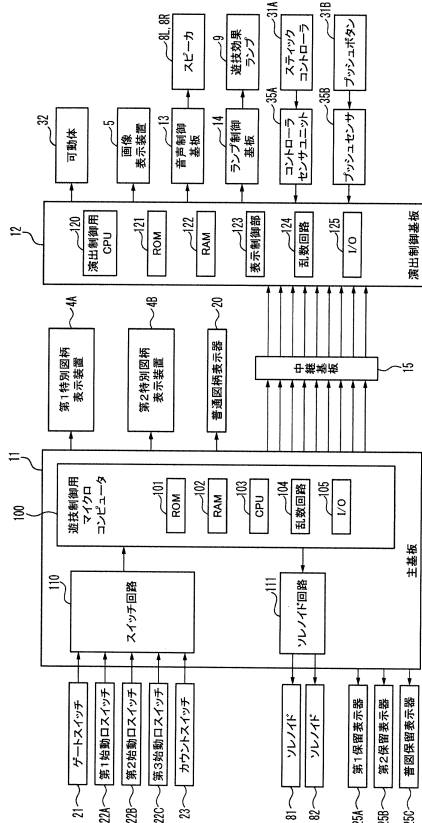
20

30

40

50

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

| 保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域) |    |    |    |    |    |   |   |
|----------------------|----|----|----|----|----|---|---|
| 1                    | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7 | 8 |
| 第1                   | 第2 | 第1 | 第2 | 第1 | 第2 | — | — |

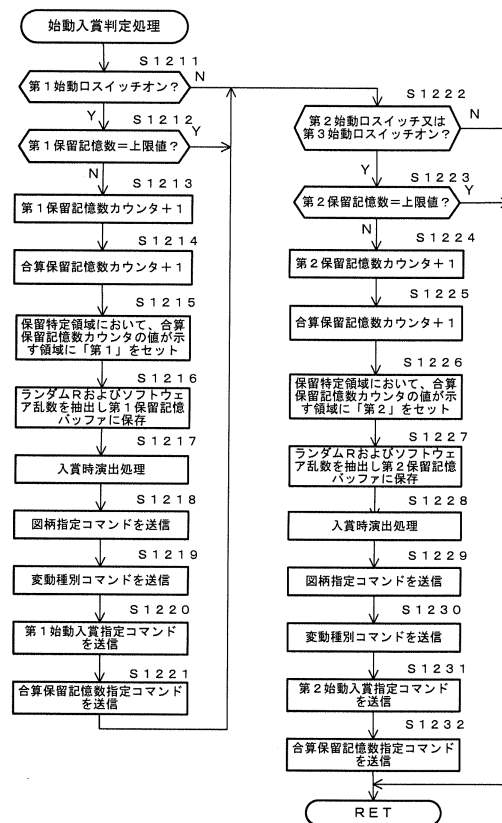
(合算保留記憶数カウンタ=5の場合の例)

(A) 保留特定領域

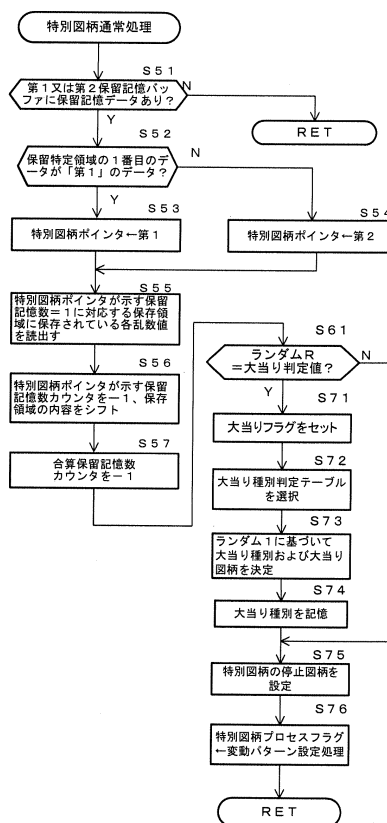
| 第1保留記憶バッファ | 第1保留記憶数=1に応じた保存領域 | 第2保留記憶バッファ | 第2保留記憶数=1に応じた保存領域 |
|------------|-------------------|------------|-------------------|
|            | 第1保留記憶数=2に応じた保存領域 |            | 第2保留記憶数=2に応じた保存領域 |
|            | 第1保留記憶数=3に応じた保存領域 |            | 第2保留記憶数=3に応じた保存領域 |
|            | 第1保留記憶数=4に応じた保存領域 |            | 第2保留記憶数=4に応じた保存領域 |

