

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6909244号

(P6909244)

(45) 発行日 令和3年7月28日 (2021.7.28)

(24) 登録日 令和3年7月6日 (2021.7.6)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 360 頁)

(21) 出願番号	特願2019-8184 (P2019-8184)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成31年1月22日 (2019.1.22)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2020-116023 (P2020-116023A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和2年8月6日 (2020.8.6)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年2月5日 (2020.2.5)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	堀 圭史

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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
 設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可制御手段と、
 前記設定許可状態に制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段と、

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

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、
 遊技媒体が所定領域を通過したことに基づいて、普通識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、

普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変表示計時手段と、
 特別識別情報の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、
 特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、
 特定信号を遊技機の外部に出力可能な外部出力手段と、を備え、

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

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

10

20

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

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

前記設定確認状態に制御されているときに前記特別可変表示手段の態様が可変表示結果
とは異なる態様とされ、

10

前記外部出力手段は、

前記設定確認状態に制御されているときに前記特定信号を出力可能であり、

前記設定許可状態に制御されているときに前記特定信号を出力可能であり、

前記設定許可状態の制御が終了したことに基づいて前記特定情報が消去され、

前記特定情報記憶手段は、前記設定許可状態の制御が終了することなく遊技機への電力
供給が停止された場合に前記特定情報を記憶可能であり、

遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶さ
れていることに基づいてエラー報知を実行可能なエラー報知手段を備え、

前記エラー報知手段は、遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段
に前記特定情報が記憶されている場合であって前記設定許可状態に制御されなかった場合
に前記エラー報知を実行可能であり、

20

遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶さ
れている場合であって前記設定許可状態に制御された場合に前記エラー報知を実行せず、

前記外部出力手段は、前記エラー報知が実行されているときに前記特定信号を出力可能
である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域
に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定の入賞価値を遊技者
に与えるように構成されたものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう
。）可能な可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結
果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたも
のがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

なお、入賞価値とは、入賞領域への遊技球の入賞に応じて賞球を払い出したり得点や景
品を付与したりすることである。また、遊技価値とは、特定表示結果となった場合に遊技
機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有
利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりする
ことや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

40

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示手段に
おいて開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定めら
れた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり（有利状態）」が発生する。なお
、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入
賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放

50

期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば16ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

そのようなパチンコ遊技機として、従来、複数の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。

【0005】

このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2010-200902号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

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

【0008】

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

【課題を解決するための手段】

【0009】

（A）本願発明に係る遊技機は、前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可制御手段と、

前記設定許可状態に制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）と、

特別識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）と、

特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段（例えば、CPU103）と、

特定信号を遊技機の外部に出力可能な外部出力手段（例えば、遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する）と、を備え、

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

前記設定確認状態が終了したときに前記割込処理が許可され、該割込処理が許可された

10

20

30

40

50

後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

前記普通可変表示期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記普通可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記普通可変表示期間の計時が再開され（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの計時を再開させる）、

前記特別可変表示期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記特別可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記特別可変表示期間の計時が再開され（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させる）、

前記設定確認状態に制御されているときに前記特別可変表示手段の態様が可変表示結果とは異なる態様とされ（設定値確認処理において、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する）、

前記外部出力手段は、

前記設定確認状態に制御されているときに前記特定信号を出力可能であり（例えば、設定確認状態に制御されたときにセキュリティ信号が出力される）、

前記設定許可状態に制御されているときに前記特定信号を出力可能であり、

前記設定許可状態の制御が終了したことに基づいて前記特定情報が消去され、

前記特定情報記憶手段は、前記設定許可状態の制御が終了することなく遊技機への電力供給が停止された場合に前記特定情報を記憶可能であり、

遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていることに基づいてエラー報知を実行可能なエラー報知手段を備え、

前記エラー報知手段は、遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合であって前記設定許可状態に制御されなかった場合に前記エラー報知を実行可能であり、

遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合であって前記設定許可状態に制御された場合に前記エラー報知を実行せず、

前記外部出力手段は、前記エラー報知が実行されているときに前記特定信号を出力可能である、

ことを特徴とする。この特徴によれば、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、好適に設定確認作業を実行することができる。

手段C1の遊技機は、

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

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）と第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

遊技状態（非KT状態、KT状態）に応じて、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）に対応した特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御

10

20

30

40

50

されるとき（図10-14（A1）～（A4）に示すように、飾り図柄に対応する第1特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」となるとき）に、装飾識別情報の可変表示結果を報知する報知演出（図10-14（A4）に示すように、大当たりとなる飾り図柄の組み合わせ（本例では、「222」）を停止表示させる演出）を実行可能な報知演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるとき（図10-14（B1）～（B4）に示すように、飾り図柄に対応しない第2特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」となるとき）には、前記報知演出を実行せず（図10-14（B1）に示すように、大当たりとなる飾り図柄の組み合わせを停止表示させる演出を実行せずに、「FEVER」の文字を表示することで大当たりの発生を報知している）、

10

さらに、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

20

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図11-11～図11-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

30

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図11-17及び図11-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）

40

ことを特徴としている。

このような構成によれば、装飾識別情報に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されるときには、報知演出を実行しないことによって、いずれの特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されたかを遊技者が誤認してしまうことを防ぐことができる。さらに、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0010】

手段C2の遊技機は、

50

手段C1の遊技機であって、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示に対応した特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるとき（図10-14（A1）～（A4）に示すように、飾り図柄に対応する第1特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」となるとき）に、可動体を用いた可動体演出（図10-14（A3）に示すように、可動体06TM100を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出）を実行可能な可動体演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうち、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるとき（図10-14（B1）～（B4）に示すように、飾り図柄に対応しない第2特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」となるとき）には、前記可動体演出を実行しない（図10-14（B3）及び（B4）に示すように、可動体動作演出を実行しない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、装飾識別情報の可変表示に注目している遊技者が予期しない不規則なタイミングで可動体演出が実行されてしまうことにより、有利状態に制御される割合の高い可動体演出の興趣の低下を防ぐ。

【0011】

手段C3の遊技機は、

手段C1又は手段C2の遊技機であって、

第1始動条件が成立（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生）した後に第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに基づいて第1特定識別情報（第1特別図柄）の可変表示（変動表示）を実行し、

第2始動条件が成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生）した後に第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当たり遊技状態及び小当たり遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに基づいて第2特定識別情報（第2特別図柄）の可変表示（変動表示）を実行し、

前記有利状態（大当たり遊技状態）とは異なる特殊状態（小当たり遊技状態）に制御可能であり、

前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能であり（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当たり遊技状態に制御されており（ステップS06TM1000AでYES）、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当たり遊技状態に制御されており（ステップS06TM1000BでYES））、

前記特殊状態（小当たり遊技状態）に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能である（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当たり遊技状態に制御されているときは（ステップS06TM1000AでYES）、第1特別図柄の変動表示が開始されず、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当たり遊技状態に制御されているときは（ステップS06TM1000BでYES）、第2特別図柄の変動表示が開始されない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。また、特殊状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態におけ

10

20

30

40

50

る遊技に集中させることができる。

【0012】

手段C4の遊技機は、

手段C3の遊技機であって、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（KT状態）に制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者にとって有利な遊技状態として有利状態とは異なる遊技状態を実現できる。

【0013】

手段C5の遊技機は、

手段C1～手段C4から選択される何れかの遊技機であって、

遊技状態によらず、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第1特殊識別情報の可変表示を実行可能（第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示を実行可能）であり、第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第2特殊識別情報の可変表示を実行可能（第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示を実行可能）である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、特殊識別情報の可変表示の状況を確認することによって、特定識別情報の可変表示の状況を把握することができる。

【0014】

手段C6の遊技機は、

手段C1～手段C5から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）を有する遊技制御部（主基板11）と、

前記装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）が実行されていないときに特別演出（第1デモ表示、第2デモ表示）を実行可能な特別演出実行手段（演出制御用CPU120）とを有する演出制御部（演出制御基板12）と、を含み、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、第1始動条件が成立（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生）した後に第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに基づいて第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を実行し、第2始動条件が成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生）した後に第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに基づいて第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）を実行し、

前記遊技制御部（主基板11）は、前記第1始動条件が成立しておらず（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しておらず）且つ第1特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第1特別コマンド（第1客待ちデモ表示指定コマンド）と、前記第2始動条件が成立しておらず（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生しておらず）且つ第2特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第2特別コマンドと（第2客待ちデモ表示指定コマンド）を送信可能であり、

前記演出制御部（演出制御基板12）は、前記第1特別コマンドを受信したときに第1遊技状態であることに応じて前記特別演出実行手段により第1特別演出を実行可能であり（図9-38に示すように、演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマン

10

20

30

40

50

ドを受信したときに（ステップ026 IWS 4701でYES）、非KT状態であることに基いて（ステップ026 IWS 4702でYES）、第1デモ表示を開始し（ステップ026 IWS 4711）、前記第2特別コマンドを受信したときに第2遊技状態であることに基いて前記特別演出実行手段により第2特別演出を実行可能である（図9-39に示すように、演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026 IWS 4801でYES）、KT状態であることに基いて（ステップ026 IWS 4802でYES）、第2デモ表示を開始する（ステップ026 IWS 4811））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、現在の遊技状態に対応したコマンドを受信した場合にのみ、特別演出を開始させることが可能となり、遊技状態に応じて適切なタイミングで特別演出を開始させることができる。

【0015】

手段C7の遊技機は、

手段C6の遊技機であって、

前記第1特別演出（第1デモ表示）を実行しているときに、第1特定識別情報（第1特別図柄）に対応した開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに基いて前記第1特別演出を終了させ（図9-38に示すように、第1特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ026 IWS 4714でYES）、第1デモ表示を終了させ（ステップ026 IWS 4716））、

前記第2特別演出（第2デモ表示）を実行しているときに、第2特定識別情報（第2特別図柄）に対応した開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに基いて前記第2特別演出を終了させる（図9-39に示すように、第2特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ026 IWS 4814でYES）、第2デモ表示をさせる（ステップ026 IWS 4816））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の可変表示の実行状況に対応した適切な演出制御を実現可能となる。

【0016】

手段C8の遊技機は、

手段C1～手段C7から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、第1始動条件が成立（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生）した後に第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに基いて第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を実行し、第2始動条件が成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生）した後に第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに基いて第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）を実行し、

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立可能なときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第1保留記憶数が4であるときに、第1保留表示領域06TMO11に4個の第1保留表示06TMO10を表示可能であり）、

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立不能な（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能であり（図10-6に示すように、第1保留記憶数が1であるときに、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「1」を表示可能であり）、

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立可能なときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第2保留記憶数が4であるときに、第2保留表示領域06TM021に4個の第2保留表示06TM020を表示可能であり）、

10

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立不能な（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能である（図10-6に示すように、第2保留記憶数が0であるときに、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示可能である）

ことを特徴とする遊技機。

20

このような構成によれば、第1態様よりも視認性の低い第2態様で保留記憶数を表示させることで、保留記憶数を適切に報知することができる。

【0017】

手段C9の遊技機は、

手段C1～手段C8から選択される何れかの遊技機であって、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうちの一方の特定識別情報の可変表示中（第1特別図柄の変動表示中）に、他方の特定識別情報の可変表示結果（第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となること）に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御されるときに、一方の特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を中断させる可変表示中断手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

30

前記特殊状態（小当り遊技状態）の終了に伴う終了演出（小当り終了指定コマンドの受信に応じて実行される演出であり、例えば、図10-12（A4）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5にキャラクタ及び「30pt GET!」の文字を表示させる演出等）を実行可能な終了演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（第2KT状態）よりも、非特別状態（第1KT状態）の方が前記終了演出（図10-12（B3）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5のアクティブ表示領域06TM031に表示されていたアクティブ表示06TM030と、第2保留表示領域06TM021に表示されていた4個の第2保留表示06TM020とを消去する演出）の実行期間が短い（図10-11（A）に示すように、第2KT状態では、小当りエンディング期間が3秒である一方で、図10-11（B）に示すように、第1KT状態では、小当りエンディング期間が0.5秒である）

40

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、非特別状態において、一方の特定識別情報の可変表示を中断させる期間を短くすることができ、一方の特定演出情報の可変表示状況と一方の特定識別情報に対応した演出との不整合を抑制することができる。

【0018】

50

遊技機として、特開 2017-086690 号公報（図 22）に示すように、可変表示の実行状況に応じてデモ表示（特別演出）を行う遊技機が提案されている。また、特開 2015-156952 号公報（段落 0050）に示すように、第 1 特別図柄（第 1 特定識別情報）および第 2 特別図柄（第 2 特定識別情報）が同時に可変表示される遊技機が提案されている。特開 2015-156952 号公報（段落 0050）に記載されたような 2 つの特定識別情報の可変表示を並行して実行可能な遊技機に対して、特開 2017-086690 号公報（図 22）に記載された特別演出を実行する構成を適用した場合に、特別演出に関する演出制御を適切に行う必要がある。手段 A1～手段 A9 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、2 つの特定識別情報の可変表示を並行して実行可能な遊技機において、特別演出に関する演出制御を適切に行うことにある。

10

【0019】

手段 A1 の遊技機は、

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

第 1 始動条件（入賞球装置 6A への始動入賞が発生）が成立した後に第 1 開始条件が成立した（図 10-3 に示すように、第 1 特別図柄通常処理において、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第 1 保留記憶数が 0 でない）ことに基いて第 1 特定識別情報（第 1 特別図柄）の可変表示を実行するとともに、第 2 始動条件（可変入賞球装置 6B への始動入賞が発生）が成立した後に第 2 開始条件が成立した（図 10-4 に示すように、第 2 特別図柄通常処理において、第 1 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第 2 保留記憶数が 0 でない）ことに基いて第 2 特定識別情報（第 2 特別図柄）の可変表示を実行し、第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）と第 2 特定識別情報の可変表示（第 2 特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

20

遊技状態（非 K T 状態、K T 状態）に応じて、第 1 特定識別情報の可変表示（第 1 特別図柄の変動表示）及び第 2 特定識別情報の可変表示（第 2 特別図柄の変動表示）のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用 CPU 120）と、

装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）が実行されていないときに特別演出（第 1 デモ表示、第 2 デモ表示）を実行可能な特別演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

30

前記特別演出（第 1 デモ表示、第 2 デモ表示）の実行中において、前記第 1 開始条件及び前記第 2 開始条件が成立可能なときに、前記第 1 始動条件及び前記第 2 始動条件のいずれか一方が成立したことに基いて前記特別演出を終了させることが可能であり（図 9-38 に示すように、第 1 特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ 026 IWS 4714 で YES）、第 1 デモ表示が終了し（ステップ 026 IWS 4716）、図 9-39 に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ 026 IWS 4814 で YES）、第 2 デモ表示が終了し（ステップ 026 IWS 4816））、

前記特別演出（第 1 デモ表示、第 2 デモ表示）の実行中において、前記第 1 開始条件及び前記第 2 開始条件が成立不能な（図 10-3 に示すように、第 1 特別図柄通常処理において、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されている（ステップ S06 TM1000A で YES）、図 10-4 に示すように、第 2 特別図柄通常処理において、第 1 特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されている（ステップ S06 TM1000B で YES））ときに、前記第 1 始動条件及び前記第 2 始動条件のいずれか一方が成立したか否かにかかわらず前記特別演出を継続させることが可能である（図 9-38 に示すように、第 1 特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ 026 IWS 4714 で NO）、小当り遊技状態に制御されているので（ステップ 026 IWS 4715 で NO）、第 1 デモ表示が終了せず、図 9-39 に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ 026 IWS 4814 で NO）、小当り遊技状態に制御さ

40

50

れているので（ステップ026 IWS 4815でYES）、第2デモ表示が終了しない）ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の変動表示の状況に対応した適切な演出制御を実現できる。

【0020】

手段A2の遊技機は、

手段A1の遊技機であって、

前記装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）は、第1遊技状態（非KT状態）に制御されているときに第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、第2遊技状態（KT状態）に制御されているときに第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり

10

、
前記特別演出（第1デモ表示）の実行中に前記第1遊技状態（非KT状態）に制御されている場合には、前記第1開始条件が成立可能なときに、前記第1始動条件が成立（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生）したことに応じて前記特別演出を終了させる（図9-38に示すように、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、第1特別図柄の変動表示が開始され（ステップ026 IWS 4714でYES）、第1デモ表示は終了する（ステップ026 IWS 4716））一方、前記第2始動条件が成立したときには前記特別演出を継続させ（図9-38に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生すると、第2特別図柄の変動表示が開始されるが、第1特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ026 IWS 4714でNO）、大当り遊技状態に制御されていないので（ステップ026 IWS 4715でNO）、第1デモ表示は終了せず（ステップ026 IWS 4716））、

20

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中に前記第2遊技状態（KT状態）に制御されている場合には、前記第2開始条件が成立可能なときに、前記第2始動条件が成立したことに応じて前記特別演出を終了させる（図9-39に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生すると、第2特別図柄の変動表示が開始され（ステップ026 IWS 4814でYES）、第2デモ表示は終了する（ステップ026 IWS 4816））一方、前記第1始動条件が成立したときには前記特別演出を継続させ（図9-39に示すように、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、第1特別図柄の変動表示が開始されるが、第2特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ026 IWS 4814でNO）、KT状態に制御されているので（ステップ026 IWS 4815でYES）、第2デモ表示は終了せず（ステップ026 IWS 4816））、

30

前記特別演出（第1デモ表示、第2デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能な（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている（ステップS06 TM1000AでYES）、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている（ステップS06 TM1000BでYES））ときに、前記第1始動条件が成立したか否かにかかわらず当該特別演出を継続させ（図9-38に示すように、第1特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ026 IWS 4714でNO）、小当り遊技状態に制御されているので（ステップ026 IWS 4715でNO）、第1デモ表示を終了させず、また、図9-39に示すように、第2特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ026 IWS 4814でNO）、小当り遊技状態に制御されているので（ステップ026 IWS 4815でYES）、第2デモ表示を終了させない）、前記第2始動条件が成立したか否かにかかわらず当該特別演出を継続させる（図9-38に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生すると、第1特別図柄の変動表示が開始されず（ステップ026 IWS 4714でNO）、小当り遊技状態に制御されているので（ステップ026 IWS 4715でNO）、第1デモ表示を終了させず、また、図9-39に示すように、第2特別図柄の変動表示

40

50

が開始されず（ステップ026 IWS4814でNO）、小当り遊技状態に制御されているので（ステップ026 IWS4815でYES）、第2デモ表示を終了させない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の変動表示の状況に対応した適切な演出制御を実現できる。

【0021】

手段A3の遊技機は、

手段A1又は手段A2の遊技機であって、

前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能であり（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており（ステップS06 TM1000AでYES）、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており（ステップS06 TM1000BでYES））、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能である（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは（ステップS06 TM1000AでYES）、第1特別図柄の変動表示が開始されず、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは（ステップS06 TM1000BでYES）、第2特別図柄の変動表示が開始されない）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。また、特殊状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。

【0022】

手段A4の遊技機は、

手段A3の遊技機であって、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（KT状態）に制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者にとって有利な遊技状態として有利状態とは異なる遊技状態を実現できる。

【0023】

手段A5の遊技機は、

手段A1～手段A4から選択される何れかの遊技機であって、

遊技状態によらず、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第1特殊識別情報の可変表示を実行可能（第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示を実行可能）であり、第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第2特殊識別情報の可変表示を実行可能（第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示を実行可能）である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、特殊識別情報の可変表示の状況を確認することによって、特定識別情報の可変表示の状況を把握することができる。

【0024】

手段A6の遊技機は、

手段 A 1 ～手段 A 5 から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）を有する遊技制御部（主基板 1 1）と、

前記装飾識別情報可変表示手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と前記特別演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）とを有する演出制御部（演出制御基板 1 2）と、を含み、

前記遊技制御部（主基板 1 1）は、前記第 1 始動条件が成立しておらず（入賞球装置 6 A への始動入賞が発生しておらず）且つ第 1 特定識別情報の可変表示が実行されていない（第 1 特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第 1 特別コマンド（第 1 客待ちデモ表示指定コマンド）と、前記第 2 始動条件が成立しておらず（可変入賞球装置 6 B への始動入賞が発生しておらず）且つ第 2 特定識別情報の可変表示が実行されていない（第 1 特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第 2 特別コマンド（第 2 客待ちデモ表示指定コマンド）とを送信可能であり、

前記演出制御部（演出制御基板 1 2）は、前記第 1 特別コマンドを受信したときに第 1 遊技状態であることに応じて前記特別演出実行手段により第 1 特別演出を実行可能であり（図 9-38 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ 0 2 6 I W S 4 7 0 1 で Y E S）、非 K T 状態であることに基づいて（ステップ 0 2 6 I W S 4 7 0 2 で Y E S）、第 1 デモ表示を開始し（ステップ 0 2 6 I W S 4 7 1 1））、前記第 2 特別コマンドを受信したときに第 2 遊技状態であることに応じて前記特別演出実行手段により第 2 特別演出を実行可能である（図 9-39 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ 0 2 6 I W S 4 8 0 1 で Y E S）、K T 状態であることに基づいて（ステップ 0 2 6 I W S 4 8 0 2 で Y E S）、第 2 デモ表示を開始する（ステップ 0 2 6 I W S 4 8 1 1））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、現在の遊技状態に対応したコマンドを受信した場合にのみ、特別演出を開始させることが可能となり、遊技状態に応じて適切なタイミングで特別演出を開始させることができる。

【0 0 2 5】

手段 A 7 の遊技機は、

手段 A 6 の遊技機であって、

前記第 1 特別演出（第 1 デモ表示）を実行しているときに、前記第 1 開始条件が成立した（図 10-3 に示すように、第 1 特別図柄通常処理において、第 2 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第 1 保留記憶数が 0 でない）ことに応じて前記第 1 特別演出を終了させ（図 9-38 に示すように、第 1 特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ 0 2 6 I W S 4 7 1 4 で Y E S）、第 1 デモ表示を終了させ（ステップ 0 2 6 I W S 4 7 1 6））、

前記第 2 特別演出（第 2 デモ表示）を実行しているときに、前記第 2 開始条件が成立した（図 10-4 に示すように、第 2 特別図柄通常処理において、第 1 特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第 2 保留記憶数が 0 でない）ことに応じて前記第 2 特別演出を終了させる（図 9-39 に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ 0 2 6 I W S 4 8 1 4 で Y E S）、第 2 デモ表示をさせる（ステップ 0 2 6 I W S 4 8 1 6））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の可変表示の実行状況に対応した適切な演出制御を実現可能となる。

【0 0 2 6】

手段 A 8 の遊技機は、

手段 A 1 ～手段 A 7 から選択される何れかの遊技機であって、

前記特別演出（第 1 デモ表示）の実行中において、前記第 1 開始条件が成立可能なときに、前記第 1 始動条件の成立（入賞球装置 6 A への始動入賞の発生）に応じて前記第 1 始

動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第1保留記憶数が4であるときに、第1保留表示領域06TM011に4個の第1保留表示06TM010を表示可能であり）、

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立不能な（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能であり（図10-6に示すように、第1保留記憶数が1であるときに、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「1」を表示可能であり）、

10

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立可能なときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第2保留記憶数が4であるときに、第2保留表示領域06TM021に4個の第2保留表示06TM020を表示可能であり）、

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立不能な（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能である（図10-6に示すように、第2保留記憶数が0であるときに、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示可能である）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1態様よりも視認性の低い第2態様で保留記憶数を表示させることで、保留記憶数を適切に報知することができる。

【0027】

手段A9の遊技機は、

手段A1～手段A8から選択される何れかの遊技機であって、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうちの一方の特定識別情報の可変表示中（第1特別図柄の変動表示中）に、他方の特定識別情報の可変表示結果（第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となること）に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御されるときに、一方の特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を中断させる可変表示中断手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

30

前記特殊状態（小当り遊技状態）の終了に伴う終了演出（小当り終了指定コマンドの受信に応じて実行される演出であり、例えば、図10-12（A4）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5にキャラクタ及び「30pt

GET!」の文字を表示させる演出等）を実行可能な終了演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

40

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（第2KT状態）よりも、非特別状態（第1KT状態）の方が前記終了演出（図10-12（B3）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5のアクティブ表示領域06TM031に表示されていたアクティブ表示06TM030と、第2保留表示領域06TM021に表示されていた4個の第2保留表示06TM020とを消去する演出）の実行期間が短い（図10-11（A）に示すように、第2KT状態では、小当りエンディング期間が3秒である一方で、図10-11（B）に示すように、第1KT状態では、小当りエンディング期間が0.5秒である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、非特別状態において、一方の特定識別情報の可変表示を中断

50

させる期間を短くすることができ、一方の特定演出情報の可変表示状況と一方の特定識別情報に対応した演出との不整合を抑制することができる。

【0028】

遊技機として、特開2017-086690号公報(図22)に示すように、可変表示の実行状況に応じてデモ表示(特別演出)を行う遊技機が提案されている。また、特開2015-156952号公報(段落0050)に示すように、第1特別図柄(第1特定識別情報)および第2特別図柄(第2特定識別情報)が同時に可変表示される遊技機が提案されている。特開2015-156952号公報(段落0050)に記載されたような2つの特定識別情報の可変表示を並行して実行可能な遊技機に対して、特開2017-086690号公報(図22)に記載された特別演出を実行する構成を適用した場合に、特別演出に関する演出制御を適切に行う必要がある。手段B1～手段B9に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、2つの特定識別情報の可変表示を並行して実行可能な遊技機において、特別演出に関する演出制御を適切に行うことにある。

10

【0029】

手段B1の遊技機は、

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

第1始動条件(入賞球装置6Aへの始動入賞が発生)が成立した後に第1開始条件が成立した(図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない)ことに基いて第1特定識別情報(第1特別図柄)の可変表示を実行するとともに、第2始動条件(可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生)が成立した後に第2開始条件が成立した(図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない)ことに基いて第2特定識別情報(第2特別図柄)の可変表示を実行し、第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)と第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

20

遊技状態(非KT状態、KT状態)に応じて、第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)及び第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)を実行可能な装飾識別情報可変表示手段(演出制御用CPU120)と、

30

装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)が実行されていないときに特別演出(第1デモ表示、第2デモ表示)を実行可能な特別演出実行手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特別演出(第1デモ表示、第2デモ表示)の実行中において、前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立可能であるか否かにかかわらず、前記第1始動条件及び前記第2始動条件のいずれか一方が成立したことに基いて前記特別演出を終了させる(図10-21に示すように、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生し、第1保留記憶数が1となると(ステップS06TM1400でNO)、第1デモ表示を終了させ、図10-22に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し、第2保留記憶数が1となると(ステップS06TM1500でNO)、第2デモ表示を終了させる)

40

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の始動条件の成立状況に応じた適切な演出制御を実現できる。

【0030】

手段B2の遊技機は、

手段B1の遊技機であって、

前記装飾識別情報可変表示手段(演出制御用CPU120)は、第1遊技状態(非KT状態)に制御されているときに第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)

50

に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、第2遊技状態（KT状態）に制御されているときに第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記特別演出（第1デモ表示、第2デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件又は前記第2開始条件が成立可能な（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理で、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態若しくは小当り遊技状態に制御されておらず、第1保留記憶数が0でない、又は、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理で、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態若しくは小当り遊技状態に制御されておらず、第2保留記憶数が0でない）ときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生）に応じて前記特別演出を終了させ（図10-21に示すように、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、第1特別図柄の変動表示が開始され（026IWS4714でYES）、第1デモ表示を終了させ）、前記第2始動条件の成立に応じて前記特別演出を終了させ（図10-22に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生すると、第2特別図柄の変動表示が開始され（026IWS4814でYES）、第2デモ表示を終了させ）、

10

前記特別演出（第1デモ表示、第2デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件又は前記第2開始条件が成立不能な（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理で、第2特別図柄が大当り遊技状態若しくは小当り遊技状態に制御されている、又は、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理で、第1特別図柄が大当り遊技状態若しくは小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第1始動条件の成立に応じて当該特別演出を終了させ（図10-21に示すように、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しても、第1特別図柄の変動表示は開始されない（ステップ026IWS4714でNO）が、第1保留記憶数が1となり（ステップS06TM1400でNO）、第1デモ表示を終了させ）、前記第2始動条件の成立に応じて当該特別演出を終了させる（図10-22に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生しても、第2特別図柄の変動表示は開始されない（ステップ026IWS4814でNO）が、第2保留記憶数が1となり（ステップS06TM1500でNO）、第2デモ表示を終了させ）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の始動条件の成立状況に応じた適切な演出制御を実現できる。

30

【0031】

手段B3の遊技機は、

手段B1又は手段B2の遊技機であって、

前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能であり（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており（ステップS06TM1000AでYES）、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており（ステップS06TM1000BでYES））、

40

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能である（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは（ステップS06TM1000AでYES）、第1特別図柄の変動表示が開始されず、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは（ステップS06TM1000BでYES）、第2特別図柄の変動表示が開始されない）

ことを特徴とする遊技機。

50

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。また、特殊状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。

【0032】

手段B4の遊技機は、

手段B3の遊技機であって、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（KT状態）に制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

10

このような構成によれば、遊技者にとって有利な遊技状態として有利状態とは異なる遊技状態を実現できる。

【0033】

手段B5の遊技機は、

手段B1～手段B4から選択される何れかの遊技機であって、

遊技状態によらず、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第1特殊識別情報の可変表示を実行可能（第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示を実行可能）であり、第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第2特殊識別情報の可変表示を実行可能（第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示を実行可能）である

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、特殊識別情報の可変表示の状況を確認することによって、特定識別情報の可変表示の状況を把握することができる。

【0034】

手段B6の遊技機は、

手段B1～手段B5から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）を有する遊技制御部（主基板11）と、

前記装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と前記特別演出実行手段（演出制御用CPU120）とを有する演出制御部（演出制御基板12）と、を含み、

30

前記遊技制御部（主基板11）は、前記第1始動条件が成立しておらず（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しておらず）且つ第1特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第1特別コマンド（第1客待ちデモ表示指定コマンド）と、前記第2始動条件が成立しておらず（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生しておらず）且つ第2特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第2特別コマンド（第2客待ちデモ表示指定コマンド）とを送信可能であり、

前記演出制御部（演出制御基板12）は、前記第1特別コマンドを受信したときに第1遊技状態であることに応じて前記特別演出実行手段により第1特別演出を実行可能であり（図9-38に示すように、演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026IWS4701でYES）、非KT状態であることに基づいて（ステップ026IWS4702でYES）、第1デモ表示を開始し（ステップ026IWS4711））、前記第2特別コマンドを受信したときに第2遊技状態であることに応じて前記特別演出実行手段により第2特別演出を実行可能である（図9-39に示すように、演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026IWS4801でYES）、KT状態であることに基づいて（ステップ026IWS4802でYES）、第2デモ表示を開始する（ステップ026IWS4811））

40

ことを特徴とする遊技機。

50

このような構成によれば、現在の遊技状態に対応したコマンドを受信した場合にのみ、特別演出を開始させることが可能となり、遊技状態に応じて適切なタイミングで特別演出を開始させることができる。

【0035】

手段B7の遊技機は、

手段B6の遊技機であって、

前記第1特別演出（第1デモ表示）を実行しているときに、前記第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに応じて前記第1特別演出を終了させ（図9-38に示すように、第1特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ026 IWS 4714でYES）、第1デモ表示を終了させ（ステップ026 IWS 4716））、

10

前記第2特別演出（第2デモ表示）を実行しているときに、前記第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに応じて前記第2特別演出を終了させる（図9-39に示すように、第2特別図柄の変動表示が開始されると（ステップ026 IWS 4814でYES）、第2デモ表示をさせる（ステップ026 IWS 4816））

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の可変表示の実行状況に対応した適切な演出制御を実現可能となる。

20

【0036】

手段B8の遊技機は、

手段B1～手段B7から選択される何れかの遊技機であって、

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立可能なときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第1保留記憶数が4であるときに、第1保留表示領域06 TMO 11に4個の第1保留表示06 TMO 10を表示可能であり）、

30

前記特別演出（第1デモ表示）の実行中において、前記第1開始条件が成立不能な（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第1始動条件の成立（入賞球装置6Aへの始動入賞の発生）に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能であり（図10-6に示すように、第1保留記憶数が1であるときに、第1保留記憶数特別表示領域06 TMO 15に「1」を表示可能であり）、

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立可能なときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第2保留記憶数が4であるときに、第2保留表示領域06 TMO 21に4個の第2保留表示06 TMO 20を表示可能であり）、

40

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立不能な（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能である（図10-6に示すように、第2保留記憶数が0であるときに、第2保留記憶数特別表示領域06 TMO 25に「0」を表示可能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1態様よりも視認性の低い第2態様で保留記憶数を表示さ

50

せることで、保留記憶数を適切に報知することができる。

【0037】

手段B9の遊技機は、

手段B1～手段B8から選択される何れかの遊技機であって、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうちの一方の特定識別情報の可変表示中（第1特別図柄の変動表示中）に、他方の特定識別情報の可変表示結果（第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となること）に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御されるときに、一方の特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を中断させる可変表示中断手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

10

前記特殊状態（小当り遊技状態）の終了に伴う終了演出（小当り終了指定コマンドの受信に応じて実行される演出であり、例えば、図10-12（A4）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5にキャラクタ及び「30pt GET!」の文字を表示させる演出等）を実行可能な終了演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（第2KT状態）よりも、非特別状態（第1KT状態）の方が前記終了演出（図10-12（B3）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5のアクティブ表示領域06TM031に表示されていたアクティブ表示06TM030と、第2保留表示領域06TM021に表示されていた4個の第2保留表示06TM020とを消去する演出）の実行期間が短い（図10-11（A）に示すように、第2KT状態では、小当りエンディング期間が3秒である一方で、図10-11（B）に示すように、第1KT状態では、小当りエンディング期間が0.5秒である）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、非特別状態において、一方の特定識別情報の可変表示を中断させる期間を短くすることができ、一方の特定演出情報の可変表示状況と一方の特定識別情報に対応した演出との不整合を抑制することができる。

【0038】

遊技機として、特開2016-187523（図73）に示すように、電断が発生し、電断から復旧したときに、電源復旧指定コマンドを画像制御部が受信したことに基づいて電源復旧中であることを報知する電源復旧演出を行う遊技機が提案されている。特開2016-187523（図73）に示されている遊技機では、電断から復旧したときに、電断が発生したときの特定識別情報の可変表示状況に応じて適切な報知を行う必要がある。手段D1～手段D10に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、電断が発生したときの特定識別情報の可変表示状況に応じて適切な報知を行う遊技機を提供することにある。

30

【0039】

手段D1の遊技機は、

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

40

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）と第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）を有する遊技制御手段（主基板11）と、

遊技状態（非KT状態、KT状態）に応じて、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を有する演出制御手段（演出制御基板12）と、を備え、

前記遊技制御手段（主基板11）は、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変

50

動表示)に関する第1情報(第1客待ちデモ表示指定コマンド、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第1特別図柄に対応した変動パターンコマンド)と、第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)に関する第2情報(第2客待ちデモ表示指定コマンド、第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第2特別図柄に対応した変動パターンコマンド)と、遊技状態に関する遊技状態情報(低確/非K T背景指定コマンド、低確/第1 K T背景指定コマンド、高確/第1 K T背景指定コマンド、高確/第2 K T背景指定コマンド)と、を前記演出制御手段(演出制御基板12)に送信可能であり、

前記演出制御手段(演出制御基板12)は、電源断から復旧したときに、前記第1情報と、前記第2情報と、前記遊技状態情報と、に応じて異なる態様により復旧報知を実行可能である(図10-15の「状況2」に示すように、低確/非K T背景指定コマンド及び第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づいて、遊技状態が低確/非K T状態(通常状態)であり、メイン図柄である第1特別図柄の変動表示が実行されており、サブ図柄である第2特別図柄の変動表示が実行されていないことを特定可能であることから、画像表示装置5の画面全体に「電源断復旧中」という文字が表示され、図10-15の「状況4」に示すように、低確/非K T背景指定コマンド及び第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づいて、遊技状態が低確/非K T状態(通常状態)であり、メイン図柄である第1特別図柄の変動表示が実行されておらず、サブ図柄である第2特別図柄の変動表示が実行されていることを特定可能であることから、サブ図柄である第2小図柄の表示範囲(画面右上部)に「復旧中」という文字が表示され、その他の部分には各演出用図柄(飾り図柄及び第1小図柄)及び背景画像(晴れ画像)が表示される)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1特定識別情報と第2特定識別情報が並行して可変表示を実行可能な遊技機において、電源断復旧に関する適切な報知を行うことができる。

【0040】

手段D2の遊技機は、

手段D1の遊技機であって、

第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)及び第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)のうち、装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)に対応しない特定識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報よりも視認性が低い特殊識別情報の可変表示(第1小図柄の変動表示、第2小図柄の変動表示)を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、特殊識別情報の可変表示の状況を確認することによって、特定識別情報の可変表示の状況を確認することができる。

【0041】

手段D3の遊技機は、

手段D1又は手段D2の遊技機であって、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、電源断から復旧したときに、

前記第1情報(第1客待ちデモ表示指定コマンド、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第1特別図柄に対応した変動パターンコマンド)及び前記第2情報(第2客待ちデモ表示指定コマンド、第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第2特別図柄に対応した変動パターンコマンド)のうち、装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)に対応した特定識別情報の可変表示(例えば、第1特別図柄の変動表示)に関する情報(第1客待ちデモ表示指定コマンド、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第1特別図柄に対応した変動パターンコマンド)を受信していないときに、第1態様の復旧報知(図10-16(B)に示す、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示された復旧画面)を実行し、

前記第1情報及び前記第2情報のうち、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示(例えば、第2特別図柄の変動表示)に関する情報(第2客待ちデモ表示指定コマンド、第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第2特別図柄に対応した

変動パターンコマンド)を受信していないときに、第2態様の復旧報知(図10-16(A))に示す、サブ図柄に対応した第2小図柄の表示範囲(画面右上部)に「復旧中」の文字が表示され、その他の部分には各演出用図柄(飾り図柄及び第1小図柄)及び背景画像(晴れ画像)が表示された復旧画面)を実行し、その後、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示に関する情報(第2客待ちデモ表示指定コマンド、第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、第2特別図柄に対応した変動パターンコマンド)を受信したときに、第2態様の復旧報知を終了する(各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(晴れ画像)のみが表示される)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、装飾識別情報に対応した特定識別情報の可変表示状況と装飾識別情報に対応しない特定識別情報の可変表示状況とに応じて、適切な態様で復旧過程を報知することが可能となる。

【0042】

手段D4の遊技機は、

手段D1～手段D3から選択される何れかの遊技機であって、

第1始動条件が成立(入賞球装置6Aへの始動入賞が発生)した後に第1開始条件が成立した(図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない)ことに基づいて第1特定識別情報(第1特別図柄)の可変表示(変動表示)を実行し、

第2始動条件が成立(可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生)した後に第2開始条件が成立した(図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない)ことに基づいて第2特定識別情報(第2特別図柄)の可変表示(変動表示)を実行し、

前記有利状態(大当り遊技状態)とは異なる特殊状態(小当り遊技状態)に制御可能であり、

前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能であり(図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており(ステップS06TM1000AでYES)、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態に制御されており(ステップS06TM1000BでYES))、

前記特殊状態(小当り遊技状態)に制御されているときに前記第1開始条件及び前記第2開始条件が成立不能である(図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは(ステップS06TM1000AでYES)、第1特別図柄の変動表示が開始されず、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されているときは(ステップS06TM1000BでYES)、第2特別図柄の変動表示が開始されない)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、有利状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。また、特殊状態に制御されているときに開始条件が成立不能であることにより、遊技者を有利状態における遊技に集中させることができる。

【0043】

手段D5の遊技機は、

手段D4の遊技機であって、

前記特殊状態(小当り遊技状態)に制御される頻度が高い特別状態(KT状態)に制御可能である

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者にとって有利な遊技状態として有利状態とは異なる遊技状態を実現できる。

【0044】

手段D6の遊技機は、

手段D1～手段D5から選択される何れかの遊技機であって、

遊技状態によらず、第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第1特殊識別情報の可変表示を実行可能（第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示を実行可能）であり、第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）に対応して装飾識別情報（飾り図柄）よりも視認性が低い第2特殊識別情報の可変表示を実行可能（第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示を実行可能）である

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技者は、特殊識別情報の可変表示の状況を確認することによって、特定識別情報の可変表示の状況を把握することができる。

【0045】

手段D7の遊技機は、

手段D1～手段D6から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）を有する遊技制御部（主基板11）と、

20

前記装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）が実行されていないときに特別演出（第1デモ表示、第2デモ表示）を実行可能な特別演出実行手段（演出制御用CPU120）とを有する演出制御部（演出制御基板12）と、を含み、

前記特定識別情報可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、第1始動条件が成立（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生）した後に第1開始条件が成立した（図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない）ことに基づいて第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を実行し、第2始動条件が成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生）した後に第2開始条件が成立した（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない）ことに基づいて第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）を実行し、

30

前記遊技制御部（主基板11）は、前記第1始動条件が成立しておらず（入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しておらず）且つ第1特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第1特別コマンド（第1客待ちデモ表示指定コマンド）と、前記第2始動条件が成立しておらず（可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生しておらず）且つ第2特定識別情報の可変表示が実行されていない（第1特別図柄の変動表示が実行されていない）ことに対応した第2特別コマンド（第2客待ちデモ表示指定コマンド）とを送信可能であり、

40

前記演出制御部（演出制御基板12）は、前記第1特別コマンドを受信したときに第1遊技状態であることに基づいて前記特別演出実行手段により第1特別演出を実行可能であり（図9-38に示すように、演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026 IWS4701でYES）、非KT状態であることに基づいて（ステップ026 IWS4702でYES）、第1デモ表示を開始し（ステップ026 IWS4711））、前記第2特別コマンドを受信したときに第2遊技状態であることに基づいて前記特別演出実行手段により第2特別演出を実行可能である（図9-39に示すように、演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したときに（ステップ026 IWS4801でYES）、KT状態であることに基づいて（ス

50

テップ026 IWS 4802でYES)、第2デモ表示を開始する(ステップ026 IWS 4811))

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、現在の遊技状態に対応したコマンドを受信した場合にのみ、特別演出を開始させることが可能となり、遊技状態に応じて適切なタイミングで特別演出を開始させることができる。

【0046】

手段D8の遊技機は、

手段D7の遊技機であって、

前記第1特別演出(第1デモ表示)を実行しているときに、前記第1開始条件が成立した(図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない)ことに応じて前記第1特別演出を終了させ(図9-38に示すように、第1特別図柄の変動表示が開始されると(ステップ026 IWS 4714でYES)、第1デモ表示を終了させ(ステップ026 IWS 4716))、

前記第2特別演出(第2デモ表示)を実行しているときに、前記第2開始条件が成立した(図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない)ことに応じて前記第2特別演出を終了させる(図9-39に示すように、第2特別図柄の変動表示が開始されると(ステップ026 IWS 4814でYES)、第2デモ表示をさせる(ステップ026 IWS 4816))

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定識別情報の可変表示の実行状況に対応した適切な演出制御を実現可能となる。

【0047】

手段D9の遊技機は、

手段D1～手段D8から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定識別情報可変表示手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、第1始動条件が成立(入賞球装置6Aへの始動入賞が発生)した後に第1開始条件が成立した(図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第1保留記憶数が0でない)ことに基づいて第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)を実行し、第2始動条件が成立(可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生)した後に第2開始条件が成立した(図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず且つ第2保留記憶数が0でない)ことに基づいて第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)を実行し、

前記特別演出(第1デモ表示)の実行中において、前記第1開始条件が成立可能なときに、前記第1始動条件の成立(入賞球装置6Aへの始動入賞の発生)に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり(図10-1に示すように、第1保留記憶数が4であるときに、第1保留表示領域06 TMO11に4個の第1保留表示06 TMO10を表示可能であり)、

前記特別演出(第1デモ表示)の実行中において、前記第1開始条件が成立不能な(図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている)ときに、前記第1始動条件の成立(入賞球装置6Aへの始動入賞の発生)に応じて前記第1始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能であり(図10-6に示すように、第1保留記憶数が1であるときに、第1保留記憶数特別表示領域06 TMO15に「1」を表示可能であり)、

前記特別演出(第2デモ表示)の実行中において、前記第2開始条件が成立可能なとき

に、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を第1態様で表示可能であり（図10-1に示すように、第2保留記憶数が4であるときに、第2保留表示領域06TMO21に4個の第2保留表示06TMO20を表示可能であり）、

前記特別演出（第2デモ表示）の実行中において、前記第2開始条件が成立不能な（図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている）ときに、前記第2始動条件の成立（可変入賞球装置6Bへの始動入賞の発生）に応じて前記第2始動条件の成立に対応した保留記憶数を前記第1態様よりも視認性が低い第2態様で表示可能である（図10-6に示すように、第2保留記憶数が0であるときに、第2保留記憶数特別表示領域06TMO25に「0」を表示可能である）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1態様よりも視認性の低い第2態様で保留記憶数を表示させることで、保留記憶数を適切に報知することができる。

【0048】

手段D10の遊技機は、

手段D1～手段D9から選択される何れかの遊技機であって、

第1特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）及び第2特定識別情報の可変表示（第2特別図柄の変動表示）のうちの一方の特定識別情報の可変表示中（第1特別図柄の変動表示中）に、他方の特定識別情報の可変表示結果（第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となること）に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御されるときに、一方の特定識別情報の可変表示（第1特別図柄の変動表示）を中断させる可変表示中断手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

20

前記特殊状態（小当り遊技状態）の終了に伴う終了演出（小当り終了指定コマンドの受信に応じて実行される演出であり、例えば、図10-12（A4）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5にキャラクタ及び「30pt

GET!」の文字を表示させる演出等）を実行可能な終了演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特殊状態（小当り遊技状態）に制御される頻度が高い特別状態（第2KT状態）よりも、非特別状態（第1KT状態）の方が前記終了演出（図10-12（B3）に示すように、開放していた特殊可変入賞球装置17を閉鎖後に、画像表示装置5のアクティブ表示領域06TMO31に表示されていたアクティブ表示06TMO30と、第2保留表示領域06TMO21に表示されていた4個の第2保留表示06TMO20とを消去する演出）の実行期間が短い（図10-11（A）に示すように、第2KT状態では、小当りエンディング期間が3秒である一方で、図10-11（B）に示すように、第1KT状態では、小当りエンディング期間が0.5秒である）

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、非特別状態において、一方の特定識別情報の可変表示を中断させる期間を短くすることができ、一方の特定演出情報の可変表示状況と一方の特定識別情報に対応した演出との不整合を抑制することができる。

40

【0049】

遊技機として、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行可能であり、可変手段が移動経路のうち特定経路を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ特定経路への遊技媒体の発射を促進するための特定報知を実行可能に構成されたものがある。例えば、特開2017-148127号公報（段落0044）には、大当りまたは小当りが発生すると点灯して右打ち時であることを報知する第2遊技状態表示部が設けられていることが記載されている。しかしながら、特開2017-148127号公報（段落0044）に記載された遊技機では、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで区別なく特定報知を実行している。そのため、必ずしも

50

遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができない。そこで、手段E1～手段E7に係る発明は、遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【0050】

(手段E1) 本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1始動領域(例えば、第1始動入賞口)を遊技媒体(例えば、遊技球)が進入したことにもとづいて第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示を実行可能であり、第2始動領域(例えば、第2始動入賞口)を遊技媒体が進入したことにもとづいて第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)のステップS110A～S113Aおよび第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)のステップS110A～S113Aに相当する処理を実行する部分)と、遊技媒体が進入可能な第1状態(例えば、開状態)と遊技媒体が進入困難または進入不可能な第2状態(例えば、閉状態)とに変化可能な可変手段(例えば、特殊可変入賞球装置17)と、第1識別情報および第2識別情報のいずれかの可変表示が実行された後に、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)と該有利状態よりも有利度が低い特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)とのいずれかに制御可能な状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)のステップS115A～S121Aおよび第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)のステップS115A～S121Aに相当する処理を実行する部分)と、特殊状態に制御されているときに可変手段を第1状態に制御する可変手段制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)のステップS119A～S121Aおよび第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)のステップS119A～S121Aに相当する処理を実行する部分)とを備え、第1始動領域は、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路(例えば、遊技領域の左方領域)を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、可変手段は、移動経路のうち特定経路(例えば、遊技領域の右方領域)を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、特定経路への遊技媒体の発射を促進するための特定報知(例えば、図9-48(1),(2)に示す右打ち報知)を実行可能な特定報知実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ026IWS2012A, S2021B, S2027Bを実行する部分。例えば、演出制御用CPU120におけるステップ026IWS624, S634を実行する部分。)を備え、特定報知実行手段は、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、特定報知を実行しない(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ026IWS2024AでYのときステップ026IWS2027Bと同様の処理を実行しない。例えば、演出制御用CPU120は、ステップ026IWS629でYのときステップ026IWS624と同様の処理を実行しない。図9-48(3)参照。)ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができる。

【0051】

(手段E2) 手段E1において、第1識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ)と、第2識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段(例えば、第2保留記憶バッファ)とを備え、状態制御手段は、第1識別情報の可変表示の表示結果または第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたときに有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能であるとともに、第1識別情報の可変表示の表示結果または第2識別情報の可変表示の表示結果として特殊表示結果(例えば、小当たり図柄)が導出表示されたときに特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御可能であり、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態(例えば、KT状態)に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ026IWS2208A, S2213A, SS14A, S221

10

20

30

40

50

9 A, S 2 2 2 0 A, S 2 2 0 8 B, S 2 2 1 3 B, S S 1 4 B, S 2 2 1 9 B, S 2 2 2 0 Bを実行する)、可変表示実行手段は、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行しているときに、一方の可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示させたことにもとづいて、他方の可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果(例えば、はずれ図柄)を導出表示させる(例えば、演出制御用CPU120は、第1強制図柄確定指定コマンドや第2強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、ステップ026 IWS9703においてははずれ図柄を確定表示させる制御を行う)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示を強制的に終了させることができ、保留記憶を円滑に消化することができる。

【0052】

(手段E3) 手段E1または手段E2において、特殊状態に制御されたときに所定価値を付与可能(例えば、特殊入賞口への遊技球の入賞にもとづき10個の賞球を払い出す)であるとともに、有利状態に制御されたときに所定価値よりも高い価値を付与可能(例えば、大入賞口への遊技球の入賞にもとづき15個の賞球を払い出す)な価値付与手段(例えば、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370)を備え、特定報知実行手段は、特定報知として、第1特定報知(例えば、図9-48(1),(2)に示す右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯)と、該第1特定報知よりも視認性が高い第2特定報知(例えば、図9-48(1)に示す右打ち表示026 IWS007の表示)とを実行可能であり、有利状態に制御されるときには、第1特定報知および第2特定報知を実行し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ026 IWS2021A, S2022A, S2021B, S2022Bを実行し、演出制御用CPU120は、ステップ026 IWS624, S634を実行する。図9-48(1)参照。)、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第1特定報知を実行し、第2特定報知を実行しない(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ026 IWS2027B, S2028Bを実行し、演出制御用CPU120は、ステップ026 IWS634を実行する。図9-48(2)参照。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、付与可能な価値に対応した報知を実現することができる。

【0053】

(手段E4) 手段E1から手段E3のうちのいずれかにおいて、状態制御手段は、複数種類の特殊状態(例えば、小当りA~C)に制御可能であり、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときと比較して、高い割合により有利度が低い種類の特殊状態(例えば、小当りA)に制御し、特定報知実行手段は、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときに、特定報知を実行する(図9-48(2),(3)参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者の有利度を考慮した適切な報知を実現することができる。

【0054】

(手段E5) 手段E1から手段E4のうちのいずれかにおいて、少なくとも第1識別情報の可変表示に対応して可変表示演出(例えば、飾り図柄の変動表示)を実行可能な可変表示演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップS171~S173を実行する部分)を備え、可変表示演出実行手段は、特殊状態に制御されるときと特殊状態に制御されないときとで共通態様の可変表示演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ026 IWS920~S922を実行し、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されることに対する遊技者への認識性を低下させることができる。

【0055】

(手段E6) 手段E1から手段E5のうちのいずれかにおいて、特定経路における可変手

10

20

30

40

50

段の上流側に、遊技媒体の移動を遅延させるための遅延手段（例えば、可変入賞球装置 6 B に設けられた規制片）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、通常時に第 2 識別情報の可変表示が実行された後の特殊状態への制御が実行されるタイミングに対して狙い打ちされることを防止することができる。

【0056】

（手段 E 7）手段 E 1 から手段 E 6 のうちのいずれかにおいて、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103））と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）とを備え、遊技制御手段は、所定の報知を行う報知手段（例えば、右打ち表示器 26）による報知の実行を制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ 026 IWS 2021A, S 2021B, S 2027B を実行する）、演出制御手段は、特定報知実行手段を含み、特定報知実行手段は、報知手段による報知に対応して特定報知（例えば、右打ち報知用 LED 37 の点灯）を実行する（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 026 IWS 633 で Y のときステップ 026 IWS 634 を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出制御手段の処理負担を軽減しつつ、適切な報知を実現することができる。

【0057】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段（1）から（21）に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開 2010-200902 号公報に示されているような、有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を所定の数値範囲内において生成可能な判定用乱数値生成手段を備え、該判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と遊技機に設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、有利状態に制御するか否かを判定し、遊技機に設定されている設定値毎に有利状態判定値数を異ならせることによって有利状態に制御する確率を異ならせることが考えられる。しかしながら、このように遊技機に設定されている設定値毎に有利状態判定値数を異ならせる場合は、複数の数値範囲にわたって有利状態判定値を設定すると、判定用乱数値有利状態判定値と一致するか否かの判定を複数回実行する必要があるため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷が大きくなってしまいう問題がある。このような問題点に着目してなされたもので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減できる遊技機を提供することを目的とする。

【0058】

手段 1 に記載の遊技機は、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 11-32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路 104 や遊技制御カウンタ設定部 207 SG 154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 11-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 11-11～図 11-20 に示すように、設定されている設

