

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7204315号
(P7204315)

(45)発行日 令和5年1月16日(2023.1.16)

(24)登録日 令和5年1月5日(2023.1.5)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 2 B

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全287頁)

(21)出願番号	特願2017-146030(P2017-146030)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成29年7月28日(2017.7.28)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2019-24780(P2019-24780A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	平成31年2月21日(2019.2.21)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年6月4日(2020.6.4)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
前置審査			株式会社三共内
		審査官	渡辺 剛史

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】

遊技領域へ遊技媒体を発射するための発射装置を備え、有利条件が成立することに基づいて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、

前記遊技領域へ発射された遊技媒体を検出可能な検出手段と、
前記遊技領域へ発射された遊技媒体が進入可能な開状態に変化可能な可変手段と、
所定条件が成立することに基づいて遊技媒体を払い出す払出手段と、
前記有利状態であるか否かを判定可能な判定手段と、
前記有利状態とは異なる所定状態において前記検出手段によって検出された遊技媒体数と、前記所定状態において前記払出手段によって払い出された遊技媒体数とに基づいて算出される所定情報を表示可能な表示領域を有する情報表示手段と、

可変表示を行って表示結果を導出表示する可変表示手段と、を備え、
前記可変手段は、前記有利条件が成立することに基づいて前記開状態に変化し、
前記判定手段は、前記可変手段が前記開状態に変化するよりも所定期間前から、前記有利状態であると判定し、

前記所定期間前の状態は、前記可変表示手段において実行される可変表示の表示結果が導出表示された後の特殊状態であって、該特殊状態が開始されてから特定期間が経過している状態であり、

前記情報表示手段は、
前記表示領域として、第1表示領域と、前記第1表示領域とは異なる第2表示領域と

を有し、

前記所定情報として複数の算出期間のそれぞれに対応した複数種類の前記所定情報を前記第 1 表示領域に表示可能であり、

複数の算出期間のうちいずれの算出期間であるかを示す期間情報を前記所定情報と同時に前記第 2 表示領域に表示可能であり、

所定のエラーが発生したときに、前記期間情報と前記所定情報を表示せずに、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて特殊情報を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、特許文献 1 に示されるように、打込玉数（打球数）や賞球数に関する情報（ベース値）を表示する遊技機が提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開平 10 - 118314 号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、正確な情報を表示できない虞があった。

【0005】

本発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、正確な情報を表示することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 C A の遊技機は、

30

遊技領域（例えば、遊技領域 10 等）へ遊技媒体（例えば、遊技球等）を発射するための発射装置（例えば、打球発射装置等）を備え、有利条件が成立（例えば、第 1、第 2 特別図柄表示装置 4 A、4 B における大当り図柄や小当り図柄となる確定特別図柄の導出表示、画像表示装置 5 における大当り組合せとなる確定飾り図柄の導出表示、特定領域における遊技球の通過等）することに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態、確変状態、時短状態等）に制御可能な遊技機であって、

前記遊技領域へ発射された遊技媒体を検出可能な検出手段（例えば、ガイドレールに設けられた発射球検出器（図 85）、遊技領域に設けられた発射球検出器 701、702（図 96）等）と、

前記遊技領域へ発射された遊技媒体が進入可能な開状態に変化可能な可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7 等）と、

40

所定条件が成立（例えば、第 1 始動入賞口となる普通入賞球装置 6 A、第 2 始動入賞口となる普通可変入賞球装置 6 B、一般入賞領域となる一般入賞口 50 A ~ 50 D、大入賞口となる特別可変入賞球装置 7 への入賞等）することに基づいて遊技媒体を払い出す払出手段（例えば、球払出装置、払出機構等）と、

前記有利状態であるか否かを判定可能な判定手段（例えば、確変フラグや時短フラグ等）に基づいて遊技状態であるか否かを判定する CPU 103 等）と、

前記有利状態とは異なる所定状態（例えば、通常状態等。具体的には、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフの状態等）において前記検出手段によって検出された遊技媒体数（例えば、打込玉数等）と、前記所定状態において前記払出手段に

50

よって払い出された遊技媒体数（例えば、各入賞口への入賞による賞球数等）とに基づいて算出される所定情報（例えば、図 8 3 の性能情報等）を表示可能（例えば、性能表示を可能等）な表示領域を有する情報表示手段（例えば、図 1 1 0 の表示モニタ 1 1 3 0 等）と、

可変表示を行って表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、画像表示装置 5 等）と、を備え、

前記可変手段は、前記有利条件が成立することに基づいて前記開状態に変化（例えば、図 9 5、図 9 8 に示すように、タイミング t_1 にて大当り図柄が停止表示したことに基づいて、タイミング t_3 にて大入賞口扉が閉鎖状態から開放状態に変化等）し、

前記判定手段は、前記可変手段が前記開状態に変化するよりも所定期間前（例えば、図 9 5、図 9 8 に示すように、大入賞口扉が閉鎖状態から開放状態に変化するタイミング t_3 よりも時間 T_3 前のタイミング t_2 等）から、前記有利状態であると判定し（例えば、図 8 8 の状態制御処理に示すように、状態変更切替待ち時間（時間 T_2 ）が経過するタイミング t_2 にてラウンド遊技中フラグをオン状態にセットする等）、

前記所定期間前の状態（例えば、タイミング t_2 における状態等）は、前記可変表示手段において実行される可変表示の表示結果が導出表示された後の特殊状態であって、該特殊状態が開始されてから特定期間が経過している状態であり、

前記情報表示手段は、

前記表示領域として、第 1 表示領域と、前記第 1 表示領域とは異なる第 2 表示領域とを有し、

前記所定情報として複数の算出期間のそれぞれに対応した複数種類の前記所定情報を前記第 1 表示領域に表示可能であり、

複数の算出期間のうちいずれの算出期間であるかを示す期間情報を前記所定情報と同時に前記第 2 表示領域に表示可能であり、

所定のエラーが発生したときに、前記期間情報と前記所定情報を表示せずに、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて特殊情報を表示する、ことを特徴とする。

これによれば、正確な所定情報（性能情報）を算出することができる。

手段 C 1 の遊技機は、

遊技領域（例えば、遊技領域 1 0 等）へ遊技媒体（例えば、遊技球等）を発射するための発射装置（例えば、打球発射装置等）を備え、有利条件が成立（例えば、第 1、第 2 特別図柄表示装置 4 A、4 B における大当り図柄や小当り図柄となる確定特別図柄の導出表示、画像表示装置 5 における大当り組合せとなる確定飾り図柄の導出表示、特定領域における遊技球の通過等）することに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態、確変状態、時短状態等）に制御可能な遊技機であって、

前記遊技領域へ発射された遊技媒体を検出可能な検出手段（例えば、ガイドレールに設けられた発射球検出器（図 8 5）、遊技領域に設けられた発射球検出器 7 0 1、7 0 2（図 9 6）等）と、

前記遊技領域へ発射された遊技媒体が入賞可能な開状態に変化可能な可変入賞手段（例えば、特別可変入賞球装置 7 等）と、

所定条件が成立（例えば、第 1 始動入賞口となる普通入賞球装置 6 A、第 2 始動入賞口となる普通可変入賞球装置 6 B、一般入賞領域となる一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D、大入賞口となる特別可変入賞球装置 7 への入賞等）することに基づいて遊技媒体を払い出す払出手段（例えば、球払出装置、払出機構等）と、

前記有利状態であるか否かを判定可能な判定手段（例えば、確変フラグや時短フラグ等）に基づいて遊技状態であるか否かを判定する CPU 1 0 3 等）と、

前記有利状態とは異なる所定状態（例えば、通常状態等。具体的には、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフの状態等）において前記検出手段によって検出された遊技媒体数（例えば、打込玉数等）と、前記所定状態において前記払出手段によって払い出された遊技媒体数（例えば、各入賞口への入賞による賞球数等）とに基づい

10

20

30

40

50

て算出される所定情報（例えば、図 8 3 の性能情報等）を表示可能（例えば、性能表示を可能等）な情報表示手段（例えば、図 1 1 0 の表示モニタ 1 1 3 0 等）とを備え、

前記可変入賞手段は、

前記有利条件が成立することに基づいて前記開状態に変化（例えば、図 9 5、図 9 8 に示すように、タイミング t 1 にて大当り図柄が停止表示したことに基づいて、タイミング t 3 にて大入賞口扉が閉鎖状態から開放状態に変化等）し、

前記判定手段は、

前記可変入賞手段が前記開状態に変化するよりも所定期間前（例えば、図 9 5、図 9 8 に示すように、大入賞口扉が閉鎖状態から開放状態に変化するタイミング t 3 よりも時間 T 3 前のタイミング t 2 等）から、前記有利状態であると判定する（例えば、図 8 8 の状態制御処理に示すように、状態変更切替待ち時間（時間 T 2）が経過するタイミング t 2 にてラウンド遊技中フラグをオン状態にセットする等）。

これによれば、正確な所定情報（性能情報）を算出することができる。

【0007】

手段 C 2 の遊技機は、

手段 C 1 の遊技機であって、

可変表示を行って表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、画像表示装置 5 等）を備え、

前記開状態に変化するよりも所定期間前の状態（例えば、タイミング t 2 における状態等）は、

前記可変表示手段において実行される可変表示の表示結果が導出表示された後の特殊状態（例えば、図 9 5、図 9 8 に示すように、画像表示装置 5 においてファンファーレ演出が実行されている状態等）である。

これによれば、正確な所定情報（性能情報）を算出することができる。

【0008】

手段 C 3 の遊技機は、

手段 C 1 または手段 C 2 の遊技機であって、

前記検出手段は、着脱可能（例えば、図 9 6 に示すように、第 1 発射球検出器 7 0 1 及び第 2 発射球検出器 7 0 2 は、第 1 発射球検出器 7 0 1 及び第 2 発射球検出器 7 0 2 を含む破線 P よりも上方の部分が着脱可能等）である。

これによれば、検出手段を有しない場合であっても対応できる。また、メンテナンスも容易になる。

【0009】

手段 C 4 の遊技機は、

手段 C 1 ~ C 3 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記検出手段は、

遊技領域を形成する遊技盤（例えば、遊技盤 2 等）に配置可能なユニットとして構成されたものである（例えば、第 1 発射球検出器 7 0 1 及び第 2 発射球検出器 7 0 2 については、図 9 6 の破線 P よりも上方の部分がユニットとして構成されたものである）。

これによれば、メンテナンスが容易になる。また、異なる機種でも共通で使用可能になる。

【0010】

手段 C 5 の遊技機は、

手段 C 4 の遊技機であって、

前記遊技領域には、

前記発射装置によって発射された遊技媒体が通過可能な領域として左遊技領域（例えば、左遊技領域 1 0 A 等）と右遊技領域（例えば、右遊技領域 1 0 A 等）とがあり、

前記ユニット（例えば、図 9 6 の破線 P よりも上方の部分等）は、

前記左遊技領域を通過する遊技媒体を検出する左側検出手段（例えば、第 1 発射球検出器 7 0 1 等）と、前記右遊技領域を通過する遊技媒体を検出する右側検出手段（例えば、

10

20

30

40

50

第 2 発射球検出器 7 0 2 等)とを含む。

これによれば、遊技領域のいずれに発射されたとしても検出することができる。

【 0 0 1 1 】

手段 C 6 の遊技機は、

手段 C 1 ~ C 5 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記検出手段は、

前記遊技領域に設けられたいずれの入賞領域よりも、遊技媒体の流路において上流側に設けられている(例えば、図 8 5 に示すように、発射球検出器 7 0 0 は、普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D、特別可変入賞球装置 7 よりも上方に設けられている。また、図 9 6 に示すように、第 1 発射球検出器 7 0 1 及び第 2 発射球検出器 7 0 2 は、普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D、特別可変入賞球装置 7 よりも上方に設けられている)。

10

これによれば、確実に検出することができる。

【 0 0 1 2 】

手段 B 1 の遊技機は、

遊技媒体(遊技球)が進入可能な始動入賞領域(第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口)と一般入賞領域(第 1 ~ 第 4 一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D)を有する遊技機(パチンコ遊技機 1)であって、

前記始動入賞領域(第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口)に遊技媒体が進入した場合に可変表示(第 1 特図の可変表示、第 2 特図の可変表示、飾り図柄の可変表示)を実行する可変表示手段(第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、画像表示装置 5)と、

20

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値(賞球、点数)を付与する付与手段(遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の特定期間(一般入賞から 1 分間、2 分間、又は 5 分間)において所定条件(第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口への有効始動入賞、リーチ状態の成立)が成立した場合に、特定演出(特定演出 F(先読み予告演出)、特定演出 G(変動結果予告演出))を実行する演出実行手段(演出制御用 C P U 1 2 0)と、を備える

ことを特徴とする遊技機(第 4 7 演出形態 ~ 第 4 9 演出形態のパチンコ遊技機 1)である。

30

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の特定期間において所定条件が成立するか否かに興味を持たせることができ、一般入賞領域に遊技媒体が進入してから特定演出が実行されるまでの興味を高めることができる。

【 0 0 1 3 】

手段 B 2 の遊技機は、

手段 B 1 の遊技機であって、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の状態であることを特定可能に報知する(一般入賞口への入賞直後にキャラクタ A ~ C のいずれかが出現する)報知演出を実行する報知演出実行手段をさらに備える

40

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したことを遊技者に認識させることができる。

なお、遊技媒体が進入した後の状態であることを特定可能に報知する報知演出としては、遊技媒体が一般入賞領域に進入してから予め定められた特定期間が経過したか否かを遊技者が把握困難な演出と、遊技媒体が一般入賞領域に進入してから予め定められた特定期間が経過したか否かを遊技者が把握容易な演出の両方が含まれる。例えば、前者の演出として、一般入賞領域に遊技媒体が進入した直後に効果音を比較的短い期間(例えば 0 . 5 秒から 2 秒程度)出力させる演出があり、後者の演出として、一般入賞領域に遊技媒体が進入した直後から予め定められた特定期間(例えば 1 分間)を経過するまで画像表示装置

50

にキャラクタを継続的に表示させる演出がある。

【 0 0 1 4 】

手段 B 3 の遊技機は、

手段 B 2 の遊技機であって、

前記報知演出は、前記特定期間であるか否かを特定可能に報知する演出である（キャラクタ A ～ C のいずれが表示されるかに応じて特定期間（キャラクタ表示期間）が異なる）ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、特定演出が実行されるまでの遊技の興趣を高めることができる。

【 0 0 1 5 】

手段 B 4 の遊技機は、

手段 B 2 又は手段 B 3 の遊技機であって、

前記報知演出の態様に応じて前記特定期間が異なる（キャラクタ A が出現した場合の表示期間は 1 分間となり、キャラクタ B が出現した場合の表示期間は 2 分間となり、キャラクタ C が出現した場合の表示期間は 5 分間となる）

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、報知演出の態様に注目させることで、興趣を向上させることができる。

手段 B 4 に係る遊技機の構成は、例えば以下のようにすると良い。

まず、一般入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、演出制御手段（例えば演出制御用 CPU 120）が、予め定められた複数の特定期間（例えば 1 分、2 分、及び 3 分）のうちの何れかの特定期間を選択して、選択した特定期間に基づいて演出態様（例えば画像表示装置 5 に表示させるキャラクタの種別）を決定して、決定した演出態様により報知演出（キャラクタを特定期間表示させる演出）を実行する。

例えば、第 1 の特定期間（例えば 1 分間）が選択された場合には、第 2 の特定期間（例えば 2 分間）が選択された場合よりも第 1 の演出態様（例えばキャラクタ A の表示）に決定される割合が高くなるようにすると良い。また、第 2 の特定期間（例えば 2 分間）が選択された場合には、第 1 の特定期間（例えば 1 分間）が選択された場合よりも第 2 の演出態様（例えばキャラクタ B の表示）に決定される割合が高くなるようにすると良い。

なお、特定期間と報知演出の演出態様が 1 対 1 に対応している場合（キャラクタ A であれば 1 分、キャラクタ B であれば 2 分、キャラクタ C であれば 3 分で固定されている場合）には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、演出制御手段（例えば演出制御用 CPU 120）が、予め定められた複数の演出態様のうちの何れかの演出態様を決定して、決定した演出態様により報知演出（キャラクタを特定期間表示させる演出）を実行すると良い。

【 0 0 1 6 】

手段 B 5 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 4 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記可変表示手段は、前記始動入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づく始動条件（第 1 保留記憶数が上限値に達していないときに第 1 始動入賞口に遊技球が入賞（有効始動入賞）したこと、第 2 保留記憶数が上限値に達していないときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞（有効始動入賞）したこと）が成立した後に開始条件（大当たり遊技状態に制御されておらず且つ特図ゲームの可変表示が実行されていないこと）が成立したことに基づいて可変表示を実行するものであり、

前記演出実行手段は、前記始動条件は成立したが前記開始条件が成立していない可変表示の表示結果を予告する予告演出（始動入賞記憶表示エリア 5 H において、予告対象となる可変表示ゲームに対応した表示部位を通常態様から特殊態様に変化させる保留変化演出）を前記特定演出として実行する

ことを特徴とする遊技機（第 47 演出形態及び第 49 演出形態のパチンコ遊技機 1）である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入を契機に開始条件が成立していない可変表示の表示結果を予告するという興趣を生じさせることにより、一般入賞領域に遊技媒

10

20

30

40

50

体が進入してから特定演出が実行されるまでの興趣をより高めることができる。

【 0 0 1 7 】

手段 B 6 の遊技機は、

手段 B 5 の遊技機であって、

前記始動条件は成立したが前記開始条件が成立していない可変表示に対応した保留情報（始動条件が成立したが開始条件が成立していない可変表示ゲームの存在に対応して表示色が変更された表示部位）を表示装置（画像表示装置 5）に表示する保留情報表示制御手段（演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記予告演出は、前記保留情報の態様によって、当該保留情報に対応した可変表示の表示結果を予告するものである（始動入賞時判定結果指定コマンドが「大当たり」を指定するコマンドであれば、当該コマンドに対応した表示部位を、「はずれ」を指定するコマンドよりも高い割合で、通常態様（例えば青色又は赤色）から特殊態様（例えば金色）に変化させる保留変化演出である）ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入を契機に開始条件が成立していない可変表示の表示結果を予告するという興趣をより高めることができる。

【 0 0 1 8 】

手段 B 7 の遊技機は、

手段 B 6 の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記表示装置にオブジェクト（キャラクタ A ～ C）を表示することにより前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の状態であることを特定可能に報知する（一般入賞口への入賞直後にキャラクタ A ～ C のいずれかが出現する）報知演出を実行し、

前記予告演出は、前記オブジェクトが前記保留情報の態様を変化させると遊技者が認識可能な演出（表示されているキャラクタが何らかのアクションを行い、保留されている特図ゲームに対応した表示部位の態様を通常態様から特殊態様に変化させる演出）であることを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入と、開始条件が成立していない可変表示の表示結果の予告とを、共通のオブジェクトにより示唆することが可能となり、一般入賞領域への遊技媒体の進入から特定演出が実行されるまでの興趣を一層高めることができる。

具体的には、オブジェクトの表示態様の变化（例えば所定のアクション）に伴い保留情報の態様も変化するような演出とすることで、オブジェクトが保留情報の態様を変化させると遊技者が認識可能となる。

【 0 0 1 9 】

手段 B 8 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 7 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記特定期間において前記所定条件が成立しなければ前記特定演出を実行しない（キャラクタ表示期間内に所定条件が成立しなければ特定演出 F や特定演出 G が実行されない）ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、特定期間において所定条件が成立するか否かについて遊技者に興味を持たせることができる。

【 0 0 2 0 】

手段 B 9 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 8 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記一般入賞領域は複数（第 1 一般入賞口 50 A ～第 4 一般入賞口 50 D の 4 つ）存在し、

遊技媒体が進入した一般入賞領域に応じて前記特定期間が異なる（第 1 一般入賞口 50 A 又は第 2 一般入賞口 50 B に入賞した場合には一般入賞から 1 分間、2 分間、又は 5 分間が特定期間となりうる（キャラクタ A ～ C が出現可能である）が、第 3 一般入賞 50 C 又は第 4 一般入賞口 50 D に入賞した場合には一般入賞から 5 分間のみが特定期間となり

10

20

30

40

50

うる（キャラクタ C のみが出現可能である））ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入するかに注目させることで、興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 1 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段 B 1 0 ~ 手段 B 2 1 に係る発明が含まれる。

【 0 0 2 2 】

手段 B 1 0 の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第 1 始動入賞口，第 2 始動入賞口）と一般入賞領域（第 1 ~ 第 4 一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D）を有する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

10

前記始動入賞領域（第 1 始動入賞口，第 2 始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第 1 特図の可変表示，第 2 特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第 1 特別図柄表示装置 4 A，第 2 特別図柄表示装置 4 B，画像表示装置 5）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（操作ボタン 3 0 及び演出制御用 C P U 1 2 0）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した後において前記動作検出手段により遊技者の動作（連打操作，各図柄停止操作，全図柄停止操作）を検出した場合に特定演出（カットイン予告演出，擬似連予告演出，チャンス目予告演出）を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備える

20

ことを特徴とする遊技機（第 5 0 演出形態 ~ 第 5 3 演出形態のパチンコ遊技機 1）である。

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入した後において遊技者の動作を契機として特定演出が実行されることにより、一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合の興趣を高めることができる。

【 0 0 2 3 】

手段 B 1 1 の遊技機は、

30

手段 B 1 0 の遊技機であって、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の状態であることを特定可能に報知する（第 5 0 演出形態及び第 5 1 演出形態において一般入賞口への入賞毎にボタンアイコン 4 0 0 0 を増加させる，第 5 2 演出形態及び第 5 3 演出形態において一般入賞口への入賞毎に実行可能となる予告演出（「カットイン」，「擬似連」，「チャンス目」）を判定して、判定結果に応じた文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c 表示する）報知演出を実行する報知演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備える

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したことを遊技者が認識可能となる。

【 0 0 2 4 】

40

手段 B 1 2 の遊技機は、

手段 B 1 1 の遊技機であって、

前記特定演出を実行可能とするための動作の種別（連打操作，各図柄停止操作，全図柄停止操作）に応じて、前記報知演出の態様（「カットイン」の文字 4 0 0 0 a，「擬似連」の文字 4 0 0 0 b，「チャンス目」の文字 4 0 0 0 c）が異なる

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、いずれの種別の動作を行うことにより特定演出が実行可能となるかを遊技者が認識することができる。

【 0 0 2 5 】

手段 B 1 3 の遊技機は、

50

手段 B 1 1 又は手段 B 1 2 の遊技機であって、

複数の一般入賞領域（第 1 ～ 第 4 一般入賞口 5 0 A ～ 5 0 D）が存在し、

いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入したかに応じて、前記報知演出が実行される割合が異なる（第 5 2 演出形態及び第 5 3 演出形態において、左遊技領域 1 0 A の第 1 一般入賞口 5 0 A 又は第 2 一般入賞口 5 0 B に入賞した場合には、右遊技領域 1 0 B の第 3 一般入賞口 5 0 C 又は第 4 一般入賞口 5 0 D に入賞した場合よりも高い割合で報知がされる）ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入するかに注目させることで、興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 6 】

手段 B 1 4 の遊技機は、

手段 B 1 1 ～ 手段 B 1 3 から選択されるいずれかの遊技機であって、

複数の一般入賞領域（第 1 ～ 第 4 一般入賞口 5 0 A ～ 5 0 D）が存在し、

いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入したかに応じて、前記報知演出の態様が異なる（第 5 2 演出形態及び第 5 3 演出形態において、第 1 一般入賞口 5 0 A 又は第 2 一般入賞口 5 0 B に入賞した場合には、「カットイン」の文字 4 0 0 0 a 及び「擬似連」の文字 4 0 0 0 b のいずれかを表示可能であり、第 3 一般入賞口 5 0 C 又は第 4 一般入賞口 5 0 D に入賞した場合には、「カットイン」の文字 4 0 0 0 a 及び「チャンス目」の文字 4 0 0 0 c のいずれかを表示可能である）ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入するかに注目させることで、興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 7 】

手段 B 1 5 の遊技機は、

手段 B 1 1 ～ 手段 B 1 4 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、前記報知演出が実行される割合が異なる（第 5 2 演出形態及び第 5 3 演出形態において、通常状態のときに一般入賞口に入賞した場合（左遊技領域 1 0 A の第 1 一般入賞口 5 0 A 又は第 2 一般入賞口 5 0 B に入賞した場合）には、確変状態又は時短状態のときに一般入賞口に入賞した場合（右遊技領域 1 0 B の第 3 一般入賞口 5 0 C 又は第 4 一般入賞口 5 0 D に入賞した場合）よりも高い割合で報知がされる）

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば遊技の状態に応じて適切に興趣を異ならせることが可能となる。

【 0 0 2 8 】

手段 B 1 6 の遊技機は、

手段 B 1 1 ～ 手段 B 1 5 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、前記報知演出の態様が異なる（第 5 1 演出形態及び第 5 3 演出形態において、通常状態のときには「カットイン」の文字 4 0 0 0 a 及び「擬似連」の文字 4 0 0 0 b が表示可能であり、確変状態又は時短状態のときには「カットイン」の文字 4 0 0 0 a 及び「チャンス目」の文字 4 0 0 0 c が表示可能となる。）

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば遊技の状態に応じて適切に興趣を異ならせることが可能となる。

【 0 0 2 9 】

手段 B 1 7 の遊技機は、

手段 B 1 0 ～ 手段 B 1 6 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記一般入賞領域に遊技媒体が複数回進入した後において前記所定動作が行われた場合に前記特定演出を実行可能である（第 5 0 演出形態及び第 5 1 演出形態において、一般入賞口に 2 回以上入賞したときに擬似連予告演出が実行可能となり、一般入賞口に 3 回以上入賞したときにチャンス目予告演出が実行可能となる）

ことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせることができる。

【 0 0 3 0 】

手段 B 1 8 の遊技機は、

手段 B 1 0 ~ 手段 B 1 7 から選択されるいずれかの遊技機であって、

複数の一般入賞領域（第 1 ~ 第 4 一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D）が存在し、

いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入したかに応じて、前記特定演出の実行割合が異なる（第 5 2 演出形態及び第 5 3 演出形態において、第 1 一般入賞口 5 0 A 又は第 2 一般入賞口 5 0 B に入賞した場合には、第 3 一般入賞口 5 0 C 又は第 4 一般入賞口 5 0 D に入賞した場合よりも高い割合で予告演出が実行される）

ことを特徴とする遊技機である。

10

これによれば、いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入するかに注目させることで、興趣を向上させることができる。

【 0 0 3 1 】

手段 B 1 9 の遊技機は、

手段 B 1 0 ~ 手段 B 1 8 から選択されるいずれかの遊技機であって、

複数の一般入賞領域（第 1 ~ 第 4 一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D）が存在し、

いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入したかに応じて、実行可能となる特定演出の種別が異なる（第 5 2 演出形態及び第 5 3 演出形態において、第 1 一般入賞口 5 0 A 又は第 2 一般入賞口 5 0 B に入賞した場合には、カットイン予告演出及び擬似連予告演出のいずれかを実行可能であり、第 3 一般入賞口 5 0 C 又は第 4 一般入賞口 5 0 D に入賞した場合には、カットイン予告演出及びチャンス目予告演出のいずれかを実行可能である）

20

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入するかに注目させることで、興趣を向上させることができる。

【 0 0 3 2 】

手段 B 2 0 の遊技機は、

手段 B 1 0 ~ 手段 B 1 9 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる（第 5 2 演出形態及び第 5 3 演出形態において、通常状態のときに一般入賞口に入賞した場合（左遊技領域 1 0 A の第 1 一般入賞口 5 0 A 又は第 2 一般入賞口 5 0 B に入賞した場合）には、確変状態又は時短状態のときに一般入賞口に入賞した場合（右遊技領域 1 0 B の第 3 一般入賞口 5 0 C 又は第 4 一般入賞口 5 0 D に入賞した場合）よりも高い割合で特定演出を実行可能とするための報知がされる）

30

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば遊技の状態に応じて適切に興味を異ならせることが可能となる。

【 0 0 3 3 】

手段 B 2 1 の遊技機は、

手段 B 1 0 ~ 手段 B 2 0 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、実行可能となる特定演出の種別が異なる（第 5 1 演出形態及び第 5 3 演出形態において、通常状態のときにはカットイン予告演出及び擬似連予告演出のいずれかを実行可能であり、確変状態又は時短状態のときにはカットイン予告演出及びチャンス目予告演出のいずれかを実行可能である）

40

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば遊技の状態に応じて適切に興味を異ならせることが可能となる。

【 0 0 3 4 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段 B 2 2 ~ 手段 B 2 8 に係る発明が含まれる。

【 0 0 3 5 】

手段 B 2 2 の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）と

50

一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

特定演出（特定演出Ｃ：ポイント付与演出，特定演出Ａ：変動結果予告演出，特定演出Ｂ：先読み予告演出）を実行可能な特定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

10

前記可変表示が実行されているとき（特別図柄の可変表示が実行されている期間内，特別図柄の可変表示が実行されているか又は実行することに決定されている期間内）に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときと、前記可変表示が実行されていないとき（特別図柄の可変表示が実行されていない期間内，特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ実行することにも決定されていない期間内）に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときとで、前記特定演出が実行される割合が異なる

ことを特徴とする遊技機（第２７演出形態～第３０演出形態のパチンコ遊技機１）である。

これによれば、可変表示が実行されている場合と、可変表示が実行されていない場合とで特定演出の実行割合が異なることにより、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を高めることができる。

20

【００３６】

手段Ｂ２３の遊技機は、

手段Ｂ２２の遊技機であって、

前記可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となったときに遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）をさらに備え、

前記特定演出は、前記可変表示の表示結果に関連しない演出（特定演出Ｃ：ポイント付与演出）である

30

ことを特徴とする遊技機（第２７演出形態，第２９演出形態のパチンコ遊技機１）である。

これによれば、可変表示が実行されていない場合にも、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を適切に高めることができる。

【００３７】

手段Ｂ２４の遊技機は、

手段Ｂ２２の遊技機であって、

前記可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となったときに遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）をさらに備え、

40

前記特定演出は、前記可変表示の表示結果に関連する演出（特定演出Ａ：変動結果予告演出，特定演出Ｂ：先読み予告演出）であり、前記可変表示が実行されていないときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときには実行されない

ことを特徴とする遊技機（第２８演出形態，第３０演出形態のパチンコ遊技機１）である。

これによれば、可変表示が実行されている場合には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を一層高めることができる。

【００３８】

手段Ｂ２５の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と

50

一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

特定演出（特定演出Ｃ：ポイント付与演出，特定演出Ａ：変動結果予告演出，特定演出Ｂ：先読み予告演出）を実行可能な特定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

10

前記可変表示が実行されているとき（特別図柄の可変表示が実行されている期間内，特別図柄の可変表示が実行されているか又は実行することに決定されている期間内）に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときと、前記可変表示が実行されていないとき（特別図柄の可変表示が実行されていない期間内，特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ実行することにも決定されていない期間内）に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときとで、異なる特定演出が実行される

ことを特徴とする遊技機（第３１演出形態及び第３２演出形態のパチンコ遊技機１）である。

これによれば、可変表示が実行されている場合と、可変表示が実行されていない場合とで異なる特定演出が異なることにより、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を高めることができる。

20

【００３９】

手段Ｂ２６の遊技機は、

手段Ｂ２５の遊技機であって、

前記可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となったときに遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）をさらに備え、

前記可変表示が実行されているときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときには、前記可変表示の表示結果に関連する演出（特定演出Ａ：変動結果予告演出，特定演出Ｂ：先読み予告演出）を前記特定演出として実行し、

30

前記可変表示が実行されていないときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときには、前記可変表示の表示結果に関連しない演出（特定演出Ｃ：ポイント付与演出）を前記特定演出として実行する

ことを特徴とする遊技機（第３１演出形態及び第３２演出形態のパチンコ遊技機１）である。

これによれば、可変表示が実行されている場合には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を一層高めることができると共に、可変表示が実行されていない場合にも、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を適切に高めることができる。

【００４０】

40

手段Ｂ２７の遊技機は、

手段Ｂ２２～手段Ｂ２６から選択されるいずれかの遊技機（第２７演出形態～第３２演出形態のパチンコ遊技機１）であって、

前記可変表示が実行されているときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、前記特定演出が実行される割合が異なる（例えば、一般入賞口への入賞時に特図ゲームが実行されているか否かという区分、一般入賞口への入賞時における保留記憶数という区分、さらに、一般入賞口への入賞時における遊技状態が通常状態であるか、又は、確変状態若しくは時短状態であるかという区分等、に応じて、異なる割合で特定演出を実行する）

ことを特徴とする遊技機である。

50

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に興味を持たせることが可能となり、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興味を一層高めることができる。

【 0 0 4 1 】

手段 B 2 8 の遊技機は、

手段 B 2 2 ~ 手段 B 2 7 から選択されるいずれかの遊技機（第 2 7 演出形態 ~ 第 3 2 演出形態のパチンコ遊技機 1）であって、

前記可変表示が実行されているときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、異なる特定演出が実行される（例えば、一般入賞口への入賞時に特図ゲームが実行されているか否かという区分、一般入賞口への入賞時における保留記憶数という区分、さらに、一般入賞口への入賞時における遊技状態が通常状態であるか、又は、確変状態若しくは時短状態であるかという区分等、に応じて、異なる種別の特定演出を実行する）

10

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に興味を持たせることが可能となり、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興味を一層高めることができる。

【 0 0 4 2 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段 B 2 9 ~ 手段 B 3 9 に係る発明が含まれる。従来より、特開 2 0 1 5 - 1 3 9 6 2 8 号公報（図 3 3）に示されるように、遊技機における始動入賞口への入賞率を算出し、算出した入賞率に応じて異なる色の服装を着たキャラクタを表示する演出表示を実行する遊技機が提案されている。しかしながら、始動入賞口等の進入領域に進入した遊技媒体の数に関する情報を情報表示手段に単に表示させるのみならず、その情報をより視認し易くする必要がある。手段 B 2 9 ~ 手段 B 3 9 に係る発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、進入領域に進入した遊技媒体の数に関する情報を視認し易くすることにある。

20

【 0 0 4 3 】

手段 B 2 9 に係る発明は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な進入領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 ~ 第 4 一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D 等）を有する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記進入領域に進入した遊技媒体の数に関する進入情報（例えば、一般入賞口への入賞数、第 1 始動入賞口への入賞数、第 2 始動入賞口への入賞数等）を表示可能な情報表示手段（画像表示装置 5）を備え、

30

前記情報表示手段は、前記進入情報とは異なる演出情報（例えば、飾り図柄及び第 4 図柄等）を、前記進入情報の視認性が妨げられない領域（図 4 2 に例示するように、各入賞口への入賞数が表示される第 1 エリア とは異なる第 2 エリア ）に表示する

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、進入領域に進入した遊技媒体の数に関する進入情報を視認し易い。

【 0 0 4 4 】

手段 B 3 0 に係る発明は、

手段 B 2 9 の遊技機であって、

前記情報表示手段は、前記演出情報の態様によらず前記進入情報を表示可能である（図 4 2 に例示するように、飾り図柄が可変表示しているか否かによらず、また、第 4 図柄が可変表示しているか否かによらず、一般入賞口への入賞数、第 1 始動入賞口への入賞数、及び第 2 始動入賞口への入賞数等を第 1 エリア に表示しておき、各入賞口への入賞に応じて、表示されている入賞数を更新可能である）

40

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、演出情報の態様によらず進入情報を視認可能となる。

【 0 0 4 5 】

手段 B 3 1 に係る発明は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な進入領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 ~ 第 4 一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D 等）を有する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

50

エラー（例えば、磁気異常、振動異常、及び電波異常等）を検出するエラー検出手段（異常検出用センサ群 26）と、

前記進入領域に進入した遊技媒体の数に関する進入情報（例えば、一般入賞口への入賞数、第 1 始動入賞口への入賞数、第 2 始動入賞口への入賞数等）を表示可能な情報表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記情報表示手段は、前記エラーの発生を報知するエラー情報（例えば、エラーメッセージ）を、前記進入情報の視認性が妨げられない領域（図 4 2 及び図 4 3 に例示するように、各入賞口への入賞数が表示される第 1 エリア とは異なる第 2 エリア ）に表示することを特徴とする遊技機である。

これによれば、進入領域に進入した遊技媒体の数に関する進入情報を視認し易い。

10

【0046】

手段 B 3 2 に係る発明は、

手段 B 3 1 の遊技機であって、

前記情報表示手段は、前記エラー情報が表示されているときにも前記進入情報を表示可能である（図 4 3 に例示するように、エラーメッセージが表示されているか否かによらず、一般入賞口への入賞数、第 1 始動入賞口への入賞数、及び第 2 始動入賞口への入賞数等を第 1 エリア に表示しておき、各入賞口への入賞に応じて、表示されている入賞数を更新可能である）

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、エラー情報が表示されているときにも進入情報を視認可能となる。

20

【0047】

手段 B 3 3 に係る発明は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な進入領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 ～第 4 一般入賞口 50 A ～ 50 D 等）を有する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記進入領域に進入した遊技媒体の数に関する進入情報（例えば、一般入賞口への入賞数、第 1 始動入賞口への入賞数、第 2 始動入賞口への入賞数等）を表示可能な情報表示手段（画像表示装置 5）を備え、

前記情報表示手段は、遊技媒体が始動領域に進入したことに基づいて実行される可変表示の表示結果（例えば、確定飾り図柄（最終停止図柄）や第 4 図柄の表示結果）を、前記進入情報の視認性が妨げられない領域（図 4 2 に例示するように、各入賞口への入賞数が表示される第 1 エリア とは異なる第 2 エリア ）に表示する

30

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、進入領域に進入した遊技媒体の数に関する進入情報を視認し易い。

【0048】

手段 B 3 4 に係る発明は、

手段 B 3 3 の遊技機であって、

前記情報表示手段は、前記可変表示が実行されているときにも前記進入情報を表示可能である（図 4 2 に例示するように、飾り図柄が可変表示しているか否かによらず、また、第 4 図柄が可変表示しているか否かによらず、一般入賞口への入賞数、第 1 始動入賞口への入賞数、及び第 2 始動入賞口への入賞数等を第 1 エリア に表示しておき、各入賞口への入賞に応じて、表示されている入賞数を更新可能である）

40

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、可変表示が実行されているときにも進入情報を視認可能となる。

【0049】

手段 B 3 5 に係る発明は、

手段 B 2 9 ～手段 B 3 4 から選択されるいずれかの遊技機であって、

操作可能な操作手段（操作ボタン 30）と、

前記操作手段の操作に応じて前記情報表示手段に前記進入情報を表示するか否かを設定する表示設定手段（図 5 に例示するように、操作ボタン 30 による設定に基づいて、各入賞口への入賞数に関連した入賞情報を第 1 エリア に表示させるか否かを設定する演出制

50

御用CPU120)と、をさらに備える

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、進出情報を表示させるか否かを任意に設定可能となる。

【0050】

手段B36に係る発明は、

手段B29～手段B35から選択されるいずれかの遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段(操作ボタン30)と、

前記操作手段の操作に応じて前記進出情報の集計期間を設定する集計期間設定手段(図46に例示するように、操作ボタン30による設定に基づいて集計期間を設定する演出制御用CPU120)と、をさらに備える

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、遊技者の判断に応じて集計期間を設定可能となる。

【0051】

手段B37に係る発明は、

手段B29～手段B36から選択されるいずれかの遊技機であって、

遊技状態(大当り遊技状態、確変状態、及び時短状態、あるいは、低ベース状態及び高ベース状態等)を制御可能な遊技状態制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)をさらに備え、

前記情報表示手段は、前記遊技状態に応じた前記進出情報を表示可能である(図45に例示するように、低ベース状態における入賞数と、高ベース状態における入賞数とを区分して表示可能である)

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、遊技状態に応じた進出情報を把握することができる。

【0052】

手段B38に係る発明は、

手段B37の遊技機であって、

遊技媒体が始動領域(第1始動入賞口、第2始動入賞口)に進出したことに基づいて可変表示(第1特図の可変表示、第2特図の可変表示)を実行する可変表示手段(第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B)をさらに備え、

前記遊技状態制御手段は、前記始動領域に遊技媒体が進出する頻度が異なる低頻度状態(第2始動入賞口を対象とする高開放制御が実行されていない低ベース状態)及び高頻度状態(第2始動入賞口を対象とする高開放制御が実行されている高ベース状態)に制御可能であり、

前記情報表示手段は、前記低頻度状態に制御されている期間に関する前記進出情報(図45に例示される低ベース状態の一般入賞数等)及び前記高頻度状態に制御されている期間に関する前記進出情報(図45に例示される高ベース状態の一般入賞数等)を表示可能である

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、低頻度状態に応じた進出情報と高頻度状態に応じた進出情報とを把握することができる。

【0053】

手段B39に係る発明は、

手段B29～手段B38から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記進出情報が所定条件を満たすときに報知を行う(図46に例示されるように、設定された集計期間あたりの入賞数が予め定められた基準値に満たない場合に、その旨を報知するメッセージを表示する)報知手段(画像表示装置5)をさらに備えることを特徴とする遊技機である。

これによれば、進出情報が所定条件を満たしていることを容易に把握可能となる。

【0054】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段B40、手段B41に

10

20

30

40

50

係る発明が含まれる。従来より、特開 2 0 1 5 - 1 3 9 6 2 8 号公報（図 3 2、図 3 3）に示されるように、遊技者がパスワードを入力することで遊技開始を受け付けると遊技機における始動入賞口への入賞率を算出し、算出した入賞率に応じて異なる色の服装を着たキャラクタを表示する演出表示を実行する遊技機が提案されている。しかしながら、遊技媒体が始動入賞口等の進入領域に進入したことにに関する情報を、遊技者以外の者（例えば、遊技場の店員）のみが確認できるようになってはいなかった。手段 B 4 0、手段 B 4 1 に係る発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、遊技者以外の者（例えば、遊技場の店員）のみが情報を確認できるようにすることにある。

【 0 0 5 5 】

手段 B 4 0 に係る発明は、

遊技媒体（例えば、遊技球）が進入可能な進入領域（例えば、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 ～ 第 4 一般入賞口 5 0 A ～ 5 0 D 等）を有する遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体が前記進入領域を通過したことにもとづいて遊技価値（例えば、賞球）を付与する付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

遊技者による操作が不能とされた特定操作手段（例えば、モード切替スイッチ 3 1、リセットボタン）と、

前記付与手段によって付与された遊技価値の累積値に関する累積値情報（例えば、図 1 7 に示す各一般入賞口の払出数、各始動入賞口の払出数および合計の払出数）を報知する報知手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

前記報知手段は、前記特定操作手段が操作されたことにもとづいて前記累積値情報を報知する（例えば、モード切替スイッチ 3 1 が操作されメンテナンスモードとなることで入賞数管理テーブルの情報を画像表示装置 5 に表示する）

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、遊技者以外の者（例えば、遊技場の店員）のみが情報を確認することができる。

【 0 0 5 6 】

なお、「遊技者による操作が不能とされた特定操作手段」とは、例えば、遊技場の店員や遊技機の点検者・検査員により操作可能な手段であればよい。

【 0 0 5 7 】

手段 B 4 1 に係る発明は、

手段 B 4 0 の遊技機であって、

遊技に関する演出を実行する演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）を備え、

前記報知手段は、前記演出実行手段により実行される演出の態様に応じた態様により、前記累積値情報を報知する（例えば、予告演出やリーチ演出中に登場するキャラクタが入賞数管理テーブルの情報を読み上げるような表示や音声の出力を行う）

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、何れの種類の遊技機の情報であるかを報知の態様から認識しやすくなることができる。

【 0 0 5 8 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段 B 4 2 ～手段 B 5 1 に係る発明が含まれる。従来より、特開 2 0 1 4 - 7 3 1 8 7 号公報（図 6 7）に示されるように、普通入賞口（一般入賞領域）に遊技球が入球すると、演出用表示装置にて入球数がカウントアップ表示され、カウントアップされているカウント数が抽選により決定された実行契機回数に到達すると、記憶内連荘が発生することが遊技者に伝達される遊技機が提案されている。この特開 2 0 1 4 - 7 3 1 8 7 号公報に示される遊技機では、普通入賞口に遊技球が入球することで一律に 1 ずつ入球数がカウントアップ表示されることになる。そこで、このような一般入賞領域を有する遊技機において、一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合の興趣をさらに高める余地が存在する。手段 B 4 2 ～手段 B 5 1 に係る発明

10

20

30

40

50

は、上記実情を鑑みてなされたものであり、一般入賞領域を有する遊技機における遊技の興趣を高めることを目的とする。

【 0 0 5 9 】

手段 B 4 2 の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第 1 始動入賞口，第 2 始動入賞口）と一般入賞領域（第 1 ～ 第 4 一般入賞口 5 0 A ～ 5 0 D）を有する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記始動入賞領域（第 1 始動入賞口，第 2 始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第 1 特図の可変表示，第 2 特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第 1 特別図柄表示装置 4 A，第 2 特別図柄表示装置 4 B，画像表示装置 5）と、

10

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

前記一般入賞領域への遊技媒体の進入に応じて演出態様を段階的に変化させる特定演出（ゲージ画像 2 1 0 0 における充填領域 2 1 0 0 a を最低 0 段階から最高 1 0 段階まで段階的に増加させる特定演出 D）を実行可能な特定演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態（特別図柄の可変表示が実行されている期間内と、特別図柄の可変表示が実行されていない期間内という区分等）に応じて、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なる（ゲージ画像 2 1 0 0 における充填領域 2 1 0 0 a を 1 段階増加させる演出を実行する割合が異なる）

20

ことを特徴とする遊技機（第 3 3 演出形態～第 3 7 演出形態のパチンコ遊技機 1）である。

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、特定演出において演出態様が変化する割合が異なることにより、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を高めることができる。

【 0 0 6 0 】

手段 B 4 3 の遊技機は、

手段 B 4 2 の遊技機であって、

前記可変表示手段（画像表示装置 5）は、予め定められた所定期間（演出制御用 C P U 1 2 0 が受信した変動パターン指定コマンドに対応した可変表示期間）、前記可変表示（飾り図柄の可変表示）を実行するものであり、

30

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの可変表示の残り期間（確定飾り図柄を導出表示するまでの残り時間が 1 0 秒以上である場合と、1 0 秒未満である場合という区分）に応じて、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なる

ことを特徴とする遊技機（第 3 4 演出形態のパチンコ遊技機 1）である。

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの可変表示の残り期間に応じて、特定演出において演出態様が変化する割合が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【 0 0 6 1 】

40

手段 B 4 3 の遊技機において、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに実行されている可変表示の残り期間（確定飾り図柄を導出表示するまでの残り時間が 1 0 秒以上である場合と、1 0 秒未満である場合という区分）と、前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに実行されている可変表示の表示結果（大当り図柄、はずれ図柄）とに応じて、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なるようにしても良い。具体的には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに実行されている特別図柄の可変表示の残り時間が所定範囲内（例えば 1 0 秒未満）である場合において、当該可変表示の表示結果に応じて、特定演出において演出態様が変化する割合が異なる（例えば大当り図柄となる場合には高い割合で変化し、はずれ図柄となる場合にはそれよりも低い割合で変化する）ようにしても良い。

50

【 0 0 6 2 】

手段 B 4 4 の遊技機は、

手段 B 4 2 又は手段 B 4 3 の遊技機であって、

前記可変表示手段（画像表示装置 5）は、前記始動入賞領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体が進入した後に開始条件（先の始動入賞に基づく可変表示が終了しており且つ大当り遊技状態にも制御されていないこと）が成立したことに基づいて前記可変表示（第 1 特図の可変表示、第 2 特図の可変表示、飾り図柄の可変表示）を実行し、

前記可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

10

前記可変表示の表示結果が特定表示結果となることを予告する予告演出（先読み予告演出）を、前記可変表示の前記開始条件が成立する以前（先読み予告演出のターゲットとなる可変表示が実行されるよりも前に）に実行する予告演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入してから前記予告演出の対象となる前記可変表示が実行されるまでの期間（演出制御用 CPU 120 が一般入賞口指定コマンドを受信したときに先読み予告演出のターゲットとなっている可変表示が実行されるまでの可変表示回数という区分）に応じて、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なる

ことを特徴とする遊技機（第 3 5 演出形態のパチンコ遊技機 1）である。

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入してから予告演出の対象となる可変表示が実行されるまでの期間に応じて、特定演出において演出態様が変化する割合が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

20

【 0 0 6 3 】

手段 B 4 4 の遊技機において、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入してから前記予告演出の対象となる前記可変表示が実行されるまでの期間（演出制御用 CPU 120 が一般入賞口指定コマンドを受信したときに先読み予告演出のターゲットとなっている可変表示が実行されるまでの可変表示回数という区分）と、前記予告演出の対象となる前記可変表示の表示結果（大当り図柄、はずれ図柄）とに応じて、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なるようにしても良い。具体的には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに予告演出の対象となっている可変表示（先読み予告のターゲットとなっている可変表示）が実行されるまでの可変表示回数が所定範囲内（例えば 2 回以下）である場合において、その予告演出の対象となっている可変表示の表示結果に応じて、特定演出において演出態様が変化する割合が異なる（大当り図柄となる場合には高い割合で変化し、はずれ図柄となる場合にはそれよりも低い割合で変化する）ようにしても良い。

30

【 0 0 6 4 】

手段 B 4 5 の遊技機は、

手段 B 4 2 ～手段 B 4 4 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記可変表示（第 1 特図の可変表示、第 2 特図の可変表示、飾り図柄の可変表示）に伴ってリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段（演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

40

前記リーチ演出の実行前に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合（一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングがリーチ変動におけるリーチ状態成立前である場合）と、前記リーチ演出の実行以後に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合（一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングがリーチ変動におけるリーチ状態成立以後である場合）とで、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なる

ことを特徴とする遊技機（第 3 6 演出形態のパチンコ遊技機 1）である。

これによれば、リーチ演出の実行前に一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、リーチ演出の実行以後に一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、特定演出において演出態様が変化する割合が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

50

【 0 0 6 5 】

手段 B 4 6 の遊技機は、

手段 B 4 2 ~ 手段 B 4 5 から選択されるいずれかの遊技機であって、

複数の前記一般入賞領域（第 1 ~ 第 4 一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D）を有し、

遊技媒体が進入した一般入賞領域に応じて（第 2 一般入賞口 5 0 B 及び第 3 一般入賞口 5 0 C のいずれかに遊技球が入賞した場合と、第 1 一般入賞口 5 0 A 及び第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞した場合とで）、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なる

ことを特徴とする遊技機（第 3 7 演出形態のパチンコ遊技機 1）である。

これによれば、遊技媒体が進入した一般入賞領域に応じて、特定演出において演出態様
10 変化する割合が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【 0 0 6 6 】

手段 B 4 7 の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）と一般入賞領域（第 1 ~ 第 4 一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D）を有する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記始動入賞領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第 1 特図の可変表示、第 2 特図の可変表示、飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、画像表示装置 5）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球、点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

前記一般入賞領域への遊技媒体の進入に応じて演出態様を段階的に変化させる特定演出（ゲージ画像 2 1 0 0 における充填領域 2 1 0 0 a を最低 0 段階から最高 1 0 段階まで段階的に増加させる特定演出 D）を実行可能な特定演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態（特別図柄の可変表示が実行されている期間内と、特別図柄の可変表示が実行されていない期間内という区分等）に応じて、前記特定演出において演出態様に変化する段階が異なる（ゲージ画像 2 1 0 0 における充填領域 2 1 0 0 a を増加させる段階数（+ 1 ~ + 3）が異なる）

ことを特徴とする遊技機（第 3 8 演出形態 ~ 第 4 2 演出形態のパチンコ遊技機 1）である。

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、特定演出において演出態様に変化する段階が異なることにより、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を高めることができる。

【 0 0 6 7 】

手段 B 4 8 の遊技機は、

手段 B 4 7 の遊技機であって、

前記可変表示手段（画像表示装置 5）は、予め定められた所定期間（演出制御用 C P U 1 2 0 が受信した変動パターン指定コマンドに対応した可変表示期間）、前記可変表示（飾り図柄の可変表示）を実行するものであり、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの可変表示の残り期間（確定飾り図柄を導出表示するまでの残り時間が 1 0 秒以上である場合と、1 0 秒未満である場合という区分）に応じて、前記特定演出において演出態様に変化する段階が異なる

ことを特徴とする遊技機（第 3 9 演出形態のパチンコ遊技機 1）である。

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの可変表示の残り期間に応じて、特定演出において演出態様に変化する段階が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【 0 0 6 8 】

手段 B 4 8 の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに実行されている可変表示の残り期間（確定飾り図柄を導出表示するまでの残り時間が10秒以上である場合と、10秒未満である場合という区分）と、前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに実行されている可変表示の表示結果（大当り図柄、はずれ図柄）とに応じて、前記特定演出において演出態様が変化する段階が異なるようにしても良い。具体的には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに実行されている特別図柄の可変表示の残り時間が所定範囲内（例えば10秒未満）である場合において、当該可変表示の表示結果に応じて、特定演出において演出態様が変化する段階が異なる（例えば大当り図柄となる場合には多くの段階数変化し、はずれ図柄となる場合にはそれよりも少ない段階数変化する）ようにしても良い。

【0069】

手段B49の遊技機は、

手段B47又は手段B48の遊技機であって、

前記可変表示手段（画像表示装置5）は、前記始動入賞領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体が進入した後に開始条件（先の始動入賞に基づく可変表示が終了しており且つ大当り遊技状態にも制御されていないこと）が成立したことに基づいて前記可変表示（第1特図の可変表示、第2特図の可変表示、飾り図柄の可変表示）を実行し、

前記可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記可変表示の表示結果が特定表示結果となることを予告する予告演出（先読み予告演出）を、前記可変表示の前記開始条件が成立する以前（先読み予告演出のターゲットとなる可変表示が実行されるよりも前に）に実行する予告演出実行手段（演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入してから前記予告演出の対象となる前記可変表示が実行されるまでの期間（演出制御用CPU120が一般入賞口指定コマンドを受信したときに先読み予告演出のターゲットとなっている可変表示が実行されるまでの可変表示回数という区分）に応じて、前記特定演出において演出態様が変化する段階が異なる

ことを特徴とする遊技機（第40演出形態のパチンコ遊技機1）である。

これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入してから予告演出の対象となる可変表示が実行されるまでの期間に応じて、特定演出において演出態様が変化する段階が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【0070】

手段B49の遊技機において、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入してから前記予告演出の対象となる前記可変表示が実行されるまでの期間（演出制御用CPU120が一般入賞口指定コマンドを受信したときに先読み予告演出のターゲットとなっている可変表示が実行されるまでの可変表示回数という区分）と、前記予告演出の対象となる前記可変表示の表示結果（大当り図柄、はずれ図柄）とに応じて、前記特定演出において演出態様が変化する段階が異なるようにしても良い。具体的には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに予告演出の対象となっている可変表示（先読み予告のターゲットとなっている可変表示）が実行されるまでの可変表示回数が所定範囲内（例えば2回以下）である場合において、その予告演出の対象となっている可変表示の表示結果に応じて、特定演出において演出態様が変化する段階が異なる（例えば大当り図柄となる場合には多くの段階数変化し、はずれ図柄となる場合にはそれよりも少ない段階数変化する）ようにしても良い。

【0071】

手段B50の遊技機は、

手段B47～手段B49から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記可変表示（第1特図の可変表示、第2特図の可変表示、飾り図柄の可変表示）に伴ってリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段（演出制御用CPU120）をさらに備え、

10

20

30

40

50

前記リーチ演出の実行前に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合（一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングがリーチ変動におけるリーチ状態成立前である場合）と、前記リーチ演出の実行以後に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合（一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングがリーチ変動におけるリーチ状態成立以後である場合）とで、前記特定演出において演出態様が変化する段階が異なる

ことを特徴とする遊技機（第４１演出形態のパチンコ遊技機１）である。

これによれば、リーチ演出の実行前に一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、リーチ演出の実行以後に一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、特定演出において演出態様が変化する段階が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【００７２】

手段Ｂ５１の遊技機は、

手段Ｂ４７～手段Ｂ５０から選択されるいずれかの遊技機であって、

複数の前記一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有し、

遊技媒体が進入した一般入賞領域に応じて（第２一般入賞口５０Ｂ及び第３一般入賞口５０Ｃのいずれかに遊技球が入賞した場合と、第１一般入賞口５０Ａ及び第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞した場合とで）、前記特定演出において演出態様が変化する段階が異なる

ことを特徴とする遊技機（第４２演出形態のパチンコ遊技機１）である。

これによれば、遊技媒体が進入した一般入賞領域に応じて、特定演出において演出態様が変化する段階が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【００７３】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段Ｂ５２～手段Ｂ５６に係る発明が含まれる。従来より、特開２０１４－７３１８７号公報（図６７）に示されるように、普通入賞口（一般入賞領域）に遊技球が入球すると、演出用表示装置にて入球数がカウントアップ表示され、カウントアップされているカウント数が抽選により決定された実行契機回数に到達すると、記憶内連荘が発生することが遊技者に伝達される遊技機が提案されている。この特許文献１に示される遊技機では、普通入賞口に遊技球が入球する毎に演出（カウントアップ表示）が実行されることになる。このような一般入賞領域を有する遊技機において、一般入賞領域に遊技媒体が進入しない場合には、これを把握することが必要となるが、従来技術では考慮されていない。手段Ｂ５２～手段Ｂ５６に係る発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、一般入賞領域に遊技媒体が進入しないことを把握可能とすることにある。

【００７４】

手段Ｂ５２の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

前記始動入賞領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第１特図の可変表示、第２特図の可変表示、飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、画像表示装置５）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球、点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

所定期間における前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が所定数よりも少ない場合（遊技中であることが検知されている１０分間における一般入賞口への入賞数が０である場合や、遊技中であることが検知されている３０分間における一般入賞口への入賞数が３未満である場合等）に、特定演出（一般入賞口の形態を模した画像及び「一般入賞がありません。」という文字を含む報知画像２２００等を、画像表示装置５に表示する特定演出Ｅ）を実行可能な特定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備える

ことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数が所定数よりも少ないことを遊技者や遊技場が把握可能となる。

【 0 0 7 5 】

手段 B 5 3 の遊技機は、

手段 B 5 2 の遊技機であって、

前記特定演出実行手段による前記特定演出の実行を許可するか否かを設定する設定手段（特定演出 E を実行するか否かを表示設定テーブルにおける遊技場設定及び遊技者設定に基づいて決定する演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、

店員による設定操作を受け付ける店員操作受付手段（表示切替スイッチ 3 2 ）と、をさらに備え、

前記設定手段は、前記店員操作受付手段により設定操作が受け付けられた場合に、前記特定演出の実行を許可する設定を行う（表示切替スイッチ 3 2 の設定に基づいて特定演出 E（一般入賞無しを報知，一般入賞数が少ない旨を報知）を実行可能とする）

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、特定演出を実行するか否かに関して、遊技場の意向を反映させることができる。

【 0 0 7 6 】

手段 B 5 4 の遊技機は、

手段 B 5 2 又は手段 B 5 3 の遊技機であって、

前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数（30 分間の入賞数）を記憶する記憶手段（RAM 1 2 2 に形成される入賞数カウンタ領域）をさらに備え、

前記記憶手段に記憶されている進入数は、電断時において保持されない（入賞数カウンタ領域の値は、電断により消去される）ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、電断時において進入数の記憶を保持するための制御負担を軽減することができる。

【 0 0 7 7 】

手段 B 5 5 の遊技機は、

手段 B 5 2 ～手段 B 5 4 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記遊技機の状態に応じて、前記特定演出が実行される割合が異なる（例えば、通常状態の場合と、確変状態又は時短状態の場合とで、異なる割合で特定演出 E を実行する）

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、特定演出の興趣を一層高めることができる。

【 0 0 7 8 】

手段 B 5 6 の遊技機は、

手段 B 5 2 ～手段 B 5 5 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記遊技機の状態に応じて、異なる特定演出が実行される（例えば、通常状態の場合と、確変状態又は時短状態の場合とで、異なる態様で特定演出 E を実行する）

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、特定演出の興趣を一層高めることができる。

【 0 0 7 9 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段 B 5 7 ～手段 B 6 4 に係る発明が含まれる。従来より、特開 2 0 1 5 - 8 0 5 3 1 号公報（図 8 3 ）に示されるように、大当り遊技の実行中に、大入賞口に遊技媒体が進入することにより得られた賞球数（付与価値）と、普通入賞口（一般入賞領域）に遊技媒体が進入することにより得られた賞球数（付与価値）とを区別した数字画像によって表示する演出を実行する遊技機が提案されている。このような一般入賞領域を有する遊技機では、一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に演出を実行するか否かに関して、遊技場や遊技者の意向は反映されないものとなっている。手段 B 5 7 ～手段 B 6 4 に係る発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に演出を実行するか否かに関して、遊技場や遊技者の意向を反映可能とすることを目的とする。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 0 】

手段 B 5 7 の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第 1 始動入賞口，第 2 始動入賞口）と一般入賞領域（第 1 ～ 第 4 一般入賞口 5 0 A ～ 5 0 D）を有する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記始動入賞領域（第 1 始動入賞口，第 2 始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に、識別情報（第 1 特図，第 2 特図，飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第 1 特別図柄表示装置 4 A，第 2 特別図柄表示装置 4 B，画像表示装置 5）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

10

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定演出（モード切替スイッチ 3 1 の設定に基づいてメンテナンスモードのときに入賞数管理テーブルの情報を表示する，表示切替スイッチ 3 2 の設定及び操作ボタン 3 0 による設定に基づいて、一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させる，大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数を表示する，特定演出 A：変動結果予告演出，特定演出 B：先読み予告演出）を実行可能な報知手段（画像表示装置 5）と、

前記特定演出実行手段により前記特定演出の実行を許可するか否かを設定する設定手段（モード切替スイッチ 3 1，表示切替スイッチ 3 2 及び操作ボタン 3 0）と、を備える

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、特定演出を実行するか否かに関して、遊技場や遊技者の意向を反映させることができる。

20

【 0 0 8 1 】

手段 B 5 8 の遊技機は、

手段 B 5 7 の遊技機であって、

店員による設定操作を受け付ける店員操作受付手段（モード切替スイッチ 3 1，表示切替スイッチ 3 2）をさらに備え、

前記設定手段は、前記店員操作受付手段により設定操作が受け付けられた場合に、前記特定演出の実行を許可する設定を行う（モード切替スイッチ 3 1 の設定に基づいてメンテナンスモードのときに入賞数管理テーブルの情報を表示する，表示切替スイッチ 3 2 の設定に基づいて、一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させる，大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数を表示する，特定演出 A：変動結果予告演出を実行可能とする，特定演出 B：先読み予告演出を実行可能とする）

30

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、特定演出を実行するか否かに関して、遊技場の意向を反映させることができる。

【 0 0 8 2 】

手段 B 5 9 の遊技機は、

手段 B 5 7 又は手段 B 5 8 の遊技機であって、

遊技者による設定操作を受け付ける遊技者操作受付手段をさらに備え、

前記設定手段は、前記遊技者操作受付手段により設定操作が受け付けられた場合に、前記特定演出の実行を許可する設定を行う（デモ画面表示中の操作ボタン 3 0 による設定に基づいて、一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させる，デモ画面表示中の操作ボタン 3 0 による設定に基づいて、大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数を表示する，特定演出 A：変動結果予告演出を実行可能とする，特定演出 B：先読み予告演出を実行可能とする）

40

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、特定演出を実行するか否かに関して、遊技者の意向を反映させることができる。

【 0 0 8 3 】

手段 B 6 0 の遊技機は、

50

手段 B 5 7 ~ 手段 B 5 9 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記特定演出は、所定期間（大当り遊技状態に制御されている期間）における前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数を特定可能に報知する（大入賞口への入賞玉数及び該入賞玉数に応じた賞球数と一般入賞口への入賞玉数及び該入賞玉数に応じた賞球数とを分けて表示する）演出であることを特徴とする遊技機である。

これによれば、所定期間における遊技性を向上させることができる。

【 0 0 8 4 】

手段 B 6 1 の遊技機は、

手段 B 5 7 ~ 手段 B 6 0 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が所定数に達した場合に前記特定演出を実行する（第 2 5 演出形態，第 2 6 演出形態の演出を実行する）ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせることができる。

【 0 0 8 5 】

手段 B 6 2 の遊技機は、

手段 B 5 7 ~ 手段 B 6 1 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数に応じて異なる特定演出を実行する（第 2 5 演出形態，第 2 6 演出形態の演出を実行する）ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせることができる。

【 0 0 8 6 】

手段 B 6 3 の遊技機は、

手段 B 5 7 ~ 手段 B 6 2 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記特定演出は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数を特定可能に報知する演出であり（一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させ）、

当該遊技機における遊技が行われていない場合に（飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドを所定期間受信しなかったことに基づいて遊技終了判定を行う演出制御用 CPU 1 2 0）、前記特定演出において前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が 0 であることを特定可能に報知する（遊技終了判定が行われた場合に、画像表示装置 5 に表示している一般入賞口への入賞数相当のオブジェクトを全て消去する）

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、他の遊技者が一般入賞領域への遊技媒体の進入数を把握してしまうことを防止することができる。

【 0 0 8 7 】

手段 B 6 4 の遊技機は、

手段 B 5 7 ~ 手段 B 6 3 から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記特定演出は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数に対応した表示情報（一般入賞口への入賞数相当のオブジェクト）を表示することを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数を容易に把握可能となる。

【 0 0 8 8 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段 B 6 5 ~ 手段 B 7 7 に係る発明が含まれる。従来より、特開 2 0 1 4 - 2 0 0 3 0 5 号公報（段落 0 2 0 8，図 5 9）に示されるように、大当り中に一般入賞口へ遊技球が入賞すると、始動記憶表示の 1 つの態様に変化して、始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲームが「当り」であるか「はずれ」であるかを報知する遊技機が提案されている。このような一般入賞口を有する遊技機においては、一般入賞口に遊技球が入賞した場合の興趣をさらに高める余地が存在する。手段 B 6 5 ~ 手段 B 7 7 に係る発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、一般入賞口を有する遊技機における遊技の興趣を高めることを目的とする。

【 0 0 8 9 】

10

20

30

40

50

手段 B 6 5 の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第 1 始動入賞口，第 2 始動入賞口）と一般入賞領域（第 1 ～ 第 4 一般入賞口 5 0 A ～ 5 0 D）を有する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記始動入賞領域（第 1 始動入賞口，第 2 始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に、識別情報（第 1 特図，第 2 特図，飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第 1 特別図柄表示装置 4 A，第 2 特別図柄表示装置 4 B，画像表示装置 5）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

特定演出（特定演出 A：変動結果予告演出）を実行する特定演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

第 1 遊技状態（通常状態）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、第 2 遊技状態（確変又は時短状態）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、前記特定演出を実行する割合が異なる（通常状態では、確変又は時短状態よりも高い割合で特定演出が実行される）

ことを特徴とする遊技機（第 1 演出形態～第 4 演出形態のパチンコ遊技機 1）である。

これによれば、遊技媒体が一般入賞領域に進入するときの興趣を向上させることができる。

【 0 0 9 0 】

手段 B 6 6 の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第 1 始動入賞口，第 2 始動入賞口）と一般入賞領域（第 1 ～ 第 4 一般入賞口 5 0 A ～ 5 0 D）を有する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記始動入賞領域（第 1 始動入賞口，第 2 始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に、識別情報（第 1 特図，第 2 特図，飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第 1 特別図柄表示装置 4 A，第 2 特別図柄表示装置 4 B，画像表示装置 5）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

特定演出（特定演出 A：変動結果予告演出，特定演出 B：先読み予告演出）を実行する特定演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

第 1 遊技状態（通常状態）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、第 2 遊技状態（確変又は時短状態）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、異なる特定演出を実行する（通常状態では特定演出 A を実行し、確変又は時短状態では特定演出 B を実行する）

ことを特徴とする遊技機（第 5 演出形態～第 1 2 演出形態のパチンコ遊技機 1）である。

これによれば、遊技媒体が一般入賞領域に進入するときの興趣を向上させることができる。

【 0 0 9 1 】

手段 B 6 7 の遊技機は、

手段 B 6 5 又は手段 B 6 6 の遊技機（第 2 演出形態～第 4 演出形態，第 1 0 演出形態～第 1 2 演出形態のパチンコ遊技機 1）であって、

前記第 1 遊技状態（通常状態）のときは、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が第 1 進入数となった場合に前記特定演出を実行し、

前記第 2 遊技状態（確変又は時短状態）のときは、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が前記第 1 進入数とは異なる第 2 進入数となった場合に前記特定演出を実行する

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせることができる。

【 0 0 9 2 】

手段 B 6 8 の遊技機は、

10

20

30

40

50

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第1始動入賞口，第2始動入賞口）と一般入賞領域（第1～第4一般入賞口50A～50D）を有する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記始動入賞領域（第1始動入賞口，第2始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に、識別情報（第1特図，第2特図，飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，画像表示装置5）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

特定演出（特定演出A：変動結果予告演出）を実行する特定演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

10

第1期間（リーチ変動のリーチ状態成立以後）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、第2期間（リーチ変動以外の期間又はリーチ変動のリーチ状態成立前）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、前記特定演出を実行する割合が異なる（リーチ変動の状態成立以後は、リーチ変動以外の期間又はリーチ変動のリーチ状態成立前よりも高い割合で特定演出が実行される）

ことを特徴とする遊技機（第13演出形態～第16演出形態のパチンコ遊技機1）である。

これによれば、遊技媒体が一般入賞領域に進入するときの興趣を向上させることができる。

【0093】

20

手段B69の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第1始動入賞口，第2始動入賞口）と一般入賞領域（第1～第4一般入賞口50A～50D）を有する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記始動入賞領域（第1始動入賞口，第2始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に、識別情報（第1特図，第2特図，飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，画像表示装置5）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

特定演出（特定演出A：変動結果予告演出，特定演出B：先読み予告演出）を実行する特定演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

30

第1期間（リーチ変動のリーチ状態成立以後）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、第2期間（リーチ変動以外の期間又はリーチ変動のリーチ状態成立前）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、異なる特定演出を実行する（リーチ状態成立以後は特定演出Aを実行し、リーチ状態成立前は特定演出Bを実行するリーチ変動の状態成立以後は特定演出Aを実行し、リーチ変動以外の期間又はリーチ変動のリーチ状態成立前は特定演出Bを実行する）

ことを特徴とする遊技機（第17演出形態～第24演出形態のパチンコ遊技機1）である。

これによれば、遊技媒体が一般入賞領域に進入するときの興趣を向上させることができる。

40

【0094】

手段B70の遊技機は、

手段B68又は手段B69の遊技機（第14演出形態～第16演出形態，第22演出形態～第24演出形態のパチンコ遊技機1）であって、

前記第1期間（リーチ変動のリーチ状態成立以後）のときは、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が第1進入数となった場合に前記特定演出を実行し、

前記第2期間（リーチ変動以外の期間又はリーチ変動のリーチ状態成立前）のときは、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が前記第1進入数とは異なる第2進入数となった場合に前記特定演出を実行する

50

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせることができる。

【 0 0 9 5 】

手段 B 7 1 の遊技機は、

手段 B 6 5 ~ 手段 B 7 0 から選択されるいずれかの遊技機（第 2 演出形態，第 6 演出形態，第 1 0 演出形態 ~ 第 1 2 演出形態，第 1 4 演出形態，第 1 8 演出形態，第 2 2 演出形態のパチンコ遊技機 1）であって、

複数の前記一般入賞領域（第 1 ~ 第 4 一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D）を有し、

複数の前記一般入賞領域それぞれに遊技媒体が進入した場合に前記特定演出を実行することを特徴とする遊技機である。

これによれば、複数の一般入賞領域うちのいずれに遊技媒体が進入するかについて興味を持たせることができる。

【 0 0 9 6 】

手段 B 7 2 の遊技機は、

手段 B 6 5 ~ 手段 B 7 1 から選択されるいずれかの遊技機（第 5 演出形態 ~ 第 1 2 演出形態，第 1 7 演出形態 ~ 第 2 4 演出形態のパチンコ遊技機 1）であって、

前記可変表示手段は、前記始動入賞領域（第 1 始動入賞口，第 2 始動入賞口）に遊技媒体が進入した後に開始条件（先の始動入賞に基づく可変表示が終了しており且つ大当り遊技状態にも制御されていないこと）が成立したことに基づいて前記識別情報（第 1 特図，第 2 特図，飾り図柄）の可変表示を行い、

前記識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

前記開始条件が成立する以前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する開始前判定を行う開始前判定手段（始動入賞時に抽出された大当り判定用乱数に基づいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、

前記開始前判定に基づいて、前記有利状態に制御されることを予告する演出（先読み予告演出）を、対象となる前記可変表示の前記開始条件が成立する以前に前記特定演出（特定演出 B）として実行する

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、可変表示の開始条件が成立する以前に有利状態に制御されることが予告されることにより、特定演出に対してより興味を持たせることができる。

【 0 0 9 7 】

手段 B 7 3 の遊技機は、

手段 B 6 5 ~ 手段 B 7 2 から選択されるいずれかの遊技機（第 1 演出形態 ~ 第 2 4 演出形態のパチンコ遊技機 1）であって、

前記可変表示手段は、前記始動入賞領域（第 1 始動入賞口，第 2 始動入賞口）に遊技媒体が進入した後に開始条件（先の始動入賞に基づく可変表示が終了しており且つ大当り遊技状態にも制御されていないこと）が成立したことに基づいて前記識別情報（第 1 特図，第 2 特図，飾り図柄）の可変表示を行い、

前記識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

前記開始条件が成立するときに、前記有利状態に制御されるか否かを判定する開始時判定を行う開始時判定手段（特別図柄の可変表示を開始するときに、記憶されている大当り判定用乱数に基づいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、

10

20

30

40

50

前記開始時判定に基づいて、前記有利状態に制御されることを予告する演出（変動結果予告演出）を前記特定演出として実行する

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、有利状態に制御されることが予告されることにより、特定演出に対してより興味を持たせることができる。

【0098】

手段B74の遊技機は、

手段B65～手段B73から選択されるいずれかの遊技機（第3演出形態、第15演出形態のパチンコ遊技機1）であって、

前記一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度（一般入賞口への最初の入賞から120秒以内の入賞回数）に応じて前記特定演出の実行割合が異なる

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度に興味を持たせることができる。

【0099】

手段B75の遊技機は、

手段B65～手段B74から選択されるいずれかの遊技機（第11演出形態、第23演出形態のパチンコ遊技機1）であって、

前記一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度（一般入賞口への最初の入賞から120秒以内の入賞回数）に応じて異なる特定演出を実行する

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度に興味を持たせることができる。

【0100】

手段B76の遊技機は、

手段B65～手段B75から選択されるいずれかの遊技機（第4演出形態、第8演出形態、第12演出形態、第16演出形態、第20演出形態、第24演出形態のパチンコ遊技機1）であって、

複数の前記一般入賞領域（第1～第4一般入賞口50A～50D）を有し、

前記特定演出実行手段は、

複数の前記一般入賞領域への遊技媒体の進入の順序が所定の順序となったことに基づいて前記特定演出を実行する

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入の順序に興味を持たせることができる。

【0101】

手段B77の遊技機は、

手段B65～手段B76から選択されるいずれかの遊技機（第4演出形態、第8演出形態、第12演出形態、第16演出形態、第20演出形態、第24演出形態のパチンコ遊技機1）であって、

前記一般入賞領域とは異なる他の入賞領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）を有し、

前記特定演出実行手段は、

前記一般入賞領域への遊技媒体の進入と前記他の入賞領域への遊技媒体の進入の順序が特定の順序となったことに基づいて前記特定演出を実行する

ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域と他の入賞領域への遊技媒体の進入の順序に興味を持たせることができる。

【0102】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段A1～手段A9に係る発明が含まれる。従来より、特開2014-117576号公報に示されるように、遊技盤の表面に遊技球の流下方向や速度を変化させる風車や多数の遊技釘が設けられている遊

10

20

30

40

50

技機が提案されている。この種の遊技機においては、入賞口や通過ゲートの通過割合は、遊技盤に設けられた遊技釘の調整等によって変動し、遊技釘などの調整により、遊技球の払出率の設計などを行うことがある。しかし、遊技釘などに対してどのような調整を行ったかを遊技機の外部から認識することができなかつたため、設計値通りの払出率となるか否かの判断が難しかった。手段 A 1 ~ 手段 A 9 に係る発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、どのような調整を加えられたかを認識できる遊技機を提供することを目的とする。

【0103】

手段 A 1 の遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン等）は、

所定条件が成立（例えば、第 2 始動入賞口となる普通可変入賞球装置 6 B、大入賞口となる特別可変入賞球装置 7、第 1 始動入賞口となる普通入賞球装置 6 A、一般入賞領域となる一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D への入賞、スロットマシンの有効ラインへの所定の図柄組み合わせの表示等）することによって遊技価値（例えば、遊技球、スロットマシンのメダル等）が払い出される遊技機であって、遊技を制御する主基板（例えば、主基板 1 1、スロットマシンの主基板等）に設けられ、払い出される前記遊技価値に関する所定情報（例えば、役連（連比）、役比、機械割等）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 2 9、スロットマシンの表示モニタ等）を備え、扉枠（例えば、遊技機用枠 3、スロットマシンの扉枠等）を開放して解除可能なエラー（例えば、図 6 5 に示すエラー 1 ~ エラー 7 等の扉開放要エラー）の発生に応じて、前記所定情報の表示を制限（例えば、役連（連比）役比の表示を中止）することを特徴とする。

上記構成によれば、どのような調整を加えられたかを認識できる。また、扉枠の開放に伴ってエラー解除を行う場合に、遊技者に所定情報を見られることを防止できる。

【0104】

手段 A 2 の遊技機は、

手段 A 1 の遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン等）であって、前記エラー（例えば、図 6 5 に示すエラー 1 ~ エラー 7 等の扉開放要エラー等）が発生したときに、前記制限（例えば、例えば役連（連比）役比の表示を中止）を行う。

上記構成によれば、遊技者に所定情報を見られることを防止できる。

【0105】

手段 A 3 の遊技機は、

手段 A 1 の遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン等）であって、前記エラー（例えば、図 6 5 に示すエラー 1 ~ エラー 7 等の扉開放要エラー）が発生した後、前記扉枠（例えば、遊技機用枠 3、スロットマシンの扉枠等）が開放されたときに、前記制限（例えば、例えば役連（連比）役比の表示を中止）を行う。

上記構成によれば、遊技者に所定情報を見られることを防止できる。

【0106】

手段 A 4 の遊技機は、

手段 A 1 ~ A 3 から選択されるいずれかの遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン等）であって、

前記情報表示手段（例えば、表示モニタ 2 9、スロットマシンの表示モニタ等）は、前記エラー（例えば、図 6 5 に示すエラー 1 ~ エラー 7 等の扉開放要エラー等）が発生していないことを条件として、前記所定情報（例えば、役連（連比）、役比、機械割等）を表示する。

上記構成によれば、遊技者に所定情報を見られることを防止できる。

【0107】

手段 A 5 の遊技機は、

手段 A 1 ~ A 4 から選択されるいずれかの遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン等）であって、

前記エラー（例えば、図 6 5 に示すエラー 1 ~ エラー 7 等の扉開放要エラー等）を解除した後、所定時間（例えば、図 6 3 の表示制限確認処理において計測タイマで計測される

10

20

30

40

50

計測時間 t 等) が経過してから前記所定情報 (例えば、役連 (連比)、役比、機械割等) を表示する。

上記構成によれば、遊技者に所定情報を見られることを防止できる。

【0108】

手段 A 6 の遊技機は、

手段 A 1 ~ A 5 から選択されるいずれかの遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン等) であって、

前記情報表示手段 (例えば、表示モニタ 29、スロットマシンの表示モニタ等) は、複数の前記所定情報 (例えば、役連 (連比)、役比、機械割等) を所定期間 (例えば 30 秒) ごとに切り替えて表示可能である。

上記構成によれば、部材の増加を抑制できる。

【0109】

手段 A 7 の遊技機は、

手段 A 1 ~ A 6 から選択されるいずれかの遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン等) であって、

前記情報表示手段 (例えば、表示モニタ 29、スロットマシンの表示モニタ等) は、前記所定情報 (例えば、役連 (連比)、役比、機械割等) として、所定単位 (例えば、賞球数が 60000 個) ごとの情報を表示する。

上記構成によれば、所定単位に対応した期間の数値を容易に認識できる。

【0110】

手段 A 8 の遊技機は、

手段 A 1 ~ A 7 から選択されるいずれかの遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン等) であって、

前記情報表示手段 (例えば、表示モニタ 29、スロットマシンの表示モニタ等) は、前記所定情報 (例えば、役連 (連比)、役比、機械割等) として、所定単位ごとの情報 (例えば、短期役連 (連比)、短期役比) 及び累計情報 (例えば、累計役連 (連比)、累計役比) を切り替えて表示する。

上記構成によれば、所定単位ごとの情報及び累計情報を比較できる。

【0111】

手段 A 9 の遊技機は、

手段 A 1 ~ A 8 から選択されるいずれかの遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1、スロットマシン等) であって、

前記情報表示手段 (例えば、表示モニタ 29、スロットマシンの表示モニタ等) は、前記主基板 (例えば、主基板 11、スロットマシンの主基板等) が備え、かしめられた基板ケース (例えば、基板ケース 201, 202) 内に収容されている。

上記構成によれば、不正を防止できる。

【図面の簡単な説明】

【0112】

【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】(a) 入賞数管理テーブルにより管理される入賞数情報を示す図、及び (b) 表示制御用テーブルにより管理される入賞数情報を示す図である。

【図 4】遊技場設定及び遊技者設定の関係を示す説明図である。

【図 5】遊技者が操作可能な操作ボタンにより表示設定を行う場合の説明図である。

【図 6】一般入賞口への入賞に対応したオブジェクトを表示する場合の説明図である。

【図 7】大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数を表示する場合の説明図である。

【図 8】変動パターンに応じて実行される各演出を示す説明図である。

【図 9】変動結果予告演出及び先読み予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 10】第 1 演出形態 ~ 第 4 演出形態の具体例を示す説明図である。

【図 11】第 5 演出形態 ~ 第 8 演出形態の具体例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 2】第 9 演出形態～第 1 2 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3】第 1 3 演出形態～第 1 6 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 4】第 1 7 演出形態～第 2 0 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 5】第 2 1 演出形態～第 2 4 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 6】第 2 5 演出形態及び第 2 6 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 7】入賞数管理テーブルにより管理される入賞数情報を示す図である。
- 【図 1 8】ポイント付与演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 9】第 2 7 演出形態～第 3 0 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 0】第 3 1 演出形態及び第 3 2 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 1】ゲージ更新演出の具体例を示す説明図である。 10
- 【図 2 2】第 3 3 演出形態～第 3 6 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 3】第 3 7 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 4】第 3 8 演出形態～第 4 1 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 5】第 4 2 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 6】非入賞報知演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 7】第 4 3 演出形態～第 4 6 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 2 8】第 4 7 演出形態～第 4 9 演出形態におけるキャラクタ A～C の出現割合を示す図である。
- 【図 2 9】第 4 7 演出形態～第 4 9 演出形態におけるキャラクタ A～C の表示期間を示す図である。 20
- 【図 3 0】第 4 7 演出形態～第 4 9 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 3 1】第 4 7 演出形態における保留変化演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 3 2】第 4 8 演出形態における変動結果予告演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 3 3】第 4 7 演出形態及び第 4 8 演出形態における各演出の実行タイミング及び実行期間を示すタイミングチャートである。
- 【図 3 4】第 5 0 演出形態及び第 5 1 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 3 5】連打操作報知及びカットイン予告演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 3 6】各図柄停止操作報知及び擬似連予告演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 3 7】各図柄停止操作報知及び擬似連予告演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 3 8】全図柄停止操作報知及びチャンス目予告演出の具体例を示す説明図である。 30
- 【図 3 9】全図柄停止操作報知及びチャンス目予告演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 0】第 5 2 演出形態及び第 5 3 演出形態の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 1】第 5 2 演出形態及び第 5 3 演出形態における一般入賞口毎の各予告演出の実行割合を示す説明図である。
- 【図 4 2】入賞数情報を表示する設定における各演出情報の表示領域の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 3】エラーメッセージの表示態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 4】入賞数情報を表示しない設定における各演出情報の表示領域の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 5】第 1 エリアに表示可能な入賞数情報の項目例を示す説明図である。 40
- 【図 4 6】集計期間の設定方法の具体例を示す説明図である。
- 【図 4 7】入賞数情報を表示する設定及び入賞数情報を表示しない設定における各演出情報の表示領域の他の例を示す説明図である。
- 【図 4 8】入賞数情報を表示する設定及び入賞数情報を表示しない設定における各演出情報の表示領域の他の例を示す説明図である。
- 【図 4 9】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などをより詳細に示す構成図である。
- 【図 5 0】パチンコ遊技機の背面図である。
- 【図 5 1】(A) は、主基板を簡略化した正面図、(B) は、表示モニタの表示内容を説明する説明図である。 50

【図 5 2】主基板の R A Mにおける記憶領域の一部の構成を示す図である。

【図 5 3】主基板における C P Uのメモリマップを示した図である。

【図 5 4】C P Uにおける内蔵 R O Mエリアのメモリマップを示した図である。

【図 5 5】内蔵 R O Mエリアにおける使用領域プログラムエリア及び非使用領域プログラムエリアの構成を示す図である。

【図 5 6】内蔵 R O Mエリア内で使用する呼び出し命令を示す表である。

【図 5 7】内蔵 R O Mエリアにおける使用領域プログラムエリア及び非使用領域プログラムエリアの他の構成を示す図である。

【図 5 8】(A)は、第 1 割込み処理の処理手順を概念的に示す図、(B)は、第 2 割込み処理の処理手順を概念的に示す図、(C)は、第 3 割込み処理の処理手順を概念的に示す図である。

10

【図 5 9】(A)は、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、(B - 1) ~ (B - 5)は、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 6 0】リングバッファの記憶領域に記憶されたデータの移動を説明する説明図である。

【図 6 1】役連(連比)・役比関連処理の手順を示すフローチャートである。

【図 6 2】役連(連比)・役比表示制御処理の手順を示すフローチャートである。

【図 6 3】表示制限確認処理の手順を示すフローチャートである。

【図 6 4】表示切替制御処理の手順を示すフローチャートである。

【図 6 5】遊技機におけるエラーの種類を示す表である。

【図 6 6】(A)は、第 3 割込み処理を実行した際の信号の流れとモニタ等の表示状態との関係を示すタイムチャート、(B)は、第 1 割込み処理を実行した際の信号の流れとモニタ等の表示状態との関係を示すタイムチャートである。

20

【図 6 7】表示モニタにおける表示部の各 L E Dの配置を示す図である。

【図 6 8】第 1 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。

【図 6 9】主基板が取り付けられた遊技機用枠が外枠から開放した状態を示す斜視図である。

【図 7 0】(A)は、第 2 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図、(B)は、第 3 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。

【図 7 1】(A)は、第 4 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図、(B)は、第 5 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。

30

【図 7 2】(A)は、第 6 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図、(B)は、第 7 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。

【図 7 3】(A)は、第 8 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図、(B)は、第 9 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。

【図 7 4】羽根型可変入賞球装置を備える遊技機の正面図である。

【図 7 5】遊技盤に設けられている可変入賞球装置を正面からみた正面図である。

【図 7 6】総獲得球数、役物獲得球数、連続役物獲得球数のカウンタの例を示す説明図である。

【図 7 7】(A) ~ (D)は、主基板の変形例を簡略した正面図である。

【図 7 8】遊技の入賞に関する情報の集計、計算方法として、リングバッファ形式に代えた例を示した説明図である。

40

【図 7 9】遊技の入賞に関する情報の集計、計算方法として、リングバッファ形式に代えた例を示した説明図である。

【図 8 0】遊技の入賞に関する情報の集計、計算方法として、リングバッファ形式に代えた例を示した説明図である。

【図 8 1】遊技の入賞に関する情報の集計、計算方法として、リングバッファ形式に代えた例を示した説明図である。

【図 8 2】遊技の入賞に関する情報の集計、計算方法として、リングバッファ形式に代えた例を示した説明図である。

【図 8 3】性能情報に関する説明図である。

50

- 【図 8 4】性能情報に関する説明図である。
- 【図 8 5】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 8 6】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 7】特図処理（特図プロセス処理）の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 8】状態制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 9】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 0】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 1】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 2】大入賞口判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 3】大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 9 4】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 5】状態変更切替待ち時間等について説明する説明図である。
- 【図 9 6】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 9 7】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 8】状態変更切替待ち時間等について説明する説明図である。
- 【図 9 9】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 1 0 0】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 1 0 1】状態制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 2】状態変更切替待ち時間等について説明する説明図である。
- 【図 1 0 3】アウト球検出器の構成例である。 20
- 【図 1 0 4】エラー報知処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 5】エラーを報知する表示態様の一例である。
- 【図 1 0 6】エラーを報知する表示態様の一例である。
- 【図 1 0 7】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 1 0 8】性能情報更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 9】性能情報更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 0】アウト球検出器の配置位置の一例である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【 0 1 1 3】
- 前述したように、一般入賞領域への遊技媒体の進入は、遊技媒体が進入することにより 30
特別図柄の可変表示が実行される始動入賞領域への遊技媒体の進入と比較して、遊技への
影響が低いものとなっている。また、特別図柄の可変表示の表示結果が特定表示結果とな
ったときには遊技者にとって有利な有利状態に制御されるが、この有利状態において遊技
媒体が進入可能となる特定入賞領域への遊技媒体の進入と比較して、遊技者の関心は低く
、興味を高めることが困難なものとなっている。このような事情により、一般入賞領域へ
の遊技媒体の進入が実質的に困難となるように遊技場側で遊技釘がメンテナンスされてし
まう場合がある。
- 【 0 1 1 4】
- しかしながら遊技機メーカー側においては、予め定められた頻度で一般入賞領域に遊技媒 40
体が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。そ
のため、本来であれば、遊技場側でも予め定められた頻度で一般入賞領域に遊技媒体が進
入するような（試験を通過するような）遊技釘のメンテナンス状態とされていることが望
ましく、そのためには、一般入賞領域への遊技媒体の進入について遊技者の関心を高め、
遊技者に一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度を意識させる必要がある。
- 【 0 1 1 5】
- そこで、このような一般入賞領域を有する遊技機において、一般入賞領域に遊技媒体が 50
進入した場合の興味をさらに高める余地が存在する。後述する実施形態に係る遊技機では
、一般入賞領域を有する遊技機における遊技の興味を高めることが可能となっている。
- 【 0 1 1 6】
- 以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施の形

態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、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。また、パチンコ遊技機１は、遊技機用枠３に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠３aを有する。遊技機用枠３は、ヒンジ機構によって外枠に対して開閉可能に取り付けられている。この外枠は、パチンコ遊技機が複数並設されたいわゆる遊技島に固定されている。遊技機用枠３を外枠に対して開放状態とすることにより、遊技機用枠３の裏側や遊技島の内部を店員等が視認できるようになっている。

【０１１７】

遊技盤２には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域１０が形成されている。この遊技領域１０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、遊技領域１０は、左遊技領域１０Aと右遊技領域１０Bからなる。遊技領域１０は、遊技盤２において遊技球が通過可能な領域であり、遊技領域１０の中央を基準として、左側が左遊技領域１０A、右側が右遊技領域１０Bとなっている。

10

【０１１８】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域１０の右側方）には、第１特別図柄表示装置４Aと、第２特別図柄表示装置４Bとが設けられている。第１特別図柄表示装置４Aと第２特別図柄表示装置４Bはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクス等のLED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する。例えば、第１特別図柄表示装置４Aと第２特別図柄表示装置４Bはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第１特別図柄表示装置４Aや第２特別図柄表示装置４Bにて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されない。以下では、第１特別図柄表示装置４Aにより可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Bにより可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。なお、特別図柄表示装置は１つであってよい。

20

【０１１９】

遊技盤２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）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置５の表示領域では、特図ゲームにおける第１特別図柄表示装置４Aによる第１特図の可変表示や第２特別図柄表示装置４Bによる第２特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば３つといった複数に分割された可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄を可変表示する。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

30

【０１２０】

一例として、画像表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５L、５C、５Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第１特別図柄表示装置４Aによる第１特図の変動と第２特別図柄表示装置４Bによる第２特図の変動のいずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５L、５C、５Rにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、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にて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。このように、画像表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示装置４Aによる第１特図を用いた特図ゲーム、又は、第２特別図柄表示装置４Bによる第２特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、表示結果を導出表示するとは、飾り図柄等の

40

50

識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。

【0121】

画像表示装置5では、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rとなる表示領域として、3つの領域が接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。画像表示装置5における表示動作は、図2に示す演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120によって制御される。演出制御用CPU120は、第1特別図柄表示装置4Aで第1特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置5で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示装置4Bで第2特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置5で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

10

【0122】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどがある。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、「突確大当り」（「2R確変大当り」ともいう）となることに対応した飾り図柄（「突確」の文字から構成される図柄）や、blank図柄（大当り組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当り組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

20

【0123】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのうち少なくともいずれか1つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

30

【0124】

画像表示装置5の表示画面における右下部には、飾り図柄と特別図柄および後述する普通図柄とに次ぐ第4図柄を表示する第4図柄表示エリア5A、5Bが設けられている。この実施の形態では、第1特図の可変表示に同期して第1特図用の第4図柄の可変表示が行われると共に、その可変表示の表示結果の導出表示が行われる第1特図用の第4図柄表示エリア5Aと、第2特図の可変表示に同期して第2特図用の第4図柄の可変表示が行われると共に、その可変表示の表示結果の導出表示が行われる第2特図用の第4図柄表示エリア5Bとが設けられている。

40

【0125】

この実施の形態では、特別図柄の可変表示に同期して飾り図柄の可変表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、飾り図柄の可変表示は、演出制御用CPU120側で変動パターン指定コマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、画像表示装置5を用いた演出を行う場合、例えば、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、画像表示装置5上の表示画面を見ても、現在可変表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、画像表示装置5の表示画面の一部でさらに第4図柄の可変表示を行うことによって、第4図柄の状態を確認することにより現

50

在可変表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第4図柄は、常に一定の動作で可変表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

【0126】

なお、第1特図用の第4図柄と第2特図用の第4図柄とを、第4図柄と総称することがあり、第1特図用の第4図柄表示エリア5Aと第2特図用の第4図柄表示エリア5Bとを、第4図柄表示エリアと総称することがある。

【0127】

第4図柄の変動表示(可変表示)は、第4図柄表示エリア5A、5Bを所定の表示色(例えば、第1特図用の第4図柄表示エリア5Aは白色、第2特図用の第4図柄表示エリア5Bは黒色)で所定の時間間隔で点灯(表示)と消灯(非表示)とを繰り返す点滅状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の可変表示と、第1特図用の第4図柄表示エリア5Aにおける第1特図用の第4図柄の可変表示とは同期している。第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の可変表示と、第2特図用の第4図柄表示エリア5Bにおける第2特図用の第4図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。

【0128】

また、第1特別図柄表示装置4Aにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第1特図用の第4図柄表示エリア5Aが、大当りを想起させる表示色(例えば赤色)で点灯(表示)されたままになる。なお、大当り種別に応じて表示色を異ならせてもよい。また、第1特別図柄表示装置4Aにおいてははずれ図柄が停止表示されるときには、第1特図用の第4図柄表示エリア5Aが、はずれを想起させる表示色(例えば青色)で点灯(表示)されたままになる。このように、第1特図用の第4図柄の可変表示の表示結果は第4図柄表示エリア5Aに停止表示(導出表示)されることになる。

【0129】

また、第2特別図柄表示装置4Bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第2特図用の第4図柄表示エリア5Bが、大当りを想起させる表示色(例えば赤色)で点灯(表示)されたままになる。なお、大当り種別に応じて表示色を異ならせてもよい。また、第2特別図柄表示装置4Bにおいてははずれ図柄が停止表示されるときには、第2特図用の第4図柄表示エリア5Bが、はずれを想起させる表示色(例えば青色)で点灯(表示)されたままになる。このように、第2特図用の第4図柄の可変表示の表示結果は第4図柄表示エリア5Bに停止表示(導出表示)されることになる。

【0130】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、可変表示の保留数(特図保留記憶数)を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入(始動入賞)したときに発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件(「実行条件」ともいう)は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【0131】

一例として、始動入賞記憶表示エリア5Hには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第1始動入賞口に遊技球が進入したに基づき第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの始動条件(第1始動条件)が成立したときには、非表示態様(透過色)となっている表示部位のうちの1つ(例えば非表示態様となっている表示部位のうち左端の表示部位)を青色表示に変化させる。また、第2始

10

20

30

40

50

動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの始動条件(第2始動条件)が成立したときには、非表示態様となっている表示部位のうちの1つを赤色表示に変化させる。その後、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件(第1開始条件)と第2特図を用いた特図ゲームの開始条件(第2開始条件)のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を1つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの1つ(例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位)は、非表示態様に戻る。

【0132】

即ち、始動入賞が発生すると、始動入賞記憶表示エリア5Hには、当該始動入賞に基づいて実行される特図ゲームに対応した保留情報(図1や図31等では丸型で示されるオブジェクト)が新たに表示される表示制御が行われる。例えば、保留情報は、その保留情報に対応した特図ゲームの始動条件が成立した順序(上の例では開始条件が成立する順序でもある)に従って、左から順番に表示される。n個の保留情報が表示されているとき(n回分の特図ゲームが保留されているとき)に新たな始動入賞が発生すると、当該新たな始動入賞に対応して左からn+1番目の保留情報が新たに表示されることになる。そして、保留されている特図ゲームの開始条件が成立すると、当該特図ゲームに対応する左端の保留情報が消去されると共に、左からn番目(n-2)の保留情報が1つずつ左にシフトされて、n-1番目に表示されることになる。

【0133】

なお、特図ゲームの開始条件が成立する順序は、始動条件が発生した順序に限らず、第2特図に関する特図ゲームの開始条件が、第1特図に関する特図ゲームの開始条件よりも優先して成立する(所謂特図2優先変動とする)ようにしても良い。また、これとは逆に、第1特図に関する特図ゲームの開始条件が、第2特図に関する特図ゲームの開始条件よりも優先して成立する(所謂特図1優先変動とする)ようにしても良い。

【0134】

なお、始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図保留記憶数を示す数字を表示することなどにより、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア5Hに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第1保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第2保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1保留記憶数と第2保留記憶数のそれぞれにおける上限値(例えば「4」)に対応した個数(例えば4個)のLEDを含んで構成されている。また、画像表示装置5の右側には、可動役物1000が設けられている。

【0135】

可動役物1000は、星型の部材を動作させるためのモータやランプが内蔵されている。可動役物1000は、大当りを予告する演出、例えば、後述する変動結果予告演出や先読み予告演出が実行されるときに動作(回転動作及び点灯)するようになっている。

【0136】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば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第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド27によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物(普通電動役物)を備え、第2始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通

電動役物用のソレノイド 27 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、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しないまたは進入しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6B では、普通電動役物用のソレノイド 27 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。

【0137】

普通入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 22A によって検出される。普通可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 22B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 22A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 1 保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 22B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第 2 始動条件が成立する。なお、第 1 始動口スイッチ 22A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 22B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【0138】

普通入賞球装置 6A と普通可変入賞球装置 6B の下方には、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、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 28 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大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 28 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にする。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 28 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にする。特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 23 によって検出される。カウントスイッチ 23 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 15 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0139】

こうして、第 1 始動条件や第 2 始動条件が成立したものの、先に開始された特図ゲームが実行中であることや、パチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、特図ゲームを開始するための開始条件が成立しないときには、可変表示の保留が発生する。例えば、第 1 始動条件が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動条件が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 保留記憶数が 1 減算（デクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 保留記憶数が 1 減算（デクリメント）される。なお、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との加算値は、合計保留記憶数ということもあれば、特図保留記憶数ということもある。

【0140】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 20 は、例えば「

「 0 」～「 9 」を示す数字や「 - 」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。なお、普通図柄表示器 2 0 は、「 0 」～「 9 」を示す数字や「 - 」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「 」と「 × 」とを示す装飾ランプ（又は L E D ）を交互に点灯させることや、「 左 」、「 中 」、「 右 」といった複数の装飾ランプ（又は L E D ）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。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、通過ゲート 4 1 A , 4 1 B を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【 0 1 4 1 】

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。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば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 5 0 A ~ 5 0 D の 4 つの一般入賞領域が設けられている。

【 0 1 4 2 】

一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D は、遊技盤面より前方（遊技者側）に突設された球受部材により構成されている。球受部材は上方から流下してきた遊技球を開口部から受け入れるものであり、球受部材の開口部の水平方向の長さ（横幅）は、遊技球 1 個分の直径より大きいが遊技球 2 個分の直径よりは小さい。従って、2 個以上の遊技球が水平方向に連なって球受部材の開口部を通過することがないようになっている。また、各一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D が設けられた各球受部材の間隔は、少なくとも遊技球 1 個以上が通過可能な間隔となっている。また、一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D の開口部の開閉を切り替えるための入賞球装置（例えば第 2 始動入賞口の開閉を切り替えるための普通可変入賞球装置 6 B に相当する役物）は設けられておらず、常に開放状態となっている。また、一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D に遊技球が入賞しても、入賞に基づいて特図ゲームの可変表示の始動条件及び普図ゲームの可変表示の始動条件はいずれも成立しない。

【 0 1 4 3 】

なお、この実施の形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて予め定められた数の賞球が遊技者に特定価値として付与されるものであるが、これに限らず、一般入賞口に遊技球が入賞したことに伴い、可変入賞球装置、例えば、第 2 始動入賞口の開閉制御を行うための普通可変入賞球装置 6 B や大入賞口の開閉制御を行うための特別可変入賞球装置 7 を作動させて、第 2 始動入賞口や大入賞口に遊技球が入賞し易くすることを、一般入賞口に遊技球が入賞したことにより付与される特定価値としても良い。

【 0 1 4 4 】

また、一般入賞口に応じて遊技者に付与される特定価値を異ならせるようにしても良く、例えば、第 2 一般入賞口 5 0 B や第 3 一般入賞口 5 0 C に遊技球が入賞した場合には 5 個の賞球が付与されるが、第 1 一般入賞口 5 0 A や第 4 一般入賞口 5 0 D に遊技球が入賞した場合には 1 0 個の賞球が付与される（即ち異なる大きさの特定価値が付与される）ようにしても良い。また、第 2 一般入賞口 5 0 B や第 3 一般入賞口 5 0 C に遊技球が入賞した場合に付与される特定価値は所定数の賞球であるが、第 1 一般入賞口 5 0 A や第 4 一般入賞口 5 0 D に遊技球が入賞した場合には、普通可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 を作動させる（即ち異なる種別の特定価値が付与される）ようにしても良い。

【 0 1 4 5 】

また、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて付与される特定価値に応じて異なる演出が実行されるようにしても良く、例えば、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて賞球が付与される場合と、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて可変入賞球装置が動作する場合とで（即ち特定価値の種別が異なる場合に）、異なる演出が実行されるようにしても良い。また、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて 1 0 個の賞球が付与される場合と、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて 5 個の賞球が付与される場合とで（即ち特定価値の大きさが異なる場合に）、異なる演出が実行されるようにしても良い。

【 0 1 4 6 】

10

20

30

40

50

第1一般入賞口50A, 第2一般入賞口50B, 第3一般入賞口50C, 第4一般入賞口50Dへの遊技球の入賞は、図2に示すように、それぞれに対応した第1一般入賞口スイッチ24A, 第2一般入賞口スイッチ24B, 第3一般入賞口スイッチ24C, 第4一般入賞口スイッチ24Dにより検出される。第1一般入賞口スイッチ24A, 第2一般入賞口スイッチ24B, 第3一般入賞口スイッチ24C, 第4一般入賞口スイッチ24Dにより遊技球が検出されると、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出される。

【0147】

このように、この実施の形態では、4つの一般入賞口50A~50Dのそれぞれに対応した入賞口スイッチが設けられていることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ100において、一般入賞口に遊技球が入賞したことのみにらず、いずれの一般入賞口に遊技球が入賞したのかも検出可能となっている。

10

【0148】

なお、一般入賞口毎に異なる一般入賞口スイッチが設けられる構成に限らず、複数の一般入賞口に対して共通の一般入賞口スイッチが設けられるようにしても良い。例えば、第1一般入賞口50A及び第2一般入賞口50Bに対して共通の一般入賞口スイッチ(左遊技領域10Aに設けられた一般入賞口に入賞したことを検出するためのスイッチ)が設けられ、第3一般入賞口50C及び第4一般入賞口50Dに対して共通の一般入賞口スイッチ(右遊技領域10Bに設けられた一般入賞口に入賞したことを検出するためのスイッチ)が設けられるようにしても良い。また、第1一般入賞口50A~第4一般入賞口50Dの全ての一般入賞口に対して共通の一般入賞口スイッチ(いずれかの一般入賞口に入賞したことを検出するためのスイッチ)が設けられるようにしても良い。

20

【0149】

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。アウト口に取り込まれた遊技球は、アウト口に連絡する球回収通路(図示せず)を経由して遊技島に回収される。各入賞口(第1始動入賞口、第2始動入賞口、大入賞口、第1~第4一般入賞口)に入賞した遊技球は、入賞球集合樋(図示せず)を通じて集められ、球回収通路を経由して遊技島に回収されるようになっている。球回収通路にはアウト球検出器(図示せず)が設けられている。結果として、アウト球検出器では、遊技領域10に打ち込まれた(いずれの入賞口にも入賞せずにアウト口に導かれた遊技球、及び、いずれかの入賞口に入賞して入賞球集合樋に集められた遊技球)すべての遊技球を検出する。アウト球検出器により遊技球が検出される毎に、検出信号が演出制御基板12に入力されることにより、演出制御用CPU120では、遊技領域10に打ち込まれた遊技球数、即ちアウト数を集計可能となっている。なお、アウト球検出器が、遊技球を検出する毎に値が1ずつ増加するカウンタを備える構成となっている場合には、カウンタの値が一定数(例えば10)増加する毎に、演出制御基板12にアウト数増加信号を出力するようにして、演出制御用CPU120側でアウト数を一定数単位(例えば10単位)で集計可能としても良い。

30

【0150】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物(例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等)の周囲には、装飾用LEDが配置されていてもよい。

40

【0151】

ガラス扉枠3aの下部表面には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持(貯留)する上皿60が設けられている。例えば上皿60の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン30が設置されている。

【0152】

50

上皿 6 0 の右方には施錠装置（図示せず）の鍵穴 6 1 が設けられている。鍵穴 6 1 に対応する鍵を鍵穴 6 1 に挿入し、一方向、例えば反時計回りに鍵を回転させることで、遊技機用枠 3 に対してガラス扉枠 3 a 前方に開くことが可能となる。また、鍵を鍵穴 6 1 に挿入し他方向、例えば時計回りに鍵を回転させることで、外枠に対して遊技機用枠 3 を前方に開くことが可能となる。施錠装置では、鍵穴 6 1 にスプリングが内蔵されており、鍵穴 6 1 に鍵を挿入して反時計回りまたは時計回りに回転させた後鍵を解放したり引き抜いたりすると、鍵穴 6 1 が回した方向の反対方向に回って中立位置に戻る。鍵穴 6 1 が中立位置にあるときに、遊技機用枠 3 に対してガラス扉枠 3 a を閉鎖させてロックすることが可能となり、外枠に対して遊技機用枠 3 を閉鎖させてロックすることが可能となる。また、遊技機用枠 3 に対してガラス扉枠 3 a を前方に開いた状態とすることで、遊技盤（遊技釘及び入賞口を含むゲージ盤）2 のメンテナンス（例えば、玉詰まりの解消措置）や、後述するモード切替スイッチ 3 1 や表示切替スイッチ 3 2 の操作を行うことができる。

10

【 0 1 5 3 】

上皿 6 0 の直下方には、上皿 6 0 に収容しきれない遊技球を貯留する下皿 6 2 が設けられ、上皿 6 0 の右下方には、遊技媒体としての遊技球を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）6 3 が設けられている。例えば、打球操作ハンドル 6 3 は、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【 0 1 5 4 】

20

操作ボタン 3 0 は、押下可能であるとともに、回転可能なジョグダイヤルになっている。なお、操作ボタン 3 0 は、押下操作や回転操作が可能なものに限定されず、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよいし、ジョイスティックのような押下操作及び傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン 3 0 に代えて、例えば赤外線センサや CCD センサ、CMOS センサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン 3 0 は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。操作ボタン 3 0 に対してなされた遊技者の操作行為は、操作ボタン 3 0 の押下を検出する押下検出スイッチ（図示せず）及び操作ボタン（ジョグダイヤル）3 0 の回転方向及び回転量を検出するロータリーエンコーダ（図示せず）によって検出される。

30

【 0 1 5 5 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

【 0 1 5 6 】

パチンコ遊技機 1 では、左遊技領域 1 0 A に設けられた第 1 通過ゲート 4 1 A、右遊技領域 1 0 B に設けられた第 2 通過ゲート 4 1 B を通過した遊技球が、図 2 に示す第 1 通過ゲート 4 1 A に対応した第 1 ゲートスイッチ 2 1 A、第 2 通過ゲート 4 1 B に対応した第 2 ゲートスイッチ 2 1 B によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立した

40

【 0 1 5 7 】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制

50

御)が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【0158】

第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームは、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたことなどにより第1始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームは、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球が図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出されたことなどにより第2始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、開始される。

10

【0159】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間となる所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄(特図表示結果)を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄(大当り図柄)が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄以外の特別図柄(はずれ図柄)が停止表示されれば「ハズレ」となる。確定特別図柄としての特定の特別図柄(大当り図柄)は、大当りの種別に応じて異なるものであり、例えば、確変大当りと非確変大当りとで確定特別図柄は異なる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド遊技(単に「ラウンド」ともいう)を所定回数実行する特定状態としての大当り遊技状態に制御される。

20

【0160】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示された後に制御される大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間(例えば29秒間)あるいは所定個数(例えば9個)の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、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遊技が実行される。こうしてラウンド遊技の実行中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンド遊技を終了させる。大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技の実行回数が、例えば15回となる。なお、ラウンド遊技の実行回数の異なる複数種類の大当り種別を設けてもよい。

30

【0161】

大当り状態が終了した後には、遊技者にとって有利な有利状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間(特図変動時間)が短縮される時間短縮制御が実行される時短状態や、時間短縮制御とともに確率変動制御(確変制御)が行われる確変状態に制御される。

【0162】

ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定状態や時短状態、確変状態とは異なる遊技状態としての通常状態であり、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、電源投入後に初期化処理を実行した状態)と同一の制御が行われる。これに対して、時短状態は、所定回数(例えば100回)の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。また、確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは所定回数(例えば8回)の特図ゲームが実行されるまで継続する。

40

【0163】

大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される大当り(種別)は、確変大当りと

50

も称される。大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御されずに時短状態に制御される大当り（種別）は、非確変大当りとも称される。

【 0 1 6 4 】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第 2 始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されている期間と同一であればよい。高開放制御が実行されている状態を高ベース状態、高開放制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。

【 0 1 6 5 】

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 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの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。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示装置 5 の表示領域にて停止表示された飾り図柄が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（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【 0 1 6 6 】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置 5 の表示画面に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装

10

20

30

40

50

置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり信頼度）が高くなる。

10

【0167】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「擬似連」や「滑り」といった可変表示演出が実行可能であり、主基板 11 の側で変動パターンが決定されることなどに対応して、各々の演出動作を実行するか否かが決定される。

【0168】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示することなどのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。

20

【0169】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「リーチ無しハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

30

【0170】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチ組合せ（リーチハズレ組合せともいう）となる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。なお、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄と、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄は、まとめてハズレ組合せ（非特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

【0171】

40

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうちのいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。

【0172】

また、大当たり組合せとなる飾り図柄が導出表示された後には、大当たり遊技状態における

50

ラウンドの実行中に、特図表示結果が「大当り」となる保留データが記憶されていることを予告・報知する先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。

【0173】

前述したように、遊技領域10は、左遊技領域10Aと右遊技領域10Bからなり、遊技者は、打球操作ハンドル（操作ノブ）の操作量（回転量）を調整することにより、左遊技領域10Aに向けて遊技球を発射する左打ちと、右遊技領域10Bに向けて遊技球を発射する右打ちとを切り替えることができる。

【0174】

パチンコ遊技機1では、左遊技領域10Aに遊技球を発射した場合（左遊技領域10Aに遊技球が進入した場合）には、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、右遊技領域10Bに遊技球を発射した場合よりも高い割合で遊技球が第1始動入賞口に入賞するようになっている。また、遊技状態が通常状態のときには、遊技状態が確変状態及び時短状態のときよりも、普通図柄の変動時間（普図変動時間）が長く且つ普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率が低いため、通常状態において左遊技領域10Aに発射された遊技球が第2始動入賞口に入賞する割合は、第1始動入賞口に入賞する割合と比較して極めて低いものとなっている。

10

【0175】

一方、パチンコ遊技機1では、右遊技領域10Bに遊技球を発射した場合（右遊技領域10Bに遊技球が進入した場合）には、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、左遊技領域10Aに遊技球を発射した場合と比較して、第1始動入賞口に遊技球が入賞する割合が極めて低いか、又は、第1始動入賞口には遊技球が入賞しないようになっている。そのため、通常状態において仮に右打ちを行ったとしても、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口及び第2始動入賞口のいずれか）に入賞する割合は、通常状態において左打ちを行ったときに遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口及び第2始動入賞口のいずれか）に入賞する割合と比較して極めて低い。従って、遊技者は通常状態において左打ちを行うこととなる。

20

【0176】

また、右遊技領域10Bに発射された遊技球が第2通過ゲート41Bを通過する割合は、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、左遊技領域10Aに発射された遊技球が第1通過ゲート41Aを通過する割合よりも高くなっている。そして、右遊技領域10Bに発射された遊技球が開放状態の第2始動入賞口に入賞する割合は、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、左遊技領域10Aに発射された遊技球が開放状態の第2始動入賞口に入賞する割合よりも高くなっている。

30

【0177】

そして、確変状態及び時短状態では、普通図柄の変動時間（普図変動時間）が通常状態よりも短縮され且つ普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率が通常状態よりも高い。従って、確変状態及び時短状態で右打ちを行った場合に遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口及び第2始動入賞口のいずれか）に入賞する割合は、確変状態及び時短状態で左打ちを行った場合に遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口及び第2始動入賞口のいずれか）に入賞する割合よりも高い。従って、遊技者は確変状態及び時短状態において右打ちを行うこととなる。

40

【0178】

また、右遊技領域10Bに発射された遊技球が開放状態の大入賞口に入賞する割合は、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、左遊技領域10Aに発射された遊技球が開放状態の大入賞口に入賞する割合よりも高くなっている。従って、遊技者は大当り遊技状態において右打ちを行うこととなる。このように、遊技者は、通常状態では左打ちを行い、大当り遊技状態の発生に伴い右打ちに切り替え、大当り遊技状態終了後の確変状態又は時短状態において右打ちを継続し、通常状態への移行（例えば大当り遊技状態を伴わない確変状態又は時短状態の終了）に伴い左打ちに戻すことになる。

【0179】

50

また、左遊技領域 10A に発射された遊技球が左遊技領域 10A に設けられている第 1 一般入賞口 50A 又は第 2 一般入賞口 50B に入賞する割合は、第 1 一般入賞口 50A 及び第 2 一般入賞口 50B が設けられている位置、並びに、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、右遊技領域 10B に発射された遊技球が第 1 一般入賞口 50A 又は第 2 一般入賞口 50B に入賞する割合よりも高くなっている。一方、右遊技領域 10B に発射された遊技球が右遊技領域 10B に設けられている第 3 一般入賞口 50C 又は第 4 一般入賞口 50D に入賞する割合は、第 3 一般入賞口 50C 及び第 4 一般入賞口 50D が設けられている位置、並びに、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、左遊技領域 10A に発射された遊技球が第 3 一般入賞口 50C 又は第 4 一般入賞口 50D に入賞する割合よりも高くなっている。

10

【0180】

なお、左遊技領域 10A に設けられている複数の一般入賞口（第 1 一般入賞口 50A 及び第 2 一般入賞口 50B）の一部又は全部について、左遊技領域 10A に発射された遊技球のみが入賞可能であり、右遊技領域 10B に発射された遊技球は入賞しない構成としても良く、右遊技領域 10B に設けられている複数の一般入賞口（第 3 一般入賞口 50C 及び第 4 一般入賞口 50D）の一部又は全部について、右遊技領域 10B に発射された遊技球のみが入賞可能であり、左遊技領域 10A に発射された遊技球は入賞しない構成としても良い。

【0181】

このように、通常状態では左打ちが行われるため、4つの一般入賞口のうち、第 1 一般入賞口 50A 及び第 2 一般入賞口 50B に遊技球が入賞する確率が高く、大当たり遊技状態、並びに、確変状態及び時短状態では、右打ちが行われるため、4つの一般入賞口のうち、第 3 一般入賞口 50C 及び第 4 一般入賞口 50D に遊技球が入賞する確率が高い。遊技状態等に応じて、遊技球が発射される遊技領域が変化することに伴い、遊技球が入賞しやすい一般入賞口も変化する。なお、通常状態において遊技球が進入する左遊技領域 10A には、遊技球が入賞しやすい位置に一般入賞口を設け、大当たり遊技状態、並びに、確変状態及び時短状態において遊技球が進入する右遊技領域 10B には、遊技球が入賞し難い位置に一般入賞口を設ける（あるいはその逆とする）というように、遊技状態に応じて一般入賞口への入賞頻度が変化するようにしても良い。

20

【0182】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 11 と演出制御基板 12 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 15 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 などの背面には、例えば電源基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。電源基板は、主基板 11、演出制御基板 12 等の各基板に対する電力供給を行う基板である。電源基板は、主基板 11、演出制御基板 12 のほか、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 等の他の基板にも接続されて電力供給を行っている。電源基板には、電源スイッチが設けられており、電源スイッチを ON にすることで電源が投入されて電源基板から各基板に対する電力供給が開始される。また、電源スイッチを OFF にすることで、各基板に対する電力供給が停止される。また、主基板 11 は、払出制御基板を備えている。なお、払出制御基板は、主基板 11 とは別個に設けられていてもよい。払出制御基板は、賞球の払出を制御する基板であり、払出制御用マイクロコンピュータが搭載されている。払出制御基板は、賞球個数を示すデータが設定された賞球個数コマンドの受信（主基板 11 から制御信号として伝送される。）に応じて、球払出装置（図示せず）などから構成される払出機構（賞球を払い出す機構）を駆動して、賞球の払い出しを実行する。

30

40

【0183】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 11 は、主として、特図ゲームにおいて

50

用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D (例えばセグメント L E D) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、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をソレノイド 2 7、2 8 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

10

【 0 1 8 4 】

また、スイッチ回路 1 1 0 は、異常検出用センサ群 2 6 (詳しくは後述する)からの信号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。詳しくは後述するが、異常検出用センサ群 2 6 は、パチンコ遊技機 1 で発生した異常を検出するためのものである。

【 0 1 8 5 】

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、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R 及び遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

20

【 0 1 8 6 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

30

【 0 1 8 7 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、第 1 ゲートスイッチ 2 1 A、第 2 ゲートスイッチ 2 1 B、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3、第 1 一般入賞口スイッチ 2 4 A、第 2 一般入賞口スイッチ 2 4 B、第 3 一般入賞口スイッチ 2 4 C、第 4 一般入賞口スイッチ 2 4 D からの検出信号を伝送する配線が接続されている。

【 0 1 8 8 】

なお、第 1 ゲートスイッチ 2 1 A、第 2 ゲートスイッチ 2 1 B、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3、第 1 一般入賞口スイッチ 2 4 A ~ 第 4 一般入賞口スイッチ 2 4 D は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 1 1 には、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、普図保留表示器 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。また、主基板 1 1 には、異常検出用センサ群 2 6 からの信号を伝送する配線が接続されている。

40

【 0 1 8 9 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。主基板 1 1 には、例えば中継基板 1 5 に対応する主基板側コネクタが設け

50

られ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ 100 との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板 11 から中継基板 15 を介して演出制御基板 12 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板 15 から主基板 11 への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板 12 や中継基板 15 の側から主基板 11 側に信号が伝わる余地はない。

【0190】

中継基板 15 には、例えば主基板 11 から演出制御基板 12 に対して制御信号を送送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板 11 対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板 12 対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド (GND) 接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板 12 から中継基板 15 への信号の入力を阻止して、主基板 11 から演出制御基板 12 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板 12 の側から主基板 11 側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板 15 において制御信号を送送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板 11 にて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板 11 への不正な信号の入力を防止することができる。

【0191】

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 8 L、8 R 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ランプ制御コマンドが含まれている。

【0192】

そのような演出制御コマンドには、例えば、遊技状態 (通常状態、確変状態、又は時短状態) を指定する遊技状態指定コマンド、特図ゲームにおける変動開始を指定する変動開始コマンド、特図ゲームにおける特別図柄の変動時間や画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンド、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンド、大当り遊技状態の開始や終了を指定する大当り開始指定コマンド、大当り終了指定コマンド、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したときに出力される始動入賞コマンド、一般入賞口に遊技球が入賞したときに出力される一般入賞口指定コマンド、大入賞口に遊技球が入賞したときに出力される大入賞口入賞コマンド等が含まれる。

【0193】

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (Read Only Memory) 101 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 102 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU (Central Processing Unit) 103 と、CPU 103 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 104 と、I/O (Input/Output port) 105 とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 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 10

10

20

30

40

50

2 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け付ける受信動作、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。

【0194】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では CPU 103 が ROM 101 に格納されている遊技制御用のプログラムを実行して遊技制御を行うので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 (又は CPU 103) が実行する (又は処理を行う) ということは、具体的には、CPU 103 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 11 とは異なる他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについて同様である。

10

【0195】

図 2 に示すように、演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 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 124 と、I/O 125 とが搭載されている。一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 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、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 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、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 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。