(B) 保存領域

【図 8 - 4】



【図 8 - 5】



10

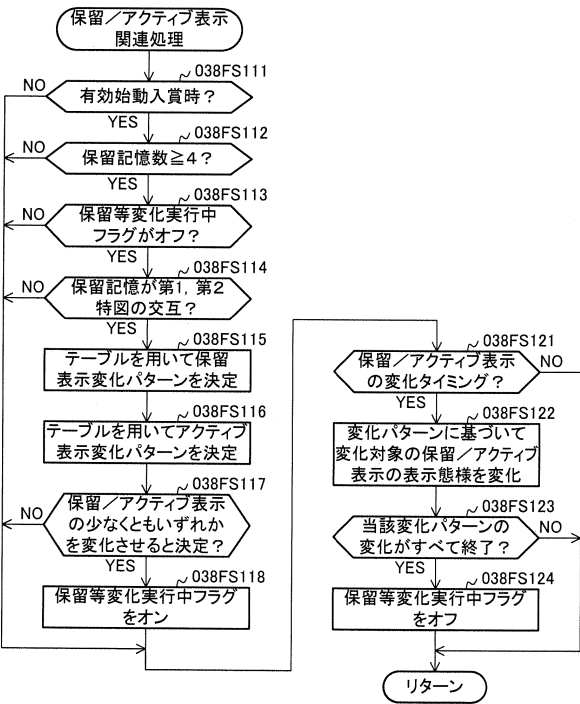
20

30

40

50

【 図 8 - 6 】



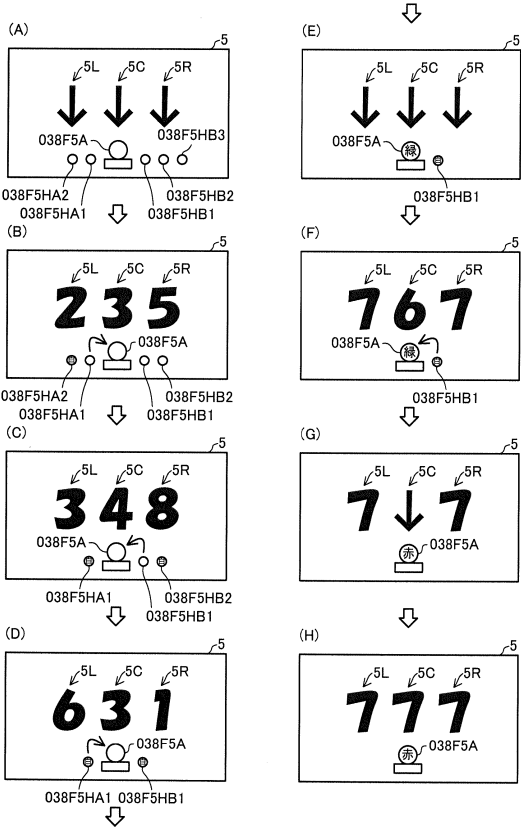
【 図 8 - 7 】

| パターン  | 保留表示の変化態様      |            |            |            | はずれ        |            | 大当たり       |            |
|-------|----------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
|       | 入賞時            | 第1<br>シフト時 | 第2<br>シフト時 | 第3<br>シフト時 | 第1<br>特別図柄 | 第2<br>特別図柄 | 第1<br>特別図柄 | 第2<br>特別図柄 |
| I     | 維持→維持→維持→維持    |            |            |            | 80         | 80         | 20         | 20         |
| II 1  | 対象変化→維持→維持→維持  | 3          | 2          |            | 12         | 7          |            |            |
| II 2  | 維持→対象変化→維持→維持  | 3          | 2          |            | 14         | 8          |            |            |
| II 3  | 維持→維持→対象変化→維持  | 4          | 2          |            | 16         | 8          |            |            |
| II 4  | 維持→維持→維持→対象変化  | 4          | 2          |            | 18         | 9          |            |            |
| III 1 | 対象変化→後変化→維持→維持 | 1          | 2          |            | 3          | 6          |            |            |
| III 2 | 維持→対象変化→後変化→維持 | 1          | 2          |            | 4          | 9          |            |            |
| III 3 | 維持→維持→対象変化→後変化 | 1          | 2          |            | 6          | 9          |            |            |
| IV 1  | 前変化→対象変化→維持→維持 | 1          | 2          |            | 1          | 6          |            |            |
| IV 2  | 維持→前変化→対象変化→維持 | 1          | 2          |            | 2          | 9          |            |            |
| IV 3  | 維持→維持→前変化→対象変化 | 1          | 2          |            | 4          | 9          |            |            |

【 図 8 - 8 】

| パターン | アクティブ<br>表示の<br>変化態様 |    | はずれ        |            | 大当たり       |            |            |            |
|------|----------------------|----|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
|      | 1つ前                  | 対象 |            |            | 対象保留が通常    |            | 対象保留が白     |            |
|      |                      |    | 第1<br>特別図柄 | 第2<br>特別図柄 | 第1<br>特別図柄 | 第2<br>特別図柄 | 第1<br>特別図柄 | 第2<br>特別図柄 |
| α    | 通常                   | 通常 | 80         | 80         | 20         | 20         | 10         | 10         |
| β 1  | 通常                   | 緑  | 12         | 5          | 22         | 12         | 25         | 14         |
| β 2  | 通常                   | 赤  | 5          | 3          | 46         | 18         | 50         | 20         |
| γ 1  | 緑                    | 緑  | 2          | 5          | 3          | 14         | 4          | 16         |
| γ 2  | 緑                    | 赤  | 1          | 4          | 4          | 16         | 5          | 18         |
| γ 3  | 赤                    | 赤  | 0          | 3          | 5          | 20         | 6          | 22         |

【 図 8 - 9 】



10

20

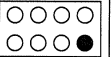
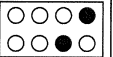
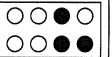
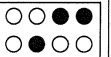
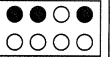
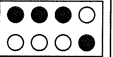
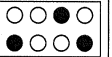
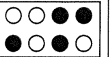
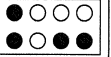
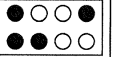
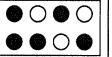
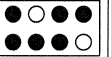


30

40

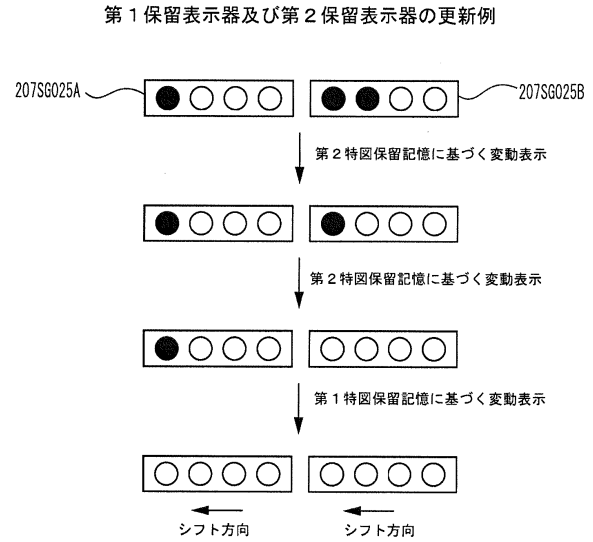
50



【図 9 - 4】

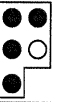
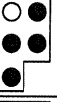
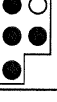
| 変動表示結果 | 第 1 特別図柄表示装置  |   | 第 2 特別図柄表示装置  |   |
|--------|---|---|---|---|
| 大当り A  |  |  |  |  |
| 大当り B  |  |  |  |  |
| 大当り C  |  |  |  |  |
| 小当り    |   |   |  |   |
| ハズレ    |   |   |  |   |