10

20

30

40

50

定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図11-17及び図11-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0059】

手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記設定手段にて設定された設定値を特定可能な設定値情報を記憶可能な記憶手段（例えば、RAM102）を備え、

前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを判定する毎に前記記憶手段に記憶されている設定値情報を読み出すとともに（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理の207SGS550の処理を実行する部分）、該読み出した設定値情報から特定される設定値に対応した非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値を、前記共通数値範囲に含まれる有利状態判定値とともに、前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が一致するか否かを判定する有利状態判定値として設定する（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理の207SG556の処理において、207SG550の処理にて読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルをセットする部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値に対応した有利状態判定値が、有利状態判定手段によって有利状態に制御するか否かが判定される毎に繰り返し設定されるので、不適切な有利状態判定値によって不適切な判定が行われてしまうことを防ぐことができる。

【0060】

手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、前記有利状態判定手段によって前記記憶手段から読み出された設定値情報を判定使用済設定値情報として記憶可能であって（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理の207SGS566の処理にて、207SGS550の処理においてした設定値を判定使用済設定値として更新記憶する部分）、

前記記憶手段に記憶されている設定値情報が、前記有利状態判定手段による直前の判定において記憶された前記判定使用済設定値情報と同一であるか否かを、所定期間毎に照合可能な照合手段（例えば、CPU103が図11-41に示す207SGS552の処理において、207SGS550の処理において特定した設定値と判定使用済設定値を比較する部分）を更に備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、不適切な設定値情報によって不適切な有利状態判定値が設定されていることを特定できる。

【0061】

手段4の遊技機は、手段3に記載の遊技機であって、

前記照合手段は、前記所定期間として、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御す

10

20

30

40

50

るか否かを判定する毎に照合を行う（例えば、図11-41に示すように、CPU103が可変表示を実行する毎に207SGS552の処理を実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定手段によって有利状態に制御するか否かが判定される毎に照合を行うので、不適切な有利状態判定値が設定されていることをよりの確に特定できる。

【0062】

手段5の遊技機は、手段3または手段4に記載の遊技機であって、

前記照合手段の照合結果が同一ではないとの結果である場合に前記設定値情報が異常である旨のエラー報知を実行可能なエラー報知手段（例えば、演出制御用CPU120がエラー報知処理（207SGS439）を実行することで画像表示装置5にエラーに応じた報知画像207SGO05M4を表示する部分）を備えることを特徴としている。

10

この特徴によれば、設定値情報が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができ、異常な設定値情報の対処を迅速に行うことができる。

【0063】

手段6の遊技機は、手段5に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記照合手段の照合結果が同一ではないとの結果である場合に遊技を不能な遊技不能状態に制御するとともに、前記設定値情報が異常である旨を示すエラー報知情報を前記エラー報知手段に対して出力し（例えば、図11-41に示すように、CPU103が207SGS552の比較結果として設定値と判定使用済設定値とが一致しないと判定した場合に、ループ処理に移行する部分と207SGS554の処理を実行して演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信する部分）、

20

前記エラー報知手段は、前記遊技制御手段により前記エラー報知情報が出力されたことにもとづいて前記エラー報知を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、エラー報知処理（207SGS439）において、CPU103からエラー指定コマンドを受信したか否かを判定し、エラー指定コマンドを受信した場合に該受信したエラー指定コマンドに応じたエラー報知を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、不適切な設定値情報にもとづく判定によって不適切な遊技が実行されることを防ぐことができる。

30

【0064】

手段7の遊技機は、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを可変表示毎に判定し（例えば、図11-41に示すように、CPU103が可変表示を実行する毎に可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する部分）、

可変表示の実行条件が成立したときに前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が図11-39に始動入賞判定処理において207SGS510の処理を実行する部分）と、

40

前記有利状態判定手段による判定前に、前記有利状態に制御されることが判定されるか否かを保留記憶にもとづいて事前判定可能な事前判定手段（例えば、CPU103が図11-40に示す入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、

を更に備え、

前記事前判定手段は、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御するか否かを判定するための処理と共通の処理を実行することで前記事前判定を行う（例えば、CPU103が入賞時乱数値判定処理においても可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定手段と事前判定手段の処理の一部を共通化することが

50

できるので、処理負荷を低減することができる。

【0065】

手段8の遊技機は、手段1～手段7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記設定手段にて設定された設定値を特定可能な設定値情報を記憶可能な記憶手段（例えば、RAM102）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

を更に備え、

前記遊技制御手段は、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり（例えば、可変表示結果が小当りとなったことにもとづいて特図プロセスフラグの値を8”に更新し、小当り遊技状態に制御する部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特殊基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されており（例えば、図11-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当り基準値として該32767から33094までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定手段は、前記設定手段にて設定されている設定値にかかわらず前記共通数値範囲に含まれる特殊状態判定値により前記特殊状態に制御するか否かを判定するが、該判定する毎に前記記憶手段に記憶されている設定値情報を読み出すとともに、該読み出した設定値情報から特定される設定値に対応した前記共通数値範囲に含まれる特殊状態判定値を設定する（例えば、図11-17～図11-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲は設定値にかかわらず32767～33094の範囲であり、変動特図が第2特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲は設定値にかかわらず32767～33421の範囲であるが、CPU103は、可変表示を実行する際に必ずRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルをセットして可変表示結果が小当たりとなるか否かを判定する部分）ことを特徴としている。

この特徴部よれば、特殊状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できるとともに、有利状態判定手段が設定値情報から特定される設定値に対応した有利状態判定値を設定する場合にあっては、これら設定値情報から特定される設定値に対応する有利状態判定値や特殊状態判定値を設定する処理を共通化できるので、処理プログラムの容量も削減できる。

【0066】

手段9の遊技機は、手段1～手段8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率が最も低い設定値については、前記有利状態判定値の非共通数値範囲が設定されていない（例えば、図11-17～図11-20に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者にとって最も不利な設定値については、共通数値範囲と非共通数値範囲のうち共通数値範囲のみを対象として有利状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0067】

手段10の遊技機は、手段1～手段9のいずれかに記載の遊技機であって、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である１から最も遊技者にとって有利な設定値である６までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU１０３が図１１－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部２０７SG１５４）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU１０３が図１１－４１に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU１０３が図５に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１１－１１～図１１－２０に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図１１－１７及び図１１－１８に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず１０２０を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を１度のみ実行すればよいので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【００６８】

手段１１の遊技機は、手段１～手段１０のいずれかに記載の遊技機であって、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である１から最も遊技者にとって有利な設定値である６までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（

例えば、CPU 103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段(例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154)と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段(例えば、CPU 103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態に制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU 103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図11-11~図11-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分)、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲(例えば、1020~1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲)が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲(例えば、1238~各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲)とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図11-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている(例えば、図11-17及び図11-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か(判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か)にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判

10

20

30

40

50

定値の最小値と最大値との一方が所定基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち所定基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0069】

手段12の遊技機は、手段1～手段11のいずれかに記載の遊技機であって、

第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

10

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

20

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定された場合に前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定された場合に前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

30

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図11-11～図11-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

40

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図11-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており、（例えば、図11-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当たり基準値として該32767から33094までの範囲が小当たり判定値の共通数値範囲として設定

50

されている部分)

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し(例えば、図11-17及び図11-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分)、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し(例えば、図11-19及び図11-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当たり判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分)、

10

前記第1特殊状態判定値と前記第2特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されている(例えば、図11-17~図11-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であり、変動特図が第2特別図柄である場合は小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個であるが、変動特図にかかわらず小当たり判定値の数値範囲は共通の値である32767を小当たり基準値として設定されている部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か(判定用乱数値が特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か)にもとづいて特殊状態に制御することを判定する場合には、特殊状態判定値の最小値と最大値との一方が第2基準値となるので、特殊状態判定手段は、変動特図に応じて最小値と最大値のうち第2基準値ではない方の値を特定するのみで特殊状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【0070】

手段13の遊技機は、手段1~手段12のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)とに制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

40

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値(例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段(例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154)と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段(例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常

50

処理を実行する部分)と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段(例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

を備え、

10

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図11-11~図11-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分)、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲(例えば、1020~1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲)が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲(例えば、1238~各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲)とを含んで設定されており、

20

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図11-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず同一の数が設定されている(例えば、図11-17及び図11-18に示すように、小当りの数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当たり判定値の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば常に32767を小当たり基準値として3267~33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば常に32767を小当たり基準値として3267~33421の連続した数値範囲として設定されている部分)ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

また、例えば、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

50

また、例えば、特殊状態判定値の共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、特殊状態判定値の共通数値範囲が第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいと、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0071】

手段14の遊技機は、手段1～手段13のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利判定値と不利判定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態（例えば、通常状態や時短状態）または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態（例えば、確変状態）に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図11-11～図11-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図11-17に示すように、設定値が2の場合は、

10

20

30

40

50

1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図11-17及び図11-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように、前記設定手段によって設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数が設定されている(例えば、図11-17~図11-20に示すように、小当たり判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の大当たり判定値の数値範囲である1020~1346や1020~1674の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当たり基準値として3267~33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当たり基準値として3267~33421の連続した数値範囲として設定されている部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

更に、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定値されている設定値にかかわらず特殊状態判定値の数値範囲として常に同一の数値範囲を特定すればよいので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、特殊状態判定値の第2共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、特殊状態判定値の第2共通数値範囲が第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の第2共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0072】

手段15の遊技機は、手段1~手段14のいずれかに記載の遊技機であって、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である１から最も遊技者にとって有利な設定値である６までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU１０３が図１１－３２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部２０７SG１５４）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU１０３が図１１－４１に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

10

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU１０３が図５に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図１１－１１～図１１－２０に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

20

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、１０２０～１２３７の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されない非共通数値範囲（例えば、１２３８～各設定値（１を除く２～６の値）に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲は、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図１１－５５及び図１１－５６に示すように、１０２０を大当たり基準値として、１０２０～１２３７の範囲が大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている部分）、

30

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図１１－５５及び図１１－５６に示すように、設定値が２～６の場合において、６００００を基準値として、６００００～設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定値の数値範囲として共通数値範囲と非共通数値範囲とが設定されており、このうち非共通数値範囲のみを変更するのみで各設定値毎に有利状態に制御される確率を異ならせることができるので、設定値に関する遊技機の開発負荷を軽減することができる。特にこの発明では、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最小値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最大値よりも大きな値とする、或いは、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最大値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最小値よりも小さな値とすることで、設定値に応じて該非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値数が増加したとしても有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが重複することがないので、設定値に関する遊技機の開発負荷を一層軽減することができる。

40

【００７３】

手段１６の遊技機は、手段１～手段１４のいずれかに記載の遊技機であって、

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

50

前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

10

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図11-11～図11-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値として、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）と、前記設定手段にて設定可能な各設定値で異なる非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値（1～6全ての値）に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とが設定されており、

20

前記共通数値範囲は、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図11-55及び図11-56に示すように、1020を大当たり基準値として、1020～1237の範囲が大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図11-55及び図11-56に示すように、設定値が2～6の場合において、60000を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定値の数値範囲として共通数値範囲と非共通数値範囲とが設定されており、このうち非共通数値範囲のみを変更するのみで各設定値毎に有利状態に制御される確率を異ならせることができるので、設定値に関する遊技機の開発負荷を軽減することができる。特にこの発明では、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最小値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最大値よりも大きな値とする、或いは、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最大値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最小値よりも小さな値とすることで、設定値に応じて該非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値数が増加したとしても有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが重複することがないので、設定値に関する遊技機の開発負荷を一層軽減することができる。

40

【0074】

手段17の遊技機は、手段1～手段16のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値を含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例

50

えば、CPU 103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段(例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154)と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段(例えば、CPU 103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段(例えば、CPU 103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

10

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU 103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図11-11~図11-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分)、

20

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の共通数値範囲(例えば、1020~1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲)が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲(例えば、1238~各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲)とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図11-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

30

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の範囲から連続した範囲において同一の数が設定されている(例えば、図11-53及び図11-54に示すように、小当たり判定値の数値範囲は、設定されている設定値にかかわらず、大当たり判定値の数値範囲に連続して328個の判定値を含む数値範囲に設定されている部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

40

特にこの発明においては、有利状態判定値の数値範囲と特殊状態判定値の数値範囲とが連続して設定されるので、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値や特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か(有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否かや特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か)にもとづいて有利状態や特殊状態に制御することを判定する場合には、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲の最小値と特殊状態判定値の数値範囲の最大値との間の値であるか否か、または、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲の最大値と特殊状態判定値の数値範囲の最大値との間の値であるか否かを判定することによって有利状態または特殊状態に制御するか否かを一度に判定することができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに

50

特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0075】

手段18の遊技機は、手段1～手段17のいずれかに記載の遊技機であって、

第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

10

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

20

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図11-11～図11-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

30

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図11-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

40

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図11-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当たり基準値として該32767から33094までの範囲が小当たり判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の

50

可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図11-17及び図11-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図11-19及び図11-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、

前記第1特殊状態判定値と前記第2特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第2基準値から連続した数値範囲となるように、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲に設定されている（例えば、図11-17～図11-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であり、変動特図が第2特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個であるが、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の確変状態での大当り判定値の数値範囲である1020～1346の数値範囲とは異なる範囲において、32767を小当り基準値として、変動特図が第1特別図柄である場合は32767～33094の数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄である場合は32767～33421の数値範囲に設定されている部分）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、特殊状態判定値の共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、特殊状態判定値の共通数値範囲が第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判定値の最小値と最大値との一方が第1基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち第1基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて特殊状態に制御することを判定する場合には、特殊状態判定値の最小値と最大値との一方が第2基準値となるので、特殊状態判定手段は、変動特図に応じて最小値と最大値のうち第2基準値ではない方の値を特定するのみで特殊状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0076】

手段19の遊技機は、手段1～手段18のいずれかに記載の遊技機であって、

第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値を含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態（例えば、通常状態や時短状態）または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態（例えば、確変状態）に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図11-11～図11-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図11-17に示すように、設定値が2の場合は、

10

20

30

40

50

1020を大当り基準値として該1020から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており(例えば、図11-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当り基準値として該32767から33094までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分)、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図11-17及び図11-18に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値の数は、前記設定手段によって設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数であり(例えば、図11-17~図11-20に示すように、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の大当り判定値の数値範囲である1020~1346や1020~1674の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当り基準値として3267~33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当り基準値として3267~33421の連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値の数は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、同一の数であり(例えば、図11-17~図11-20に示すように、小当りの数値範囲は、変動特図が第1特別図柄であれば、設定される設定値にかかわらず、常に32767を小当り基準値として3267~33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば、設定される設定値にかかわらず、常に32767を小当り基準値として3267~33421の連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し(例えば、図11-17及び図11-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分)、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し(例えば、図11-19及び図11-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分)、

前記第1特殊状態判定値と前記第2特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第2基準値から連続した数値範囲となるように、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲に設定されている(例えば、図11-17~図11-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であり、変動特図が第2特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個であるが、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の確変状態での大当り判定値の数値範囲である1020~1346の数値範囲とは異なる範囲において、32767を小当り基準値として、変動特図が第1特別図柄である場合は32767~33094の数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄である場合は32767~33421の数値範囲に設定されている部分)

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

また、例えば、特殊状態判定値の共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、特殊状態判定値の共通数値範囲が第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判定値の最小値と最大値との一方が所定基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち所定基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて特殊状態に制御することを判定する場合には、特殊状態判定値の最小値と最大値との一方が第2基準値となるので、特殊状態判定手段は、変動特図に応じて最小値と最大値のうち第2基準値ではない方の値を特定するのみで特殊状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0077】

手段20の遊技機は、手段1～手段19のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

40

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定され

50

ている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図11-11～図11-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値（1を除く2～6の値）に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲は、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図11-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記第1共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第1基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図11-55及び図11-56に示すように、設定値が2～6の場合において、60000を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第1基準値及び前記特定基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図11-55及び図11-56に示すように、小当たり判定値の数値範囲が、大当たり判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる範囲において、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第1特別図柄であれば常に32767～33094の範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば常に3267～33421の範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。特にこの発明では、常に同一の小当たり判定値の数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かを判定するので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる上、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理に関するデータ量を抑えることができる。

【0078】

手段21の遊技機は、手段1～手段19のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パ

10

20

30

40

50

チンコ遊技機 1) であって、

前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値（例えば、1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 11-32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路 104 や遊技制御カウンタ設定部 207 SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 11-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

10

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 11-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

20

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 11-11～図 11-20 に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値として、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の第 1 共通数値範囲（例えば、1020～1237 の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）と、前記設定手段にて設定可能な各設定値で異なる非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値（1～6 全ての値）に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とが設定されており、

前記共通数値範囲は、第 1 基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 11-17 に示すように、設定値が 2 の場合は、1020 を大当たり基準値として該 1020 から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である 1253 までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

30

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第 1 基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 11-55 及び図 11-56 に示すように、設定値が 2～6 の場合において、60000 を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第 1 基準値及び前記特定基準値とは異なる第 2 基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図 11-55 及び図 11-56 に示すように、小当たり判定値の数値範囲が、大当たり判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる範囲において、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第 1 特別図柄であれば常に 32767～33094 の範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であれば常に 3267～33421 の範囲に設定されている部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。特にこの発明では、常に同一の小当たり判定値の数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かを判定するので、

50

特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる上、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理に関するデータ量を抑えることができる。

【0079】

尚、この発明は、この発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、この発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0080】

【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。

10

【図3】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】 第1特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】 パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図8-2】 払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

【図8-3】 パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図8-4】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8-5】 (1)～(3)は、設定示唆演出の演出態様を示す説明図、(4)は、設定示唆演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

20

【図8-6】 電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-7】 電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-8】 電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-9】 セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図8-10】 電源投入時に設定変更中フラグがセットされているときの報知例を示す説明図である。

【図8-11】 電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-12】 (1)は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、(2)は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。

30

【図9-1】 設定値ごとの大当たり確率および小当たり確率を説明するための説明図である。

【図9-2】 設定値ごとの大当たり確率および小当たり確率を説明するための説明図である。

【図9-3】 大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9-4】 小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9-5】 特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

【図9-6】 特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

【図9-7】 特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。

【図9-8】 小当たり用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

【図9-9】 K T状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

40

【図9-10】 K T状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図9-11】 K T状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図9-12】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図9-13】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図9-14】 第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図9-15】 第1変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図9-16】 第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図9-17】 第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 9-18】 第 1 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-19】 第 1 大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-20】 第 1 大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-21】 第 1 小当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-22】 第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-23】 第 2 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-24】 第 2 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-25】 第 2 大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-26】 第 2 大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-27】 第 2 小当り終了処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 9-28】 遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。
- 【図 9-29】 外部出力信号を説明するための説明図である。
- 【図 9-30】 大当り信号 1 および大当り信号 2 の出力タイミングを説明するための説明図である。
- 【図 9-31】 普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9-32】 普通図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-33】 普通図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-34】 普通電動役物開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-35】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 9-36】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。 20
- 【図 9-37】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 9-38】 デモ表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-39】 デモ表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-40】 可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-41】 可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-42】 設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
- 【図 9-43】 小当り R U S H 継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。
- 【図 9-44】 特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-45】 特図当り待ち処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 9-46】 設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 9-47】 小当り R U S H 継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 9-48】 右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。
- 【図 10-1】 遊技状態に対応した飾り図柄及び小図柄の具体例を示す説明図である。
- 【図 10-2】 各遊技状態に制御されるとき遊技フローを示す説明図である。
- 【図 10-3】 第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-4】 第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-5】 第 1 デモ表示中に始動入賞したときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 10-6】 第 1 デモ表示中に始動入賞したときの各演出の具体例を示す説明図である。 40
- 【図 10-7】 第 1 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-8】 第 2 特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-9】 第 1 小当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-10】 第 2 小当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-11】 (A) は、高確／第 2 K T 状態中に小当り遊技状態に制御されるとき各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、(B) は、低確／第 1 K T 状態中に小当り遊技状態に制御されるとき各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 10-12】 (A 1) ～ (A 5) は、高確／第 2 K T 状態中に小当り遊技状態に制御 50

されるとき各演出の具体例を示す説明図であり、(B1)～(B4)は、低確／第1KT状態中に小当たり遊技状態に制御されるとき各演出の具体例を示す説明図である。

【図10-13】(A)は、飾り図柄に対応した第1特別図柄が大当たりとなるとき各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、(B)は、飾り図柄に対応しない第2特別図柄が大当たりとなるとき各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-14】(A1)～(A4)は、飾り図柄に対応した第1特別図柄が大当たりとなるとき各演出の具体例を示す説明図であり、(B1)～(B4)は、飾り図柄に対応しない第2特別図柄が大当たりとなるとき各演出の具体例を示す説明図である。

【図10-15】電源断復旧時の状況に応じた送信コマンドを示す図である。

【図10-16】復電タイミング及び復電復旧状態を示す図である。

10

【図10-17】低確／非KT状態で電源断が発生して電源復旧した場合各表示制御の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-18】低確／非KT状態で電源断が発生して電源復旧した場合各表示制御の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-19】高確／第2KT状態で電源断が発生して電源復旧した場合各表示制御の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-20】高確／第2KT状態で電源断が発生して電源復旧した場合各表示制御の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-21】デモ表示制御処理の変形例を示すフローチャートである。

【図10-22】デモ表示制御処理の変形例を示すフローチャートである。

20

【図10-23】第1デモ表示中に始動入賞したとき各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図10-24】第1デモ表示中に始動入賞したとき各演出の演出態様を示す説明図である。

【図11-1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図11-2】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11-3】遊技情報表示部を示す図である。

【図11-4】特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図11-5】第1保留表示器と第2保留表示器のシフト態様を示す図である。

【図11-6】ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。

30

【図11-7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図11-8】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図11-9】各乱数を示す説明図である。

【図11-10】変動パターンを例示する図である。

【図11-11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図11-12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図11-13】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図11-14】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図11-15】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図11-16】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

40

【図11-17】通常状態または時短状態での第1特図の可変表示における大当たりの値範囲と小当たりの数値範囲を示す図である。

【図11-18】確変状態での第1特図の可変表示における大当たりの数値範囲と小当たりの数値範囲を示す図である。

【図11-19】通常状態または時短状態での第2特図の可変表示における大当たりの値範囲と小当たりの数値範囲を示す図である。

【図11-20】確変状態での第2特図の可変表示における大当たりの数値範囲と小当たりの数値範囲を示す図である。

【図11-21】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11-22】各種大当たりの内容を示す説明図である。

50

【図11-23】(A)は大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)を示す説明図であり、(B)は大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)を示す説明図であり、(C)は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図11-24】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図11-25】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図11-26】(A)は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B)は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図11-27】(A)は、表示モニタの正面図、(B)は、表示モニタの表示態様を示す図、(C)は表示内容の説明図である。

【図11-28】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。

10

【図11-29】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11-30】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図11-31】(A)はRAMクリア処理を示すフローチャートであり、(B)はRAMの概略図である。

【図11-32】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図11-33】設定確認処理を示すフローチャートである。

【図11-34】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図11-35】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。

【図11-36】(A)はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。

20

【図11-37】(A)は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の変化を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の変化を示す

【図11-38】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。

【図11-39】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図11-40】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図11-41】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図11-42】可変表示結果判定モジュールを示すフローチャートである。

30

【図11-43】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図11-44】RAMに記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図である。

【図11-45】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。

【図11-46】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。

【図11-47】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。

【図11-48】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度を示す図である。

【図11-49】設定値の変更及び設定値の確認終了タイミングと第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理の実行回数の関係を示すタイミングチャートである。

40

【図11-50】画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図11-51】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図11-52】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図11-53】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図11-54】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図11-55】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図11-56】変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図12-1】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図12-2】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図12-3】特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。

50

【図12-4】特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。

【図13-1】特徴部40Fにおける演出制御コマンド例示する図である。

【図13-2】特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図13-3】特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0081】

(基本説明)

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

【0082】

(パチンコ遊技機1の構成等)

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

【0086】

また、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの下方には、遊技領域の右方を狙って発射操作を行う右打ち操作を促すための右打ち表示器26が設けられている。なお、右打ち表示器26は、例えば、LEDによって構成され、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（具体的には、CPU103）によって点灯制御される（図2参照）。

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

また、例えば、画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示を表示するための表示エリアが設けられている。本例では、第1特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第1保留表示領域5Aと、第2特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第2保留表示領域5Bとが設けられている。なお、画像表示装置5の画面上には、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

10

【0090】

また、画像表示装置5の右方には、右打ち操作を促すための右打ち報知用LED37が設けられている。なお、右打ち報知用LED37は、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120によって点灯制御される（図2参照）。

【0091】

20

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

【0092】

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

【0093】

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

30

【0094】

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

【0095】

40

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

【0096】

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

【0097】

50

通過ゲート４１の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する大入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特別可変入賞球装置７は、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する大当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる大入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【００９８】

特別可変入賞球装置７の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置１７と、第２始動入賞口を有する可変入賞球装置６Ｂとが設けられており、図１に示すように、左側に特殊可変入賞球装置１７が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置６Ｂが配置されている。これら特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂは、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口や第２始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特殊可変入賞球装置１７は、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂに所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置６Ｂは、普通図柄表示器２０に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第２始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【００９９】

なお、本例では、特別可変入賞球装置７と特殊可変入賞球装置１７と可変入賞球装置６Ｂとは、同様の構造を有するように形成されている。また、図１に示すように、特別可変入賞球装置７は底面部材が左上から右下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特別可変入賞球装置７上に落下した遊技球は、特別可変入賞球装置７が閉状態であれば特別可変入賞球装置７上を左上から右下に向けて移動して行き、その下の可変入賞球装置６Ｂ上に落下する。

【０１００】

また、本例では、可変入賞球装置６Ｂと比較して特殊可変入賞球装置１７の方が若干大きい。また、図１に示すように、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装置６Ｂは底面部材が右上から左下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特殊可変入賞球装置１７や可変入賞球装置６Ｂ上の遊技球は、特殊可変入賞球装置１７や可変入賞球装置６Ｂが閉状態であれば特殊可変入賞球装置１７や可変入賞球装置６Ｂ上を右上から左下に向けて移動して行く。また、図１に示すように、特殊可変入賞球装置１７と可変入賞球装置６Ｂとは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置７に入賞することなく可変入賞球装置６Ｂ上に落下した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂの底面部材が後退移動されて第２始動入賞口が開状態となっていれば、遊技球は第２始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置１７の方には遊技球は流れて行かない。一方、第２始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置６Ｂの底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置１７の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置１７の底面部材が後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置１７の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

【０１０１】

また、本例では、特別可変入賞球装置７、特殊可変入賞球装置１７および可変入賞球装

10

20

30

40

50

置 6 B には、底面部材上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B において規制片が設けられていることによって、左上から右下方向または右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

【0102】

なお、本例では、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が左側に配置され、可変入賞球装置 6 B が右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B の底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置 6 B の方から特殊可変入賞球装置 1 7 の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置 6 B の方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置 1 7 の方が下流側に設けられているといえる。

10

【0103】

大入賞口内には、大入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 1 カウントスイッチ 2 3）が設けられている。第 1 カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。従って、特別可変入賞球装置 7 が開放制御されて大入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 が閉鎖制御されて大入賞口が閉状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

20

【0104】

特殊入賞口内には、特殊入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 2 カウントスイッチ 2 4）が設けられている。第 2 カウントスイッチ 2 4 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。ここで、特殊可変入賞球装置 1 7 において開状態となった特殊入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、大入賞口に遊技球が入賞したときと比較すると賞球の数が少ないものの、例えば第 1 始動入賞口 1 や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるようになっている。従って、特殊可変入賞球装置 1 7 が開放制御されて特殊入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特殊可変入賞球装置 1 7 が閉鎖制御されて特殊入賞口が閉状態となれば、特殊入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

30

【0105】

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

【0106】

以下、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

40

【0107】

なお、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 4 1、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）、および特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当たり遊技中や K T 状態（いわゆる小当たりタイム）中である場合には、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。

【0108】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉

50

受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0109】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0110】

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

10

【0111】

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

【0112】

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

20

【0113】

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

【0114】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の枠LED9が設けられている。

30

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

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

40

【0118】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

50

【0119】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

【0120】

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

【0121】

（遊技の進行の概略）

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

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

第1特図ゲームでの表示結果が「大当たり」になった後には、遊技球が通過ゲート41を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当たり遊技状態に制御される。

【0125】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミグと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミグと、のうちのいずれか早いタイミグまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0126】

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

【0127】

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

10

20

30

40

50

。

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

K T状態では、通常状態よりも小当りになりやすいK T制御が実行される。このパチンコ遊技機1では、小当り遊技状態でもある程度の賞球を得ることができるので、大当り遊技状態と比べると得られる賞球が少ないが遊技者にとって有利な状態である。

10

【0131】

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

【0132】

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

20

【0133】

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

【0134】

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

30

【0135】

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

40

【0136】

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

【0137】

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

50

」となり、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄（小当たり図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当たり」となる。また、大当たり図柄や小当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「ー」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0138】

第2特図ゲームでの表示結果が「大当たり」になった後には、遊技球が通過ゲート41を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当たり遊技状態に制御される。第2特図ゲームでの表示結果が「小当たり」になった後には、小当たり遊技状態に制御される。

【0139】

小当たり遊技状態では、特殊可変入賞球装置17により形成される特殊入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。なお、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

【0140】

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

【0141】

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

【0142】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、枠LED9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0143】

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

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において

10

20

30

40

50

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

【0147】

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

10

【0148】

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

20

【0149】

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

30

【0150】

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

【0151】

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

40

【0152】

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

50

もよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0153】

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

【0154】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、LED制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

10

【0155】

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

【0156】

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

20

【0157】

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

30

【0158】

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

【0159】

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

40

【0160】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ（第1カウントスイッチ23および第2カウントスイッチ24））からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0161】

50

ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２、ソレノイド８３をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２、特殊入賞口用のソレノイド８３に伝送する。

【０１６２】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

10

【０１６３】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【０１６４】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

20

【０１６５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【０１６６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

30

【０１６７】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【０１６８】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、枠ＬＥＤ９および右打ち報知用ＬＥＤ３７の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ＬＥＤ信号（ＬＥＤの点灯／消灯態様を指定する信号）をＬＥＤ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

40

【０１６９】

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

【０１７０】

ＬＥＤ制御基板１４は、枠ＬＥＤ９や右打ち報知用ＬＥＤ３７を駆動する各種回路を搭

50

載しており、当該LED信号に基づき枠LED9や右打ち報知用LED37を駆動し、当該LED信号が指定する態様で枠LED9や右打ち報知用LED37を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、LEDの点灯／消灯を制御する。

【0171】

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

【0172】

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

10

【0173】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、LED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。

【0174】

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

20

【0175】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0176】

（主基板11の主要な動作）

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

【0177】

30

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

【0178】

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

40

【0179】

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

【0180】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する

50

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

10

【0181】

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

【0182】

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

20

【0183】

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

【0184】

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

30

【0185】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS10)。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(ステップS11)、割込みを許可する(ステップS12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【0186】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割

50

込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、第1カウントスイッチ23、第2カウントスイッチ24といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報(大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

10

【0187】

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

20

【0188】

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

30

【0189】

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

40

【0190】

また、図4では記載を省略しているが、遊技制御用タイマ割込み処理では、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力するための処理である試験端子処理も実行される。試験端子処理では、CPU103は、右打ち操作を行う期間であることを特定可能な試験信号(右打ち試験信号)も出力する制御を行う。具体的には、試験端子処理において、CPU103は、大当たり遊技中や、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中、KT状態中に右打ち試験信号を出力する制御を行う。一方、試験端子処理において、CPU103は、第1特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中には右打ち試験信号を出力する制御を行わない。

【0191】

図5は、第1特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25Aにて実行され

50

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

【0192】

第1始動入賞判定処理では、第1始動入賞口への始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し第1保留記憶数を更新する処理が実行される。第1始動入賞口への始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報としてRAM102に設けられた第1保留記憶バッファに記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や第1保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、第1保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば第1特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0193】

S101にて第1始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた第1特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110A～S121Aの処理のいずれかを選択して実行する。なお、第1特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110A～S121A）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

20

【0194】

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

30

【0195】

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

【0196】

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

40

【0197】

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

【0198】

ステップS112Aの第1特別図柄変動処理は、第1特図プロセスフラグの値が“2”

50

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

【0199】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第1特別図柄変動処理（ステップS112A）に移行して第1特別図柄の変動表示中であるときに、第2特別図柄の変動表示において小当たりとなり小当たり遊技に制御される場合がある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、小当たり遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第2特図プロセスフラグの値が第2小当たり開放前処理～第2小当たり終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当たり遊技中であれば、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当たり遊技中でなければ、第1特図プロセスフラグの値を次の第1特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中では第1特別図柄の変動表示を中断し、その小当たり遊技の終了後に第1特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中は、第1特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

【0200】

また、例えば、小当たり終了処理期間としての小当たりエンディング期間を遊技状態によって異ならせるように構成してもよい。例えば、通常状態において、第1特別図柄の変動表示を中断するように構成すると、第1特別図柄の変動表示の中断期間が長くなり、第1特別図柄の変動表示の実行期間と中断期間との差が大きくなると飾り図柄の揺れ停止などにより中断期間を吸収する必要があると、遊技者に違和感を与える演出になってしまう。そのため、通常状態では、小当たりエンディング期間をKT状態（第1KT状態、第2KT状態）よりも短くすることが望ましい。この場合、例えば、通常状態では小当たりエンディング期間が0.5秒であるのに対して、KT状態では小当たりエンディング期間が3秒であるように構成してもよい。

【0201】

また、上記のように構成する場合、例えば、第1KT状態では、小当たり制御において実質的に遊技球が入賞困難であり特に演出を行わないので、第2KT状態に比べて小当たりエンディング期間を短くするように構成してもよい。一方、第2KT状態では、小当たり制御において遊技球が入賞容易であり小当たり制御を強調する演出を実行するので、第1KT状態に比べて小当たりエンディング期間を長くするように構成してもよい。この場合、例えば、第1KT状態では小当たりエンディング期間が0.5秒であるのに対して、第2KT状態では小当たりエンディング期間が3秒であるように構成してもよい。

【0202】

さらに、小当たり開放前処理期間としての小当たりファンファーレ期間についても、上記の小当たりエンディング期間と同様に、遊技状態によって期間の長さを異ならせてもよい。

【0203】

ステップS113Aの第1特別図柄停止処理は、第1特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この第1特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aにて第1特別図柄の変動を停止させ、第1特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には第1特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、第1特図プロセスフラグの値が“9”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、第1特図プロセスフ

ラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、確変状態やK T状態、高ベース状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1特図図柄停止処理は終了する。

【0204】

ステップS114Aの第1ゲート通過待ち処理は、第4特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この第1ゲート通過待ち処理では、通過ゲート41への遊技球の通過を待機する制御を行う。通過ゲート41への遊技球の通過を検知したときには第1特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【0205】

ステップS115Aの第1大当り開放前処理は、第1特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この第1大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基つき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、第1特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新され、第1大当り開放前処理は終了する。

【0206】

ステップS116Aの第1大当り開放中処理は、第1特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この第1大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基ついて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、第1特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新し、第1大当り開放中処理を終了する。

【0207】

ステップS117Aの第1大当り開放後処理は、第1特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この第1大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、第1特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、第1特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1大当り開放後処理は終了する。

【0208】

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

【0209】

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

【0210】

10

20

30

40

50

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

【0211】

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

10

【0212】

なお、第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）において実行される処理は、第1特別図柄プロセス処理（ステップS25A）において実行される処理と同様である。すなわち、図5で説明した第1特別図柄プロセス処理において、「第1」を「第2」と読み替えれば、第2特別図柄プロセス処理が説明されることになる。また、第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）の第1始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報としてRAM102に設けられた第2保留記憶バッファに記憶される。

20

【0213】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第2特別図柄変動処理に移行して第2特別図柄の変動表示中であるときに、第1特別図柄の変動表示において小当りとなり小当り遊技に制御される場合もある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第1特図プロセスフラグの値が第1小当り開放前処理～第1小当り終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当り遊技中であれば、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当り遊技中でなければ、第2特図プロセスフラグの値を次の第2特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第1特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中では第2特別図柄の変動表示を中断し、その小当り遊技の終了後に第2特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第1特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中は、第2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を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

30

【0214】

なお、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当り制御に関しても、遊技状態によって小当りファンファーレ期間や小当りエンディング期間の長さを異ならせるように構成してもよい。

40

【0215】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行

50

される。

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、枠LED9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0220】

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

【0221】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づい

て、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0222】

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

【0223】

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

【0224】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0225】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、LED制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により枠LED9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0226】

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

10

20

30

40

50

して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0227】

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

10

【0228】

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

【0229】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【0230】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【0231】

(基本説明の変形例)

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

【0232】

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

【0233】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「一」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「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

40

【0234】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを

50

実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0235】

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

10

【0236】

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

【0237】

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

20

【0238】

[特徴部21TMに関する説明]

次に、特徴部21TMに関して説明する。パチンコ遊技機1には、例えば図8-1に示すような主基板11、演出制御基板12、ターミナル基板（情報出力基板）21TM016といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

30

【0239】

なお、前述した図2に示すように、主基板11には、第1始動口スイッチ22A及び第2始動口スイッチ22B、並びに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B等の各種部品が接続されており、演出制御基板12には、スピーカ8L、8R、枠LED9等の各種演出装置が接続されているが、図8-1では、これらを省略している。

【0240】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、図8-3に示すように、基板ケース21TM201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載され、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯／消灯制御を行って第1特図や第2特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

40

50

【0241】

また、主基板11には、図8-3に示すように、パチンコ遊技機1の背面側から視認可能な表示モニタ21TM029が設けられており、該表示モニタ21TM029に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ21TM029の左側方には表示切替スイッチ21TM030が設けられており、該表示切替スイッチ21TM030の操作によって表示モニタ21TM029に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【0242】

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

10

【0243】

また、図8-1に示す主基板11は、図8-3に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース21TM201に封入されており、主基板11の中央には表示モニタ21TM029（例えば、7セグメント）が配置され、表示モニタ21TM029の右側には表示切替スイッチ21TM030が配置されている。表示モニタ21TM029及び表示切替スイッチ21TM030は、主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11の背面中央下部には、後述する設定変更モードまたは設定確認モードに切り替えるための錠スイッチ21TM051（図8-1参照）が設けられている。主基板11は、遊技機用枠3を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠3を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

20

【0244】

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

30

【0245】

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

40

50

化操作を行い易いようにしている。

【0246】

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

10

【0247】

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

【0248】

尚、図8-3に示すように、パチンコ遊技機1の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機1外に排出するためのノズル（排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機1内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ21TM070が設けられている。該排出口スイッチ21TM070は、スイッチ回路110に接続されている。

20

【0249】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、枠LED9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるLED制御コマンドが含まれている。

30

【0250】

図8-2は、払出制御基板21TM037および球払出装置21TM097などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図8-2に示すように、払出制御基板21TM037には、払出制御用CPU21TM371を含む払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が搭載されている。この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、1チップマイクロコンピュータであり、少なくともRAMが内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370、RAM（図示せず）、払出制御用プログラムを格納したROM（図示せず）およびI/Oポート等は、払出制御基板21TM037を構成する。すなわち、払出制御基板21TM037は、払出制御用CPU21TM371、RAMおよびROMを有する払出制御用マイクロコンピュータ21TM370と、I/Oポートとで実現される。また、I/Oポートは、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に内蔵されていてもよい。

40

【0251】

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

50

出力回路 2 1 T M 3 7 3 B を介して主基板 1 1 に出力される。

【0 2 5 2】

また、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、図 8 - 2 に示すように、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3 の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤 2 の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠 3 a の開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠 3 の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠 3 a の開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、区別して認識可能となっている。

10

【0 2 5 3】

また、払出モータ位置センサ 2 1 T M 2 9 5 からの検出信号は、中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 e に入力される。払出モータ位置センサ 2 1 T M 2 9 5 は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の回転位置を検出するための発光素子（L E D）と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、球切れスイッチ 2 1 T M 1 8 7 からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 からの検出信号が満タン状態を示していると、球払出処理を停止する。

20

【0 2 5 4】

さらに、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 からの検出信号が満タン状態を示していると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、打球発射装置からの球発射を停止させるために、発射基板 2 1 T M 0 9 0 に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射基板 2 1 T M 0 9 0 の A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 が出力する発射モータ 2 1 T M 0 9 4 への発射モータ信号は、発射基板 2 1 T M 0 9 0 から発射モータ 2 1 T M 0 9 4 に伝えられる。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 からの満タン信号は、発射基板 2 1 T M 0 9 0 に搭載された A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 の入力側の一方に入力され、駆動信号生成回路 2 1 T M 0 9 2 からの駆動信号（発射モータ 2 1 T M 0 9 4 を駆動するための信号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。）は、A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 の入力側の他方に入力される。そして、A N D 回路 2 1 T M 0 9 1 の発射モータ信号が発射モータ 2 1 T M 0 9 4 に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が満タン信号を出力している間は、発射モータ 2 1 T M 0 9 4 への発射モータ信号の出力が停止される。

30

【0 2 5 5】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とシリアル通信で信号を入出力（送受信）するためのシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 が内蔵されている。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 とは、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5、2 1 T M 3 8 0 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の接続確認を行うために、一定の間隔（例えば 1 秒）で信号（賞球要求信号、受信 A C K 信号）をやり取り（送受信）している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号（この実施の形態における賞球要求信号）を送信し、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号（受信 A C K 信号）を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信 A C K 信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信 A C K 信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間で特定のデータをやり取りするよ

40

50

うに構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を 払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 3 7 0 に送信する。そして、 払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 3 7 0 は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信 A C K 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 A C K 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。また、所定のエラー（球貸し、満タン、球切れなどのエラー）が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信 A C K 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 A C K 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。

10

【0256】

払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 3 7 0 は、出力ポート 21 TM 3 7 2 b を介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板（枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む） 21 TM 1 6 0 に出力する。なお、出力ポート 21 TM 3 7 2 b の外側に、ドライバ回路が設置されているが、図 8-2 では記載省略されている。

【0257】

また、 払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 3 7 0 は、出力ポート 21 TM 3 7 2 c を介して、7 セグメント L E D によるエラー表示用 L E D 21 TM 3 7 4 にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート 21 TM 3 7 2 b を介して、点灯／消灯を指示するための信号を賞球 L E D 21 TM 0 5 3 および球切れ L E D 21 TM 0 5 4 に出力する。なお、払出制御基板 21 TM 0 3 7 の入力ポート 21 TM 3 7 2 f には、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ 21 TM 3 7 5 からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ 21 TM 3 7 5 は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

20

【0258】

さらに、 払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 3 7 0 からの払出モータ 21 TM 2 8 9 への駆動信号は、出力ポート 21 TM 3 7 2 a および中継基板 21 TM 0 7 2 を介して球払出装置 21 TM 0 9 7 の払出機構部分における払出モータ 21 TM 2 8 9 に伝えられる。なお、出力ポート 21 TM 3 7 2 a の外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図 8-3 では記載省略されている。

30

【0259】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット 21 TM 0 5 0 には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット 21 TM 0 5 0 には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板） 21 TM 0 6 6 には、度数表示 L E D 21 TM 0 6 0、球貸し可 L E D 21 TM 0 6 1、球貸しスイッチ 21 TM 0 6 2 および返却スイッチ 21 TM 0 6 3 が接続される。

【0260】

インタフェース基板 21 TM 0 6 6 からカードユニット 21 TM 0 5 0 には、遊技者の操作に応じて、球貸しスイッチ 21 TM 0 6 2 が操作されたことを示す球貸しスイッチ信号および返却スイッチ 21 TM 0 6 3 が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット 21 TM 0 5 0 からインタフェース基板 21 TM 0 6 6 には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット 21 TM 0 5 0 と払出制御基板 21 TM 0 3 7 の間では、接続信号（V L 信号）、ユニット操作信号（B R D Y 信号）、球貸し要求信号（B R Q 信号）、球貸し完了信号（E X S 信号）およびパチンコ機動作信号（P R D Y 信号）が入力ポート 21 TM 3 7 2 f および出力ポート 21 TM 3 7 2 d を介して送受信される。カードユニット 21 TM 0 5 0 と払出制御基板 21 TM 0 3 7 の間には、インタフェース基板 21 TM 0 6 6 が介在している。よって、接続信号（V L 信号）等の信号は、図 8-2 に示すように、イ

40

50

インタフェース基板 21TM066 を介してカードユニット 21TM050 と払出制御基板 21TM037 の間で送受信されることになる。

【0261】

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

10

【0262】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、カードユニット 21TM050 に対する EXS 信号を立ち上げ、カードユニット 21TM050 からの BRQ 信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ 21TM289 を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、カードユニット 21TM050 に対する EXS 信号を立ち下げる。その後、カードユニット 21TM050 からの BRDY 信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

20

【0263】

カードユニット 21TM050 で用いられる電源電圧 AC 24V は払出制御基板 21TM037 から供給される。すなわち、カードユニット 21TM050 に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板 21TM037 およびインタフェース基板 21TM066 を介して行われる。この例では、インタフェース基板 21TM066 内に配されているカードユニット 21TM050 に対する AC 24V の電源供給ラインに、カードユニット 21TM050 を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット 21TM050 に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

30

【0264】

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

【0265】

図 8-4 (A)～(F) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、MR1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが 1（第 1）である、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが 2（第 2）である、つまり、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

40

【0266】

図 8-4 (A) に示すように、設定値 1 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合より

50

も低い確率（ $1/300$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/300$ ）で大当りに当選するようになっている。

【0267】

また、図8-4（B）に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。

10

【0268】

また、図8-4（C）に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。

20

【0269】

また、図8-4（D）に示すように、設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。

【0270】

30

また、図8-4（E）に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（ $1/235$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/235$ ）で大当りに当選するようになっている。

【0271】

また、図8-4（F）に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（ $1/220$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/220$ ）で大当りに当選するようになっている。

40

【0272】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図8-4（A）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りF）とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図8-4

50

(A)～(F)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0273】

また、本実施例では、CPU103は、図8-4(A)～(F)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定パツファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

10

【0274】

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

【0275】

(設定示唆演出)

設定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。図8-5(1)、(2)、及び(3)は、設定示唆演出の例を示している。図8-5(1)は、大当り終了画面において「晴れ」態様のエンディング画像が選択された例、図8-5(2)は、大当り終了画面において「曇り」態様のエンディング画面が選択された例、図8-5(3)は、大当り終了画面において「雨」態様のエンディング画像が選択された例を示している。また、図8-5(4)は、設定示唆演出の態様を、設定コマンドが指定した設定値に基づいて決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

20

【0276】

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

30

【0277】

図8-5(4)に示すテーブルには、設定コマンドで指定された設定値が「1, 2」である場合、「3, 4」である場合、及び「5, 6」である場合について、それぞれ、設定示唆演出の態様を、図8-5(1)に示す「晴れ」態様に決定する場合、図8-5(2)に示す「曇り」態様に決定する場合、及び図8-5(3)に示す「雨」態様に決定する場合、の判定値が割り振られている。

40

【0278】

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

50

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

10

【０２７９】

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

【０２８０】

（電源投入時処理）

次に、電源投入時処理について説明する。

20

図８－６～図８－８は、パチンコ遊技機１の電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ１００において実行される処理の一例を示す図である。

【０２８１】

図８－６に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３は、電源が投入された後に、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（ステップＳ２１ＴＭ４０１０）。この処理は、データチェックとしてパリティチェックを行う。

【０２８２】

チェック結果が正常であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、０～５の何れかに合致するか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０２０）。本例では設定値格納領域に格納されている設定値として、０、１、２、３、４、及び５の６つの数字を正規の値としており、大当り確率が異なる６段階の設定値を設けている。本例における設定値０は前述した図８－４等で示す設定値１に相当し、本例における設定値１は前述した図８－４等で示す設定値２に相当し、本例における設定値２は前述した図８－４等で示す設定値３に相当し、本例における設定値３は前述した図８－４等で示す設定値４に相当し、本例における設定値４は前述した図８－４等で示す設定値５に相当し、本例における設定値５は前述した図８－４等で示す設定値６に相当する。

30

【０２８３】

ここで、本例では、パチンコ遊技機１が遊技機メーカーから出荷される際（遊技場に設置される前）には、設定値格納領域に、上記正規の値のうち最も大当り確率が低い値（本例では０）が記憶されているものとする。なお、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０３０）。設定変更中フラグは、後述する設定変更モードに移行したときにセットされ（ステップＳ２１ＴＭ４５８０）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に切り替えられたときにクリアされる（ステップＳ２１ＴＭ４７２０）。

40

【０２８４】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０４０）。

50

【0285】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であれば（ステップS21TM4040でYES）、CPU103は、RAMクリアフラグを1に設定する（ステップS21TM4050）。RAMクリアフラグの値は、RAMクリア（遊技状態の初期化）が実行されることに決定されたか否かを示す値であり、値が1である場合にはRAMクリアが実行されることに決定されたことを示している。本例では、RAMクリアフラグが1にセットされた時点では実際にRAMクリアは実行されておらず、設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに関する処理が終了した後にRAMクリアが実行されることになる。

【0286】

RAMクリアフラグの値が格納される領域は、バックアップRAM領域には含まれない。そのため電源断が発生した場合にはRAMクリアフラグの値は保持されず、電源復旧時のRAMクリアフラグの値は0（初期値が非セット状態）となっている。なお、遊技状態が初期化されることの報知は、設定変更モード又は設定確認モードに制御される前に行われるようにしても良く、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に行われるようにしても良い。

【0287】

一方、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態であれば（ステップS21TM4040でNO）、CPU103は、ステップS21TM4060に移行する。

【0288】

次いで、CPU103は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となっているか否かを確認する（ステップS21TM4060）。ここで、前述したように、遊技機用枠3の開放状態、ガラス扉枠3aの開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300から払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100に、遊技機用枠3の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100に、ガラス扉枠3aの開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で、遊技機用枠3の開放状態と、ガラス扉枠3aの開放状態とを、個別に認識可能となっている。

【0289】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300から遊技制御用マイクロコンピュータ100に対して、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100が遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300を備える場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠3の開放状態と、ガラス扉枠3aの開放状態とを、個別に認識可能となる。

【0290】

CPU103が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識した場合には（ステップS21TM4060でYES）、錠スイッチ21TM051がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM4070）。そして、錠スイッチ21TM051がON状態であれば（ステップS21TM4070でYES）、図8-7に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップS21TM4510以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。

【0291】

即ち、バックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であり（ステップS21TM4010でYES）、設定値が正規の値であり（ステップS21TM4020でYES）、設定変更中に電源断が発生していない場合には（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS21TM4060でYES）、且つ、錠スイッチ21TM051がON状態である（ステップS21TM4070でYES）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となる。一方、遊技機用枠3が閉鎖状態であるか（ステップS21TM4060でNO）、又は、錠スイッチ21TM051がOFF状態である（ステップS21TM4070でNO）場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップS21TM4760（設定コマンドの送信）に移行する。

10

【0292】

本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（1）遊技機用枠3が開放状態であり、（2）錠スイッチ21TM051がON状態である、という2つの条件が必要となっている。CPU103は、ステップS21TM4060及びステップS21TM4070の判定処理によって、これら（1）及び（2）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（1）及び（2）の条件に加えて、さらに、（3）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である（YES）と判定されたことに基づいてRAMクリアフラグがセットされていることを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

20

【0293】

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

30

【0294】

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

【0295】

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

40

【0296】

バックアップRAM領域のデータチェックにおいて（ステップS21TM4010）、チェック結果が異常であれば（ステップS21TM4010でNO）、CPU103は、ステップS21TM4120に移行する。また、設定値格納領域に格納されている値のチ

50

ェックにおいて（ステップS 2 1 T M 4 0 2 0）、設定値格納領域に正規の値（0～5）が格納されていない場合には（ステップS 2 1 T M 4 0 2 0でN O）、C P U 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0に移行する。また、設定変更中フラグのチェックにおいて（ステップS 2 1 T M 4 0 3 0）、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には（ステップS 2 1 T M 4 0 3 0でY E S）、C P U 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0に移行する。

【0 2 9 7】

ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値（0～5）が格納されている場合であっても、バックアップR A M領域の一部が壊れている場合には、ステップS 2 1 T M 4 0 1 0でN Oと判定されて、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0に移行する。即ち、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性がある場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップS 2 1 T M 4 1 2 0～ステップS 2 1 T M 4 1 4 0）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、仮に、バックアップR A M領域のデータチェックにおいて（ステップS 2 1 T M 4 0 1 0）、チェック結果が正常であっても（ステップS 2 1 T M 4 0 1 0でY E S）、設定値格納領域に正規の値（0～5）が格納されていない場合には（ステップS 2 1 T M 4 0 2 0でN O）、設定変更モード移行条件（後述するステップS 2 1 T M 4 1 2 0～ステップS 2 1 T M 4 1 4 0）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、前回の電源断発生時に設定変更モードに制御されていた場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップS 2 1 T M 4 1 2 0～ステップS 2 1 T M 4 1 4 0）が成立していることに基づいて設定

10

20

【0 2 9 8】

ステップS 2 1 T M 4 1 2 0において、C P U 1 0 3は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3 aが開放状態となっているか否かを確認する（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0）。C P U 1 0 3が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3 aの開放状態を認識した場合には（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0でY E S）、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がO N状態であるか否かを確認する（ステップS 2 1 T M 4 1 3 0）。

【0 2 9 9】

錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がO N状態であれば（ステップS 2 1 T M 4 1 3 0でY E S）、C P U 1 0 3は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がO N状態であるか否かを確認する（ステップS 2 1 T M 4 1 4 0）。

30

【0 3 0 0】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がO N状態であれば（ステップS 2 1 T M 4 1 4 0でY E S）、C P U 1 0 3は、R A Mクリアフラグを1に設定する（ステップS 2 1 T M 4 1 5 0）。そして、図8－7に示す、設定変更モードに関連したステップS 2 1 T M 4 5 1 0以降の処理が実行される。