20

【0196】

演出制御基板 12 には、画像表示装置 5 に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板 13 に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板 14 に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線、可動役物 1000 に対して制御信号を伝送するための配線などが接続されている。また、演出制御基板 12 には、操作ボタン 30 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、押下検出スイッチ (図示せず) 及びロータリーエンコーダ (図示せず) から伝送するための配線も接続されている。さらに、演出制御基板 12 には、後述するモード切替スイッチ 31 における操作部の位置 (第 1 位置又は第 2 位置) に対応した信号を伝送するための配線、及び、後述する表示切替スイッチ 32 における操作部の位置 (第 1 位置又は第 2 位置) に対応した信号を伝送するための配線も接続されている。

30

【0197】

演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 には、画像表示装置 5、スピーカ 8L、8R、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった発光体、操作ボタン 30、可動役物 1000、さらには、演出用役物が備える可動部材などが含まれる演出装置 (演出用の電気部品) を用いた演出動作の制御を行うために、演出制御パターンを構成するパターンデータが予め複数種類記憶されている。

40

【0198】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 123 は、画像表示装置 5 の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示やリーチ演出における演出

50

表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部 1 2 3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)、L C D 駆動回路などを備えて構成されていればよい。

【 0 1 9 9 】

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、押下検出スイッチ及びロータリーエンコーダから伝送された操作検出信号、並びに、モード切替スイッチ 3 1 の状態を確認可能とする信号及び表示切替スイッチ 3 2 の状態を確認可能とする信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板 1 2 の外部へと各種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。例えば、I / O 1 2 5 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 1 3 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される、可動役物 1 0 0 0 へと伝送される指令（駆動信号）などが出力される。

10

【 0 2 0 0 】

音声制御基板 1 3 には、例えば入出力ドライバや音声合成用 I C、音声データ R O M、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板 1 3 では、演出制御基板 1 2 から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用 I C に入力される。音声合成用 I C は、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用 I C の出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ 8 L、8 R に出力する。音声データ R O M には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 I C が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ R O M の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

20

【 0 2 0 1 】

ランプ制御基板 1 4 には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板 1 4 では、演出制御基板 1 2 から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ 9 などに供給する。

30

【 0 2 0 2 】

この実施の形態では、パチンコ遊技機 1 において異常が発生した場合に、当該発生した異常を、音声制御基板 1 3 を介してスピーカ 8 L、8 R を制御して音声により報知したり、ランプ制御基板 1 4 を介して遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D などにおける点灯 / 消灯駆動を制御して光によって報知したり、表示制御部 1 2 3 を介して画像表示装置 5 の表示領域に異常の報知画像（エラーメッセージ）を表示させたりして報知する。異常としては、磁気異常、振動異常、及び電波異常等があり、異常検出用センサ群 2 6 などを用いて検出される。

【 0 2 0 3 】

異常検出用センサ群 2 6 は、パチンコ遊技機 1 において発生する異常を検出するための 1 以上のセンサなどから構成される。異常検出用センサ群 2 6 は、センサに限らず、異常を検出するための回路、センサには該当しない各種の検出スイッチなどを含んでもよい。異常検出用センサ群 2 6 は、異常を検出するためのものから構成されていればよい。異常検出用センサ群 2 6 それぞれに含まれるセンサなどは、異常の種類それぞれに応じて、1 以上用意される。異常検出用センサ群 2 6 が具体的にどのようなものを含むかは、パチンコ遊技機 1 の仕様などによって決定されればよい。パチンコ遊技機 1 において発生する異常とは、パチンコ遊技機 1 において行う通常の遊技では起こらない又は極めて起こりにくい現象（例えば、パチンコ遊技機 1 に対する不正行為があったときに生じる磁気異常、振動異常、及び電波異常などの現象）や遊技の進行の妨げになりうる現象などのことをいい、特に、遊技者や遊技ホール（パチンコ店など）の従業員に報知が必要な現象のことをいう

40

50

。

【 0 2 0 4 】

異常検出用センサ群 2 6 に含まれるものとしては、例えば、磁気を検出する磁気センサ、振動を検出する振動センサ、所定の電波（所定波長帯域の電波など）を検出する電波検出センサなどがある。例えば、これらセンサなどが、異常検出用センサ群 2 6 に含まれるようにすればよい。なお、異常の検出は、公知の方法を適宜利用することができる。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、磁気異常、振動異常、及び電波異常等を異常検出用センサ群 2 6 からの出力信号に基づいて検出すると、異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドが主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に伝送され、画像表示装置 5 におけるエラーメッセージの表示、スピーカ 8 L、8 R からの警告音の出力、遊技効果ランプ 9 における異常発生時の発光態様等により異常が発生したことの報知が行われる。例えば、異常が発生した場合には、図 4 3（f）に示すように、画像表示装置 5 のエラーメッセージ表示領域に、「エラーが発生しました。」という文字の画像が表示される。

10

【 0 2 0 5 】

ここで、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、及び遊技効果ランプ 9 等の報知手段によって、異常が発生したことのみにらず、磁気異常、振動異常、電波異常及び前面ドアの開放のいずれの種別の異常が検出されたのかを特定可能に報知するようにしても良い。

【 0 2 0 6 】

磁気異常の報知とは、磁気異常（磁石がパチンコ遊技機 1 の近傍にあるという異常、この場合、不正行為がある可能性がある。）を検出したときに行われる異常の報知である。磁石によって遊技媒体を移動させ、入賞口に入賞させたり、遊技媒体を入賞口に誘導するため所定領域を遊技媒体で詰まらせたりする不正行為がある。磁気異常の報知によって、このような行為が行われることを未然に防止する。例えば、異常検出用センサ群 2 6 の 1 つのセンサとして、磁気を検出するための磁気センサを設ける。CPU 1 0 3 は、当該磁気センサからの信号が所定の閾値以上の磁力を示すものであるかを判定することで、磁気異常の有無を判定する（磁力を示す 磁気異常有り）。磁気異常が検出された場合、当該磁気異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドが主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に伝送され、画像表示装置 5 等において磁気異常の報知が行われる。例えば、画像表示装置 5 のエラーメッセージ表示領域に、「磁気エラーが発生しました。」という文字の画像が表示される。

20

30

【 0 2 0 7 】

振動異常の報知とは、例えば、特別可変入賞球装置 7 が設けられたパチンコ遊技機などにおいて実行され得る異常の報知である。故意にパチンコ遊技機を揺らすことにより遊技媒体の流下方向を大入賞口等の入賞口寄りに変化させる不正行為がある。振動異常の報知によって、このような行為が行われることを未然に防止する。例えば、異常検出用センサ群 2 6 の 1 つのセンサとして、振動を検出するための振動センサを設ける。CPU 1 0 3 は、当該振動センサからの信号が所定の閾値以上の強さの振動を示すものであるかを判定することで、振動による異常（振動異常）の有無を判定する（所定の閾値以上の強さの振動を示す 振動異常有り）。振動異常が検出された場合、当該振動異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドが主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に伝送され、画像表示装置 5 等において振動異常の報知が行われる。例えば、画像表示装置 5 のエラーメッセージ表示領域に、「振動エラーが発生しました。」という文字の画像が表示される。

40

【 0 2 0 8 】

電波異常の報知とは、電波異常（所定の電波がパチンコ遊技機 1 に到達する異常、この場合、不正行為がある可能性がある。）を検出したときに行われる異常の報知である。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 などに電波をあてることで、これらスイッチのオン/オフを切り替えるなどし、入賞を不正に発生させ賞球を得る不正行為がある。電波異常の報知によって、このような行為が行われることを未然に防止する。例えば、異常検出用センサ群 2 6 の 1 つのセンサとして、所定の電波（所定波長帯域の電波など）を検出するための電波検出センサを

50

設ける。CPU103は、当該電波検出センサからの信号が前記所定の電波の受信を示しているかを判定することで、電波異常の有無を判定する（所定の電波の受信を示す電波異常有り）。電波異常が検出された場合、当該電波異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドが主基板11から演出制御基板12に伝送され、画像表示装置5等において電波異常の報知が行われる。例えば、画像表示装置5のエラーメッセージ表示領域に、「電波エラーが発生しました。」という文字の画像が表示される。

【0209】

モード切替スイッチ31及び表示切替スイッチ32は、いずれもDIPスイッチ（Dual In-line Package switch）により構成されており、遊技盤2の遊技領域外に設けられている。DIPスイッチにより構成されるモード切替スイッチ31及び表示切替スイッチ32は、操作部を第1位置と第2位置とに切り替えることにより（例えばスライド式の場合には、つまみの位置を一端側と他端側とに切り替えることにより）、演出制御用CPU120により実行される処理（制御プログラム）を切り替え可能とするものである。遊技機用枠3に対してガラス扉枠3aが閉じている状態では、ガラス扉枠3aが遊技盤2の前面を覆っているため、遊技者はモード切替スイッチ31及び表示切替スイッチ32を操作不能となっている。なお、モード切替スイッチ31及び表示切替スイッチ32は、遊技機用枠3に対してガラス扉枠3aが閉じている状態（図1に示される状態）では、ガラス扉枠3aを介して遊技者から視認不能な位置に設置されているため、図1では図示していない。

【0210】

前述したように、遊技場の店員は、鍵穴61に鍵を挿入して施錠装置（図示せず）を開放状態として、遊技機用枠3に対してガラス扉枠3aを前方に開くことで、遊技盤2に設けられているモード切替スイッチ31及び表示切替スイッチ32の操作（DIPスイッチの切り替え）が可能となる。そして、モード切替スイッチ31及び表示切替スイッチ32の操作が完了すると、遊技機用枠3に対してガラス扉枠3aが閉じている状態に戻し、鍵穴61に鍵を挿入して施錠装置（図示せず）を閉鎖状態とする。

【0211】

モード切替スイッチ31の操作部が第1位置の場合には、演出制御用CPU120のモード切替端子の電圧がLowの状態となり、モード切替スイッチ31の操作部が第2位置の場合には、演出制御用CPU120のモード切替端子の電圧がHighの状態となる。演出制御用CPU120は、モード切替端子の電圧がLowの場合には、モード切替スイッチ31の操作部が第1位置となっていること、即ち、画像表示装置5に遊技者向けの情報（例えばデモ画面等）を表示する遊技モードであることを特定して、後述する入賞数管理テーブルの情報を画像表示装置5に表示しない。一方、演出制御用CPU120は、モード切替端子の電圧がHighの場合には、モード切替スイッチ31の操作部が第2位置となっていること、即ち、画像表示装置5に店員向けの情報（例えば各入賞口への入賞数等）を表示するメンテナンスモードであることを特定して、後述する入賞数管理テーブルの情報を画像表示装置5に表示する。

【0212】

表示切替スイッチ32の操作部が第1位置の場合には、演出制御用CPU120の表示切替端子の電圧がLowの状態となり、表示切替スイッチ32の操作部が第2位置の場合には、演出制御用CPU120の表示切替端子の電圧がHighの状態となる。演出制御用CPU120は、表示切替端子の電圧がLowの場合には、表示切替スイッチ32の操作部が第1位置となっていること、即ち、画像表示装置5に一般入賞口への入賞数を表示する許可が行われていないことを特定して、後述する表示制御用テーブルに基づく情報（一般入賞口への入賞数を特定可能な情報）を画像表示装置5に表示することを禁止する。一方、演出制御用CPU120は、表示切替端子の電圧がHighの場合には、表示切替スイッチ32の操作部が第2位置となっていること、即ち、画像表示装置5に一般入賞口への入賞数を表示する許可が行われていることを特定して、後述する表示制御用テーブルに基づく情報（一般入賞口への入賞数を特定可能な情報）を画像表示装置5に表示するこ

とを許可する。

【 0 2 1 3 】

この実施の形態では、モード切替スイッチ 3 1 及び表示切替スイッチ 3 2 が、遊技盤 2 の前面側（遊技者と相対する面）に設けられているが、モード切替スイッチ 3 1 及び / 又は表示切替スイッチ 3 2 を、遊技盤 2 の裏面側（遊技島側）に設けるようにしても良い。このような構成とする場合には、遊技機用枠 3 を外枠に対して前方に回動させることで、遊技盤 2 の裏面側に設けられたモード切替スイッチ 3 1 及び / 又は表示切替スイッチ 3 2 を操作可能となる。

【 0 2 1 4 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドとして、前述したように始動入賞コマンドがある。始動入賞コマンドとしては、第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口のいずれに対して始動入賞が発生したかを示す始動入賞口指定コマンドや、第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口への遊技球の入賞時における大当り判定結果及び大当り種別判定結果を示す始動入賞時判定結果指定コマンド等が存在する。

10

【 0 2 1 5 】

C P U 1 0 3 は、第 1 始動入賞口への遊技球の有効始動入賞、即ち、第 1 始動入賞口に対応した第 1 保留記憶数が上限値未満の状態での第 1 始動入賞口への遊技球の入賞、を検出すると、乱数回路 1 0 4 から大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数を抽出し、抽出した大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数を、第 1 特図用の乱数格納領域における第 1 保留記憶数（当該有効始動入賞を含む加算後の第 1 保留記憶数）に対応した格納領域に格納すると共に、始動入賞口指定コマンドとして「第 1 始動入賞口」を指定するコマンドをセットする。また、C P U 1 0 3 は、抽出した（格納した）大当り判定用乱数が、現在の遊技状態（通常状態若しくは時短状態、又は確変状態）に応じた大当り判定用テーブルに記憶している大当り判定値に合致するか否かを判定する始動入賞時判定を実行する。

20

【 0 2 1 6 】

この始動入賞時判定において、大当り判定用乱数が大当り判定用テーブルの大当り判定値と合致しない場合には、「はずれ」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドをセットする。大当り判定用乱数が大当り判定用テーブルの大当り判定値と合致する場合には、さらに、抽出した（格納した）大当り種別判定用乱数が、第 1 特図用の大当り種別判定用テーブルに大当り種別毎に記憶されている判定値のいずれに合致するかを判定する。そして、合致した判定値に対応する大当り種別の「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドをセットする。例えば、始動入賞時判定結果指定コマンドとして、「非確変大当り」を指定するコマンド、又は「確変大当り」を指定するコマンドをセットする。そして、セットした始動入賞口指定コマンド（「第 1 始動入賞口」指定）及び始動入賞時判定結果指定コマンドを演出制御基板 1 2 に出力する。

30

【 0 2 1 7 】

なお、C P U 1 0 3 は、第 1 始動入賞口に対応した第 1 保留記憶数が上限値に達している状態での第 1 始動入賞口への遊技球の始動入賞（すなわち第 1 始動入賞口に応じた賞球は払い出されるものの特図ゲームの対象とはならない無効始動入賞）を検出すると、始動入賞口指定コマンドとして「第 1 始動入賞口」を指定するコマンドをセットすると共に、始動入賞時判定結果指定コマンドとして、有効始動入賞ではないことを指定するblankデータをセットする。そして、セットした始動入賞口指定コマンド（「第 1 始動入賞口」指定）及び始動入賞時判定結果指定コマンド（blankデータ）を演出制御基板 1 2 に出力する。

40

【 0 2 1 8 】

C P U 1 0 3 は、第 2 始動入賞口への遊技球の有効始動入賞、即ち、第 2 始動入賞口に対応した第 2 保留記憶数が上限値未満の状態での第 2 始動入賞口への遊技球の入賞、を検出すると、乱数回路 1 0 4 から大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数を抽出し、抽出した大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数を、第 2 特図用の乱数格納領域におけ

50

る第2保留記憶数（当該有効始動入賞を含む加算後の第2保留記憶数）に対応した格納領域に格納すると共に、始動入賞口指定コマンドとして「第2始動入賞口」を指定するコマンドをセットする。また、CPU103は、抽出した（格納した）大当り判定用乱数が、現在の遊技状態（通常状態若しくは時短状態、又は確変状態）に応じた大当り判定用テーブルに記憶している大当り判定値に合致するか否かを判定する始動入賞時判定を実行する。

【0219】

この始動入賞時判定において、大当り判定用乱数が大当り判定用テーブルの大当り判定値と合致しない場合には、「はずれ」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドをセットする。大当り判定用乱数が大当り判定用テーブルの大当り判定値と合致する場合には、さらに、抽出した（格納した）大当り種別判定用乱数が、第2特図用の大当り種別判定用テーブルに大当り種別毎に記憶されている判定値のいずれに合致するかを判定する。そして、合致した判定値に対応する大当り種別の「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドをセットする。例えば、始動入賞時判定結果指定コマンドとして、「非確変大当り」を指定するコマンド、又は「確変大当り」を指定するコマンドをセットする。そして、セットした始動入賞口指定コマンド（「第2始動入賞口」指定）及び始動入賞時判定結果指定コマンドを演出制御基板12に出力する。

【0220】

なお、CPU103は、第2始動入賞口に対応した第2保留記憶数が上限値に達している状態での第2始動入賞口への遊技球の始動入賞（すなわち第2始動入賞口に応じた賞球は払い出されるものの特図ゲームの対象とはならない無効始動入賞）を検出すると、始動入賞口指定コマンドとして「第2始動入賞口」を指定するコマンドをセットすると共に、始動入賞時判定結果指定コマンドとして、有効始動入賞ではないことを指定するblankデータをセットする。そして、セットした始動入賞口指定コマンド（「第2始動入賞口」指定）及び始動入賞時判定結果指定コマンド（blankデータ）を演出制御基板12に出力する。

【0221】

なお、この実施の形態では、始動入賞時に抽出された大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数に基づいて、当該始動入賞に対応した特図の可変表示結果を判定し、その判定結果に基づいて先読み予告演出を実行するようにしているが、このような形態に限らず、始動入賞時に抽出された変動パターン判定用乱数に基づいて、当該始動入賞に対応した可変表示の変動パターンを判定し、その判定結果に基づいて先読み予告演出を実行するようにしても良い。例えば、始動入賞時の判定結果がスーパーリーチの変動パターンである場合には、始動入賞時の判定結果が非リーチの変動パターンである場合と比較して高い割合で先読み予告演出を実行するようにすると良い。

【0222】

具体的には、CPU103は、第1始動入賞口への遊技球の有効始動入賞を検出すると、乱数回路104から変動パターン判定用乱数を抽出し、抽出した変動パターン判定用乱数を、大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数と共に、第1特図用の乱数格納領域における第1保留記憶数（当該有効始動入賞を含む加算後の第1保留記憶数）に対応した格納領域に格納する。また、CPU103は、第2始動入賞口への遊技球の有効始動入賞を検出すると、乱数回路104から変動パターン判定用乱数を抽出し、抽出した変動パターン判定用乱数を、大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数と共に、第2特図用の乱数格納領域における第2保留記憶数（当該有効始動入賞を含む加算後の第2保留記憶数）に対応した格納領域に格納する。

【0223】

ここで、ROM101には、図8（A）に示すはずれ変動パターンの各々に対応した乱数範囲が設定されたはずれ用変動パターン判定テーブルと、図8（B）に示す大当り変動パターンの各々に対応した乱数範囲が設定された大当り用変動パターン判定テーブルとが記憶されている。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 4 】

C P U 1 0 3 は、始動入賞時判定の判定結果（始動入賞時判定結果指定コマンドにより指定される表示結果）が「はずれ」である場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルを参照して、抽出した（格納した）変動パターン判定用乱数が、いずれの変動パターンの乱数範囲に含まれるかを判定して、当該変動パターン判定用乱数に対応した変動パターンを特定し、特定した変動パターンが「非リーチはずれ」、「ノーマルリーチはずれ」、及び「スーパーリーチはずれ」のいずれの変動パターンであるかを指定する始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドをセットする。

【 0 2 2 5 】

一方、C P U 1 0 3 は、始動入賞時判定の判定結果（始動入賞時判定結果指定コマンドにより指定される表示結果）が「非確変大当り」及び「確変大当り」のいずれかである場合には、大当り用変動パターン判定テーブルを参照して、抽出した（格納した）変動パターン判定用乱数が、いずれの変動パターンの乱数範囲に含まれるかを判定して、当該変動パターン判定用乱数に対応した変動パターンを特定し、特定した変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」及び「スーパーリーチ大当り」のいずれの変動パターンであるかを指定する始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドをセットする。

【 0 2 2 6 】

なお、C P U 1 0 3 は、無効始動入賞を検出すると、始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドとして、有効始動入賞ではないことを指定するブランクデータをセットする。

【 0 2 2 7 】

そして、C P U 1 0 3 は、セットした始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドを、前述した始動入賞口指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドと共に、始動入賞時のコマンドとして演出制御基板 1 2 に出力する。

【 0 2 2 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、「第 1 始動入賞口」指定の始動入賞口指定コマンド及びブランクデータではない有効なデータを含む始動入賞時判定結果指定コマンド（並びに、ブランクデータではない有効なデータを含む始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を受信すると、該始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を、第 1 特図用の始動入賞コマンド格納領域における第 1 保留記憶数（当該有効始動入賞を含む加算後の第 1 保留記憶数）に対応した格納領域に格納し、「第 2 始動入賞口」指定の始動入賞口指定コマンド及びブランクデータではない有効なデータを含む始動入賞時判定結果指定コマンド（並びに、ブランクデータではない有効なデータを含む始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を受信すると、該始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を、第 2 特図用の始動入賞コマンド格納領域における第 2 保留記憶数（当該有効始動入賞を含む加算後の第 2 保留記憶数）に対応した格納領域に格納する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を確認することにより、開始条件の成立以前に第 1 特図又は第 2 特図の表示結果（及び変動パターン）を推定して、先読み予告演出を実行することが可能となる。

【 0 2 2 9 】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、「第 1 始動入賞口」指定の始動入賞口指定コマンド及びブランクデータを含む始動入賞時判定結果指定コマンド（並びにブランクデータを含む始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を受信すると、第 1 始動入賞口への無効始動入賞が発生したことを特定して、該始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を第 1 特図用の始動入賞コマンド格納領域に格納せず（先読み予告演出の実行対象から除外し）、後述する入賞履歴記憶領域には第 1 始動入賞口への入賞履歴を記憶させることが可能であり、「第 2 始動入賞口」指定の始動入賞口指定コマンド及びブランクデータを含む始動入賞時判定結果指定コマンド（並びにブ

10

20

30

40

50

ランクデータを含む始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド)を受信すると、第2始動入賞口への無効始動入賞が発生したことを特定して、該始動入賞時判定結果指定コマンド(及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド)を第2特図用の始動入賞コマンド格納領域に格納せず(先読み予告演出の実行対象から除外し)、後述する入賞履歴記憶領域には第2始動入賞口への入賞履歴を記憶させることが可能である。

【0230】

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として、前述したように変動パターン指定コマンドがある。以下に示すように、主基板11は、特別図柄の可変表示を開始するときに、導出表示される特図表示結果に応じた変動パターンを決定して、当該変動パターンを演出制御基板12に通知するための変動パターン指定コマンドを出力する。演出制御基板12のROM121には、予め各変動パターンに対応した演出制御用データが記憶されており、演出制御用CPU120は、受信した変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンに対応した演出制御用データを選択し、選択した演出制御用データに従って演出制御を実行する。

10

【0231】

CPU103は、第1開始条件が成立して第1特図の可変表示が実行されるときに、第1特図用の乱数格納領域に格納されている大当たり判定用乱数及び大当たり種別判定用乱数、並びに変動パターン判定用乱数のうち、先頭の格納領域(保留記憶数=1に対応した格納領域)の大当たり判定用乱数及び大当たり種別判定用乱数、並びに変動パターン判定用乱数を読み出すと共に、それ以降の格納領域の大当たり判定用乱数及び大当たり種別判定用乱数、並びに変動パターン判定用乱数を、1つずつ前の格納領域にシフトさせる。そして、読み出した大当たり判定用乱数が、現在の遊技状態(通常状態若しくは時短状態、又は確変状態)に応じた大当たり判定用テーブルに記憶している大当たり判定値に合致するか否かを判定する開始時判定を実行する。

20

【0232】

この開始時判定において、大当たり判定用乱数が大当たり判定用テーブルの大当たり判定値と合致しない場合には、CPU103は、「はずれ」を指定する可変表示結果通知コマンドをセットすると共に、大当たり判定用乱数と共に先頭の格納領域から読み出した変動パターン判定用乱数が、はずれ用変動パターン判定テーブルに設定されているいずれの変動パターンの乱数範囲に含まれるかを判定して、当該変動パターン判定用乱数に対応した変動パターンを特定することにより、「はずれ変動パターン」を決定する。

30

【0233】

大当たり判定用乱数が大当たり判定用テーブルの大当たり判定値と合致する場合には、さらに、読み出した大当たり種別判定用乱数が、第1特図用の大当たり種別判定用テーブルに大当たり種別毎に記憶されている判定値のいずれに合致するかを判定する。そして、合致した判定値に対応する大当たり種別の「大当たり」を指定する可変表示結果通知コマンドをセットすると共に、大当たり判定用乱数と共に先頭の格納領域から読み出した変動パターン判定用乱数が、大当たり用変動パターン判定テーブルに設定されているいずれの変動パターンの乱数範囲に含まれるかを判定して、当該変動パターン判定用乱数に対応した変動パターンを特定することにより、「大当たり変動パターン」を決定する。

40

【0234】

そして、CPU103は、第1特図の変動開始を指定する変動開始コマンドと共に、セットした可変表示結果通知コマンド、及び、決定した変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを出力する。

【0235】

CPU103は、第2開始条件が成立して第2特図の可変表示が実行されるときに、第2特図用の乱数格納領域に格納されている大当たり判定用乱数及び大当たり種別判定用乱数、並びに変動パターン判定用乱数のうち、先頭の格納領域(保留記憶数=1に対応した格納領域)の大当たり判定用乱数及び大当たり種別判定用乱数、並びに変動パターン判定用乱数を読み出すと共に、それ以降の格納領域の大当たり判定用乱数及び大当たり種別判定用乱数、並

50

びに変動パターン判定用乱数を、１つずつ前の格納領域にシフトさせる。そして、読み出した大当たり判定用乱数が、現在の遊技状態（通常状態若しくは時短状態、又は確変状態）に応じた大当たり判定用テーブルに記憶している大当たり判定値に合致するか否かを判定する開始時判定を実行する。

【０２３６】

この開始時判定において、大当たり判定用乱数が大当たり判定用テーブルの大当たり判定値と合致しない場合には、ＣＰＵ１０３は、「はずれ」を指定する可変表示結果通知コマンドをセットすると共に、大当たり判定用乱数と共に先頭の格納領域から読み出した変動パターン判定用乱数が、はずれ用変動パターン判定テーブルに設定されているいずれの変動パターンの乱数範囲に含まれるかを判定して、当該変動パターン判定用乱数に対応した変動パターンを特定することにより、「はずれ変動パターン」を決定する。

10

【０２３７】

大当たり判定用乱数が大当たり判定用テーブルの大当たり判定値と合致する場合には、さらに、読み出した大当たり種別判定用乱数が、第２特図用の大当たり種別判定用テーブルに大当たり種別毎に記憶されている判定値のいずれに合致するかを判定する。そして、合致した判定値に対応する大当たり種別の「大当たり」を指定する可変表示結果通知コマンドをセットすると共に、大当たり判定用乱数と共に先頭の格納領域から読み出した変動パターン判定用乱数が、大当たり用変動パターン判定テーブルに設定されているいずれの変動パターンの乱数範囲に含まれるかを判定して、当該変動パターン判定用乱数に対応した変動パターンを特定することにより、「大当たり変動パターン」を決定する。

20

【０２３８】

そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図の変動開始を指定する変動開始コマンドと共に、セットした可変表示結果通知コマンド、及び、決定した変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを出力する。

【０２３９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図の変動開始を指定する変動開始コマンド、可変表示結果通知コマンド、及び、変動パターン指定コマンドを受信すると、変動パターン指定コマンドに対応した演出制御用データを選択すると共に、可変表示結果通知コマンドに応じた確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定する。そして、飾り図柄の可変表示を開始すると共に選択された演出制御用データに基づいて演出制御を実行する。これに伴い、第１特図用の始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）のうち、先頭の格納領域（保留記憶数＝１に対応した格納領域）の始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を削除すると共に、それ以降の格納領域の始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を、１つずつ前の格納領域にシフトさせる。

30

【０２４０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに対応したリーチ状態の成立タイミングをＲＯＭ１２１に記憶しており、受信した変動パターン指定コマンドに対応したリーチ状態の成立タイミングでリーチ状態が成立するように、飾り図柄の可変表示を制御する。即ち、演出制御用ＣＰＵ１２０では、変動パターンに応じたリーチ状態の成立タイミングを把握可能となっている。

40

【０２４１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特図の変動開始を指定する変動開始コマンド、可変表示結果通知コマンド、及び、変動パターン指定コマンドを受信すると、変動パターン指定コマンドに対応した演出制御用データを選択すると共に、可変表示結果通知コマンドに応じた確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定する。そして、飾り図柄の可変表示を開始すると共に選択された演出制御用データに基づいて演出制御を実行する。これに伴い、第２特図用の始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）のうち、先頭の格納領域（保留記憶数

50

= 1 に対応した格納領域) の始動入賞時判定結果指定コマンド (及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド) を削除すると共に、それ以降の格納領域の始動入賞時判定結果指定コマンド (及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド) を、1 つずつ前の格納領域にシフトさせる。

【 0 2 4 2 】

また、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D に遊技球が入賞したことを第 1 一般入賞口スイッチ 2 4 A ~ 第 4 一般入賞口スイッチ 2 4 D が検出すると、いずれの一般入賞口に遊技球が入賞したかを指定する一般入賞口指定コマンドが遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に出力される。即ち、第 1 一般入賞口スイッチ 2 4 A により遊技球が検出されると、第 1 一般入賞口 5 0 A への入賞を指定する一般入賞口指定コマンドが出力され、第 2 一般入賞口スイッチ 2 4 B により遊技球が検出されると、第 2 一般入賞口 5 0 B への入賞を指定する一般入賞口指定コマンドが出力され、第 3 一般入賞口スイッチ 2 4 C により遊技球が検出されると、第 3 一般入賞口 5 0 C への入賞を指定する一般入賞口指定コマンドが出力され、第 4 一般入賞口スイッチ 2 4 D により遊技球が検出されると、第 4 一般入賞口 5 0 D への入賞を指定する一般入賞口指定コマンドが出力される。

10

【 0 2 4 3 】

従って、演出制御用 CPU 1 2 0 は、受信した一般入賞口指定コマンドに基づいて、一般入賞口への遊技球の入賞、及び、いずれの一般入賞口に遊技球が入賞したのかを特定可能となっている。また、前述したように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したときに、いずれの始動入賞口に遊技球が入賞したのかを指定する始動入賞口指定コマンドを受信するようになっている。これにより、演出制御用 CPU 1 2 0 は、入賞が発生した一般入賞口を特定可能な情報、入賞が発生した始動入賞口を特定可能な情報を、入賞の発生順序に従って RAM 1 2 2 の入賞履歴記憶領域に記憶することが可能となっている。

20

【 0 2 4 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、受信した一般入賞口指定コマンドが指定する一般入賞口 (遊技球が入賞した一般入賞口) が、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれであるかを確認し、また、受信した始動入賞口指定コマンドが指定する始動入賞口 (遊技球が入賞した始動入賞口) が、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口のいずれであるかを確認して、各一般入賞口及び各始動入賞口への入賞履歴を RAM 1 2 2 に記憶する。例えば、第 2 一般入賞口 5 0 B、第 1 始動入賞口、第 1 一般入賞口 5 0 A、第 2 始動入賞口、第 3 一般入賞口 5 0 C の順序で遊技球が入賞した場合には、[第 2 一般入賞口、第 1 始動入賞口、第 1 一般入賞口、第 2 始動入賞口、第 3 一般入賞口] という履歴が RAM 1 2 2 の入賞履歴記憶領域に記憶される。

30

【 0 2 4 5 】

また、始動入賞口への入賞と一般入賞口への入賞とが、所定期間内に発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、始動入賞口指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドを、一般入賞口指定コマンドよりも優先して先に送信しても良い。例えば、第 1 始動口スイッチ 2 2 A 及び第 2 始動口スイッチ 2 2 B のいずれかの始動口スイッチによる検出と、第 1 一般入賞口スイッチ 2 4 A ~ 第 4 一般入賞口スイッチ 2 4 D のいずれかの一般入賞口スイッチによる検出とが、ほぼ同時 (例えば、同じ割込み処理内) に確認された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、始動入賞口指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドを、一般入賞口指定コマンドよりも優先して先に送信すると良い。このような送信順序とすることで、演出制御用 CPU 1 2 0 では、一般入賞口指定コマンドを受信したときに、既に、始動入賞口指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドを受信していることを把握可能であり、一般入賞口への入賞に基づいて実行される特定演出として、先に受信した始動入賞時判定結果指定コマンドに基づく先読み予告演出を実行可能となる。

40

【 0 2 4 6 】

50

なお、一般入賞口への入賞が、所定期間内に複数回発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、予め定められた優先順位に従って、複数の一般入賞口指定コマンドを送信するものとする。例えば、第 1 一般入賞口スイッチ 24 A による検出と、第 2 一般入賞口スイッチ 24 B による検出とが、ほぼ同時（例えば、同じ割込み処理内）に確認された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、より入賞が困難な一般入賞口への入賞を指定する一般入賞口指定コマンドを優先して先に送信しても良い。また、一般入賞口に応じて付与される賞球数が異なる場合には、賞球数がより多い一般入賞口への入賞を指定する一般入賞口指定コマンドを優先して先に送信しても良い。

【0247】

また、大入賞口に遊技球が入賞したことをカウントスイッチ 23 が検出すると、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する大入賞口入賞コマンドが遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から演出制御基板 12 に出力される。従って、演出制御用 CPU 120 は、受信した大入賞口入賞コマンドに基づいて、大入賞口への遊技球の入賞を特定可能であり、前述した始動入賞口への入賞履歴及び一般入賞口への入賞履歴と同様に、入賞履歴記憶領域に大入賞口への入賞履歴を記憶させることが可能である。

【0248】

また、演出制御用 CPU 120 は、大当たり遊技状態の開始を指定する大当たり開始指定コマンドを受信してから大当たり遊技状態の終了を指定する大当たり終了指定コマンドを受信するまでの期間における、大入賞口入賞コマンドの受信回数及び一般入賞口指定コマンドの受信回数をそれぞれ区別して集計することが可能である。これにより、大当たり遊技状態に制御されている期間における大入賞口への入賞回数及び一般入賞口への入賞回数をそれぞれ区別して集計可能であり、その集計結果を図 7 に示すように画像表示装置 5 に表示させることも可能となる。

【0249】

また、遊技領域 10 に遊技球が発射されているときには、通常、ある程度の頻度で、始動入賞口、一般入賞口、及び大入賞口のいずれかに遊技球が入賞する。飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、所定期間（例えば 1 分間）、始動入賞口、一般入賞口、及び大入賞口のいずれにも遊技球が入賞していない場合には、遊技者が遊技を行っていない非遊技状態にある可能性が高い。そのため、演出制御用 CPU 120 は、飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドを所定期間（例えば 1 分間）受信しなかった場合には、遊技が終了したと判定する遊技終了判定を行うことが可能である。

【0250】

図 3 (a) は、RAM 122 に記憶されている入賞数管理テーブルにより管理される入賞数情報の一例を示す図である。この入賞数管理テーブルにおいて、第 1 一般入賞口 50 A ~ 第 4 一般入賞口 50 D の各一般入賞口への入賞数が記憶されている。演出制御用 CPU 120 は、大当たり開始指定コマンド及び大当たり終了指定コマンド、遊技状態指定コマンド、並びに、一般入賞口指定コマンドに基づいて、各一般入賞口への入賞数を遊技状態毎に集計することができる。なお、遊技状態指定コマンドは、遊技状態が変化するタイミング（この場合の遊技状態指定コマンドは制御される遊技状態を指定するものであり、例えば、大当たり遊技状態終了時や時短状態終了時に送信される）、あるいは、特別図柄の可変表示が開始されるタイミング（この場合の遊技状態指定コマンドは特図ゲームが実行されるときに遊技状態を指定するものである）で送信される。

【0251】

この例において、第 2 一般入賞口 50 B への入賞数は 50 であり（全期間合計）、そのうち、通常状態における入賞数が 46 であり、大当たり遊技状態における入賞数が 2、確変状態における入賞数が 1、時短状態における入賞数が 1 となっている。即ち、左打ち期間における入賞数が 46 であり、右打ち期間における入賞数が 4 である。また、一般入賞口への入賞数の合計は 108 であり、そのうち左打ち期間における入賞数が 81 であり、右打ち期間における入賞数は 27 である。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 2 】

このように、各一般入賞口への入賞数と共に、左打ち期間における入賞数及び右打ち期間における入賞数が個別に記憶され、画像表示装置 5 に表示される（又は、パチンコ遊技機 1 に対応して設けられるカードユニットや呼出ランプ装置等の遊技用装置に送信されて遊技用装置が備える表示装置に表示される、若しくは、情報管理装置に送信されて情報管理装置が備える表示装置に表示される）ことにより、遊技場では、各一般入賞口への遊技球の入賞し易さを把握して、遊技釘のメンテナンスに役立てることができる。例えば、ある一般入賞口への遊技球の入賞数が過度に多い又は少ない場合には、その一般入賞口の近辺の遊技釘に曲がりや破損が生じていることを推定して、遊技釘のメンテナンスを行うことができる。

10

【 0 2 5 3 】

入賞数管理テーブルの入賞数情報（各一般入賞口への入賞数、各遊技状態における一般入賞口への入賞数、左打ち期間及び右打ち期間における一般入賞口への入賞数、一般入賞口への合計入賞数を含む）は、モード切替スイッチ 3 1 の操作部が第 2 位置の場合（メンテナンスモードの場合）に画像表示装置 5 に表示され、第 1 位置の場合（遊技モードの場合）には表示されない。遊技場の店員は、モード切替スイッチ 3 1 を第 1 位置から第 2 位置に切り替えて、入賞数管理テーブルの入賞数情報を表示させ、これを参考に遊技釘のメンテナンスを行い、一般入賞口への遊技球の入賞頻度を適切にする。そして、メンテナンス完了後にモード切替スイッチ 3 1 を第 2 位置から第 1 位置に戻す。

【 0 2 5 4 】

この実施の形態において、入賞数管理テーブルの入賞数情報は、遊技状態（例えば、通常状態、確変状態、時短状態、大当り遊技状態）によらず、また、特図ゲームの実行状況（特別図柄の変表示が実行されているか否かや、特図ゲームの保留記憶数）や、普図ゲームの実行状況（普通図柄の変表示が実行されているか否かや、普図ゲームの保留記憶数）によらず、モード切替スイッチ 3 1 の操作部が第 2 位置となっている期間は継続して画像表示装置 5 に表示されるようになっている。但し、このような形態に限られるものではなく、入賞数管理テーブルの入賞数情報は、遊技状態に応じて画像表示装置 5 に表示可能なものであっても良く、例えば、モード切替スイッチ 3 1 の操作部が第 2 位置となっており且つ通常状態においてのみ表示可能であり、モード切替スイッチ 3 1 の操作部が第 2 位置となっても、確変状態、時短状態、大当り遊技状態では表示されないようにしても良い。

20

30

【 0 2 5 5 】

また、入賞数管理テーブルの入賞数情報は、特図ゲームの実行状況に応じて画像表示装置 5 に表示可能なものであっても良く、例えば、モード切替スイッチ 3 1 の操作部が第 2 位置となっており、特別図柄の変表示が実行されておらず且つ特図ゲームの保留記憶数が 0 の期間においてのみ表示可能であり、モード切替スイッチ 3 1 の操作部が第 2 位置となっても、特別図柄の変表示が実行されている期間や、特図ゲームの保留記憶数が 0 ではない期間は表示されないようにしても良い。また、入賞数管理テーブルの入賞数情報は、普図ゲームの実行状況に応じて画像表示装置 5 に表示可能なものであっても良く、例えば、モード切替スイッチ 3 1 の操作部が第 2 位置となっており、普通図柄の変表示が実行されておらず且つ普図ゲームの保留記憶数が 0 の期間においてのみ表示可能であり、モード切替スイッチ 3 1 の操作部が第 2 位置となっても、普通図柄の変表示が実行されている期間や、普図ゲームの保留記憶数が 0 ではない期間は表示されないようにしても良い。

40

【 0 2 5 6 】

入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報は、モード切替スイッチ 3 1 の設定状態、表示切替スイッチ 3 2 の設定状態、及び、操作ボタン 3 0 による表示設定（図 5（1）～（3）の設定画面における設定）によらず、一般入賞口指定コマンドの受信に基づいて更新される。また、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報は、遊技場の営業終了後にパチンコ遊技機 1 の情報出力端子から遊技情報管理装置（例えば遊技場内に設け

50

られた図示しないホールコンピュータ)に送信され、遊技情報管理装置において遊技機毎の入賞数情報が営業日毎に記憶されることになる。また、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報は、前述した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が、当該入賞履歴記憶領域に対応した特定演出の実行等に基づいて消去(リセット)された場合であっても消去されず、遊技情報管理装置への送信が完了した後、あるいは、店員のリセット操作(例えば入賞数管理テーブルの入賞数情報を画像表示装置5に表示している状態における操作ボタン30の操作)により消去される。

【0257】

例えば、遊技場の店員は、入賞数管理テーブルの入賞数情報が画像表示装置5に表示されている状態(モード切替スイッチ31が第2位置(表示設定)の状態)において、操作ボタン30を所定時間(例えば2秒以上)押下することにより、入賞数管理テーブルに記憶されている全項目の入賞数(各一般入賞口の入賞数及び一般入賞口の合計入賞数)を0にリセットすることが可能である。

10

【0258】

図3(b)は、RAM122に記憶されている表示制御用テーブルにより管理される入賞数情報の一例を示す図である。この表示制御用テーブルにおいて、第1一般入賞口50A~第4一般入賞口50Dの各一般入賞口への入賞数が記憶されている。演出制御用CPU120は、一般入賞口指定コマンドに基づいて、各一般入賞口への入賞数を集計することができる。この例において、一般入賞口への合計入賞数は11であり、そのうち、第1一般入賞口50Aへの入賞数が3、第2一般入賞口50Bへの入賞数が5、第3一般入賞口50Cへの入賞数が2、第4一般入賞口50Dへの入賞数が1となっている。

20

【0259】

図4に示すように、表示制御用テーブルの入賞数情報(具体的には合計入賞数に応じた数のオブジェクト表示)は、表示切替スイッチ32の操作部が第2位置の場合(表示設定の場合)であって且つ操作ボタン30により一般入賞数の表示設定が行われている場合に、画像表示装置5に表示される。表示切替スイッチ32の操作部が第1位置の場合(非表示設定の場合)には、操作ボタン30により一般入賞数の表示設定が行われているか否かによらず、表示制御用テーブルの入賞数情報は表示されない(表示が禁止される)。また、表示切替スイッチ32の操作部が第2位置の場合(表示設定の場合)であっても、操作ボタン30により一般入賞数の表示設定が行われていない場合(非表示設定の場合)には、表示制御用テーブルの入賞数情報は表示されない。

30

【0260】

即ち、遊技場の店員が表示切替スイッチ32により入賞数情報の表示禁止設定を行った場合には、遊技者の表示設定操作によらず、一般入賞口への入賞数が表示されないようになっている。遊技場の店員が表示切替スイッチ32により入賞数情報の表示許可設定を行った場合にのみ、遊技者の表示設定操作に応じて一般入賞口への入賞数が表示される。

【0261】

また、この実施の形態では、一般入賞口への遊技球の入賞に基づく特定演出(特定演出A:変動結果予告演出,特定演出B:先読み予告演出)を実行するようにしているが、この特定演出に関しても、図4に示すように、表示切替スイッチ32の操作部が第2位置の場合(実行許可設定の場合)であって且つ操作ボタン30により一般入賞数の表示設定(特定演出の実行設定)が行われている場合に実行可能となる。表示切替スイッチ32の操作部が第1位置の場合(実行不許可設定の場合)には、操作ボタン30により一般入賞数の表示設定(特定演出の実行設定)が行われているか否かによらず、特定演出は実行されない(実行が禁止される)。また、表示切替スイッチ32の操作部が第2位置の場合(実行許可設定の場合)であっても、操作ボタン30により一般入賞数の表示設定が行われていない場合(非実行設定の場合)には、特定演出は実行されない。

40

【0262】

即ち、遊技場の店員が表示切替スイッチ32により特定演出の実行不許可設定を行った場合には、遊技者の実行設定操作によらず、特定演出の実行が禁止されるようになってい

50

る。遊技場の店員が表示切替スイッチ 3 2 により特定演出の実行許可設定を行った場合にのみ、遊技者の実行設定操作に応じて特定演出が実行可能となる。

【 0 2 6 3 】

このように、この実施の形態では、一般入賞口への入賞数を報知するか否かの設定が、特定演出を実行するか否かの設定を兼ねており、設定するための操作手段も共通である（遊技場側：表示切替スイッチ 3 2，遊技者側：操作ボタン 3 0）。このような形態に限らず、一般入賞口への入賞数を報知するか否かと、特定演出を実行可能とするか否かとを、個別に設定可能としても良く、異なる操作手段により設定するようにしても良い。

【 0 2 6 4 】

表示制御用テーブルで記憶されている入賞数情報は、モード切替スイッチ 3 1 の設定状態、表示切替スイッチ 3 2 の設定状態、及び、操作ボタン 3 0 による表示設定（図 5（ 1 ）～（ 3 ）の設定画面における設定）によらず、一般入賞口指定コマンドの受信に基づいて更新される。また、表示制御用テーブルで記憶されている入賞数情報（各一般入賞口への入賞数及び合計入賞数）は、前述した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が、当該入賞履歴記憶領域に対応した特定演出（ A 又は B ）の実行等に基づいて消去（リセット）された場合であっても消去されず、演出制御用 CPU 1 2 0 により遊技終了判定が行われたとき、例えば、飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドを所定期間（例えば 1 分間）受信しなかったときに消去（ 0 にリセット）される。

【 0 2 6 5 】

表示制御用テーブルで記憶されている各一般入賞口への入賞数及び合計入賞数が、遊技終了判定に基づいて 0 にリセットされた場合には、画像表示装置 5 に表示される一般入賞口への入賞数も 0 にリセットされる。例えば、後述する図 6 の画面において「一般入賞」の文字の右側に表示されていたコイン型のオブジェクト（入賞対応表示）が表示されなくなり、表示オブジェクト数が 0 となる。なお、一般入賞口への入賞数が画像表示装置 5 に表示されていない状態のときに、表示制御用テーブルで記憶されている各一般入賞口への入賞数及び合計入賞数が、遊技終了判定に基づいて 0 にリセットされた場合には、次に、一般入賞口への入賞数が画像表示装置 5 に表示されるときに、そのときの表示制御用テーブルで記憶されている合計入賞数（例えば合計入賞数に対応した数のオブジェクト）が表示されることになる。

【 0 2 6 6 】

また、遊技場の店員又は遊技者は、表示制御用テーブルの入賞数情報が画像表示装置 5 に表示されている状態（合計入賞数相当のオブジェクトが表示されている状態）において、操作ボタン 3 0 を所定時間（例えば 2 秒以上）押下することにより、上記遊技終了判定によらず、表示制御用テーブルに記憶されている全項目の入賞数（各一般入賞口の入賞数及び一般入賞口の合計入賞数）を 0 にリセットさせることが可能であり、これに伴い画像表示装置 5 に表示されている入賞数情報も 0 にリセットされる（表示されていたオブジェクトが全て消去される）。

【 0 2 6 7 】

遊技者の表示設定操作は、図 5 に示すように、特図ゲームの進行及び普図ゲームの進行に関連しないデモ画面の表示中に操作ボタン 3 0 を操作することにより受け付けられる。遊技者が遊技を行っていない状態（例えば、飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドを所定期間（例えば 1 分間）以上受信していない状態）では、画像表示装置 5 にデモ画面が表示され、デモ画面の表示中に所定間隔で図 5（ 1 ）の画面が表示される。

【 0 2 6 8 】

図 5（ 1 ）の画面では、「一般入賞数の表示設定は決定ボタンを押して下さい。」というメッセージが表示されると共に、操作ボタン 3 0 を模した画像がその下方に表示され、操作ボタン 3 0 を押下するように促す矢印が表示される。遊技者が、指示に従い操作ボタン 3 0 を押下すると、図 5（ 2 ）の選択画面が表示される。選択画面では、「表示する」

10

20

30

40

50

の文字を含むアイコン及び「表示しない」の文字を含むアイコンが表示される共に、「ジョグダイヤルで選択した後決定ボタン」というメッセージが表示され、さらに、操作ボタン30（ジョグダイヤル）を回動操作した後に押下するように促す矢印が表示される。

【0269】

一般入賞口への入賞数を表示させるようにする場合には、操作ボタン30（ジョグダイヤル）を左に回動操作することにより「表示する」の文字を含むアイコンを選択し、一般入賞口への入賞数を表示させないようにする場合には、操作ボタン30（ジョグダイヤル）を右に回動操作することにより、「表示しない」の文字を含むアイコンを選択する。この例では、「表示する」の文字を含むアイコンを選択した状態にある。

【0270】

そして、図5（2）で「表示する」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン30を押下すると、図5（3）に示すように、「一般入賞数を表示します。」というメッセージが表示され、図5（4）の通常のデモ画面に戻る。この設定操作により、図6及び図7に示すように、一般入賞口への入賞数が画像表示装置5に表示可能となり、遊技者がこれを把握することができる。ここで、設定操作完了時点において表示制御用テーブルで記憶されている合計入賞数（例えば図6における合計入賞数に対応した数のオブジェクト）が直ちに表示されるものとする。なお、合計入賞数は設定操作完了後に直ちに表示させるものではなく、設定操作完了後に特別図柄の可変表示が実行されたとき（遊技終了判定が行われなくなったとき）に画像表示装置5に表示されるようにしても良い。

【0271】

一方、図5（2）で「表示しない」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン30を押下すると、「一般入賞数を表示しません。」というメッセージが表示され、図5（4）の通常のデモ画面に戻る。この設定操作により、一般入賞口への入賞数が画像表示装置5に表示されないようになる。

【0272】

ここで、この実施の形態では、表示切替スイッチ32の操作部が第2位置にある場合のみ、即ち、遊技場側で、表示制御用テーブルで記憶される入賞数情報を画像表示装置5に表示させる許可を行っている場合にのみ、図5（1）～（3）に示すような、一般入賞口への入賞数を表示するか否かを設定するための画面が画像表示装置5に表示されるものとする。表示切替スイッチ32の操作部が第1位置にある場合、即ち、遊技場側で、表示制御用テーブルで記憶される入賞数情報を画像表示装置5に表示させる許可を行っていない場合には、図5（1）～（3）に示すような、一般入賞口への入賞数を表示するか否かを選択させるための画面自体が表示されない。その結果、前述した図4に示したように、遊技者の表示設定／非表示設定によらず、表示切替スイッチ32の非表示設定のみによって、一般入賞口への入賞数が表示されないことに決定される。

【0273】

このように、一般入賞口への遊技球の入賞数を表示するか否かに関して、遊技場や遊技者の意向を反映させることができる。この実施の形態では、遊技場側で表示切替スイッチ32の操作部を第2位置（表示位置）に設定した場合にのみ、遊技者は一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを設定可能となっている。即ち、この実施の形態では、遊技場の意向が遊技者の意向よりも優先されるようになっている。そのため、遊技場側では、遊技者に一般入賞口への入賞数を知られたくない場合、表示切替スイッチ32の操作部を第1位置（非表示位置）に設定すると良い。

【0274】

また、遊技場の意向が遊技者の意向よりも優先される場合において、仮に、遊技場側で、表示切替スイッチ32の操作部を第1位置（非表示位置）に設定したにもかかわらず（遊技者側の設定に関係無く一般入賞口への入賞数を表示しないことが既に決定されているにもかかわらず）、図5（1）～（3）に示したような遊技者側での設定画面を表示させるようにした場合、遊技者が自らの設定操作により一般入賞口への入賞数を表示させることができるようになると誤認することになる。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 5 】

このような誤認を防止すべく、この実施の形態では、遊技場側で、表示切替スイッチ 3 2 の操作部を第 1 位置（非表示位置）に設定したときには（遊技者側の設定に関係無く一般入賞口への入賞数を表示しないことが既に決定されているときには）、図 5（1）～（3）に示したような遊技者側での設定画面を表示させないようにしている。即ち、「遊技者側での設定操作に応じて一般入賞口への入賞数を表示させることが可能となること」の報知自体を行わないようにしている。

【 0 2 7 6 】

遊技場側での表示設定（表示切替スイッチ 3 2 の操作部を第 2 位置とする）及び遊技者側での表示設定（図 5（2）の選択画面で「表示する」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン 3 0 を押下する）により、一般入賞口への入賞数を表示させることに決定された場合には、図 6（1）に示すように、画像表示装置 5 の画面下部に「一般入賞」の文字が表示される。そして、一般入賞口（第 1 一般入賞口 5 0 A～第 4 一般入賞口 5 0 D）に遊技球が入賞すると、図 6（2）に示すように、「一般入賞」の文字の右側にコイン型のオブジェクト（入賞対応表示）が表示される。

【 0 2 7 7 】

画像表示装置 5 に表示されるコイン型のオブジェクトの数は、前述した表示制御用テーブルの合計入賞数に対応している。図 6（3）に示すように、一般入賞口（第 1 一般入賞口 5 0 A～第 4 一般入賞口 5 0 D）に遊技球が入賞する毎に、表示制御用テーブルの合計入賞数が 1 ずつ加算されることに伴い、コイン型のオブジェクトの数も増加する。また、コイン型のオブジェクトには「10」という数字が含まれており、これは、一般入賞口に遊技球が入賞したときに付与される賞球数を示している。従って、遊技者は、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数も把握可能となっている。なお、各入賞口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、一般入賞口、大入賞口）に遊技球が入賞したときに付与される賞球数は、予め ROM 1 2 1 に記憶されているものとする。

【 0 2 7 8 】

このように、一般入賞口への遊技球の入賞に対応させたオブジェクトを表示し、入賞数の増加に応じて表示するオブジェクトの数を増加させるようにすることで、遊技者は、一般入賞口に遊技球が入賞したこと、及び、一般入賞口への遊技球の入賞数を容易に把握することが可能となっている。

【 0 2 7 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 により遊技終了判定が行われたときには、前述したように、表示制御用テーブルに記憶されている各一般入賞口への遊技球の入賞数及び合計入賞数が 0 にリセットされることに伴い、図 6（4）に示すように、「一般入賞」の文字の右側に表示されていたコイン型のオブジェクトが全て消去される。即ち、一般入賞口への入賞数が 0 であることが報知されることになる。

【 0 2 8 0 】

このように、遊技終了判定が行われたとき、即ち、遊技機が非遊技状態であることが特定された場合には、報知されている一般入賞口への入賞数を 0 にリセットする（一般入賞口への入賞がないことが表示される状態とする）ことで、その後に当該遊技機で遊技を行う遊技者に一般入賞口への入賞数が把握されてしまうことを防止することができる。

【 0 2 8 1 】

この実施の形態では、遊技終了判定の条件と前述したデモ画面に移行する条件とを共通の条件とすることにより、デモ画面への移行時に、報知されている一般入賞口への入賞数が 0 にリセットされることになる。このように、デモ画面を表示するときに、報知されている一般入賞口への入賞数を 0 にリセットするようにしても良い。

【 0 2 8 2 】

なお、前述したように、表示切替スイッチ 3 2 の操作部が第 1 位置（非表示位置）に設定されている場合、表示切替スイッチ 3 2 の操作部が第 2 位置（表示位置）に設定されているが遊技者用設定画面（図 5）において一般入賞数を表示しないように設定された場合

10

20

30

40

50

には、図6で示した一般入賞口への入賞毎に表示するオブジェクトを増加させる表示制御は実行されない。これらの場合には、図6に示される「一般入賞数」の文字自体が表示されず、一般入賞口への入賞数（表示制御用テーブルの合計入賞数）にかかわらずコイン型のオブジェクト自体も表示されない。

【0283】

なお、一般入賞口への入賞毎に表示するオブジェクト（通常オブジェクトとする）の数を増加させると、入賞数が多くなるにつれて画面が見づらくなるため、通常オブジェクトが所定数（例えば10）に達した場合には、該所定数の通常オブジェクトに替えて1の特殊オブジェクト（例えば「100」という数字が含まれる通常オブジェクトとは異なる態様のオブジェクト）を表示させるようにすると良い。これにより、所定数分の通常オブジェクトの表示領域を要することなく、1の特殊オブジェクトの表示領域で所定数の入賞回数及びこれに相当する賞球数を報知することができる。

10

【0284】

また、この実施の形態では、一般入賞口への1回の入賞毎に、表示されるオブジェクトが1ずつ増加する例を示しているが、このような形態に限らず、一般入賞口への複数回の入賞に応じてオブジェクトが表示されるようにしても良い。例えば、一般入賞口への5回の入賞毎に、表示されるオブジェクトが1ずつ増加するようにしても良い。

【0285】

また、遊技場側での表示設定（表示切替スイッチ32の操作部を第2位置とする）及び遊技者側での表示設定（図5（2）の選択画面で「表示する」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン30を押下する）により、一般入賞口への入賞数を表示させることに決定された場合には、図7に示すように、大当り遊技状態に制御されている期間において、大入賞口への入賞数と共に、一般入賞口への入賞数が表示されることになる。

20

【0286】

図7（1）は、大当り遊技状態に制御されたときに画像表示装置5に表示される画面である。1回目のラウンド遊技が開始されるときに、「一般入賞数」の文字が表示され、その右側には当該大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数が表示されると共に、「大入賞数」の文字が表示され、その右側には当該大当り遊技状態における大入賞口への入賞数が表示される。この例では、当該大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数が未だ0であり、一般入賞口に遊技球が入賞した場合に付与される賞球数が10であることにより $[0 \times 10]$ と表示されている。また、当該大当り遊技状態における大入賞口への入賞数が未だ0であり、大入賞口に遊技球が入賞した場合に付与される賞球数が15であることにより $[0 \times 15]$ と表示されている。また、当該大当り遊技状態において、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数 $[0 \times 10]$ と、大入賞口への入賞に応じて付与された賞球数 $[0 \times 15]$ との合算数が0であることにより $[合計0球]$ と表示されている。

30

【0287】

図7（2）に示すように、1回目のラウンド遊技を行った結果、大入賞口（特別可変入賞球装置7）に遊技球が7回入賞し、一般入賞口（第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50D）に遊技球が1回入賞したことにより、一般入賞数は1となり、大入賞数は7に更新されている。また、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数 $[1 \times 10]$ と、大入賞口への入賞に応じて付与された賞球数 $[7 \times 15]$ との合算数が115であることにより $[合計115球]$ と表示されている。なお、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数 $[1 \times 10 = 10球]$ と、大入賞口への入賞に応じて付与された賞球数 $[7 \times 15 = 105球]$ とを個別に表示するようにしても良い。

40

【0288】

さらに、図7（3）に示すように、2回目～15回目（最終）のラウンド遊技を行った結果、当該大当り遊技状態において、大入賞口（特別可変入賞球装置7）に遊技球が計105回入賞し、一般入賞口（第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50D）に遊技球が計3回入賞したことにより、一般入賞数は3となり、大入賞数は105に更新されている

50

。また、当該大当り遊技状態において、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数[3×10]と、大入賞口への入賞に応じて付与された賞球数[105×15]との合算数が1605であることにより[合計1605球]と表示されている。

【0289】

このように、大当り遊技状態に制御されている期間における一般入賞口への入賞数を、大入賞口への入賞数と区別して表示することにより、遊技者は、大入賞口への入賞数のみならず、一般入賞口への入賞数に関しても関心を抱くことになる。また、大入賞口への入賞数に応じた賞球数と、一般入賞口への入賞数に応じた賞球数とを区別して表示することにより、遊技者は、大入賞口への入賞に応じて付与された賞球数のみならず、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数に対しても関心を抱くことになる。

10

【0290】

なお、大当り遊技状態に制御されている期間における一般入賞口への入賞数に限らず、確変状態又は時短状態における一般入賞口への入賞数を画像表示装置5に表示するようにしても良く、通常状態における一般入賞口への入賞数を画像表示装置5に表示するようにしても良い。また、右打ち期間(大当り遊技状態、又は、確変状態若しくは時短状態)における一般入賞口への入賞数を画像表示装置5に表示するようにしても良く、左打ち期間(通常状態)における一般入賞口への入賞数を画像表示装置5に表示するようにしても良い。また、特別図柄の可変表示が所定回数(例えば特図ゲームの保留記憶数に相当する回数)実行される期間における一般入賞口への入賞数を画像表示装置5に表示するようにしても良い。

20

【0291】

なお、前述したように、表示切替スイッチ32の操作部が第1位置(非表示位置)に設定されている場合、表示切替スイッチ32の操作部が第2位置(表示位置)に設定されているが遊技者用設定画面(図5)において一般入賞数を表示しないように設定された場合には、図7で示した大当り遊技状態に制御されている期間における一般入賞口への入賞数を表示する表示制御は実行されない。これらの場合には、図7に示される「一般入賞数」の文字自体が表示されず、大当り遊技状態に制御されている期間における、一般入賞口への入賞数及びこれに相当する賞球数、並びに、一般入賞口への入賞数に相当する賞球数と大入賞口への入賞数に相当する賞球数との合算数、がいずれも表示されない。大入賞口への入賞数及び該入賞数に相当する賞球数のみが表示される。

30

【0292】

なお、図6に示した例では、オブジェクトに一般入賞口に対応した賞球数(10)が表示される例について説明したが、画像表示装置5には一般入賞口に対応した賞球数が表示されないようにしても良い。また、図7に示した例では、一般入賞口に対応した賞球数(10)及び一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数が表示される例について説明したが、画像表示装置5にはこれらが表示されないようにしても良い。

【0293】

このように、一般入賞口への入賞数のみを表示して、一般入賞口に対応した賞球数や一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数は表示しないようにしても良い。このような構成とすることで、遊技機の設計過程において、一般入賞口に対応した賞球数が変更される場合に、その変更に応じて画像表示装置5の表示情報も変更しなければならない事態を防止することができる。なお、これとは逆に、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数のみを表示するようにしても良い。

40

【0294】

なお、この実施の形態では、遊技場側で表示切替スイッチ32の操作部が第1位置(非表示位置)に設定されている場合には、図5(1)~(3)の遊技者設定画面自体が表示されない(入賞数の表示/非表示切替が可能であることを遊技者に報知しない)例について説明したが、このような形態に限らず、遊技場側で表示切替スイッチ32の操作部が第1位置(非表示位置)に設定されている場合であっても、図5(1)~(3)の遊技者設定画面を表示する(入賞数の表示/非表示切替が可能であることを遊技者に報知する

50

）ようにしても良い。

【 0 2 9 5 】

このような構成とする場合に、仮に遊技者が、図 5 (1) ~ (3) の遊技者設定画面において、一般入賞口への入賞数を表示するように設定した場合であっても、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技場側で表示切替スイッチ 3 2 の操作部が第 1 位置 (非表示位置) に設定されていることに基づいて、画像表示装置 5 に一般入賞口への入賞数を表示しないようにする (遊技場設定を優先する) 。このとき、遊技場設定の優先により入賞数を表示することができない旨を画像表示装置 5 に表示するようにしても良い。

【 0 2 9 6 】

なお、表示切替スイッチ 3 2 の操作部が第 1 位置 (非表示位置) に設定されている場合に、図 5 (1) の遊技者設定画面は表示する (入賞数の表示 / 非表示切替が可能であることは遊技者に報知する) が、遊技者の設定操作は無効としても良い。例えば、図 5 (1) の遊技者設定画面において操作ボタン 3 0 が押下された場合であっても、図 5 (2) の選択画面には移行せず、一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを選択不能としても良い。

10

【 0 2 9 7 】

このように、この実施形態では、遊技場設定を遊技者設定よりも優先しているが、これとは逆に、遊技者設定を遊技場設定よりも優先するようにしても良い。即ち、表示切替スイッチ 3 2 の操作部が第 1 位置 (非表示位置) であるか第 2 位置 (表示位置) であるかによらず、図 5 (1) ~ (3) の遊技者設定画面を画像表示装置 5 に表示可能として、図 5 (2) の選択画面で「表示する」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン 3 0 を押下すると、一般入賞口への入賞数が画像表示装置 5 に表示され (図 6 及び図 7 の表示制御が実行され) 、図 5 (2) の選択画面で「表示しない」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン 3 0 を押下すると、一般入賞口への入賞数が画像表示装置 5 に表示されない (図 6 及び図 7 の表示制御が実行されない) ようにしても良い。

20

【 0 2 9 8 】

また、遊技場設定と遊技者設定とを同じ優先度として、受け付けた設定操作の順序に従って、一般入賞口への入賞数を表示するか否かを決定するようにしても良い。即ち、最後に受け付けた設定操作 (最新の設定操作) を優先して一般入賞口への入賞数を表示するか否かを決定するようにしても良い。例えば、表示切替スイッチ 3 2 の操作部を第 1 位置 (非表示位置) とした場合であっても、その後に図 5 (1) ~ (3) の遊技者設定画面で、一般入賞口への入賞数を表示させる設定とした場合には、一般入賞口への入賞数を表示する (図 6 及び図 7 の表示制御が実行される) 。また、図 5 (1) ~ (3) の遊技者設定画面で、一般入賞口への入賞数を表示させない設定とした場合であっても、その後に表示切替スイッチ 3 2 の操作部を第 2 位置 (表示位置) とした場合には、一般入賞口への入賞数を表示する (図 6 及び図 7 の表示制御が実行される) 。一方、表示切替スイッチ 3 2 の操作部を第 2 位置 (表示位置) とした場合であっても、その後に図 5 (1) ~ (3) の遊技者設定画面で、一般入賞口への入賞数を表示させない設定とした場合には、一般入賞口への入賞数を表示しない (図 6 及び図 7 の表示制御が実行されない) 。また、図 5 (1) ~ (3) の遊技者設定画面で、一般入賞口への入賞数を表示させる設定とした場合であっても、その後に表示切替スイッチ 3 2 の操作部を第 1 位置 (非表示位置) とした場合には、一般入賞口への入賞数を表示しない (図 6 及び図 7 の表示制御が実行されない) 。

30

40

【 0 2 9 9 】

また、この実施の形態では、遊技場の店員が表示切替スイッチ 3 2 を操作することにより、一般入賞口への入賞数を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能であると共に、遊技者が操作ボタン 3 0 を操作することにより、一般入賞口への入賞数を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能であるが、このような形態に限らず、遊技場の店員が表示切替スイッチ 3 2 を操作することにより、一般入賞口への入賞数を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能である一方、遊技者側では一般入賞口への入賞数を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定できない (例えば図 5 (1) ~ (3) に示したような遊技

50

者側での設定画面を設けない)ようにしても良い。このように、遊技場側においてのみ、一般入賞口への入賞数を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能としても良い。

【0300】

また、これとは逆に、遊技者(及び遊技場の店員)が操作ボタン 30 を操作することにより、一般入賞口への入賞数を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能である一方、遊技場側のみが一般入賞口への入賞数を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能とする手段を設けない(例えば表示切替スイッチ 32 を設けない)ようにしても良い。このような構成とする場合には、遊技者及び遊技場の店員が共通の設定操作(操作ボタン 30 の操作)により、一般入賞口への入賞数を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能となる。このように、遊技者及び遊技場が共通の設定操作により、一般入賞口への入賞数を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能としても良い。

10

【0301】

また、この実施の形態では、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報が画像表示装置 5 に表示されるようにしているが、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報が、パチンコ遊技機 1 に対応して設けられる情報表示装置、例えば、パチンコ遊技機 1 の側方に設けられるカードユニットの表示装置や、パチンコ遊技機 1 の上方に設けられる呼出ランプ装置に送信され、情報表示装置にて表示されるようにしても良い。また、パチンコ遊技機 1 の遊技情報を管理する情報管理装置(例えばホールコンピュータ)に、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報が送信され、情報管理装置において、遊技機毎の一般入賞口への入賞数が記憶され、表示装置に表示されるようにしても良い。なお、パチンコ遊技機 1 にモード切替スイッチ 31 が設けられない構成として、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報が当該遊技機(画像表示装置 5)には表示されず、情報表示装置や情報管理装置でのみ表示されるようにしても良い。

20

【0302】

この実施の形態では、モード切替スイッチ 31 の設定により入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報が画像表示装置 5 に表示され、表示切替スイッチ 32 の設定により表示制御用テーブルで記憶されている入賞数情報が画像表示装置 5 に表示可能となる例について説明したが、このように、入賞数管理テーブル及び表示制御用テーブルの各々の表示制御を行うための個別のスイッチを設けることなく、入賞数管理テーブル及び表示制御用テーブルの両方の表示制御を行うための共通スイッチを設けるようにしても良い。例えば、共通スイッチを表示設定とすることにより、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報及び表示制御用テーブルで記憶されている入賞数情報がいずれも画像表示装置 5 に表示され、共通スイッチを非表示設定とすることにより、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報及び表示制御用テーブルで記憶されている入賞数情報がいずれも画像表示装置 5 に表示されないようにしても良い。

30

【0303】

図 8(A)には、確定特別図柄として特定の特別図柄(大当り図柄)以外の特別図柄(はずれ図柄)が停止表示される場合に、主基板 11(遊技制御用マイクロコンピュータ 100)により決定されるはずれ変動パターンが例示されている。また、図 8(B)には、確定特別図柄として特定の特別図柄(大当り図柄)が停止表示される場合に、主基板 11(遊技制御用マイクロコンピュータ 100)により決定される大当り変動パターンが例示されている。各変動パターン毎に特図変動時間が定められていることにより、変動パターン指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 では、特図変動時間に応じた演出を実行可能となる。

40

【0304】

はずれ変動パターンのうち、PX001 及び PX002 は、非リーチはずれの演出態様となる変動パターンであり、PX003 は、ノーマルリーチはずれの演出態様となる変動パターンであり、PX004 は、スーパーリーチはずれの演出態様となる変動パターンである。大当り変動パターンのうち、PY003 は、ノーマルリーチ大当りの演出態様となる変動パターンであり、PY004 は、スーパーリーチ大当りの演出態様となる変動パタ

50

ーンである。ここで、スーパーリーチの変動パターンとは、リーチ状態の成立後にバトル演出が実行される変動パターンである。ノーマルリーチの変動パターンとは、リーチ状態の成立後にバトル演出が実行されない変動パターンである。

【 0 3 0 5 】

バトル演出とは、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、その勝敗により大当たりとなるか否かを示唆する演出である。スーパーリーチはずれの変動パターンである P X 0 0 4 では、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する敗北演出が実行されるのに対して、スーパーリーチ大当たりの変動パターンである P Y 0 0 4 では、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利演出が実行される。

【 0 3 0 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、前述したように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において開始条件が成立して特図の可変表示が実行されるときに、可変表示結果通知コマンド及び変動パターン指定コマンドを受信する。これにより、特図の可変表示が実行されているとき（確定特別図柄の停止表示前）に、当該可変表示の確定特別図柄として特定の特別図柄（大当たり図柄）が停止表示されること（即ち大当たり遊技状態に制御されること）を予告する変動結果予告演出を実行可能となっている。

【 0 3 0 7 】

図 9（a）に示す変動結果予告演出では、スピーカ 8 L，8 R から「今がチャンス！」という音声出力される音声演出のみが実行される第 1 態様の変動予告演出と、音声演出と共に、可動役物 1 0 0 0 が動作（回転動作及び点灯）する役物演出が実行される第 2 態様の変動予告演出とを実行可能となっている。このような演出態様の相違により、現在実行されている（開始条件が成立している）可変表示の可変表示結果として大当たり図柄が導出表示される可能性を示唆することが可能となっている。

【 0 3 0 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、一般入賞口への入賞に基づく特定演出（特定演出 A：変動結果予告演出）の実行条件が成立したときに、乱数回路 1 2 4 から抽出した予告演出決定用乱数に基づいて、変動結果予告演出の態様を決定する。具体的には、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミング（一般入賞口への入賞に基づく入賞条件が成立したタイミング）で、変動結果予告演出の態様が決定されると共に、該決定された態様で変動結果予告演出が実行される。なお、後述するように、特別図柄の可変表示（これに伴う飾り図柄の可変表示）が実行されていない状態であれば、変動結果予告演出の実行が保留されるか、又は変動結果予告演出を実行しない。

【 0 3 0 9 】

例えば、最後に受信した可変表示結果通知コマンドが指定する可変表示結果（現在実行されている可変表示の可変表示結果）が「はずれ」を指定している場合には、80%の割合で音声演出のみを伴う第 1 態様の変動予告演出を実行し、20%の割合で音声演出及び役物演出を伴う第 2 態様の変動予告演出を実行する。一方、最後に受信した可変表示結果通知コマンドが指定する可変表示結果（現在実行されている可変表示の可変表示結果）が「大当たり」を指定している場合には、25%の割合で音声演出のみを伴う第 1 態様の変動予告演出を実行し、75%の割合で音声演出及び役物演出を伴う第 2 態様の変動予告演出を実行する。

【 0 3 1 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前述したように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口への有効始動入賞が発生したときに、始動入賞口指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドを受信する。これにより、特図の開始条件が成立する以前に、未だ実行されていない可変表示の確定特別図柄として特定の特別図柄（大当たり図柄）が停止表示されること（即ち大当たり遊技状態に制御されること）を予告する先読み予告演出を実行可能となっている。

【 0 3 1 1 】

図 9（b）に示す先読み予告演出では、スピーカ 8 L，8 R から「もうすぐチャンス！

10

20

30

40

50

」という音声出力される音声演出のみが実行される第1態様の先読み予告演出と、音声演出と共に、可動役物1000が動作（回転動作及び点灯）する役物演出が実行される第2態様の先読み予告演出とを実行可能となっている。このような演出態様の相違により、始動条件が成立したにもかかわらず開始条件が成立していない可変表示の可変表示結果として大当り図柄が導出表示される可能性を示唆することが可能となっている。

【0312】

演出制御用CPU120は、一般入賞口への入賞に基づく特定演出（特定演出B：先読み予告演出）の実行条件が成立したときに、乱数回路124から抽出した予告演出決定用乱数に基づいて、先読み予告演出の態様を決定する。具体的には、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミング（一般入賞口への入賞に基づく入賞条件が成立したタイミング）で、先読み予告演出の態様が決定されると共に、該決定された態様で先読み予告演出が実行される。なお、後述するように、保留記憶数が0の状態であれば、先読み予告演出の実行が保留されるか、又は先読み予告演出を実行しない。

10

【0313】

例えば、始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時判定結果指定コマンドに、「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドが含まれていない場合（全て「はずれ」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドである場合）には、85%の割合で音声演出のみを伴う第1態様の先読み予告演出を実行し、15%の割合で音声演出及び役物演出を伴う第2態様の先読み予告演出を実行する。一方、始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時判定結果指定コマンドに、「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドが含まれている場合には、10%の割合で音声演出のみを伴う第1態様の先読み予告演出を実行し、90%の割合で音声演出及び役物演出を伴う第2態様の先読み予告演出を実行する。

20

【0314】

この実施の形態では、演出制御用CPU120は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定演出を実行可能なものである。実行中の可変表示の表示結果が大当り図柄となるか否かを予告する変動結果予告演出は、本実施の形態において特定演出Aとして実行される。また、開始条件が成立していない可変表示の表示結果が大当り図柄となるか否か、即ち保留記憶に大当りと判定されたものが含まれるか否かを予告する先読み予告演出は、本実施の形態において特定演出Bとして実行される。

30

【0315】

この実施の形態では、一般入賞口への入賞数を報知するか否かの設定が、特定演出を実行可能とするか否かの設定を兼ねており、一般入賞口への入賞数を報知する設定が行われている場合（表示切替スイッチ32の操作部が第2位置の場合（実行許可設定の場合）であって且つ操作ボタン30により一般入賞数の表示設定（特定演出の実行設定）が行われている場合）にのみ、演出制御用CPU120は、特定演出を実行可能となる。

【0316】

前述したように、演出制御用CPU120は、一般入賞口指定コマンド及び始動入賞口指定コマンドを受信する毎に、RAM122の入賞履歴記憶領域に、受信したコマンドが指定した入賞口の入賞履歴を記憶するようにしているが、この入賞履歴記憶領域は、特定演出毎に設けられている。即ち、この実施の形態では、特定演出Aに対応した入賞履歴記憶領域と、特定演出Bに対応した入賞履歴記憶領域とが別個に設けられており、例えば、第1一般入賞口50A、第2一般入賞口50B、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第3一般入賞口50C、第4一般入賞口50D、の順序で入賞が発生すると、特定演出Aに対応した入賞履歴記憶領域及び特定演出Bに対応した入賞履歴記憶領域のそれぞれに[第1一般入賞口、第2一般入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第3一般入賞口、第4]という入賞履歴が記憶されることになる。

40

【0317】

演出制御用CPU120は、特定演出Aのみを実行可能な演出形態においては、特定演出Aに対応した入賞履歴記憶領域に入賞履歴を記憶する毎に（いずれかの入賞口への入賞

50

が発生したタイミングで)、入賞条件が成立したか否かを確認し、入賞条件が成立したことに基づいて特定演出 A の実行を決定する。また、特定演出 B のみを実行可能な演出形態においては、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域に入賞履歴を記憶する毎に(いずれかの入賞口への入賞が発生したタイミングで)、入賞条件が成立したか否かを確認し、入賞条件が成立したことに基づいて特定演出 B の実行を決定する。また、特定演出 A 及び特定演出 B を実行可能な演出形態においては、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域及び特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域に入賞履歴を記憶する毎に(いずれかの入賞口への入賞が発生したタイミングで)、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴において特定演出 A に対応した入賞条件が成立したか否かを確認し、特定演出 A に対応した入賞条件が成立したことに基づいて特定演出 A の実行を決定し、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴において特定演出 B に対応した入賞条件が成立したか否かを確認し、特定演出 B に対応した入賞条件が成立したことに基づいて特定演出 B の実行を決定する。

10

【0318】

また、演出制御用 CPU 120 は、入賞条件の成立に基づいて特定演出 A (変動結果予告演出)の実行が決定されると、特定演出 A 実行フラグをセットする。そして、入賞条件が成立したタイミングにおいて、特別図柄の可変表示(これに伴う飾り図柄の可変表示)が実行されている場合には、前述したように、その可変表示結果に応じた特定演出 A の態様(音声演出のみ、又は、音声演出及び役物演出の両方)を決定し、決定された態様の変動結果予告演出を実行すると共に、特定演出 A 実行フラグを消去する。即ち、変動結果予告演出を保留することなく、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで特定演出 A を実行する。

20

【0319】

一方、入賞条件が成立したタイミングにおいて、特別図柄の可変表示(これに伴う飾り図柄の可変表示)が実行されていない場合には、変動結果予告演出の対象が存在しないため、特定演出 A の実行を保留して特定演出 A 実行フラグをセットしたままの状態とする。演出制御用 CPU 120 は、特定演出 A 実行フラグがセットされていることにより、特定演出 A の実行が決定されたが、該特定演出 A が実行されておらず保留状態となっていることを把握可能となっている。そして、特別図柄の可変表示(これに伴う飾り図柄の可変表示)の開始条件が成立したときに、実行される可変表示の可変表示結果に基づいて特定演出 A の態様を決定し、保留状態となっていた特定演出 A を実行すると共に、セットされていた特定演出 A 実行フラグを消去する。

30

【0320】

なお、このような形態に限らず、入賞条件が成立したタイミングにおいて、特別図柄の可変表示(これに伴う飾り図柄の可変表示)が実行されていない場合には、特定演出 A の実行を保留することなく特定演出 A の実行を中止して、その後に入賞条件が成立した場合であっても特定演出 A を実行しないようにしても良い。

【0321】

また、演出制御用 CPU 120 は、入賞条件の成立に基づいて特定演出 B (先読み予告演出)の実行が決定されると、特定演出 B 実行フラグをセットする。そして、入賞条件が成立したタイミングにおいて、保留記憶数(以下、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数とする。)が1以上である場合には、前述したように、1以上の始動入賞時判定結果に応じた特定演出 B の態様(音声演出のみ、又は、音声演出及び役物演出の両方)を決定し、決定された態様の先読み予告演出を実行すると共に、特定演出 B 実行フラグを消去する。即ち、先読み予告演出を保留することなく、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで特定演出 B を実行する。

40

【0322】

一方、入賞条件が成立したタイミングにおいて、保留記憶数が0である場合には、先読み予告演出の対象が存在しないため、特定演出 B の実行を保留して特定演出 B 実行フラグをセットしたままの状態とする。演出制御用 CPU 120 は、特定演出 B 実行フラグがセ

50

ットされていることにより、特定演出 B の実行が決定されたが、該特定演出 B が実行されておらず保留状態となっていることを把握可能となっている。そして、始動入賞口への入賞が発生したことにより始動条件が成立したとき（保留記憶数が 1 以上となったとき）に、始動入賞時判定結果に基づいて特定演出 B の態様を決定し、保留状態となっていた特定演出 B を実行すると共に、セットされていた特定演出 B 実行フラグを消去する。

【 0 3 2 3 】

なお、このような形態に限らず、入賞条件が成立したタイミングにおいて、保留記憶数が 0 である場合には、特定演出 B の実行を保留することなく特定演出 B の実行を中止して、その後に始動条件が成立して保留記憶数が 1 以上となった場合であっても、特定演出 B を実行しないようにしても良い。

【 0 3 2 4 】

また、演出制御用 CPU 120 は、パチンコ遊技機 1 への電源供給が停止した場合（例えば、電断が検知された場合）には、入賞履歴記憶領域（特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域及び特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域）に記憶されている入賞履歴、及び、特定演出実行フラグ（特定演出 A 実行フラグ及び特定演出 B 実行フラグ）を全て消去する。これにより、特定演出（変動結果予告演出、先読み予告演出）の実行中、あるいは、特定演出の実行が決定された後に当該特定演出が未だ実行されていない状態で、パチンコ遊技機 1 への電源供給が停止し、その後に電源供給が再開された場合であっても、実行中であった特定演出あるいは実行することが決定された特定演出は改めて実行されない。即ち、パチンコ遊技機 1 への電源供給が開始されてから所定期間は、入賞履歴及び特定演出実行フラグが消去されていることにより、特定演出が実行されないようになっている。電源供給が開始されてからの入賞履歴に基づいて入賞条件が成立したことが確認されたときに、新たに特定演出が実行される。

【 0 3 2 5 】

[第 1 演出形態]

図 10 に示す第 1 演出形態では、演出制御用 CPU 120 は、遊技状態が、（ 1 ）通常状態である場合には、第 1 一般入賞口 50 A ~ 第 4 一般入賞口 50 D のいずれかに遊技球が入賞する毎に入賞条件（第 1 の入賞条件とする）が成立する。第 1 の入賞条件が成立すると、乱数回路 124 から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を判定し、50 % の割合で特定演出 A の実行を決定する。そして、特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第 1 の入賞条件となっている第 1 一般入賞口 50 A ~ 第 4 一般入賞口 50 D のいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

【 0 3 2 6 】

一方、演出制御用 CPU 120 は、遊技状態が、（ 2 ）確変状態又は時短状態である場合には、第 1 一般入賞口 50 A ~ 第 4 一般入賞口 50 D のいずれかに遊技球が入賞する毎に入賞条件（第 2 の入賞条件とする）が成立する。第 2 の入賞条件が成立すると、乱数回路 124 から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を判定し、20 % の割合で特定演出 A の実行を決定する。そして、特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第 2 の入賞条件となっている第 1 一般入賞口 50 A ~ 第 4 一般入賞口 50 D のいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

【 0 3 2 7 】

第 1 演出形態、及び、後述する第 2 演出形態 ~ 第 4 演出形態では、（ 1 ）通常状態において一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合は、（ 2 ）確変状態又は時短状態において一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合よりも高くなっている。確変状態及び時短状態において、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、第 2 始動入賞口への遊技球の入賞状況や、飾り図柄の可変表示に興味を持つため、仮に特定演出を実行したとしても、通常状態のときと同様の興味を生じさせることは困難である。そのため、確変状態又は時短状態では、通常

10

20

30

40

50

状態と比較して特定演出の実行割合を低下させ、特定演出の興趣低下を抑制するようにしている。

【 0 3 2 8 】

なお、後述する第 2 演出形態～第 4 演出形態では、第 1 演出形態と異なり、特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を決定するものではない。後述する第 2 演出形態～第 4 演出形態は、いずれも入賞条件が成立することにより特定演出を実行可能なものであるが、(2) 確変状態又は時短状態における入賞条件は、(1) 通常状態における入賞条件よりも多くの入賞数が必要とされる。そのため、(1) 通常状態における特定演出の実行割合は、(2) 確変状態又は時短状態における特定演出の実行割合と比較して高くなる。

10

【 0 3 2 9 】

このように、遊技状態に応じて特定演出の実行割合を相違させることにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を向上させることができる。なお、第 1 演出形態～第 4 演出形態の例とは逆に、(2) 確変状態又は時短状態において一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合を、(1) 通常状態において一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合よりも高くなるようにしても良い。

【 0 3 3 0 】

なお、後述する第 2 演出形態～第 4 演出形態においても、第 1 演出形態と同様に、入賞条件が成立したときに、特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を決定するようにしても良い。例えば、第 2 演出形態～第 4 演出形態において、通常状態において要求される第 1 の入賞条件と、確変状態又は時短状態において要求される第 2 の入賞条件とが同じ入賞条件であり、第 1 演出形態のように、通常状態における入賞条件成立時の抽選確率と、確変状態又は時短状態における入賞条件成立時の抽選確率とを相違させることにより、通常において特定演出が実行される割合と、確変状態又は時短状態において特定演出が実行される割合とを相違させるようにしても良い。

20

【 0 3 3 1 】

また、遊技状態のみならず、可変表示の表示結果や始動入賞時の判定結果に応じて異なる割合で特定演出を実行するようにしても良い。例えば、可変表示の表示結果が大当たり図柄となる場合には、可変表示の表示結果がはずれ図柄となる場合と比較して、高い割合で特定演出が実行されるようにしても良く、始動入賞時に大当たりと判定された保留記憶が存在する場合には、始動入賞時に大当たりと判定された保留記憶が存在しない場合(始動入賞時にははずれと判定された保留記憶のみが存在する場合)と比較して、高い割合で特定演出が実行されるようにしても良い。また、1 の可変表示期間において特定演出が実行される回数を所定回数に制限する(例えば、種別によらず特定演出を 1 回のみ実行可能とする、あるいは、異なる種別の特定演出については各種別毎に 1 回のみ実行可能とする等)ようにしても良い。

30

【 0 3 3 2 】

[第 2 演出形態]

図 1 0 に示す第 2 演出形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技状態が、(1) 通常状態である場合には、第 1 一般入賞口 5 0 A～第 4 一般入賞口 5 0 D のうち 2 以上の一般入賞口に、それぞれ 1 回以上ずつ遊技球が入賞したことにより入賞条件(第 1 の入賞条件とする)が成立する。第 1 の入賞条件が成立すると、特定演出 A の実行を決定する。そして、特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

40

【 0 3 3 3 】

一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技状態が、(2) 確変状態又は時短状態である場合には、第 1 一般入賞口 5 0 A～第 4 一般入賞口 5 0 D のうち 2 以上の一般入賞口に、それぞれ 2 回以上ずつ遊技球が入賞したことにより入賞条件(第 2 の入賞条件とする)が成立する。第 2 の入賞条件が成立すると、特定演出 A の実行を決定する。そして、特定演出

50

A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

【 0 3 3 4 】

このように、第 2 演出形態、並びに、後述する第 3 演出形態及び第 4 演出形態においては、通常状態において特定演出を実行するために必要となる一般入賞口への入賞数と、確変状態又は時短状態において特定演出を実行するために必要となる一般入賞口への入賞数とが異なることにより、遊技状態に応じて、一般入賞口への遊技球の入賞数に興味を持たせることができる。

【 0 3 3 5 】

また、第 2 演出形態においては、特定演出を実行するために、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のうち 2 以上の一般入賞口に対して、それぞれ少なくとも 1 回以上

10

【 0 3 3 6 】

なお、第 2 演出形態、並びに、後述する第 3 演出形態及び第 4 演出形態においては、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 により大当たり遊技状態に制御されたことに基づいて、大当たり遊技状態の開始を指定する大当たり開始指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 が受信したときに、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴は、いずれも消去されるものとしている。

【 0 3 3 7 】

20

また、第 2 演出形態、並びに、後述する第 3 演出形態及び第 4 演出形態においては、入賞履歴記憶領域の入賞履歴は、遊技状態が変更されたことに基づいては消去されないようになっている。従って、第 1 の入賞条件が成立するということは、通常状態において入賞履歴記憶領域の入賞履歴を確認した結果、第 1 の入賞条件が成立したということであり、必ずしも通常状態のみの入賞履歴に基づいて第 1 の入賞条件が成立したとは限らない。同様に、第 2 の入賞条件が成立するということは、確変状態又は時短状態において入賞履歴記憶領域の入賞履歴を確認した結果、第 2 の入賞条件が成立したということであり、必ずしも確変状態又は時短状態のみの入賞履歴に基づいて第 2 の入賞条件が成立したとは限らない。なお、このような形態に限らず、通常状態から確変状態又は時短状態への移行、確変状態又は時短状態から通常状態への移行に基づいて、入賞履歴記憶領域の入賞履歴を消去するようにしても良い。即ち、通常状態のみの入賞履歴に基づいて第 1 の入賞条件が成立したか否かを確認し、確変状態又は時短状態のみの入賞履歴に基づいて第 2 の入賞条件が成立したか否かを確認するようにしても良い。

30

【 0 3 3 8 】

[第 3 演出形態]

図 1 0 に示す第 3 演出形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が、(1) 通常状態である場合には、1 2 0 秒以内に、一般入賞口 (第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D) に合計 3 回以上遊技球が入賞したことにより入賞条件 (第 1 の入賞条件とする) が成立する。第 1 の入賞条件が成立すると、特定演出 A の実行を決定する。そして、特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

40

【 0 3 3 9 】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が、(2) 確変状態又は時短状態である場合には、1 2 0 秒以内に、一般入賞口 (第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D) に合計 5 回以上遊技球が入賞したことにより入賞条件 (第 2 の入賞条件とする) が成立する。第 2 の入賞条件が成立すると、特定演出 A の実行を決定する。そして、特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

【 0 3 4 0 】

ここで、1 2 0 秒の期間は、特定演出 A の入賞履歴記憶領域に、最初の一般入賞口への入賞履歴が記憶されたことに基づいて開始される (例えば特定演出 A 用タイマが 1 2 0 秒

50

にセットされる)。そして、120秒の期間内に入賞条件が成立しなければ(特定演出A用タイマがタイムアウトすると)、特定演出Aが実行されることなく特定演出Aの入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。一方、120秒の期間内に入賞条件が成立すると(特定演出A用タイマのタイムアウト前に入賞条件が成立すると)、特定演出Aが実行されると共に、特定演出Aの入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

【0341】

このように、通常状態において特定演出を実行するために必要となる入賞頻度(所定期間内の入賞数)と、確変状態又は時短状態において特定演出を実行するために必要となる入賞頻度(所定期間内の入賞数)とが異なることにより、遊技状態に応じて、一般入賞口への入賞頻度に興味を持たせることができる。

10

【0342】

また、第3演出形態において、所定期間(120秒間)における最初の一般入賞口への入賞時に実行されていた可変表示を対象とする特定演出Aが実行される場合(1の可変表示期間のみの入賞履歴によって入賞条件が成立する場合)もあれば、所定期間(120秒間)における最初の一般入賞口への入賞時に実行されていた可変表示とは異なる可変表示を対象とする特定演出Aが実行される場合(複数の可変表示期間における入賞履歴によって入賞条件が成立する場合)もある。

【0343】

なお、第3演出形態のように、所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数となったときに特定演出が実行されるような形態として、所定回数の特別図柄の可変表示が実行される期間における一般入賞口への入賞数が所定数となったときに特定演出が実行されるようにしても良い。例えば、特図ゲームの保留記憶が全て消化されるまで、即ち、保留記憶数相当の特別図柄の可変表示が実行される期間内における一般入賞口への入賞数が所定数となったときに特定演出が実行されるようにしても良い。

20

【0344】

[第4演出形態]

図10に示す第4演出形態では、演出制御用CPU120は、遊技状態が、(1)通常状態である場合には、始動入賞口(第1始動入賞口及び第2始動入賞口のいずれか)、始動入賞口(第1始動入賞口及び第2始動入賞口のいずれか)、一般入賞口(第1一般入賞口50A~第4一般入賞口50Dのいずれか)、という順序で遊技球が入賞口に入賞したことにより入賞条件(第1の入賞条件とする)が成立する。第1の入賞条件が成立すると、特定演出Aの実行を決定する。そして、特定演出Aが実行される毎に、特定演出Aに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

30

【0345】

一方、演出制御用CPU120は、遊技状態が、(2)確変状態又は時短状態である場合には、始動入賞口(第1始動入賞口、第2始動入賞口)、始動入賞口(第1始動入賞口及び第2始動入賞口のいずれか)、一般入賞口(第1一般入賞口50A~第4一般入賞口50Dのいずれか)、さらに、一般入賞口(第1一般入賞口50A~第4一般入賞口50D)、という順序で遊技球が入賞口に入賞したことにより入賞条件(第2の入賞条件とする)が成立する。第2の入賞条件が成立すると、特定演出Aの実行を決定する。そして、特定演出Aが実行される毎に、特定演出Aに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

40

【0346】

このように、一般入賞口及び一般入賞口とは異なる他の入賞口(第1始動入賞口、第2始動入賞口)への入賞順序が特定の順序となることを条件として特定演出が実行されることにより、一般入賞口への入賞状況のみならず、一般入賞口及び他の入賞口への入賞順序に対して興味を持たせることができる。

【0347】

なお、一般入賞口に連続して遊技球が入賞する回数、他の入賞口に連続して遊技球が入賞する回数について幅を持たせるようにしても良い。例えば、始動入賞口に3回以上連続

50

して入賞した後に、一般入賞口に2回以上連続して入賞したことにより入賞条件が成立するものであっても良い。また、複数の一般入賞口のいずれに入賞したのか、あるいは、複数の他の入賞口のいずれに入賞したのかについても、入賞条件としても良い。例えば、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1一般入賞口50A、第2一般入賞口50B、という順序で遊技球が入賞口に入賞したことにより入賞条件が成立するものであっても良い。また、始動入賞口への入賞が発生した後に一般入賞口への入賞が発生するという順序に限らず、一般入賞口への入賞が発生した後に始動入賞口への入賞が発生することにより入賞条件が成立するものであっても良い。

【0348】

また、複数の一般入賞口への遊技球の入賞順序が特定の順序となったことに基づいて入賞条件が成立するようにしても良い。例えば、遊技状態が、(1)通常状態である場合には、第1一般入賞口50A、第2一般入賞口50B、という順序で遊技球が複数の一般入賞口に入賞したことにより入賞条件(第1の入賞条件とする)が成立し、遊技状態が、(2)確変状態又は時短状態である場合には、第1一般入賞口50A、第2一般入賞口50B、さらに、第3一般入賞口50C、第4一般入賞口50D、という順序で遊技球が複数の一般入賞口に入賞したことにより入賞条件(第2の入賞条件とする)が成立するようにしても良い。

【0349】

また、複数の一般入賞口への遊技球の入賞と、1又は複数の始動入賞口への遊技球の入賞順序が特定の順序となったことに基づいて入賞条件が成立するようにしても良い。例えば、遊技状態が、(1)通常状態である場合には、第1一般入賞口50A、第1始動入賞口、第2一般入賞口50B、という順序で遊技球が入賞したことにより入賞条件(第1の入賞条件とする)が成立し、遊技状態が、(2)確変状態又は時短状態である場合には、第1一般入賞口50A、第1始動入賞口、第2一般入賞口50B、さらに、第3一般入賞口50C、第2始動入賞口、第4一般入賞口50D、という順序で遊技球が入賞したことにより入賞条件(第2の入賞条件とする)が成立するようにしても良い。

【0350】

また、一般入賞口への進入と、始動入賞口への進入の順序に限らず、一般入賞口への進入と、大入賞口への進入の順序が特定の順序となったことに基づいて入賞条件が成立するようにしても良く、一般入賞口への進入と、第1通過ゲート41A又は第2通過ゲート41Bへの進入の順序が特定の順序となったことに基づいて入賞条件が成立するようにしても良い。また、遊技球の進入に基づいて大当たり種別(例えば確変大当たり)が決定される特定領域が設けられている場合には、一般入賞口への進入と、該特定領域への進入の順序が特定の順序となったことに基づいて入賞条件が成立するようにしても良い。

【0351】

なお、第1演出形態～第4演出形態では、特定演出として変動結果予告演出(特定演出A)を実行する例について説明したが、特定演出として先読み予告演出(特定演出B)を実行するようにしても良い。

【0352】

[第5演出形態～第8演出形態]

図11に示す第5演出形態～第8演出形態では、第1演出形態～第4演出形態と異なり、(1)通常状態である場合と、(2)確変状態又は時短状態である場合とで、入賞条件が相違せず、共通の入賞条件となっている。第5演出形態～第8演出形態の例では、それぞれ、第1演出形態～第4演出形態における第1の入賞条件、即ち、通常状態で採用されていた入賞条件を、共通の入賞条件として設けている。そして、(1)入賞条件が成立したときの遊技状態が通常状態である場合には、特定演出として変動結果予告演出(特定演出A)を実行し、(2)入賞条件が成立したときの遊技状態が確変状態又は時短状態である場合には、特定演出として先読み予告演出(特定演出B)を実行する。これにより、遊技球が一般入賞口に入賞したときの遊技状態に応じて、特定演出の種別を相違させることができ、遊技球が一般入賞口に入賞したことに基づいて実行される特定演出の興趣を向上

10

20

30

40

50

させることができる。

【 0 3 5 3 】

図 1 1 に示す第 5 演出形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞条件が成立すると、5 0 % の割合で特定演出の実行を決定する。そして、遊技状態が、(1) 通常状態である場合には、特定演出 A を実行し、特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去される。一方、遊技状態が、(2) 確変状態又は時短状態である場合には、特定演出 B を実行し、特定演出 B が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去される。

10

【 0 3 5 4 】

図 1 1 に示す第 6 演出形態～第 8 演出形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞条件が成立したときの遊技状態が、(1) 通常状態である場合には、特定演出 A を実行し、特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去される。一方、入賞条件が成立したときの遊技状態が、(2) 確変状態又は時短状態である場合には、特定演出 B を実行し、特定演出 B が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去される。

【 0 3 5 5 】

なお、第 6 演出形態～第 8 演出形態においては、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 により大当り遊技状態に制御されたことに基づいて、大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 が受信したときに、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴は、いずれも消去されるものとしている。また、第 6 演出形態～第 8 演出形態においては、入賞履歴記憶領域の入賞履歴は、遊技状態が変更されたことに基づいては消去されないようになっている。なお、このような形態に限らず、通常状態から確変状態又は時短状態への移行、確変状態又は時短状態から通常状態への移行に基づいて、入賞履歴記憶領域の入賞履歴を消去するようにしても良い。

20

【 0 3 5 6 】

なお、第 7 演出形態において、特定演出 A 及び特定演出 B の入賞履歴記憶領域に、最初の一般入賞口への入賞履歴が記憶されたことに基づいて特定演出用タイマが 1 2 0 秒にセットされる。そして、特定演出用タイマがタイムアウトすると、特定演出 A 及び特定演出 B がいずれも実行されることなく、特定演出 A の入賞履歴記憶領域の入賞履歴及び特定演出 B の入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去される。一方、特定演出用タイマのタイムアウト前に入賞条件が成立すると、(1) 通常状態の場合には、特定演出 A が実行されると共に、特定演出 A の入賞履歴記憶領域の入賞履歴及び特定演出 B の入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去され、(2) 確変状態又は時短状態の場合には、特定演出 B が実行されると共に、特定演出 A の入賞履歴記憶領域の入賞履歴及び特定演出 B の入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去される。

30

【 0 3 5 7 】

[第 9 演出形態～第 1 2 演出形態]

図 1 2 に示す第 9 演出形態～第 1 2 演出形態では、第 1 演出形態～第 8 演出形態と異なり、(1) 通常状態である場合と、(2) 確変状態又は時短状態である場合とで、入賞条件が相違しており、且つ、入賞条件の成立に基づいて実行される特定演出の種別も相違している。即ち、(1) 通常状態において第 1 の入賞条件が成立した場合には、特定演出として変動結果予告演出(特定演出 A)を実行し、(2) 確変状態又は時短状態において第 2 の入賞条件が成立した場合には、特定演出として先読み予告演出(特定演出 B)を実行する。これにより、遊技球が一般入賞口に入賞したときの遊技状態に応じて、特定演出の実行割合、及び、特定演出の種別を相違させることができ、遊技球が一般入賞口に入賞し

40

50

たことに基づいて実行される特定演出の興趣を向上させることができる。

【 0 3 5 8 】

図 1 2 に示す第 9 演出形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が、(1) 通常状態である場合には、第 1 一般入賞口 5 0 A 及び第 2 一般入賞口 5 0 B のいずれかに遊技球が入賞する毎に入賞条件 (第 1 の入賞条件とする) が成立し、5 0 % の割合で特定演出 A の実行を決定する。そして、特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が、(2) 確変状態又は時短状態である場合には、第 3 一般入賞口 5 0 C 及び第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞する毎に入賞条件 (第 2 の入賞条件とする) が成立し、2 0 % の割合で特定演出 B の実行を決定する。そして、特定演出 B が実行される毎に、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。

10

【 0 3 5 9 】

図 1 2 に示す第 1 0 演出形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が、(1) 通常状態である場合には、第 1 一般入賞口 5 0 A 及び第 2 一般入賞口 5 0 B の両方に、それぞれ 1 回以上ずつ遊技球が入賞することにより入賞条件 (第 1 の入賞条件とする) が成立し、特定演出 A の実行を決定する。そして、特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が、(2) 確変状態又は時短状態である場合には、第 3 一般入賞口 5 0 C 及び第 4 一般入賞口 5 0 D の両方に、それぞれ 2 回以上ずつ遊技球が入賞することにより入賞条件 (第 2 の入賞条件とする) が成立し、特定演出 B の実行を決定する。そして、特定演出 B が実行される毎に、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。

20

【 0 3 6 0 】

なお、第 9 演出形態 ~ 第 1 2 演出形態においては、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 により大当り遊技状態に制御されたことに基づいて、大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 が受信したときに、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴は、いずれも消去されるものとしている。また、第 9 演出形態 ~ 第 1 2 演出形態においては、入賞履歴記憶領域の入賞履歴は、遊技状態が変更されたことに基づいては消去されないようになっている。なお、このような形態に限らず、通常状態から確変状態又は時短状態への移行、確変状態又は時短状態から通常状態への移行に基づいて、入賞履歴記憶領域の入賞履歴を消去するようにしても良い。

30

【 0 3 6 1 】

図 1 2 に示す第 1 1 演出形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が、(1) 通常状態である場合には、1 2 0 秒以内に、第 1 一般入賞口 5 0 A 及び第 2 一般入賞口 5 0 B に、合計 3 回以上遊技球が入賞することにより入賞条件 (第 1 の入賞条件とする) が成立し、特定演出 A の実行を決定する。そして、特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が、(2) 確変状態又は時短状態である場合には、第 3 一般入賞口 5 0 C 及び第 4 一般入賞口 5 0 D に、合計 5 回以上遊技球が入賞することにより入賞条件 (第 2 の入賞条件とする) が成立し、特定演出 B の実行を決定する。そして、特定演出 B が実行される毎に、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。

40

【 0 3 6 2 】

なお、第 1 1 演出形態において、特定演出 A の入賞履歴記憶領域に、最初の一般入賞口への入賞履歴が記憶されたことに基づいて特定演出 A 用タイマが 1 2 0 秒にセットされる。そして、特定演出 A 用タイマがタイムアウトすると、特定演出 A が実行されることなく、特定演出 A の入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。一方、特定演出 A 用タイマのタイムアウト前に、通常状態において第 1 の入賞条件が成立すると、特定演出 A が実行されると共に、特定演出 A の入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。また、特定演出 B の入賞履歴記憶領域に、最初の一般入賞口への入賞履歴が記憶されたことに基づ

50

いて特定演出 B 用タイマが 1 2 0 秒にセットされる。そして、特定演出 B 用タイマがタイムアウトすると、特定演出 B が実行されることなく、特定演出 B の入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。一方、特定演出 B 用タイマのタイムアウト前に、確変状態又は時短状態において第 2 の入賞条件が成立すると、特定演出 B が実行されると共に、特定演出 B の入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。

【 0 3 6 3 】

図 1 2 に示す第 1 2 演出形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が、(1) 通常状態である場合には、第 1 始動入賞口、第 1 始動入賞口、第 2 一般入賞口 5 0 B、という順序で遊技球が入賞口に入賞したことにより入賞条件(第 1 の入賞条件とする)が成立する。第 1 の入賞条件が成立すると、特定演出 A の実行を決定する。そして、特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が、(2) 確変状態又は時短状態である場合には、第 2 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 3 一般入賞口 5 0 C、第 4 一般入賞口 5 0 D、という順序で遊技球が入賞口に入賞したことにより入賞条件(第 2 の入賞条件とする)が成立する。第 2 の入賞条件が成立すると、特定演出 B の実行を決定する。そして、特定演出 B が実行される毎に、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。

【 0 3 6 4 】

第 9 演出形態～第 1 2 演出形態のように、特定演出を実行するための遊技球の入賞対象となる一般入賞口(第 1 2 演出形態では一般入賞口及び始動入賞口)を、遊技状態に応じて異ならせることにより、遊技状態に応じて適切に特定演出が実行されるようになっている。なお、第 9 演出形態～第 1 2 演出形態では、通常状態において第 1 の入賞条件を成立させるために入賞させるべき対象入賞口と、確変状態又は時短状態において第 2 の入賞条件を成立させるために入賞させるべき対象入賞口とが、全て異なっている例を示しているが、このような形態に限らず、通常状態における対象入賞口と、確変状態又は時短状態における対象入賞口とが、一部共通であっても良い。例えば、第 1 の入賞条件と、第 2 の入賞条件のいずれにも、第 2 一般入賞口 5 0 B への入賞が含まれるようにしても良い。

【 0 3 6 5 】

[第 1 3 演出形態～第 1 6 演出形態]

図 1 3 に示す第 1 3 演出形態～第 1 6 演出形態は、第 1 の入賞条件が成立したタイミングが、(1) リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間である場合に、特定演出 A を実行する割合が、第 2 の入賞条件が成立したタイミングが、(2) リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間である場合に、特定演出 A を実行する割合よりも高いものである。

【 0 3 6 6 】

ここで、(1) リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間とは、具体的には、リーチ演出(ノーマルリーチ, スーパーリーチ)を伴う変動パターンの可変表示におけるリーチ状態成立以後から確定飾り図柄(最終停止図柄)が停止表示されるまでの期間である。また、(2) リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間とは、具体的には、リーチ演出(ノーマルリーチ, スーパーリーチ)を伴う変動パターンの可変表示が実行されている期間を除いた期間、又は、リーチ演出(ノーマルリーチ, スーパーリーチ)を伴う変動パターンの可変表示の開始以後からリーチ状態成立前までの期間である。

【 0 3 6 7 】

第 1 3 演出形態～第 1 6 演出形態における第 1 の入賞条件及び第 2 の入賞条件は、それぞれ、第 1 演出形態～第 4 演出形態における第 1 の入賞条件及び第 2 の入賞条件と同じものとなっている。いずれの演出形態に関しても、第 1 の入賞条件が成立したタイミングが、(1) リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間である場合に、特定演出 A を実行する割合は、第 2 の入賞条件が成立したタイミングが、(2) リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間である場合に、特定演出 A を実行する割合より

10

20

30

40

50

も高くなる。このように、入賞条件が成立したときの遊技期間に応じて、特定演出の実行割合を相違させることにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を向上させることができる。

【 0 3 6 8 】

[第 1 7 演出形態 ~ 第 2 0 演出形態]

図 1 4 に示す第 1 7 演出形態 ~ 第 2 0 演出形態は、入賞条件が成立したタイミングが、(1) リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間である場合には、特定演出 A を実行し、入賞条件が成立したタイミングが、(2) リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間である場合には、特定演出 B を実行するものである。

【 0 3 6 9 】

第 1 7 演出形態 ~ 第 2 0 演出形態における入賞条件は、それぞれ、第 5 演出形態 ~ 第 8 演出形態における入賞条件 (共通の入賞条件) と同じものとなっている。いずれの演出形態に関しても、入賞条件 (共通の入賞条件) が成立したタイミングが、(1) リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間である場合には、特定演出 A を実行し、入賞条件が成立したタイミングが、(2) リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間である場合には、特定演出 B を実行するようになっている。このように、入賞条件が成立したときの遊技期間に応じて、異なる種別の特定演出を実行することにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を向上させることができる。

【 0 3 7 0 】

[第 2 1 演出形態 ~ 第 2 4 演出形態]

図 1 5 に示す第 2 1 演出形態 ~ 第 2 4 演出形態は、第 1 の入賞条件が成立したタイミングが、(1) リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間である場合には、特定演出 A を実行し、第 2 の入賞条件が成立したタイミングが、(2) リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間である場合には、特定演出 B を実行するものである。

【 0 3 7 1 】

第 2 1 演出形態 ~ 第 2 4 演出形態における第 1 の入賞条件及び第 2 の入賞条件は、それぞれ、第 9 演出形態 ~ 第 1 2 演出形態における第 1 の入賞条件及び第 2 の入賞条件と同じものとなっている。いずれの演出形態に関しても、第 1 の入賞条件が成立したタイミングが、(1) リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間である場合には、特定演出 A を実行し、第 2 の入賞条件が成立したタイミングが、(2) リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間である場合には、特定演出 B を実行する。このように、入賞条件が成立したときの遊技期間に応じて、特定演出の実行割合を相違させ、入賞条件が成立したときの遊技期間に応じて、異なる種別の特定演出を実行することにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を向上させることができる。

【 0 3 7 2 】

[第 2 5 演出形態及び第 2 6 演出形態]

図 1 6 に示す第 2 5 演出形態では、第 1 演出形態 ~ 第 2 4 演出形態と異なり、遊技状態や遊技期間によらず、一般入賞口 (第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D) に合計 3 回以上遊技球が入賞したことにより第 1 の入賞条件が成立する。第 1 の入賞条件が成立すると、特定演出 A の実行を決定する。そして、特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。また、遊技状態や遊技期間によらず、一般入賞口 (第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D) に合計 5 回以上遊技球が入賞したことにより第 2 の入賞条件が成立する。第 2 の入賞条件が成立すると、特定演出 B の実行を決定する。そして、特定演出 B が実行される毎に、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

【 0 3 7 3 】

図 1 6 に示す第 2 6 演出形態では、第 1 演出形態 ~ 第 2 4 演出形態と異なり、遊技状態や遊技期間によらず、1 2 0 秒以内に、一般入賞口 (第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D) に合計 3 回以上遊技球が入賞したことにより第 1 の入賞条件が成立する。第

10

20

30

40

50

1の入賞条件が成立すると、特定演出Aの実行を決定する。そして、特定演出Aが実行される毎に、特定演出Aに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。また、遊技状態や遊技期間によらず、120秒以内に、一般入賞口（第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50D）に合計5回以上遊技球が入賞したことにより第2の入賞条件が成立する。第2の入賞条件が成立すると、特定演出Bの実行を決定する。そして、特定演出Bが実行される毎に、特定演出Bに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

【0374】

このように、遊技状態や遊技期間に関係無く、一般入賞口への入賞数や入賞頻度（所定期間内の入賞数）に応じて異なる演出が実行されることにより、一般入賞口への入賞数や入賞頻度に興味を持たせることができる。この例では、一般入賞口への入賞数や入賞頻度に応じて演出態様（出力される音声）が異なると共に、予告の対象となる可変表示が異なる（特定演出A：実行されている可変表示，特定演出B：実行されていない可変表示）ものであるが、これに限らず、一般入賞口への入賞数や入賞頻度に応じて、可変表示の表示結果を示唆するか否かが異なる演出（例えば、可変表示の表示結果を予告する演出と、可変表示の表示結果に関連しない演出と）を実行可能なものであっても良く、遊技状態を示唆するか否かが異なる演出（例えば高確率状態であることを報知する演出と、遊技状態に関連しない演出と）を実行可能なものであっても良い。

【0375】

上述したように、この実施の形態では、演出制御用CPU120は、一般入賞口指定コマンドの受信により、一般入賞口への入賞が発生したこと及び第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれに遊技球が入賞したかを特定可能であり、始動入賞口指定コマンドの受信により、始動入賞口への入賞が発生したこと及び第1始動入賞口及び第2始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを特定可能であり、大入賞口入賞コマンドの受信により、大入賞口への入賞が発生したことを特定可能となっている。そのため、入賞数管理テーブルとして、図17に示す形態の入賞数管理テーブルを記憶し、これを更新可能である。

【0376】

第2始動入賞口は普通可変入賞球装置6Bにより形成され、普通可変入賞球装置6Bが開放制御される（遊技球が入賞しない又は入賞困難な閉鎖状態から遊技球が入賞可能又は入賞し易い開放状態に切り替えられる）ことにより、遊技球が入賞可能となる。また、大入賞口は、特別可変入賞球装置7により形成され、特別可変入賞球装置7が開放制御される（遊技球が入賞しない又は入賞困難な閉鎖状態から遊技球が入賞可能又は入賞し易い開放状態に切り替えられる）ことにより、遊技球が入賞可能となる。そのため、図17に示すように、第2始動入賞口及び特別可変入賞球装置7は、役物の作動により遊技球が入賞可能となる役物入賞口に区分される。一方、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50D及び第1始動入賞口は、常時開放されており、役物の作動によらず遊技球が入賞可能となっている非役物入賞口に区分される。

【0377】

図17の入賞数管理テーブルにおいて、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50D、第1始動入賞口及び第2始動入賞口、並びに大入賞口、の各入賞口に遊技球が入賞したときに付与される賞球数（各入賞口に対応した賞球数であり、本例では10, 10, 10, 10, 2, 2, 15）が記憶されている。そして、各入賞口毎に、当該入賞口に遊技球が入賞した回数である入賞数（本例では11, 36, 22, 14, 754, 315, 420）と、入賞数に賞球数を乗じた払出数（当該入賞口に遊技球が入賞したことにより払い出された玉数の合計であり、本例では110, 360, 220, 140, 1508, 630, 6300）が記憶されている。

【0378】

そして、入賞比率として、（1）各入賞口の入賞数の合計（本例では1572）に対しての、各入賞口の入賞数（それぞれ11, 36, 22, 14, 754, 315, 420）の割合と、（2）各入賞口の入賞数の合計（本例では1572）に対しての、非役物入賞

10

20

30

40

50

口（第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50D及び第1始動入賞口）の入賞数（ $11 + 36 + 22 + 14 + 754$ ）の割合、及び、役物入賞口（第2始動入賞口及び大入賞口）の入賞数（ $315 + 420$ ）の割合と、（3）各入賞口の入賞数の合計（本例では1572）に対しての、大入賞口以外の入賞数（ $11 + 36 + 22 + 14 + 754 + 315$ ）の割合、及び、大入賞口の入賞数（420）の割合と、が記憶されている。

【0379】

また、払出比率として、（1）各入賞口の払出数の合計（本例では9268）に対しての、各入賞口の払出数（それぞれ110, 360, 220, 140, 1508, 630, 6300）の割合と、（2）各入賞口の払出数の合計（本例では9268）に対しての、非役物入賞口（第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50D及び第1始動入賞口）の払出数（ $110 + 360 + 220 + 140 + 1508$ ）の割合、及び、役物入賞口（第2始動入賞口及び大入賞口）の払出数（ $630 + 6300$ ）の割合と、（3）各入賞口の払出数の合計（本例では9268）に対しての、大入賞口以外の払出数（ $110 + 360 + 220 + 140 + 1508 + 630$ ）の割合、及び、大入賞口の払出数（6300）の割合と、が記憶されている。

【0380】

ここで、前述したように、モード切替スイッチ31の操作部が第2位置（表示位置）とされている期間は、演出制御用CPU120は、入賞数管理テーブルに記憶されている各情報を画像表示装置5に表示する。従って、遊技場の店員は、各入賞口に遊技球が入賞したことにより払い出された玉数の合計（9268）に対しての、役物入賞口に遊技球が入賞したことにより払い出された玉数（ $110 + 360 + 220 + 140 + 1508$ ）の割合（以下「第1払出比率」と称し、本例では74.77%である）を把握可能となる。また、各入賞口に遊技球が入賞したことにより払い出された玉数の合計（9268）に対しての、大入賞口に遊技球が入賞したことにより払い出された玉数（6300）の割合（以下「第2払出比率」と称し、本例では67.98%である）を把握することができる。

【0381】

ここで、演出制御用CPU120は、第1払出比率が、予め定められた所定の第1基準比率（例えば70%）よりも高い場合には、その旨を特定可能な態様で報知するものとする。図17の例では、第1払出比率（74.77%）が、第1基準比率（70%）を超えていることにより、第1払出比率の表示領域が太枠で強調表示されている。また、演出制御用CPU120は、第2払出比率が、予め定められた所定の第2基準比率（例えば60%）よりも高い場合には、その旨を特定可能な態様で報知するものとする。図17の例では、第2払出比率（67.98%）が、第2基準比率（60%）を超えていることにより、第2払出比率の表示領域が太枠で強調表示されている。

【0382】

このように、演出制御用CPU120は、第1払出比率及び第2払出比率を画像表示装置5に表示可能なものであり、予め定められた第1基準比率及び第2基準比率との比較結果を把握可能な態様で表示することが可能なものである。なお、モード切替スイッチ31の設定によらず、例えば、表示切替スイッチ32の設定及び操作ボタン30による設定操作によって第1払出比率及び第2払出比率が画像表示装置5に表示されるようにしても良く、画像表示装置5にデモ画面が表示されているときに、第1払出比率及び第2払出比率も表示されるようにしても良い。また、第1払出比率及び第2払出比率が、遊技場側や遊技者側の設定によらず表示されるようにしても良い。また、第1払出比率及び第2払出比率が、遊技状態に応じて表示されるようにしても良く、例えば、大当たり遊技状態に制御されているときに表示されるようにしても良い。

【0383】

また、演出制御用CPU120は、算出した第1払出比率及び第2払出比率を、パチンコ遊技機1に対応して設けられる遊技用装置（例えばカードユニットや呼出ランプ装置）に出力して、遊技用装置において、受信した第1払出比率及び第2払出比率を記憶して、表示装置に表示させることが可能となっている。また、演出制御用CPU120は、算出

した第1払出比率及び第2払出比率を、ホールコンピュータ等の情報管理装置に送信して、情報管理装置において、各遊技機の第1払出比率及び第2払出比率を記憶して、表示装置に表示させることが可能となっている。

【0384】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、演出制御用CPU120に対して、一般入賞口指定コマンド、始動入賞口指定コマンド、大入賞口入賞コマンドを出力するときに、これらのコマンドに相当する外部出力情報として、一般入賞口への入賞が発生したこと及び第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれに遊技球が入賞したかを特定可能な情報、始動入賞口への入賞が発生したこと及び第1始動入賞口及び第2始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを特定可能な情報、大入賞口への入賞が発生したことを特定可能な情報を、対応する遊技用装置（カードユニット、呼出ランプ装置）や情報管理装置（ホールコンピュータ）等の外部装置に出力するものとする。

10

【0385】

これにより、一般入賞口指定コマンドに相当する情報、始動入賞口指定コマンドに相当する情報、大入賞口入賞コマンドに相当する情報、即ち、第1払出比率及び第2払出比率を特定可能とするための情報を受信した外部装置において、図17に示す形態の入賞数管理テーブルを遊技機毎に記憶し、これを更新することが可能となる。これにより各遊技機毎の第1払出比率及び第2払出比率を把握することができる。また、各遊技機毎に、第1払出比率が第1基準比率を超えているか否か、第2払出比率が第2基準比率を超えているか否かを把握することができる。

20

【0386】

また、パチンコ遊技機1の入賞数管理テーブルに記憶されている入賞数情報（図3又は図17の各項目の値）の集計期間に関しては、集計期間について何ら設定が行われていない場合、パチンコ遊技機1の電源供給が開始されてから電源供給が停止されるまでの期間となっている。パチンコ遊技機1の電源供給停止に伴い、入賞数管理テーブルに記憶されている入賞数情報はリセットされ（各入賞口への入賞数が0となり）、パチンコ遊技機1の電源供給が再開されたときには、入賞数管理テーブルに記憶されている各入賞口への入賞数は0の状態となっている。即ち、パチンコ遊技機1の電源供給が停止された場合に、入賞数管理テーブルに記憶されている入賞数情報はバックアップされずに消去されるようになっている。

30

【0387】

パチンコ遊技機1の入賞数管理テーブルに記憶されている入賞数情報（図3又は図17の各項目の値）の集計期間に関しては、遊技場側で設定することが可能であり、例えば、操作ボタン30を用いて当該遊技機に関する集計期間（例えば10時間、あるいは3時間等）を設定することが可能である。また、遊技用装置（カードユニットや呼出ランプ装置）において遊技場の店員が入力装置等により所望の集計期間を入力して、入力された集計期間が対応するパチンコ遊技機1に送信され、集計期間として設定される（RAM122に記憶される）ようにしても良い。また、情報管理装置（ホールコンピュータ）において遊技場の管理者が入力装置等により所望の集計期間を入力して、入力された集計期間が各パチンコ遊技機1（例えば、設定対象として選択されたパチンコ遊技機1）に送信され、集計期間として設定される（RAM122に記憶される）ようにしても良い。そして、パチンコ遊技機1において、設定された集計期間（例えば10時間）毎の入賞数管理テーブルを作成して、これらを画像表示装置5に表示させたり、対応して設けられる遊技用装置（カードユニット、呼出ランプ装置）に出力して該遊技用装置の表示装置に表示させたり、情報管理装置（ホールコンピュータ）に出力して該情報管理装置の表示装置に表示させたりすることが可能となる。