【図 9 - 5】

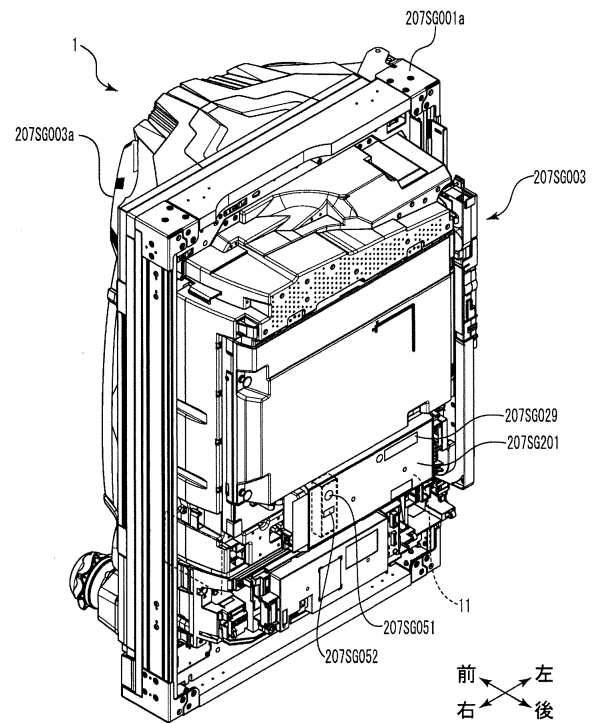


10

【図 9 - 6】

| 大当り種別 | ラウンド表示器   |
|-------|---|
| 大当り A |   |
| 大当り B |  |
| 大当り C |  |

【図 9 - 7】



20

30

40

50

## 【図 9 - 8】

(A)

| MODE | EXT | 名称         | 内容                |
|------|-----|------------|-------------------|
| 80   | 01  | 第1変動開始     | 第1特図の変動開始を指定      |
| 80   | 02  | 第2変動開始     | 第2特図の変動開始を指定      |
| 81   | XX  | 変動パターン指定   | 変動パターン(変動表示時間)を指定 |
| 8C   | XX  | 変動表示結果通知   | 変動表示結果を指定         |
| 8F   | 00  | 図柄確定       | 演出図柄の変動表示の停止指定    |
| 95   | XX  | 遊技状態指定     | 現在の遊技状態を指定        |
| 96   | XX  | エラー指定      | XXで示すエラーの発生を指定    |
| A0   | XX  | 当り開始指定     | 大当り・小当りの開始指定      |
| A1   | XX  | 大入賞口開放中指定  | 大入賞口開放中を指定        |
| A2   | XX  | 大入賞口開放後指定  | 大入賞口開放後を指定        |
| A3   | XX  | 当り終了指定     | 大当り・小当りの終了指定      |
| B1   | 00  | 第1始動入賞指定   | 第1始動入賞口への入賞を通知    |
| B2   | 00  | 第2始動入賞指定   | 第2始動入賞口への入賞を通知    |
| C1   | XX  | 第1保留記憶数通知  | 第1保留記憶数を通知        |
| C2   | XX  | 第2保留記憶数通知  | 第2保留記憶数を通知        |
| D0   | XX  | 設定値指定      | 設定値を指定            |
| E1   | 01  | ホットスタート通知  | ホットスタートを通知        |
| E1   | 02  | コールドスタート通知 | コールドスタートを通知       |
| E1   | 03  | 設定値変更開始通知  | 設定値変更の開始を通知       |
| E1   | 04  | 設定値変更終了通知  | 設定値変更の終了を通知       |
| E1   | 05  | 設定値確認開始通知  | 設定値確認の開始を通知       |
| E1   | 06  | 設定値確認終了通知  | 設定値確認の終了を通知       |

(B)

| MODE | EXT | 名称         | 指定内容 |
|------|-----|------------|------|
| 8C   | 00  | 第1変動表示結果指定 | ハズレ  |
| 8C   | 01  | 第2変動表示結果指定 | 大当りA |
| 8C   | 02  | 第3変動表示結果指定 | 大当りB |
| 8C   | 03  | 第4変動表示結果指定 | 大当りC |
| 8C   | 04  | 第5変動表示結果指定 | 小当り  |

## 【図 9 - 9】

| 乱数  | 範囲      | 用途        | 加算                           |
|-----|---------|-----------|------------------------------|
| MR1 | 0～65535 | 特図表示結果判定用 | 0.002秒毎に1ずつ加算                |
| MR2 | 0～299   | 大当り種別判定用  | 0.002秒毎に1ずつ加算                |
| MR3 | 1～997   | 変動パターン判定用 | 0.002秒毎および割込処理<br>余り時間に1ずつ加算 |
| MR4 | 3～23    | 普通図柄当り判定用 | 0.002秒毎に1ずつ加算                |
| MR5 | 3～23    | MR4初期値決定用 | 0.002秒毎および割込処理<br>余り時間に1ずつ加算 |