【0 3 0 1】

一方、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0で、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3 aの開放状態を認識しなかった場合（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0でN O）、即ち、遊技機用枠3及びガラス扉枠3 aが何れも閉鎖状態となっている場合、ステップS 2 1 T M 4 1 3 0で、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がO N状態となっていない場合（ステップS 2 1 T M 4 1 3 0でN O）、ステップS 2 1 T M 4 1 4 0において、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がO N状態となっていない場合（ステップS 2 1 T M 4 1 4 0でN O）には、C P U 1 0 3は、設定変更モードに関連したステップS 2 1 T M 4 5 1 0以降の処理を実行することなく、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを演出制御用C P U 1 2 0に送信する。

40

【0 3 0 2】

演出制御用C P U 1 2 0は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置5において、設定値が異常である可能性があることを報知する。例えば「設定値が異常である可能性があります」というメッセージを表示する。さらに、演出制御用C P U 1 2 0は

50

、画像表示装置5において、一旦は電源断の状態（電源スイッチ21TM055をOFF）にした後、電源再投入時（電源スイッチ21TM055をON時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。例えば「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する。なお、スピーカ8L、8Rからの音声出力により、同様の報知を行うようにしても良い。

【0303】

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

【0304】

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

【0305】

ループ処理の期間は、表示モニタ21TM029が備える7セグメント表示器に、4ms毎に「E」の文字が表示されることになる。4msのウェイトを設けることで7セグメント表示器に過度の熱が滞留して表示器にダメージを及ぼすことを防止するようにしている。また、ループ処理の期間はセキュリティ信号が継続して出力されている。セキュリティ信号を外部出力することで、ホールコンピュータ等の外部装置において、セキュリティ信号が入力されたことに基づいて当該パチンコ遊技機1で所定事象（本例では、設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと）が発生した可能性を特定可能となる。

【0306】

ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理は、電力供給が停止するまで（電源スイッチ21TM055がOFFとされるまで）継続されることになる。

【0307】

即ち、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップS21TM4010でNO）、設定値が正規の値ではない場合（ステップS21TM4020でNO）、及び、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップS21TM4030でYESと判定される場合）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理（例えば、賞球処理や特別図柄プロセス処理等を含む遊技制御用タイマ割込処理）に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、RAMクリアフラグをセットして設定変更モードに移行させるようにしている。

【0308】

本実施形態では、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）とするためには、（1）遊技機用枠3が開放状態であり、（2）錠スイッチ21TM051がON状態であり、（3）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である、という3つの条件が必要となっている。CPU103は、ステップS21TM4120、ステップS21TM4130、及びステップS21TM4140の判定処理によって、これら（1）～（3）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状

態（設定変更モード）に移行可能としている。

【0309】

仮に、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップＳ２１ＴＭ４１２０、ステップＳ２１ＴＭ４１３０、及びステップＳ２１ＴＭ４１４０の判定処理のうち、何れかでＮＯと判定された場合には、前述したループ処理（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０）に移行する。

【0310】

ループ処理（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０）に移行してしまうと通常遊技処理に移行することができなくなるため、遊技場の店員等は、一旦パチンコ遊技機１を電源断として再度電源を投入しなければならない。このように、設定変更モードに移行するための条件が成立していない場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に（１）～（３）の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。

10

【0311】

なお、ＣＰＵ１０３は、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源をＯＦＦ状態とするように促すようにしても良い。

20

【0312】

本実施形態では、設定変更中フラグがセットされていない場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするために、（１）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＹＥＳ）、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＹＥＳ）、という２つの条件が必要となっている。

【0313】

しかしながら、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、（１）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）、という２つの条件が成立している場合であっても、設定確認モードに制御されることはない。これら（１）及び（２）の条件が成立している場合であっても、（３）ステップＳ２１ＴＭ４１４０でクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態でない（ＮＯ）と判定された場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）に制御されることになる。

30

【0314】

次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図８－７及び図８－８を用いて説明する。図８－７の処理において、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値（本例では０～５の何れか）に合致するか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４５１０）。設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４５１０でＹＥＳ）、ステップＳ２１ＴＭ４５３０に移行する。設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４５１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域に、正規の値として、最も大当たり確率が低い「０」を格納する（ステップＳ２１ＴＭ４５２０）。そして、ステップＳ２１ＴＭ４５３０に移行する。

40

【0315】

次いで、ＣＰＵ１０３は、４ｍｓのウェイト（ステップＳ２１ＴＭ４５３０）を行った後に、電源断用処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ４５４０）。電源断用処理において、ＣＰＵ１０３は、不測の停電等を含む電源断に基づく電源断信号が入力されているか否

50

かを確認して、電源断信号が入力されている場合には、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。即ち、電源断用処理では所定のバックアップ領域にチェックデータを格納する。

【0316】

これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに（ステップS 21 TM 4530～ステップS 21 TM 4620の繰返し処理、又は、ステップS 21 TM 4530～ステップS 21 TM 4570及びステップS 21 TM 4650の繰返し処理が行われているときに）、電源断が発生した場合、電源復旧後のステップS 21 TM 4010で適切にデータチェックが実行されることになる。

【0317】

次いで、CPU 103は、設定値格納領域に格納されている設定値（本例では0～5）に対応した値を、表示モニタ21 TM 029に表示させる（ステップS 21 TM 4550）。ここで、表示モニタ21 TM 029に表示される値は、設定値格納領域に格納されている値（0～5）に1を加算した値（1～6）である。遊技場の店員は通常、設定値の範囲を1～6と認識しているため、設定値格納領域に格納されている値をそのまま表示モニタ21 TM 029に表示させてしまうと、遊技場の店員が実際の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。従って、本例では「設定値格納領域に格納されている値+1」を、設定値として表示モニタ21 TM 029に表示させるようにしている。次いで、CPU 103は、セキュリティ信号を出力する（ステップS 21 TM 4560）。

【0318】

次いで、CPU 103は、RAMクリアフラグが0であるか否かを確認する（ステップS 21 TM 4570）。RAMクリアフラグが0であれば（ステップS 21 TM 4570でYES）、即ち、モード（ここでは設定確認モード）終了後にRAMクリアが実行されない場合には、CPU 103は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し（ステップS 21 TM 4650）、ステップS 21 TM 4680に移行する。演出制御用CPU 120は、設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置5やスピーカ8L、8Rにより、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【0319】

一方、RAMクリアフラグが1であれば（ステップS 21 TM 4570でNO）、即ち、モード（ここでは設定変更モード）終了後にRAMクリアが実行される場合には、CPU 103は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップS 21 TM 4580）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップRAM領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。そのため設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、次の電源投入時に設定変更中フラグの値が1の状態（セット状態）となっている。

【0320】

次いで、CPU 103は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信する（ステップS 21 TM 4590）。演出制御用CPU 120は、設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置5やスピーカ8L、8Rにより、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【0321】

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

【0322】

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

10

【0323】

遊技場の店員が、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作する（ステップS21TM4610でYES）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更新される（ステップS21TM4620）。例えば、正規の設定値が0～5の範囲であり、設定変更モードに制御されたとき（電源投入時、前回の電源断発生時）に設定値格納領域に格納されていた設定値が3であったとすると、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、3→4→5→0→1→2→3の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ21TM029に表示される情報が、4→5→6→1→2→3→4の順序で更新されることになる。

20

【0324】

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

30

【0325】

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

【0326】

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

40

【0327】

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

【0328】

なお、設定確認モードコマンドに関しては、設定確認モード制御時に1回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU103は、設定確認モードコマンドを送信したとき

50

に、設定確認モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定確認モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップS 2 1 T M 4 7 2 0）に、設定確認モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定確認モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定確認モードコマンドを送信可能としても良い。同様に、設定変更モードコマンドに関しては、設定変更モード制御時に1回のみ送信されるコマンドである。そのため、C P U 1 0 3は、設定変更モードコマンドを送信したときに、設定変更モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定変更モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップS 2 1 T M 4 7 2 0）に、設定変更モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定変更モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定変更モードコマンドを送信可能としても良い。

10

【0329】

C P U 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 4 6 8 0において、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がO F F状態であるか否かを確認する。そして、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がO N状態であれば（ステップS 2 1 T M 4 6 8 0でN O）、再び4 m sのウェイト（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0）を行った後にステップS 2 1 T M 4 5 4 0以降の処理を繰り返す。即ち、R A Mクリアフラグの値が0であれば設定確認モードの制御を継続し、R A Mクリアフラグの値が1であれば設定変更モードの制御を継続する。

20

【0330】

ステップS 2 1 T M 4 6 8 0において、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がO F F状態であれば（ステップS 2 1 T M 4 6 8 0でY E S）、C P U 1 0 3は、設定変更モード又は設定確認モードを終了させて、セキュリティ信号タイマの値として1 0 0 0 m sを設定する（ステップS 2 1 T M 4 7 1 0）。セキュリティ信号タイマの値として所定時間が設定されることで、その後、通常遊技処理に移行した際の情報出力処理において、セキュリティ信号タイマの値が所定時間から0 m sになるまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。例えば、遊技制御用タイマ割込処理が2 m s毎に実行される場合には、セキュリティ信号タイマの値が2 m sずつ減算され、0 m sになった時点でセキュリティ信号の出力が停止される。従って、ステップS 2 1 T M 4 7 1 0の時点では、設定変更モードが終了したのか、あるいは、設定確認モードが終了したのかにかかわらず、セキュリティ信号の残り出力期間が1 0 0 0 m sに設定されていることになる。

30

【0331】

即ち、図8-9（1）に示すように、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し（ステップS 2 1 T M 4 5 6 0）、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了から少なくとも1 s e cが経過するまでセキュリティ信号を継続して出力するようにセキュリティ信号タイマの値をセットする（ステップS 2 1 T M 4 7 1 0）。

【0332】

ここで、ステップS 2 1 T M 4 5 6 0でセキュリティ信号の出力を開始する処理は、設定変更モードに制御されるか、あるいは設定確認モードに制御されるかにかかわらず（何れのモードに制御されるかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。また、ステップS 2 1 T M 4 7 1 0においてセキュリティ信号の残り出力期間をセットする処理も、設定変更モードに制御されたのか、あるいは設定確認モードに制御されたのかにかかわらず（何れのモードに制御されたかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。このように、設定変更モードに制御される場合と、設定確認モードに制御される場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を共通化することにより、セキュリティ信号の出力制御を簡素化し、制御負担を軽減させることができる。

40

【0333】

また、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリテ

50

ィ信号の出力を開始し、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応してセキュリティ信号の出力を停止することにより、ホールコンピュータ等の外部装置に対して、当該遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを適切に通知することができる。

【0334】

ここで、設定変更モード又は設定確認モードの制御が終了した直後のステップS21TM4710では、設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで共通の値(1000ms)をセキュリティ信号タイマにセットしている。しかしながら、設定変更モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を両方とも共通化してしまうと、外部装置側で何れのモードに制御されたのかを把握することが困難となってしまう。

10

【0335】

そこで、本実施形態では、図8-9(2)に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ちRAMクリアフラグが1にセットされている場合には、一旦はステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1000msをセットした後に、後述するステップS21TM4770でNOと判定されたことに基づいて、RAMクリア後のステップS21TM1465でセキュリティ信号タイマの値として30000msを再セットする(上書きする)ようにしている。即ち、セキュリティ信号の残り出力期間を一旦は1secにセットした後に、セキュリティ信号の残り出力期間を30secに再セットする(上書きする)ようにしている。

20

【0336】

以上に示した信号出力制御を行った場合、セキュリティ信号の最終的な出力停止タイミングは、図8-9(2)に示すように、設定確認モードに制御されていた場合には設定確認モード終了から1secが経過したタイミングとなり、設定変更モードに制御されていた場合には設定変更モード終了から30secが経過したタイミングとなる。

【0337】

具体的には、設定確認モードに制御されていた場合(RAMクリアが行われず、セキュリティ信号タイマの値が1秒から変更されなかった場合)には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理(例えば、情報出力処理)において、セキュリティ信号タイマの値が1000msから0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続し、設定変更モードに制御されていた場合(RAMクリアが行われた場合であり、セキュリティ信号タイマの値が1秒から30秒に変更された場合)には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理(例えば、情報出力処理)において、セキュリティ信号タイマの値が30000msから0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続することになる。なお、設定確認モードに制御されていた場合、設定変更モードに制御されていた場合に、遊技制御用タイマ割込処理に移行する前のタイミングで、セキュリティ信号タイマの値が所定時間(1000ms又は30000ms)から0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続するようにして、セキュリティ信号の出力終了後に遊技制御用タイマ割込処理に移行するようにしても良い。

30

【0338】

このように、設定確認モードの制御が終了した場合と、設定変更モードの制御が終了した場合とで、少なくとも1secはセキュリティ信号が継続して出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には、設定変更モードの制御が終了してから30secが経過するまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。このような構成により、セキュリティ信号の出力制御を共通化しつつ、設定確認モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力期間を異ならせることができる。

40

【0339】

その結果、外部装置においては、初期化処理が実行されずに設定確認モードに制御されたのか、又は、初期化処理が実行されて設定変更モードに制御されたのかを把握することも可能となる。例えば、セキュリティ信号の出力期間が30秒未満であれば初期化処理が

50

実行されることなく設定確認モードに制御されたことを特定可能であり、セキュリティ信号の出力期間が30秒以上であれば初期化処理が実行されて設定変更モードに制御された可能性があることを推定可能となる。

【0340】

なお、磁気異常等の遊技停止対象エラーが異常検出センサにより検出された場合にも、セキュリティ信号が出力されることになる。この場合のセキュリティ信号は、遊技機の電源がOFFとなるまで継続して出力される。また、CPU103は、異常検出センサにより異常が検出されたことに基づいてRAM102のバックアップ領域（ただし初期化処理によりクリアされる領域）に異常検出フラグをセットする。そして、電源復旧時に異常検出フラグがセットされていることに基づいて、セキュリティ信号を4分間出力するものとする。

10

【0341】

ここで、電源復旧時に設定確認モードに制御された場合には、RAMクリアが実行されないため、信号出力処理において異常検出フラグの値が初期化されずにセットされたままの状態となっており、セキュリティ信号を電源ONから4分間継続して出力することが可能である。即ち、セキュリティ信号の出力期間を、設定確認モードの制御終了から1秒が経過するまでの期間に限定させないことが可能となる。一方で、電源復旧時に設定変更モードに制御された場合には、RAMクリアが実行されることになるため、その後の信号出力処理において異常検出フラグがクリアされた状態となっており（電源断発生時に異常が検出されていたか否かが不明な状態となっており）、結果として、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードの終了から30秒が経過するまでの期間（RAMクリアの実行に応じた期間）となる。

20

【0342】

なお、図8-7のステップS21TM4710に示す例では、セキュリティ信号タイマの値として1秒を設定するようにしているが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に最初に設定するセキュリティ信号タイマの値は、少なくともセキュリティ信号が出力されたことを外部装置側で認識可能な期間であれば良く、例えば50ms以上であれば良い。即ち、設定変更モードが終了した場合と設定確認モードが終了した場合とで、共通の50msをセキュリティ信号タイマの値として設定しても良い。

30

【0343】

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

【0344】

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

40

【0345】

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

【0346】

50

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

【0347】

10

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

【0348】

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

【0349】

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

20

【0350】

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

30

【0351】

演出制御用CPU120では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（RAMクリアは行われてないこと）を認識する。演出制御用CPU120は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置5、スピーカ8L、8R、枠LED9等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（RAMクリアは行われてないこと）を報知することが可能である。

40

【0352】

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

【0353】

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

50

(特別図柄プロセス処理等を含む)に移行すれば良い。

【0354】

図8-8に示すように、CPU103は、RAMクリアフラグが1であることに基
いてRAMクリア処理を行う(ステップS21TM1410)。RAMクリア処理では、R
AM102の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデ
ータ(特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等)はクリアされて
、初期値が設定されるが、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値はクリ
アされず、RAMクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及
びベース等の各集計値(表示モニタ21TM029に表示可能な遊技情報)が記憶されて
いる領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、RAMクリア処理の前から変
更されない。そして、表示モニタ21TM029に「C」の文字を表示すること等により
、遊技状態が初期化されたことを報知する(ステップS21TM1420)。なお、RA
Mクリア処理によって、所定のデータ(例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するた
めのカウンタのカウント値のデータ)は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決
められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM102の全領域を初期化せ
ず、所定のデータ(例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウ
ント値のデータ)をそのままにしてもよい。

10

【0355】

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

20

【0356】

次いで、CPU103は、ROM101に格納されている初期化時設定テーブルの先頭
アドレスをポインタに設定し(ステップS21TM1430)、初期化時設定テーブルの
内容を順次作業領域に設定する(ステップS21TM1440)。ステップS21TM1
430およびステップS21TM1440の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用
乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど
制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

30

【0357】

ステップS21TM1430、ステップS21TM1440の実行後、CPU103は
、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す(ステップS21T
M1450)。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基
づいて特別図柄プロセス処理における大当り判定が実行される。次いで、CPU103は
、電源投入時(あるいは設定変更モードの終了時)に初期化処理が行われたことを指定す
る初期化コマンドを送信する(ステップS21TM1460)。演出制御用CPU120
では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたこと(電力
供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、RAMクリアが行われた
こと)を認識する。演出制御用CPU120は、初期化コマンドを受信すると、例えば画
像表示装置5、スピーカ8L、8R、枠LED9等の演出装置において、遊技状態等の初
期化が行われたこと(電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに
、RAMクリアが行われたこと)を報知することが可能である。

40

【0358】

次いで、CPU103は、セキュリティ信号タイマの値として30秒を設定する(ステ
ップS21TM1465)。これにより、設定変更モード終了後のステップS21TM4
710で設定されていたセキュリティ信号タイマの値(1秒)が、RAMクリアが実行さ

50

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

【0359】

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

10

【0360】

そして、CPU103は、シリアル通信回路21TM505の設定処理を実行する（ステップS21TM1480）。この設定処理では、主基板11の出力回路21TM067から払出制御基板21TM037の入力回路21TM373Aに接続確認信号が出力される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100のシリアル通信回路21TM505と、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370のシリアル通信回路21TM380との通信を実行可能な状態に設定する。

20

【0361】

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

【0362】

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

30

【0363】

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

40

50

において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0364】

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

10

【0365】

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

20

【0366】

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

30

【0367】

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

40

【0368】

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

【0369】

また、図8-6～図8-8に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップS21TM4030でYES）に基づいて、設定変更モードに移行するための条件（ステップS21TM4120～ステップS21TM4140が全

50

てYESであること)が成立していない場合に、設定値異常エラーコマンドを送信する(ステップS21TM4190)とともに、遊技停止状態(ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理)において表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示するエラー表示を行う(ステップS21TM4210)。

【0370】

図8-10に示す例では、表示モニタ21TM029を構成する各7セグメント表示器21TM029A～21TM029Dに、それぞれ「E」の文字を表示することで、遊技場の店員に異常の発生(設定変更モードに制御されていた状態で電源断が発生した可能性があること)を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示することにより、遊技場の店員等に、一旦は電源断の状態(電源スイッチ21TM055をOFF)にした後、電源再投入時(電源スイッチ21TM055をON時)に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う(設定値を確定させる)ように促す報知を行う。

【0371】

本例では、(a)電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立している場合、即ち、(i)遊技機用枠3が開放状態であり(ステップS21TM4120でYES)、(ii)錠スイッチ21TM051がON状態であり(ステップS21TM4130でYES)、且つ、(iii)クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態である(ステップS21TM4140でYES)、と判定された場合には、設定変更モードに制御される。その結果、主基板11側でのエラー表示(ステップS21TM4210:表示モニタ21TM029における「E」の表示)は実行されず、演出制御基板12側でのメッセージ表示(「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」)も行われなくなる。

【0372】

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

【0373】

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

【0374】

このように、主基板11側でのエラー表示(ステップS21TM4210:表示モニタ21TM029における「E」の表示)が実行されるとともに、演出制御基板12側でのメッセージ表示(「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」)

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

10

【0375】

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

【0376】

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

【0377】

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

20

【0378】

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

30

【0379】

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

40

【0380】

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

【0381】

50

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

10

【0382】

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

20

【0383】

（電源投入時処理の変形例）

図8-6に示した例では、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップS21TM4030でYES）、（i）遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS21TM4120でYES）、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態であり（ステップS21TM4130でYES）、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である（ステップS21TM4140でYES）、という3条件が成立していることを確認した場合にのみ、RAMクリアフラグを1に設定して（ステップS21TM4150）、設定変更モードに移行した（ステップS21TM4570でNO）。

30

【0384】

このような形態に限らず、図8-11に示すように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップS21TM4030でYES）、（i）～（iii）の3条件が成立しているか否かを確認することなく、RAMクリアフラグを1に設定して（ステップS21TM4150）、設定変更モードに移行する（ステップS21TM4570でNO）ようにしても良い。

【0385】

図8-11に示す処理では、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップS21TM4010でNO）、設定値が正規の値ではない場合（ステップS21TM4020でNO）、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）に、（i）～（iii）の条件が成立しているか否かを判定することなく、RAMクリアフラグを1に設定して（ステップS21TM4150）、設定変更モードに制御され（ステップS21TM4570でNO）、遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理に相当する処理）には制御されない部分が、図8-6に示した処理と異なる。それ以外の部分は、図8-6～図8-8に示した処理と同様である。

40

【0386】

このような形態とした場合であっても、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていることに基づいて、RAMクリアフラグが1に設定されて設定変更モードに移行されることになり、設定変更中に電源断が発生した場合の遊技機の状態を適切に定めることがで

50

きる。

【0387】

図8-11に示す例では、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップS21TM4030でNO）、（i）遊技機用枠3が開放状態であり、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である、という3条件が成立していることに基づいて、設定変更モードに制御される（ステップS21TM4570でNOと判定されて、設定値格納領域の設定値を変更可能な状態となる）のに対して、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）には、（i）～（iii）の3条件が成立しているか否かにかかわらず、強制的に設定変更モードに制御されることになる。

10

【0388】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグが設定されていることに基づいて、（i）～（iii）の3条件が成立しているか否かにかかわらず自動的に設定変更モードに制御されることにより、設定値を確定させるための作業性を向上させることができる。

【0389】

ここで、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）には、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態である（ステップS21TM4130でYES）という条件が成立していない場合でも、設定変更モードに制御されることになる。その結果、設定変更モードにおいては、錠スイッチ21TM051がOFF状態のままで、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値が変更されることになる（図8-7のステップS21TM4610～ステップS21TM4620）。

20

【0390】

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

30

【0391】

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

【0392】

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

40

【0393】

なお、図8-6～図8-8、並びに図8-11に示した処理においては、設定変更中フ

50

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

【0394】

（設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御）

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図8-12を用いて説明する。図8-7に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されることで、設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになる。

10

【0395】

まず、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられる前（設定変更モード終了前）に電源断が発生した場合の制御に関して、図8-12（1）を用いて説明する。

【0396】

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

20

【0397】

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

30

【0398】

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

40

【0399】

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

【0400】

次いで、順番7に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM102

50

の設定値格納領域に格納されている設定値「2」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「3」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【0401】

なお、順番6の電源投入時には、設定変更中フラグがセットされた状態であるため、前述した図8-11に示した制御を適用する場合、錠スイッチ21TM051がOFF状態であっても（又はクリアスイッチ21TM052がOFF状態であっても）、自動的に設定変更モードに制御されることになる。そのため、順番6及び順番7における錠スイッチ21TM051の状態は、OFF状態である場合がある。

【0402】

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

【0403】

次に、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられた後（設定変更モード終了後）に電源断が発生した場合の制御に関して、図8-12（2）を用いて説明する。

【0404】

順番1～順番4に関しては、図8-12（1）に示した例と同様であり、説明を省略する。次いで、順番5に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられたことにより、設定変更モードが終了する。これにより、2回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作が行われた後の設定値「2」が、最終的な設定値として確定する。このとき設定値格納領域には設定値として「2」が格納されており、表示モニタ21TM029には、確定した設定値に1を加算した「3」が表示されている。

【0405】

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

【0406】

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

【0407】

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

【0408】

図8-12（1）及び（2）に示すように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合と、設定変更モードの制御が終了した後に電力供給が停止された場合とで、何れの場合にも、電源復旧時には、前回の設定変更モードにおける設定変更操作に応じて変更された後の設定値、即ち電源断直前に設定値格納領域に格納されていた設定値

10

20

30

40

50

が、有効な設定値（電源復旧時に設定格納領域に格納されている設定値）となっている。

【0409】

なお、図8-12に示した設定値の記憶制御に限られない。即ち、設定変更モードに制御されたときに設定値格納領域に格納されている設定値を設定情報一時記憶領域にコピーして、設定変更モードに制御されているときに設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作された場合には、設定値格納領域の設定値を変更せずに設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を変更し、設定変更モードを終了させる操作（錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える操作）が行われたことに基づいて、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して（上書きして）設定値を確定させるようにしても良い。なお、この場合に表示モニタ21TM029に表示させる設定値は、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（0～5）に1を加算した値（1～6）となり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値が変更されることに応じて、表示モニタ21TM029に表示される設定値も変化することになる。

10

【0410】

このような構成とすることで、電源投入に伴い設定変更モードに制御され、設定変更操作が行われた場合（表示モニタ21TM029に表示される設定値が変更された場合）であっても、設定変更モードを終了させる操作が完了することなく（錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられることなく）、電源断が発生した場合には、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値は、電源投入時（設定変更モードにおいて設定変更操作が行われる前）から変更されていないことになる。即ち、電力供給停止状態では、前回の電源投入時に設定値格納領域に格納されていた設定値が引き続き保持されていることになる。従って、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ21TM029（第1表示部21TM029A）に表示される設定値は、前回の電源投入時にRAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値に応じた値となる。

20

【0411】

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

【0412】

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

30

【0413】

また、本特徴部21TMでは、以下に示す発明が開示されている。

【0414】

特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開2014-200506号公報（段落0102）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（段落0007）に記載されたような遊技機に関しては、設定値の変更等の際に、設定に関連する制御状態を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開2014-200506号公報（段落0102）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段01～手段04に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定に関連する制御状態を遊技機外部に適切に通知可能な遊技機を提供することにある。

40

【0415】

50

手段〇１の遊技機は、

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

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

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

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

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

前記設定手段は、前記設定変更モードに制御される場合と前記設定確認モードに制御される場合とで共通の所定値を設定可能であり（ステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１秒を設定し）、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、少なくとも前記所定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定確認モードの終了に伴い設定確認モードの終了から１秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力し、設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から３０秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。

【０４１６】

手段〇２の遊技機は、

手段〇１の遊技機であって、

遊技状態を初期化する初期化手段（ステップＳ２１ＴＭ４０５０、ステップＳ２１ＴＭ４１５０でＲＡＭクリアフラグがセットされていることに基づいてＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、

前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し（設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後にＲＡＭクリアが実行されており）、

前記設定手段は、前記所定値を設定した後（ステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１秒を設定した後）に、前記所定値に対応した期間よりも長い期間に対応した特定値を設定可能であり（ＲＡＭクリアが実行される場合にはステップＳ２１ＴＭ１４６５でセキュリティ信号タイマの値として３０秒を設定可能であり）、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から３０秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御が終了した場合及び設定確認モードの制御が終了した場合の何れの場合にも少なくとも所定値に対応した期間は特定信号が出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には所定値に対応した期間よりも長い期間、特定信号が出力されることになるため、設定手段による設定処理を共通化しつつ設定変更モードと設定確認モードとで異なる出力期間を設定することが可能となる。

【０４１７】

手段〇３の遊技機は、

手段〇１又は手段〇２の遊技機であって、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦとされたことの検出）が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報（設定変更中フラグ）を記憶する特定情報記憶手段（ＲＡＭ１０２のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、遊技停止状態とするとともに特定信号を出力する（設定変更モードに移行するための条件が成立していないことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０の処理を電源断まで繰り返し実行する）ことが可能である

10

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御中に電力供給が停止された場合に、電力供給再開時に遊技機の状態を外部装置に適切に通知することができる。

【０４１８】

手段〇４の遊技機は、

手段〇１～手段〇３から選択される何れかの遊技機であって、

20

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ２１ＴＭ０２９）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦとされる操作が検出されることなく）当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報を記憶する特定情報記憶手段（ＲＡＭ１０２のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を有し、

30

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段においてエラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップＳ２１ＴＭ４１９０で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップＳ２１ＴＭ４２１０のエラー表示において表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｅ」の文字を表示することが可能であり）、

40

前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置５に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【０４１９】

また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊

50

技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する必要がある。手段 P 1～手段 P 4に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する遊技機を提供することにある。

【0420】

手段 P 1の遊技機は、

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

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 21 T M 4 5 3 0～ステップ S 21 T M 4 6 2 0を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップ S 21 T M 4 5 8 0で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップ S 21 T M 4 7 2 0で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、を備え、

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値は R A M 1 0 2のバックアップ領域に格納されており）、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップ S 21 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、エラー報知を実行可能なエラー報知手段（設定変更モードへの移行条件が成立していない場合にステップ S 21 T M 4 2 1 0でエラー表示を行う遊技制御用マイクロコンピュータ 100）をさらに備える

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【0421】

手段 P 2の遊技機は、

手段 P 1の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、設定変更条件が成立していること（電源投入時に、遊技機用枠 3が開放状態となっており、錠スイッチ 21 T M 0 5 1が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 21 T M 0 5 2が O N 状態であること）に基づいて前記設定変更モードに制御可能であり、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップ S 21 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更条件が成立していることに基づいて、前記エラー報知を実行することなく前記設定変更モードに制御可能である（電源投入時に、ステップ S 21 T M 4 1 2 0、ステップ S 21 T M 4 1 3 0、ステップ S 21 T M 4 1 4 0ですべて Y E S と判定されたことに基づいて、ステップ S 21 T M 4 2 0 0～ステップ S 21 T M 4 2 2 0のループ処理に移行することなく設定変更モードに移行する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御される条件が成立しているときにはエラー報知を実行することなく設定変更モードに制御されることになり、不要なエラー報知を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【0422】

手段 P 3の遊技機は、

手段 P 1又は手段 P 2の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記

10

20

30

40

50

憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記エラー報知を実行するとともに遊技停止状態とすることが可能である（電源投入時に、設定変更モードへの移行条件が成立していない場合には（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0～ステップS 2 1 T M 4 1 4 0の何れかでN Oと判定された場合には）、設定変更モードに移行することなくステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理に移行する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定値が不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【0 4 2 3】

手段P 4の遊技機は、

手段P 1～手段P 3から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用C P U 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ2 1 T M 0 2 9）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0～ステップS 2 1 T M 4 6 2 0の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0）と、

前記特定情報記憶手段と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段において前記エラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップS 2 1 T M 4 1 9 0で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップS 2 1 T M 4 2 1 0のエラー表示において表示モニタ2 1 T M 0 2 9に「E」の文字を表示することが可能であり）

前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【0 4 2 4】

また、特開2 0 1 0－2 0 0 9 0 2号公報（段落0 0 0 7）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2 0 1 0－2 0 0 9 0 2号公報（段落0 0 0 7）に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める必要がある。手段Q 1～手段Q 5に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める遊技機を提供することにある。

【0 4 2 5】

手段Q 1の遊技機は、

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

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0～ステップS 2 1 T M 4 6 2 0を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手

10

20

30

40

50

段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 5 8 0で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 7 2 0で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0）と、を備え、

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はR A M 1 0 2のバックアップ領域に格納されており）、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態である、という設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技状態の初期化を伴う設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に定めることができる。

なお、手段Q 1の遊技機が、前記設定変更モードの制御に対応して遊技状態を初期化する初期化手段（例えば、ステップS 2 1 T M 4 0 5 0、ステップS 2 1 T M 4 1 5 0でR A Mクリアフラグがセットされていることに基づいてR A Mクリア（ステップS 2 1 T M 1 4 1 0）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0）を更に備えていても良い。

【0 4 2 6】

手段Q 2の遊技機は、

手段Q 1の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていないときには設定変更条件が成立していることに基づいて前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップS 2 1 T M 4 0 3 0でN O）、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であり、且つ、R A Mクリアフラグが1である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態であったことにより設定変更モード終了後にR A Mクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していることに基づいて設定変更モードに移行し）、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合には前記設定変更条件が成立しているか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップS 2 1 T M 4 0 3 0でY E S）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）

ことを特徴とする。

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

【0 4 2 7】

手段Q 3の遊技機は、

手段Q 1又は手段Q 2の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合の移行操作（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていないときには（ステップS 2 1 T M 4 0 3 0でN O）、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であり、且つ、R A Mクリアフラグが1である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態であったことにより設定変更モード終了後にR A Mクリ

アが実行される)、という設定変更モードに移行するための条件が成立していること)に基づいて前記設定変更モードに制御することが可能であり、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作(ステップS 2 1 T M 4 6 8 0で錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFFになったことが確認されたこと)に基づいて前記設定変更モードを終了させることが可能であり、

前記特定情報記憶手段は、前記設定変更モードに制御されるときに前記特定情報を記憶し(設定変更モードの制御が開始されたステップS 2 1 T M 4 5 8 0のタイミングで設定変更中フラグをセットし)、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードが終了するときに前記特定情報を消去し(設定変更モードの制御が終了したステップS 2 1 T M 4 7 2 0のタイミングで設定変更中フラグをクリアし)、

10

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときには前記移行操作が行われたか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御し(電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には(ステップS 2 1 T M 4 0 3 0でYES)、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御し)、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させる(ステップS 2 1 T M 4 6 8 0で錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させる)

ことを特徴とする。

これによれば設定変更モードの制御を終了させる条件を適切に定めることができる。

20

【0 4 2 8】

手段Q 4の遊技機は、

手段Q 1～手段Q 3から選択される何れかの遊技機であって、

設定値(大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階)を記憶する設定値記憶手段(設定値が格納されるRAM 1 0 2の設定値格納領域)を備え、

前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御(特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等)を実行可能であり、

前記設定変更モードに制御されているときの変更操作に基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更し(ステップS 2 1 T M 4 6 1 0で設定切替スイッチ(クリアスイッチ)2 1 T M 0 5 2が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値を変更し)、

30

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させ(ステップS 2 1 T M 4 6 8 0で錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させ)、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作により変更された後の設定値を継続して記憶する(設定値格納領域はRAM 1 0 2のバックアップ領域に形成されており、設定変更モード中に設定切替スイッチ(クリアスイッチ)2 1 T M 0 5 2が操作されると設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになるため、設定変更モード中に電源断が発生した場合でも変更操作により変更された後の設定値が保持される)

40

ことを特徴とする。

これによれば、電力供給が再開されたときに、電源断発生前の設定変更モードにおいて変更操作により変更された後の設定値が設定値記憶手段に記憶されており、当該設定値に応じた制御が実行されることになるため作業性を向上できる。

【0 4 2 9】

手段Q 5の遊技機は、

手段Q 1～手段Q 3から選択される何れかの遊技機であって、

設定値(大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階)を記憶する設定値記

50

憶手段（設定値が格納されるRAM102の設定値格納領域）を備え、

前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能であり、

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作と（設定変更モードにおいて設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TMO52が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値ではなく設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値のみを変更し）、該変更操作後の特定操作とに基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更するとともに前記設定変更モードを終了させ（設定変更モードにおいて錠スイッチ21TMO51がOFFになったことが確認されたことに基づいてそのとき設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して有効な設定値として確定させるとともに設定変更モードを終了させ）、

10

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作が行われる前の設定値を記憶する（設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TMO52が操作された場合でも錠スイッチ21TMO51がOFFに切り替えられなければ設定値格納領域に格納されている設定値自体は変更されないため、設定変更モード中に電源断が発生した場合には設定変更モードに制御される前の設定値が保持される）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

20

【0430】

（特徴部026IWに関する説明）

次に、特徴部026IWについて説明する。まず、本特徴部026IWにおける遊技状態について説明する。まず、本特徴部026IWにおける遊技状態には、通常状態（低確率／非KT状態）と、通常状態よりも小当たりになりやすいKT状態（いわゆる小当たりタイム）とがある。さらに、KT状態には第1KT状態と第2KT状態との2種類があり、この特徴部026IWでは、遊技状態には、低確率状態且つ非KT状態（低確率／非KT状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第1KT状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第1KT状態（高確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第2KT状態（高確率／第2KT状態）に制御されている場合とがある。

30

【0431】

KT状態のうち第1KT状態は、後述するように、小当たりが発生しやすく特殊可変入賞球装置17が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が極めて長く、小当たりが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、100変動するごとに1球程度）。具体的には、第1KT状態では、小当たりが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置6Bの開放時間が長くなるように制御される。また、KT状態のうち第2KT状態は、後述するように、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が短く、小当たりが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第2KT状態では、小当たりが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置6Bの開放時間が短くなるように制御される。

40

【0432】

また、KT状態は、通常状態（低確率／非KT状態）よりも小当たりになりやすい遊技状態である。具体的には、この特徴部026IWでは、普図当たりとなって可変入賞球装置6Bが開状態となる確率はKT状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第1特別図柄の変動時には小当たりと決定される割合が低いのに対して、第2特別図柄の変動時には小当たりと決定される割合が高くなるよう構成されている（ただし、後述する強制はずれの場合を除く）ため、KT状態を、通常状態よりも小当たりになりやすい遊技状態としている

50

。これにより、K T状態では、主に第2特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

【0433】

なお、K T状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするための構成としては、これに限るものではない。例えば、K T状態であっても普図当りとなって可変入賞球装置6Bが開状態となる確率は通常状態と同じ（例えば、10%または100%）であるが、第2特別図柄の変動時に選択する変動パターンの有する変動時間が、K T状態の方が通常状態よりも短く構成することにより、K T状態の方が通常状態よりも一定時間に対する変動回数の割合が高くなり、K T状態を通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするものであってもよい。

10

【0434】

また、本特徴部026IWでは、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達するまでの所要時間が0.6秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート41および可変入賞球装置6Bの設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。詳しくは後述するが、本特徴部026IWでは遊技球が通過ゲート41を通過したことにもとづいて可変入賞球装置6Bが開放状態に制御され得る構成であり、後述する第1K T状態では遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されるまでの時間が0.5秒となっており、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達するまでの所要時間である0.6秒よりも短いことから、第1K T状態において一の遊技球が通過ゲート41を通過した場合に可変入賞球装置6Bが開放状態に制御された場合、該一の遊技球がそのまま可変入賞球装置6Bに入賞可能となっている。

20

【0435】

（大当り確率、小当り確率）

図9-1および図9-2は、設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。このうち、図9-1は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図9-2は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率を示している。また、図9-1および図9-2に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

30

【0436】

まず、図9-1を用いて、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当り確率および小当り確率について説明する。図9-1（A）に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、設定値「1」の場合が大当り確率「205/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「247/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図9-1（B）に示す例では、確変状態（高確率状態）では、非確変状態（低確率状態）と比較して全体に大当りの当選確率が10倍となっており、設定値「1」の場合が大当り確率「2050/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「2470/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

40

【0437】

一方で、小当りに関しては、図9-1（A）、（B）に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「6298/65536」と一定である。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ

50

非確変状態と確変状態とで共通である。このように設定値に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当たり確率は一定となるように構成する場合であっても、図9-1(A), (B)に示すように、はずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【0438】

次に、図9-2を用いて、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率および小当たり確率について説明する。図9-2(A)に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、設定値「1」の場合が大当たり確率「205/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「247/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図9-2(B)に示す例では、確変状態（高確率状態）では、非確変状態（低確率状態）と比較して全体に大当たりの当選確率が10倍となっており、設定値「1」の場合が大当たり確率「2050/65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「2470/65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

10

【0439】

一方で、小当たりに関しては、図9-2(A), (B)に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当たり確率が「62986/65536」と一定である。すなわち、本例では、小当たり判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。ただし、本例では、第2特別図柄の変動表示の場合（図9-2参照）には、第1特別図柄の変動表示を実行する場合（図9-1参照）と比較すると、小当たりの当選確率が約10倍になっている（すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合の小当たり判定用の判定値の数は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合の小当たり判定用の判定値の数よりも多い）。このように設定値に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当たり確率は一定となるように構成する場合であっても、図9-2(A), (B)に示すように、はずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

20

30

【0440】

なお、本例では、図9-1および図9-2に示すように、はずれに対応する判定値は、全ての設定値「1」～「6」に対応する判定値に含まれる（図9-1および図9-2に示すように、はずれ確率が0となる設定値はない）。そして、はずれに対応する判定値は、設定値に応じて異なっている（図9-1および図9-2に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて、はずれ確率が異なっている）。

【0441】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、はずれ確率が0となる場合（すなわち、はずれに対応する判定値が含まれない設定値）があるように構成してもよい。例えば、有利度が最も高い（大当たり確率が最も高い）設定値「6」では、はずれ確率が0となり、はずれに対応する判定値が含まれないように構成してもよい。

40

【0442】

また、本例で示した態様にかぎらず、例えば、小当たり確率が0となる場合（すなわち、小当たりに対応する判定値が含まれない判定値）があるように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合（図9-1）には、一律に小当たり確率が0となるようにして、小当たりに対する判定値が含まれないように構成してもよい。

【0443】

なお、図9-1(A), (B)および図9-2(A), (B)では、確変状態（高確率状態）と非確変状態（低確率状態）とで小当たり確率を一致させはずれ確率を異ならせているが、確変状態（高確率状態）では非確変状態（低確率状態）に対して大当たり確率が上昇

50

した分、非確変状態（低確率状態）よりも小当たり確率を低下させ、はずれ確率を一致させてもよい。さらに、設定値が例えば「1」及び「2」で異なる値であっても、大当たり確率及び小当たり確率のそれぞれを一致させてもよい。これにより、実質的な設定可能段階数が6段階未満の遊技機又は設定変更機能による有利度の差がない遊技機において、6段階の設定変更機能を有する種別の遊技機とハードウェア・ソフトウェア構成の共通化を図ることができ、製造コストを低減できる。

【0444】

（大当たり種別判定テーブル）

図9-3（A）、（B）は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、大当たりの種別を「2R通常大当たり」、「2R確変大当たり」、「6R通常大当たり」、「6R確変大当たり」、「9R確変大当たり」、または「16R確変大当たり」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

10

【0445】

図9-3（A）に示すように、この特徴部026IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、9%の確率で「16R確変大当たり」と決定され、56%の確率で「6R確変大当たり」と決定され、35%の確率で「6R通常大当たり」と決定される。また、図9-3（B）に示すように、この特徴部026IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、10%の確率で「16R確変大当たり」と決定され、50%の確率で「9R確変大当たり」と決定され、5%の確率で「2R確変大当たり」と決定され、35%の確率で「2R通常大当たり」と決定される。

20

【0446】

「16R確変大当たり」とは、16ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当たりである。また、「9R確変大当たり」とは、9ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当たりである。また、「6R確変大当たり」とは、6ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当たりである。また、「2R確変大当たり」とは、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に移行させる大当たりである。

30

【0447】

「6R通常大当たり」とは、6ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に低確率状態に移行させる大当たりである。また、「2R通常大当たり」とは、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に低確率状態に制御される大当たりである。

【0448】

この特徴部026IWでは、「16R確変大当たり」、「9R確変大当たり」、「6R確変大当たり」、および「6R通常大当たり」となる場合には、その大当たり遊技の各ラウンドにおいて所定期間（本例では、30秒間）が経過するか所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに最大で10個の大入賞口への入賞が可能である。これに対して、「2R確変大当たり」および「2R通常大当たり」となる場合には、その大当たり遊技の各ラウンドにおいて短い期間（本例では、1.8秒間）のみ大入賞口が開放状態に制御され、ラウンドごとに入賞可能な大入賞口への入賞数は2～3個程度である。

40

【0449】

また、この特徴部026IWでは、大当たり遊技を終了するときに、大当たり遊技前の遊技状態および大当たり種別に応じて第1KT状態、第2KT状態または非KT状態のいずれかに制御されるのであるが、大当たり遊技後の遊技状態の遷移の仕方については後述する（図9-28参照）。

50

【0450】

(小当り種別判定テーブル)

図9-4 (A), (B)は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数にもとづいて、小当りの種別を「小当りA」、「小当りB」、または「小当りC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0451】

図9-4 (A)に示すように、この特徴部026IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、100%の確率で「小当りA」と決定される。また、図9-4 (B)に示すように、この特徴部026IWでは、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、70%の確率で「小当りB」と決定され、30%の確率で「小当りC」と決定される。

【0452】

本例では、後述するように、「小当りA」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が極めて短い0.2秒間しか開放されず(図9-9参照)、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。また、「小当りB」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が0.8秒間開放され(図9-10参照)、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞をある程度期待できる。また、「小当りC」の場合には、その小当り遊技中に特殊入賞口が1.8秒間開放され(図9-11参照)、小当り遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を最も期待できる。

【0453】

(変動パターンテーブル)

図9-5～図9-7は、この特徴部026IWで用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン(変動時間)を示す説明図である。図9-5～図9-7に示すEXTとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド(2バイト構成)の2バイト目のデータである。

【0454】

図9-5～図9-7に示す例では、第1特別図柄および飾り図柄についての第1変動パターン#01～#09の9種類と、第2特別図柄および飾り図柄についての第2変動パターン#01～#34の34種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン#n(n=01～09または01～34)というときには、第1変動パターン#nと第2変動パターン#nの双方を意味する。

【0455】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態(低確率/非KT状態)である場合には、図9-5 (A)に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-5 (A)に示すように、非KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#01～#06のいずれかに決定される。

【0456】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、KT状態(低確率/第1KT状態、高確率/第1KT状態、高確率/第2KT状態)である場合には、図9-5 (B)に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-5 (B)に示すように、KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#07～#09のいずれかに決定される。

【0457】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態(低確率/非KT状態)である場合には、図9-6 (C)に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-6 (C)に示すように、非KT状態において第

2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 1 ~ # 0 3 のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第 2 変動パターン # 0 1 が決定されて、1 5 分間の長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、小当りと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 2 が決定されて、1 5 分間の長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。また、大当りと決定する場合にも第 2 変動パターン # 0 3 が決定されて、5 分間というある程度長期間にわたって第 2 特別図柄の変動表示が実行される。

【0458】

この特徴部 0 2 6 I W では、非 K T 状態中であっても第 2 特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなると、特殊入賞口への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、この特徴部 0 2 6 I W では、図 9-6 (C) に示すように、非 K T 状態中に第 2 特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当りの発生頻度を低下させるようにし、非 K T 状態中であるにもかかわらず小当りによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。なお、この特徴部 0 2 6 I W において、「小当りの発生頻度」とは、例えば、単位時間（例えば、1 分）あたりの小当りの発生割合であり、K T 状態では、例えば、単位時間あたりの小当りの発生割合が通常状態よりも高い状態となっている。

【0459】

なお、この特徴部 0 2 6 I W では、図 9-6 (C) に示すように、非 K T 状態中に第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当たりとなる場合であっても変動時間を 5 分と比較的長くすることによって、非 K T 状態中に不当に特殊入賞口への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当たりとなる場合には、小当たりとなる場合と比較して第 1 保留記憶の消化を長くしなくてもよいので、小当たりとなる場合よりも短い変動時間となるように構成している。

【0460】

第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率 / 第 1 K T 状態である場合には、その低確率 / 第 1 K T 状態の契機となった 6 R 通常大当たりや 2 R 通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1 変動目の変動表示を実行する場合であれば、図 9-6 (D) に示す低確率 / 第 1 K T 時且つ 1 変動目用の第 2 特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図 9-6 (D) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 変動パターン # 0 4 ~ # 0 6 のいずれかに決定される。

【0461】

なお、図 9-6 (D) に示すように、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目としてははずれと決定する場合には、変動時間が 5 秒と短い短縮変動の第 2 変動パターン # 0 4 に決定される。また、低確率 / 第 1 K T 状態の 1 変動目として小当たりと決定する場合には、小当たりとしては比較的長めの 7 秒の変動時間である第 2 変動パターン # 0 5 (第 2 始動入賞口開放準備用の変動パターン) に決定される。この特徴部 0 2 6 I W では、既に説明したように、第 1 K T 状態に制御される場合には、小当りの頻度が高くなるものの可変入賞球装置 6 B の開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置 1 7 内の特殊入賞口には滅多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率 / 第 1 K T 状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置 1 7 を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口に入賞してしまう可能性がある。そこで、この特徴部 0 2 6 I W では、第 1 K T 状態の 1 変動目では、少なくとも 7 秒の変動時間を確保することによって、第 1 K T 状態に移行する前から可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置 1 7 を開状態に制御して特殊入賞口への入賞を可能とすることにより、第 1 K T 状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じること

10

20

30

40

50

を防止している。また、低確率／第1KT状態の1変動目として大当たりと決定する場合には第2変動パターン#06が決定されて、2分間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

【0462】

また、低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから2～49変動目の変動表示を実行する場合であれば、図9-6(E)に示す低確率／第1KT時且つ2～49変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-6(E)に示すように、低確率／第1KT状態の2～49変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#07～#13のいずれかに決定される。また、図9-6(E)に示すように、低確率／第1KT状態の2～49変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#07や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#08に決定される場合がある。一方で、低確率／第1KT状態の2～49変動目としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#09に決定される場合がある。また、低確率／第1KT状態の2～49変動目として小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#10や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#11に決定される場合がある。一方で、低確率／第1KT状態の2～49変動目として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#12に決定される場合がある。第2変動パターン#07、#10は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン#08、#11は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、低確率／第1KT状態の2～49変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#13に決定される。

【0463】

また、低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから50変動目の変動表示（すなわち、低確率／第1KT状態における最終変動）を実行する場合であれば、図9-6(F)に示す低確率／第1KT時且つ50変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-6(F)に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#14～#16のいずれかに決定される。

【0464】

この特徴部026IWでは、低確率／第1KT状態に制御されている場合には、例えば、画像表示装置5において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図9-6(F)に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目としてはずれや小当たりと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示を伴う第2変動パターン#14や第2変動パターン#15に決定される。また、図9-6(F)に示すように、低確率／第1KT状態の50変動目として大当たりと決定する場合には、画像表示装置5において「チャンスタイム終了!!」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第2変動パターン#16に決定される。

【0465】

なお、この特徴部026IWでは、図9-5に示すように、KT状態中に第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には、変動時間が10秒の第1変動パターン#07を決定するように構成されている。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間を長い変動時間としてしまうと、該第1特別図柄の大当たり変動中に実行される第2特別図柄の変動は強制はずれとされる構成であるため、第2KT状態であるにもかかわらず強制はずれが頻発して遊技者が小当たりによる利益を一切受けられないこととなる。そのため、この特徴部026IWでは、第1特別図柄の大当たり変動の変動時間を短い変動時

間とすることにより、強制はずれが頻発する前に第1特別図柄の変動にもとづく大当たり遊技状態に移行するように構成されている。

【0466】

なお、本特微部026IWとは異なり、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始した場合にも、該第2特別図柄の変動を強制はずれとしない構成（例えば、第1特別図柄の大当たり図柄停止時に第2特別図柄の変動中であるときは、第2特別図柄を強制はずれとする構成）の遊技機であれば、KT状態中の第1特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間（例えば、1分）としてもよい。これは、第2KT状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当たりが発生してしまったようなケースで、大当たりの変動時間はずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当たりによる利益を一切受けられなくなる。そのため、KT状態中の第1特別図柄の大当たりの変動時間を長い変動時間（例えば、1分）とすれば、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当たりが発生可能な十分な時間（例えば、1分）が確保されるように構成される。

10

【0467】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／第1KT状態である場合には、その高確率／第1KT状態の契機となった6R確変大当たりや9R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図9-7（G）に示す高確率／第1KT時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-7（G）に示すように、高確率／第1KT状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#17～#21のいずれかに決定される。

20

【0468】

なお、低確率／第1KT状態の1変動目と同様に、図9-7（G）に示すように、高確率／第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#17に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、リーチを伴う第2変動パターン#18に決定される場合がある。また、高確率／第1KT状態の1変動目として小当たりと決定する場合にも、第2始動入賞口開放準備用の変動パターン（第2変動パターン#19）に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の1変動目として小当たりと決定する場合にも、リーチを伴う第2変動パターン#20に決定される場合がある。また、図9-7（G）に示すように、高確率／第1KT状態の1変動目として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#21に決定される。

30

【0469】

また、高確率／第1KT状態の契機となった6R確変大当たりや9R確変大当たりにもとづく大当たり遊技を終了してから2変動目以降の変動表示を実行する場合であれば、図9-7（H）に示す高確率／第1KT時且つ2変動目以降用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-7（H）に示すように、高確率／第1KT状態の2変動目以降として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#22～#28のいずれかに決定される。

40

【0470】

なお、低確率／第1KT状態の2～49変動目と同様に、図9-7（H）に示すように、高確率／第1KT状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#22や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#23に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン#24に決定される場合がある。また、高確率／第1KT状態の2変動目以降として小当たりと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#25や、変動時間が1秒とさらに短い短縮変動の第2変動パターン#26に決定される場合がある。一方で、高確率／第1KT状態の2変動目以降として小当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変

50

動パターン# 27に決定される場合がある。第2変動パターン# 22, # 25は第2保留記憶が記憶されていないときのみ選択され得る変動パターンであり、第2変動パターン# 23, # 26は第2保留記憶が1個以上記憶されているときのみ選択され得る変動パターンである。これにより、保留記憶の消化を早め稼働率を高める構成としている。また、高確率/第1KT状態の2変動目以降として大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン# 28に決定される。

【0471】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率/第2KT状態である場合には、図9-7(I)に示す高確率/第2KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図9-7(I)に示すように、高確率/第2KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン# 29~# 34のいずれかに決定される。