40

【0388】

また、パチンコ遊技機1から出力される、一般入賞口指定コマンドに相当する情報、始動入賞口指定コマンドに相当する情報、大入賞口入賞コマンドに相当する情報に基づいて入賞数管理テーブルの入賞数情報（図3又は図17の各項目の値）を記憶し、更新する外

50

部装置において、外部装置が備える入力装置により集計期間を設定することで、設定された集計期間（例えば10時間）毎の入賞数管理テーブルを作成して、外部装置が備える表示装置に表示させることが可能となる。例えば、外部装置がパチンコ遊技機1に対応して設けられる遊技用装置（カードユニットや呼出ランプ装置）である場合には、対応する遊技機に関する所定期間毎の入賞数管理テーブルを表示装置に表示させることが可能であり、外部装置が遊技機毎の遊技情報を管理する情報管理装置である場合には、各遊技機について、所定期間毎の入賞数管理テーブルを表示装置に表示させることが可能となる。

【0389】

[第27演出形態]

前述した特定演出A及び特定演出Bは、いずれもその演出態様により特図ゲームにおける可変表示結果を予告するものであるが、一般入賞口50A～50Dへの遊技球の入賞に関連して実行される特定演出として、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない演出を実行することも可能である。図18には、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない演出として、特定演出C（ポイント付与演出）が例示されている。

【0390】

図19に示す第27演出形態及び後述する第29演出形態では、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞する毎に、乱数回路124から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出Cの実行の有無を判定し、実行すると決定した場合には特定演出Cを実行する。特定演出Cが実行されることにより、RAM122に形成されているポイント記憶領域の合計ポイントが1加算されると共に、図18に示すように、画像表示装置5には「1 point」の文字を含む画像2000が表示される。

【0391】

即ち、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞する毎に、1ポイントを付与するか否かの抽選が行われるようになっており、抽選に当選した場合には、1ポイントが付与されるポイント付与演出が実行される演出形態となっている。ポイント記憶領域の合計ポイントに応じて遊技者に特典が付与される。

【0392】

例えば、合計ポイントが5に達した場合（5回当選した場合）には、画像表示装置5に、画像提供サーバにアクセスするための二次元コードが表示される。遊技者はその二次元コードを、所有する情報端末の二次元コードリーダにより読み取らせる（撮像する）ことで画像提供サーバにアクセスして、所望の待受画像等を情報端末にダウンロードさせることができる。また、合計ポイントが10に達した場合（10回当選した場合）には、画像表示装置5に、楽曲提供サーバにアクセスするための二次元コードが表示される。遊技者はその二次元コードを、自らが所有する情報端末の二次元コードリーダにより読み取らせる（撮像する）ことで楽曲提供サーバにアクセスして、所望の楽曲を情報端末にダウンロードさせることができる。

【0393】

第27演出形態では、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（1）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、20%の割合で特定演出Cを実行し、（2）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、80%の割合で特定演出Cを実行する。なお、演出制御用CPU120は、特図ゲームにおける変動開始を指定する変動開始コマンド及び特図ゲームにおける特別図柄の変動時間や画像表示装置5における飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100より受信することにより、特別図柄の可変表示が実行されている期間であるか否かを特定可能となっている。

【0394】

なお、特定演出Aや特定演出Bと同様に、特定演出Cに対応した入賞履歴記憶領域が設けられている。特定演出Cが実行される毎に、特定演出Cに対応した入賞履歴記憶領域の

10

20

30

40

50

入賞履歴（少なくとも入賞条件となっている第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０３９５】

ここで、ＲＡＭ１２２に形成されているポイント記憶領域の合計ポイントは、入賞履歴記憶領域の入賞履歴によらず（入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去されたとしてもリセットされることなく）、１０に達した後（本例では楽曲提供サーバにアクセスするための二次元コードが表示された後）に０にリセットされ、特定演出Ｃが実行されることに伴い改めて１ずつ加算される。

【０３９６】

第２７演出形態及び後述する第２９演出形態では、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合は、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合よりも低く設定されている。（１）の期間では、特図ゲームに対応した演出（例えば変動結果予告演出）が、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒにより実行されている状況下にあるため、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、飾り図柄の可変表示を含むこれらの演出に興味を持つ。そのため、（１）の期間で特定演出を実行したとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、（２）の期間では、本来であれば優先的に興味の対象となる特図ゲームに対応した演出が実行されていないことにより、特定演出を実行することで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（１）の期間よりも高い割合で特定演出を実行することにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【０３９７】

また、特定演出として、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない特定演出Ｃ（ポイント付与演出）を実行することにより、特図ゲームの実行状況や保留記憶数によらず、適切なタイミングで特定演出を実行可能となり、特定演出の興趣を損なうことがない。例えば、特定演出として、特定演出Ａのように特図ゲームにおける可変表示結果に関連した演出を採用した場合、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、このタイミングにおける変動結果予告の対象が存在しない。そのため、特定演出を実行しない（一般入賞口への入賞に基づく特定演出の実行を中止する）か、又は、特図ゲームに関する可変表示の開始条件が成立するまで実行を保留しておく（一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出を実行せず、その後の特図ゲームに関する可変表示の開始条件が成立したタイミングで特定演出を実行する）ことになる。これにより、特定演出の実行頻度が低下したり、入賞タイミングと特定演出の実行タイミングが乖離することにより興趣が低下するおそれがある。特定演出として、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない特定演出を採用することにより、このような問題を回避することができる。

【０３９８】

なお、第２７演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、特定演出Ｃを実行せず、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合にのみ、特定演出Ｃを実行可能としても良い。また、第２７演出形態に示した例とは逆に、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合が、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合よりも高くなるように設定しても良い。

【０３９９】

[第２８演出形態]

第 28 演出形態では、第 27 演出形態と異なり、乱数回路 124 から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を判定することはしていない。第 28 演出形態では、第 1 一般入賞口 50A ~ 第 4 一般入賞口 50D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1) 特別図柄の可変表示が実行されている期間(図柄変動期間内)である場合には、100%の割合で特定演出 A(変動結果予告演出)を実行し、(2) 特別図柄の可変表示が実行されていない期間(図柄変動期間外)である場合には、特定演出 A を実行しない。

【0400】

なお、特定演出 A は、図 9(a) に示したように、音声演出のみが実行される第 1 態様と、音声演出と共に役物演出が実行される第 2 態様のいずれの態様であるかによって、開始条件が成立している可変表示の可変表示結果として大当たり図柄が導出表示される可能性を、可変表示結果が導出表示されるよりも前に示唆する変動結果予告演出である。また、特定演出 B は、図 9(b) に示したように、音声演出のみが実行される第 1 態様と、音声演出と共に役物演出が実行される第 2 態様のいずれの態様であるかによって、始動条件が成立したにもかかわらず開始条件が成立していない可変表示の可変表示結果として大当たり図柄が導出表示される可能性を示唆する先読み予告演出である。さらに、特定演出 C は、図 18 に示したように、特図ゲームに関する可変表示の表示結果(大当たり図柄となるか否か)及び普図ゲームに関する可変表示の表示結果(当り図柄となるか否か)のいずれにも関連しない演出であり、一般入賞口への入賞に応じてポイントを遊技者に付与するものである。

【0401】

このように、第 1 一般入賞口 50A ~ 第 4 一般入賞口 50D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2) の期間である場合には、特定演出 A を実行しない(前述した「特定演出 A の実行を保留しておき、特図ゲームに関する可変表示の開始条件が成立したときに実行する」という処理も行わない)ものとしており、(1) の期間である場合にのみ、特定演出 A が実行されるようになっている。特定演出 A が実行される毎に、特定演出 A に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴(少なくとも入賞条件となっている第 1 一般入賞口 50A ~ 第 4 一般入賞口 50D のいずれかへの入賞履歴が含まれる)が消去される。

【0402】

第 28 演出形態では、特定演出として、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで実行されている特図ゲームにおける可変表示結果に関連する特定演出 A(変動結果予告演出)を実行することにより、特定演出に対しての興味を向上させるようにしている。しかしながら、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、(2) 特別図柄の可変表示が実行されていない期間(図柄変動期間外)である場合には、このタイミングにおける変動結果予告の対象が存在しない。この場合に、特定演出 A の実行を一旦保留しておき(一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出 A を実行せず)、その後、特図ゲームに関する可変表示の開始条件が成立したときに特定演出 A を実行するようにした場合、入賞タイミングと特定演出の実行タイミングが乖離することにより却って興味が低下するおそれがある。そのため、第 28 演出形態では、(2) の期間(図柄変動期間外)に一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、特定演出 A を実行しないようにしている。

【0403】

なお、第 28 演出形態において、第 1 一般入賞口 50A ~ 第 4 一般入賞口 50D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1) の期間(図柄変動期間内)である場合には、80%の割合で特定演出 A を実行するようにし、(2) の期間(図柄変動期間外)である場合には、20%の割合で特定演出 A を実行するようにしても良い。このような形態とする場合には、(2) の期間(図柄変動期間外)で一般入賞口への入賞が発生したときに、特定演出 A の実行を一旦保留しておき(一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出 A を実行せず)、その後、特図ゲームに関する可変表示の開始条件が成立したときに特定演出 A を実行する。このように、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、(1) の期間(図柄変動期間内)である場合と、(2) の期間(図柄変動期間外)である場合とで

10

20

30

40

50

、いずれも特定演出 A を実行可能とし、異なる割合で特定演出 A を実行するようにしても良い。

【 0 4 0 4 】

また、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1) の期間 (図柄変動期間内) である場合には、さらに、実行中の特図ゲームの可変表示結果や、実行中の飾り図柄の可変表示においてリーチ演出が実行されるか否か等に応じて、特定演出 A の実行割合が異なるようにしても良い。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、確定飾り図柄を大当り図柄とすることに決定している場合には、8 0 % の割合で特定演出 A を実行するようにし、確定飾り図柄をはずれ図柄とすることに決定している場合には、2 0 % の割合で特定演出 A を実行するようにしても良い。

10

【 0 4 0 5 】

[第 2 9 演出形態]

第 2 9 演出形態では、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1) 保留記憶数 (例えば第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とを合計した合計保留記憶数とする) が 1 以上の期間内である場合、(2) 保留記憶数は 0 であるが特別図柄の可変表示が実行されている期間 (図柄変動期間内) である場合には、2 0 % の割合で特定演出 C を実行する。一方、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(3) 保留記憶数が 0 であり且つ特別図柄の可変表示が実行されていない期間 (図柄変動期間外) である場合には、8 0 % の割合で特定演出 C を実行する。

20

【 0 4 0 6 】

即ち、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、特別図柄の可変表示が実行されているか又は少なくとも特別図柄の可変表示を実行することに決定されている場合 (上記 (1) 又は (2) の期間である場合) には、2 0 % の割合で特定演出 C を実行し、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の可変表示を実行する決定もされていない場合 (上記 (3) の期間である場合) には、8 0 % の割合で特定演出 C を実行するものである。

【 0 4 0 7 】

特定演出 C が実行される毎に、特定演出 C に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴 (少なくとも入賞条件となっている第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかへ入賞履歴が含まれる) が消去される。

30

【 0 4 0 8 】

第 2 9 演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、特別図柄の可変表示が実行されているか又は少なくとも特別図柄の可変表示を実行することに決定されている場合 (上記 (1) 又は (2) の期間である場合) に特定演出が実行される割合は、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の可変表示を実行する決定もされていない場合 (上記 (3) の期間である場合) に特定演出が実行される割合よりも低く設定されている。(1) 及び (2) の期間では、特図ゲームに対応した演出 (例えば変動結果予告演出や先読み予告演出) が、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R により実行されている状況下にあるため、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、飾り図柄の可変表示を含むこれらの演出に興味を持つ。そのため、(1) 及び (2) の期間で特定演出を実行したとしても、却って特定演出の興味を損ねることになりかねない。これに対して、(3) の期間では、本来であれば優先的に興味の対象となる特図ゲームに対応した演出が実行されていないことにより、特定演出を実行することで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、(1) 及び (2) の期間よりも高い割合で特定演出を実行することにより、特定演出の興味を適切に高めるようにしている。

40

【 0 4 0 9 】

また、特定演出として、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない特定演出 C (ポイント付与演出) を実行することにより、特図ゲーム

50

の実行状況や保留記憶数によらず、適切なタイミングで特定演出を実行可能となり、特定演出の興趣を損なうことがない。例えば、特定演出として、特定演出 B のように保留記憶数が 1 以上である場合にのみ実行可能となる先読み予告演出を採用した場合、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、保留記憶数が 0 である期間の場合には、このタイミングにおける先読み予告の対象が存在しない。そのため、特定演出を実行しない（一般入賞口への入賞に基づく特定演出の実行を中止する）か、又は、保留記憶数が 1 以上となるまで実行を保留しておく（一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出を実行せず、その後の特図ゲームに関する可変表示の始動条件が成立したタイミングで特定演出を実行する）ことになる。これにより、特定演出の実行頻度が低下したり、入賞タイミングと特定演出の実行タイミングが乖離することにより興趣が低下するおそれがある。特定演出として、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない特定演出を採用することにより、このような問題を回避することができる。

10

【 0 4 1 0 】

なお、第 2 9 演出形態において、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングで、特別図柄の可変表示が実行されているか又は少なくとも特別図柄の可変表示を実行することに決定されている場合（上記（ 1 ）又は（ 2 ）の期間である場合）には、特定演出 C を実行せず、特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の可変表示を実行する決定もされていない場合（上記（ 3 ）の期間である場合）にのみ、特定演出 C を実行可能としても良い。また、第 2 9 演出形態に示した例とは逆に、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングで、特別図柄の可変表示が実行されているか又は少なくとも特別図柄の可変表示を実行することに決定されている場合（上記（ 1 ）又は（ 2 ）の期間である場合）に特定演出が実行される割合が、特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の可変表示を実行する決定もされていない場合（上記（ 3 ）の期間である場合）に特定演出が実行される割合よりも高くなるように設定しても良い。

20

【 0 4 1 1 】

また、特図ゲームに関する可変表示が開始されるタイミング（開始条件が成立したタイミング）と、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが所定期間内（例えば 0 . 2 秒以内であり同時を含む）にある場合には、直ちに特定演出を実行することなく、可変表示が開始されてから所定期間経過後（例えば 5 秒経過後）に特定演出を実行するようにしても良い。これによれば、特定演出が、開始条件が成立した直後の特図ゲームに関連するものではないにもかかわらず（例えば特定演出 B や特定演出 C である場合に）、開始条件が成立した直後の特図ゲームに関連するものであると誤解させることを防止することができる。また、始動入賞口に遊技球が入賞したタイミング（始動条件が成立したタイミング）と、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが所定期間内（例えば 0 . 2 秒以内であり同時を含む）にある場合には、直ちに特定演出を実行することなく、保留記憶数が増加してから所定期間経過後（例えば 5 秒経過後）に特定演出を実行するようにしても良い。これによれば、特定演出が、始動条件が成立した直後の特図ゲームに関連するものではないにもかかわらず（例えば特定演出 A や特定演出 C である場合に）、始動条件が成立した直後の特図ゲームに関連するものであると誤解させることを防止することができる。

30

40

【 0 4 1 2 】

[第 3 0 演出形態]

第 3 0 演出形態では、第 2 9 演出形態と異なり、乱数回路 1 2 4 から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を判定することはしていない。第 3 0 演出形態では、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（ 1 ）保留記憶数（例えば第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とを合計した合計保留記憶数とする）が 1 以上の期間内である場合には、1 0 0 % の割合で特定演出 B（先読み予告演出）を実行し、（ 2 ）保留記憶数は 0 であるが特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合、（ 3 ）保留記憶数が 0 であり且つ特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、特定演出 B

50

を実行しない。

【 0 4 1 3 】

このように、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2) 又は (3) の期間である場合には、特定演出 B を実行しない（前述した「特定演出 B の実行を保留しておき、保留記憶数が 1 以上となったときに実行する」という処理も行わない）ものとしており、(1) の期間である場合にのみ、特定演出 B が実行されるようになっている。特定演出 B が実行される毎に、特定演出 B に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも入賞条件となっている第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

【 0 4 1 4 】

第 3 0 演出形態では、特定演出として、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで保留されている特図ゲームの可変表示結果に関連する特定演出 B（先読み予告演出）を実行することにより、特定演出に対しての興味を向上させるようにしている。しかしながら、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、保留記憶数が 0 である (2) 又は (3) の期間である場合には、このタイミングにおける先読み予告の対象が存在しない。この場合に、特定演出 B の実行を一旦保留しておき（一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出 B を実行せず）、その後、保留記憶数が 1 以上となったときに特定演出 B を実行するようにした場合、入賞タイミングと特定演出の実行タイミングが乖離することにより却って興味が低下するおそれがある。そのため、第 3 0 演出形態では、(2) 又は (3) の期間（保留記憶数が 0 の期間）に一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、特定演出 B を実行しないようにしている。

【 0 4 1 5 】

なお、第 3 0 演出形態において、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1) の期間（保留記憶有りの期間内）である場合には、8 0 % の割合で特定演出 B を実行するようにし、(2) 又は (3) の期間（保留記憶無しの期間内）である場合には、2 0 % の割合で特定演出 B を実行するようにしても良い。このような形態とする場合には、(2) 又は (3) の期間（保留記憶無しの期間内）で一般入賞口への入賞が発生したときに、特定演出 B の実行を一旦保留しておき（一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出 B を実行せず）、その後、保留記憶数が 1 以上となったときに特定演出 B を実行する。このように、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、(1) の期間（保留記憶有りの期間内）である場合と、(2) 又は (3) の期間（保留記憶無しの期間内）である場合とで、いずれも特定演出 B を実行可能とし、異なる割合で特定演出 B を実行するようにしても良い。

【 0 4 1 6 】

また、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1) の期間（保留記憶有りの期間内）である場合には、さらに、その保留記憶に関する特図ゲームの可変表示結果や、その保留記憶に関する特図ゲームの実行に伴う飾り図柄の可変表示においてリーチ演出が実行されるか否か等に応じて、特定演出 B の実行割合が異なるようにしても良い。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「大当たり」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドが始動入賞コマンド格納領域に格納されている場合（即ち、特図ゲームの可変表示結果が大当たり図柄となる保留記憶が存在する場合）には、8 0 % の割合で特定演出 B を実行するようにし、「大当たり」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドが始動入賞コマンド格納領域に格納されていない場合（即ち、特図ゲームの可変表示結果が大当たり図柄となる保留記憶が存在しない場合）には、2 0 % の割合で特定演出 B を実行するようにしても良い。

【 0 4 1 7 】

[第 3 1 演出形態]

図 2 0 に示す第 3 1 演出形態では、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1) 特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、1 0 0 % の割合で特定演出 A（変動結果予告演出

10

20

30

40

50

）を実行し、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、１００％の割合で特定演出Ｃ（ポイント付与演出）を実行するようにしている。

【０４１８】

このように、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）の期間である場合と、（２）の期間である場合とで、異なる種別の特定演出を実行するものとしている。これにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときに実行される演出に関心を抱かせることができ、興趣を向上させることができる。なお、特定演出（特定演出Ａ又は特定演出Ｃ）が実行される毎に、当該特定演出に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも入賞条件となっている第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

10

【０４１９】

第３１演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで実行されている特図ゲームにおける可変表示結果に関連する特定演出Ａ（変動結果予告演出）を実行することにより、特定演出に対しての興味を向上させるようにしている。しかしながら、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、このタイミングにおける変動結果予告の対象が存在しない。この場合に、一切の特定演出を実行しないようにすると、特定演出の実行頻度が低下してしまう。一方、特定演出の実行頻度を低下させないようにするため、特定演出Ａの実行を一旦保留しておき（一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出Ａを実行せず）、その後、特図ゲームに関する可変表示の開始条件が成立したときに特定演出Ａを実行するようにした場合、入賞タイミングと特定演出の実行タイミングが乖離することにより却って興趣が低下するおそれがある。

20

【０４２０】

第３１演出形態では、（２）の期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、特定演出Ａに代わり、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない特定演出Ｃを実行することにより、このような問題を回避することができる。なお、一般入賞口への入賞毎に、いずれかの種別の特定演出を必ず実行する（１００％の割合で実行する）形態に限らず、一般入賞口への入賞毎に、いずれかの種別の特定演出を所定の割合（例えば５０％）で実行するようにしても良い。

30

【０４２１】

〔第３２演出形態〕

第３２演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）保留記憶数（例えば第１保留記憶数と第２保留記憶数とを合計した合計保留記憶数とする）が１以上の期間内である場合には、１００％の割合で特定演出Ｂ（先読み予告演出）を実行し、（２）保留記憶数は０であるが特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、１００％の割合で特定演出Ａ（変動結果予告演出）を実行し、（３）保留記憶数が０であり且つ特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、１００％の割合で特定演出Ｃ（ポイント付与演出）を実行するようにしている。

40

【０４２２】

このように、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）の期間である場合と、（２）の期間である場合と、（３）の期間である場合とで、それぞれ異なる種別の特定演出を実行するものとしている。これにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときに実行される演出に関心を抱かせることができ、興趣を向上させることができる。なお、特定演出（特定演出Ａ，特定演出Ｂ，又は特定演出Ｃ）が実行される毎に、当該特定演出に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも入賞条件となっている第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０４２３】

50

第 3 2 演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、(1) の期間内である場合、即ち、先読み予告の対象が存在する期間である場合には、特定演出 B (先読み予告演出) を実行し、(2) の期間内である場合、即ち、先読み予告の対象は存在しないが変動結果予告の対象は存在する期間である場合には、特定演出 A (変動結果予告演出) を実行し、(3) の期間である場合、即ち、先読み予告の対象及び変動結果予告の対象のいずれも存在しない場合には、特定演出 C (ポイント付与演出) を実行するようにしている。

【 0 4 2 4 】

このように、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで直ちに実行可能となる特定演出を選択して、これを実行することにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を適切に向上させるようにしている。なお、一般入賞口への入賞毎に、いずれかの種別の特定演出を必ず実行する (1 0 0 % の割合で実行する) 形態に限らず、一般入賞口への入賞毎に、いずれかの種別の特定演出を所定の割合 (例えば 5 0 %) で実行するようにしても良い。

【 0 4 2 5 】

なお、第 3 2 演出形態においては、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、保留記憶数が 1 以上となっている場合は、そのタイミングで特別図柄の可変表示が実行されているか否かによらず、即ち、変動結果予告の対象が存在するか否かによらず、先読み予告演出を実行するようにしている。即ち、「変動結果予告の対象及び先読み予告の対象がいずれも存在する」場合には、先読み予告演出が優先して実行されることになる。このような形態に限らず、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、保留記憶数が 1 以上となっている場合、そのタイミングで特別図柄の可変表示が実行されているときには、変動結果予告演出を実行し、そのタイミングで特別図柄の可変表示が実行されていないときには、先読み予告演出を実行するようにしても良い。即ち、「変動結果予告の対象及び先読み予告の対象がいずれも存在する」場合に、変動結果予告演出を優先して実行するようにしても良い。

【 0 4 2 6 】

[第 2 7 演出形態 ~ 第 3 2 演出形態の変形例]

第 2 7 演出形態 ~ 第 3 2 演出形態において、さらに、一般入賞口に遊技球が入賞したときの状態に応じて、特定演出の実行割合を異ならせるようにしても良い。ここでいう「状態」とは、遊技機における遊技の結果として生じたものであり、遊技機における遊技に基づく状態である。その状態の区分に応じて、特定演出の実行割合を異ならせるものとする。例えば、第 2 7 演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、(1) 図柄変動期間内である場合に、そのときの遊技状態が通常状態であれば 3 0 % の割合で特定演出 C を実行し、そのときの遊技状態が確変状態又は時短状態であれば 1 0 % の割合で特定演出 C を実行する。一方、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、(2) 図柄変動期間外である場合には、そのときの遊技状態が通常状態であれば 1 0 0 % の割合で特定演出 C を実行し、そのときの遊技状態が確変状態又は時短状態であれば 6 0 % の割合で特定演出 C を実行するものとする。これによれば、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を一層高めることができる。

【 0 4 2 7 】

また、第 2 7 演出形態 ~ 第 3 2 演出形態において、さらに、一般入賞口に遊技球が入賞したときの状態に応じて、実行される特定演出の種別を異ならせるようにしても良い。例えば、第 3 1 演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、(1) 図柄変動期間内である場合に、そのときの保留記憶数が 0 であれば特定演出 A (変動結果予告演出) を実行し、そのときの保留記憶数が 1 以上であれば特定演出 B (先読み予告演出) を実行する。一方、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、(2) 図柄変動期間外である場合には、そのときの保留記憶数が 0 であれば特定演出 C (ポイント付与演出) を実行し、そのときの保留記憶数が 1 以上であれば特定演出 B (先読み予告演出) を実行するものとする。これによれば、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を一層高めること

10

20

30

40

50

ができる。

【 0 4 2 8 】

このように特定演出の実行割合、あるいは、特定演出の種別を異ならせるための状態の区分は、(1) 遊技状態が通常状態であるか、(2) 遊技状態が確変状態又は時短状態であるか、あるいは(1) 保留記憶数が1以上であるか、(2) 保留記憶数が0であるか、というものに限られない。例えば、(1) リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間であるか、(2) リーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間であるか、という区分であっても良い。また、(1) リーチ演出を伴わない可変表示(非リーチ変動)が実行されている期間であるか、(2) リーチ演出を伴う可変表示(リーチ変動)が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。また、(1) 擬似連演出を伴わない可変表示が実行されている期間であるか、(2) 擬似連演出を伴う可変表示が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。さらに、(1) 擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行前であるか、(2) 擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行以後であるか、という区分であっても良い。さらに、これらの区分の相違に応じて、特定演出の実行割合及び特定演出の種別の両方が異なるようにしても良い。

10

【 0 4 2 9 】

特定演出C(ポイント付与演出)は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて実行される他の特定演出A及びBと同様に、図4の表示設定テーブルに従って、実行の有無が切り替えられるようになっている。具体的には、表示切替スイッチ32が表示設定(第2位置)となっており、且つ、遊技者操作(図5の設定画面における操作ボタン30を用いた設定操作)により表示設定がされている場合にのみ実行可能となっている。このように、特定演出Cを実行するか否かに関しても、遊技場や遊技者の意向を反映させることができるようになっている。

20

【 0 4 3 0 】

なお、特定演出C(ポイント付与演出)は、一般入賞口への1回の入賞につき1ポイントが付与されるものに限らず、一般入賞口への1回の入賞につき2ポイントあるいは3ポイントが付与されるものであっても良い。付与されるポイント数は、例えば、いずれの一般入賞口に遊技球が入賞したのかに応じて異なるものであっても良く、一般入賞口に遊技球が入賞したときの遊技機の状態、例えば、遊技状態が、通常状態であるか、又は、確変状態若しくは時短状態であるかという区分等に応じて異なるものであっても良い。

30

【 0 4 3 1 】

また、特定演出C(ポイント付与演出)において、一般入賞口への入賞以外の要因に応じてポイントが付与されるものであっても良く、例えば、始動入賞口への入賞に応じてポイントが付与されるようにしても良く、リーチ状態の成立等に応じてポイントが付与されるようにしても良い。

【 0 4 3 2 】

[第 3 3 演出形態]

図21には、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて段階的に演出態様が変化する演出として、特定演出D(ゲージ更新演出)が例示されている。図21に示されるように、特定演出D(ゲージ更新演出)とは、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて、画像表示装置5に表示されているゲージ画像2100における充填領域2100aを、最低0段階から最高10段階まで段階的に変化させることが可能な演出である。

40

【 0 4 3 3 】

図21(a)の例では、第1一般入賞口50A~50Dのいずれかに遊技球が入賞したことに応じて、ゲージ画像2100における充填領域2100a(ゲージ画像中の黒い部分)が、0段階(白い部分が10/10を占めている状態)から1段階(黒い部分が1/10を占めており白い部分が9/10を占めている状態)に増加している(ゲージ+1)。また、図21(b)の例では、第1一般入賞口50A~50Dのいずれかに遊技球が入賞したことに応じて、ゲージ画像2100における充填領域2100aが、0段階から3段階(黒い部分が3/10を占めており白い部分が7/10を占めている状態)に増加

50

している（ゲージ＋３）。

【０４３４】

このように、ゲージ画像２１００における充填領域２１００aが、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて増加してゆき、１０段階に達した場合（ゲージ画像中の黒い部分が１０／１０を占めている状態となった場合）には、遊技者に対して特典が付与されるものとする。例えば、前述した特定演出Ｃと同様に、画像表示装置５に、画像提供サーバ又は楽曲提供サーバにアクセスするための二次元コードが表示され、遊技者が所望の画像又は楽曲を画像提供サーバ又は楽曲提供サーバから情報端末にダウンロード可能となる。

【０４３５】

これに限らず、ゲージ画像２１００における充填領域２１００aが１０段階に達した場合には、特殊なキャラクタが画像表示装置５に表示されるようにしても良く、遊技中のＢＧＭとして特殊な楽曲が出力可能となるようにしても良い。あるいは、充填領域２１００aが１０段階に達したタイミングで実行されている特図ゲームに関する可変表示の表示結果が大当たり図柄となる可能性を予告する変動結果予告演出を実行するようにしても良く、充填領域２１００aが１０段階に達したタイミングで保留されている特図ゲームに関する可変表示の表示結果が大当たり図柄となる可能性を予告する先読み予告演出を実行するようにしても良い。

【０４３６】

即ち、ゲージ画像２１００における充填領域２１００aが１０段階に達した場合に提供される特典は、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない演出であっても良く、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連する演出であっても良い。また、遊技状態に関連する演出であっても良く、遊技状態に関連しない演出であっても良い。また、ゲージ画像２１００における充填領域２１００aが１０段階に達する毎に、異なる演出が実行されるようにしても良い。また、ゲージ画像２１００における充填領域２１００aが１０段階に達したときの遊技状態等に応じて、異なる演出が実行されるようにしても良い。

【０４３７】

ゲージ画像２１００における充填領域２１００aが１０段階に達した場合には、画像表示装置５へのメッセージ表示やスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力等により、その旨の報知が行われ、その後にゲージ画像２１００における充填領域２１００aが０段階にリセットされる。リセット後は、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて、改めてゲージ画像２１００における充填領域２１００aが増加することになる。

【０４３８】

図２２～図２３に示す第３３演出形態～第３７演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞する毎に、乱数回路１２４から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて、ゲージ画像２１００における充填領域２１００aの段階（以下、ゲージレベルと称する）を１段階増加させるか否かを判定し、実行すると決定した場合には、ゲージレベルを現在よりも１段階増加させる。即ち、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞する毎に、ゲージレベルを１段階増加させるか否かの抽選が行われるようになっており、抽選に当選した場合には、ゲージレベルが１段階増加する。

【０４３９】

第３３演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、２０％の割合でゲージレベルが１段階増加し、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、８０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特図ゲームにおける変動開始を指定する変動開始コマンド及び特図ゲームにおける特別図柄の変動時間や画像表示装置５における飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００より受信することにより、特別図柄の可変表示

10

20

30

40

50

が実行されている期間であるか否かを特定可能となっている。

【 0 4 4 0 】

なお、特定演出 A ～ 特定演出 C と同様に、特定演出 D に対応した入賞履歴記憶領域が設けられている。ゲージレベルが 1 0 段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出 D に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第 1 一般入賞口 5 0 A ～ 第 4 一般入賞口 5 0 D への 1 0 回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。

【 0 4 4 1 】

第 3 3 演出形態、並びに、後述する第 3 4 演出形態、第 3 6 演出形態、及び第 3 7 演出形態では、（ 1 ）特別図柄の変動表示が実行されている期間（図柄変動期間内）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合は、（ 2 ）特別図柄の変動表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合よりも低く設定されている。（ 1 ）の期間では、特図ゲームに対応した演出（例えば変動結果予告演出）が、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R により実行されている状況下にあるため、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、飾り図柄の変動表示を含むこれらの演出に興味を持つ。そのため、（ 1 ）の期間でゲージレベルを増加させたとしても、却って特定演出の興味を損ねることになりかねない。これに対して、（ 2 ）の期間では、本来であれば優先的に興味の対象となる特図ゲームに対応した演出が実行されていないことにより、ゲージレベルを増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（ 1 ）の期間よりも高い割合でゲージレベルを増加させることにより、特定演出の興味を適切に高めるようにしている。

【 0 4 4 2 】

なお、第 3 3 演出形態において、第 1 一般入賞口 5 0 A ～ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（ 1 ）特別図柄の変動表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、ゲージレベルを増加させず、（ 2 ）特別図柄の変動表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合に、ゲージレベルを増加させることを可能としても良い。また、第 3 3 演出形態に示した例とは逆に、（ 1 ）特別図柄の変動表示が実行されている期間（図柄変動期間内）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合が、（ 2 ）特別図柄の変動表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合よりも高くなるように設定しても良い。

【 0 4 4 3 】

[第 3 4 演出形態]

第 3 4 演出形態では、第 1 一般入賞口 5 0 A ～ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（ 1 ）特別図柄の変動表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、8 0 % の割合でゲージレベルが 1 段階増加する。第 1 一般入賞口 5 0 A ～ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（ 2 ）特別図柄の変動表示が実行されている期間（図柄変動期間内）であって且つ特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるまでの残り時間が 1 0 秒以上であるときには、4 0 % の割合でゲージレベルが 1 段階増加する。第 1 一般入賞口 5 0 A ～ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（ 3 ）特別図柄の変動表示が実行されている期間（図柄変動期間内）であって且つ特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるまでの残り時間が 1 0 秒未満であるときには、1 0 % の割合でゲージレベルが 1 段階増加する。

【 0 4 4 4 】

なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特図ゲームにおける変動開始を指定する変動開始コマンド及び特図ゲームにおける特別図柄の変動時間や画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを、遊技制御用マイクロコンピュ

10

20

30

40

50

ータ100より受信することにより、特別図柄の変表示が実行されている期間であるか否かを特定可能であると共に、特別図柄の変表示が終了するまで（確定特別図柄が停止表示されるまで）の残り時間を特定可能となっている。例えば、変動開始コマンド及び変動パターン指定コマンドを受信したときに、変動パターン指定コマンドにより指定される特別図柄の変動時間を、変動時間タイマの値としてセットすることにより、演出制御用CPU120では、変動時間タイマの値がタイムアウトするまでの残り時間を、特別図柄の変表示が終了するまで（確定特別図柄が停止表示されるまで）の残り時間として特定可能となっている。また、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示されるため、演出制御用CPU120では、変動時間タイマの値がタイムアウトするまでの残り時間を、飾り図柄の可変表示が終了するまで（確定飾り図柄が停止表示されるまで）の残り時間として特定可能となっている。

10

【0445】

なお、ゲージレベルが10段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出Dに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dへの10回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。

【0446】

第34演出形態では、（2）図柄停止まで10秒以上のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合は、（3）図柄停止まで10秒未満のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合よりも高く設定されている。（3）の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、停止表示される確定飾り図柄がどのようになるかに興味を持つ。そのため、（3）の期間でゲージレベルを増加させたとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、（2）の期間では、確定飾り図柄が停止表示されるまで猶予があるため、ゲージレベルを増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（3）の期間よりも高い割合でゲージレベルを増加させることにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

20

【0447】

なお、第34演出形態において、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（2）の期間である場合に、ゲージレベルを増加させることを可能とし、（3）の期間である場合には、ゲージレベルを増加させないようにしても良い。また、第34演出形態に示した例とは逆に、（2）図柄停止まで10秒以上のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合が、（3）図柄停止まで10秒未満のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合よりも低くなるように設定しても良い。

30

【0448】

また、第34演出形態において、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、共通の期間（（2）又は（3）のいずれか）である場合において、実行されている特図ゲームにおける可変表示結果として大当たり図柄が停止表示される場合と、はずれ図柄が停止表示される場合とで、異なる割合でゲージレベルを増加させるようにしても良い。例えば、演出制御用CPU120は、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（2）の期間である場合において、実行されている飾り図柄の可変表示の表示結果が大当たり図柄となる場合には70%の割合でゲージレベルを増加させ、表示結果がはずれ図柄となる場合には40%の割合でゲージレベルを増加させる一方、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（3）の期間である場合において、実行されている飾り図柄の可変表示の表示結果が大当たり図柄となる場合には30%の割合でゲージレベルを増加させ、表示結果がはずれ図柄となる場合には10%の割合でゲージ

40

50

レベルを増加させるようにしても良い。

【 0 4 4 9 】

[第 3 5 演出形態]

保留されている特図ゲームにおける可変表示結果を予告する先読み予告演出として、前述したように特定演出 B を例示した。図 9 (b) に示した特定演出 B では、始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時判定結果指定コマンドに、「大当たり」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドが含まれているか否かに基づいて、先読み予告演出の演出態様を第 1 態様 (音声演出のみ) とするか又は第 2 態様 (音声演出及び役物演出) とするか決定するようにしている。即ち、特定演出 B のような先読み予告演出において、先読み予告の対象となる可変表示 (以下、ターゲット変動と称する) は、遊技者に対して報知されておらず、遊技者は、ターゲット変動を把握困難となっている。

10

【 0 4 5 0 】

先読み予告演出として、ターゲット変動を報知する演出を採用することも可能である。例えば、前述したように、始動入賞記憶表示エリア 5 H には、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞時判定結果指定コマンドを受信したときに、「大当たり」を指定するコマンドであれば、当該コマンドに対応した表示部位を、「はずれ」を指定するコマンドに対応した表示部位とは異なる特殊態様 (例えば金色) で表示する保留変化演出を実行することが可能である。この場合におけるターゲット変動とは、特殊態様で表示された表示部位に対応した可変表示であり、遊技者はターゲット変動までに実行される残り可変表示回数を把握可能である。

20

【 0 4 5 1 】

例えば、始動入賞時判定結果指定コマンドを受信したときに、「大当たり」を指定するコマンドであれば、70% の割合で当該コマンドに対応した表示部位を特殊態様で表示し、30% の割合で当該コマンドに対応した表示部位を通常態様で表示する。一方、始動入賞時判定結果指定コマンドを受信したときに、「はずれ」を指定するコマンドであれば、5% の割合で当該コマンドに対応した表示部位を特殊態様で表示し、95% の割合で当該コマンドに対応した表示部位を通常態様で表示するものとする。このように、始動入賞時に、当該始動入賞により生じた保留記憶に対応した表示部位を特殊態様で表示するようにした場合、特殊態様の表示部位が、可変表示ゲームの実行毎 (開始条件の成立毎) に左に移動してゆくことになり、当該特殊態様の表示部位に対応した可変表示ゲーム (先読み予告のターゲットとなっている可変表示) の開始条件が成立したときに、当該特殊態様の表示部位が始動入賞記憶表示エリア 5 H から消えることになる。このような態様では、始動入賞から当該始動入賞に対応した可変表示ゲームの開始条件が成立するまでの期間、保留変化演出が実行されていることになる。

30

【 0 4 5 2 】

即ち、可変表示ゲームの始動条件が成立した順序に従って可変表示ゲームの開始条件が成立する場合には、保留変化演出が実行されることで、特殊態様で表示された表示部位 (保留変化演出のターゲットとなっている可変表示の保留記憶に対応した表示情報) よりも左に存在する通常態様の表示部位 (保留変化演出のターゲットとなっていない可変表示の保留記憶に対応した表示情報) の数によって、保留変化演出のターゲットとなっている可変表示が実行されるまでの残りの可変表示ゲーム数を把握可能となる。

40

【 0 4 5 3 】

なお、表示部位を特殊態様で表示させるタイミングは始動入賞時に限られない。例えば、始動入賞時は表示部位を通常態様で表示させておき、所定の演出を経た後に通常態様から特殊態様に変化させるようにしても良く、開始条件が成立したタイミング (各表示部位の表示態様が左にシフトするタイミング) で通常態様から特殊態様に変化させるようにしても良い。これらの態様では、先読み予告のターゲットとなる可変表示に対応した表示部位が通状態様から特殊態様に変化したタイミングから、当該先読み予告のターゲットとなっている可変表示の開始条件が成立するまでの期間、保留変化演出が実行されていること

50

になる。

【 0 4 5 4 】

第 3 5 演出形態では、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1) 先読み予告演出が実行されておらず且つターゲット変動も実行されていない期間である場合(保留変化演出において特殊態様の表示部位が存在せず且つターゲット変動の実行期間でもない場合) には、8 0 % の割合でゲージレベルが 1 段階増加する。

【 0 4 5 5 】

また、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2) 先読み予告演出が実行されておりターゲット変動までの残り可変表示回数が 2 以上となっている期間である場合(保留変化演出において特殊態様の表示部位に対応した特図ゲームよりも前に開始条件が成立する 2 以上の特図ゲームが存在する場合) には、4 0 % の割合でゲージレベルが 1 段階増加する。

10

【 0 4 5 6 】

また、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(3) 先読み予告演出が実行されておりターゲット変動までの残り可変表示回数が 1 となっている期間である場合(保留変化演出において特殊態様の表示部位に対応した特図ゲームよりも前に開始条件が成立する 1 の特図ゲームが存在する場合) には、2 0 % の割合でゲージレベルが 1 段階増加する。

【 0 4 5 7 】

20

また、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(4) 先読み予告演出の終了に伴うターゲット変動の実行期間である場合(保留変化演出における特殊態様の表示部位に対応した特図ゲームの開始条件が成立したことに基づく可変表示が実行されている期間である場合) には、1 0 % の割合でゲージレベルが 1 段階増加する。

【 0 4 5 8 】

なお、ゲージレベルが 1 0 段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与(例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等) に伴い、特定演出 D に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴(少なくとも第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D への 1 0 回以上の入賞履歴が含まれる) が消去される。

30

【 0 4 5 9 】

第 3 5 演出形態では、(2) ターゲット変動までの残り可変表示回数が 2 以上のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合は、(3) ターゲット変動までの残り可変表示回数が 1 のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合、(4) ターゲット変動までの残り可変表示回数が 0 のとき(ターゲット変動の実行期間中) に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合よりも高く設定されている。(3) の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、次に実行されるターゲット変動に興味を持つ。また、(4) の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、現在実行されているターゲット変動に興味を持つ。そのため、(3) (4) の期間でゲージレベルを増加させたとしても、却って特定演出の興味を損ねることになりかねない。これに対して、(2) の期間では、ターゲット変動が実行されるまで猶予があるため、ゲージレベルを増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、(3) (4) の期間よりも高い割合でゲージレベルを増加させることにより、特定演出の興味を適切に高めるようにしている。

40

【 0 4 6 0 】

なお、第 3 5 演出形態において、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2) の期間である場合に、ゲージレベルを増加させることを可能とし、(3) (4) の期間である場合には、ゲージレベルを増加させな

50

いようにしても良い。また、第35演出形態に示した例とは逆に、(2)ターゲット変動までの残り可変表示回数が2以上であるときにゲージレベルが増加する割合が、(3)ターゲット変動までの残り可変表示回数が1となっているときにゲージレベルが増加する割合、(4)ターゲット変動の実行期間であるときにゲージレベルが増加する割合よりも低くなるように設定しても良い。

【0461】

また、第35演出形態において、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、共通の期間((2),(3),(4)のいずれか)である場合において、ターゲット変動における可変表示結果として大当り図柄が停止表示される場合と、はずれ図柄が停止表示される場合とで、異なる割合でゲージレベルを増加させるようにしても良い。例えば、演出制御用CPU120は、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2)の期間である場合において、ターゲット変動における可変表示結果が大当り図柄となる場合には70%の割合でゲージレベルを増加させ、可変表示結果がはずれ図柄となる場合には40%の割合でゲージレベルを増加させ、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(3)の期間である場合において、ターゲット変動における可変表示結果が大当り図柄となる場合には30%の割合でゲージレベルを増加させ、可変表示結果がはずれ図柄となる場合には20%の割合でゲージレベルを増加させ、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(4)の期間である場合において、ターゲット変動における可変表示結果が大当り図柄となる場合には15%の割合でゲージレベルを増加させ、可変表示結果がはずれ図柄となる場合には10%の割合でゲージレベルを増加させるようにしても良い。

【0462】

[第36演出形態]

第36演出形態では、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1)特別図柄の可変表示が実行されていない期間(図柄変動期間外)である場合には、80%の割合でゲージレベルが1段階増加する。また、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2)リーチ演出を伴わない可変表示(非リーチ変動)が実行されている期間である場合には、40%の割合でゲージレベルが1段階増加する。

【0463】

また、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(3)リーチ演出を伴う可変表示(リーチ変動)が実行されている期間であって且つリーチ状態成立前の期間である場合には、20%の割合でゲージレベルが1段階増加し、(4)リーチ演出を伴う可変表示(リーチ変動)が実行されている期間であって且つリーチ状態成立以後の期間である場合には、10%の割合でゲージレベルが1段階増加する。

【0464】

なお、ゲージレベルが10段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与(例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等)に伴い、特定演出Dに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴(少なくとも第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dへの10回以上の入賞履歴が含まれる)が消去される。

【0465】

第36演出形態では、(3)リーチ変動におけるリーチ状態成立前に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合は、(4)リーチ変動におけるリーチ状態成立以後に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合よりも高く設定されている。(4)の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、リーチ状態成立以後の停止表示していない残りの飾り図柄に興味を持つ。そのため、(4)の期間でゲージレベルを増加させたとしても、却って特定演

出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、(3)の期間では、リーチ状態が成立していないため、ゲージレベルを増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、(4)の期間よりも高い割合でゲージレベルを増加させることにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【0466】

なお、第36演出形態において、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(3)の期間である場合に、ゲージレベルを増加させることを可能とし、(4)の期間である場合には、ゲージレベルを増加させないようにしても良い。また、第36演出形態に示した例とは逆に、(3)リーチ変動が実行されている期間であって且つリーチ状態成立前の期間であるときにゲージレベルが増加する割合が、(4)リーチ変動が実行されている期間であって且つリーチ状態成立以後の期間であるときにゲージレベルが増加する割合よりも低くなるように設定しても良い。

10

【0467】

[第37演出形態]

図23に示す第37演出形態では、複数の一般入賞口のうちいずれに入賞したかに応じて、ゲージレベルを増加させる割合が異なるものとなっている。第2一般入賞口50B及び第3一般入賞口50Cのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1)特別図柄の可変表示が実行されている期間(図柄変動期間内)である場合には、10%の割合でゲージレベルが1段階増加する。一方、第1一般入賞口50A及び第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1)特別図柄の可変表示が実行されている期間(図柄変動期間内)である場合には、20%の割合でゲージレベルが1段階増加する。

20

【0468】

また、第2一般入賞口50B及び第3一般入賞口50Cのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2)特別図柄の可変表示が実行されていない期間(図柄変動期間外)である場合には、40%の割合でゲージレベルが1段階増加する。一方、第1一般入賞口50A及び第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2)特別図柄の可変表示が実行されていない期間(図柄変動期間外)である場合には、80%の割合でゲージレベルが1段階増加する。

【0469】

なお、ゲージレベルが10段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与(例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等)に伴い、特定演出Dに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴(少なくとも第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dへの10回以上の入賞履歴が含まれる)が消去される。

30

【0470】

第37演出形態では、(1)図柄変動期間内と、(2)図柄変動期間外とで、ゲージレベルが増加する割合が異なっており、さらに、第2一般入賞口50B又は第3一般入賞口50Cに遊技球が入賞した場合と、第1一般入賞口50A又は第4一般入賞口50Dに遊技球が入賞した場合とで、ゲージレベルが増加する割合が異なっている。遊技球が入賞した一般入賞口に応じてゲージレベルが増加する割合が異なることにより、遊技者はいずれの一般入賞口に遊技球が入賞したのかについても興味を持つことになり、興趣を向上させることができる。

40

【0471】

例えば、遊技領域10の中央寄りに設けられている第2一般入賞口50B及び第3一般入賞口50Cへの遊技球の入賞よりも、遊技領域10の端寄りに設けられている第1一般入賞口50A及び第4一般入賞口50Dへの遊技球の入賞が困難である場合には、第1一般入賞口50A及び第4一般入賞口50Dに遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する割合を、第2一般入賞口50B及び第3一般入賞口50Cに遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する割合よりも高くすることにより、より入賞が困難な一般入賞口への入賞に対する興趣を高めるようにすると良い。

50

【 0 4 7 2 】

なお、第 3 7 演出形態において、第 1 一般入賞口又は第 4 一般入賞口に遊技球が入賞した場合に、ゲージレベルを増加させることを可能とし、第 2 一般入賞口又は第 3 一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、ゲージレベルを増加させないようにしても良い。また、第 3 7 演出形態に示した例とは逆に、第 1 一般入賞口 5 0 A 又は第 4 一般入賞口 5 0 D に遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する割合が、第 2 一般入賞口 5 0 B 又は第 3 一般入賞口 5 0 C に遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する割合よりも低くなるように設定しても良い。

【 0 4 7 3 】

[第 3 8 演出形態]

図 2 4 及び図 2 5 に示す第 3 8 演出形態～第 4 2 演出形態では、乱数回路 1 2 4 から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を判定することはしていない。また、第 3 8 演出形態～第 4 2 演出形態において、一般入賞口への 1 回の入賞に応じて増加するゲージレベルは 1 段階に限られない。例えば、図 2 1 (b) に示されるように、一般入賞口への 1 回の入賞に応じてゲージレベルを 3 段階増加させる場合もある。

【 0 4 7 4 】

第 3 8 演出形態では、第 1 一般入賞口 5 0 A ～第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1) 特別図柄の変表示が実行されている期間 (図柄変動期間内) である場合には、ゲージレベルが 1 段階増加し (ゲージ + 1)、(2) 特別図柄の変表示が実行されていない期間 (図柄変動期間外) である場合には、ゲージレベルが 3 段階増加する (ゲージ + 3)。

【 0 4 7 5 】

なお、ゲージレベルが 1 0 段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与 (例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等) に伴い、特定演出 D に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴 (少なくとも第 1 一般入賞口 5 0 A ～第 4 一般入賞口 5 0 D への 4 回以上の入賞履歴が含まれる) が消去される。

【 0 4 7 6 】

第 3 8 演出形態、並びに、後述する第 3 9 演出形態、第 4 1 演出形態、及び第 4 2 演出形態では、(1) 特別図柄の変表示が実行されている期間 (図柄変動期間内) に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数は、(2) 特別図柄の変表示が実行されていない期間 (図柄変動期間外) に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数よりも少なく設定されている。(1) の期間では、特図ゲームに対応した演出 (例えば変動結果予告演出) が、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R により実行されている状況下にあるため、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、飾り図柄の変表示を含むこれらの演出に興味を持つ。そのため、(1) の期間でゲージレベルを多く増加させたとしても、却って特定演出の興味を損ねることになりかねない。これに対して、(2) の期間では、本来であれば優先的に興味の対象となる特図ゲームに対応した演出が実行されていないことにより、ゲージレベルを多く増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、(1) の期間よりもゲージレベルを多く増加させることにより、特定演出の興味を適切に高めるようにしている。

【 0 4 7 7 】

なお、第 3 8 演出形態において、第 1 一般入賞口 5 0 A ～第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1) 特別図柄の変表示が実行されている期間 (図柄変動期間内) である場合には、ゲージレベルを 2 段階以上増加させる割合を例えば 2 0 % (1 段階だけ変化させる割合は 8 0 %) として、(2) 特別図柄の変表示が実行されていない期間 (図柄変動期間外) である場合には、ゲージレベルを 2 段階以上増加させる割合を例えば 8 0 % (1 段階だけ変化させる割合は 2 0 %) としても良い。また、第 3 8 演出形態に示した例とは逆に、(1) 特別図柄の変表示が実行されている期間 (図

10

20

30

40

50

柄変動期間内)に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する段階数が、(2)特別図柄の可変表示が実行されていない期間(図柄変動期間外)に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する段階数よりも多くなるように設定しても良い。

【0478】

また、ゲージレベルが10段階に達したときに付与される特典として、異なる価値の特典が付与される場合があるものとする。例えば、ゲージレベルが10段階に達したときに、画像のみをダウンロード可能な二次元コードが表示される場合と、画像および楽曲をダウンロード可能な二次元コードが表示される場合があるものとする。このとき、前者よりも後者の方が、付与される特典価値が大きい。ゲージレベルが増加する段階数により、ゲージレベルが10段階に達したときに付与される特典価値の大きさを示唆するようにしても良い。例えば、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1)特別図柄の可変表示が実行されている期間(図柄変動期間内)である場合に、特典価値が小さい場合には、ゲージレベルを2段階以上増加させる割合を例えば20%(1段階だけ変化させる割合は80%)として、特典価値が大きい場合には、ゲージレベルを2段階以上増加させる割合を例えば40%(1段階だけ変化させる割合は60%)として、(2)特別図柄の可変表示が実行されていない期間(図柄変動期間外)である場合に、特典価値が小さい場合には、ゲージレベルを2段階以上増加させる割合を例えば50%(1段階だけ変化させる割合は50%)として、特典価値が大きい場合には、ゲージレベルを2段階以上増加させる割合を例えば80%(1段階だけ変化させる割合は20%)としても良い。

【0479】

[第39演出形態]

第39演出形態では、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1)特別図柄の可変表示が実行されていない期間(図柄変動期間外)である場合には、ゲージレベルが3段階増加する(ゲージ+3)。第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2)特別図柄の可変表示が実行されている期間(図柄変動期間内)であって且つ特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるまでの残り時間が10秒以上であるときには、ゲージレベルが2段階増加する(ゲージ+2)。第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(3)特別図柄の可変表示が実行されている期間(図柄変動期間内)であって且つ特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるまでの残り時間が10秒未満であるときには、ゲージレベルが1段階増加する(ゲージ+1)。

【0480】

なお、ゲージレベルが10段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与(例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等)に伴い、特定演出Dに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴(少なくとも第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dへの4回以上の入賞履歴が含まれる)が消去される。

【0481】

第39演出形態では、(2)図柄停止まで10秒以上のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数は、(3)図柄停止まで10秒未満のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数よりも高く設定されている。(3)の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、停止表示される確定飾り図柄がどのようになるかに興味を持つ。そのため、(3)の期間でゲージレベルを多く増加させたとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、(2)の期間では、確定飾り図柄が停止表示されるまで猶予があるため、ゲージレベルを多く増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、(3)の期間よりもゲージレベルを多く増加させるこ

とにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【 0 4 8 2 】

なお、第 3 9 演出形態において、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2) の期間である場合に、ゲージレベルを 2 段階以上増加させる割合を例えば 8 0 % (1 段階だけ変化させる割合は 2 0 %) として、(3) の期間である場合には、ゲージレベルを 2 段階以上増加させる割合を例えば 2 0 % (1 段階だけ変化させる割合は 8 0 %) としても良い。また、第 3 9 演出形態に示した例とは逆に、(2) 図柄停止まで 1 0 秒以上のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基

10

【 0 4 8 3 】

また、第 3 9 演出形態において、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、共通の期間 ((2) 又は (3) のいずれか) である場合において、実行されている特図ゲームにおける可変表示結果として大当り図柄が停止表示される場合と、はずれ図柄が停止表示される場合とで、異なる段階でゲージレベルを増加させるようにしても良い。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2) の期間である場合において、実行されている飾り図柄の可変表示の表示結果が大当り図柄となる場合にはゲージレベルを 3 段階増加させ、表示結果がはずれ図柄となる場合にはゲージレベルを 2 段階増加させる一方、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(3) の期間である場合において、実行されている飾り図柄の可変表示の表示結果が大当り図柄となる場合にはゲージレベルを 2 段階増加させ、表示結果がはずれ図柄となる場合にはゲージレベルを 1 段階増加させるようにしても良い。

20

【 0 4 8 4 】

[第 4 0 演出形態]

第 4 0 演出形態では、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1) 先読み予告演出が実行されておらず且つターゲット変動も実行されていない期間である場合 (保留変化演出において特殊態様の表示部位が存在せず且つターゲット変動の実行期間でもない場合) には、ゲージレベルが 4 段階増加する (ゲージ + 4) 。

30

【 0 4 8 5 】

また、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2) 先読み予告演出が実行されておりターゲット変動までの残り可変表示回数が 2 以上となっている期間である場合 (保留変化演出において特殊態様の表示部位に対応した特図ゲームよりも前に開始条件が成立する 2 以上の特図ゲームが存在する場合) には、ゲージレベルが 3 段階増加する (ゲージ + 3) 。

【 0 4 8 6 】

また、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(3) 先読み予告演出が実行されておりターゲット変動までの残り可変表示回数が 1 となっている期間である場合 (保留変化演出において特殊態様の表示部位に対応した特図ゲームよりも前に開始条件が成立する 1 の特図ゲームが存在する場合) には、ゲージレベルが 2 段階増加する (ゲージ + 2) 。

40

【 0 4 8 7 】

また、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(4) 先読み予告演出の終了に伴うターゲット変動の実行期間である場合 (保留変化演出における特殊態様の表示部位に対応した特図ゲームの開始条件が成立したことに基づく可変表示が実行されている期間である場合) には、ゲージレベルが 1 段階増加する (ゲージ + 1) 。

50

【 0 4 8 8 】

なお、ゲージレベルが 1 0 段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出 D に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D への 3 回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。

【 0 4 8 9 】

第 4 0 演出形態では、（ 2 ）ターゲット変動までの残り可変表示回数が 2 以上のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数は、（ 3 ）ターゲット変動までの残り可変表示回数が 1 のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの増加数、（ 4 ）ターゲット変動までの残り可変表示回数が 0 のとき（ターゲット変動の実行期間中）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数よりも多く設定されている。（ 3 ）の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、次に実行されるターゲット変動に興味を持つ。また、（ 4 ）の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、現在実行されているターゲット変動に興味を持つ。そのため、（ 3 ）（ 4 ）の期間でゲージレベルを多く増加させたとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、（ 2 ）の期間では、ターゲット変動が実行されるまで猶予があるため、ゲージレベルを多く増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（ 3 ）（ 4 ）の期間よりもゲージレベルを多く増加させることにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【 0 4 9 0 】

なお、第 4 0 演出形態において、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（ 2 ）の期間である場合に、ゲージレベルを 2 段階以上増加させる割合を例えば 8 0 %（ 1 段階だけ変化させる割合は 2 0 %）とし、（ 3 ）（ 4 ）の期間である場合には、ゲージレベルを 2 段階以上増加させる割合を例えば 2 0 %（ 1 段階だけ変化させる割合は 8 0 %）としても良い。また、第 4 0 演出形態に示した例とは逆に、（ 2 ）ターゲット変動までの残り可変表示回数が 2 以上であるときにゲージレベルが増加する段階数が、（ 3 ）ターゲット変動までの残り可変表示回数が 1 となっているときにゲージレベルが増加する段階数、（ 4 ）ターゲット変動の実行期間であるときにゲージレベルが増加する段階数よりも少なくなるように設定しても良い。

【 0 4 9 1 】

また、第 4 0 演出形態において、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、共通の期間（（ 2 ）,（ 3 ）,（ 4 ）のいずれか）である場合において、ターゲット変動における可変表示結果として大当り図柄が停止表示される場合と、はずれ図柄が停止表示される場合とで、異なる割合でゲージレベルを増加させるようにしても良い。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（ 2 ）の期間である場合において、ターゲット変動における可変表示結果が大当り図柄となる場合にはゲージレベルを 4 段階増加させ、可変表示結果がはずれ図柄となる場合にはゲージレベルを 3 段階増加させ、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（ 3 ）の期間である場合において、ターゲット変動における可変表示結果が大当り図柄となる場合にはゲージレベルを 3 段階増加させ、可変表示結果がはずれ図柄となる場合にはゲージレベルを 2 段階増加させ、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（ 4 ）の期間である場合において、ターゲット変動における可変表示結果が大当り図柄となる場合にはゲージレベルを 2 段階増加させ、可変表示結果がはずれ図柄となる場合にはゲージレベルを 1 段階増加させるようにしても良い。

【 0 4 9 2 】

[第 4 1 演出形態]

10

20

30

40

50

第41演出形態では、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1)特別図柄の可変表示が実行されていない期間(図柄変動期間外)である場合には、ゲージレベルが4段階増加する(ゲージ+4)。また、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2)リーチ演出を伴わない可変表示(非リーチ変動)が実行されている期間である場合には、ゲージレベルが3段階増加する(ゲージ+3)。

【0493】

また、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(3)リーチ演出を伴う可変表示(リーチ変動)が実行されている期間であって且つリーチ状態成立前の期間である場合には、ゲージレベルが2段階増加し(ゲージ+3)、(4)リーチ演出を伴う可変表示(リーチ変動)が実行されている期間であって且つリーチ状態成立以後の期間である場合には、ゲージレベルが1段階増加する(ゲージ+1)。

【0494】

なお、ゲージレベルが10段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与(例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等)に伴い、特定演出Dに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴(少なくとも第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dへの3回以上の入賞履歴が含まれる)が消去される。

【0495】

第41演出形態では、(3)リーチ変動におけるリーチ状態成立前に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数は、(4)リーチ変動におけるリーチ状態成立以後に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数よりも多く設定されている。(4)の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、リーチ状態成立以後の停止表示していない残りの飾り図柄に興味を持つ。そのため、(4)の期間でゲージレベルを多く増加させたとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、(3)の期間では、リーチ状態が成立していないため、ゲージレベルを多く増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、(4)の期間よりもゲージレベルを多く増加させることにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【0496】

なお、第41演出形態において、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(3)の期間である場合に、ゲージレベルを2段階以上増加させる割合を例えば80%(1段階だけ変化させる割合は20%)とし、(4)の期間である場合には、ゲージレベルを2段階以上増加させる割合を例えば20%(1段階だけ変化させる割合は80%)としても良い。また、第41演出形態に示した例とは逆に、(3)リーチ変動が実行されている期間であって且つリーチ状態成立前の期間であるときにゲージレベルが増加する段階数が、(4)リーチ変動が実行されている期間であって且つリーチ状態成立以後の期間であるときにゲージレベルが増加する段階数よりも少なくなるように設定しても良い。

【0497】

[第42演出形態]

図25に示す第42演出形態では、複数の一般入賞口のうちいずれに入賞したかに応じて、ゲージレベルを増加させる段階数が異なるものとなっている。第2一般入賞口50B及び第3一般入賞口50Cのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1)特別図柄の可変表示が実行されている期間(図柄変動期間内)である場合には、ゲージレベルが1段階増加する(ゲージ+1)。一方、第1一般入賞口50A及び第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(1)特別図柄の可変表示が実行されている期間(図柄変動期間内)である場合には、ゲージレベルが2段階増加する(ゲージ+2)。

。

10

20

30

40

50

【 0 4 9 8 】

また、第 2 一般入賞口 5 0 B 及び第 3 一般入賞口 5 0 C のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2) 特別図柄の可変表示が実行されていない期間(図柄変動期間外) である場合には、ゲージレベルが 3 段階増加する(ゲージ + 3)。一方、第 1 一般入賞口 5 0 A 及び第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、(2) 特別図柄の可変表示が実行されていない期間(図柄変動期間外) である場合には、ゲージレベルが 4 段階増加する(ゲージ + 4)。

【 0 4 9 9 】

なお、ゲージレベルが 1 0 段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与(例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等) に伴い、特定演出 D に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴(少なくとも第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D への 3 回以上の入賞履歴が含まれる) が消去される。

10

【 0 5 0 0 】

第 4 2 演出形態では、(1) 図柄変動期間内と、(2) 図柄変動期間外とで、増加するゲージレベルの段階数が異なっており、さらに、第 2 一般入賞口 5 0 B 又は第 3 一般入賞口 5 0 C に遊技球が入賞した場合と、第 1 一般入賞口 5 0 A 又は第 4 一般入賞口 5 0 D に遊技球が入賞した場合とで、増加するゲージレベルの段階数が異なっている。遊技球が入賞した一般入賞口に応じて増加させるゲージレベルの段階数が異なることにより、遊技者はいずれの一般入賞口に遊技球が入賞したのかについても興味を持つことになり、興趣を向上させることができる。

20

【 0 5 0 1 】

例えば、遊技領域 1 0 の中央寄りに設けられている第 2 一般入賞口 5 0 B 及び第 3 一般入賞口 5 0 C への遊技球の入賞よりも、遊技領域 1 0 の端寄りに設けられている第 1 一般入賞口 5 0 A 及び第 4 一般入賞口 5 0 D への遊技球の入賞が困難である場合には、第 1 一般入賞口 5 0 A 及び第 4 一般入賞口 5 0 D に遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する段階数を、第 2 一般入賞口 5 0 B 及び第 3 一般入賞口 5 0 C に遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する段階数よりも多くすることにより、より入賞が困難な一般入賞口への入賞に対する興趣を高めるようにすると良い。

【 0 5 0 2 】

なお、第 4 2 演出形態において、第 1 一般入賞口又は第 4 一般入賞口に遊技球が入賞した場合に、ゲージレベルを 2 段階以上増加させる割合を例えば 8 0 % (1 段階だけ変化させる割合は 2 0 %) とし、第 2 一般入賞口又は第 3 一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、ゲージレベルを 2 段階以上増加させる割合を例えば 2 0 % (1 段階だけ変化させる割合は 8 0 %) としても良い。また、第 4 2 演出形態に示した例とは逆に、第 1 一般入賞口 5 0 A 又は第 4 一般入賞口 5 0 D に遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する段階数が、第 2 一般入賞口 5 0 B 又は第 3 一般入賞口 5 0 C に遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する段階数よりも少なくなるように設定しても良い。

30

【 0 5 0 3 】

[第 3 3 演出形態 ~ 第 4 2 演出形態の変形例]

40

第 3 3 演出形態 ~ 第 3 7 演出形態における、ゲージレベルを増加させるか否かを決定するための基準となる区分、第 3 8 演出形態 ~ 第 4 2 演出形態における、増加させるゲージレベルの段階数を決定するための基準となる区分は、上記の例に限られるものではない。例えば、ゲージレベルを増加させるか否かを決定するための区分、増加させるゲージレベルの段階数を決定するための区分は、(1) 遊技状態が通常状態であるか、(2) 遊技状態が確変状態又は時短状態であるか、という区分であっても良い。また、(1) 保留記憶数が 1 以上であるか、(2) 保留記憶数が 0 であるか、という区分であっても良い。また、(1) 擬似連演出を伴わない可変表示が実行されている期間であるか、(2) 擬似連演出を伴う可変表示が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。さらに、(1) 擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行前であるか、(2) 擬似連演

50

出を伴う可変表示における擬似連演出の実行以後であるか、という区分であっても良い。

【0504】

なお、ゲージ画像2100は、充填領域2100aが最少0段階であるときにも表示されているものであるが、このゲージ画像2100が表示される条件を設けるようにしても良い。例えば、遊技状態が通常状態であるときにゲージ画像2100が表示され、ゲージレベルを増加させる演出が実行可能となるが、遊技状態が確変状態又は時短状態のときには、ゲージ画像2100を表示させない（ゲージレベルを増加させる演出が実行されない）ようにしても良い。

【0505】

ゲージ画像2100の表示やゲージレベルを増加させる演出は、所定の演出が実行されている期間において実行されるものであり、所定の演出が実行されていない期間には実行されないようにしても良い。例えば、画像表示装置5に表示される飾り図柄の背景画像が所定の背景画像である期間（所定の演出ステージ期間）においてのみ、一般入賞口に遊技球が入賞したときにゲージ画像2100が表示される又はゲージレベルが増加するようにしても良い。また、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける表示部位が所定の態様（例えば、特殊態様に変化する可能性があることを示唆する白色）で表示されている期間においてのみ、一般入賞口に遊技球が入賞したときにゲージ画像2100が表示される又はゲージレベルが増加するようにしても良い。

【0506】

また、演出制御用CPU120が、演出制御基板12に設けられる図示しないRTC（リアルタイムクロック）が所定時刻になったタイミングで一斉演出（同一機種の遊技機において所定時刻となったときに同時に実行される演出）を実行する場合には、一斉演出の実行期間中に一般入賞口に遊技球が入賞したときに、ゲージ画像2100が表示される又はゲージレベルが増加するようにしても良い。

【0507】

また、ゲージレベルを増加させる際に、所定の演出音をスピーカ8L、8Rから出力させるようにしても良い。この際に、増加させるゲージレベルの段階数に応じて異なる演出音を出力させるようにしても良く、例えば、ゲージレベルを3段階増加させる場合には、ゲージレベルを1段階増加させる場合と比較して、演出音の音量を大きくするようにしても良い。

【0508】

また、特図ゲームに関連した演出音や、普図ゲームに関連した演出音とは異なる音量で、ゲージレベルを増加させる演出音を出力するようにすると良い。例えば、ゲージレベルを増加させる演出音の音量が、普図ゲームに関連した演出音の音量よりは大きい、特図ゲームに関連した演出音の音量よりも小さいようにしても良い。また、ゲージレベルを増加させる演出音の音量が、特図ゲームに関連した演出音の音量よりは大きい、遊技機エラーを報知するエラー音の音量よりも小さいようにしても良い。

【0509】

また、ゲージレベルを増加させる演出音の音量が、状態に応じて異なるようにしても良い。例えば、通常状態における音量が、確変状態又は時短状態における音量よりも大きいようにしても良い。

【0510】

また、一般入賞口への入賞に応じて段階的に演出態様が変化する特定演出は、ゲージレベルを変化させる特定演出Dのようなものに限らず、表示されているキャラクタの態様が段階的に変化する（例えば表示されているキャラクタのサイズが拡大する、あるいは、キャラクタが所有するアイテムが変化する）ものであっても良く、遊技者が選択可能なキャラクタが段階的に増加するものであっても良い。また、可動役物の態様や位置が段階的に変化するものであっても良く、遊技効果ランプ9の発光色が段階的に変化するものであっても良い。また、スピーカ8L、8Rから出力される音声も段階的に変化するものであっても良い。

10

20

30

40

50

【 0 5 1 1 】

特定演出 D（ゲージ更新演出）は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて実行される他の特定演出 A～Cと同様に、図 4 の表示設定テーブルに従って、実行の有無が切り替えられるようになっている。具体的には、表示切替スイッチ 3 2 が表示設定（第 2 位置）となっており、且つ、遊技者操作（図 5 の設定画面における操作ボタン 3 0 を用いた設定操作）により表示設定がされている場合にのみ実行可能となっている。このように、特定演出 D を実行するか否かに関しても、遊技場や遊技者の意向を反映させることができるようになっている。

【 0 5 1 2 】

〔 第 4 3 演出形態 〕

前述した特定演出 A～特定演出 D は、いずれも一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて実行される演出であるが、一般入賞口に遊技球が入賞しないときに特定演出を実行するようにしても良い。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 0 分間の遊技期間において、第 1 一般入賞口 5 0 A～第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれにも遊技球が入賞しなかった場合には、図 2 6 に示すように、一般入賞口の形態を模した画像及び「一般入賞がありません。」という文字を含む報知画像 2 2 0 0 等を、画像表示装置 5 に表示する特定演出 E を実行可能なものである。

【 0 5 1 3 】

このように、特定演出とは、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて実行される演出に限らず、一般入賞口に遊技球が入賞しないことに基づいて実行される演出（一般入賞口への入賞困難性を示唆する演出）であっても良い。即ち、特定演出は、一般入賞口への遊技球の入賞という遊技イベントに関連した演出（遊技イベントの発生あるいは遊技イベントの未発生に伴い実行される演出）であれば良い。

【 0 5 1 4 】

図 2 7 に示す第 4 3 演出形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、一般入賞口に遊技球が入賞していない期間を判定するための非入賞判定タイマを記憶している。演出制御用 CPU 1 2 0 は、非入賞判定タイマの値が 0（電源供給開始時の初期値は 0 であるものとする）のときに遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドのいずれかのコマンドを受信したときには、非入賞判定タイマの値として 1 0 分をセットして、タイマをスタートさせる。そして、非入賞判定タイマがタイムアウトする前に（タイマセットから 1 0 分経過前に）、一般入賞口指定コマンドを受信した場合には、非入賞判定タイマの値として再度 1 0 分をセットして、再度タイマをスタートさせる。

【 0 5 1 5 】

一方、非入賞判定タイマがタイムアウトするまでの間に一般入賞口指定コマンドを受信しなかったことにより、非入賞判定タイマがタイムアウトすると、図 2 6 に示すように、報知画像 2 2 0 0 を画像表示装置 5 に表示する特定演出 E を実行する。なお、特定演出 E が実行されたときは、非入賞判定タイマの値として再度 1 0 分をセットして、再度タイマをスタートさせる。特定演出 E（報知画像 2 2 0 0 の表示）は、所定期間（例えば 1 0 秒間）継続される。この場合における非入賞判定タイマの値は、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングからの経過時間に応じた値となっている。

【 0 5 1 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドを所定期間（例えば 1 分間）1 回も受信しなかった場合には、遊技が終了したと判定する遊技終了判定を行い、非入賞判定タイマの更新を一時停止する（タイマの値が更新されないようにする）。非入賞判定タイマの更新が一時停止されると、非入賞判定タイマがタイムアウトすることによる処理（具体的には特定演出 E の実行）が制限される。これにより、遊技が行われていない期間においては特定演出 E が実行されない（特定演出 E の実行を禁止する）。なお、非入賞判定タイマの更新が一時停止されていないときには、演出制御用 CPU 1

10

20

30

40

50

20は、非入賞判定タイマがタイムアウトすることによる処理（具体的にはタイマの値が0となるタイムアウトの検出に応じた特定演出Eの実行）が可能となる。そして、非入賞判定タイマの更新が一時停止されている状態で、演出制御用CPU120が、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドのいずれかを受信した場合には、非入賞判定タイマの更新を再開する。

【0517】

即ち、非入賞判定タイマは、遊技者が遊技を行っている（遊技終了判定がされていない）期間に更新されるものであり、遊技者が遊技を行っている期間内において、10分間の一般入賞口への入賞数が0となったときにタイムアウトする（そのタイムアウトを演出制御用CPU120が検出する）ようになっている。その結果、遊技者が遊技を行っているときに、10分間、一般入賞口への入賞が発生しなければ特定演出Eが実行される。

10

【0518】

なお、上記の演出形態において、遊技者が遊技を行っているか否かを、遊技領域10に向けて遊技球が発射されているか否かにより判定するようにしても良い。例えば、遊技領域10の遊技球入口付近に発射検出センサを設けておき、発射検出センサが遊技球を検出しているか否かに応じて、遊技者が遊技を行っているか否かを判定するようにしても良い。また、打球操作ハンドル63が操作されているか否か（打球発射装置が備える発射モータが動作しているか否か）に応じて、遊技者が遊技を行っているか否かを判定するようにしても良い。

【0519】

20

このように、遊技者が遊技を行っているにもかかわらず、所定期間（10分の遊技期間）において一般入賞口への入賞が発生しなかった場合には、特定演出Eを実行して、一般入賞口への入賞が発生していないことを報知する。この報知によって、遊技者は、一般入賞口への入賞が発生していないことを把握して、遊技を行う際の参考（例えば台選びの判断材料）とすることができる。また、遊技場においては、特定演出Eが実行される（あるいは特定演出Eの実行頻度が高い）パチンコ遊技機1を把握することにより、一般入賞口への入賞頻度がより高くなるように遊技釘のメンテナンスを行うといった措置をとることが可能となる。

【0520】

また、遊技者により遊技が行われているにもかかわらず一般入賞口への入賞が発生していない場合には、特定演出Eが実行されるが、遊技者により遊技が行われていないことにより一般入賞口への入賞が発生していない場合には、非入賞判定タイマを一時停止する（演出制御用CPU120が、非入賞判定タイマのタイムアウトに基づいた処理を実行しないようにする）ことで、特定演出Eの実行が制限される。

30

【0521】

なお、遊技者により遊技が行われていないことにより一般入賞口への入賞が発生していないと判定された場合にも、特定演出Eを実行するようにしても良く、この場合には、遊技者により遊技が行われているにもかかわらず一般入賞口への入賞が発生していないと判定された場合よりも低い割合で、特定演出Eが実行されるようにしても良い。

【0522】

40

[第44演出形態]

特定演出Eとして、所定期間内に一般入賞口への入賞が発生しなかったこと（一般入賞口への入賞数が1未満であったこと）を報知するものに限らず、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数未満であることを特定可能に報知するようにしても良い。第44演出形態では、演出制御用CPU120は、所定期間における一般入賞口への遊技球の入賞数をカウントするための入賞数判定タイマを記憶している。演出制御用CPU120は、入賞数判定タイマの値が0（電源供給開始時の初期値は0であるものとする）のときに遊技制御用マイクロコンピュータ100から、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドのいずれかのコマンドを受信したときには、入賞数判定タイマの値として30分をセットして、タイマをスタートさせる。このときRAM

50

1 2 2 に形成されている入賞数カウンタ領域の値は 0 にセットする。そして、入賞数判定タイマがタイムアウトするまでの期間（タイマセットから 3 0 分間）に、一般入賞口指定コマンドを受信する毎に、入賞数カウンタ領域の値に 1 を加算する。

【 0 5 2 3 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞数判定タイマがタイムアウトしたタイミングにおける入賞数カウンタ領域の値が、予め定められた所定数（例えば 3 ）未満である場合には、特定演出 E において、所定期間内の入賞数が所定数未満であることを報知する、及び / 又は、所定期間内の入賞数を報知する。例えば、「 3 0 分間の一般入賞数が 3 未満です。」というメッセージ、及び / 又は、「 3 0 分間の一般入賞数が 1 しかありません。」というメッセージを画像表示装置 5 に表示する。

10

【 0 5 2 4 】

なお、特定演出 E が実行されたときは、入賞数判定タイマの値として再度 3 0 分をセットして、再度タイマをスタートさせる。特定演出 E は、所定期間（例えば 1 0 秒間）継続される。この場合における入賞数判定タイマの値は、特定演出 E が開始されてからの経過時間に応じた値となっている。一方、入賞数判定タイマがタイムアウトしたタイミングにおける入賞数カウンタ領域の値が、予め定められた所定数（例えば 3 ）以上である場合には、特定演出 E を実行することなく、入賞数判定タイマの値として再度 3 0 分をセットして、再度タイマをスタートさせる。

【 0 5 2 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドを所定期間（例えば 1 分間）1 回も受信しなかった場合には、遊技が終了したと判定する遊技終了判定を行い、入賞数判定タイマの更新を一時停止する（タイマの値が更新されないようにする）。入賞数判定タイマの更新が一時停止されると、入賞数判定タイマがタイムアウトすることによる処理（具体的には特定演出 E の実行）が制限される。これにより、遊技が行われていない期間においては特定演出 E が実行されない（特定演出 E の実行を禁止する）。なお、入賞数判定タイマの更新が一時停止されていないときには、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞数判定タイマがタイムアウトすることによる処理（具体的にはタイマの値が 0 となるタイムアウトの検出に応じた特定演出 E の実行）が可能となる。そして、入賞数判定タイマの更新が一時停止されている状態で、演出制御用 C P U 1 2 0 が、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドのいずれかを受信した場合には、入賞数判定タイマの更新を再開する。

20

30

【 0 5 2 6 】

即ち、入賞数判定タイマは、遊技者が遊技を行っている（遊技終了判定がされていない）期間に更新されるものであり、遊技者が遊技を行っている期間内において、3 0 分が経過したときにタイムアウトする（そのタイムアウトを演出制御用 C P U 1 2 0 が検出する）ようになっている。そのタイムアウトの際に、3 0 分間の遊技期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少なかった場合のみ特定演出 E が実行される。

【 0 5 2 7 】

なお、上記の演出形態において、遊技者が遊技を行っているか否かを、遊技領域 1 0 に向けて遊技球が発射されているか否かにより判定するようにしても良い。例えば、遊技領域 1 0 の遊技球入口付近に発射検出センサを設けておき、発射検出センサが遊技球を検出しているか否かに応じて、遊技者が遊技を行っているか否かを判定するようにしても良い。また、打球操作ハンドル 6 3 が操作されているか否か（打球発射装置が備える発射モータが動作しているか否か）に応じて、遊技者が遊技を行っているか否かを判定するようにしても良い。

40

【 0 5 2 8 】

このように、遊技者が遊技を行っているにもかかわらず、所定期間（3 0 分の遊技期間）における一般入賞口への入賞数が所定数未満である場合には、特定演出 E を実行して、所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数未満であることを報知する。この報知に

50

よって、遊技者は、一般入賞口への入賞頻度が低いことを把握して、遊技を行う際の参考（例えば台選びの判断材料）とすることができる。また、遊技場においては、特定演出 E が実行される（あるいは特定演出 E の実行頻度が高い）パチンコ遊技機 1 を把握することにより、一般入賞口への入賞頻度がより高くなるように遊技釘のメンテナンスを行うといった措置をとることが可能となる。

【 0 5 2 9 】

また、遊技者により遊技が行われているにもかかわらず所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合には、特定演出 E が実行されるが、遊技者により遊技が行われていないことにより所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合には、入賞数判定タイマを一時停止する（演出制御用 CPU 120 が、入賞数判定タイマのタイムアウトに基づいた処理を実行しないようにする）ことで、特定演出 E の実行が制限される。

【 0 5 3 0 】

なお、遊技者により遊技が行われていないことにより所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数未満となっていると判定された場合にも、特定演出 E を実行するようにしても良く、この場合には、遊技者により遊技が行われているにもかかわらず所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数未満となっていると判定された場合よりも低い割合で、特定演出 E が実行されるようにしても良い。

【 0 5 3 1 】

[第 4 5 演出形態]

第 4 3 演出形態及び第 4 4 演出形態では、演出制御用 CPU 120 が、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ない（0 も含む）と判定された場合に、そのときの状況によらず特定演出 E を実行することとしたが、この判定がされたときの状態に応じて、特定演出 E の実行割合を異ならせるようにしても良い。第 4 5 演出形態では、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ないと判定されたタイミング（非入賞判定タイマがタイムアウトしたタイミング、入賞数判定タイマがタイムアウトしたタイミング）における遊技状態が、（1）通常状態である場合には、特定演出 E を実行し、（2）確変状態又は時短状態である場合には、特定演出 E を実行しないようにしている。

【 0 5 3 2 】

なお、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ないと判定されたタイミング（非入賞判定タイマがタイムアウトしたタイミング、入賞数判定タイマがタイムアウトしたタイミング）における遊技状態が、（1）通常状態である場合には、特定演出 E を例えば 80 % の割合で実行し、（2）確変状態又は時短状態である場合には、特定演出 E を例えば 20 % の割合で実行するようにしても良い。このように、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ないと判定されたときの遊技状態に応じて、異なる割合で特定演出 E を実行すると良い。

【 0 5 3 3 】

[第 4 6 演出形態]

第 4 3 演出形態及び第 4 4 演出形態では、演出制御用 CPU 120 が、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ない（0 も含む）と判定された場合に、そのときの状況によらず共通態様で特定演出 E を実行することとしたが、この判定がされたときの状態に応じて、特定演出 E の演出態様を異ならせるようにしても良い。第 4 6 演出形態では、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ないと判定されたタイミング（非入賞判定タイマがタイムアウトしたタイミング、入賞数判定タイマがタイムアウトしたタイミング）における遊技状態が、（1）通常状態である場合には、特定演出 E を第 1 態様（画像表示 + 音声出力）で実行し、（2）確変状態又は時短状態である場合には、特定演出 E を第 2 態様（画像表示のみ）で実行するようにしている。

【 0 5 3 4 】

特定演出 E の第 1 態様とは、具体的には、画像表示装置 5 に、所定期間における一般入

10

20

30

40

50

賞口への入賞数が所定数より少ない旨を表示する画像表示による報知と共に、その旨を伝える音声をスピーカ 8 L , 8 R から出力させる音声出力による報知を行う態様であり、特定演出 E の第 2 態様とは、画像表示による報知のみを行い、音声出力による報知を行わない態様である。

【 0 5 3 5 】

なお、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ないと判定されたタイミング（非入賞判定タイマがタイムアウトしたタイミング、入賞数判定タイマがタイムアウトしたタイミング）における遊技状態が、（ 1 ）通常状態である場合には、特定演出 E を例えば 8 0 % の割合で第 1 態様で実行し（ 2 0 % 割合で第 2 態様で実行し）、（ 2 ）確変状態又は時短状態である場合には、特定演出 E を例えば 2 0 % の割合で第 1 態様で実行する（ 8 0 % の割合で第 2 態様で実行する）ようにしても良い。このように、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ないと判定されたときの遊技状態に応じて、異なる態様の特定演出 E を実行するようにすると良い。

10

【 0 5 3 6 】

[第 4 3 演出形態 ~ 第 4 6 演出形態の変形例]

第 4 3 演出形態 ~ 第 4 6 演出形態において実行される特定演出 E は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて実行される他の特定演出 A ~ D と同様に、図 4 の表示設定テーブルに従って、実行の有無が切り替えられるようになっている。具体的には、表示切替スイッチ 3 2 が表示設定（第 2 位置）となっており、且つ、遊技者操作（図 5 の設定画面における操作ボタン 3 0 を用いた設定操作）により表示設定がされている場合にのみ実行可能となっている。このように、特定演出 E を実行するか否かに関しても、遊技場や遊技者の意向を反映させることができるようになっている。

20

【 0 5 3 7 】

例えば、遊技場側において、特定演出 E を実行させたくない場合には、表示切替スイッチ 3 2 を非表示設定（第 1 位置）に切り替えることにより、遊技者設定によらず特定演出 E が実行されなくなる。このような構成となっていることにより、特定演出 E を実行するか否か、即ち一般入賞口への入賞しにくさを報知させるか否かに関しても、遊技場側の意向を優先して反映させることができる。

【 0 5 3 8 】

また、R A M 1 2 2 に記憶されるようになっている、第 4 3 演出形態における非入賞判定タイマの値、並びに、第 4 4 演出形態における入賞数判定タイマの値及び入賞数カウンタ領域の値は、いずれも電断時においてバックアップされておらず、パチンコ遊技機 1 への電源供給が停止されると、これに伴い消去される。そして、パチンコ遊技機 1 への電源供給が再開されたときには、第 4 3 演出形態における非入賞判定タイマの初期状態、及び、第 4 4 演出形態における入賞数判定タイマの初期状態は、いずれも無効状態となっており、演出制御用 C P U 1 2 0 により所定時間がセットされるときまではタイマの値が参照されない。また、第 4 4 演出形態における入賞数カウンタ領域の初期値は、パチンコ遊技機 1 への電源供給が再開されたときには 0 となる。

30

【 0 5 3 9 】

このように、パチンコ遊技機 1 への電源供給の停止に伴い、一般入賞口への入賞数はバックアップされることなく消去され、電源供給が再開されたときには、改めて 0 から加算が開始されることになる。このような構成とすることにより、電断時のバックアップ手段を設けなければならない制御負担を回避することができる。

40

【 0 5 4 0 】

第 4 5 演出形態及び第 4 6 演出形態のように、特定演出 E の実行割合、あるいは、特定演出 E の演出態様を異ならせるための区分は、（ 1 ）遊技状態が通常状態であるか、（ 2 ）遊技状態が確変状態又は時短状態であるかに限られない。例えば、（ 1 ）保留記憶数が 1 以上であるか、（ 2 ）保留記憶数が 0 であるか、という区分であっても良い。また、（ 1 ）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間であるか、（ 2 ）リーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間であるか、という区分であっても良い。また、（ 1 ）リーチ演出

50

を伴わない可変表示（非リーチ変動）が実行されている期間であるか、（２）リーチ演出を伴う可変表示（リーチ変動）が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。また、（１）擬似連演出を伴わない可変表示が実行されている期間であるか、（２）擬似連演出を伴う可変表示が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。さらに、（１）擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行前であるか、（２）擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行以後であるか、という区分であっても良い。さらに、これらの区分の相違に応じて、特定演出 E の実行割合及び特定演出 E の態様の両方が異なるようにしても良い。

【０５４１】

なお、第４３演出形態～第４６演出形態において実行される特定演出 E は、所定の遊技期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合に実行されるものである。このような形態に限らず、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのうち、特定の一般入賞口のみを対象として、所定期間における該特定の一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合に特定演出 E を実行するようにしても良い。例えば、第１一般入賞口５０Ａや第４一般入賞口５０Ｄよりも遊技球の入賞頻度が高い第２一般入賞口５０Ｂや第３一般入賞口５０Ｃのみを対象として、所定の遊技期間における一般入賞口への入賞数をカウントし、カウントされた入賞数が所定数よりも少ない場合に特定演出 E を実行するようにしても良い。

【０５４２】

また、第４３演出形態～第４６演出形態において、一定時間内（１０分間あるいは３０分間）での一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合には、特定演出 E を実行することになっているが、一般入賞口への入賞数を判定するための期間は、これに限られない。当該期間は、特図ゲームの実行回数により規定されるものであっても良く、例えば、特図ゲームに関する可変表示が１００回実行される期間としても良い。また、当該期間は、遊技機への電源供給開始から現時点までの期間であっても良く、複数の営業日数により規定される期間（例えば１週間や１ヶ月）であっても良い。また、当該期間は、所定の遊技状態に制御されている期間であっても良く、例えば、通常状態に制御されている期間（左打ちで遊技が行われている期間）や、確変状態又は時短状態に制御されている期間（右打ちで遊技が行われている期間）であっても良い。

【０５４３】

さらに、所定期間における一般入賞口への遊技球の入賞数が所定数よりも少ないか否かを判定する方法として、以下の方法を用いるようにしても良い。

【０５４４】

（ａ）遊技領域１０に発射された所定の打込玉数に対しての一般入賞口への入賞数が、所定数よりも少ないか否かを判定するようにしても良い。打球発射装置が備える発射モータの駆動中は、１分間で概ね１００発の遊技球が遊技領域１０に発射されることになる。そのため、例えば、１０００発の打込玉数（１０分間の遊技期間に相当）に対しての一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合に、特定演出 E を実行するようにしても良い。また、遊技領域１０に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞数の割合を算出し、その割合が所定の割合よりも低い場合に、特定演出 E を実行するようにしても良い。

【０５４５】

また、遊技領域１０に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞数の割合が、所定の割合よりも低い場合と、所定の割合以上である場合とで、異なる態様の特定演出を実行するようにしても良い。例えば、遊技領域１０に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞数の割合が低割合である場合には、キャラクタ A が出現して一般入賞口への入賞頻度が低レベルであることを報知し、遊技領域１０に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞数の割合が低割合よりも高い中割合である場合には、キャラクタ B が出現して一般入賞口への入賞頻度が中レベルであることを報知し、遊技領域１０に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞数の割合が中割合よりも高い高割合である場合には、キャラクタ C が出現して一般入賞口への入賞頻度が高レベルであることを報知

10

20

30

40

50

するようにしても良い。

【 0 5 4 6 】

(b) 所定期間における一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数が、所定数よりも少ないか否かを判定するようにしても良い。例えば、一般入賞口に遊技球が入賞したときに 1 0 個の遊技球が賞球として払い出される場合には、3 0 分間の遊技期間で一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数が 3 0 個 (入賞 3 回分) より少ない場合に、特定演出 E を実行するようにしても良い。また、遊技領域 1 0 に発射された所定の打込玉数 (例えば 1 0 0 0 発) に対しての一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数が、所定数よりも少ないか否かを判定するようにしても良く、遊技領域 1 0 に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数の割合を算出し、その割合が所定の割合よりも低い場合に、特定演出 E を実行するようにしても良い。また、遊技領域 1 0 に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数の割合が、所定の割合よりも低い場合と、所定の割合以上である場合とで、異なる態様の特定演出を実行するようにしても良い。

10

【 0 5 4 7 】

このように、一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数が所定数よりも少ないか否かを判定するようにしても良い。なお、遊技球が入賞した一般入賞口によって異なる数の賞球が払い出されるケースであっても、このような形態を適用可能である。

【 0 5 4 8 】

(c) 始動入賞口への所定の入賞数 (例えば 1 0 0) に対しての、一般入賞口への入賞数が所定数 (例えば 5) よりも少ないか否かを判定するようにしても良く、始動入賞口への入賞数に対しての一般入賞口への入賞数の割合を算出し、その割合が所定の割合よりも低い場合に特定演出 E を実行するようにしても良い。また、始動入賞口への入賞に応じて払い出された所定の賞球数 (例えば 1 0 0 0 0) に対しての、一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数が、所定数よりも少ないか否かを判定するようにしても良く、始動入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数に対しての、一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数の割合を算出し、その割合が所定の割合よりも低い場合に、特定演出 E を実行するようにしても良い。また、始動入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数に対しての、一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数の割合が、所定の割合よりも低い場合と、所定の割合以上である場合とで、異なる態様の特定演出を実行するようにしても良い。

20

30

【 0 5 4 9 】

また、例えば、遊技状態が通常状態であるときに払い出された所定期間の全賞球数 (始動入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数と一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数の合計数) に対しての、一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数の割合を算出し、その割合が所定の割合よりも低い場合に、特定演出 E を実行するようにしても良い。また、その割合に応じて異なる態様の特定演出を実行するようにしても良い。

【 0 5 5 0 】

(d) 当該遊技機における所定の消費金額 (例えば 1 0 0 0 円) に対しての、一般入賞口への入賞数が所定数 (例えば 2 回) よりも少ないか否かを判定するようにしても良く、当該遊技機における消費金額に対しての一般入賞口への入賞数の割合を算出し、その割合が所定の割合よりも低い場合に特定演出 E を実行するようにしても良い。このような形態では、遊技機に使用される遊技媒体の貸出単価 (例えば 4 円、あるいは 1 円等) に応じて、異なる所定数 (例えば 4 円であれば 2 回、1 円であれば 8 回等)、あるいは異なる所定の割合 (例えば 4 円であれば 2 回 / 1 0 0 0 円、1 円であれば 8 回 / 1 0 0 0 円等) が適用される。また、当該遊技機における消費金額に対しての、一般入賞口への入賞数の割合が、所定の割合よりも低い場合と、所定の割合以上である場合とで、異なる態様の特定演出を実行するようにしても良い。

40

【 0 5 5 1 】

[第 4 7 演出形態]

50

図30に示す第47演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて画像表示装置5にキャラクタが表示され、キャラクタが表示されている期間内に、第1始動入賞口への遊技球の有効始動入賞（即ち第1始動入賞口に対応した第1保留記憶数が上限値未満の状態での第1始動入賞口への遊技球の入賞）及び第2始動入賞口への遊技球の有効始動入賞（即ち第2始動入賞口に対応した第2保留記憶数が上限値未満の状態での第2始動入賞口への遊技球の入賞）のいずれかが発生したことに基づいて、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて、当該発生した有効始動入賞に基づく可変表示ゲームを含む保留されている可変表示ゲームに対応した表示部位を通常態様から特殊態様に変化させる保留変化演出が実行される。

【0552】

なお、演出制御用CPU120は、有効始動入賞が発生したことに基づいて、当該有効始動入賞に対応した可変表示ゲームに対応した表示部位を、通常態様を経ずに当初から特殊態様で表示させる保留変化演出を実行するようにしても良い。例えば、新たな有効始動入賞が発生したときに、表示されているキャラクタが杖を振り上げる等のアクションを行ったことに伴い、その新たな有効始動入賞に対応した可変表示ゲームに対応した表示部位を通常態様ではなく特殊態様で表示させる（保留情報の表示当初より、最後に開始条件が成立する可変表示ゲームに対応した特殊態様の保留情報が存在する状態とする）ようにしても良い。

【0553】

ここで、第47演出形態、並びに、後述する第48演出形態及び第49演出形態では、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口のいずれかに遊技球が入賞する毎に、乱数回路124からキャラクタ決定用乱数を抽出する。そして、抽出されたキャラクタ決定用乱数に基づいて、キャラクタを出現させるか否か、及び、キャラクタを出現させる場合にはキャラクタA～Cのいずれを出現させるかを、図28のキャラクタ判定用テーブルに示された割合で決定する。

【0554】

なお、演出制御用CPU120によるキャラクタ決定用乱数の抽出は、所定の条件が成立している場合にのみ行うようにしても良い。例えば、大当り遊技状態に制御されていないことを条件としてキャラクタ決定用乱数を抽出するようにすることで、大当り遊技状態に制御されている期間内は、キャラクタを出現させないように制限することができる。また、可変表示ゲームが実行されている期間内においてリーチ状態成立以降は、キャラクタ決定用乱数を抽出しないようにすることで、リーチ状態成立以降はキャラクタを出現させないようにすることも可能となる。

【0555】

図28の例では、演出制御用CPU120は、第1一般入賞口50Aへの入賞を指定する一般入賞口指定コマンドを受信したときに、10%の割合でキャラクタAを出現させることに決定し、30%の割合でキャラクタBを出現させることに決定し、60%の割合でキャラクタCを出現させることに決定する。また、第2一般入賞口50Bへの入賞を指定する一般入賞口指定コマンドを受信したときに、50%の割合でいずれのキャラクタも出現させないことに決定し、35%の割合でキャラクタAを出現させることに決定し、10%の割合でキャラクタBを出現させることに決定し、5%の割合でキャラクタCを出現させることに決定する。

【0556】

また、演出制御用CPU120は、第3一般入賞口50Cへの入賞を指定する一般入賞口指定コマンドを受信したときに、90%の割合でいずれのキャラクタも出現させないことに決定し、10%の割合でキャラクタCを出現させることに決定する。また、第4一般入賞口50Dへの入賞を指定する一般入賞口指定コマンドを受信したときに、75%の割合でいずれのキャラクタも出現させないことに決定し、25%の割合でキャラクタCを出現させることに決定する。

【0557】

10

20

30

40

50

即ち、この例では、左遊技領域 10A に設けられた第 1 一般入賞口 50A 及び第 2 一般入賞口 50B のいずれかに遊技球が入賞した場合には、右遊技領域 10B に設けられた第 3 一般入賞口 50C 及び第 4 一般入賞口 50D のいずれかに遊技球が入賞した場合よりも高い割合でキャラクタが出現することになる。遊技者は、遊技状態が通常状態のときには左遊技領域 10A に遊技球を発射し、遊技状態が確変状態又は時短状態のときには右遊技領域 10B に遊技球を発射するため、通常状態においては、確変状態又は時短状態よりも高い割合でキャラクタが出現することになる。

【0558】

そして、第 47 演出形態～第 49 演出形態では、キャラクタが表示されている期間において所定条件（有効始動入賞，リーチ状態）が成立したことに基づいて、特定演出（特定演出 F（保留変化演出），特定演出 G（台詞による変動結果予告演出））を実行するようになっているため、これらの演出形態では、遊技状態が通常状態のときには、遊技状態が確変状態又は時短状態のときよりも高い割合で特定演出が実行可能となる。

10

【0559】

このように、通常状態では、確変状態及び時短状態と比較して不利であり遊技者の遊技、例えば特図ゲームの可変表示への関心が低い状態にあるため、キャラクタの出現頻度及び特定演出の実行頻度が高くなるようにすることで、興趣を向上させるようにしている。一方、確変状態及び時短状態では、通常状態と比較して有利であり遊技者の遊技、例えば特図ゲームの可変表示への関心が高い状態にあるため、キャラクタの出現頻度及び特定演出の実行頻度が高いままだと、却って興趣を損ねることにもなりかねない。そこで、確変状態及び時短状態では、キャラクタの出現頻度及び特定演出の実行頻度を低く設定することとしている。

20

【0560】

なお、図 28 に示される例に限らず、同じ一般入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、遊技状態に応じてキャラクタが出現する割合が異なるようにしても良く、例えば、通常状態において第 2 一般入賞口 50B に遊技球が入賞した場合には 50% の割合でキャラクタが出現するが、確変状態及び時短状態において第 2 一般入賞口 50B に遊技球が入賞した場合には 10% の割合でキャラクタが出現するようにしても良い。

【0561】

また、通常状態でのみキャラクタが出現可能であり、確変状態及び時短状態ではキャラクタを出現させないようにしても良い。このように、「一方の状態における演出の実行割合を他方の状態における演出の実行割合と異ならせる」ことには、一方の状態においてのみ演出を実行可能として、他方の状態においては演出を実行しないことが含まれるものとする。また、図 28 に示される例とは逆に、確変状態及び通常状態におけるキャラクタの出現割合が、通常状態におけるキャラクタの出現割合よりも高くなるようにしても良い。

30

【0562】

また、図 28 の例では、第 1 一般入賞口 50A に遊技球が入賞した場合には、第 2 一般入賞口 50B に遊技球が入賞した場合よりも高い割合でキャラクタが出現するようになっている。また、第 4 一般入賞口 50D に遊技球が入賞した場合には、第 3 一般入賞口 50C に遊技球が入賞した場合よりも高い割合でキャラクタが出現するようになっている。この実施の形態では、左遊技領域 10A に遊技球が発射された場合には、第 1 一般入賞口 50A よりも第 2 一般入賞口 50B に遊技球が入賞する頻度が高く、右遊技領域 10B に遊技球が発射された場合には、第 4 一般入賞口 50D よりも第 3 一般入賞口 50C に遊技球が入賞する頻度が高い。即ち、遊技球が入賞し難い一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、遊技球が入賞し易い一般入賞口に遊技球が入賞した場合よりも高い割合でキャラクタが出現することになる。なお、これとは逆に、遊技球が入賞し易い一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、遊技球が入賞し難い一般入賞口に遊技球が入賞した場合よりも高い割合でキャラクタが出現するようにしても良い。

40

【0563】

また、図 28 の例では、通常状態において遊技球が入賞する頻度が高い第 1 一般入賞口

50

50A及び第2一般入賞口50Bに遊技球が入賞した場合に表示される可能性のあるキャラクタは、キャラクタA～Cとなっているが、確変状態及び時短状態において遊技球が入賞する頻度が高い第3一般入賞口50C及び第4一般入賞口50Dに遊技球が入賞した場合に表示される可能性のあるキャラクタは、キャラクタCのみとなっている。通常状態と比較して遊技興趣が高い遊技状態である確変状態及び時短状態では、「キャラクタが出現したものの所定条件が成立することなくキャラクタの表示期間が経過する」事態が発生することにより、興趣低下を招いてしまうことが考えられるため、最も表示期間が長いキャラクタCのみを表示可能としている。

【0564】

なお、図28に示される例に限らず、同じ一般入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、遊技状態に応じて出現するキャラクタが異なるようにしても良く、例えば、通常状態において第2一般入賞口50Bに遊技球が入賞した場合にはキャラクタA～Cが表示される可能性があるが、確変状態及び時短状態において第2一般入賞口50Bに遊技球が入賞した場合にはキャラクタCのみが表示される可能性があるようにしても良い。また、図28に示される例とは逆に、確変状態及び通常状態において表示される可能性のあるキャラクタの数が、通常状態において表示される可能性のあるキャラクタの数よりも多くなるようにしても良い。

【0565】

図29は、画像表示装置5に表示された各キャラクタの表示期間を示す図である。キャラクタA～Cは、いずれも一般入賞口への入賞に基づいて表示させるキャラクタが決定されたタイミングで直ちに画像表示装置5に表示されるものとする。即ち、キャラクタは一般入賞口への入賞発生直後に表示されることにより、一般入賞口への入賞が発生したことを遊技者は容易に把握することができる。

【0566】

画像表示装置5にキャラクタAが表示された場合、(1)表示開始から1分以内に所定条件が成立(有効始動入賞、リーチ状態の成立)しなかった場合には、キャラクタAの表示開始から1分経過したタイミングでキャラクタAが画面から消去され、(2)表示開始から1分以内に所定条件が成立した場合には、該所定条件の成立に基づく特定演出(特定演出F(保留変化演出)、特定演出G(変動結果予告演出))が終了したタイミングでキャラクタAが画面から消去される。

【0567】

(1)における所定条件とは、パチンコ遊技機1における遊技に関連した条件(遊技の進行に伴い実行される演出に関連した条件を含む)である。なお、有効始動入賞が発生した場合であっても、当該有効始動入賞に対応した可変表示ゲームを含めた可変表示ゲームの保留数が1となる場合には、その可変表示ゲームは始動条件が成立した直後に開始条件が成立することになる(保留情報が消去される)ので、表示されているキャラクタによる保留変化演出を実行させるための期間を確保することが困難となる。そのため、有効始動入賞後の可変表示ゲームの保留数が所定数(本例では1)以下となる場合には保留変化演出を実行せず、有効始動入賞後の可変表示ゲームの保留数が所定数(本例では1)よりも多い場合には保留変化演出を実行させるようにしても良い。

【0568】

また、大当り遊技状態に移行したときや、前述した演出制御用CPU120による遊技終了判定が行われたときにも、キャラクタの消去が行われるようにしても良い。また、パチンコ遊技機1への電源供給が停止される直前に画像表示装置5に表示されていたキャラクタは、電源供給の再開後に改めて表示されないものとする。即ち、電断前に表示されていたキャラクタを電源供給再開後に改めて画像表示装置5に表示させるためのバックアップ処理は行われないものとする。

【0569】

なお、特定演出F(保留変化演出)が実行されることには、出現したキャラクタが所定のアクションを行ったことに伴い(即ち、表示されたオブジェクトの態様の变化に伴って

10

20

30

40

50

）、保留記憶に対応した表示部位の態様が変化した場合と変化しなかった場合の両方が含まれるものとする。また、特定演出 F（保留変化演出）が終了するタイミングとは、キャラクタが所定のアクションを完了するタイミングであり、具体的には、図 3 1（e）に示すように、出現したキャラクタ 3 0 0 0（本例ではキャラクタ A としているが、特定演出 F（保留変化演出）においてキャラクタ B が出現する場合やキャラクタ C が出現する場合もある）が有する杖 3 0 0 1 の先から出された炎 3 0 0 2 により各保留記憶に対応した表示部位が覆われるアクション演出が一定時間行われた（予め定められたアクション演出期間が経過した）タイミングである。

【 0 5 7 0 】

また、特定演出 G（変動結果予告演出）が実行されるということは、図 3 2（f）及び（g）に示すように、出現したキャラクタ 3 1 0 0（本例ではキャラクタ B としているが、特定演出 G（変動結果予告演出）においてキャラクタ A が出現する場合やキャラクタ C が出現する場合もある）が所定の台詞を発するということであり、特定演出 G（変動結果予告演出）が終了するタイミングとは、キャラクタの台詞が一定時間表示された（予め定められた台詞表示期間が経過した）タイミングである。

【 0 5 7 1 】

画像表示装置 5 にキャラクタ B が表示された場合、（1）表示開始から 2 分以内に所定条件が成立（有効始動入賞，リーチ状態の成立）しなかった場合には、キャラクタ B の表示開始から 2 分経過したタイミングでキャラクタ B が画面から消去され、（2）表示開始から 2 分以内に所定条件が成立した場合には、該所定条件の成立に基づく特定演出（特定演出 F（保留変化演出），特定演出 G（変動結果予告演出））が終了したタイミングでキャラクタ B が画面から消去される。

【 0 5 7 2 】

画像表示装置 5 にキャラクタ C が表示された場合、（1）表示開始から 3 分以内に所定条件（有効始動入賞，リーチ状態の成立）が成立しなかった場合には、キャラクタ C の表示開始から 3 分経過したタイミングでキャラクタ C が画面から消去され、（2）表示開始から 3 分以内に所定条件が成立した場合には、該所定条件の成立に基づく特定演出（特定演出 F（保留変化演出），特定演出 G（変動結果予告演出））が終了したタイミングでキャラクタ C が画面から消去される。

【 0 5 7 3 】

このように、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、画像表示装置 5 にキャラクタが直ちに表示されることにより、遊技者に、一般入賞口に遊技球が入賞した後の状態であることを認識させることができる。また、キャラクタが表示されている期間は所定条件が成立することにより特定演出が実行可能となる特定期間であり、キャラクタが表示されていない期間に所定条件が成立したとしても、該所定条件の成立に基づく特定演出は実行されないため、遊技者は「キャラクタが表示されている今のうちに所定条件を成立させれば特定演出が実行される」と認識して、所定条件を成立させるべく遊技を行うことになり、特定演出が実行されるまで遊技の興味が高められる。

【 0 5 7 4 】

また、表示されるキャラクタに応じて表示期間が異なることにより、いずれのキャラクタが表示されているのかについて遊技者に関心を持たせることができる。キャラクタの種別を確認した遊技者は、そのキャラクタの表示期間、即ち、特定演出を実行させるべく所定条件を成立させなければならない期間を把握可能となる。これにより、特定演出が実行されるまでの興味が高めることができる。

【 0 5 7 5 】

また、前述したように、一般入賞口に応じて各キャラクタの出現割合、即ち所定条件を成立させなければならない特定期間の設定割合が異なることにより、遊技者はいずれの一般入賞口に遊技球が入賞するかについて興味を持つことになる。

【 0 5 7 6 】

（特定演出 F（保留変化演出）の具体例）

10

20

30

40

50

図30に示す第47演出形態では、画像表示装置5にキャラクタA～Cのいずれかが表示されている状態で、有効始動入賞が発生した場合には、特定演出Fとして、表示されているキャラクタのアクションを伴う保留変化演出が実行される。有効始動入賞の発生とは、前述したように、第1始動入賞口に対応した第1保留記憶数が上限値未満の状態での第1始動入賞口への遊技球の入賞、及び、第2始動入賞口に対応した第2保留記憶数が上限値未満の状態での第2始動入賞口への遊技球の入賞が発生することである。

【0577】

演出制御用CPU120は、「第1始動入賞口」指定又は「第2始動入賞口」指定の始動入賞口指定コマンド、及びブランクデータではない有効なデータを含む始動入賞時判定結果指定コマンドを受信したことに基づいて、有効始動入賞の発生を認識することができる。図31に、第47演出形態における保留変化演出の具体例を示す。

10

【0578】

図31(a)では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が実行されており、保留記憶数（第1保留記憶数と第2保留記憶数との合算数）が2であるものとする。このとき、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームのうち、最初に開始条件が成立する可変表示ゲームに対応した表示部位（左端）が通常態様で表示されており、2番目に開始条件が成立する可変表示ゲームに対応した表示部位（左から2番目）が通常態様で表示されているものとする。

【0579】

20

このとき、演出制御用CPU120は、第2一般入賞口50Bに遊技球が入賞したことに基づいて、35%の割合でキャラクタAを出現させることに決定したものとする（図28を参照）。図31(b)では、この決定に基づいて、演出制御用CPU120が、画像表示装置5に杖3001を持ったキャラクタ3000（キャラクタA）を表示している。キャラクタAは一般入賞直後に画面に出現するものとする。

【0580】

そして、キャラクタAの出現から1分以内に、第1始動入賞口への有効始動入賞が発生して、所定条件が成立したものとする。図31(c)では、これに伴い、保留記憶数が3となり、3番目に開始条件が成立する可変表示ゲームに対応した表示部位（左から3番目）が通常態様で表示されている。有効始動入賞の発生、即ちキャラクタが表示されている状態における所定条件の成立を検出した演出制御用CPU120は、3つの保留記憶それぞれに対応した表示部位を、通常態様から特殊態様に変化させるか否かを各々判定する。

30

【0581】

ここで、演出制御用CPU120は、第1特図用の始動入賞コマンド格納領域及び第2特図用の始動入賞コマンド格納領域に記憶されている各始動入賞時判定結果指定コマンド（ブランクデータではない有効なデータを含むものとなっている）を確認する。そして、図31(d)に示すように、「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドに関しては、80%の割合で当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様から特殊態様に変化させることに決定し、20%の割合で当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様のまま変化させないことに決定する。一方、「はずれ」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドに関しては、10%の割合で当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様から特殊態様に変化させることに決定し、90%の割合で当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様のまま変化させないことに決定する。

40

【0582】

この例においては、最初及び2番目に開始条件が成立する可変表示ゲームに対応した始動入賞時判定結果指定コマンドに関しては、いずれも当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様のまま変化させないこと（保留変化無し）に決定し、3番目に開始条件が成立する可変表示ゲームに対応した始動入賞時判定結果指定コマンドに関してのみ、当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様から特殊態様に変化させること（保留変化有り）に決定したものとする。

50

【0583】

そして、演出制御用CPU120は、図31(e)に示すように、キャラクタ3000(キャラクタA)が杖3001の先を始動入賞記憶表示エリア5Hに向けると共に、杖3001の先から出された炎3002により各保留記憶に対応した表示部位が囲まれるという態様のアクション演出を実行させる。

【0584】

さらに、演出制御用CPU120は、図31(f)に示すように、このアクション演出の実行に伴い、左端及び左から2つめの表示部位に関しては、前述した決定に基づいて表示態様を通常態様のまま変化させず、左から3つめの表示部位に関しては、前述した決定に基づいて表示態様を通常態様から特殊態様に変化させるものとする。アクション演出が

10

【0585】

このアクション演出に伴う表示部位の態様変化の結果、遊技者にとっては、一般入賞口への入賞に基づいて出現したキャラクタ3000(キャラクタA)がアクションを行ったことにより、左から3つめの表示部位が通常態様から特殊態様に変化したと認識して、現在実行されている可変表示ゲームから3つ後に実行される可変表示ゲームに期待することになる。

【0586】

一方、図31(c)及び(d)において、開始条件が成立していない3つの可変表示ゲームに対応した始動入賞時判定結果指定コマンドに関して、いずれも当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様のまま変化させないこと(保留変化無し)に決定した場合には、図31(e)に示したアクション演出が行われた後も、図31(g)に示すように、3つの保留記憶に対応した3つの保留部位がいずれも通常態様のまま変化していない。

20

【0587】

このように、「キャラクタが表示されている期間内に有効始動入賞が発生したこと」を契機に特定演出F(保留変化演出)が実行されることにより、キャラクタ表示期間に有効始動入賞が発生するか否かに興味を持たせることができ、一般入賞口に遊技球が入賞してから特定演出が実行されるまでの興味を高めることができる。また、可変表示ゲームの進行に関係しない一般入賞口への入賞というイベントを契機に未だ開始条件が成立してい

30

【0588】

また、キャラクタ3000(キャラクタA)のアクションに伴い、未だ開始条件が成立していない可変表示ゲームに対応した表示部位のうち、いずれかの表示部位の表示態様が通常態様から特殊態様に変化するか否か、さらに、変化する場合には、いずれの表示部位の表示態様が通常態様から特殊態様に変化するか、に注目させることができる。即ち、遊技者が期待できる可変表示ゲームが示唆されることにより、興味を向上させることができる。

【0589】

また、一般入賞口への入賞を示唆する演出(キャラクタAの出現)と、開始条件が成立していない可変表示ゲームの表示結果を示唆する演出(キャラクタAのアクション)とが、共通のオブジェクト(キャラクタA)により構成されていることにより、一般入賞口に遊技球が入賞してから特定演出が実行されるまでの興味を一層高めることができる。そして、可変表示ゲームの進行に関連しない一般入賞口への入賞と、開始条件が成立していない可変表示ゲームの表示結果とが、共通のオブジェクトにより示唆されることにより、キャラクタの出現及びアクションに関する遊技者の興味を高めることができる。

40

【0590】

なお、特定演出F(保留変化演出)は、保留変化演出を実行する契機となった有効始動入賞(所定条件が成立したと判定される契機となった有効始動入賞)に対応した可変表示

50

ゲーム（最後に始動条件が成立した可変表示ゲーム）を含む保留されている可変表示ゲーム各々をターゲットとして、表示結果を予告するようになっているが、このような形態に限らず、保留変化演出を実行する契機となった有効始動入賞（所定条件が成立したと判定される契機となった有効始動入賞）に対応した可変表示ゲーム（最後に始動条件が成立した可変表示ゲーム）のみをターゲットとして、その表示結果を予告するようにしても良い。また、これとは逆に、保留変化演出を実行する契機となった有効始動入賞（所定条件が成立したと判定される契機となった有効始動入賞）に対応した可変表示ゲーム（最後に始動条件が成立した可変表示ゲーム）を除いた可変表示ゲームをターゲットとして、その表示結果を予告するようにしても良い。

【 0 5 9 1 】

10

（キャラクタの消去処理）

なお、特定演出 A ～ 特定演出 D と同様に、特定演出 F（保留変化演出）に対応した入賞履歴記憶領域が設けられている。特定演出 F が実行されると、演出制御用 CPU 120 は、表示しているキャラクタを画面から消去すると共に、特定演出 F に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第 1 一般入賞口 50A ～ 第 4 一般入賞口 50D への 1 回以上の入賞履歴及び第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口のいずれかへの 1 回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される（図 30 の入賞履歴リセット条件）。

【 0 5 9 2 】

また、特定演出 F が実行されることなく、表示されたキャラクタが予め定められた表示期間の経過により消去されると、これに伴い、特定演出 F に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第 1 一般入賞口 50A ～ 第 4 一般入賞口 50D への 1 回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される（図 30 の入賞履歴リセット条件）。

20

【 0 5 9 3 】

図 33（A）は、特定演出 F（保留変化演出）が実行される場合における各キャラクタの表示期間を示すタイミングチャートである。この図において、飾り図柄の可変表示ゲームが、可変表示 1、可変表示 2、可変表示 3、可変表示 4 の順序で実行されるものとする。可変表示 1 が実行されているときに、（1）のタイミングで、一般入賞口 50A ～ 50D のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、キャラクタ A ～ C のいずれかが画面に表示される。

【 0 5 9 4 】

30

表示されたキャラクタがキャラクタ A の場合には、有効始動入賞が発生することなく出現から 1 分を経過した（2）のタイミングでキャラクタ A が非表示となる。この間、可変表示 1 が終了して可変表示 2 が開始されているが、可変表示 1 の終了及び可変表示 2 の開始に伴っては、キャラクタ A は非表示とはならず継続して表示されている。なお、キャラクタ A の出現から 1 分以内に有効始動入賞が発生した場合には、アクション演出の終了後にキャラクタ A が非表示となる。

【 0 5 9 5 】

表示されたキャラクタがキャラクタ B の場合には、有効始動入賞が発生することなく出現から 2 分を経過した（3）のタイミングでキャラクタ B が非表示となる。この間、可変表示 1 が終了して可変表示 2 が開始され、さらに、可変表示 2 が終了して可変表示 3 が開始されているが、可変表示 1 の終了及び可変表示 2 の開始、並びに、可変表示 2 の終了及び可変表示 3 の開始に伴っては、キャラクタ B は非表示とはならず継続して表示されている。なお、キャラクタ B の出現から 2 分以内に有効始動入賞が発生した場合には、アクション演出の終了後にキャラクタ B が非表示となる。

40

【 0 5 9 6 】

表示されたキャラクタがキャラクタ C の場合には、有効始動入賞が発生することなく出現から 5 分を経過したタイミングでキャラクタ C が非表示となる。この例では、キャラクタ C の出現から 5 分を経過する前の、（4）のタイミングで有効始動入賞が発生していることにより、キャラクタが非表示となることなくアクション演出が実行されて、アクション演出の終了する（5）のタイミングで、1 以上の保留記憶に対応した表示部位が通常態

50

様から特殊態様に変化している。この間、可変表示 1 が終了して可変表示 2 が開始され、可変表示 2 が終了して可変表示 3 が開始され、さらに、可変表示 3 が終了して可変表示 4 が開始されているが、可変表示 1 の終了及び可変表示 2 の開始、可変表示 2 の終了及び可変表示 3 の開始、並びに、可変表示 3 の終了及び可変表示 4 の開始に伴っては、キャラクタ C は非表示とはならず継続して表示されている。

【 0 5 9 7 】

このように、キャラクタが一旦表示されると、「所定条件が成立する」か又は「所定条件が成立することなく予め定められた期間が経過する」までは、継続して表示されるようになっている。そして、「所定条件が成立する」及び「所定条件が成立することなく予め定められた期間が経過する」のうち、いずれか早い方のタイミングでキャラクタが非表示となる。

【 0 5 9 8 】

[第 4 8 演出形態]

図 3 0 に示す第 4 8 演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて画像表示装置 5 にキャラクタが表示され、キャラクタが表示されている期間内に、リーチ状態が成立したことに基づいて、実行されている可変表示ゲーム（リーチ状態を伴う変動パターンの可変表示ゲーム）の表示結果に応じた台詞が表示される。即ち、キャラクタの表示制御に関しては、第 4 7 演出形態と同様であるが、キャラクタの表示期間内に成立させるべき所定条件、及び、所定条件成立時に実行される特定演出の種別が異なるものである。

【 0 5 9 9 】

（特定演出 G（変動結果予告演出）の具体例）

図 3 0 に示す第 4 8 演出形態では、画像表示装置 5 にキャラクタ A ~ C のいずれかが表示されている状態で、リーチ状態が成立した場合には、特定演出 G として、表示されているキャラクタの台詞表示を伴う変動結果予告演出が実行される。演出制御用 CPU 1 2 0 は、前述したように、変動パターンに応じたリーチ状態の成立タイミングを把握可能となっている。そのため、リーチ状態を伴う可変表示ゲームを実行しており、且つ、リーチ状態を伴う可変表示ゲームの残り時間が予め定められたリーチ状態成立のタイミングとなったときに、リーチ状態が成立したことを把握して、このときキャラクタが表示されていれば特定演出 G を実行することが可能である。図 3 2 に、第 4 8 演出形態における変動結果予告演出の具体例を示す。

【 0 6 0 0 】

図 3 2 (a) では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が実行されており、保留記憶数（第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合算数）が 1 であるものとする。このとき、始動入賞記憶表示エリア 5 H において、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない 1 の可変表示ゲームに対応した表示部位（左端）が通常態様で表示されているものとする。

【 0 6 0 1 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 一般入賞口 5 0 A に遊技球が入賞したことに基づいて、30% の割合でキャラクタ B を出現させることに決定したものとする（図 2 8 を参照）。図 3 2 (b) では、この決定に基づいて、演出制御用 CPU 1 2 0 が、画像表示装置 5 に杖 3 1 0 1 を持ったキャラクタ 3 1 0 0（キャラクタ B）を表示している。キャラクタ B は一般入賞直後に画面に出現するものとする。

【 0 6 0 2 】

そして、図 3 2 (c) では、キャラクタ B の出現後に、実行されていた飾り図柄の可変表示が終了して表示結果が導出表示されたものとする。ここでは確定飾り図柄として、左が「2」、右が「1」、中が「3」の、非リーチハズレとなる組合せが導出表示されている。そして、図 3 2 (d) に示すように、開始条件の成立に基づいて次の可変表示ゲームが開始され、これに伴い、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームが存在しなくなり、左端の表示部位が非表示態様となっている。