10

## 【図 9 - 10】

| 変動パターン | 特図変動時間(ms) | 内容                       |
|--------|------------|--------------------------|
| PA1-1  | 12000      | 短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)     |
| PA1-2  | 5750       | 保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ) |
| PA1-3  | 3750       | 保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ) |
| PA1-4  | 5000       | 短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)      |
| PA2-1  | 20000      | ノーマルリーチ(ハズレ)             |
| PA2-2  | 43000      | スーパリーチα(ハズレ)             |
| PA2-3  | 53000      | スーパリーチβ(ハズレ)             |
| PB1-1  | 20000      | ノーマルリーチ(大当り)             |
| PB1-2  | 43000      | スーパリーチα(大当り)             |
| PB1-3  | 53000      | スーパリーチβ(大当り)             |
| PC1-1  | 4000       | 小当り                      |

## 【図 9 - 11】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

| 遊技状態            | 判定値(MR1)              | 特図表示結果 |
|-----------------|-----------------------|--------|
| 通常状態<br>または時短状態 | 1020～1237(確率:1/300)   | 大当り    |
|                 | 32767～33094(確率:1/200) | 小当り    |
|                 | 上記数値以外                | ハズレ    |
| 確変状態            | 1020～1346(確率:1/200)   | 大当り    |
|                 | 32767～33094(確率:1/200) | 小当り    |
|                 | 上記数値以外                | ハズレ    |

30

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

| 遊技状態            | 判定値(MR1)              | 特図表示結果 |
|-----------------|-----------------------|--------|
| 通常状態<br>または時短状態 | 1020～1253(確率:1/280)   | 大当り    |
|                 | 32767～33094(確率:1/200) | 小当り    |
|                 | 上記数値以外                | ハズレ    |
| 確変状態            | 1020～1383(確率:1/180)   | 大当り    |
|                 | 32767～33094(確率:1/200) | 小当り    |
|                 | 上記数値以外                | ハズレ    |

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

| 遊技状態            | 判定値(MR1)              | 特図表示結果 |
|-----------------|-----------------------|--------|
| 通常状態<br>または時短状態 | 1020～1272(確率:1/260)   | 大当り    |
|                 | 32767～33094(確率:1/200) | 小当り    |
|                 | 上記数値以外                | ハズレ    |
| 確変状態            | 1020～1346(確率:1/160)   | 大当り    |
|                 | 32767～33094(確率:1/200) | 小当り    |
|                 | 上記数値以外                | ハズレ    |

40

50

## 【図 9 - 1 2】

(A)表示結果判定テーブル(設定値4)

| 遊技状態            | 判定値 (MR1)             | 特図表示結果 |
|-----------------|-----------------------|--------|
| 通常状態<br>または時短状態 | 1020～1292(確率:1/240)   | 大当り    |
|                 | 32767～33094(確率:1/200) | 小当り    |
|                 | 上記数値以外                | ハズレ    |
| 確変状態            | 1020～1487(確率:1/140)   | 大当り    |
|                 | 32767～33094(確率:1/200) | 小当り    |
|                 | 上記数値以外                | ハズレ    |

(B)表示結果判定テーブル(設定値5)

| 遊技状態            | 判定値 (MR1)             | 特図表示結果 |
|-----------------|-----------------------|--------|
| 通常状態<br>または時短状態 | 1020～1317(確率:1/220)   | 大当り    |
|                 | 32767～33094(確率:1/200) | 小当り    |
|                 | 上記数値以外                | ハズレ    |
| 確変状態            | 1020～1556(確率:1/120)   | 大当り    |
|                 | 32767～33094(確率:1/200) | 小当り    |
|                 | 上記数値以外                | ハズレ    |

(C)表示結果判定テーブル(設定値6)

| 遊技状態            | 判定値 (MR1)             | 特図表示結果 |
|-----------------|-----------------------|--------|
| 通常状態<br>または時短状態 | 1020～1346(確率:1/200)   | 大当り    |
|                 | 32767～33094(確率:1/200) | 小当り    |
|                 | 上記数値以外                | ハズレ    |
| 確変状態            | 1020～1674(確率:1/100)   | 大当り    |
|                 | 32767～33094(確率:1/200) | 小当り    |
|                 | 上記数値以外                | ハズレ    |

## 【図 9 - 1 4】

大当り種別

| 大当り種別 | 確変制御    | 時短制御                   | ラウンド数 |
|-------|---------|------------------------|-------|
| 大当りA  | 無し      | 100回<br>(100回以内の大当りまで) | 5     |
| 大当りB  | 次回大当りまで | 次回大当りまで                | 10    |
| 大当りC  | 次回大当りまで | 次回大当りまで                | 15    |

## 【図 9 - 1 3】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

| 判定結果 | MR2<br>(設定値1) | MR2<br>(設定値2) | MR2<br>(設定値3) | MR2<br>(設定値4) | MR2<br>(設定値5) | MR2<br>(設定値6) |
|------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 大当りA | 0～99          | 0～99          | 0～99          | 0～99          | 0～99          | 0～99          |
| 大当りB | 100～249       | 100～229       | 100～209       | 100～189       | 100～169       | 100～149       |
| 大当りC | 250～299       | 230～299       | 21～299        | 190～299       | 170～299       | 150～299       |

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

| 判定結果 | MR2<br>(設定値1) | MR2<br>(設定値2) | MR2<br>(設定値3) | MR2<br>(設定値4) | MR2<br>(設定値5) | MR2<br>(設定値6) |
|------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 大当りA | 0～99          | 0～99          | 0～99          | 0～99          | 0～99          | 0～99          |
| 大当りB | 100～199       | 100～179       | 100～159       | 100～139       | 100～119       | —             |
| 大当りC | 200～299       | 180～299       | 160～299       | 140～299       | 120～299       | 100～299       |