10

【0472】

なお、図9-7(I)に示すように、高確率/第2KT状態においてははずれと決定する場合には、変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン# 29に決定される場合や、変動時間が5秒の通常変動の第2変動パターン# 30に決定される場合がある。一方で、高確率/第2KT状態においてははずれと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン# 31に決定される場合がある。また、高確率/第2KT状態において小当たりと決定する場合には、変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン# 32に決定される場合や、変動時間が5秒の通常変動の第2変動パターン# 33に決定される場合がある。また、高確率/第2KT状態において大当たりと決定する場合には、リーチを伴う第2変動パターン# 34に決定される。

20

【0473】

変動パターンを決定する場合には、より具体的には、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれの変動表示を実行する場合であるかや、現在の遊技状態、可変表示結果に応じた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン判定用の乱数にもとづいて抽選処理を行い、いずれの変動パターンとするかが決定される。図9-8は、図9-7(I)に示す高確率/第2KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルのうち、可変表示結果が小当たりとなる場合の変動パターンを決定するための小当たり用変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。

30

【0474】

図9-8に示すように、この特徴部026IWでは、高確率/第2KT状態中に第2特別図柄の変動表示を実行する場合であって、小当たりとなる変動表示を実行する場合には、設定値「1」~「6」のいずれであるかに関係なく、70%の確率で第2変動パターン# 32と決定され、30%の確率で第2変動パターン# 33と決定される。従って、本例では、第2KT状態の場合には、1.5秒の短縮変動の変動パターンが選択される確率が高い。

【0475】

なお、図9-8では、一例として、高確率/第2KT状態中に第2特別図柄の小当たり変動を実行する場合の変動パターンテーブルを示したが、図9-5~図9-7に示した他の変動パターンテーブルも同様に構成され、設定値「1」~「6」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各変動パターンが決定される。

40

【0476】

なお、図9-6~図9-8に示す例では、第1KT状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、第2KT状態の場合に1.5秒の短縮変動を高い確率で実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に5秒または1秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合に1.5秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

【0477】

次に、KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パタ

50

ーンについて説明する。図9-9～図9-11は、KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図9-9は、小当りAとなる場合の可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。また、図9-10は、小当りBとなる場合の可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。また、図9-11は、小当りCとなる場合の可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。また、図9-9(1)～図9-11(1)は、それぞれ、第1KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示し、図9-9(2)～図9-11(2)は、それぞれ、第2KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。

10

【0478】

まず、図9-9(1)～図9-11(1)を用いて、第1KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図9-9(1)～図9-11(1)に示すように、通過ゲート41を遊技球が通過してゲートスイッチ21にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器20において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器20に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器20にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部026IWでは、図9-9(1)～図9-11(1)に示すように、普通図柄の変動時間は0.2秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図9-9(1)～図9-11(1)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間0.1秒を経過してから、可変入賞球装置6Bが5.5秒間にわたって開状態とされ、第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

20

【0479】

可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに第2始動入賞口に遊技球が入賞すると、第2特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第2特別図柄表示装置4Bに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、小当りAである場合には、図9-9(1)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.2秒間にわたって開状態とされ、小当りBである場合には、図9-10(1)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.8秒間にわたって開状態とされ、小当りCである場合には、図9-11(1)に示すように、特殊可変入賞球装置17が1.8秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能な状態となる（ただし、小当りAの場合には、特殊可変入賞球装置17が極めて短い0.2秒間しか開放しないので、殆ど入賞は期待できない）。しかしながら、第1KT状態では、図9-9(1)に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置17の開放時間が0.2秒、0.8秒または1.8秒と短いのに対して、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が5.5秒と長い。従って、第1KT状態では、小当りが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である（例えば、100変動表示ごとに1球程度）。

30

【0480】

なお、第1KT状態では、図9-9(1)～図9-11(1)に示すように、可変入賞球装置6Bの開放を終了した後、次の可変入賞球装置6Bの開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した少なくとも0.5秒を経過した後である。従って、この特徴部026IWでは、第1KT状態では、可変入賞球装置6Bの開放した後のインターバル期間として少なくとも0.5秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

40

【0481】

また、本特徴部026IWでは、第1KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過した後、可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した0.5秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート

50

4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達するまでの所要時間が約 0.6 秒であるよう構成されている。このように、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置 6 B が既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しやすくなっている。

【0482】

次に、図 9-9 (2) ~ 図 9-11 (2) を用いて、第 2 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 17 の開放パターンについて説明する。図 9-9 (2) ~ 図 9-11 (2) に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 21 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 20 において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器 20 に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 20 にはずれ図柄が導出表示される。この特徴部 026 I W では、図 9-9 (2) ~ 図 9-11 (2) に示すように、普通図柄の変動時間は 1.0 秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は 0.2 秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図 9-9 (2) ~ 図 9-11 (2) に示すように、図柄確定時間 0.2 秒を経過した後、第 2 始動入賞口開放処理前時間 2.6 秒を経過してから、可変入賞球装置 6 B が 0.2 秒間にわたって開状態とされ、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0483】

可変入賞球装置 6 B が開状態となっているときに第 2 始動入賞口に遊技球が入賞すると、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、小当たりとすることに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当たり図柄が導出表示される。そして、小当たり図柄を導出表示した場合には、小当たり A である場合には、図 9-9 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 0.2 秒間にわたって開状態とされ、小当たり B である場合には、図 9-10 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 0.8 秒間にわたって開状態とされ、小当たり C である場合には、図 9-11 (2) に示すように、特殊可変入賞球装置 17 が 1.8 秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0484】

第 2 K T 状態では、第 1 K T 状態とは異なり可変入賞球装置 6 B の開放時間が 0.2 秒と極めて短い。また、この特徴部 026 I W では、第 2 K T 状態では、可変入賞球装置 6 B の開放した後のインターバル期間（閉鎖期間）として少なくとも 3.8 秒（普通図柄の変動時間 1.0 秒 + 図柄確定時間 0.2 秒 + 第 2 始動入賞口開放処理前時間 2.6 秒）という比較的長い期間が確保されている。従って、第 2 K T 状態では、図 9-9 (2) ~ 図 9-11 (2) に示すように、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が短いとともにインターバル期間（閉鎖期間）が長いので、第 1 K T 状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置 17 に遊技球が進入しやすく特殊入賞口に遊技球が入賞しやすい。ただし、小当たり A の場合には、特殊可変入賞球装置 17 が極めて短い 0.2 秒間しか開放しないので、第 2 K T 状態であっても、特殊入賞口への遊技球の入賞は殆ど期待できない。

【0485】

なお、第 2 K T 状態では、特殊入賞口に遊技球が入賞しやすく賞球が得られやすいことから、本例では「小当たり R U S H」ともいい、第 2 K T 状態中である場合には「小当たり R U S H」などの文字表示が表示される。

【0486】

また、本例では、小当たり種別が小当たり A ~ C のいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置 17（特殊入賞口）の開放時間を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当たり種別が小当たり A ~ C のいずれであるかに応じて特殊可変入賞球装置 17 の開放回数を異ならせるように構成してもよい。この場合、例えば、小当たり A の

場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置 17 を 1 回のみ開放するのに対して、小当り B や小当り C の場合には小当り遊技中に特殊可変入賞球装置 17 を 2 回～11 回開放するように構成してもよい。また、例えば、特殊可変入賞球装置 17 の開放時間はある程度短くても、0.4 秒間の特殊可変入賞球装置 17 の開放を 4 回実行することにより、特殊可変入賞球装置 17 (特殊入賞口) にある程度遊技球が入賞可能な小当り種別を設けるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。また、本例では、小当り種別が小当り A～C の 3 種類である場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、4 種類以上の小当り種別を設けるように構成してもよい。

【0487】

また、本特徴部 026IW では、第 2KT 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 41 を通過した後、可変入賞球装置 6B が開放状態に制御されるのは、普通図柄の変動時間 1.0 秒と図柄確定時間 0.2 秒と第 2 始動入賞口開放前処理時間 2.6 秒とを合計した 3.8 秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6B に到達するまでの所要時間が約 0.6 秒であるよう構成されている。このように、第 2KT 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 41 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6B に到達するまでの時間よりも長いために、可変入賞球装置 6B が開放状態に制御される前に遊技球が該可変入賞球装置 6B に到達することとなる。従って、第 2KT 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 41 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6B に入賞しにくくなっている。

【0488】

なお、この特徴部 026IW では、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置 6B を開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 (具体的には、CPU 103) によって普通図柄プロセス処理 (ステップ S26 参照) が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S26 の普通図柄プロセス処理において、遊技状態が確変状態 (高確率状態) であるか否かや、非 KT 状態、第 1KT 状態または第 2KT 状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率 (例えば、10% または 100%) により普図当りとするか否かを決定する。

【0489】

なお、この特徴部 026IW では、第 1KT 状態と第 2KT 状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ 0.2 秒ずつで同じであり、第 2 始動入賞口開放処理前時間が第 1KT 状態では 0.1 秒と短く第 2KT 状態では 2.6 秒と長くすることによって、可変入賞球装置 6B の閉鎖期間 (インターバル期間) を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1KT 状態と第 2KT 状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6B の閉鎖期間 (インターバル期間) を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置 6B を閉鎖した後の第 2 始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第 1KT 状態と第 2KT 状態とで第 2 始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置 6B の閉鎖期間 (インターバル期間) を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第 1KT 状態における可変入賞球装置 6B の閉鎖期間 (インターバル期間) が短くなるように構成すれば、第 1KT 状態における特殊入賞口への入賞を抑制することができる。

【0490】

この特徴部 026IW では、後述するように、第 1KT 状態では、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをセットすることによって高ベース状態に制御することによって、図 9-9 (1)～図 9-11 (1) に示すように、可変入賞球装置 6B の開放時間が長くなるように制御している。また、第 2KT 状態では、高ベースフラグをセットせず低ベース状態に制御することによって、図 9-9 (2)～図 9-11 (2) に示すように、

可変入賞球装置 6 B の開放時間が短くなるように制御している。

【0491】

なお、例えば、可変入賞球装置 6 B の開放時間を延長することを示す特殊フラグ（開放延長フラグ）を設けるようにし、その特殊フラグがセットされていれば図 9-9（1）～図 9-11（1）に示すような可変入賞球装置 6 B を長時間開放する第 1 開放パターン（ロング開放）で制御し、特殊フラグがセットされていなければ図 9-9（2）～図 9-11（2）に示す可変入賞球装置 6 B を短時間開放する第 2 開放パターン（ショート開放）で制御するように構成してもよい。つまり、第 1 K T 状態でのみ特殊フラグをセットし、大当り遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

10

【0492】

また、第 1 K T 状態であっても、低確率／第 1 K T 状態中の最後の変動表示を実行する場合には、可変入賞球装置 6 B の開放時間を短くしてもよい。例えば、低確率／第 1 K T 状態の 50 回の特別図柄の短縮変動期間のうち、49 回目の特別図柄の変動停止に応じて、前述の特殊フラグを消去するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率／第 1 K T 状態の終了後に、左打ち報知を行うときに、可変入賞球装置 6 B がロング開放していることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【0493】

なお、上記のように、可変入賞球装置 6 B の開放制御用のフラグ（特殊フラグ）を用いて可変入賞球装置 6 B を構成する場合、さらに、特別図柄の変動表示の短縮変動用のフラグを用いて特別図柄の変動表示を制御するようにしてもよく、この場合、特殊フラグと短縮変動用のフラグとを別々に管理して制御を行うように構成してもよい。

20

【0494】

また、低確率／非 K T 状態中においては可変入賞球装置 6 B をショート開放するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率／非 K T 状態（左打ち状態）である場合に可変入賞球装置 6 B の開放確率が高くなるように構成する場合には、遊技球を数個発射操作しただけでは可変入賞球装置 6 B に入賞しないようすることができ、低確率／非 K T 状態中に右打ち操作が行われてしまうことを防止することができる。

【0495】

なお、この特徴部 026 I W では、図 9-9～図 9-11 に示すように、普通図柄の変動時間が 0.2 秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第 1 K T 状態において比較的変動時間が長い第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置 6 B が閉鎖状態となっており、第 2 特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである（小当たりとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いと通過ゲート 41 を通過した遊技球が可変入賞球装置 6 B や特殊可変入賞球装置 17 に到達するまでに可変入賞球装置 6 B が開放せず、特殊入賞口の入賞が可能となってしまう）。これに対して、この特徴部 026 I W では、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球が通過ゲート 41 を通過してから可変入賞球装置 6 B に到達する前に可変入賞球装置 6 B の開放が開始されるように設定されているので、第 1 K T 状態において第 2 特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

30

40

【0496】

図 9-12 および図 9-13 は、演出制御用 CPU 120 に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図 9-12 に示す例において、コマンド 8000（H）～8009（H）、8011（H）～8032（H）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用 CPU 120 は、コマンド 8000（H）～8009（H）、8011（H）～8032（H）のいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示を開始するように制御す

50

る。

【0497】

コマンド9001(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果1指定コマンド)(はずれ指定コマンド)である。コマンド9002(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を16R確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果2指定コマンド(16R確変大当たり指定コマンド))である。コマンド9003(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を9R確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果3指定コマンド(9R確変大当たり指定コマンド))である。コマンド9004(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果4指定コマンド(6R確変大当たり指定コマンド))である。コマンド9005(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果5指定コマンド(6R通常大当たり指定コマンド))である。コマンド9006(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を2R確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果6指定コマンド(2R確変大当たり指定コマンド))である。コマンド9007(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を2R通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果7指定コマンド(2R通常大当たり指定コマンド))である。コマンド9008(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当たりとすることを指定する演出制御コマンド(表示結果8指定コマンド(小当たり指定コマンド))である。

【0498】

以下、表示結果1指定コマンド～表示結果8指定コマンドを、表示結果指定コマンドとすることがある。なお、この特徴部026IWでは、遊技制御用マイクロコンピュータ100は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、演出制御用CPU120が第1変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第1特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第2変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第2特別図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第1特別図柄と第2特別図柄とについて兼用できるが、第1特別図柄についての表示結果指定コマンドと第2特別図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

【0499】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、15R確変大当たり/9R確変大当たり/6R確変大当たり/6R通常大当たり/2R確変大当たり/2R通常大当たり/小当たり/はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0500】

コマンド9C00(H)は、右打ち表示器26の点灯を終了したことを指定する演出制御コマンド(右打ち点灯終了指定コマンド)である。コマンド9C01(H)は、右打ち表示器26の点灯を開始したことを指定する演出制御コマンド(右打ち点灯開始指定コマンド)である。

【0501】

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

【0502】

コマンドA002(H)は、第1特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド(第1強制図柄確定指定コマンド)である。コマンドA003(H)は

、第2特別図柄の可変表示を強制停止することを特定可能な演出制御コマンド（第2強制図柄確定指定コマンド）である。

【0503】

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

10

【0504】

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

20

【0505】

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

【0506】

コマンドC000(H)は、第1保留記憶数が4に達していない状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第1有効始動入賞指定コマンド）である。コマンドC001(H)は、第2保留記憶数が4に達していない状態で第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第2有効始動入賞指定コマンド）である。なお、第1有効始動入賞指定コマンドとして第1保留記憶数を示すコマンドを送信し、第2有効始動入賞指定コマンドとして第2保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この特徴部026IWでは、第1有効始動入賞指定コマンドおよび第2有効始動入賞指定コマンドは、始動入賞があったことを示すコマンドである。

30

【0507】

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

【0508】

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

40

【0509】

コマンドE000(H)は、遊技状態が低確率／非KT状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（低確／非KT背景指定コマンド）である。コマンドE001(H)は、遊技状態が低確率／第1KT状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマ

50

ンド（低確／第1KT背景指定コマンド）である。コマンドE002（H）は、遊技状態が高確率／第1KT状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（高確／第1KT背景指定コマンド）である。コマンドE003（H）は、遊技状態が高確率／第2KT状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（高確／第2KT背景指定コマンド）である。

【0510】

コマンドE1XX（H）は、現在設定されている設定値を指定する演出制御コマンド（設定値コマンド）である。なお、「XX」に設定値が設定される。例えば、設定値「1」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンドE101（H）が送信される。また、例えば、設定値「6」に設定されている場合には、設定値コマンドとしてコマンドE106（H）が送信される。

10

【0511】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120（具体的には、演出制御用CPU120）は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると図9-12および図9-13に示された内容に応じて画像表示装置5の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板13に対して音番号データを出力する。なお、図9-12および図9-13に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板11から演出制御基板12に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板11から演出制御基板12に送信される。

20

【0512】

図9-14は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理（ステップS110A）を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合である。なお、第1特図プロセスフラグの値がステップS110Aを示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第1大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【0513】

30

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、第1保留記憶数の値を確認する（ステップ026IWS51A）。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【0514】

第1保留記憶数が0であれば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ026IWS52A）。

【0515】

第1保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第1保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第1乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ026IWS53A）、第1保留記憶数の値を1減らし（第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ026IWS54A）。すなわち、RAM102の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第2保留記憶数に対応するそれぞれの保

40

50

存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

【0516】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ026 IWS55A）。なお、本例では、ステップ026 IWS55Aの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。

【0517】

なお、設定値コマンドを送信するタイミングは、本例で示したものにすぎらず、例えば、変動表示の終了ごとに設定値コマンドを送信するように構成したり、変動表示中に設定値コマンドを送信するように構成したりしてもよい。

10

【0518】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ026 IWS56A）。具体的に、確変フラグおよび高ベースフラグがオフである場合には低確率／非KT状態であると判定して低確／非KT背景指定コマンドを、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンである場合には低確率／第1KT状態であると判定して低確／第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンおよび高ベースフラグがオンである場合には高確率／第1KT状態であると判定して高確／第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフである場合には高確率／第2KT状態であると判定して高確／第2KT背景指定コマンドを送信する。

20

【0519】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップ026 IWS57A）。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップ026 IWS58A以降の処理を行うことなくステップ026 IWS69Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

30

【0520】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えば、ステップ026 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ026 IWS59Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0521】

また、例えば、ステップ026 IWS57Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ026 IWS58A～S63Aの処理を行わずに、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

40

【0522】

第2特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1乱数格納バッファから当り判定用乱数を読み出し（ステップ026 IWS58A）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ026 IWS59A）。大当たり判定モジュールは、当り判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ026 IWS60A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の

50

変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグをセットする（ステップ026IWS61A）。そして、当り種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が16R確変大当たり、6R確変大当たり、および6R通常大当たりのいずれであることを判定し（ステップ026IWS62A）、大当たり種別を記憶し（ステップ026IWS63A）、ステップ026IWS69Aへ移行する。

【0523】

また、ステップ026IWS60Aにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップ026IWS64A）。小当たり判定モジュールは、当り判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップ026IWS65A）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第1小当たりフラグをセットする（ステップ026IWS66A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当り種別判定用乱数にもとづいて小当たり種別を判定し（ステップ026IWS67A）、小当たり種別を記憶する（ステップ026IWS68A）。なお、本例では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当たり種別として小当たりAと決定される（図9-4（A）参照）。そして、ステップ026IWS69Aへ移行する。

【0524】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態の残余回数を示す高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ026IWS69A）、「0」である場合、ステップ026IWS75Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ026IWS70A）、「0」になったか否かを判定する（ステップ026IWS71A）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ026IWS75Aへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ026IWS72A）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ026IWS73A）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、右打ち表示器26の点灯を変動終了まで延長することを示す点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ026IWS74A）。そして、ステップ026IWS75Aに移行する。

【0525】

この特徴部026IWでは、後述するように、高ベースフラグがセットされて高ベース状態における変動表示の実行回数が管理されるのは、6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり遊技の終了時に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に制御され50回の変動表示が実行される場合である。低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）である場合には、50回目の変動表示を開始するときに、ステップ026IWS71A、S71BでYと判定されてステップ026IWS72A、S72Bで高ベースフラグがリセットされるとともに、ステップ026IWS73A、S73Bで特図時短フラグもリセットされ、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））に移行することになる。

【0526】

なお、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）は、右打ち報知を継続して右打ち状態を継続するものであり、遊技状態としては高ベース状態が終了しているものの第1KT状態と共通の変動短縮状態としつつ、第1KT状態と共通の演出背景とするためのフラグである。

【0527】

そして、ステップ026IWS75Aにおいて、第1特図プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ026IWS75A）。なお、図

示は省略したが、ステップ026 IWS75Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

【0528】

なお、ステップ026 IWS59Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【0529】

図9-15は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理（ステップS111A）を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS1700A）。なお、本例では、特図時短フラグがセットされ特別図柄の変動表示の短縮制御が行われることによって、第2特別図柄の変動表示を実行させた方が有利な状態になり（図9-5～図9-7参照）、小当たりが発生しやすい状態となるので、KT状態に制御されている状態となる。特図時短フラグがセットされていないければ（すなわち、KT状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-5（A）に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ026 IWS1701A）。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、KT状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-5（B）に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルを選択する（ステップ026 IWS1702A）。

【0530】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ026 IWS1701A、S1702Aにて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図9-5に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ026 IWS1703A）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄の変動時間が決定される。また、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【0531】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ026 IWS1704A）。

【0532】

また、ステップ026 IWS1703Aにて第1特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、決定した変動時間を示す変動時間データを第1変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ026 IWS1705A）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示を開始する（ステップ026 IWS1706A）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ026 IWS1707A）。

【0533】

図9-16は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理（ステップS112A）を示すフローチャートである。第1特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド、表示結果2指定コマンド、表示結果4指定コマンド、表示結果5指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ026 IWS1120A）。

【0534】

次いで、CPU103は、第1変動時間タイマを1減算し（ステップ026 IWS1121A）、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ026 IWS1122A）、演出制御用CPU120に第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS1123A）。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ026 IWS1127A）。

【0535】

第1変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ026 IWS1124A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第2大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

10

【0536】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ026 IWS1125A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

20

【0537】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄を導出表示していれば（ステップ026 IWS1124AのY）、または小当り図柄を導出表示していれば（ステップ026 IWS1125AのY）、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS1126A）。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ026 IWS1127A）。

【0538】

ステップ026 IWS1124A、S1125Aの処理が実行されることによって、この特徴部026 IWでは、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当りまたは小当りとなれば、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りや小当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ026 IWS1124Aで送信された表示結果1指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

30

【0539】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当り図柄および小当り図柄のいずれも導出表示していなければ（ステップ026 IWS1124AのN、ステップ026 IWS1125AのN）、そのまま処理を終了する。

40

【0540】

図9-17は、第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第1特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS2010A）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ026 IWS2011A）。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ026 IWS2012A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS2013A）。

【0541】

本例では、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられている

50

ので、遊技状態がK T状態に制御されている場合には、右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。従って、本例では、低確率／第1 K T状態中は右打ち表示器26が点灯されるのであるが、ステップ026 I W S 69 A～S 74 A, S 69 B～S 74 Bの処理が実行されることによって、50回目の変動表示を開始するときに低確率／第1 K T状態を終了して通常状態（非K T状態）に移行するとともに、ステップ026 I W S 2010 A～S 2013 A, S 2010 B～S 2013 Bの処理が実行されることによって、50回目の変動表示を終了するときに右打ち表示器26が消灯される。

【0542】

次いで、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ026 I W S 2014 A）。次いで、CPU103は、第1大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ026 I W S 2015 A）。第1大当たりフラグがセットされている場合、CPU103は、大当たり信号1（大当たり遊技中であることを示す信号）および大当たり信号2（連荘中であることを示す信号）を外部出力することを示す大当たり信号出力フラグをセットする（ステップ026 I W S 2017 A）。本特徴部026 I Wでは、ステップ026 I W S 2017 Aで大当たり信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップS23）が実行されて、大当たり信号1のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当たり信号2の外部出力中でなければ、大当たり信号2のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【0543】

次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ026 I W S 2018 A）、大当たり種別に応じたラウンド1用開放パターンデータをセットし（ステップ026 I W S 2019 A）、大当たりのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「1」をセットする（ステップ026 I W S 2020 A）。

【0544】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ026 I W S 2021 A）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 I W S 2022 A）。

【0545】

そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップ026 I W S 2023 A）。

【0546】

ステップ026 I W S 2021 A, S 2022 Aの処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示において大当たりとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当たり遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【0547】

なお、本例では、大当たり図柄が導出表示された後、さらに通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて大当たり遊技が開始されるので、通過ゲート41を遊技球が通過したタイミングで右打ち表示器26の点灯を開始するように構成してもよい。

【0548】

第1大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップ026 I W S 2015 AのN）、CPU103は、第1小当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ026 I W S 2024 A）。第1小当たりフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 I W S 2025 A）。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1小当たり開放前処理に対応した値に設定する（ステップ026 I W S 2029 A）。

【0549】

なお、本例では、特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられ

10

20

30

40

50

ているので、小当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって本来有利であるが、既に説明したように、第1特別図柄の変動表示において小当りとなる場合には小当り種別が小当りAとなる場合しかなく、特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。そのため、本例では、第1特別図柄の変動表示において小当りとなる場合には、右打ち表示器26を点灯せず、右打ち点灯開始指定コマンドの送信も行わない。

【0550】

第1小当りフラグもセットされていなければ（ステップ026 IWS 2024 AのN）、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理に対応した値に設定する（ステップ026 IWS 2030 A）。

【0551】

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

【0552】

また、第2特別図柄で大当り図柄を停止表示した状態では右打ち報知や発射促進報知を実行せず、その状態で第1始動入賞口に遊技球が入賞した場合に右打ち報知や発射促進報知を実行する（この場合、ゲート通過待ち状態であるので、第1始動入賞口に遊技球が入賞しても直ちには第1特別図柄の変動表示は開始されず、第1保留記憶となる）ように構成してもよい。

【0553】

また、逆に、通常状態（低確率／非KT状態）で通過ゲート41での遊技球の通過を検出した場合には、認識度合いが低い態様（例えば、小音量の音出力や小画面表示）により、遊技者に対して遊技領域の左方に遊技球を発射操作することを促す左打ち報知を行うように構成してもよい。一方で、通常状態（低確率／非KT状態）で第2始動入賞口や特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、認識度合いが高い態様（例えば、大音量の音出力や大画面表示）により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、的確に発射報知を行うことができる。特に、上記の構成により、偶発的に遊技領域の右方に遊技球を発射操作した遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが低い態様により軽度な左打ち報知を行う一方で、右打ち操作を意図的に行う遊技者に対しては、遊技機の周囲への認識度合いが高い態様により左打ち報知を行うように構成してもよい。そのように構成すれば、意図的に右打ち操作を行う遊技者に対して、遊技店の店員から左打ち操作に戻すように促すことができる。

【0554】

また、上記の場合に、通過ゲート41や第2始動入賞口、特殊入賞口での遊技球の検出数が一定数に達した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。また、通過ゲート41では所定期間内（例えば、1分間）に複数回（例えば、5回）遊技球を検出した場合に左打ち報知を行い、第2始動入賞口や特殊入賞口では所定数よりも少ない特定数（例えば、1個）以上遊技球を検出した場合に左打ち報知を行うように構成してもよい。

【0555】

また、例えば、通過ゲート41での遊技球の検出では外部信号の出力を行わない一方で、第2始動入賞口や特殊入賞口での遊技球の検出では外部信号の出力を行うように構成してもよい。

【0556】

なお、本特徴部026 IWでは特定の条件が満たされたときにデモ表示を行うものであるが、通常状態においてデモ表示を行っているときに通過ゲート41、第2始動入賞口または特殊入賞口への遊技球の入賞を検出した場合には、実行していたデモ表示の実行を終了して左打ち報知を行うものであってもよい。

【0557】

図9-18は、第1特別図柄プロセス処理における第1ゲート通過待ち処理（ステップS114A）を示すフローチャートである。第1ゲート通過待ち処理において、CPU103は、ゲートスイッチ21からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ026IWS2501A）。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ21からの検出信号を入力していれば、CPU103は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を0クリアする（ステップ026IWS2504A）。次いで、CPU103は、第1大当り開始指定コマンドを送信し（ステップ026IWS2505A）、第1特図プロセスフラグの値を第1大当り開放前処理に対応した値に設定する（ステップ026IWS2506A）。 10

【0558】

この特徴部026IWでは、第1ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート41を遊技球が通過し、ゲートスイッチ21で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

【0559】

図9-19および図9-20は、第1特別図柄プロセス処理における第1大当り終了処理（ステップS118A）を示すフローチャートである。第1大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ026IWS2200A）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ026IWS2204Aに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第1大当りフラグをリセットし（ステップ026IWS2201A）、第1大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026IWS2202A）。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ026IWS2203A）、処理を終了する。 20

【0560】

ステップ026IWS2204Aでは、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ026IWS2204A）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ026IWS2205A）。経過していなければ処理を終了する。 30

【0561】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ026IWS2205AのY）、CPU103は、今回終了した大当りの種別が16R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ026IWS2206A）。なお、16R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ026IWS63Aで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。16R確変大当りであれば、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ026IWS2207A）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ026IWS2208A）。そして、ステップ026IWS2223Aに移行する。なお、16R確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御されることになる。 40

【0562】

16R確変大当りでなければ、CPU103は、今回終了した大当りの種別が6R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ026IWS2209A）。なお、6R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップ026IWS63Aで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6R確変大当りであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ026IWS2212A）とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステッ 50

プ026IWS2213A)、さらに特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(ステップ026IWS2214A)。そして、ステップ026IWS2223Aに移行する。従って、6R確変大当りであった場合には、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御されることになる。

【0563】

なお、6R確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに0にリセットされているので(第1ゲート通過待ち処理のステップ026IWS2504A参照)、高ベース回数カウンタの値は0のままである。従って、6R確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が0であることから、第1特別図柄停止処理のステップ026IWS2010AでYと判定されてステップ026IWS2011Aの高ベース回数カウンタの減算処理は行われな

10

【0564】

6R確変大当りでもなければ(すなわち、6R通常大当りであれば)、CPU103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する(ステップ026IWS2219A)とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する(ステップ026IWS2220A)。また、CPU103は、高ベース回数カウンタに「50」をセットする(ステップ026IWS2221A)。そして、ステップ026IWS2223Aに移行する。従って、6R通常大当りであった場合には、低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に制御されることになる。

20

【0565】

そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理(ステップS110A)に対応した値に更新する(ステップ026IWS2223A)。

【0566】

図9-21は、第1特別図柄プロセス処理における第1小当り終了処理(ステップS121A)を示すフローチャートである。第1小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップ026IWS2300A)、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ026IWS2304Aに移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第1小当りフラグをリセットし(ステップ026IWS2301A)、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ026IWS2302A)。そして、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間(小当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ026IWS2303A)、処理を終了する。

30

【0567】

ステップ026IWS2304Aでは、小当り終了表示タイマの値を1減算する(ステップ026IWS2304A)。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップ026IWS2305A)。経過していなければ処理を終了する。

40

【0568】

小当り終了表示時間を経過していれば(ステップ026IWS2305AのY)、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理(ステップS110A)に対応した値に更新する(ステップ026IWS2309A)。

【0569】

図9-22は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第2特別図柄通常処理が実行される状態は、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第2特別図柄表示装置

50

4 Bにおいて第2特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第2大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【0570】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、第2保留記憶数の値を確認する（ステップ026 IWS51 B）。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【0571】

第2保留記憶数が0であれば、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ026 IWS52 B）。 10

【0572】

第2保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102の第2保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の第2乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップ026 IWS53 B）、第2保留記憶数の値を1減らし（第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ026 IWS54 B）。すなわち、RAM102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数=1 20, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

【0573】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ026 IWS55 B）。なお、本例では、ステップ026 IWS55 Bの処理が実行されることによって、変動表示が開始されるごとに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入時に設定変更処理（設定値を変更する処理）を実行したときにも設定値コマンドが送信される。 30

【0574】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（ステップ026 IWS56 B）。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第1特別図柄通常処理のステップ026 IWS56 Aで示した処理と同様である。

【0575】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第1特別図柄の大当り変動中であるか否かを判定する（ステップ026 IWS57 B）。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当り変動中であると判定する。第1特別図柄の大当り変動中であると判定した場合には、ステップ026 IWS58 B以降の処理を行うことなくステップ026 IWS69 Bへ移行する。これにより、第1特別図柄の大当り変動中に第2特別図柄の変動を開始する場合には、大当り判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。 40

【0576】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップ026 IWS57 Bにて第1特別図柄の大当り変動中である場合に、当り判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップ026 IWS59 Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの当り判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。 50

【0577】

また、例えば、ステップ026 IWS57Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップ026 IWS58B～S63Bの処理を行わずに、当たり判定用乱数としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの当たり判定用乱数が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

【0578】

第1特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2乱数格納バッファから当たり判定用乱数を読み出し（ステップ026 IWS58B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ026 IWS59B）。大当たり判定モジュールは、当たり判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ026 IWS60B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグをセットする（ステップ026 IWS61B）。そして、当たり種別判定用乱数にもとづいて大当たり種別が16R確変大当たり、9R確変大当たり、2R確変大当たり、および2R通常大当たりのいずれであるかを判定し（ステップ026 IWS62B）、大当たり種別を記憶し（ステップ026 IWS63B）、ステップ026 IWS69Bへ移行する。

10

【0579】

また、ステップ026 IWS60Bにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップ026 IWS64B）。小当たり判定モジュールは、当たり判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップ026 IWS65B）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す第2小当たりフラグをセットする（ステップ026 IWS66B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、当たり種別判定用乱数にもとづいて小当たり種別を判定し（ステップ026 IWS67B）、小当たり種別を記憶する（ステップ026 IWS68B）。なお、本例では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、小当たり種別として小当たりBまたは小当たりCと決定される（図9-4（B）参照）。そして、ステップ026 IWS69Bへ移行する。

20

30

【0580】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ026 IWS69B）、「0」である場合、ステップ026 IWS75Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／第1KT状態である場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ026 IWS70B）、「0」になったか否かを判定する（ステップ026 IWS71B）。高ベース回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ026 IWS75Bへ移行する。高ベース回数カウンタの値が「0」になった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、高ベース状態であることを示す高ベースフラグをリセットする（ステップ026 IWS72B）とともに、特別図柄の変動表示の短縮制御中であることを示す特図時短フラグをリセットする（ステップ026 IWS73B）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、点灯延長フラグ（状態延長フラグ）をセットする（ステップ026 IWS74B）。そして、ステップ026 IWS75Bに移行する。

40

【0581】

そして、ステップ026 IWS75Bにおいて、第2特図プロセスフラグの値を第2変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップ026 IWS75B）。なお、図示は省略したが、ステップ026 IWS75Bの直前において停止する図柄の確定をしている。

50

【0582】

なお、ステップ026 IWS59Bでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

【0583】

第2変動パターン設定処理は、図9-15に示した第1変動パターン設定処理（ステップS111A）と同様である。すなわち、図9-15に示す第1変動パターン設定処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2変動パターン処理が説明されたことになる。ただし、第2変動パターン設定処理では、CPU103は、まず、ステップ026 IWS1700Aと同様の処理を行い、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する。特図時短フラグがセットされていない（すなわち、KT状態でなければ）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-6（C）に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、KT状態であれば）、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、確変フラグおよび高ベースフラグがセットされているか否かや、変動回数に応じて、変動パターンを決定するための変動パターンテーブルとして、図9-6（D）～図9-7（I）に示すいずれかのKT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。例えば、確変フラグがオフで高ベースフラグがオンであれば（低確率／第1KT状態であれば）、1変動目であれば図9-6（D）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2～49変動目であれば図9-6（E）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、50変動目であれば図9-6（F）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグおよび高ベースフラグの両方がオンであれば（高確率／第1KT状態であれば）、1変動目であれば図9-7（G）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択し、2変動目以降であれば図9-7（H）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。また、例えば、確変フラグがオンで高ベースフラグがオフであれば（高確率／第2KT状態であれば）、図9-7（I）に示す第2特別図柄用変動パターンテーブルを選択する。

【0584】

第2特別図柄変動処理は、図9-16に示した第1特別図柄変動処理（ステップS112A）と同様である。すなわち、図9-16に示す第1特別図柄変動処理において、「第1」を「第2」に読み替えれば、第2特別図柄変動処理が説明されたことになる。

【0585】

なお、第2特別図柄変動処理においても、第1特別図柄変動処理のステップ026 IWS1124A～S1126Aと同様の処理が実行されて、第1特別図柄表示装置4Aにて大当たり図柄または小当たり図柄を導出表示していれば、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、第2特別図柄の変動表示が強制はずれとなるように制御される。そのように構成することによって、第1KT状態終了後（時短状態終了後）の通常状態において、残りの第2保留記憶を消化することができ、遊技者不在の意図しないタイミングでの大当たりの発生を抑制することができる。

【0586】

また、入賞球装置6A（第1始動入賞口）の下方に第1特別図柄用の可変入賞球装置を設けるように構成するとともに、遊技領域の右方に第2特別図柄用の入賞球装置（可変入賞球装置ではない始動入賞口）を設けるように構成し、第2KT状態（小当たりRUSH）終了後に第1特別図柄の時短状態を経由して通常状態に移行するように構成した遊技機において、上記のように第2特別図柄の変動表示を強制はずれとする構成を適用してもよい。この場合、第1特別図柄の変動効率が高くなることにより第1特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生の頻度も高くなるのであるが、それに伴って第2特別図柄の変動表示を強制はずれとする頻度も高めて、通常状態での第2保留記憶にもとづく第2特別図柄の変動表示の発生を抑制することができ、遊技者不在の意図しないタイミングでの大当たりの発生をより一層抑制することができる。

【0587】

図9-23は、第2特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第2特別図柄停止処理において、まず、CPU103は、点灯延長フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS2010B）。点灯延長フラグがセットされていれば、CPU103は、セットされていた点灯延長フラグをリセットする（ステップ026 IWS2011B）。また、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ026 IWS2012B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS2013B）。

【0588】

次いで、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の停止図柄を導出表示させる（ステップ026 IWS2014B）。次いで、CPU103は、第2大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ026 IWS2015B）。第2大当りフラグがセットされている場合、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS2016B）。特図時短フラグがセットされていない（すなわち、KT状態でなければ）、そのままステップ026 IWS2018Bに移行する。

【0589】

特図時短フラグがセットされていれば（すなわち、KT状態中であれば）、CPU103は、大当り信号出力フラグをセットする（ステップ026 IWS2017B）。本特徴部026IWでは、ステップ026 IWS2017Bで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップS23）が実行されて、大当り信号1のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号2の外部出力中でなければ、大当り信号2のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【0590】

次いで、CPU103は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ026 IWS2018B）、大当り種別に応じたラウンド1用開放パターンデータをセットし（ステップ026 IWS2019B）、ラウンド数カウンタに「1」をセットする（ステップ026 IWS2020B）。

【0591】

次いで、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を開始する制御を行う（ステップ026 IWS2021B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS2022B）。

【0592】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップ026 IWS2023B）。

【0593】

ステップ026 IWS2021B、S2022Bの処理が実行されることによって、本例では、第2特別図柄の変動表示において大当りとなったときに右打ち表示器26の点灯が開始される。すなわち、本例では、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器26が点灯される。

【0594】

第2大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ026 IWS2015BのN）、CPU103は、第2小当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ026 IWS2024B）。第2小当りフラグがセットされている場合、演出制御用CPU120に対して小当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS2025B）。

【0595】

次いで、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS2026B）。特図時短フラグがセットされていない（すなわち、

10

20

30

40

50

K T状態であれば)、C P U 1 0 3は、右打ち表示器 2 6 の点灯を開始する制御を行う(ステップ 0 2 6 I W S 2 0 2 7 B)とともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して右打ち点灯開始指定コマンドを送信する制御を行う(ステップ 0 2 6 I W S 2 0 2 8 B)。

【0 5 9 6】

そして、C P U 1 0 3は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 小当り開放前処理に対応した値に設定する(ステップ 0 2 6 I W S 2 0 2 9 B)。

【0 5 9 7】

ステップ 0 2 6 I W S 2 0 2 7 B, S 2 0 2 8 B の処理が実行されることによって、本例では、第 2 特別図柄の変動表示において小当りとなったときに右打ち表示器 2 6 の点灯が開始される。すなわち、本例では、特殊可変入賞球装置 1 7 (特殊入賞口)が遊技領域の右方に設けられているので、小当り遊技中は右打ち操作を行った方が遊技者にとって有利であり、右打ち表示器 2 6 が点灯される。

【0 5 9 8】

ただし、本例では、第 2 特別図柄の変動表示において小当りとなる場合であっても、K T 状態中である場合には既に右打ち表示器 2 6 の点灯中である筈である。従って、本例では、ステップ 0 2 6 I W S 2 0 2 6 B の判定処理を行うことによって、K T 状態中に第 2 特別図柄の変動表示において小当りとなった場合には、重複して右打ち表示器 2 6 の点灯を開始したり右打ち点灯開始指定コマンドを送信したりする処理を行わないようにしている。

【0 5 9 9】

第 2 小当りフラグもセットされていなければ(ステップ 0 2 6 I W S 2 0 2 4 B の N)、C P U 1 0 3は、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 特別図柄通常処理に対応した値に設定する(ステップ 0 2 6 I W S 2 0 3 0 B)。

【0 6 0 0】

図 9-2 4 は、第 2 特別図柄プロセス処理における第 2 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。第 2 ゲート通過待ち処理において、C P U 1 0 3は、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号を入力したか否かを確認する(ステップ 0 2 6 I W S 2 5 0 1 B)。ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号を入力していれば、C P U 1 0 3は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ 0 2 6 I W S 2 5 0 2 B)。特図時短フラグがセットされていれば(すなわち、K T 状態であれば)、そのままステップ 0 2 6 I W S 2 5 0 4 B に移行する。

【0 6 0 1】

特図時短フラグがセットされていなければ(すなわち、K T 状態中でなければ)、C P U 1 0 3は、大当り信号出力フラグをセットする(ステップ 0 2 6 I W S 2 5 0 3 B)。特徴部 0 2 6 I W では、ステップ 0 2 6 I W S 2 5 0 3 B で大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理(ステップ S 2 3)が実行されて、大当り信号 1 のホールコンピュータに対する外部出力が開始され、大当り信号 2 の外部出力中でなければ、大当り信号 2 のホールコンピュータに対する外部出力が開始される。

【0 6 0 2】

次いで、C P U 1 0 3は、セットされていれば、確変フラグや、高ベースフラグ、特図時短フラグをリセットし、高ベース回数カウンタの値を 0 クリアする(ステップ 0 2 6 I W S 2 5 0 4 B)。次いで、C P U 1 0 3は、第 2 大当り開始指定コマンドを送信し(ステップ 0 2 6 I W S 2 5 0 5 B)、第 2 特図プロセスフラグの値を第 2 大当り開放前処理に対応した値に設定する(ステップ 0 2 6 I W S 2 5 0 6 B)。

【0 6 0 3】

この特徴部 0 2 6 I W では、第 2 ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第 2 特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過し、ゲートスイッチ 2 1 で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

【0604】

図9-25および図9-26は、第2特別図柄プロセス処理における第2大当り終了処理を示すフローチャートである。第2大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ026IWS2200B）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ026IWS2204Bに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第2大当りフラグをリセットし（ステップ026IWS2201B）、第2大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026IWS2202B）。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ026IWS2203B）、処理を終了する。

10

【0605】

ステップ026IWS2204Bでは、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ026IWS2204B）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ026IWS2205B）。経過していなければ処理を終了する。

【0606】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ026IWS2205BのY）、CPU103は、今回終了した大当りの種別が16R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ026IWS2206B）。なお、16R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かは、例えば、第2特別図柄通常処理のステップ026IWS63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。16R確変大当りまたは2R確変大当りであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ026IWS2207B）とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ026IWS2208B）。そして、ステップ026IWS2223Bに移行する。なお、16R確変大当りまたは2R確変大当りであった場合には、高ベースフラグのセットは行われないので、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に制御されることになる。

20

【0607】

16R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれでもなければ、CPU103は、今回終了した大当りの種別が9R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ026IWS2209B）。なお、9R確変大当りであるか否かは、例えば、第2特別図柄通常処理のステップ026IWS63Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。9R確変大当りであれば、CPU103は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ026IWS2212B）とともに、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行し（ステップ026IWS2213B）、さらに特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ026IWS2214B）。そして、ステップ026IWS2223Bに移行する。従って、9R確変大当りであった場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御されることになる。

30

【0608】

なお、9R確変大当りである場合には、高ベースフラグをセットするだけで高ベース回数カウンタのセットは行わない。この場合、高ベース回数カウンタは大当り遊技を開始するときに0にリセットされているので（第2ゲート通過待ち処理のステップ026IWS2504B参照）、高ベース回数カウンタの値は0のままである。従って、9R確変大当りにもとづく大当り遊技の終了後は、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に制御され、その後の変動表示において高ベース回数カウンタの値が0であることから、第2特別図柄停止処理でステップ026IWS2010BでYと判定されてステップ026IWS2011Bの高ベース回数カウンタの減算処理は行われず、次回の発生するまで高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）が維持されることになる。

40

【0609】

50

9 R 確変大当たりでもなければ（すなわち、2 R 通常大当たりであれば）、CPU 103は、高ベースフラグをセットして高ベース状態に移行する（ステップ026 IWS 2219 B）とともに、特図時短フラグをセットしてKT状態に移行する（ステップ026 IWS 2220 B）。また、CPU 103は、高ベース回数カウンタに「50」をセットする（ステップ026 IWS 2221 B）。そして、ステップ026 IWS 2223 Bに移行する。従って、2 R 通常大当たりであった場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1 KT状態）に制御されることになる。

【0610】

そして、CPU 103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に更新する（ステップ026 IWS 2223 B）。 10

【0611】

図9-27は、第2特別図柄プロセス処理における第2小当り終了処理を示すフローチャートである。第2小当り終了処理において、CPU 103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ026 IWS 2300 B）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ026 IWS 2304 Bに移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第2小当りフラグをリセットし（ステップ026 IWS 2301 B）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS 2302 B）。そして、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ026 IWS 2303 B）、処理を終了する。 20

【0612】

ステップ026 IWS 2304 Bでは、小当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ026 IWS 2304 B）。そして、CPU 103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ026 IWS 2305 B）。経過していなければ処理を終了する。

【0613】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ026 IWS 2305 BのY）、CPU 103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS 2306 B）。特図時短フラグがセットされていないければ（すなわち、KT状態でなければ）、CPU 103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ026 IWS 2307 B）とともに、演出制御用CPU 120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026 IWS 2308 B）。 30

【0614】

そして、CPU 103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に更新する（ステップ026 IWS 2309 B）。

【0615】

ここで、この特徴部026 IWにおける遊技状態の遷移について説明する。図9-28は、この特徴部026 IWにおける遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、この特徴部026 IWでは、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第1特別図柄の変動表示が実行されることから、低確率／低ベース状態において大当たりが発生した場合には、主として16 R 確変大当たり、6 R 確変大当たり、または6 R 通常大当たりが発生する。 40

【0616】

図9-28に示すように、低確率／低ベース状態において16 R 確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2 KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ026 IWS 2206 A～S 2208 A参照）。また、低確率／低ベース状態において6 R 確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／ 50

第1 K T状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される(ステップ0 2 6 I W S 2 2 0 9 A, S 2 2 1 2 A～S 2 2 1 4 A参照)。また、低確率／低ベース状態において6 R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態(低確率／第1 K T状態)に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される(ステップ0 2 6 I W S 2 2 1 9 A～S 2 2 2 1 A参照)。

【0 6 1 7】

K T状態(高確率／高ベース状態、低確率／高ベース状態、高確率／低ベース状態)に移行した後である場合には、この特徴部0 2 6 I Wでは、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作(右打ち)を行う。そのため、K T状態では、主として第2始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。また、主として第2特別図柄の変動表示が実行されることから、K T状態において大当たりが発生した場合には、主として1 6 R確変大当たり、9 R確変大当たり、2 R確変大当たり、または2 R通常大当たりが発生する。

【0 6 1 8】

図9-28に示すように、高確率／高ベース状態(高確率／第1 K T状態)において1 6 R確変大当たりまたは2 R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態(高確率／第2 K T状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される(ステップ0 2 6 I W S 2 2 0 6 B～S 2 2 0 8 B参照)。また、高確率／高ベース状態(高確率／第1 K T状態)において9 R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態(高確率／第1 K T状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される(ステップ0 2 6 I W S 2 2 0 9 B, S 2 2 1 2 B～S 2 2 1 4 B参照)。なお、この特徴部0 2 6 I Wでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、9 R確変大当たりとなる確率が合計で50%であるので(図9-3参照)、一旦高確率／高ベース状態となると50%の割合で高確率／高ベース状態がループすることになる。また、高確率／高ベース状態(高確率／第1 K T状態)において2 R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態(低確率／第1 K T状態)に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される(ステップ0 2 6 I W S 2 2 1 9 B～S 2 2 2 1 B参照)。

【0 6 1 9】

図9-28に示すように、低確率／高ベース状態(低確率／第1 K T状態)において1 6 R確変大当たりまたは2 R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態(高確率／第2 K T状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される(ステップ0 2 6 I W S 2 2 0 6 B～S 2 2 0 8 B参照)。また、低確率／高ベース状態(低確率／第1 K T状態)において9 R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態(高確率／第1 K T状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される(ステップ0 2 6 I W S 2 2 0 9 B, S 2 2 1 2 B～S 2 2 1 4 B参照)。また、低確率／高ベース状態(低確率／第1 K T状態)において2 R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態(低確率／第1 K T状態)に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される(ステップ0 2 6 I W S 2 2 1 9 B～S 2 2 2 1 B参照)。なお、この特徴部0 2 6 I Wでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、2 R通常大当たりとなる確率が35%であるので(図9-3(D), (E)参照)、一旦低確率／高ベース状態となると35%の割合で低確率／高ベース状態がループすることになる。なお、6 R通常大当たりや2 R通常大当たりが発生して低確率／高ベース状態となった後、次の大当たりが発生することなく、50回の変動表示が終了した場合には、図9-28に示すように、低確率／低ベース状態(通常状態(非K T状態))に移行する(ステップ0 2 6 I W S 2 0 1 0 A～S 2 0 1 4 A参照)。

【0620】

図9-28に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において16R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／低ベース状態が維持される（ステップ026IWS2206B～S2208B参照）。なお、この特徴部026IWでは、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、16R確変大当たりまたは2R確変大当たりとなる確率が15%であるので（図9-3（D）、（E）参照）、一旦高確率／低ベース状態となると15%の割合で高確率／低ベース状態がループすることになる。また、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において9R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持される（ステップ026IWS2209B、S2212B～S2214B参照）。また、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持される（ステップ026IWS2219B～S2221B参照）。

10

【0621】

なお、図9-28では、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT状態））では第1特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第2特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、9R確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、2R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

20

【0622】

また、図9-28では、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16R確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

30

【0623】

また、図9-28では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16R確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

40

【0624】

また、図9-28では、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）では第2特別図柄の変動表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第1特別図柄の変動表示が実行される可能性もありうる。この場合、16R確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行するこ

50

とになる。また、6 R 通常大当りが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか50回の変動表示を終了するまで低確率／高ベース状態が維持されることになる。

【0625】

図9-29は、パチンコ遊技機1が出力する外部出力信号を説明するための説明図である。外部出力端子板の端子01には、賞球信号が割り当てられている。賞球信号とは、賞球を所定個数（本例では、10個）払い出すごとに外部出力される信号である。また、外部出力端子板の端子05には、大当り信号1が割り当てられている。大当り信号1は、全ての大当り遊技の期間中にわたって連続して外部出力される信号（すなわち、大当り遊技中であることを示す信号）である。また、外部出力端子板の端子06には、大当り信号2が割り当てられている。大当り信号2は、全ての大当り遊技の期間中およびK T 状態中にわたって連続して外部出力される信号（すなわち、連荘中であることを示す信号）である。また、外部出力端子板の端子07には、特殊入賞口信号が割り当てられている。特殊入賞口入賞信号は、特殊入賞口への遊技球の入賞を検出したことにもとづいて外部出力される信号である。また、外部出力端子板の端子09には、賞球予定数信号が割り当てられている。賞球予定数信号とは、賞球の払出予定数が所定個数（本例では、10個）になるときに外部出力される信号である。

10

【0626】

なお、図9-29に示す各外部信号は、例えば、賞球を10個払い出したタイミングや、大当り発生のタイミング、特殊入賞口への入賞発生のタイミング、賞球予定数が10個に達したタイミングで外部信号の出力に対応したフラグ（例えば、ステップ026 I W S 2017 A, S 2017 B, S 2503 B 参照）やタイマがセットされ、それらのフラグやタイマがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップS 23）が実行されることによってホールコンピュータなどに外部出力される。

20

【0627】

次に、外部出力信号のうち大当り信号1および大当り信号2の出力タイミングについて説明する。図9-30は、大当り信号1および大当り信号2の出力タイミングを説明するための説明図である。本例では、遊技状態が通常状態であるときにステップ026 I W S 2017 A, S 2503 Bで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップS 23）が実行されて、大当り信号1および大当り信号2の外部出力が開始される。その後、情報出力処理（ステップS 23）において、大当り遊技を終了したタイミングで大当り信号1の外部出力が停止される。また、情報出力処理（ステップS 23）において、K T 状態を終了したタイミングで大当り信号2の外部出力が停止される。一方、遊技状態がK T 状態であるときにステップ026 I W S 2017 A, S 2017 Bで大当り信号出力フラグがセットされたことにもとづいて、情報出力処理（ステップS 23）が実行されて、大当り信号1の外部出力が開始される。なお、この場合、K T 状態中であるので、大当り信号2は継続して外部出力されている。その後、情報出力処理（ステップS 23）において、大当り遊技を終了したタイミングで大当り信号1の外部出力が停止される。

30

【0628】

まず、図9-30（1）を用いて、遊技状態が通常状態（低確率／非K T 状態）である場合の大当り信号1および大当り信号2の出力タイミングを説明する。図9-30（1）に示すように、遊技状態が通常状態である場合、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号1の外部出力が開始されるとともに、大当り信号2の外部出力が開始される（ステップ026 I W S 2017 A 参照）。一方、遊技状態が通常状態である場合、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、大当り図柄が導出表示されたタイミングでは大当り信号1および大当り信号2の外部出力は開始されず、通過ゲート41を遊技球が通過したいタイミングで大当り信号1の外部出力が開始されるとともに大当り信号2の外部出力が開始される（ステップ026 I W S 2503 B 参照）。