【 0 6 0 3 】

10

20

30

40

50

そして、キャラクタ B の出現から 2 分以内に、リーチ状態が成立して、所定条件が成立したものとする。図 3 2 (e) では、リーチ状態の成立に伴い、画面上部に「リーチ！」の文字 3 0 5 0 が表示されている。リーチ状態の成立、即ちキャラクタが表示されている状態における所定条件の成立を検出した演出制御用 C P U 1 2 0 は、キャラクタ B の台詞を決定する。

【 0 6 0 4 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行されている飾り図柄の可変表示ゲームの表示結果を、大当たり組合せとすることに決定されているか又はハズレ組合せとすることに決定されているかを確認する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信した最後の変動パターン指定コマンドが、大当たり用の変動パターン指定コマンドであるか、又は、はずれ用の変動パターン指定コマンドであるかを確認するようにしても良い。

10

【 0 6 0 5 】

そして、図 3 2 (f) に示すように、可変表示ゲームの表示結果を大当たり組合せとすることに決定されている場合には、25%の割合で「チャンス！」の台詞を表示中のキャラクタの横に表示することに決定し、75%の割合で「激熱！！」の台詞を表示中のキャラクタの横に表示することに決定する。一方、可変表示ゲームの表示結果をハズレ組合せとすることに決定されている場合には、90%の割合で「チャンス！」の台詞を表示中のキャラクタの横に表示することに決定し、10%の割合で「激熱！！」の台詞を表示中のキャラクタの横に表示することに決定する。

【 0 6 0 6 】

20

この例においては、「激熱！！」の台詞を表示中のキャラクタの横に表示させることに決定したものとする。この決定に基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 3 2 (g) に示すように、キャラクタ 3 1 0 0 (キャラクタ B) が杖 3 1 0 1 を振り上げると共に、「激熱！！」という台詞 3 1 0 2 を発する態様の演出を実行させる。台詞 3 1 0 2 が予め定められた所定期間表示されると、杖 3 1 0 1 を持ったキャラクタ 3 1 0 0 (キャラクタ B)、及び、キャラクタ 3 1 0 0 から発された台詞 3 1 0 2 が画面から消去される。

【 0 6 0 7 】

その結果、遊技者にとっては、一般入賞口への入賞に基づいて出現したキャラクタ 3 1 0 0 (キャラクタ B) の台詞により、リーチ演出の結果として、大当たり組合せとなる飾り図柄が最終停止表示される可能性が高いことを把握することができる。

30

【 0 6 0 8 】

このように、「キャラクタが表示されている期間内にリーチ状態が成立すること」を契機に特定演出 G (変動結果予告演出) が実行されることにより、キャラクタ表示期間にリーチ状態が成立するか否かに興味を持たせることができ、一般入賞口に遊技球が入賞してから特定演出が実行されるまでの興味を高めることができる。また、可変表示ゲームの進行に関係しない一般入賞口への入賞というイベントを契機に、未だ表示結果が導出表示されていない可変表示ゲームの表示結果を予告するという演出構成により、一般入賞口に遊技球が入賞してから特定演出が実行されるまでの興味を一層高めることができる。また、キャラクタ 3 0 0 0 (キャラクタ A) の台詞に注目させることができ、キャラクタ表示演出の興味を向上させることができる。

40

【 0 6 0 9 】

また、一般入賞口への入賞を示唆する演出 (キャラクタ B の出現) と、表示結果が導出表示されていない可変表示ゲームの表示結果を示唆する演出 (キャラクタ B の台詞) とが、共通のオブジェクト (キャラクタ B) により構成されていることにより、一般入賞口に遊技球が入賞してから特定演出が実行されるまでの興味を一層高めることができる。そして、可変表示ゲームの進行に関連しない一般入賞口への入賞と、確定していない可変表示ゲームの表示結果とが、共通のオブジェクトにより示唆されることにより、キャラクタの出現及び台詞に関する遊技者の興味を高めることができる。

【 0 6 1 0 】

なお、第 4 8 演出形態では、リーチ状態が成立したこと、即ち飾り図柄の可変表示が所

50

定態様となったことを契機として、キャラクタが所定の台詞を発する特定演出 G を実行するようにしているが、このような形態に限らず、飾り図柄の可変表示の態様によらず飾り図柄の可変表示が実行されたことを契機として特定演出 G を実行するようにしても良い。また、例えば、飾り図柄の可変表示が実行されているときに特定演出 G とは異なる所定の予告演出（例えば可変表示ゲームの開始直後に実行されるステップアップ予告演出）が実行されたことを契機として特定演出 G が実行されるようにしても良い。

【0611】

また、第48演出形態では、飾り図柄の可変表示の態様によらず、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいてキャラクタが表示される例について説明したが、このような形態に限らず、一般入賞口に遊技球が入賞したときに実行されている飾り図柄の可変表示が所定態様となることを条件としてキャラクタが表示されるようにしても良く、例えば、一般入賞口に遊技球が入賞したときに実行されている飾り図柄の可変表示がリーチ状態となること（リーチ変動パターンの可変表示ゲームが実行されていること）を条件として、キャラクタが表示されるようにしても良い。

【0612】

（キャラクタの消去処理）

なお、特定演出 A ～ 特定演出 D、及び特定演出 F と同様に、特定演出 G（変動結果予告演出）に対応した入賞履歴記憶領域が設けられている。特定演出 G が実行されると、演出制御用 CPU 120 は、表示しているキャラクタを画面から消去すると共に、特定演出 G に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dへの1回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される（図30の入賞履歴リセット条件）。

【0613】

また、特定演出 G が実行されることなく、表示されたキャラクタが予め定められた表示期間の経過により消去されると、これに伴い、特定演出 G に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dへの1回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される（図30の入賞履歴リセット条件）。

【0614】

図33（B）は、特定演出 G（変動結果予告演出）が実行される場合における各キャラクタの表示期間を示すタイミングチャートである。この図において、飾り図柄の可変表示ゲームが、可変表示1、可変表示2、可変表示3、可変表示4の順序で実行されるものとし、このうち可変表示4においてのみリーチ演出が実行されリーチ状態が成立するものとする。可変表示1が実行されているときに、（11）のタイミングで、一般入賞口50A～50Dのいずれかに遊技球が入賞したことに基いて、キャラクタA～Cのいずれかが画面に表示される。

【0615】

表示されたキャラクタがキャラクタAの場合には、リーチ状態が成立することなく出現から1分を経過した（12）のタイミングでキャラクタAが非表示となる。この間、可変表示1の終了及び可変表示2の開始に伴っては、キャラクタAは非表示とはならず継続して表示されている。なお、キャラクタAの出現から1分以内にリーチ状態が成立した場合には、台詞表示演出の終了後にキャラクタAが非表示となる。

【0616】

表示されたキャラクタがキャラクタBの場合には、リーチ状態が成立することなく出現から2分を経過した（13）のタイミングでキャラクタBが非表示となる。この間、可変表示1の終了及び可変表示2の開始、並びに、可変表示2の終了及び可変表示3の開始に伴っては、キャラクタBは非表示とはならず継続して表示されている。なお、キャラクタBの出現から2分以内にリーチ状態が成立した場合には、台詞表示演出の終了後にキャラクタBが非表示となる。

【0617】

表示されたキャラクタがキャラクタCの場合には、リーチ状態が成立することなく出現

10

20

30

40

50

から5分を経過したタイミングでキャラクタCが非表示となる。この例では、キャラクタCの出現から5分を経過する前の、(14)のタイミングでリーチ状態が成立していることにより、キャラクタが非表示となることなく台詞表示演出が実行される。この間、可変表示1の終了及び可変表示2の開始、可変表示2の終了及び可変表示3の開始、並びに、可変表示3の終了及び可変表示4の開始に伴っては、キャラクタCは非表示とはならず継続して表示されている。

【0618】

[第49演出形態]

前述した第47演出形態及び第48演出形態では、キャラクタA～Cのいずれの種別のキャラクタが表示されているかによらず、所定条件が成立しさえすれば特定演出が実行される例を示したが、特定種別のキャラクタが表示されているときにのみ、それに応じた種別の特定演出が実行されるようにしても良い。

【0619】

例えば、図30に示す第49演出形態では、キャラクタA又はBのいずれかを表示している期間内に有効始動入賞が発生したことに基づいて特定演出F(保留変化演出)が実行されるようになっており、仮に、キャラクタCが表示されている期間内に有効始動入賞が発生したとしても特定演出F(保留変化演出)は実行されない。また、キャラクタCを表示している期間内にリーチ状態が成立したことに基づいて特定演出G(変動結果予告演出)が実行されるようになっており、仮に、キャラクタA又はBが表示されている期間内にリーチ状態が成立したとしても特定演出G(変動結果予告演出)は実行されない。

【0620】

このように、表示されるキャラクタの種別、即ち、一般入賞口に遊技球が入賞したことを報知する報知態様に応じて、特定演出を実行可能とするための所定条件、及び、該所定条件の成立に基づいて実行される特定演出の種別が異なるようにしても良い。

【0621】

なお、表示されるキャラクタの種別によらず、特定演出を実行可能とするための所定条件は共通であるものの、表示されるキャラクタの種別に応じて、所定条件が成立したときに実行される特定演出の種別は異なるようにしても良い。例えば、キャラクタA又はBが表示されている期間内に有効始動入賞が発生した場合には、特定演出F(保留変化演出)が実行される(特定演出G(変動結果予告演出)は実行されない)が、キャラクタCが表示されている期間内に有効始動入賞が発生した場合には、特定演出G(変動結果予告演出)が実行される(特定演出F(保留変化演出)は実行されない)ようにしても良い。

【0622】

また、表示されるキャラクタの種別に応じて、特定演出を実行可能とするための所定条件が異なるが、表示されるキャラクタの種別によらず、それぞれに対応した所定条件が成立したときに実行される特定演出の種別は共通であるようにしても良い。例えば、キャラクタA又はBが表示されている期間内に有効始動入賞が発生した場合には、特定演出F(保留変化演出)が実行される(その期間内に仮にリーチ状態が成立しても特定演出Fは実行されない)が、キャラクタCが表示されている期間内にリーチ状態が成立した場合にも、特定演出F(保留変化演出)が実行される(その期間内に仮に有効始動入賞が発生しても特定演出Fは実行されない)ようにしても良い。

【0623】

また、キャラクタが表示されている期間内に、(1)リーチ状態の成立よりも先に有効始動入賞が発生した場合には、表示中のキャラクタがアクションを行う特定演出F(保留変化演出)を実行した後にキャラクタを消去し、(2)有効始動入賞よりも先にリーチ状態が成立した場合には、表示中のキャラクタが台詞を発する特定演出G(変動結果予告演出)を実行した後にキャラクタを消去するようにしても良い。このように、1のキャラクタの表示期間内に(1)及び(2)という複数の所定条件が成立する可能性が存在するようにしておき、複数の所定条件のうち先に成立した所定条件に対応した種別の特定演出を実行するようにしても良い。

10

20

30

40

50

【 0 6 2 4 】

また、キャラクタが表示されている期間内に、(1) リーチ状態の成立よりも先に有効始動入賞が発生した場合には、表示中のキャラクタがアクションを行う特定演出 F (保留変化演出) を実行した後にキャラクタを消去し、(2) 有効始動入賞よりも先にリーチ状態が成立した場合にも、表示中のキャラクタがアクションを行う特定演出 F (保留変化演出) を実行した後にキャラクタを消去するようにしても良い。このように、1 のキャラクタの表示期間内に(1) 及び(2) という複数の所定条件が成立する可能性が存在するようにしておき、いずれかの所定条件が成立したときに特定演出を実行するようにしても良い。

【 0 6 2 5 】

[第 4 7 演出形態 ~ 第 4 9 演出形態の変形例]

図 2 9 の例では、キャラクタが表示されてから予め定められた特定期間内に所定条件が成立して特定演出が実行された場合には、これを契機として特定期間の終了前にキャラクタが消去される例について説明したが、このような形態に限らず、一旦表示されたキャラクタは、特定演出が実行された後であっても特定期間が終了するまでは継続して表示されるようにしても良い。

【 0 6 2 6 】

このような形態とした場合には、キャラクタが表示されている期間内において所定条件が成立する毎に特定演出が実行されるようにしても良い。例えば、一般入賞口への入賞に基づいてキャラクタ C が表示された場合には、キャラクタ C が表示されている 5 分間は、有効始動入賞が発生してもキャラクタ C が画面から消えずに継続して表示され、その 5 分間に有効始動入賞が発生する毎に特定演出 F (保留変化演出) を実行するようにしても良い。

【 0 6 2 7 】

図 2 9 の例では、キャラクタの表示期間が予め定められた一定期間 (1 分間 , 2 分間 , 5 分間) である例について説明したが、このような形態に限らず、キャラクタの表示期間は、例えば、予め定められた回数の可変表示ゲームが実行されるまでの期間としても良く、キャラクタが表示されたときに実行されている可変表示ゲームが終了するまでの期間としても良く、キャラクタが表示されたときの遊技状態 (例えば、通常状態、確変状態又は時短状態、大当り遊技状態) が終了するまでの期間としても良い。

【 0 6 2 8 】

また、表示期間によらず所定条件が成立するまでは継続して表示されるキャラクタが存在するようにしても良い。即ち、このようなキャラクタが一旦表示されると、表示開始からの経過時間によらず、所定条件が成立して特定演出が実行されるまでは、そのキャラクタが消去されないものとする。

【 0 6 2 9 】

また、表示するキャラクタの種別を決定するよりも先に、キャラクタの表示期間を決定して、その表示期間に応じてキャラクタを選択するようにしても良い。例えば、一般入賞口に遊技球が入賞したときに、演出制御用 CPU 1 2 0 が、キャラクタの表示期間を 1 分、2 分、及び 3 分のうち何れの期間とするかを決定して、決定された表示期間が 1 分であれば、キャラクタ A が 7 0 % の割合で選択され、キャラクタ B が 2 0 % の割合で選択され、キャラクタ C が 1 0 % の割合で選択され、決定された表示期間が 2 分であれば、キャラクタ B が 7 0 % の割合で選択され、キャラクタ A が 1 5 % の割合で選択され、キャラクタ C が 1 5 % の割合で選択され、決定された表示期間が 3 分であれば、キャラクタ C が 7 0 % の割合で選択され、キャラクタ B が 2 0 % の割合で選択され、キャラクタ A が 1 0 % の割合で選択されるようにしても良い。例えば、何れの一般入賞口に遊技球が入賞したかに応じて、あるいは、遊技状態に応じて異なる表示期間が決定されるようにしても良い。

【 0 6 3 0 】

また、特定演出を実行可能とするために成立させるべき所定条件は、前述した有効始動入賞やリーチ状態の成立に限らず、大当り遊技状態の発生、所定種別の大当り遊技状態 (

10

20

30

40

50

例えば確変大当り、あるいはラウンド数が最多の大当り)の発生、大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に達したこと、大当り遊技状態が連続した数(連続した数 = 大当り遊技状態の終了後に確変状態又は時短状態に制御される大当り遊技状態が連続した数 + 1)が所定回数に達したこと、大当り遊技状態の終了、所定の遊技状態(例えば確変状態)に制御されたこと、表示結果がハズレ組合せとなる可変表示ゲームが所定回数連続したこと、「非リーチ」(「リーチ無しハズレ」)の変動パターンの可変表示ゲームが所定回数連続したこと、保留記憶数が所定数に達したこと等、その他の条件、即ち遊技に伴い成立する条件であれば良い。また、特定演出は、特別図柄の可変表示が実行されている期間に限らず、大当り遊技状態に制御されている期間等の特別図柄の可変表示(特別図柄の可変表示に対応した演出)が実行されていない期間に行われるものであっても良い。

10

【0631】

第47演出形態及び第49演出形態では、始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示の表示結果を予告する予告演出が保留変化演出である例を示したが、このような形態に限らず、例えば、前述した図9(b)に示されるように、大当り保留が存在するか否かに応じて、音声のみの演出を実行するか又は音声及び可動役物1000による演出を実行するかの割合が異なるような先読み予告演出であっても良く、後述する第50演出形態や第51演出形態に示されるようなチャンス目予告演出であっても良い。また、先読み予告のターゲットとなる可変表示までの残り可変表示回数が遊技者に報知されるカウントダウン予告演出であっても良い。

【0632】

20

第47演出形態及び第49演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてキャラクタが表示された後に、有効始動入賞が発生することで、表示されているキャラクタが保留情報の態様を変化させる保留変化演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、一般入賞口に遊技球が入賞したときに、保留されている各可変表示ゲームに対応した始動入賞時判定結果指定コマンドや始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドを確認して、表示結果が大当りとなる可変表示ゲームやリーチ状態を伴う可変表示ゲームが存在する場合には、存在しない場合よりも高い割合でキャラクタを出現させるようにしても良い。また、表示結果が大当りとなる可変表示ゲームやリーチ状態を伴う可変表示ゲームが存在する場合には、存在しない場合よりも特定のキャラクタが出現する割合が高くなるようにしても良い。また、表示結果が大当りとなる可変表示ゲームやリーチ状態を伴う可変表示ゲームが存在する場合と、存在しない場合とで異なる種別のキャラクタが出現するようにしても良い。そして、キャラクタの出現後に有効始動入賞が発生したときに(所定条件が成立した場合に)、表示されているキャラクタが保留情報の態様を変化させる保留変化演出を実行するようにすると良い。

30

【0633】

また、第47演出形態～第49演出形態において、大当り遊技状態に制御されたときには、表示されていたキャラクタを消去すると共に、大当り遊技状態に制御されている期間中は、一般入賞口に遊技球が入賞したとしても新たにキャラクタを出現させないようにすることで、特定演出が実行されないようにしても良い。これにより、大当り遊技状態への制御に伴い実行される各種の演出(例えばファンファーレ演出、ラウンド中演出、エンディング演出等)に遊技者の意識を集中させて、これら各種の演出を邪魔しないようにすることができる。

40

【0634】

第47演出形態～第49演出形態では、キャラクタの表示期間内に所定条件が成立した場合には、必ず特定演出が実行される例について説明したが、このような形態に限らず、キャラクタの表示期間内に所定条件が成立した場合であっても、所定の割合で特定演出が実行されるようにしても良い。例えば、キャラクタAの表示期間内に所定条件が成立した場合には25%の割合で特定演出が実行され、キャラクタBの表示期間内に所定条件が成立した場合には50%の割合で特定演出が実行され、キャラクタCの表示期間内に所定条件が成立した場合には100%の割合で特定演出が実行される等、表示されているキャラ

50

クタに応じて所定条件が成立したときの特定演出の実行割合を異ならせるようにしても良い。

【0635】

ここで、第47演出形態～第49演出形態において、キャラクタが表示されているときに一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、当該一般入賞口への入賞に基づく新たなキャラクタの表示は行わず、既に表示されているキャラクタを継続して表示するものとする。即ち、演出制御CPU120は、一般入賞口に遊技球が入賞したときに、いずれのキャラクタも表示されていないことを条件として、図28に示した割合でキャラクタ表示の有無及び表示させるキャラクタが決定され、その決定に基づいてキャラクタが表示されるものとしている。

10

【0636】

なお、このような形態に限らず、一般入賞口に遊技球が入賞したときにキャラクタが表示されている場合には、既に表示されている先の一般入賞に基づくキャラクタに代わり（既に表示されていたキャラクタは消去し）、後の一般入賞に基づくキャラクタを表示するようにしても良い。

【0637】

また、既に表示されている先の一般入賞に基づくキャラクタの残り表示期間と、後の一般入賞に基づくキャラクタの表示期間とを比較して、先の一般入賞に基づくキャラクタの残り表示期間の方が長ければそのまま継続して表示して、後の一般入賞に基づくキャラクタの表示は行わず、後の一般入賞に基づくキャラクタの表示期間の方が長ければ、先の一般入賞に基づくキャラクタに代わり（既に表示されていたキャラクタは消去し）、後の一般入賞に基づくキャラクタを表示するようにしても良い。

20

【0638】

このような形態において、先の一般入賞に基づくキャラクタに代わり（既に表示されていたキャラクタは消去し）、後の一般入賞に基づくキャラクタを表示するときに、後の一般入賞に基づくキャラクタの表示期間に、既に表示されていた先の一般入賞に基づくキャラクタの残り表示期間を加算する（両者が加算された期間を、新たに表示されるキャラクタの表示期間とする）ようにしても良い。

【0639】

また、第47演出形態～第49演出形態において、キャラクタの表示期間内に一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、当該一般入賞口への入賞に基づく新たなキャラクタの表示は行わないものの、既に表示されていたキャラクタの残り表示期間を延長するようにしても良い。ここで延長する期間（残り表示期間に加算する時間）としては、既に表示されているキャラクタについて定められている表示期間（例えばキャラクタAが表示されていれば1分）であっても良い。また、キャラクタの表示期間内に一般入賞口への入賞が発生したときにも、図28に示した割合でいずれかのキャラクタが決定されるようにしておき、決定されたキャラクタ（ただし新たに表示はされないキャラクタ）に応じた表示期間（例えばキャラクタBなら2分）が、既に表示されているキャラクタの残り表示期間に加算されるようにしても良い。

30

【0640】

（複数キャラクタの表示）

また、一般入賞口に遊技球が入賞したときにキャラクタが表示されている場合には、既に表示されている先の一般入賞に基づくキャラクタと共に（既に表示されていたキャラクタを消去せず）、後の一般入賞に基づくキャラクタも併せて表示するようにしても良い。例えば、キャラクタAが表示されているときに一般入賞口に遊技球が入賞して、新たにキャラクタBを表示させると決定された場合には、既に表示されていたキャラクタAに加えて新たにキャラクタBも画像表示装置5に表示されるようにしても良い。

40

【0641】

このような形態とした場合には、先の一般入賞に基づくキャラクタの残り表示期間に、後の一般入賞に基づくキャラクタの表示期間を加算した期間を、両方のキャラクタの共通

50

表示期間とするようにしても良い。この場合には、該共通の表示期間が経過する前に所定条件が成立すると、特定演出が実行されて、いずれか一方のキャラクタ又は両方のキャラクタが消去される。また、所定条件が成立することなく共通の表示期間が経過すると、両方のキャラクタが消去される。

【0642】

また、第1キャラクタ（例えばキャラクタA）及び第2キャラクタ（例えばキャラクタB）がいずれも画像表示装置5に表示されている状態で、先に、第1キャラクタに対応した第1所定条件（例えば有効始動入賞）が成立すると共に、該第1所定条件の成立に基づく第1特定演出（例えば特定演出F（保留変化演出））が実行されると、第1キャラクタが消去されて第2キャラクタのみが表示された状態となり、次に、第2キャラクタに対応した第2所定条件（例えばリーチ状態）が成立すると共に、該第2所定条件の成立に基づく第2特定演出（例えば特定演出G（変動結果予告演出））が実行されると、第2キャラクタも消去されるようにしても良い。ここで、第1キャラクタと第2キャラクタとは同じ種別のキャラクタであっても良い。

10

【0643】

このような形態とした場合に、第1所定条件と第2所定条件とを共通の条件（例えば有効始動入賞の発生）としても良く、その場合には、第1キャラクタ及び第2キャラクタがいずれも画像表示装置5に表示されている状態で、該共通の条件の成立（例えば1回のみの有効始動入賞の発生）に基づいて、第1キャラクタによる第1特定演出及び第2キャラクタによる第2特定演出の双方が実行されて、第1キャラクタ及び第2キャラクタがいずれも消去されることになる。

20

【0644】

また、第1特定演出と第2特定演出とを同じ種別の演出（例えば特定演出F（保留変化演出））としても良く、その場合には、第1キャラクタ及び第2キャラクタがいずれも画像表示装置5に表示されている状態で、第1キャラクタに対応した第1所定条件（例えば有効始動入賞）が成立すると、ある種別の特定演出（特定演出F（保留変化演出））が実行されて、第1キャラクタが消去されて第2キャラクタのみが表示された状態となり、次に、第2キャラクタに対応した第2所定条件（例えばリーチ状態）が成立すると、再び同じ種別の特定演出（特定演出F（保留変化演出））が実行されて、第2キャラクタが消去されるようにしても良い。

30

【0645】

また、第49演出形態のように、第1キャラクタ（キャラクタA又はB）が表示されている期間であれば第1条件の成立（有効始動入賞の発生）に応じて第1特定演出（特定演出F）を実行可能であり、第2キャラクタ（キャラクタC）が表示されている期間であれば第2条件の成立（リーチ状態の成立）に応じて第2特定演出（特定演出G）を実行可能な形態である場合に、第1キャラクタ及び第2キャラクタのいずれか一方のみを画像表示装置5に表示可能である（第1キャラクタ及び第2キャラクタの両方を同時に表示しない）ものとする。ここで、第2特定演出が実行された場合には第1特定演出が実行された場合よりも有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御される割合が高い場合には、第2キャラクタが第1キャラクタよりも優先して表示されるものとする。例えば、第1キャラクタが表示されているときに、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて第2キャラクタを表示させることに決定された場合には、第1キャラクタを消去して第2キャラクタを新たに表示させるものとする。一方、第2キャラクタが表示されている場合には、これに代えて第1キャラクタを表示させる制御は行われないものとする。

40

【0646】

一方、第1キャラクタ及び第2キャラクタを同時に画像表示装置5に表示させることが可能な構成となっている場合には、第1条件の成立に応じて第1特定演出を実行し、第2条件の成立に応じて第2特定演出を実行することが可能である。但し、第1特定演出及び第2特定演出がいずれも同じ可変表示ゲームを対象とした演出であり且つ実行期間が重複するような場合（例えばいずれも同じ可変表示ゲームの変動結果予告演出でありリーチ状

50

態の成立直後に実行されるような場合)には、第2特定演出を第1特定演出よりも優先して実行するものとし、このとき第1特定演出は実行されないものとする。

【0647】

[第50演出形態]

図34に示す第50演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞する毎に、画像表示装置5にボタンアイコン4000が新たに表示され(図35等を参照)、表示されているボタンアイコン4000の数に応じて、実行可能となる特定演出の種別が異なるものである。ここで、本演出形態における特定演出は、いずれも遊技者に何らかの操作を促すものであり、遊技者の動作が検出されたことに基づいて可変表示ゲームの表示結果を予告可能な演出である。特定演出として、カットイン予告演出(特定演出H)、擬似連予告演出(特定演出I)、及び、チャンス目予告演出(特定演出J)の3種別を設けている。

10

【0648】

図34の表示情報条件とは、各特定演出が実行されるために必要なボタンアイコン4000の表示数であり、少なくとも表示情報条件に示される数のボタンアイコン4000が表示されていなければ、各特定演出は実行されない。具体的には、カットイン予告演出はボタンアイコン4000が1以上表示されていなければ実行されず、擬似連予告演出はボタンアイコン4000が2以上表示されていなければ実行されず、チャンス目予告演出はボタンアイコン4000が3以上表示されていなければ実行されない。

【0649】

画像表示装置5に表示されるボタンアイコン4000は、一般入賞口に遊技球が入賞する毎に1ずつ増加して、予め定められた最大数(例えば5)までを画像表示装置5に表示可能であるものとする。そして、特定演出が実行されると、その特定演出実行前のボタンアイコン4000の表示数から、その特定演出の実行に必要とされたボタンアイコン4000の表示数を減算した数のボタンアイコン4000が、特定演出の実行後に画像表示装置5に表示されることとなる。例えば、5つのボタンアイコン4000が表示されている状態で、(1)カットイン予告演出(必要となるボタンアイコンの表示数=1)が実行されると、カットイン予告演出実行後のボタンアイコンの4000の表示数は4となり、(2)擬似連予告演出(必要となるボタンアイコンの表示数=2)が実行されると、擬似連予告演出実行後のボタンアイコンの4000の表示数は3となり、(3)チャンス目予告演出(必要となるボタンアイコンの表示数=3)が実行されると、チャンス目予告演出実行後のボタンアイコンの4000の表示数は2となる。

20

30

【0650】

(カットイン予告演出)

特定演出Hとして設けられているカットイン予告演出とは、リーチ状態の成立後に、その可変表示パターンの可変表示の表示結果を、画面に表示される文字の内容により予告する演出である。カットイン予告演出は、図34に示すように、(1)1以上のボタンアイコン4000が表示されている状態で、(2)リーチ状態を伴う変動パターンで可変表示ゲームが実行された場合に、所定の連打操作を行うように報知がされて、(3)遊技者が所定の連打操作を行うことで実行可能となる。

【0651】

なお、ボタンアイコン4000が1つも表示されていない状態で、リーチ状態を伴う変動パターンで可変表示ゲームが実行された場合には、カットイン予告演出に係る連打操作の報知がされず、カットイン予告演出は実行されない。また、リーチ状態を伴わない変動パターンの可変表示ゲームにおいては、カットイン予告演出に係る連打操作の報知がされず、カットイン予告演出は実行されないようになっている。

40

【0652】

また、カットイン予告演出においては、可変表示ゲームが実行されている期間内にリーチ状態が成立し、その後に遊技者が操作ボタン30を複数回操作するようになっているため、リーチ演出が実行される変動パターンによる可変表示ゲームの実行を条件としている。図35を用いて、カットイン予告演出の具体的な態様について説明する。

50

【0653】

図35(a)では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動(例えば上下方向のスクロール表示)が実行されており、保留記憶数(第1保留記憶数と第2保留記憶数との合算数)が1であるものとする。このとき、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない1の可変表示ゲームに対応した表示部位(左端)が通常態様で表示されているものとする。

【0654】

演出制御用CPU120は、第1一般入賞口50A~第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、1つめのボタンアイコン4000を画面左端に表示させる。図35(b)では、ボタンアイコン4000が表示されていない状態から、1つのボタンアイコン4000が表示された状態に画面が更新されている。また、合計で1以上のボタンアイコン4000が画面に表示されたことに伴い、「所定の操作示唆条件の成立後にカットイン予告演出が実行可能となる」旨を示す「カットイン」の文字4000aが表示されている。ここでいう所定の操作示唆条件とは、(1)1以上のボタンアイコン4000が表示されている状態で、(2)リーチ状態を伴う変動パターンの可変表示ゲームが実行されることである。

10

【0655】

そして、図35(c)では、実行されていた飾り図柄の可変表示が終了して表示結果が導出表示されたものとする。ここでは確定飾り図柄として、左が「4」、右が「2」、中が「8」の、非リーチハズレとなる組合せが導出表示されている。

20

【0656】

ここで、演出制御用CPU120は、次の可変表示ゲームの開始条件の成立に基づいて、当該可変表示ゲームの変動パターンがリーチ状態を伴うリーチ変動パターンであるか否かを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて確認する。そして、開始される可変表示ゲームがリーチ変動パターンである場合には、カットイン予告演出の操作示唆条件が成立したと判定する。

【0657】

そして、図35(d)に示すように、開始条件の成立に基づいて次の可変表示ゲームが開始され、これに伴い、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームが存在しなくなり、左端の表示部位が非表示態様となっている。

30

【0658】

リーチ変動パターンの可変表示ゲームにおいて、演出制御用CPU120は、図35(e)に示すように、リーチ状態が成立したときに、「リーチ!」の文字4080を表示させる演出を実行する。そして、操作示唆条件が成立したことに基づいて、図35(f)に示すように、画面中央に、上から順に「連打!」の文字、下向きの複数の矢印、及び操作ボタン30を模した画像、並びに、操作が有効となる残り期間を示唆するタイムバーから構成される連打示唆情報4100を表示する。これにより、遊技者は、操作ボタン30を押す操作を連続して行うべきことを認識する。

【0659】

また、演出制御用CPU120は、連打示唆情報4100の表示に伴い、表示されているボタンアイコン4000のうちの、カットイン予告演出の実行に要する1つのボタンアイコン4000を消去する。これにより、表示されるボタンアイコン4000の数が0となり、実行可能な特定演出が存在しなくなったことに伴い、「カットイン」の文字4000aを画面から消去する。

40

【0660】

連打示唆情報4100を認識した遊技者が、操作ボタン30を押す操作を所定回数以上連続して行うものとする。演出制御用CPU120は、連打示唆情報4100を表示してからの経過時間に応じてタイムバーの表示を更新する。タイムバーは表示された時点で5段階中の5段階の状態となっており、表示から1秒経過する毎に1段階ずつ減少するものとする。演出制御用CPU120は、図35(g)に示すように、タイムバーが5段階中

50

の 0 段階となるまで（例えば表示開始から 5 秒以内）に、操作ボタン 3 0 が所定回数（例えば 1 0 回）以上操作されると、カットイン態様を決定し、決定した態様に応じたカットイン画面を画像表示装置 5 に表示する。

【 0 6 6 1 】

具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、連打示唆条件が成立した場合に、図 3 5（h）に示すように、実行される可変表示ゲームの表示結果が大当たり組合せの最終停止図柄となる場合には、2 0 % の割合で「チャンス！」の文字を表示し、8 0 % の割合で「激熱！！」の文字を表示することに決定し、実行される可変表示ゲームの表示結果がハズレ組合せの最終停止図柄となる場合には、8 0 % の割合で「チャンス！」の文字を表示し、2 0 % の割合で「激熱！！」の文字を表示することに決定する。

10

【 0 6 6 2 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、決定した文字を含む画面を画像表示装置 5 に表示させるカットイン予告演出を実行する。図 3 5（i）の例では、「激熱！！」の文字 4 2 0 0 が画面全体に大きく表示されている。

【 0 6 6 3 】

なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、連打示唆情報 4 1 0 0 の表示開始から所定期間内（例えば 5 秒以内）に操作ボタン 3 0 が所定回数（例えば 1 0 回）以上操作されなかった場合には、「チャンス！」及び「激熱！！」のいずれの文字も画面に表示させないものとする。

【 0 6 6 4 】

20

（擬似連予告演出）

特定演出 I として設けられている擬似連予告演出とは、一の可変表示ゲーム内で、一旦は仮停止された飾り図柄を再度上下方向にスクロール表示させる再変動を行うことにより、あたかも複数回の飾り図柄の可変表示が連続して実行されているかのように見せる演出である。再変動が行われる場合には、遊技者の各図柄停止操作に応じて、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄として擬似連図柄（本例では「N E X T」の文字により構成される）が仮停止されるものとする。

【 0 6 6 5 】

擬似連予告演出は、図 3 4 に示すように、（1）2 以上のボタンアイコン 4 0 0 0 が表示されている状態で、（2）変動時間が 8 秒以上の変動パターンで可変表示ゲームが実行された場合に、所定の各図柄停止操作を行うように報知がされて、（3）遊技者が所定の各図柄停止操作を行うことで実行可能となる。

30

【 0 6 6 6 】

また、擬似連予告演出においては、1 回の可変表示ゲームが実行されている期間内に遊技者が操作ボタン 3 0 を 3 回操作するよう（各図柄停止操作を 3 回行う）になっているため一定の操作時間を要し、変動時間が一定時間（本例では 8 秒）以上の変動パターンの可変表示ゲームの実行を条件としている。図 3 6 及び図 3 7 を用いて、擬似連予告演出の具体的態様について説明する。

【 0 6 6 7 】

図 3 6（a）では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が実行されており、保留記憶数（第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合算数）が 1 であるものとする。このとき、始動入賞記憶表示エリア 5 H において、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない 1 の可変表示ゲームに対応した表示部位（左端）が通常態様で表示されているものとする。

40

【 0 6 6 8 】

また、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D に遊技球が入賞したに基づいて、1 つのボタンアイコン 4 0 0 0 が画面左端に表示されており、「所定の操作示唆条件の成立後にカットイン予告演出が実行可能となる」旨を示す「カットイン」の文字 4 0 0 0 a が表示されている。

【 0 6 6 9 】

50

さらに、演出制御用CPU120は、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dのいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、2つめのボタンアイコン4000を画面左端に表示させる。図36(b)では、1つのボタンアイコン4000が表示されている状態から、2つのボタンアイコン4000が表示された状態に画面が更新されている。また、合計で2以上のボタンアイコン4000が画面に表示されたことに伴い、「所定の操作示唆条件の成立後に擬似連予告演出が実行可能となる」旨を示す「擬似連」の文字4000bが表示されている。ここでいう所定の操作示唆条件とは、(1)2以上のボタンアイコン4000が表示されている状態で、(2)変動時間が8秒以上の変動パターンで可変表示ゲームが実行されることである。

【0670】

そして、図36(c)では、2つめのボタンアイコン4000が表示された後に、実行されていた飾り図柄の可変表示が終了して表示結果が導出表示されたものとする。ここでは確定飾り図柄として、左が「5」、右が「1」、中が「7」の、非リーチハズレとなる組合せが導出表示されている。

【0671】

ここで、演出制御用CPU120は、次の可変表示ゲームの開始条件の成立に基づいて、当該可変表示ゲームの変動時間が8秒以上であるか否かを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて確認する。そして、開始される可変表示ゲームの変動時間が8秒以上である場合には、擬似連予告演出の操作示唆条件が成立したと判定する。

【0672】

操作示唆条件が成立した場合に、演出制御用CPU120は、図36(d)に示すように、開始される可変表示ゲームの変動パターンが、リーチ状態を伴わない非リーチの変動パターンである場合には、15%の確率で擬似連図柄を仮停止させる(再変動を実行させる)ことに決定し、85%の割合で擬似連図柄を仮停止させない(再変動を実行させない)ことに決定する。一方、開始される可変表示ゲームの変動パターンが、リーチ状態を伴うリーチ変動パターンである場合には、100%の確率で擬似連図柄を仮停止させる(再変動を実行させる)ことに決定する。

【0673】

演出制御用CPU120は、擬似連図柄を仮停止させることに決定された場合には、遊技者の各図柄停止操作に応じて、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに仮停止させる飾り図柄、及び、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに仮停止させる飾り図柄を決定すると共に、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに擬似連図柄を仮停止させることに決定する。

【0674】

前述したように、演出制御用CPU120は、変動開始コマンド、可変表示結果通知コマンド、及び、変動パターン指定コマンドを受信すると、変動パターン指定コマンドに対応した演出制御用データを選択すると共に、可変表示結果通知コマンドに応じた確定飾り図柄(最終停止図柄)を決定するようにしている。擬似連図柄を仮停止させることに決定した場合に、遊技者の各図柄停止操作に応じて飾り図柄表示エリア5L及び5Rに仮停止させる「左」及び「右」の飾り図柄は、決定した確定飾り図柄(最終停止図柄)を構成する「左」及び「右」の飾り図柄と異なるものであっても良く、同じものであっても良い。

【0675】

演出制御用CPU120は、擬似連図柄を仮停止させないことに決定された場合には、遊技者の各図柄停止操作に応じて、「左」の飾り図柄表示エリア5L、「右」の飾り図柄表示エリア5R、及び、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに、決定した確定飾り図柄(最終停止図柄)を構成する「左」、「右」、及び「中」の飾り図柄をそれぞれ揺動停止させることに決定する。即ち、再変動が行われなるときには、遊技者の各図柄停止操作に応じて確定飾り図柄(最終停止図柄)を揺動停止させることに決定する。

【0676】

このように、再変動の有無および再変動を行う場合の仮停止図柄が決定されると、図3

10

20

30

40

50

6 (e) に示すように、開始条件の成立に基づいて次の可変表示ゲームが開始され、これに伴い、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームが存在しなくなり、左端の表示部位が非表示態様となっている。飾り図柄の可変表示開始に伴い、図 3 6 (f) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に、上から順に「押せ！」の文字、下向きの矢印、及び、操作ボタン 3 0 を模した画像から構成される操作示唆情報 4 0 5 0 を表示する。これにより、遊技者は、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄を停止させるために操作ボタン 3 0 を押す操作をすべきことを認識する。

【 0 6 7 7 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作示唆情報 4 0 5 0 の表示に伴い、表示されているボタンアイコン 4 0 0 0 のうちの、擬似連予告演出の実行に要する 2 つのボタンアイコン 4 0 0 0 を消去する。これにより、表示されるボタンアイコン 4 0 0 0 の数が 0 となり、実行可能な特定演出が存在しなくなったことに伴い、「カットイン」の文字 4 0 0 0 a 及び「擬似連」の文字 4 0 0 0 b を画面から消去する。

10

【 0 6 7 8 】

「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に表示された操作示唆情報 4 0 5 0 を認識した遊技者が、操作ボタン 3 0 を押す操作を行うことにより、図 3 6 (g) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄（本例では「 1 」）が揺動停止される。揺動停止とは、飾り図柄が上下方向のスクロール表示はされていないものの、完全には停止せず揺れ動いている状態（最終停止表示はされていない状態）である。ここで揺動停止される飾り図柄は、擬似連図柄を停止させることが決定されていた場合には、予め決定されていた仮停止図柄の組合せを構成する「左」の飾り図柄であり、擬似連図柄を停止させないことが決定されていた場合には、予め決定されていた確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを構成する「左」の飾り図柄である。

20

【 0 6 7 9 】

「左」の飾り図柄が揺動停止されると、次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 3 6 (g) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に、操作示唆情報 4 0 5 0 を表示する。これにより、遊技者は、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄を停止させるために操作ボタン 3 0 を押す操作をすべきことを認識する。

【 0 6 8 0 】

「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に表示された操作示唆情報 4 0 5 0 を認識した遊技者が、操作ボタン 3 0 を押す操作を行うことにより、図 3 6 (h) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に飾り図柄（本例では「 2 」）が揺動停止される。ここで揺動停止される飾り図柄は、擬似連図柄を停止させることが決定されていた場合には、予め決定されていた仮停止図柄の組合せを構成する「右」の飾り図柄であり、擬似連図柄を停止させないことが決定されていた場合には、予め決定されていた確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを構成する「右」の飾り図柄である。

30

【 0 6 8 1 】

「右」の飾り図柄が揺動停止されると、次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 3 6 (h) に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に、操作示唆情報 4 0 5 0 を表示する。これにより、遊技者は、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄を停止させるために操作ボタン 3 0 を押す操作をすべきことを認識する。

40

【 0 6 8 2 】

「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示された操作示唆情報 4 0 5 0 を認識した遊技者が、操作ボタン 3 0 を押す操作を行うものとする。

【 0 6 8 3 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 3 6 (d) のテーブルに基づいて、擬似連図柄を仮停止させることに決定していた場合には、図 3 7 (i) に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に「 N E X T 」の文字により構成される擬似連図柄が揺動停止される。これにより、予め決定されていた「左」「中」「右」の仮停止図柄の組合せが仮停止表示されることになる。そして、図 3 7 (j) に示すように、所定時間の仮停止表示を経

50

て、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が再開される再変動が行われる。再変動後には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せが最終停止表示して、飾り図柄の可変表示ゲームの表示結果が確定することになる。

【0684】

一方、演出制御用 CPU 120 は、図 36 (d) のテーブルに基づいて、擬似連図柄を仮停止させないことに決定していた場合には、図 37 (k) に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に予め決定されていた確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを構成する「中」の飾り図柄が揺動停止される。これにより、予め決定されていた「左」「右」「中」の確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せが揺動停止されることになる。そして、図 37 (l) に示すように、所定期間の揺動停止を経て、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せが最終停止表示して、飾り図柄の可変表示ゲームの表示結果が確定することになる。

10

【0685】

なお、演出制御用 CPU 120 は、操作示唆情報 4050 の表示から所定期間内（例えば 5 秒以内）に操作ボタン 30 が操作されなかった場合にも、擬似連図柄を仮停止させることに決定していた場合には、予め決定していた仮停止図柄の組合せを仮停止表示させて再変動を実行するものとする。即ち、一旦、擬似連図柄を仮停止させることに決定された場合には、操作が行われなかったとしても自動的に仮停止図柄の組合せが仮停止表示されて、再変動が実行されるものとする。

20

【0686】

なお、本例では、ボタンアイコン 4000 が 2 以上表示されており、且つ、変動時間が 8 秒以上の変動パターンにより可変表示ゲームが実行される、という操作示唆条件が成立している場合には、その変動パターンがリーチ状態を伴うか否かにかかわらず（即ち指定された変動パターンの演出態様によらず）、操作示唆情報 4050 を表示するようにしているが、このような形態に限らず、ボタンアイコン 4000 が 2 以上表示されており、且つ、リーチ状態を伴う変動パターンで可変表示ゲームが実行される、ことを操作示唆条件としても良い。このような操作示唆条件とする場合には、そのリーチ状態を伴う可変表示ゲームの表示結果が大当たりとなる場合に、表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で擬似連図柄を仮停止させるようにすると良い。

30

【0687】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 側で決定される変動パターン毎に擬似連予告演出の実行の有無が予め設定されている場合、即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信される変動パターン指定コマンドによって擬似連図柄を仮停止させるように指定されているようなケースでは、演出制御用 CPU 120 は、ボタンアイコン 4000 が 2 以上表示されており、且つ、該擬似連図柄を仮停止させるように指定されている変動パターン指定コマンドを受信する（擬似連予告演出を伴う変動パターンにより可変表示ゲームを実行する）、ことを操作示唆条件としても良く、前述した例のように、指定された変動パターンによらず、ボタンアイコン 4000 が 2 以上表示されており、且つ、所定期間以上の変動時間で可変表示ゲームが実行される、ことを操作示唆条件としても良い。

40

【0688】

（チャンス目予告演出）

特定演出 J として設けられているチャンス目予告演出とは、先読み予告のターゲットとなる可変表示ゲームより前に実行される可変表示ゲームの表示結果として、大当たり組合せとなる飾り図柄の表示結果とは異なる表示結果であるチャンス目を最終停止表示させることにより、遊技者に、先読み予告のターゲットとなる可変表示ゲームの表示結果を予告するものである。

【0689】

50

本例では、「左」及び「中」の各飾り図柄表示エリア 5 L 及び 5 C に、同じ奇数の飾り図柄が最終停止表示され、且つ、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R には、「左」及び「中」の各飾り図柄表示エリア 5 L 及び 5 C に最終停止表示される奇数の飾り図柄よりも 1 大きい偶数の飾り図柄を最終停止表示させることで、チャンス目となる「左」「中」「右」の飾り図柄の組み合わせが完成するものとする。

【 0 6 9 0 】

即ち、本例においてチャンス目となる「左」、「中」、「右」の飾り図柄の組み合わせは「1 1 2」、「3 3 4」、「5 5 6」、及び「7 7 8」のいずれかである。遊技者の全図柄停止操作に応じて、チャンス目となる飾り図柄の組み合わせを最終停止表示させることが可能となるものとする。

10

【 0 6 9 1 】

チャンス目予告演出は、図 3 4 に示すように、(1) 3 以上のボタンアイコン 4 0 0 0 が表示されている状態で、(2) リーチ状態を伴う可変表示ゲームが保留されており、且つ、その可変表示ゲームよりも前に実行される可変表示ゲームがいずれもリーチ状態を伴わない場合に、所定の全図柄停止操作を行うように報知がされて、(3) 遊技者が所定の全図柄停止操作を行うことで実行可能となる。

【 0 6 9 2 】

また、チャンス目予告演出においては、1 回の可変表示ゲームにおいて、遊技者が操作ボタン 3 0 を 1 回のみ操作することで「左」、「中」、「右」の飾り図柄の組み合わせが揺動停止される。即ち、1 回の可変表示ゲームにおいて「左」、「右」、「中」の各飾り図柄をそれぞれ揺動停止させるための各図柄停止操作を 3 回要求される擬似連予告演出とは異なり、1 回の可変表示ゲームにおいて要求される操作（全図柄停止操作）は 1 回のみである。図 3 8 及び図 3 9 を用いて、チャンス目予告演出の具体的態様について説明する。

20

【 0 6 9 3 】

図 3 8 (a) では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が実行されており、保留記憶数（第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合算数）が 3 であるものとする。このとき、始動入賞記憶表示エリア 5 H において、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない 3 の可変表示ゲームに対応した各表示部位（左端、左から 2 番目、及び、左から 3 番目）がそれぞれ通常態様で表示されているものとする。

30

【 0 6 9 4 】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特図用の始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド、及び、第 2 特図用の始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドを確認して、保留されている 3 の可変表示ゲームのうち、最初に開始条件が成立する可変表示ゲーム（左端の表示部位）に対応した変動パターンが非リーチの変動パターンであり、2 番目に開始条件が成立する可変表示ゲーム（左から 2 番目の表示部位）に対応した変動パターンが非リーチの変動パターンであり、3 番目に開始条件が成立する可変表示ゲーム（左から 3 番目の表示部位）に対応した変動パターンがリーチの変動パターンであることを把握しているものとする。

40

【 0 6 9 5 】

また、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D に遊技球が複数回（少なくとも 2 回以上）入賞したことに基づいて、2 つのボタンアイコン 4 0 0 0 が画面左端に表示されており、「所定の操作示唆条件の成立後にカットイン予告演出が実行可能となる」旨を示す「カットイン」の文字 4 0 0 0 a、及び、「所定の操作示唆条件の成立後に擬似連予告演出が実行可能となる」旨を示す「擬似連」の文字 4 0 0 0 b が表示されている。

【 0 6 9 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、3 つめのボタンアイコン 4 0 0 0 を画面左端に表示

50

させる。図 38 (b) では、2 つのボタンアイコン 4 0 0 0 が表示されている状態から、3 つのボタンアイコン 4 0 0 0 が表示された状態に画面が更新されている。また、合計で 3 以上のボタンアイコン 4 0 0 0 が画面に表示されたことに伴い、「所定の操作示唆条件の成立後にチャンス目予告演出が実行可能となる」旨を示す「チャンス目」の文字 4 0 0 0 c が表示されている。ここでいう所定の操作示唆条件とは、(1) 3 以上のボタンアイコン 4 0 0 0 が表示されている状態で、(2) リーチ状態を伴う可変表示ゲームが保留されており、且つ、その可変表示ゲームよりも前に実行される可変表示ゲームがいずれもリーチ状態を伴わないことである。

【 0 6 9 7 】

そして、図 38 (c) では、3 つめのボタンアイコン 4 0 0 0 が表示された後に、実行されていた飾り図柄の可変表示が終了して表示結果が導出表示されたものとする。ここでは確定飾り図柄として、左が「5」、中が「9」、中が「6」の、非リーチハズレとなる組合せが導出表示されている。

【 0 6 9 8 】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、次の可変表示ゲームの開始条件の成立に基づいて、開始条件が成立した可変表示ゲームの変動パターンがリーチ状態を伴わない非リーチの変動パターンであり、また、保留されている 2 の可変表示ゲームのうち、最初に開始条件が成立する可変表示ゲーム（左端の表示部位）に対応した変動パターンが非リーチの変動パターンであり、2 番目に開始条件が成立する可変表示ゲーム（左から 2 番目の表示部位）に対応した変動パターンがリーチの変動パターンであることに基づいて、チャンス目予告演出の操作示唆条件が成立したと判定する。

【 0 6 9 9 】

操作示唆条件が成立した場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留されているリーチ変動パターンの可変表示ゲームよりも前に実行される可変表示ゲーム（当該開始条件が成立した可変表示ゲームを含む 2 回の可変表示ゲーム）のそれぞれに関して、可変表示が開始された後に遊技者に全図柄停止操作を要求することを決定する。また、保留されているリーチ変動パターンの可変表示ゲームの表示結果が大当たり組合せとなるか又はハズレ組合せとなるかを、その可変表示ゲームに対応した始動入賞時判定結果指定コマンド又は始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドに基づいて確認する。

【 0 7 0 0 】

そして、図 38 (d) に示すように、保留されているリーチ変動パターンの可変表示ゲームの表示結果が大当たり組合せである場合には、開始条件が成立した可変表示ゲームにおいて、遊技者の全図柄停止操作に応じて、75% の割合でチャンス目を停止させ、25% の割合で非チャンス目（チャンス目以外のハズレ組合せ）を停止させることに決定し、保留されているリーチ変動パターンの可変表示ゲームの表示結果がハズレ組合せである場合には、開始条件が成立した可変表示ゲームにおいて、遊技者の全図柄停止操作に応じて、25% の割合でチャンス目を停止させることに決定し、75% の割合で非チャンス目を停止させることに決定する。

【 0 7 0 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、チャンス目を停止させることに決定された場合には、遊技者の全図柄停止操作に応じて、チャンス目を構成する、「左」及び「中」の飾り図柄表示エリア 5 L 及び 5 C に停止させる奇数の飾り図柄、並びに、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に揺動停止させる偶数の飾り図柄を決定する。

【 0 7 0 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、チャンス目を停止させないことに決定された場合には、遊技者の全図柄停止操作に応じて、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C、及び、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた、チャンス目とはならない確定飾り図柄（最終停止図柄）を構成する飾り図柄をそれぞれ揺動停止させることに決定する。即ち、遊技者の全図柄停止操作に応じて、非チャンス目となる確定飾り図柄（最終停止図柄）を揺動停止さ

10

20

30

40

50

せることに決定する。

【 0 7 0 3 】

このように、チャンス目停止の有無およびチャンス目停止を行う場合の停止図柄が決定されると、図 3 8 (e) に示すように、開始条件の成立に基づいて次の可変表示ゲームが開始され、これに伴い、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームが 2 つとなり、左から 3 番目の表示部位が非表示態様となっている。飾り図柄の可変表示開始に伴い、図 3 8 (f) に示すように、画面中央に、「全図柄を止める！」の文字 4 2 0 0 を大きく表示すると共に、上から順に「押せ！」の文字、下向きの矢印、及び、操作ボタン 3 0 を模した画像から構成される操作示唆情報 4 0 5 0 を表示する。これにより、遊技者は、「左」、「中」、「右」の全ての飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に飾り図柄を停止させるために操作ボタン 3 0 を押す操作をすべきことを認識する。なお、チャンス目予告演出では、前述した擬似連予告演出とは異なり、操作ボタン 3 0 を 1 回のみ操作することで、「左」、「中」、「右」の全ての飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に飾り図柄が停止される。

10

【 0 7 0 4 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「全図柄を止める！」の文字 4 2 0 0 及び操作示唆情報 4 0 5 0 の表示に伴い、表示されているボタンアイコン 4 0 0 0 のうちの、チャンス目予告演出の実行に要する 3 つのボタンアイコン 4 0 0 0 を消去する。これにより、表示されるボタンアイコン 4 0 0 0 の数が 0 となり、実行可能な特定演出が存在しなくなったことに伴い、「カットイン」の文字 4 0 0 0 a、「擬似連」の文字 4 0 0 0 b、及び「チャンス目」の文字 4 0 0 0 c を画面から消去する。

20

【 0 7 0 5 】

次いで、「全図柄を止める！」の文字 4 2 0 0 及び操作示唆情報 4 0 5 0 を認識した遊技者が、操作ボタン 3 0 を押す操作を行うものとする。

【 0 7 0 6 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 3 8 (d) のテーブルに基づいて、非チャンス目を停止させることに決定していた場合には、図 3 8 (g) に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた、チャンス目とはならない確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを揺動停止させる。そして、図 3 8 (h) に示すように、所定期間の揺動停止を経て、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せが最終停止表示して、飾り図柄の可変表示ゲームの表示結果が確定することになる。ここでは非チャンス目の確定飾り図柄として、左が「4」、中が「9」、右が「7」の、非リーチハズレとなる組合せが導出表示されている。

30

【 0 7 0 7 】

なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「全図柄を止める！」の文字 4 2 0 0 及び操作示唆情報 4 0 5 0 の表示から所定期間内（例えば 5 秒以内）に操作ボタン 3 0 が操作されなかった場合には、遊技者の全図柄停止操作に応じて非チャンス目を停止することに決定されていた場合に、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた、チャンス目とはならない確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを揺動停止させるものとする。

40

【 0 7 0 8 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、前述したように、次の可変表示ゲームについても遊技者に全図柄停止操作を要求することが決定されていることに基づいて、次の可変表示ゲームの開始条件が成立したときにも、前の可変表示ゲームと同様にチャンス目停止の有無を決定する。即ち、図 3 9 (i) に示すように、保留されているリーチ変動パターンの可変表示ゲームの表示結果が大当り組合せである場合には、開始条件が成立した可変表示ゲームにおいて、遊技者の全図柄停止操作に応じて、7 5 % の割合でチャンス目を停止させ、2 5 % の割合で非チャンス目を停止させることに決定し、保留されているリーチ変動パターンの可変表示ゲームの表示結果がハズレ組合せである場合には、開始条件が成立し

50

た可変表示ゲームにおいて、遊技者の全図柄停止操作に応じて、２５％の割合でチャンス目を停止させることに決定し、７５％の割合で非チャンス目を停止させることに決定する。

【０７０９】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前の可変表示ゲームと同様に、チャンス目を停止させることに決定された場合又は非チャンス目を停止させることに決定された場合に、遊技者の全図柄停止操作に応じて揺動停止させる飾り図柄の組合せを決定する。

【０７１０】

このように、チャンス目停止の有無およびチャンス目停止を行う場合の停止図柄が決定されると、図３９（ｊ）に示すように、開始条件の成立に基づいて次の可変表示ゲームが開始され、これに伴い、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームが１つとなり、左から２番目の表示部位が非表示態様となっている。飾り図柄の可変表示開始に伴い、図３９（ｋ）に示すように、画面中央に、「全図柄を止める！」の文字４２００及び操作示唆情報４０５０を表示する。これにより、遊技者は、「左」、「中」、「右」の全ての飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄を停止させるために操作ボタン３０を押す操作をすべきことを認識する。

【０７１１】

次いで、「全図柄を止める！」の文字４２００及び操作示唆情報４０５０を認識した遊技者が、操作ボタン３０を押す操作を行うものとする。

【０７１２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３９（ｉ）のテーブルに基づいて、チャンス目を停止させることに決定していた場合には、図３９（ｌ）に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、決定されたチャンス目を構成する飾り図柄の組合せを揺動停止させる。そして、図３９（ｍ）に示すように、所定期間の揺動停止を経て、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せが最終停止表示して、飾り図柄の可変表示ゲームの表示結果が確定することになる。ここではチャンス目の確定飾り図柄として、左が「１」、中が「１」、右が「２」の、非リーチハズレとなる組合せが導出表示されている。

【０７１３】

なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「全図柄を止める！」の文字４２００及び操作示唆情報４０５０の表示から所定期間内（例えば５秒以内）に操作ボタン３０が操作されなかった場合には、遊技者の全図柄停止操作に応じてチャンス目を停止することに決定されていた場合であっても、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた、チャンス目とはならない確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを揺動停止させるものとする。

【０７１４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次の可変表示ゲーム、即ちチャンス目予告演出のターゲットとなっているリーチ変動パターンの可変表示ゲームについては、遊技者に全図柄停止操作を要求することが決定されていないため、次の可変表示ゲームの開始条件が成立したときには、チャンス目停止の有無は決定しない。そして、図３９（ｎ）に示すように、開始条件の成立に基づいて次の可変表示ゲームが開始され、これに伴い、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームが存在しなくなり、左端の表示部位が非表示態様となっている。

【０７１５】

リーチ変動パターンの可変表示ゲームにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３９（ｏ）に示すように、リーチ状態が成立したときに、「リーチ！」の文字４０８０を表示させる演出を実行する。

【０７１６】

以上に説明した第５０演出形態では、カットイン予告演出、擬似連予告演出、及び、チャンス目予告演出は、いずれも、一般入賞口に遊技球が入賞した後の状態、即ち、ボタン

10

20

30

40

50

アイコン４０００が表示されている状態において、各予告演出に応じた遊技者の操作を契機として実行可能となっている。このように、一般入賞口への遊技球の入賞後の遊技者の操作を条件として実行される特定演出を設けることにより、一般入賞口に遊技球が入賞した場合の興趣を高めることができる。

【０７１７】

また、一般入賞口に遊技球が入賞する毎に、画面に表示されるボタンアイコン４０００が増加することで、遊技者は、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口のいずれかに遊技球が入賞したことを認識可能となっている。

【０７１８】

また、ボタンアイコン４０００が１以上表示されている状態でカットイン予告演出の操作示唆条件が成立すると、カットイン予告演出に対応した操作として連打操作を促す報知がされ、ボタンアイコン４０００が２以上表示されている状態で擬似連予告演出の操作示唆条件が成立すると、擬似連予告演出に対応した操作として各図柄停止操作を促す報知がされ、ボタンアイコン４０００が３以上表示されている状態でチャンス目予告演出の操作示唆条件が成立すると、チャンス目予告演出に対応した操作として全図柄停止操作を促す報知がされることにより、遊技者がどのような操作を行うことで特定演出を実行可能となるかを把握することができる。

【０７１９】

また、ボタンアイコン４０００の表示数に応じて、表示数が１以上のときには「カットイン」の文字４０００ａが表示され、表示数が２以上のときには「擬似連」の文字４０００ｂが表示され、表示数が３以上のときには「チャンス目」の文字４０００ｃが表示されることにより、遊技者は表示されているボタンアイコン４０００の数に応じて実行可能となる特定演出の種別を把握することができる。これにより、一般入賞口への遊技球の入賞数に興味を持たせることができる。

【０７２０】

なお、実行可能となる特定演出の種別と共に、その特定演出を実行させるために必要となる操作を報知するようにしても良い。例えば、ボタンアイコン４０００の表示数に応じて、表示数が１以上のときには「カットイン」の文字４０００ａの横に「連打」の文字が表示され、表示数が２以上のときには「擬似連」の文字４０００ｂの横に「各図柄停止」の文字が表示され、表示数が３以上のときには「チャンス目」の文字４０００ｃの横に「全図柄停止」の文字が表示されることにより、遊技者は実行可能となる特定演出の種別に応じて要求される操作を把握することができる。

【０７２１】

ここで、この実施の形態では、複数種別の特定演出の各々に対応した操作示唆条件が同時に成立する場合が存在する。例えば、ボタンアイコン４０００が２以上表示されている状態では、可変表示ゲームの開始条件が成立したときに、その変動パターンがリーチ状態を伴う変動パターンであり、且つ、その変動パターンの変動時間が８秒以上である場合があり、この場合には、カットイン予告演出実行のための連打操作を促す報知（連打示唆情報４１００の表示）と、擬似連予告演出実行のための各図柄停止操作を促す報知（各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおける操作示唆情報４０５０の表示）のいずれを行うべきかが問題となる。この実施の形態では、その特定演出の実行に要するボタンアイコン４０００の数の多い方を、優先して実行するものとする。従って、擬似連予告演出実行のための各図柄停止操作を促す報知（ボタンアイコン４０００が２以上必要）は、カットイン予告演出実行のための連打操作を促す報知（ボタンアイコン４０００が１以上必要）よりも優先して行われるものとする。

【０７２２】

また、ボタンアイコン４０００が３以上表示されている状態では、非リーチの変動パターンの可変表示ゲームの開始条件が成立したときに、その非リーチの変動パターンの変動時間が８秒以上であり、且つ、保留されている可変表示ゲームがリーチ変動パターンである場合があり、この場合には、擬似連予告演出実行のための各図柄停止操作を促す報知（

10

20

30

40

50

各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R における操作示唆情報 4 0 5 0 の表示) と、チャンス目予告演出実行のための全図柄停止操作を促す報知 (各可変表示ゲームにおける「全図柄を止める！」の文字 4 2 0 0 及び操作示唆情報 4 0 5 0 の表示) のいずれを行うべきかが問題となる。この場合には、チャンス目予告演出実行のための全図柄停止操作を促す報知 (ボタンアイコン 4 0 0 0 が 3 以上必要) は、擬似連予告演出実行のための各図柄停止操作を促す報知 (ボタンアイコン 4 0 0 0 が 2 以上必要) よりも優先して行われるものとする。

【 0 7 2 3 】

また、この実施の形態では、表示されているボタンアイコン 4 0 0 0 の数が、特定演出の実行に要するボタンアイコン 4 0 0 0 の数 (カットイン予告演出であれば 1 , 擬似連予告演出であれば 2 , チャンス目予告演出であれば 3) よりも多い場合には、当初表示されていたボタンアイコン 4 0 0 0 の数から特定演出の実行に要したボタンアイコン 4 0 0 0 の数を減算した数のボタンアイコン 4 0 0 0 が、該特定演出の実行後にも引き続き表示されることになっている。

10

【 0 7 2 4 】

例えば、ボタンアイコン 4 0 0 0 が 4 以上表示されている状態で、チャンス目予告演出が実行されると、チャンス目予告演出の実行後にも、引き続き表示されるボタンアイコン 4 0 0 0 が 1 つ残っているため、「カットイン」の文字 4 0 0 0 a は画面に表示されたままとなる。その後、リーチ変動パターンの変動表示ゲームが開始されるときに、カットイン予告演出の操作示唆条件が成立して、連打操作を促す報知が行われることになる。

20

【 0 7 2 5 】

また、この実施の形態では、可変表示ゲームが開始されるときに、各特定演出に応じた操作示唆条件が成立しているか否かを判定するようにしている (ボタンアイコン 4 0 0 0 の数を確認すると共に可変表示ゲームの変動パターンを確認するようにしている) が、このような形態に限らず、可変表示ゲームが実行されているときに、各特定演出に応じた操作示唆条件が成立しているか否かを判定するようにしても良い。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ状態が成立したタイミングで、ボタンアイコン 4 0 0 0 が 1 以上表示されているか否かを判定して、表示されていれば、連打を行わせるための連打示唆情報 4 1 0 0 を表示するようにしても良い。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示ゲームの終了 (表示結果の導出表示) までの残り時間が所定時間 (例えば残り 1 0 秒) となったタイミングで、ボタンアイコン 4 0 0 0 が 2 以上表示されているか否かを判定して、表示されていれば、各図柄停止操作を行わせるための操作示唆情報 4 0 5 0 を表示するようにしても良い。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、有効始動入賞が発生したタイミングで、リーチ状態を伴う可変表示ゲーム (当該有効始動入賞に対応した可変表示ゲームを含む) が保留されており、且つ、その可変表示ゲームよりも前に実行される可変表示ゲームがいずれもリーチ状態を伴わない場合に、ボタンアイコン 4 0 0 0 が 3 以上表示されているか否かを判定して、表示されていれば、全図柄停止操作を行わせるための「全図柄を止める！」の文字 4 2 0 0 及び操作示唆情報 4 0 5 0 を表示するようにしても良い。即ち、ボタンアイコン 4 0 0 0 の表示数が予め定められた所定数に達したタイミングで実行されている可変表示ゲーム内において (次に実行される可変表示ゲームの開始条件成立を待たずに) 、所定の操作を行うべき旨の報知や特定演出が実行されるようにしても良い。

30

40

【 0 7 2 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づきボタンアイコン 4 0 0 0 が 1 以上となったタイミングで、実行されている可変表示ゲームがリーチ変動パターンであるか否かを判定して、リーチ変動パターンである場合には、リーチ状態が成立したタイミングで、連打を行わせるための連打示唆情報 4 1 0 0 を表示するようにしても良い。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づきボタンアイコン 4 0 0 0 が 2 以上となったタイミングで、実行されている可変表示ゲームの終了 (表示結果の導出表示) までの残り時間が所定時間 (例えば残り 1 0 秒) 以上あるか否かを判定して、所定時間以上ある場合には、その可変表示ゲームの終了 (表示結果の導出表

50

示)までの残り時間が所定時間(例えば残り10秒)となったタイミングで、各図柄停止操作を行わせるための操作示唆情報4050を表示するようにしても良い。また、演出制御用CPU120は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づきボタンアイコン4000が3以上となったタイミングで、リーチ状態を伴う可変表示ゲーム(当該有効始動入賞に対応した可変表示ゲームを含む)が保留されており、且つ、その可変表示ゲームよりも前に実行される可変表示ゲームがいずれもリーチ状態を伴わないものであるか否かを判定して、リーチ状態を伴う可変表示ゲームが保留されており且つその可変表示ゲームよりも前に実行される可変表示ゲームがいずれもリーチ状態を伴わないものである場合には、実行されている可変表示ゲームにおいて、全図柄停止操作を行わせるための「全図柄を止める!」の文字4200及び操作示唆情報4050を表示するようにしても良い。即ち、ボタンアイコン4000の表示数が予め定められた所定数に達したタイミングで実行されている可変表示ゲーム内において(次に実行される可変表示ゲームの開始条件成立を待たずに)、所定の操作を行うべき旨の報知や特定演出が実行されるようにしても良い。

10

【0727】

また、第50演出形態では、所定の操作(連打操作、各図柄停止操作、全図柄停止操作)を行わせるべく報知をするための操作示唆条件が、いずれも可変表示ゲームに関する条件(表示態様や変動時間)であり、所定の操作が行われたことにより可変表示ゲームの実行中に特定演出が実行される例について説明したが、このような形態に限らず、操作示唆条件は、例えば、大当たり遊技状態に関する条件(例えば大当たり遊技状態に制御されているか否か、大当たり種別が確変大当たりであるか否か、及び、ラウンド数が所定数よりも多いか否か等)であっても良く、大当たり遊技状態において所定の操作が行われた場合に特定演出が実行されるようにしても良い。例えば、大当たり遊技状態に制御されている期間内に、ボタンアイコン4000の表示数が所定数に達したときに、遊技者に所定の操作を行うよう促す報知を行い、所定の操作が行われたときには、その大当たり遊技状態が確変大当たりであるか否か、あるいはその大当たり遊技状態のラウンド数が所定数よりも多いか否かを報知する演出を実行するようにしても良い。また、遊技状態が確変状態(但し確変状態であることを遊技者が認識し難い演出モードとする)に制御されている期間内に、ボタンアイコン4000の表示数が所定数に達したときに、遊技者に所定の操作を行うよう促す報知を行い、所定の操作が行われたときには、遊技状態が確変状態であるか否かを報知する演出を実行するようにしても良い。

20

30

【0728】

また、第50演出形態では、ボタンアイコン4000の表示数が1のときにも、操作示唆条件の成立に基づいて連打操作を促す報知が行われ、連打操作に応じてカットイン予告演出が実行される例について説明したが、このような形態に限らず、ボタンアイコン4000の表示数が所定数以上(例えば2以上、あるいは3以上)でなければ、所定の操作を促す報知が行われず(例えば、連打操作、各図柄停止操作、及び全図柄停止操作のいずれの操作を促す報知も行われず)、特定演出が実行されない(例えば、カットイン予告演出、擬似連予告演出、及びチャンス目予告演出のいずれの特定演出も実行されない)ようにしても良い。

【0729】

40

(一発告知の例)

また、第50演出形態では、仮停止図柄を各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rに停止させるために、各エリア毎の3回の操作を行わせているが、確定飾り図柄(最終停止図柄)を各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rに停止させるために、各エリア毎の3回の操作を行わせるようにしても良い。即ち、演出制御用CPU120が、可変表示結果通知コマンドに応じた確定飾り図柄(最終停止図柄)を決定すると、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに操作示唆情報4050を表示させて、操作ボタン30の操作に応じて最終停止図柄を構成する左図柄を揺動停止させ、次いで、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに操作示唆情報4050を表示させて、操作ボタン30の操作に応じて最終停止図柄を構成する右図柄を揺動停止させ、最後に、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに操作示唆情報405

50

0を表示させて、操作ボタン30の操作に応じて最終停止図柄を構成する中図柄を揺動停止させるようにしても良い。このような構成では、大当たり図柄の組合せが最終停止図柄となる場合には、遊技者の3回の操作に応じて、「左」、「右」、「中」の図柄表示エリア5L、5R、5Cに順次同一の飾り図柄が停止されることにより、遊技者の操作に対する期待感を高めることができる。

【0730】

なお、「左」、「右」、「中」の図柄表示エリアに、通常の飾り図柄（例えば英数字の「1」～「8」の画像）の組合せとは異なる、特殊飾り図柄の組合せを停止させることにより、遊技者に所定の操作を促す報知を行い、さらに遊技者の所定の操作に応じて、当該可変表示ゲームの表示結果が大当たりとなるか又ははずれとなるか（あるいは確変大当たりとなるか又は非確変大当たりとなるか等）を報知する特定演出を実行するようにしても良い。例えば、「左」及び「右」の図柄表示エリアに、それぞれ操作ボタン30を模した画像である特殊飾り図柄を停止させ（あるいは、「左」及び「右」の図柄表示エリアには通常の飾り図柄を停止させ）、「中」の図柄表示エリアには、「連打！」という文字の画像を停止させる。そして、「連打！」という文字の画像を認識した遊技者が連打操作を行うことにより、画像表示装置5に、その可変表示ゲームの表示結果（例えば、「大当たり！」という文字の画像又は「ハズレ」という文字の画像）が表示されるようにしても良い。

【0731】

また、このような形態とした場合に、「中」の図柄表示エリアに停止される文字の画像に応じて（所定の操作を行うように示唆する報知態様に依拠して）、当該可変表示ゲームの表示結果が大当たりとなる割合（あるいは確変大当たりとなる割合）が異なるようにしても良い。例えば、「中」の図柄表示エリアに、操作ボタン30を短く何回も押す操作を行うよう示唆する「連打！」の文字の画像が特殊図柄として停止されたときよりも、操作ボタン30を長く1回押す操作を行うよう示唆する「長押し！」の文字の画像が特殊図柄として停止されたときの方が、表示結果が大当たりとなる割合が高くなるようにしても良い。このように、リーチ状態を経ずに、遊技者の操作に応じて可変表示ゲームの表示結果が報知される演出を特定演出として実行するようにしても良い。なお、1の可変表示ゲームが実行されている期間内に、「左」、「右」、「中」の図柄表示エリアに、特殊飾り図柄の組合せを複数回停止させるようにして、特殊飾り図柄の組合せが停止される毎に、遊技者が所定の操作を行うようにしても良い。この場合には、所定の操作毎（但し最後の所定の操作を除く）に表示結果を示唆する予告演出が実行され、最後の所定の操作に応じて表示結果が報知されるようにしても良い。

【0732】

なお、第50演出形態では、一般入賞口への2回以上の入賞を条件として各図柄停止操作が有効となり、さらに各図柄停止操作に応じて擬似連予告演出が実行され、一般入賞口への3回以上の入賞を条件として全図柄停止操作が有効となり、さらに全図柄停止操作に応じてチャンス目予告演出が実行される例を示したが、所定の操作を行うべき旨の報知（所定の操作が有効となることの条件）は、一般入賞口への4回以上の入賞を条件としても良い。

【0733】

[第51演出形態]

図34に示す第51演出形態では、第50演出形態と異なり、遊技状態に応じて実行可能となる特定演出が異なるものとする。第51演出形態では、連打操作を要するカットイン予告演出は、遊技状態が通常状態、並びに、確変状態及び時短状態のいずれのときにも実行可能となっている。一方、各図柄停止操作を要する擬似連予告演出は、遊技状態が通常状態のときにのみ実行可能となっており、全図柄停止操作を要するチャンス目予告演出は、遊技状態が確変状態又は時短状態のときにのみ実行可能となっている。

【0734】

なお、カットイン予告演出と擬似連予告演出とは、通常状態において同時に操作示唆条件が成立する場合があるが、この場合には、より多い数のボタンアイコン4000を要

10

20

30

40

50

する擬似連予告演出を実行するための各図柄停止操作が優先して促される。一方、擬似連予告演出と、チャンス目予告演出とは、実行可能な遊技状態が異なるため、同時に操作示唆条件が成立することはない。

【 0 7 3 5 】

仮に、通常状態のときに表示されているボタンアイコン 4 0 0 0 の数が 3 以上となっても、通常状態ではチャンス目予告演出が実行されないことにより、「カットイン」の文字 4 0 0 0 a 及び「擬似連」の文字 4 0 0 0 b は表示されるが、「チャンス目」の文字 4 0 0 0 c は表示されない。仮に、確変状態又は時短状態のときに表示されているボタンアイコン 4 0 0 0 の数が 3 以上となっても、確変状態又は時短状態では擬似連予告演出が実行されないことにより、「カットイン」の文字 4 0 0 0 a 及び「チャンス目」の文字 4 0 0 0 c は表示されるが、「擬似連」の文字 4 0 0 0 b は表示されない。

10

【 0 7 3 6 】

このように、一般入賞口に遊技球が入賞したときの遊技状態に応じて、報知される特定演出の種別、即ち実行可能となる特定演出の種別が異なることにより、遊技状態に応じて適切に興味を異ならせることが可能となる。

【 0 7 3 7 】

なお、本演出形態では、より多い数のボタンアイコン 4 0 0 0 を要する予告演出を優先して実行するようにしているが、このような形態に限らず、遊技者にとって、より期待度の高い予告演出を優先して実行するようにしても良い。例えば、同一の可変表示ゲームを対象としてカットイン予告演出の操作示唆条件と擬似連予告演出の操作示唆条件とが成立した場合には、より大当たりとなる割合が高い予告演出（例えば擬似連予告演出）を優先して実行するようにすると良い。

20

【 0 7 3 8 】

[第 5 2 演出形態]

図 4 0 に示す第 5 2 演出形態では、第 5 0 演出形態及び第 5 1 演出形態と異なり、一般入賞口への遊技球の入賞に応じてボタンアイコン 4 0 0 0 は表示されず、一般入賞口への遊技球の入賞毎に、文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c のいずれかを表示させるか否か、及び、表示させる場合には、「カットイン」の文字 4 0 0 0 a、「擬似連」の文字 4 0 0 0 b、及び「チャンス目」の文字 4 0 0 0 c のいずれを表示させるかを決定するものである。図 4 1 (A) には、各一般入賞口への入賞に応じて、文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c のいずれかを表示させるか否か、及び、表示させる場合には文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c のいずれを表示させるかを決定するための表示情報判定テーブルを示す。

30

【 0 7 3 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 一般入賞口 5 0 A に遊技球が入賞した場合には、25%の割合で「カットイン」の文字 4 0 0 0 a を画面に表示させることに決定し、75%の割合で「擬似連」の文字 4 0 0 0 b を画面に表示させることに決定する。また、第 2 一般入賞口 5 0 B に遊技球が入賞した場合には、50%の割合で文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c のいずれも表示させないことに決定し、25%の割合で「カットイン」の文字 4 0 0 0 a を画面に表示させることに決定し、25%の割合で「擬似連」の文字 4 0 0 0 b を画面に表示させることに決定する。

40

【 0 7 4 0 】

また、第 3 一般入賞口 5 0 C に遊技球が入賞した場合には、80%の割合で文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c のいずれも表示させないことに決定し、10%の割合で「カットイン」の文字 4 0 0 0 a を画面に表示させることに決定し、10%の割合で「チャンス目」の文字 4 0 0 0 c を画面に表示させることに決定する。また、第 4 一般入賞口 5 0 D に遊技球が入賞した場合には、70%の割合で文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c のいずれも表示させないことに決定し、10%の割合で「カットイン」の文字 4 0 0 0 a を画面に表示させることに決定し、20%の割合で「チャンス目」の文字 4 0 0 0 c を画面に表示させることに決定する。

【 0 7 4 1 】

50

そして、前述した第50演出形態及び第51演出形態と同様に、「カットイン」の文字4000aが表示されている状態で、リーチ変動パターンの可変表示ゲームが開始された場合には、連打操作を行うよう報知して、連打操作に応じてカットイン予告演出を実行し、「擬似連」の文字4000bが表示されている状態で、変動時間が8秒以上の変動パターンの可変表示ゲームが開始された場合には、各図柄停止操作を行うよう報知して、各図柄停止操作に応じて擬似連予告演出を実行し、「チャンス目」の文字4000cが表示されている状態においてリーチ変動パターンの可変表示ゲームが保留されており、それよりも前に実行される可変表示ゲームが全て非リーチの変動パターンである場合には、全図柄停止操作を行うよう報知して、全図柄停止操作に応じてチャンス目予告演出を実行する。

【0742】

10

図41(A)の例では、第1一般入賞口50Aに遊技球が入賞した場合には100%の割合で文字4000a~4000cのいずれかが表示され、第2一般入賞口50Bに遊技球が入賞した場合には50%の割合で文字4000a~4000cのいずれかが表示され、第3一般入賞口50Cに遊技球が入賞した場合には20%の割合で文字4000a~4000cのいずれかが表示され、第4一般入賞口50Dに遊技球が入賞した場合には30%の割合で文字4000a~4000cのいずれかが表示されるようになっている。

【0743】

このように、遊技球が入賞した一般入賞口に応じて、実行可能となる特定演出の種別が報知される割合、及び、特定演出が実行可能となる割合が異なることにより、いずれの一般入賞口に遊技球が進入するかに注目させ、興趣を向上させることができる。

20

【0744】

また、左遊技領域10Aに発射された遊技球は、第1一般入賞口50Aよりも第2一般入賞口50Bに入賞し易く、右遊技領域10Bに発射された遊技球は、第4一般入賞口50Dよりも第3一般入賞口50Cに入賞し易いように構成されているとすると、より入賞し難い一般入賞口(通常状態であれば第1一般入賞口50A、確変状態又は時短状態であれば第4一般入賞口50D)に遊技球が入賞した場合に、特定演出が実行される割合が高いことになる。

【0745】

また、第1一般入賞口50A又は第2一般入賞口50Bに遊技球が入賞した場合には、「カットイン」の文字4000a及び「擬似連」の文字4000bのいずれかが表示される可能性があるが、「チャンス目」の文字4000cは表示されないようになっている。一方、第3一般入賞口50C又は第4一般入賞口50Dに遊技球が入賞した場合には、「カットイン」の文字4000a及び「チャンス目」の文字4000cのいずれかが表示される可能性があるが、「擬似連」の文字4000bは表示されないようになっている。

30

【0746】

このように、遊技球が入賞した一般入賞口に応じて、実行可能となる特定演出の報知態様、及び、実行可能となる特定演出の種別が異なることにより、いずれの一般入賞口に遊技球進入するかに注目させ、興趣を向上させることができる。

【0747】

また、遊技状態が通常状態のときには、左遊技領域10Aに遊技球が発射され、遊技状態が確変状態又は時短状態のときには、右遊技領域10Bに遊技球が発射されるため、第1一般入賞口50A又は第2一般入賞口50Bに遊技球が入賞する通常状態においては、第3一般入賞口50C又は第4一般入賞口50Dに遊技球が入賞する確変状態又は時短状態よりも、文字4000a~4000cのいずれかが表示される割合が高く、また、特定演出の実行割合が高いことになる。

40

【0748】

遊技状態が通常状態のときには興趣が低下し易いため、文字4000a~4000cが出現する割合や特定演出が実行される割合を高めることで、興趣低下を防止するようにしている。一方、遊技状態が確変状態又は時短状態のときには、特図ゲームや普図ゲームに遊技者の関心が向かうため、文字4000a~4000cの表示や操作示唆条件の成立に

50

基づく特定演出の実行は寧ろ遊技の邪魔になるケースがあるため、文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c が出現する割合や特定演出が実行される割合を通常状態よりも低くするようにしている。このように、一般入賞口に遊技球が入賞することの興趣を、遊技状態に応じて適切に異ならせることが可能となっている。

【 0 7 4 9 】

また、図 4 1 (A) に示した例に限らず、遊技状態が確変状態又は時短状態のときには、遊技状態が通常状態のときよりも文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c が出現する割合や特定演出が実行される割合を高めるようにしても良く、図 4 1 (A) に示した例とは逆に、第 3 一般入賞口 5 0 C 又は第 4 一般入賞口 5 0 D に遊技球が入賞した場合には、第 1 一般入賞口 5 0 A 又は第 2 一般入賞口 5 0 B に遊技球が入賞した場合よりも高い割合で、文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c を表示させるようにしても良い。また、図 4 1 (A) において、擬似連予告演出は、第 1 一般入賞口 5 0 A 又は第 2 一般入賞口 5 0 B への入賞時にのみ実行可能となっているが、同様に、第 3 一般入賞口 5 0 C 又は第 4 一般入賞口 5 0 D への入賞時にのみ実行可能となる特定演出を設けるようにしても良い。

【 0 7 5 0 】

また、図 4 1 (A) に示した例に限らず、図 4 1 (B) に示すように、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D の各入賞口毎に、遊技球が入賞したときの遊技状態が通常状態である場合には、遊技球が入賞したときの遊技状態が確変状態又は時短状態である場合よりも、文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c が出現する割合や特定演出が実行される割合を高くするようにしても良い。なお、図 4 1 (B) に示した例とは逆に、確変状態又は時短状態において各一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、通常状態において各一般入賞口に遊技球が入賞した場合よりも高い割合で、文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c を表示させるようにしても良い。また、図 4 1 (B) において、遊技状態が通常状態であるときのみ実行可能な特定演出を設けるようにしても良く、遊技状態が確変状態又は時短状態であるときのみ実行可能な特定演出を設けるようにしても良い。

【 0 7 5 1 】

なお、遊技状態が通常状態であるか、又は、確変状態若しくは時短状態であるかに応じて、文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c が表示される割合や特定演出が実行される割合を異ならせる例に限らず、例えば、大当り遊技状態に制御されているか否か、大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に達したか否か、大当り遊技状態が連続した数（連続した数 = 大当り遊技状態の終了後に確変状態又は時短状態に制御される大当り遊技状態が連続した数 + 1）が所定回数に達したか否か、表示結果がハズレ組合せとなる可変表示ゲームが所定回数連続したか否か、「非リーチ」（「リーチ無しハズレ」）の変動パターンの可変表示ゲームが所定回数連続したか否か、保留記憶数が所定数に達したか否か等、の他の条件に応じて、文字 4 0 0 0 a ~ 4 0 0 0 c が表示される割合や特定演出が実行される割合を異ならせるようにしても良い。

【 0 7 5 2 】

[画像表示装置 5 の画面における各画像の表示エリア]

画像表示装置 5 の画面に表示可能な各画像の表示エリアを次のように設定しても良い。以下、画像表示装置 5 の画面に表示可能な画像の最大幅を (X + 1) 画素とし、最大高さを (Y + 1) 画素とする。そして、表示画面の左上隅の画素の座標を (0 , 0) とし、表示画面の右下隅の画素の座標を (X , Y) とする。このとき、図 4 2 (a) に示すように、座標 (0 , 0) と座標 (a , Y) とを頂点として規定される矩形領域を第 1 エリア と定義し、座標 (a + 1 , 0) と座標 (X , Y) とを頂点として規定される矩形領域を第 2 エリア と定義する。第 1 エリア と第 2 エリア との間に重複する領域は存在しない。また、本例では第 2 エリア は第 1 エリア よりも広い領域である。

【 0 7 5 3 】

第 1 エリア には、一般入賞口への入賞数、第 1 始動入賞口への入賞数、及び、第 2 始動入賞口への入賞数等の、各入賞口への入賞数に関連する入賞数情報が表示可能となっている。第 2 エリア には、図 4 2 (a) に示されるように、エラーメッセージ表示エリア

5 E、第4図柄表示エリア5 A、5 B、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 R、及び始動入賞記憶表示エリア5 Hが設けられている。なお、図4 2及び図4 3の例において、第2エリア においては背景画像を視認可能であるが、第1エリア では背景画像を視認不能となっている。

【0 7 5 4】

本例において、演出データとしてROM 1 2 1に記憶されている背景画像の全体像は、後述する図4 4の(b)(c)に示されるように、全体の幅が $(X + 1)$ 画素であり、全体の高さが $(Y + 1)$ 画素であり、キャラクタDが山の頂部付近を登っており、キャラクタEが山の麓付近を登っている態様の画像である。図4 2(b)(c)及び図4 3(e)(f)の例では、背景画像の全体領域[座標(0, 0)と座標(X, Y)とを頂点として規定される矩形領域]のうち、第2エリア に相当する領域[座標(a + 1, 0)と座標(X, Y)とを頂点として規定される矩形領域]のみが遊技者に視認可能となっている。背景画像の全体領域のうち、第1エリア に相当する領域[座標(0, 0)と座標(a, Y)とを頂点として規定される矩形領域]は遊技者に視認不能である。

10

【0 7 5 5】

従って、図4 2(b)(c)及び図4 3(e)(f)の例において、遊技者は、背景画像の座標(a + 1, 0)と座標(X, Y)とを頂点として規定される矩形領域に含まれるキャラクタDを視認可能であるが、背景画像の座標(0, 0)と座標(a, Y)とを頂点として規定される矩形領域に含まれるキャラクタEは視認不能である。

【0 7 5 6】

20

図4 2(b)(c)及び図4 3(e)(f)の例では、第1エリア に、(1)当日における一般入賞口への入賞数の合計である「本日の一般入賞数」と、(2)当日における第1始動入賞口への入賞数の合計である「本日のヘソ入賞数」と、(3)当日における第2始動入賞口への入賞数の合計である「本日の電チュー入賞数」の3項目が表示されている。

【0 7 5 7】

この実施の形態では、前述したように、演出制御用CPU 1 2 0は、一般入賞口への入賞が発生したときに、第1一般入賞口5 0 A～第4一般入賞口5 0 Dのいずれに遊技球が入賞したのかを指定する一般入賞口指定コマンドを受信し、始動入賞口への入賞が発生したときに、第1始動入賞口及び第2始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したのかを指定する始動入賞口指定コマンドを受信する。従って、演出制御用CPU 1 2 0は、一般入賞口への入賞数、第1始動入賞口への入賞数、及び第2始動入賞口への入賞数を個別に集計可能である。本例では、(1)「本日の一般入賞数」が7 0、(2)「本日のヘソ入賞数」が5 2 1、(3)「本日の電チュー入賞数」が2 1 7となっている。このように、一般入賞口への入賞数と始動入賞口への入賞数を対比可能に表示させることで、各入賞口への入賞状況を相対的に把握可能となる。

30

【0 7 5 8】

また、図4 2(b)及び図4 3(e)の例では、第2エリア において、第4図柄表示エリア5 Aで第1特図用の第4図柄が可変表示されている状態であり、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rで飾り図柄が可変表示されている状態である。また、始動入賞記憶表示エリア5 Hには、1回の特図ゲームの保留に対応した1つの保留情報として、丸型のオブジェクトが左端に表示されている。これら、可変表示中の第4図柄の画像、可変表示中の飾り図柄の画像、及び、保留情報の画像は、いずれも第2エリア 内にのみ表示されている。

40

【0 7 5 9】

第4図柄の表示レイヤ、飾り図柄の表示レイヤ、及び、保留情報の表示レイヤは、いずれも背景画像の表示レイヤよりも上位であるものとする。ここで、ある画像の表示レイヤが他の画像の表示レイヤよりも上位であるということは、ある画像と他の画像とが重畳表示されるときに、ある画像の視認性を他の画像の視認性よりも優先する表示制御を行うということである。具体的には、図4 2(b)(c)及び図4 3(e)(f)の例において

50

、第4図柄、飾り図柄、及び保留情報の各画像が表示されている領域と背景画像の一部領域とが重複しているが、この場合に、重複領域に関しては、表示レイヤが背景画像よりも上位である第4図柄、飾り図柄、及び、保留情報を視認容易（視認可能を含む）とする一方、背景画像を視認困難（視認不能を含む）とする表示制御を行っている。従って、遊技者から見た場合に、第4図柄、飾り図柄、及び、保留情報は、背景画像よりも手前（遊技者側）に表示されているように見える。

【0760】

また、この実施の形態では、エラーメッセージの表示レイヤは、飾り図柄の表示レイヤよりも上位であるものとする。具体的には、図42(a)及び図43(f)に示すように、飾り図柄が表示される領域とエラーメッセージが表示される領域とは重複しているが、この場合に、重複領域に関しては、表示レイヤが飾り図柄よりも上位であるエラーメッセージを視認容易（視認可能を含む）とする一方、飾り図柄を視認困難（視認不能を含む）とする表示制御を行っている。従って、遊技者から見た場合に、エラーメッセージは、飾り図柄よりも手前（遊技者側）に表示されているように見える。

10

【0761】

なお、背景画像の全体領域のうち第2エリアに相当する領域のみを遊技者に視認可能とするための表示制御として、背景画像の全体領域のうち第2エリアに相当する領域のみを背景画像の表示レイヤに設定し、背景画像の全体領域のうち第1エリアに相当する領域は背景画像の表示レイヤに設定しない（即ち背景画像のうち[座標(a+1, 0)と座標(X, Y)とを頂点として規定される矩形領域]のみの画像データを用いる)ようにしても良い。

20

【0762】

また、背景画像の全体領域のうち第2エリアに相当する領域のみを遊技者に視認可能とするための他の表示制御として、背景画像の全体領域を背景画像の表示レイヤに設定する（即ち背景画像全体[座標(0, 0)と座標(X, Y)とを頂点として規定される矩形領域]の画像データを用いる）が、背景画像の表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて、第1エリアに相当する領域に入賞数情報用の別の背景画像（例えば白色で無地の画像）を設定することで、下位の表示レイヤの背景画像の第1エリアに相当する領域を視認できないようにしても良い。なお、このような構成とした場合において、入賞数情報用の別の背景画像（例えば白色で無地の画像）に所定の透過率（当該表示レイヤの下位の表示レイヤの画像の視認容易性であり、0%のときに視認不能となる）を設定しておくことにより、下位の表示レイヤの画像を視認可能としても良く、所定の透過率を設定することで、下位の表示レイヤの背景画像の第1エリアに相当する領域を視認可能となり、キャラクターを視認可能な状態になる。

30

【0763】

また、第1エリアに表示される入賞数情報の表示レイヤは、第1エリアにおいて表示可能な他の情報の表示レイヤよりも上位である。そのため、第1エリアにおける他の情報の表示によって入賞数情報の視認性が低下することはない。また、入賞数情報の表示レイヤは、第1エリアには表示領域が存在しないエラーメッセージと同じ表示レイヤであっても良く、エラーメッセージよりも上位の表示レイヤであっても良く、エラーメッセージよりも下位の表示レイヤであっても良い。例えば、入賞数情報の表示レイヤは、全ての表示レイヤの中で最も上位であり、他の情報の表示領域（第1エリアに表示されるか又は第2エリアに表示されるか）によらず、視認性が低下することがないようにしても良い。

40

【0764】

図42(b)に示すように、第4図柄の可変表示、飾り図柄の可変表示、及び保留情報の表示は、いずれも第2エリア内にて行われるものであるため、これらの画像が画像表示装置5に表示されていることによって、第1エリア内に表示されている入賞数情報としての、一般入賞口への入賞数（「本日の一般入賞数」）、第1始動入賞口への入賞数（「本日のヘソ入賞数」）、及び、第2始動入賞口への入賞数（「本日の電チュー入賞数

50

」)の視認性が妨げられることはない。これにより、遊技者は、第4図柄の可変表示、飾り図柄の可変表示、及び保留情報の表示によらず、入賞数情報を適切に把握することができる。

【0765】

そして、画像表示装置5において、第4図柄の可変表示、飾り図柄の可変表示、及び保留情報の表示が行われているときに、一般入賞口への入賞が発生した場合には、図42(d)に示すように、演出制御用CPU120が一般入賞口指定コマンドを受信したことに基づいて、第1エリアに表示されている一般入賞口への入賞数(「本日の一般入賞数」)が更新される。このように、第4図柄の可変表示、飾り図柄の可変表示、及び保留情報の表示が行われているときに一般入賞口への入賞が発生すると、第1エリアに表示されている一般入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。即ち、第4図柄の可変表示、飾り図柄の可変表示、及び保留情報の表示によっては、入賞数情報が更新されるときに視認性は妨げられない。これにより、遊技者は、一般入賞口への入賞が発生したことで、その結果として一般入賞口への入賞数が更新されたことを容易に把握することができる。

10

【0766】

そして、特別図柄の可変表示が終了して表示結果が停止表示されるときには、図42(c)に示すように、第1特図用の第4図柄の可変表示が終了して表示結果が停止表示されると共に、飾り図柄の可変表示も終了して表示結果が停止表示される。本例では、第4図柄表示エリア5Aが、はずれを想起させる表示色で点灯(表示)されたままの状態となっている(表示結果が停止表示されている)ものとし、確定飾り図柄として、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rに「5, 3, 1」となるはずれ図柄が停止表示されている。

20

【0767】

ここで、図42(c)に示すように、停止表示されている(表示結果が導出表示されている状態の)第4図柄、及び、停止表示されている(表示結果が導出表示されている状態の)飾り図柄は、いずれも第2エリア内に表示されているため、これらの画像が画像表示装置5に表示されていることによっては、第1エリア内に表示されている入賞数情報としての、一般入賞口への入賞数(「本日の一般入賞数」)、第1始動入賞口への入賞数(「本日のヘソ入賞数」)、及び、第2始動入賞口への入賞数(「本日の電チュー入賞数」)の視認性が妨げられることはない。これにより、遊技者は、第4図柄の停止表示及び飾り図柄の停止表示によらず、入賞数情報を適切に把握することができる。

30

【0768】

そして、画像表示装置5において、第4図柄の停止表示及び飾り図柄の停止表示が行われているときに、一般入賞口への入賞が発生した場合には、図42(d)に示すように、演出制御用CPU120が一般入賞口指定コマンドを受信したことに基づいて、第1エリアに表示されている一般入賞口への入賞数(「本日の一般入賞数」)が更新される。このように、第4図柄の停止表示及び飾り図柄の停止表示が行われているときに一般入賞口への入賞が発生すると、第1エリアに表示されている一般入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。即ち、第4図柄の停止表示及び飾り図柄の停止表示によっては、入賞数情報が更新されるときに視認性は妨げられない。これにより、遊技者は、一般入賞口への入賞が発生したことで、その結果として一般入賞口への入賞数が更新されたことを容易に把握することができる。

40

【0769】

なお、図42(b)(c)(d)の例では、一般入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新されている例を示しているが、第1始動入賞口への入賞が発生したときにも、一般入賞口の場合と同様に、第4図柄の可変表示及び停止表示、並びに、飾り図柄の可変表示及び停止表示によらず、第1始動入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。また、第2始動入賞口への入賞が発生したときにも、一般入賞口の場合と同様に、第4図柄の可変表示及び停止表示、並びに、飾り図柄の可変表示及び停止表示によらず、第2始動入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。

50

【 0 7 7 0 】

図 4 3 (e) (f) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドを受信すると、画像表示装置 5 においてエラーメッセージ（本例では「エラーが発生しました。」という文字の画像）の表示が行われる。前述したように、エラーメッセージの表示レイヤは、飾り図柄の表示レイヤよりも上位である。そのため、飾り図柄が可変表示されているとき、あるいは、飾り図柄が停止表示されているときに、演出制御用 C P U 1 2 0 が異常検出指定コマンドを受信した場合には、飾り図柄が表示される領域とエラーメッセージが表示される領域との重複範囲に関して、エラーメッセージを視認容易（視認可能を含む）とする一方、飾り図柄を視認困難（視認不能を含む）とする表示制御を行っている。従って、図 4 3 (b) の例では、遊技者から見た場合に、エラーメッセージは、可変表示中の飾り図柄（あるいは停止表示されている状態の飾り図柄）よりも手前（遊技者側）に表示されているように見える。

10

【 0 7 7 1 】

図 4 3 (f) に示すように、エラーメッセージの表示は第 2 エリア 内にて行われるものであるため、エラーメッセージが画像表示装置 5 に表示されていることによっては、第 1 エリア 内に表示されている入賞数情報としての、一般入賞口への入賞数（「本日の一般入賞数」）、第 1 始動入賞口への入賞数（「本日のヘソ入賞数」）、及び、第 2 始動入賞口への入賞数（「本日の電チュー入賞数」）の視認性が妨げられることはない。これにより、遊技者は、エラーメッセージの表示によらず、入賞数情報を適切に把握することができる。

20

【 0 7 7 2 】

そして、画像表示装置 5 において、エラーメッセージの表示が行われているときに、一般入賞口への入賞が発生した場合には、図 4 3 (g) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が一般入賞口指定コマンドを受信したことに基づいて、第 1 エリア に表示されている一般入賞口への入賞数（「本日の一般入賞数」）が更新される。このように、エラーメッセージの表示が行われているときに一般入賞口への入賞が発生すると、第 1 エリア に表示されている一般入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。即ち、エラーメッセージの表示によっては、入賞数情報が更新されるときに視認性は妨げられない。これにより、遊技者は、一般入賞口への入賞が発生したと、その結果として一般入賞口への入賞数が更新されたことを容易に把握することができる。

30

【 0 7 7 3 】

なお、図 4 3 (f) (g) の例では、一般入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新されている例を示しているが、第 1 始動入賞口への入賞が発生したときにも、一般入賞口の場合と同様に、エラーメッセージの表示によらず、第 1 始動入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。また、第 2 始動入賞口への入賞が発生したときにも、一般入賞口の場合と同様に、エラーメッセージの表示によらず、第 2 始動入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。

【 0 7 7 4 】

また、図 4 3 (f) の例では、異常検出指定コマンドの受信に基づいて単に異常が発生したことを報知する「エラーが発生しました。」という文字を表示するようにしているが、これに限らず、異常検出指定コマンドが指定する異常の種別に応じて異なるエラーメッセージを表示するようにしても良い。例えば、磁気異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドを受信したときには「磁気エラーが発生しました。」という文字を表示し、振動異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドを受信したときには「振動エラーが発生しました。」という文字を表示し、電波異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドを受信したときには「電波エラーが発生しました。」という文字を表示しても良い。

40

【 0 7 7 5 】

なお、本例では、図 4 2 (a) に示すように、座標 (0 , 0) と座標 (a , Y) とを頂点として規定される矩形領域を第 1 エリア と定義し、座標 (a + 1 , 0) と座標 (X ,

50

Ｙ)とを頂点として規定される矩形領域を第２エリアと定義したが、入賞数情報が表示可能な第１エリア、並びに、飾り図柄、第４図柄、保留情報、及びエラーメッセージが表示可能な第２エリアは、矩形領域に限らず、画面上において互いに重複しない任意の領域であれば良い。

【０７７６】

(入賞数情報の表示／非表示設定)

図４において説明したように、ガラス扉枠３aを前方に開いて操作する(遊技場の店員は操作可能であるが遊技者は操作不能な)表示切替スイッチ３２の操作部が表示位置(第２位置)に設定されており、且つ、遊技者用設定画面(図５を参照)において、遊技者の操作によって一般入賞口への入賞数を表示する設定が行われているときに、一般入賞口への入賞数等に関連する入賞数情報が表示されることになっている。

10

【０７７７】

図４２及び図４３に示した例は、このようにして入賞数情報を表示する設定が行われている状態における画面の表示態様であり、入賞数情報を表示する設定が行われている場合には、第１エリアに、一般入賞口への入賞数のみならず、第１始動入賞口(所謂「ヘソ」)への入賞数及び第２始動入賞口(所謂「電チュー」)への入賞数も併せて表示されるものとする。即ち、表示切替スイッチ３２及び操作ボタン３０の操作に応じて、第１始動入賞口への入賞数や第２始動入賞口への入賞数を表示させるか否かを設定可能である。

【０７７８】

ここで、図４において説明したように、表示切替スイッチ３２の操作部が非表示設定(第１位置)とされている場合には、操作ボタン３０により入賞数情報(一般入賞口への入賞数、並びに、第１始動入賞口への入賞数及び第２始動入賞口への入賞数等)を表示する設定が行われているか否かによらず、入賞数情報は画像表示装置５の画面に表示されない。また、表示切替スイッチ３２の操作部が表示設定(第２位置)とされている場合であっても、操作ボタン３０により入賞数情報を表示する設定が行われていない場合(非表示設定の場合)には、入賞数情報は画像表示装置５の画面に表示されない。

20

【０７７９】

図４４(ｂ)(ｃ)に示す例は、このようにして入賞数情報を表示させない設定が行われている状態における画面の表示態様であり、入賞数情報を表示させない設定が行われている場合には、第１エリアに、一般入賞口への入賞数は表示されず、第１始動入賞口(所謂「ヘソ」)への入賞数及び第２始動入賞口(所謂「電チュー」)への入賞数も表示されない。

30

【０７８０】

このように、遊技場側の設定操作に応じて、また、遊技者側の設定操作に応じて入賞数情報を表示させるか否かを設定可能とすることにより、遊技場側の都合に応じて、また、遊技者側の判断に応じて入賞数情報を表示可能となる。

【０７８１】

図４４(ａ)(ｂ)(ｃ)に示すように、入賞数情報を表示しない設定とした場合には、入賞数情報を表示する設定とした場合と比較して、エラーメッセージ表示エリア５E、第４図柄表示エリア５A、５B、飾り図柄表示エリア５L、５C、５R、及び、始動入賞記憶表示エリア５H、の各領域は共通である。即ち、第２エリアに表示されるエラーメッセージ、第４図柄、飾り図柄、及び保留情報の各画像の表示位置及び表示範囲(画像の大きさ)は、入賞数情報を表示する設定と入賞数情報を表示しない設定とで変化しない。これにより、入賞数情報を表示させるか否かを設定する設定変更に伴う表示制御を簡素化するようにしている。

40

【０７８２】

一方で、入賞数情報を表示させない設定とした場合、図４４(ａ)(ｂ)(ｃ)に示すように、入賞数情報を表示させる設定とした場合(図４２及び図４３の表示例)とは異なり、第１エリア及び第２エリアにおいて背景画像を視認可能である。図４４(ａ)(ｂ)(ｃ)の例では、背景画像の全体領域[座標(０, ０)と座標(X, Y)とを頂点と

50

して規定される矩形領域]のうち、第1エリアに相当する領域[座標(0, 0)と座標(a, Y)とを頂点として規定される矩形領域]、及び、第2エリアに相当する領域[座標(a + 1, 0)と座標(X, Y)とを頂点として規定される矩形領域]の両方、即ち、背景画像の全体領域が遊技者に視認可能となっている。

【0783】

従って、図44(a)(b)(c)の例において、遊技者は、背景画像の座標(a + 1, 0)と座標(X, Y)とを頂点として規定される矩形領域に含まれるキャラクタDを視認可能であると共に、背景画像の座標(0, 0)と座標(a, Y)とを頂点として規定される矩形領域に含まれるキャラクタEも視認可能である。

【0784】

このように、特定の画像(エラーメッセージ、第4図柄、飾り図柄、及び保留情報)の表示位置及び表示範囲(画像の大きさ)に関しては、入賞数情報を表示する設定と入賞数情報を表示しない設定とで変化させない(共通化する)ことにより制御負担を軽減する一方で、他の画像(背景画像)に関しては、入賞数情報を表示する設定と入賞数情報を表示しない設定とで視認可能な範囲を異ならせるようにすることで、入賞数情報が表示されない場合の興趣を向上させるようにしている。

【0785】

そして、図44(b)に示すように、画像表示装置5において、第4図柄の可変表示、飾り図柄の可変表示、及び保留情報の表示が行われているときに、一般入賞口への入賞が発生した場合にも、図44(d)に示すように、入賞数情報を表示しない設定とすることにより、一般入賞口への入賞数は表示されない。また、図44(c)に示すように、画像表示装置5において、第4図柄の停止表示及び飾り図柄の停止表示が行われているときに、一般入賞口への入賞が発生した場合にも、図44(d)に示すように、入賞数情報を表示しない設定とすることにより、一般入賞口への入賞数は表示されない。

【0786】

なお、図44(b)(c)(d)の例では、一般入賞口への入賞が発生した場合にも一般入賞口への入賞数が表示されない例を示しているが、入賞数情報を表示しない設定としている場合には、第1始動入賞口への入賞が発生した場合にも第1始動入賞口への入賞数が表示されず、第2始動入賞口への入賞が発生した場合にも第2始動入賞口への入賞数は表示されない。このように、各入賞口への入賞数を表示させるか否かを、遊技者の操作に応じて設定可能である。

【0787】

(入賞数情報の各項目)

図45には、第1エリアに表示可能な入賞数情報の項目例を示している。なお、図45は、いずれも一般入賞口への入賞数に関連した項目であるが、これと同様に、第1始動入賞口への入賞数に関連した項目、及び、第2始動入賞口への入賞数に関連した項目を第1エリアに表示可能である。

【0788】

遊技機の電源投入時からの各一般入賞口への入賞数の合計値である「本日の一般入賞数(A1とする)」を表示可能である。演出制御用CPU120は、電源投入時において、RAM122に記憶されている一般入賞数カウンタの値を0と設定しておき、一般入賞口指定コマンドの受信毎に一般入賞数カウンタの値を1ずつ加算することにより、A1を集計可能となっている。

【0789】

また、遊技機の電源投入時からの総アウト数に対してのA1の割合である「本日の一般入賞比率(A2とする)」を表示可能である。演出制御用CPU120は、電源投入時において、RAM122に記憶されているアウト数カウンタの値を0と設定しておき、アウト球検出器から出力される検出信号の受信毎にアウト数カウンタの値を1ずつ加算することにより、総アウト数を集計可能となっており、総アウト数に対してのA1の割合を算出することでA2を集計可能となっている。

10

20

30

40

50

【 0 7 9 0 】

また、遊技機の電源投入時からの各一般入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の合計値である「本日の一般賞球数（A 3 とする）」を表示可能である。また、遊技機の電源投入時からの総賞球数に対してのA 3 の割合である「本日の一般賞球比率（A 4 とする）」を表示可能である。

【 0 7 9 1 】

R O M 1 2 1 には、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口、第 1 一般入賞口 5 0 A ~ 第 4 一般入賞口 5 0 D、並びに大入賞口の各入賞口について定められた賞球数が記憶されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源投入時において、R A M 1 2 2 に記憶されている一般賞球数カウンタの値を 0 と設定しておき、一般入賞口指定コマンドの受信毎に、その一般入賞口指定コマンドが指定する一般入賞口に対応した賞球数を、一般賞球数カウンタの値に加算することにより、A 3 を集計可能となっている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源投入時において、R A M 1 2 2 に記憶されている賞球数カウンタの値を 0 と設定しておき、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び、大入賞口への入賞を指定する大入賞口入賞コマンドの受信毎に、各コマンドが指定する入賞口に対応した賞球数を、賞球数カウンタの値に加算することにより、総賞球数を集計可能となっており、総賞球数に対してのA 3 の割合を算出することでA 4 を集計可能となっている。

10

【 0 7 9 2 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態指定コマンドにより遊技状態が指定されることにより、現在の遊技状態が低ベース状態であるか又は高ベース状態であるかを特定して、低ベース状態における入賞数情報（B 1 ~ B 4 ）及び高ベース状態における入賞数情報（C 1 ~ C 4 ）を区分して集計可能である。

20

【 0 7 9 3 】

具体的には、低ベース状態における各一般入賞口への入賞数の合計値である「低ベース状態の一般入賞数（B 1 とする）」を表示可能であり、高ベース状態における各一般入賞口への入賞数の合計値である「高ベース状態の一般入賞数（C 1 とする）」を表示可能である。

【 0 7 9 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源投入時において、R A M 1 2 2 に記憶されている低ベース中一般入賞数カウンタの値、及び、高ベース中一般入賞数カウンタの値をいずれも 0 と設定しておくものとする。そして、受信した遊技状態指定コマンドで指定される遊技状態が通常状態である期間は、一般入賞口指定コマンドの受信毎に低ベース中一般入賞数カウンタの値を 1 ずつ加算することにより、B 1 を集計可能であり、受信した遊技状態指定コマンドで指定される遊技状態が確変状態又は時短状態のいずれかである期間は、一般入賞口指定コマンドの受信毎に高ベース中一般入賞数カウンタの値を 1 ずつ加算することにより、C 1 を集計可能となっている。

30

【 0 7 9 5 】

また、低ベース状態におけるアウト数に対してのB 1 の割合である「低ベース状態の一般入賞比率（B 2 とする）」を表示可能であり、高ベース状態におけるアウト数に対してのC 1 の割合である「高ベース状態の一般入賞比率（C 2 とする）」を表示可能である。

40

【 0 7 9 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源投入時において、R A M 1 2 2 に記憶されている低ベース中アウト数カウンタの値、及び、高ベース中アウト数カウンタの値をいずれも 0 と設定しておくものとする。そして、通常状態においては、アウト球検出器から出力される検出信号の受信毎に低ベース中アウト数カウンタの値を 1 ずつ加算することにより、低ベース中アウト数を集計可能となっており、低ベース中アウト数に対してのB 1 の割合を算出することでB 2 を集計可能となっている。一方、確変状態又は時短状態においては、アウト球検出器から出力される検出信号の受信毎に高ベース中アウト数カウンタの値を 1 ずつ加算することにより、高ベース中アウト数を集計可能となっており、高ベース中アウト数に対してのC 1 の割合を算出することでC 2 を集計可能となっている。

50

【 0 7 9 7 】

また、低ベース状態における各一般入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の合計値である「低ベース状態の一般賞球数（B 3 とする）」を表示可能であり、高ベース状態における各一般入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の合計値である「高ベース状態の一般賞球数（C 3 とする）」を表示可能である。

【 0 7 9 8 】

演出制御用CPU 120は、電源投入時において、RAM 122に記憶されている低ベース中一般賞球数カウンタの値、及び、高ベース中一般賞球数カウンタの値をいずれも0と設定しておくものとする。そして、受信した遊技状態指定コマンドで指定される遊技状態が通常状態である期間は、受信した一般入賞口指定コマンドが指定する一般入賞口に対応した賞球数を低ベース中一般賞球数カウンタの値に加算することにより、B 3（「低ベース状態の一般賞球数」）を集計可能であり、受信した遊技状態指定コマンドで指定される遊技状態が確変状態又は時短状態のいずれかである期間は、受信した一般入賞口指定コマンドが指定する一般入賞口に対応した賞球数を高ベース中一般賞球数カウンタの値に加算することにより、C 3（「高ベース状態の一般賞球数」）を集計可能となっている。

10

【 0 7 9 9 】

また、低ベース状態における賞球数に対してのB 3の割合である「低ベース状態の一般賞球比率（B 4 とする）」を表示可能であり、高ベース状態における賞球数に対してのC 3の割合である「高ベース状態の一般賞球比率（C 4 とする）」を表示可能である。

【 0 8 0 0 】

20

演出制御用CPU 120は、電源投入時において、RAM 122に記憶されている低ベース中賞球数カウンタの値、及び、高ベース中賞球数カウンタの値をいずれも0と設定しておくものとする。そして、通常状態においては、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び、大入賞口入賞コマンドの受信毎に、各コマンドが指定する入賞口に対応した賞球数を、低ベース中賞球数カウンタの値に加算することにより、低ベース中賞球数を集計可能となっており、低ベース中賞球数に対してのB 3の割合を算出することでB 4（「低ベース状態の一般賞球比率」）を集計可能となっている。一方、確変状態又は時短状態においては、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び、大入賞口入賞コマンドの受信毎に、各コマンドが指定する入賞口に対応した賞球数を、高ベース中賞球数カウンタの値に加算することにより、高ベース中賞球数を集計可能となっており、高ベース中賞球数に対してのC 3の割合を算出することでC 4（「高ベース状態の一般賞球比率」）を集計可能となっている。

30

【 0 8 0 1 】

このように、遊技状態毎に、一般入賞口への入賞数に関連した情報を集計可能であるため、遊技者は、現在の遊技状態に応じた情報を把握することが可能となる。例えば、遊技状態が低ベース状態（通常状態）のときには、B 1～B 4の項目に注目し、遊技状態が高ベース状態（確変状態又は時短状態）のときには、C 1～C 4の項目に注目することになる。

【 0 8 0 2 】

なお、演出制御用CPU 120は、遊技状態が低ベース状態のときには、B 1～B 4の項目を第1エリアに表示する一方、C 1～C 4の項目は表示せず、遊技状態が高ベース状態のときには、C 1～C 4の項目を第1エリアに表示する一方、B 1～B 4の項目は表示しないようにしても良い。また、遊技状態にかかわらずB 1～B 4の項目、及びC 1～C 4の項目を第1エリアに表示するものの、低ベース状態においては、B 1～B 4の項目を、C 1～C 4の項目よりも視認し易い態様で（例えば大きく）表示し、高ベース状態においては、C 1～C 4の項目を、B 1～B 4の項目よりも視認し易い態様で（例えば大きく）表示するようにしても良い。

40

【 0 8 0 3 】

（設定期間における入賞数情報の集計）

また、演出制御用CPU 120は、遊技者が設定した期間における入賞数情報を集計可

50

能となっており、設定期間における各一般入賞口への入賞数の合計値である「設定期間の一般入賞数（D 1 とする）」を第 1 エリア に表示可能である。

【 0 8 0 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、後述する図 4 6 に示す遊技者の操作に応じた集計期間が設定されると、RAM 1 2 2 に記憶されている設定期間中一般入賞数カウンタの値を 0 と設定すると共に、集計タイマの値を設定期間（遊技者の操作に応じた集計期間）にセットして、集計タイマをスタートさせる。そして、一般入賞口指定コマンドの受信毎に、設定期間中一般入賞数カウンタの値を 1 ずつ加算して、集計タイマがタイムアウトしたとき（設定した集計期間が経過したとき）の設定期間中一般入賞数カウンタの値を、D 1 として第 1 エリア に表示する。

10

【 0 8 0 5 】

なお、アウト数が増加している期間（例えば、アウト球検出器から検出信号を最後に受信してから所定期間内）は集計タイマを更新させる一方、アウト数が増加していない期間（例えば、アウト球検出器から検出信号を最後に受信してから所定期間経過後）は集計タイマを更新せずに停止状態としても良い。このようにして、遊技球が遊技領域 1 0 に発射されていない期間を集計期間から除外するようにしても良い。

【 0 8 0 6 】

また、集計タイマがタイムアウトして D 1 が第 1 エリア に表示されると、設定期間中一般入賞数カウンタの値が再び 0 にリセットされると共に、集計タイマの値が再び設定期間（遊技者の操作に応じた集計期間）にセットされ、集計タイマが再びスタートする。そして、一般入賞口指定コマンドの受信毎に設定期間中一般入賞数カウンタの値が加算され、集計タイマが再びタイムアウトしたとき（設定した集計期間が再び経過したとき）の設定期間中一般入賞数カウンタの値が、D 1 として第 1 エリア に表示される。このように、遊技者が設定した集計期間毎に、その集計期間に対応した D 1 が表示されることになる。

20

【 0 8 0 7 】

また、設定期間における遊技機のアウト数に対しての D 1 の割合である「設定期間の一般入賞比率（D 2 とする）」を表示可能である。演出制御用 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 に記憶されている設定期間中一般入賞数カウンタの値を 0 に設定したときに、これと併せて、RAM 1 2 2 に記憶されている設定期間中アウト数カウンタの値を 0 と設定しておき、アウト球検出器から出力される検出信号の受信毎に設定期間中アウト数カウンタの値を 1 ずつ加算することにより、設定期間におけるアウト数を集計可能となっており、設定期間におけるアウト数に対しての D 1 の割合を算出することで D 2 を集計可能となっている。

30

【 0 8 0 8 】

また、設定期間における各一般入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の合計値である「設定期間の一般賞球数（D 3 とする）」を表示可能である。また、設定期間における賞球数に対しての D 3 の割合である「設定期間の一般賞球比率（D 4 とする）」を表示可能である。

【 0 8 0 9 】

40

演出制御用 CPU 1 2 0 は、後述する図 4 6 に示す遊技者の操作に応じた集計期間が設定されると、RAM 1 2 2 に記憶されている設定期間中一般賞球数カウンタの値を 0 と設定すると共に、集計タイマの値を設定期間（遊技者の操作に応じた集計期間）にセットして、集計タイマをスタートさせる。そして、一般入賞口指定コマンドの受信毎に、その一般入賞口指定コマンドが指定する一般入賞口に対応した賞球数を、設定期間中一般賞球数カウンタの値に加算して、集計タイマがタイムアウトしたとき（設定した集計期間が経過したとき）の設定期間中一般賞球数カウンタの値を、D 3 として第 1 エリア に表示する。

【 0 8 1 0 】

また、集計タイマがタイムアウトして D 3 が第 1 エリア に表示されると、設定期間中

50

一般賞球数カウンタの値が再び0にリセットされると共に、集計タイマの値が再び設定期間（遊技者の操作に応じた集計期間）にセットされ、集計タイマが再びスタートする。そして、一般入賞口指定コマンドの受信毎に設定期間中一般賞球数カウンタの値が加算され、集計タイマが再びタイムアウトしたとき（設定した集計期間が再び経過したとき）の設定期間中一般賞球数カウンタの値が、D3として第1エリアに表示される。このように、遊技者が設定した集計期間毎に、その集計期間に対応したD3が表示されることになる。

【0811】

また、演出制御用CPU120は、RAM122に記憶されている設定期間中一般賞球数カウンタの値を0に設定したときに、これと併せて、RAM122に記憶されている設定期間中賞球数カウンタの値を0と設定しておき、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び、大入賞口への入賞を指定する大入賞口入賞コマンドの受信毎に、各コマンドが指定する入賞口に対応した賞球数を、設定期間中賞球数カウンタの値に加算することにより、設定期間における賞球数を集計可能となっており、設定期間における賞球数に対してのD3の割合を算出することでD4を集計可能となっている。

【0812】

なお、演出制御用CPU120が受信する一般入賞口指定コマンドは、いずれの一般入賞口に遊技球が入賞したのかを指定するものであるため、演出制御用CPU120は、第1一般入賞口50A～第4一般入賞口50Dへの各入賞数を個別に集計して、一般入賞口毎にA1～A4、B1～B4、C1～C4、及びD1～D4に相当する項目を集計して、集計値を第1エリアに表示することが可能となっている。

【0813】

以上に示した一般入賞口への入賞数に関連した各項目、並びに、後述する第1始動入賞口への入賞数に関連した各項目、及び、第2始動入賞口への入賞数に関連した各項目のうち、いずれを第1エリアに表示させるのかは、遊技状態等に応じて自動的に決定されるようにしても良い。例えば、低ベース状態では項目B1～B4を表示し、高ベース状態ではC1～C4を表示するようにしても良い。また、以上に示した一般入賞口への入賞数に関連した各項目、並びに、後述する第1始動入賞口への入賞数に関連した各項目、及び、第2始動入賞口への入賞数に関連した各項目のうち、いずれを第1エリアに表示させるのかを、遊技場側の操作（例えば、表示切替スイッチ32及び操作ボタン30を使用した操作）により選択可能としても良く、遊技者側の操作（例えば、操作ボタン30を使用した操作）により選択可能としても良い。

【0814】

また、以上に示した一般入賞口への入賞数に関連した各項目、並びに、後述する第1始動入賞口への入賞数に関連した各項目、及び、第2始動入賞口への入賞数に関連した各項目に関しては、各々の項目に応じた基準値が設けられており、ROM121には、各々の項目に関連付けてその基準値が記憶されている。従って、演出制御用CPU120は、第1エリアに表示されている項目の集計値が、その項目の基準値に達しているか否かを確認し、集計値が基準値に達していない場合には、後述する図46（4）に示すように、第1エリアに表示されている項目の集計値が、その項目の基準値に達していない旨を報知するメッセージを表示することが可能である。これにより、遊技者は、第1エリアに表示されている項目の集計値が、当該項目の基準値と比較して有利な値となっているか否かを把握して、遊技機を選択するための（当該遊技機における遊技を継続すべきか否かの）判断材料とすることができる。