10

20

## 【図 9 - 1 5】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

| 変動パターン     | MR3<br>(設定値1) | MR3<br>(設定値2) | MR3<br>(設定値3) | MR3<br>(設定値4) | MR3<br>(設定値5) | MR3<br>(設定値6) |
|------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| ノーマルPB1-1  | 1～400         | 1～380         | 1～360         | 1～340         | 1～320         | 1～300         |
| スーパ- PB1-2 | 401～850       | 381～835       | 361～820       | 341～805       | 321～790       | 301～775       |
| スーパ- PB1-3 | 851～997       | 836～997       | 821～997       | 806～997       | 791～997       | 776～997       |

(B)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

| 変動パターン     | MR3<br>(設定値1) | MR3<br>(設定値2) | MR3<br>(設定値3) | MR3<br>(設定値4) | MR3<br>(設定値5) | MR3<br>(設定値6) |
|------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| ノーマルPB1-1  | 1～200         | 1～180         | 1～160         | 1～140         | 1～120         | 1～100         |
| スーパ- PB1-2 | 201～550       | 181～510       | 161～470       | 141～430       | 121～390       | 101～350       |
| スーパ- PB1-3 | 551～997       | 551～997       | 471～997       | 431～997       | 391～997       | 351～997       |

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

| 変動パターン   | MR3<br>(設定値1) | MR3<br>(設定値2) | MR3<br>(設定値3) | MR3<br>(設定値4) | MR3<br>(設定値5) | MR3<br>(設定値6) |
|----------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 小当りPC1-1 | 1～997         | 1～997         | 1～997         | 1～997         | 1～997         | 1～997         |

30

40

50

## 【図 9 - 16】

(A) ハズレ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

| 変動パターン    | MR3<br>(設定値1) | MR3<br>(設定値2) | MR3<br>(設定値3) | MR3<br>(設定値4) | MR3<br>(設定値5) | MR3<br>(設定値6) |
|-----------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 非リーチPA1-1 | 1~450         | 1~430         | 1~410         | 1~390         | 1~370         | 1~350         |
| ノーマルPA2-1 | 451~700       | 431~700       | 411~700       | 391~700       | 371~700       | 351~700       |
| スーパーPA2-2 | 701~900       | 701~900       | 701~900       | 701~900       | 701~900       | 701~900       |
| スーパーPA2-3 | 901~997       | 901~997       | 901~997       | 901~997       | 901~997       | 901~997       |

(B) ハズレ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)

| 変動パターン    | MR3<br>(設定値1) | MR3<br>(設定値2) | MR3<br>(設定値3) | MR3<br>(設定値4) | MR3<br>(設定値5) | MR3<br>(設定値6) |
|-----------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 非リーチPA1-2 | 1~500         | 1~480         | 1~460         | 1~440         | 1~420         | 1~400         |
| ノーマルPA2-1 | 501~700       | 481~700       | 461~700       | 441~700       | 421~700       | 401~700       |
| スーパーPA2-2 | 701~900       | 701~900       | 701~900       | 701~900       | 701~900       | 701~900       |
| スーパーPA2-3 | 901~997       | 901~997       | 901~997       | 901~997       | 901~997       | 901~997       |

(C) ハズレ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

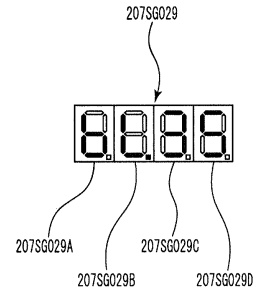
| 変動パターン    | MR3<br>(設定値1) | MR3<br>(設定値2) | MR3<br>(設定値3) | MR3<br>(設定値4) | MR3<br>(設定値5) | MR3<br>(設定値6) |
|-----------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 非リーチPA1-3 | 1~550         | 1~530         | 1~510         | 1~490         | 1~470         | 1~450         |
| ノーマルPA2-1 | 551~700       | 531~700       | 511~700       | 491~700       | 471~700       | 451~700       |
| スーパーPA2-2 | 701~900       | 701~900       | 701~900       | 701~900       | 701~900       | 701~900       |
| スーパーPA2-3 | 901~997       | 901~997       | 901~997       | 901~997       | 901~997       | 901~997       |

(D) ハズレ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

| 変動パターン    | MR3<br>(設定値1) | MR3<br>(設定値2) | MR3<br>(設定値3) | MR3<br>(設定値4) | MR3<br>(設定値5) | MR3<br>(設定値6) |
|-----------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 非リーチPA1-4 | 1~550         | 1~530         | 1~510         | 1~490         | 1~470         | 1~450         |
| ノーマルPA2-1 | 551~700       | 531~700       | 511~700       | 491~700       | 471~700       | 451~700       |
| スーパーPA2-2 | 701~900       | 701~900       | 701~900       | 701~900       | 701~900       | 701~900       |
| スーパーPA2-3 | 901~997       | 901~997       | 901~997       | 901~997       | 901~997       | 901~997       |

## 【図 9 - 17】

(A)



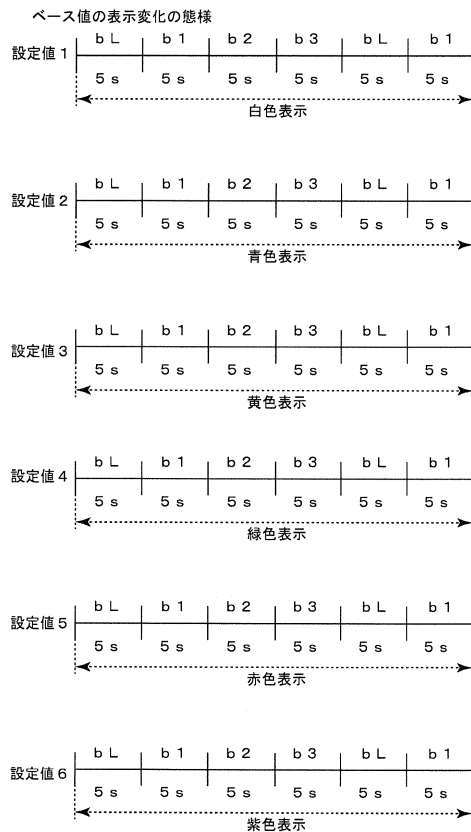
(B) 7セグ+ドット

| 表示内容      | 略記  | 1、2桁目 | 3、4桁目 |
|-----------|-----|-------|-------|
| ベース L (%) | bL. | b     | L.    |
| ベース 1 (%) | B1. | b     | 1.    |
| ベース 2 (%) | B2. | b     | 2.    |
| ベース 3 (%) | B3. | b     | 3.    |