40

50

【0629】

次に、図9-30(2)を用いて、遊技状態がKT状態（低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、高確率／第2KT状態）である場合の大当り信号1および大当り信号2の出力タイミングを説明する。図9-30(2)に示すように、遊技状態がKT状態である場合、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号1の外部出力が開始される（ステップ026IWS2017A参照）。また、遊技状態がKT状態である場合、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当り図柄が導出表示された場合にも、その大当り図柄が導出表示されたタイミングで大当り信号1の外部出力が開始される（ステップ026IWS2017B参照）。なお、図9-30(2)に示すように、KT状態中である場合には、大当り信号2は継続して外部出力されている。

10

【0630】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ100が実行する普通図柄プロセス処理（ステップS29）について説明する。図9-31は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、通過ゲート41を遊技球が通過してゲートスイッチ21がオン状態となったことを検出すると（ステップ026IWS5111）、ゲート通過指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ026IWS5112）。そして、CPU103は、ゲートスイッチ通過処理（ステップ026IWS5113）を実行する。

20

【0631】

この特徴部026IWでは、ステップ026IWS5111～S5113の処理が実行されることによって、通過ゲート41への遊技球の通過を検出した場合には、ゲート通過指定コマンドが送信される。なお、この特徴部026IWでは、通過ゲート41は兼用ゲートとして構成され作動領域の役割も担っているのであるが、大当り図柄を停止表示した後大当り遊技を開始する前のゲート通過待ち状態であるか否かには関係なく、ゲート通過指定コマンドが送信される。

【0632】

そして、CPU103は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップ026IWS5100～S5104に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

30

【0633】

なお、この特徴部026IWでは、ゲート通過待ち状態であるか否かに関係なく、ステップ026IWS5111で通過ゲート41への遊技球の通過を検出した場合にはステップ026IWS5113のゲートスイッチ通過処理が実行されて普通図柄の変動表示が実行されるのであるが、そのような態様にかぎられない。例えば、ゲート通過待ち状態でないときに通過ゲート41を遊技球が通過した場合にのみ普通図柄の変動表示を実行するようにし、ゲート通過待ち状態では通過ゲート41を遊技球が通過しても普通図柄の変動表示を実行しないように構成してもよい。

【0634】

また、この特徴部026IWでは、通過ゲート41は普通始動領域と作動領域との兼用ゲートとして用いられているのであるが、タイマ割込処理内において特別図柄プロセス処理（ステップS25A、S25B参照）は普通図柄プロセス処理（ステップS26参照）よりも先に実行されるので、作動領域としての通過ゲート41の遊技球の通過の検出処理を行った後に普通始動領域としての通過ゲート41の遊技球の通過の検出処理が行われる。そのため、大当り遊技の開始のための処理を早く実行することができる。

40

【0635】

ゲートスイッチ通過処理（ステップ026IWS5113）：CPU103は、ゲート通過記憶カウンタ（通過ゲート41を通過した遊技球数をカウントするためのカウンタ）のカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を+1する。

50

なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普通図柄表示器 25C の LED が点灯される。そして、CPU 103 は、普通図柄当り判定用乱数の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域（普通図柄判定用バッファ）に格納する処理を行う。

【0636】

普通図柄通常処理（ステップ 026 IWS 5100）：CPU 103 は、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば普通図柄プロセスフラグの値がステップ 026 IWS 5100 を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器 20 において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器 20 に当たり図柄が導出表示されたことにもとづく可変入賞球装置 6B の開閉動作中でもない場合）には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ 026 IWS 5101）を示す値（具体的には「1」）に更新する。

10

【0637】

普通図柄変動処理（ステップ 026 IWS 5101）：CPU 103 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理（ステップ 026 IWS 5102）を示す値（具体的には「2」）に更新する。

20

【0638】

普通図柄停止処理（ステップ 026 IWS 5102）：CPU 103 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ（はずれ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ 026 IWS 5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放前時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放前処理（ステップ 026 IWS 5103）を示す値（具体的には「3」）に更新する。

【0639】

普通電動役物開放前処理（ステップ 026 IWS 5103）：CPU 103 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットし、タイマをスタートさせ、可変入賞球装置 6B の開放を開始する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理（ステップ 026 IWS 5104）を示す値（具体的には「4」）に更新する。

30

【0640】

普通電動役物作動処理（ステップ 026 IWS 5104）：CPU 103 は、普通図柄プロセスタイマを計測し、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置 6B を閉鎖する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップ 026 IWS 5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する。

40

【0641】

図 9-32 は、普通図柄通常処理（ステップ 026 IWS 5100）を示すフローチャートである。普通図柄通常処理において、CPU 103 は、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認することにより、ゲート通過記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ 026 IWS 5121）。ゲート通過記憶数が 0 であれば（ステップ 026 IWS 5121 の Y）、そのまま処理を終了する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ（ステップ 026 IWS 5121 の N）、CPU 103 は、ゲート通過記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を読み出す（ステップ 026 IWS 5122）。そして、CPU 103 は、ゲート通過記憶数カウンタの値を 1 減らし、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ 026 IWS 5123）。すなわち、ゲート通過記憶

50

数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値を、ゲート通過記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。よって、各ゲート通過記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数値が抽出された順番は、常に、ゲート通過記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。

【0642】

次いで、CPU103は、普通図柄当りとするか否かを決定するための普通図柄判定テーブルを用いて、乱数（普通図柄当り判定用乱数値）にもとづく抽選処理を行い、普通図柄当りとするか否かを決定する（ステップ026IWS5127）。なお、この特徴部026IWでは、ステップ026IWS5127において、CPU103は、確変状態であるか否かや、KT状態であるか否か、高ベース状態であるか否かに関係なく、一律に99/100の確率で普通図柄当りとすることに決定する。

10

【0643】

ステップ026IWS5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内である場合（当りである場合）、CPU103は、表示結果として当り図柄を設定し（ステップ026IWS5128）、ステップ026IWS5130へ移行する。また、ステップ026IWS5127において、読み出した普通図柄当り判定用乱数値が当りの範囲内でない場合（はずれである場合）、CPU103は表示結果としてはずれ図柄を設定し（ステップ026IWS5129）、ステップ026IWS5130へ移行する。

20

【0644】

ステップ026IWS5130において、CPU103は、高ベースフラグがセットされていれば、普通図柄変動時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ026IWS5130のY, S5131）。また、高ベースフラグがセットされていなければ、すなわち通常状態または第2KT状態であれば、普通図柄変動時間として1.0秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ026IWS5130のN, S5132）。

【0645】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ026IWS5101）を示す値（具体的には「1」）に更新する（ステップ026IWS5133）。

30

【0646】

図9-33は、普通図柄停止処理（ステップ026IWS5102）を示すフローチャートである。普通図柄停止処理において、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ026IWS3701）。そして、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ026IWS3702）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ026IWS3702のN）、そのまま処理を終了する。

【0647】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通図柄停止図柄表示時間が経過したときは（ステップ026IWS3702のY）、CPU103は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうか（ステップ026IWS5127にて当りと判定されたかどうか）を確認する（ステップ026IWS3703）。なお、普通図柄の停止図柄が当り図柄かどうかは、例えば、ステップ026IWS5127にて当りと判定されたときに普通図柄当り判定フラグをセットすることとして、そのフラグがセットされているかどうかによって確認することができる。

40

【0648】

普通図柄の停止図柄が当り図柄でなく、はずれ図柄であると判定されたときは（ステップ026IWS3703のN）、CPU103は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図

50

柄通常処理（ステップ026 IWS 5100）を示す値（具体的には「0」）に更新する（ステップ026 IWS 3708）。

【0649】

ステップ026 IWS 3703において、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるときは（ステップ026 IWS 3703のY）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ026 IWS 3704）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放前時間として0.1秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ026 IWS 3706）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放前時間として2.6秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ

10

【0650】

次いで、CPU103は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物開放前処理（ステップ026 IWS 5103）に対応した値（具体的には「3」）に更新する（ステップ026 IWS 3707）。

【0651】

図9-34は、普通電動役物開放前処理（ステップ026 IWS 5103）を示すフローチャートである。普通電動役物開放前処理において、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値を-1する（ステップ026 IWS 3801）。そして、CPU103は、普通図柄プロセスタイマの値が0になったかどうか、すなわち、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップ026 IWS 3802）。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（ステップ026 IWS 3802のN）、そのまま処理を終了する。

20

【0652】

普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたとき、すなわち、普通電動役物開放前時間が経過したときは（ステップ026 IWS 3802のY）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ026 IWS 3803）、セットされている場合、すなわち、第1KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として5.5秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ026 IWS 3805）。また、高ベースフラグがセットされていない場合、すなわち、通常状態または第2KT状態である場合には、普通電動役物開放時間として0.2秒を普通図柄プロセスタイマにセットする（ステップ026 IWS 3804）。

30

【0653】

このように、本特徴部026 IWでは、第1KT状態では普通電動役物開放時間として5.5秒をセットするとともに、通常状態または第2KT状態では普通電動役物開放時間として0.2秒をセットすることにより、第1KT状態は通常状態または第2KT状態よりも第2始動入賞口に始動入賞しやすい状態としている。したがって、第1KT状態は通常状態または第2KT状態よりも、可変入賞球装置6Bの下流に設けられている特殊可変入賞球装置17に遊技球が達しにくく構成されている。

【0654】

なお、遊技状態が第1KT状態である場合に第2始動入賞口に始動入賞しやすくなるようにする制御の仕方は、この特徴部026 IWで示したものにかぎられない。例えば、第1KT状態である場合には、通常状態または第2KT状態である場合と比較して、可変入賞球装置6Bを多くの回数開放する（例えば、通常状態または第2KT状態では可変入賞球装置6Bの開放回数として1回をセットするのに対して、第1KT状態では可変入賞球装置6Bの開放回数として2回をセットする）ように制御してもよい。そのようにすれば、第1KT状態である場合には、可変入賞球装置6Bの開放回数を多くすることによって、第2始動入賞口に始動入賞しやすくなることことができる。

40

【0655】

また、例えば、第1KT状態である場合には、通常状態または第2KT状態である場合

50

と比較して、上記に示した可変入賞球装置 6 B の開放時間を長くする制御と、可変入賞球装置 6 B の開放回数を多くする制御とを組み合わせ実行してもよい。

【0656】

次いで、CPU 103 は、可変入賞球装置 6 B を開放状態に制御する（ステップ 026 IWS 3806）。具体的には、ソレノイド 81 を駆動して可変入賞球装置 6 B を開状態にする。

【0657】

そして、CPU 103 は、特図プロセスフラグの値を、普通電動役物作動処理（ステップ 026 IWS 5104）に対応した値（具体的には「4」）に更新する（ステップ 026 IWS 3807）。

10

【0658】

次に、演出制御手段の動作について説明する。図 9-35～図 9-37 は、コマンド解析処理（ステップ S75）の具体例を示すフローチャートである。主基板 11 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 CPU 120 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0659】

コマンド解析処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ 026 IWS 611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 CPU 120 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ 026 IWS 612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を +2 しておく（ステップ 026 IWS 613）。+2 するのは 2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

20

【0660】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ 026 IWS 614）、演出制御用 CPU 120 は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM 122 に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ 026 IWS 615）。

【0661】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ 026 IWS 616）、演出制御用 CPU 120 は、受信した変動パターンコマンドを、RAM 122 に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ 026 IWS 617）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ 026 IWS 618）。

30

【0662】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ 026 IWS 619）、演出制御用 CPU 120 は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM 122 に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ 026 IWS 620）。

40

【0663】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第 1 図柄確定指定コマンド、第 2 図柄確定指定コマンド、第 1 強制図柄確定指定コマンド、第 2 強制図柄確定指定コマンド）であれば（ステップ 026 IWS 621）、演出制御用 CPU 120 は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 026 IWS 622）。

【0664】

受信した演出制御コマンドが第 1 大当たり開始指定コマンドまたは第 2 大当たり開始指定コマンドであれば（ステップ 026 IWS 623）、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の表示画面において右打ち表示の表示を開始する制御を行う（ステップ 026 IWS

50

S 6 2 4)。また、演出制御用CPU120は、受信した大当り開始指定コマンドに応じて第1大当り開始指定コマンド受信フラグまたは第2大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ026 IWS 6 2 5)。

【0665】

受信した演出制御コマンドが第1大当り終了指定コマンドまたは第2大当り終了指定コマンドであれば(ステップ026 IWS 6 2 6)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示の表示を終了する制御を行う(ステップ026 IWS 6 2 7)。また、演出制御用CPU120は、受信した大当り終了指定コマンドに応じて第1大当り終了指定コマンド受信フラグまたは第2大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ026 IWS 6 2 8)。

10

【0666】

なお、本例では、ステップ026 IWS 6 2 4、S 6 2 7の処理が実行されることによって、大当り遊技中に画像表示装置5の表示画面において右打ち表示が表示される。

【0667】

受信した演出制御コマンドが小当り開始指定コマンドであれば(ステップ026 IWS 6 2 9)、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ026 IWS 6 3 0)。

【0668】

受信した演出制御コマンドが小当り終了指定コマンドであれば(ステップ026 IWS 6 3 1)、演出制御用CPU120は、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ026 IWS 6 3 2)。

20

【0669】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯開始指定コマンドであれば(ステップ026 IWS 6 3 3)、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を開始する制御を行う(ステップ026 IWS 6 3 4)。

【0670】

受信した演出制御コマンドが右打ち点灯終了指定コマンドであれば(ステップ026 IWS 6 3 5)、演出制御用CPU120は、右打ち報知用LED37の点灯を終了する制御を行う(ステップ026 IWS 6 3 6)。

【0671】

30

受信した演出制御コマンドが低確／非KT背景指定コマンドであれば(ステップ026 IWS 6 3 7)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を低確率／非KT状態に応じた背景画像(例えば、青色の背景画像)で表示する制御を行う(ステップ026 IWS 6 3 8)。また、演出制御用CPU120は、セットされていれば、第1KT状態であることを示す第1KT状態フラグをリセットする(ステップ026 IWS 6 3 9)。

【0672】

受信した演出制御コマンドが低確／第1KT背景指定コマンドであれば(ステップ026 IWS 6 4 0)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を低確率／第1KT状態に応じた背景画像(例えば、緑色の背景画像)で表示する制御を行う(ステップ026 IWS 6 4 1)。また、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグをセットする(ステップ026 IWS 6 4 2)とともに、セットされていれば、高確率状態であることを示す高確率状態フラグや、第2KT状態であることを示す第2KT状態フラグをリセットする(ステップ026 IWS 6 4 3)。

40

【0673】

受信した演出制御コマンドが高確／第1KT背景指定コマンドであれば(ステップ026 IWS 6 4 4)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を高確率／第1KT状態に応じた背景画像(例えば、黄色の背景画像)で表示する制御を行う(ステップ026 IWS 6 4 5)。また、演出制御用CPU120は、高確率状態フラグおよび第1KT状態フラグをセットする(ステップ026 IWS 6 4 6)とともに、セット

50

されていれば、第2KT状態フラグをリセットする（ステップ026IWS647）。

【0674】

受信した演出制御コマンドが高確／第2KT背景指定コマンドであれば（ステップ026IWS648）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5における背景画像を高確率／第2KT状態に応じた背景画像（例えば、赤色の背景画像）で表示する制御を行う（ステップ026IWS649）。また、演出制御用CPU120は、高確率状態フラグおよび第2KT状態フラグをセットする（ステップ026IWS650）とともに、セットされていれば、第1KT状態フラグをリセットする（ステップ026IWS651）。

【0675】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ026IWS652）、演出制御用CPU120は、第2KT状態中で小当たりが連続して発生している期間に発生した賞球をカウントするための小当たり連続中賞球数カウンタの値を15加算する（ステップ026IWS653）。次いで、演出制御用CPU120は、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5において、第2KT状態中で小当たりが連続して発生している期間に発生した賞球数を示す小当たり連続中賞球数表示1が表示されていれば、小当たり連続中賞球数表示1を更新する制御を行う（ステップ026IWS654）。

【0676】

なお、本例では、小当たり連続中賞球数表示1は、通常状態や第1KT状態中に16R確変大当たりや2R確変大当たりが発生したときに表示が開始され、16R確変大当たりや2R確変大当たり以外の大当たりが発生したとき（すなわち、第2KT状態を終了するとき）に表示が終了される。

【0677】

次いで、演出制御用CPU120は、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっているか否かを確認する（ステップ026IWS655）。加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値に応じた小当たり連続中賞球数表示2を表示する制御を行う（ステップ026IWS656）。例えば、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値が1000や、1005、1010となっていれば、今回の大入賞口への入賞で賞球数が1000個に達したことを意味しているので、閾値「1000」に到達したと判定し、賞球数が1000個に達した旨の小当たり連続中賞球数表示2を表示する。例えば、画像表示装置5において、小当たり連続中賞球数表示2として「1000OVER」などの文字表示を表示する。

【0678】

受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップ026IWS657）、演出制御用CPU120は、小当たり連続中賞球数カウンタの値を10加算する（ステップ026IWS658）。次いで、演出制御用CPU120は、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5において、小当たり連続中賞球数表示1が表示されていれば、小当たり連続中賞球数表示1を更新する制御を行う（ステップ026IWS659）。

【0679】

次いで、演出制御用CPU120は、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっているか否かを確認する（ステップ026IWS660）。加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値がいずれかの閾値以上となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値に応じた小当たり連続中賞球数表示2を表示する制御を行う（ステップ026IWS661）。例えば、加算後の小当たり連続中賞球数カウンタの値が1000や、1005となっていれば、今回の大入賞口への入賞で賞球数が1000個に達したことを意味しているので、閾値「1000」に到達したと判定し、賞球数が1000個に達した旨の小当たり連続中賞球数表示2を表示する。例えば、画像表示装置5において、小当たり連続中賞球数表示2とし

10

20

30

40

50

て「1000OVER」などの文字表示を表示する。

【0680】

なお、本例では、大入賞口や特殊入賞口への入賞にもとづいて小当り連続中賞球数表示1を更新したり小当り連続中賞球数表示2を表示したりする場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2KT状態中の小当り連続中に一般入賞口10への入賞が発生した場合にも、その一般入賞口10への入賞に対する賞球数に相当する値を小当り連続中賞球数カウンタに加算し、小当り連続中賞球数表示1を更新したり小当り連続中賞球数表示2を表示したりしてもよい。

【0681】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ026IWS662）。そして、ステップ026IWS611に移行する。

10

【0682】

また、本特徴部026IWでは、演出制御手段（具体的には、演出制御用CPU120）は、例えば、演出制御プロセス処理（ステップS76）において、デモ表示制御処理を実行する。図9-38および図9-39は、デモ表示制御処理を示すフローチャートである。デモ表示制御処理において、演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かを判定し（ステップ026IWS4701）、受信していなければステップ026IWS4706へ移行する。受信している場合には、通常状態であるか否かを判定し（ステップ026IWS4702）、通常状態でなければステップ026IWS4705へ移行する。具体的に、第1KT状態であることを示す第1KT状態フラグおよび第2KT状態であることを示す第2KT状態フラグのいずれもセットされていなければ通常状態であると判定する。

20

【0683】

なお、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理（ステップS75）において、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことを示すフラグをセットするようにし、ステップ026IWS4701では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

30

【0684】

また、第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグは、例えば、コマンド解析処理（ステップS75）において、低確／第1KT背景指定コマンドや、高確／第1KT背景指定コマンド、高確／第2KT背景指定コマンドを受信したことにもとづいてセットされる。

【0685】

通常状態であれば、演出制御用CPU120は、第1デモ表示を開始するまでの時間（例えば、30秒）に相当する値を計測するための第1デモ待機タイマをセットし（ステップ026IWS4703）、第1デモ表示の待機中であることを示す第1デモ待機中フラグをセットする（ステップ026IWS4704）。そして、第1デモ受信フラグをリセットする（ステップ026IWS4705）。

40

【0686】

その後、演出制御用CPU120は、第1デモ待機中フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ026IWS4706）、セットされている場合には第1特別図柄変動が開始される場合（ステップ026IWS4707のY）、または第2特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合（ステップ026IWS4708のY）、ステップ026IWS4712へ移行する。これにより、第1特別図柄変動が開始されるか第2特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合には第1デモ表示を実行しないようになっている。具体的に、ステップ026IWS4707では第1特別図柄の変動を示す変動パターンコマンドを受信した場合には第1特別図柄変動が開始された

50

と判定する。また、ステップ026 IWS 4708では第2大当り開始指定コマンドを受信した場合に第2特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御されると判定する。

【0687】

第1デモ待機中フラグがセットされており、第1特別図柄変動が開始されず（ステップ026 IWS 4707のN）、第2特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御されない場合（ステップ026 IWS 4708のN）、第1デモ待機タイマの値を1減算し（ステップ026 IWS 4709）、第1デモ待機タイマがタイムアウトした場合には（ステップ026 IWS 4710のY）、第1デモ表示を開始し（ステップ026 IWS 4711）、第1デモ待機フラグをリセットする（ステップ026 IWS 4712）。

【0688】

その後、演出制御用CPU120は、第1デモ表示中である場合（ステップ026 IWS 4713のY）、第1特別図柄の変動が開始されるか（ステップ026 IWS 4714のY）、または第2特別図柄の変動にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合（ステップ026 IWS 4715のY）、第1デモ表示を終了する（ステップ026 IWS 4716）。

【0689】

また、演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かを判定し（ステップ026 IWS 4801）、受信していなければステップ026 IWS 4806へ移行する。受信している場合には、KT状態であるか否かを判定し（ステップ026 IWS 4802）、KT状態でなければステップ026 IWS 4805へ移行する。具体的に、第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれかがセットされていればKT状態であると判定する。

【0690】

なお、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理（ステップS75）において、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことを示すフラグをセットするようにし、ステップ026 IWS 4801では、そのフラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

【0691】

KT状態であれば、演出制御用CPU120は、第2デモ表示を開始するまでの時間（例えば、30秒）に相当する値を計測するための第2デモ待機タイマをセットし（ステップ026 IWS 4803）、第2デモ表示の待機中であることを示す第2デモ待機中フラグをセットする（ステップ026 IWS 4804）。そして、第2デモ受信フラグをリセットする（ステップ026 IWS 4805）。

【0692】

その後、演出制御用CPU120は、第2デモ待機中フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ026 IWS 4806）、セットされている場合には第2特別図柄変動が開始される場合（ステップ026 IWS 4807のY）、またはKT状態でない場合（ステップ026 IWS 4808のN）、ステップ026 IWS 4812へ移行する。これにより、第2特別図柄変動が開始されるかKT状態が終了した場合には第2デモ表示を実行しないようになっている。具体的に、ステップ026 IWS 4807では第2特別図柄の変動を示す変動パターンコマンドを受信した場合には第2特別図柄変動が開始されたと判定する。また、ステップ026 IWS 4808では第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれかもセットされていなければKT状態が終了したと判定する。

【0693】

第2デモ待機中フラグがセットされており、第2特別図柄変動が開始されず（ステップ026 IWS 4807のN）、KT状態が終了していない場合（ステップ026 IWS 4808のY）、第2デモ待機タイマの値を1減算し（ステップ026 IWS 4809）、第2デモ待機タイマがタイムアウトした場合には（ステップ026 IWS 4810のY）、第2デモ表示を開始し（ステップ026 IWS 4811）、第2デモ待機フラグをリセ

10

20

30

40

50

ットする（ステップ026 IWS4812）。

【0694】

その後、演出制御用CPU120は、第2デモ表示中である場合（ステップ026 IWS4813のY）、第2特別図柄の変動が開始されるか（ステップ026 IWS4814のY）、またはKT状態が終了した場合（ステップ026 IWS4815のN）、第2デモ表示を終了する（ステップ026 IWS4816）。

【0695】

図9-40は、可変表示開始待ち処理（ステップS170）を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する（ステップ026 IWS811）。なお、変動パターンコマンドを受信しているか否かは、例えば、コマンド解析処理（ステップS75）において、変動パターンコマンドを受信した場合に、変動パターンコマンドを受信したことを示す変動パターンコマンド受信フラグをセットするようにし、ステップ026 IWS811では、その変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。

【0696】

変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS812）。第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、非KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ026 IWS813）。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第1変動パターン#01～#09を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップS171）に対応した値に更新する（ステップ026 IWS815）。

【0697】

第1KT状態フラグまたは第2KT状態フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態であれば）、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ026 IWS814）。なお、第2特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンが第2変動パターン#01～#34を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄の変動表示を実行する場合でなければ（すなわち、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば）、そのまま処理を終了する。第2特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップS171）に対応した値に更新する（ステップ026 IWS816）。

【0698】

ステップ026 IWS812～S815の処理が実行されることによって、この特徴部026 IWでは、非KT状態である場合には、第1特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行され、KT状態である場合には、第2特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において飾り図柄の変動表示が実行される。言い換えれば、第1特別図柄の変動表示が実行される場合であってもKT状態である場合や、第2特別図柄の変動表示が実行される場合であっても非KT状態である場合には、飾り図柄の変動表示は実行されない。

【0699】

図9-41は、可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表

10

20

30

40

50

示を実行する場合であるか否かを確認する（ステップ026 IWS920）。なお、第1特別図柄の変動表示を実行する場合であるか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている変動パターンコマンドが第1変動パターン#01～#09を指定するものであるか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を実行する場合であれば、演出制御用CPU120は、今回の変動表示が小当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ026 IWS921）。なお、今回の変動表示が小当たりとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果8指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。小当たり変動であれば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として非リーチはずれ図柄を決定する（ステップ026 IWS922）。 10

【0700】

既に説明したように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、小当たりAとなる場合しかなく、小当たり遊技中に特殊入賞口への遊技球の入賞を殆ど期待できない。そのため、ステップ026 IWS920～S922の処理が実行されることによって、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示することにより、遊技者に過度の期待を抱かせないようにしている。

【0701】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合（ステップ026 IWS920のN）や、小当たり変動でない場合（ステップ026 IWS921のN）には、演出制御用CPU120は、変動表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ026 IWS923）。ステップ026 IWS923では、演出制御用CPU120は、表示結果1指定コマンドを受信した場合（はずれと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果2指定コマンドを受信した場合（16R確変大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が奇数図柄のうち図柄「7」で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果3指定コマンドや表示結果4指定コマンドを受信した場合（9R確変大当たりや6R確変大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が「7」以外の奇数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果6指定コマンドを受信した場合（2R確変大当たりと決定されている場合）には、中の飾り図柄が特殊図柄（本例では、図柄「R」）を含む図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果5指定コマンドや表示結果7指定コマンドを受信した場合（6R通常大当たりや2R通常大当たりと決定されている場合）には、左中右の飾り図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果8指定コマンドを受信した場合（小当たりと決定されている場合）には、小当たり図柄（例えば、「135」）の飾り図柄の組み合わせを決定する。 20 30

【0702】

次いで、演出制御用CPU120は、今回の変動表示がはずれとなるものであるか否かを確認する（ステップ026 IWS924）。なお、今回の変動表示がはずれとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。はずれ変動でなければ、そのままステップ026 IWS928に移行する。はずれ変動であれば（ステップ026 IWS924のY）、演出制御用CPU120は、現在設定されている設定値を示唆する設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出設定処理を実行する（ステップ026 IWS925）。 40

【0703】

ステップ026 IWS925では、演出制御用CPU120は、設定値格納領域（ステップ026 IWS615参照）に格納されている設定値を特定する。そして、演出制御用CPU120は、設定値示唆演出の有無および種類を決定するための設定値示唆演出決定テーブルとして、特定した設定値に対応するテーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、設定値示唆演出の有無および種類を決定する。 50

【0704】

図9-42は、設定値示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図9-42に示すように、設定値示唆演出決定テーブルには、設定値示唆演出なし、設定値示唆演出A、設定値示唆演出B、設定値示唆演出C、設定値示唆演出D、設定値示唆演出E、および設定値示唆演出Fに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0705】

設定値示唆演出Aは、例えば、画像表示装置5において青色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-42に示すように、設定値「1」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Bは、例えば、画像表示装置5において緑色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-42に示すように、設定値「2」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Cは、例えば、画像表示装置5において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-42に示すように、設定値「3」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Dは、例えば、画像表示装置5において橙色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-42に示すように、設定値「4」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Eは、例えば、画像表示装置5において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-42に示すように、設定値「5」である場合に最も実行割合が高い。また、設定値示唆演出Fは、例えば、画像表示装置5において虹色の表示色で所定のキャラクタ画像を表示する態様により実行される演出であり、図9-42に示すように、設定値「6」である場合に最も実行割合が高い。

【0706】

次いで、演出制御用CPU120は、第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS926）。第2KT状態フラグがセットされていなければ（すなわち、第2KT状態でなければ）、そのままステップ026 IWS928に移行する。第2KT状態フラグがセットされていれば（ステップ026 IWS926のY）、すなわち、第2KT状態であれば、演出制御用CPU120は、第2KT状態（小当りRUSH）が継続することを示唆する小当りRUSH継続示唆演出の有無および種類を決定するための小当りRUSH継続示唆演出設定処理を実行する（ステップ026 IWS927）。

【0707】

図9-43は、小当りRUSH継続示唆演出決定テーブルの具体例を説明するための説明図である。図9-43に示すように、小当りRUSH継続示唆演出決定テーブルには、小当りRUSH継続示唆演出なし、小当りRUSH継続示唆演出A、および小当りRUSH継続示唆演出Bに対して、それぞれ判定値が割り振られている。小当りRUSH継続示唆演出Aは、例えば、画像表示装置5において青色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。また、小当りRUSH継続示唆演出Bは、例えば、画像表示装置5において赤色の表示色で所定の演出画像を表示する態様により実行される演出である。

【0708】

図9-43に示すように、本例では、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「2」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が次に高く、設定値「3」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「4」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「5」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合がさらに次に高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も低くなっている。

【0709】

また、図9-43に示すように、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Aの実行割合が最も高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Bの

10

20

30

40

50

実行割合が最も高くなっている。

【0710】

本例では、設定値「1」の場合に大当り確率が最も低く設定値「6」の場合に大当り確率が最も高くなっているのであるが、第2KT状態中である場合には大当りの発生を契機として第2KT状態が終了する場合があるのであるから、設定値「1」である場合が最も第2KT状態が継続しやすい（継続期待度が高い）設定状態であり、設定値「6」である場合が最も第2KT状態が継続しにくい（継続期待度が低い）設定状態であるといえる。従って、本例では、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も高く、設定値「6」である場合に小当りRUSH継続示唆演出の実行割合が最も低くなっているのであるから、小当りRUSH継続示唆演出が実行されることによって、第2KT状態（小当りRUSH）が継続することに対する期待感を高めることができる。

10

【0711】

なお、上記に説明したように、第2KT状態（小当りRUSH）の継続期待度とは、大当りが発生せずに第2KT状態への制御期間が長くなることに対する期待度である。

【0712】

また、本例では、設定値「1」である場合に小当りRUSH継続示唆演出Aの実行割合が最も高くなっているのであるから、特に小当りRUSH継続示唆演出Aが実行されることによって、第2KT状態（小当りRUSH）が継続することに対する期待感をさらに高めることができる。

20

【0713】

次いで、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンにもとづいて、使用する飾り図柄の変動パターン、および設定値示唆演出や小当りRUSH継続示唆演出の実行を決定している場合には、設定値示唆演出や小当りRUSH継続示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ026IWS928）。

【0714】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ026IWS928で選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ1のプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ026IWS929）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（画像表示装置5、各種ランプ、スピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ026IWS930）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDPに制御信号（表示制御実行データ）を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、LED制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【0715】

なお、設定値示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ026IWS928で選択した設定値示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ026IWS930および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（はずれ変動中）に設定値示唆演出が実行される。

40

【0716】

また、小当りRUSH継続示唆演出の実行を決定した場合には、ステップ026IWS928で選択した小当りRUSH継続示唆演出を含むプロセステーブルに従ってステップ026IWS930および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中（第2KT状態中のはずれ変動中）に小当りRUSH継続示唆演出が実行される。

【0717】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間に応じた値を飾り図柄変動時間タイマに設定して飾り図柄変動時間タイマをスタートさせる（ステップ026IWS931）。そ

50

して、演出制御プロセスフラグを、可変表示中演出処理（ステップS172）に応じた値に更新する（ステップ026 IWS932）。

【0718】

図9-44および図9-45は、演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ1がセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS9701）。停止図柄表示フラグ1がセットされていれば、ステップ026 IWS9706に移行する。この特徴部026 IWでは、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ026 IWS9705で停止図柄表示フラグ1がセットされる。そして、大当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ1がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ1がセットされているということは、大当り図柄を確定表示したが大当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ026 IWS9703の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ026 IWS9706に移行する。

10

【0719】

停止図柄表示フラグ1がセットされていなければ、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ2がセットされているか否かを確認する（ステップ026 IWS9702）。停止図柄表示フラグ2がセットされていれば、ステップ026 IWS9716に移行する。この特徴部026 IWでは、飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を表示した場合には、ステップ026 IWS9715で停止図柄表示フラグ2がセットされる。そして、小当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグ2がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ2がセットされているということは、小当り図柄を確定表示したが小当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ026 IWS9703の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ026 IWS9716に移行する。

20

【0720】

停止図柄表示フラグ1および停止図柄表示フラグ2のいずれもセットされていなければ、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において停止表示中の左中右の飾り図柄の停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄）を確定表示させる制御を行う（ステップ026 IWS9703）。なお、第1強制図柄確定指定コマンドや第2強制図柄確定指定コマンドを受信した場合には、ステップ026 IWS9703において、演出制御用CPU120は、はずれ図柄を確定表示させる制御を行う。

30

【0721】

ステップ026 IWS9703の処理で大当り図柄を確定表示した場合には（ステップ026 IWS9704のY）、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ1をセットする（ステップ026 IWS9705）。

【0722】

次いで、演出制御用CPU120は、いずれかの大当り開始指定コマンド（第1大当り開始指定コマンド、第2大当り開始指定コマンド）を受信したか否かを確認する（ステップ026 IWS9706）。いずれかの大当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ1をリセットする（ステップ026 IWS9707）。

40

【0723】

次いで、演出制御用CPU120は、今回発生した大当りの大当り種別が16R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かを確認する（ステップ026 IWS9708）。なお、大当り種別が16R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かは、例えば、受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドまたは表示結果6指定コマンドであるか否かを確認することにより判定できる。16R確変大当りまたは2R確変大当りであれば、そのままステップ026 IWS9710に移行する。

50

【0724】

16R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれでもなければ、第2KT状態中であつた場合には今回の大当り遊技の終了後に第2KT状態が終了することを意味している。この場合、演出制御用CPU120は、第2KT状態中に小当りが連続して発生した回数をカウントするための小当り連続数カウンタ、および小当り連続中賞球数カウンタの値を0クリアする(ステップ026IWS9709)。

【0725】

次いで、演出制御用CPU120は、大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ026IWS9710)。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ026IWS9711)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ026IWS9712)。

10

【0726】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理(ステップS176)に応じた値に更新する(ステップ026IWS9713)。

【0727】

ステップ026IWS9703の処理で大当り図柄を確定表示していなければ(ステップ026IWS9704のN)、ステップ026IWS9703の処理で小当り図柄を確定表示した場合には(ステップ026IWS9714のY)、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ2をセットする(ステップ026IWS9715)。

20

【0728】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ026IWS9716)。小当り開始指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグ2をリセットする(ステップ026IWS9717)。

【0729】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り連続数カウンタの値を1加算する(ステップ026IWS9718)。また、演出制御用CPU120は、更新後の小当り連続数カウンタの値にもとづいて、画像表示装置5において、第2KT状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示1が表示されていれば、小当り連続数表示1を更新する制御を行う(ステップ026IWS9719)。

30

【0730】

なお、本例では、小当り連続数表示1は、通常状態や第1KT状態中に16R確変大当りや2R確変大当りが発生したときに表示が開始され、16R確変大当りや2R確変大当り以外の大当りが発生したとき(すなわち、第2KT状態を終了するとき)に表示が終了される。

【0731】

次いで、演出制御用CPU120は、加算後の小当り連続数カウンタの値がいずれかの閾値となっているか否かを確認する(ステップ026IWS9720)。加算後の小当り連続数カウンタの値がいずれかの閾値となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、加算後の小当り連続数カウンタの値に応じた小当り連続数表示2を表示する制御を行う(ステップ026IWS9721)。例えば、加算後の小当り連続数カウンタの値が10となっていれば、今回の小当り発生で小当り連続数が10回に達したことを意味しているので、閾値「10」に到達したと判定し、小当り連続数が10回に達した旨の小当り連続数表示2を表示する。例えば、画像表示装置5において、小当り連続数表示2として「10COMBO」などの文字表示を表示する。

40

【0732】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択す

50

る（ステップ026 IWS9722）。次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ026 IWS9723）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ026 IWS9724）。

【0733】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理（ステップS174）に応じた値に更新する（ステップ026 IWS9725）。

【0734】

ステップ026 IWS9703の処理で大当り図柄や小当り図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ026 IWS9704のN、且つステップ026 IWS9714のN）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ026 IWS9726）。

【0735】

次に、本特徴部026 IWにおいて実行される演出の演出態様について説明する。まず、設定値示唆演出の演出態様について説明する。図9-46は、設定値示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示において設定値示唆演出を実行可能である。図9-46（A）に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、設定値示唆演出の実行タイミングとなると、図9-46（B1）～（B3）に示すように、飾り図柄の変動表示中に設定値示唆演出が実行される。

【0736】

本例では、図9-46（B1）～（B3）に示すように、画像表示装置5において所定のキャラクタ画像026 IW001、026 IW002、026 IW003を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。この場合、例えば、設定値示唆演出Aを実行する場合には、図9-46（B1）に示すように、画像表示装置5において青色の表示色で所定のキャラクタ画像026 IW001を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Cを実行する場合には、図9-46（B2）に示すように、画像表示装置5において黄色の表示色で所定のキャラクタ画像026 IW002を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。また、例えば、設定値示唆演出Eを実行する場合には、図9-46（B3）に示すように、画像表示装置5において赤色の表示色で所定のキャラクタ画像026 IW003を表示する態様により設定値示唆演出が実行される。

【0737】

なお、図9-46に示す例では、設定値示唆演出Aや、設定値示唆演出C、設定値示唆演出Eを実行する場合を示したが、例えば、設定値示唆演出Bを実行する場合には緑色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Dを実行する場合には橙色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示され、設定値示唆演出Fを実行する場合には虹色の表示色で所定のキャラクタ画像が表示される。

【0738】

本例では、はずれとなる飾り図柄の変動表示中に異なる表示色のキャラクタ画像が表示されて設定値示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して現在いずれの設定値に設定されているかに対して期待感をもたせることができる。

【0739】

次に、小当りRUSH継続示唆演出の演出態様について説明する。図9-47は、小当りRUSH継続示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。本例では、第2KT状態中（小当りRUSH中）のはずれとなる飾り図柄の変動表示において小当りRUSH継続示唆演出を実行可能である。

【0740】

本例では、第2KT状態中である場合には、図9-47(A)に示すように、例えば、画像表示装置5において「小当りRUSH」などの文字表示026IW004が表示され、第2KT状態中であることが認識可能に表示される。そして、図9-47(A)に示すように、第2KT状態中に画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、小当りRUSH継続示唆演出の実行タイミングとなると、図9-47(B1)～(B3)に示すように、飾り図柄の変動表示中に小当りRUSH継続示唆演出が実行される。

【0741】

本例では、図9-47(B1)、(B2)に示すように、画像表示装置5において所定の演出画像026IW005、026IW006を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。なお、本例では、所定の演出画像026IW005、026IW006として、レーシングカーの画像が表示される場合が示されている。この場合、例えば、小当りRUSH継続示唆演出Aを実行する場合には、図9-47(B1)に示すように、画像表示装置5において青色の表示色で所定の演出画像026IW005を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。また、例えば、小当りRUSH継続示唆演出Bを実行する場合には、図9-47(B2)に示すように、画像表示装置5において赤色の表示色で所定の演出画像026IW005を表示する態様により小当りRUSH継続示唆演出が実行される。

【0742】

本例では、第2KT状態中のはずれとなる飾り図柄の変動表示中に、小当りRUSH継続示唆演出が実行されることによって、あるいはいずれの表示色の演出画像が表示されて小当りRUSH継続示唆演出が実行されるかによって、遊技者に対して第2KT状態(小当りRUSH)が継続することに対して期待感をもたせることができる。

【0743】

次に、右打ち報知の表示態様について説明する。図9-48は、右打ち報知の表示態様を説明するための説明図である。本例では、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行されて大当たりとなった場合であるかに関係なく、大当たり遊技中である場合には、図9-48(1)に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)によって、右打ち表示器26が点灯される(ステップ026IWS2021A、S2021B参照)。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図9-48(1)に示すように、演出制御用CPU120によって、右打ち報知用LED37が点灯される(ステップ026IWS2022A、S2022B、S634参照)。さらに、図9-48(1)に示すように、演出制御用CPU120によって、画像表示装置5の表示画面において右打ち表示026IW007が表示される(ステップ026IWS624参照)。

【0744】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には、小当たり遊技中に、図9-48(2)に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)によって、右打ち表示器26が点灯される(ステップ026IWS2027B参照)。また、右打ち点灯開始指定コマンドを受信したことにもとづいて、図9-48(2)に示すように、演出制御用CPU120によって、右打ち報知用LED37が点灯される(ステップ026IWS2028B、S634参照)。ただし、大当たり遊技中とは異なり、図9-48(2)に示すように、画像表示装置5の表示画面における右打ち表示026IW007の表示は行われない。

【0745】

一方、本例では、第1特別図柄の変動表示で小当たりとなった場合には、図9-48(3)に示すように、小当たり遊技中に、右打ち表示器26の点灯および右打ち報知用LED37の点灯は行われず、画像表示装置5の表示画面における右打ち表示026IW007の表示も行われない。

【0746】

以上に説明したように、本特徴部026IWによれば、第1始動領域（例えば、第1始動入賞口）を遊技媒体（例えば、遊技球）が進入したことにもとづいて第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を実行可能であり、第2始動領域（例えば、第2始動入賞口）を遊技媒体が進入したことにもとづいて第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を実行可能である。また、遊技媒体が進入可能な第1状態（例えば、開状態）と遊技媒体が進入困難または進入不可能な第2状態（例えば、閉状態）とに変化可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置17）を備える。また、第1識別情報および第2識別情報のいずれかの可変表示が実行された後に、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも有利度が低い特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とのいずれかに制御可能であり、特殊状態に制御されているときに可変手段を第1状態に制御する。また、第1始動領域は、遊技媒体が移動可能な移動経路のうち所定経路（例えば、遊技領域の左方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられ、可変手段は、移動経路のうち特定経路（例えば、遊技領域の右方領域）を移動する遊技媒体が進入可能に設けられている。また、特定経路への遊技媒体の発射を促進するための特定報知（例えば、図9-48（1）、（2）に示す右打ち報知）を実行可能であり、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、特定報知を実行しない（例えば、図9-48（3）参照）。そのため、遊技媒体の発射の促進について適切な報知を行うことができる。

10

【0747】

具体的には、本特徴部026IWに示したように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行可能であり、第1特別図柄側の小当り種別の方が第2特別図柄側の小当り種別よりも特殊入賞口への入賞割合（有利度）が低くなるように構成され、第1特別図柄の変動表示において小当りとなったときに第2特別図柄の変動表示を強制的にはずれ停止させるように構成した場合に、入賞割合（有利度）が低い第1特別図柄側の小当りに対して右打ち報知を実行してしまうと、実質的に殆ど特殊入賞口への入賞が期待できないのに遊技者が遊技球を無駄打ちすることになり、却って不利な発射促進報知を行うことになってしまい好ましくない。そこで、本例では、第2特別図柄側の小当りに対しては右打ち報知を実行する一方で、第1特別図柄側の小当りに対しては右打ち報知を実行しないようにすることにより、遊技者の無駄打ちによる不利益の発生を抑制することができ、適切な報知を実現することができる。

20

30

【0748】

また、本特徴部026IWによれば、第1識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第1保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ）と、第2識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な第2保留記憶手段（例えば、第2保留記憶バッファ）とを備える。また、第1識別情報の可変表示の表示結果または第2識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、第1識別情報の可変表示の表示結果または第2識別情報の可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。また、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行しているときに、一方の可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示させたことにもとづいて、他方の可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）を導出表示させる。そのため、可変表示を強制的に終了させることができ、保留記憶を円滑に消化することができる。

40

【0749】

また、本特徴部026IWによれば、特殊状態に制御されたときに所定価値を付与可能（例えば、特殊入賞口への遊技球の入賞にもとづき10個の賞球を払い出す）であると

50

もに、有利状態に制御されたときに所定価値よりも高い価値を付与可能（例えば、大入賞口への遊技球の入賞にもとづき15個の賞球を払い出す）である。また、特定報知として、第1特定報知（例えば、図9-48（1）、（2）に示す右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯）と、該第1特定報知よりも視認性が高い第2特定報知（例えば、図9-48（1）に示す右打ち表示026IWO07の表示）とを実行可能である。また、有利状態に制御されるときには、第1特定報知および第2特定報知を実行し（図9-48（1）参照）、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第1特定報知を実行し、第2特定報知を実行しない（図9-48（2）参照）。そのため、付与可能な価値に対応した報知を実現することができる。

【0750】

10

また、本特徴部026IWによれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当りA～C）に制御可能である。また、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときには、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときと比較して、高い割合により有利度が低い種類の特殊状態（例えば、小当りA）に制御する。また、第2識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されるときに、特定報知を実行する（図9-48（2）、（3）参照）。そのため、遊技者の有利度を考慮した適切な報知を実現することができる。

【0751】

また、本特徴部026IWによれば、少なくとも第1識別情報の可変表示に対応して可変表示演出（例えば、飾り図柄の変動表示）を実行可能である。また、特殊状態に制御されるときと特殊状態に制御されないときとで共通態様の可変表示演出を実行可能である（例えば、第1特別図柄の変動表示が実行されて小当りとなる場合には、強制的に非リーチはずれ図柄を停止表示する）。そのため、第1識別情報の可変表示が実行された後に特殊状態に制御されることに対する遊技者への認識性を低下させることができる。また、その上で、第2保留記憶手段が記憶する保留記憶を円滑に消化することができる。

20

【0752】

また、本特徴部026IWによれば、特定経路における可変手段の上流側に、遊技媒体の移動を遅延させるための遅延手段（例えば、可変入賞球装置6Bに設けられた規制片）を備える。そのため、通常時に第2識別情報の可変表示が実行された後の特殊状態への制御が実行されるタイミングに対して狙い打ちされることを防止することができる。従って、遊技機に対する攻略対策を強化することができる。

30

【0753】

なお、遅延手段は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、遊技領域の右方に設けられた可変入賞球装置6Bや特殊可変入賞球装置17の上流側に、遅延手段として、遊技球が左右に蛇行するように移動させる通路部材を設けるように構成してもよい。

【0754】

また、本特徴部026IWによれば、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103））と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）とを備える。また、遊技制御手段は、所定の報知を行う報知手段（例えば、右打ち表示器26）による報知の実行を制御する。また、演出制御手段は、報知手段による報知に対応して特定報知（例えば、右打ち報知用LED37の点灯）を実行する。そのため、演出制御手段の処理負担を軽減しつつ、適切な報知を実現することができる。

40

【0755】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行された場合であるか第2特別図柄の変動表示が実行された場合であるかに関係なく、大当り遊技中に右打ち報知を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技領域の左方に特別可変入賞球装置（左大入賞口）が設けられているとともに遊技領域の右方にも特別可変入賞球装置（右大入賞口）が設けられ、第1特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り遊技中に左大入賞口を開放し、第2特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には大当り

50

遊技中に右大入賞口を開放するように構成された遊技機に適用する場合には、第2特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行する一方で、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。また、このように構成した場合には、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行するように構成してもよい。すなわち、特定報知実行手段は、可変手段（この例では、右大入賞口）を制御対象とした種別の有利状態に制御されるときに、特定報知を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、第1特別図柄の変動表示で大当たりとなった場合には大当たり遊技中に左打ち報知を実行することにより、遊技者が誤って右打ち操作を行うことを抑制することができる。

10

【0756】

また、本例では、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）が遊技領域の右方に設けられていることから、KT状態中も右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2始動入賞口が遊技領域の左方に設けられた遊技機に適用する場合には、KT状態中や高ベース状態中、時短状態中に右打ち報知を実行しないように構成してもよい。

【0757】

また、本例では、大当たり遊技中のみ右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯の点灯に加えて画像表示装置5の表示画面において右打ち表示026IW007を表示することにより右打ち報知を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2KT状態中（小当りRUSH中）であっても、大当たり遊技終了後の最初の変動表示を実行する場合には、右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯の点灯に加えて画像表示装置5の表示画面において右打ち表示026IW007を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。または、この場合、例えば、大当たり遊技終了時のエンディング期間において、右打ち表示器26および右打ち報知用LED37の点灯の点灯に加えて画像表示装置5の表示画面において右打ち表示026IW007を表示することにより右打ち報知を実行するように構成してもよい。

20

【0758】

また、本例では、画像表示装置5の表示画面において表示する右打ち表示は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、図9-48（1）で示したような比較的大きなサイズの右打ち表示026IW007とは別に、画像表示装置5において右打ちを示す記号表示（例えば、右向きの三角形表示）を表示することにより、右打ち報知を実行可能に構成してもよい。

30

【0759】

また、小当り制御の仕方は、本例で示した態様にかぎられない。例えば、複数の特殊可変入賞球装置を備え、小当り種別に応じて開放対象となる特殊可変入賞球装置（特殊入賞口）が異なるように構成し、第1特別図柄の変動表示で小当りとなる場合と第2特別図柄の変動表示で小当りとなる場合とで小当り種別の選択割合が異なるように構成してもよい。この場合、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が少ない特殊可変入賞球装置が開放する小当り種別（または入賞率が低い開放態様の小当り種別）が選択されやすく、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、賞球数が多い特殊可変入賞球装置が開放する小当り種別（または入賞率が高い開放態様の小当り種別）が選択されやすくなるように構成してもよい。

40

【0760】

また、本例では、第2特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合には小当り遊技中に右打ち報知を行い（図9-48（2）参照）、第1特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合には小当り遊技中に右打ち報知を行わない（図9-48（3）参照）場合を示したが、第2特別図柄の変動表示において小当りが発生した場合にも右打ち報知を行わない場合があるように構成してもよい。例えば、通常状態中であり左打ち操作を行うべき状況において第2特別図柄の変動表示が実行されて小当りが発生した場合には、そ

50

の小当り遊技中に右打ち報知を行わないように構成してもよい。

【0761】

また、本特徴部026IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ非特定状態に制御されているときと特定状態に制御されているときとで共通である（図9-1および図9-2参照）。そのため、適切な遊技性を実現することができる。

10

【0762】

具体的には、設定値によって大当り当選確率以外の抽選確率や種別振り分けが変化すると、設定値によって有利度合いの差（出玉性能の差）が顕著になりすぎ、射幸性が過度に高くなるおそれがある。そこで、本特徴部026IWでは、特殊判定値の数を設定値によらず共通とする（小当り当選確率を共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

20

【0763】

また、本特徴部026IWによれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能（例えば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）である。また、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り図柄）となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。そのため、特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

30

【0764】

また、本特徴部026IWによれば、特別状態として、第1特別状態（例えば、第1KT状態）と該第1特別状態よりも有利度が高い第2特別状態（例えば、第2KT状態）とに制御可能である。そのため、第2特別状態に制御可能な遊技機において、適切な遊技性を実現することができる。

【0765】

また、本特徴部026IWによれば、特別状態の有利度に対応した特別示唆演出（例えば、図9-47に示す小当りRUSH継続示唆演出）を実行可能である。そのため、特別状態の有利度が示唆されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【0766】

また、本特徴部026IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）および特殊表示結果（例えば、小当り図柄）とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図9-46に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0767】

なお、本例では、はずれとなる変動表示において小当りRUSH継続示唆演出や設定値示唆演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技中や小当り遊技中に小当りRUSH継続示唆演出や設定値示唆演出を実行するように構

50

成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0768】

また、本特徴部026IWによれば、複数種類の特殊状態（例えば、小当りA～C）に制御可能である。また、特殊状態の種類を決定するための特殊種類判定値（例えば、小当り種別判定値）を用いて、特殊状態の種類を決定する。また、特殊種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図9-4参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【0769】

具体的には、本特徴部026IWでは、特殊種類判定値の数を設定値によらず共通とする（小当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

10

【0770】

なお、本例では、図9-4に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、小当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて小当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【0771】

また、本特徴部026IWによれば、複数種類の有利状態（例えば、16R確変大当り、9R確変大当り、6R確変大当り、6R通常大当り、2R確変大当り、2R通常大当り）に制御可能である。また、有利状態の種類を決定するための有利種類判定値（例えば、大当り種別判定値）を用いて、有利状態の種類を決定する。また、有利種類判定値の数は、設定値によらず共通である（図9-3参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

20

【0772】

具体的には、本特徴部026IWでは、有利種類判定値の数を設定値によらず共通とする（大当り種別の振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

【0773】

なお、本例では、図9-3に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、大当り種別の割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて大当り種別の決定割合を異ならせて、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

30

【0774】

また、本特徴部026IWによれば、可変表示態様を決定するための可変表示態様判定値（例えば、変動パターン判定値）を用いて、可変表示態様を決定する。また、可変表示態様判定値の数は、設定値によらず共通である（図9-8参照）。そのため、より適切な遊技性を実現することができる。

【0775】

具体的には、本特徴部026IWでは、可変表示態様判定値の数を設定値によらず共通とする（変動パターンの振り分けを共通とする）ことにより、設定値によって有利度合いの差が過度に大きくなることを防止し、射幸性が過度に高くなることを防止している。

40

【0776】

特に、変動パターンの選択割合が設定値によって異なると、1の小当り制御から次の小当り制御までの期間が変化することになり、小当り当選確率を共通としても大当り抽選以外の要素で有利度合い（出玉性能の差）が大きく異なってしまう、好ましくないが、本特徴部026IWでは、設定値によらず変動パターンの選択割合を共通とすることにより、そのような問題が生じないようにしている。