【0815】

次に、集計期間の設定方法について、図46を用いて説明する。例えば、図46の集計期間設定画面は、前述した図5（2）の選択画面において、一般入賞口への入賞数を表示させるようにする選択が行われた場合に、さらに集計期間を設定するか否かを選択させるための選択画面が表示され、その選択画面において集計期間を設定する選択が行われた場合（集計期間を設定する意思が確認された場合）に表示される画面であるものとする。

【 0 8 1 6 】

図 4 6 (1) の設定画面では、「集計期間を設定して下さい。」というメッセージが表示されると共に、操作ボタン 3 0 を模した画像がその下方に表示される。設定画面では、「1 0 分」の文字を含むアイコン、「3 0 分」の文字を含むアイコン、及び「6 0 分」の文字を含むアイコンが表示される共に、「ジョグダイヤルで選択した後決定ボタン」というメッセージが表示され、さらに、操作ボタン 3 0 (ジョグダイヤル) を回動操作した後に押下するように促す矢印が表示される。

【 0 8 1 7 】

集計期間を 1 0 分に設定する場合には、操作ボタン 3 0 (ジョグダイヤル) を左に回動操作することにより「1 0 分」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン 3 0 を押下すると、「設定期間は 1 0 分です。」というメッセージが表示され、集計期間が 1 0 分に設定される。即ち、D 1 ~ D 4 の設定期間は 1 0 分となる。また、集計期間を 3 0 分に設定する場合には、図 4 6 (1) に示すように、「3 0 分」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン 3 0 を押下すると、図 4 6 (2) に示すように、「設定期間は 3 0 分です。」というメッセージが表示され、集計期間が 3 0 分に設定される。即ち、D 1 ~ D 4 の設定期間は 3 0 分となる。また、集計期間を 6 0 分に設定する場合には、操作ボタン 3 0 (ジョグダイヤル) を右に回動操作することにより「6 0 分」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン 3 0 を押下すると、「設定期間は 6 0 分です。」というメッセージが表示され、集計期間が 6 0 分に設定される。即ち、D 1 ~ D 4 の設定期間は 6 0 分となる。

【 0 8 1 8 】

このように、遊技者の操作に応じて、所望の集計期間を設定することが可能である。図 4 6 の例では、集計期間として 3 0 分が設定されている。従って、図 4 6 (3) に示すように、第 1 エリア には、3 0 分あたりの一般入賞口への入賞数が「設定期間の一般入賞数 (D 1) 」として表示される。図 4 6 (3) の例では、3 0 分あたりの一般入賞口への入賞数の基準値として 3 0 が記憶されているのに対して、3 0 分あたりの一般入賞口への入賞数の集計値が 3 7 であるため、集計値は基準値を超えている。従って、集計値が基準値に達していない旨の報知はなされていない。

【 0 8 1 9 】

一方、図 4 6 (4) の例では、3 0 分あたりの一般入賞口への入賞数の基準値として 3 0 が記憶されているのに対して、3 0 分あたりの一般入賞口への入賞数の集計値が 2 9 であるため、集計値が基準値に達していない。従って、集計値が基準値に達していない旨の報知 (「基準値 (3 0 回 / 3 0 分) より下です。」というメッセージの表示) がされている。

【 0 8 2 0 】

(始動入賞口への入賞数に関連する項目)

なお、演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞口への入賞が発生したときに、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口のいずれに入賞したのかを指定する始動入賞口指定コマンドを受信するため、第 1 ~ 第 4 一般入賞口のいずれに入賞したのかを指定する一般入賞口指定コマンドを受信した場合の集計処理と同様の方法によって、「本日の第 1 始動入賞口への入賞数 (A 1 に相当) 」、「本日の第 1 始動入賞口への入賞比率 (A 2 に相当) 」、「本日の第 1 始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数 (A 3 に相当) 」、及び「本日の総賞球数に対しての本日の第 1 始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合 (A 4 に相当) 」、並びに、「本日の第 2 始動入賞口への入賞数 (A 1 に相当) 」、「本日の第 2 始動入賞口への入賞比率 (A 2 に相当) 」、「本日の第 2 始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数 (A 3 に相当) 」、及び「本日の総賞球数に対しての本日の第 2 始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合 (A 4 に相当) 」、を集計して、第 1 エリア に表示可能である。

【 0 8 2 1 】

また、「低ベース状態における第 1 始動入賞口への入賞数 (B 1 に相当) 」、「低ベー

10

20

30

40

50

ス状態における第1始動入賞口への入賞比率(B2に相当)」、「低ベース状態における第1始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数(B3に相当)」、及び「低ベース状態において付与された賞球数に対しての低ベース状態における第1始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合(B4に相当)」、並びに、「低ベース状態における第2始動入賞口への入賞数(B1に相当)」、「低ベース状態における第2始動入賞口への入賞比率(B2に相当)」、「低ベース状態における第2始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数(B3に相当)」、及び「低ベース状態において付与された賞球数に対しての低ベース状態における第2始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合(B4に相当)」を、集計して、第1エリアに表示可能である。

【0822】

10

また、「高ベース状態における第1始動入賞口への入賞数(C1に相当)」、「高ベース状態における第1始動入賞口への入賞比率(C2に相当)」、「高ベース状態における第1始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数(C3に相当)」、及び「高ベース状態において付与された賞球数に対しての高ベース状態における第1始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合(C4に相当)」、並びに、「高ベース状態における第2始動入賞口への入賞数(C1に相当)」、「高ベース状態における第2始動入賞口への入賞比率(C2に相当)」、「高ベース状態における第2始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数(C3に相当)」、及び「高ベース状態において付与された賞球数に対しての高ベース状態における第2始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合(C4に相当)」を、集計して、第1エリアに表示可能である。

20

【0823】

また、「設定期間における第1始動入賞口への入賞数(D1に相当)」、「設定期間における第1始動入賞口への入賞比率(D2に相当)」、「設定期間における第1始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数(D3に相当)」、及び「設定期間において付与された賞球数に対しての設定期間における第1始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合(D4に相当)」、並びに、「設定期間における第2始動入賞口への入賞数(D1に相当)」、「設定期間における第2始動入賞口への入賞比率(D2に相当)」、「設定期間における第2始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数(D3に相当)」、及び「設定期間において付与された賞球数に対しての設定期間における第2始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合(D4に相当)」を、集計して、第1エリアに表示可能である。

30

【0824】

(役連(連比)、役比の表示)

また、遊技機1では、主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100においても、各入賞口(大入賞口、第2始動入賞口、第1始動入賞口、第1~第4一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう)への遊技球の進入数の集計を行っている。さらに、遊技機1では、主基板11に設けられた図49及び図50に示す表示モニタ29に役連(連比)、役比などの所定情報が表示可能とされている。

【0825】

上述のように、遊技機メーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞領域に遊技媒体が進入するように(試験を通過するように)遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞領域に遊技媒体が進入しているかが確認される。さらに、遊技機を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞領域に遊技媒体が進入しているかが確認される。そこで、後述する実施形態に係る遊技機では、一般入賞領域を有する遊技機において、どのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。以下、役物比率等の表示について説明する。以下、主基板11における遊技球の集計及び役物比率等の表示について説明する。

40

【0826】

図49に示す主基板11は、遊技に関する制御を行う基板である。主基板11は、図5

50

1 (A) に示すように、基板ケース 201 に封入されており、主基板 11 の裏面側の中央には表示モニタ 29 が配置されている。表示モニタ 29 は、主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。主基板 11 は、ガラス扉枠 3a を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、ガラス扉枠 3a 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、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遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【0827】

主基板 11 には、遊技の入賞に関する情報、例えば、第 1 始動口 (ヘソ) への入賞による賞球数、第 2 始動入賞口 (電チュー) への入賞による賞球数、大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、集計され、表示モニタ 29 は、賞球合計数のうち大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数が占める割合である役連 (連比) (%)、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口 (電チュー) への入賞による賞球数と大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数が占める割合である役比 (%) を表示するようになっている。役連 (連比) とは、賞球合計数のうち大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数 (下記の連続役物獲得球数) が占める割合である。役比とは、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口 (電チュー) への入賞による賞球数と大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数 (下記の役物獲得球数) が占める割合である。賞球合計数 (下記の総獲得球数) は、大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数と、第 2 始動入賞口 (電チュー) への入賞による賞球数と、大入賞口 (アタッカー) 及び第 2 始動入賞口 (電チュー) 以外の入賞口 (第 1 始動入賞口、一般入賞口) への入賞による賞球数と、の総和である。なお、大入賞口 (アタッカー) 及び第 2 始動入賞口 (電チュー) は、可変役物であり、遊技球の通過可能幅が変動することで、遊技球の入賞想定割合が変動する役物である。また、大入賞口 (アタッカー) 及び第 2 始動入賞口 (電チュー) 以外の入賞口 (第 1 始動入賞口、一般入賞口) は、固定役物であり、遊技球の通過可能幅が固定されており、遊技球の入賞想定割合は一定の役物である。

【0828】

遊技の入賞に関する情報の集計、計算方法としては、6000 個の賞球数における第 1 始動口 (ヘソ) 及び一般入賞口 (ソデ) への入賞による賞球数 (一般賞球数)、第 2 始動入賞口 (電チュー) への入賞による賞球数である普通電役賞球数 (電チュー賞球数)、大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数である特別電役賞球数 (アタッカー賞球数) を集計する。その集計を 1 セットとし、10 セット分、すなわち 60000 個分の役連 (連比) (%)、役比 (%) を算出する。なお、集計する第 1 始動口 (ヘソ) 及び一般入賞口 (ソデ) への入賞による賞球数 (一般賞球数)、普通電役賞球数 (電チュー賞球数)、特別電役賞球数 (アタッカー賞球数) は、リングバッファに記録されるようになっており、少なくとも 11 セット分の記録容量があり、1 セット毎に更新するようになっている。さらに、66000 個の 11 セット分の記憶を相当数量 (例えば、数バイト分) 記憶しており、それらの数値の範囲内における累計の役連 (連比) (%)、役比 (%) を算出することができる。

【0829】

表示モニタ 29 は、60000 個分の役連 (連比) (%)、役比 (%)、及び累計の役連 (連比) (%)、役比 (%) を所定時間 (例えば、30 秒) 毎に切り替えて表示することができる。すなわち、一つの表示手段で 4 つの表示を切り替えて表示するようになっている。この場合、全て表示を行うのに 2 分要するが、遊技が進行することで集計される第 1 始動口 (ヘソ) への入賞による賞球数、第 2 始動入賞口 (電チュー) への入賞による賞球数、大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数が変化することになる。とすると、例えば、60000 個分の役連 (連比) (%) を表示した後に入賞した賞球数を、その後に表示される 60000 個分の役比 (%) に反映してしまうと、60000 個分の役連 (連比) (%) と 60000 個分の役比 (%) とで食い違いが生じてしまうおそれがある。そこで、第 1 始動口 (ヘソ) への入賞による賞球数、第 2 始動入賞口 (電チュー) の入賞による賞球数、大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、集計

は、切替表示における所定のタイミング（例えば、6 0 0 0 0 個分の役連（連比）（％）の表示タイミングなど）で行うようにすれば、このような食い違いを防ぐことができる。

【0830】

以下に計算方法の一例として、賞球合計数が6 0 0 0 0 個であり、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数との合計である役物獲得球数が4 2 0 0 0 個である場合の役物比率（役比（％））の計算方法を説明する。なお、以下の説明において、総獲得球数とは、遊技機から払い出された遊技媒体（賞球）の総累計数をいう。また、役物獲得球数とは、アタッカー及び電チューに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。また、連続役物獲得球数とは、アタッカーに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。このため、役連（連比）は、下記（1）式で求めることができる。また、役比は、下記（2）式で求めることができる。

$$\text{役連（連比）} = [\text{連続役物獲得球数} / \text{総獲得数}] \times 100 \quad \cdots (1)$$

$$\text{役比} = [(\text{連続役物獲得球数} + \text{役物獲得球数}) / \text{総獲得数}] \times 100 \quad \cdots (2)$$

【0831】

賞球合計数が6 0 0 0 0 個であり、役物獲得球数が4 2 0 0 0 個である場合の役物比率は、4 2 0 0 0 を6 0 0 0 0 で除算することにより0 . 7 0 小数点以下3桁切り捨て）として求められる。

しかしながら、遊技機に用いられるマイクロコンピュータは小数点以下の演算を行うことができないため、以下の手法での演算が必要となる。

【0832】

まず、第1の演算方法を説明する。第1の演算方法において、まず、役物獲得球数を1 0 0 倍して4 2 0 0 0 0 とする。そしてこの4 2 0 0 0 0 を6 0 0 0 0 で除算する。これにより商として7 0 が求められる。ここで求められた7 0 より役物比率が7 0 % として求められる。つまり、被除数を1 0 0 倍することにより、小数点以下2桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下3桁までの演算結果を求める場合1 0 0 0 倍すればよい。

【0833】

次に、第2の演算方法を説明する。第2の演算方法において、まず、賞球合計数を1 0 0 で除算して6 0 0 とする。そしてこの6 0 0 で4 2 0 0 0 を除算する。これにより商として7 0 が求められる。ここで求められた7 0 より役物比率が7 0 % として求められる。つまり、除数を1 0 0 で除算することにより、小数点以下2桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下3桁までの演算結果を求める場合1 0 0 0 で除算すればよい。

【0834】

本例で賞球合計数は6 0 0 0 0 個であるが、長い期間の役物比率を算出するために、賞球合計数を格納するための領域として3バイトの領域が設けられている。つまり本例では3バイトの格納領域に0 0 E A 6 0 h として格納される。また、同様に役物獲得球数も3バイトの格納領域に0 0 A 4 1 0 h が格納される。

【0835】

ここで、遊技機に用いられるマイクロコンピュータは最大2バイトの値同士の演算しか行うことができない。従って、演算を容易にするために、下位1バイトについて切り捨てを行ってもよい。

【0836】

ここで上記第2の演算方法を簡略化して行う第3の演算方法を説明する。第3の演算方法では遊技機に用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になるように、賞球合計数の0 0 E A 6 0 h に対し、下位1バイトの6 0 h を切り捨て、賞球合計数を0 0 E A h 、つまり10進数表記で234を算出する。同じく、役物獲得球数の0 0 A 4 1 0 h に対し、下位1バイトの1 0 h を切り捨て、役物獲得球数を0 0 A 4 h 、つまり10進数表記で164を算出する。

【 0 8 3 7 】

そして、上記第 2 の演算方法と同様に、賞球合計数を 1 0 0 で除算 (2 7 3 / 1 0 0) して 2 を算出する。そして、この 2 で 1 5 6 を除算して、商として 7 8 が求められる。ここで求められた 7 8 より役物比率が 7 8 % として求められる。

【 0 8 3 8 】

第 3 の演算方法では遊技機で用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になる一方、+ 1 2 % の誤差が生じる。ただし、賞球合計数および役物獲得球数がともに 1 0 倍の場合の誤差は + 1 % となる。つまり、役物比率を算出するための期間が長くなることにより誤差は縮小され、本来の数値に近似する。

【 0 8 3 9 】

また、基板ケース 2 0 1 は、透光性を有する材質で形成されており、主基板 1 1、及び表示モニタ 2 9 が視認可能になっている。基板ケース 2 0 1 には主基板 1 1 に接続される配線コネクタが挿通する図示しない孔部と、主基板 1 1 の電気部品の熱を放出するための放熱孔とが形成されている。主基板 1 1 に設けられた表示モニタ 2 9 は、放熱孔が真正面にはない位置に配置されている。このため放熱孔によって表示モニタ 2 9 の視認性が遮られないようにされている。なお、ここでの「真正面」とは、主基板 1 1 を視点としての真正面を意味し、主基板 1 1 を視認しようとする従業員等と主基板 1 1 との間を意味する。

【 0 8 4 0 】

また、基板ケース 2 0 1 には主基板 1 1 の種類、機種、スペックなどを表示するためのシールが設けられている。これらの孔部、放熱孔、シールは、表示モニタ 2 9 の表示を遮らないように配置されている。具体的には、図 5 0 に示すように、主基板 1 1 の第 1 部 (例えば、主基板 1 1 の中央部) に表示モニタ 2 9 を配置した場合に、主基板 1 1 における第 1 部と異なる第 2 部 (例えば、主基板 1 1 の周囲部) に他の電気部品などを配置し、主基板 1 1 の第 2 部に対応する基板ケースの部位に孔部、放熱孔、シールを配置するようにしてもよい。特に、放熱孔は、表示モニタ 2 9 が発する熱を放出するためには、表示モニタ 2 9 の近傍に設けることが好適である。この場合でも、放熱孔は、表示モニタ 2 9 の真正面にはない位置に配置されるのが好適である。これによれば、表示モニタ 2 9 に視認性を妨げることがないので、入賞に関する情報の確認がし易い。

【 0 8 4 1 】

また、主基板 1 1 の第 2 部に対応する基板ケース 2 0 1 の部位に配線が重ならないようにすることが好ましい。具体的には、配線の一のコネクタが接続される孔部と、その配線の他のコネクタが接続される接続先に主基板 1 1 の第 2 部に対応する基板ケース 2 0 1 の部位が重ならないようにする。これによれば、配線により表示モニタ 2 9 の視認性が妨げられることを防止することができる。

【 0 8 4 2 】

また、主基板 1 1 には、遊技機のエラーを表示するための 7 セグメント表示器が設けられているが、表示モニタ 2 9 の 7 セグメントとの誤認を避けるため、所定距離離すか、他の電子部品を挟んで配置するようにすることが好ましい。ここでいう他の電子部品は、例えば、CPU などの大型の制御部品であると望ましい。

【 0 8 4 3 】

また、遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域 (リングバッファ、1 0 セット合計バッファ (最大 2 バイトのカウンタを 1 0 個備えるリングバッファに記憶された遊技の入賞に関する情報を合計したもの)、賞球合計数バッファ) はリセットボタンが操作された場合に初期化は行われず、継続して記憶されてもよい。リングバッファについては後にさらに説明する。なお、記憶された値のチェックサムを算出し、異常が検出された場合に初期化を行ったり、記憶された賞球合計数の値よりも役物獲得球数の値が大きかったり、役物獲得球数の値よりも連続役物獲得球数の値が大きかったりした場合など、状況として起こりえない事象が検知された場合などには遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域の初期化処理を行ってもよい。また、初期化処理を行うことなく、異常カウントエラー表示や警告表示などを行ってもよいし、異常カウントエラー表示や警告表示を行うとともに

10

20

30

40

50

に、あるいは行った後に初期化処理を行ってもよい。異常カウントエラー表示や警告表示については後にさらに説明する。

【0844】

役比(%)の計算は、例として総獲得球数を34321個、役物獲得球数を19876個とすると、19876個に対して34321個を除数として除算し、割合を計算する。 $19876 / 34321 = 0.57912 \dots$ となり約57.9%の役比(%)であることが算出される。遊技制御用マイクロコンピュータ100において演算を行う場合には小数点での計算を避けなければならないため、以下のような計算式に置き換える。19876 / 34321の除算において分母の34321を100で除算し、小数点を切り捨て、 $19876 / 343 = 57.9475 \dots$ となる。小数点以下は切り捨てられるため57%の役比(%)であることが算出され、表示モニタ29に表示されることとなり、この例の場合には正確な計算によって算出した値とは表示上では誤差がないものとなる。

10

【0845】

16ビットにおける最小値は32768(最上位ビットの値以外が0)で誤差が最大となる値は総獲得球数および役物獲得球数がそれぞれ32799であるときである。これを上記の方法で計算すると、 $32799 / 32799 = 100\%$ 、遊技制御用マイクロコンピュータ100での計算に置き換えると $32799 / 327 = 100.3\%$ で+0.3%の誤差となる。小数点を切り捨てて計算を行った場合に、例えば、正確な値が69.9%、遊技制御用マイクロコンピュータの計算による値が70.1%となった場合に69%70%で表示上1%の誤差が表示されることが考えられるが、1%の誤差という表示上においても非常に小さい誤差で役比(%) (又は役連(連比)(%))が表示できる。

20

【0846】

また、上記の計算方法を用いる場合に、総獲得球数を100で除算するため、総獲得球数が100未満の場合には計算を行うことができない。さらに、32768未満である場合にも徐々に誤差が大きくなる。10000未満である場合には誤差が1%を超え、さらに大きな誤差となる場合がある。つまり、総獲得球数が少ないほど誤差が大きくなってしまふ。このため特定の数以上の総獲得球数(例えば16ビットの最小値である32768)をカウンタによって集計するまでは、表示モニタ29に役比(%)、役連(連比)(%)の表示を行わなかったり、表示を行ったとしても誤差が大きい可能性があることを専用のランプの発光や、報知音を出力したり、表示された値を点滅表示させるなどして報知してもよい。

30

【0847】

また、表示モニタ29は役比(%)と、役連(連比)(%)とを7セグメント上に表示するものであり、それぞれの値を所定期間毎(例えば30秒毎)に切り替えて表示する。この場合に、例えば役比(%)を30秒間表示している間に、電チューやアタッカーへ新たに遊技媒体が入賞するという事象が発生し、それに従い計算した値を30秒後に役連(連比)(%)の値として表示してしまうと、役比(%)と連役(%)との値が乖離してしまう虞がある。このため、役比(%)と役連(連比)(%)は同一割込み内で計算し算出された値を順次表示していくことが好ましい。

【0848】

40

また、7セグメントに表示可能な数値を2ケタとした場合(例えば7セグメントが2つ設けられている場合)に100%を100として表示ができなくなる。この場合には100の代わりに99を表示するようにしてもよい。図50及び図51(A)に示す表示モニタ29では、下位2桁に数値を表示可能としているが、この場合でも、上位2桁を使用することなく、数値を表示してもよい。あるいは、特定の条件の下で、上位2桁の一部に数値を表示してもよい。

【0849】

また、上記の計算方法においては総獲得球数、役物獲得球数、連続役物獲得球数をカウンタに集計していく例を示したが、集計方法としては、アタッカーと電チューのそれぞれに設けられたセンサによって遊技媒体が入賞したことを検出し、その検出結果に基づいて

50

それぞれの賞球数を個別に集計したうえで、役物獲得球数のカウンタ、連続役物獲得球数のカウンタへ集計する値を算出してもよい。また、アタッカーに個別に設けられたセンサと、アタッカーに入賞した遊技媒体と電チューに入賞した遊技媒体とが排出される排出通路が合流した後に設けられたセンサとを使い、その検出結果に基づいて役物獲得球数のカウンタ、連続役物獲得球数のカウンタへ集計する値を算出してもよい。以下、役連（連比）役比の表示について、具体的に説明する。以下の具体例では、アタッカーと電チューのそれぞれに設けられたセンサによって遊技媒体が入賞したことを検出し、その検出結果に基づいてそれぞれの賞球数を個別に集計する例を説明する。

【 0 8 5 0 】

遊技機 1 における主基板 1 1 には、図 4 9 に示すように、表示モニタ 2 9 が接続されている。主基板 1 1 は、遊技機 1 において、図 5 0 に示すように、遊技機用枠 3 に設けられた遊技盤 2（図 1 参照）の裏面側に設けられている。遊技盤 2 の裏面側には、主基板 1 1 以外の他、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、電源基板、払出制御基板、発射制御基板などの各周辺基板も設けられている。主基板 1 1 は、主基板 1 1 以外の各周辺基板とは重ならない位置に配置されている。なお、主基板 1 1 は、これらの各周辺基板と重なっていてもよい。特に、主基板 1 1 は、各周辺基板の上側となるように重なっていてもよい。

10

【 0 8 5 1 】

主基板 1 1 における R A M 1 0 2 には、第 1 ゲート通過数カウンタ、第 2 ゲート通過数カウンタ、第 1 始動入賞数カウンタ、第 2 始動入賞数カウンタ、第 1 一般入賞数カウンタ、第 2 一般入賞数カウンタ、第 3 一般入賞数カウンタ、第 4 一般入賞数カウンタ、大入賞数カウンタが設けられている。

20

【 0 8 5 2 】

第 1 ゲート通過数カウンタは、第 1 ゲートスイッチ 2 1 A が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第 2 ゲート通過数カウンタは、第 2 ゲートスイッチ 2 1 B が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第 1 始動入賞数カウンタは、第 1 始動口スイッチ 2 2 A が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第 2 始動入賞数カウンタは、第 2 始動口スイッチ 2 2 B が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。

【 0 8 5 3 】

第 1 一般入賞数カウンタは、第 1 一般入賞口スイッチ 2 4 A が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第 2 一般入賞数カウンタは、第 2 一般入賞口スイッチ 2 4 B が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第 3 一般入賞数カウンタは、第 3 一般入賞口スイッチ 2 4 C が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第 4 一般入賞数カウンタは、第 4 一般入賞口スイッチ 2 4 D が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。大入賞数カウンタが、カウントスイッチ 2 3 が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。

30

【 0 8 5 4 】

また、主基板 1 1 には、クリアスイッチが接続されている。クリアスイッチは、遊技盤 2 の裏側面において、従業員等が容易に操作できない位置に配置されている。クリアスイッチを操作することにより、後に説明する R A M 1 0 2 に記憶された役連（連比）や役比に用いるデータがクリアされる。クリアスイッチは、役連（連比）や役比の算出などに障害が生じた場合など、役連（連比）や役比の算出をやり直さざるを得ない状態に陥った時に操作されるスイッチである。このため、通常の役連（連比）や役比の算出を行うためのデータの収集を行っている際には、操作する必要がないスイッチである。また、クリアスイッチを操作すると、データのクリアのほかにクリアスイッチ操作信号が主基板 1 1 に送信される。

40

【 0 8 5 5 】

また、主基板 1 1 には、R T C 1 0 6 が設けられている。主基板 1 1 は、R T C 1 0 6 によって現在時刻を検出できる。R T C 1 0 6 は、初期設定を行うことで所定の時刻や経過時間などを測定できるが、本実施形態では、R T C 1 0 6 は、遊技場の営業可能時間を

50

計測可能とされている。

【 0 8 5 6 】

主基板 1 1 は、図 5 1 (A) に示すように、基板ケース 2 0 1 に収容されている。基板ケース 2 0 1 には、かしめピン 1 1 B が取り付けられている。このかしめピン 1 1 B が設けられていることにより、主基板 1 1 が基板ケース 2 0 1 に完全に封入された状態となり、主基板 1 1 に対する不正行為を防止するようになっている。基板ケース 2 0 1 は、かしめられた基板ケース（以下「かしめ基板ケース」ともいう）である。

【 0 8 5 7 】

また、表示モニタ 2 9 は、主基板 1 1 上に設けられている。また、基板ケース 2 0 1 には、主基板 1 1 が封入されたことを証明するための封印シール 1 1 S が貼られている。封印シール 1 1 S は例えば基板ケース 2 0 1 における取り外し部分をまたいで貼られている。封印シール 1 1 S は、主基板 1 1 からは離れた位置に配置されており、表示モニタ 2 9 の真正面など、表示モニタ 2 9 の視認性が遮られる位置とは異なる位置に配置されている。このように、表示モニタ 2 9 は、封印シール 1 1 S によって隠されない位置に配置されている。

10

【 0 8 5 8 】

表示モニタ 2 9 は、第 1 表示部 2 9 A、第 2 表示部 2 9 B、第 3 表示部 2 9 C、及び第 4 表示部 2 9 D の 4 桁の表示部を備えている。第 1 表示部 2 9 A ~ 第 4 表示部 2 9 D 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 2 9 A ~ 第 4 表示部 2 9 D 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できる。

20

【 0 8 5 9 】

表示モニタ 2 9 には、図 5 1 (B) に示す表示 N o 1 ~ 4 の各項目が表示される。上位 2 桁の第 1 表示部 2 9 A 及び第 2 表示部 2 9 B には集計期間が表示され、下位 2 桁の第 3 表示部 2 9 C 及び第 4 表示部 2 9 D には、数値が百分率で表示される。表示 N o 1 では、短期の役連（連比）が表示され、表示 N o 2 では、短期の役比が表示される。表示 N o 3 では、総累計の役連（連比）が表示され、表示 N o 4 では、総累計の役比が表示される。

【 0 8 6 0 】

30

ここでの短期とは、払い出された賞球数（獲得球数）が 6 0 0 0 0 個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、役連（連比）、役比の算出を開始してからの通算、又は役連（連比）、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。

【 0 8 6 1 】

なお、上記の例では、役連（連比）や役比は、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、役連（連比）は、賞球合計数のうち、大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数は、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第 2 始動入賞口への入賞による賞球数と大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。

【 0 8 6 2 】

40

表示 N o 1 の短期役連（連比）が表示される場合には、第 1 表示部 2 9 A 及び第 2 表示部 2 9 B に「 y 6 . 」が表示され、表示 N o 2 の短期役比が表示される場合には、第 1 表示部 2 9 A 及び第 2 表示部 2 9 B に「 y 7 . 」が表示される。また、表示 N o 1 の短期役連（連比）が表示される場合には、第 1 表示部 2 9 A 及び第 2 表示部 2 9 B には、短期役連（連比）が百分率表示（ % 表示）され、表示 N o 2 の短期役比が表示される場合には、第 1 表示部 2 9 A 及び第 2 表示部 2 9 B には、短期役比が百分率表示（ % 表示）される。

【 0 8 6 3 】

表示 N o 3 の総累計役連（連比）が表示される場合には、第 1 表示部 2 9 A 及び第 2 表示部 2 9 B に「 A 6 . 」が表示され、表示 N o 4 の総累計役比が表示される場合には、第 1 表示部 2 9 A 及び第 2 表示部 2 9 B に「 A 7 . 」が表示される。また、表示 N o 3 の総

50

累計役連（連比）が表示される場合には、第3表示部29C及び第4表示部29Dには、総累計役連（連比）が百分率表示（％表示）され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、第3表示部29C及び第4表示部29Dには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【0864】

主基板11は、役連（連比）及び役比を算出するにあたり、アタッカー、第1始動入賞口、第2始動入賞口、及び第1一般入賞口から第4一般入賞口に進入した遊技球の進入数の集計を行っている。CPU103は、メイン処理において、第1ゲートスイッチ21A及び第2ゲートスイッチ21B、第1始動口スイッチ22A及び第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23、並びに、第1一般入賞口スイッチ24A～第4一般入賞口スイッチ24Dの各スイッチの状態（検出信号の有無）を確認する状態確認処理を行っている。

10

【0865】

この各スイッチの状態確認処理において、各スイッチから出力される検出信号に基づいて、いずれの進入領域に遊技球が進入したのかを特定する。そして、第1ゲートスイッチ21A、第2ゲートスイッチ21Bから検出信号が出力された場合には、第1ゲート通過数カウンタ、第2ゲート通過数カウンタの値を加算し、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22Bから検出信号が出力された場合には、第1始動入賞数カウンタ、第2始動入賞数カウンタの値を加算し、カウントスイッチ23から検出信号が出力された場合には、大入賞数カウンタの値を加算し、第1一般入賞口スイッチ24A、第2一般入賞口スイッチ24B、第3一般入賞口スイッチ24C、第4一般入賞口スイッチ24Dから検出信号が出力された場合には、第1一般入賞数カウンタ、第2一般入賞数カウンタ、第3一般入賞数カウンタ、第4一般入賞数カウンタの値を加算することで、各進入領域への遊技球の進入数（各入賞口への遊技球の入賞数）を集計する。なお、各カウンタの値はRAM102に記憶されている。

20

【0866】

このように、各進入領域への遊技球の進入数を集計するためのステップを、各進入領域に対応したスイッチの状態を確認する一連の処理において併せて実行する（スイッチの状態確認処理に含める）ことにより、別途の集計プログラムを実行させることなく、即ち、実行プログラムが増加することによる容量不足という問題を生じさせることなく、各進入領域への遊技球の進入数を集計可能となっている。

30

【0867】

主基板11のCPU103は、集計した各入賞口への遊技球の入賞数に基づいて、各入賞口への入賞による賞球数を算出し、算出した賞球数を入賞口ごとにRAM102に記憶させる。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口に対する1回の入賞で払い出される遊技球数と、当該入賞口への入賞回数を乗じた数で算出される。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口毎にあらかじめ定められている。

【0868】

ここで区分される入賞口ごとの賞球数は、図52に示すように、一般入賞口賞球（第1一般入賞口～第4一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球）、第1始動入賞口賞球（第1始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球）、普通電役賞球（電チューへの入賞による賞球）、特別電役賞球（アタッカーへの入賞による賞球）の賞球数である。また、RAM102は、総賞球数も記憶している。なお、CPU103では、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第1始動口への遊技球入賞数を個別に集計しているが、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第1始動口への遊技球入賞数をまとめて集計してもよい。また、一般入賞口賞球の賞球数と、第1始動口賞球の賞球数とを個別に算出しているが、一般入賞口賞球の賞球数と、第1始動口賞球の賞球数とをまとめて算出してもよい。

40

【0869】

RAM102は、これらの賞球数を記憶するためのリングバッファとアクティブバッファを備えている。リングバッファは、6000個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による

50

賞球数を記憶する最大2バイトのカウンタからなる10個の第1記憶領域～第10記憶領域を備えている。このように、リングバッファでは、所定単位(最大2バイト)の記憶領域を備えている。また、アクティブバッファは、6000個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大2バイトのカウンタからなる第0記憶領域を備えている。第0記憶領域には、遊技の進行によって増加する入賞口毎の賞球数が加算される。第0記憶領域～第10記憶領域の11個の記憶領域は、 $256 \times 256 = 65536$ のデータを記憶可能であり、6000個までのデータは余裕をもって記憶できる。

【0870】

また、RAM102には、入賞口毎に、第1記憶領域～第10記憶領域に記憶された賞球数(10セット分)の総和と、総累計との記憶領域が設けられている。10セット分の総和及び総累計の記憶領域は、最大3バイトのカウンタで構成されている、このため、 $256 \times 256 \times 256 = 16777216$ のデータを記憶可能であり、60000個までのデータは余裕をもって記憶できる。

【0871】

また、RAM102には、10セット分及び総累計の役比及び役連(連比)を記憶する役連(連比)役比記憶領域が設けられている。主基板11のCPU103では、10セット分及び総累計の各入賞口への遊技球の入賞数に基づく賞球数によって、10セット分及び総累計の役比及び役連(連比)を算出し、10セット分及び総累計の役比及び役連(連比)を記憶する役連(連比)役比記憶領域に記憶させる。10セット分及び総累計の役比及び役連(連比)を記憶する役連(連比)役比記憶領域は、いずれも最大1バイトのカウンタで構成されている。10セット分及び総累計の役比及び役連(連比)は、例えば整数で記憶させる場合には、最大1バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。

【0872】

ここで、主基板11のCPU103のメモリ空間について説明する。図53は主基板におけるCPUのメモリマップを示した図である。CPU103は、上述の内蔵レジスタ、ROM101、RAM102などにアクセスするためのメモリ空間を有している。具体的には、図53のメモリマップに示すように、ROM101のアドレス/データ信号線は、メモリ空間における0000H～2FFFFH(Hは16進数を示す。以下、同じ)の16Kバイト領域の内蔵ROMエリアに割り当てられている。CPU103は、内蔵ROMエリアにおいて、各種の制御処理を行う。

【0873】

また、内蔵レジスタのアドレス/データ信号線は、メモリ空間におけるFE00H～FEBFHの内蔵レジスタエリアに割り当てられている。CPU103は、この内蔵レジスタエリアを介して内蔵レジスタからのデータの読み出しやレジスタへのデータの書き込みを行う。

【0874】

また、RAM102のアドレス/データ信号線は、メモリ空間におけるF000H～F3FFFHのRWM領域(内蔵RAMエリア)に割り当てられている。CPU103は、このRWM領域を指定してRAM102からのデータの読み出しやRAM102へのデータの書き込みを行う。なお、メモリ空間の他の領域(本実施形態では、3000H～EFFFH、F400H～FDDFH、FEC0H～FFFFFFH)は非使用領域とされている。

【0875】

また、具体的に、内蔵ROMエリアには、図54に示すように、使用領域プログラムエリア、使用領域データエリア、非使用領域プログラムエリア、及び非使用領域データエリアが割り当てられている。また、使用領域プログラムエリアと使用領域データエリアとの間には、空き領域が割り当てられている。同様に、使用領域データエリアと非使用領域プログラムエリアとの間、非使用領域プログラムエリアと非使用領域データエリアとの間にも、それぞれ空き領域が割り当てられている。CPU103は、この内蔵ROMエリアを指定してROM101からのデータの読み出しを行う。

【0876】

10

20

30

40

50

このうち、使用領域プログラムエリアには、CPU 103が実行する複数種類の命令それぞれに対応する命令データ（オペコード）やCPU 103がそれぞれの命令を実行するために必要な補足データ（オペランド）によって構成され、遊技の進行に係る遊技関連プログラムのデータが記憶されている。使用領域プログラムエリアに記憶された遊技関連プログラムには、遊技を制御するためのプログラムである遊技制御プログラム及び特図や普図などを表示するためのプログラムである特別図柄表示出力プログラムが含まれている。使用領域プログラムエリアには、これらの遊技制御プログラム及び特別図柄表示出力プログラムが記憶されている。遊技制御プログラムは、遊技の進行に係るプログラムであり、大当り遊技状態への移行に対する抽選用の大当り抽選プログラムなど、遊技の進行に関する制御を行うプログラムである。

10

【0877】

非使用領域プログラムエリアには、CPU 103が役連（連比）や役比を算出するための命令データ（オペコード）やCPU 103がそれぞれの命令を実行するために必要な補足データ（オペランド）によって構成される役連（連比）及び役比を算出したり、表示したりするためのプログラム（以下、役連（連比）役比関連プログラムと称する場合がある）のデータが記憶されている。役連（連比）役比関連プログラムには、役連（連比）や役比を算出するための役連（連比）役比算出プログラム及び役連（連比）や役比を表示モニタ29に表示するための役連（連比）役比表示出力プログラムが含まれている。非使用領域プログラムエリアには、役連（連比）役比算出プログラム及び役連（連比）役比表示出力プログラムが記憶されている。役連（連比）役比算出プログラムは、遊技の進行とは異なるプログラムである。

20

【0878】

ここで、使用領域プログラムエリア及び非使用領域プログラムエリアについてさらに説明する。図55は、内蔵ROMエリアにおける使用領域プログラムエリア及び非使用領域プログラムエリアの構成を示す図である。図55に示すように、使用領域プログラムエリアには、遊技関連プログラムとして、「スイッチ入力処理」「デジット出力処理1」「非使用領域（デジット出力処理2）へのジャンプ処理」「エラー検出処理」「乱数更新処理」「特図処理」「普図処理」「情報出力処理」「賞球処理」「試験端子処理」「ソレノイド処理」「記憶表示処理」「エラー報知処理」「非使用領域（役比計算処理）へのジャンプ処理」の各プログラムが記憶されている。また、非使用プログラムエリアには、役連（連比）「デジット出力処理2」「使用領域（エラー検出処理）へのジャンプ処理」「役比計算処理」の各プログラムが記憶されている。CPU 103では、デジット出力処理1とデジット出力処理2とを共通化し、1回の割込み処理で実行する。また、デジット出力処理1及びデジット出力処理2では、ダイナミック点灯によって第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、及び表示モニタ29におけるLEDを表示させる。ただし、ダイナミック点灯に代えて、スタティック点灯させてもよい。

30

【0879】

これらの各処理のうち、「デジット出力処理1」を行うプログラムが特別図柄表示出力プログラムに相当し、「デジット出力処理2」を行うプログラムが役連（連比）役比表示出力プログラムに相当する。また、「エラー検出処理」から「エラー報知処理」（以下、「遊技進行制御処理」ともいう。）までを行うプログラムが遊技制御プログラムに相当し、「役比計算処理」を行うプログラムが役連（連比）役比算出プログラムに相当する。役連（連比）役比算出プログラムでは、役連（連比）及び役比を算出するとともに、算出した役連（連比）や役比を表示モニタ29に表示させる際の表示パターン、言い換えると、表示モニタ29における複数のLED（図67に示す第1セグSG1～第7セグSG7及びドットSG8）の発光パターンを決定している。

40

【0880】

使用領域データエリアには、使用プログラムエリアに記憶される制御プログラムによって参照される参照データ（例えば、上述の各種抽選データ）が記憶されている。また、非使用領域データエリアには、役連（連比）や役比の表示に用いるデータが一時的に記憶さ

50

れる。例えば、非使用領域データエリアには、入賞口毎の賞球数の総累計を記憶する記憶領域及び総累計の役連（連比）役比記憶領域が設けられている。また、非使用領域データエリアには、入賞口毎の第0記憶領域を備えるアクティブバッファ、第1記憶領域～第10記憶領域を備えるリングバッファ、入賞口毎の賞球数（10セット分）の総和の記憶領域、及び10セット分の役連（連比）役比記憶領域が設けられている。

【0881】

なお、本実施形態では、RAM領域の各々のアドレスに対応するRAM102の記憶領域には、1バイト（8ビット）のデータが記憶可能であり、上述の各データ（命令データ、補足データ、参照データ、管理データ）が1バイトを超えるバイト数（例えば、2バイト）のデータである場合には、RAM制御領域の連続する複数のアドレスに対応するRAM102の記憶領域に1バイト毎に分割して記憶している。

10

【0882】

また、CPU103の内蔵ROMエリアにおける特別図柄表示出力プログラム及び遊技制御プログラムが記憶された使用領域プログラムエリアと、役連（連比）役比表示出力プログラム及び役連（連比）役比算出プログラムが記憶された非使用領域プログラムエリアとはそれぞれ異なる上位アドレス（先頭アドレス）が設定されている。

【0883】

具体的に、図56に示すように、特別図柄表示出力プログラム及び遊技制御プログラムが記憶された使用領域プログラムエリアにおけるサブルーチンの上位アドレスは「00」である。役連（連比）役比表示出力プログラムに及び役連（連比）役比算出プログラムが記憶された非使用領域プログラムエリアにおけるサブルーチンの上位アドレスは「01」とされている。このように、非使用領域プログラムエリアに記憶されたプログラムの上位アドレスは、使用領域プログラムエリアに記憶されたプログラムの上位アドレスと異なっている。

20

【0884】

これらの各プログラムに対する呼び出し命令として、使用領域プログラムエリアに記憶されたプログラムに対しては、「CALLF」及び「CALLmn」が用いられる。また、非使用領域プログラムエリアに記憶されたプログラムに対しては、「CALLmn」のみが用いられ、「CALLF」が用いられることはない。使用領域プログラムエリアに記憶された特別図柄表示出力プログラム及び遊技制御プログラムは「CALLF」または「CALLmn」で呼び出されるが、ここでは「CALLF」で呼び出される。また、非使用領域プログラムエリアに記憶された役連（連比）役比表示出力プログラムに及び役連（連比）役比算出プログラムは「CALLmn」で呼び出され、「CALLF」では呼び出されることはない。これらの呼び出し命令を比較すると、「CALLF」は、「CALLmn」と比較して、語調が短く、容量が軽い呼び出し命令である。

30

【0885】

また、CPU103は、Qレジスタを備えている。Qレジスタは、内蔵ROMエリアにおける上位アドレスを固定値として格納しておくための専用のレジスタである。Qレジスタを備えることにより、上位アドレスを省いたプログラムの呼び出しを行うことができる。Qレジスタには、上位アドレスに相当する固定値が設定される。例えば、使用領域プログラムエリアに記憶されたプログラムを呼び出す際には、固定値「00」が設定され、非使用領域プログラムエリアに記憶されたプログラムを呼び出す際には、固定値「01」が設定される。このように、Qレジスタは、使用領域プログラムエリアの上位アドレスに固定値を設定した後、非使用領域プログラムエリアの上位アドレスに固定値を設定して非使用領域プログラムエリアのプログラムを実行することが可能である。

40

【0886】

次に、CPU103で実行される割込み処理におけるプログラムの実行順序について説明する。CPU103は、原則的に、アドレスの並び順でプログラムを実行する。したがって、図55を参照すると、CPU103は、プログラムの実行にあたり、まず、使用領域プログラムエリアにおける「スイッチ入力処理」を実行し、続いて、特別図柄表示出力

50

プログラムに応じた「デジット出力処理 1」を実行する。割込み処理を開始する際、Qレジスタに固定値「00」が設定される。CPU103は、「デジット出力処理 1」では、前回のルーチンで求めた特図や普図などについてのデジット信号を、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20などに出力する処理を実行する。

【0887】

CPU103は、「デジット出力処理 1」を実行したら、使用領域プログラムエリアから非使用領域プログラムエリアにジャンプし、役連（連比）役比表示出力プログラムに応じた「デジット出力処理 2」を実行する。使用領域プログラムエリアから非使用領域プログラムエリアにジャンプする際、Qレジスタに固定値「01」が設定される。以後も同様である。CPU103は、デジット出力処理 2では、前回のルーチンで求めた役連（連比）や役比などについてのデジット信号を表示モニタ29に出力する処理を実行する。このため、「デジット出力処理 1」と「デジット出力処理 2」とが続けて実行されることとなる。

10

【0888】

CPU103は、デジット出力処理 2を行ったら、非使用領域プログラムエリアから使用領域プログラムエリアにジャンプし、遊技制御プログラムに応じた処理を行う。非使用領域プログラムエリアから使用領域プログラムエリアにジャンプする際、Qレジスタに固定値「00」が設定される。以後も同様である。CPU103は、遊技制御プログラムに応じた処理では、「エラー検出処理」「乱数更新処理」「特図処理」「普図処理」「情報出力処理」「賞球処理」「試験端子処理」「ソレノイド処理」「記憶表示処理」「エラー報知処理」を順次実行する。CPU103は、これらの遊技制御プログラムに応じた処理により、特図や普図などについてのデジット信号を生成する。

20

【0889】

CPU103は、「エラー報知処理」を実行し、第3プログラムに応じた処理が終了したら、使用領域プログラムから非使用領域プログラムにジャンプし、役連（連比）役比算出プログラムに応じた「役比計算処理」を実行する。CPU103は、「役比計算処理」により、役連（連比）及び役比を算出し、役連（連比）や役比などについてのデジット信号を生成する。こうして、CPU103における割込み処理が終了する。

【0890】

30

このように、CPU103では、1回の割込み処理で「デジット出力処理 1」と「デジット出力処理 2」とを実行し、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20への特図や普図の表示及び表示モニタ29への役連（連比）や役比の表示を実行する。

【0891】

次に、内蔵ROMエリアにおける使用領域プログラムエリア及び非使用領域プログラムエリアの構成について説明する。図57は、内蔵ROMエリアにおける使用領域プログラムエリア及び非使用領域プログラムエリアの他の構成を示す図である。この例では、図57に示すように、使用領域プログラムエリアには、「スイッチ入力処理」「エラー検出処理」「乱数更新処理」「特図処理」「普図処理」「情報出力処理」「賞球処理」「試験端子処理」「ソレノイド処理」「記憶表示処理」「エラー報知処理」「デジット出力処理 1」の各プログラムが記憶されている。また、非使用プログラムエリアには、「デジット出力処理 2」及び「役比計算処理」の各プログラムが記憶されている。

40

【0892】

次に、この例におけるCPU103で実行される割込み処理におけるプログラムの実行順序について説明する。図57を参照すると、CPU103は、プログラムの実行にあたり、まず、使用領域プログラムエリアにおける「スイッチ入力処理」を実行し、続いて、第3プログラムに応じた処理を行う。CPU103は、遊技制御プログラムに応じた処理では、「エラー検出処理」「乱数更新処理」「特図処理」「普図処理」「情報出力処理」「賞球処理」「試験端子処理」「ソレノイド処理」「記憶表示処理」「エラー報知処理」

50

を順次実行する。CPU103は、これらの遊技制御プログラムに応じた処理により、特図や普図などについてのデジット信号を生成する。

【0893】

CPU130は、続いて特別図柄表示出力プログラムに応じた「デジット出力処理1」を実行する。CPU103は、「デジット出力処理1」では、前回のルーチンで求めた特図や普図などについてのデジット信号を、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20などに出力する処理を実行する。ただし、今回のルーチンで求めた特図や普図などについてのデジット信号を出力してもよい。

【0894】

それから、CPU103は、そのまま非使用領域プログラムエリアに移行し、役連（連比）役比表示出力プログラムに応じた「デジット出力処理2」を実行する。CPU103は、デジット出力処理2では、前回のルーチンで求めた役連（連比）や役比などについてのデジット信号を表示モニタ29に出力する処理を実行する。このため、「デジット出力処理1」と「デジット出力処理2」とが続けて実行されることとなる。

【0895】

その後、CPU103は、デジット出力処理2を行ったら、役連（連比）役比算出プログラムに応じた「役比計算処理」を実行する。CPU103は、「役比計算処理」により、役連（連比）及び役比を算出し、役連（連比）や役比などについてのデジット信号を生成する。こうして、CPU103における割込み処理が終了する。

【0896】

このように、CPU103では、1回の割込み処理で「デジット出力処理1」と「デジット出力処理2」とを実行し、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20への特図や普図の表示及び表示モニタ29への役連（連比）や役比の表示を実行する。

【0897】

例えば、内蔵ROMエリアにおける使用領域プログラムエリア及び非使用領域プログラムエリアの構成について、図55に示す構成をエリア構成パターンAとし、図57に示す構成をエリア構成パターンBとする。また、内蔵ROMエリアにおける使用領域プログラムエリア及び非使用領域プログラムエリアの構成が、図55に示す構成から使用領域プログラムエリアと非使用領域プログラムエリアとの間のジャンプ処理を除いた構成をエリア構成パターンCとする。

【0898】

この場合、エリア構成パターンAでは、図58(A)に示すように、CPU103における割込み処理の1周期では、特別図柄表示出力プログラム 役連（連比）役比表示出力プログラム 遊技制御プログラム 役連（連比）役比算出プログラムの順で処理が実行される。また、とエリア構成パターンBでは、図58(B)に示すように、CPU103における割込み処理では、遊技制御プログラム 特別図柄表示出力プログラム 役連（連比）役比表示出力プログラム 役連（連比）役比算出プログラムの順で処理が実行される。また、エリア構成パターンCでは、図58(C)に示すように、特別図柄表示出力プログラム 遊技制御プログラム 役連（連比）役比表示出力プログラム 役連（連比）役比算出プログラムの順で処理が実行される。以下、図58(A)に手順を示す割込み処理を第1割込み処理といい、図58(B)に手順を示す割込み処理を第2割込み処理といい、図58(C)に手順を示す割込み処理を第3割込み処理という。

【0899】

次に、主基板11による表示モニタ29に対する役連（連比）及び役比を表示する制御について説明する。ここで、主基板11は、役連（連比）及び役比に関する複数の項目を順次表示する制御を行う。図59(A)は、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59(A)に示すように、表示モニタ29に対する表示を開始すると、まず表示No1の短期役連（連比）が表示される。表示No1の短期役連（連比）の表示は、緑字で表示される。表示No1の短期役連（連比）の表示では、図59（

10

20

30

40

50

B - 1) に示すように、第 1 表示部 29 A に「y」の文字が表示され、第 2 表示部 29 B に「6 .」の文字が表示される。また、第 3 表示部 29 C 及び第 4 表示部 29 D には、短期役連（連比）が表示される。例えば、短期役連（連比）が 41 % の場合、第 3 表示部 29 C に「4 .」の文字が表示され、第 4 表示部 29 D に「1 .」の文字が表示される。

【0900】

表示 No 1 の表示が 30 秒間継続すると、表示 No 2 の短期役比が表示される。表示 No 2 の短期役連（連比）の表示は、赤字で表示される。表示 No 2 の短期役比の表示では、図 59 (B - 2) に示すように、第 1 表示部 29 A に「y」の文字が表示され、第 2 表示部 29 B に「7 .」の文字が表示される。また、第 3 表示部 29 C 及び第 4 表示部 29 D には、短期役比が表示される。例えば、短期役比が 63 % の場合、第 3 表示部 29 C に「4 .」の文字が表示され、第 4 表示部 29 D に「3 .」の文字が表示される。

10

【0901】

表示 No 2 の表示が 30 秒間継続すると、表示 No 3 の総累計役連（連比）が表示される。表示 No 3 の総累計役連（連比）の表示は、赤字で表示される。表示 No 3 の総累計役連（連比）の表示では、図 59 (B - 3) に示すように、第 1 表示部 29 A に「A」の文字が表示され、第 2 表示部 29 B に「6 .」の文字が表示される。また、第 3 表示部 29 C 及び第 4 表示部 29 D には、総累計役連（連比）が表示される。例えば、総累計役連（連比）が 58 % の場合、第 3 表示部 29 C に「5 .」の文字が表示され、第 4 表示部 29 D に「8 .」の文字が表示される。

【0902】

20

表示 No 3 の表示が 30 秒間継続すると、表示 No 4 の総累計役比が表示される。表示 No 4 の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示 No 4 の総累計役比の表示では、図 59 (B - 4) に示すように、第 1 表示部 29 A に「A」の文字が表示され、第 2 表示部 29 B に「7 .」の文字が表示される。また、第 3 表示部 29 C 及び第 4 表示部 29 D には、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が 68 % の場合、第 3 表示部 29 C に「6 .」の文字が表示され、第 4 表示部 29 D に「8 .」の文字が表示される。

【0903】

表示 No 4 の表示が 30 秒間継続すると、図 59 (B - 5) に示すように、表示 No 1 の短期役連（連比）が表示される。以後、表示 No 1 の短期役連（連比）～表示 No 4 の総累計役比の表示が 30 秒毎に順次表示される。また、その表示の色は、表示 No 1 の短期役連（連比）のみが緑色とされ、表示 No 2 の短期役比～表示 No 4 の総累計役比は赤色とされる。このように、表示モニタ 29 は、短期役連（連比）、短期役比、総累計役連（連比）、総累計役比を 30 秒ごとに切り替えて表示する。

30

【0904】

また、表示モニタ 29 に表示される内容については、上記の内容に限定されず適宜決定することができる。例えば、上記の例では、第 1 表示部 29 A に「y」「A」等の文字を表示し、第 2 表示部 29 B ～第 4 表示部 29 D に数値を表示するようにしているが、第 2 表示部 29 B に文字を表示し、第 1 表示部 29 A、第 3 表示部 29 C、及び第 4 表示部 29 D に数値を表示してもよい。

【0905】

40

また、第 1 表示部 29 A ～第 4 表示部 29 D の全てに数値を表示し、数値のみで所定の割合等及び区分等を示してもよい。あるいは、第 1 表示部 29 A ～第 4 表示部 29 D の 2 箇所に文字を表示し、他の 2 箇所に数値を表示してもよい。また、文字の数値的範囲を設定し、第 1 表示部 29 A ～第 4 表示部 29 D に文字のみを表示するようにしてもよい。例えば「0」～「30」を「P」、「31」～「60」を「Q」、「61」～「100」を「R」と表示するようにしてもよい。また、表示する文字は、英文字に限らず、平仮名や片仮名や漢字などでもよい。また、文字ではなく、意味を持たない記号などを表示するようにしてもよい。

【0906】

また、表示モニタ 29 に数値等を表示するにあたり、表示される数値によって色や表示

50

態様を変えるようにして表示するようにしてもよい。例えば、役比を表示するにあたり、表示される役比が所定値以下の場合には「青」で表示し、所定値を超える場合には「赤」で表示するようにしてもよい。また、表示される役比が所定値以下の場合には点灯表示し、所定値を超える場合には点滅表示するようにしてもよい。点滅表示にあたっては、第1表示部29A～第4表示部29Dのうち、いずれの表示を点滅させてもよい。例えば、第1表示部29A～第4表示部29Dの全体を点滅させてもよいし、第1表示部29A及び第2表示部29Bの2つ、または第3表示部29C及び第4表示部29Dの2つを点滅させるようにしてもよい。点滅していない表示部については、点灯させていてもよいし消灯させていてもよい。

【0907】

また、主基板11では、アクティブバッファにおける第0記憶領域の賞球合計が所定の容量である6000個に到達すると、リングバッファにおける第0記憶領域～第10記憶領域の記憶を更新する。さらには、10セット分の総和及び総累計の記憶領域、10セット分及び総累計の役比及び役連（連比）を記憶する役連（連比）役比記憶領域の記憶をそれぞれ更新する。

【0908】

アクティブバッファ及びリングバッファにおける更新では、アクティブバッファの第0記憶領域に記憶されている数値をリングバッファの第1記憶領域に移動させる。また、リングバッファの第1記憶領域～第9記憶領域に記憶されている数値をそれぞれ第2記憶領域～第10記憶領域に移動させる。例えば、図60に示すように、第0記憶領域～第9記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数がそれぞれ「27」「81」「120」「36」「225」「87」「66」「117」「45」「21」であったとする。このときに、アクティブバッファの第0記憶領域における賞球合計が6000個に到達すると、第1記憶領域～第10記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数をそれぞれ「27」「81」「120」「36」「225」「87」「66」「117」「45」「21」に更新する。また、第0記憶領域の賞球数を「0」とし、第10記憶領域の賞球数を消去する。

【0909】

第0記憶領域～第10記憶領域に記憶される賞球数を更新する際には、記憶している賞球数を一旦消去してから新たな賞球数を記憶させてもよい。あるいは、記憶されている賞球数に上書きする形で新たな賞球数を記憶させてもよい。

【0910】

また、図49に示す異常検出用センサ群26には、ガラス扉枠3aの開放を検出するドア開放センサが含まれている。ガラス扉枠3aの開放は、従業員が行う際には異常には相当しないが、従業員以外の者が行うときには、異常に相当することが多い。このため、本実施形態では、ガラス扉枠3aの開放を検出するドア開放センサを異常検出用センサ群26に含めている。ドア開放センサは、ガラス扉枠3aの開放を検出したときに、開放信号を主基板11に送信する。

【0911】

ドア開放は、従業員による場合の正常なガラス扉枠3aの開放と、従業員以外の者等による異常なガラス扉枠3aの開放とがある。ここでは、異常なガラス扉枠3aの開放を想定してドア開放の検出が行われる。また、従業員がガラス扉枠3aを開放した正常なガラス扉枠3aの開放であっても、ドア開放は検出されるが、ガラス扉枠3aの開放を従業員等が認識していることが多いので、特段の問題は生じないようにすることができる。

【0912】

続いて、主基板11で実行される役連（連比）及び役比の表示に関する制御について説明する。主基板11では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば、RAM102におけるRAM制御領域及びRAMデータ領域がクリアされる。このため、電源基板からの電力

10

20

30

40

50

供給が開始されたときには、R A M 1 0 2 の非使用領域及びその他領域に記憶される役連（連比）や役比の表示に用いるデータは、クリアされることなく維持される。R A M 1 0 2 の非使用領域及びその他領域に記憶される役連（連比）や役比の表示に用いるデータは、クリアスイッチが操作されることでクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された C T C のレジスタ設定を行う。初期設定を行った後、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。役連（連比）・役比関連処理は、このタイマ割込み処理で実行される。また、役連（連比）・役比関連処理のうち、表示切替制御処理（図 6 4 のステップ S 2 0 9）において役連（連比）役比表示出力プログラムが実行され、その他の処理において役連（連比）役比算出プログラムが実行される。役連（連比）役比算出プログラムにおける役比計算処理には、役連（連比）及び役比の計算の他の処理も含まれている。ただし、役比計算処理では、役連（連比）及び役比の計算の処理を行い、役連（連比）役比算出プログラムにおけるその他の処理に相当するプログラムを別途用意するようにしてもよい。

10

【 0 9 1 3 】

図 6 1 は、役連（連比）・役比関連処理の手順を示すフローチャートである。主基板 1 1 では、図 6 1 に示すように、役連（連比）・役比関連処理において、異常操作が検出されたか否か判断する（ステップ S 1 0 1）。異常操作が検出されたか否かは、クリアスイッチからクリアスイッチ操作信号が送信されたか否かで判断する。

【 0 9 1 4 】

その結果、クリアスイッチ操作信号が送信されており、異常操作が検出された場合（ステップ S 1 0 1；Y E S）には、警告表示準備を行い（ステップ S 1 0 2）、ステップ S 1 0 3 に進む。また、クリアスイッチ操作信号が送信されておらず、異常操作が検出されない場合（ステップ S 1 0 1；N O）には、入賞情報を取得する（ステップ S 1 0 3）。入賞情報は、第 1 始動口スイッチ 2 2 A 及び第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3、並びに、第 1 一般入賞口スイッチ 2 4 A ~ 第 4 一般入賞口スイッチ 2 4 D のいずれかによって遊技球が検出されることによって取得される。

20

【 0 9 1 5 】

続いて、現在の時刻が営業時間内であるか否かを判断する（ステップ S 1 0 4）。現在の時刻が営業時間内であるか否かは、R T C 1 0 6 によって計測されて判断される。その結果、現在の時刻が営業時間内である場合には（ステップ S 1 0 4；Y E S）、ガラス扉枠 3 a が閉鎖されているか否かを判断する（ステップ S 1 0 5）。ガラス扉枠 3 a が閉鎖されているか否かは、ドア開放センサから開放信号が送信されたか否かによって判断される。

30

【 0 9 1 6 】

その結果、ドア開放センサから開放信号が出力されておらず、ガラス扉枠 3 a が閉鎖されている場合には（ステップ S 1 0 5；Y E S）、単位時間あたりにアタッカーに遊技球が所定球数以上入賞しているか否かを判断する（ステップ S 1 0 6）。ここでの単位時間及び所定球数は、通常の遊技では入賞し得ない状態を想定した数値が設定される。具体的には、遊技球の発射は、最大 1 分間 1 0 0 発であるため、例えば、1 分間に 1 0 0 個を上限として適宜決定できる。より具体的には、単位時間が 1 秒間である場合に所定球数が 5 個、又は、単位時間が 1 0 秒である場合に所定個数が 3 0 個などである。単位時間は、R T C 1 0 6 によって計測される。また、アタッカーへの遊技球の入賞個数は、カウントスイッチ 2 3 による遊技球の検出個数によって計測される。

40

【 0 9 1 7 】

その結果、単位時間あたりにアタッカーに遊技球が所定球数以上入賞していない場合（ステップ S 1 0 6；N O）には、ステップ S 1 0 3 で取得した入賞情報に応じた賞球数を加算する賞球数加算処理を行う（ステップ S 1 0 7）。なお、賞球数加算処理は、警告表示準備が行われていない場合に行う。ここで、警告表示準備が行われている場合には、そのまま役連（連比）・役比関連処理を終了する。賞球数加算処理では、図 5 2 に示す第 0 記憶領域における一般入賞口（ソデ）、一般入賞口（ヘソ）、普通電役賞球（電チュー）

50

、特別電役賞球（アタッカー）の各賞球数を加算する。

【0918】

また、賞球数加算処理では、アクティブバッファにおける第0記憶領域における一般入賞口（ソデ）、一般入賞口（ヘソ）、普通電役賞球（電チュー）、特別電役賞球（アタッカー）の各賞球数の賞球合計を算出する。ここで、アクティブバッファにおける第0記憶領域の賞球合計が所定の容量である6000となった場合には、アクティブバッファの第0記憶領域に記憶されている数値をリングバッファの第1記憶領域に移動させる。また、リングバッファの第1記憶領域～第9記憶領域に記憶されている数値をそれぞれ第2記憶領域～第10記憶領域に移動させる。また、リングバッファにおける第10記憶領域に記憶されていた数値を消去する。

10

【0919】

続いて、算出タイムがタイムアップした（算出タイム＝0）か否かを判断する（ステップS108）。その結果、算出タイムがタイムアップしていない場合（ステップS108；NO）には、そのまま役連（連比）・役比関連処理を終了する。また、算出タイムがタイムアップしている場合（ステップS108；YES）には、算出タイムをセット（算出タイム＝2000ms）する（ステップS109）。

【0920】

それから、ステップS107で加算して得られた賞球数（賞球合計）が算出実行数となっているか否かを判断する（ステップS110）。算出実行数は、適宜の数とすることができるが、例えばリングバッファにおける第0記憶領域～第9記憶領域に記憶されている数値をそれぞれ第1記憶領域～第10記憶領域に移動させる基準となる賞球合計の6000個よりもわずかに少ない数、例えば5900個とすることができる。また、算出実行数は、6000個から最大払出し球数を減じた数よりもわずかに小さい数とすることが好適である。

20

【0921】

その結果、賞球数（賞球合計）が算出実行数となっていない場合には（ステップS110；NO）、そのまま役連（連比）・役比関連処理を終了する。また、賞球数が算出実行数となっている場合には（ステップS110；YES）、役連（連比）及び役比を算出する（ステップS111）。ここでは、短期役連（連比）、短期役比、累計役連（連比）（総累計役連（連比））、累計役比（総累計役比）をそれぞれ算出する。このため、短期役連（連比）、短期役比、累計役連（連比）、累計役比は、いずれも同一割込み内で算出される。その後、役連（連比）・役比表示準備を行って（ステップS112）、役連（連比）・役比関連処理を終了する。

30

【0922】

また、ステップS104で営業時間内でないと判断した場合（ステップS104；NO）、ステップS105で扉枠が閉鎖していないと判断した場合（ステップS105；NO）、ステップS106で単位時間あたりにアタッカーに遊技球が所定球数以上入賞していると判断した場合（ステップS106；YES）には、異常カウントエラー表示準備を行う（ステップS113）。

【0923】

次に、役連（連比）・役比表示制御処理について説明する。図62は、役連（連比）・役比表示制御処理の手順を示すフローチャートである。図62に示すように、役連（連比）・役比表示制御処理では、役連（連比）・役比表示準備が済んでいるか否かを判断する（ステップS201）。役連（連比）・役比表示準備処理が済んでいないと判断した場合（ステップS201；NO）には、異常カウントエラー表示準備が済んでいるか否かを判断する（ステップS202）。

40

【0924】

その結果、異常カウントエラー表示準備が済んでいると判断した場合（ステップS202；YES）には、異常カウントエラー表示を行う（ステップS203）。異常カウントエラー表示は、適宜行うことができる。例えば、表示モニタ29の上位2桁に「E」「R

50

」を表示し、下位 2 桁に「 0 」「 1 」を表示することができる。また異常カウントエラー表示を行う際に、他の表示装置、例えば画像表示装置 5、第 1 特別図柄表示装置 4 A に、第 2 特別図柄表示装置 4 B 等に所定の異常カウントエラー表示を行ってもよいし、遊技効果ランプ 9 を適宜のパターンで点灯、点滅などさせてもよい。あるいは、スピーカ 8 L、8 R から所定の警報音を発生させてもよい。あるいは、主基板 1 1 に設けられた遊技機のエラーを表示するための 7 セグメント表示器に適宜の表示を行ってもよい。また、これらを組み合わせて行ってもよい。

【 0 9 2 5 】

異常カウントエラー表示を行ったら、役連（連比）・役比表示制御処理を終了する。また、ステップ S 2 0 2 において、異常カウントエラー表示準備が済んでいるか否かを判断
10
いないと判断した場合（ステップ S 2 0 2 ; N O ）には、警告表示準備が済んでいるか否かを判断する（ステップ S 2 0 4 ）。

【 0 9 2 6 】

その結果、警告表示準備が済んでいると判断した場合（ステップ S 2 0 4 ; Y E S ）には、警告表示を行う（ステップ S 2 0 5 ）。警告表示は、警告表示以外の表示とは異なるように、適宜行うことができる。例えば、表示モニタ 2 9 の上位 2 桁に「 E 」「 R 」を表示し、下位 2 桁に「 0 」「 6 」を表示することができる。このとき、警告がなされる状態
20
であることを示すために、表示モニタ 2 9 を点滅させてもよいし、表示モニタ 2 9 の表示の色を変化させながら表示させてもよい。あるいは、表示モニタ 2 9 の表示の明度を高くして表示を行ってもよい。このように、警告表示は、他の表示よりも目立つようにして行うのが好適である。なお、異常カウントエラー表示を行った後、警告準備が済んでいるか否かの判断（ステップ S 2 0 4 ）に進んでもよい。ここで、警告準備が済んでいると判断した場合（ステップ S 2 0 4 ; Y E S ）には、異常カウントエラー表示と警告表示とを行うことになる。異常カウントエラー表示と警告表示とを表示モニタ 2 9 で行うには、例えば異常カウントエラー表示と警告表示とを数秒間、例えば 5 秒間隔で繰り返して行えばよい。また、他の表示方法で表示してもよい。

【 0 9 2 7 】

また、警告表示を行う際に、他の表示装置、例えば画像表示装置 5、第 1 特別図柄表示装置 4 A に、第 2 特別図柄表示装置 4 B 等に所定の警告表示を行ってもよいし、遊技効果
30
ランプ 9 を適宜のパターンで点灯、点滅などさせてもよい。あるいは、スピーカ 8 L、8 R から所定の警告音を発生させてもよい。あるいは、主基板 1 1 に設けられた遊技機のエラーを表示するための 7 セグメント表示器に適宜の表示を行ってもよい。また、これらを組み合わせて行ってもよい。

【 0 9 2 8 】

警告表示を行ったら、役連（連比）・役比制御処理を終了する。また、ステップ S 2 0 4 で警告表示準備が済んでいないと判断した場合（ステップ S 2 0 4 ; N O ）にも、役連（連比）・役比制御処理を終了する。

【 0 9 2 9 】

また、役連（連比）・役比表示準備が済んでいると判断した場合（ステップ S 2 0 1 ; Y E S ）には、表示制限確認処理を行う（ステップ S 2 0 6 ）。表示制限確認処理では、
40
役連（連比）・役比の表示を制限するか否かを判定する処理を実行する。図 6 3 は、表示制限確認処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 9 3 0 】

図 6 3 に示すように、表示制限確認処理では、まず、扉開放要エラーが検出されたか否かを判断する（ステップ S 3 0 1 ）。扉開放要エラーとは、エラーを解除するために遊技機用枠 3 を外枠から前方に開放させることが必要となるエラーである。異常カウントエラーを除いて、遊技機 1 に生じるエラーとしては、例えば図 6 5 に示す各種のエラーがある。これらのエラーについてそれぞれ簡単に説明する。

【 0 9 3 1 】

エラー 1 : 磁石エラー

10

20

30

40

50

磁石エラー（磁気エラー）は、磁気異常を検出したことによるエラーである。磁石エラーが検出された場合、例えば主基板 1 1 からホールコンピュータに対してセキュリティ情報が出力される。磁石エラーは、電源スイッチを OFF にすることで解除される。また、セキュリティ情報は、電源スイッチが OFF にされるまで出力される。

エラー 2：賞球異常エラー

賞球異常エラーは、所定個数、例えば 2 0 0 0 個以上の異常賞球を検出したことによるエラーである。異常賞球とは、例えば大入賞口のカウンタ数を超えて遊技球が入賞したことによって払い出される賞球である。賞球異常エラーは、電源スイッチを OFF にすることで解除される。

エラー 3：賞球エラー

賞球エラーは、入賞口への遊技球の入賞を検出しながらも賞球の払出がないときに生じるエラーである。賞球エラーは、払出スイッチ異常が検知されたときや払出ケースの異常が検知されたときに発生するエラーである。賞球エラーは、エラー解除を行うなど、発生したエラーを解消することで解除される。

エラー 4：球切れエラー

球切れエラーは、球切れが検出され、入賞口への遊技球の入賞を検出したときに、払い出す遊技球が遊技盤 2 の裏側にない場合に生じるエラーである。球切れエラーは、遊技球の供給が開始されることで解除されるエラーである。

エラー 5：電波異常エラー

電波異常エラーは、電波異常を検出したことによるエラーである。電波異常エラーは、電源スイッチを OFF することで解除されるエラーである。

エラー 6：主基板通信不良エラー

主基板通信不良エラーは、主基板 1 1 と払出制御基板との間の通信不良によって生じるエラーである。主基板通信不良エラーは、主基板 1 1 と払出制御基板との間の通信が回復したときに解除されるエラーである。

エラー 7：カードユニットエラー

カードユニットエラーは、主基板 1 1 とカードユニットとの間の通信不良によって生じるエラーである。カードユニットエラーは、主基板 1 1 とカードユニットとの間の通信が回復したときに解除されるエラーである。

エラー 8：満タンエラー

満タンエラーは、遊技球が払い出される皿（上皿又は下皿）が満タンとなり、遊技球の払出しが不能となったときに生じるエラーである。満タンエラーは、遊技球が払い出される皿から遊技球が取り除かれて満タン状態ではなくなることで解除される。

エラー 9：役物初回起動エラー

役物初回起動エラーは、役物を初回に起動させる際に異常を検出した場合に生じるエラーである。役物初回起動エラーは、操作ボタン 3 0 を押下操作することで解除される。

エラー 10：不正入賞エラー

不正入賞エラーは、作動中以外の大入賞口に遊技球が侵入した場合に生じるエラーである。遊技機 1 では、大入賞口は、特別可変入賞球装置 7 のみであるので、不正入賞エラーが検出されることはなく、大入賞口が 2 つ以上ある遊技機において生じるエラーである。不正入賞エラーが検出された場合、例えば主基板 1 1 からホールコンピュータに対してセキュリティ情報が出力される。不正入賞エラーは、このセキュリティ情報が出力されてから所定時間、例えば 3 分間経過した後に解除される。

エラー 11：RTC - S R A M 異常エラー

RTC - S R A M 異常エラーは、電源スイッチの投入時、RTC の異常を検知した場合、及びバックアップの失敗を検知したときに生じるエラーである。RTC - S R A M 異常エラーは、発生してから所定時間、例えば 6 0 秒が経過した後に解除される。

エラー 12：R A M クリアエラー

R A M クリアエラーは、電源投入時にコールドスタートとなってしまうエラーである。R A M クリアエラーが検出された場合、例えば主基板 1 1 からホールコンピュータに対し

10

20

30

40

50

てセキュリティ情報が出力される。セキュリティ情報が出力される時間は、例えば30秒間である。RAMクリアエラーは、発生してから所定時間、例えば31秒が経過した後に解除される。

エラー13：振動検出装置異常エラー

振動検出装置異常エラーは、遊技機に振動が生じたときに検出されるエラーである。振動検出装置異常エラーは、発生してから所定時間、例えば60秒が経過した後に解除される。

エラー14：ドア開放エラー

ドア開放エラーは、ガラス扉枠3aが遊技機用枠3から開放されているとき、又は遊技機用枠3が外枠から開放されているときに発生するエラーである。ドア開放エラーは、開放されていたガラス扉枠3a又は遊技機用枠3が閉鎖されたときに解除される。

10

【0932】

これらのエラーのうち、エラー1～エラー7については、エラーを解除するために遊技機用枠3の外枠からの開放が必要となる扉開放要エラーである。一方、エラー8～エラー13は、エラーを解除するために遊技機用枠3の外枠からの開放が不要であり、扉開放要エラーではないエラーである。エラー14は、ドア開放エラーであるため、遊技機用枠3の開放が必要か否かの判断は不要なエラーである。

【0933】

図63に示すフローに戻り、扉開放要エラーが検出されたか否か、言い換えると、エラー1～エラー7のいずれかの扉開放要エラーが検出されたか否か判断する（ステップS301）。扉開放要エラーが検出されている場合（ステップS301；YES）には、扉開放要エラーフラグがセットされているか否かを判断する（ステップS302）。

20

【0934】

ここで、扉開放要エラーフラグがセットされていない場合には（ステップS302；NO）、扉開放要エラーフラグをセットする（ステップS303）。また、扉開放要エラーフラグがセットされている場合（ステップS302；YES）、そのままステップS304に進む。

【0935】

次に、計測タイマがセットされているか否かを判断する（ステップS304）。計測タイマは、扉開放要エラーが解除された後に役連（連比）役比表示の制限を継続する時間を計測するタイマである。なお、計測タイマは、セットされた状態で時間を計測するタイマであり、リセットされた状態では時間の計測を行わないタイマである。

30

【0936】

扉開放要エラーが解除された後に役連（連比）役比表示の制限を継続する時間は、例えば扉開放要エラーの解除に要する時間あるいはその時間よりもある程度長い時間とすることができる。具体的には、1分や2分としてもよいし、5分や10分としてもよい。また、30分以上の長い時間としてもよい。また、扉開放要エラーの解除に要する時間は、一律一定としてもよいし、扉開放要エラーの種類に応じて設定してもよい。例えば、電源スイッチをOFFにすることで解除されるエラー1、2、5等は扉開放要エラーの解除に要する時間を短くし、発生したエラーを解消する必要があるエラー3の賞球エラー等は、扉開放要エラーの解除に要する時間を長くしてもよい。

40

【0937】

ステップS304において、計測タイマがセットされていると判断した場合（ステップS304；YES）には、計測タイマをリセットする（ステップS305）。また、計測タイマがセットされていないと判断した場合（ステップS304；NO）には、そのままステップS306に進む。扉開放要エラーが検出されたときに、計測タイマがセットされている状態は、扉開放要エラーが一旦解除された後、再び扉開放要エラーが発生した状態である。このため、ステップS305で計測タイマのリセットを行うことにより、計測タイマによる時間の計測中に再度扉開放要エラーが検出された場合には、後に検出された扉開放要エラーが解除されてからの時間を計測タイマで計測することができる。

50

【 0 9 3 8 】

続いて、扉開放要エラーフラグがセットされているか否かを判断する（ステップ S 3 0 6）。その結果、扉開放要エラーフラグがセットされている場合（ステップ S 3 0 6；YES）には、役連（連比）役比表示制限を実行し（ステップ S 3 0 7）、表示制限確認処理を終了する。また、扉開放要エラーフラグがセットされていない場合（ステップ S 3 0 6；NO）には、そのまま表示制限確認処理を終了する。役連（連比）役比表示制限としては、例えば役連（連比）役比の表示を中止する。

【 0 9 3 9 】

また、ステップ S 3 0 1において扉開放要エラーが検出されていないと判断した場合には（ステップ S 3 0 1；NO）、扉開放要エラーフラグがセットされているか否かを判断する（ステップ S 3 0 8）。その結果、扉開放要エラーフラグがセットされていないと判断した場合（ステップ S 3 0 8；NO）には、ステップ S 3 0 6に進む。

10

【 0 9 4 0 】

ステップ S 3 0 8において、扉開放要エラーフラグがセットされていると判断された場合（ステップ S 3 0 8；YES）には、扉開放要エラーが一旦検出された後、当該扉開放要エラーが解除された状態となっている（ステップ S 3 0 9）。続いて、計測タイマがセットされているか否かを判断する（ステップ S 3 1 0）。

【 0 9 4 1 】

計測タイマがセットされていない場合（ステップ S 3 1 0；NO）は、扉開放要エラーが解除された直後である。言い換えると、扉開放要エラーが解除されてから初めてこのフローを流れる状態である。このときには、計測タイマに計測時間 t （計測タイマ = t ）をセットする（ステップ S 3 1 1）。計測時間 t は、扉開放要エラーが解除された後に役連（連比）役比表示の制限を継続する時間に相当する。

20

【 0 9 4 2 】

続いて、計測タイマがタイムアップしている（ $t = 0$ ）か否かを判断する（ステップ S 3 1 2）。また、ステップ S 3 1 0で計測タイマがセットされている場合（ステップ S 3 1 0；YES）には、そのまま計測タイマがタイムアップしている（ $t = 0$ ）か否かを判断する（ステップ S 3 1 2）。

【 0 9 4 3 】

ステップ S 3 1 1を経由した場合、計測タイマは 0 となっていない（タイムアップしていない）ので（ステップ S 3 1 2；NO）、そのままステップ S 3 0 6に進む。また、計測タイマがセットされた後は、ステップ S 3 1 0で計測タイマがセットされていると判断される（ステップ S 3 1 0；YES）。この場合、フローのループに伴って計測時間が減少し、計測タイマがセットされてから時間 t が経過した時点で、計測タイマがタイムアップしていると判断される。

30

【 0 9 4 4 】

続いて、計測タイマがタイムアップしている（ $t = 0$ ）か否かを判断する（ステップ S 3 1 2）。ここで、計測タイマがタイムアップしている場合（ステップ S 3 1 2；YES）には、計測タイマ及び扉開放要エラーフラグをクリアする（ステップ S 3 1 3）。また、計測タイマがタイムアップしていない場合（ステップ S 3 1 2；NO）には、計測タイマ及び扉開放要エラーフラグをクリアすることなく、そのままステップ S 3 0 6に進む。

40

【 0 9 4 5 】

ステップ S 3 1 3を経由しない場合、扉開放要エラーフラグがクリアされていないので、ステップ S 3 0 6において、扉開放要エラーフラグはセットされていると判断される（ステップ S 3 0 6；YES）。したがって、役連（連比）役比表示制限が実行されることとなる。また、ステップ S 3 1 3を経由した場合、扉開放要エラーフラグがクリアされているので、ステップ S 3 0 6において、扉開放要エラーフラグはセットされていないと判断される（ステップ S 3 0 6；NO）。したがって、役連（連比）役比表示制限は実行されないこととなる。こうして、表示制限確認処理では、役連（連比）役比表示制限を実行するか否かの判断を行っている。まとめると、表示制限確認処理では、扉開放要エラーの

50

検出中及び扉開放要エラーが解除されてから計測時間（＝役連（連比）役比表示の制限を継続する時間）を経過するまでの時間は、役連（連比）役比表示を制限し、それ以外の時間では役連（連比）役比表示を制限しないようにしている。

【 0 9 4 6 】

図 6 2 に示すフローに戻り、ステップ S 2 0 6 に示す表示制限確認処理において行った判断に基づき、表示制限を実行するか否かを判断する（ステップ S 2 0 7）。その結果、表示制限を実行する場合（ステップ S 2 0 7；YES）、表示制限を実行し（ステップ S 2 0 8）、役連（連比）役比の表示を制限する。そして、役連（連比）・役比表示制御処理を終了する。

【 0 9 4 7 】

また、表示制限を実行しない場合（ステップ S 2 0 7；NO）、表示切替制御処理を実行して（ステップ S 2 0 9）、役連（連比）・役比表示制御処理を終了する。表示切替制御処理は、図 6 4 に示す手順で実行される。図 6 4 は、表示切替制御処理の手順を示すフローチャートである。図 6 4 に示すように、表示切替制御処理では、まず、表示モニタ 2 9 に短期役連（連比）表示が行われているか否かを判断する（ステップ S 4 0 1）。短期役連（連比）表示が行われている場合（ステップ S 4 0 1；YES）には、短期役連（連比）表示を開始してから所定時間（30 秒）が経過したか否かを判断する（ステップ S 4 0 2）。ここでの所定時間は、任意の時間に設定でき、例えば 30 秒（30000ms）とすることができる。また、所定時間は、5 秒や 10 秒やといった 30 秒より短い時間としてもよいし、1 分（60 秒）や 10 分（600 秒）などといった 30 秒より長い時間としてもよい。

【 0 9 4 8 】

ここで、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップ S 4 0 2；NO）には、表示切替制御処理を終了する。表示切替制御の終了に伴い、短期役連（連比）表示は継続したままとする。また、所定時間が経過したと判断した場合（ステップ S 4 0 2；YES）には、短期役比表示制御を行い（ステップ S 4 0 3）、表示切替制御処理を終了する。短期役比表示制御では、短期役比を表示モニタ 2 9 に表示させるとともに、短期役比表示を開始してからの経過時間を計測するタイマをセットする。

【 0 9 4 9 】

また、ステップ S 4 0 1 において、短期役連（連比）表示が行われていないと判断した場合（ステップ S 4 0 1；NO）には、短期役比表示が行われている否かを判断する（ステップ S 4 0 4）。短期役比表示が行われている場合（ステップ S 4 0 4；YES）には、短期役比表示を開始してから所定時間（30 秒）が経過したか否かを判断する（ステップ S 4 0 5）。

【 0 9 5 0 】

ここで、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップ S 4 0 5；NO）には、表示切替制御処理を終了する。表示切替制御の終了に伴い、短期役比表示は継続したままとする。また、所定時間が経過したと判断した場合（ステップ S 4 0 5；YES）には、累計役連（連比）表示制御を行い（ステップ S 4 0 6）、表示切替制御処理を終了する。累計役連（連比）表示制御では、累計役連（連比）を表示モニタ 2 9 に表示させるとともに、累計役連（連比）表示を開始してからの経過時間を計測するタイマをセットする。

【 0 9 5 1 】

また、ステップ S 4 0 4 において、短期役比表示が行われていないと判断した場合（ステップ S 4 0 4；NO）には、累計役連（連比）表示が行われている否かを判断する（ステップ S 4 0 7）。累計役連（連比）表示が行われている場合（ステップ S 4 0 7；YES）には、累計役連（連比）表示を開始してから所定時間（30 秒）が経過したか否かを判断する（ステップ S 4 0 8）。

【 0 9 5 2 】

ここで、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップ S 4 0 8；NO）には、表示切替制御処理を終了する。表示切替制御の終了に伴い、累計役連（連比）表示は継続

10

20

30

40

50

したままとする。また、所定時間が経過したと判断した場合（ステップ S 4 0 8 ; Y E S ）には、累計役比表示制御を行い（ステップ S 4 0 9 ）、表示切替制御処理を終了する。累計役比表示制御では、累計役比を表示モニタ 2 9 に表示させるとともに、累計役比表示を開始してから経過時間を計測するタイマをセットする。

【 0 9 5 3 】

また、ステップ S 4 0 7 において、累計役連（連比）表示が行われていないと判断した場合（ステップ S 4 0 7 ; N O ）には、累計役比表示が行われている否かを判断する（ステップ S 4 1 0 ）。累計役比表示が行われている場合（ステップ S 4 1 0 ; Y E S ）には、累計役比表示を開始してから所定時間（ 3 0 秒）が経過したか否かを判断する（ステップ S 4 1 1 ）。

10

【 0 9 5 4 】

ここで、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップ S 4 1 1 ; N O ）には、表示切替制御処理を終了する。表示切替制御の終了に伴い、累計役連（連比）表示は継続したままとする。また、所定時間が経過したと判断した場合（ステップ S 4 1 1 ; Y E S ）には、短期役連（連比）表示制御を行い（ステップ S 4 1 2 ）、表示切替制御処理を終了する。短期役連（連比）表示制御では、短期役連（連比）を表示モニタ 2 9 に表示させるとともに、短期役連（連比）表示を開始してから経過時間を計測するタイマをセットする。こうして、表示切替制御処理を終了する。

【 0 9 5 5 】

上記のステップ S 4 0 3 における短期役比表示制御では、第 2 プログラムによるデジット出力処理 2 が実行される。同様に、ステップ S 4 0 6 における累計役連（連比）表示制御、ステップ S 4 0 9 における累計役比表示制御、ステップ S 4 1 2 における短期役連（連比）表示制御においても、第 2 プログラムによるデジット出力処理 2 が実行される。

20

【 0 9 5 6 】

上記の遊技機 1 においては、デジット出力処理 1 とデジット出力処理 2 とを共通化し、C P U 1 0 3 における割込み処理の 1 周期でデジット出力処理 1 とデジット出力処理 2 とを実行する。C P U 1 0 3 における割込み処理の 1 周期は約 4 m s であり、遊技進行制御処理（遊技制御プログラム）に要する時間は、例えば約 2 m s である。

【 0 9 5 7 】

図 6 6 （ A ）は、第 3 割込み処理を実行した際の信号の流れとモニタ等の表示状態との関係を示すタイムチャート、（ B ）は、第 1 割込み処理を実行した際の信号の流れとモニタ等の表示状態との関係を示すタイムチャートである。ここでは、第 1 周期では第 1 特別図柄表示装置 4 A （ S E G 1 ）に「 0 」、表示モニタ 2 9 （ S E G 2 ）に「 y 」に相当する図柄（文字）を表示し、第 2 周期では第 1 特別図柄表示装置 4 A に「 1 」、表示モニタ 2 9 に「 6 . 」に相当する図柄（文字）を表示しようとする例を想定する。

30

【 0 9 5 8 】

図 5 8 （ C ）に示す第 3 割込み処理では、デジット出力処理 1 （特別図柄表示出力プログラム）とデジット出力処理 2 （役連（連比）役比表示出力プログラム）との間に遊技進行処理（遊技制御プログラム）が実行される。このため、デジット出力処理 1 （特別図柄表示出力プログラム）とデジット出力処理 2 （役連（連比）役比表示出力プログラム）との間に約 2 m s の差が生じ、図 6 6 （ A ）に示すように、デジットの出力（ D G ）に遅れが生じる。

40

【 0 9 5 9 】

この結果、第 1 周期では、第 1 特別図柄表示装置 4 A （ S E G 1 ）にははっきりと「 0 」に相当する図柄が表示されるが、表示モニタ 2 9 （ S E G 2 ）には表示に不具合が生じた。表示モニタ 2 9 に「 y 」に相当する文字を表示しようとした例についての不具合は、具体的には以下ようになる。表示モニタ 2 9 における第 1 表示部 2 9 A ~ 第 4 表示部 2 9 D は、図 6 7 に示すように、 7 セグメント及び右下のドットに配置された 8 つの L E D を備えている。これらの L E D を第 1 セグ S G 1、第 2 セグ S G 2、第 3 セグ S G 3、第 4 セグ S G 4、第 5 セグ S G 5、第 6 セグ S G 6、第 7 セグ S G 7、ドット S G 8 とする

50

と、第2セグSG2、第3セグSG3、第4セグSG4、第6セグSG6、第7セグSG7が薄い表示となる。この不具合は、例えば、1周期目の前の周期で表示モニタ29を点灯させない制御が1周期目にまで突き抜けてしまったために生じている。また、第2周期で表示される「6」に相当する文字については、第2セグSG2、第4セグSG4、第6セグSG6、第7セグSG7ははっきりと表示されたが、第1セグSG1、第5セグSG5、ドットSG8については薄い表示となる。この不具合も、例えば、1周期目で表示モニタ29に「y」に相当する文字のLEDを点灯させていた制御が2周期目にまで突き抜けてしまったために生じている。

【0960】

一方、図66(B)に示す第1割込み処理では、デジット出力処理1(特別図柄表示出力プログラム)に続いてデジット出力処理2(役連(連比)役比表示出力プログラム)が実行される。このため、デジット出力処理1(特別図柄表示出力プログラム)とデジット出力処理2(役連(連比)役比表示出力プログラム)との間にはほとんど差が生じることがなく、図66(B)に示すように、デジットの出力(DG)にはほとんど遅れが生じない。

10

【0961】

この結果、第1周期では第1特別図柄表示装置4A(SEG1)には、「0」に相当する図柄がはっきり表示された。また、表示モニタ29(SEG2)には、「y」に相当する文字がいずれもはっきり表示された。こうして、第1割込み処理では、表示モニタ29のLEDにの表示の不具合を防止することができる。

20

【0962】

このように、上記の遊技機1では、主基板11に設けられた表示モニタ29によって短期役連(連比)、短期役比、累積役連(連比)、累積役比を表示している。また、表示モニタ29は、視認性を妨げられないように、遊技を制御する主基板11上に設けられている。このため、遊技盤に設けられた遊技釘(障害釘)や風車などについてどのような調整が加えられたかを認識できる。

【0963】

また、表示モニタ29は、主基板11を視認する際の正面に配置されている。このため、表示モニタ29に対する視認性が妨げられることを防止できる。また、主基板11は、基板ケース201に設けられた放熱孔が真正面にはない位置に配置されている。このため、主基板11上に設けられた表示モニタ29が放熱孔によって見にくくならないようにすることができる。したがって、主基板11上に設けられた表示モニタ29に対する視認性が妨げられることを防止できる。

30

【0964】

また、主基板11は、主基板11以外の各周辺基板とは重ならない位置に配置されている。このため、主基板11上に設けられた表示モニタ29が演出制御基板12などの周辺基板によって見にくくならないようにすることができる。したがって、主基板11上に設けられた表示モニタ29に対する視認性が妨げられることを防止できる。

【0965】

また、表示モニタ29には、電チューやアタッカーの通過によって払い出された賞球と、一般入賞口の通過によって払い出された賞球との関係に関する役連(連比)や役比を表示することができる。また、表示モニタ29は、短期役連(連比)と累計役連(連比)など、所定情報を所定期間ごとに切り替えて表示可能である。このため、複数の期間についての情報を表示するための表示器を設ける必要がないので、部品点数の削減に寄与することができる。

40

【0966】

また、表示モニタ29には、賞球数が6000個となるごとの役連(連比)(短期役連(連比))や役比(短期役比)が表示されるので、総賞球数が6000個となるなど、一定の単位に対応した期間の数値を容易に認識することができる。所定単位に対応した期間は、賞球数が6000個となる以外の期間であってもよい。例えば、賞球数が1000個

50

、１０００個となる期間でもよい。あるいは、賞球数ではなく時間を単位としてもよい。例えば、所定単位に対応した期間を１時間、３時間、１０時間などの適宜の時間としてもよい。

【０９６７】

また、表示モニタ２９は、賞球数が６０００個となるごとの役連（連比）（短期役連（連比））や役比（短期役比）のほか、累計役連（連比）及び累計役比を切り替えて表示している。このため、所定単位ごとの短期役連（連比）や短期役比と累計役連（連比）や累計役比などを容易に比較することができる。また、表示モニタ２９は、かしめられた基板ケース内に収容された主基板１１に設けられている。このため、表示モニタ２９における表示を改ざんするなどの不正の防止に寄与することができる。

10

【０９６８】

また、遊技機１は、適正な所定情報が表示できなくなる不正を検知検出する検出手段を備えている。ここでの不正とは、例えば遊技場の営業時間外における賞球数の計数、扉枠の開放中における賞球数の計数、許容入賞数を超えた遊技球の入賞などがある。遊技機１は、遊技場の営業時間内で稼働するものであり、営業時間以外の時間における賞球の計数は、不正行為である蓋然性が高い。また、遊技機１は、扉枠を閉じて遊技を行うものであり、扉枠の開放中の賞球の計数は、不正行為である蓋然性が高い。

【０９６９】

また、遊技機１の遊技中、遊技球は、一定の速度を超えて発射させることができない。例えば、遊技球の発射は、最大１分間１００発である。このため、１分間での遊技球の入賞の上限数はほぼ１００個となる。したがって、例えば１分間に１００個、あるいは１２秒間に２０個を超える遊技球の入賞が検出された場合には、不正行為があった蓋然性が極めて高くなる。

20

【０９７０】

遊技機１では、不正を検知するために、営業時間内でない場合、ガラス扉枠３ａが閉鎖されていない場合、単位時間あたりにアタッカーに遊技球が所定球数以上入賞している場合の賞球数の加算を排除している。したがって、これらの不正による役連（連比）、役比の情報などの改ざんを抑制することができる。なお、単位時間あたりにアタッカーに遊技球が所定球数以上入賞している場合の賞球数に代えて、単位時間あたりの払出球数に基づいて不正を検出してもよい。

30

【０９７１】

また、上記の遊技機１では、ＲＡＭ１０２が備えるアクティブバッファの第０記憶領域が所定の容量である６０００個となった場合に、リングバッファにおける第１０記憶領域に記憶されていた数値を消去する。このため、リングバッファが容量不足となることを防ぐことができる。

【０９７２】

また、リングバッファでは、第１記憶領域～第１０記憶領域が設けられており、アクティブバッファの第０記憶領域のデータがリングバッファの第１記憶領域に移動する場合、第１０記憶領域のデータが消去される。このため、消去されるデータが所定単位ごととされるので、リングバッファの容量不足を防ぐことができる。また、消去されずに残るデータを多くしておくことができる。

40

【０９７３】

なお、アクティブバッファの第０記憶領域のデータをリングバッファの第１記憶領域に移動させる際、リングバッファにおける第９記憶領域のデータを第１０記憶領域に移動させる。このとき、第１０記憶領域のデータを消去して、第９記憶領域のデータを移動させてもよいし、第１０記憶領域のデータに第９記憶領域のデータを上書きしてもよい。この場合でも、リングバッファの容量不足を防ぐことができる。

【０９７４】

アクティブバッファの第０記憶領域のデータをリングバッファの第１記憶領域に移動させる際、リングバッファでは、その一部の記憶領域である第１０記憶領域のデータが消去

50

される。このため、消去されるデータを少なくすることができるので、リングバッファの容量不足を防ぐことができるとともに、多くのデータで役連（連比）や役比を算出できる。

【 0 9 7 5 】

なお、リングバッファのデータを消去する際には、その一部の第 1 0 記憶領域のデータを消去するのみではなく、第 1 記憶領域～第 1 0 記憶領域のデータの全てを消去するようにしてもよい。この場合、リングバッファの容量不足をより好適に防ぐことができる。また、所定の条件に応じてリングバッファの一部又は全部のデータを消去するようにしてもよい。例えば、営業時間開始時最初には、リングバッファの全部のデータを消去し、以後はリングバッファの一部のデータを消去するようにしてもよい。

10

【 0 9 7 6 】

また、上記の例では、リングバッファにおけるデータの移動について説明しているが、リングバッファ以外のデータ、例えば総累計を記憶する記憶領域についても、同様に一部や全部のデータを消去するようにしてもよい。

【 0 9 7 7 】

また、上記の遊技機 1 では、短期役連（連比）、短期役比、累計役連（連比）、累計役比の各データを 3 0 秒の周期ごとに表示している。このため、各データを容易に比較することができる。なお、各データを表示する周期は 3 0 秒ではなく、適宜の周期としてもよい。例えば、1 0 秒毎としてもよいし、1 分毎としてもよい。または、1 時間ごととしてもよい。また、表示されるデータは、短期役連（連比）、短期役比、累計役連（連比）、累計役比のデータ以外のデータとしてもよいし、これらのデータの一部のみとしてもよい。

20

【 0 9 7 8 】

また、短期役連（連比）、短期役比、累計役連（連比）、累計役比の各データを 3 0 秒の周期ごとに表示するにあたり、短期役連（連比）については、他のデータと異なる表示を行っている。具体的には、短期役連（連比）については赤字で表示し、他のデータは緑字で表示している。このため、短期役連（連比）から新たなデータを表示することを認識させることができる。

【 0 9 7 9 】

また、上記の遊技機 1 では、異常操作が行われたときに、警告表示を行うようにしている。具体的に、クリアスイッチが操作された場合に異常操作として警告を表示する。クリアスイッチは、役連（連比）や役比の算出などに障害が生じた場合に操作されるいわば非常用のスイッチである。このスイッチが操作されると、役連（連比）や役比のデータの改ざんを行うことができるので、クリアスイッチの操作を異常操作として検出する。遊技機 1 では、この異常操作を警告表示によって警告できるので、データの改ざんなどの不正を抑制することができる。

30

【 0 9 8 0 】

また、上記の遊技機 1 では、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3、第 1 一般入賞口スイッチ 2 4 A、第 2 一般入賞口スイッチ 2 4 B、第 3 一般入賞口スイッチ 2 4 C、第 4 一般入賞口スイッチ 2 4 D からの検出信号に基づいて得られる賞球数に基づいて、役連（連比）や役比を算出している。例えば、アタッカーに個別に設けられたセンサ（カウントスイッチ 2 3）と、アタッカーに入賞した遊技媒体と電チューに入賞した遊技媒体とが排出される排出通路が合流した後に設けられたセンサとを使い、その検出結果に基づいて役物獲得球数のカウンタ、連続役物獲得球数のカウンタへ集計して役連（連比）や役比を算出した場合、どの入賞口からの払い出しなのかを特定しづらく、役比、役連（連比）の算出が複雑になってしまう虞がある。この点、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3、第 1 一般入賞口スイッチ 2 4 A、第 2 一般入賞口スイッチ 2 4 B、第 3 一般入賞口スイッチ 2 4 C、第 4 一般入賞口スイッチ 2 4 D によって遊技媒体が入賞したことを検出して、その検出結果から得られる賞球数に基づいて、役連（連比）や役比を算出ことにより、各入賞口への

40

50

入賞に基づいて賞球数判断できる。したがって、役連（連比）や役比を簡単に算出することができるとともに、精度よく算出することができる。

【0981】

また、扉開放要エラーが発生すると、エラーを解除するために遊技機用枠3を外枠から開く必要が生じる。遊技機用枠3を開くと、遊技機用枠3に設けられた主基板11が遊技機1の外側から視認可能となる。このため、主基板11に設けられた表示モニタ29は、遊技機1の外側に位置する例えば遊技者にも視認可能となる。

【0982】

ここで、上記の遊技機1では、扉開放要エラーが発生した際に、表示モニタ29に対する役連（連比）役比の表示を制限している。このため、扉開放要エラーが発生して表示モニタ29を遊技機1の外側から視認可能となったとしても、遊技者に役連（連比）役比の表示を見られることを防止できる。

10

【0983】

また、表示モニタ29に対する役連（連比）役比の表示の制限は、扉開放要エラーが発生したときに実行される。このため、扉開放要エラーの発生により、遊技機用枠3の開放が必要となることで、表示モニタ29を遊技者が遊技機1の外側から視認可能となった際にも、遊技者に役連（連比）役比の表示を見られることを防止できる。

【0984】

なお、上記の遊技機1では、扉開放要エラーが発生したときに表示モニタ29に対する役連（連比）役比の表示の制限が実行されるが、扉開放要エラーが発生した後、遊技機用枠3が開放されたときに表示モニタ29に対する役連（連比）役比の表示の制限が実行されるようにしてもよい。扉開放要エラーが発生した後、遊技機用枠3が開放されたときに表示モニタ29に対する役連（連比）役比の表示の制限が実行された場合も、遊技者に役連（連比）役比の表示を見られることを防止できる。

20

【0985】

また、表示モニタ29に対する役連（連比）役比の表示の制限は、扉開放要エラーが解除されてから所定時間、具体的には、扉開放要エラーが解除されてから計測タイマで計測される継続時間が経過するまで実行される。このため、扉開放要エラーが解除した直後は、扉開放要エラーが解除されているにもかかわらず、遊技機用枠3が開放された状態となっている。このときには、遊技機1の外側から遊技者等が表示モニタ29を視認可能となっている。この点、扉開放要エラーが解除されてから計測タイマで計測される継続時間が経過するまで役連（連比）役比表示の制限を継続することにより、遊技機1の外側から遊技者に役連（連比）役比の表示を見られることを防止できる。

30

【0986】

また、上記の遊技機1では、扉開放要エラーが解除されてから継続時間を計測しているが、扉開放要エラーが解除された後、遊技機用枠3が閉鎖されてから継続時間を計測してもよい。この場合の継続時間は、扉開放要エラーの種類によらず、一律としてもよし、扉開放要エラーの種類に応じて設定してもよい。また、扉開放要エラーが解除されてから計測される継続時間よりも短い時間としてもよい。

【0987】

40

上記の扉開放要エラーは一例であり、他の態様としてもよい。例えば、エラーの解除方法が異なり、エラー1～エラー7が遊技機用枠3を開放させることなく、エラーの解除が可能であれば、これらを扉開放要エラー以外のエラーとしてもよい。逆に、エラー8～エラー13が遊技機用枠3を開放させなければエラーの解除できないエラーであれば、これらを扉開放要エラーとしてもよい。また、図65に示したエラー以外のエラー、例えば打球発射装置から遊技球が発射できないエラーや玉貸しができなくなるエラー、遊技盤が移動動作を行うエラーなどを、その解除手順等によって、扉開放要エラーとしてもよい。また、エラーの解除のために遊技機用枠3の開放が必要であっても、当該エラーの検出が遊技場の営業時間外に発見されることが多いエラー、例えば画像表示装置5の表示異常となるエラーやROMチェック画面エラー、電チューまたは大入賞口が開放しないなど、通常

50

は営業時間外に修理を必要とするエラーの場合には、扉開放要エラー以外のエラーと扱ってもよい。

【 0 9 8 8 】

また、上記の遊技機 1 においては、表示制限の態様を表示の中止としているが、表示の制限を他の態様としてもよい。例えば、役連（連比）役比の表示を薄くしたり小さくしたりしてもよいし、表示モニタ 2 9 に役連（連比）役比とは異なる表示をしてもよい。役連（連比）役比と異なる表示としては、エラー表示をしてもよいし、例えばセグメントを全点灯させるなどの表示としてもよい。

【 0 9 8 9 】

上記の遊技機 1 では、主基板 1 1 及び主基板 1 1 に設けられる表示モニタ 2 9 が遊技機用枠 3 の裏面側に設けられているため、遊技機用枠 3 が開放されたときに役連（連比）役比の表示の制限を行うようにしているが、他の態様としてもよい。例えば、主基板 1 1 は、遊技盤 2 の表面であって、ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス扉枠 3 a によって遊技機 1 の外側から視認できなくなる位置に設けられていてもよい。この場合、表示モニタ 2 9 も、遊技盤 2 の表面であって、ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス扉枠 3 a によって遊技機 1 の外側から視認できなくなる位置に設けられていてもよい。かかる態様の遊技機では、遊技機用枠 3 が開放されたときに役連（連比）役比の表示の制限を行う態様に代えて、ガラス扉枠 3 a が開放されたときに役連（連比）役比の表示の制限を行うようにしてもよい。また、役連（連比）役比の表示の制限の継続等について、遊技機用枠 3 の開放・閉鎖を条件とすることに代えて、ガラス扉枠 3 a の開放・閉鎖を条件としてもよい。

【 0 9 9 0 】

また、上記の遊技機 1 では、CPU 1 0 3 に内蔵 ROM エリアにおける使用領域プログラムエリアに特別図柄表示出力プログラム及び遊技制御プログラムを記憶させ、非使用領域プログラムエリアに役連（連比）役比表示出力プログラム及び役連（連比）役比表示プログラムを記憶させている。このように、特別図柄表示出力プログラム及び遊技制御プログラムと、役連（連比）役比表示出力プログラム及び役連（連比）役比表示プログラムと、を異なるエリアに分けて記憶させることにより、遊技に係るプログラムの試験を行いやすくすることができる。また、CPU 1 0 3 では、デジット出力処理 1 とデジット出力処理 2 とを共通化し、1 回の割込み処理で実行している。このため、デジット出力処理の簡素化を図ることができる。

【 0 9 9 1 】

また、デジット出力処理 1 とデジット出力処理 2 とを共通化するにあたり、デジット出力処理 1 とデジット出力処理 2 とを続けて実行するようにされている。具体的に、図 5 8（A）に示すように、第 1 割込み処理では、特別図柄表示出力プログラム 役連（連比）役比表示出力プログラム 遊技制御プログラム 役連（連比）役比算出プログラムの順でプログラムを実行している。また、第 2 割込み処理では、図 5 8（A）に示すように、遊技制御プログラム 特別図柄表示出力プログラム 役連（連比）役比表示出力プログラム 役連（連比）役比算出プログラムの順でプログラムを実行している。このため、第 1 割込み処理及び第 2 割込み処理のいずれにおいても、特別図柄表示出力プログラム（第 1 割込み処理）と役連（連比）役比表示出力プログラム（第 2 割込み処理）との間に遊技制御プログラム（遊技進行制御処理）や役連（連比）役比算出プログラム（役連（連比）役比算出処理）を挟まないようにしている。したがって、デジット出力処理 2 などに遅れが生じないようにできるので、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、及び表示モニタ 2 9 における LED の表示の不具合を防止することができる。図柄や文字などをはっきりと表示することができる。

【 0 9 9 2 】

なお、デジット出力処理 1 とデジット出力処理 2 とを共通化する際には、図 5 8（A）に示す第 1 割込み処理または図 5 8（B）に示す第 2 割込み処理の実行手順が含まれていればよい。例えば、第 1 割込み処理または第 2 割込み処理の実行順の前若しくは後に、任

10

20

30

40

50

意のプログラムが実行されてもよい。

【0993】

また、第1割込み処理及び第2割込み処理では、遊技制御プログラムを実行した後に役連(連比)役比算出プログラムを実行している。このため、役連(連比)役比の算出を行う前に大当り遊技状態への移行に対する抽選などの遊技の要部に係る処理を実行している。したがって、遊技の遅延を抑制することができる。

【0994】

また、第1割込み処理及び第2割込み処理では、役連(連比)役比表示出力プログラムは、特別図柄表示出力プログラムを実行した後に実行される。また、特別図柄表示出力プログラムを実行した後、役連(連比)役比表示出力プログラムが実行されるまでには、遊技制御プログラムや役連(連比)役比算出プログラムなどの特定のプログラムは実行しないようにしている。このため、表示モニタ29におけるLEDの表示の不具合を防止することができる。

10

【0995】

また、使用領域に記憶された特別図柄表示出力プログラム及び遊技制御プログラムに対しては、語調が短い「CALL F」を用いた呼び出しが行われる。その一方で、非使用領域に記憶された役連(連比)役比表示出力プログラム及び役連(連比)役比算出プログラムに対しては「CALL mn」を用いた呼び出しが行われ、語調が短い「CALL F」を用いた呼び出しが行われることはない。このため、遊技の進行を円滑に行うことができる。

20

【0996】

また、表示モニタ29に表示される役連(連比)役比は、非使用領域において役連(連比)役比算出処理によって決定される。役連(連比)役比算出プログラムや役連(連比)役比表示出力プログラムは、遊技の進行には関わりのないプログラムである。遊技の進行に関わりのないプログラムに対して、語調が比較的長い「CALL mn」が用いられるので、プログラムの処理における無駄を少なくすることができる。

【0997】

また、非使用領域では、語調が比較的長い「CALL mn」による呼び出しが行われるので、使用領域では、語調が短い「CALL F」による呼び出しを行うことができる。したがって、使用領域で実行される遊技制御に係るプログラムに対して「CALL F」などの語調が短く汎用性の高い命令を使用することができる。

30

【0998】

また、CPU103は、Qレジスタを備えており、Qレジスタによってプログラムを呼び出すので、上位アドレスの指定することなくプログラムを呼び出すことができる。ところが、上位アドレスを固定値として設定することから、例えば使用領域プログラムエリアで使用することができて、非使用領域プログラムエリアでは使用できないことがあり、汎用性が低くなる可能性があった。

【0999】

この点、CPU103における使用領域プログラムエリアの上位アドレスは「00」であり、非使用領域プログラムエリアの上位アドレスは「01」であり、非使用領域プログラムエリアの上位アドレスは、使用領域プログラムエリアの上位アドレスと異なっている。また、使用領域プログラムエリアに記憶されたプログラムを呼び出す際には、Qレジスタが固定値「00」に設定される。このため、使用領域プログラムエリアに記憶されたプログラムを呼び出す際に、Qレジスタを用いることができるので、下位アドレスを指定するのみで使用領域プログラムエリアに記憶されたプログラムを呼び出すことができる。また、非使用領域プログラムエリアの上位アドレスは、使用領域プログラムエリアの上位アドレスと異なっているため、Qレジスタによる非使用領域プログラムエリアに記憶されたプログラムの呼び出しが防止される。また、非使用領域プログラムエリアに記憶されたプログラムを呼び出す際には、Qレジスタが固定値「01」に設定される。よって、非使用領域プログラムエリアにおいてもQレジスタを使用することができるので、Qレジスタの

40

50

汎用性を確保しつつ、非使用領域プログラムエリアにおいても、Qレジスタを使用することができる。

【1000】

また、上記の遊技機1では、表示モニタ29は、主基板11の裏面側の中央において、主基板11を視認する際の正面に配置されているが、斜め方向から視認しやすいように表示モニタが配置されていてもよい。以下、斜め方向から視認しやすいように表示モニタが配置されている態様（以下「表示モニタ配置態様」という）について、複数の例を具体的に説明する。

【1001】

なお、第1の表示モニタ配置態様を第1表示モニタ配置態様、第2の表示モニタ配置態様を第2表示モニタ配置態様、第nの表示モニタ配置態様を第n表示モニタ配置態様という。図51(A)に示す主基板11と同様の主基板11が各表示モニタ配置態様で用いられており主基板11は、いずれも同一の構造をなしている。また、図51(A)に示す例と同様に、主基板11は、基板ケース202に収容されている。また、第1表示モニタ配置態様から第9表示モニタ配置態様の説明において、左右は、主基板11を正面から見た方向を基準とする。したがって、遊技機用枠3が外枠から開放する側は左側である。

【1002】

[第1表示モニタ配置態様]

図68は、第1表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。図68に示すように、第1表示モニタ配置態様では、主基板11の裏面側にベース部材129Aが設けられており、ベース部材129Aに表示モニタ130Aが設けられている。表示モニタ130Aは、ベース部材129A及び主基板11とともに基板ケース202に収容されている。

【1003】

ベース部材129Aは、底面が直角三角形の三角柱状をなしており、その高さ方向が鉛直方向に沿うように配置されている。ベース部材129Aがなす形状である三角柱の底面における直角三角形の直角部分を形成する1辺を含む三角柱の側面は、主基板11の裏面に重ね合わされており、直角三角形における直角部分を形成する他の1辺を含む三角柱の側面が主基板11の裏面に対して直交する方向に延在している。直角三角形における直角部分に向かい合う辺を含む三角柱の側面（以下「傾斜面」という）は、主基板11の裏面に対して傾斜する向きで配置されている。

【1004】

表示モニタ130Aは、ベース部材129Aにおける傾斜面に設けられている。表示モニタ130Aの向きは、主基板11の裏面に対して傾斜して配置されている。図69は、主基板が取り付けられた遊技機用枠が外枠から開放した状態を示す斜視図である。図69に示すように、表示モニタ130Aは、主基板11が取り付けられた遊技機用枠3を外枠3Aから開放した際に、表示モニタ130Aが遊技機用枠3と外枠との間の開放部から見て正面を向くように配置されている。

【1005】

第1表示モニタ配置態様で配置された表示モニタ130Aは、遊技機用枠3を外枠から開放した際に、遊技機用枠3と外枠との間の開放部から見て正面を向くように配置されている。このため、店員等が役連（連比）役比の確認作業を行うにあたり、店員等は、遊技機用枠3を大きく開放することなく、わずかに開放するのみで役連（連比）役比の確認作業を行うことができる。したがって、役連（連比）役比の確認作業を容易に行うことができる。

【1006】

[第2表示モニタ配置態様]

図70(A)は、第2表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。図70(A)に示すように、第2表示モニタ配置態様では、主基板11の裏面側にベース部材129Bが設けられており、ベース部材129Bに表示モニタ130Bが設け

10

20

30

40

50

られている。表示モニタ 1 3 0 B は、ベース部材 1 2 9 B 及び主基板 1 1 とともに基板ケース 2 0 2 に收容されている。

【 1 0 0 7 】

主基板 1 1 は、図 5 0 に示すように、遊技機用枠 3 に設けられた遊技盤 2（図 2 参照）の裏面に取り付けられている。ベース部材 1 2 9 B は、板状をなしており、主基板 1 1 の裏面に立設されている。また、主基板 1 1 とベース部材 1 2 9 B とは互いに略直交している。表示モニタ 1 3 0 B は、ベース部材 1 2 9 B における側面に設けられている。このため、表示モニタ 1 3 0 B は、遊技機用枠 3 に設けられた主基板 1 1 に立設された立設部における前記扉枠の開放部側の面が、前記扉枠の開放部を向くように配置されている。また、表示モニタ 1 3 0 B は、主基板 1 1 の裏面から突出した位置に配置されている。

10

【 1 0 0 8 】

第 2 表示モニタ配置態様で配置された表示モニタ 1 3 0 B は、主基板 1 1 の裏面から突出した位置において、主基板 1 1 の裏面に対して直交する方向を向いて配置されている。また、主基板 1 1 は、遊技機用枠 3 に設けられた遊技盤 2 の裏面に取り付けられている。このため、店員等が役連（連比）役比の確認作業を行うにあたり、店員等は、遊技機用枠 3 を大きく開放することなく、わずかに開放するのみで役連（連比）役比の確認作業を行うことができる。したがって、役連（連比）役比の確認作業を容易に行うことができる。

【 1 0 0 9 】

なお、第 1、第 2 表示モニタ配置態様では、ベース部材 1 2 9 A，1 2 9 B が基板ケース 2 0 2 に收容されているが、ベース部材 1 2 9 A，1 2 9 B が基板ケース 2 0 2 の外側

20

【 1 0 1 0 】

〔 第 3 表示モニタ配置態様 〕

図 7 0（B）は、第 3 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。図 7 0（B）に示すように、第 3 表示モニタ配置態様では、主基板 1 1 の裏面に埋設傾斜面 1 1 K が形成されている。埋設傾斜面 1 1 K は、主基板 1 1 の裏面に対して傾斜して形成されている。

【 1 0 1 1 】

埋設傾斜面 1 1 K は、主基板 1 1 におけるプリント基材の一部として形成されている。主基板 1 1 の埋設傾斜面 1 1 K には、表示モニタ 1 3 0 C が設けられている。表示モニタ 1 3 0 C は、埋設傾斜面 1 1 K に設けられていることにより、遊技機用枠 3 を外枠から開放した際に、遊技機用枠 3 と外枠との間の開放部から見て正面を向くように配置されている。また、主基板 1 1 及び表示モニタ 1 3 0 C は、ケース 2 0 2 に收容されている。

30

【 1 0 1 2 】

第 3 表示モニタ配置態様で配置された表示モニタ 1 3 0 C は、遊技機用枠 3 を外枠から開放した際に、遊技機用枠 3 と外枠との間の開放部から見て正面を向くように配置されている。このため、店員等が役連（連比）役比の確認作業を行うにあたり、店員等は、遊技機用枠 3 を大きく開放することなく、わずかに開放するのみで役連（連比）役比の確認作業を行うことができる。したがって、役連（連比）役比の確認作業を容易に行うことができる。

40

【 1 0 1 3 】

〔 第 4 表示モニタ配置態様 〕

図 7 1（A）は、第 4 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。図 7 1（A）に示すように、第 4 表示モニタ配置態様では、主基板 1 1 の裏面に第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 ～第 4 ベース部材 1 2 9 D 4 までの 4 つのベース部材 1 2 9 D が設けられている。これらの第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 ～第 4 ベース部材 1 2 9 D 4 のそれぞれに第 1 表示モニタ 1 3 0 D 1 ～第 4 表示モニタ 1 3 0 D 4 が設けられている。第 1 表示モニタ 1 3 0 D 1 ～第 4 表示モニタ 1 3 0 D 4 によって、表示モニタ 1 3 0 D が形成されている。表示モニタ 1 3 0 D は、ベース部材 1 2 9 及び主基板 1 1 とともに基板ケース 2 0 2 に收容されている。

50

【 1 0 1 4 】

第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 ~ 第 4 ベース部材 1 2 9 D 4 は、いずれも共通する形状を成している。この形状について、第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 を用いて説明する。第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 は、底面が直角三角形の三角柱状をなしている。この第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 は、第 1 表示モニタ配置態様におけるベース部材 1 2 9 A と同様の形状をなしているが、第 1 表示モニタ配置態様におけるベース部材 1 2 9 A よりも小さい。

【 1 0 1 5 】

具体的には、第 1 表示モニタ配置態様におけるベース部材 1 2 9 A の傾斜面は、4 つの 7 セグメント及び右下のドット（図 5 1（A）参照）の大きさと同等の大きさである。一方、第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 の傾斜面は、1 つの 7 セグメント及び右下のドットの大きさと同等の大きさである。第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 の傾斜面に設けられた第 1 表示モニタ 1 3 0 D 1 には、1 つの 7 セグメント及び右下のドットが表示可能とされている。

10

【 1 0 1 6 】

第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 は、主基板 1 1 の裏面の高さ方向略中央位置のやや左寄りの位置に配置されている。第 2 ベース部材 1 2 9 D 2 は、第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 の右側方に配置され、第 3 ベース部材 1 2 9 D 3 は、第 2 ベース部材 1 2 9 D 2 における第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 が配置された左側方と反対側である右側方に配置されている。第 4 ベース部材 1 2 9 D 4 は、第 3 ベース部材 1 2 9 D 3 における第 2 ベース部材 1 2 9 D 2 が配置された左側方と反対側である右側方に配置されている。こうして、第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 ~ 第 4 ベース部材 1 2 9 D 4 は、略水平方向に沿って並設されている。

20

【 1 0 1 7 】

第 2 ベース部材 1 2 9 D 2 における傾斜面には、第 2 表示モニタ 1 3 0 D 2 が設けられている。同様に、第 3 ベース部材 1 2 9 D 3 及び第 4 ベース部材 1 2 9 D 4 の傾斜面には、第 3 表示モニタ 1 3 0 D 3 及び第 4 表示モニタ 1 3 0 D 4 が設けられている。第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 に設けられた第 1 表示モニタ 1 3 0 D 1 には、図 5 1（A）に示す表示モニタ 2 9 の第 1 表示部 2 9 A に相当する内容が表示される。

【 1 0 1 8 】

第 2 ベース部材 1 2 9 D 2 に設けられた第 2 表示モニタ 1 3 0 D 2 には、図 5 1（A）に示す表示モニタ 2 9 の第 2 表示部 2 9 B に相当する内容が表示される。第 3 ベース部材 1 2 9 D 3 に設けられた第 3 表示モニタ 1 3 0 D 3 には、図 5 1（A）に示す表示モニタ 2 9 の第 3 表示部 2 9 C に相当する内容が表示される。第 4 ベース部材 1 2 9 D 4 に設けられた第 4 表示モニタ 1 3 0 D 4 には、図 5 1（A）に示す表示モニタ 2 9 の第 4 表示部 2 9 D に相当する内容が表示される。

30

【 1 0 1 9 】

第 4 表示モニタ配置態様で配置された表示モニタ 1 3 0 D は、遊技機用枠 3 を外枠から開放した際に、遊技機用枠 3 と外枠との間の開放部から見て正面を向くように配置されている。このため、店員等が役連（連比）役比の確認作業を行うにあたり、店員等は、遊技機用枠 3 を大きく開放することなく、わずかに開放するのみで役連（連比）役比の確認作業を行うことができる。したがって、役連（連比）役比の確認作業を容易に行うことができる。

40

【 1 0 2 0 】

〔 第 5 表示モニタ配置態様 〕

図 7 1（B）は、第 5 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。図 7 1（B）に示すように、第 5 表示モニタ配置態様では、主基板 1 1 の裏面に第 1 ベース部材 1 2 9 E 1 ~ 第 4 ベース部材 1 2 9 E 4 までの 4 つのベース部材 1 2 9 E が設けられている。これらの第 1 ベース部材 1 2 9 E 1 ~ 第 4 ベース部材 1 2 9 E 4 のそれぞれに第 1 表示モニタ 1 3 0 E 1 ~ 第 4 表示モニタ 1 3 0 E 4 が設けられている。第 1 表示モニタ 1 3 0 E 1 ~ 第 4 表示モニタ 1 3 0 E 4 によって、表示モニタ 1 3 0 E が形成されている。表示モニタ 1 3 0 E は、ベース部材 1 2 9 及び主基板 1 1 とともに基板ケース 2 0 2 に収容されている。