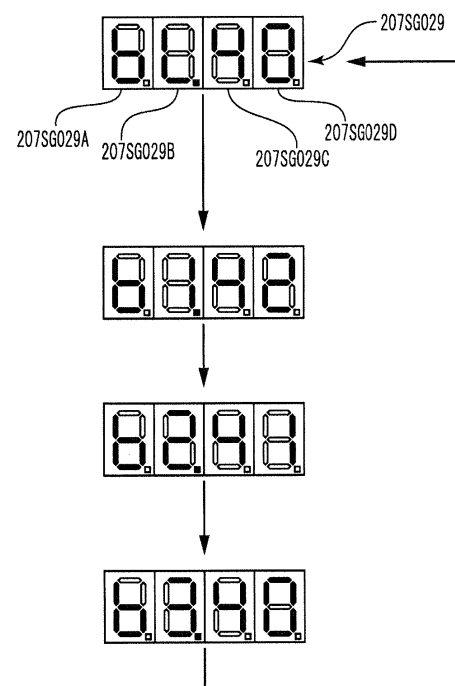
(C) ベース

| 表示内容      | 説明  |
|-----------|---|
| ベース L (%) | 全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース (計測中のリアルタイム値)   |
| ベース 1 (%) | 全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース (1回前の6000個の累計値) |
| ベース 2 (%) | 全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース (2回前の6000個の累計値) |
| ベース 3 (%) | 全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース (3回前の6000個の累計値) |