【0777】

なお、本例では、図9-8に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、変動パターンの割り振りが同じである場合を示したが、そのような態様にかぎら

50

れない。例えば、設定値「1」～「6」のいずれであるかに応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、変動時間の差を設けることにより、設定値によって変動効率を異ならせるようにし、設定値によって有利度に差が出るように構成してもよい。

【0778】

また、本特徴部026IWによれば、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当たり判定用の判定値、小当たり判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当たり判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当たり判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特定表示結果および特殊表示結果とは異なる所定表示結果とすることを決定するための所定判定値（例えば、はずれ判定用の判定値）とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～「6」）のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、特殊判定値の数は、設定値によらず共通である（図9-1および図9-2参照）。また、所定判定値は、全ての設定値に対応する判定値に含まれ、所定判定値の数は、設定値に応じて異なる（図9-1および図9-2参照）。そのため、設定値の推測の困難性を高めて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

20

【0779】

また、本特徴部026IWによれば、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能である。また、所定判定値は、全ての設定値の特定状態に対応する判定値に含まれる（図9-1および図9-2参照）。そのため、特定状態中における設定値の推測の困難性を高めることができる。

【0780】

また、本特徴部026IWによれば、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能である（例えば、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行可能である）。また、第2識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数は、第1識別情報の可変表示に対応する特殊判定値の数よりも多く、特定状態中の第2識別情報の可変表示に対応する判定値には、所定判定値が含まれる（図9-1および図9-2参照）。そのため、特定状態中の第2識別情報の可変表示の表示結果を用いた設定値の推測の困難性を高めることができる。

30

【0781】

また、本特徴部026IWによれば、第2識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態（例えば、KT状態）に制御可能である。また、特別状態に制御され、所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が導出表示される可変表示が実行されるときに、設定値を示唆する設定値示唆演出（例えば、図9-46に示す設定値示唆演出）を実行可能である。そのため、設定値示唆演出を実行することにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【0782】

また、本特徴部026IWによれば、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示および第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を行うことが可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能である。また、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当たり

50

判定用の判定値、小当り判定用の判定値)を用いて、可変表示の表示結果を決定する。また、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値(例えば、大当り判定用の判定値)と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値(例えば、小当り判定用の判定値)とが含まれる。また、特定判定値の数が異なる複数の設定値(例えば、設定値「1」～「6」)のうちのいずれかの設定値に設定可能である。また、第2識別情報の可変表示に対応する判定値のうち特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり(図9-2参照)、第1識別情報の可変表示に対応する判定値と第2識別情報の可変表示に対応する判定値とで、特殊判定値の数が異なる(図9-1および図9-2参照)。そのため、適切な遊技性を実現しつつ、遊技の単調さを解消することができる。

10

【0783】

なお、本特徴部026IWには、以下に示すような課題を解決するための構成が開示されている。すなわち、遊技機において、特定信号を出力可能に構成されたものがある。例えば、特開2014-200506号公報には、全ての大当り状態中に大当り信号(特定信号)を外部出力端子から出力することが記載されている。

【0784】

しかしながら、特開2014-200506号公報に記載された遊技機では、通常状態であるか特別状態であるかや、第1識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合であるか第2識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合であるかについては何ら考慮されていない。従って、通常状態において第2識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力できるようにする必要がある。

20

【0785】

そこで、本特徴部026IWでは、第2識別情報の可変表示により所定条件が成立する場合に適切に信号を出力できるようにするという課題を解決すべく、以下の手段(1)～(5)の構成が開示されている。

【0786】

(手段1)本発明による遊技機は、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示および第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)と該有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)とに制御可能な遊技機であって、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)のステップS110A～S113Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)でステップS110A～S113Aと同様の処理を実行する部分)と、所定条件(例えば、大当り図柄を導出表示)が成立した後、特定領域(例えば、通過ゲート41)を遊技媒体(例えば、遊技球)が通過したことにもとづいて、有利状態に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)のステップS115A～S118Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)でステップS115A～S118Aと同様の処理を実行する部分)と、特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)のステップS119A～S121Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)でステップS119A～S121Aと同様の処理を実行する部分)と、通常状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態(例えば、KT状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ026IWS2208A, S2213A, S2214A, S2219A, S2220A, S2208B, S2213B, S2214B, S2219B, S2220Bを実行する部分)と、特定信号(例えば、大当り信号1)を出力可能な特定信号出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS23およびステップ026IWS2017A, S2017B, S2503Bを実行する部分)とを備え、特定信号

30

40

50

出力手段は、通常状態において第1識別情報の可変表示により所定条件が成立したことに
もとづいて特定信号を出力可能であり（例えば、図9-30（1）に示すように、通常状
態では、第1特別図柄で大当り図柄を導出表示したことにもとづいて大当り信号1の外部
出力を開始する）、通常状態において第2識別情報の可変表示により所定条件が成立した
ことにもとづいて特定信号を出力しない（例えば、図9-30（1）に示すように、通常
状態では、第2特別図柄で大当り図柄を導出表示しても大当り信号1の外部出力を開始し
ない）ことを特徴とする。そのような構成によれば、第2識別情報の可変表示により所定
条件が成立する場合に適切に信号を出力することができる。

【0787】

（手段2）手段1において、特定信号は、有利状態への制御を特定可能な信号（例えば、
大当り信号1）であり、特定信号出力手段は、通常状態において第2識別情報の可変表示
により所定条件が成立した場合に、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて特定
信号を出力可能である（例えば、図9-30（1）に示すように、通常状態では、第2特
別図柄で大当り図柄を導出表示した場合、通過ゲート41の遊技球の通過にもとづいて大
当り信号1の外部出力を開始する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれ
ば、遊技機の外部において有利状態に制御されていることを特定することができる。

【0788】

（手段3）手段1または手段2において、特別状態および有利状態に対応する特別信号（
例えば、大当り信号2）を出力可能な特別信号出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコ
ンピュータ100におけるステップS23およびステップ026 IWS2017A, S2
503Bを実行する部分）を備え、特別信号出力手段は、特定信号とは異なる出力端子を
用いて特別信号を出力可能であり（例えば、図9-29に示すように、大当り信号1は端
子番号「05」の出力端子から外部出力し、大当り信号2は端子番号「06」の出力端子
から外部出力する）、特定信号の出力開始のタイミングと共通のタイミングにおいて特別
信号の出力を開始する（例えば、図9-30に示すように、通常状態において、大当り信
号1と同様に、第1特別図柄で大当り図柄を導出表示したことにもとづいて大当り信号2
の外部出力を開始し、第2特別図柄で大当り図柄を導出表示した場合には、通過ゲート4
1の遊技球の通過にもとづいて大当り信号2の外部出力を開始する）ように構成されてい
てもよい。そのような構成によれば、適切に特別信号を出力することができる。

【0789】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、有利状態において遊技媒体が進
入可能な第1領域（例えば、大入賞口）と、特殊状態において遊技媒体が進入可能な第2
領域（例えば、特殊入賞口）と、第2領域に遊技媒体が進入したことに対応する特殊信号
（例えば、特殊入賞口入賞信号）を出力可能な特殊信号出力手段（例えば、遊技制御用マ
イクロコンピュータ100におけるステップS23を実行する部分）とを備え、特殊信号
出力手段は、特定信号とは異なる出力端子を用いて特殊信号を出力可能である（例えば、
図9-29に示すように、大当り信号1は端子番号「05」の出力端子から外部出力し、
特殊入賞口入賞信号は端子番号「07」の出力端子から外部出力する）ように構成されて
いてもよい。そのような構成によれば、第2領域への遊技媒体の進入状況を外部で監視す
ることができる。

【0790】

（手段5）手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、特定信号出力手段は、第1識別
情報の可変表示により所定条件が成立した場合、および特別状態において第2識別情報の
可変表示により所定条件が成立した場合に、特定領域を遊技媒体が通過したか否かにか
かわらず、特定信号を出力可能である（例えば、図9-30（1）、（2）に示すように、
第1特別図柄で大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出表示され
たタイミングで大当り信号1の外部出力を開始し、図9-30（2）に示すように、KT状
態において第2特別図柄で大当り図柄が導出表示された場合には、その大当り図柄が導出
表示されたタイミングで大当り信号1の外部出力を開始する）ように構成されていてもよ
い。そのような構成によれば、遊技中の状態に対応した信号出力を行うことができる。

【0791】

なお、この特徴部026IWで示した構成は、特徴部21TMで示した構成と適宜組み合わせ遊技機を構成することが可能である。例えば、特徴部21TMで示した設定値を変更可能とする構成を本特徴部026IWに適用し、設定値示唆演出を実行可能に構成したり、小当りRUSH継続示唆演出を実行可能に構成したり、右打ち報知を実行可能に構成したりしてもよい。

【0792】

[特徴部06TMに関する説明]

次に、特徴部06TMに関して説明する。本実施形態では、前述した[特徴部026IWに関する説明]において示したように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

10

【0793】

(遊技状態と演出用図柄及び演出モードの関係)

まず、各遊技状態(低確/非KT状態、低確/第1KT状態、高確/第1KT状態、及び高確/第2KT状態)と、各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、及び第2小図柄)及び各演出モード(通常モード、時短モード、確変モード、及び小当りRUSHモード)の関係に関して詳細に説明する。この実施の形態では、画像表示装置5の右上部及び左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した第1小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアを左から第1小図柄表示エリア511、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1とし、第2特別図柄に対応した第2小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面右上部のエリアを左から第2小図柄表示エリア512、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2とする。

20

【0794】

第1小図柄表示エリア511、5c1、5r1、及び、第2小図柄表示エリア512、5c2、5r2は、何れも、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。従って、第1小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低く、第2小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

30

【0795】

図10-1(1)~(4)は、遊技状態に対応した飾り図柄及び小図柄の具体例を示す説明図である。本実施形態では、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び、図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄の変動表示が実行される。ここで、第1特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される場合と、第2特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される場合とがあり、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示のうち何れの特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行されるのかは、遊技状態に応じて異なる。以下の説明においては、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、飾り図柄に対応した特別図柄をメイン図柄と称し、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、飾り図柄に対応していない特別図柄をサブ図柄と称している。

40

【0796】

すなわち、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄である状態とは、第1小図柄表示エリア511、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示が実行されるとともに、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、第1特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行され、第2小図柄表示エリア512、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示が実行される状態である。

【0797】

50

一方、メイン図柄が第2特別図柄であり、サブ図柄が第1特別図柄である状態とは、第2小図柄表示エリア512、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2特別図柄の変動表示に対応して第2小図柄の変動表示が実行されるとともに、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、第2特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行され、第1小図柄表示エリア511、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1特別図柄の変動表示に対応して第1小図柄の変動表示が実行される状態である。

【0798】

本実施形態における遊技状態として、前述したように、低確低ベース状態に対応した「低確／非KT状態」（通常状態と称する場合がある）と、低確高ベース状態に対応した「低確／第1KT状態」と、高確高ベース状態に対応した「高確／第1KT状態」と、高確低ベース状態に対応した「高確／第2KT状態」と、がある。そして、遊技状態が、(i)低確／非KT状態（通常状態）に制御されている場合には、メイン図柄は第1特別図柄であり、サブ図柄は第2特別図柄である。一方、遊技状態が、(ii)低確／第1KT状態に制御されている場合、(iii)高確／第1KT状態に制御されている場合、(iv)高確／第2KT状態に制御されている場合は、何れの場合も、メイン図柄は第2特別図柄であり、サブ図柄は第1特別図柄である。

【0799】

即ち、(i)の場合には、飾り図柄及び第1小図柄が、第1特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第2小図柄が、第2特別図柄の変動表示に対応した情報となるが、(ii)～(iv)の場合には、飾り図柄及び第2小図柄が、第2特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第1小図柄が、第1特別図柄の変動表示に対応した情報となる。なお、以下の説明において、図中の「特図1」とは第1特別図柄を示しており、図中の「特図2」とは第2特別図柄を示している。

【0800】

図10-1(1)は、遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）であり、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であるときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。また、図10-1(2)は、遊技状態が低確／第1KT状態であり、メイン図柄が第2特別図柄であり、サブ図柄が第1特別図柄であるときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。また、図10-1(3)は、遊技状態が高確／第1KT状態であり、メイン図柄が第2特別図柄であり、サブ図柄が第1特別図柄であるときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。また、図10-1(4)は、遊技状態が高確／第2KT状態であり、メイン図柄が第2特別図柄であり、サブ図柄が第1特別図柄であるときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。

【0801】

図10-1(1)～(4)に示すように、画像表示装置5の画面左下部には、第1保留記憶数(0～4個の第1保留表示06TM010)を表示する第1保留表示領域06TM011が設けられており、画像表示装置5の画面右下部には、第2保留記憶数(0～4個の第2保留表示06TM020)を表示する第2保留表示領域06TM021が設けられている。また、画像表示装置5の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されているメイン図柄としての特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示06TM030を表示するアクティブ表示領域06TM031が設けられている。

【0802】

さらに、画像表示装置5の画面左部(第1保留表示領域06TM011の上部)には第1保留記憶数を表示する第1保留記憶数特別表示領域06TM015が設けられており、画像表示装置5の画面右部(第2保留表示領域06TM021の上部)には第2保留記憶数を表示する第2保留記憶数特別表示領域06TM025が設けられている。そして、前述したように、画像表示装置5の画面左上部には、第1特別図柄に対応した第1小図柄を表示する第1小図柄表示エリア511、第1小図柄表示エリア5c1、及び、第1小図柄

表示エリア 5 r 1 が設けられており、画像表示装置 5 の画面右上部には、第 2 特別図柄に対応した第 2 小図柄を表示する第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、第 2 小図柄表示エリア 5 c 2、及び、第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 が設けられている。

【0803】

ここで、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には、第 1 保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示され、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 には、第 2 保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示される。これに対して、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 には、第 1 保留記憶数が数値により表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 には、第 2 保留記憶数が数値により表示される。第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 におけるオブジェクトの表示範囲は、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 における数値の表示範囲よりも広く、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には、第 1 保留記憶数が、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 よりも高い視認性で表示されることになる。また、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 におけるオブジェクトの表示範囲は、第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 における数値の表示範囲よりも広く、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 には、第 2 保留記憶数が、第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 よりも高い視認性で表示されることになる。

【0804】

また、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には、メイン図柄が第 1 特別図柄でありサブ図柄が第 2 特別図柄となっているときには（即ち、遊技状態が（i）低確／非 K T 状態（通常状態）であるときには）、第 1 保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、メイン図柄が第 2 特別図柄でありサブ図柄が第 1 特別図柄となっているときには（即ち、遊技状態が（i i）低確／第 1 K T 状態、（i i i）高確／第 1 K T 状態、及び（i v）高確／第 2 K T 状態、の何れかの状態であるときには）、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には、遊技状態に応じて第 1 保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 には、遊技状態にかかわらず（遊技状態が（i i）～（i v）の何れかのときにも）第 1 保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 にオブジェクトが表示されない遊技状態（（i i）～（i v）の何れかのときにも、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 を確認することにより、第 1 保留記憶数を把握することができる。

【0805】

また、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 には、メイン図柄が第 2 特別図柄でありサブ図柄が第 1 特別図柄となっているときには（即ち、遊技状態が（i i）低確／第 1 K T 状態、（i i i）高確／第 1 K T 状態、及び（i v）高確／第 2 K T 状態、の何れかの状態であるときには）、第 2 保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、メイン図柄が第 1 特別図柄でありサブ図柄が第 2 特別図柄となっているときには（即ち、遊技状態が（i）低確／非 K T 状態（通常状態）であるときには）、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 には、遊技状態に応じて第 2 保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 には、遊技状態にかかわらず（遊技状態が（i）のときにも）第 2 保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 にオブジェクトが表示されない遊技状態（i）のときにも、第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 を確認することにより、第 2 保留記憶数を把握することができる。

【0806】

また、アクティブ表示領域 0 6 T M 0 3 1 には、遊技状態にかかわらず、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のうち、メイン図柄となっている特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトが表示され、サブ図柄となっている特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトは表示されないようになっている。

【0807】

図 10-1（1）に示す例は、遊技状態が低確／非 K T 状態に制御されているときの画

10

20

30

40

50

像表示装置 5 の画面を示している。遊技状態が低確／非 K T 状態に制御されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが通常モードに制御される。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として、太陽と山とを含む晴れの風景をあらわした「晴れ画像」が表示されることになる。

【0808】

本例では、第 1 保留記憶数が 4 であり、第 2 保留記憶数が 2 の状態であるときに、メイン図柄となっている第 1 特別図柄の変動表示とサブ図柄となっている第 2 特別図柄の変動表示とが同時に並行して実行されている。また、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 には「4」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 には「2」と表示され、第 1 保留表示領域 0 6 T M 0 1 1 には 4 つの第 1 保留表示 0 6 T M 0 1 0 が表示されている。また、アクティブ表示領域 0 6 T M 0 3 1 には、飾り図柄の変動表示（メイン図柄である第 1 特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示 0 6 T M 0 3 0 が表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び、図柄表示エリア 5 R において飾り図柄（メイン図柄である第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、第 1 小図柄表示エリア 5 c 1、及び、第 1 小図柄表示エリア 5 r 1 において第 1 小図柄（第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、第 2 小図柄表示エリア 5 c 2、及び、第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 において第 2 小図柄（サブ図柄である第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

【0809】

図 1 0 - 1 （ 2 ） に示す例は、遊技状態が低確／第 1 K T 状態に制御されているときの画像表示装置 5 の画面を示している。遊技状態が低確／第 1 K T 状態に制御されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが時短モードに制御される。演出モードが時短モードのときには、飾り図柄の背景画像として、雲を含む曇りの風景をあらわした「曇り画像」が表示されることになる。

【0810】

本例では、第 1 保留記憶数が 2 であり、第 2 保留記憶数が 4 の状態であるときに、サブ図柄となっている第 1 特別図柄の変動表示とメイン図柄となっている第 2 特別図柄の変動表示とが同時に並行して実行されている。また、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 1 5 には「2」と表示され、第 2 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0 2 5 には「4」と表示され、第 2 保留表示領域 0 6 T M 0 2 1 には 4 つの第 2 保留表示 0 6 T M 0 2 0 が表示されている。また、アクティブ表示領域 0 6 T M 0 3 1 には、飾り図柄の変動表示（メイン図柄である第 2 特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示 0 6 T M 0 3 0 が表示されている。また、図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、及び、図柄表示エリア 5 R において飾り図柄（メイン図柄である第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、第 1 小図柄表示エリア 5 c 1、及び、第 1 小図柄表示エリア 5 r 1 において第 1 小図柄（サブ図柄である第 1 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、第 2 小図柄表示エリア 5 c 2、及び、第 2 小図柄表示エリア 5 r 2 において第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

【0811】

図 1 0 - 1 （ 3 ） に示す例では、遊技状態が高確／第 1 K T 状態に制御されているときの画像表示装置 5 の画面を示している。遊技状態が高確／第 1 K T 状態に制御されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが確変モードに制御される。演出モードが確変モードのときには、飾り図柄の背景画像として、雲と雨とを含む雨の風景をあらわした「雨画像」が表示されることになる。

【0812】

本例では、第 1 保留記憶数が 2 であり、第 2 保留記憶数が 4 の状態であるときに、サブ図柄となっている第 1 特別図柄の変動表示とメイン図柄となっている第 2 特別図柄の変動表示とが同時に並行して実行されている。また、第 1 保留記憶数特別表示領域 0 6 T M 0

15には「2」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域06TM025には「4」と表示され、第2保留表示領域06TM021には4つの第2保留表示06TM020が表示されている。また、アクティブ表示領域06TM031には、飾り図柄の変動表示（メイン図柄である第2特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示06TM030が表示されている。また、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び、図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び、第1小図柄表示エリア5r1において第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び、第2小図柄表示エリア5r2において第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

10

【0813】

図10-1（4）に示す例では、遊技状態が高確／第2KT状態に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が高確／第2KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが小当りRUSHモードに制御される。演出モードが小当りRUSHモードのときには、飾り図柄の背景画像として、雲と風と雨とを含む台風の風景をあらわした「台風画像」が表示されることになる。

【0814】

本例では、第1保留記憶数が2であり、第2保留記憶数が4の状態であるときに、サブ図柄となっている第1特別図柄の変動表示とメイン図柄となっている第2特別図柄の変動表示とが同時に並行して実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域06TM015には「2」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域06TM025には「4」と表示され、第2保留表示領域06TM021には4つの第2保留表示06TM020が表示されている。また、アクティブ表示領域06TM031には、飾り図柄の変動表示（メイン図柄である第2特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示06TM030が表示されている。また、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び、図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び、第1小図柄表示エリア5r1において第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び、第2小図柄表示エリア5r2において第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

20

30

【0815】

ここで、図10-1（1）に示すように、遊技状態が（i）低確／非KT状態（通常モード）のときには、第2特別図柄がサブ図柄であるが、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において第2小図柄が変動表示又は停止表示（確定停止）されることにより、遊技者は、飾り図柄に対応していない第2特別図柄が変動表示していること又は停止表示（確定停止）していることを把握することができる。また、図10-1（2）～（4）に示すように、遊技状態が（ii）低確／第1KT状態、（iii）高確／第1KT状態、及び（iv）高確／第2KT状態、の何れかの状態であるときには、第1特別図柄がサブ図柄であるが、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において第1小図柄が変動表示又は停止表示（確定停止）されることにより、遊技者は、飾り図柄に対応していない第1特別図柄が変動表示していること又は停止表示（確定停止）していることを把握することができる。前述したように、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低いものの、小図柄の変動状況によって、遊技者は、サブ図柄となっている特別図柄の変動状況を確認することができる。

40

【0816】

また、本実施形態では、遊技状態に応じて、画像表示装置5に表示される背景画像を異ならせている。遊技状態が低確／非1KT状態（通常状態）に制御されているときには、図10-1（1）に示すように、演出制御用CPU120が、CPU103から送信され

50

た背景指定コマンド（通常状態に対応した背景画像を表示するよう指定するコマンド）に基づいて、画像表示装置5に表示される背景画像を晴れ画像に設定することにより、演出モードが通常モードに制御される。また、遊技状態が低確／第1KT状態に制御されているときには、図10-1（2）に示すように、演出制御用CPU120が、CPU103から送信された背景指定コマンド（低確／第1KT状態に対応した背景画像を表示するよう指定するコマンド）に基づいて、画像表示装置5に表示される背景画像を曇り画像に設定することにより、演出モードが時短モードに制御される。また、遊技状態が高確／第1KT状態に制御されているときには、図10-1（3）に示すように、演出制御用CPU120が、CPU103から送信された背景指定コマンド（高確／第1KT状態に対応した背景画像を表示するよう指定するコマンド）に基づいて、画像表示装置5に表示される背景画像を雨画像に設定することにより、演出モードが確変モードに制御される。また、遊技状態が高確／第2KT状態に制御されているときには、図10-1（4）に示すように、演出制御用CPU120が、CPU103から送信された背景指定コマンド（高確／第2KT状態に対応した背景画像を表示するよう指定するコマンド）に基づいて、画像表示装置5に表示される背景画像を台風画像に設定することにより、演出モードが小当りRUSHモードに制御される。

10

【0817】

（遊技フロー）

図10-2は、本実施形態の遊技フローを示す説明図である。前述したように、本実施形態では、遊技状態に対応した複数の演出モードが設けられており、演出制御用CPU120は、複数の演出モードのうちの現在の遊技状態に対応した演出モードに制御可能である。

20

【0818】

遊技状態が低確／非KT状態に制御されており、演出モードが通常モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「16R確変大当り」、「6R確変大当り」、及び「6R通常大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「16R確変大当り」であった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第2KT状態に制御され、演出モードは小当りRUSHモードに制御されることになる。また、変動表示の結果が「6R確変大当り」であった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第1KT状態に制御され、演出モードは確変モードに制御されることになる。また、変動表示の結果が「6R通常大当り」であった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／第1KT状態に制御され、演出モードは時短モードに制御されることになる。従って、通常状態において大当りが発生したときに、遊技者は何れの大当り種別となるかに特に注目することになる。

30

【0819】

遊技状態が高確／第2KT状態に制御されており、演出モードが小当りRUSHモードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「小当り」となった場合には、小当り遊技状態に制御される。そして、小当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第2KT状態に制御され、演出モードは小当りRUSHモードに制御されることになる。即ち、小当りRUSHモードが継続する。また、遊技状態が高確／第2KT状態に制御されており、演出モードが小当りRUSHモードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「16R確変大当り」及び「2R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第2KT状態に制御され、演出モードは小当りRUSHモードに制御されることになる。即ち、小当りRUSHモードが継続する。

40

【0820】

遊技状態が高確／第2KT状態に制御されており、演出モードが小当りRUSHモードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「9R確変大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第1KT状態に制御され、演出モードは確変モードに制御されることに

50

なる。また、遊技状態が高確／第2 K T状態に制御されており、演出モードが小当り R U S Hモードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「2 R 通常大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／第1 K T状態に制御され、演出モードは時短モードに制御されることになる。

【0821】

遊技状態が高確／第1 K T状態に制御されており、演出モードが確変モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「16 R 確変大当り」及び「2 R 確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第2 K T状態に制御され、演出モードは小当り R U S Hモードに制御されることになる。また、遊技状態が高確／第1 K T状態に制御されており、演出モードが確変モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「9 R 確変大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第1 K T状態に制御され、演出モードは確変モードに制御されることになる。即ち、確変モードが継続する。

10

【0822】

遊技状態が高確／第1 K T状態に制御されており、演出モードが確変モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「2 R 通常大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／第1 K T状態に制御され、演出モードは時短モードに制御されることになる。

20

【0823】

遊技状態が低確／第1 K T状態に制御されており、演出モードが時短モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「16 R 確変大当り」及び「2 R 確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第2 K T状態に制御され、演出モードは小当り R U S Hモードに制御されることになる。また、遊技状態が低確／第1 K T状態に制御されており、演出モードが時短モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「9 R 確変大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／第1 K T状態に制御され、演出モードは確変モードに制御されることになる。

30

【0824】

遊技状態が低確／第1 K T状態に制御されており、演出モードが時短モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「2 R 通常大当り」となった場合には、大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／第1 K T状態に制御され、演出モードは時短モードに制御されることになる。

【0825】

遊技状態が低確／第1 K T状態に制御され、演出モードが時短モードに制御されてから所定回数（本例では50回）の変動表示が実行されるまでに大当りが発生しなかった場合には、遊技状態が低確／第1 K T状態から低確／非 K T状態（通常状態）に移行し、演出モードが時短モードから通常モードに移行する。即ち、遊技状態が低確／第1 K T状態に制御されてから（演出モードが時短モードに制御されてから）所定回数（50回）の特別図柄の変動表示が終了するまでに、特別図柄の変動表示結果が「16 R 確変大当り」、「2 R 確変大当り」、「9 R 確変大当り」、及び「2 R 通常大当り」の何れの表示結果にもならなかった場合には、所定回数目（50回目）の変動表示終了後に、遊技状態が低確／第1 K T状態から低確／非 K T状態（通常状態）に転落し、演出モードは時短モードから通常モードに転落することになる。

40

【0826】

ここで、前述した図9-4等に示しているように、遊技状態が、(iv) 高確／第2 K T状態（演出モード：小当り R U S Hモード）に制御されている場合のみならず、(i) 低確／非 K T状態（演出モード：通常モード）に制御されている場合、(ii) 低確／第

50

1 K T 状態（演出モード：時短モード）に制御されている場合、（i i i）高確／第1 K T 状態（演出モード：確変モード）に制御されている場合にも、小当りが発生して、小当り遊技状態に制御されうる。

【0827】

しかしながら本実施形態では、非 K T 状態では、表示結果が「はずれ」となる第2変動パターンの変動時間、及び、表示結果が「小当り」となる第2変動パターンの変動時間が15分と設定されているため（図9-6（C）を参照）、可変入賞球装置6 Bに遊技球を入賞させることが実質的には困難となっている。また、前述したように、第1 K T 状態では、高ベース状態に制御されて可変入賞球装置6 Bの開放時間が長くなるように制御されるため（図9-9～図9-11を参照）、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞するケースは極めて少なくなっている（例えば、100変動するごとに1球程度）。即ち、（i）低確／非 K T 状態（演出モード：通常モード）、（i i）低確／第1 K T 状態（演出モード：時短モード）、（i i i）高確／第1 K T 状態（演出モード：確変モード）では、小当りが発生しても、特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞する頻度が低い。

10

【0828】

従って、これら（i）～（i i i）の遊技状態では、メイン図柄となっている特別図柄（（i）の場合は第1特別図柄、（i i）又は（i i i）の場合は第2特別図柄）の表示結果が小当り図柄となった場合、これに対応して画像表示装置5に小当りが発生したことを示唆する飾り図柄の組合せ「135」を停止表示（確定停止）させるものの、遊技者に対して特殊可変入賞球装置17に遊技球を入賞させるように促す表示（画面上部における「小当り！！」の文字の表示）を行わず、遊技球が特殊可変入賞球装置17に入賞する期待感を過度に持たせないようにしている。

20

【0829】

一方で、（i v）高確／第2 K T 状態（演出モード：小当り R U S H モード）では、低ベース状態に制御されて可変入賞球装置6 Bの開放時間が短くなるように制御されるため（図9-9～図9-11を参照）、小当りが発生すると下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞する頻度が高い。従って、（i v）の遊技状態では、メイン図柄となっている第2特別図柄の表示結果が小当り図柄となった場合、これに対応して画像表示装置5に小当りが発生したことを示唆する飾り図柄の組合せ「135」を停止表示（確定停止）させるとともに、遊技者に対して特殊可変入賞球装置17に遊技球を入賞させるように促す表示（画面上部における「小当り！！」の文字の表示）を行い、遊技球が特殊可変入賞球装置17に入賞する期待感を持たせるようにしている。

30

【0830】

このように、（i）低確／非 K T 状態（演出モード：通常モード）、（i i）低確／第1 K T 状態（演出モード：時短モード）、（i i i）高確／第1 K T 状態（演出モード：確変モード）では、小当りが発生したこと（メイン図柄となっている特別図柄の表示結果が小当り図柄となったこと）を遊技者が認識し難い態様で飾り図柄を停止表示（確定停止）させるのに対して、（i v）高確／第2 K T 状態（演出モード：小当り R U S H モード）では、小当りが発生したこと（メイン図柄となっている特別図柄の表示結果が小当り図柄となったこと）を遊技者が認識し易い態様で飾り図柄が停止表示（確定停止）される。

40

【0831】

前述したように、K T 状態のうち第1 K T 状態は、小当りが発生しやすく特殊可変入賞球装置17が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置6 Bの開放時間が極めて長く、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、100変動するごとに1球程度）。即ち、第1 K T 状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置6 Bの開放時間が長くなるように制御される。また、K T 状態のうち第2 K T 状態は、後述するように、上流側の可変入賞球装置6 Bの開放時間が短く、小当りが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞しやすい。即ち、第2 K T 状態では、

50

小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置 6 B の開放時間が短くなるように制御される。

【0832】

また、K T 状態は、通常状態（低確率／非 K T 状態）よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、普図当りとなって可変入賞球装置 6 B が開状態となる確率は K T 状態の方が通常状態より高くなっている。そして、図 9-1 及び図 9-2 に示すように、第 1 特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのにに対して、第 2 特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されている（ただし、前述した強制はずれの場合を除く）ため、K T 状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、K T 状態では、主に第 2 特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。このような構成によれば、K T 状態に制御可能な遊技機において、遊技者にとって有利な遊技状態として大当り遊技状態とは異なる遊技状態を実現できる。

10

【0833】

（特別図柄通常処理）

次に、図 10-3 を用いて、本実施形態における第 1 特別図柄通常処理を具体的に説明する。図 10-3 は、第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 特別図柄通常処理（ステップ S 110 A）を示すフローチャートである。第 1 特別図柄通常処理が実行される状態は、第 1 特図プロセスフラグの値がステップ S 110 A を示す値となっている場合である。なお、第 1 特図プロセスフラグの値がステップ S 110 A を示す値となっている場合とは、第 1 特別図柄表示装置 4 A において第 1 特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第 1 大当り遊技（特別可変入賞球装置 7 を所定回開放）中でも、第 1 小当り遊技（特殊可変入賞球装置 17 を開放）中でもない場合である。

20

【0834】

第 1 特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）は、まず、第 2 特別図柄プロセスフラグの値が、第 2 大当り開放前処理（5）、第 2 大当り開放中処理（6）、第 2 大当り開放後処理（7）、及び第 2 大当り終了処理（8）、並びに、第 2 小当り開放前処理（9）、第 2 小当り開放中処理（10）、及び第 2 小当り終了処理（11）、の何れかの処理に対応した値であるか否かを確認する（ステップ S 06 T M 1000 A）。第 2 特別図柄プロセスフラグの値が、第 2 大当り開放前処理（5）、第 2 大当り開放中処理（6）、第 2 大当り開放後処理（7）、及び第 2 大当り終了処理（8）、並びに、第 2 小当り開放前処理（9）、第 2 小当り開放中処理（10）、及び第 2 小当り終了処理（11）、の何れかの処理に対応した値である場合には（ステップ S 06 T M 1000 A で Y E S）、そのまま処理を終了する。

30

【0835】

一方、第 2 特別図柄プロセスフラグの値が、第 2 大当り開放前処理（5）、第 2 大当り開放中処理（6）、第 2 大当り開放後処理（7）、及び第 2 大当り終了処理（8）、並びに、第 2 小当り開放前処理（9）、第 2 小当り開放中処理（10）、及び第 2 小当り終了処理（11）、の何れの処理にも対応していない値である場合には（ステップ S 06 T M 1000 A で N O）、図 9-14 に示したステップ 026 I W S 51 A 以降の処理と同様の処理を実行する。

40

【0836】

なお、前述したステップ 026 I W S 52 A の処理において、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に第 1 客待ちデモ表示指定コマンドのみを送信しているが、これに限らず、ステップ 026 I W S 52 A の処理において、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に、第 1 客待ちデモ表示指定コマンド、及び、現在の遊技状態に対応した背景表示を指定する演出制御コマンド（低確／非 K T 背景指定コマンド、高確／第 2 K T 背景指定コマンド、高確／第 1 K T 背景指定コマンド、及び低確／第 1 K T 背景指定コマンドの何れか）を送信するようにしても良い。

【0837】

50

このように、CPU103は、ステップS06TM1000Aにおいて、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間であるか否かを確認しており、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間である場合には（YES）、第1特別図柄プロセスフラグの値を、第1特別図柄通常処理を示す値（0）から第1変動パターン設定処理を示す値（1）に更新させないことにより、第1特別図柄の変動表示を開始させない。

【0838】

仮に、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間において第1特別図柄の変動表示を開始させてしまうと、当該開始された第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」又は「小当り」となった場合の制御が問題となり、遊技制御が複雑化してしまう。本実施形態のように、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間は、第1特別図柄の変動表示を開始させないようにすることで、遊技状態の制御が適切に行われるようにしている。また、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて遊技者にとって有利な状態（大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御されているときには、第1特別図柄の変動表示を開始させないことにより、遊技者を当該有利な状態における遊技に集中させるようにしている。

【0839】

また、図10-4を用いて、本実施形態における第2特別図柄通常処理を具体的に説明する。図10-4は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄通常処理を示すフローチャートである。第2特別図柄通常処理が実行される状態は、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合である。なお、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄通常処理を示す値となっている場合とは、第2特別図柄表示装置4Bにおいて第2特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第2大当り遊技（特別可変入賞球装置7を所定回開放）中でも、第2小当り遊技（特殊可変入賞球装置17を開放）中でもない場合である。

【0840】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1大当り開放前処理（5）、第1大当り開放中処理（6）、第1大当り開放後処理（7）、及び第1大当り終了処理（8）、並びに、第1小当り開放前処理（9）、第1小当り開放中処理（10）、及び第1小当り終了処理（11）、の何れかの処理に対応した値であるか否かを確認する（ステップS06TM1000B）。第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1大当り開放前処理（5）、第1大当り開放中処理（6）、第1大当り開放後処理（7）、及び第1大当り終了処理（8）、並びに、第1小当り開放前処理（9）、第1小当り開放中処理（10）、及び第1小当り終了処理（11）、の何れかの処理に対応した値である場合には（ステップS06TM1000BでYES）、そのまま処理を終了する。

【0841】

一方、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1大当り開放前処理（5）、第1大当り開放中処理（6）、第1大当り開放後処理（7）、及び第1大当り終了処理（8）、並びに、第1小当り開放前処理（9）、第1小当り開放中処理（10）、及び第1小当り終了処理（11）、の何れの処理にも対応していない値である場合には（ステップS06TM1000BでNO）、図9-22に示したステップ026IWS51B以降の処理と同様の処理を実行する。

【0842】

なお、前述したステップ026IWS52Bの処理において、CPU103は、演出制御用CPU120に第2客待ちデモ表示指定コマンドのみを送信しているが、これに限らず、ステップ026IWS52Bの処理において、CPU103は、演出制御用CPU120に、第2客待ちデモ表示指定コマンド、及び、現在の遊技状態に対応した背景表示を指定する演出制御コマンド（低確／非KT背景指定コマンド、高確／第2KT背景指定コ

10

20

30

40

50

マンド、高確／第1 K T背景指定コマンド、及び低確／第1 K T背景指定コマンドの何れか)を送信するようにしても良い。

【0843】

このように、CPU103は、ステップS06 TM1000Bにおいて、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間であるか否かを確認しており、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間である場合には(Y E S)、第2特別図柄プロセスフラグの値を、第2特別図柄通常処理を示す値(0)から第2変動パターン設定処理を示す値(1)に更新させないことにより、第2特別図柄の変動表示を開始させない。

【0844】

仮に、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間において第2特別図柄の変動表示を開始させてしまうと、当該開始された第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」又は「小当り」となった場合の制御が問題となり、遊技制御が複雑化してしまう。本実施形態のように、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されている期間は、第2特別図柄の変動表示を開始させないようにすることで、遊技状態の制御が適切に行われるようにしている。また、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて遊技者にとって有利な状態(大当り遊技状態、小当り遊技状態)に制御されているときには、第2特別図柄の変動表示を開始させないことにより、遊技者を当該有利な状態における遊技に集中させるようにしている。

【0845】

本実施形態では、図10-3に示すように、第1特別図柄通常処理において第1保留記憶数が0であれば(ステップ026 IWS51AでY E S)、第1客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ026 IWS52A)。また、図10-4に示すように、第2特別図柄通常処理において第2保留記憶数が0であれば(ステップ026 IWS51BでY E S)、第2客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する(ステップ026 IWS52B)。

【0846】

ここで、図9-38及び図9-39に示したように、演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信し、遊技状態が(i)低確／非K T状態(通常状態)に制御され、第1特別図柄の変動表示が開始されておらず(第1保留記憶数が0のままで)、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技状態が開始されていないときに、第1デモ待機タイマがタイムアウトすると、画像表示装置5において、後述する第1デモ表示を開始する。一方、遊技状態が(i)低確／非K T状態(通常状態)に制御されていないときに((i i)低確／第1 K T状態、(i i i)高確／第1 K T状態、及び(i v)高確／第2 K T状態の何れかに制御されているときに)、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合には、第1デモ表示を開始させない。

【0847】

第1デモ表示では、現在の遊技状態((i)低確／非K T状態(通常状態))に対応した背景画像である晴れ画像を背景として、画像表示装置5の画面右下部に押しボタン31Bを操作するように促す操作促進表示06 TM050及び「メニュー」という文字が表示される。操作促進表示06 TM050が表示されている状態で、押しボタン31Bが操作されたことを押しボタンセンサが検出すると、音量調節用バー及び光量調節用バーを含むメニュー画面が表示され、スティックコントローラ31A及び押しボタン31Bの操作により音量調節及び光量調節ができるようになる。

【0848】

また、図9-38及び図9-39に示したように、演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信し、遊技状態が(i i)低確／第1 K T状態、(i i i)高確／第1 K T状態、及び(i v)高確／第2 K T状態、の何れかの状態に制御され、第2特別図柄の変動表示が開始されておらず(第2保留記憶数が0のままで)、当該遊技

10

20

30

40

50

状態が継続されているときに、第2デモ待機タイマがタイムアウトすると、画像表示装置5において、後述する第2デモ表示を開始する。なお、(ii)～(iv)の何れの遊技状態も、第1特別図柄の変動表示結果に基づく大当たり遊技状態が開始された場合には、一旦は低確／低ベース状態に移行するため終了することになる。一方、遊技状態が(ii)～(iv)の何れの遊技状態にも制御されていないときに((i)低確／非KT状態(通常状態)に制御されているときに)、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合には、第2デモ表示を開始させない。

【0849】

第2デモ表示では、現在の遊技状態((ii)低確／第1KT状態、(iii)高確／第1KT状態、及び(iv)高確／第2KT状態)の何れか)に対応した背景画像(曇り画像、雨画像、及び台風画像の何れか)を背景として、第1デモ表示と同様に画像表示装置5の画面右下部に押しボタン31Bを操作するように促す操作促進表示06TM050及び「メニュー」という文字が表示される。操作促進表示06TM050が表示されている状態で、押しボタン31Bが操作されたことを押しボタンセンサが検出すると、音量調節用バー及び光量調節用バーを含むメニュー画面が表示され、スティックコントローラ31A及び押しボタン31Bの操作により音量調節及び光量調節ができるようになる。

10

【0850】

このように、CPU103は、第1特別図柄通常処理において第1保留記憶数が0であることに基づいて第1客待ちデモ表示指定コマンドを送信し、第2特別図柄通常処理において第2保留記憶数が0であることに基づいて第2客待ちデモ表示指定コマンドを送信している。即ち、CPU103は、特別図柄に応じて異なる客待ちコマンドを演出制御用CPU120に送信している。これにより、演出制御用CPU120側では、現在の遊技状態に対応した客待ちコマンド、即ち、(i)低確／非KT状態(通常状態)であれば第1客待ちデモ表示指定コマンド、(ii)低確／第1KT状態、(iii)高確／第1KT状態、及び(iv)高確／第2KT状態)の何れかであれば第2客待ちデモ表示指定コマンド、を受信した場合にのみ、デモ表示を開始させることが可能となり、遊技状態に応じて適切なタイミングでデモ表示を開始させることができる。

20

【0851】

なお、本実施形態では、第1デモ表示及び第2デモ表示において、何れの場合にも操作促進表示06TM050及び「メニュー」という文字が画面右下部に表示されるようになっており、遊技状態に応じて異なる演出部分(背景画像)を除いては、第1デモ表示が行われる場合と、第2デモ表示が行われる場合とで、共通の演出態様が採用されている。このような形態に限らず、第1表示と第2デモ表示とで、遊技状態に応じて異なる演出部分(背景画像)以外の演出態様を異ならせるようにしても良い。

30

【0852】

例えば、第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に実行する第1デモ表示では、画像表示装置5の画面左下部にデモ表示において表示させるオブジェクト(本例では操作促進表示06TM050及び「メニュー」という文字)を表示させる一方で、第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信した場合に実行する第2デモ表示では、画像表示装置5の画面右下部にデモ表示において表示させるオブジェクト(本例では操作促進表示06TM050及び「メニュー」という文字)を表示させるようにしても良い。このような構成によれば、各遊技状態において、メイン図柄である特別図柄に対応した保留表示領域にオブジェクトが表示される(例えば、通常状態であるときには、メイン図柄である第1特別図柄に対応した第1保留表示領域06TM011にオブジェクトが表示され、高確／第2KT状態であるときには、メイン図柄である第2特別図柄に対応した第2保留表示領域06TM021にオブジェクトが表示される)ことにより、遊技者が現在の遊技状態とメイン図柄とを認識し易くなる。

40

【0853】

なお、第1デモ表示と第2デモ表示とで、表示させるオブジェクトの表示色を異ならせ

50

るようにしても良く、例えば、第1デモ表示では操作促進表示06TM050及び「メニュー」という文字を青色で表示させ、第2デモ表示では操作促進表示06TM050及び「メニュー」という文字を赤色で表示させるようにしても良い。また、第1デモ表示と第2デモ表示とで、表示させるオブジェクト自体（オブジェクトの形状）を異ならせるようにしても良く、例えば、第1デモ表示ではプッシュボタン31Bを模した画像でありプッシュボタン31Bを操作するよう促す操作促進表示06TM050を表示させ、第2デモ表示ではスティックコントローラ31Aを模した画像でありスティックコントローラ31Aを操作するよう促す操作促進表示06TM050を表示させるようにしても良い。

【0854】

（デモ表示中の始動入賞）

次に、遊技状態が低確／非KT状態（通常モード）に制御されてから、第1デモ表示が実行されているときに、第2特別図柄の変動表示に基づいて小当たりとなり、小当たり遊技状態に制御されているときに、入賞球装置6Aに遊技媒体が始動入賞する場合の演出例に関して、図10-5及び図10-6を用いて説明する。図10-5は、第1デモ表示及び始動入賞に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図10-6は、第1デモ表示及び始動入賞に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0855】

図10-6（1）に示すように、遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御されている。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」が表示されることになる。演出制御用CPU120は、画像表示装置5において第1デモ表示を実行しており、画像表示装置5の画面右下部に操作促進表示06TM050及び「メニュー」という文字を表示させている。また、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が0であることに基づいて、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」、及び第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させている。

【0856】

また、演出制御用CPU120は、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、その変動表示が確定停止したときの飾り図柄（2, 4, 7）を、第1デモ表示中も図柄表示エリア（5L、5C、5R）に継続して表示させるとともに、その変動表示が確定停止したときの小図柄（2, 4, 7）を第1小図柄表示エリア（5l1、5c1、5r1）に継続して表示させている。

【0857】

一方、演出制御用CPU120は、実行している第2特別図柄の変動表示（小当たり変動）が終了したことに基づいて、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2に（1, 3, 5）を確定停止させる。即ち、第2特別図柄の変動表示の表示結果が「小当たり」となったことに基づいて第2小図柄の組み合わせが確定停止され、小当たり遊技状態に制御されることになる（図10-5に示すT1のタイミング）。ここで、遊技状態が、メイン図柄である第1特別図柄に対応した低確／非KT状態（通常状態）に制御されていることから、後述するように第2特別図柄の変動表示に基づいて小当たり遊技状態に制御されたとしても、第1デモ表示を終了させることなく継続して実行する。

【0858】

次いで、第2特別図柄の変動表示に基づいて小当たり遊技状態に制御されている期間において、第1デモ表示を継続して実行しているときに新たに入賞球装置6Aへの始動入賞が発生し、第1保留記憶数が1となったものとする（図10-5に示すT2のタイミング）。このときCPU103は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「1」を表示させる。

【0859】

このとき、CPU103は、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、第1特別図柄

10

20

30

40

50

プロセス処理において、第1始動入賞判定処理を実行し、ステップS110Aの第1特別図柄通常処理を実行する（図5を参照）。ここで、前述した図10-3に示したように、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されているときには、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2小当り開放前処理（9）、第2小当り開放中処理（10）、及び第2小当り終了処理（11）、の何れかの処理に対応した値であるため（ステップS06TM1000AでYES）、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1特別図柄通常処理を示す値（0）から第1変動パターン設定処理を示す値（1）に更新されない。即ち、第1始動入賞口（入賞球装置6A）への始動入賞が発生しても第1特別図柄の変動表示が開始されない。その後、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2小当り開放前処理（9）、第2小当り開放中処理（10）、及び第2小当り終了処理（11）、の何れの処理に対応した値でもなくなったときに（ステップS06TM1000AでNO）、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1特別図柄通常処理を示す値（0）から第1変動パターン設定処理を示す値（1）に更新されて、第1特別図柄の変動表示が開始される。

10

【0860】

そして、図9-38に示すように、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示が開始されていないことに基づいて、ステップ026IWS4714でNOと判定し、小当り遊技状態（第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態）に制御されていることに基づいて、ステップ026IWS4715でNOと判定するので、第1デモ表示を終了させず（ステップ026IWS4716が実行されず）、結果として第1デモ表示が継続して実行されることになる。即ち、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されている期間は、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しても、第1デモ表示を終了させることなく継続して実行する。

20

【0861】

即ち、本実施形態では、第1デモ表示を実行している場合（メイン図柄が第1特別図柄である場合）に、第2特別図柄の変動表示に基づいて小当り遊技状態に制御されているとき（第2特別図柄プロセスフラグの値が9～11の範囲であるとき）は、第1特別図柄の変動表示が開始されないようになっており、第1特別図柄の始動条件が成立したか否か（第1始動入賞口への入賞が発生したか否か）にかかわらず、第1デモ表示の実行を継続するようにしている。仮に、小当り遊技状態に制御されていることにより第1特別図柄の変動表示が開始されない状態であるにもかかわらず第1始動入賞口への入賞に応じて第1デモ表示を直ちに終了させてしまうと、遊技者が、デモ表示が終了したにもかかわらず飾り図柄の変動表示が開始されないことに違和感を感じてしまう。そのため、このような状態では、第1始動入賞口への入賞が発生しても第1デモ表示を終了させないようにして、遊技者に違和感を与えないようにしている。このように、第1特別図柄の変動表示の状況に対応した適切な演出制御を実現できる。

30

【0862】

また、第1デモ表示が実行されている場合、遊技状態が小当り遊技状態（第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態）に制御されているときに、第1始動入賞口への入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンド等の小当り遊技状態に関するコマンドと、第1始動入賞口への入賞に対応した1セットのコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加算指定コマンド）を短期間で続けて受信することになる。仮に、このような状況で各コマンドに対応した演出を短期間で実行させようとする、演出制御が複雑化してしまい、演出制御用CPU120の処理負担が過度に増大してしまう。従って、本実施形態では、第1デモ表示が実行されている場合、遊技状態が小当り遊技状態（第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態）に制御されているときに、第1始動入賞口への入賞が発生しても、既に実行しているデモ表示を継続し、新たな始動入賞に対応した予告演出等は実行しないようにすることで、演出制御の処理負担を軽減するようにしている。

40

【0863】

50

本実施形態では、第1デモ表示が実行されているときに、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている期間は、第1特別図柄プロセスフラグの値が第1特別図柄通常処理を示す値(0)から第1変動パターン設定処理を示す値(1)に更新されず、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理以降の処理に進まない。これにより、演出制御用CPU120に送信されるコマンドの数が抑えられ演出制御用CPU120の処理負担を軽減することができる。

【0864】

また、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されている期間は、第1特別図柄の変動開始条件が成立不能であるものの、新たに入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、CPU103は、ステップS101Aの第1始動入賞判定処理を実行する。第1始動入賞判定処理では、RAM102の所定領域に保留情報を格納して第1保留記憶数を更新する処理が実行され、表示結果(大当り種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報としてRAM102に設けられた第1保留記憶バッファに記憶される。保留情報や第1保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、第1保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば第1特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0865】

第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域06TM015の値を「0」から「1」に更新する。このように、第1特別図柄の変動開始条件が成立不能であるときに、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しても、第1特別図柄の変動表示は実行されない一方で、第1保留記憶数特別表示領域06TM015の値が更新されることにより、少なくとも第1始動入賞口への入賞が発生して第1保留記憶数が増加したことを遊技者は認識することができる。

【0866】

ここで、図10-6(2)に示すように、第1保留記憶数が「0」から「1」になったにもかかわらず、第1保留表示領域06TM011にはオブジェクト(丸形の画像)が表示されていない状態となっている。即ち、第1保留記憶数を表示可能な表示領域のうち、視認性の高い第1保留表示領域06TM011には第1保留記憶数(第1保留記憶数に対応した数のオブジェクト)が表示されず、視認性の低い第1保留記憶数特別表示領域06TM015にのみ第1保留記憶数が表示されるようになっている。

【0867】

仮に、この状態において、第1始動入賞口への入賞が発生したことに応じて第1保留表示領域06TM011にオブジェクトを表示させると、遊技者は直ちに第1保留記憶に基づく飾り図柄の変動表示(メイン図柄である第1特別図柄に対応した変動表示)が実行されることを期待するが、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている状態では、第1保留表示領域06TM011にオブジェクトが表示されているものの飾り図柄の変動表示は開始されない(オブジェクトがアクティブ表示領域06TM031にシフトされずアクティブ表示06TM030とならない)ことになり、遊技者を混乱させることになる。従って、視認性の高い第1保留表示領域06TM011には第1保留記憶数(第1保留記憶数に対応した数のオブジェクト)を表示させず、視認性の低い第1保留記憶数特別表示領域06TM015にのみ第1保留記憶数を表示させることで、遊技者を混乱させることなく更新後の第1保留記憶数を適切に報知するようにしている。

【0868】

次いで、図10-6(3)に示すように、小当り遊技状態が終了し、遊技状態が低確／非KT状態に制御されると、第1特別図柄の変動開始条件が成立したに基づいて、即ち、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2小当り開放前処理(9)、第2小当り開放

10

20

30

40

50

中処理（10）、及び第2小当り終了処理（11）、の何れの処理に対応した値でもなくなったときに（ステップS06TM1000AでNO）、CPU103は、第1特別図柄の変動表示を開始する（図10-5に示すT3のタイミング）。

【0869】

このとき、第1特別図柄の変動表示が開始されたことに基づいて（図9-38に示すステップ026IWS4714でYES）、演出制御用CPU120は、第1デモ表示を終了させる（ステップ026IWS4716）。これにより、画像表示装置5の画面右下部における操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字が非表示となる。一方で、現在の遊技状態（（i）低確／非KT状態（通常状態））に対応した背景画像である晴れ画像は継続して表示されることになる。このように、第1特別図柄の変動表示が開始されたことに伴い、背景画像よりも表示優先度の高い（背景画像よりも手前に表示されているように見える）操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字は非表示とされるが、第1デモ表示よりも表示優先度の低い（操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字よりも奥に表示されているように見える）背景画像自体は継続して表示されることになる。これにより、遊技者は、飾り図柄（メイン図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が開始される前（第1デモ表示が表示されていたとき）と開始された後（第1デモ表示が非表示となった後）とで、遊技状態は変化していないことを容易に把握可能となっている。