50

【 1 0 2 1 】

第 1 ベース部材 1 2 9 E 1 ~ 第 4 ベース部材 1 2 9 E 4 は、いずれも第 4 表示モニタ配置態様における第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 ~ 第 4 ベース部材 1 2 9 D 4 と共通する形状を成している。また、第 1 表示モニタ 1 3 0 E 1 ~ 第 4 表示モニタ 1 3 0 E 4 は、第 1 ベース部材 1 2 9 D 1 ~ 第 4 ベース部材 1 2 9 D 4 に設けられた第 1 表示モニタ 1 3 0 D 1 ~ 第 4 表示モニタ 1 3 0 D 4 と同様に、第 1 ベース部材 1 2 9 E 1 ~ 第 4 ベース部材 1 2 9 E 4 にそれぞれ設けられている。

【 1 0 2 2 】

第 1 ベース部材 1 2 9 E 1 は、主基板 1 1 の裏面の幅方向略中央位置の上方に配置されている。第 2 ベース部材 1 2 9 E 2 は、第 1 ベース部材 1 2 9 E 1 の下方に配置され、第 3 ベース部材 1 2 9 E 3 は、第 2 ベース部材 1 2 9 E 2 の下方に配置されている。第 4 ベース部材 1 2 9 E 4 は、第 3 ベース部材 1 2 9 E 3 の下方に配置されている。こうして、第 1 ベース部材 1 2 9 E 1 ~ 第 4 ベース部材 1 2 9 E 4 は、略鉛直方向に沿って並設されている。こうして、第 1 ベース部材 1 2 9 E 1 ~ 第 4 ベース部材 1 2 9 E 4 は、縦方向に配列されている。

【 1 0 2 3 】

第 1 ベース部材 1 2 9 E 1 における傾斜面には、第 1 表示モニタ 1 3 0 E 1 が設けられている。同様に、第 2 ベース部材 1 2 9 E 2、第 3 ベース部材 1 2 9 E 3、及び第 4 ベース部材 1 2 9 E 4 の傾斜面には、第 2 表示モニタ 1 3 0 E 2、第 3 表示モニタ 1 3 0 E 3、及び第 4 表示モニタ 1 3 0 E 4 がそれぞれ設けられている。第 1 ベース部材 1 2 9 E 1 ~ 第 4 ベース部材 1 2 9 E 4 に設けられた第 1 表示モニタ 1 3 0 E 1 ~ 第 4 表示モニタ 1 3 0 E 4 には、図 5 1 (A) に示す表示モニタ 2 9 の第 1 表示部 2 9 A ~ 第 4 表示部 2 9 D に相当する内容がそれぞれ表示される。また、第 1 ベース部材 1 2 9 E 1 ~ 第 4 ベース部材 1 2 9 E 4 は、縦方向に配列されていることから、第 1 表示モニタ 1 3 0 E 1 ~ 第 4 表示モニタ 1 3 0 E 4 も縦方向に配列されている。このため、第 1 表示モニタ 1 3 0 E 1 ~ 第 4 表示モニタ 1 3 0 E 4 における 4 桁の表示は、縦方向に並んで配置される。第 1 表示モニタ 1 3 0 E 1 ~ 第 4 表示モニタ 1 3 0 E 4 における 4 桁の表示は、横方向に並ぶようにしてもよい。

【 1 0 2 4 】

第 5 表示モニタ配置態様で配置された表示モニタ 1 3 0 E は、遊技機用枠 3 を外枠から開放した際に、遊技機用枠 3 と外枠との間の開放部から見て正面を向くように配置されている。このため、店員等が役連 (連比) 役比の確認作業を行うにあたり、店員等は、遊技機用枠 3 を大きく開放することなく、わずかに開放するのみで役連 (連比) 役比の確認作業を行うことができる。したがって、役連 (連比) 役比の確認作業を容易に行うことができる。

【 1 0 2 5 】

〔 第 6 表示モニタ配置態様 〕

図 7 2 (A) は、第 6 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。図 7 2 (A) に示すように、第 6 表示モニタ配置態様では、主基板 1 1 を収容する基板ケース 2 0 2 の上面にベース部材 1 2 9 F が設けられ、ベース部材 1 2 9 F の上面に表示モニタ 1 3 0 F が設けられている。表示モニタ 1 3 0 F における 4 桁の表示は、縦方向に並んで配置される。表示モニタ 1 3 0 F における 4 桁の表示は、横方向に並ぶようにしてもよい。

【 1 0 2 6 】

ベース部材 1 2 9 F は、横長の略直方体状を成している。また、ベース部材 1 2 9 F の上面に設けられた表示モニタ 1 3 0 F は、4 つの 7 セグメント及び右下のドット (図 5 1 (A) 参照) を備えている。基板ケース 2 0 2 は基板ケース本体 2 0 2 A と、蓋体 2 0 2 B とを備えている。ベース部材 1 2 9 F は、基板ケース 2 0 2 の基板ケース本体 2 0 2 A と蓋体 2 0 2 B とを跨いで基板ケース 2 0 2 に設けられている。

【 1 0 2 7 】

第 6 表示モニタ配置態様で配置された表示モニタ 1 3 0 F は、基板ケース 2 0 2 の上面に設けられ、左右方向に沿って配置されている。このため、遊技機用枠 3 を外枠から開放した際に、遊技機用枠 3 をわずかに開いたのみで遊技機 1 の外側からその全体を視認可能とされている。したがって、店員等が役連（連比）役比の確認作業を行うにあたり、店員等は、遊技機用枠 3 を大きく開放することなく、わずかに開放するのみで役連（連比）役比の確認作業を行うことができる。よって、役連（連比）役比の確認作業を容易に行うことができる。

【 1 0 2 8 】

[第 7 表示モニタ配置態様]

図 7 2 (B) は、第 7 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。図 7 2 (B) に示すように、第 7 表示モニタ配置態様では、主基板 1 1 を収容する基板ケース 2 0 2 の上面にベース部材 1 2 9 G が設けられ、ベース部材 1 2 9 G の上面に表示モニタ 1 3 0 G が設けられている。表示モニタ 1 3 0 G における 4 桁の表示は、縦方向に並んで配置される。表示モニタ 1 3 0 G における 4 桁の表示は、横方向に並ぶようにしてもよい。ベース部材 1 2 9 G は、第 6 表示モニタ配置態様のベース部材 1 2 9 F と同様、基板ケース 2 0 2 の基板ケース本体 2 0 2 A と蓋体 2 0 2 B とを跨いで基板ケース 2 0 2 に設けられている。

10

【 1 0 2 9 】

ベース部材 1 2 9 G は、底面が直角三角形をなす三角柱状を成しており、その高さ方向が遊技機 1 の奥行き方向に沿うように配置されている。三角柱の底面をなす直角三角形の直角部分は、遊技機用枠 3 が開放する側である左側の反対側である右側に配置されている。このため、ベース部材 1 2 9 G の上面は、遊技機用枠 3 が開放する側（左側）の反対側（右側）から遊技機用枠 3 が開放する側に向かって下降する傾斜面となっている。この傾斜面に表示モニタ 1 3 0 G が設けられている。

20

【 1 0 3 0 】

第 7 表示モニタ配置態様で配置された表示モニタ 1 3 0 G は、基板ケース 2 0 2 の上面に設けられ、左右方向に沿って配置されている。このため、遊技機用枠 3 を外枠から開放した際に、遊技機用枠 3 をわずかに開いたのみで遊技機 1 の外側からその全体を視認可能とされている。したがって、店員等が役連（連比）役比の確認作業を行うにあたり、店員等は、遊技機用枠 3 を大きく開放することなく、わずかに開放するのみで役連（連比）役比の確認作業を行うことができる。よって、役連（連比）役比の確認作業を容易に行うことができる。

30

【 1 0 3 1 】

また、第 7 表示モニタ配置態様で配置された表示モニタ 1 3 0 G が設けられたベース部材 1 2 9 G の上面は、遊技機用枠 3 が開放する側の反対側から遊技機用枠 3 が開放する側に向かって下降する傾斜面となっている。このため、遊技機用枠 3 を開放した側から表示モニタ 1 3 0 G を見たときに表示モニタ 1 3 0 G を見やすくすることができる。したがって、役連（連比）役比の確認作業をより容易に行うことができる。

【 1 0 3 2 】

[第 8 表示モニタ配置態様]

図 7 3 (A) は、第 8 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。図 7 3 (A) に示すように、第 8 表示モニタ配置態様では、主基板 1 1 を収容する基板ケース 2 0 2 の左側面にベース部材 1 2 9 H が設けられ、ベース部材 1 2 9 H の左側面に表示モニタ 1 3 0 H が設けられている。表示モニタ 1 3 0 H における 4 桁の表示は、縦方向に並んで配置される。表示モニタ 1 3 0 H における 4 桁の表示は、横方向に並ぶようにしてもよい。

40

【 1 0 3 3 】

ベース部材 1 2 9 H は、横長の略直方体状を成している。また、ベース部材 1 2 9 H の左側面に設けられた表示モニタ 1 3 0 H は、4 つの 7 セグメント及び右下のドット（図 5 1 (A) 参照）を備えている。基板ケース 2 0 2 は基板ケース本体 2 0 2 A と、蓋体 2 0

50

2 B とを備えている。ベース部材 1 2 9 H は、基板ケース 2 0 2 の基板ケース本体 2 0 2 A と蓋体 2 0 2 B とを跨いで基板ケース 2 0 2 に設けられている。

【 1 0 3 4 】

第 8 表示モニタ配置態様で配置された表示モニタ 1 3 0 H は、基板ケース 2 0 2 の左側面に設けられ、上下方向に沿って配置されている。このため、遊技機用枠 3 を外枠から開放した際に、遊技機用枠 3 をわずかに開いたのみで遊技機 1 の外側から表示モニタ 1 3 0 H の全体を視認可能とされている。したがって、店員等が役連（連比）役比の確認作業を行うにあたり、店員等は、遊技機用枠 3 を大きく開放することなく、わずかに開放するのみで役連（連比）役比の確認作業を行うことができる。よって、役連（連比）役比の確認作業を容易に行うことができる。

10

【 1 0 3 5 】

[第 9 表示モニタ配置態様]

図 7 3 (B) は、第 9 表示モニタ配置態様で表示モニタが配置された主基板の斜視図である。図 7 3 (B) に示すように、第 9 表示モニタ配置態様では、主基板 1 1 を収容する基板ケース 2 0 2 の右側面にベース部材 1 2 9 I が設けられ、ベース部材 1 2 9 I の右側面に表示モニタ 1 3 0 I が設けられている。ベース部材 1 2 9 I は、第 6 表示モニタ配置態様のベース部材 1 2 9 F と同様、基板ケース 2 0 2 の基板ケース本体 2 0 2 A と蓋体 2 0 2 B とを跨いで基板ケース 2 0 2 に設けられている。

【 1 0 3 6 】

ベース部材 1 2 9 I は、底面が直角三角形をなす三角柱状を成しており、その高さ方向が遊技機 1 の奥行き方向に沿うように配置されている。三角柱の底面をなす直角三角形の直角部分は、右側に配置されている。このため、ベース部材 1 2 9 I の左側面は、上方から下方に向かうほど右側に寄る傾斜面となっている。この傾斜面に表示モニタ 1 3 0 I が設けられている。表示モニタ 1 3 0 I における 4 桁の表示は、縦方向に並んで配置される。表示モニタ 1 3 0 I における 4 桁の表示は、横方向に並ぶようにしてもよい。

20

【 1 0 3 7 】

第 9 表示モニタ配置態様で配置された表示モニタ 1 3 0 I は、基板ケース 2 0 2 の左側面に設けられ、上下方向に沿って配置されている。このため、遊技機用枠 3 を外枠から開放した際に、遊技機用枠 3 をわずかに開いたのみで遊技機 1 の外側から表示モニタ 1 3 0 I の全体を視認可能とされている。したがって、店員等が役連（連比）役比の確認作業を行うにあたり、店員等は、遊技機用枠 3 を大きく開放することなく、わずかに開放するのみで役連（連比）役比の確認作業を行うことができる。よって、役連（連比）役比の確認作業を容易に行うことができる。

30

【 1 0 3 8 】

また、第 9 表示モニタ配置態様で配置された表示モニタ 1 3 0 I が設けられたベース部材 1 2 9 I の左側面は、下降するにしたがって右側に寄る傾斜面となっている。このため、遊技機用枠 3 を開放した側から表示モニタ 1 3 0 I を見たときに表示モニタ 1 3 0 I を見やすくすることができる。したがって、役連（連比）役比の確認作業をより容易に行うことができる。

【 1 0 3 9 】

また、第 1 表示モニタ配置態様～第 9 表示モニタ配置態様で配置された表示モニタ 1 3 0 A ～ 1 3 0 I は、いずれも、遊技機用枠 3 と外枠との間の開放部に対する表示モニタの設置角度を調整可能とする調整手段に設けられていてもよい。調整手段は、例えばベース部材 1 2 9 A ～ 1 2 9 I または埋設傾斜面 1 1 K に固定された固定部と、この固定部に対して移動可能とされた取付部とを備え、この取付部に表示モニタ 1 3 0 A ～ 1 3 0 I のいずれかが取り付けられているようにすればよい。なお、調整手段は、遊技機用枠 3 を開放させることによって店員等が操作可能となる手動で動かす手動式のものでもよいし、調整手段に設けられたモータやアクチュエータを操作する電動式のものでもよい。また、電動式である場合には、通信装置等を介して事務所等から操作できる方式の者でもよい。

40

【 1 0 4 0 】

50

取付部が移動可能となる範囲は、例えば、上下左右方向への移動に伴う移動範囲であってもよいし、任意の回転軸周りの回転移動に伴う移動範囲であってもよい。また、これらの移動に伴う移動範囲を組み合わせた移動範囲であってもよい。遊技機用枠3と外枠との間の開放部に対する表示モニタの設置角度を調整可能とする調整手段に表示モニタ130A～130Iが設けられていることにより、遊技機1が設置される遊技場の希望に応じた調整を行うことができる。

【1041】

なお、上記の第1表示モニタ配置態様～第9表示モニタ配置態様では、それぞれ表示モニタの配置を示したが、これらの配置態様を組み合わせてもよい。例えば、第8表示モニタ配置態様と第9表示モニタ配置態様とを組み合わせて、基板ケース202の上面から左側面にまたがって表示モニタが配置されていてもよい。

10

【1042】

[羽根型可変入賞球装置を備える遊技機]

上記の例では、可変表示を行う可変表示ゲーム(特図ゲーム)を実行し、可変表示ゲーム(特図ゲーム)における可変表示の表示結果が大当たりとなった場合に大当たり遊技状態が制御されるいわゆるデジパチタイプの遊技機について説明した。これに対して、開閉可能な羽根型可変入賞球装置の内部に設けられた特定領域(V領域)を遊技球が通過することによって、大当たり遊技状態が制御されるいわゆるハネモノタイプの遊技機としてもよい。以下、ハネモノタイプの遊技機に本発明を適用した例について説明する。以下、ハネモノタイプについて、上記の遊技機1と異なる点を主に説明し、共通する説明は省くことが有る。

20

【1043】

図74は、羽根型可変入賞球装置を備える遊技機の正面図、図75は、遊技盤に設けられている可変入賞球装置を正面からみた正面図である。図74に示すように、パチンコ遊技機501は、額縁状に形成されたガラス扉枠502を有する。ガラス扉枠502の下部表面には打球供給皿(上皿)503がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿503に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿504と、打球発射装置が遊技球を発射する速さ(すなわち、遊技球を弾くばねの強さ)を調整する打球操作ハンドル(操作ノブ)505とが設けられている。

【1044】

遊技者は、操作ノブ505を回転させることにより、打球発射装置から発射される遊技球の勢いを調整することができる。具体的には、操作ノブ505を右に回転させていくことにより、打球発射装置から発射される遊技球の速さが徐々に増していき、所定の速さを越えたと、発射された遊技球は打球レールを通過して上方より遊技領域507の左側領域に入る。さらに操作ノブ505を右に回転させていくと、発射された遊技球は上方より遊技領域507の右側領域に入る。よって、操作ノブ505を右に回転させた状態で回転量を変化させることで、打球発射装置から発射される遊技球の勢いを調整することができ、遊技球を打ち込む領域を調整することができる。

30

【1045】

ガラス扉枠502の背面には、遊技盤が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤の前面には、誘導レールで区画された遊技領域507が形成されている。

40

【1046】

遊技領域507のほぼ中央には、羽根型可変入賞球装置520が配置されている。羽根型可変入賞球装置520の下方には、第1始動入賞口511と、第2始動入賞口512と、第3始動入賞口513を形成する可変入賞球装置515とが設けられている。第1始動入賞口511に入った入賞球は第1始動口スイッチ511aによって検出され、第2始動入賞口512に入った入賞球は第2始動口スイッチ512aによって検出され、それぞれ、遊技盤の背面に導かれる。また、可変入賞球装置515が開状態になることによって入

50

賞可能になる第3始動入賞口513に入った入賞球は第3始動口スイッチ513aによって検出され、遊技盤の背面に導かれる。可変入賞球装置515は、ソレノイド515aによって開状態にされる。以下、第1始動入賞口511と、第2始動入賞口512と、第3始動入賞口513とを、「始動入賞口」と総称したり、始動入賞口511、512、513と表すことがある。また、第1始動口スイッチ511aと、第2始動口スイッチ512aと、第3始動口スイッチ513aとを、「始動口スイッチ」と総称したり、始動口スイッチ511a、512a、513aと表すことがある。始動入賞口に遊技球が入賞することにより、所定数、例えば5個の遊技球が賞球として払い出される。始動入賞口に遊技球が入賞することにより払い出される賞球の賞球数は、共通としてもよいし、始動入賞口毎に異なるようにしてもよい。例えば、第1始動入賞口511及び第2始動入賞口512に遊技球が入賞した場合の賞球の払出数を5個とし、第3始動入賞口513に遊技球が入賞した場合の賞球の払出数を2個としてもよい。

10

【1047】

遊技球が始動入賞口に入賞し始動口スイッチによって検出された場合には、羽根型可変入賞球装置520が1回または2回開閉制御される。開閉制御によって、左側の左開放扉576Aが初期位置から左方向に移動し、右側の右開放扉576Bが初期位置から右方向に移動することによって、羽根型可変入賞球装置520は開放状態になり、左開放扉576A及び右開放扉576Bが初期位置に戻ることによって羽根型可変入賞球装置520は閉鎖状態になる。このように始動口スイッチの入賞検出に応じて羽根型可変入賞球装置520が開放動作を行う状態を始動動作状態という。以下、羽根型可変入賞球装置520を役物ということがある。また、遊技盤には種々の役物が設けられているが、以下、役物という場合には、羽根型可変入賞球装置520を意味する。

20

【1048】

羽根型可変入賞球装置520の内部における背面側には、演出表示を行うLCDなどによる演出表示装置509が設けられている。演出表示装置509は、識別情報としての演出図柄を可変表示(変動表示)する。この実施の形態では、演出表示装置509には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの可変表示部(図柄表示エリア)がある。

【1049】

羽根型可変入賞球装置520の右方には、識別情報としての特別図柄を可変表示する特別図柄表示器508が設けられている。特別図柄表示器508は、例えば、7セグメント表示器によって構成される。

30

【1050】

特別図柄表示器508の上方には、始動入賞口に遊技球が入った有効入賞球数すなわち始動記憶数を表示する4つのLEDから成る特別図柄始動記憶表示器518が設けられている。特別図柄始動記憶表示器518は、始動記憶数を入賞順に4個まで表示する。特別図柄始動記憶表示器518は、始動入賞口511、512、513に有効始動入賞がある毎に、点灯状態のLEDの数を1増やす。そして、特別図柄表示器508で可変表示が開始される毎に、点灯状態のLEDの数を1減らす(すなわち1つのLEDを消灯する)。この例では、特別図柄始動記憶表示器518は、特別図柄表示器508で可変表示が開始される毎に、点灯状態をシフトする。なお、後述するように、演出表示装置509でも始動記憶数が表示されるので、特別図柄始動記憶表示器518を設けなくてもよい。

40

【1051】

羽根型可変入賞球装置520の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器510が設けられている。遊技領域507の右方に設けられているゲート532を遊技球が通過しゲートスイッチ532aで検出されると、普通図柄表示器510において普通図柄(この例では、7セグメントLEDでの数字表示)の可変表示が開始される。この実施の形態では、当りの場合には可変表示の終了時に「7」が停止表示され、はずれの場合には「7」以外が停止表示される。当りの場合には、可変入賞球装置7が所定回数、所定時間だけ開状態になる。なお、普通図柄の当り確率は、例えば12/13である。普通図柄表示器510の上方には、ゲート532を通過した通過球数を表示する4つのLEDによる表

50

示部を有する普通図柄始動記憶表示器 5 4 1 が設けられている。ゲート 5 3 2 の通過がある毎に、普通図柄始動記憶表示器 5 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 5 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。

【 1 0 5 2 】

可変入賞球装置 5 1 5 の右方には、特定遊技状態（大当たり遊技状態）においてソレノイド 5 2 1 によって開閉板 5 1 6 が開状態にされる大入賞口が設けられている。開閉板 5 1 6 は、大入賞口を開閉する手段である。大入賞口に入った入賞球はカウントスイッチ 5 2 3 で検出される。大入賞口に遊技球が入賞することにより、所定数、例えば 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

【 1 0 5 3 】

遊技領域 5 0 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプが設けられ、下部には、入賞しなかった遊技球を回収するアウト口 5 2 6 がある。

【 1 0 5 4 】

また、遊技領域 5 0 7 の外側の左右上部には、効果音を発する 2 つのスピーカ 5 2 7 が設けられている。遊技領域 5 0 7 の外周には、天枠ランプ 5 2 8 a、左枠ランプ 5 2 8 b 及び右枠ランプ 5 2 8 c が設けられている。さらに、遊技領域 5 0 7 における各構造物（羽根型可変入賞球装置 5 2 0 等）の周囲には装飾 L E D が設置されている。天枠ランプ 5 2 8 a、左枠ランプ 5 2 8 b、右枠ランプ 5 2 8 c 及び装飾用 L E D は、遊技機に設けられている装飾発光体の一例である。

【 1 0 5 5 】

打球発射装置から発射された遊技球は、打球レールを通して遊技領域 5 0 7 に入り、その後、遊技領域 5 0 7 を落下する。打球が始動入賞口に入り始動口スイッチで検出されると、図柄の可変表示を開始できる状態であれば、特別図柄表示器 5 0 8 において特別図柄が可変表示を始めるとともに、演出表示装置 5 0 9 において演出図柄が可変表示を始める。図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、特別図柄表示器 5 0 8 での特別図柄の可変表示の保留記憶である始動入賞記憶数が上限数でない場合には、始動入賞記憶数を 1 増やす。すなわち、特別図柄始動記憶表示器 5 1 8 における点灯する L E D を 1 増やす。

【 1 0 5 6 】

特別図柄表示器 5 0 8 における特別図柄（「 0 」～「 9 」）の可変表示は、所定時間が経過したときに停止する。停止時の特別図柄が大当たり図柄（特定表示結果：具体的には、例えば「 3 」、「 7 」）であると、大当たり遊技状態のうちの第 1 大当たり遊技状態（始動動作状態を経ずに開始される大当たり遊技状態）に移行する。また、小当たり図柄（具体的には、「 1 」、「 2 」、「 4 」、「 5 」、「 6 」、「 8 」、「 9 」）である場合には、始動動作状態に移行する。始動動作状態において、羽根型可変入賞球装置 5 2 0 の内部に設けられている特別領域に遊技球が入賞すると、第 2 大当たり遊技状態（始動動作状態を経た後に開始される大当たり遊技状態）に移行する。なお、大当たり遊技状態に移行する前の遊技状態は通常状態とされている。また、大当たり遊技状態が終了した後は、通常状態または時短状態（特別図柄や演出図柄の平均的な変動時間が短縮されることによって可変入賞球装置 5 1 5 が開放されやすくなっている状態）に移行する。時短状態は、可変入賞球装置 5 1 5 が所定回数、例えば 1 0 0 回開放するまで継続可能であり、可変入賞球装置 5 1 5 が 1 0 0 回開放するまでの間に大当たり遊技状態への移行条件を満たした場合には、遊技状態は、時短状態から大当たり遊技状態に移行する。また、大当たり遊技状態への移行条件を満たすことなく可変入賞球装置 5 1 5 が 1 0 0 回の開放を行った場合には、遊技状態は、時短状態から通常状態に移行する。

【 1 0 5 7 】

また、図 1 に示すように、この実施の形態では、ゲート 5 3 2 は遊技領域 5 0 7 の右方に設けられている。従って、この実施の形態では、時短状態に制御されている場合には、ゲート 5 3 2 に遊技球を通過させるべく、遊技領域 5 0 7 の右方を狙って遊技球を発射（いわゆる右打ち）した方が有利となる。また、図 1 に示すように、この実施の形態では、大入賞口は遊技領域 5 0 7 の右方に設けられている。従って、この実施の形態では、大当

10

20

30

40

50

り遊技中は大入賞口に遊技球を入賞させるべく、遊技領域の右方を狙って遊技球を発射（いわゆる右打ち）することになる。一方、この実施の形態では、時短状態でも大当り遊技中でもなければ（通常状態であれば）、遊技領域 5 0 7 の左方を狙って遊技球を発射（いわゆる左打ち）するものとする。

【 1 0 5 8 】

また、遊技領域 5 0 7 の左方には左ゲート 5 1 7 が設けられており、左ゲート 5 1 7 を通過した遊技球は左ゲートスイッチ 5 1 7 a によって検出される。また、遊技領域 5 0 7 の右方には右ゲート 5 1 9 が設けられており、右ゲート 5 1 9 を通過した遊技球は右ゲートスイッチ 5 1 9 a によって検出される。

【 1 0 5 9 】

この実施の形態では、所定の遊技状態の移行が行われる場合には、左ゲート 5 1 7 や右ゲート 5 1 9 を遊技球が通過したことにもとづいて遊技状態を移行する制御が行われる。具体的には、この実施の形態では、大当り図柄が導出表示された場合や、羽根型可変入賞球装置 5 2 0 内の特定入賞口 5 6 6 に遊技球が入賞した場合に直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、ゲートを遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技が開始される。なお、この実施の形態では、大入賞口が遊技領域 5 0 7 の右方に設けられている（大当り遊技中は右打ちされる）ことから、右ゲート 5 1 9 を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技が開始される。なお、左ゲート 5 1 7 や右ゲート 5 1 9 を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技が開始されるのではなく、大当り図柄が導出表示された場合や、羽根型可変入賞球装置 5 2 0 内の特定入賞口 5 6 6 に遊技球が入賞した場合に直ちに大当り遊技が開始されたり、その後所定時間が経過した後に大当り遊技が開始されたりするようにしてもよい。

【 1 0 6 0 】

また、この実施の形態では、大当り遊技を終了したときにも左ゲート 5 1 7 や右ゲート 5 1 9 を遊技球が通過したことにもとづいて新たな変動表示を開始可能な状態に移行される。具体的には、この実施の形態では、通常状態では左打ちされ時短状態では右打ちされることから、大当り遊技終了後に通常状態に制御される場合には左ゲート 5 1 7 を遊技球が通過したことにもとづいて新たな変動表示を開始可能な状態に移行され、大当り遊技終了後に時短状態に制御される場合には右ゲート 5 1 9 を遊技球が通過したことにもとづいて時短状態に移行され新たな変動表示を開始可能な状態に移行される。なお、左ゲート 5 1 7 や右ゲート 5 1 9 を遊技球が通過したことにもとづいて新たな変動表示を開始可能な状態に移行されるのではなく、大当り遊技を終了したとき、または大当り遊技を終了してから所定時間が経過したときなどに新たな変動表示を開始可能な状態に移行されるようにしてもよい。

【 1 0 6 1 】

次に、羽根型可変入賞球装置 5 2 0 について説明する。羽根型可変入賞球装置（役物）5 2 0 は、開閉モータ 5 7 5 の駆動によって左開放扉 5 7 6 A 及び右開放扉 5 7 6 B が開放状態になると、遊技球が進入可能な状態になる。役物 5 2 0 に進入した遊技球は、通過口 5 7 などを通過して、役物 5 2 0 における下部側に流下する。なお、図 7 5 には、左開放扉 5 7 6 A 及び右開放扉 5 7 6 B が閉鎖して遊技球が役物 5 2 0 に進入不能（進入困難）である状態が実線で示され、左開放扉 5 7 6 A 及び右開放扉 5 7 6 B が開放して遊技球が役物 5 2 0 に進入可能（進入容易）である状態が仮想線で示されている。

【 1 0 6 2 】

役物 5 2 0 の左右両側には、左可動部材 5 7 7 及び右可動部材 5 7 8 がそれぞれ設けられている。左可動部材 5 7 7 において動く部分は左可動部 5 7 7 A であり、右可動部材 5 7 8 において動く部分は右可動部 5 7 8 A である。左可動部 5 7 7 A は左可動部駆動ソレノイド 5 7 7 B によって動かされ、右可動部 5 7 8 A は右可動部駆動ソレノイド 5 7 8 B によって動かされる。左可動部 5 7 7 A 及び右可動部 7 8 A は、それぞれ、上下方向に動く。

【 1 0 6 3 】

役物 5 2 0 における最下部には、特定領域を形成する特定入賞口 5 6 6 が設けられている。また、役物 5 2 0 における特定入賞口 5 6 6 が設けられた位置の奥方には、はずれ口が設けられており、役物 5 2 0 の内部には、特定入賞口 5 6 6 またははずれ口に遊技球を振り分ける通路が設けられている。特定入賞口 5 6 6 には、特定領域スイッチ 5 6 6 A が設けられており、特定入賞口 5 6 6 に入賞した遊技球は、特定領域スイッチ 5 6 6 A で検出され、はずれ口に入賞した遊技球は、はずれ領域スイッチで検出される。特定入賞口 5 6 6 及びはずれ口に遊技球が入賞することにより、所定数、例えば 1 0 個の遊技球が賞球として払い出される。なお、特定入賞口 5 6 6 及びはずれ口に遊技球が入賞することにより払い出される賞球の賞球数は、共通であってもよいし、異なってもよい。例えば、特定入賞口 5 6 6 に遊技球が入賞することによって払い出される賞球数を 1 0 個、はずれ口に遊技球が入賞することによって払い出される賞球数を 3 個としてもよい。また、はずれ口に遊技球が入球した場合に、賞球の払出がない（賞球数は 0 個）となるようにしてもよい。

10

【 1 0 6 4 】

役物 5 2 0 内に進入した遊技球が特定入賞口 5 6 6 に入賞し、特定領域スイッチ 5 6 6 A で検出されることを条件として、第 2 大当り遊技状態に移行可能となる。また、役物 5 2 0 内に進入した遊技球がはずれ口に入賞した場合、第 2 大当り遊技状態に移行可能となることはない。

【 1 0 6 5 】

この遊技機 5 0 1 における遊技の進み方の一例を説明する。遊技機 5 0 1 では、通常状態の際、第 1 始動入賞口 5 1 1、第 2 始動入賞口 5 1 2、及び第 3 始動入賞口 5 1 3 のいずれかに遊技球が入賞すると、大当り、小当り、はずれのいずれかを決定する抽選（以下「大当り抽選」と称することもある）が実行される。大当り抽選の結果、大当り、小当りまたははずれに決定される。そして、特別図柄および演出図柄の変動（可変表示）が開始され、大当り抽選の結果に応じた図柄を特別図柄表示器 5 0 8 に停止させて表示する。

20

【 1 0 6 6 】

大当り抽選の結果が大当りに決定されている場合には、特別図柄表示器 5 0 8 に図柄（大当りに対応する図柄）を停止して表示させた後、遊技状態が通常状態から大当り遊技状態（第 1 大当り遊技状態）に移行される。大当り遊技状態では、開閉板 1 6 による大入賞口が 1 6 回（1 6 ラウンド、1 ラウンドの開放許容時間は 2 9 秒）開閉制御される。なお、この実施の形態では、大当り遊技状態におけるラウンド数は 1 6 で一定あるが、ラウンド数（例えば、2 ラウンド、7 ラウンド、1 6 ラウンドのいずれか）を抽選等によって決定するようにしてもよい。なお、大当り抽選の結果が大当りに決定されている場合には、役物 5 2 0 が開放状態に制御されない。また、大当り抽選の結果が大当りに決定されている場合に、役物 5 2 0 が開放状態に制御されるようにしてもよい。

30

【 1 0 6 7 】

大当り抽選の結果が小当りに決定されている場合には、特別図柄表示器 5 0 8 に図柄（小当りに対応する図柄）を停止して表示させた後、役物 5 2 0 が開放状態に制御されて始動動作が開始される。始動動作状態において、役物 5 2 0 は、0 . 9 秒間開放状態になる。開放状態になる回数（開放回数）は、1 回、2 回または 3 回である。始動動作状態において、遊技球が役物 5 2 0 に入賞し、さらに、遊技球が特定入賞口 5 6 6 に入賞して特定領域スイッチ 5 6 6 A で検出されると V 入賞が発生する。V 入賞が発生すると、遊技状態が大当り遊技状態（第 2 大当り遊技状態）に移行される。遊技球がはずれ口に入球して V 入賞が発生しなかった場合には、第 2 大当り遊技状態に移行しない。すなわち、はずれになり、通常状態を維持する。

40

【 1 0 6 8 】

大当り抽選の結果がはずれに決定されている場合には、特別図柄表示器 5 0 8 に図柄（はずれに対応する図柄）を停止して表示させた後、役物 5 2 0 が開放状態に制御されることはない。この場合、遊技状態は、大当り遊技状態に移行することなく、通常状態が維持される。

50

【 1 0 6 9 】

なお、大当りには、非時短大当りと時短大当りとがある。いずれの場合も、特別図柄の変動が終了したら、始動動作状態を経ず、直接、16ラウンドの大当り遊技状態（第1大当り遊技状態）に移行するが、時短大当りの場合には、大当り遊技終了後に遊技状態が時短状態に移行する（一方、非時短大当りの場合には、大当り遊技終了後の遊技状態は通常状態である）。

【 1 0 7 0 】

小当りには、第1小当り～第3小当りの3種類がある。第1小当りは、始動動作状態において役物520が1回開放する小当りであり、第2小当りは、役物520が2回開放する小当りであり、第3小当りは、役物520が3回開放する小当りである。また、はずれの場合には、役物520は開放動作を行わない。

10

【 1 0 7 1 】

また、第1小当りまたは第2小当りで役物520が開放動作を行った際にV入賞した場合の第2大当りは、非時短大当りとなり、第2大当り遊技状態が終了した後は、通常状態に移行する。また、第3小当りで役物520が開放動作を行った際にV入賞した場合の第2大当りは、時短大当りとなり、第2大当り遊技状態が終了した後は、時短状態に移行する。

【 1 0 7 2 】

また、遊技機501には、上記の遊技機1に設けられた主基板11及び表示モニタ29と同様の主基板及び表示モニタが設けられており、この主基板が役連（連比）や役比を算出し、算出した役比を表示モニタに表示する。表示モニタは、視認性を妨げられないように主基板上おける主基板を視認する際の正面に配置されている。この点は、上記の遊技機1と同様である。また、役連（連比）や役比の算出手順、表示手順等は、上記の遊技機1と同様である。

20

【 1 0 7 3 】

遊技機501における役連（連比）及び役比は、上記（1）式及び（2）式で求めることができる。遊技機501における役物獲得賞球数は、可変入賞球装置515と、羽根型可変入賞球装置520における特定入賞口566及びはずれ口と、開閉板516を備える大入賞口に対する遊技球の入賞によって払い出される遊技球の総数をいう。

【 1 0 7 4 】

また、遊技機501における連続役物獲得賞球数は、第1大当り遊技状態が実行されている場合には、開閉板516を備える大入賞口に対する遊技球の入賞によって払い出された遊技球の総数をいう。また、第2大当り遊技状態が実行される場合には、開閉板516を備える大入賞口に対する遊技球の入賞（以下「大入賞口入賞」と称する場合がある）によって払い出された遊技球の総数としてもよいし、大入賞口入賞によって払い出された遊技球と、第2大当り遊技状態への移行の契機となったV入賞時における羽根型可変入賞球装置520における特定入賞口566及びはずれ口に対する遊技球の入賞（以下「契機入賞」と称する場合がある）によって払い出される遊技球との総数としてもよい。

30

【 1 0 7 5 】

契機入賞における「第2大当り遊技状態への移行の契機となったV入賞時」は、V入賞が発生した羽根型可変入賞球装置520の開放時であってもよいし、V入賞が発生した羽根型可変入賞球装置の開放の契機となった始動入賞口への入賞による一連の開放を含めてもよい。例えば、羽根型可変入賞球装置520の開放回数が3回である第3始動入賞口513への遊技球の入賞によって羽根型可変入賞球装置520が開放し、当該開放時にV入賞があったときの契機入賞は、その3回の開放の際に羽根型可変入賞球装置520の特定入賞口566及びはずれ口に対する遊技球の入賞としてもよい。

40

【 1 0 7 6 】

また連続役物獲得賞球数を大入賞口入賞及び契機入賞によって払い出される遊技球の総数とする場合、羽根型可変入賞球装置520の特定入賞口566及びはずれ口に対する入賞が、契機入賞となるか否かは、第2大当り遊技状態への移行の契機となったV入賞が発

50

生するか否かによって変わってくる。このため、羽根型可変入賞球装置 5 2 0 の特定入賞口 5 6 6 及びはずれ口に対する入賞によって払い出される遊技球の総数（以下「仮記憶契機入賞賞球数」）を一旦記憶しておき、第 2 大当り遊技状態への移行の契機となった V 入賞が発生したときに、仮記憶契機入賞賞球数を契機入賞によって払い出される遊技球の総数として、連続役物獲得賞球数に加算するようにしてもよい。仮記憶契機入賞賞球を連続役物獲得賞球数に加算するタイミングは、適宜のタイミングとしてよい。例えば、第 2 大当り遊技状態に移行して、大入賞口入賞によって払い出される遊技球の賞球数を計数するタイミングとしてもよいし、大入賞口入賞によって払い出される遊技球の賞球数の計数を開始する際、大入賞口入賞によって払い出される遊技球の賞球数を計数している間または計数した後、役連（連比）を表示モニタ 2 9 に表示する直前のタイミングとしてもよい。

10

【 1 0 7 7 】

また、仮記憶契機入賞賞球を記憶した後、第 2 大当り遊技状態への移行の契機となった V 入賞が発生しないときには、仮記憶契機入賞賞球を消去するようにしてもよい。特定入賞口 5 6 6 に遊技球が入賞した場合には、第 2 大当り遊技状態への移行の契機となった V 入賞が発生しているので、実質的には、羽根型可変入賞球装置 5 2 0 のはずれ口に対する入賞によって払い出される遊技球の総数を一旦記憶しておくようにしてもよい。第 2 大当り遊技状態への移行の契機となった V 入賞が発生しないという判断は、例えば、当該羽根型可変入賞球装置 5 2 0 の開放から所定時間が経過した後に V 入賞が発生していないこととすることができる。

【 1 0 7 8 】

20

また、表示モニタに表示する役連（連比）や役比としては、上記の遊技機 1 と同様に短期役連（連比）、短期役比、累計役連（連比）、累計役比などとしてよい。また、表示モニタは、上記の遊技機 1 と同様に主基板に取り付けられればよい。また、表示モニタの配置態様としては、遊技機 1 に対する取付態様で説明した種々の配置態様としてもよい。

【 1 0 7 9 】

上記の遊技機 5 0 1 は、羽根型可変入賞球装置 5 2 0 を備える遊技機である。このような羽根型可変入賞球装置 5 2 0 を備える遊技機において、主基板に役連（連比）や役比を表示している。また、表示モニタは、視認性を妨げられないように、遊技を制御する主基板上に設けられている。このため、遊技盤に設けられた遊技釘（障害釘）や風車などについてどのような調整が加えられたかを認識できる。

30

【 1 0 8 0 】

また、羽根型可変入賞球装置 5 2 0 を備える遊技機 5 0 1 において、役連（連比）や役比については、遊技機 1 と異なる態様で算出されている。このような羽根型可変入賞球装置 5 2 0 を備える遊技機 5 0 1 においても、役連（連比）や役比を算出し、主基板に取り付けられた表示モニタに表示することができる。

【 1 0 8 1 】

また、遊技機 5 0 1 では、羽根型可変入賞球装置 5 2 0 を開閉する始動入賞口のうち、第 3 始動入賞口 5 1 3 として可変入賞球装置 5 1 5 が用いられているが始動入賞口は、第 1 始動入賞口 5 1 1 及び第 2 始動入賞口 5 1 2 のような可変入賞球装置が設けられていないものだけでもよい。また、始動入賞口が、第 3 始動入賞口 5 1 3 のような可変入賞球装置だけでもよい。

40

【 1 0 8 2 】

なお、第 3 始動入賞口 5 1 3 への遊技球の入賞によって払い出される賞球数は、役比の算出に用いられる役物獲得賞球数に加算されるが、第 1 始動入賞口 5 1 1 及び第 2 始動入賞口 5 1 2 への遊技球の入賞によって払い出される賞球数は、役物獲得賞球数及び連続役物獲得賞球数には加算されない。

【 1 0 8 3 】

また、遊技機 5 0 1 では、始動入賞口に遊技球が入賞することにより、大当り抽選が実行されるが、始動入賞口に入賞しても大当り抽選が実行されず、必ず可変入賞球装置 5 2 0 の開放動作が行われる態様としてもよい。また、大当り抽選に代えて、可変入賞球装置

50

520の開放回数の抽選を行うようにしてもよいし、大当たり抽選と可変入賞球装置520の開放回数の抽選との両方を行うようにしてもよい。また、開放回数の抽選では、1回、2回、3回等の回数を抽選するほか、開放回数の対象として0回を含めるようにしてもよい。

【1084】

また、遊技機501は、大当たり遊技状態（第1大当たり遊技状態及び第2大当たり遊技状態）が設定されており、遊技機501には、羽根型可変入賞球装置520と、開閉板516を備える大入賞口とが設けられている。これに対して、大当たり遊技状態が設定されているとともに、大入賞口を設けることなく羽根型可変入賞球装置のみが設けられた態様としてもよい。この場合、大当たり遊技状態では、羽根型可変入賞球装置が開閉動作を行ったり、一定時間の開放動作を行ったりするようにすればよい。

10

【1085】

また、羽根型可変入賞球装置のみが設けられた態様では、大当たり遊技状態の継続条件として、V入賞を設定しておいてもよい。例えば、大当たり遊技状態に移行した際には、最高継続ラウンドを設定し1ラウンド中にV入賞があった場合に次ラウンドの継続が決定されるようにしてもよい。

【1086】

（入賞数情報の表示制御及び表示項目に関する変形例）

（1）上記の実施形態では、一般入賞口、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への入賞数に関連した項目を第1エリアに表示可能な例について説明したが、これらの項目に限らず、例えば、ゲート41A、41Bを遊技球が通過した回数に関連した項目を第1エリアに表示するようにしても良い。遊技球がゲート41A、41Bを通過したときに、遊技球がいずれのゲートを通過したのかを指定する通過ゲート指定コマンドを、主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に送信することにより、演出制御用CPU120では、ゲート41A、41Bを遊技球が通過した回数を集計して、第1エリアに表示可能である。

20

【1087】

例えば、第1～第4一般入賞口のいずれに入賞したのかを指定する一般入賞口指定コマンドを受信した場合の集計処理と同様の方法によって、本日のゲート通過回数（A1に相当）、本日のゲート通過比率（A2に相当）、低ベース状態のゲート通過回数（B1に相当）、低ベース状態のゲート通過比率（B2に相当）、高ベース状態のゲート通過回数（C1に相当）、高ベース状態のゲート通過比率（C2に相当）、設定期間のゲート通過回数（D1に相当）、及び、設定期間のゲート通過比率（D2に相当）を集計して、第1エリアに表示可能である。また、ゲート毎に（ゲート41A、41B各々に関して）これらの項目を集計して、第1エリアに表示可能である。

30

【1088】

（2）また、演出制御用CPU120は、大入賞口入賞コマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信するため、大入賞口への入賞数を集計可能であると共に、大入賞口への入賞に基づいた付与された賞球数を集計して、第1エリアに表示可能である。

40

【1089】

例えば、第1～第4一般入賞口のいずれに入賞したのかを指定する一般入賞口指定コマンドを受信した場合の集計処理と同様の方法によって、「本日の大入賞口への入賞数（A1に相当）」、「本日の大入賞口への入賞比率（A2に相当）」、「本日の大入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数（A3に相当）」、「本日の総賞球数に対しての本日の大入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（A4に相当）」、「設定期間における大入賞口への入賞数（D1に相当）」、「設定期間における大入賞口への入賞比率（D2に相当）」、「設定期間における大入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数（D3に相当）」、及び「設定期間において付与された賞球数に対しての設定期間における大入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（D4に相当）」、を集計して、第1

50

エリア に表示可能である。

【 1 0 9 0 】

ここで、「本日の総賞球数に対しての本日の大入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（A 4 に相当）」や、「設定期間において付与された賞球数に対しての設定期間における大入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（D 4 に相当）」が、所定の割合（例えば 6 0 %）よりも高いときには、その旨を報知するようにしても良い。例えば、第 1 エリア に、「大入賞口賞球比率が基準値（6 0 %）を超えています。」というメッセージを表示しても良い。

【 1 0 9 1 】

また、総賞球数に対しての、普通可変入賞球装置 6 B により開閉制御される第 2 始動入賞口への入賞に基づいて付与される賞球数と特別可変入賞球装置 7 により開閉制御される大入賞口への入賞に基づいて付与される賞球数との合計の割合が、所定の割合（例えば 7 0 %）よりも高いときには、その旨を報知するようにしても良い。例えば、第 1 エリア に、「役物賞球比率が基準値（7 0 %）を超えています。」というメッセージ等を表示しても良い。

【 1 0 9 2 】

（3）上記の実施形態では、主基板 1 1 側の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と共に、演出制御用 C P U 1 2 0 が、各進入領域への遊技球の進入時に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信した各コマンドに基づいて各進入領域への遊技球の進入数を集計する例について説明したが、主基板 1 1 側の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の主基板 1 1 側の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、各進入領域への遊技球の進入数を集計し、あるいは演出制御用 C P U 1 2 0 が、各進入領域への遊技球の進入時に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から受信した各コマンドに基づいて各進入領域への遊技球の進入数を集計することも可能である。

【 1 0 9 3 】

なお、主基板 1 1 側の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 又は演出制御用 C P U 1 2 0 において集計された各進入領域への遊技球の進入数（各スイッチに対応したカウンタの値）は、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信されて、画像表示装置 5 に表示可能である。例えば、集計された各進入領域への進入数を指定するコマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に出力することで、演出制御用 C P U 1 2 0 において、当該コマンドに基づいて各進入領域への進入数を特定して、第 1 エリア に表示させることが可能である。

【 1 0 9 4 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 側で集計された各進入領域への進入数を、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 等の、主基板 1 1 に設けられている表示装置に表示させるようにしても良い。また、始動入賞口への入賞回数に対しての一般入賞口への入賞回数の比率が所定の基準割合に達していないときには、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、特別図柄の可変表示の表示結果とは異なる特定表示を行うことで、その旨を報知するようにしても良い。なお、集計された結果が表示される主基板 1 1 に設けられた表示装置としては、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 等に限らず、集計された結果を表示するために専用に設けられた表示装置であっても良い。また、表示装置は、ランプ、L E D、7 セグメント、液晶表示装置、E L パネル、導光板など、どのような形態であっても良い。

【 1 0 9 5 】

R A M 1 0 2 に記憶されている各カウンタの値（各進入領域への進入数）は、例えば、R A M 1 0 2 に記憶されている遊技状態フラグ（確変状態や時短状態等を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 で特定可能とするための遊技状態に応じたフラグ）等をリセットするためのリセット操作が遊技場側（例えば店員）によって行われたときに、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 に表示されるか、又は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に出力され、画像表示装置 5 に一定期間表示さ

10

20

30

40

50

れるようにしても良い。リセット操作とは、主基板 11 に接続された図示しないリセットボタンの操作である。リセットボタンは、遊技盤 2 の裏面側（遊技島側）に設けられており、遊技機用枠 3 のヒンジ機構を利用して、遊技機用枠 3 に対して遊技盤 2 を前方に回転させることで、遊技盤 2 の裏面側に設けられたリセットボタンを操作可能となる。

【1096】

（4）上記の実施形態では、遊技者が設定した集計期間における入賞数情報（D1～D4）を第1エリアに表示可能である例について説明したが、遊技者の操作によらず、予め遊技機において集計期間が設定されており（例えば、特定の期間（例えば60分）が記憶されているか、又は、遊技場側の操作によって設定されており）、その設定された集計期間における入賞数情報（D1～D4に相当）が、第1エリアに表示されるようにしても良い。例えば、60分あたりの一般入賞口への入賞数を集計して、集計値を第1エリアに表示し、その集計値が予め定められた基準値（例えば60回/60分）未満である場合には、その旨を報知するようにしても良い。

10

【1097】

（5）また、特定の入賞口への入賞が所定期間発生しない場合には、第1エリアにその旨を報知するようにしても良い。例えば、一般入賞口への入賞数が10分間発生していない場合には、第1エリアに、「10分間一般入賞無し。」というメッセージを表示するようにしても良い。この所定期間に関しては、遊技場側の操作（例えば、表示切替スイッチ32及び操作ボタン30を使用した操作）により設定可能としても良く、遊技者側の操作（例えば、操作ボタン30を使用した操作）により設定可能としても良い。

20

【1098】

（6）なお、始動入賞口と一般入賞口への入賞割合が特定の割合（例えば1：1）となるような振分装置を備える遊技機に対しても、上記の実施形態を適用して、各入賞口への入賞数に関連した入賞数情報を第1エリアに表示可能である。例えば、特開2014-117434に開示される遊技機は、振分装置が受け入れた遊技球を第1始動入賞口と第2始動入賞口に交互に振り分ける構成となっているが、このような振分装置を備えることにより、振分装置が受け入れた遊技球を始動入賞口と一般入賞口に交互に振り分けるようにすることも可能である。振分装置が始動入賞口と一般入賞口に交互に遊技球を振り分ける構成の遊技機に対しても、上記の実施形態を適用して、各入賞口への入賞数に関連した入賞数情報を第1エリアに表示可能である。ただし、始動入賞口への入賞回数に応じて一般入賞口への入賞回数も自ずと定まるため、上記のように始動入賞口への入賞数に対しての一般入賞口への入賞数の割合を表示させる必要は無い。

30

【1099】

（7）図46では、遊技者の操作に応じて集計期間を設定可能であるが、遊技者の操作に応じて入賞数情報をリセットして、リセットしたタイミングから入賞数情報の集計を開始するようにしても良い。例えば、遊技者が集計開始の操作を行うことで、第1エリアに表示される一般入賞口への入賞数が0にリセットされ、その後に、演出制御用CPU120が、一般入賞口指定コマンドを受信する毎に、第1エリアに表示される一般入賞口への入賞数が1ずつ増加するようにしても良い。

【1100】

40

また、一旦設定された集計期間を、設定期間の経過前に遊技者の操作に応じて変更可能としても良い。例えば、当初は集計期間を30分と設定したものの、早く集計結果を知るために、設定期間経過前に遊技者が再設定操作を行い、集計期間を10分に短縮するようにしても良い。また、当初は集計期間を10分と設定したものの、より長い期間の集計結果を知るために、設定期間経過前に遊技者が再設定操作を行い、集計期間を30分に延長するようにしても良い。また、一旦設定された集計期間を、設定期間の経過後に遊技者の操作に応じて延長可能としても良い。例えば、設定された集計期間である10分が経過して一旦はその10分間の集計結果が表示された後に、さらに長い集計期間の集計結果を把握するために、遊技者が延長操作を行い、集計期間を50分延長して60分とする（結果として、10分間の集計結果とその10分間を含む60分間の集計結果が両方得られる）

50

ようにしても良い。

【 1 1 0 1 】

(8) なお、画像表示装置 5 に表示されるデモ画面において、あるいは、遊技が行われている状態(遊技終了判定がされておらずデモ画面が表示されていない状態)における第 1 エリア において、遊技盤面に設けられている各入賞口が、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、及び、一般入賞口のいずれの入賞口であるかを説明する画像を表示するようにしても良く、また、各入賞口の賞球数を報知するようにしても良い。

【 1 1 0 2 】

(9) 上記の実施形態では、遊技場設定を遊技者設定よりも優先しているが、これとは逆に、遊技者設定を遊技場設定よりも優先するようにしても良い。即ち、表示切替スイッチ 3 2 の操作部が第 1 位置(非表示位置)であるか第 2 位置(表示位置)であるかによらず、図 5 (1) ~ (3) の遊技者設定画面を画像表示装置 5 に表示可能として、図 5 (2) の選択画面で「表示する」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン 3 0 を押下すると、入賞数情報が画像表示装置 5 に表示され(図 4 2 及び図 4 3 の表示制御が実行され)、図 5 (2) の選択画面で「表示しない」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン 3 0 を押下すると、入賞数情報が画像表示装置 5 に表示されない(図 4 4 の表示制御が実行される)ようにしても良い。

【 1 1 0 3 】

また、遊技場設定と遊技者設定とを同じ優先度として、受け付けた設定操作の順序に従って、入賞数情報を表示するか否かを決定するようにしても良い。即ち、最後に受け付けた設定操作(最新の設定操作)を優先して入賞数情報を表示するか否かを決定するようにしても良い。例えば、表示切替スイッチ 3 2 の操作部を第 1 位置(非表示位置)とした場合であっても、その後に図 5 (1) ~ (3) の遊技者設定画面で、入賞数情報を表示させる設定とした場合には、入賞数情報を表示する(図 4 2 及び図 4 3 の表示制御が実行される)。また、図 5 (1) ~ (3) の遊技者設定画面で、入賞数情報を表示させない設定とした場合であっても、その後に表示切替スイッチ 3 2 の操作部を第 2 位置(表示位置)とした場合には、入賞数情報を表示する(図 4 2 及び図 4 3 の表示制御が実行される)。一方、表示切替スイッチ 3 2 の操作部を第 2 位置(表示位置)とした場合であっても、その後に図 5 (1) ~ (3) の遊技者設定画面で、入賞数情報を表示させない設定とした場合には、入賞数情報を表示しない(図 4 4 の表示制御が実行される)。また、図 5 (1) ~ (3) の遊技者設定画面で、入賞数情報を表示させる設定とした場合であっても、その後に表示切替スイッチ 3 2 の操作部を第 1 位置(非表示位置)とした場合には、入賞数情報を表示しない(図 4 4 の表示制御が実行される)。

【 1 1 0 4 】

また、この実施の形態では、遊技場の店員が表示切替スイッチ 3 2 を操作することにより、入賞数情報を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能であると共に、遊技者が操作ボタン 3 0 を操作することにより、入賞数情報を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能であるが、このような形態に限らず、遊技場の店員が表示切替スイッチ 3 2 を操作することにより、入賞数情報を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能である一方、遊技者側では入賞数情報を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定できない(例えば図 5 (1) ~ (3) に示したような遊技者側での設定画面を設けない)ようにしても良い。このように、遊技場側においてのみ、入賞数情報を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能としても良い。

【 1 1 0 5 】

また、これとは逆に、遊技者(及び遊技場の店員)が操作ボタン 3 0 を操作することにより、入賞数情報を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能である一方、遊技場側のみが入賞数情報を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能とする手段を設けない(例えば表示切替スイッチ 3 2 を設けない)ようにしても良い。このような構成とする場合には、遊技者及び遊技場の店員が共通の設定操作(操作ボタン 3 0 の操作)により、入賞数情報を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能となる。このように、遊技者及

10

20

30

40

50

び遊技場が共通の設定操作により、入賞数情報を画像表示装置 5 に表示させるか否かを設定可能としても良い。

【 1 1 0 6 】

(1 0) なお、図 4 5 等で説明した、各入賞口（一般入賞口、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口等）への入賞数に関する入賞数情報は、モード切替スイッチ 3 1 の操作部が表示位置（第 2 位置）となっているメンテナンスモードにおいてのみ、画像表示装置 5 に表示されるようにして、モード切替スイッチ 3 1 の操作部が非表示位置（第 1 位置）となっている遊技モードにおいては、画像表示装置 5 に表示されないようにしても良い。即ち、図 3 (a) に示した入賞数管理テーブルの情報と同じように扱われても良い。

【 1 1 0 7 】

このように、図 4 5 等で説明した各入賞口（一般入賞口、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口等）への入賞数に関する入賞数情報は、遊技場の店員が所定の操作を行った場合にのみ画像表示装置 5 に表示可能であり、遊技者は通常見ることができない情報であっても良い。例えば、遊技者が遊技を行うことが可能な状態（例えば、デモ画面が表示されている状態）や、遊技終了判定が行われていない状態（特図ゲームが実行されている状態、普図ゲームが実行されている状態、及び大当り遊技状態を含む）等においては、画像表示装置 5 に表示されない情報であり、遊技機の電源供給の開始から所定期間（例えば 1 分間であり、デモ画面が表示される前）のみ表示可能となるようにしても良く、あるいは、遊技機の電源供給を停止するための操作が行われたときに所定期間（例えば 1 分間）のみ表示可能となるようにしても良い。

【 1 1 0 8 】

(1 1) また、図 4 5 等で説明した、各入賞口（一般入賞口、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口等）への入賞数に関する入賞数情報は、メンテナンスモード及び遊技モードのいずれのモードにおいても、画像表示装置 5 に表示可能としても良い。このような構成とする場合に、メンテナンスモードにおいては、第 1 エリア 及び第 2 エリア の全体に入賞数情報を表示可能であるのに対して、遊技モードにおいては、第 1 エリア のみに入賞数情報を表示可能となるようにしても良い。即ち、遊技が行われていない期間と遊技が行われている可能性がある期間とで、入賞数情報の表示領域を異ならせるようにしても良い。

【 1 1 0 9 】

また、メンテナンスモードにおいては、集計されている全項目の入賞数情報が表示されるのに対して、遊技モードにおいては、一部の項目（遊技場側や遊技者の操作により設定された項目又は予め定められた主要項目）の入賞数情報が表示されるようにしても良い。即ち、遊技が行われていない期間と遊技が行われている可能性がある期間とで、表示させる入賞数情報の項目を異ならせるようにしても良い。

【 1 1 1 0 】

(1 2) また、遊技モードにおいて、遊技終了判定が行われたことによりデモ画面が表示されている期間は、第 1 エリア 及び第 2 エリア の全体に入賞数情報を表示可能であるのに対して、遊技終了判定が行われておらず遊技中と判定されている期間は、第 1 エリア のみに入賞数情報を表示可能となるようにしても良い。即ち、遊技が行われていないと判定される期間と遊技が行われていると判定される期間とで、入賞数情報の表示領域を異ならせるようにしても良い。

【 1 1 1 1 】

また、遊技終了判定が行われたことによりデモ画面が表示されている期間は、集計されている全項目の入賞数情報が表示されるのに対して、遊技終了判定が行われておらず遊技中と判定されている期間は、一部の項目（遊技場側や遊技者の操作により設定された項目又は予め定められた主要項目）の入賞数情報が表示されるようにしても良い。即ち、遊技が行われていないと判定される期間と遊技が行われていると判定される期間とで、表示させる入賞数情報の項目を異ならせるようにしても良い。

【 1 1 1 2 】

(1 3) 上記の実施形態では、特定の画像（エラーメッセージ、第 4 図柄、飾り図柄、

10

20

30

40

50

及び保留情報)の表示位置及び表示範囲(画像の大きさ)に関しては、入賞数情報を表示する設定(図42及び図43)と入賞数情報を表示しない設定(図44)とで変化させない(共通化する)一方で、他の画像(背景画像)に関しては、入賞数情報を表示する設定と入賞数情報を表示しない設定とで視認可能な範囲を異ならせるようにしているが、このような形態に限らず、図47に示すように、入賞数情報を表示する設定(図47(a))と入賞数情報を表示しない設定(図47(b))とで、入賞数情報以外の背景画像を含む全ての画像の表示位置及び表示範囲(画像の大きさ)を共通化するようにしても良い。これにより、入賞数情報の表示/非表示設定による制御負担を軽減することができる。

【1113】

(14)上記の実施形態では、飾り図柄の表示位置及び表示範囲(画像の大きさ)を、入賞数情報を表示する設定(図42及び図43)と入賞数情報を表示しない設定(図44)とで変化させない(共通化する)こととしたが、飾り図柄の表示位置や表示範囲を、入賞数情報の表示/非表示設定に応じて異ならせるようにしても良い。例えば、図48に示すように、入賞数情報を表示する設定(図48(a))における、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rの間隔よりも、入賞数情報を表示しない設定(図48(b))における、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rの間隔を広くしても良い。即ち、入賞数情報を表示させない場合には、画面全体を使用して飾り図柄の可変表示が実行されるようにしても良い。本例では、入賞数情報を表示させない場合の飾り図柄表示エリア5Lが、第1エリアに含まれるようになっている。このように、入賞数情報を表示させない場合には、第1エリアにおける飾り図柄の可変表示又は停止表示を許容するようにしても良い。このように、画面全体を使用して演出を実行することで興趣を高めるようにしても良い。

【1114】

(15)上記の実施形態では、遊技機のエラーとして、磁気異常、振動異常、及び電波異常を例示したが、これらに限らず、遊技機のエラーは、前面ドアの開放異常、払出機構の異常(賞球異常など)、大入賞口の不正入賞異常(大入賞口が開放していないのに大入賞口への入賞が検知される異常)、あるいは、パチンコ遊技機1の各種部材の動作不良等であっても良い。

【1115】

[他の変形例]

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。なお、上記の各演出形態に示された遊技機の制御及び構成を任意に組み合わせるようにしても良く、上記の各演出形態に示された遊技機の制御及び構成と、以下の変形例に示された遊技機の制御及び構成を任意に組み合わせるようにしても良い。

【1116】

上記の実施形態において、遊技盤面の遊技釘や遊技球の流下方向を規定する部材の配置により、ゲート41Bを通過しなかった遊技球は、第3一般入賞口50C及び第4一般入賞口50Dのいずれかに入賞可能であるものとする。このような構成とすることにより、確変状態又は時短状態において、遊技球がゲート41Bを通過しない場合にも、それよりも下流側に設けられた一般入賞口への入賞を期待できることで遊技興趣の低下を抑制することができる。また、ゲート41Bを通過しなかった遊技球は、ゲート41Bを通過した遊技球よりも高い割合で、第3一般入賞口50C及び第4一般入賞口50Dのいずれかに入賞するようにしても良い。このような構成とすることにより、確変状態又は時短状態において、遊技球がゲート41Bを通過する頻度が低い場合にも、それよりも下流側に設けられた一般入賞口への入賞を期待できることで遊技興趣の低下を抑制することができる。さらに一般入賞口への入賞に基づいて特定演出が実行されることで、遊技興趣をより高めることができる。

【1117】

上記の実施形態において、遊技状態に応じて異なる割合で特定演出を実行することには、ある遊技状態においてのみ特定演出を実行可能であり、他の遊技状態では特定演出を実行しないことも含まれる。また、上記の実施形態において、遊技期間に応じて異なる割合

で特定演出を実行することには、ある遊技期間においてのみ特定演出を実行可能であり、他の遊技期間では特定演出を実行しないことも含まれる。

【 1 1 1 8 】

上記の実施形態において、第 1 の状態のときに、第 1 の状態とは異なる第 2 の状態のときよりも高い割合で演出を実行することには、第 1 の状態においてのみ演出を実行可能であり、第 2 の状態では演出を実行しないことも含まれる。ここで、第 1 の状態と第 2 の状態との区分は、前述した遊技状態に応じた区分の他、保留記憶数に応じた区分、特図ゲームの実行期間に応じた区分（特図ゲームに関する可変表示が実行されているか否かという区分）、変動パターンの種別に応じた区分（例えば、実行されている可変表示の変動パターンがリーチ演出を伴う変動パターンであるか否かという区分、あるいは、実行されている可変表示の変動パターンが擬似連演出を伴う変動パターンであるか否かという区分）、特定の演出タイミングに応じた区分（例えば、リーチ演出を伴う変動パターンにおけるリーチ状態の成立前であるか成立以後であるかという区分、あるいは、擬似連演出を伴う変動パターンにおける擬似連演出の実行前であるか実行以後であるかという区分）等がある。

10

【 1 1 1 9 】

第 1 演出形態～第 1 2 演出形態において、（ 1 ）通常状態、及び、（ 2 ）確変状態又は時短状態の、いずれか一方の場合にのみ特定演出を実行可能としても良い。例えば、（ 1 ）通常状態の場合にのみ、特定演出を実行可能として、（ 2 ）確変状態又は時短状態の場合には、特定演出を実行しないようにしても良い。また、第 1 3 演出形態～第 2 4 演出形態において、（ 1 ）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間、及び、（ 2 ）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間、のいずれか一方の場合にのみ特定演出を実行可能としても良い。例えば、（ 1 ）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間の場合にのみ、特定演出を実行可能として、（ 2 ）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間の場合には、特定演出を実行しないようにしても良い。

20

【 1 1 2 0 】

第 1 演出形態～第 1 2 演出形態では、遊技状態が、（ 1 ）通常状態であるか、あるいは、（ 2 ）確変状態又は時短状態であるかに応じて、特定演出の実行割合や、実行される特定演出の種別が異なるが、大当たり遊技状態に制御されているときには、遊技状態が通常状態であるときと共通の演出実行条件に基づいて、特定演出の実行の有無や、実行する特定演出の種別を決定するようにしても良く、確変状態又は時短状態であるときと共通の演出実行条件に基づいて、特定演出の実行の有無や、実行する特定演出の種別を決定するようにしても良い。また、遊技状態の区分は、（ 1 ）通常状態であるか、（ 2 ）確変状態又は時短状態であるか、というものに限らず、例えば、（ 1 ）高ベース状態であるか、（ 2 ）高ベース状態ではないか、という区分であっても良く、（ 1 ）大当たり遊技状態であるか、（ 2 ）大当たり遊技状態ではないか、という区分であっても良い。

30

【 1 1 2 1 】

第 1 3 演出形態～第 2 4 演出形態では、遊技期間が、（ 1 ）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間であるか、あるいは、（ 2 ）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間であるかに応じて、特定演出の実行の有無や、実行する特定演出の種別を決定するようにしているが、このような遊技期間の区分に限らず、例えば、（ 1 ）保留記憶数が 1 以下の期間であるか、（ 2 ）保留記憶数が 2 以上の期間であるか、という区分であっても良く、（ 1 ）飾り図柄の可変表示が実行されている期間であるか、（ 2 ）飾り図柄の可変表示が実行されていない期間であるか、という区分であっても良い。

40

【 1 1 2 2 】

また、（ 1 ）リーチ演出を伴わない可変表示（非リーチ変動）が実行されている期間であるか、（ 2 ）リーチ演出を伴う可変表示（リーチ変動）が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。また、（ 1 ）擬似連演出を伴わない可変表示が実行されて

50

いる期間であるか、(2) 擬似連演出を伴う可変表示が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。さらに、(1) 擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行前であるか、(2) 擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行以後であるか、という区分であっても良い。

【1123】

第1～第4演出形態や、第13～第16演出形態では、特定演出として、特定演出A及び特定演出Bのいずれか一方のみを実行可能であるが、特定演出A及び特定演出Bの両方を実行可能としても良い。即ち、入賞条件が成立したときに、変動結果予告演出と先読み予告演出のうち、所定の条件に合致した一方を実行する(例えば保留記憶数が1以下である場合には変動結果予告演出を実行し、保留記憶数が2以上である場合には先読み予告演出を実行する)ようにしても良く、その両方を同時に実行するようにしても良い。例えば、先読み予告演出が、保留記憶に対応した表示情報(表示部位)の態様を変化させる演出である場合には、前述した変動結果予告演出(音声演出のみ、あるいは音声演出及び役物演出)と先読み予告演出とを同時に実行可能であり、遊技者は変動結果予告演出と先読み予告演出の両方が実行されたことを把握可能である。また、可変表示の表示結果や始動入賞時判定結果に基づいて、実行する特定演出を決定するようにしても良い。例えば、入賞条件の成立時に実行されている可変表示の表示結果が大当たり図柄となる場合には、変動結果予告演出を優先して実行し、入賞条件の成立時に実行されている可変表示の表示結果がはずれ図柄であるが始動入賞時判定において大当たりと判定された保留記憶が存在する場合には、先読み予告演出を優先して実行するようにすると良い。

【1124】

上記の実施形態では、演出制御用CPU120によって非遊技状態であると判定された期間においてのみ(デモ画面が表示されている場合にのみ)、操作ボタン30によって入賞数を表示させるか否かを設定可能となる例について説明したが、このような形態に限らず、遊技状態(例えば、通常状態、確変状態、時短状態、大当たり遊技状態)によらず、また、特図ゲームの実行状況(特別図柄の可変表示が実行されているか否かや、特図ゲームの保留記憶数)や、普図ゲームの実行状況(普通図柄の可変表示が実行されているか否かや、普図ゲームの保留記憶数)によらず、操作ボタン30によって入賞数を表示させるか否かを設定可能としても良い。即ち、遊技が行われている期間、例えば飾り図柄の可変表示が実行されている期間や大当たり遊技状態に制御されている期間であっても、操作ボタン30によって入賞数を表示させるか否かを設定可能としても良い。このような構成において、一般入賞口への入賞数を表示させる設定となった場合には、遊技状態(例えば、通常状態、確変状態、時短状態、大当たり遊技状態)によらず、また、特図ゲームの実行状況(特別図柄の可変表示が実行されているか否かや、特図ゲームの保留記憶数)や、普図ゲームの実行状況(普通図柄の可変表示が実行されているか否かや、普図ゲームの保留記憶数)によらず、表示制御用テーブルの合計入賞数を直ちに表示する。

【1125】

上記の実施形態では、表示切替スイッチ32の操作が可能な期間に関して制限が設けられていないため、遊技場側ではガラス扉枠3aを開放可能な状態であれば、表示切替スイッチ32を操作して、一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを設定可能となっている。このような形態に限らず、遊技場側における設定操作が可能な期間を制限するようにしても良い。例えば、表示切替スイッチ32を設けない構成として、遊技場側において一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを設定する場合にも、図5(1)～(3)に示す設定画面において操作ボタン30により選択及び決定を行うものとする。このような構成において、遊技状態(例えば、通常状態、確変状態、時短状態、大当たり遊技状態)に応じて、または、特図ゲームの実行状況(特別図柄の可変表示が実行されているか否かや、特図ゲームの保留記憶数)や、普図ゲームの実行状況(普通図柄の可変表示が実行されているか否かや、普図ゲームの保留記憶数)に応じて、図5(1)～(3)に示す設定画面を表示しないようにしても良い。例えば、大当たり遊技状態に制御されている期間、確変状態又は時短状態に制御されている期間、特図ゲームが実行されている期間、特図ゲームの保留

記憶数が0ではない期間等は、図5(1)～(3)に示す設定画面を表示せず、遊技場側における設定操作を禁止するようにしても良い。

【1126】

上記の実施形態では、遊技者が操作不能な表示切替スイッチ32の切り替えにより、遊技場側で一般入賞口への入賞数を表示させる設定(操作部を第2位置に設定)とした場合にのみ、一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを遊技者側で設定可能とするための設定画面(図5(1)～(3))を表示させるようにしているが、このような形態に限らず、遊技場側のみが操作可能な表示切替スイッチ32を設けない構成として、一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを遊技者側及び遊技場側の両方で設定可能とするための共通設定画面(図5(1)～(3))と同様の画面であり、操作ボタン30の操作により一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを選択して決定するための画面)を表示させるようにしても良い。このような共通設定画面を表示させる構成において、遊技場の店員が一般入賞口への入賞数を表示させない設定とした場合であっても、その後に、遊技者が一般入賞口への入賞数を表示させる設定とした場合には、後に受け付けた設定が適用されることにより画像表示装置5には一般入賞口への入賞数が表示されるようにしても良い。

10

【1127】

また、遊技場側のみが操作可能な表示切替スイッチ32の切り替えにより一般入賞口への入賞数を表示させる設定(操作部を第2位置に設定)とした場合と、操作ボタン30の操作により一般入賞口への入賞数を表示させる設定とした場合とで、共通の情報(例えば表示制御用テーブルで記憶されている各一般入賞口への入賞数及び合計入賞数)を画像表示装置5に表示させるようにしても良い。このような構成において、表示切替スイッチ32の切り替えにより共通の情報を表示させない設定とした場合であっても、その後に、操作ボタン30の操作により共通の情報を表示させる設定とした場合には、後の受け付けた設定が適用されることにより画像表示装置5には共通の情報が表示されるようにしても良い。

20

【1128】

上記の実施形態において、一般入賞口への入賞数を表示可能な期間(遊技状態)に制限を設けるようにしても良い。例えば、飾り図柄の可変表示が実行されている期間においては、リーチ状態が成立してから確定飾り図柄を導出表示するまでの期間は、一般入賞口への入賞数を表示させないようにしても良い。また、確変状態や時短状態等の所定の遊技状態においては、一般入賞口への入賞数を表示させないようにしても良い。このような形態において、いずれの期間(遊技状態)において一般入賞口への入賞数を表示可能とするか又は表示させないようにするかに関して、遊技場側の設定手段(例えば表示切替スイッチ32)により設定可能としても良く、遊技者側の設定手段(例えば操作ボタン30)により設定可能としても良い。

30

【1129】

上記の実施形態において、パチンコ遊技機1において、遊技者が操作ボタン30によって遊技者ID(例えば遊技者が所有する記録媒体のIDや、ウェブサイトに登録されている個人識別用ID)等を入力することで、遊技者ID入力以降からの一般入賞口への入賞数等を含む遊技データが集計可能となっており、当該パチンコ遊技機1における遊技を終了するときに操作ボタン30を操作することで、遊技者ID入力以降から集計された遊技データを2次元コードとして画像表示装置5に出力するようにしても良い。遊技者は2次元コード(遊技者ID及び遊技データを特定可能な情報)を、2次元コード読取機能を有する情報端末で撮像することにより、当該情報端末と、インターネットに接続されている情報管理サーバとの間で通信が行われ、2次元コードから特定された遊技者IDに関連付けて情報管理サーバで記憶されている遊技データに、2次元コードから特定された遊技データが追加され、情報管理サーバで管理されていた遊技データが更新される。遊技者は、情報端末により情報管理サーバにアクセスして、記憶されている自己の遊技データ(遊技者IDに関連付けられた遊技データ)を確認することができるため、結果として一般入賞口への入賞数を把握可能となる。このような形態において、2次元コードを画像表示装置

40

50

5 に表示可能とするか否かに関して、遊技場側の設定手段（例えば表示切替スイッチ 3 2 ）により設定可能としても良く、遊技者側の設定手段（例えば操作ボタン 3 0 ）により設定可能としても良い。

【 1 1 3 0 】

このような形態とした場合には、情報管理サーバで遊技者 ID 毎に記憶されている一般入賞口への入賞数に応じて、当該遊技者に特典が付与されるようにしても良い。例えば、一般入賞口への入賞数が所定数を越えたときには、その遊技者 ID の遊技者に対して、情報端末にて使用可能な背景画像やアプリケーションソフトウェア等が特典として付与されるようにしても良い。また、一般入賞口への入賞数に応じたポイントが遊技者に付与され、情報管理サーバでは遊技者 ID と対応付けて当該遊技者の所有ポイント数を管理するようにしても良い。そして、遊技者が、所有ポイントの一部又は全部を特典と交換可能としても良い。

10

【 1 1 3 1 】

上記の実施形態では、パチンコ遊技機 1 が、一般入賞口への入賞数を表示する例について説明したが、一般入賞口への入賞数を表示するものではなく、一般入賞口に遊技球が入賞したことを報知するものであっても良い。例えば、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、入賞報知のメッセージが画像表示装置 5 に表示されるようにしても良く、スピーカ 8 L , 8 R から入賞報知の効果音や音声が出力されるようにしても良い。このような構成とした場合において、上記の実施形態と同様に、一般入賞口に遊技球が入賞したことを報知するか否かに関して、遊技場側の設定手段（例えば表示切替スイッチ 3 2 ）により設定可能としても良く、遊技者側の設定手段（例えば操作ボタン 3 0 ）により設定可能としても良い。

20

【 1 1 3 2 】

（ 1 ）パチンコ遊技機 1 において、一般入賞口への入賞状況を報知するようにしても良い。具体的には、画像表示装置 5 に各一般入賞口への入賞数や入賞頻度（遊技領域への発射玉数に対しての一般入賞口への入賞数の割合、あるいは、時間あたりの一般入賞口への入賞数）を表示するようにしても良く、一般入賞口への入賞数や入賞頻度に応じて遊技効果ランプ 9 の発光態様を変化させるようにしても良い。また、一般入賞口への入賞が発生したときに、一般入賞口への入賞をスピーカ 8 L , 8 R から音声報知するようにしても良い。このような音声報知とすることで、一般入賞口への入賞頻度を遊技等が把握し易くなる。また、一般入賞口への入賞が発生したときに、打球操作ハンドルや操作ボタン 3 0 等を振動させるようにしても良い。このような体感報知とすることで、一般入賞口への入賞頻度を遊技等が把握し易くなる。

30

【 1 1 3 3 】

各一般入賞口への入賞数や入賞頻度は、画像表示装置 5 に表示可能である他、パチンコ遊技機 1 と通信可能に接続されたホールコンピュータ等の管理装置に出力され、管理装置では、遊技機毎に各一般入賞口への入賞数を管理可能となっている。この情報は、例えば、遊技機のメンテナンスに役立てることができる。

【 1 1 3 4 】

（ 2 ）パチンコ遊技機 1 において、一般入賞口に遊技球が入賞したときに効果音が出力されるようにしても良く、始動入賞口等の他の入賞口に入賞したときとは異なる効果音を出力させるようにすると良い。このような構成において、一般入賞口それぞれについて、入賞時の効果音を異ならせるようにしても良い。また、このような構成において、特定の一般入賞口に入賞した場合には効果音が出力されないようにしても良い。

40

【 1 1 3 5 】

（ 3 ）パチンコ遊技機 1 において、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、予告演出の実行割合や演出態様を変化させるようにしても良い。このような構成において、例えば、一般入賞口に遊技球が入賞した後に実行される最初の飾り図柄可変表示において、予告演出の実行割合や演出態様が変化し、所定期間、例えば予め定められた可変表示回数が実行されるまでは、変化後の実行割合や演出態様が継続されるようにすると良い。

50

【 1 1 3 6 】

(4) パチンコ遊技機 1 において、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、楽曲 (B G M) を変化させるようにしても良い。このような構成において、例えば、一般入賞口に遊技球が入賞した後に実行される最初の飾り図柄可変表示の開始から楽曲を変化させ、所定期間、例えば予め定められた可変表示回数を実行されるまでは、変化後の楽曲が継続されるようにすると良い。また、一般入賞口への入賞数が所定値に達した場合には、特定の楽曲 (例えば、大当たり中楽曲) が出力されるようにしても良い。また、一般入賞口に遊技球が入賞したこと、あるいは、一般入賞口への遊技球の入賞数が所定数に達したことに基づいて、遊技者が複数の楽曲 (B G M) の中から再生させる楽曲 (B G M) を選択可能となるようにしても良い。

10

【 1 1 3 7 】

また、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、再生中の楽曲を継続して出力するようにしても良い。例えば、大当たり遊技状態に制御されているときに、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、大当たり遊技状態終了後も大当たり中楽曲を継続して出力するようにしても良い。また、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、飾り図柄の背景画像及び楽曲 (B G M) を変化させるステージチェンジを実行するようにしても良い。なお、複数の一般入賞口のいずれに入賞したのかに応じて、移行先のステージ (背景画像及び楽曲) を異ならせるようにしても良い。

【 1 1 3 8 】

(5) 上記の実施形態では、一般入賞口への入賞に基づいて実行される特定演出が、特図ゲームの表示結果に関連した変動結果予告演出及び先読み予告演出である例について説明したが、このような形態に限らず、特定演出は特図ゲームの表示結果に関連しない演出であっても良い。例えば、複数の一般入賞口のうち遊技球が入賞していない一般入賞口を表示して、その一般入賞口に遊技球が入賞するとキャラクタが出現するような演出であっても良い。

20

【 1 1 3 9 】

(6) パチンコ遊技機 1 において、遊技球が遊技領域に発射されているにもかかわらず、所定期間、一般入賞口に遊技球が入賞しない場合、あるいは一般入賞口への入賞頻度が閾値未満である場合には、画像表示装置 5 に一般入賞口への入賞が発生していないことを表示する等の特定の報知を実行するようにしても良い。また、遊技球が遊技領域に発射されているにもかかわらず、所定期間、複数の一般入賞口のうち特定の一般入賞口のみに入賞しない場合、あるいは特定の一般入賞口への入賞頻度が閾値未満である場合には、画像表示装置 5 に当該特定の一般入賞口への入賞が発生していないことを表示する等の特定の報知を実行するようにしても良い。

30

【 1 1 4 0 】

(7) パチンコ遊技機 1 において、特定の時刻 (例えば 6 0 分毎) に一斉演出が実行される場合に、一斉演出が実行されるまでの一般入賞口への入賞数に応じて、あるいは、一斉演出期間中の一般入賞口への入賞に応じて特定演出を実行するようにしても良い。また、飾り図柄の可変表示中における一般入賞口への入賞に応じて飾り図柄が変化したり、停止図柄が変化したり、滑り演出が実行されるようにしても良い。

40

【 1 1 4 1 】

(8) パチンコ遊技機 1 において、一般入賞口に遊技球が入賞する毎に、画像表示装置 5 に表示されるオブジェクトを 1 個ずつ増加させて、一般入賞口への入賞及び入賞回数を認識し易くしても良い。また、パチンコ遊技機 1 において、一般入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数のみを累積加算するようにしておき、一般入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数が所定数に達した場合には、「 1 0 0 発突破 ! 」と画像表示装置 5 に表示する等の特定演出を実行するようにしても良い。なお、一般入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数が所定数に達したタイミングが、不正検出や故障検出に基づく遊技機エラーの報知がされている期間である場合には、特定演出よりも遊技機エラーの報知を優先して表示し、遊技機エラーの報知終了後に保留されていた特定演出を実行するものと

50

する。

【 1 1 4 2 】

(9) パチンコ遊技機 1 において、一般入賞口に遊技球が入賞する毎に、入賞音を出力するようにしておき、遊技機エラーの報知中は、入賞音よりも遊技機エラーの報知音を優先して出力させるようにしても良い。また、一般入賞口に遊技球が入賞する毎に、画像表示装置 5 に入賞表示を行うようにしておき、遊技機エラーの報知中は、入賞表示よりも遊技機エラーの表示を優先して出力させるようにしても良い。

【 1 1 4 3 】

(1 0) パチンコ遊技機 1 において、大当たり遊技状態に制御されているときに、大入賞口への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数と、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数とを加算して、[大当たり遊技状態において払い出された賞球数]として画像表示装置 5 に表示するようにしても良い。このような構成とする場合、表示中の[大当たり遊技状態において払い出された賞球数]に、大入賞口への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数の加算が行われているときに、併せて一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数の加算が行われるようにすると良い。即ち、1 回の表示更新あたりの賞球数の増加を見かけ上大きくするようにしても良い。また、大入賞口への遊技球の入賞タイミングに応じて[大当たり遊技状態において払い出された賞球数]を更新し、一般入賞口への遊技球の入賞タイミングに応じて[大当たり遊技状態において払い出された賞球数]を更新する、というように個別の入賞タイミングに応じて表示更新を行うようにしても良い。

【 1 1 4 4 】

(1 1) パチンコ遊技機 1 において、一般入賞口に応じて賞球数を異ならせるようにしても良い。例えば、左遊技領域 1 0 A の第 1 一般入賞口 5 0 A 及び第 2 一般入賞口 5 0 B に遊技球が入賞した場合には、1 0 個の賞球が払い出されるが、右遊技領域 1 0 B の第 3 一般入賞口 5 0 C 及び第 4 一般入賞口 5 0 D に遊技球が入賞した場合には、5 個の賞球が払い出されるようにしても良い。

【 1 1 4 5 】

(1 2) パチンコ遊技機 1 において、一般入賞口に遊技球を入賞させるように煽る演出を実行するようにしても良い。例えば、第 6 演出形態及び第 7 演出形態、並びに第 1 4 演出形態のように、複数の一般入賞口のそれぞれに遊技球を入賞させることにより特定演出が実行されるような形態では、該複数の一般入賞口のうち遊技球が入賞していない一般入賞口を画像表示装置 5 により報知して、当該遊技球が入賞していない一般入賞口を狙うように遊技者に示唆する演出を実行するようにすると良い。また、第 8 演出形態及び第 1 6 演出形態のように、複数の入賞口に特定の順序で遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行されるような形態では、入賞させるべき入賞口及び入賞させるべき順序を画像表示装置 5 により報知して、遊技者に把握させるようにすると良い。例えば、第 8 演出形態の特定演出 A を実行させるためには、まず、「第 1 一般入賞口を狙え!」と表示して、第 1 一般入賞口 5 0 A への入賞が確認された後、次に、「第 1 始動入賞口を狙え!」と表示し、第 1 始動入賞口への入賞が確認された後、最後に、「第 2 一般入賞口を狙え!」と表示して、第 2 一般入賞口 5 0 B への入賞が確認された後、特定演出 A を実行する。

【 1 1 4 6 】

(1 3) また、遊技領域 1 0 に、一般入賞口に向かう遊技球の誘導経路が設けられており、誘導経路に遊技球が進入したことを進入センサにより検出可能な構成となっている場合には、進入センサにより遊技球が検出されたことに基づいて、遊技球が一般入賞口に入賞することを事前に報知する演出を実行するようにしても良い。これにより、遊技者が、一般入賞口への遊技球の入賞を見逃す可能性を低下させることができる。また、一般入賞口への遊技球の入賞から賞球の払い出しが実行されるまでの期間を一定期間確保しておき、その期間内で一般入賞口への遊技球の入賞に基づく演出を実行するようにしても良い。

【 1 1 4 7 】

(1 4) 画像表示装置 5 の下方に、遊技球が転動可能なステージが設けられている場合に

は、ステージ上に、一般入賞口や、一般入賞口に連なる誘導経路への進入口を設ける構成としておき、その一般入賞口や、誘導経路への進入口に遊技球が進入するか否かについて遊技者に興味を抱かせるようにして良い。

【 1 1 4 8 】

(1 5) 一般入賞口への入賞毎に画像表示装置 5 に表示されたオブジェクトの表示態様が更新される演出を実行するようにしても良い。例えば、一般入賞口への入賞毎にキャラクターが成長してゆき、所定の入賞数となったとき(キャラクターが最終段階まで成長したとき)には所定の完了演出(特典の付与等)を実行するようにしても良い。また、一般入賞口への入賞毎に、ゲージが増加するような演出を実行し、所定の入賞数となったとき(ゲージが最大限まで達したとき)には所定の完了演出(特典の付与等)を実行するようにしても良い。このような形態の演出において、一般入賞口に応じて異なるオブジェクトを表示させるようにしておき、遊技球が一般入賞口に入賞したときに、当該一般入賞口に対応したオブジェクトの表示態様のみが更新されるようにしても良い。

10

【 1 1 4 9 】

(1 6) 上記の実施形態では、入賞条件成立時の遊技状態に応じて、実行される特定演出の種別(変動結果予告演出、先読み予告演出)が異なり、また、スピーカ 8 L , 8 R から出力される音声異なる例について説明したが、このような形態に限らず、遊技状態に応じて、遊技効果ランプ 9 の発光態様を異ならせるようにしても良い。なお、確変状態や時短状態では、通常状態と比較して遊技効果ランプ 9 による演出や再生される楽曲が興趣を向上させる派手なものとなっているケースが多いため、特定演出の態様も、より遊技者にとって分かり易く派手な態様とするようにしても良い。

20

【 1 1 5 0 】

(1 7) 遊技領域 1 0 に一定数の遊技球を発射したにもかかわらず、一般入賞口への入賞数や入賞頻度が基準値に満たない場合には、遊技者に対して、通常は把握することが困難な遊技機の情報、例えば、潜伏確変状態やリミッタ等を報知するようにしても良い。

【 1 1 5 1 】

(1 8) 上記の実施形態においては、入賞条件の成立直後に特定演出が実行される例について説明したが、仮に、特図の可変表示が実行されておらず且つ保留記憶数(第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数)も 0 の状態で入賞条件が成立した場合には、変動結果予告演出及び先読み予告演出のいずれも実行することはできない。この場合には、特図ゲームの表示結果に関連しない演出(例えば特定キャラクターの出現や特定楽曲の再生)を特定演出として実行するようにすると良い。

30

【 1 1 5 2 】

(1 9) また、特図の可変表示が実行されておらず且つ保留記憶数(第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数)も 0 の状態で入賞条件が成立した場合には、特定演出の実行を保留しておき、その後に、特図の可変表示が実行されたタイミング、あるいは、保留記憶数が 2 以上となったタイミングで特定演出を実行するようにしても良い。即ち、入賞条件の成立に基づいて直ちに特定演出を実行せず、特図ゲームの始動条件が成立したこと、あるいは、特図ゲームの開始条件が成立したことに基づいて保留していた特定演出を実行するようにしても良い。

40

【 1 1 5 3 】

(2 0) 上記の実施形態において、所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合には、一般入賞口に遊技球が入賞しない旨(例えば「一般入賞口への入賞数が少なすぎます。」というメッセージ)を画像表示装置 5 に表示するようにしても良い。ここで、モード切替スイッチ 3 1 の設定に基づいて店員向けの情報(入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報)が画像表示装置 5 に表示されるメンテナンスモードとされている期間においてのみ、一般入賞口に遊技球が入賞しない旨を画像表示装置 5 に表示すると良い。遊技場の店員は、メンテナンスモードにおいて所定期間、遊技領域 1 0 に遊技球を発射させることにより、一般入賞口への遊技球の入賞状況に異常があるか否かを確認することができる。なお、モード切替スイッチ 3 1 の設定によらず、所定期間における一般

50

入賞口への入賞数が所定数より少ない場合には、一般入賞口に遊技球が入賞しない旨を画像表示装置 5 に表示するようにしても良い。また、一般入賞口への入賞数の表示制御と同様に、表示切替スイッチ 3 2 及び操作ボタン 3 0 による設定に基づいて、所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合には、一般入賞口に遊技球が入賞しない旨を画像表示装置 5 に表示するようにしても良い。

【 1 1 5 4 】

(2 1) 上記の実施形態において、所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数より多い場合には、一般入賞口に遊技球が過度に入賞している旨（例えば「一般入賞口への入賞数が多すぎます。」というメッセージ）を画像表示装置 5 に表示するようにしても良い。ここで、モード切替スイッチ 3 1 の設定に基づいて店員向けの情報（入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報）が画像表示装置 5 に表示されるメンテナンスモードとされている期間においてのみ、一般入賞口に遊技球が過度に入賞している旨を画像表示装置 5 に表示すると良い。遊技場の店員は、メンテナンスモードにおいて所定期間、遊技領域 1 0 に遊技球を発射させることにより、一般入賞口への遊技球の入賞状況に異常があるか否かを確認することができる。

10

【 1 1 5 5 】

(2 2) 上記の実施形態では、パチンコ遊技機 1 から遊技情報を管理する遊技情報管理装置に対して、演出制御基板 1 2 の入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報を送信し、遊技情報管理装置において各遊技機の入賞数情報を管理するようにしている。このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が、一般入賞口への遊技球の入賞を検出したときに一般入賞信号を出力する（例えば 1 回の入賞毎に 1 パルスの信号を出力する）ことにより、遊技情報管理装置が、一般入賞信号の受信に基づいて遊技機毎の一般入賞口への入賞数を管理するようにしても良い。また、遊技情報管理装置は、遊技情報として、所定期間（例えば 1 時間）あたりの一般入賞口への入賞数や、所定の打込玉数（例えば 6 0 0 0 発）あたりの一般入賞口への入賞数や一般入賞口への入賞率（一般入賞口への入賞数 ÷ 打込玉数）を算出して遊技機毎に管理するようにしても良い。

20

【 1 1 5 6 】

(2 3) 上記の実施形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、一般入賞口への入賞毎に、画像表示装置 5 に表示させるオブジェクトを増加させる例について説明したが、このような形態に限らず、一般入賞口への入賞毎に、画像表示装置 5 に表示されているオブジェクトの態様が変化するようにしても良い。例えば、画像表示装置 5 に表示されているキャラクターの表情が一般入賞口への入賞数に応じて変化するようにしても良い。

30

【 1 1 5 7 】

(2 4) 上記の実施形態では、メンテナンスモードであるときに、店員向けの情報（例えば各入賞口への入賞数や払出数等）として入賞数管理テーブルの情報を画像表示装置 5 に表示することで報知する例について説明したが、このような形態に限られず、スピーカ 8 L・8 R を用いた音声による報知や、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED、7 セグメントの点灯 / 消灯制御によって報知するようにしても良い。また、入賞数管理テーブルの情報を全て報知する形態に限られず、払出数や入賞比率等が予め定められた基準範囲となっていない（または基準範囲内である）入賞口の情報についてのみ報知するようにしても良い。

40

【 1 1 5 8 】

(2 5) 上記の実施形態では、メンテナンスモードであるときに、店員向けの情報（例えば各入賞口への入賞数や払出数等）として入賞数管理テーブルの情報を、図 1 7 に示すように遊技において実行される演出とは関連のない態様で報知（表示）する例について説明したが、このような形態に限られず、遊技において実行される演出の態様に応じた態様で報知するようにしても良い。演出の態様に応じた態様で報知されることで、図 1 7 に示すような表データのみで報知される場合と比較して、何れの種類の機種の情報であるかを報知態様を確認するだけで容易に把握することができるようになる。なお、遊技において実行される演出とは、デモ画面演出、予告演出、リーチ演出、大当たり中演出など、どのような演出であってもよく、画像表示装置 5 に表示される演出に限らず、音声やランプによる

50

演出であってもよい。また、演出の態様に応じた態様で報知するとは、例えば、予告演出やリーチ演出中に登場するキャラクタが入賞数管理テーブルの情報を読み上げるような表示や音声の出力を行ったり、変動の有無に関わらず画像表示装置 5 に表示され予告や遊技の説明等を行う常駐キャラクタが入賞数管理テーブルの情報を読み上げるような表示や音声の出力を行えば良い。また、キャラクタ画像に限られず、遊技で表示される背景画像とともに入賞数管理テーブルの情報が表示されるようにしても良い。

【 1 1 5 9 】

(2 6) 上記の実施形態では、店員向けの情報 (例えば各入賞口への入賞数や払出数等) として入賞数管理テーブルの情報を表示させるために操作されるモード切替スイッチ 3 1 等の操作手段が、遊技者が操作不能であって遊技場の店員のみが操作可能となる位置に設けられる例について説明したが、このような形態に限られず、遊技者および遊技場の店員が操作不能であって、遊技機の点検者や検査員、製造者などの関係者のみが操作可能な位置に設けられるようにしても良い。また、上記の遊技者以外の者であれば操作可能な位置に設けられるようにしても良い。

10

【 1 1 6 0 】

(2 7) 上記の実施形態では、遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域を最大 2 バイトのカウンタが 1 0 個設けられたリングバッファを用いたが、最大 3 バイトのカウンタや最大 4 バイトのカウンタを設けることもできる。このとき、遊技機から払い出された遊技媒体 (賞球) の総獲得球数から前述の役比 (%) および役連 (連比) (%) の 2 種類を上述した表示モニタ 2 9 に表示するにあたっての計算方法は前述した方法に限られず以下のようにしてもよい。図 7 6 に示すように最大 4 バイトで構成されたカウンタによって、総獲得球数、役物獲得球数、連続役物獲得球数のそれぞれを集計する場合、その上位 1 6 ビットを使用して計算を行ってもよい。ちなみに 4 バイトのカウンタによって、獲得球数が 1 日 3 0 0 0 0 個であると仮定した場合に、 $4294836225 (4 \text{ バイト}) / 30000 (1 \text{ 日あたりの獲得球数}) = 143161.2075$ 、 $143161.2075 / 365 \text{ 日} = \text{約 } 392$ 、となり、392 年分の集計を賄える計算となる。

20

【 1 1 6 1 】

(2 8) 上記の実施形態では、図 5 1 (A) に示すように、基板ケース 2 0 1 に収容された主基板 1 1 上の中央部に表示モニタ 2 9 が設けられた例を説明したが、表示モニタ 2 9 は、他の位置に設けられていてもよい。

30

【 1 1 6 2 】

例えば、図 7 7 (A) に示すように、表示モニタが設けられていない主基板 1 1 C と、主基板 1 1 C とは別に表示基板 1 1 D を設け、主基板 1 1 C と表示基板 1 1 D とをハーネス 1 1 E で接続して、表示基板 1 1 D に表示モニタ 2 9 を設けてもよい。この場合、表示モニタ 2 9 に表示する役連 (連比) や役比の算出やこれらの算出に用いるためのデータの受信は、主基板 1 1 C で行われる。主基板 1 1 C は、算出した役連 (連比) や役比、さらにはこれらを表示するための制御に関する情報を表示基板 1 1 D に対してハーネス 1 1 E を介して送信する。表示基板 1 1 D では、主基板 1 1 C から送信されたデータに基づいて、表示モニタ 2 9 に役連 (連比) や役比を表示すればよい。

【 1 1 6 3 】

また、主基板 1 1 C 及び表示基板 1 1 D は、かしめ基板ケースである基板ケース 2 0 1 A に収納されている。基板ケース 2 0 1 A には、図 5 1 (A) に示す基板ケース 2 0 1 と同様、かしめピン 1 1 B が取り付けられている。このかしめピン 1 1 B が設けられていることにより、主基板 1 1 C 及び表示基板 1 1 D が基板ケース 2 0 1 A に完全に封入された状態となり、主基板 1 1 C に対する不正行為を防止するようになっている。また、基板ケース 2 0 1 A においても、図 5 1 (A) に示す基板ケース 2 0 1 と同様、孔部や放熱孔が設けられ、所定のシールが設けられている。これらの孔部、放熱孔、シールは、表示モニタ 2 9 の表示を遮らないように配置されている。

40

【 1 1 6 4 】

また、図 7 7 (B) に示すように、表示基板 1 1 D については、かしめ基板ケースであ

50

る基板ケース 201B の外側に設け、主基板 11C を基板ケース 201B に封入するようにしてもよい。この例において、表示基板 11D には、ハーネス 11E で主基板 11C に接続されている。

【1165】

また、図 77 (C) に示すように、表示基板 11D を基板ケース 201C に封入し、主基板 11C を基板ケース 201B に封入するようにしてもよい。この例において、表示基板 11D には、ハーネス 11E で主基板 11C に接続されている。また、基板ケース 201C においても、図 51 (A) に示す基板ケース 201 と同様、孔部や放熱孔が設けられ、所定のシールが設けられている。これらの孔部、放熱孔、シールは、表示モニタ 29 の表示を遮らないように配置されている。なお、表示基板 11D を封入する基板ケース 201C は、かしめ基板ケースでなくてもよいし、かしめ基板ケースであってもよい。

10

【1166】

また、図 77 (D) に示すように、図 50 (A) に示す基板ケース 201 の表面にラベルが貼り付けられており、ラベル 11R には、かしめ使用記録が記載されるようになっていてもよい。ここで、ラベル 11R は、表示モニタ 29 の一部を隠す位置に配置されていてもよい。このように、ラベル 11R によって表示モニタ 29 の一部が隠されていることにより、例えばガラス扉枠 3a を開放した際に、遊技者が簡単に役連 (連比) や役比を視認できないようにできる。また、ラベル 11R を貼り付ける場合でも、表示モニタ 29 を隠さない位置に貼り付けてもよい。

【1167】

20

また、上記の実施形態では、可動役物として、ソレノイドによって開閉する大入賞口 (アタッカー) や第 2 始動入賞口 (電チュー) といった電動役物が用いられているが、これらの電動役物に代えて、遊技球の自重によって開閉を行ういわゆる機械式役物を可動役物としてもよい。また、表示モニタ 29 としては、7 セグメントの LED を用いているが、7 セグメントに代えてドット表示、表示画面などとしてもよい。また、LED に代えて、液晶表示装置や、有機 EL、蛍光表示管などとしてもよい。また、表示モニタ 29 は、第 1 表示部 29A ~ 第 4 表示部 29D の 4 桁の表示部を設けているが、その桁数は、4 桁に限らず、他の桁数でもよい。例えば、2 桁としてもよいし、8 桁や 10 桁としてもよい。

【1168】

また、上記の実施形態に示すように、表示モニタ 29 に表示する内容、例えば役連 (連比) や役比の表示等とは無関係にガラス扉枠 3a 又は遊技機用枠 3 を開放させてエラー解除などの対応をすることがある。例えば、遊技球の払出しを行うために、遊技盤 2 の裏側には、遊技球 (補給球) を補給する補給機構が設けられていることがある。この補給機構において、球詰まりが生じた場合などには、ガラス扉枠 3a 又は遊技機用枠 3 を開放させて球詰まりを解消させてエラー解除を行うことがある。このような表示モニタ 29 に表示する内容とは無関係にガラス扉枠 3a 又は遊技機用枠 3 を開放させてエラー解除を行う場合などには、表示モニタ 29 に対する役連 (連比) や役比等の表示を行わないようにしてもよい。

30

【1169】

また、このときに表示モニタ 29 に対する役連 (連比) や役比等の表示を行わないようにするために、役連 (連比) や役比等の表示に対するエラーが発生していないことを条件としてもよい。ここでの役連 (連比) や役比等の表示に対するエラーとは、例えば、図 63 に示すステップ S101 で判断される異常操作の検出やステップ S104 で判断される営業時間内の入賞情報の取得、ステップ S106 で判断される単位時間当たりにおけるアタッカーに対する所定数以上の入賞の検出としてもよい。このような役連 (連比) や役比等の表示に対するエラーが発生していないことを条件とすることにより、遊技者に役連 (連比) や役比等の情報が見られてしまう事態を抑制できる。

40

【1170】

また、表示モニタ 29 に表示する内容とは無関係にガラス扉枠 3a 又は遊技機用枠 3 を開放させてエラー解除を行い、エラー解除が完了した後は、表示モニタ 29 に対する役連

50

(連比)や役比等を表示するまで所定期間例えば1分間待機し、所定時間が経過した後に表示するようにしてもよい。エラーの発生の解除後は、エラー発生の原因を完全に取り除くことができずに、同様のエラーが続いて発生することが少なくない。表示モニタ29に対する役連(連比)や役比等の表示を所定時間が経過した後に行うことにより、このようなエラー発生時にも遊技者に役連(連比)や役比等の情報が見られてしまう事態を抑制できる。ここでの所定期間は任意に設定することができ、5分や10分等の1分より長い時間としてもよいし、30秒等の1分よりも短い時間としてもよい。また、エラーの原因に応じて所定時間を設定するようにしてもよい。例えば、補給機構における球詰まりの場合と、画像表示装置5の故障の場合では、補給機構の球詰まりの方の所定期間を長く設定してもよい。

10

【1171】

また、主基板11には、表示モニタ29以外の表示装置、例えばエラーを表示するための7セグメント表示器(以下「エラー表示器」という)が設けられている。このエラー表示器は、表示モニタ29から離れた位置に配置されていることが好適である。具体的には、表示モニタ29が主基板11の右側1/3の位置に配置され、エラー表示器が主基板11の左側1/3の位置に配置されていてもよい。また、表示モニタ29を分かりやすくするために、表示モニタ29が主基板11のどこにあるかを基板ケース201上に文字で印刷しておいてもよいし、基板ケース201にシールを貼り付けたりしておいてもよい。また、表示モニタ29は、主基板11の一部である払出制御基板に設けられていてもよい。

【1172】

20

(29)上記の実施の形態において、パチンコ遊技機を例として役比(%)や役連(連比)(%)を算出し、表示モニタにおいて表示することを説明したが、スロットマシンにおいてパチンコ遊技機における役比(%)や役連(連比)(%)に相当する値を算出し、これらの値をスロットマシンに設けられた表示モニタに表示するようにしてもよい。表示モニタは、例えば、上記の遊技機(パチンコ遊技機)1と同様、スロットマシンの主基板に設けることができる。

【1173】

スロットマシンにおける役比や役連(連比)は、例えば、スロットマシンの遊技の進行に伴う遊技用価値(遊技価値、以下「メダル」ともいう)の払出が、スロットマシンに搭載された役物の作動中のものであるか否か、スロットマシンが役物として第1種特別役物以外の役物を搭載しているか否かによって算出される。

30

【1174】

例えば、役物として、第1種特別役物、第2種特別役物、普通役物が設定されており、スロットマシンに役物として第1種特別役物が搭載されておらず、普通役物などの他の役物のみが搭載されている場合、役比は、メダルの総払出数に対する役物の作動中におけるメダルの払出数によって算出される。また、スロットマシンに役物として第1種特別役物のみが搭載されており、第1種特別役物以外の役物が搭載されていない場合、役連(連比)は、メダルの総払出数に対する役物の作動中におけるメダルの払出数によって算出される。

【1175】

40

以下にスロットマシンにおける役連(連比)(%)の算出方法の一例について説明する。ここでは、第1種特別役物を特別遊技状態とし、役物として第1種特別役物のみが搭載されている例について説明する。スロットマシンは、賭数を設定することにより図柄の変動が開始可能となり、図柄の変動の結果に応じて入賞が発生する。スロットマシンにおける入賞には、遊技用価値の付与を伴う付与入賞、賭数を設定することなく図柄の変動が開始可能となる再遊技入賞、付与入賞の発生確率が向上する特別遊技状態に移行させるボーナス入賞がある。ここで、スロットマシンにおける役連(連比)(%)は、図柄の変動が所定回数行なわれる期間のうち、図柄の変動の結果による付与入賞が発生して得られた遊技用価値の累計(前述のパチンコ遊技機における総獲得球数に相当)に対して、特別遊技状態に移行している期間において図柄の変動の結果による付与入賞が発生して得られた遊

50

技用価値の累計（前述のパチンコ遊技機における連続役物獲得球数に相当）の比率で表される。例えば、6000回の図柄の変動が行なわれる期間において、該期間に得られた遊技用価値の一例であるメダル数が16000枚である場合に、特別遊技状態に移行している期間において付与入賞により得られたメダル数が9000枚である場合、9000を16000で除算して得られる0.56が役連（連比）（%）となる。

【1176】

また、スロットマシンにおける主基板は、例えば外枠の奥方に設けられている。このため、スロットマシンの扉枠（前扉）を開放したときにスロットマシンの外側から主基板を見たときの主基板の見え方が遊技機1と異なっている。スロットマシンにおける外枠にリールなどが収納されていることから、スロットマシンの外枠がパチンコ遊技機よりも大きいものであることが多い。また、その構造上、スロットマシンにおける主基板は、外枠の奥方（裏側の板材の内側面）に取り付けられることが多い。このため、スロットマシンの扉枠を開放した場合に、主基板には光が十分に届かない事態も多分に考えられるので、主基板に表示モニタを取り付ける場合には、表示モニタで表示する情報（数値や文字等）については、大きな光量をもって明るく表示することが好適である。

【1177】

また、スロットマシンでは、外枠の奥方に設けられている主基板に対して、斜め方向から視認しやすいように表示モニタを配置されている。斜め方向から視認しやすいような配置は、例えば、扉枠を外枠から開放した際に、扉枠と外枠との間の開放部から見て正面を向いた配置である。このように表示モニタが配置されていることにより、店員等が役連（連比）役比の確認作業を行うにあたり、店員等は、遊技機用枠3を大きく開放することなく、わずかに開放するのみで役連（連比）役比の確認作業を行うことができる。したがって、役連（連比）役比の確認作業を容易に行うことができる。

【1178】

扉枠を外枠から開放した際に、扉枠と外枠との間の開放部から見て正面を向いた配置としては、図68に示すベース部材129Aのような傾斜面を有し、傾斜面が扉枠と外枠との間の開放部を向いたベース部材の傾斜面に表示モニタを取り付けた態様とすればよい。あるいは、傾斜面は、主基板に形成された埋設傾斜面としてもよい。これらを含め、その他、上記の表示モニタ130A～130Iが設けられるベース部材129A～129Iのいずれかのようなベース部材に表示モニタを設ければよい。また、主基板に表示モニタを設ける場合に、主基板に直接表示モニタを設けて、主基板と表示モニタを基板ケースに収容させてもよいし、主基板を収容した基板ケースの外側に表示モニタを設けるようにしてもよい。

【1179】

また、これらの表示モニタは、扉枠と外枠との間の開放部に対する表示モニタの設置角度を調整可能とする調整手段に設けられていてもよい。扉枠と外枠との間の開放部に対する表示モニタの設置角度を調整可能とする調整手段に表示モニタが設けられていることにより、スロットマシンが設置される遊技場の希望に応じた調整を行うことができる。また、調整手段は、手動式のものでも電動式のものでもよい。

【1180】

なお、スロットマシンの主基板は、外枠の奥方に設けられているが、他の位置に設けられていてもよい。例えば、外枠の内側における遊技者側から見て右側面に設けられていてもよいし、左側面に設けられていてもよい。外枠の右側面に設けられている場合には、扉枠と外枠との間の開放部に相当する側に設けられるので、表示モニタを主基板に設ける場合には、表示モニタを見やすくすることができる。

【1181】

また、スロットマシンにおいても、パチンコ遊技機と同様に、扉枠の裏面側に主基板を設けるようにしてもよい。ただし、スロットマシンでは、パチンコ遊技機の遊技盤に相当するものがなく、扉枠にはリールを視認させるための視認窓が設けられていることから、この視認窓を避けた位置に主基板を設ければよい。また、パチンコ遊技機においても、遊

10

20

30

40

50

技盤の裏面側に主基板を設ける代わりに、スロットマシンのように、外枠の奥方または左右側方等に主基板を設けてもよい。

【1182】

なお、算出した役比(%)や役連(連比)(%)を主基板に設けられた表示モニタ(例えば、7セグメント)において表示する例を示したが、これに限らず、払出制御基板などの他の基板や、遊技盤面、遊技機用枠(台枠)等に表示モニタを設けるようにしてもよい。また、役比(%)や役連(連比)(%)を表示するための専用の表示モニタを設けるものに限らず、既存の表示装置(例えば、画像表示装置5、エラーを表示するための7セグメント表示器、スロットマシンにおけるクレジット表示器や払出数表示器など)を用いて役比(%)や役連(連比)(%)などの所定情報を表示するようにしてもよい。

10

【1183】

また、上記のパチンコ遊技機1及びスロットマシンにおいて、所定情報は、役連(連比)及び役比(累積役連(連比)及び累積役比)としているが、他の情報としてもよい。例えば、パチンコ遊技機1において、所定情報を遊技球の払出数(=賞球数)としてもよい。また、スロットマシンにおいて、機械割(=(メダルの払出枚数/メダルの投入枚数) $\times 100$)やメダルの投入枚数とメダルの払出枚数の差枚数などとしてもよい。また、これらの数値を所定ゲーム数毎、メダルの所定投入枚数毎に算出した情報としてもよい。また、役連(連比)、役比、機械割などの所定情報を所定期間、例えば400ゲームや6000ゲームの間算出し、これらのゲーム数ごとの所定情報を表示してもよい。この場合には、当該所定期間を合わせて表示するようにしてもよい。

20

【1184】

また、スロットマシンには、いわゆる設定が設けられているものがある。設定とは、スロットマシンにおける確率を段階別に分けた数値をいい、例えば設定1~設定6までの6段階が設けられる。所定情報として表示モニタに表示される役連(連比)や役比などの情報については、設定ごとに表示できるようにしてもよいし、設定ごとに表示する際に設定も合わせて表示してもよい。

【1185】

また、スロットマシンには、異なるメダルの投入枚数(賭枚数)をもって1ゲームを実行できるものがある。例えば、1ゲームを実行するための投入枚数(賭枚数)を1枚~3枚のいずれかから選択し、選択した枚数のメダルを投入して1ゲームが実行できる。このようなスロットマシンでは、所定情報として表示モニタに表示される役連(連比)や役比などの情報については、投入枚数(賭枚数)ごとに表示できるようにしてよい。また、遊技状態に応じて必要投入枚数(賭枚数)が異なるスロットマシンもある。例えば、遊技状態がボーナス中のときには必要投入枚数が2枚であり、遊技状態がボーナス中以外ときには必要投入枚数が3枚のスロットマシンがある。このようなスロットマシンでは、遊技状態と投入枚数との関係ごとに所定情報として表示モニタに表示される役連(連比)や役比などの情報を表示できるようにしてもよい。

30

【1186】

また、スロットマシンにおいては、所定情報として、普通役物や特別役物等に基づいて算出される役連(連比)や役比のほか、例えば、スロットマシンの遊技状態にボーナス中以外の有利区間と非有利区間とが設定されている場合に、これらの有利区間で払い出されたメダルの枚数と有利区間及び非有利区間で払い出されたメダルの枚数との比率を表示するようにしてもよい。また、表示モニタには、所定情報として、役連(連比)役比のほか、有利区間の継続ゲーム数(以下「有利区間ゲーム数」という)や有利区間と非有利区間とのゲーム数比率(以下「有利・非有利比率」という)を表示するようにしてもよい。有利区間の継続ゲーム数及有利・非有利比率は、役連(連比)役比とは異なる専用の表示モニタに表示してもよいし、共通の表示モニタを用いて時間差をもって表示してもよい。例えば、共通の表示モニタを用いて、有利区間ゲーム数 有利・非有利比率 短期役連(連比) 短期役比 累積役連(連比) 累積役比 有利区間ゲーム数・・・等の順で表示してもよい。

40

50

【 1 1 8 7 】

また、有利区間ゲーム数は、有利区間の継続中には、継続中の有利区間のゲーム数としてもよいし、所定ゲーム数、例えば過去 3 0 0 0 G 当たりのゲーム数としてもよい。あるいは、所定期間、例えば当日に実行された有利区間のゲーム数としてもよい。有利・非有利比率は、所定ゲーム数間、例えば過去 3 0 0 0 G 当たりのゲーム数としてもよいし、所定期間、例えば当日の有利・非有利比率としてもよい。

【 1 1 8 8 】

また、有利区間におけるメダルの投入枚数とメダルの払出枚数の差枚数と、非有利区間におけるメダルの投入枚数とメダルの払出枚数の差枚数との比率を表示するようにしてもよい。要は、有利区間において払い出されるメダルと、非有利区間において払い出されるメダルとの比率が算出されて表示できるようにすればよい。有利区間と非有利区間との関係については、種々の考え方がある。有利区間におけるメダルの払出比率が低くすることにより、メダルの増減の変動を小さくすることができる。また、有利区間が長すぎないようにするために、有利区間に所定の制限、例えば所定のゲーム数、有利区間で払い出されるメダルの上限、有利区間中の機械割などに制限を設けてもよい。

10

【 1 1 8 9 】

有利区間とは、非有利区間に比較して、メダルの投入枚数に対するメダルの払出枚数の割合（機械割）が高くなっている区間をいう。機械割が高くなっていることから、遊技者にとって有利となる区間である。有利区間としては、普通役物や特別役物が作動している状態であるボーナス中のほか、リプレイタイム（R T）中、アシストタイム（A T）中、アシストリプレイタイム（A R T）中などを挙げることができる。有利区間中における機械割は 1 0 0 % を超えることが多いが、1 0 0 % 未満であってもよい（いわゆる減る R T 等）。有利区間中の機械割が 1 0 0 % 未満である場合、遊技を継続するほどメダルを消費することにはなるが、メダルの消費割合が低くなるという点で非有利区間に対して遊技者にとって有利となる。

20

【 1 1 9 0 】

リプレイタイム中とは、例えば、リプレイタイム中以外の状態と比較して、再遊技の当選確率（入賞確率）が高くなっている状態をいう。リプレイタイム中は、非リプレイタイム中よりもリプレイ確率が高くなることにより、メダルの消費量を少なくできるので、遊技者は、相対的に有利な状態となる。

30

【 1 1 9 1 】

アシストタイム中とは、例えば、所定の操作手順などの所定の条件が満たされた場合に入賞役が有効ラインに表示される条件装置が成立したときに、その操作手順をナビゲートする状態をいう。操作手順のナビゲートとしては、例えば、所定の停止順序で 3 つのリールを停止させる場合の、その停止順序のナビゲートであったり、所定の図柄を停止表示させる場合の、その図柄のナビゲートであったりする。アシストタイム中では、アシストタイム中以外の状態では、操作手順がナビゲートされないの、その操作手順が実行されるか否かは不確定なものとなるが、アシストタイム中は、操作手順がナビゲートされるので、遊技者がナビゲートに従う限り、入賞役を有効ラインに揃えさせることができる。したがって、遊技者が相対的に有利な状態となる。

40

【 1 1 9 2 】

アシストリプレイタイム中とは、リプレイタイム中とアシストタイム中とが同時に実行される状態をいう。スロットマシンでは、これらの有利区間と非有利区間とを組み合わせることにより、メダルの増減を図って遊技が進行するように設計される。ここで、ボーナス中、リプレイタイム中、アシストタイム中、アシストリプレイタイム中といった各有利区間について、非有利区間よりは有利であるものの、有利度合が小さくなるものがあることもある。

【 1 1 9 3 】

所定情報として表示される比率を算出するための有利区間をこれらの全部としてもよいし一部としてもよい。例えば、有利区間として複数の有利区間が設けられているスロット

50

マシンにおいて、所定情報として表示される比率を算出するための有利区間を、機械割が100%を超える有利区間のみとしてもよい。また、同じ種類の有利区間であっても、移行条件によって、所定情報として表示される比率を算出するための有利区間とするか否かを変えるようにしてもよい。例えば、ボーナス中が終了した直後及びボーナス中が終了してから所定ゲーム数、例えば1000ゲームが経過した後のそれぞれでリプレイタイム中に移行するスロットマシンにおいて、ボーナス中が終了した直後に移行したリプレイタイム中を所定情報として表示される比率を算出するための有利区間とし、ボーナス中が終了してから1000ゲームが経過した後に移行したリプレイタイム中については、所定情報として表示される比率を算出するための有利区間としないようにしてもよい。

【1194】

10

ボーナス中が終了した直後に移行したリプレイタイム中は、ボーナス中で多くのメダルを獲得した遊技者に対して、さらなるメダルの獲得のチャンスを与えるいわばチャンスのなリプレイタイム中である。一方、ボーナス中が終了してから1000ゲームが経過した後に移行したリプレイタイム中は、多くのメダルを失った遊技者に対して、失ったメダルの救済を与えるいわば救済的リプレイタイム中である。このようなチャンスのリプレイタイム中について、所定情報として表示される比率を算出するための有利区間とし、救済的リプレイタイム中については、所定情報として表示される比率を算出するための有利区間としないようにしてもよい。

【1195】

また、スロットマシンにおける役連（連比）、役比、又は機械割などのその他の数値を算出するにあたり、再遊技については、所定枚数、例えば3枚のメダルが投入されて1ゲームが実行され、3枚のメダルが払い出されたとして計算を行ってもよい。あるいは、再遊技については、遊技をしなかったものとみなしてスロットマシンにおける役連（連比）、役比、又は機械割などのその他の数値を行うようにしてもよい。

20

【1196】

また、パチンコ遊技機におけるRAM102に設けられたリングバッファには、6000個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶している。これに対して、スロットマシンにおけるリングバッファには、例えば、所定枚数のメダルの払出数ごとの有利区間と非有利区間とのメダルの払出枚数を記憶してもよいし、所定ゲーム数毎の有利区間と非有利区間とのメダルの払出枚数を記憶してもよい。ここでの所定枚数は、例えば500枚としてもよいし1000枚としてもよい。その他適宜の枚数としてもよい。また、所定ゲーム数は、100ゲームとしてもよいし400ゲームとしてもよい。1ゲームで払い出されるメダルの最大払出枚数を15枚とすると、400ゲームで払い出されるメダルの最大払出枚数は、6000枚である。このため、400ゲームでの最大払出し枚数は、2バイトの記憶領域で余裕をもって記憶することができる。

30

【1197】

上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板（サブ側）に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板に通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、主基板（メイン側）は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様（例えば前変動パターン）を示すコマンド（例えば前変動パターン指定コマンド）を送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様（例えば後変動パターン）を示すコマンド（例えば後変動パターン指定コマンド）を送信する様にしてもよい。

40

【1198】

この場合、演出制御基板は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、主基板の方では2つのコマンド

50

のそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板の方で選択を行う様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【1199】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の外れ図柄（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）。

【1200】

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、などを実行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプや装飾用LEDにおける点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、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に限定されるものではなく、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にも適用することができる。

【1201】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、例えばパチンコ遊技機1といった、遊技機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プリ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およびデータは、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。

【1202】

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およびデータを、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。

【1203】

また、上記実施例においては、集計する第1始動口（ヘソ）および一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、普通電役賞球数（電チュー賞球数）、特別電役賞球数（アタッカー賞球数）は、リングバッファに記録されるようになっており、少なくとも11セット分の記録容量があり、1セット毎に更新するようになっており、この形式に代えて、本発明では図78の説明図に示すような総累計のみを2種類持つ形式とすることができる。具体的には、総累計保存用RWM10000と総累計保存用RWM10001を有し、連比（上記実施例における「役連（連比）」と同義）、役比を表示するために遊技の入賞に関する情報（第1始動口（ヘソ）および一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、普通電役賞球数（電チュー賞球数）、特別電役賞球数（アタッカー賞球数））をRWM10000、10001に累積して記憶していくようにする。さらに、総累計保存用RWM10000を所定の契機で遊技の入賞に関する情報を消去するようにすることにより、消去したタイミングから現在までの集計に基づいて算出した連比、