## 【図 9 - 18】



## 【図 9 - 19】



10

20

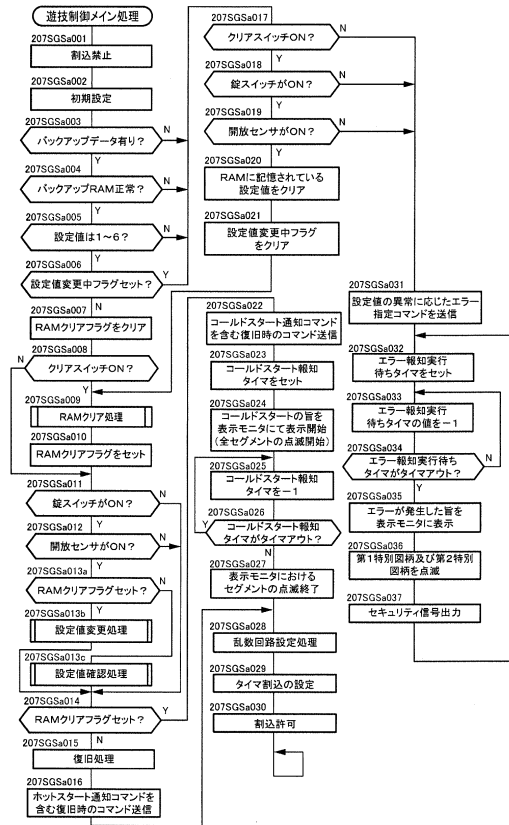
30

40

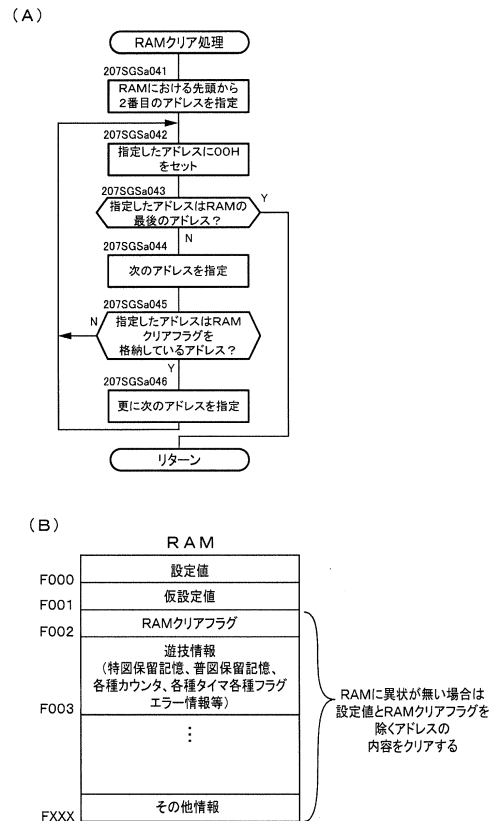
50



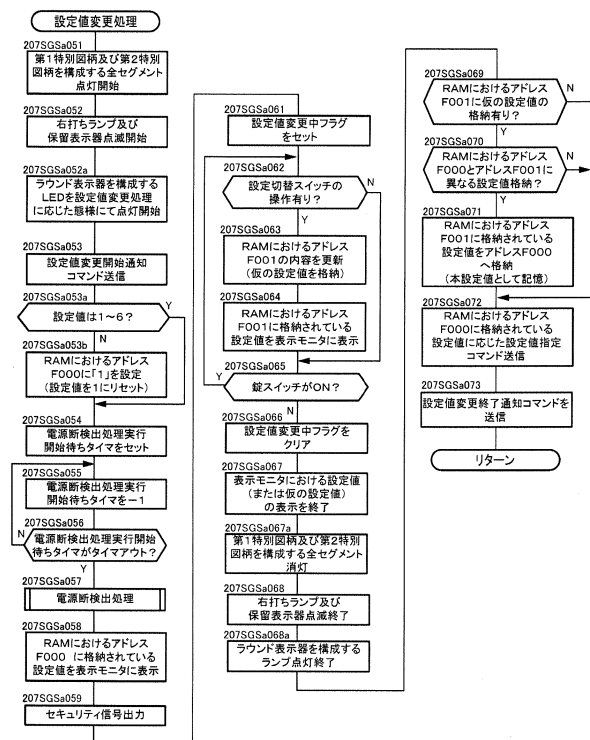
【 図 9 - 2 0 】



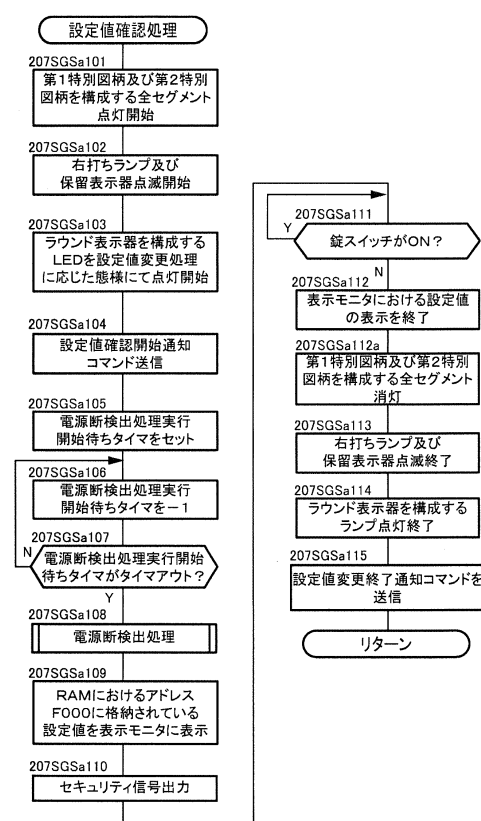
【 図 9 - 2 1 】



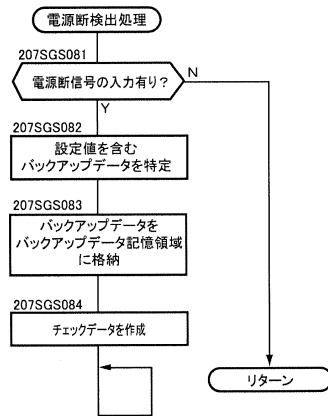
【 図 9 - 2 2 】



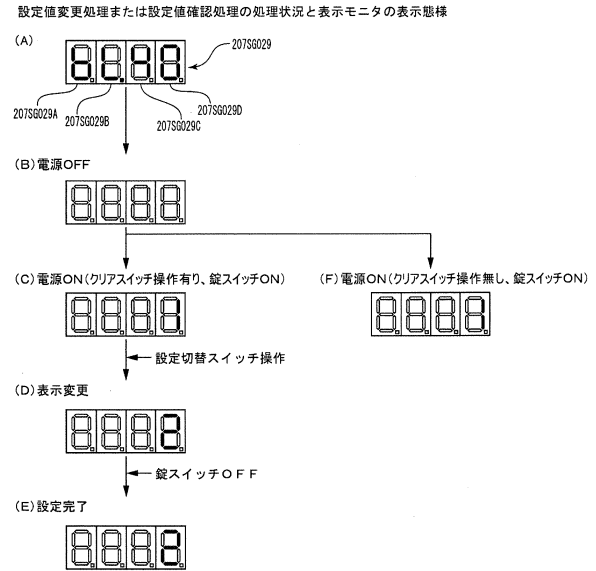
【 図 9 - 2 3 】



【図 9 - 2 4】



【図 9 - 2 5】

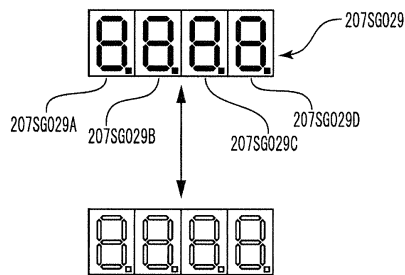


10

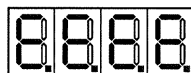
20

【図 9 - 2 6】

(A) コールドスタート時の表示モニタの表示態様 (5 秒間点滅)

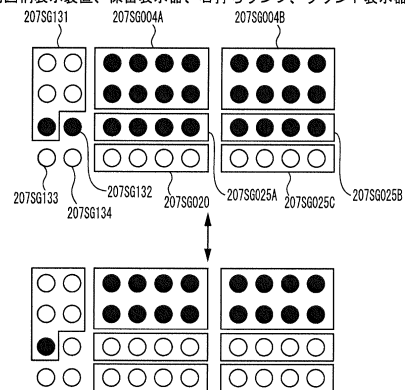


(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様

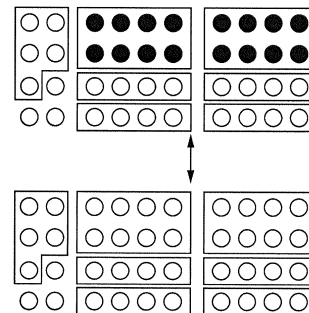


【図 9 - 2 7】

(A) 設定値変更処理実行中 or 設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様



(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様 (点滅)