【0870】

演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させ、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」を表示させ、アクティブ表示領域06TM031にアクティブ表示06TM030を表示させる。このとき表示されるアクティブ表示06TM030は、第1デモ表示が実行されているときに発生した第1始動入賞口への入賞に基づく保留記憶に対応した情報である。また、第1デモ表示の終了に伴い、第1保留表示領域06TM011には、第1保留記憶数に対応した数の第1保留表示06TM010（第1デモ表示が実行されているときに発生した第1始動入賞口への入賞に基づく保留記憶に対応した情報）が表示されることになる。

【0871】

以上に示したように、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態が終了したことに応じて第1特別図柄の変動開始条件が成立し、第1特別図柄の変動表示が開始されたことに応じて、演出制御用CPU120が第1デモ表示を終了させる。このように、第1特別図柄の変動表示の実行状況に対応した適切な演出制御を実現可能となる。

【0872】

なお、本実施形態では、第2デモ表示が実行されている場合に、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されたときにも、第2デモ表示が終了することなく継続されるようになっている。そして、第2デモ表示が実行されている場合に、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている期間内に第2始動入賞口への始動入賞が発生したときには、第2特別図柄の変動表示は開始されず、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に表示されている第2保留記憶数が0から1に更新される。このときにも第2デモ表示が終了することなく継続しており、第2保留表示領域06TM021にはオブジェクト（丸形の画像）が表示されない。

【0873】

具体的には、第2デモ表示が実行されている場合（遊技状態が、（ii）低確／第1KT状態、（iii）高確／第1KT状態、及び（iv）高確／第2KT状態、の何れかの遊技状態に制御されている場合）に、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状

態に制御されると、第1特別図柄プロセスフラグの値が「9」～「11」の範囲であることに基づいて、図10-4に示したステップS06TM1000BでYESと判定されて第2特別図柄プロセスフラグの値が第2変動パターン設定処理に対応した値とはならないため、第2特別図柄の変動表示が開始されない。そして、この状態（第2デモ表示が実行されており第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている期間）で第2始動入賞口への入賞が発生した場合、図9-39のステップ026IWS4814でNOと判定され、さらに、ステップ026IWS4815でYESと判定されて、ステップ026IWS4816が実行されず第2デモ表示が終了しない。

【0874】

ここで、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域06TM025の値を「0」から「1」に更新する。但し、第2保留記憶数が「0」から「1」になったにもかかわらず、第2保留表示領域06TM021にはオブジェクト（丸形の画像）が表示されていない状態となっている。即ち、第2保留記憶数を表示可能な表示領域のうち、視認性の高い第2保留表示領域06TM021には第2保留記憶数（第2保留記憶数に対応した数のオブジェクト）が表示されず、視認性の低い第2保留記憶数特別表示領域06TM025にのみ第2保留記憶数が表示されるようになっている。

【0875】

その後、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態が終了し、遊技状態が、（ii）低確／第1KT状態、（iii）高確／第1KT状態、及び（iv）高確／第2KT状態、の何れかの遊技状態に制御されると、第2特別図柄の変動開始条件が成立したことに基づいて、即ち、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1小当り開放前処理（9）、第1小当り開放中処理（10）、及び第1小当り終了処理（11）、の何れの処理に対応した値でもなくなったときに（ステップS06TM1000BでNO）、CPU103は、第2特別図柄の変動表示を開始する。このとき、第2特別図柄の変動表示が開始されたことに基づいて（図9-39に示すステップ026IWS4814でYES）、演出制御用CPU120は、第2デモ表示を終了させる（ステップ026IWS4816）。これにより、画像表示装置5の画面右下部における操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字が非表示となる。一方で、現在の遊技状態（（ii）低確／第1KT状態、（iii）高確／第1KT状態、及び（iv）高確／第2KT状態、の何れか）に対応した背景画像（曇り画像、雨画像、及び台風画像、の何れか）は継続して表示されることになる。

【0876】

このように、第2特別図柄の変動表示が開始されたことに伴い、背景画像よりも表示優先度の高い（背景画像よりも手前に表示されているように見える）操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字は非表示とされるが、第2デモ表示よりも表示優先度の低い（操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字よりも奥に表示されているように見える）背景画像自体は継続して表示されることになる。これにより、遊技者は、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が開始される前（第2デモ表示が表示されていたとき）と開始された後（第2デモ表示が非表示となった後）とで、遊技状態は変化していないことを容易に把握可能となっている。

【0877】

演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が0となったことに伴い、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させ、アクティブ表示領域06TM031にアクティブ表示06TM030を表示させる。このとき表示されるアクティブ表示06TM030は、第2デモ表示が実

行されているときに発生した第2始動入賞口への入賞に基づく保留記憶に対応した情報である。また、第2デモ表示の終了に伴い、第2保留表示領域06TM021には、第2保留記憶数に対応した数の第2保留表示06TM020（第2デモ表示が実行されているときに発生した第2始動入賞口への入賞に基づく保留記憶に対応した情報）が表示されることになる。

【0878】

（小当り遊技状態に伴う特別図柄変動中断処理）

本実施形態では、第1特別図柄及び第2特別図柄のうちの一方の特別図柄の変動表示中に、他方の特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されたときには、一方の特別図柄の変動表示を一旦は中断して、その後他方の特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態が終了したときに、一方の特別図柄の変動表示を再開させるようにしている。以下、小当りの発生に伴う特別図柄の変動中断処理及び変動再開処理に関して、具体的に説明する。

10

【0879】

図10-7は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理（ステップS112A）を示すフローチャートである。第1特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド、表示結果2指定コマンド、表示結果4指定コマンド、表示結果5指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ026IWS1120A）。

20

【0880】

次いで、CPU103は、第1変動中断フラグがセットされているかを確認する（ステップS06TM1200A）。第1変動中断フラグがセットされていない場合は（ステップS06TM1200AでNO）、ステップ026IWS1121A以降の処理に進み、第1変動中断フラグがセットされていれば（ステップS06TM1200AでYES）、そのまま処理を終了する。第1変動中断フラグは、第2特別図柄の変動表示の表示結果が小当り図柄となったときにセットされる。

【0881】

次いで、CPU103は、第1変動時間タイマを1減算し（ステップ026IWS1121A）、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ026IWS1122A）、演出制御用CPU120に第1図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026IWS1123A）。そして、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新する（ステップ026IWS1127A）。

30

【0882】

第1変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ026IWS1124A）。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

40

【0883】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示していれば（ステップ026IWS1124AでYES）、CPU103は、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS06TM1210A）、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップS06TM1220A）。

【0884】

第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステ

50

ップS06TM1220A)。なお、第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特図プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第2小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【0885】

第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示していれば（ステップS06TM1220AでYES）、CPU103は、第1変動中断フラグをセットし（ステップS06TM1230A）、そのまま処理を終了する。

【0886】

第2特別図柄表示装置4Bにて小当り図柄を導出表示していなければ（ステップS06TM1220AでNO）、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS113A）に対応した値に更新し（ステップ026IWS1127A）、そのまま処理を終了する。

【0887】

ステップS06TM1200A、ステップS06TM1220A、及びステップS06TM1230Aの処理が実行されることによって、この特徴部06TMでは、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が小当りとなれば、第1変動中断フラグがセットされ、第1変動時間タイマの減算（ステップ026IWS1121A）が実行されず、第1特別図柄プロセスフラグの値が第1特別図柄変動処理の値から更新されないため、第1特別図柄の変動表示が中断されるようにしている。

【0888】

また、ステップ026IWS1124Aの処理が実行されることによって、この特徴部06TMでは、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当りとなれば、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ026IWS1120Aで送信された表示結果1指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【0889】

図10-8は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄変動処理（ステップS112B）を示すフローチャートである。第2特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、まだ送信していなければ、大当りとするか否かの決定結果、および大当り種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド、表示結果2指定コマンド、表示結果4指定コマンド、表示結果5指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ026IWS1120B）。

【0890】

次いで、CPU103は、第2変動中断フラグがセットされているかを確認する（ステップS06TM1200B）。第2変動中断フラグがセットされていないければ（ステップS06TM1200BでNO）、ステップ026IWS1121B以降の処理に進み、第2変動中断フラグがセットされていれば（ステップS06TM1200BでYES）、そのまま処理を終了する。第2変動中断フラグは、第1特別図柄の変動表示の表示結果が小当り図柄となったときにセットされる。

【0891】

次いで、CPU103は、第2変動時間タイマを1減算し（ステップ026IWS1121B）、第2変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ026IWS1122B）、演出制御用CPU120に第2図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026IWS1123B）。そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理（ステップS113B）に対応した値に更新する（ステップ026IWS1127B）。

【0892】

第2変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップ026 IWS1124B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当りとなることを示す第1大当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。

【0893】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していれば（ステップ026 IWS1124BでYES）、CPU103は、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS06 TM1210B）、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップS06 TM1220B）。 10

【0894】

第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していなければ、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップS06 TM1220B）。なお、第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第1特図プロセスフラグの値が第1特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第1特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなることを示す第1小当りフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。 20

【0895】

第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していれば（ステップS06 TM1220BでYES）、CPU103は、第2変動中断フラグをセットし（ステップS06 TM1230B）、そのまま処理を終了する。

【0896】

第1特別図柄表示装置4Aにて小当り図柄を導出表示していなければ（ステップS06 TM1220BでNO）、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄停止処理（ステップS113B）に対応した値に更新し（ステップ026 IWS1127B）、そのまま処理を終了する。

【0897】

ステップS06 TM1200B、ステップS06 TM1220B、及びステップS06 TM1230Bの処理が実行されることによって、この特徴部06 TMでは、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が小当りとなれば、第2変動中断フラグがセットされ、第2変動時間タイマの減算（ステップ026 IWS1121B）が実行されず、第2特別図柄プロセスフラグの値が第2特別図柄変動処理の値から更新されないため、第2特別図柄の変動表示が中断されるようにしている。 30

【0898】

また、ステップ026 IWS1124Bの処理が実行されることによって、この特徴部06 TMでは、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄の変動表示が大当りとなれば、第2特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当りが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用CPU120側では、第2特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、ステップ026 IWS1120Bで送信された表示結果1指定コマンドにもとづいて、飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。 40

【0899】

図10-9は、第1特別図柄プロセス処理における第1小当り終了処理（ステップS121A）を示すフローチャートである。第1小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ026 IWS2300A）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ026 IWS2304Aに移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第1小当りフラグをリセットし（ステップ026 IWS2301A）、第2変動中断フラグがセットされていれ 50

ば第2変動中断フラグをリセットし（ステップS06TM1300A）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026IWS2302A）。そして、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ026IWS2303A）、処理を終了する。

【0900】

ステップ026IWS2304Aでは、小当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ026IWS2304A）。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ026IWS2305A）。経過していなければ処理を終了する。

10

【0901】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ026IWS2305AでYES）、CPU103は、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理（ステップS110A）に対応した値に更新する（ステップ026IWS2309A）。

【0902】

図10-10は、第2特別図柄プロセス処理における第2小当り終了処理を示すフローチャートである。第2小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ026IWS2300B）、小当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ026IWS2304Bに移行する。小当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第2小当りフラグをリセットし（ステップ026IWS2301B）、第1変動中断フラグがセットされていれば第1変動中断フラグをリセットし（ステップS06TM1300B）、小当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026IWS2302B）。そして、小当り終了表示タイマに、画像表示装置5において小当り終了表示が行われている時間（小当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ026IWS2303B）、処理を終了する。

20

【0903】

ステップ026IWS2304Bでは、小当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ026IWS2304B）。そして、CPU103は、小当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち小当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ026IWS2305B）。経過していなければ処理を終了する。

30

【0904】

小当り終了表示時間を経過していれば（ステップ026IWS2305BでYES）、CPU103は、特図時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ026IWS2306B）。特図時短フラグがセットされていなければ（すなわち、KT状態でなければ）、CPU103は、右打ち表示器26の点灯を終了する制御を行う（ステップ026IWS2307B）とともに、演出制御用CPU120に対して右打ち点灯終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ026IWS2308B）。

【0905】

そして、CPU103は、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理に対応した値に更新する（ステップ026IWS2309B）。

40

【0906】

ステップS06TM1300Aの処理が実行されることによって、この特徴部06TMでは、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態が終了すると、第2変動中断フラグがリセットされ、図10-8に示したように、ステップS06TM1200BでNOと判定されることにより、中断されていた第2特別図柄の変動表示が再開されるようにしている。同様に、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態が終了すると、第1変動中断フラグがリセットされ、図10-7に示したように、ステップS06TM1200AでNOと判定されることにより、中断されていた第1特別図柄の変動表示が再開されるようにしている。

50

【0907】

次に、遊技状態が高確／第2KT状態（小当りRUSHモード）、又は低確／第1KT状態（時短モード）に制御されてから、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となり、小当り遊技状態に制御される場合の演出例に関して、図10-11及び図10-12を用いて説明する。

【0908】

図10-11（A）は、遊技状態が高確／第2KT状態（小当りRUSHモード）に制御されているときに発生した小当りに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図10-12（A1）～（A5）は、遊技状態が高確／第2KT状態（小当りRUSHモード）に制御されているときに発生した小当りに関連した演出画像の一例を示す説明図である。また、図10-11（B）は、遊技状態が低確／第1KT状態（時短モード）に制御されているときに発生した小当りに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図10-12（B1）～（B4）は、遊技状態が低確／第1KT状態（時短モード）に制御されているときに発生した小当りに関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【0909】

[小当りRUSHモード中の小当り]

まず、図10-12（A1）に示すように、遊技状態が高確／第2KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが小当りRUSHモードに制御されている。演出モードが小当りRUSHモードのときには、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示されることになる。CPU103が、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示を同時に実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行している（図10-11（A）に示すT1のタイミング）。

【0910】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域06TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示06TM030を表示させており、第2保留表示領域06TM021には、第2保留表示06TM020を4つ表示させている。

【0911】

第2KT状態中である場合には、図10-12（A1）に示すように、画像表示装置5において、第2KT状態中における小当りの連続回数を示す小当り連続数表示1が表示されるとともに、第2KT状態中で小当りが連続して発生している期間に発生した賞球数を示す小当り連続中賞球数表示1が表示される。本例では、16R確変大当りが発生して第2KT状態に移行された後、現時点までに小当りが9回発生しているものとし、図10-12（A1）に示すように、小当り連続数表示1として「9回目」などの文字が表示されている場合が示されている。また、最初の16R確変大当りにもとづく大当り遊技中に15個×10球×16ラウンド＝2400個の賞球が得られ、その後の小当り毎に10個×3球＝30個の賞球が得られ、9回の小当り発生により30個×9＝270個の賞球が得られたことにより、合計で2670個の賞球が得られていることにもとづいて、図10-12（A1）に示すように、小当り連続中賞球数表示1として「2670pt」などの文字が表示されている場合が示されている。

【0912】

次いで、図10-12(A2)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「1」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、及び図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「5」を確定停止させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2に第2小図柄の「1」、第2小図柄表示エリア5c2に第2小図柄の「3」、及び第2小図柄表示エリア5r2に第2小図柄の「5」を確定停止させる(図10-11に示すT2のタイミング)。即ち、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となる飾り図柄及び第2小図柄の組み合わせを確定停止させ、小当り遊技状態に制御される。また、画像表示装置5の上部に「小当り!!」の文字を表示させることにより小当りの発生を報知している。そして、演出制御用CPU120は、遊技状態が小当り遊技状態に制御されることから、小当り連続数表示1を「10回目」に更新させている。

10

【0913】

次いで、遊技状態が小当り遊技状態に制御され、特殊可変入賞球装置17が開放中である期間(図10-11(A)に示すT2~T3の期間)には、図10-12(A3)に示すように、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域06TM031に表示されていたアクティブ表示06TM030と、第2保留表示領域06TM021に表示されていた4つの第2保留表示06TM020を消去し、画像表示装置5にキャラクタ、及び、「小当りアタッカー開放中!」の台詞を表示させる。

【0914】

次いで、特殊可変入賞球装置17が開放中である期間に特殊入賞口に遊技球が3個入賞し、賞球数がさらに10個×3球=30個増加して合計で2700個になったものとする。この場合、図10-12(A4)に示すように、演出制御用CPU120は、特殊可変入賞球装置17が閉鎖してから小当り遊技状態が終了するまでの期間(図10-11(A)に示すT3~T4の小当りエンディング期間)に、画像表示装置5にキャラクタ、及び、「30pt GET!!」の台詞を表示させ、小当り連続中賞球数表示1を「2700pt」に更新させる。また、本例では、第2KT状態(小当りRUSHモード)での小当り終了処理期間としての小当りエンディング期間を3秒としている。

20

【0915】

次いで、図10-12(A5)に示すように、遊技状態が小当り遊技状態から高確/第2KT状態に制御され、第2特別図柄の変動表示が開始されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄の変動表示を開始させる(図10-11に示すT4のタイミング)。

30

【0916】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに伴い、アクティブ表示領域06TM031にアクティブ表示06TM030を表示するとともに、第2保留表示領域06TM021に第2保留表示06TM020をアクティブ表示領域06TM031側に1つシフトさせ、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「3」を表示させる。

40

【0917】

また、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となる第2小図柄の組み合わせを確定停止させると、CPU103は、第1特別図柄変動処理において、第2特別図柄で小当り図柄を停止表示している状態であることにより(ステップS06TM1220AでYES)、第1変動中断フラグをセットし(ステップS06TM1230A)、そのまま処理を終了する。そして、その後の第1特別図柄変動処理のステップS06TM1200Aでは、第1変動中断フラグがセットされていることに基づいて、ステップS06IWS1121A以降の処理を実行せず、そのまま処理を終了する(ステップS06TM1200AでYES)。即ち、第1変動中断フラグがセットされている期間は、第1変動タイマを減算しないことから、第1特別図柄の変動表示が中断される。

50

【0918】

小当り遊技状態が終了すると、CPU103は、第2小当り終了処理において、小当り終了表示タイマが動作していないことに基づいて、ステップ026 IWS2301A以降の処理を実行し、ステップS06 TM1300Aで第1変動中断フラグがセットされていることにより第1変動中断フラグをリセットする。

【0919】

CPU103は、第1変動中断フラグがセットされていたことにより、第1特別図柄変動処理において、ステップS06 TM1200Aで第1変動中断フラグがセットされていないことに基づいて、026 IWS1121A以降の処理を実行する（ステップS06 TM1200AでNO）。即ち、第1変動中断フラグがリセットされると、第1変動タイマが減算されることから、第1特別図柄の変動表示が再開される。

10

【0920】

従って、第2KT状態中において、第1特別図柄の変動表示に関して、遊技状態が小当り遊技状態に制御されたタイミングから小当り遊技状態が終了するタイミングまでの期間（図10-11（A）に示すT2～T4の期間）において、第1特別図柄の変動表示を一時的に中断しており、小当り遊技状態が終了したタイミングで（図10-11（A）に示すT4のタイミングで）、第1特別図柄の変動表示を再開している。本例では、図10-11（A）に示すT5のタイミングが、実行中の第1特別図柄の変動表示が終了する本来のタイミングであったが、小当り遊技状態に制御されている期間（図10-11（A）に示すT2～T4の期間）において、第1特別図柄の変動表示を中断していたので、第1特別図柄の変動表示の実行期間は、第1特別図柄の変動表示を中断していた期間（図10-11（A）に示すT2～T4の期間）の分だけ（図10-11（A）に示すT5のタイミングからT6のタイミングまで）延長されている。

20

【0921】

〔時短モード中の小当り〕

まず、図10-12（B1）に示すように、遊技状態が低確／第1KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが時短RUSHモードに制御されている。演出モードが時短モードのときには、飾り図柄の背景画像として「曇り画像」が表示されることになる。CPU103が、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示を同時に実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行している（図10-6（B）に示すT1のタイミング）。

30

【0922】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域06 TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域06 TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域06 TM031には、現在実行中の変動表示に対してアクティブ表示06 TM030を表示させており、第2保留表示領域06 TM021には、第2保留表示06 TM020を4つ表示させている。

40

【0923】

第1KT状態中である場合には、図10-12（B1）に示すように、画像表示装置5において、図10-12（A1）に示した小当り連続数表示1及び小当り連続中賞球数表示1が表示されていない。本例では、図9-9（1）～図9-11（1）に示すように、第1KT状態では、下流側の特殊可変入賞球装置17の開放時間が0.2秒、0.8秒または1.8秒と短いのにに対して、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が5.5秒と長

50

い。従って、第1 K T状態では、小当りが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀である（例えば、100変動表示ごとに1球程度）ので、小当り連続数表示1及び小当り連続中賞球数表示1が表示されていない。

【0924】

次いで、図10-12（B2）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「1」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、及び図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「5」を確定停止させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア512に第2小図柄の「1」、第2小図柄表示エリア5c2に第2小図柄の「3」、及び第2小図柄表示エリア5r2に第2小図柄の「5」を確定停止させる（図10-6（B）に示すT2のタイミング）。即ち、第2特別図柄の表示結果が「小当り」となる第2小図柄の組み合わせを確定停止させ、小当り遊技状態に制御される。

10

【0925】

前述したように、本実施形態では、第1 K T状態に制御されているときに、小当りが発生しても、特殊入賞口に遊技球が入賞することは極めて稀であるので、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となっても、遊技者に小当りが発生していることを報知する必要性は低い。従って、第1 K T状態中に、第2特別図柄の表示結果が「小当り」となる場合には、飾り図柄及び第2小図柄の変動表示結果が「小当り」となる第2小図柄の組み合わせ（本例では、「135」等）を確定停止させているものの、確定停止した飾り図柄の上部に「小当り！！」の文字を表示させていない。即ち、確定停止した飾り図柄の上部に「小当り！！」の文字を表示させることにより小当りの発生を遊技者が把握し易い態様で報知していた第2 K T状態中とは異なり、第1 K T状態中には「小当り！！」等の文字を表示しないことにより小当りの発生を遊技者が把握し難くなっている。このような構成によれば、第1 K T状態中に、第2特別図柄の変動表示結果が「小当り」となっても、遊技者は小当りが発生していることを認識困難となり、第1 K T状態中に小当りが発生しても遊技者に過度の期待を抱かせないようにしている。

20

【0926】

次いで、遊技状態が小当り遊技状態に制御され、特殊可変入賞球装置17が開放中である期間（図10-11（B）に示すT2～T3の期間）では、図10-12（B3）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「1」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、及び図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「5」を確定停止させた状態で、アクティブ表示領域06TM031に表示されていたアクティブ表示06TM030と、第2保留表示領域06TM021に表示されていた4つの第2保留表示06TM020を消去する。また、本例では、第1 K T状態中の小当り終了処理期間としての小当りエンディング期間を0.5秒としている。

30

【0927】

次いで、遊技状態が小当り遊技状態から低確／第1 K T状態に制御されると、演出制御用CPU120は、図10-12（B4）に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア512、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄の変動表示を開始させる（図10-11（B）に示すT4のタイミング）。

40

【0928】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに伴い、アクティブ表示領域06TM031にアクティブ表示06TM030を表示するとともに、第2保留表示領域06TM021に第2保留表示06TM020をアクティブ表示領域06TM031側に1つシフトさせ、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「3」を表示させる。

【0929】

また、前述したように、第1 K T状態中においても、第1特別図柄の変動表示に関して、遊技状態が小当り遊技状態に制御されたタイミングから小当り遊技状態が終了するタイ

50

ミングまでの期間（図10-11（B）に示すT2～T4の期間）において、第1特別図柄の変動表示を一時的に中断しており、小当り遊技状態が終了したタイミングで（図10-11（B）に示すT4のタイミングで）、第1特別図柄の変動表示を再開している。本例では、図10-11（B）に示すT5のタイミングが、実行中の第1特別図柄の変動表示が終了する本来のタイミングであったが、小当り遊技状態に制御されている期間（図10-11（B）に示すT2～T4の期間）において、第1特別図柄の変動表示を中断していたので、第1特別図柄の変動表示の実行期間は、第1特別図柄の変動表示を中断していた期間（図10-11（B）に示すT2～T4の期間）の分だけ（図10-11（B）に示すT5のタイミングからT6のタイミングまで）延長されている。

【0930】

10

このように、第1KT状態では、小当り遊技状態において実質的に遊技球が特殊入賞口に入賞困難であるため、小当り制御を強調する演出（「小当り！！」の文字表示）を実行せず、第2KT状態に比べて小当りエンディング期間を短くするように構成している。一方で、第2KT状態では、小当り遊技状態において遊技球が特殊入賞口に入賞容易であるため、小当り制御を強調する演出（「小当り！！」の文字表示）を実行するとともに、第1KT状態に比べて小当りエンディング期間を長くするように構成している。本例では、第1KT状態では小当りエンディング期間が0.5秒であるのに対して、第2KT状態では小当りエンディング期間が3秒であるように構成している。

【0931】

20

前述したように、第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」となり、小当り遊技状態に制御されるときに、第1特別図柄の変動表示が中断される。また、第1KT状態における小当りエンディング期間は0.5秒間であるのに対して、第2KT状態における小当りエンディング期間は3秒間である。ここで、第1KT状態と第2KT状態とで、同じ種別の小当りが発生した場合には特殊可変入賞球装置17の開放時間は共通である（例えば、小当りBの場合は0.8秒間である）ので、第2KT状態では、第1特別図柄の変動表示が〔0.8秒間+3秒間=3.8秒間〕にわたって中断する一方で、第1KT状態では、第1特別図柄の変動表示が〔0.8秒間+0.5秒間=1.3秒間〕にわたって中断する。

【0932】

30

このように、特殊入賞口への入賞期待度が低い第1KT状態においては、特殊入賞口への入賞期待度が高い第2KT状態よりも、変動表示の中断時間を短くすることができる。仮に、第1KT状態において、第2KT状態と共通の小当りエンディング期間を設けると、小当り制御を強調する演出が実行されず、特殊入賞口への入賞期待度が低いにもかかわらず第1特別図柄の変動表示が中断する期間が長い（例えば、3.8秒である）ことにより、第1特別図柄の変動表示時間と、第1特別図柄の変動表示に対応した演出との不整合が大きくなってしまい、遊技者に違和感を与えることになる。本実施形態のように、第1KT状態における小当りエンディング期間を、第2KT状態における小当りエンディング期間よりも短い時間に設定することで、第1KT状態における第1特別図柄の変動表示時間と第1特別図柄の変動表示に対応した演出との不整合を抑制して、遊技者に違和感を与えないようにすることができる。

40

【0933】

（大当りが発生する場合の演出制御）

次に、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が同時に並行して実行されている場合に、何れかの特別図柄の変動表示結果が「大当り」となる場合の演出制御に関して、図10-13及び図10-14を用いて説明する。

【0934】

図10-13（A）は、遊技状態が低確／非KT状態（通常モード）に制御されており、第1特別図柄の表示結果が「大当り」となることに伴い、第2特別図柄の表示結果が強制的に「はずれ」となるときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。また、図10-14（A1）～（A4）は、遊技状態が低確／非KT状態（通常モード）に

50

制御されており、第1特別図柄の表示結果が「大当たり」となることに伴い、第2特別図柄の表示結果が強制的に「はずれ」となるときの演出画像の一例を示す説明図である。

【0935】

また、図10-13(B)は、遊技状態が低確／非KT状態（通常モード）に制御されており、第2特別図柄の表示結果が「大当たり」となることに伴い、第1特別図柄の表示結果が強制的に「はずれ」となるときの各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。また、図10-14(B1)～(B4)は、遊技状態が低確／非KT状態（通常モード）に制御されており、第2特別図柄の表示結果が「大当たり」となることに伴い、第1特別図柄の表示結果が強制的に「はずれ」となるときの演出画像の一例を示す説明図である。

10

【0936】

（第2特別図柄が強制はずれとなる場合）

まず、図10-14(A1)に示すように、遊技状態が低確／非KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御されている。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」が表示されることになる。ここで、CPU103が、第2特別図柄の変動表示を実行している状態で、第1特別図柄の変動表示を開始したものとする。これに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア512、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄（サブ図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行している状態で、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始するとともに、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア511、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1小図柄の変動表示を開始する（図10-13(A)に示すT1のタイミング）。

20

【0937】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が0であることに基づいて、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」を表示させ、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させている。アクティブ表示領域06TM031には、アクティブ表示06TM030を表示させている。

30

【0938】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-14(A2)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる（図10-13(A)のT2のタイミング）。このとき、第1小図柄表示エリア511、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1では、第1小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した第1小図柄表示エリア511、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した第1小図柄表示エリア5r1においても、第1小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

40

【0939】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-14(A3)に示すように、リーチ状態を継続したまま、可動体06TM100を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行するとともに、可動体06TM100の周囲に炎エフェクト画像06TM150を重畳表示するエフェクト演出を実行する（図10-13(A)に示すT3のタイミング）。炎エフェクト画像06TM150は、背景画像及び飾り図柄よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは背景画像及び飾り図柄よりも手前に表示されているように見える。

50

【0940】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-14(A4)に示すように、起立位置にある可動体06TM100を傾倒位置に戻す動作を実行する(図10-13(A)に示すT4)。これにより可動体動作演出が終了して、図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、飾り図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「2」、及び飾り図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を確定停止させ、第1小図柄表示エリア5l1に第1小図柄の「2」、第1小図柄表示エリア5c1に第1小図柄の「2」、及び第1小図柄表示エリア5r1に第1小図柄の「2」を確定停止させる。即ち、第1特別図柄の表示結果が「大当り」となる飾り図柄及び第1小図柄の組み合わせを確定停止させる。そして、画像表示装置5の上部に「大当り!!」の文字を表示させることにより大当りの発生を報知する。

10

【0941】

このとき、前述した図10-8に示すように、第2特別図柄変動処理において、第1特別図柄表示装置4Aにて大当り図柄を導出表示していれば(ステップ026IWS1124BでYES)、演出制御用CPU120に第2強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い(ステップS06TM1210B)、第2特別図柄の変動表示が強制はずれとなるように制御される。従って、図10-14(A4)に示すように、第2強制図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、第2小図柄表示エリア5l2に第2小図柄の「7」、第2小図柄表示エリア5c2に第2小図柄の「8」、及び第2小図柄表示エリア5r2に第2小図柄の「2」を確定停止させる。即ち、第2特別図柄の表示結果が「はずれ」となる第2小図柄の組み合わせを確定停止させる。

20

【0942】

(第1特別図柄が強制はずれとなる場合)

まず、図10-14(B1)に示すように、遊技状態が低確/非KT状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御されている。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」が表示されることになる。ここで、CPU103が、第2特別図柄の変動表示を実行している状態で、第1特別図柄の変動表示を開始したものとする。これに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において、第2小図柄(サブ図柄である第2特別図柄に対応した情報)の変動表示を実行している状態で、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄(メイン図柄である第1特別図柄に対応した情報)の変動表示を開始するとともに、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1小図柄の変動表示を開始する(図10-13(B)に示すT1のタイミング)。

30

【0943】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であり、及び第2保留記憶数が0であることに基づいて、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」を表示させ、及び第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域06TM031には、アクティブ表示06TM030を表示させている。

40

【0944】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-14(B2)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる(図10-13(B)のT2のタイミング)。このとき、第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1では、第1小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した第1小図柄表示エリア5l1、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した第1小図柄

50

表示エリア5 r 1においても、第1小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【0945】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-14(B3)に示すように、第2特別図柄の変動パターンにおける後述するブラックアウト演出を実行させるべきタイミングにおいて(図10-13(B)に示すT3のタイミングにおいて)、画像表示装置5においてブラックアウト演出を実行する。本実施形態におけるブラックアウト演出とは、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として暗転画像06TM200を表示することにより、背景画像、飾り図柄、及びリーチ演出画像の視認性を低下させて視認困難状態とする演出である。本実施形態では、ブラックアウト演出が実行されることにより、背景画像、及び飾り図柄が視認困難状態となる。

10

【0946】

ここで、ブラックアウト演出により、飾り図柄は視認困難状態となるが、第1小図柄及び第2小図柄は視認可能な状態のままである。即ち、図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rにおいて停止表示していた「2」の飾り図柄、並びに、図柄表示エリア5Cにおいて変動表示されている飾り図柄の視認性は低下する一方で、第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において変動表示されている第1小図柄、並びに、第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2において変動表示されている第2小図柄の視認性は低下していない。

20

【0947】

次いで、演出制御用CPU120は、図10-14(B4)に示すように、変動表示を実行していた第2特別図柄の表示結果が「大当たり」となるタイミングで(図10-13(B)に示すT4のタイミングで)、画像表示装置5の中央部(図柄表示エリア5L、5C、5R)に「F E V E R」の文字を表示させることにより大当たりの発生を報知する。そして、第2小図柄表示エリア5l2に第2小図柄の「7」、第2小図柄表示エリア5c2に第2小図柄の「7」、及び第2小図柄表示エリア5r2に第2小図柄の「7」を確定停止させる。即ち、第2特別図柄の表示結果が「大当たり」となる飾り図柄及び第2小図柄の組み合わせを確定停止させる。

【0948】

30

このとき、前述した図10-7に示すように、第1特別図柄変動処理において、第2特別図柄表示装置4Bにて大当たり図柄を導出表示していれば(ステップ026IWS1124AでYES)、演出制御用CPU120に第1強制図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い(ステップS06TM1210A)、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとなるように制御される。従って、図10-14(B4)に示すように、第1強制図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、第1小図柄表示エリア5l1に第1小図柄の「2」、第1小図柄表示エリア5c1に第1小図柄の「4」、及び第1小図柄表示エリア5r1に第1小図柄の「7」を確定停止させる。即ち、第1特別図柄の表示結果が「はずれ」となる第1小図柄の組み合わせを確定停止させる。

【0949】

40

図10-14(A4)に示すように、飾り図柄に対応する第1特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」となるときには、大当たりとなる飾り図柄の組み合わせ(本例では、「222」)を停止表示させる演出を実行している一方で、図10-14(B4)に示すように、飾り図柄に対応しない第2特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」となるときには、大当たりとなる飾り図柄の組み合わせを停止表示させる演出を実行せずに、「F E V E R」の文字を表示することで大当たりの発生を報知している。仮に、飾り図柄に対応した特別図柄(メイン図柄)が、変動表示の途中で一方の特別図柄から他方の特別図柄に切り替わる(例えば、第1特別図柄から第2特別図柄に切り替わる)ような演出を実行してしまうと、いずれの特別図柄の表示結果であるのか不明確となり、遊技者が誤認してしまうおそれがある。そのため、飾り図柄に対応しない特別図柄(サブ図柄)の変動表示の表示

50

結果が大当たりとなるときには、大当たりとなる飾り図柄の組み合わせを表示する演出を実行しないことによって、いずれの特別図柄の表示結果で大当たりとなったかを遊技者が誤認してしまうことを防ぐことができる。

【0950】

また、図10-14(A3)及び(A4)に示すように、飾り図柄に対応する第1特別図柄(メイン図柄)の変動表示の表示結果が「大当たり」となるときには、可動体06TM100を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行している一方で、図10-14(B3)及び(B4)に示すように、飾り図柄に対応しない第2特別図柄(サブ図柄)の変動表示の表示結果が「大当たり」となるときには、可動体動作演出を実行していない。このような構成によれば、飾り図柄の変動表示に注目している遊技者が予期しない不規則なタイミング(本例では、メイン図柄である第1特別図柄の変動表示中にサブ図柄である第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となるタイミング)で可動体動作演出が実行されてしまうことにより、期待度の高い可動体動作演出の興味が低下してしまうことを防止することができる。

10

【0951】

(電源断から復旧したときの処理)

次に、パチンコ遊技機1が電源断から復旧したときの処理について具体的に説明する。本実施形態では、電源断後にパチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3に示すように、CPU103は、遊技制御メイン処理における復旧時のコマンド送信(ステップS7)の処理で、電源断から復旧したことを指定する(復旧画面を表示するように指定する)停電復旧1指定コマンド、並びに、第1保留記憶数指定コマンド及び第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。また、電源断時に第1特別図柄及び第2特別図柄の少なくとも一方が変動表示されていた場合には、上記のコマンドに加えて、実行されていた特別図柄の変動表示の表示結果を指定する表示結果指定コマンド(表示結果1指定コマンド～表示結果8指定コマンド)を演出制御用CPU120に送信する。

20

【0952】

次いで、CPU103は、遊技制御メイン処理において割込許可(ステップS12)の処理まで実行すると、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

30

【0953】

そして、CPU103は、遊技制御用タイマ割込み処理におけるコマンド制御処理(ステップS27)において、RAM102にバックアップされている電源断時の遊技状況を示すデータ(遊技状態、並びに、第1特別図柄の変動状況及び第2特別図柄の変動状況等)に応じたコマンドのセットを、1回の割込み内で演出制御用CPU120に対して送信する。これらのコマンドには、第1客待ち状態又は第2客待ち状態であること指定する客待ちデモ指定コマンド(第1客待ちデモ表示指定コマンド、第2客待ちデモ表示指定コマンド)、遊技状態に応じた背景表示を指定する背景指定コマンド(低確/非KT背景指定コマンド、低確/第1KT背景指定コマンド、高確/第1KT背景指定コマンド、高確/第2KT背景指定コマンド)、及び図柄確定指定コマンド(第1図柄確定指定コマンド、第2図柄確定指定コマンド)等が含まれる。

40

【0954】

以下の説明では、画像表示装置5に表示される復旧画面に、(1)メイン図柄に対応した復旧画像、(2)サブ図柄に対応した復旧画像、並びに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像、が重畳表示されることになる。これら(1)～(3)の画像に関して、表示優先度が最も高い画像(最も手前に表示されているよう

50

に見える画像)は、(1)メイン図柄に対応した復旧画像であり、表示優先度が2番目に高い画像((1)よりも奥に(3)よりも手前に表示されているように見える画像)は、(2)サブ図柄に対応した復旧画像であり、表示優先度が最も低い画像(最も奥に表示されているように見える画像)は、(3)各演出用図柄及び背景画像である。

【0955】

演出制御用CPU120は、停電復旧1指定コマンドを受信したときに、(1)メイン図柄に対応した復旧画像と(2)サブ図柄に対応した復旧画像の両方の表示制御を実行するようにしている。本実施形態において、メイン図柄に対応した復旧画像は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示された画像であるため、(1)メイン図柄に対応した復旧画像が表示されると、これよりも表示優先度の低い(2)サブ図柄に対応した復旧画像を、遊技者が視認できない状態となる。結果として、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたもの(後述する図10-18に示す状況2及び状況6と同様)となる。

10

【0956】

図10-15には、電源断から復旧したときにCPU103から演出制御用CPU120に送信されるコマンドの例を示している。これらのコマンドは、前述したように、停電復旧1指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンド及び第2保留記憶数指定コマンド、並びに、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド及び第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンド、を送信した後の割込み処理で送信される。なお、図10-15では、電源断時の第1特別図柄及び第2特別図柄の変動状況として代表的な状況を示しているが、電源断時の第1特別図柄及び第2特別図柄の変動状況として他の状況に対応したコマンドも送信可能となっている。

20

【0957】

図10-15の「状況1」は、電源断時の変動状況として、第2特別図柄が第2客待ち状態であり、第1特別図柄が第1客待ち状態であるときの状況を示している。「状況1」の場合には、CPU103は、電源復旧時に同じ割込処理内で、背景指定コマンド→第2客待ちデモ表示指定コマンド→背景指定コマンド→第1客待ちデモ表示指定コマンドの順で各コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、背景指定コマンドに基づいて電源断時の遊技状態((i)低確/非KT状態(通常状態)、(ii)低確/第1KT状態、(iii)高確/第1KT状態、(iv)高確/第2KT状態)を特定可能である。なお、第1客待ちデモ表示指定コマンドは、電源断時の第1保留記憶数が0であることに基いて送信され、第2客待ちデモ表示指定コマンドは、電源断時の第2保留記憶数が0であることに基いて送信される。

30

【0958】

図10-15の「状況2」は、電源断時の変動状況として、第2特別図柄が第2客待ち状態であり、第1特別図柄が変動表示中であり且つ変動表示の残り時間が8ms以上であるときの状況を示している。「状況2」の場合には、CPU103は、電源復旧時に同じ割込処理内で、背景指定コマンド→第2客待ちデモ表示指定コマンドの順で各コマンドを演出制御用CPU120に送信する。

【0959】

図10-15の「状況3」は、電源断時の変動状況として、第2特別図柄が第2客待ち状態であり、第1特別図柄が変動表示中であり且つ変動表示の残り時間が4msであるときの状況を示している。「状況3」の場合には、CPU103は、電源復旧時に同じ割込処理内で、背景指定コマンド→第2客待ちデモ表示指定コマンド→第1図柄確定指定コマンドの順で各コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、背景指定コマンド及び第1特別図柄確定指定コマンドを受信したことに基いて、第1特別図柄がメイン図柄となっている場合には飾り図柄及び第1小図柄を確定停止させ、第1特別図柄がサブ図柄となっている場合には第1小図柄を確定停止させる。

40

【0960】

図10-15の「状況4」は、電源断時の変動状況として、第2特別図柄が変動表示中

50

であり且つ変動表示の残り時間が8ms以上であり、第1特別図柄が第1客待ち状態であるときの状況を示している。「状況4」の場合には、CPU103は、電源復旧時に同じ割込処理内で、背景指定コマンド→第1客待ちデモ表示指定コマンドの順で各コマンドを演出制御用CPU120に送信する。

【0961】

図10-15の「状況5」は、電源断時の変動状況として、第2特別図柄が変動表示中であり且つ変動表示の残り時間が4msであり、第1特別図柄が第1客待ち状態であるときの状況を示している。「状況5」の場合には、CPU103は、電源復旧時に同じ割込処理内で、第2図柄確定指定コマンド→背景指定コマンド→第1客待ちデモ表示指定コマンドの順で各コマンドを演出制御用CPU120に送信する。

10

【0962】

図10-15の「状況6」は、電源断時の変動状況として、第2特別図柄が変動表示中であり且つ変動表示の残り時間が8ms以上であり、第1特別図柄が変動表示中であり且つ変動表示の残り時間が8ms以上であるときの状況を示している。「状況6」の場合には、CPU103は、電源復旧時の割込み処理においてコマンドを演出制御用CPU120に送信しない。

【0963】

(復旧画面)

また、図10-15には、電源復旧時に画像表示装置5に表示される復旧画面の例を示している。演出制御用CPU120は、上述した「状況1」～「状況6」の各遊技状況に応じて異なる態様の復旧画面を表示可能である。なお、図10-15に示す例では、電源断発生時の遊技状態が低確／非KT状態(通常状態)に制御されており、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄となっていた場合の例である。

20

【0964】

「状況1」の場合、演出制御用CPU120は、低確／非KT背景指定コマンド、第1客待ちデモ表示指定コマンド、及び第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づいて、電源断発生時の遊技状態が低確／非KT状態(通常状態)であり、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であることを特定可能である。また、メイン図柄の変動表示が実行されておらず、サブ図柄の変動表示も実行されていない状況であることから、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像の表示制御のみを実行する。

30

【0965】

即ち、演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」を表示させるとともに、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rに、復旧時の飾り図柄としてはずれ図柄(本例では「247」)を表示させ、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1に、復旧時の第1小図柄としてはずれ図柄(本例では「247」)を表示させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2に、復旧時の第2小図柄としてはずれ図柄(本例では「152」)を表示させる。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」を表示させ、第2保留記憶数が0であることに基づいて、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させる。

40

【0966】

「状況2」の場合、演出制御用CPU120は、低確／非KT背景指定コマンド及び第2客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づいて、電源断発生時の遊技状態が低確／非KT状態(通常状態)であり、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であることを特定可能である。また、メイン図柄の変動表示が実行されており、サブ図柄の変動表示は実行されていない状況であることから、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行し、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像の表示制御

50

を実行する。

【0967】

演出制御用CPU120が、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御、並びに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像の表示制御を実行する結果、表示優先度が高く画面全体にわたって表示される(1)メイン図柄に対応した復旧画像のみが画面に表示されることになる。即ち、画像表示装置5の画面全体に「電源断復旧中」という文字が表示される。

【0968】

「状況3」の場合、演出制御用CPU120は、低確／非KT背景指定コマンド、並びに、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び第1図柄指定確定指定コマンドを受信したことに基づいて、電源断発生時の遊技状態が低確／非KT状態(通常状態)であり、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であることを特定可能である。また、メイン図柄を確定停止させるタイミング(即ち確定停止した状態の飾り図柄及び確定停止した状態の第1小図柄を表示させても良いタイミング)であり、サブ図柄の変動表示は実行されていない状況であることから、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像の表示制御のみを実行する。

【0969】

即ち、演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」を表示させるとともに、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rに、復旧時の飾り図柄として確定停止した状態のはずれ図柄(本例では「247」)を表示させ、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1に、復旧時の第1小図柄として確定停止した状態のはずれ図柄(本例では「247」)を表示させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2に、復旧時の第2小図柄としてはずれ図柄(本例では「152」)を表示させる。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」を表示させ、第2保留記憶数が0であることに基づいて、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させる。

【0970】

「状況4」の場合、演出制御用CPU120は、低確／非KT背景指定コマンド及び第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づいて、電源断発生時の遊技状態が低確／非KT状態(通常状態)であり、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であることを特定可能である。また、メイン図柄の変動表示が実行されておらず、サブ図柄の変動表示が実行されている状況であることから、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行し、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像の表示制御を実行する。

【0971】

演出制御用CPU120が、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御、並びに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像の表示制御を実行する結果、(2)サブ図柄に対応した復旧画像と、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像とが重畳表示されることになる。ここで、表示優先度が高い画像は(2)サブ図柄に対応した復旧画像であるが、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲はサブ図柄の表示範囲(第1小図柄の場合は画面左上部、第2小図柄の場合は画面右上部)に限られるため、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の部分(本例では画面右上部)を除いて、(3)各演出用図柄(飾り図柄及び第1小図柄)及び背景画像を視認可能となる。その結果、サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲(本例では、第2小図柄の表示範囲である画面右上部)には「復旧中」と表示され、その他の部分には各演出用図柄(飾り図柄及び第1小図柄)及び背景画像が表示されることになる。

【0972】

「状況5」の場合、演出制御用CPU120は、第2図柄確定指定コマンド、低確／非

10

20

30

40

50

K T背景指定コマンド、及び第1客待ちデモ表示指定コマンドを受信したことに基づいて、電源断発生時の遊技状態が低確／非K T状態（通常状態）であり、メイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であることを特定可能である。また、メイン図柄の変動表示は実行されておらず、サブ図柄を確定停止させるタイミング（即ち確定停止した状態の第2小図柄を表示させても良いタイミング）であることから、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像の表示制御のみを実行する。

【0973】

即ち、演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」を表示させるとともに、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rに、復旧時の飾り図柄としてはずれ図柄（本例では「247」）を表示させ、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1に、復旧時の第1小図柄としてはずれ図柄（本例では「247」）を表示させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2に、復旧時の第2小図柄として確定停止した状態のはずれ図柄（本例では「152」）を表示させる。また、第1保留記憶数が0であることに基づいて、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」を表示させ、第2保留記憶数が0であることに基づいて、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させる。

【0974】

「状況6」の場合、演出制御用CPU120はコマンドを受信しないため、電源断発生時の遊技状態、並びに、メイン図柄及びサブ図柄を特定することができない。そのため、停電復旧1指定コマンドを受信したことに基づいて、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と（2）サブ図柄に対応した復旧画像の両方の表示制御を実行している状態である。そして、前述したように、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い（2）サブ図柄に対応した復旧画像とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなる。

【0975】

なお、本例では、電源断が発生したときに、遊技状態が低確／非K T状態に制御されている場合の例を示したが、電源断が発生したときに、遊技状態が高確／第2K T状態、高確／第1K T状態、及び低確／第1K T状態の何れかのK T状態に制御されていれば、各K T状態に対応した背景指定コマンドが送信される。そして、背景指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、遊技状態（何れのK T状態であるか）とともに、メイン図柄が第2特別図柄であり、サブ図柄が第1特別図柄であることを特定可能である。

【0976】

例えば、遊技状態が高確／第2K T状態に制御されており、メイン図柄である第2特別図柄の変動表示が実行されておらず、サブ図柄である第1特別図柄の変動表示が実行されている状態で電源断が発生した場合には、図10-15の「状況2」に示すケースに該当する。この場合に演出制御用CPU120は、（1）メイン図柄である第2特別図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行せず、（2）サブ図柄である第1特別図柄に対応した復旧画像の表示制御を実行し、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では台風画像）の表示制御を実行する。

【0977】

演出制御用CPU120が、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御、並びに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像の表示制御を実行する結果、（2）サブ図柄に対応した復旧画像と、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像とが重畳表示されることになる。ここで、表示優先度が高い画像は（2）サブ図柄に対応した復旧画像であるが、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲はサブ図柄の表示範囲（第1小図柄の場合は画面左上部、第2小図柄の場合は画面右上部）に限られるため、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の部分（本例では画面左上部）を除いて、（3）各演出用図柄（飾り図柄及び第2小図柄）及び背景画

10

20

30

40

50

像（本例では台風画像）を視認可能となる。その結果、サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲（本例では、第1小図柄の表示範囲である画面左上部）には「復旧中」と表示され、その他の部分には各演出用図柄（飾り図柄及び第2小図柄）及び背景画像が表示されることになる。

【0978】

このように、CPU103は、電源断から復旧したときに、電源断が発生したときの遊技状態、並びに、第1特別図柄の変動状況及び第2特別図柄の変動状況を特定可能するためのコマンドのセットを演出制御用CPU120に送信可能である。そして、上記コマンドのセットを受信した演出制御用CPU120は、上記コマンドのセットに基づいて特定される遊技状態、並びに、第1特別図柄の変動状況及び第2特別図柄の変動状況に応じて、異なる態様の復旧画面を表示可能である。このような構成によれば、第1特別図柄と第2特別図柄が並行して変動表示を実行可能な遊技機において、電源断復旧に関する適切な報知を行うことができる。

10

【0979】

（状況6における復旧画面の具体例）

次に、前述した「状況6」に示したように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行しているときに電源断が発生したケースの具体例に関して説明する。本例では、電源断が発生したときに、遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）に制御されており（即ちメイン図柄が第1特別図柄であり、サブ図柄が第2特別図柄であり）、第1保留記憶数は0であり、第2保留記憶数は0であったものとする。前述したように、「状況6」では、演出制御用CPU120が、停電復旧1指定コマンドを受信したことに基づいて、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と（2）サブ図柄に対応した復旧画像の両方の表示制御を実行している状態である。そして、前述したように、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い（2）サブ図柄に対応した復旧画像とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

20

【0980】

図10-16（A）に示すように、電源断から復旧後に、電源断発生時に実行中であった第1特別図柄の変動表示と、電源断発生時に実行中であった第2特別図柄の変動表示とを並行して実行しているときに、第1特別図柄の変動表示が第2特別図柄の変動表示よりも先に終了すると、第1保留記憶数が0であることから、CPU103は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（図10-3のステップ026 IWS52A）。

30

【0981】

演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では晴れ画像）を表示させる。但し、第2特別図柄に関しては、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信しておらず、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドも受信していないため、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御は継続している。従って、（2）サブ図柄に対応した復旧画像と（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では晴れ画像）とが重畳表示されることになる。その結果、サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲（本例では、第2小図柄の表示範囲である画面右上部）には「復旧中」と表示され、その他の部分には各演出用図柄（飾り図柄及び第1小図柄）及び背景画像（本例では晴れ画像）が表示されることになる。

40

【0982】

ここで、電源断発生時に第1保留記憶数が1以上であった場合には、CPU103は、電源断から復旧後に、電源断発生時に実行中であった第1特別図柄の変動表示が終了した後、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを送信しないが、次の第1特別図柄の変動表示を開始させるときに、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドを送

50

信することになる（図10-3のステップ026 IWS56A、図9-15のステップ026 IWS1704A）。変動パターンコマンド及び背景指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では晴れ画像）を表示させる。その結果、サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲（本例では、第2小図柄の表示範囲である画面右上部）には「復旧中」と表示され、その他の部分には各演出用図柄（飾り図柄及び第1小図柄）及び背景画像（本例では晴れ画像）が表示されることになる。

【0983】

図10-16（B）に示すように、電源断から復旧後に、電源断発生時に実行中であった第1特別図柄の変動表示と、電源断発生時に実行中であった第2特別図柄の変動表示とを並行して実行しているときに、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも先に終了すると、第2保留記憶数が0であることから、CPU103は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（図10-4のステップ026 IWS52B）。

【0984】

演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では晴れ画像）を表示させる。但し、第1特別図柄に関しては、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信しておらず、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドも受信していないため、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御は継続している。従って、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では晴れ画像）とが重畳表示されることになる。そして、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では晴れ画像）とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

【0985】

ここで、電源断発生時に第2保留記憶数が1以上であった場合には、CPU103は、電源断から復旧後に、電源断発生時に実行中であった第2特別図柄の変動表示が終了した後、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを送信しないが、次の第2特別図柄の変動表示を開始させるときに、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドを送信することになる（図10-4のステップ026 IWS56B等）。変動パターンコマンド及び背景指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では晴れ画像）を表示させる。そして、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では晴れ画像）とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

【0986】

図10-16（C）に示すように、電源断から復旧後に、電源断発生時に実行中であった第1特別図柄の変動表示と、電源断発生時に実行中であった第2特別図柄の変動表示とを並行して実行している場合に、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示が終了すると、第1保留記憶数が0であり第2保留記憶数も0であることから、CPU103は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する（図10-3のステップ026 IWS52A、図10-4のステップ026 IWS52B）。

【0987】

演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンド、

並びに、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させ、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。その結果、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみが表示されることになる。このように、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御と、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御とを同時に終了させて、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみを表示させることが可能である。