10

20

30

40

50

役比は、短期連比及び短期役比として表示することができ、総累計保存用 R W M 1 0 0 0 1 の集計に基づいて算出したされた連比、役比は、累積連比、累積役比として表示することができる。このような構成とすることで、単に遊技の入賞に関する情報を累積して記憶する記憶領域が複数あるだけで足り、リングバッファのように一定量の情報を記憶し更新するような処理も不要になるので好ましい。

【 1 2 0 4 】

なお、所定の契機としては、例えば、電源の O N や O F F を契機とすることができる。これによれば、電源 O N からの遊技の入賞に関する情報を集計することができ、すなわち 1 日の連比、役比を短期連比及び短期役比として表示することができる。また、この場合において、消去されたときの総累計保存用 R W M 1 0 0 0 0 の累積値を退避させておく、R W M 1 0 0 0 2 を設け、この R W M 1 0 0 0 2 の累積値を短期連比及び短期役比として表示するようにすれば電源投入前の 1 日間の短期連比及び短期役比を表示できるようになり好ましい。なお、リアルタイムクロックなどを所定の契機に用いることで例えば 1 日、1 時間などの短期連比及び短期役比を正確に集計することも可能である。

【 1 2 0 5 】

また、所定の契機としては、設定変更、ドア開放、またはハンドルのタッチセンサ検出など遊技に関する契機とすることができる。これによれば、電源投入のように 1 日間という期間ではないにしろ、纏まりのある（設定変更から設定変更の間とか、ドア開放からドア開放の間とか）所定の期間で短期連比及び短期役比を表示することができるので好ましい。また、所定の契機としては、デモ画面を表示した回数、または大当たりした回数などが所定回数に達した場合などを契機とするようにしても同様の効果が得られる。

なお、R W M 1 0 0 0 0、1 0 0 0 1 のように R W M を 2 つ備える構成に代えて、メモリ空間の R W M 領域に 2 つの領域を形成するようにしてもよい。

【 1 2 0 6 】

さらに、上記実施例においては、リングバッファ形式に代えて図 7 9 の説明図に示すような形式とすることもできる。具体的には、メモリ空間の R W M 領域に、遊技の入賞に関する情報を集計する領域 2 0 0 0 0 と、6 0 0 0 個目における遊技の入賞に関する情報の累積結果を記憶する領域 B 1、1 2 0 0 0 個目における累積結果を記憶する領域 B 2、1 8 0 0 0 ・ ・ ・ 6 0 0 0 0 個目の遊技の入賞に関する情報の累積結果を記憶する領域 B 1 0 を設ける。そして、領域 2 0 0 0 0 には、遊技の入賞に関する情報を加算、更新してゆくとともに、賞球数が 6 0 0 0 個目になったことを条件に、領域 2 0 0 0 0 に累積して記憶している遊技の入賞に関する情報（第 1 始動口（ヘソ）および一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、普通電役賞球数（電チュー賞球数）、特別電役賞球数（アタッカー賞球数））の値を領域 B 1 に記憶させる。さらに、賞球数が 1 2 0 0 0 個目になったことを条件に、領域 B 1 に記憶している情報を領域 B 2 に移動させるとともに、領域 2 0 0 0 0 に累積記憶している遊技の入賞に関する情報を領域 B 1 に記憶させる。このように 6 0 0 0 個目ごとに領域 2 0 0 0 0 の情報を領域 B 1 に入れ、その他の領域の情報をシフトさせるようにする。また、賞球数が 6 6 0 0 0 個目になった以降は、領域 B 1 0 に記憶された遊技の入賞に関する情報を消去し、領域 B 9 の情報を領域 B 1 0 へ移行させるように制御する。

【 1 2 0 7 】

このように構成することにより、領域 2 0 0 0 0 の集計に基づいて算出したされた連比、役比は、累積連比、累積役比として表示することができる。また、領域 2 0 0 0 0 から領域 B 1 0 の値を引くことにより、直近の 6 0 0 0 0 個（すなわち 1 0 略時間分）の連比、役比を短期連比、短期役比として表示することができる。また、領域 2 0 0 0 0 から領域 B 1 の値を引くことにより、直近 6 0 0 0 個（すなわち略 1 時間分）の連比、役比を短期連比、短期役比として表示することができる。

【 1 2 0 8 】

また、図 7 9 のような構成に代えて、図 8 0 のように、領域 B 1 0 しか設けないようにすることもできる。これによれば、1 時間分程度の細かい連比、役比は求めることはでき

ないが、直近 6 0 0 0 0 個（略 1 0 時間分）の短期連比、短期役比を表示することができるので、容量も少なくてすみ好ましい。

【 1 2 0 9 】

さらに、上記実施例においては、リングバッファ形式に代えて図 8 1 の説明図に示すような形式とすることもできる。具体的には、総累計保存用 R W M 3 0 0 0 0 と総累計保存用 R W M 3 0 0 0 1 を有し、連比、役比を表示するために遊技の入賞に関する情報（第 1 始動口（ヘソ）および一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、普通電役賞球数（電チュー賞球数）、特別電役賞球数（アタッカー賞球数））を R W M 3 0 0 0 0、3 0 0 0 1 に累積して記憶していくようにする。

総累計保存用 R W M 3 0 0 0 0 は、賞球数の 1 個目から累積して記憶していくのに対し、総累計保存用 R W M 3 0 0 0 1 は、賞球数 1 個目から 6 0 0 0 0 個目までは記憶せずに待機しておき、賞球数 6 0 0 0 1 個目から累積して記憶していくようにする。これによれば、総累計保存用 R W M 3 0 0 0 0 と総累計保存用 R W M 3 0 0 0 1 との差が 6 0 0 0 0 個分となり、総累計保存用 R W M 3 0 0 0 0 から総累計保存用 R W M 3 0 0 0 1 を引くことにより 6 0 0 0 0 個分の連比、役比を短期連比、短期役比として表示することができる。また、総累計保存用 R W M 3 0 0 0 0 の集計に基づいて算出したされた連比、役比は、累積連比、累積役比として表示することができる。

【 1 2 1 0 】

また、上記実施例においては、リングバッファ形式に代えて図 8 2 の説明図に示すような形式とすることもできる。具体的には、累計カウンタ 4 0 0 0 0、4 0 0 0 1、総累計カウンタ 4 0 0 0 2 を備え、総累計カウンタ 4 0 0 0 2 には、連比、役比を表示するために遊技の入賞に関する情報（第 1 始動口（ヘソ）および一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、普通電役賞球数（電チュー賞球数）、特別電役賞球数（アタッカー賞球数））を賞球数 1 個目から累積して記憶していくようにする。総累計カウンタ 4 0 0 0 2 の集計に基づいて算出したされた連比、役比は、累積連比、累積役比として表示することができる。

【 1 2 1 1 】

これに対して、累計カウンタ 4 0 0 0 0、4 0 0 0 1 の二つのカウンタにより、6 0 0 0 0 個分の連比、役比を短期連比、短期役比として表示するようにする。より具体的には、まず、累計カウンタ 4 0 0 0 0 は賞球数 1 個目から集計を開始し、賞球が 6 0 0 0 0 個目になったらクリアする。一方、累計カウンタ 4 0 0 0 1 は、3 0 0 0 0 個目から集計を開始し、賞球が 9 0 0 0 0 個目になったらクリアする。そして、6 0 0 0 0 個分の短期連比、短期役比を算出しようとする場合、例えば、3 0 0 0 1 個目から 6 0 0 0 0 個目においては、累計カウンタ 4 0 0 0 0 の集計に基づいて算出し、6 0 0 0 1 個目から 9 0 0 0 0 個目においては、累計カウンタ 4 0 0 0 1 の集計に基づいて算出するようにする。

このように、累計カウンタ 4 0 0 0 0 と 4 0 0 0 1 とは、賞球数が 3 0 0 0 0 個目分ずれるように集計しているので、短期連比と短期役比を表示しようとする場合に、少なくとも 3 0 0 0 0 個分以内、つまり 5 時間前以内における短期連比、短期役比を表示することができる。これによれば、容量が増大することを抑制するとともに、比較的直近の短期連比、短期役比を表示することができるので好ましい。

【 1 2 1 2 】

（性能表示）

また、遊技機 1 では、役連（連比）、役比の表示に代えて又は加えて、性能情報（後述）が表示可能である。以下、性能情報を表示することを性能表示とも称する。遊技機 1 では、例えば、主基板 1 1 に設けられた表示モニタ（図 1 1 0 に示した表示モニタ 1 1 3 0 等。後述）において性能表示を実行する。

【 1 2 1 3 】

図 8 3 及び図 8 4 は、性能情報に関する説明図である。図 8 3（A）は、遊技機 1 が表示する性能情報の項目例を示している。遊技機 1 では、性能情報として、図 8 3（A）の項目名欄に示したように、リアルタイムベース値と前回累計ベース値とを表示可能である

10

20

30

40

50

。項目番号「b L」のリアルタイムベース値は、通常状態における、アウト60000個毎のベース値（計測中のリアルタイム値）である。より詳細には、リアルタイムベース値は、通常状態において使用（発射）した遊技球数であって60000個に至る迄（0～59999個）、計測中の遊技球数に対する、賞球数の割合（％）を示す値である。項目番号「b 6」の前回累計ベース値は、通常状態における、アウト60000個毎のベース値（前回計測した累計値）である。より詳細には、前回累計ベース値は、通常状態において使用（発射）した遊技球数であって前回の計測した60000個の遊技球数に対する、賞球数の割合（％）を示す値である。

【1214】

性能表示における通常状態は、上述した遊技状態フラグによって管理又は制御される状態である。具体的には、確変フラグ、時短フラグ共にオフである状態（但し、ラウンド遊技中フラグがオンの状態は除く）である。つまり、性能表示において、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフの状態を通常状態という。確変フラグは、確変状態であるか否かを示すフラグである。時短フラグは、時短状態であるか否かを示すフラグである。ラウンド遊技中フラグについては後述する。

10

【1215】

なお、性能表示における通常状態は、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフの状態であると説明したが、他の表示（主基板11側や演出制御基板側12における賞球数等に関する表示）においても、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフの状態であるときの状態を通常状態としてもよい。例えば、図45におけるB1～B4の項目は、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフの状態であるときに集計されるものであってもよい。また例えば、図51（B）に関連して、役連（連比）や役比は遊技状態を考慮して算出してもよいと説明したが、例えば、通常状態（確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフの状態）における、役連（連比）や役比を算出、表示するようにしてもよい。

20

【1216】

図83（B）は、性能表示のために、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で集計（更新）される値を示している。図83（A）に示したベース値は、図83（B）に示した値に基づいて算出される。具体的には、上記ベース値は、打込玉数（60000個）に対する、全入賞口による賞球数（第1一般入賞口50Aの入賞による賞球数、第2一般入賞口50Bの入賞による賞球数、第3一般入賞口50Cの入賞による賞球数、第4一般入賞口50Dの入賞による賞球数、第1始動入賞口による賞球数、第2始動入賞口による賞球数、大入賞口による賞球数）の割合（％）である。つまり、遊技機1では、通常状態であるときに図83（B）に示した各値を集計し、集計した値を用いて図83（A）に示したリアルタイムベース値や前回累計ベース値を算出、表示する。

30

【1217】

図83（C）は、性能情報の表示態様を示している。遊技機1では、主基板11に設けられた表示モニタに、図83（C）に示した表示態様により性能情報を表示する。具体的には、遊技機1は、リアルタイムベース値を表示する場合には、全4桁のうち上位2桁にリアルタイムベース値である旨を示す「b L .」を表示（点滅又は点灯）するとともに、全4桁のうち下位2桁に「00」～「99」の範囲の数字（％）又は「- -」を表示（点灯）する。なお、全4桁のうち下位2桁が本来のリアルタイムベース値であるが、上位2桁を含む全4桁の表示を以ってリアルタイムベース値の表示という場合もある。また、遊技機1は、前回累計ベース値を表示する場合には、全4桁のうち上位2桁に前回累計ベース値である旨を示す「b 6 .」を表示（点滅又は点灯）するとともに、全4桁のうち下位2桁に「00」～「99」の範囲の数字（％）又は「- -」を表示（点灯）する。なお、全4桁のうち下位2桁が本来の前回累計ベース値であるが、上位2桁を含む全4桁の表示を以って前回累計ベース値の表示という場合もある。

40

【1218】

図84（A）は、総アウト個数（総発射個数）に応じた区間（集計区間、評価区間）を

50

示している。図 8 4 (A) の「工場出荷テスト区間」は、総アウト個数 3 0 0 個未満の区間である。「1 回目の区間」は、総アウト個数 6 0 0 0 0 個 (0 ~ 5 9 9 9 9 個) 毎に管理される夫々の区間のうちの 1 回目の区間である。「2 回目の区間」は、上記夫々の区間のうちの 2 回目の区間である。「3 回目の区間」は、上記夫々の区間のうちの 3 回目の区間である。図 8 4 (A) において、以降の区間については省略している。

【 1 2 1 9 】

図 8 4 (B) ~ 図 8 4 (F) は、各区間 (及び区間内の個数) に応じた性能情報の表示態様を示している。図 8 4 (B) ~ 図 8 4 (F) の夫々において、左側はリアルタイムベース値の表示態様、右側は前回累計ベース値の表示態様、中央の両方向きの矢印はリアルタイムベース値と前回累計ベース値が切り替わる旨を示している。

10

【 1 2 2 0 】

図 8 4 (B) は、図 8 4 (A) に示した工場出荷テスト区間において表示される性能情報の表示態様を示している。工場出荷テスト区間においては、図 8 4 (B) に示すように、上位 2 桁が「 b L . (点滅) 」であって下位 2 桁が「 - - (点灯) 」であるリアルタイムベース値と、上位 2 桁が「 b 6 . (点滅) 」であって下位 2 桁が「 - - (点灯) 」である前回累計ベース値とが、5 秒毎に交互に表示される。なお、図 8 4 (B) の左側の上位 2 桁「 b L . 」の部分、及び、右側の上位 2 桁「 b 6 . 」の部分に図示した放射線状の強調表示は、当該表示が点滅している旨を示している。図 8 4 (C)、図 8 4 (D)、図 8 4 (E)、図 1 0 5、図 1 0 6 においても同様である。

【 1 2 2 1 】

20

図 8 4 (C) は、図 8 4 (A) に示した 1 回目の区間のうち総アウト個数が 0 ~ 5 9 9 9 個迄であるときにおいて表示される性能情報の表示態様を示している。1 回目の区間のうち総アウト個数が 0 ~ 5 9 9 9 個迄であるときにおいては、図 8 4 (C) に示すように、上位 2 桁が「 b L . (点滅) 」であって下位 2 桁が数値 (%) の点灯 (図 8 4 (C) の例では「 3 2 (点灯) 」) であるリアルタイムベース値と、上位 2 桁が「 b 6 . (点滅) 」であって下位 2 桁が「 - - (点灯) 」である前回累計ベース値とが、5 秒毎に交互に表示される。

【 1 2 2 2 】

図 8 4 (D) は、図 8 4 (A) に示した 1 回目の区間のうち総アウト個数が 6 0 0 0 ~ 5 9 9 9 9 個迄であるときにおいて表示される性能情報の表示態様を示している。1 回目の区間のうち総アウト個数が 6 0 0 0 ~ 5 9 9 9 9 個迄であるときにおいては、図 8 4 (D) に示すように、上位 2 桁が「 b L . (点灯) 」であって下位 2 桁が数値 (%) の点灯 (図 8 4 (D) の例では「 3 3 (点灯) 」) であるリアルタイムベース値と、上位 2 桁が「 b 6 . (点滅) 」であって下位 2 桁が「 - - (点灯) 」である前回累計ベース値とが、5 秒毎に交互に表示される。

30

【 1 2 2 3 】

図 8 4 (E) は、図 8 4 (A) に示した 2 回目以降の区間のうち総アウト個数が 0 ~ 5 9 9 9 個迄であるときにおいて表示される性能情報の表示態様を示している。2 回目以降の区間のうち総アウト個数が 0 ~ 5 9 9 9 個迄であるときにおいては、図 8 4 (E) に示すように、上位 2 桁が「 b L . (点滅) 」であって下位 2 桁が数値 (%) の点灯 (図 8 4 (E) の例では「 3 4 (点灯) 」) であるリアルタイムベース値と、上位 2 桁が「 b 6 . (点灯) 」であって下位 2 桁が数値 (%) の点灯 (図 8 4 (E) の例では「 3 3 (点灯) 」) である前回累計ベース値とが、5 秒毎に交互に表示される。

40

【 1 2 2 4 】

図 8 4 (F) は、図 8 4 (A) に示した 2 回目以降の区間のうち総アウト個数が 6 0 0 0 ~ 5 9 9 9 9 個迄であるときにおいて表示される性能情報の表示態様を示している。2 回目以降の区間のうち総アウト個数が 6 0 0 0 ~ 5 9 9 9 9 個迄であるときにおいては、図 8 4 (F) に示すように、上位 2 桁が「 b L . (点灯) 」であって下位 2 桁が数値 (%) の点灯 (図 8 4 (F) の例では「 3 4 (点灯) 」) であるリアルタイムベース値と、上位 2 桁が「 b 6 . (点灯) 」であって下位 2 桁が数値 (%) の点灯 (図 8 4 (F) の例で

50

は「３３（点灯）」）である前回累計ベース値とが、５秒毎に交互に表示される。

【１２２５】

以下、性能表示を行う場合における遊技機１の構成等について説明する。図８５は、パチンコ遊技機の正面図である。図８６は、図８５に示した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。上述した性能表示を行う場合の遊技機１は、例えば図８５及び図８６に示した構成であってもよい。

【１２２６】

図８５において、ガイドレールの先端付近（遊技球の出口付近）の符号７００は、発射検出センサ７００Ａ（図８６参照）を備える発射球検出器である。図８５では、ガイドレールの出口付近に発射球検出器７００を配置した例を示したが、ガイドレールの他の位置（例えば、ガイドレールの中央付近（例えば普通図柄表示器２０と同じ高さの位置）、ガイドレールの打球発射装置により近い位置（入口付近）等）に発射球検出器７００を配置してもよい。なお、遊技効果ランプ９や操作ボタン３０等の外観の一部が異なるが、図８５において図１と同一の構成については図１と同一の符号を付し、当該構成（図１と同一の構成）については説明を省略する。

10

【１２２７】

図８６において、符号１１３０は、性能情報を表示する表示モニタである。符号７００Ａは、発射検出センサである。なお、図８６において図４９と同一の構成については図４９と同一の符号を付し、当該構成（図４９と同一の構成）については説明を省略する。

【１２２８】

20

続いて、図８７～図９４を用いて、性能表示を行う場合における遊技機１の動作等について説明する。

【１２２９】

図８７は、特図処理（特別図柄プロセス処理とも称する）の一例を示すフローチャートである。図８７に示す特図処理において、ＣＰＵ１０３は、状態制御処理を実行する（ステップＳ１１０１Ａ）。状態制御処理については後述する。続いて、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１１０２）。始動入賞判定処理において、ＣＰＵ１０３は、例えば、第１始動口スイッチ２２Ａや第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づいて、始動入賞の有無を判定し、先読み予告演出の実行有無等を判定し、各種のコマンド（保留記憶数通知コマンド、始動入賞時判定結果指定コマンド等）の送信設定を行う。

30

【１２３０】

ステップＳ１１０２の始動入賞判定処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２（ＲＡＭ１０２内の遊技制御フラグ設定部）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Ｓ１１１０～Ｓ１１１７の処理のいずれかを選択して実行する。

【１２３１】

ステップＳ１１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。特別図柄通常処理では、保留データ（保留記憶）の有無等に基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる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、特図表示結果決定用の乱数を用いて可変表示結果を「大当たり」とするか否かや、「大当たり」とすると決定した場合に大当たり種別決定用の乱数を用いていずれの大当たり種別とするかや、特図ゲームにおける確定特別図柄が決定される。また、特別図柄通常処理では、可変表示結果を「大当たり」とすると決定した場合には、ＲＡＭ１０２（ＲＡＭ１０２内の遊技制御フラグ設定部）に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットし、「大当たり」とすると決定した場合に決定した大当たり種別に応じた値をＲＡＭ１０２（ＲＡＭ１０２内の遊技制御バッファ設定部）に設けられている大当たり種別バッファに記憶する。特別図柄通常処理において、例えば確定特別図柄を決定した場合、特図プロセスフラグの値を“１”に更新する。

40

【１２３２】

ステップＳ１１１１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

50

きに実行される。変動パターン設定処理では、変動パターン決定用の乱数を用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理等が行われる。変動パターン設定処理において、例えば変動パターンを決定した場合、特図プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新する。

【 1 2 3 3 】

ステップ S 1 1 1 2 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。特別図柄変動処理では、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処理や、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等が行われる。特別図柄変動処理において、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場合、特図プロセスフラグの値を“ 3 ”に更新する。

10

【 1 2 3 4 】

ステップ S 1 1 1 3 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。特別図柄停止処理では、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、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を、所定時間（特図確定表示時間）、停止表示させる処理等が行われる。特別図柄停止処理において、特図確定表示時間が経過した場合、大当たりフラグを参照して、特図プロセスフラグの値を“ 0 ”又は“ 4 ”に更新する。具体的には、大当たりフラグがオンである場合（確定特別図柄が大当たり図柄である場合）、大当たりフラグをクリアしてオフ状態とし、特図プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。一方、大当たりフラグがオフである場合（確定特別図柄がはずれ図柄である場合）には特図プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新する。

20

【 1 2 3 5 】

ステップ S 1 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。大当たり開放前処理では、演出制御基板 1 2 の側において実行されるファンファーレ演出（大当たり開始時演出とも称する）の実行時間の終了までの待ち時間（大当たり開始時演出待ち時間）が経過するまで待機する処理や、大当たり開始時演出待ち時間の経過後に大入賞口を開放状態とするための設定等が行われる。大当たり開放前処理において、大入賞口を開放状態とするための設定を行った場合、特図プロセスフラグの値を“ 5 ”に更新する。

【 1 2 3 6 】

ステップ S 1 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。大当たり開放中処理では、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻す条件が成立（大入賞口開放上限時間の経過、又は、上限個数の入賞）したか否かを判定する処理や、条件成立後に大入賞口を閉鎖状態に戻すための設定等が行われる。大当たり開放中処理において、大入賞口を閉鎖状態に戻すための設定を行った場合、特図プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。

30

【 1 2 3 7 】

ステップ S 1 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。大当たり開放後処理では、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が所定回数に達したか否かを判定する処理等が行われる。大当たり開放後処理において、ラウンドの実行回数が所定回数に達していない場合、特図プロセスフラグの値を“ 5 ”に更新し、所定回数に達した場合、特図プロセスフラグの値を“ 7 ”に更新する。

40

【 1 2 3 8 】

ステップ S 1 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。大当たり終了処理では、演出制御基板 1 2 の側において実行されるエンディング演出（大当たり終了時演出とも称する）の実行時間の終了までの待ち時間（大当たり終了時演出待ち時間）が経過するまで待機する処理等が行われる。大当たり終了処理において、大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合、特図プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新する。

【 1 2 3 9 】

図 8 8 は、図 8 7 のステップ S 1 1 0 1 A にて実行される状態制御処理の一例を示すフローチャートである。図 8 8 に示す状態制御処理において、CPU 1 0 3 は、まず、特図

50

プロセスフラグの値が4であるか否かを判定する(ステップS2001)。ステップS2001にて特図プロセスフラグの値が4であるときには(ステップS2001;YES)、CPU103は、RAM102(RAM102内の遊技制御フラグ設定部)に設けられたラウンド遊技中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS2002)。ラウンド遊技中フラグは、上述したように、通常状態を規定するフラグの1つである。ステップS2002にてラウンド遊技中フラグがオンであれば(ステップS2002;YES)、状態制御処理を終了する。

【1240】

一方、ステップS2002にてラウンド遊技中フラグがオフであれば(ステップS2002;NO)、CPU103は、RAM102(RAM102内の遊技制御フラグ設定部)に設けられた状態変更切替待ちフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS2003)。状態変更切替待ちフラグは、ラウンド遊技中フラグがオフであるときに、状態変更切替待ち時間(後述)の設定を1回だけ行うために設けられたフラグである。

10

【1241】

ステップS2003にて状態変更切替待ちフラグがオフであれば(ステップS2003;NO)、CPU103は、状態変更切替待ち時間を設定する(ステップS2004)。具体的には、CPU103は、RAM102(RAM102内の遊技制御タイマ設定部)に設けられている状態変更切替待ち時間タイマの格納値である状態変更切替待ち時間タイマ値のタイマ初期値として、所定の状態変更切替待ち時間をセットする。ステップS2004の処理において設定する状態変更切替待ち時間は、特別図柄停止処理(図89)のステップS2299において設定する大当り開始時演出待ち時間よりも短い時間である。詳細は後述するが、図95の時間T1が大当り開始時演出待ち時間であり、図95の時間T2が状態変更切替待ち時間である。

20

【1242】

ステップS2004に続いて、CPU103は、状態変更切替待ちフラグをオン状態にセットする(ステップS2005)。そして、状態制御処理を終了する。

【1243】

ステップS2003にて状態変更切替待ちフラグがオンであれば(ステップS2003;YES)、CPU103は、状態変更切替待ち時間が経過したか否かを判定する(ステップS2006)。ステップS2006の処理では、例えば、ステップS2004にてタイマ初期値がセットされた状態変更切替待ち時間タイマがタイムアウトしたか否か(状態変更切替待ち時間タイマ値が0となったか否か)を判定すればよい。ステップS2006にて状態変更切替待ち時間が経過していなければ(ステップS2006;NO)、状態制御処理を終了する。

30

【1244】

ステップS2006にて状態変更切替待ち時間が経過していれば(ステップS2006;YES)、CPU103は、状態変更切替待ちフラグをクリアしてオフ状態とし(ステップS2007)、ラウンド遊技中フラグをオン状態にセットする(ステップS2008)。

【1245】

40

ステップS2008に続いて、CPU103は、時短状態や確変状態を終了するための設定を行う(ステップS2009)。ステップS2009の処理では、CPU103は、時短フラグや確変フラグをクリアしてオフ状態とする処理等を実行する。また、ステップS2009の処理では、RAM102(RAM102内の遊技制御カウンタ設定部)に設けられた確変回数カウンタの格納値である確変回数カウンタ値に値(0以外の値)が設定されている場合には、確変回数カウンタ値を「0」に初期化する処理を実行してもよい。また、ステップS2009の処理では、RAM102(RAM102内の遊技制御カウンタ設定部)に設けられた時短回数カウンタの格納値である時短回数カウンタ値に値(0以外の値)が設定されている場合には、時短回数カウンタ値を「0」に初期化する処理を実行してもよい。なお、時短回数カウンタとは、時間短縮制御や高開放制御が行われる特図

50

ゲームの回数（実行回数又は残り回数）をカウントするためのカウンタである。確変回数カウンタとは、確変制御が行われる特図ゲームの回数（実行回数又は残り回数）をカウントするためのカウンタである。

【 1 2 4 6 】

ステップ S 2 0 0 9 の処理に続いて、CPU 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 0 1 5）。これにより、パチンコ遊技機 1 における遊技状態の変化（遷移）を演出制御基板 1 2 の側に通知することができる。そして、状態制御処理を終了する。

【 1 2 4 7 】

なお、図 8 8 に示した状態制御処理では、遊技状態が変化した場合でも変化しなかった場合でも遊技状態指定コマンドを送信するようにしているが、遊技状態が変化した場合（例えば、時短状態や確変状態から通常状態に変化した場合等）に限って遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。なお、演出制御基板 1 2 の側では、主基板 1 1 から送信された遊技状態指定コマンドに基づいて現在の遊技状態を特定するが、これに代えて、当り開始指定コマンド等に基づいて現在の遊技状態を特定してもよい。図 1 0 1 に示した状態制御処理においても同様である。

【 1 2 4 8 】

ステップ S 2 0 0 1 にて特図プロセスフラグの値が 4 でないときには（ステップ S 2 0 0 1 ; NO）、CPU 1 0 3 は、特図プロセスフラグの値が 7 であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1 0）。ステップ S 2 0 1 0 にて特図プロセスフラグの値が 7 でないときは（ステップ S 2 0 1 0 ; NO）、状態制御処理を終了する。

【 1 2 4 9 】

ステップ S 2 0 1 0 にて特図プロセスフラグの値が 7 であるときに（ステップ S 2 0 1 0 ; YES）、CPU 1 0 3 は、ラウンド遊技中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 1 1）。ステップ S 2 0 1 1 にてラウンド遊技中フラグがオフであれば（ステップ S 2 0 0 2 ; NO）、状態制御処理を終了する。

【 1 2 5 0 】

ステップ S 2 0 1 1 にてラウンド遊技中フラグがオンであれば（ステップ S 2 0 1 1 ; YES）、CPU 1 0 3 は、ラウンド遊技中フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ S 2 0 1 3）。

【 1 2 5 1 】

ステップ S 2 0 1 3 に続いて、CPU 1 0 3 は、時短状態や確変状態を開始するための設定を行う（ステップ S 2 0 1 4）。ステップ S 2 0 1 4 の処理では、CPU 1 0 3 は、大当り種別（大当り種別バッファに記憶されている値；大当り種別バッファ値）に応じて確変フラグや時短フラグをオン状態にセットし、大当り種別に応じて確変回数カウント値や時短回数カウント値に初期値を設定する。例えば、当該大当りの終了後、次回大当りとなる迄確変状態及び時短状態が継続する確変大当りの場合には、確変フラグ及び時短フラグをオン状態にセットする。また例えば、当該大当りの終了後、次回大当りとなる迄か 1 0 0 回の特図ゲームを消化し終わる迄確変状態及び時短状態が継続する確変大当りの場合には、確変フラグ及び時短フラグをオン状態にセットし、確変回数カウント値に初期値として 1 0 0 を設定し、時短回数カウント値に初期値として 1 0 0 を設定する。また例えば、当該大当りの終了後、次回大当りとなる迄か 3 0 回の特図ゲームを消化し終わる迄確変状態及び時短状態が継続し、更に 3 1 回目の特図ゲーム以降、次回大当りとなる迄か 1 0 0 回の特図ゲームを消化し終わる迄時短状態が継続する確変大当りの場合には、確変フラグ及び時短フラグをオン状態にセットし、確変回数カウント値に初期値として 3 0 を設定し、時短回数カウント値に初期値として 1 0 0 を設定する。また例えば、当該大当りの終了後、次回大当りとなる迄か 1 0 0 回の特図ゲームを消化し終わる迄時短状態が継続する非確変大当りの場合には、時短フラグをオン状態にセットし、時短回数カウント値に初期値として 1 0 0 を設定する。また例えば、当該大当りの終了後、確変状態にも時短状態にもならない非確変大当りの場合には、何もしない（確変フラグも時短フラグもオン状態に

10

20

30

40

50

セットせず、確変回数カウント値にも時短回数カウント値に値を設定しない)。

【1252】

ステップS2014に続いて、CPU103は、上述したステップS2015の処理を実行し、状態制御処理を終了する。

【1253】

図89は、図87のステップS1113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図89に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部等に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS2291)。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、ステップS2295の処理によりオン状態にセットされる。

10

【1254】

ステップS2291にて特図確定表示中フラグがオフであるときには(ステップS2291; NO)、CPU103は、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う(ステップS2292)。続いて、CPU103は、図柄確定指定コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS2293)。続いて、CPU103は、確定特別図柄の停止表示時間である特図確定表示時間を設定する(ステップS2294)。具体的には、CPU103は、RAM102(RAM102内の遊技制御タイマ設定部)に設けられている特図確定表示時間タイマの格納値である特図確定表示時間タイマ値のタイマ初期値として、所定の特図確定表示時間をセットする。

20

【1255】

ステップS2294の処理に続いて、CPU103は、特図確定表示中フラグをオン状態にセットし(ステップS2295)、特別図柄停止処理を終了する。

【1256】

ステップS2291にて特図確定表示中フラグがオンであるときには(ステップS2291; YES)、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する(ステップS2296)。ステップS2296の処理では、例えば、ステップS2294にてタイマ初期値がセットされた特図確定表示時間タイマがタイムアウトしたか否か(特図変動時間タイマ値が0となったか否か)を判定すればよい。ステップS2296にて特図確定表示時間が経過していなければ(ステップS2296; NO)、特別図柄停止処理を終了する。

30

【1257】

ステップS2296にて特図確定表示時間が経過したときには(ステップS2296; YES)、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に(ステップS2297)、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS2298)。大当りフラグがオンであれば(ステップS2298; YES)、大当り開始時演出待ち時間を設定する(ステップS2299)。具体的には、CPU103は、RAM102(RAM102内の遊技制御タイマ設定部)に設けられている大当り開始時演出待ち時間タイマの格納値である大当り開始時演出待ち時間タイマ値のタイマ初期値として、所定の大当り開始時演出待ち時間をセットする。ステップS2299の処理に続いて、CPU103は、大当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(ステップS2300)。続いて、CPU103は、大当りフラグをクリアしてオフ状態とし(ステップS2301)、RAM102(RAM102内の遊技制御フラグ設定部)に設けられた大当り開始時フラグをオン状態にセットする(ステップS2302)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新し(ステップS2305)、特別図柄停止処理を終了する。

40

【1258】

ステップS2298にて大当りフラグがオフである場合には(ステップS2298; NO)、時短状態や確変状態を終了させるか否かの判定を行う(ステップS2306)。ステップS2306の処理では、CPU103は、確変回数カウント値や時短回数カウント値に値(0以外の値)が設定されているか否かに応じて夫々のカウント値を更新し、時短

50

状態や確変状態を終了させるか否かの判定を行う。例えば、時短回数カウント値に値が設定されている場合（例えば、次回大当たりとなる迄か 100 回の特図ゲームを消化し終わる迄時短状態が継続する非確変大当たりの終了後に消化した特図ゲームが 100 回以下の場合等）には、時短回数カウント値を 1 減算して更新する。また、CPU103 は、更新後の時短回数カウント値が時短終了判定値（例えば「0」）と合致するか否かの判定し、更新後の時短回数カウント値が時短終了判定値と合致しない場合には時短状態を終了させないと判定する。また、例えば、確変回数カウント値及び時短回数カウント値に値が設定されている場合（例えば、次回大当たりとなる迄か 100 回の特図ゲームを消化し終わる迄確変状態及び時短状態が継続する確変大当たりの終了後に消化した特図ゲームが 100 回以下の場合等）には、確変回数カウント値を 1 減算して更新するとともに時短回数カウント値を 1 減算して更新する。また、CPU103 は、更新後の確変回数カウント値が確変終了判定値（例えば「0」）と合致するか否かの判定し、更新後の確変回数カウント値が確変終了判定値と合致しない場合には確変状態を終了させないと判定し、合致した場合には確変状態を終了させると判定するとともに、更新後の時短回数カウント値が時短終了判定値（例えば「0」）と合致するか否かの判定し、更新後の時短回数カウント値が時短終了判定値と合致しない場合には時短状態を終了させないと判定する。なお、CPU103 は、確変状態を終了させると判定した場合には確変フラグをクリアしてオフ状態とし、時短状態を終了させると判定した場合には時短フラグをクリアしてオフ状態とする。

10

【1259】

ステップ S2306 の処理に続いて、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S2307）。これにより、パチンコ遊技機 1 における遊技状態の変化（遷移）を演出制御基板 12 の側に通知することができる。そして、特図プロセスフラグの値を“0”に更新（初期化）し（ステップ S2308）、特別図柄停止処理を終了する。

20

【1260】

なお、図 89 に示した特別図柄停止処理では、遊技状態が変化した場合でも変化しなかった場合でも遊技状態指定コマンドを送信するようにしているが、遊技状態が変化した場合（例えば、時短状態や確変状態から通常状態に変化した場合等）に限って遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。なお、演出制御基板 12 の側では、主基板 11 から送信された遊技状態指定コマンドに基づいて現在の遊技状態を特定するが、これに代えて、主基板 11 の側とは独立して演出制御基板 12 の側で可変表示の実行回数をカウントすること等により現在の遊技状態を特定してもよい。

30

【1261】

図 90 は、図 87 のステップ S1114 にて実行される大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。図 90 に示す大当たり開放前処理において、CPU103 は、まず、大当たり開始時フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S2131）。ここで、大当たり開始時フラグは、特別図柄停止処理にて、大当たりフラグがオンであることに対応してオン状態にセットされる（図 89 のステップ S2302）。

【1262】

ステップ S2131 にて大当たり開始時フラグがオンでなければ（ステップ S2131；NO）、大入賞口判定処理（図 92 参照）を実行し（ステップ S220）、ステップ S2138 に進む。このように、ステップ S1115 の大当たり開放中処理に加え、ステップ S1114 の大当たり開放後処理においても大入賞口判定処理を実行することにより、入賞上限判定値を超える入賞（オーバー入賞）を好適に検出することができる。例えば、次回開放待機中（ステップ S2138（YES）である間）においてオーバー入賞を好適に検出することができる。なお、大入賞口判定処理については後述する。

40

【1263】

なお、単位時間当たりに大入賞口に遊技球が所定球数以上入賞している場合の賞球数の加算を排除すると説明したが、オーバー入賞は、排除しない。つまり、上述の「入賞上限判定値」を超える入賞があっても、超過分の入賞数が一般にオーバー入賞として想定され

50

る範囲内（例えば、+ 3 個程度迄）であれば賞球（実際の払出し、性能情報への反映）の対象としている。賞球数の加算から排除するのは、不正行為によるものであり、超過分の入賞数が一般にオーバー入賞として想定される範囲外の場合である。

【 1 2 6 4 】

ステップ S 2 1 3 1 にて大当り開始時フラグがオンであれば（ステップ S 2 1 3 1 ; Y E S ）、大当り開始時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 1 3 2 ）。ステップ S 2 1 3 2 の処理では、例えば、特別図柄停止処理のステップ S 2 2 9 9 にてタイマ初期値がセットされた大当り開始時演出待ち時間タイマがタイムアウトしたか否か（大当り開始時演出待ち時間タイマ値が 0 となったか否か）を判定すればよい。

【 1 2 6 5 】

大当り開始時演出待ち時間が経過していなければ（ステップ S 2 1 3 2 ; N O ）、大当り開放前処理を終了する。

【 1 2 6 6 】

大当り開始時演出待ち時間が経過していれば（ステップ S 2 1 3 2 ; Y E S ）、C P U 1 0 3 は、大当り開始時フラグをクリアする（ステップ S 2 1 3 4 ）。続いて、C P U 1 0 3 は、大入賞口開放回数カウンタをクリアする（ステップ S 2 1 3 5 ）。具体的には、大入賞口開放回数カウンタ値を「1」に初期化する。続いて、C P U 1 0 3 は、大当り種別バッファ値を読み出し（ステップ S 2 1 3 6 ）、読み出した大当り種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する（ステップ S 2 1 3 7 ）。つまり、特別図柄通常処理において決定した大当り種別に応じて、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）の開放制御パターンを設定する。なお、開放制御パターンには、例えば、ラウンド毎の大入賞口開放上限時間等が設定されている。

【 1 2 6 7 】

ステップ S 2 1 3 7 の処理又はステップ S 2 2 0 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、次回開放待機中であるか否かを判定する（ステップ S 2 1 3 8 ）。即ち、次回ラウンドとして大入賞口を開放するまでのインターバル期間中であるか否かを判定する。ステップ S 2 1 3 8 の処理では、例えば、大当り開放後処理のステップ S 2 3 6 6 にてタイマ初期値がセットされたラウンド開始待ち時間タイマがタイムアウトしたか否か（ラウンド開始待ち時間タイマ値が 0 となったか否か）を判定すればよい。次回開放待機中であれば（ステップ S 2 1 3 8 ; Y E S ）、即ちインターバル期間が終了していない場合には、大当り開放前処理を終了する。

【 1 2 6 8 】

一方、次回開放待機中でなければ（ステップ S 2 1 3 8 ; N O ）、即ちインターバル期間が終了した場合には、C P U 1 0 3 は、大入賞口の開放の開始を制御する（ステップ S 2 1 3 9 ）。例えば、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 3 7 にて設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウンタ値に基づいて大入賞口を開放状態とする開放時間を設定するとともに、大入賞口が開放状態になるように設定する。具体的には、ステップ S 2 1 3 9 の処理では、例えば、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2（R A M 1 0 2 内の遊技制御タイマ設定部）に設けられている開放時間タイマの格納値である開放時間タイマ値のタイマ初期値としてステップ S 2 1 3 7 にて設定した開放制御パターンにおける該当するラウンドの大入賞口開放上限時間（開放状態とする上限時間）をセットする。また、ステップ S 2 1 3 9 の処理では、ソレノイド回路 1 1 1 を介してソレノイド駆動信号を伝送すること等により、大入賞口扉用のソレノイド 2 8 がオン状態となるように設定すればよい。なお、1 ラウンド目の場合（特別図柄停止処理に続いて当該大当り開放前処理を実行している場合）、ラウンド開始待ち時間（インターバル期間）は設定されていないため（ゼロであるため）、ステップ S 2 1 3 8 の処理では、直ちに、次回開放待機中でないと判定される。

【 1 2 6 9 】

ステップ S 2 1 3 9 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放中通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 1 4 0 ）。そして、

10

20

30

40

50

特図プロセスフラグの値を“ 5 ”に更新し（ステップ S 2 1 4 1）、大当り開放前処理を終了する。

【 1 2 7 0 】

図 9 1 は、図 8 7 のステップ S 1 1 1 5 にて実行される大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図 9 1 に示す大当り開放中処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大入賞口開放上限時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 1 2 1）。大入賞口開放上限時間が経過していなければ（ステップ S 2 1 2 1；NO）、大入賞口判定処理を実行する（ステップ S 2 2 0）。

【 1 2 7 1 】

図 9 2 は、図 9 0 の大当り開放前処理（ステップ S 1 1 1 4）、図 9 1 の大当り開放中処理（ステップ S 1 1 1 5）、図 9 3 の大当り開放後処理（ステップ S 1 1 1 6）、図 9 4 の大当り終了処理（ステップ S 1 1 1 7）にて実行される大入賞口判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 2 7 2 】

図 9 2 に示す大入賞口判定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、カウントスイッチ 2 3 から伝送された検出信号がオン状態となったか否かを判定する（ステップ S 2 2 1）。カウントスイッチ 2 3 がオンでない場合（ステップ S 2 2 1；NO）には、大入賞口判定処理を終了する。

【 1 2 7 3 】

カウントスイッチ 2 3 がオンである場合には（ステップ S 2 2 1；YES）、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口への遊技球の入賞を通知するための大入賞口入賞通知コマンドの送信設定が行われる（ステップ S 2 2 2）。続いて、特図プロセスフラグの値が大当り開放中処理に対応した値である“ 5 ”であるか否かを判定する（ステップ S 2 2 3）。特図プロセスフラグの値が大当り開放中処理に対応した値である“ 5 ”でなければ（ステップ S 2 2 3；NO）大入賞口判定処理を終了する。

【 1 2 7 4 】

特図プロセスフラグの値が大当り開放中処理に対応した値である“ 5 ”であれば（ステップ S 2 2 3；YES）、RAM 1 0 2（RAM 1 0 2 内の遊技制御カウンタ設定部）に設けられた入賞個数カウンタの格納値である入賞個数カウンタ値を 1 加算するように更新する（ステップ S 2 2 4）。そして大入賞口判定処理を終了する。なお、大入賞口判定処理においてステップ S 2 4 4 の処理が行われる場合には、賞球処理において賞球の払い出し処理が実行される。また、図 8 3（B）に示したように、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフ状態であれば、性能表示に関連して大入賞口による賞球数が更新される。但し、図 8 8 に示したように、少なくとも、1 ラウンド目の開始（大入賞口扉の閉鎖 開放）～最終ラウンドの終了（大入賞口扉の開放 閉鎖）の間中は、ラウンド遊技中フラグはオフ状態ではなくオン状態であるため、当該期間中には、上記大入賞口による賞球数は更新されない。

【 1 2 7 5 】

図 9 1 に戻る。図 9 2 に示した大入賞口判定処理に続いて、入賞個数カウンタ値が予め定められた入賞上限判定値（例えば「 1 0 」）に達したか否かを判定する（ステップ S 2 1 2 6）。入賞上限判定値に達していなければ（ステップ S 2 1 2 6；NO）、大当り開放中処理を終了する。

【 1 2 7 6 】

一方、ステップ S 2 1 2 1 にて大入賞口開放上限時間が経過した場合や（ステップ S 2 1 2 1；YES）、ステップ S 2 1 2 6 にて入賞上限判定値に達した場合には（ステップ S 2 1 2 6；YES）、大入賞口の開放の終了を制御する（ステップ S 2 1 2 7）。即ち、CPU 1 0 3 は、今回のラウンド遊技を終了すると判断し、大入賞口が閉鎖状態になるように設定する。例えば、ソレノイド 8 2 に対する駆動信号の伝送を停止するように設定すればよい。続いて、CPU 1 0 3 は、入賞個数カウンタをクリアして入賞個数カウンタ値を「 0 」に初期化する（ステップ 2 1 2 8）。そして、特図プロセスフラグの値を“ 6 ”

10

20

30

40

50

”に更新し（ステップS 2 1 2 9）、大当り開放中処理を終了する。

【 1 2 7 7 】

図 9 3 は、図 8 7 のステップ S 1 1 1 6 にて実行される大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図 9 3 に示す大当り開放後処理において、CPU 1 0 3 は、まず、図 9 2 に示した大入賞口判定処理を実行する（ステップ S 2 2 0）。このように、ステップ S 1 1 1 5 の大当り開放中処理に加え、ステップ S 1 1 1 6 の大当り開放後処理においても大入賞口判定処理を実行することにより、入賞上限判定値を超える入賞（オーバー入賞）を好適に検出することができる。

【 1 2 7 8 】

図 9 2 に示した大入賞口判定処理を実行した後は、CPU 1 0 3 は、大入賞口開放回数カウンタ値が 1 加算されるように更新する（ステップ S 2 3 6 4）。続いて、更新後の大入賞口開放回数カウンタ値が最大値となったか否かを判定する（ステップ S 2 3 6 5）。

10

【 1 2 7 9 】

なお、ステップ S 2 3 6 5 において、更新後の大入賞口開放回数カウンタ値と比較する上記「最大値」は、ラウンドの上限回数に 1 を加算した数である。つまり、上記「最大値」と比較する大入賞口開放回数カウンタ値は更新後のものであり（ステップ S 2 3 6 4）、大入賞口開放回数カウンタ値の初期値は「1」であるため（図 9 0 の S 2 1 3 5）、上記「最大値」をラウンドの上限回数に 1 を加算した数とする必要がある。例えば、6 ラウンドの大当りの場合（ラウンドの上限回数が 6 回の場合）、上記「最大値」は「7」であり、16 ラウンドの大当りの場合（ラウンドの上限回数が 16 回の場合）、上記「最大値」は「17」である。なお、更新後の大入賞口開放回数カウンタ値ではなく更新前の大入賞口開放回数カウンタ値と「最大値」とを比較してもよく、更新前の大入賞口開放回数カウンタ値と比較する場合には「最大値」をラウンドの上限回数とすればよい。

20

【 1 2 8 0 】

大入賞口開放回数カウンタ値が最大値以外であれば（ステップ S 2 3 6 5；NO）、ラウンド開始待ち時間（インターバル時間）を設定する（ステップ S 2 3 6 6）。具体的には、例えば、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2（RAM 1 0 2 内の遊技制御タイマ設定部）に設けられているラウンド開始待ち時間タイマの格納値であるラウンド開始待ち時間タイマ値のタイマ初期値として、所定のラウンド開始待ち時間をセットする。

30

【 1 2 8 1 】

ステップ S 2 3 6 6 に続いて、CPU 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放後通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 3 6 7）。そして、特図プロセスフラグの値を“4”に更新し（ステップ S 2 3 6 8）、大当り開放後処理を終了する。このように、ステップ S 2 3 6 5 の処理により更新後の大入賞口開放回数カウンタ値が最大値であると判定されるまでは、図 8 7 等にしたステップ S 1 1 1 4～S 1 1 1 6 の処理を繰り返し実行することにより、大当り遊技状態にて大入賞口を開放状態とする複数のラウンドを実行させることができる。また、ステップ S 2 3 6 6 の処理にてラウンド開始待ち時間を設定することにより、当該ラウンド開始待ち時間が経過するまで図 8 7 等にしたステップ S 1 1 4 の処理にて次回開放待機中となるため（図 9 0 のステップ S 2 1 3 8；YES）、所望のインターバル期間を置いて次のラウンドを開始させることができる。

40

【 1 2 8 2 】

ステップ S 2 3 6 5 にて大入賞口開放回数カウンタ値が最大値であれば（ステップ S 2 3 6 5；YES）、大当り終了時演出待ち時間を設定する（ステップ S 2 3 6 9）。具体的には、例えば、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2（RAM 1 0 2 内の遊技制御タイマ設定部）に設けられている大当り終了時演出待ち時間タイマの格納値である大当り終了時演出待ち時間タイマ値のタイマ初期値として、所定の大当り終了時演出待ち時間をセットする。

【 1 2 8 3 】

50

ステップ S 2 3 6 9 に続いて、CPU 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 3 7 0）。そして、特図プロセスフラグの値を“7”に更新し（ステップ S 2 3 7 1）、大当り開放後処理を終了する。このように、ステップ S 2 3 6 9 の処理にて大当り終了時演出待ち時間を設定することにより、演出制御基板 1 2 の側において実行されるエンディング演出の終了に応じて（図 9 4 のステップ S 2 3 2 1；YES）、図 8 7 に示すステップ S 1 1 1 0 の特別図柄通常処理を実行することができる。

【1 2 8 4】

図 9 4 は、図 8 7 のステップ S 1 1 1 7 にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図 9 4 に示す大当り終了処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 3 2 1）。ステップ S 2 3 2 1 の処理では、例えば、大当り開放後処理のステップ S 2 3 6 9 にてタイマ初期値がセットされた大当り終了時演出待ち時間タイマがタイムアウトしたか否か（大当り終了時演出待ち時間タイマ値が 0 となったか否か）を判定すればよい。ステップ S 2 3 2 1 にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップ S 2 3 2 1；NO）、図 9 2 に示した大入賞口判定処理を実行し（ステップ S 2 2 0）、大当り終了処理を終了する。このように、ステップ S 1 1 1 5 の大当り開放中処理に加え、ステップ S 1 1 1 7 の大当り終了処理においても大入賞口判定処理を実行することにより、入賞上限判定値を超える入賞（オーバー入賞）について好適に検出することができる。

【1 2 8 5】

ステップ S 2 3 2 1 にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップ S 2 3 2 1；YES）、特図プロセスフラグの値を“0”に更新し（ステップ S 2 3 2 5）、大当り終了処理の実行を終了する。

【1 2 8 6】

以上、図 8 7～図 9 4 を用いて、性能表示を行う場合における遊技機 1 の動作等について説明したが、図 8 7～図 9 4 に示したフローチャートによれば、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示された後には大当り遊技状態に制御されるが、1 ラウンド目の開放前の段階でラウンド遊技中フラグがオン状態になる。以下、詳しく説明する。

【1 2 8 7】

（A）ファンファーレ演出の終了 特別可変入賞球装置の 1 回目の開放

大当り図柄が所定時間（特図確定表示時間）停止表示された後、CPU 1 0 3 は、特別図柄停止処理において、ファンファーレ演出の実行時間の終了までの待ち時間（大当り開始時演出待ち時間）を設定し（図 8 9 のステップ S 2 2 9 9）、特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、CPU 1 0 3 は、大当り開放前処理において、上記待ち時間の経過後に（図 9 0 のステップ S 2 1 3 2；YES）、大入賞口を開放させる（図 9 0 のステップ S 2 1 3 9）。つまり、特別可変入賞球装置 7 は、ファンファーレ演出の終了前は閉鎖状態となっており、ファンファーレ演出の終了後に 1 回目の開放状態となる。

【1 2 8 8】

（B）ラウンド遊技中フラグをオン状態にセット ファンファーレ演出の終了

また、特図プロセスフラグの値が“4”に更新された場合、CPU 1 0 3 は、状態変更切替待ち時間を設定し（図 8 8 のステップ S 2 0 0 4）、状態変更切替待ち時間の経過後に（図 8 8 のステップ S 2 0 0 6；YES）、ラウンド遊技中フラグをオン状態にセットする（図 8 8 のステップ S 2 0 0 8）。そして、状態変更切替待ち時間は、上述したように、大当り開始時演出待ち時間（ファンファーレ演出の実行時間）よりも短い時間である。つまり、ファンファーレ演出の終了前に、ラウンド遊技中フラグがオン状態となる。

【1 2 8 9】

上記（A）（B）から、ラウンド遊技中フラグをオン状態にセット ファンファーレ演出の終了 特別可変入賞球装置 7 の 1 回目の開放となる。つまり、1 ラウンド目の開放前の段階でラウンド遊技中フラグがオン状態になる。

10

20

30

40

50

【 1 2 9 0 】

また、上述したように、性能表示のために賞球数や打込玉数を収集する遊技状態を通常状態と称し、該通常状態とは、具体的には、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフ状態である遊技状態である（図 8 3 参照）。従って、少なくともラウンド遊技中フラグがオン状態であるときは通常状態に該当しないため、少なくともラウンド遊技中フラグがオン状態であるときは性能表示のために賞球数や打込玉数を収集しない。即ち、少なくともラウンド遊技中フラグがオン状態であるときは賞球数や打込玉数を性能表示に反映しない。

【 1 2 9 1 】

上記（ A ）（ B ）によれば、 1 ラウンド目の開放前の段階でラウンド遊技中フラグをオン状態にしているため、遅くとも 1 ラウンド目の開放前のある段階から賞球数や打込玉数を性能表示に反映していない（より正確には反映しないようにしている）。なお、「遅くとも」と表現したのは、大当たり図柄を停止表示した特図ゲーム以前の特図ゲームの実行中の遊技状態が確変状態や時短状態であった場合（つまり確変フラグか時短フラグの少なくとも一方がオン状態であった場合）、上記「 1 ラウンド目の開放前のある段階」よりも前の段階（例えば、大当たり図柄を停止表示した特図ゲーム以前の特図ゲームの実行中の段階等）から既に賞球数や打込玉数を性能表示に反映していないからである。

【 1 2 9 2 】

図 9 5 は、状態変更切替待ち時間等について説明する説明図である。同図において、左から右への方向は時間の経過を示し、上から下への方向は遊技球の流下を示している。同図の上部は、画像表示装置 5 の表示を示している。画像表示装置 5 の表示の下側は、上から順に、発射球検出器 7 0 0（発射検出センサ 7 0 0 A）による遊技球の検出タイミング、特別可変入賞球装置 7（大入賞口扉）の状態（開放状態、閉鎖状態）、大入賞口への入賞タイミング（カウントスイッチ 2 3 による遊技球の検出タイミング）を示している。

【 1 2 9 3 】

図 9 5 に示すように、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄（同図においては画像表示装置 5 における確定飾り図柄「 7 7 7 」として図示）が停止表示され（より詳細には図 8 9 に示した特図確定表示時間が経過し）、大当たり開始時演出待ち時間（同図においてファンファーレ演出として図示）が終了したときに、特別可変入賞球装置 7 において 1 回目の開放（同図において 1 R 目の開放として図示）が行われる。なお、画像表示装置 5 における大当たり演出とは、大当たり開放中処理（図 9 1）の実行中に行われる演出である。なお、大当たり開放中処理（図 9 1）の実行中に行われる演出に加えて、大当たり開放後処理（図 9 3）の実行中に行われる演出も、大当たり演出と称してもよい。

【 1 2 9 4 】

図 9 5 の下部に示したタイミング t_1 は、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示したタイミングである。タイミング t_3 は、大当たり開始時演出待ち時間が終了して特別可変入賞球装置 7 において 1 回目の開放が行われるタイミングである。タイミング t_1 とタイミング t_3 の間の時間 T_1 は、特別図柄停止処理（図 8 9）のステップ S 2 2 9 9 において設定される大当たり開始時演出待ち時間である。なお、タイミング t_2 等については後述する。

【 1 2 9 5 】

また、図 9 5 は、打球発射装置により発射された 3 個の遊技球（遊技球 a、遊技球 b、遊技球 c）が発射検出センサ 7 0 0 A により検出等される様子を模式的に示している。遊技球 a は、タイミング t_1 よりも少し早いタイミング（例えばリーチ演出中等）にて発射検出センサ 7 0 0 A により検出され、カウントスイッチ 2 3 によって検出されない遊技球（例えば、閉鎖状態となっている大入賞口扉の手前側を流下した遊技球等）である。遊技球 b は、タイミング t_2 にて発射検出センサ 7 0 0 A により検出され、タイミング t_3 （開放した瞬間）にて大入賞口扉に拾われ、カウントスイッチ 2 3 によって検出される遊技球である。遊技球 c は、タイミング t_2 よりも少し遅いタイミングにて発射検出センサ 7 0 0 A により検出され、タイミング t_3 よりも少し遅いタイミングにて入賞口扉に拾われ

10

20

30

40

50

、カウントスイッチ 23 によって検出される遊技球である。

【1296】

タイミング t_1 とタイミング t_2 の間の時間 T_2 は、状態制御処理（図 88）のステップ S_{2004} において設定される状態変更切替待ち時間である。なお、タイミング t_2 において発射検出センサ 700A により検出される遊技球 b は、発射検出センサ 700A により検出された後、想定し得る最も遅い流下速度で遊技領域 10 を流下し、開放直後の大入賞口扉に拾われ、カウントスイッチ 23 によって検出される遊技球であるものとする。換言すれば、タイミング t_2 よりも早いタイミングにて発射検出センサ 700A により検出された遊技球は、カウントスイッチ 23 によって検出されないものとする。つまり、タイミング t_2 は、開放した瞬間の大入賞口扉に拾われる遊技球が、発射検出センサ 700A によって検出され得る最も早いタイミングである。

10

【1297】

つまり、大入賞口扉の開放前（例えば、ファンファーレ演出の実行期間中等）に発射検出センサ 700A によって検出される遊技球のなかには、カウントスイッチ 23 によって検出される遊技球が存在するため（例えば、遊技球 c の如く時間 T_3 の何れかのタイミングにおいて発射検出センサ 700A によって検出される遊技球）、大入賞口扉の開放前に発射検出センサ 700A によって検出される遊技球であってもカウントスイッチ 23 によって検出され得る遊技球については性能表示に反映させないようにするために、タイミング t_2 （時間 T_2 の経過時）においてラウンド遊技中フラグをオン状態にセットしている（図 88 のステップ S_{2008} ）。

20

【1298】

なお、仮にであるが、タイミング t_3 においてラウンド遊技中フラグをオン状態にセットした場合（大入賞口扉の開放タイミングから性能表示に反映させないようにした場合）、例えば遊技球 c の如く時間 T_3 の何れかのタイミングにおいて発射検出センサ 700A によって検出される遊技球は、打込玉数としては性能表示に反映されるが、大入賞口に入賞した場合の賞球数としては性能表示に反映されないといった不整合が生じ、正確な性能表示ができなくなる。一方、タイミング t_2 （時間 T_2 の経過時）においてラウンド遊技中フラグをオン状態にセットすれば、上述のような問題が解消される。

【1299】

なお、タイミング t_2 は、開放した瞬間の大入賞口扉に拾われる遊技球が、発射検出センサ 700A によって検出され得る最も早いタイミングであると説明したが、タイミング t_2 は、これに限定されない。例えば、タイミング t_2 は、開放した瞬間の大入賞口扉に拾われる遊技球が、発射検出センサ 700A によって検出される平均的なタイミングであってもよいし、平均的なタイミングよりも遅いタイミングであってもよい。つまり、状態制御処理（図 88）のステップ S_{2004} において設定される状態変更切替待ち時間（時間 T_2 ）は、遊技球の流下時間（発射球検出器 700 特別可変入賞球装置 7）を考慮したものであればよい。但し、より正確に性能表示を行うために、上述の最も早いタイミングをタイミング t_2 とするのが好適である。図 98 においても同様である。

30

【1300】

〔発射球検出器に関する変形例〕

40

図 96 は、パチンコ遊技機の正面図である。図 97 は、図 96 に示した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。性能表示を行う場合の遊技機 1 は、例えば図 96 及び図 97 に示した構成であってもよい。

【1301】

図 96 において、第 1 通過ゲート 41A の上方の符号 701 は、第 1 発射検出センサ 701A（図 97 参照）を備える第 1 発射球検出器である。左遊技領域 10A を通過する遊技球は、全て、第 1 発射球検出器 701 を通過する。つまり、第 1 発射球検出器 701（第 1 発射検出センサ 701A）は、左遊技領域 10A を通過する全ての遊技球を検出する。第 2 通過ゲート 41B の上方の符号 702 は、第 2 発射検出センサ 702A（図 97 参照）を備える第 2 発射球検出器である。右遊技領域 10B を通過する遊技球は、全て、第

50

2 発射球検出器 702 を通過する。つまり、第 2 発射球検出器 702 (第 2 発射検出センサ 702A) は、右遊技領域 10B を通過する全ての遊技球を検出する。

【1302】

図 96 では、通過ゲート 41A, 41B の上方に発射球検出器 701, 702 を配置した例を示したが、全ての遊技球を検出可能であれば、他の位置 (例えば、通過ゲート 41A, 41B の下方等) に発射球検出器 701, 702 を配置してもよい。なお、図 96 において図 85 と同一の構成については図 85 と同一の符号を付し、当該構成 (図 85 と同一の構成) については説明を省略する。

【1303】

図 97 において、符号 701A は、第 1 発射検出センサである。符号 702A は、第 2 発射検出センサである。なお、図 97 において図 86 と同一の構成については図 86 と同一の符号を付し、当該構成 (図 86 と同一の構成) については説明を省略する。

10

【1304】

なお、図 87 ~ 図 94 に示した動作は、図 96 及び図 97 に示した構成の遊技機 1 においても適用される。換言すれば、図 85 及び図 86 に示した構成の遊技機 1 において性能表示を行う場合の特図処理と、図 96 及び図 97 に示した構成の遊技機 1 において性能表示を行う場合の特図処理とは共通である。

【1305】

図 98 は、図 96 及び図 97 に示した構成の遊技機 1 における、状態変更切替待ち時間等について説明する説明図である。図 98 において、左から右へ方向は時間の経過を示し、上から下へ方向は遊技球の流下を示している。同図の上部は、画像表示装置 5 の表示を示している。画像表示装置 5 の表示の下側は、上から順に、発射球検出器 701, 702 (発射検出センサ 701A, 702A) による遊技球の検出タイミング、特別可変入賞球装置 7 (大入賞口扉) の状態 (開放状態, 閉鎖状態)、大入賞口への入賞タイミング (カウントスイッチ 23 による遊技球の検出タイミング) を示している。

20

【1306】

また、図 98 は、打球発射装置により発射された 3 個の遊技球 (遊技球 a, 遊技球 b, 遊技球 c) が第 1 発射検出センサ 701A (又は第 2 発射検出センサ 702A) により検出等される様子を模式的に示している。遊技球 a は、タイミング t1 よりも少し遅いタイミングにて第 1 発射検出センサ 701A (又は第 2 発射検出センサ 702A) により検出され、カウントスイッチ 23 によって検出されない遊技球 (例えば、閉鎖状態となっている大入賞口扉の手前側を流下した遊技球等) である。遊技球 b は、タイミング t2 にて第 1 発射検出センサ 701A (又は第 2 発射検出センサ 702A) により検出され、タイミング t3 (開放した瞬間) にて大入賞口扉に拾われ、カウントスイッチ 23 によって検出される遊技球である。遊技球 c は、タイミング t3 よりも僅かに遅いタイミングにて第 1 発射検出センサ 701A (又は第 2 発射検出センサ 702A) により検出され、タイミング t3 よりも少し遅いタイミングにて入賞口扉に拾われ、カウントスイッチ 23 によって検出される遊技球である。

30

【1307】

なお、第 1 発射球検出器 701 (第 1 発射検出センサ 701A) と第 2 発射球検出器 702 (第 2 発射検出センサ 702A) とが同時に遊技球を検出し得るが、同時に遊技球を検出した場合であっても、同時に検出された夫々の遊技球を打込玉数として夫々捕捉 (計上) 可能である。例えば、一方について、検出後に実行される処理 (計上する処理) の実行タイミングをずらすなどして、同時に検出された夫々の遊技球を打込玉数として夫々捕捉してもよい。

40

【1308】

図 85 に示した発射球検出器 700 の配置位置と、図 96 に示した第 1 発射球検出器 701 及び第 2 発射球検出器 702 の配置位置とが異なるため、図 95 及び図 98 に示すように、図 96 及び図 97 の構成において打球発射装置により発射された遊技球が第 1 発射球検出器 701 (又は第 2 発射球検出器 702) によって検出される迄の時間は、図 85

50

及び図 8 6 の構成において打球発射装置により発射された遊技球が発射球検出器 7 0 0 によって検出される迄の時間に比べ長い。また、図 9 6 及び図 9 7 の構成において第 1 発射球検出器 7 0 1 (又は第 2 発射球検出器 7 0 2) によって検出された遊技球が特別可変入賞球装置 7 の配置位置に至る迄の時間は、図 8 5 及び図 8 6 の構成において発射球検出器 7 0 0 によって検出された遊技球が特別可変入賞球装置 7 の配置位置に至る迄の時間に比べ短い。

【 1 3 0 9 】

従って、図 9 6 及び図 9 7 の構成の場合に設定される状態変更切替待ち時間 (図 9 8 の時間 T 2) は、図 8 5 及び図 8 6 の構成の場合に設定される状態変更切替待ち時間 (図 9 5 の時間 T 2) よりも長くなる。

【 1 3 1 0 】

なお、第 1 発射球検出器 7 0 1 及び第 2 発射球検出器 7 0 2 (又は、第 1 発射球検出器 7 0 1 及び第 2 発射球検出器 7 0 2 を含む部品 (部品 A という)) は、遊技盤 2 に対して着脱自在であってもよい。また、遊技盤 2 は、部品 A と、部品 A 以外の 1 以上の部品とによって構成され、部品 A は、部品 A 以外の 1 以上の部品に対し、着脱自在であってもよい。例えば、図 9 6 において、第 1 発射球検出器 7 0 1 及び第 2 発射球検出器 7 0 2 を含む部分 (同図の破線 P よりも上方の部分) が、取り外せるようになっていてもよい。

【 1 3 1 1 】

[アウト球検出器を用いる変形例]

図 9 9 は、パチンコ遊技機の正面図である。図 1 0 0 は、図 9 9 に示した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。性能表示を行う場合の遊技機 1 は、例えば図 9 9 及び図 1 0 0 に示した構成であってもよい。

【 1 3 1 2 】

図 9 9 において、破線内の符号 7 1 0 は、アウト球検出センサ 7 1 0 A を備えるアウト球検出器である。アウト球検出器 7 1 0 は、正面側から視認不可能な位置に配置されるが、説明の便宜上、図 9 9 では破線を用いて図示している。また、符号 5 2 は、アウト口である。入賞口 (第 1 一般入賞口 5 0 A, 第 2 一般入賞口 5 0 B, 第 3 一般入賞口 5 0 C, 第 4 一般入賞口 5 0 D, 第 1 始動入賞口, 第 2 始動入賞口, 大入賞口) に進入しなかった遊技球は、アウト口 5 2 に取り込まれる。

【 1 3 1 3 】

アウト球検出器 7 1 0 は、打球発射装置により遊技領域 1 0 に発射された全ての遊技球を検出する。つまり、遊技領域 1 0 に発射された遊技球は、入賞口 (第 1 一般入賞口 5 0 A, 第 2 一般入賞口 5 0 B, 第 3 一般入賞口 5 0 C, 第 4 一般入賞口 5 0 D, 第 1 始動入賞口, 第 2 始動入賞口, 大入賞口) に進入するか、入賞口に進入せずにアウト口 5 2 に取り込まれるかのいずれかとなる。入賞口に進入した遊技球もアウト口 5 2 に取り込まれた遊技球も、遊技盤 2 の背面 (又は内部) において最終的に 1 つ経路に集められる。アウト球検出器 7 1 0 は、上記経路上に配置されているため、打球発射装置により遊技領域 1 0 に発射された全ての遊技球を検出する。

【 1 3 1 4 】

図 9 9 では、左右方向の中央 (アウト口の下方) にアウト球検出器 7 1 0 を配置した例を示したが、全ての遊技球を検出可能であれば、他の位置 (例えば、左右方向の右側寄り、左右方向の左側寄り等) にアウト球検出器 7 1 0 を配置してもよい。なお、図 9 9 において図 8 5 と同一の構成については図 8 5 と同一の符号を付し、当該構成 (図 8 5 と同一の構成) については説明を省略する。

【 1 3 1 5 】

図 1 0 0 において、符号 7 1 0 A は、アウト球検出センサである。なお、図 1 0 0 において図 8 6 と同一の構成については図 8 6 と同一の符号を付し、当該構成 (図 8 6 と同一の構成) については説明を省略する。

【 1 3 1 6 】

なお、図 9 9 及び図 1 0 0 に示した構成の遊技機 1 では、ステップ S 1 1 0 1 A の状態

10

20

30

40

50

制御処理（図 8 7 及び図 8 8）に代えて、ステップ S 1 1 0 1 B の状態制御処理（図 1 0 1）を実行する。なお、他の特図処理（図 8 9 ~ 図 9 4 に示した各処理）については、図 9 9 及び図 1 0 0 に示した構成の遊技機 1 においても適用される。

【 1 3 1 7 】

図 1 0 1 は、図 9 9 及び図 1 0 0 に示した構成の遊技機 1 において実行される状態制御処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 1 に示す状態制御処理において、CPU 1 0 3 は、まず、特図プロセスフラグの値が 7 であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 2 1）。ステップ S 2 0 2 1 にて特図プロセスフラグの値が 7 であるときには（ステップ S 2 0 2 1 ; YES）、CPU 1 0 3 は、ラウンド遊技中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 2 2）。ステップ S 2 0 2 2 にてラウンド遊技中フラグがオフであれば（ステップ S 2 0 2 2 ; NO）、状態制御処理を終了する。

10

【 1 3 1 8 】

一方、ステップ S 2 0 2 2 にてラウンド遊技中フラグがオンであれば（ステップ S 2 0 2 2 ; YES）、CPU 1 0 3 は、状態変更切替待ちフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 2 3）。

【 1 3 1 9 】

ステップ S 2 0 2 3 にて状態変更切替待ちフラグがオフであれば（ステップ S 2 0 2 3 ; NO）、CPU 1 0 3 は、状態変更切替待ち時間を設定する（ステップ S 2 0 2 4）。具体的には、CPU 1 0 3 は、状態変更切替待ち時間タイマの格納値である状態変更切替待ち時間タイマ値のタイマ初期値として、所定の状態変更切替待ち時間をセットする。ステップ S 2 0 2 4 の処理において設定する状態変更切替待ち時間は、大当り開放後処理（図 9 3）のステップ S 2 3 6 9 において設定する大当り終了時演出待ち時間よりも短い時間である。詳細は後述するが、図 1 0 2 の時間 T 4 が大当り終了時演出待ち時間であり、図 1 0 2 の時間 T 5 が状態変更切替待ち時間である。

20

【 1 3 2 0 】

ステップ S 2 0 2 4 に続いて、CPU 1 0 3 は、状態変更切替待ちフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 0 2 5）。そして、状態制御処理を終了する。

【 1 3 2 1 】

ステップ S 2 0 2 3 にて状態変更切替待ちフラグがオンであれば（ステップ S 2 0 2 3 ; YES）、CPU 1 0 3 は、状態変更切替待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 0 2 6）。ステップ S 2 0 2 6 の処理では、例えば、ステップ S 2 0 2 4 にてタイマ初期値がセットされた状態変更切替待ち時間タイマがタイムアウトしたか否か（状態変更切替待ち時間タイマ値が 0 となったか否か）を判定すればよい。ステップ S 2 0 2 6 にて状態変更切替待ち時間が経過していなければ（ステップ S 2 0 2 6 ; NO）、状態制御処理を終了する。

30

【 1 3 2 2 】

ステップ S 2 0 2 6 にて状態変更切替待ち時間が経過していれば（ステップ S 2 0 2 6 ; YES）、CPU 1 0 3 は、状態変更切替待ちフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ S 2 0 2 7）、ラウンド遊技中フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ S 2 0 2 8）。

40

【 1 3 2 3 】

ステップ S 2 0 2 8 に続いて、CPU 1 0 3 は、時短状態や確変状態を開始するための設定を行う（ステップ S 2 0 2 9）。なお、ステップ S 2 0 2 9 の処理は、図 8 8 に示した状態制御処理（ステップ S 1 1 0 1 A）のステップ S 2 0 1 4 の処理と同様である。

【 1 3 2 4 】

ステップ S 2 0 2 9 に続いて、CPU 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 2 0 3 5）。これにより、パチンコ遊技機 1 における遊技状態の変化（遷移）を演出制御基板 1 2 の側に通知することができる。そして、状態制御処理を終了する。

【 1 3 2 5 】

50

ステップS 2 0 2 1にて特図プロセスフラグの値が7でないときには(ステップS 2 0 2 1; NO)、CPU 1 0 3は、特図プロセスフラグの値が4であるか否かを判定する(ステップS 2 0 3 0)。ステップS 2 0 3 0にて特図プロセスフラグの値が4でないときは(ステップS 2 0 3 0; NO)、状態制御処理を終了する。

【1 3 2 6】

ステップS 2 0 3 0にて特図プロセスフラグの値が4であるときに(ステップS 2 0 3 0; YES)、CPU 1 0 3は、ラウンド遊技中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS 2 0 3 1)。ステップS 2 0 3 1にてラウンド遊技中フラグがオンであれば(ステップS 2 0 3 2; YES)、状態制御処理を終了する。

【1 3 2 7】

ステップS 2 0 3 1にてラウンド遊技中フラグがオフであれば(ステップS 2 0 3 1; NO)、CPU 1 0 3は、大当り開始時演出待ち時間が経過したか否かを判定する(ステップS 2 0 3 2)。ステップS 2 0 3 2の処理では、図90に示した大当り開放前処理(ステップS 1 1 1 4)のステップS 2 1 3 2の処理と同様、図89に示した特別図柄停止処理のステップS 2 2 9 9にてタイマ初期値がセットされた大当り開始時演出待ち時間タイマがタイムアウトしたか否かを判定すればよい。ステップS 2 0 3 2にて大当り開始時演出待ち時間が経過していなければ(ステップS 2 0 3 2; NO)、状態制御処理を終了する。

【1 3 2 8】

ステップS 2 0 3 2にて大当り開始時演出待ち時間が経過していれば(ステップS 2 0 3 2; YES)、CPU 1 0 3は、ラウンド遊技中フラグをオン状態にセットする(ステップS 2 0 3 3)。

【1 3 2 9】

ステップS 2 0 3 3に続いて、CPU 1 0 3は、時短状態や確変状態を終了するための設定を行う(ステップS 2 0 3 4)。なお、ステップS 2 0 3 4の処理は、図88に示した状態制御処理(ステップS 1 1 0 1 A)のステップS 2 0 0 9の処理と同様である。

【1 3 3 0】

ステップS 2 0 3 4の処理に続いて、CPU 1 0 3は、上述したステップS 2 0 3 5の処理を実行し、状態制御処理を終了する。

【1 3 3 1】

図102は、図99及び図100に示した構成の遊技機1における、状態変更切替待ち時間等について説明する説明図である。図102において、左から右へ方向は時間の経過を示し、上から下へ方向は遊技球の流下を示している。同図の上部は、画像表示装置5の表示を示している。画像表示装置5の表示の下側は、上から順に、特別可変入賞球装置7(大入賞口扉)の状態(開放状態、閉鎖状態)、大入賞口への入賞タイミング(カウントスイッチ23による遊技球の検出タイミング)、アウト球検出器710(アウト球検出センサ710A)による遊技球の検出タイミングを示している。

【1 3 3 2】

図102に示すように、特別可変入賞球装置7において最後の開放(同図において最終Rの開放として図示)が終了し、大当り終了時演出(同図においてエンディング演出として図示)が行われる。

【1 3 3 3】

図102の下部に示したタイミングt4は、特別可変入賞球装置7において最後の開放が終了するタイミング(大入賞口扉が閉鎖状態となるタイミング)である。また、タイミングt4は、エンディング演出の開始タイミングでもある。タイミングt6は、エンディング演出の終了タイミングである。タイミングt4とタイミングt6の間の時間T4は、大当り開放後処理(図93)のステップS 2 3 6 9において設定される大当り終了時演出待ち時間である。なお、タイミングt5等については後述する。

【1 3 3 4】

また、図102は、打球発射装置により発射された3個の遊技球(遊技球d、遊技球e

10

20

30

40

50

、遊技球 f) がアウト球検出センサ 710A により検出等される様子を模式的に示している。遊技球 d は、タイミング t4 よりも少し早いタイミングにて大入賞口扉に拾われ、タイミング t4 よりも少し遅いタイミングにてカウントスイッチ 23 によって検出され、タイミング t5 よりも早いタイミングにてアウト球検出センサ 710A によって検出される遊技球である。遊技球 e は、タイミング t4 (閉鎖する瞬間) にて大入賞口扉に拾われ、タイミング t4 よりも遅いタイミングにてカウントスイッチ 23 によって検出され、タイミング t5 にてアウト球検出センサ 710A によって検出される遊技球である。遊技球 f は、カウントスイッチ 23 によって検出されない遊技球 (例えば、閉鎖状態となった大入賞口扉の手前側を流下した遊技球等) であって、タイミング t5 よりも (更にタイミング t6 よりも) 遅いタイミングにてアウト球検出センサ 710A によって検出される遊技球である。

10

【1335】

タイミング t4 とタイミング t5 の間の時間 T5 は、状態制御処理 (図 101) のステップ S2024 において設定される状態変更切替待ち時間である。なお、タイミング t4 において大入賞口扉に拾われる遊技球 e は、大入賞口扉に拾われた後、想定し得る最も遅い速度でアウト球検出センサ 710A によって検出される位置迄移動し (移動途中においてカウントスイッチ 23 によって検出され)、アウト球検出センサ 710A によって検出される遊技球であるものとする。換言すれば、タイミング t5 よりも遅いタイミングにてアウト球検出センサ 710A により検出された遊技球は、カウントスイッチ 23 によって検出されないものとする。つまり、タイミング t5 は、閉鎖する瞬間の大入賞口扉に拾われる遊技球が、アウト球検出センサ 710A によって検出され得る最も遅いタイミングである。

20

【1336】

つまり、大入賞口扉の閉鎖後 (例えば、エンディング演出の実行期間中等) にアウト球検出センサ 710A によって検出される遊技球のなかには、カウントスイッチ 23 によって検出される遊技球が存在するため (例えば、遊技球 d の如く時間 T5 の何れかのタイミングにおいてアウト球検出センサ 710A によって検出される遊技球)、大入賞口扉の閉鎖後にアウト球検出センサ 710A によって検出される遊技球であってもカウントスイッチ 23 によって検出され得る遊技球については性能表示に反映させないようにするために、タイミング t5 (時間 T5 の経過時) においてラウンド遊技中フラグをオフ状態にクリアしている (図 101 のステップ S2028)。つまり、タイミング t5 迄 (時間 T5) は、ラウンド遊技中フラグをオン状態のまま維持し、性能表示に反映させないようにしている。

30

【1337】

なお、仮にであるが、タイミング t4 においてラウンド遊技中フラグをオフ状態にクリアした場合 (大入賞口扉の閉鎖タイミングから性能表示に反映させるようにした場合)、タイミング t4 以前に大入賞口に入賞し、タイミング t4 以降にアウト球検出センサ 710A によって検出される遊技球 (遊技球 d よりも少し早いタイミングにて発射された遊技球) が、大入賞口に入賞した場合の賞球数は性能表示に反映されないが、打込玉数としては性能表示に反映されるといった不整合が生じ、正確な性能表示ができなくなる。一方、タイミング t5 (時間 T5 の経過時) においてラウンド遊技中フラグをオフ状態にクリアすれば、上述のような問題が解消される。

40

【1338】

なお、タイミング t5 は、閉鎖する瞬間の大入賞口扉に拾われる遊技球が、アウト球検出センサ 710A によって検出され得る最も遅いタイミングであると説明したが、タイミング t5 は、これに限定されない。例えば、タイミング t5 は、閉鎖する瞬間の大入賞口扉に拾われる遊技球が、アウト球検出センサ 710A によって検出される平均的なタイミングであってもよいし、平均的なタイミングよりも早いタイミングであってもよい。つまり、状態制御処理 (図 101) のステップ S2024 において設定される状態変更切替待ち時間 (時間 T5) は、遊技球の移動時間 (特別可変入賞球装置 7 アウト球検出器 71

50

0)を考慮したものであればよい。但し、より正確に性能表示を行うために、上述の最も遅いタイミングをタイミングt5とするのが好適である。

【1339】

図103は、アウト球検出器の構成例である。上述したアウト球検出器710は、例えば、図103(A)に示すようなものであってもよい。図103(A)に示したアウト球検出器710は、本体720とハーネス730とを備える。本体720は、いずれかの入賞口に進入した遊技球又はアウト口52に取り込まれた遊技球が通過する開口部(通過部)721と、開口部721を通過する遊技球を検出するアウト球検出センサ710Aと、接続部722とを備える。ハーネス730は、両端に接続部(接続部732,733)が接続されている信号線734と、本体720側の接続部722と接続するための接続部(コネクタ)732と、主基板11側に設けられた所定の接続部(非図示)と接続するための接続部(コネクタ)733とを備える。なお、図103(A)(図103(B)も同様)は、本体720とハーネス730とが接続された状態を示している。なお、接続部(接続部733,主基板側11の接続部)において、アウト球検出器710(ハーネス730)と主基板11とが着脱可能である。また、接続部(接続部722,732)において、本体720とハーネス730とが着脱可能であってもよい。

10

【1340】

いずれかの入賞口に進入した遊技球又はアウト口52に取り込まれた遊技球は、最終的に1つ経路に集められ、全て、開口部721を通過する。開口部721を通過した遊技球は、アウト球検出センサ710Aによって検出されると、遊技球を検出したことを示す検出信号がハーネス730を介して主基板11側に出力される。なお、アウト球検出器710によって検出された遊技球は打込玉数として集計(カウント)されるため、アウト球検出センサ710Aをカウントスイッチと称する場合もある。

20

【1341】

なお、アウト球検出器710は、ハーネス730が本体720から抜けている場合(本体720側の接続部722と、ハーネス730側の接続部732とが、きちんと接続されていない場合)や、ハーネス730等が断線(信号線734の途中断線、信号線734と接続部732との間の断線、信号線734と接続部734との間の断線等)している場合には常にオンの信号を主基板11側に出力するように構成されている。従って、CPU103は、上述したエラー検出処理において、アウト球検出器710から入力する信号を監視することにより、ハーネス抜け等を検出可能である。例えば、CPU103は、所定時間以上継続してオン信号を入力した場合にハーネス抜けや断線が生じていると判定してもよい。

30

【1342】

また、遊技球が開口部721を通過した場合にアウト球検出器710が出力する検出信号の少なくとも一部は、所定のオン/オフのパターンから構成されるものであってもよい。検出信号の少なくとも一部が所定のオン/オフのパターンから構成される場合、CPU103は、アウト球検出器710から入力する信号を監視することにより、ノイズなどによる信号化けを検出可能である。

【1343】

40

また、アウト球検出器710は、図103(B)に示すように、ネジ穴741を有する留め金740を備えるものであってもよい。あるいは、アウト球検出器710(本体720)は、留め金740を取り付け可能であってもよい。なお、留め金740は、本体720を遊技機1等に固定するための固定部材の一例であって、本体720を遊技機1等に固定可能なものであれば、どのようなものであってもよい。

【1344】

また、ハーネス730(接続部732,734,信号線734のうちの少なくとも一部)はカバーなどにより保護されていてもよい。また、本体720とハーネス730は別体であってもよい。即ち、アウト球検出器710の本体720は、別体であるハーネス730と接続可能であってもよい。

50

【 1 3 4 5 】

図 1 0 4 は、性能表示に関するエラーのエラー報知処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 5 は、性能表示に関するエラーを報知する表示態様の一例である。図 1 0 4 に示すエラー報知処理において、C P U 1 0 3 は、アウト球検出器 7 1 0 から出力される検出信号の受信に係る受信異常を検出したか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 0 ）。

【 1 3 4 6 】

なお、アウト球検出器 7 1 0 における異常（例えば、ハーネス抜け、断線、信号化け等）があった場合、C P U 1 0 3 は、当該エラー報知処理とは別の処理（上述したエラー検出処理）において、アウト球検出器 7 1 0 から出力される検出信号の受信に係る受信異常を検出する。例えば、C P U 1 0 3 は、オンの信号が所定時間継続した場合にハーネス抜けや断線であると判定してもよい。また、アウト球検出器 7 1 0 から出力される検出信号の少なくとも一部が所定のオン/オフのパターンから構成されるようにし、C P U 1 0 3 は、所定のオン/オフのパターンとは異なる受信信号の入力があった場合に信号化けであると判定してもよい。

【 1 3 4 7 】

ステップ S 1 2 0 0 にて受信異常を検出していなければ（ステップ S 1 2 0 0 ; N O ）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 （例えば、遊技制御フラグ設定部）に設けられた受信エラーフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 1 ）。ステップ S 1 2 0 1 にて受信エラーフラグがオンであれば（ステップ S 1 2 0 1 ; Y E S ）、C P U 1 0 3 は、受信エラーフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ S 1 2 0 2 ）、ステップ S 1 2 0 5 に進む。ステップ S 1 2 0 1 にて受信エラーフラグがオフであれば（ステップ S 1 2 0 1 ; N O ）、ステップ S 1 2 0 2 の処理を飛ばしてステップ S 1 2 0 5 に進む。

【 1 3 4 8 】

ステップ S 1 2 0 0 にて受信異常を検出していれば（ステップ S 1 2 0 0 ; Y E S ）、C P U 1 0 3 は、受信エラーフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 3 ）。ステップ S 1 2 0 3 にて受信エラーフラグがオフであれば（ステップ S 1 2 0 3 ; N O ）、C P U 1 0 3 は、受信エラーフラグをオン状態にセットし（ステップ S 1 2 0 4 ）、ステップ S 1 2 0 5 に進む。ステップ S 1 2 0 3 にて受信エラーフラグがオンであれば（ステップ S 1 2 0 3 ; Y E S ）、ステップ S 1 2 0 4 の処理を飛ばしてステップ S 1 2 0 5 に進む。

【 1 3 4 9 】

ステップ S 1 2 0 1 （N O ）、ステップ S 1 2 0 2 、ステップ S 1 2 0 3 （Y E S ）、ステップ S 1 2 0 4 の何れかの処理に続いて、受信エラーフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 5 ）。

【 1 3 5 0 】

ステップ S 1 2 0 5 にて受信エラーフラグがオフであれば（ステップ S 1 2 0 5 ; N O ）、C P U 1 0 3 は、通常態様（正常態様）によって性能表示が行われるように制御する（ステップ S 1 2 0 6 ）。ステップ S 1 2 0 6 の処理では、C P U 1 0 3 は、図 8 4 （B ）～図 8 4 （F ）に示した表示態様によって性能表示が行われるように制御する。そして、エラー報知処理を終了する。

【 1 3 5 1 】

ステップ S 1 2 0 5 にて受信エラーフラグがオンであれば（ステップ S 1 2 0 5 ; Y E S ）、C P U 1 0 3 は、エラー報知態様の表示が行われるように制御する（ステップ S 1 2 0 7 ）。ステップ S 1 2 0 7 の処理では、例えば、C P U 1 0 3 は、図 1 0 5 （A ）の表示態様による表示が行われるように制御する。図 1 0 5 （A ）の表示態様は、上位 2 桁が「 - - （点滅）」、下位 2 桁が「 - - （点灯）」である。そして、エラー報知処理を終了する。

【 1 3 5 2 】

なお、アウト球検出器 7 1 0 より検出信号の受信に係る受信異常となった場合には、打

10

20

30

40

50

込玉数（図 8 3（B））については当然に更新しないが、各入賞口の賞球数（図 8 3（B））についても更新しない。つまり、CPU 103 は、役連（連比）・役比関連処理の処理（図 6 1 等）の場合と同様、第 1 始動口スイッチ 2 2 A 及び第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3、並びに、第 1 一般入賞口スイッチ 2 4 A ~ 第 4 一般入賞口スイッチ 2 4 D のいずれかによって遊技球が検出されることによって夫々の入賞情報を取得（受信）するが、打込玉数を更新しない状況下においては、入賞情報に基づく賞球数加算処理を行わないようにしている。

【1353】

図 104 に示したエラー報知処理によれば、通常時には上位 2 桁が「b L .（点滅，点灯）」又は「b 6 .（点滅，点灯）」と表示されるのに対し（図 8 4（B）~ 図 8 4（F））、受信異常時には「- -（点灯）」と表示される（図 105（A））。つまり、受信異常時には、上位 2 桁の表示が、通常時には表示されない表示態様で表示される。従って、上位 2 桁の表示を見れば、正常ではないことを容易に認識することができる。

10

【1354】

なお、図 105（A）に示した表示態様は一例である。例えば、ステップ S 1207 の処理では、図 105（A）の表示態様ではなく、図 105（B）の表示態様による表示が行われるように制御してもよい。図 105（A）と同様、図 105（B）の上位 2 桁も、通常時には表示されない表示態様である。従って、上位 2 桁の表示を見れば、正常ではないことを容易に認識することができる。

【1355】

また例えば、ステップ S 1207 の処理では、図 105（C）や図 105（D）の表示態様による表示が行われるように制御してもよい。図 105（C）の上位 2 桁目の「E .（点滅）」や、図 105（D）の上位 2 桁の「E r .（点滅）」は、「E r r」を想起させるものである。従って、上位 2 桁（又は上位 2 桁目）の表示を見れば、異常であることを容易に認識することができる。

20

【1356】

また、図 105（A）~ 図 105（D）では下位 2 桁が「- -（点灯）」であるが、下位 2 桁が「- -（点滅）」であってもよいし、他の表示態様であってもよい。

【1357】

なお、正常であるときには、即ちステップ S 1206 の処理による表示では、図 8 4（A）に示した区間に応じて、また 5 秒毎に、図 8 4（B）~ 図 8 4（F）の如く表示内容が変化するが、異常であるときには、即ちステップ S 1207 の処理による表示では、常時（つまり、図 8 4（A）に示した何れの区間において受信異常が発生しても、また表示開始から 5 秒が経過しても）、表示内容が変化しない。つまり、異常であるときの表示は、正常であるときの表示に比べて単純である。従って、混乱や余計な負担を与えることなく的確に、正常でないこと（又は異常であること）を認識させることができる。

30

【1358】

図 106 は、性能表示に係るエラーを報知する表示態様の一例である。上述した図 105（A）~ 図 105（D）の表示は、図 8 4（A）に示した何れの区間において受信異常が発生しても、また表示開始から 5 秒が経過しても、表示内容が変化しないが、異常であるときにも、図 8 4（A）に示した区間に応じて、また 5 秒毎に、例えば、図 106（A）~ 図 106（E）に示すように、表示内容を変化させてもよい。図 106（A）~ 図 106（E）の表示態様は、下位 2 桁が点滅している点が、図 8 4（B）~ 図 8 4（F）の表示態様と異なる。図 106 のエラー報知態様によれば、区間に応じて表示内容が変化するため、正常でないことの他に、異常発生時（発生直前）の区間（図 8 4（A）に示した区間）や、異常発生時（発生直前）のリアルタイムベース値や前回累計ベース値も認識することができる。

40

【1359】

なお、遊技機用枠 3 を開放した際に遊技者にリアルタイムベース値や前回累計ベース値を見せないように、図 106（B）~ 図 106（E）のリアルタイムベース値を示す下位

50

2桁や、図106(D)及び図106(E)の前回累計ベース値を示す下位2桁を、例えば「Er.(点滅)」としてもよい。つまり、図106(A)～図106(E)において、下位2桁としては、「-(点滅)」が「Er.(点滅)」になるようにしてもよい。当該表示態様によれば、正常でないことの他に、異常発生時(発生直前)の区間(図84(A)に示した区間)を認識することができる。

【1360】

なお、図104に示したフローチャートでは、エラー(異常)が解消した場合には通常態様の表示(ステップS1206)に復帰するが、エラーが解消した場合に通常態様の表示に復帰させずにエラー報知態様の表示(ステップS1207)を継続してもよい。また、エラーが解消した場合に通常態様の表示に復帰させるがエラーがあった旨を報知し続けるようにしてもよい。

10

【1361】

1つ目の例として、エラー解消後には、通常態様の表示(図84(A)～図84(F))の表示において、最下位(4桁目)のドットを点滅(又は点灯)させてもよい。また2つ目の例として、表示モニタ1130とは異なる表示モニタ(例えば1桁のもの等)を主基板11に配置し、エラー解消後には、表示モニタ1130の方は通常態様の表示に復帰させるとともに、表示モニタ1130とは異なる表示モニタではエラーがあった旨を報知(例えば「E.(点滅)」等)し続けるようにしてもよい。

【1362】

なお、上記1つ目の例は、正確には、エラーが解消した場合に、通常態様の表示と同様(エラーがあった旨を報知する最下位のドットの点滅(点灯)以外は通常態様と同一)の表示を行うものであるが、当該1つ目の例の表示態様では、通常態様の表示において提供(表示)される情報を提供するため(最下位のドット以外は通常態様の表示と同一であるため)、通常態様の表示に復帰させると表現した。また、上記2つ目の例のエラーがあった旨を報知する表示モニタ(表示モニタ1130とは異なる表示モニタ)は、表示モニタ1130と同様、停電等の電源断では、表示がクリアされないようにする。つまり、エラーがあった旨の情報は、停電等の電源断によって、クリアされないようにする。

20

【1363】

なお、上述した役連(連比)、役比を表示する態様と同様、性能情報を表示する態様においても、主基板11にクリアスイッチを接続し、クリアスイッチの操作により、RAM102に記憶されている性能表示に用いるデータをクリアしてもよい。性能情報を表示する態様におけるクリアスイッチは、性能情報の算出などに障害が生じた場合など、性能表示の算出をやり直さざるを得ない状態に陥った場合に操作されるものであり、役連(連比)、役比を表示する態様と同様、クリアスイッチが操作されると、データのクリアのほかにはクリアスイッチ操作信号が主基板11に送信される。

30

【1364】

性能情報を表示する態様においてクリアスイッチが操作された場合には、役連(連比)、役比を表示する態様においてクリアスイッチが操作された場合(図61,図62)と同様、エラー表示の表示態様(図105,図106に示した表示態様)とは異なる表示態様により警告表が行われるようにすればよい。また、受信異常であるときにクリアスイッチが操作された場合には、エラー表示も警告表示も共に行うようにしてもよい。例えば、エラー表示と警告表示とを順番に表示してもよい。なお、図106に示した表示態様により性能表示を行う場合には、例えば、エラー表示(リアルタイムベース値)、エラー表示(前回累計ベース値)、警告表示を順番に表示すればよい。

40

【1365】

また、上述した役連(連比)、役比を表示する態様と同様、性能情報を表示する態様においても、主基板11に、表示モニタ130とは別に、エラー表示器を設けるようにしてもよい。主基板11に表示モニタ130とは別にエラー表示器を設ける場合には、エラー表示器は、表示モニタ29から離れた位置に配置されていることが好適である。なお、主基板11に表示モニタ130及びエラー表示器を設ける構成において、受信異常となった

50

場合には、エラー表示器には受信異常を示す情報を表示するとともに、表示モニタ 1 3 0 には図 1 0 5 や図 1 0 6 に示した表示態様によって表示してもよい。

【 1 3 6 6 】

また、受信異常となった場合には、例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A に、第 2 特別図柄表示装置 4 B 等において所定のエラー表示を行うなどして、受信異常であることを認識できるようにしてもよい。また、受信異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドを送信するなどして、画像表示装置 5 において所定のエラー表示を行ってもよいし、遊技効果ランプ 9 を所定のパターンで点灯、点滅させてもよいし、スピーカ 8 L , 8 R から所定の音（声を含む）を発生させてもよい。

また、受信異常が発生した旨の情報を送信することなどにより、情報表示装置（例えば、パチンコ遊技機 1 の側方に設けられるカードユニットの表示装置、パチンコ遊技機 1 の上方に設けられる呼出ランプ装置等）や情報管理装置（ホールコンピュータ等）において、受信異常であることを認識できるようにしてもよい。

【 1 3 6 7 】

なお、他の装置等（エラー表示器、第 1 特別図柄表示装置 4 A に、第 2 特別図柄表示装置 4 B、画像表示装置 5、遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L , 8 R、情報表示装置、情報管理装置等）において受信異常を認識できるようにするか否かに関わらず、表示モニタ 1 3 0 において、表示を消去してもよい。つまり、受信異常になった場合には、例えば、表示モニタ 1 3 0 の全 4 桁の夫々を全部を消灯（当該「消灯」は「点滅」における非表示のことではなく常に非表示である意味）してもよいし、表示モニタ 1 3 0 の全 4 桁のうちのいずれかの 1 桁分（又は 2 桁あるいは 3 桁分）を消灯してもよい。つまり、受信異常であるときの表示（ステップ S 1 2 0 7 の処理による表示）は、少なくとも、正常であるときの表示（ステップ S 1 2 0 6 の処理による表示）を制限するもの（受信異常であると認識させる表示を行うことにより性能表示を制限するもの、性能表示の一部又は全部を消すことにより制限するもの等）であればよい。

【 1 3 6 8 】

図 1 0 7 は、CPU 1 0 3 が行うタイマ割込み処理（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 1 0 7 に示す遊技制御用タイマ割込み処理において、CPU 1 0 3 は、まず、エラー検出処理を実行し（ステップ S 1 0 ）、エラー（異常）を検出した場合にはエラーを報知する（ステップ S 1 1 ）。ステップ S 1 0 , S 1 1 の処理では、CPU 1 0 3 は、例えば、アウト球検出器 7 1 0 から出力される信号を監視し、アウト球検出器 7 1 0 から出力される信号の受信異常を検出し（ステップ S 1 0 ）、受信異常が検出された場合には表示モニタ 1 1 3 0 等において報知する（ステップ S 1 1 ）。

【 1 3 6 9 】

ステップ S 1 1 に続いて、CPU 1 0 3 は、乱数更新処理を実行する（ステップ S 1 2 ）。ステップ S 1 2 の乱数更新処理では、CPU 1 0 3 は、例えば、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数（例えば、大当たり判定用乱数、大当たり種別判定用乱数、変動パターン判定用乱数等）を更新する。ステップ S 1 2 に続いて、CPU 1 0 3 は、特図処理（特別図柄プロセス処理）を実行する（ステップ S 1 3 ）。ステップ S 1 3 の特図処理では、CPU 1 0 3 は、例えば、図 8 7 ~ 図 9 4、図 1 0 1 等に示した各種処理を実行する。

【 1 3 7 0 】

ステップ S 1 3 に続いて、CPU 1 0 3 は、性能情報更新処理を実行する（ステップ S 1 4 A , S 1 4 B ）。性能情報更新処理の詳細は後述する。続いて、CPU 1 0 3 は、性能情報表示処理を実行する（ステップ S 1 5 ）。ステップ S 1 5 の性能情報表示処理では、CPU 1 0 3 は、例えば、性能情報更新処理（ステップ S 1 4 A , S 1 4 B ）において更新した性能情報を表示モニタ 1 1 3 0 において図 8 4 に示すように表示する。

【 1 3 7 1 】

ステップ S 1 5 に続いて、CPU 1 0 3 は、賞球処理を実行する（ステップ S 1 6 ）。ステップ S 1 6 の賞球処理では、CPU 1 0 3 は、例えば、各種スイッチの検出信号に基づいて賞球個数を算出し、算出した個数の遊技球の払出しが行われるように払出機構を制

10

20

30

40

50

御する。ステップ S 1 6 に続いて、CPU 1 0 3 は、普図処理（普通図柄プロセス処理）を実行する（ステップ S 1 7）。ステップ S 1 7 の普図処理では、CPU 1 0 3 は、例えば、普通図柄表示器 2 0 における普通図柄の可変表示や、普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の動作を制御する。ステップ S 1 7 に続いて、CPU 1 0 3 は、情報出力処理を実行する（ステップ S 1 8）。ステップ S 1 8 の情報出力処理では、CPU 1 0 3 は、例えば、情報表示装置（例えば、パチンコ遊技機 1 の側方に設けられるカードユニットの表示装置、パチンコ遊技機 1 の上方に設けられる呼出ランプ装置等）や情報管理装置（ホールコンピュータ等）に、大当り情報、始動情報、確率変動情報、異常情報等の種々の情報を出力する。そして、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 1 3 7 2 】

なお、図 1 0 7 の示したステップ S 1 0 ~ S 1 8 の処理は、遊技制御用タイマ割込み処理において実行される処理の一部を説明したものであり、CPU 1 0 3 は、遊技制御用タイマ割込み処理においてステップ S 1 0 ~ S 1 8 以外の処理（例えば、各種スイッチから入力される検出信号の状態を入力（判定）するスイッチ処理や、主基板 1 1 側から演出制御基板 1 2 側に演出制御コマンドを送送する処理等）を実行可能である。

【 1 3 7 3 】

なお、図 8 6 の構成の場合、上記スイッチ処理において、第 1 始動口スイッチ 2 2 A 及び第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3、第 1 一般入賞口スイッチ 2 4 A ~ 第 4 一般入賞口スイッチ 2 4 D、発射検出センサ 7 0 0 A 等の検出信号が、CPU 1 0 3 に出力される。図 9 7 の構成の場合、発射検出センサ 7 0 0 A に代えて、第 1 発射検出センサ 7 0 1 A 及び第 2 発射検出センサ 7 0 2 A の検出信号が、CPU 1 0 3 に出力される。図 1 0 0 の構成の場合、発射検出センサ 7 0 0 A に代えて、アウト球検出センサ 7 1 0 A の検出信号が、CPU 1 0 3 に出力される。

【 1 3 7 4 】

また、図 1 0 7 の示した遊技制御用タイマ割込み処理のステップ S 1 0 ~ S 1 8 の各処理の実行順序は一例である。従って、例えば、CPU 1 0 3 は、情報出力処理を乱数更新処理よりも先に実行してもよいし、特図処理の直後に普図処理を実行してもよい。

【 1 3 7 5 】

また、エラー検出処理（ステップ S 1 0）、エラー報知処理（ステップ S 1 1）等の各処理の括り（各処理の単位）は一例である。従って、例えば、CPU 1 0 3 は、図 1 0 4 に示すように、エラー報知処理（ステップ S 1 1）と性能情報表示処理（ステップ 1 5）とを 1 つの処理として実行してもよい。なお、図 1 0 4 のエラー報知処理における、ステップ S 1 2 0 6 の処理（通常態様によって性能表示が行われるように制御する処理）が、図 1 0 7 の遊技制御用タイマ割込み処理における性能情報表示処理（ステップ S 1 5）に相当する。

【 1 3 7 6 】

図 1 0 7 の遊技制御用タイマ割込み処理におけるエラー報知処理（ステップ S 1 1）及び性能情報表示処理（ステップ 1 5）と、図 1 0 4 のエラー報知処理との関係について補足する。図 1 0 4 のエラー報知処理については、上述の如く、図 1 0 7 のエラー報知処理（ステップ S 1 1）と性能情報表示処理（ステップ 1 5）とを 1 つに纏めたものであると捉えてもよいが、単に、説明の便宜上の理由（異常の有無に応じて表示モニタ 1 1 3 0 の表示態様（通常態様，エラー報知態様）が異なる点を説明する目的）により、1 つに纏めたものであると捉えてもよい。

【 1 3 7 7 】

また、図 1 0 7 は、性能情報を表示する場合における遊技制御用タイマ割込み処理であるが、役連（連比）、役比を表示する場合の遊技制御用タイマ割込み処理も同様である。つまり、図 1 0 7 の性能情報更新処理（ステップ 1 4 A）を役連（連比）、役比を更新する処理とし、性能情報表示処理（ステップ 1 5）を役連（連比）、役比を表示する処理とすればよい。なお、図 1 0 7 の遊技制御用タイマ割込み処理におけるエラー報知処理（ステップ S 1 1）及び性能情報表示処理（ステップ 1 5）等と、図 6 1 ~ 図 6 4 に示した各

10

20

30

40

50

処理との関係は、図 1 0 7 の遊技制御用タイマ割込み処理におけるエラー報知処理（ステップ S 1 1）及び性能情報表示処理（ステップ 1 5）と、図 1 0 4 のエラー報知処理との関係と同様である。

【 1 3 7 8 】

図 1 0 8 は、図 1 0 7 に示した遊技制御用タイマ割込み処理において実行される性能情報更新処理（ステップ S 1 4 A）の一例を示すフローチャートである。図 1 0 9 は、図 1 0 7 に示した遊技制御用タイマ割込み処理において実行される性能情報更新処理（ステップ S 1 4 B）の一例を示すフローチャートである。

【 1 3 7 9 】

C P U 1 0 3 は、図 8 8 の状態制御処理（ステップ S 1 1 0 1 A）を実行する態様において、図 1 0 8 の性能情報更新処理（S 1 4 A）を実行する。つまり、図 1 0 8 の性能情報更新処理（S 1 4 A）は、発射球検出器 7 0 0（発射検出センサ 7 0 0 A）、又は、第 1 発射球検出器 7 0 1（第 1 発射検出センサ 7 0 1 A）及び第 2 発射球検出器 7 0 2（第 2 発射検出センサ 7 0 2 A）を備える構成において実行される。一方、C P U 1 0 3 は、図 1 0 1 の状態制御処理（ステップ S 1 1 0 1 B）を実行する態様において、図 1 0 9 の性能情報更新処理（S 1 4 B）を実行する。つまり、図 1 0 9 の性能情報更新処理（S 1 4 B）は、アウト球検出器 7 1 0（アウト球検出センサ 7 1 0 A）を備える構成において実行される。

10

【 1 3 8 0 】

図 1 0 8 の性能情報更新処理（S 1 4 A）において、C P U 1 0 3 は、まず、確変フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0）。ステップ S 2 0 にて確変フラグがオンでなければ（ステップ S 2 0；N O）、C P U 1 0 3 は、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 1）。

20

【 1 3 8 1 】

ステップ S 2 1 にて時短フラグがオンでなければ（ステップ S 2 1；N O）、C P U 1 0 3 は、ラウンド遊技中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 2）。なお、図 9 5 及び図 9 8 に示した大当り遊技状態の開始時の場合、ラウンド遊技中フラグは、状態制御処理（図 8 8）のステップ S 2 0 0 4 において設定した状態変更切替待ち時間（図 9 5，図 9 8 の時間 T 2）の経過後のステップ S 2 0 0 8 においてオフ状態 オン状態となるため、ステップ S 2 2 の処理は、大当り遊技状態の開始時において、状態変更切替待ち時間（時間 T 2）の経過後であるか否かを判定しているとも言える。

30

【 1 3 8 2 】

ステップ S 2 2 にてラウンド遊技中フラグがオンでなければ（ステップ S 2 2；N O）、即ち、状態変更切替待ち時間（時間 T 2）の経過前であれば、C P U 1 0 3 は、賞球数や打込玉数を加算し、性能情報であるベース値を算出する（ステップ S 2 3）。ステップ S 2 3 の処理では、C P U 1 0 3 は、例えば、各種入賞口の各種スイッチの検出結果（検出信号）から特定される入賞口に応じた賞球数を加算し（図 8 3（B））、発射検出センサ 7 0 0 A 等の検出結果（検出信号）に基づいて打込玉数を加算し（図 8 3（B））、その後、リアルタイムベース値と前回累計ベース値とを算出する（図 8 3（A））。そして、性能情報更新処理（ステップ S 1 4 A）を終了する。

40

【 1 3 8 3 】

一方、ステップ S 2 0 にて確変フラグがオン（ステップ S 2 0；Y E S）、又は、ステップ S 2 1 にて時短フラグがオン（ステップ S 2 1；Y E S）、又は、ステップ S 2 2 にてラウンド遊技中フラグがオンであれば（ステップ S 2 2；Y E S）、ステップ S 2 3 の処理を行わずに、性能情報更新処理（ステップ S 1 4 A）を終了する。

【 1 3 8 4 】

図 1 0 9 の性能情報更新処理（S 1 4 B）において、C P U 1 0 3 は、まず、確変フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 3 0）。ステップ S 3 0 にて確変フラグがオンでなければ（ステップ S 3 0；N O）、C P U 1 0 3 は、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 3 1）。

50

【 1 3 8 5 】

ステップ S 3 1 にて時短フラグがオンでなければ（ステップ S 3 1 ; N O ）、 C P U 1 0 3 は、ラウンド遊技中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 3 2 ）。なお、図 1 0 2 に示した大当り遊技状態の終了時の場合、ラウンド遊技中フラグは、状態制御処理（図 1 0 1 ）のステップ S 2 0 2 4 において設定した状態変更切替待ち時間（図 1 0 2 の時間 T 5 ）の経過後のステップ S 2 0 2 8 においてオン状態 オフ状態となるため、ステップ S 3 2 の処理は、大当り遊技状態の終了時において、状態変更切替待ち時間（時間 T 5 ）の経過前であるか否かを判定しているとも言える。

【 1 3 8 6 】

ステップ S 3 2 にてラウンド遊技中フラグがオンでなければ（ステップ S 3 2 ; N O ）、即ち、状態変更切替待ち時間（時間 T 5 ）の経過後であれば、 C P U 1 0 3 は、賞球数や打込玉数を加算し、性能情報であるベース値を算出する（ステップ S 3 3 ）。ステップ S 3 3 の処理では、 C P U 1 0 3 は、例えば、各種入賞口の各種スイッチの検出結果（検出信号）から特定される入賞口に応じた賞球数を加算し（図 8 3 （ B ））、アウト球検出センサ 7 1 0 A の検出結果（検出信号）に基づいて打込玉数を加算し（図 8 3 （ B ））、その後、リアルタイムベース値と前回累計ベース値とを算出する（図 8 3 （ A ））。そして、性能情報更新処理（ステップ S 1 4 B ）を終了する。

【 1 3 8 7 】

一方、ステップ S 3 0 にて確変フラグがオン（ステップ S 3 0 ; Y E S ）、又は、ステップ S 3 1 にて時短フラグがオン（ステップ S 3 1 ; Y E S ）、又は、ステップ S 3 2 にてラウンド遊技中フラグがオンであれば（ステップ S 3 2 ; Y E S ）、ステップ S 3 3 の処理を行わずに、性能情報更新処理（ステップ S 1 4 B ）を終了する。

【 1 3 8 8 】

図 1 0 8 の性能情報更新処理（ステップ S 1 4 A ）や、図 1 0 9 の性能情報更新処理（ステップ S 1 4 B ）によれば、確変フラグも、時短フラグも、ラウンド遊技中フラグも何れもオフ状態の場合に、性能表示の基となる賞球数や打込玉数が加算される。なお、図 1 0 8 及び図 1 0 9 に示すように、図 1 0 8 の性能情報更新処理（ステップ S 1 4 A ）と、図 1 0 9 の性能情報更新処理（ステップ S 1 4 B ）とは、共に、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの状態を参照し、賞球数や打込玉数を加算し、性能情報であるベース値を算出する点において同一であるが、両者は、ラウンド遊技中フラグの状態と、状態変更切替待ち時間との関係が異なるため（具体的には、図 1 0 8 の性能情報更新処理（ステップ S 1 4 A ）では時間 T 2 の経過前はラウンド遊技中フラグはオフ状態、図 1 0 9 の性能情報更新処理（ステップ S 1 4 B ）では時間 T 5 の経過後はラウンド遊技中フラグはオフ状態）、別々の図面により説明した。

【 1 3 8 9 】

なお、図 1 0 7 ~ 図 1 0 9 に示した処理は、確変フラグも時短フラグもラウンド遊技中フラグも何れもオフ状態の場合にスイッチ処理による検出結果（各種入賞口の各種スイッチの出力結果、発射検出センサ 7 0 0 A 等の出力結果）を性能情報として反映（加算）し、確変フラグか時短フラグかラウンド遊技中フラグかのうちの少なくとも 1 つがオン状態の場合にはスイッチ処理による検出結果を性能情報として反映しないという処理である。つまり、フラグの状態に関係なくスイッチ処理において遊技球を検出するが、フラグの状態に応じて検出結果を性能情報として反映するか否かを判定するという処理である。しかしながら、確変フラグも時短フラグもラウンド遊技中フラグも何れもオフ状態である場合には賞球数や打込玉数が性能情報として反映され、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグのうちの少なくとも 1 つがオン状態の場合には賞球数や打込玉数が性能情報として反映されない処理であれば、他の処理であってもよい。例えば、確変フラグも時短フラグもラウンド遊技中フラグも何れもオフ状態の場合に打込玉数に関するスイッチ処理（発射検出センサ 7 0 0 A 、第 1 発射検出センサ 7 0 1 A 、第 2 発射検出センサ 7 0 2 A 、アウト球検出センサ 7 1 0 A による検出）を実行し、確変フラグか時短フラグかラウンド遊技中フラグかのうちの少なくとも 1 つがオン状態の場合には打込玉数に関するスイッチ処

10

20

30

40

50

理を実行しないという処理であってもよい。つまり、フラグの状態に応じて打込玉数に関するスイッチ処理の実行有無を判定するという処理であってもよい。なお、賞球数に関するスイッチ処理（第1始動口スイッチ22A及び第2始動口スイッチ22B、カウンスイッチ23、第1一般入賞口スイッチ24A～第4一般入賞口スイッチ24D等による検出）に関しては、実際の払出しに必要であるため、賞球数に関するスイッチ処理はフラグの状態にかかわらず実行し、図107～図109に示した処理の如く、検出結果を性能情報に反映させるか否かをフラグの状態に応じて判定してもよい。

【1390】

図110は、アウト球検出器の配置位置の一例である。図110(A)は、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3を外枠3Aから開放した状態を示す斜視図である。遊技盤2の裏面側には主基板11等が搭載されている。主基板11には、ベース部材1129が設けられており、ベース部材1129に表示モニタ1130が設けられている。表示モニタ1130は、ベース部材1129及び主基板11とともに基板ケース202に収容されている。

10

【1391】

なお、図110(A)に示した表示モニタ1130（図110(B)の表示モニタ1130も同様）は、図示したように、主基板11の裏面の、左右方向は中央、上下方向は上側に配置されているが、裏面の他の位置に表示モニタ1130を配置してもよい。例えば、主基板11の裏面の、左右方向は中央、上下方向は下側に配置してもよい。なお、主基板11の裏面の上側に配置した場合には、店員等が立ったまま表示内容を確認するときに表示内容が見易く好都合である。また、主基板11の裏面の下側に配置した場合には、店員等が座って又はかがんで表示内容を確認するときに表示内容が見易く好都合である。また、遊技盤2の主基板11の上方には種々の配線（信号線）が存在する場合がある。そして、そういった配線が、たわんだり、あるいは、束ねられたいものが外れたりして、主基板11に覆い被さってしまうことも想定される。表示モニタ1130を主基板11の裏面の下側に配置する場合、上側に配置する場合に比べて、たわんだりした配線が表示モニタ1130に覆い被さってしまうという事態が生じ難くなり、好都合である。また、上記とも関連するが、図110(A)に示した表示モニタ1130（図110(B)の表示モニタ1130も同様）は、図69に示した表示モニタ130Aと外観や主基板11への配置の態様が同一である。しかしながら、表示モニタ1130の外観や主基板11への配置の態様は、図110に示したものに限定されない。例えば、表示モニタ1130は、図70～図73に示した表示モニタ130B、130C、130D、130E、130F、130G、130H、130Iのような外観等であってもよい。

20

30

【1392】

図110(A)において、遊技盤2（例えば、遊技盤の底部、下部等）には、入賞口（第1一般入賞口50A、第2一般入賞口50B、第3一般入賞口50C、第4一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、大入賞口）に進入した遊技球やアウト口52に取り込まれた遊技球を外部に排出する開口部（遊技球の出口の穴）2Aが設けられている。なお、破線にて示した通路a、b、cは、入賞口に進入した遊技球やアウト口52に取り込まれた遊技球が通過する通路（玉回収通路）である。入賞口に進入した遊技球であってもアウト口52に取り込まれた遊技球であっても、通路a、b、cのいずれかを通過し、最終的には、開口部2Aから外部に排出される。

40

【1393】

アウト球検出器710は、図110(A)に示すように、遊技盤2側に設けられている。具体的には、アウト球検出器710は、開口部2Aから排出される遊技球を検出可能な位置に設けられている。つまり、開口部2Aと同様、アウト球検出器710は、入賞口に進入した遊技球やアウト口52に取り込まれた遊技球を排出するための流路に設けられている。

【1394】

アウト球検出器710によって検出された遊技球は、外枠3A側（遊技島側）に設けら

50

れている球受部材 1700 によって回収される。また、アウト球検出器 710 の信号線 734 は、主基板 11 に接続されている。つまり、遊技盤 2 の開口部 2A から排出された遊技球は、アウト球検出器 710 の開口部 721 を通過し、球受部材 1700 により遊技島に回収される。また、開口部 721 を通過する遊技球は、アウト球検出センサ 710A によって検出され、検出信号が主基板 11 に出力される。

【1395】

なお、球受部材 1700 の底部（遊技球が乗る部分）には、開口部（遊技球の出口の穴）1701 が設けられ、図示は省略したが、該底部は、開口部 1701 に向けて傾斜している。つまり、遊技機 1（開口部 721）から球受部材 1700 に到達した遊技球は、開口部 1701 を通過し、球受部材 1700 の外側（下側）に排出される。

10

【1396】

なお、図 110（B）に示すように、アウト球検出器 710 を外枠 3A 側（遊技島側）に設けるようにしてもよい。図 110（B）の例では、アウト球検出器 710 は、球受部材 1700 の開口部 1701 から排出される遊技球を検出可能な位置に設けられている。つまり、開口部 1701 と同様、アウト球検出器 710 は、入賞口に進入した遊技球やアウト口 52 に取り込まれた遊技球を排出するための流路に設けられ、球受部材 1700 の開口部 1701 から排出される遊技球を検出する。なお、図 110（B）では、留め金 740 の図示を省略している。

【1397】

また、図 110（A）は、留め金 740 を用いてアウト球検出器 710 を設置した例であるが、留め金 740 以外の固定部材を用いてアウト球検出器 710 を設置してもよい。図 110（B）の例についても同様である。

20

【1398】

また、図 110（A）（B）では、アウト球検出器 710 は外付けの部品であるが、遊技盤 2 等が当初からアウト球検出器 710 を備えていてもよい。例えば、図 110（A）では、遊技盤 2 の開口部 2A の下側（図 110（A）と同様の位置）に、アウト球検出器 710 を備えるようにしてもよい。また、遊技盤 2 の開口部 2A 内にアウト球検出センサ 710A を備えるようにしてもよい（遊技盤 2 の開口部 2A が本体 720 の開口部 721 に相当）。図 110（B）の例についても同様である。

【1399】

30

なお、図 110（A）では 3 つの通路（通路 a, b, c）を示したが、入賞口に進入した遊技球やアウト口 52 に取り込まれた遊技球が最終的に開口部 2A に至るものであれば、通路の数や形状は、図 110（A）に示した例に限定されない。図 110（B）の例についても同様である。

【1400】

なお、図 101 のステップ S2024 の処理において設定する状態変更切替待ち時間（図 102 の時間 T5）は、大入賞口扉に拾われた遊技球がカウントスイッチ 23 によって検出される迄の所要時間や、カウントスイッチ 23 によって検出された遊技球がアウト球検出センサ 710A によって検出される迄の所要時間に影響される。具体的には、所要時間が短い程、状態変更切替待ち時間（時間 T5）を短くすることができる（必ずしも短くしなくてもよい）。

40

【1401】

従って、例えば状態変更切替待ち時間（時間 T5）を短くするために、図 110（A）の構成において、カウントスイッチ 23 によって検出された遊技球が開口部 2A から排出される迄の時間が短くなるようにしてもよい。具体的には、カウントスイッチ 23 によって検出された遊技球が通過する通路（例えば通路 a 等）の長さを短くしたり、該通過を抜けた遊技球を直ちに開口部 2A に進入させるために傾斜や案内を設けるようにしてもよい。なお、図 110（B）の構成においては、上記に代えて又は加えて、遊技機 1（開口部 721）から排出された遊技球が球受部材 1700 の開口部 1701 に至る迄の時間が短くなるようにすればよい。一例として、球受部材 1700 の底部の傾斜を大きくしてもよ

50

い。

【 1 4 0 2 】

なお、遊技球が詰まることないように、また、遊技球が速やかに流れるように、遊技盤 2 の開口部 2 A や球受部材 1 7 0 0 の開口部 1 7 0 1 を広くしてもよいし、遊技盤 2 に複数の開口部を設けるようにしてもよいし、球受部材 1 7 0 0 に複数の開口部を設けるようにしてもよい。

【 1 4 0 3 】

遊技盤 2 の開口部 2 A を広くする場合には、広くした開口部 2 A から排出される遊技球を漏れなく検出できるように、複数のアウト球検出器 7 1 0 (アウト球検出センサ 7 1 0 A) を設けるようにしてもよい。球受部材 1 7 0 0 の開口部 1 7 0 1 を広くする場合についても同様である。また、遊技盤 2 に複数の開口部を設ける場合には、夫々の開口部から排出される遊技球を漏れなく検出できるように、夫々の開口部に対応する、複数のアウト球検出器 7 1 0 (アウト球検出センサ 7 1 0 A) を設けるようにしてもよい。球受部材 1 7 0 0 に複数の開口部を設ける場合についても同様である。

【 1 4 0 4 】

複数のアウト球検出器 7 1 0 (アウト球検出センサ 7 1 0 A) を設ける場合には同時に遊技球を検出し得るが、例えば、同時に検出された一方について検出後に実行される処理の実行タイミングをずらすなどして、同時に検出された夫々の遊技球を打込玉数として夫々捕捉すればよい。