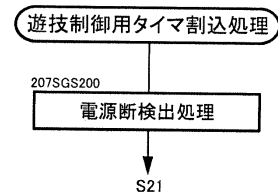


30

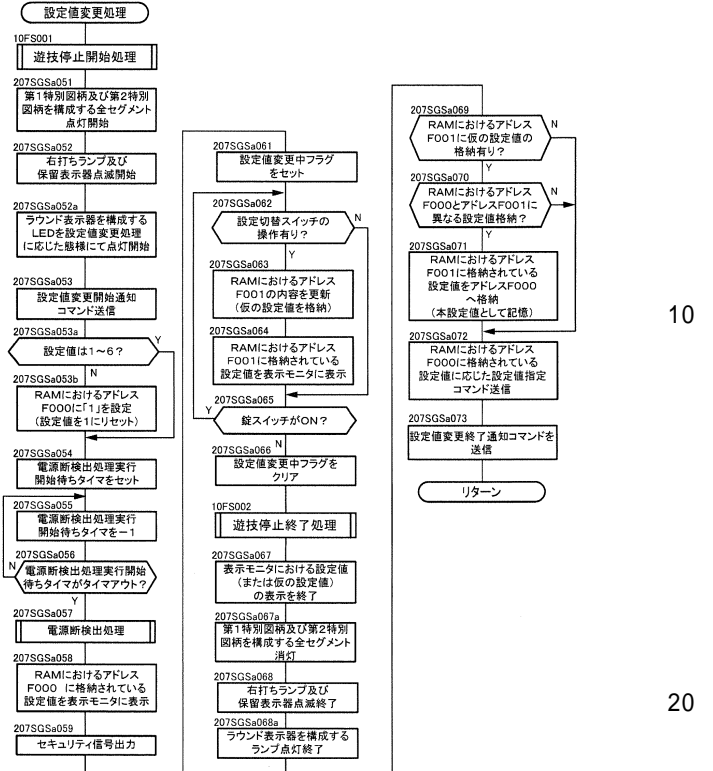
40

50

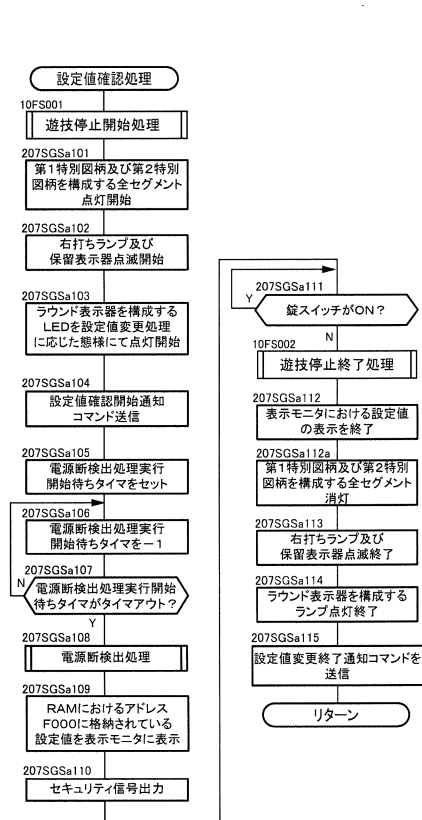
【図 9 - 28】



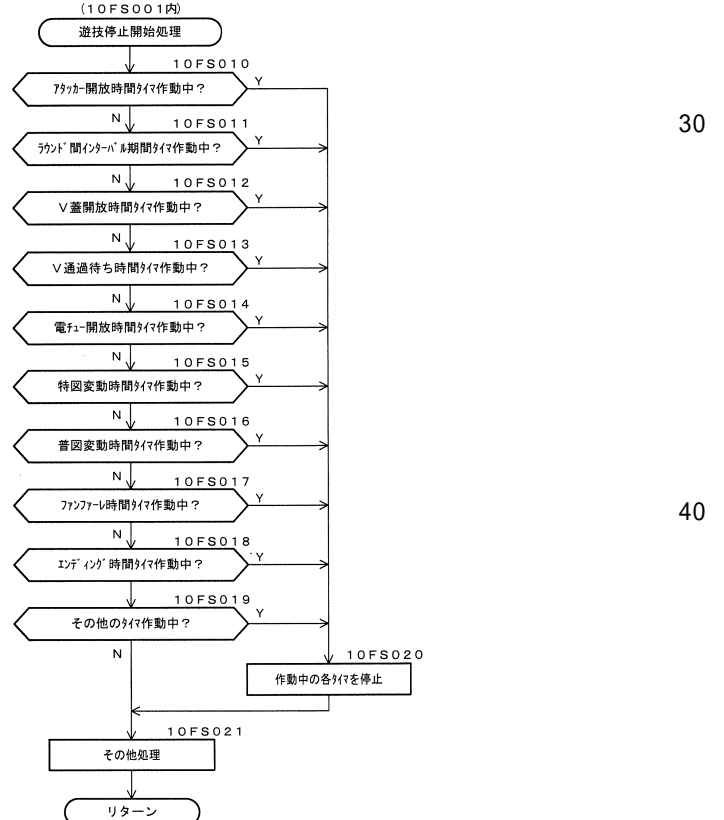
【図 10 - 1】



【図 10 - 2】



【図 10 - 3】



10

20

30

40

50

## 【図 10 - 4】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 0 2 7 4 6 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 9 0 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 1 0 3 6 7 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 0 8 4 9 2 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 2 - 0 1 0 8 2 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 0 1 5 4 8 9 ( J P , A )  
1 0 設定確認タイムチャート(案)/設定変更タイムチャート(案)/RWM異常時遊技  
停止タイムチャート(案)/不正防止に関する外部端子版から出力する信号及び報知仕様  
の統一,日本遊技機工業組合提供資料(「確率設定」に関する技術資料)  
7 設定操作手順(案),日本遊技機工業組合提供資料(「確率設定」に関する技術資料)  
1 1 設定変更装置に係るソフト制御検討案件,日本遊技機工業組合提供資料(「確率設定  
」に関する技術資料)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2