【 1 4 0 5 】

以上、図 8 3 ~ 図 1 1 0 にて説明した性能表示を行う遊技機 1 は、

遊技領域 (例えば、遊技領域 1 0 等) へ遊技媒体 (例えば、遊技球等) を発射するための発射装置 (例えば、打球発射装置等) を備え、有利条件が成立 (例えば、第 1、第 2 特別図柄表示装置 4 A、4 B における大当り図柄や小当り図柄となる確定特別図柄の導出表示、画像表示装置 5 における大当り組合せとなる確定飾り図柄の導出表示、特定領域における遊技球の通過等) することに基づいて遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当り遊技状態、確変状態、時短状態等) に制御可能な遊技機であって、

前記遊技領域へ発射された遊技媒体を検出可能な検出手段 (例えば、ガイドレールに設けられた発射球検出器 (図 8 5)、遊技領域に設けられた発射球検出器 7 0 1、7 0 2 (図 9 6) 等) と、

前記遊技領域へ発射された遊技媒体が入賞可能な開状態に変化可能な可変入賞手段 (例えば、特別可変入賞球装置 7 等) と、

所定条件が成立 (例えば、第 1 始動入賞口となる普通入賞球装置 6 A、第 2 始動入賞口となる普通可変入賞球装置 6 B、一般入賞領域となる一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D、大入賞口となる特別可変入賞球装置 7 への入賞等) することに基づいて遊技媒体を払い出す払出手段 (例えば、球払出装置、払出機構等) と、

前記有利状態であるか否かを判定可能な判定手段 (例えば、確変フラグや時短フラグ等に基づいて遊技状態であるか否かを判定する CPU 1 0 3 等) と、

前記有利状態とは異なる所定状態 (例えば、通常状態等。具体的には、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフの状態等) において前記検出手段によって検出された遊技媒体数 (例えば、打込玉数等) と、前記所定状態において前記払出手段によって払い出された遊技媒体数 (例えば、各入賞口への入賞による賞球数等) とに基づいて算出される所定情報 (例えば、図 8 3 の性能情報等) を表示可能 (例えば、性能表示を可能等) な情報表示手段 (例えば、図 1 1 0 の表示モニタ 1 1 3 0 等) とを備え、

前記可変入賞手段は、

前記有利条件が成立することに基づいて前記開状態に変化 (例えば、図 9 5、図 9 8 に示すように、タイミング t 1 にて大当り図柄が停止表示したことに基づいて、タイミング t 3 にて大入賞口扉が閉鎖状態から開放状態に変化等) し、

前記判定手段は、

10

20

30

40

50

前記可変入賞手段が前記開状態に変化するよりも所定期間前（例えば、図 9 5、図 9 8 に示すように、大入賞口扉が閉鎖状態から開放状態に変化するタイミング t_3 よりも時間 T_3 前のタイミング t_2 等）から、前記有利状態であると判定する（例えば、図 8 8 の状態制御処理に示すように、状態変更切替待ち時間（時間 T_2 ）が経過するタイミング t_2 にてラウンド遊技中フラグをオン状態にセットする等）。

【1406】

これにより、正確な所定情報（性能情報）を算出することができる。具体的には、時間 T_3 のうちのいずれかのタイミングにおいて発射検出センサ 700 A や第 1 発射球検出器 701（第 2 発射球検出器 702）によって検出された遊技球（例えば、図 9 5 における遊技球 c 等）を、性能表示の算出へ含めないことにより、正確なベース値を算出することができる。

10

【1407】

また、上記の遊技機 1 は、

可変表示を行って表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、画像表示装置 5 等）を備え、

前記開状態に変化するよりも所定期間前の状態（例えば、タイミング t_2 における状態等）は、

前記可変表示手段において実行される可変表示の表示結果が導出表示された後の特殊状態（例えば、図 9 5、図 9 8 に示すように、画像表示装置 5 においてファンファーレ演出が実行されている状態等）である。

20

【1408】

これにより、正確な所定情報（性能情報）を算出することができる。つまり、変動停止後（停止表示後）に発射され、特別可変入賞球装置 7 に入賞する可能性のある遊技球（図 9 5、図 9 8 に示した遊技球 c 等）を含めずに、所定情報（性能情報）を算出することができる。

【1409】

なお、上記実施形態（図 8 8、図 9 5、図 9 5 等）では、大当り図柄が停止表示された後のファンファーレ演出の実行中にラウンド遊技中フラグをオフ状態からオン状態しているが、ファンファーレ演出の実行前（リーチ演出の実行中等）にラウンド遊技中フラグをオフ状態からオン状態にしてもよい。例えば、ファンファーレ演出の実行時間が短い（例えば、2、3 秒等）の場合には、特別可変入賞球装置 7 に入賞する可能性のある遊技球が、ファンファーレ演出の開始前に、発射検出センサ 700 A や第 1 発射球検出器 701（第 2 発射球検出器 702）によって検出される可能性があるため、特別可変入賞球装置 7 に入賞する可能性のある遊技球について性能表示に含めないように、ファンファーレ演出の実行前にラウンド遊技中フラグをオフ状態からオン状態にしてもよい。具体的には、例えば、特図変動時間を参照し、特別図柄を停止表示させるタイミングよりも前のタイミングでラウンド遊技中フラグをオン状態にセットすればよい。なお、ファンファーレ演出の実行開始時にラウンド遊技中フラグをオフ状態からオン状態にしてもよい。

30

【1410】

また、上記の遊技機 1 において、

前記検出手段は、着脱可能（例えば、図 9 6 に示すように、第 1 発射球検出器 701 及び第 2 発射球検出器 702 は、第 1 発射球検出器 701 及び第 2 発射球検出器 702 を含む破線 P よりも上方の部分が着脱可能等）である。

40

【1411】

これにより、検出手段を有しない場合であっても対応できる。また、メンテナンスも容易になる。

【1412】

また、上記の遊技機 1 において、

前記検出手段は、

遊技領域を形成する遊技盤（例えば、遊技盤 2 等）に配置可能なユニットとして構成さ

50

れたものである（例えば、第 1 発射球検出器 7 0 1 及び第 2 発射球検出器 7 0 2 については、図 9 6 の破線 P よりも上方の部分がユニットとして構成されたものである）。

【 1 4 1 3 】

これにより、メンテナンスが容易になる。また、異なる機種でも共通で使用可能になる。

【 1 4 1 4 】

また、上記の遊技機 1 において、
前記遊技領域には、
前記発射装置によって発射された遊技媒体が通過可能な領域として左遊技領域（例えば、左遊技領域 1 0 A 等）と右遊技領域（例えば、右遊技領域 1 0 A 等）とがあり、
前記ユニット（例えば、図 9 6 の破線 P よりも上方の部分等）は、
前記左遊技領域を通過する遊技媒体を検出する左側検出手段（例えば、第 1 発射球検出器 7 0 1 等）と、前記右遊技領域を通過する遊技媒体を検出する右側検出手段（例えば、第 2 発射球検出器 7 0 2 等）とを含む。

【 1 4 1 5 】

これにより、遊技領域のいずれに発射されたとしても検出することができる。

【 1 4 1 6 】

また、上記の遊技機 1 において、
前記検出手段は、
前記遊技領域に設けられたいずれの入賞領域よりも、遊技媒体の流路において上流側に設けられている（例えば、図 8 5 に示すように、発射球検出器 7 0 0 は、普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D、特別可変入賞球装置 7 よりも上方に設けられている。また、図 9 6 に示すように、第 1 発射球検出器 7 0 1 及び第 2 発射球検出器 7 0 2 は、普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D、特別可変入賞球装置 7 よりも上方に設けられている）。

【 1 4 1 7 】

これにより、確実に検出することができる。

【 1 4 1 8 】

また、図 8 3 ~ 図 1 1 0 にて説明した性能表示を行う遊技機 1 は、
遊技領域（例えば、遊技領域 1 0 等）へ遊技媒体（例えば、遊技球等）を発射するための発射装置（例えば、打球発射装置等）を備え、有利条件が成立（例えば、第 1、第 2 特別図柄表示装置 4 A、4 B における大当り図柄や小当り図柄となる確定特別図柄の導出表示、画像表示装置 5 における大当り組合せとなる確定飾り図柄の導出表示、特定領域における遊技球の通過等）することに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態、確変状態、時短状態等）に制御可能な遊技機であって、

前記遊技領域へ発射された遊技媒体が入賞可能な開状態に変化可能な可変入賞手段（例えば、特別可変入賞球装置 7 等）と、

前記可変入賞手段を前記開状態に変化させるラウンド遊技を所定回数行なうことが可能な可変入賞制御手段（例えば、図 8 7 に示した特図処理を実行する CPU 1 0 3 等）と、

前記遊技領域に設けられたいずれかの入賞領域を通過した遊技媒体（第 1 一般入賞口 5 0 A、第 2 一般入賞口 5 0 B、第 3 一般入賞口 5 0 C、第 4 一般入賞口 5 0 D、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、大入賞口のいずれかに入賞した遊技球等）といずれの入賞領域も通過しなかった遊技媒体（アウト口 5 2 に取り込まれた遊技球等）とを排出するための流路（例えば、図 1 1 0 (A) に示したように遊技盤 2 A の開口部 2 A から排出される遊技球を検出可能な位置や図 1 1 0 (B) に示したように球受部材 1 7 0 0 の開口部 1 7 0 1 から排出される遊技球を検出可能な位置等）に設けられ、該流路を通過する遊技媒体を検出可能な検出手段（例えば、アウト球検出器 7 1 0 等）と、

所定条件が成立（例えば、第 1 始動入賞口となる普通入賞球装置 6 A、第 2 始動入賞口となる普通可変入賞球装置 6 B、一般入賞領域となる一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D、大入賞口となる特別可変入賞球装置 7 への入賞等）することに基づいて遊技媒体を払い出す

10

20

30

40

50

手段（例えば、球払出装置、払出機構等）と、

前記有利状態であるか否かを判定可能な判定手段（例えば、確変フラグや時短フラグ等に基づいて遊技状態であるか否かを判定するCPU103等）と、

前記有利状態とは異なる所定状態（例えば、通常状態等。具体的には、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフの状態等）において前記検出手段によって検出された遊技媒体数（例えば、打込玉数等）と、前記所定状態において前記払出手段によって払い出された遊技媒体数（例えば、各入賞口への入賞による賞球数等）とに基づいて算出される所定情報（例えば、図83の性能情報等）を表示可能（例えば、性能表示を可能等）な情報表示手段（例えば、図110の表示モニタ1130等）とを備え、

10

前記可変入賞制御手段は、

前記有利条件が成立することに基づいて前記ラウンド遊技を開始（例えば、大当り図柄が停止表示したことに基づいて大入賞口扉を閉鎖状態から開放状態に制御等）し、

前記判定手段は、

前記所定期数の前記ラウンド遊技が終了し前記可変入賞手段が閉状態に変化してから所定期間が経過するまで（例えば、図102に示すように、大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態に変化するタイミングt4から時間T5が経過したタイミングt5まで等）、前記有利状態であると判定する（例えば、図101の状態制御処理に示すように、状態変更切替待ち時間（時間T5）が経過するタイミングt5にてラウンド遊技中フラグをオフ状態にクリアする等）。

20

【1419】

これにより、正確な所定情報（性能情報）を算出することができる。具体的には、時間T5のうちのいずれかのタイミングにおいてアウト球検出器710によって検出された遊技球（例えば、図102における遊技球d等）を、性能表示の算出へ含めないことにより、正確なベース値を算出することができる。

【1420】

また、上記の遊技機1において、

前記所定期間が経過するときの状態（例えば、タイミングt5における状態等）は、

前記所定期数の前記ラウンド遊技が終了した後の特殊状態（例えば、図102に示すように、画像表示装置5においてエンディング演出が実行されている状態等）である。

30

【1421】

これにより、正確な所定情報（性能情報）を算出することができる。つまり、エンディング演出中にアウト球検出器710によって検出された遊技球であっても、特別可変入賞球装置7に入賞する可能性のある遊技球（図102に示した遊技球d等）については、所定情報（性能情報）の算出へ含めないため、正確な所定情報を算出することができる。

【1422】

なお、上記実施形態（図101、図102等）では、最終ラウンドの後のエンディング演出の実行中にラウンド遊技中フラグをオン状態からオフ状態にしているが、エンディング演出の実行後（時短無の通常大当りにおける1回目の可変表示中等）にラウンド遊技中フラグをオン状態からオフ状態にしてもよい。例えば、エンディング演出の実行時間が短い（例えば、2、3秒等）の場合には、特別可変入賞球装置7に入賞する可能性のある遊技球が、エンディング演出の終了後にアウト球検出器710によって検出される可能性があるため、特別可変入賞球装置7に入賞する可能性のある遊技球について性能表示に含めないように、エンディング演出の実行後にラウンド遊技中フラグをオン状態からオフ状態にしてもよい。具体的には、例えば、図101のステップS2024にて設定する状態変更切替待ち時間を大当り終了時演出待ち時間よりも長くすればよい。なお、エンディング演出の実行終了時にラウンド遊技中フラグをオン状態からオフ状態にしてもよい。

40

【1423】

また、上記の遊技機1において、

前記検出手段は、着脱可能（例えば、アウト球検出器710は、図103（B）に示す

50

ように、留め金 7 4 0 により着脱可能等)である。

【 1 4 2 4 】

これにより、検出手段を有しない場合であっても対応できる。また、メンテナンスも容易になる。

【 1 4 2 5 】

また、上記の遊技機 1 において、

前記検出手段は、

遊技領域を形成する遊技盤(例えば、遊技盤 2 等)に配置可能なユニットとして構成されたものである(例えば、アウト球検出器 7 1 0 については、図 1 1 0 (B) に示すように遊技盤 2 に配置可能なユニットとして構成されたものである)。

10

【 1 4 2 6 】

これにより、メンテナンスが容易になる。また、異なる機種でも共通で使用可能になる。

【 1 4 2 7 】

また、図 8 3 ~ 図 1 1 0 にて説明した性能表示を行う遊技機 1 は、

遊技を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態、確変状態、時短状態等)に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いた遊技媒体(例えば、遊技領域 1 0 等)を検出可能な検出手段(例えば、図 1 0 3、図 1 1 0 等に示したアウト球検出器 7 1 0 等)と、

前記検出手段からの検出信号が送信される信号線(例えば、図 1 0 3 に示した信号線 7 3 4 等)と、

20

前記検出信号を受信する受信手段(例えば、主基板 1 1、主基板 1 1 側に設けられた所定の接続部等)と、

前記検出信号の受信状態の異常を検知可能な異常検知手段(例えば、図 1 0 4 のエラー報知処理を実行する CPU 1 0 3 等)と、

所定条件が成立(例えば、第 1 始動入賞口となる普通入賞球装置 6 A、第 2 始動入賞口となる普通可変入賞球装置 6 B、一般入賞領域となる一般入賞口 5 0 A ~ 5 0 D、大入賞口となる特別可変入賞球装置 7 への入賞等)することに基づいて遊技媒体を払い出す払出手段(例えば、球払出装置、払出機構等)と、

前記有利状態とは異なる所定状態(例えば、通常状態等。具体的には、確変フラグ、時短フラグ、ラウンド遊技中フラグの何れもオフの状態等)において前記検出手段によって検出された遊技媒体数(例えば、打込玉数等)と、前記所定状態において前記払出手段によって払い出された遊技媒体数(例えば、各入賞口への入賞による賞球数等)とに基づいて算出される所定情報(例えば、図 8 3 の性能情報等)を表示可能(例えば、性能表示を可能等)な情報表示手段(例えば、図 1 1 0 の表示モニタ 1 1 3 0 等)とを備え、

30

前記異常検知手段によって受信状態の異常が検知された場合に、前記情報表示手段による表示を制限する(例えば、図 1 0 5 や図 1 0 6 に示すようにエラーを報知し、性能表示を制限する等)。

【 1 4 2 8 】

40

これにより、情報表示手段が、正確ではない表示を行うことを防止することができる。なお、例えば、仮に、性能表示の値を良く見せるためにハーネス 7 3 0 (接続部 7 3 2 , 7 3 3) を抜くといった不正行為が行われた場合には、少なくとも表示モニタ 1 1 3 0 による性能表示が制限されるため、不正行為による数字があたかも有効なものとして表示されるような事態となるのを防止することができる。

【 1 4 2 9 】

また、上記の遊技機 1 において、

前記異常検知手段によって受信状態の異常が検知された場合に、受信状態の異常が検知されたことを、前記情報表示手段による表示態様を変更(例えば、図 1 0 5 や図 1 0 6 に示すように表示態様を変更等)することによって報知する。

50

【 1 4 3 0 】

これにより、新たな表示手段を設けることなく確認することができる。

【 1 4 3 1 】

また、上記の遊技機 1 において、

前記異常検知手段は、前記信号線の断線を検知可能（例えば、アウト球検出器 7 1 0 から入力する信号を監視することにより検知可能等）であり、

前記信号線の断線が検知されたことを外部（例えば、遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L、8 R、カードユニットの表示装置、呼出ランプ装置、ホールコンピュータ等）に報知可能である。

【 1 4 3 2 】

これにより、扉開放作業を行うことなく認識することができる。

【 1 4 3 3 】

また、上記の遊技機 1 において、

前記検出手段は、ユニットとして構成されたものである（例えば、アウト球検出器 7 1 0 については、図 1 1 0（B）に示すように遊技盤 2 に配置可能なユニットとして構成されたものである）。

【 1 4 3 4 】

これにより、メンテナンスが容易になる。また、異なる機種でも共通で使用可能になる。

【 1 4 3 5 】

また、図 8 3 ~ 図 1 1 0 では性能表示を行う遊技機としてパチンコ遊技機を示したが、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（リールを回転）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合せになると、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マシン（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マシン）にも適用可能である。

【 1 4 3 6 】

例えば、性能表示を行うスロットマシンは、遊技を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ボーナス等）に制御可能なスロットマシンであって、遊技に用いた遊技媒体（例えば、メダル等）を検出可能な検出手段（例えば、投入されたメダルを検出する投入メダルセンサ等）と、前記検出手段からの検出信号が送信される信号線（例えば、投入メダルセンサ等による検出信号をスロットマシンの主基板側に出力する信号線等）と、前記検出信号を受信する受信手段（例えば、スロットマシンの主基板、該主基板側に設けられた所定の接続部等）と、前記検出信号の受信状態の異常を検知可能な異常検知手段（例えば、スロットマシンの主基板の C P U 等）と、所定条件が成立（例えば、各リールに特定の図柄の組合せ（役）が停止等）することに基づいて遊技媒体を払い出す払出手段（例えば、ホッパータンクに貯留されたメダルをメダル払出口より払い出すためのホッパーモータ等）と、前記有利状態とは異なる所定状態において前記検出手段によって検出された遊技媒体数と、前記所定状態において前記払出手段によって払い出された遊技媒体数とに基づいて算出される所定情報（例えば、投入枚数に対する払出枚数の割合を示す情報等）を表示可能な情報表示手段（例えば、スロットマシンの主基板に設けられた表示部）とを備え、前記異常検知手段によって受信状態の異常が検知された場合に、前記情報表示手段による表示を制限する（例えば、エラーを報知し、上記割合を示す情報の表示を制限する等）スロットマシンであってもよい。

【 符号の説明 】

【 1 4 3 7 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠

10

20

30

40

50

3 a ...	ガラス扉枠	
3 A ...	外枠	
4 A、4 B ...	特別図柄表示装置	
5 ...	画像表示装置	
6 A ...	普通入賞球装置	
6 B ...	普通可変入賞球装置	
7 ...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R ...	スピーカ	
9 ...	遊技効果ランプ	
1 1 ...	主基板	10
1 2 ...	演出制御基板	
1 3 ...	音声制御基板	
1 4 ...	ランプ制御基板	
1 5 ...	中継基板	
2 0 ...	普通図柄表示器	
2 1 ...	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B ...	始動口スイッチ	
2 3 ...	カウントスイッチ	
2 9 ...	表示モニタ	
3 0 ...	操作ボタン	20
1 0 0 ...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1 ...	R O M	
1 0 2、1 2 2 ...	R A M	
1 0 3 ...	C P U	
1 0 4、1 2 4 ...	乱数回路	
1 0 5、1 2 5 ...	I / O	
1 2 0 ...	演出制御用 C P U	
1 2 3 ...	表示制御部	
1 0 0 0 ...	可動役物	30

30

40

50

【図 5】

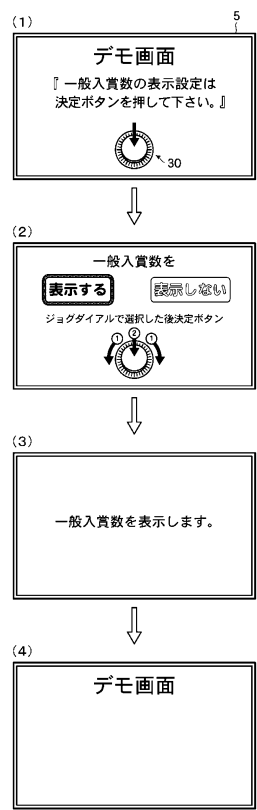


図5

【図 6】

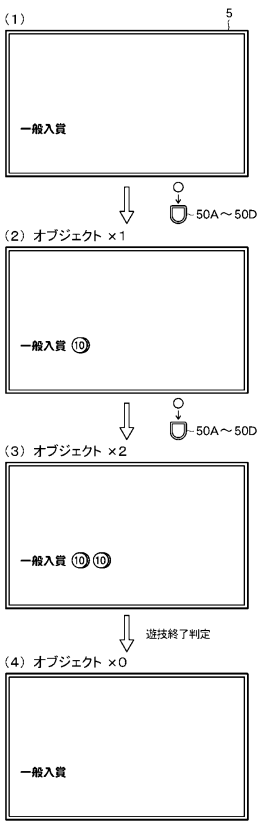


図6

【図 7】

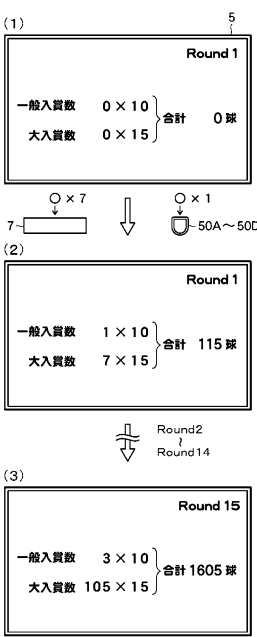


図7

【図 8】

(A)はずれ変動パターン		
変動パターン	特図変動時間(秒)	演出内容
PX001	2.0	短縮変動はずれ
PX002	8.0	通常変動はずれ
PX003	25.0	ノーマルリーチはずれ
PX004	60.0	スーパーリーチ(敗北演出)はずれ
⋮	⋮	⋮

(B)大当たり変動パターン		
変動パターン	特図変動時間(秒)	演出内容
PY003	25.0	ノーマルリーチ大当たり
PY004	60.0	スーパーリーチ(勝利演出)大当たり
⋮	⋮	⋮

図8

10

20

30

40

50

【 1 3 】

特定演出実行条件テーブル					
演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件		入賞履歴/リプレイ条件
			遊技期間	対象入賞口	
第13演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	入賞額に抽選 実行割合 50%
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	
第14演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	2以上の一般入賞口に 1回以上入賞
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	
第15演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	120秒以内に一般入賞口に 合計3回以上入賞
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	
第16演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	抽動入賞口 抽動入賞口 の順序で入賞
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	

13

【 1 4 】

特定演出実行条件テーブル					
演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件		入賞履歴/リプレイ条件
			遊技期間	対象入賞口	
第17演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	入賞額に抽選 実行割合 50%
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	
第18演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	2以上の一般入賞口に 1回以上入賞
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	
第19演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	120秒以内に一般入賞口に 合計5回以上入賞
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	
第20演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	抽動入賞口 抽動入賞口 の順序で入賞
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	

14

【 1 5 】

特定演出実行条件テーブル					
演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件		入賞履歴/リプレイ条件
			遊技期間	対象入賞口	
第21演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	入賞額に抽選 実行割合 50%
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	
第22演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	第1一般入賞口に同以上入賞 第2一般入賞口に同以上入賞
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	
第23演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	120秒以内に第1一般入賞口及び 第2一般入賞口に合計5回以上入賞
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	
第24演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	120秒以内に第3一般入賞口及び 第4一般入賞口に合計5回以上入賞
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	
第25演出形態	特定演出A	変動結果予告	リプレイ変動のリーチ状態成立後	第1一般入賞口	第1抽動入賞口 第2抽動入賞口 の順序で入賞
			リプレイ変動の期間外	第2一般入賞口	
			リプレイ変動のリーチ状態成立前	第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	

15

【 1 6 】

特定演出実行条件テーブル					
演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件		入賞履歴/リプレイ条件
			遊技状態/遊技期間	対象入賞口	
第25演出形態	特定演出A	変動結果予告	-	第1一般入賞口	一般入賞口に合計5回以上入賞
				第2一般入賞口	
				第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	
第26演出形態	特定演出A	変動結果予告	-	第1一般入賞口	120秒以内に一般入賞口に 合計5回以上入賞
				第2一般入賞口	
				第3一般入賞口	
				第4一般入賞口	

16

【図 17】

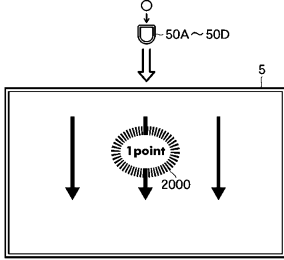
入賞数管理テーブル(メンテナンスモードでのみ表示)																					
非役物/役物	入賞口		賞球数	入賞数	払出数	入賞比率			払出比率												
	第1一般入賞口	第2一般入賞口				第3一般入賞口	第4一般入賞口	第1始動入賞口	第2始動入賞口	大人入賞口	合計	1.9%	3.8%	23.7%	25.2%	1.51%	16.2%	8.6%	67.8%	100.0%	100.0%
非役物	第1一般入賞口	10	11	110	0.70%																
	第2一般入賞口	10	36	360	2.28%																
	第3一般入賞口	10	22	220	1.40%																
	第4一般入賞口	10	14	140	0.89%																
役物	第1一般入賞口	2	754	1508	47.86%																
	第2始動入賞口	2	315	630	20.04%																
	大人入賞口	15	420	5300	23.72%																
	合計			1572	9288	100.00%															

図 17

(263)

【図 18】

非予告演出 (特定演出C)



合計ポイント	特典 (2次元コード表示)
5	画像ダウンロード
10	楽曲ダウンロード

図 18

10

20

【図 19】

演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件		入賞履歴/条件
			遊技状態/遊技期間	対象入賞口	
第27演出形態	特定演出C	ポイント付与	図柄変動期間内	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞毎に抽選 実行割合 20%
			図柄変動期間外		入賞毎に抽選 実行割合 80%
第28演出形態	特定演出A	変動結果予告	図柄変動期間内	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞毎に実行 実行割合 80%
			図柄変動期間外		実行割合 20%
第29演出形態	特定演出C	ポイント付与	保留記憶数1以上	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞毎に抽選 実行割合 20%
			図柄変動期間内 且つ保留記憶数0		入賞毎に抽選 実行割合 80%
第30演出形態	特定演出B	先読み予告	保留記憶数1以上	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞毎に実行 実行割合 80%
			図柄変動期間内 且つ保留記憶数0		実行割合 20%

図 19

【図 20】

演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件		入賞履歴/条件
			遊技状態/遊技期間	対象入賞口	
第31演出形態	特定演出A	変動結果予告	図柄変動期間内	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞毎に実行 実行割合 80%
			図柄変動期間外		入賞毎に実行 実行割合 20%
第32演出形態	特定演出B	先読み予告	保留記憶数1以上	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞毎に実行 実行割合 80%
			図柄変動期間内 且つ保留記憶数0		入賞毎に実行 実行割合 20%
第33演出形態	特定演出C	ポイント付与	図柄変動期間内	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞毎に実行 実行割合 80%
			図柄変動期間外		入賞毎に実行 実行割合 20%

図 20

30

40

50

【図 2 1】

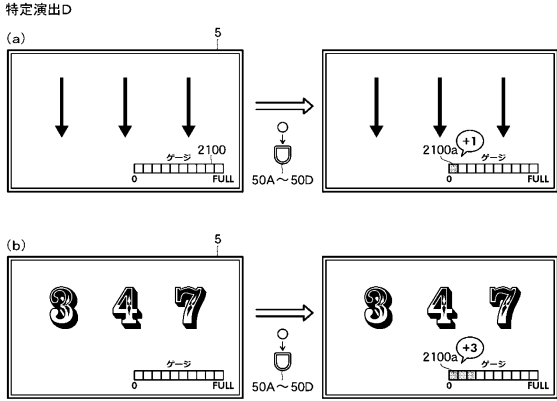


図 2 1

【図 2 2】

演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件		入賞履歴/条件
			遊技状態/遊技期間	対象入賞口	
第33演出形態	特定演出D	ゲージ+1	図柄変動期間内 図柄変動期間外	第1一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 20%
				第2一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 20%
				第3一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 80%
				第4一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 80%
第34演出形態	特定演出D	ゲージ+1	図柄変動期間外 図柄停止まで10秒以上 図柄停止まで10秒未満	第1一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 80%
				第2一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 40%
				第3一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 10%
				第4一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 80%
第35演出形態	特定演出D	ゲージ+1	先読み予告実行されず ターゲット変動まで2変動以上 ターゲット変動まで1変動	第1一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 80%
				第2一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 40%
				第3一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 20%
				第4一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 10%
第36演出形態	特定演出D	ゲージ+1	図柄変動期間外 非リーチ変動 リーチ変動で リーチ状態成立前 リーチ変動で リーチ状態成立後	第1一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 80%
				第2一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 40%
				第3一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 20%
				第4一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 10%

図 2 2

【図 2 3】

演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件		入賞履歴/条件
			遊技状態/遊技期間	対象入賞口	
第37演出形態	特定演出D	ゲージ+1	図柄変動期間内 図柄変動期間外	第2一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 10%
				第3一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 80%
				第4一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 40%
				第1一般入賞口	入賞時に抽選 実行割合 80%

図 2 3

【図 2 4】

演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件		入賞履歴/条件
			遊技状態/遊技期間	対象入賞口	
第38演出形態	特定演出D	ゲージ+1	図柄変動期間内 図柄変動期間外	第1一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+3		第2一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+3		第3一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+2		第4一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
第39演出形態	特定演出D	ゲージ+2	図柄変動期間外 図柄停止まで10秒以上 図柄停止まで10秒未満	第1一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+1		第2一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+4		第3一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+3		第4一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
第40演出形態	特定演出D	ゲージ+2	先読み予告実行されず ターゲット変動まで2変動以上 ターゲット変動まで1変動	第1一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+1		第2一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+4		第3一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+3		第4一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
第41演出形態	特定演出D	ゲージ+2	図柄変動期間外 非リーチ変動 リーチ変動で リーチ状態成立前 リーチ変動で リーチ状態成立後	第1一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+1		第2一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+4		第3一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+3		第4一般入賞口	入賞時にゲージ更新 ゲージFULL

図 2 4

【図 2 5】

特定演出実行条件テーブル					
演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件		入賞履歴/付与条件
			遊技状態/遊技期間	対象入賞口	
第42演出形態	特定演出D	ゲージ+1	図柄変動期間内	第2一般入賞口 第5一般入賞口	入賞履歴にゲージ更新 ゲージFULL
		ゲージ+2	図柄変動期間内	第1一般入賞口 第4一般入賞口	
		ゲージ+3	図柄変動期間外	第2一般入賞口 第3一般入賞口	
		ゲージ+4	図柄変動期間外	第1一般入賞口 第4一般入賞口	

図25

【図 2 6】

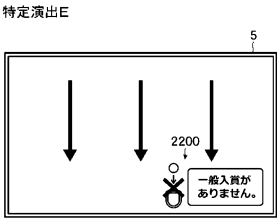


図26

10

20

【図 2 7】

特定演出実行条件テーブル			
演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件
			遊技状態/遊技期間
第43演出形態	特定演出E	入賞無しを報知	対象入賞口
			10分間の入賞数が0
第44演出形態	特定演出E	入賞数を報知	対象入賞口
			30分間の入賞数が3未満
第45演出形態	特定演出E	入賞無しを報知	対象入賞口
			10分間の入賞数が0
第46演出形態	特定演出E	第1図柄 (画像+音声) 第2図柄 (画像のみ)	対象入賞口
			10分間の入賞数が0

図27

【図 2 8】

キャラクタ判定用テーブル				
一般入賞口	出現キャラクタ			
	無し	キャラクタA	キャラクタB	キャラクタC
第1一般入賞口	0%	10%	30%	60%
第2一般入賞口	50%	35%	10%	5%
第3一般入賞口	90%	0%	0%	10%
第4一般入賞口	75%	0%	0%	25%

図28

30

40

50

【図 29】

キャラクタ表示期間	
一般入賞時	一般入賞から1分以内に所定条件が成立した場合
キャラクタA	一般入賞から1分間
キャラクタB	一般入賞から2分以内に所定条件が成立した場合
キャラクタC	一般入賞から3分以内に所定条件が成立した場合

図 29

【図 30】

演出実行条件	
演出実行条件	演出実行条件
演出実行条件	演出実行条件
演出実行条件	演出実行条件
演出実行条件	演出実行条件
演出実行条件	演出実行条件

図 30

【図 31】

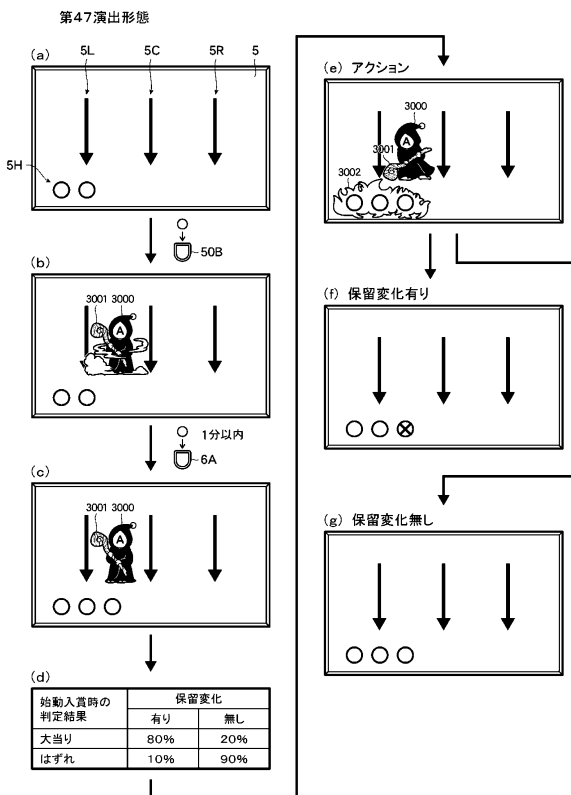


図 31

【図 32】

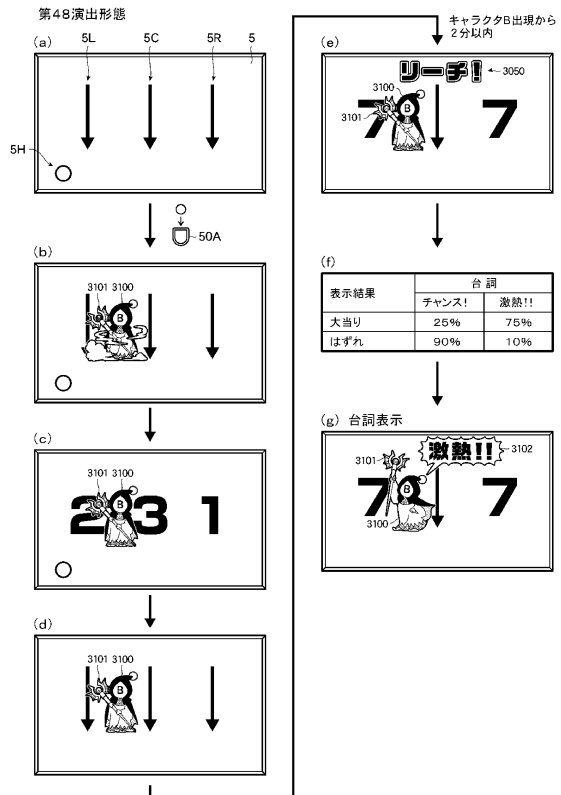


図 32

10

20

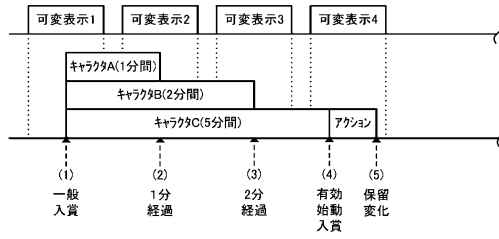
30

40

50

【 図 3 3 】

(A) 第47演出形態(キャラクタ表示中の有効始動入賞で先読み予告)



(B) 第48演出形態(キャラクタ表示中のリーチ状態成立で変動結果予告)

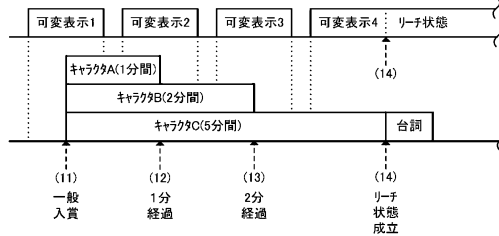


図 33

【 図 3 4 】

[illegible]

※第50演出形態及び第51演出形態では、一般入賞口50A～50Dに遊技球が1回入賞する毎にホタンアイコンが1つつ増加する。

34

【 図 3 5 】

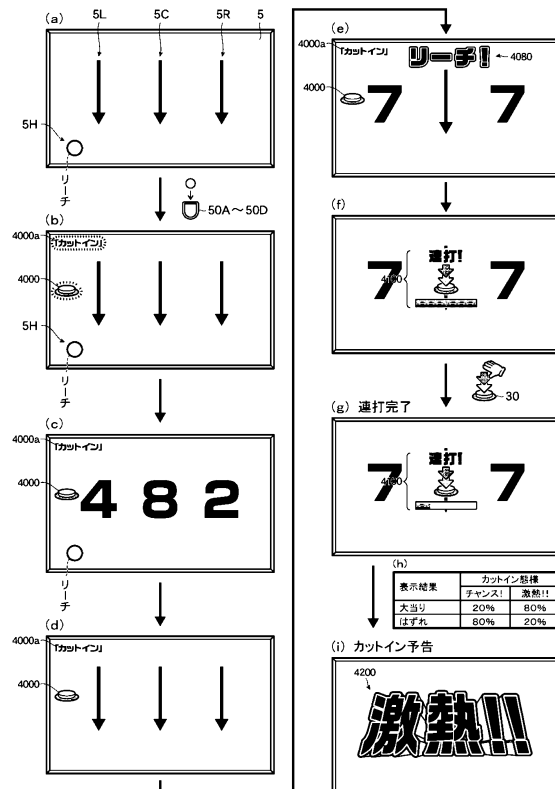


図 35

【 図 3 6 】

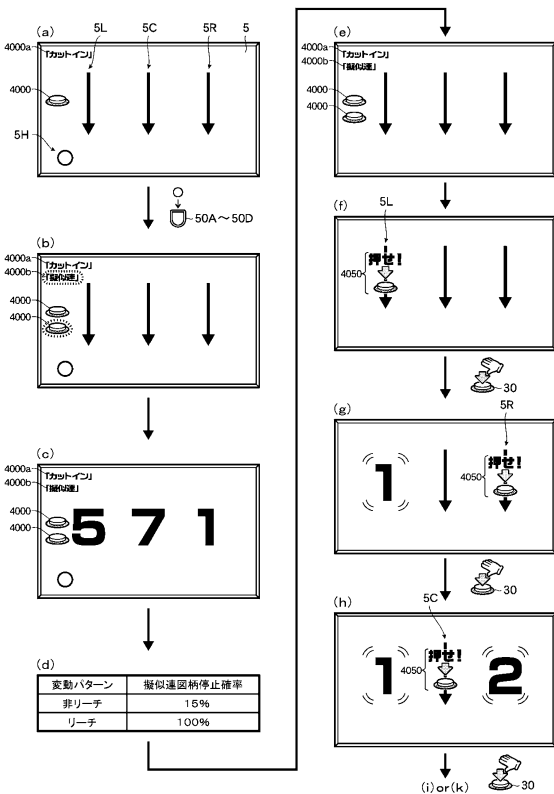


图 36

【 図 3 7 】

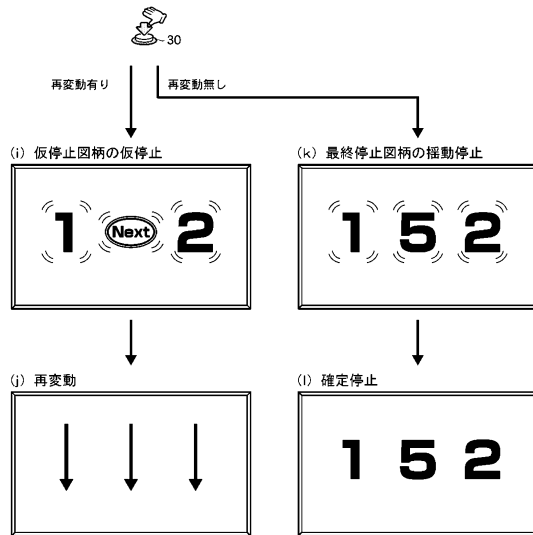


図 37

【 図 3 8 】

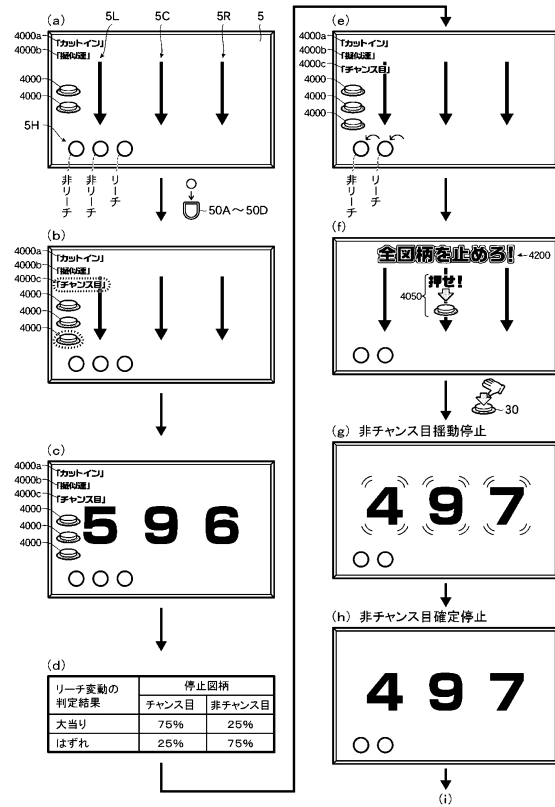


图 38

【 図 3 9 】

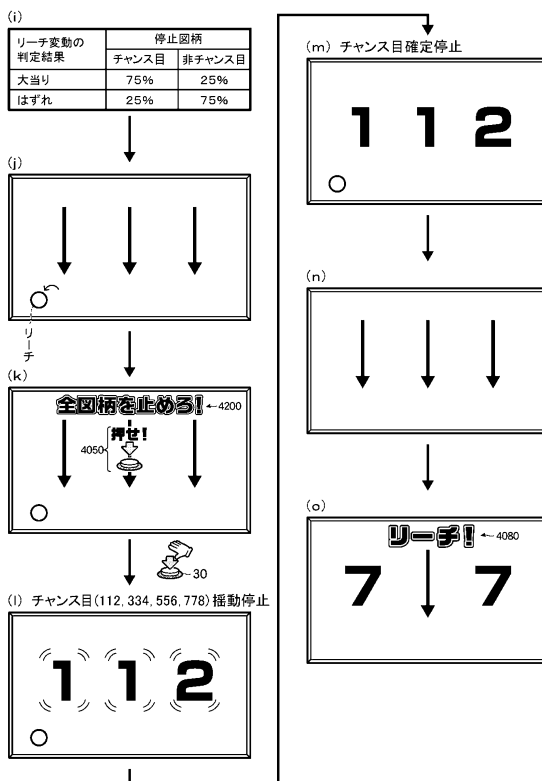


图 39

【 図 4 0 】

[illegible]

※表52 田形形勢及び表53 派口形勢では、一般入賞口50A～50Dに遊技球が1回入賞する毎に表示情報判定が行われる。

04

【 図 4 1 】

(A) 第52演出形態及び第53演出形態の表示情報判定用テーブル

一般入賞口	表示情報			
	無し	カットイン	擬似連	チャンス目
第1一般入賞口	0%	25%	75%	0%
第2一般入賞口	50%	25%	25%	0%
第3一般入賞口	80%	10%	0%	10%
第4一般入賞口	70%	10%	0%	20%

(B) 变形例

一般入賞口	遊技状態	表示情報			
		無し	カットイン	擬似連	チャンス目
第1一般入賞口	通常状態	0%	25%	75%	0%
	確変状態又は時短状態	100%	0%	0%	0%
第2一般入賞口	通常状態	50%	25%	25%	0%
	確変状態又は時短状態	60%	20%	20%	0%
第3一般入賞口	通常状態	80%	10%	0%	10%
	確変状態又は時短状態	90%	5%	0%	5%
第4一般入賞口	通常状態	70%	10%	0%	20%
	確変状態又は時短状態	100%	0%	0%	0%

图 4-1

【 図 4 2 】

入賞数情報を表示する設定

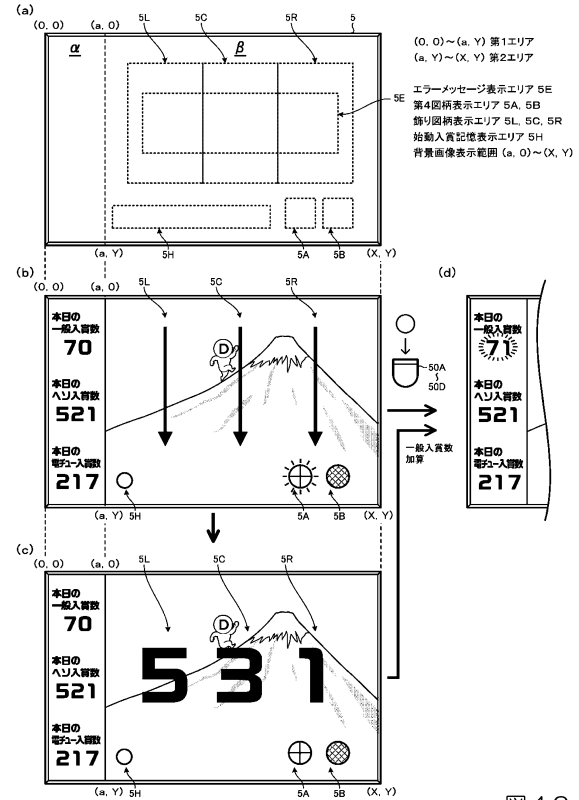


图 42

【 図 4 3 】

入賞数情報を表示する設定

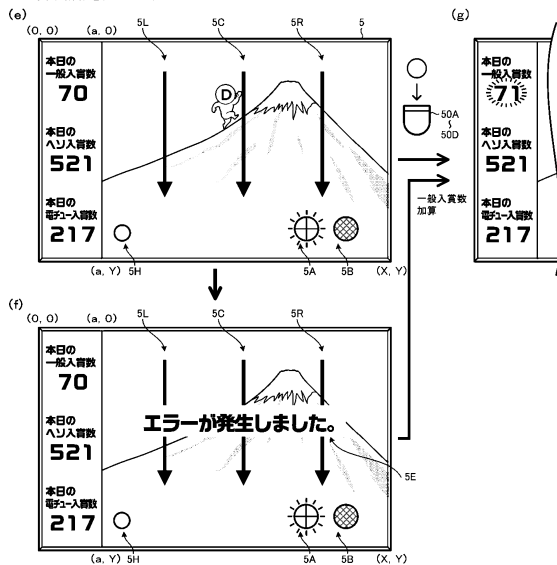


图 43

【 図 4 4 】

入賞数情報を表示しない設定

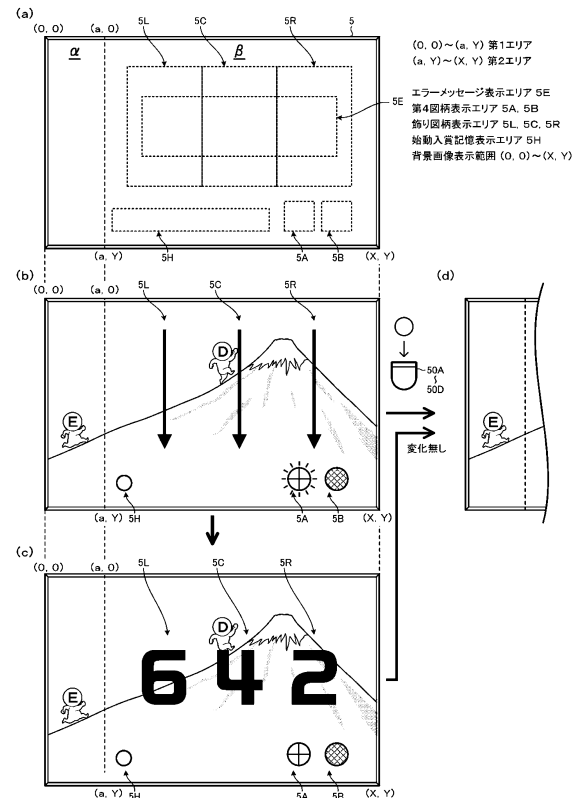


图 44

【図 45】

入賞数情報の項目例(一般入賞数の場合)

項目番号	項目名	集計データ
A1	本日の一般入賞数	電源投入時からの一般入賞数の合計値
A2	本日の一般入賞比率	電源投入時からの総アウト数に対してのA1の割合
A3	本日の一般賞球数	電源投入時からの一般入賞に基づいて付与された賞球数の合計値
A4	本日の一般賞球比率	電源投入時からの総賞球数に対してのA3の割合
B1	低ベース状態の一般入賞数	低ベース状態における一般入賞数
B2	低ベース状態の一般入賞比率	低ベース状態におけるアウト数に対してのB1の割合
B3	低ベース状態の一般賞球数	低ベース状態において一般入賞に基づいて付与された賞球数
B4	低ベース状態の一般賞球比率	低ベース状態における賞球数に対してのB3の割合
C1	高ベース状態の一般入賞数	高ベース状態における一般入賞数
C2	高ベース状態の一般入賞比率	高ベース状態におけるアウト数に対してのC1の割合
C3	高ベース状態の一般賞球数	高ベース状態において一般入賞に基づいて付与された賞球数
C4	高ベース状態の一般賞球比率	高ベース状態における賞球数に対してのC3の割合
D1	設定期間の一般入賞数	設定期間における一般入賞数
D2	設定期間の一般入賞比率	設定期間におけるアウト数に対してのD1の割合
D3	設定期間の一般賞球数	設定期間において一般入賞に基づいて付与された賞球数
D4	設定期間の一般賞球比率	設定期間における賞球数に対してのD3の割合

図 45

【図 46】

入賞数情報を表示する設定

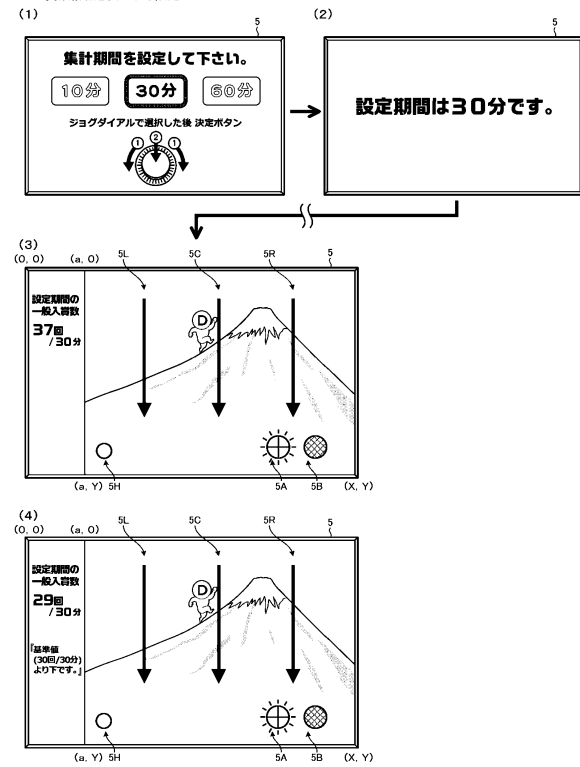
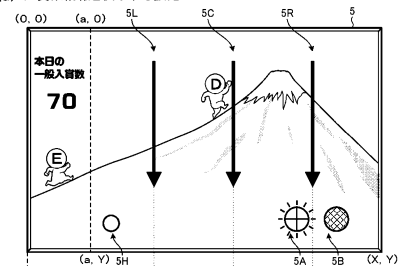


図 46

【図 47】

変形例1

(a) 入賞数情報を表示する設定



(b) 入賞数情報を表示しない設定

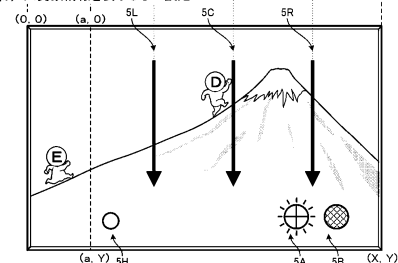
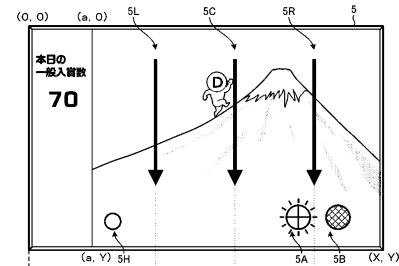


図 47

【図 48】

変形例2

(a) 入賞数情報を表示する設定



(b) 入賞数情報を表示しない設定

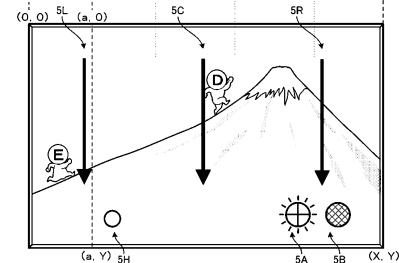


図 48

10

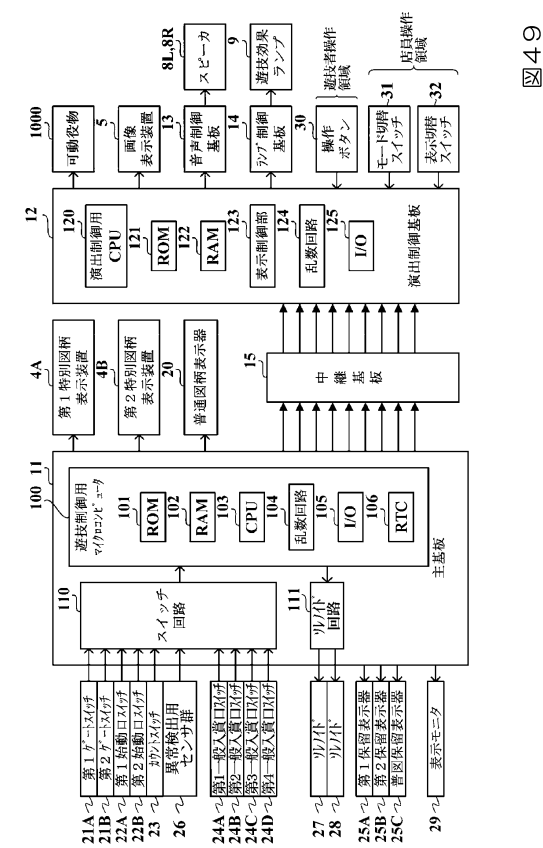
20

30

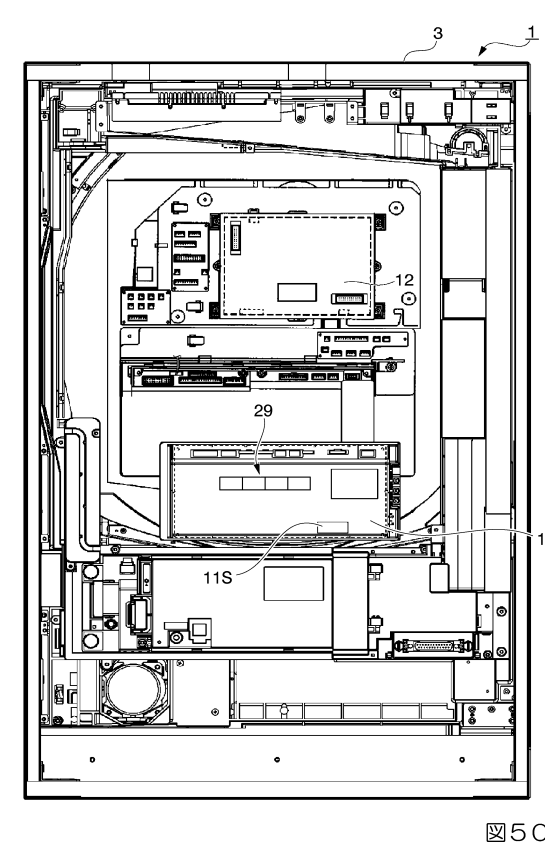
40

50

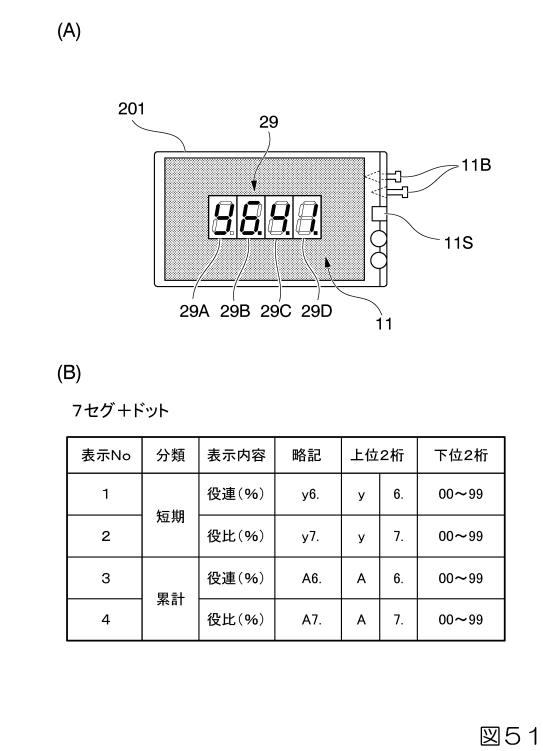
【図 4 9】



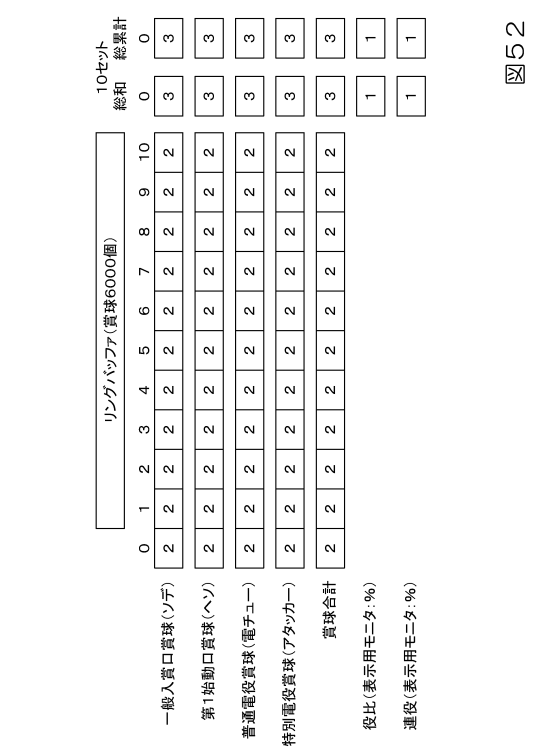
【図 5 0】



【図 5 1】



【図 5 2】



10

20

30

40

50

【図 5 3】



図53

【図 5 4】

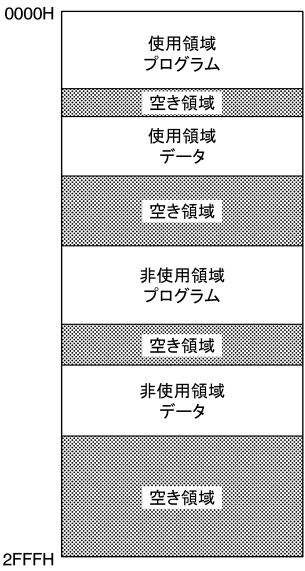


図54

【図 5 5】

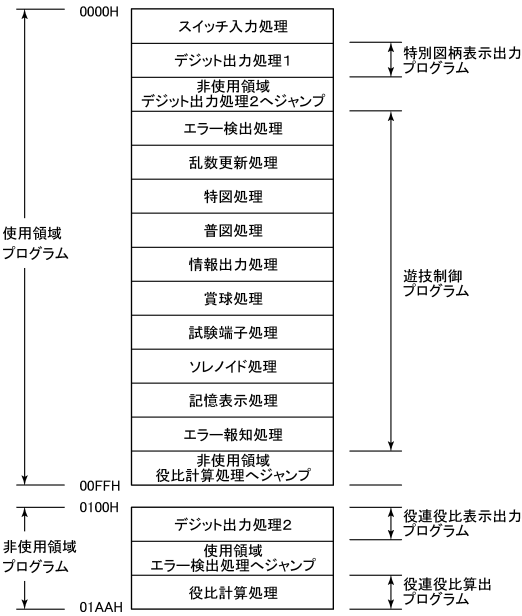


図55

【図 5 6】

割当	プログラム	命令
00	特別図柄表示出力	CALLF
00	役連役比表示出力	CALmn
01	遊技制御	CALLF
01	役連役比算出	CALLmn

図56

10

20

30

40

50

【図 57】

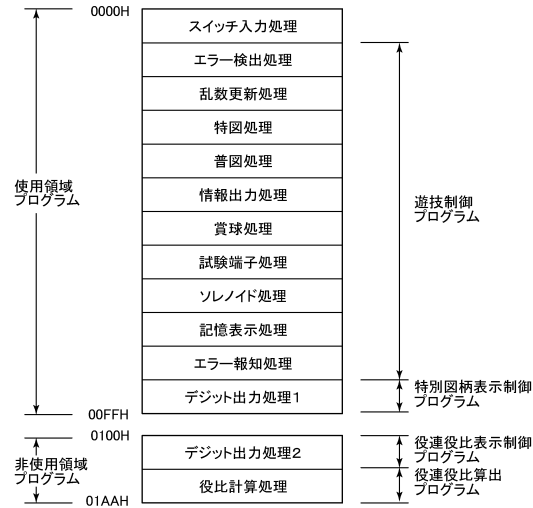


図57

【図 58】

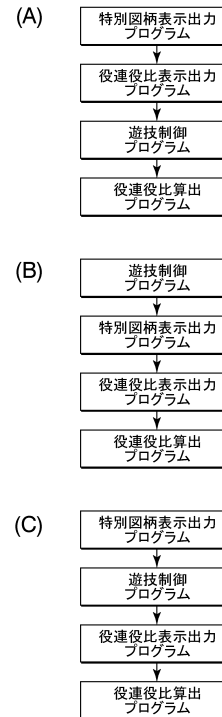


図58

【図 59】

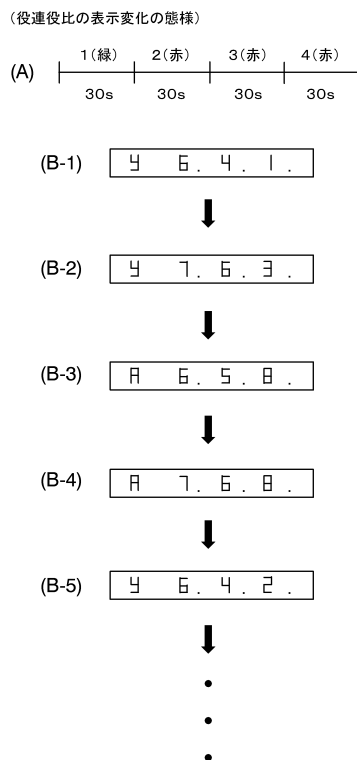


図59

【図 60】

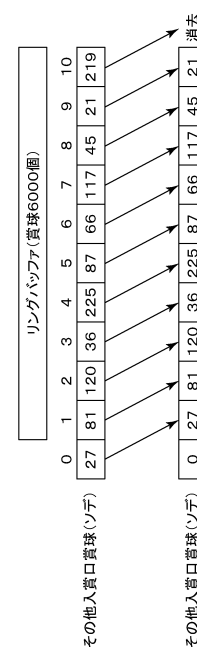


図60

10

20

30

40

50

【 図 6 1 】

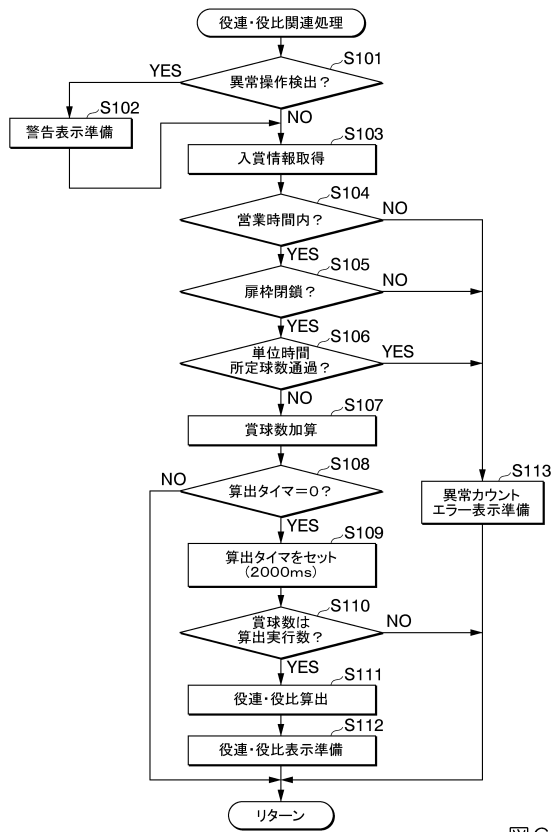


图 6-1

【 図 6 2 】

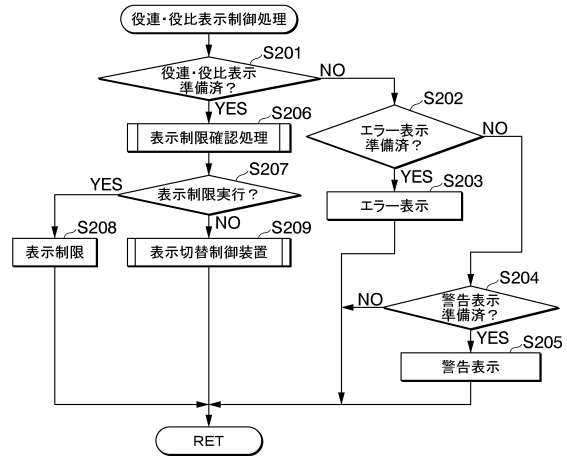


图 62

【 図 6 3 】

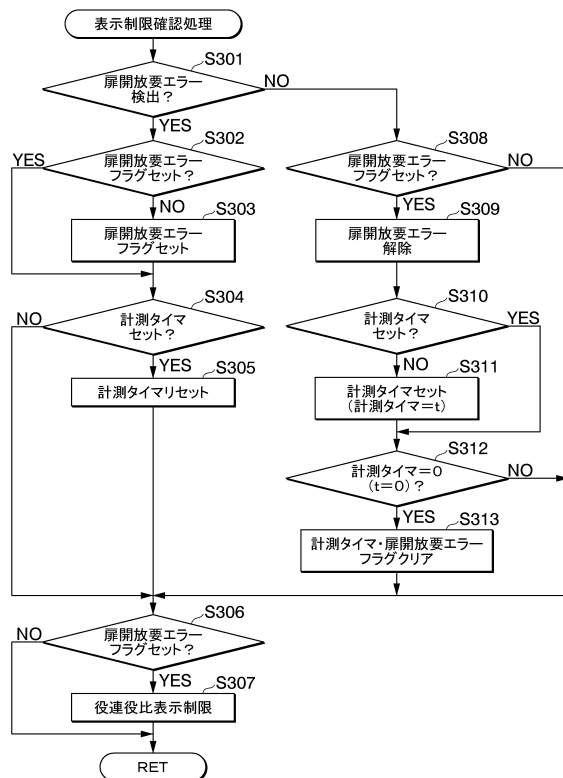
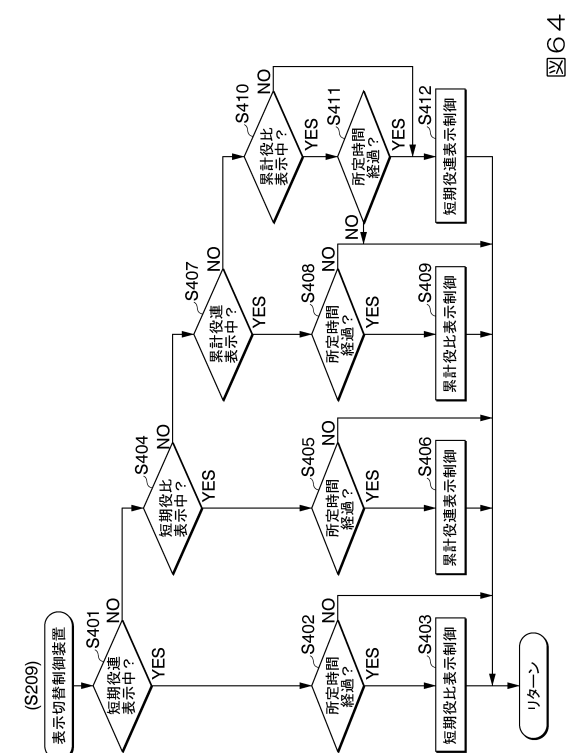


图 6-3

【 図 6 4 】



46X

【図 6 5】

エラー名称	エラー内容	解除条件	扉開放要否
磁石	磁気検出	電源オフ	要
賞球異常	異常賞球個数2000個以上	電源オフ	要
賞球 （払出スイッチ異常検知、払出ケース）	払出ユニット系のエラー検出	エラー解除 （スイッチ操作）	要
球切れ	球切れ検出	遊技球供給再開	要
電波異常	電波検出	電源オフ	要
主基板通信不良	主基板と払出基板との通信不良	通信回復	要
カードユニット	カードユニットとの通信不良	通信回復	要
満タン	満タン検出	満タン解除	不要
役物初回起動	役物初回起動時の異常	操作ボタン押下	不要
不正入賞	作動中以外の大入賞口入賞	時間経過	不要
RTC-GRAM異常	投入時RTC異常	時間経過	不要
RAMクリア	電源投入（コールドスタート）	時間経過	不要
振動検出異常	振動検出	時間経過	不要
ドア開放	ドア開放検出	状態解除	—

図65

【図 6 6】

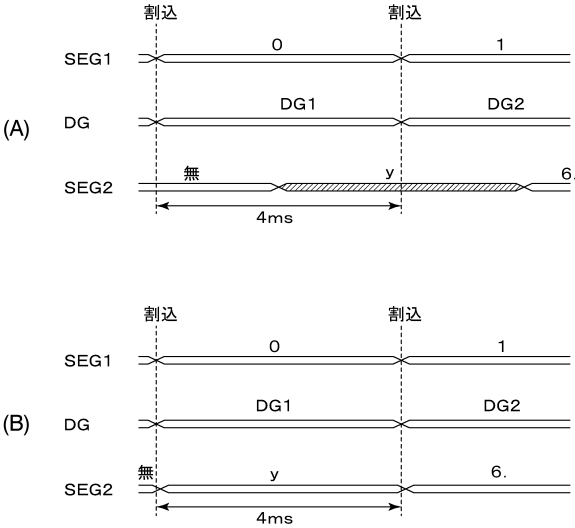


図66

【図 6 7】

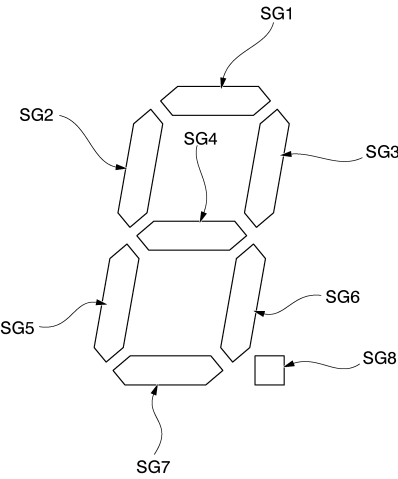


図67

【図 6 8】

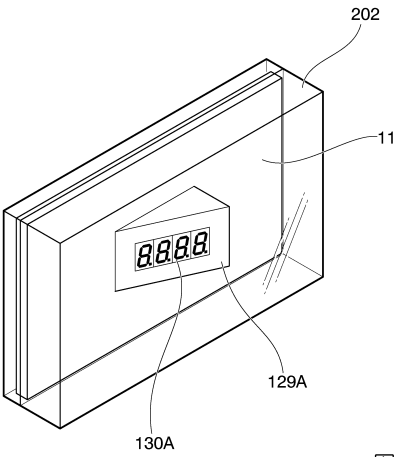


図68

10

20

30

40

50

【図 69】

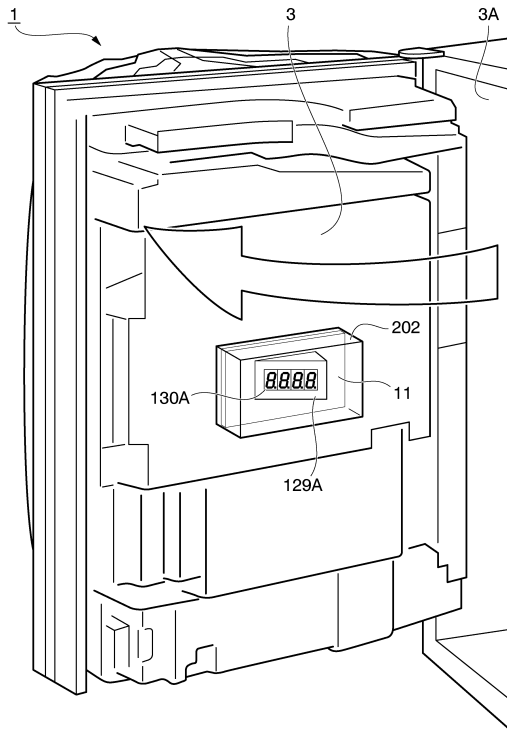


図 69

【図 70】

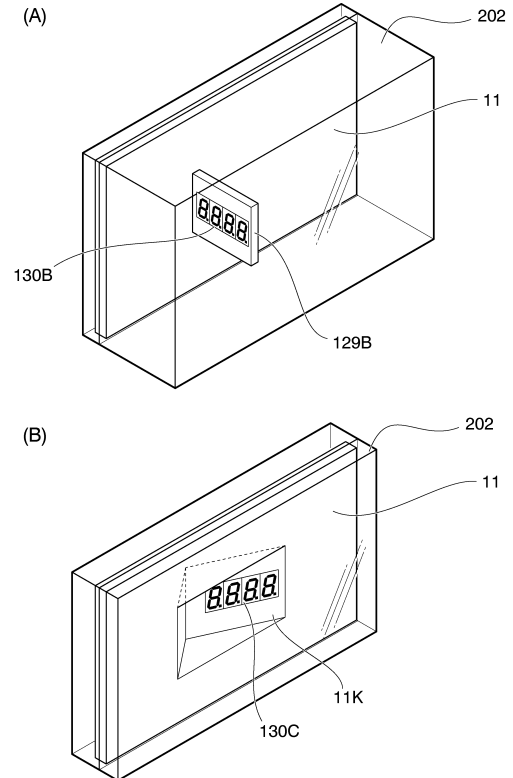


図 70

【図 71】

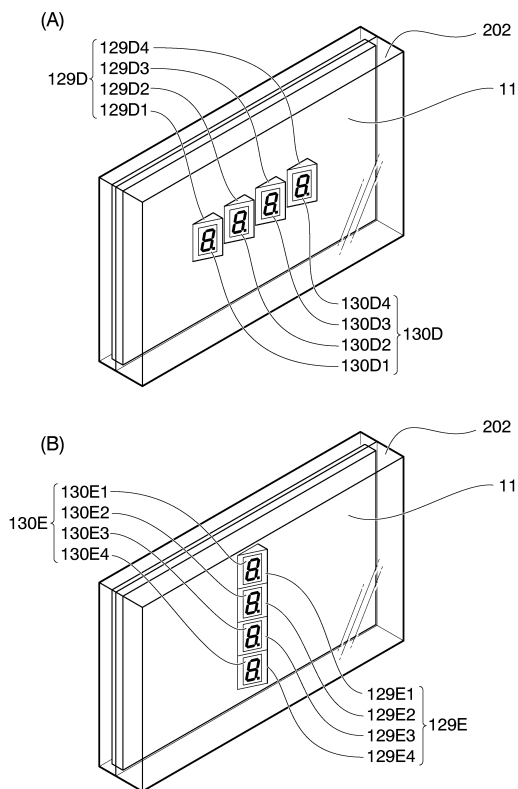


図 71

【図 72】

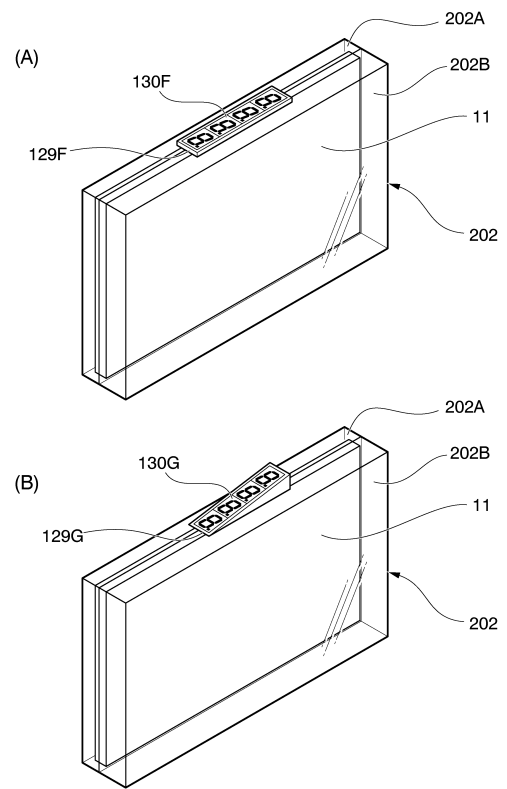


図 72

10

20

30

40

50

【図 7 3】

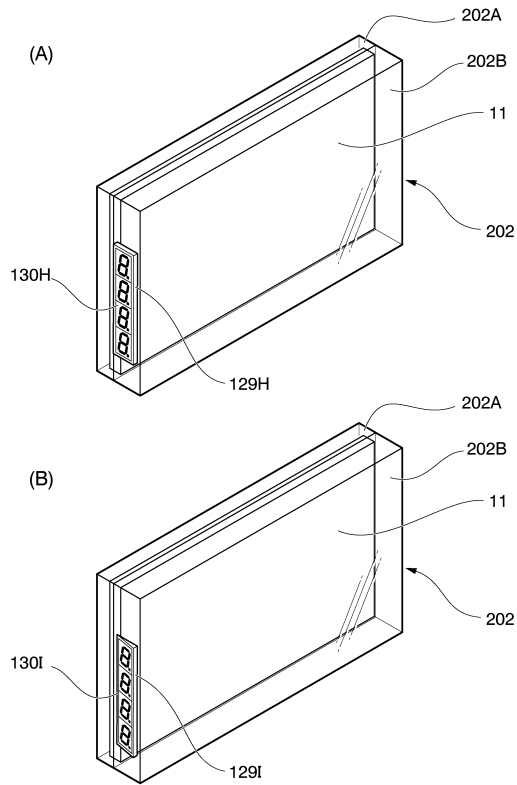


図 7 3

【図 7 4】

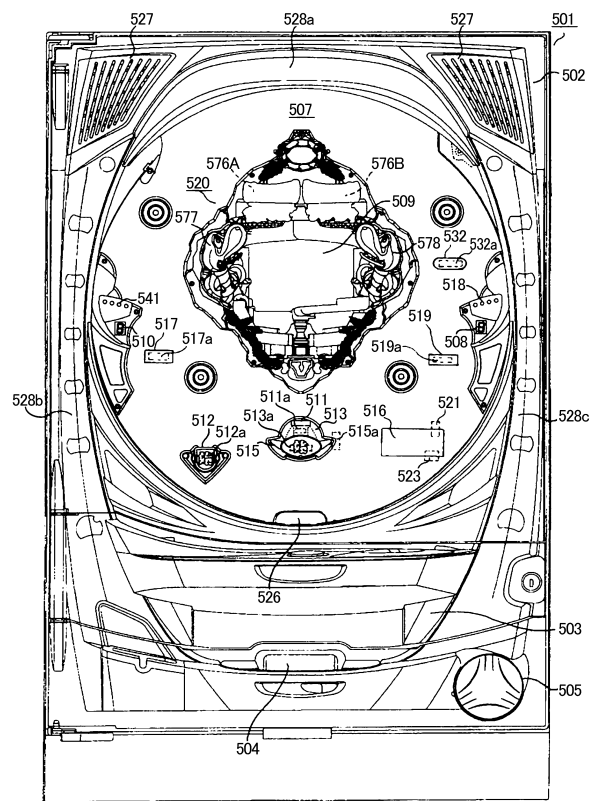


図 7 4

【図 7 5】

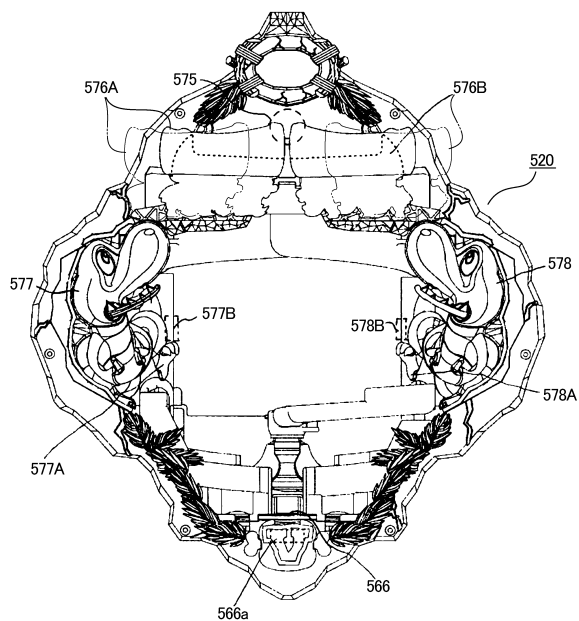


図 7 5

【図 7 6】

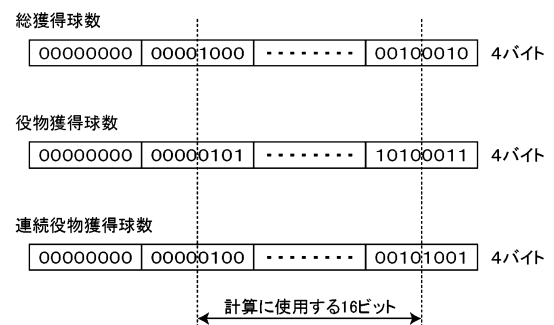


図 7 6

10

20

30

40

50

【図 77】

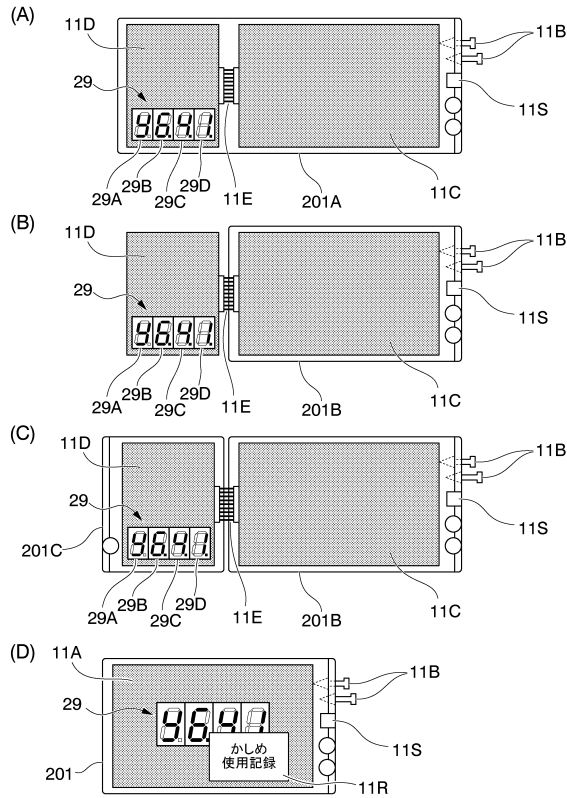


図 77

【図 78】

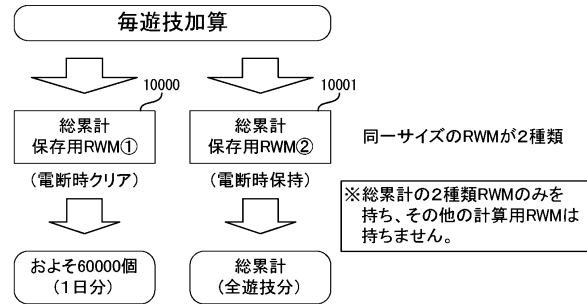


図 78

10

20

【図 79】

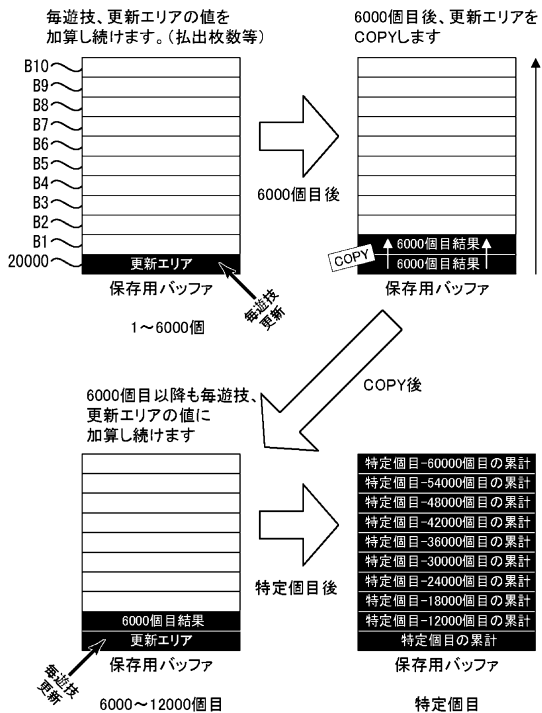


図 79

【図 80】

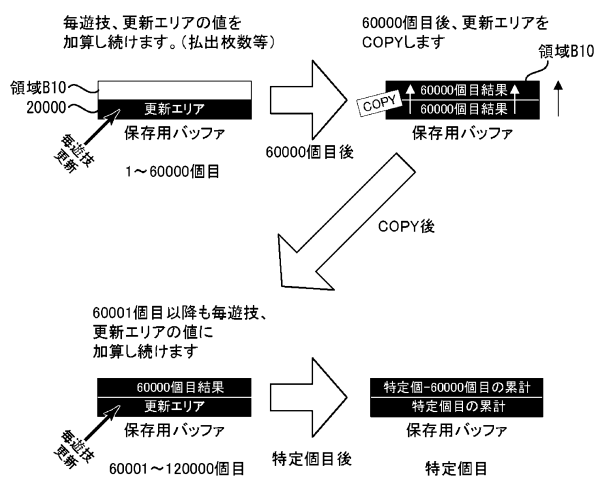


図 80

30

40

50

【図 8 1】

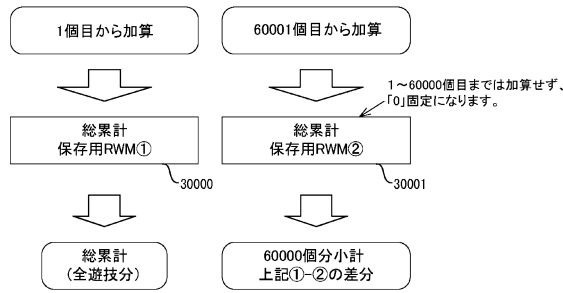


図 8 1

【図 8 2】

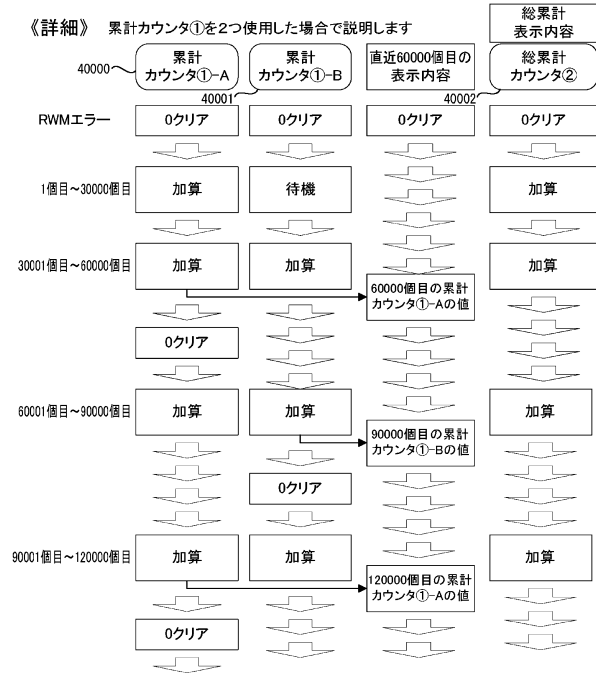
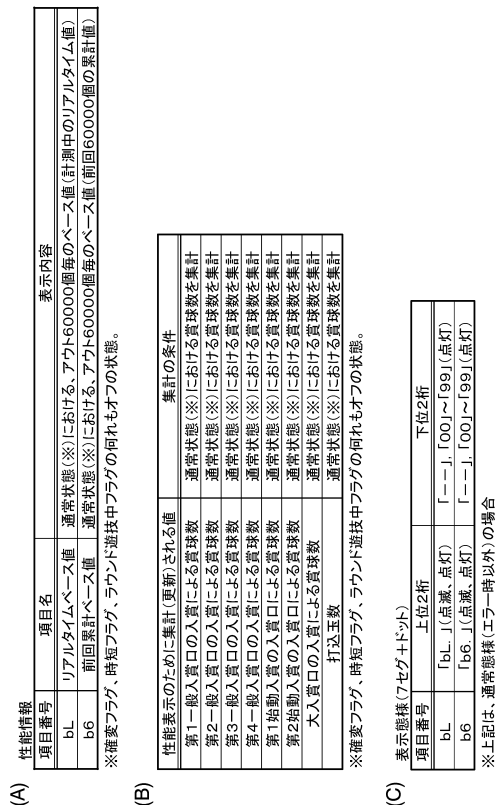


図 8 2

【図 8 3】



【図 8 4】

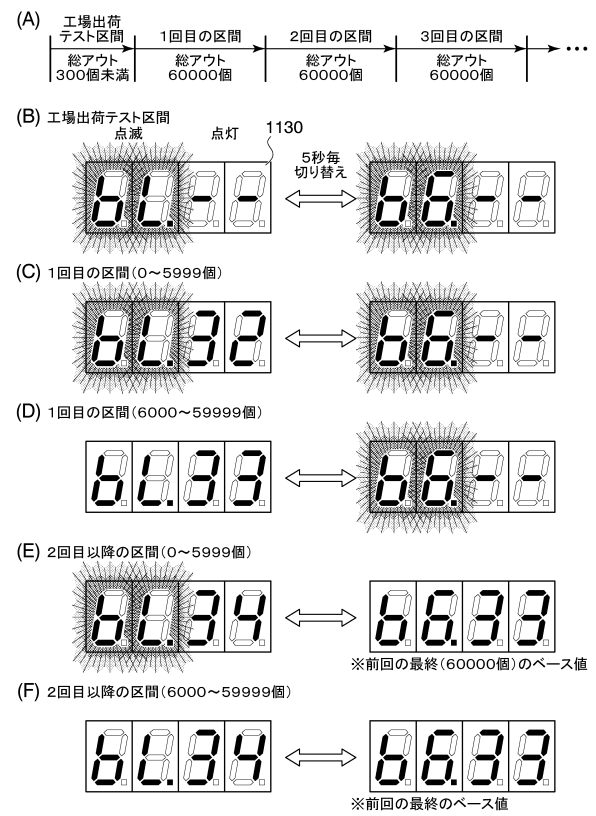


図 8 4

【図 85】

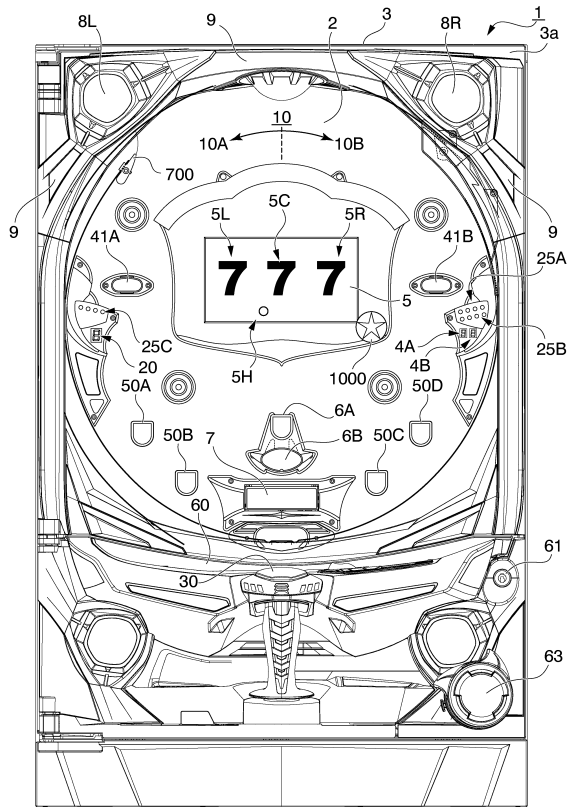


図 85

【図 86】

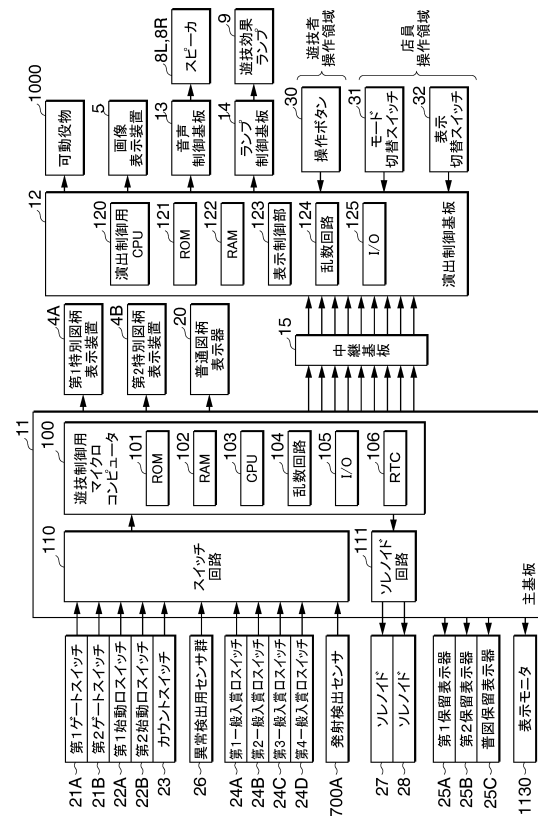


図 86

【図 87】

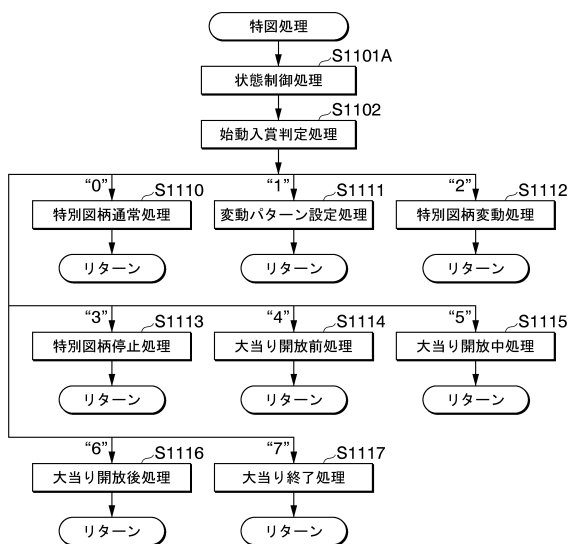


図 87

【図 88】

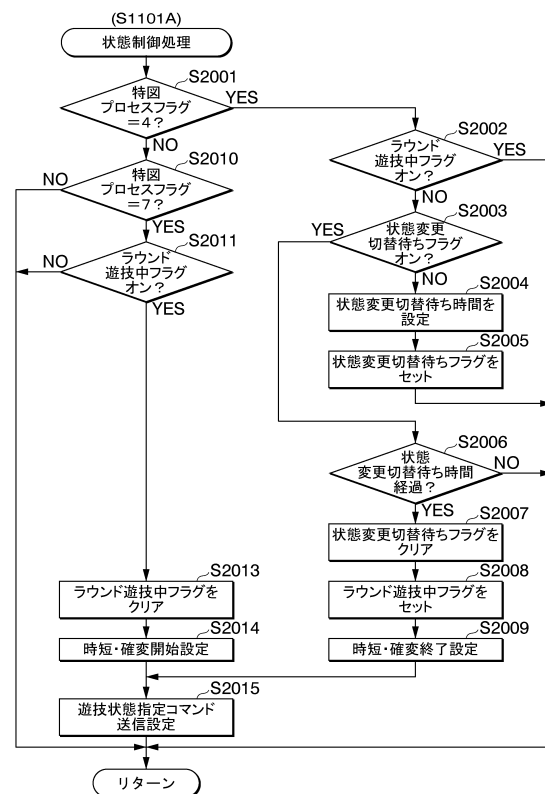


図 88

10

20

30

40

50

【図 89】

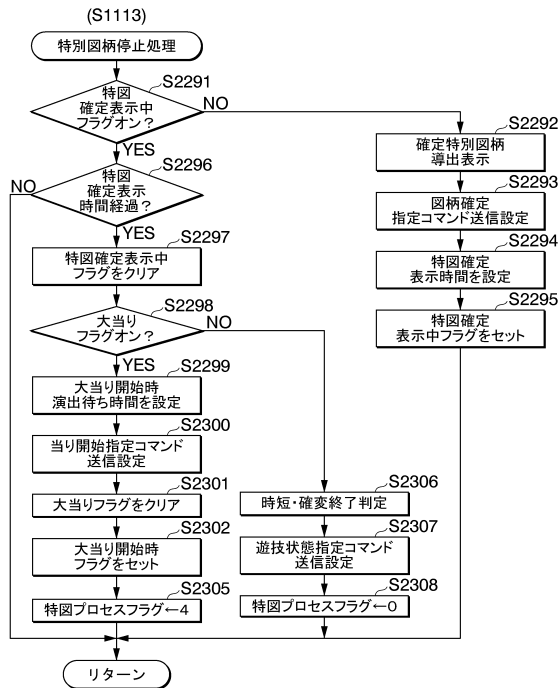


図 89

【図 90】

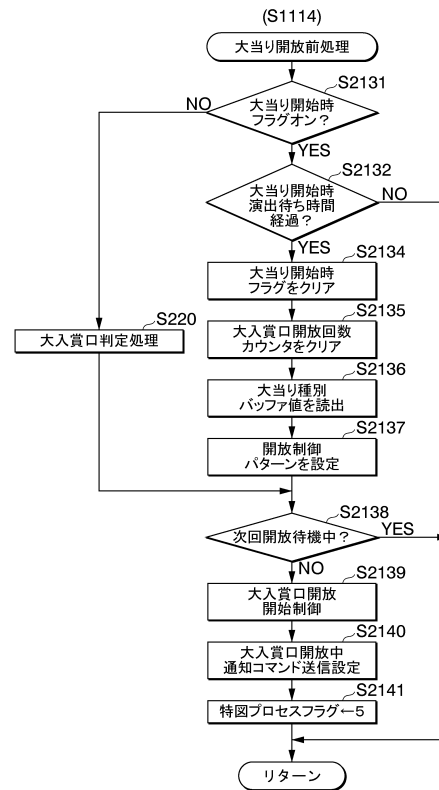


図 90

【図 91】

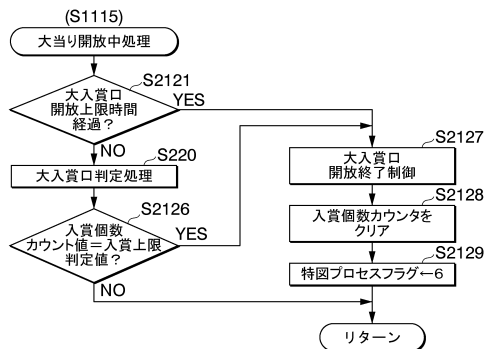


図 91

【図 92】

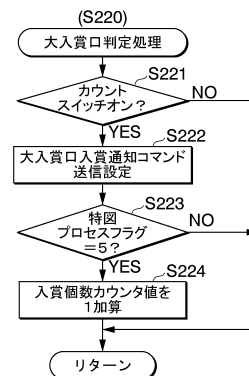


図 92

10

20

30

40

50

【図 9 3】

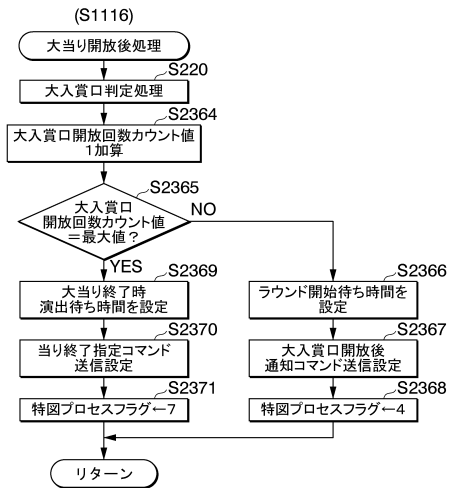


図 9 3

【図 9 4】

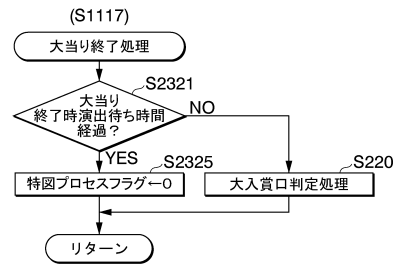


図 9 4

【図 9 5】

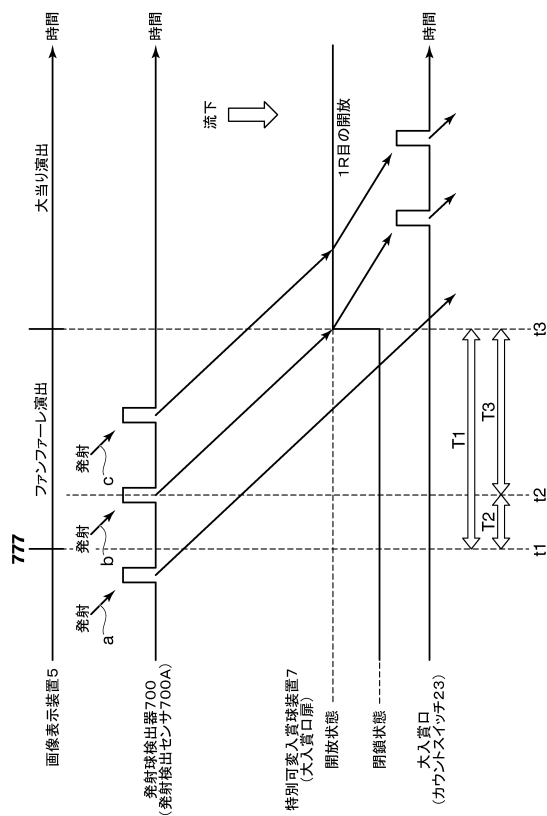


図 9 5

【図 9 6】

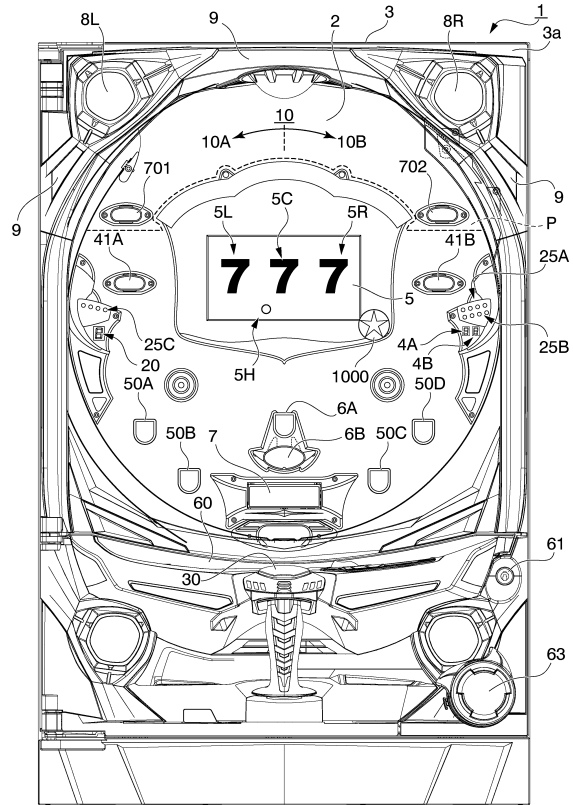


図 9 6

10

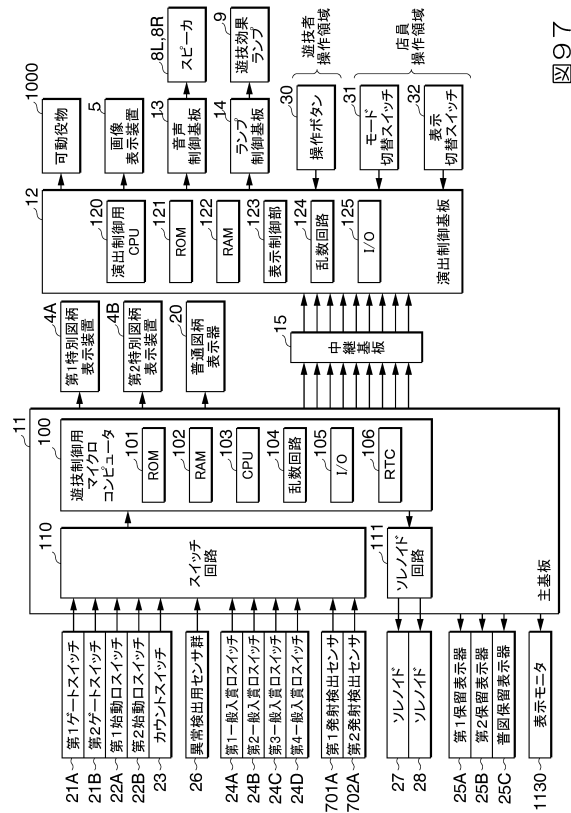
20

30

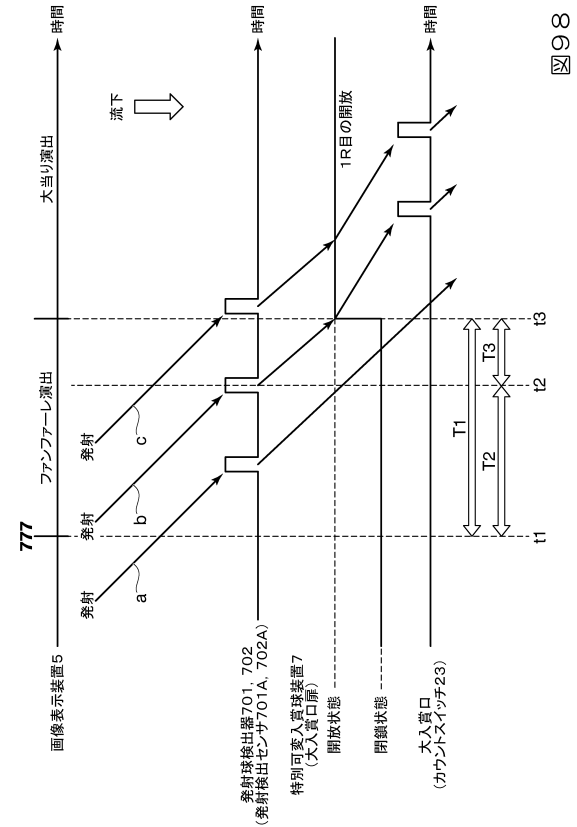
40

50

【 図 9 7 】

79

【 図 9 8 】



【 图 9 9 】

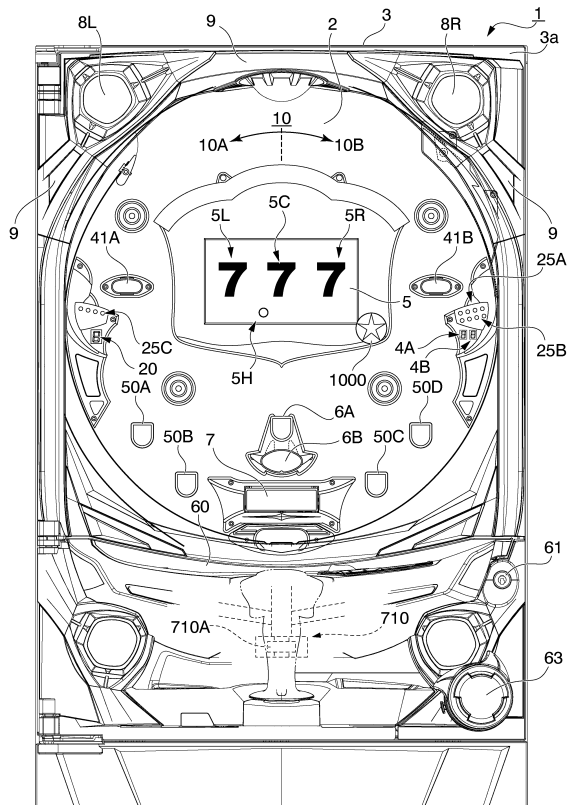
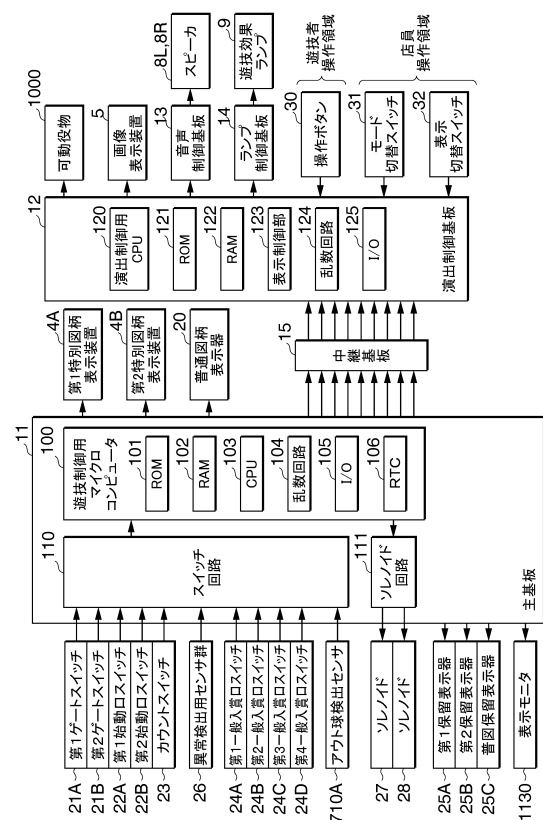


图 99

【 図 1 0 0 】



100

【図101】

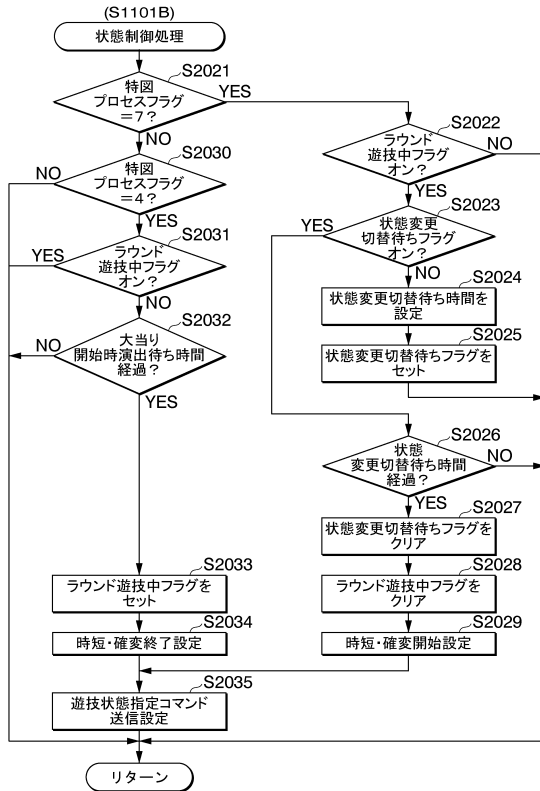
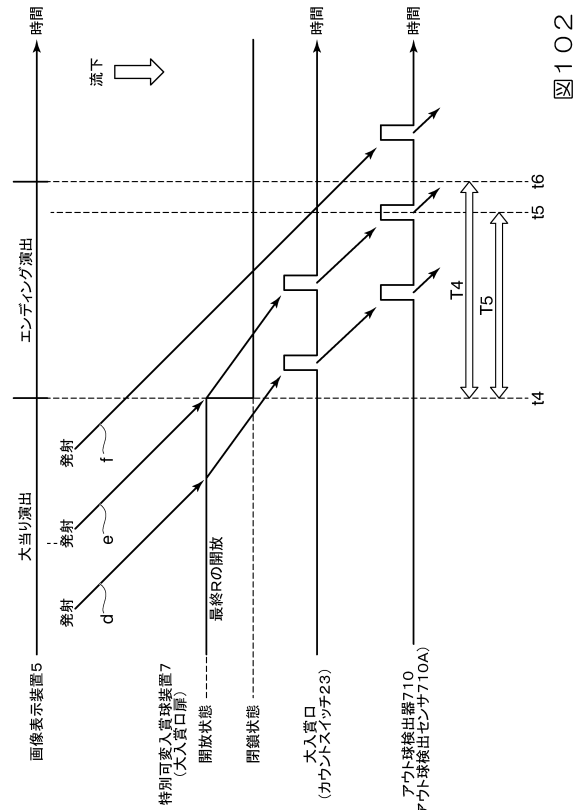


図101

【図102】



10

20

【図103】

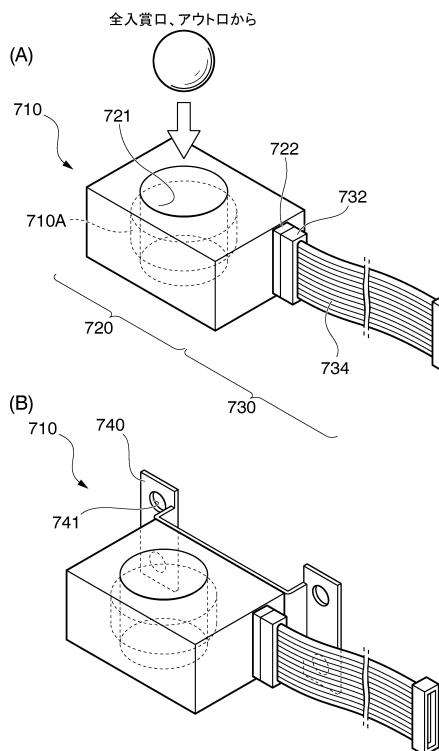


図103

【図104】

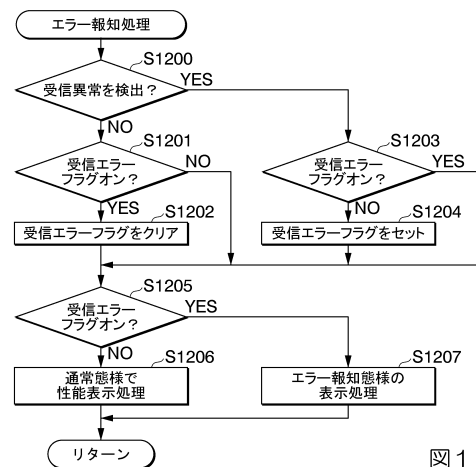


図104

30

40

50

【図 105】

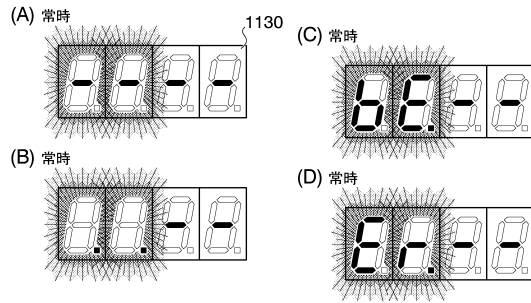


図 105

【図 106】

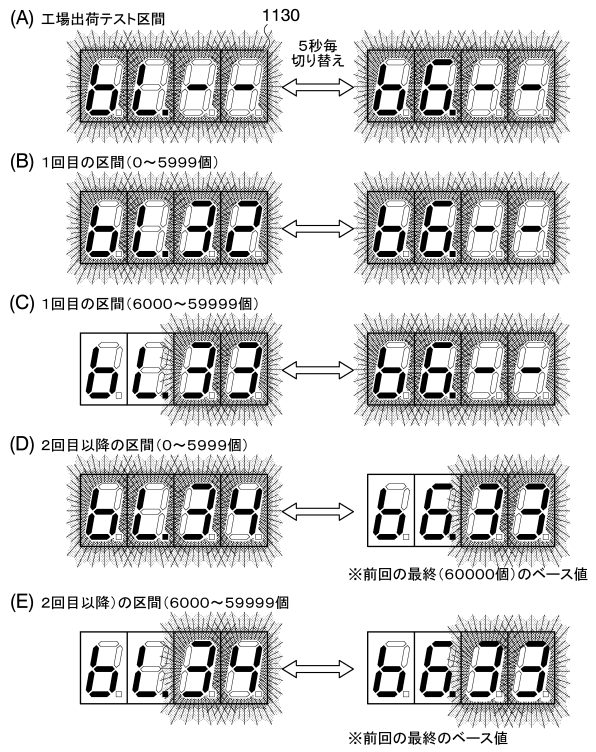


図 106

【図 107】

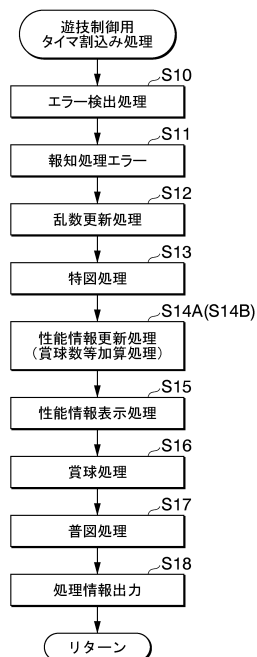


図 107

【図 108】

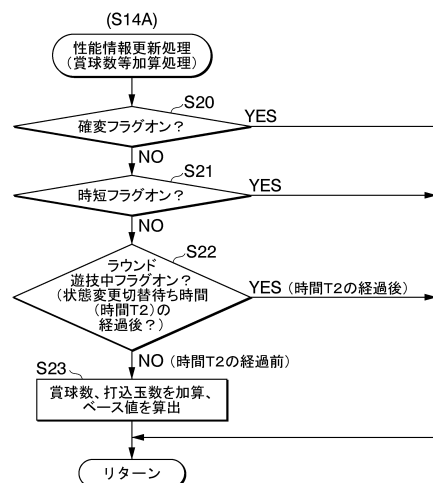


図 108

10

20

30

40

50

【図 109】

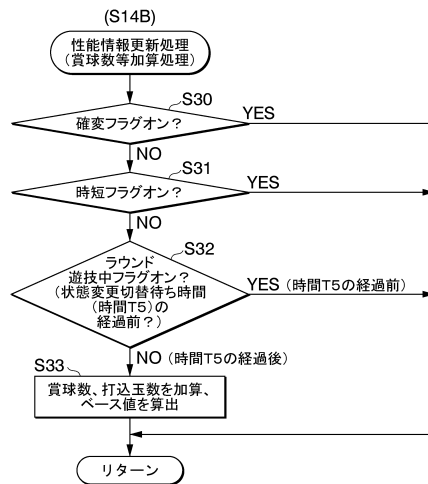


図 109

【図 110】

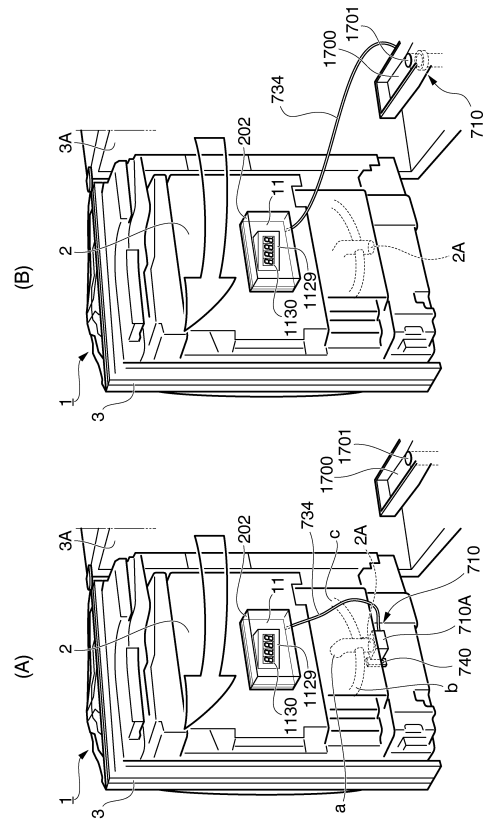


図 110

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 - 1 7 1 1 1 6 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 0 6 1 5 6 3 (J P , A)
特開平 1 1 - 2 6 7 2 7 5 (J P , A)
特開 2 0 0 1 - 1 2 0 7 4 7 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 2 7 3 9 2 5 (J P , A)
特許第 7 0 0 7 8 2 0 (J P , B 2)
「 (案) 性能表示モニタの搭載要件 (V e r . 1 0 6) 」 , 日本遊技機工業組合提供資料
(「 性能表示モニタ 」 に関する技術資料) , 日本 , 2017年05月11日 , p . 1 ~ 9
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2