【0988】

10

ここで、電源断発生時に第1保留記憶数が1以上であり第2保留記憶数が1以上であった場合には、CPU103は、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示が終了したときに、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを送信しないが、次の第1特別図柄の変動表示及び次の第2特別図柄の変動表示を開始させるときに、第1特別図柄の変動表示に対応した変動パターンコマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2特別図柄の変動表示に対応した変動パターンコマンド及び背景指定コマンドを送信することになる(図10-3のステップ026 IWS56A、図9-15のステップ026 IWS1704A、図10-4のステップ026 IWS56B等)。

【0989】

20

演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示に対応した変動パターンコマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2特別図柄の変動表示に対応した変動パターンコマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させ、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。その結果、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみが表示されることになる。このように、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御と、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御とを同時に終了させて、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみを表示させることが可能である。

30

【0990】

なお、電源断発生時に第1保留記憶数が0であり第2保留記憶数が1以上であったことに基づいて、電源復旧後に、第1特別図柄の変動表示に対応した第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2特別図柄の変動表示に対応した変動パターンコマンド及び背景指定コマンドが送信された場合、これらのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させ、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。その結果、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみが表示されることになる。このように、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御と、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御とを同時に終了させて、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみを表示させることが可能である。

40

【0991】

また、電源断発生時に第1保留記憶数が1以上であり第2保留記憶数が0であったことに基づいて、電源復旧後に、第1特別図柄の変動表示に対応した変動パターンコマンド及び背景指定コマンド、並びに、第2特別図柄の変動表示に対応した第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドが送信された場合、これらのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させ、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(

50

飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。その結果、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみが表示されることになる。このように、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御と、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御とを同時に終了させて、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみを表示させることが可能である。

【0992】

図10-17は、低確/非KT状態において電源断が発生した場合の画面遷移の例を示す図である。図10-17に示すように、遊技状態が低確/非KT状態(メイン図柄:第1特別図柄、サブ図柄:第2特別図柄)に制御されており、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が並行して実行されているときに、電源断が発生したものとする(図10-17に示すT1のタイミング)。このとき、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が0である。

10

【0993】

電源が投入されると(図10-17に示すT2のタイミング)、CPU103は、遊技制御メイン処理における復旧時のコマンド送信(ステップS7)の処理で、停電復旧1指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンド及び第2保留記憶数指定コマンド、並びに、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド及び第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する。このとき、(1)メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い(2)サブ図柄に対応した復旧画像とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

20

【0994】

また、図10-15の「状況6」に示したように、遊技制御メイン処理において割込許可(ステップS12)が行われ、遊技制御用タイマ割込み処理が実行された後も、復旧時の送信コマンドセットが送信されないことにより、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたまま変化しない。ここで、遊技制御用タイマ割込み処理が実行されたことにより、電源断により中断されていた第1特別図柄の変動表示が再開され、電源断により中断されていた第2特別図柄の変動表示が再開される(図10-17に示すT3のタイミング)。

30

【0995】

次いで、第1特別図柄の変動表示が終了すると(図10-17に示すT4のタイミング)、第1保留記憶数が0であることに基いて、CPU103は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。但し、第2特別図柄に関しては、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信しておらず、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドも受信していないため、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御は継続している。従って、(2)サブ図柄に対応した復旧画像と(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)とが重畳表示されることになる。その結果、サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲(本例では、第2小図柄の表示範囲である画面右上部)には「復旧中」と表示され、その他の部分には各演出用図柄(飾り図柄及び第1小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)が表示されることになる。

40

【0996】

次いで、第2特別図柄の変動表示が終了すると(図10-17に示すT5のタイミング)、第2保留記憶数が0であることに基いて、CPU103は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づ

50

づいて、(2) サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させる。その結果、(3) 各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみが表示されることになる。

【0997】

図10-18は、低確／非KT状態において電源断が発生した場合の画面遷移の例を示す図である。図10-18に示すように、遊技状態が低確／非KT状態(メイン図柄：第1特別図柄、サブ図柄：第2特別図柄)に制御されており、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が並行して実行されているときに、電源断が発生したものとする(図10-18に示すT1のタイミング)。このとき、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が0である。

10

【0998】

電源が投入されると(図10-18に示すT2のタイミング)、CPU103は、遊技制御メイン処理における復旧時のコマンド送信(ステップS7)の処理で、停電復旧1指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンド及び第2保留記憶数指定コマンド、並びに、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド及び第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する。このとき、(1)メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い(2)サブ図柄に対応した復旧画像とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

【0999】

20

また、図10-15の「状況6」に示したように、遊技制御メイン処理において割込許可(ステップS12)が行われ、遊技制御用タイマ割込み処理が実行された後も、復旧時の送信コマンドセットが送信されないことにより、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたまま変化しない。ここで、遊技制御用タイマ割込み処理が実行されたことにより、電源断により中断されていた第1特別図柄の変動表示が再開され、電源断により中断されていた第2特別図柄の変動表示が再開される(図10-18に示すT3のタイミング)。

【1000】

次いで、第2特別図柄の変動表示が終了すると(図10-18に示すT4のタイミング)、第2保留記憶数が0であることに基づいて、CPU103は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、(2)サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)を表示させる。但し、第1特別図柄に関しては、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信しておらず、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドも受信していないため、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御は継続している。従って、(1)メイン図柄に対応した復旧画像と(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)とが重畳表示されることになる。その結果、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたまま変化しない。

30

40

【1001】

次いで、第1特別図柄の変動表示が終了すると(図10-18に示すT5のタイミング)、第1保留記憶数が0であることに基づいて、CPU103は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、(1)メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させる。その結果、(3)各演出用図柄(飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄)及び背景画像(本例では晴れ画像)のみが表示されることになる。

【1002】

図10-19は、高確／第2KT状態において電源断が発生した場合の画面遷移の例を

50

示す図である。図10-19に示すように、遊技状態が高確／第2KT状態（メイン図柄：第2特別図柄、サブ図柄：第1特別図柄）に制御されており、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が並行して実行されているときに、電源断が発生したものとする（図10-19に示すT1のタイミング）。このとき、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が0である。

【1003】

電源が投入されると（図10-19に示すT2のタイミング）、CPU103は、遊技制御メイン処理における復旧時のコマンド送信（ステップS7）の処理で、停電復旧1指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンド及び第2保留記憶数指定コマンド、並びに、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド及び第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する。このとき、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い（2）サブ図柄に対応した復旧画像とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

10

【1004】

また、図10-15の「状況6」に示したように、遊技制御メイン処理において割込許可（ステップS12）が行われ、遊技制御用タイマ割込み処理が実行された後も、復旧時の送信コマンドセットが送信されないことにより、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたまま変化しない。ここで、遊技制御用タイマ割込み処理が実行されたことにより、電源断により中断されていた第1特別図柄の変動表示が再開され、電源断により中断されていた第2特別図柄の変動表示が再開される（図10-19に示すT3のタイミング）。

20

【1005】

次いで、第2特別図柄の変動表示が終了すると（図10-19に示すT4のタイミング）、第2保留記憶数が0であることに基いて、CPU103は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基いて、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では台風画像）を表示させる。但し、第1特別図柄に関しては、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信しておらず、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドも受信していないため、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御は継続している。従って、（2）サブ図柄に対応した復旧画像と（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では台風画像）とが重畳表示されることになる。その結果、サブ図柄に対応した復旧画像の表示範囲（本例では、第1小図柄の表示範囲である画面左上部）には「復旧中」と表示され、その他の部分には各演出用図柄（飾り図柄及び第2小図柄）及び背景画像（本例では台風画像）が表示されることになる。

30

【1006】

次いで、第1特別図柄の変動表示が終了すると（図10-19に示すT5のタイミング）、第1保留記憶数が0であることに基いて、CPU103は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基いて、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させる。その結果、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では台風画像）のみが表示されることになる。

40

【1007】

図10-20は、高確／第2KT状態において電源断が発生した場合の画面遷移の例を示す図である。図10-20に示すように、遊技状態が高確／第2KT状態（メイン図柄：第2特別図柄、サブ図柄：第1特別図柄）に制御されており、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示が並行して実行されているときに、電源断が発生したものとす

50

る（図10-20に示すT1のタイミング）。このとき、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が0である。

【1008】

電源が投入されると（図10-20に示すT2のタイミング）、CPU103は、遊技制御メイン処理における復旧時のコマンド送信（ステップS7）の処理で、停電復旧1指定コマンド、第1保留記憶数指定コマンド及び第2保留記憶数指定コマンド、並びに、第1特別図柄に対応した表示結果指定コマンド及び第2特別図柄に対応した表示結果指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する。このとき、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と、これよりも表示優先度の低い（2）サブ図柄に対応した復旧画像とが重畳表示される結果、復旧画面は、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたものとなっている。

10

【1009】

また、図10-15の「状況6」に示したように、遊技制御メイン処理において割込許可（ステップS12）が行われ、遊技制御用タイマ割込み処理が実行された後も、復旧時の送信コマンドセットが送信されないことにより、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたまま変化しない。ここで、遊技制御用タイマ割込み処理が実行されたことにより、電源断により中断されていた第1特別図柄の変動表示が再開され、電源断により中断されていた第2特別図柄の変動表示が再開される（図10-20に示すT3のタイミング）。

【1010】

20

次いで、第1特別図柄の変動表示が終了すると（図10-20に示すT4のタイミング）、第1保留記憶数が0であることに基づいて、CPU103は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第1客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、（2）サブ図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させるとともに、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では台風画像）を表示させる。但し、第2特別図柄に関しては、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信しておらず、変動パターンコマンド及び背景指定コマンドも受信していないため、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御は継続している。従って、（1）メイン図柄に対応した復旧画像と（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では台風画像）とが重畳表示されることになる。その結果、画面全体に「停電復旧中」の文字が表示されたまま変化しない。

30

【1011】

次いで、第2特別図柄の変動表示が終了すると（図10-20に示すT5のタイミング）、第2保留記憶数が0であることに基づいて、CPU103は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2客待ちデモ表示指定コマンド及び背景指定コマンドを受信したことに基づいて、（1）メイン図柄に対応した復旧画像の表示制御を終了させる。その結果、（3）各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）及び背景画像（本例では台風画像）のみが表示されることになる。

40

【1012】

以上に示したように、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行されている状況で電源断が発生した場合には、電源断が発生したときの遊技状態、並びに、第1特別図柄の残り変動時間及び第2特別図柄の残り変動時間に応じて異なる態様で復旧画面を表示させることが可能である。これにより、メイン図柄の変動表示状況とサブ図柄の変動表示状況とに応じて、適切な態様で復旧過程を報知することが可能となる。

【1013】

（デモ表示中に始動入賞が発生した場合の変形例）

前述した例では、第1デモ表示を実行している場合に、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されているとき（第2特別図柄プロセスフラグの値が9～

50

11の範囲であるとき)は、第1特別図柄の変動表示が開始されないようになっており、第1特別図柄の始動条件が成立したか否か(第1始動入賞口への入賞が発生したか否か)にかかわらず、第1デモ表示の実行を継続している。このような形態に限らず、第1デモ表示を実行している場合に、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されているときに第1特別図柄の始動条件が成立すると、直ちに第1デモ表示を終了させるようにしても良い。図10-21及び図10-22は、デモ表示制御処理の変形例を示すフローチャートである。

【1014】

図10-21に示すステップ026 IWS 4701～ステップ026 IWS 4714の処理は、図9-38に示した処理と同様であるため、説明を省略する。演出制御用CPU120は、ステップ026 IWS 4714で第1特別図柄の変動表示が開始されたか否かを確認する。第1特別図柄の変動表示が開始されていないとき(ステップ026 IWS 4714でNO)、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ06 TM1400)。第1保留記憶数が0であるときには(ステップ06 TM1400でYES)、図9-38に示したステップ026 IWS 4715以降の処理を実行する。即ち、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態が開始されたか否かを確認して(ステップ026 IWS 4715)、大当り遊技状態が開始されていれば(ステップ026 IWS 4715でYES)第1デモ表示を終了させ(ステップ026 IWS 4716)、大当り遊技状態が開始されていなければ(ステップ026 IWS 4715でNO)、第1デモ表示を継続させる。

【1015】

一方、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0でないときには(ステップ06 TM1400でNO)、第1デモ表示を終了させる(026 IWS 4716)。即ち、第1デモ表示を実行している場合に、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されているか否かにかかわらず、第1特別図柄の始動条件が成立すると直ちに第1デモ表示を終了させる。

【1016】

図10-22に示すステップ026 IWS 4801～ステップ026 IWS 4814の処理は、図9-39に示した処理と同様であるため、説明を省略する。演出制御用CPU120は、ステップ026 IWS 4814で第2特別図柄の変動表示が開始されたか否かを確認する。第2特別図柄の変動表示が開始されていないとき(ステップ026 IWS 4814でNO)、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ06 TM1500)。第2保留記憶数が0であるときには(ステップ06 TM1500でYES)、図9-39に示したステップ026 IWS 4815以降の処理を実行する。即ち、KT状態に制御されているか否かを確認して(ステップ026 IWS 4815)、KT状態に制御されていれば(ステップ026 IWS 4815でYES)、第2デモ表示を継続させ、KT状態に制御されていなければ(ステップ026 IWS 4815でNO)第2デモ表示を終了させる(ステップ026 IWS 4816)。即ち、第2デモ表示を実行している場合に、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されているか否かにかかわらず、第2特別図柄の始動条件が成立すると直ちに第1デモ表示を終了させる。

【1017】

本実施形態では、遊技状態が小当り遊技状態に制御されているときは、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示が開始されないようになっている。そして、前述した図9-38及び図9-39に示した処理では、デモ表示制御処理において、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しても、第1特別図柄の変動表示が開始されないため、第1デモ表示の実行を継続し、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生しても第2特別図柄の変動表示が開始されないため、第2デモ表示の実行を継続している。これに対して本変形例では、遊技状態が小当り遊技状態に制御されているときは、第1特別図柄の変動表示は開始されないようになっているものの、図10-21に示すように、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生

し、第1保留記憶数が1となると（ステップ06TM1400でNO）、第1デモ表示を直ちに終了させるようにしている。また、本変形例では、遊技状態が小当り遊技状態に制御されているときは、第2特別図柄の変動表示は開始されないようになっているものの、図10-22に示すように、可変入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し、第2保留記憶数が1となると（ステップ06TM1500でYES）、第2デモ表示を直ちに終了させるようにしている。

【1018】

次に、遊技状態が低確／非KT状態（通常モード）に制御されてから、第1デモ表示が実行されているときに、第2特別図柄の変動表示に基づいて小当りとなり、小当り遊技状態に制御されているときに、入賞球装置6Aに遊技媒体が始動入賞する場合の演出例に関して、図10-23及び図10-24を用いて説明する。図10-23は、第1デモ表示及び始動入賞に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートの変形例であり、図10-24は、第1デモ表示及び始動入賞に関連した演出画像の変形例を示す説明図である。

【1019】

図10-23（1）に示すように、遊技状態が低確／非KT状態（通常状態）に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御されている。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として「晴れ画像」が表示されることになる。演出制御用CPU120は、画像表示装置5において第1デモ表示を実行しており、画像表示装置5の画面右下部に操作促進表示06TM050及び「メニュー」という文字を表示させている。また、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が0であることに基づいて、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「0」、及び第2保留記憶数特別表示領域06TM025に「0」を表示させている。

【1020】

また、演出制御用CPU120は、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、その変動表示が確定停止したときの飾り図柄（2, 4, 7）を、第1デモ表示中も図柄表示エリア（5L、5C、5R）に継続して表示させるとともに、その変動表示が確定停止したときの小図柄（2, 4, 7）を第1小図柄表示エリア（5l1、5c1、5r1）に継続して表示させている。

【1021】

一方、演出制御用CPU120は、実行している第2特別図柄の変動表示（小当り変動）が終了したことに基づいて、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2に（1, 3, 5）を確定停止させる。即ち、第2特別図柄の変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて第2小図柄の組み合わせが確定停止され、小当り遊技状態に制御されることになる（図10-23に示すT1のタイミング）。ここで、遊技状態が、メイン図柄である第1特別図柄に対応した低確／非KT状態（通常状態）に制御されていることから、後述するように第2特別図柄の変動表示に基づいて小当り遊技状態に制御されたとしても、第1デモ表示を終了させることなく継続して実行する。

【1022】

次いで、第2特別図柄の変動表示に基づいて小当り遊技状態に制御されている期間において、第1デモ表示を継続して実行しているときに新たに入賞球装置6Aへの始動入賞が発生し、第1保留記憶数が1となったものとする（図10-23に示すT2のタイミング）。このときCPU103は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に「1」を表示させる。

【1023】

このとき、CPU103は、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、第1特別図柄プロセス処理において、第1始動入賞判定処理を実行し、ステップS110Aの第1特別図柄通常処理を実行する（図5を参照）。ここで、前述した図10-3に示したように、

10

20

30

40

50

第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されているときには、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2小当り開放前処理（9）、第2小当り開放中処理（10）、及び第2小当り終了処理（11）、の何れかの処理に対応した値であるため（ステップS06TM1000AでYES）、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1特別図柄通常処理を示す値（0）から第1変動パターン設定処理を示す値（1）に更新されない。即ち、第1始動入賞口（入賞球装置6A）への始動入賞が発生しても第1特別図柄の変動表示が開始されない。その後、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2小当り開放前処理（9）、第2小当り開放中処理（10）、及び第2小当り終了処理（11）、の何れの処理に対応した値でもなくなったときに（ステップS06TM1000AでNO）、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1特別図柄通常処理を示す値（0）から第1変動パターン設定処理を示す値（1）に更新されて、第1特別図柄の変動表示が開始される。

10

【1024】

そして、図10-21に示すように、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示が開始されていないことに基づいて、ステップ026IWS4714でNOと判定し、第1保留記憶数が0ではない（第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信している）ことに基づいて、ステップ06TM1400でNOと判定することにより、第1デモ表示を終了させる（ステップ026IWS4716が実行される）。即ち、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されている期間において、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、第1デモ表示を終了させる。

20

【1025】

即ち、本実施形態では、第1デモ表示を実行している場合（メイン図柄が第1特別図柄である場合）に、第2特別図柄の変動表示に基づいて小当り遊技状態に制御されているとき（第2特別図柄プロセスフラグの値が9～11の範囲であるとき）は、第1特別図柄の変動表示の開始条件が成立したか否かにかかわらず、第1特別図柄の始動条件が成立した（第1始動入賞口への入賞が発生した）ことに応じて、第1デモ表示を終了させるようにしている。仮に、小当り遊技状態に制御されていることにより第1特別図柄の変動表示が開始されない状態であるにもかかわらず第1始動入賞口への入賞に応じて第1デモ表示の実行を継続させてしまうと、遊技者に、第1始動入賞口への入賞が無効であったと誤認させてしまう。そのため、このような状態では、第1始動入賞口への入賞が発生すると第1デモ表示を終了させるようにして、遊技者の誤認の発生を抑えるようにしている。このように、第1特別図柄の変動表示の状況に対応した適切な演出制御を実現できる。

30

【1026】

図10-24（2）に示すように、第1保留記憶数が1となったことに基づいて（図10-21に示すステップS06TM1400でNO）、演出制御用CPU120は、第1デモ表示を終了させる（ステップ026IWS4716）。これにより、画像表示装置5の画面右下部における操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字が非表示となる。一方で、現在の遊技状態（（i）低確／非KT状態（通常状態））に対応した背景画像である晴れ画像は継続して表示されることになる。このように、第1保留記憶数が0でなくなったことに伴い、背景画像よりも表示優先度の高い（背景画像よりも手前に表示されているように見える）操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字は非表示とされるが、第1デモ表示よりも表示優先度の低い（操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字よりも奥に表示されているように見える）背景画像自体は継続して表示されることになる。これにより、遊技者は、第1デモ表示が終了する前（第1デモ表示が表示されていたとき）と終了した後（第1デモ表示が非表示となった後）とで、遊技状態は変化していないことを容易に把握可能となっている。

40

【1027】

また、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて小当り遊技状態に制御されている期間は、第1特別図柄の変動開始条件が成立不能であるものの、新たに入賞球装置6Aへの始動入賞が発生すると、CPU103は、ステップS101Aの第1始動入賞判定処理を実行

50

する。第1始動入賞判定処理では、RAM102の所定領域に保留情報を格納して第1保留記憶数を更新する処理が実行され、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報としてRAM102に設けられた第1保留記憶バッファに記憶される。保留情報や第1保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、第1保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば第1特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1028】

10

第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域06TM015の値を「0」から「1」に更新する。このように、第1特別図柄の変動開始条件が成立不能であるときに、入賞球装置6Aへの始動入賞が発生しても、第1特別図柄の変動表示は実行されない一方で、第1保留記憶数特別表示領域06TM015の値が更新されることにより、少なくとも第1始動入賞口への入賞が発生して第1保留記憶数が増加したことを遊技者は認識することができる。

【1029】

ここで、図10-24(2)に示すように、第1保留記憶数が「0」から「1」になったにもかかわらず、第1保留表示領域06TM011にはオブジェクト（丸形の画像）が表示されていない状態となっている。即ち、第1保留記憶数を表示可能な表示領域のうち、視認性の高い第1保留表示領域06TM011には第1保留記憶数（第1保留記憶数に対応した数のオブジェクト）が表示されず、視認性の低い第1保留記憶数特別表示領域06TM015にのみ第1保留記憶数が表示されるようになっている。

20

【1030】

仮に、この状態において、第1始動入賞口への入賞が発生したことに応じて第1保留表示領域06TM011にオブジェクトを表示させると、遊技者は直ちに第1保留記憶に基づく飾り図柄の変動表示（メイン図柄である第1特別図柄に対応した変動表示）が実行されることを期待するが、第2特別図柄の変動表示結果に基づく小当たり遊技状態に制御されている状態では、第1保留表示領域06TM011にオブジェクトが表示されているものの飾り図柄の変動表示は開始されない（オブジェクトがアクティブ表示領域06TM031にシフトされずアクティブ表示06TM030とならない）ことになり、遊技者を混乱させることになる。従って、視認性の高い第1保留表示領域06TM011には第1保留記憶数（第1保留記憶数に対応した数のオブジェクト）を表示させず、視認性の低い第1保留記憶数特別表示領域06TM015にのみ第1保留記憶数を表示させることで、遊技者を混乱させることなく更新後の第1保留記憶数を適切に報知するようにしている。

30

【1031】

次いで、図10-24(3)に示すように、小当たり遊技状態が終了し、遊技状態が低確／非KT状態に制御されると、第1特別図柄の変動開始条件が成立したことに基づいて、即ち、第2特別図柄プロセスフラグの値が、第2小当たり開放前処理(9)、第2小当たり開放中処理(10)、及び第2小当たり終了処理(11)、の何れの処理に対応した値でもなくなったときに（ステップS06TM1000AでNO）、CPU103は、第1特別図柄の変動表示を開始する（図10-23に示すT3のタイミング）。

40

【1032】

演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させ、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1において、第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、第1保留記憶数特別表示領域06TM015に

50

「0」を表示させ、アクティブ表示領域06TM031にアクティブ表示06TM030を表示させる。

【1033】

なお、本実施形態では、第2デモ表示が実行されている場合に、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されたときにも、第2デモ表示が終了することなく継続されるようになっている。そして、第2デモ表示が実行されている場合に、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている期間内に第2始動入賞口への始動入賞が発生したときには、第2特別図柄の変動表示は開始されず、第2保留記憶数特別表示領域06TM025に表示されている第2保留記憶数が0から1に更新される。このときにも第2デモ表示が終了し、第2保留表示領域06TM021にはオブジェクト（丸形の画像）が表示されない。

10

【1034】

具体的には、第2デモ表示が実行されている場合（遊技状態が、（ii）低確／第1KT状態、（iii）高確／第1KT状態、及び（iv）高確／第2KT状態、の何れかの遊技状態に制御されている場合）に、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されると、第1特別図柄プロセスフラグの値が「9」～「11」の範囲であることに基づいて、図10-4に示したステップS06TM1000BでYESと判定されて第2特別図柄プロセスフラグの値が第2変動パターン設定処理に対応した値とはならないため、第2特別図柄の変動表示が開始されない。そして、この状態（第2デモ表示が実行されており第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態に制御されている期間）で第2始動入賞口への入賞が発生した場合、図10-22のステップ026IWS4814でNOと判定され、さらに、ステップS06TM1500でNOと判定されて、ステップ026IWS4816が実行され第2デモ表示が終了する。

20

【1035】

このとき、第2保留記憶数が1となったことに基づいて（図10-22に示すステップS06TM1500でNO）、演出制御用CPU120は、第2デモ表示を終了させる（ステップ026IWS4816）。これにより、画像表示装置5の画面右下部における操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字が非表示となる。一方で、現在の遊技状態（（ii）低確／第1KT状態、（iii）高確／第1KT状態、及び（iv）高確／第2KT状態、の何れか）に対応した背景画像（曇り画像、雨画像、及び台風画像、の何れか）は継続して表示されることになる。

30

【1036】

このように、第2保留記憶数が1となったことに伴い、背景画像よりも表示優先度の高い（背景画像よりも手前に表示されているように見える）操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字は非表示とされるが、第2デモ表示よりも表示優先度の低い（操作促進表示06TM050及び「メニュー」の文字よりも奥に表示されているように見える）背景画像自体は継続して表示されることになる。これにより、遊技者は、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が開始される前（第2デモ表示が表示されていたとき）と開始された後（第2デモ表示が非表示となった後）とで、遊技状態は変化していないことを容易に把握可能となっている。

40

【1037】

ここで、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域06TM025の値を「0」から「1」に更新する。但し、第2保留記憶数が「0」から「1」になったにもかかわらず、第2保留表示領域06TM021にはオブジェクト（丸形の画像）が表示されていない状態となっている。即ち、第2保留記憶数を表示可能な表示領域のうち、視認性の高い第2保留表示領域06TM021には第2保留記憶数（第2保留記憶数に対応した数のオブジェクト）が表示されず、視認性の低い第2保留記憶数特別表示領域06TM025にのみ第2保留記憶数が表示されるようになっている。

【1038】

50

その後、第1特別図柄の変動表示結果に基づく小当り遊技状態が終了し、遊技状態が（i i）低確／第1 K T状態、（i i i）高確／第1 K T状態、及び（i v）高確／第2 K T状態、の何れかの遊技状態に制御されると、第2特別図柄の変動開始条件が成立したことに基づいて、即ち、第1特別図柄プロセスフラグの値が、第1小当り開放前処理（9）、第1小当り開放中処理（10）、及び第1小当り終了処理（11）、の何れの処理に対応した値でもなくなったときに（ステップS06 T M 1 0 0 0 BでNO）、C P U 1 0 3は、第2特別図柄の変動表示を開始する。

【1039】

演出制御用C P U 1 2 0は、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、図柄表示エリア5 C、及び図柄表示エリア5 Rにおいて、飾り図柄（メイン図柄である第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させ、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5 l 2、第2小図柄表示エリア5 c 2、及び第2小図柄表示エリア5 r 2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を開始させる。また、演出制御用C P U 1 2 0は、第2保留記憶数が0となったことに伴い、第2保留記憶数特別表示領域0 6 T M 0 2 5に「0」を表示させ、アクティブ表示領域0 6 T M 0 3 1にアクティブ表示0 6 T M 0 3 0を表示させる。

【1040】

（1）上記の実施形態では、図5に示したように、第1特別図柄プロセス処理における第1ゲート通過待ち処理（第1特別図柄プロセスフラグ：4）、第1大当り開放前処理（第1特別図柄プロセスフラグ：5）、第1大当り開放中処理（第1特別図柄プロセスフラグ：6）、第1大当り開放後処理（第1特別図柄プロセスフラグ：7）、第1大当り終了処理（第1特別図柄プロセスフラグ：8）、第1小当り開放前処理（第1特別図柄プロセスフラグ：9）、第1小当り開放中処理（第1特別図柄プロセスフラグ：10）、及び第1小当り終了処理（第1特別図柄プロセスフラグ：11）と、第2特別図柄プロセス処理における第2ゲート通過待ち処理（第2特別図柄プロセスフラグ：4）、第2大当り開放前処理（第2特別図柄プロセスフラグ：5）、第2大当り開放中処理（第2特別図柄プロセスフラグ：6）、第2大当り開放後処理（第2特別図柄プロセスフラグ：7）、第2大当り終了処理（第2特別図柄プロセスフラグ：8）、第2小当り開放前処理（第2特別図柄プロセスフラグ：9）、第2小当り開放中処理（第2特別図柄プロセスフラグ：10）、及び第2小当り終了処理（第2特別図柄プロセスフラグ：11）と、が個別に設けられている例について説明した。

【1041】

即ち、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御される場合の処理（第1特別図柄プロセスフラグ：4～11）と、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御される場合の処理（第2特別図柄プロセスフラグ：4～11）とが、個別に設けられている例について説明した。このような形態に限らず、第1特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御される場合の処理（第1特別図柄プロセスフラグ：4～11）と、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御される場合の処理（第2特別図柄プロセスフラグ：4～11）とを共通化する（即ちC P U 1 0 3が共通のプログラムを実行する）ようにしても良い。

【1042】

具体的には、第1特別図柄プロセスフラグが4の場合と第2特別図柄プロセスフラグが4の場合とで共通のゲート通過待ち処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが5の場合と第2特別図柄プロセスフラグが5の場合とで共通の大当り開放前処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが6の場合と第2特別図柄プロセスフラグが6の場合とで共通の大当り開放中処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが7の場合と第2特別図柄プロセスフラグが7の場合とで共通の大当り開放後処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが8の場合と第2特別図柄プロセスフラグが8の場合とで共通の大当り終了処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが9の場合と第2特別図柄プロセスフラグが

9の場合とで共通の小当り開放前処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが10の場合と第2特別図柄プロセスフラグが10の場合とで共通の小当り開放中処理が実行され、第1特別図柄プロセスフラグが11の場合と第2特別図柄プロセスフラグが11の場合とで共通の小当り終了処理が実行されるようにしても良い。このように、大当り遊技状態又は小当り遊技状態に関連した処理については、第1特別図柄の変動表示結果に基づく処理であるか又は第2特別図柄の変動表示結果に基づく処理であるかによらずプログラムを共通化するようにしても良い。

【1043】

(2) 上記の実施形態において、大当り図柄が確定停止した後のゲート通過待ち状態（大当り開始前の状態であり、第1特別図柄プロセスフラグが「4」のとき又は第2特別図柄プロセスフラグが「4」のとき）においても、遊技状態に対応したデモ表示を実行するようにしても良い。即ち、大当り図柄が確定停止した後に所定期間（例えば30秒）が経過しても通過ゲート41を遊技球が通過しなかった場合（ゲートスイッチ21により遊技球が検出されなかった場合）に、遊技状態が（i）低確／非KT状態であるときには第1デモ表示を実行し、遊技状態が（ii）低確／第1KT状態、（iii）高確／第1KT状態、及び（iv）高確／第2KT状態のいずれかであるときには第2デモ表示を実行するようにしても良い。

【1044】

前述したように、ゲート通過待ち状態では、第1始動入賞口への入賞が発生しても当該始動入賞に基づく第1特別図柄の変動表示は開始されず、第2始動入賞口への入賞が発生しても当該始動入賞に基づく第2特別図柄の変動表示は開始されない。演出制御用CPU120は、ゲート通過待ち状態においてデモ表示を実行しているときに、第1始動入賞口又は第2始動入賞口への入賞が発生したことに応じて、実行中のデモ表示（第1デモ表示又は第2デモ表示）を終了させるとともに、遊技球が通過ゲート41を通過するように発射を促す報知（例えば、「ゲートを通過させて大当りを開始させろ」又は「右打ちせよ」という文字を画像表示装置5に表示させる報知）を実行するようにしても良い。即ち、遊技状態によらず（第1デモ表示が実行されているか又は第2デモ表示が実行されているかによらず）、第1始動入賞口に遊技球が入賞したことに応じて、実行されているデモ表示を終了させ、第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに応じて、実行されているデモ表示を終了させるようにしても良い。このように、ゲート通過待ち状態においても、始動条件の成立状況に応じてデモ表示に関する適切な制御を実現できる。

【1045】

なお、ゲート通過待ち状態におけるデモ表示中に始動入賞が発生したときに、実行中のデモ表示を継続可能としても良い。例えば、ゲート通過待ち状態におけるデモ表示中に始動入賞（第1始動入賞口への入賞又は第2始動入賞口への入賞）が発生したときに、実行中のデモ表示を終了させず遊技球が通過ゲート41を通過するまで（大当り開始演出が開始されるまで）継続させるようにしても良い。また、ゲート通過待ち状態におけるデモ表示中に始動入賞が発生したときに、そのときの遊技状態に応じて、実行中のデモ表示を継続させるようにしても良く、例えば、遊技状態が（i）低確／非KT状態である場合（第1デモ表示中）は、第1始動入賞口への入賞が発生したときに第1デモ表示を終了させるが、第2始動入賞口への入賞が発生しても第1デモ表示を終了させず、遊技状態が（ii）低確／第1KT状態、（iii）高確／第1KT状態、及び（iv）高確／第2KT状態のいずれかである場合（第2デモ表示中）は、第2始動入賞口への入賞が発生したときに第2デモ表示を終了させるが、第1始動入賞口への入賞が発生しても第2デモ表示を終了させないようにしても良い。

【1046】

(3-1) また、デモ表示（第1デモ表示、第2デモ表示）の実行中に小当り遊技状態に制御された場合の当該小当り遊技状態において、普通図柄の変動表示に関する始動条件が成立したときに（遊技球が通過ゲート41を通過したときに）、実行中のデモ表示を終了させず継続させるようにしても良い。

【1047】

(3-2) また、デモ表示(第1デモ表示、第2デモ表示)の実行中に小当り遊技状態に制御された場合の当該小当り遊技状態において、普通図柄の変動表示に関する始動条件が成立したこと(遊技球が通過ゲート41を通過したこと)に対応して、実行中のデモ表示を終了させるようにしても良い。この場合には、普通図柄の変動表示に関する始動条件が成立したとき(遊技球が通過ゲート41を通過したとき)の遊技状態が(i)低確/非KT状態(即ち左打ち操作を行うべき状態)であり、且つ、小当り遊技状態の終了後にも遊技球が通過ゲート41を通過したことが検出された場合(即ち、左打ち操作を行うべき遊技状態であるにもかかわらず継続して右打ち操作が行われている場合)には、左打ち報知を行うようにしても良い。

10

【1048】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1049】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【1050】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

20

【1051】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)と第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)とを並行して実行可能な特定識別情報可変表示手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

遊技状態(非KT状態、KT状態)に応じて、第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)及び第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)のいずれか一方に対応して装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)を実行可能な装飾識別情報可変表示手段(演出制御用CPU120)と、

30

第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)及び第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)のうち、装飾識別情報の可変表示(飾り図柄の変動表示)に対応した特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されるとき(図10-14(A1)~(A4)に示すように、飾り図柄に対応する第1特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となるとき)に、装飾識別情報の可変表示結果を報知する報知演出(図10-14(A4)に示すように、大当りとなる飾り図柄の組み合わせ(本例では、「222」)を停止表示させる演出)を実行可能な報知演出実行手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

40

第1特定識別情報の可変表示(第1特別図柄の変動表示)及び第2特定識別情報の可変表示(第2特別図柄の変動表示)のうち、装飾識別情報の可変表示に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるとき(図10-14(B1)~(B4)に示すように、飾り図柄に対応しない第2特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となるとき)には、前記報知演出を実行せず(図10-14(B1)に示すように、大当りとなる飾り図柄の組み合わせを停止表示させる演出を実行せずに、「FEVER」の文字を表示することで大当りの発生を報知している)、

さらに、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値(例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にと

50

って有利な設定値である6までの値)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段(例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154)と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段(例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図11-11~図11-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分)、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲(例えば、1020~1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲)が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲(例えば、1238~各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲)とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている(例えば、図11-17及び図11-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分)遊技機が挙げられる。

このような構成によれば、装飾識別情報に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されるときには、報知演出を実行しないことによって、いずれの特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されたかを遊技者が誤認してしまうことを防ぐことができる。さらに、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1052】

また、設定値と報知演出とを関連付けてもよい。例えば、報知演出の報知態様を複数備え、設定値が1の場合は設定値が6の場合よりも特定の報知演出(レインボー等)の実行頻度を低くするようにしてもよい。そうすることで遊技者は報知演出から設定値を推測することができ興味が向上する。

【1053】

また、設定値に関する示唆演出を設け、第1特定識別情報の可変表示と第2特定識別情報の可変表示とで示唆演出の実行頻度を異ならせる様にしてもよい。そうすることで遊技者は設定値といずれの変動が実行されているかにより注目することができ興味が向上する。

【1054】

また、装飾識別情報に対応しない特定識別情報の可変表示に基づいて有利状態に制御されるときに、設定値に関する示唆演出を実行するようにしてもよい。そのようにすれば、装飾識別情報の可変表示結果を報知する報知演出を実行することなく有利状態に制御される場合には、報知演出の実行に代えて設定値示唆演出が行われるようになるので、報知演出が実行されなくても設定値示唆演出に注目させることができ、遊技者の違和感を軽減できるとともに遊技興趣を向上させることができる。

【1055】

10

20

30

40

50

また、遊技中において所定の実行条件が成立した場合に、画像表示装置（演出表示装置）の表示態様や可動体の動作態様によって設定値示唆演出を行うようにしてもよい。例えば、所定の実行条件が成立した場合（特定種類の大当たり発生や、特定回数の確変大当たり継続や、特定種類のリーチ演出や予告演出の発生等）に画像表示装置にキャラクタを表示させ、あるいは、可動体を動作させ、当該キャラクタの表示態様や当該可動体の動作態様を所定の実行条件が成立する毎に複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって各キャラクタの選択割合や各動作態様の選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、所定の実行条件が成立した場合に特定種類のキャラクタが出現しやすくなる、あるいは、可動体が特定種類の動作態様で動作しやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、遊技中において所定の

10

【1056】

さらに、興趣を向上させることができ有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

20

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

30

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図11-11～図11-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

40

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図11-17及び図11-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）遊技機が挙げられる。以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【1057】

（この実施形態の特徴部207SGに関する説明）

【1058】

次に、この実施の形態の特徴部207SGについて説明する。図11-1は、この実施

50

の形態の特徴部 207SG におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 11-1 及び図 11-7 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方角枠状に形成された外枠 207SG001a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）207SG003 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 207SG003 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 207SG003a が左側辺を中心として遊技機用枠 207SG003 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 207SG003a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 207SG003a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

10

【1059】

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

【1060】

また、図 11-1 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 207SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 207SG005U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 207SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 207SG005U では、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（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。パチンコ遊技機（遊技機）1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 207SG002L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 207SG002R に形成されている。

20

【1061】

左遊技領域 207SG002L は、打球操作ハンドル 30 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 207SG002R は、打球操作ハンドル 30 の操作によって左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 207SG002C を通過して流下する遊技領域である。

30

【1062】

また、左遊技領域 207SG002L には、一般入賞口 10 が配置されており、右遊技領域 207SG002R には、該右遊技領域 207SG002R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 41、可変入賞球装置 6B、一般入賞口 10、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、一般入賞口 10 と入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 10 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 41 を通過可能となっている。

40

【1063】

図 11-1 に示すように、入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 207SGK1 が配設されている。このため、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【1064】

図 11-2 及び図 11-7 に示すように、この実施の形態の特徴部 207SG における主基板 11 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 207SG201 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 11

50

には、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ207SG051と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ207SG052と、遊技機用枠207SG003の開放を検知する開放センサ207SG090と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、この実施の形態の特徴部207SGにおける設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【1065】

これら錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース207SG201内に收容されており、錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052は、基板ケース207SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース207SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

10

【1066】

錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052を有する基板ケース207SG201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠207SG003を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠207SG003を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ207SG051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ207SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

20

【1067】

また、基板ケース207SG201には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ207SG029が配置されている。該表示モニタ207SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース207SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ207SG029は、基板ケース207SG201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠207SG003を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠207SG003を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

30

【1068】

また、図11-1及び図11-2に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第1特図の可変表示を実行可能な第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特図の可変表示を実行可能な第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器207SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器207SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器207SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器207SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器207SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域207SG002Rに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ207SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ207SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ207SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部207SG200が設けられている。

40

【1069】

図11-3及び図11-4に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと

50

第2特別図柄表示装置207SG004Bとは、それぞれ8セグメントのLEDから構成されている。また、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【1070】

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

10

【1071】

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

【1072】

図11-5に示すように、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（この実施の形態の特徴部207SGでは左方向）に向けて消灯していく。

20

【1073】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため、図11-6に示すように、例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器207SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器207SG025Bの左2個のLEDが点灯している場合）は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

30

【1074】

また、図11-6に示すように、ラウンド表示器207SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける大当り種別としては、5ラウンド大当りである大当りA、10ラウンド大当りである大当りB、15ラウンド大当りである大当りCの計3個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

40

【1075】

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

50

【1076】

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

【1077】

図11-8(A)は、この実施の形態における特徴部207SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図11-8(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【1078】

図11-8(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1079】

コマンド8CXXHは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図11-8(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1080】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図11-8(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

【1081】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊

10

20

30

40

50

技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

【1082】

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

10

【1083】

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

20

【1084】

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

30

【1085】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

40

【1086】

コマンドC1XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。ま

50

た、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【1087】

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

【1088】

コマンドC4XXH及びコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値MR3が、「非リーチ」、「スーパリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【1089】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドE103Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンドE104Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンドE105Hは、パチンコ遊技機1において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンドE106Hは、パチンコ遊技機1の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

【1090】

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、CPU103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、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）106とを備えて構成される。

【1091】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101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、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102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、CPU103がRAM102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、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、CPU103がI/O105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。

【1092】

図11-9は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-9に示すように、この実施の形態の特徴部207SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【1093】

尚、この実施の形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図11-9に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【1094】

図11-10は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

20

30

【1095】

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

40

【1096】

図11-10に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、この実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

50

【1097】

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

【1098】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

10

【1099】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図11-10に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン…等とすればよい。

20

【1100】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

30

【1101】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図11-11～図11-24などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

40

【1102】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図11-11(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値1）、図11-11(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図11-12(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図11-12(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図11-13(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値3）、図11-13(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値3）、図11-14(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値4）、図11-14(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値4）、図11-15(A)に示す第1特図用表示結果判定テ

50

ーブル（設定値5）、図11-15（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値5）、図11-16（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値6）、図11-16（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値6）、図11-21（A）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図11-21（B）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【1103】

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

【1104】

図11-11（A）～図11-16（B）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。この実施の形態の特徴部207SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【1105】

図11-11（A）に示すように、設定値が1であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値1）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33094までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1106】

図11-11（B）に示すように、設定値が1であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル（設定値1）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当たり」に割り当てられており、32767～33421までが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1107】

図11-12（A）に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル（設定値2）においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示

結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1108】

図11-12(B)に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【1109】

図11-13(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【1110】

図11-13(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【1111】

図11-14(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【1112】

図11-14(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示

50

結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【1113】

図11-15(A)に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【1114】

図11-15(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【1115】

図11-16(A)に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【1116】

図11-16(B)に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【1117】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1におい

50

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

10

【1118】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、図11-11～図11-16に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

20

【1119】

また、各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図11-11（A）、図11-12（A）、図11-13（A）、図11-14（A）、図11-15（A）、図11-16（A）に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/200$ に設定されている。

30

【1120】

一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図11-11（B）、図11-12（B）、図11-13（B）、図11-14（B）、図11-15（B）、図11-16（B）に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/100$ に設定されている。

40

【1121】

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

【1122】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられてい

50

る当り判定値の数値範囲に着目すると、図11-17に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1123】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

10

【1124】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

20

【1125】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【1126】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【1127】

次に、図11-18に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1128】

40

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

【1129】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が確変状態である場合にお

50

ける第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【1130】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

10

【1131】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化

20

【1132】

図11-19に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【1133】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【1134】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

40

【1135】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【1136】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にか

50

かわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【1137】

次に、図11-20に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

10

【1138】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

20

【1139】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【1140】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

30

【1141】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【1142】

以上、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、図11-17～図11-20に示すように、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示

50

結果を判定するようになっている。

【1143】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。

10

【1144】

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

【1145】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図11-11（A）図11-16（B）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

20

30

【1146】

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

【1147】

図11-21（A）及び図11-21（B）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図11-21（A）は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図11-21（B）は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

40

【1148】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当りA～大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【1149】

ここで、この実施の形態の特徴部207SGにおける大当り種別について、図11-22を用いて説明する。この実施の形態の特徴部207SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当

50

りA（非確変大当たりともいう）と、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当たりBや大当たりC（確変大当たりともいう）が設定されている。

【1150】

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

10

【1151】

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

【1152】

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

20

【1153】

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

【1154】

また、図11-21（A）に示すように、大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～249までが大当たりBに割り当てられており、250～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～229までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～209までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～189までが大当たりBに割り当てられており、190～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大

30

40

【1155】

このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が

50

第1特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

【1156】

一方で、図11-21(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~199までが大当たりBに割り当てられており、200~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~179までが大当たりBに割り当てられており、180~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~159までが大当たりBに割り当てられており、160~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~139までが大当たりBに割り当てられており、140~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~119までが大当たりBに割り当てられており、120~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~299までが大当たりCに割り当てられている(大当たりBには判定値が割り当てられていない)。

【1157】

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

【1158】

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

【1159】

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

【1160】

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

【1161】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる(大当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たりCが決定されやすくなること等)形態を例示しているが、この発明はこれに限定

されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【1162】

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

【1163】

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

【1164】

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

【1165】

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【1166】

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

【1167】

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

【1168】

図 11-23（A）及び図 11-23（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たり A である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり A 用）と、大当たり種別が大当たり B、大当たり C 用である場合に使用さ

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

【1169】

図11-23（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、321～790までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、791～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～775までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、776～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【1170】

図11-23（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、181～510までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、511～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、471～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140まで

がノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、141～430までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、431～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、121～390までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、391～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

10

【1171】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合が、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りBまたは大当りCが当選した場合に、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合が、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。

20

【1172】

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

【1173】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図11-23（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1～6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、この実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、この発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1～6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

30

【1174】

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

40

【1175】

はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

50

【1176】

図11-24(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~450までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、451~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~430までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、431~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~410までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、411~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~390までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、391~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~370までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、371~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~350までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、351~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【1177】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2~4個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1178】

図11-24(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~500までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)に割り当てられており、501~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~480までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)に割り当てられており、481~700までがノーマルリーチはずれ

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

【1179】

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

【1180】

図11-24（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、49

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

10

【1181】

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

20

【1182】

図11-24（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

30

また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

40

50

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

【1183】

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

10

【1184】

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

20

【1185】

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

30

【1186】

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

【1187】

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

40

【1188】

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

50

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

【1189】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図11-10参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

10

【1190】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図11-24（A）～図11-24（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

20

【1191】

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

30

【1192】

図11-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

40

【1193】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図11-25に示す遊技制御用デー

50

タ保持エリア 207SG150 が設けられている。遊技制御用データ保持エリア 207SG150 は、第 1 特図保留記憶部 207SG151A と、第 2 特図保留記憶部 207SG151B と、普図保留記憶部 207SG151C と、遊技制御フラグ設定部 207SG152 と、遊技制御タイマ設定部 207SG153 と、遊技制御カウンタ設定部 207SG154 と、遊技制御バッファ設定部 207SG155 とを備えている。

【1194】

第 1 特図保留記憶部 207SG151A は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 207SG004A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部 207SG151A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて CPU103 により乱数回路 104 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 207SG151A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【1195】

第 2 特図保留記憶部 207SG151B は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 207SG004B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 207SG151B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて CPU103 により乱数回路 104 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 207SG151B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

30

【1196】

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

【1197】

普図保留記憶部 207SG151C は、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ 21 によって検出されたにもかかわらず、未だ普図図柄表示器 20 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 207SG151C は、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU103 により乱数回路 104 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【1198】

遊技制御フラグ設定部 207SG152 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 207SG152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を

50

示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【1199】

遊技制御タイマ設定部207SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部207SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1200】

遊技制御カウンタ設定部207SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部207SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部207SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

10

【1201】

遊技制御カウンタ設定部207SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

20

【1202】

遊技制御バッファ設定部207SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部207SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1203】

また、図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図11-26(A)に示すような演出制御用データ保持エリア207SG190が設けられている。図11-26(A)に示す演出制御用データ保持エリア207SG190は、演出制御フラグ設定部207SG191と、演出制御タイマ設定部207SG192と、演出制御カウンタ設定部207SG193と、演出制御バッファ設定部207SG194とを備えている。

30

【1204】

演出制御フラグ設定部207SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部207SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

40

【1205】

演出制御タイマ設定部207SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部207SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【1206】

演出制御カウンタ設定部207SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部207SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。

50

【1207】

演出制御バッファ設定部207SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部207SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【1208】

この実施例では、図11-26(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部207SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【1209】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の変動表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該変動表示を終了するときに実行される演出図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【1210】

更に、この実施形態の特徴部207SGにおける始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【1211】

尚、保留表示フラグには、先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uに表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア207SG005D、第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【1212】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエン트리における先頭（バッファ番号の最も若いエン트리）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエン트리における先頭（バッファ番号の最も若いエン트리）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

10

【1213】

図11-26（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aに格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエン트리（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエン트리）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエン트리（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエン트리）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図11-26（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の演出図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エン트리）となる。

20

【1214】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける先読予告設定処理においては、例えば、演出制御用CPU120が保留表示フラグがセットされていないエン트리があるか否かを判定し、保留表示フラグがセットされていないエン트리がある場合には、該エントリに対応して格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて保留表示予告演出の実行の有無と、該保留表示予告演出の実行の有無に応じた保留記憶表示の表示態様（表示パターン）を決定する。保留表示予告演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示態様を四角（◇）と星（☆）とから決定し、保留表示予告演出の非実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様を白抜き○に決定する。そして、該決定した保留記憶表示の表示態様に応じた値を保留表示フラグにセットする。

30

【1215】

保留表示フラグがセットされた後は、演出制御用CPU120が保留表示更新処理（図11-52参照）を実行することによって、保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア207SG005Dや第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示されるようになる。

【1216】

40

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、先読予告設定処理において実行を決定可能な先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置5に表示される背景画像が変化する背景変化演出や、パチンコ遊技機1に設けられている可動体が動作する動作演出等の保留表示予告演出以外の演出を実行可能としてもよい。

【1217】

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

【1218】

図11-27（A）に示すように、表示モニタ207SG029は、第1表示部207

50

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

【1219】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

10

【1220】

表示モニタ207SG029には、図11-27(B)及び図11-27(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値(計測中のリアルタイム値)であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ207SG029に表示される。

20

【1221】

実際に表示モニタ207SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。

30

40

【1222】

この実施の形態の表示モニタ207SG029では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図11-29に示すように、主基板11は、ベースL→ベース1→ベース2→ベース3の順番で表示モニタ207SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ207SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図11-28に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ207S

50

G029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ207SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

【1223】

10

次に、この実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図11-30は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、先ず、割込禁止に設定する(207SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う(207SGSa002)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【1224】

次いで、CPU103は、RAM102にバックアップデータが記憶されているか否か(107SGSa003)や、RAM102(バックアップRAM)が正常であるか否か(107SGSa004)を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合(207SGSa003;N)やRAM102が正常でない場合(207SGSa004;N)は、207SGSa017に進み、バックアップデータが記憶されており、且つRAM102が正常である場合(207SGSa003;Y、207SGSa004;Y)は、更にRAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかであるか、つまり、RAM102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する(207SGSa005)。

20

【1225】

RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかではない場合(207SGSa005;N)は、207SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかである場合(207SGSa005;Y)は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと(設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと)を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合(207SGSa006;Y)は、207SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし(207SGSa007)、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa008)。

30

【1226】

40

クリアスイッチがONである場合(207SGSa008;Y)は、RAMクリアフラグをセットして207SGSa011に進み(207SGSa010)、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa008;N)は、207SGSa010を実行せずに207SGSa011に進む。

【1227】

207SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa011)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa011;Y)は、更に開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa012)。開放センサ207SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ207SG051がON且つ遊技機用枠207SG003が

50

開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合（207SGSa012；Y）は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（207SGSa013a）。

【1228】

RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa013a；Y）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（207SGSa013b）を実行して207SGSa013dに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa013a；N）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（207SGSa013c）を実行して207SGSa013dに進む。

10

【1229】

尚、錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa011；N）や開放センサがOFFである場合（207SGSa012；N）は、207SGSa013a～207SGSa013cの処理を実行せずに207SGSa013dに進む。

【1230】

207SGSa013dにおいてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアするか（RAMクリア処理（207SGSa009）を実行するか）否かを判定する（207SGSa013d）。RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa013d；Y）はRAMクリア処理（207SGSa013e）を実行した後に207SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa013d；N）はRAMクリア処理（207SGSa013e）を実行せずに207SGSa014に進む。

20

【1231】

207SGSa014においてCPU103は、再度RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（207SGSa014）。RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa014；Y）は207SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa014；N）は、主基板11の内部状態を電力供給停止（電断）時の状態に戻すための復旧処理を行う（207SGSa015）。

【1232】

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

30

【1233】

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

40

【1234】

錠スイッチ207SG051がONであり（207SGSa018；Y）、且つ開放センサ207SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合（遊技機用枠207SG003を開放し、錠スイッチ207SG051をONとした状態でク

50

リアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに(207SGSa020)、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa021)。そして、前述した207SGSa009~207SGSa016の処理を実行する。

【1235】

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

【1236】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する(207SGSa022)。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし(207SGSa023)、図11-36(A)に示すように、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する(207SGSa024)。

【1237】

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

【1238】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間(例えば、5秒間)に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【1239】

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

【1240】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること(設定値異常エラー)や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する(207SGSa031)。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする(207SGSa032)。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し(207SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa034;N)は、207SGSa033と207SGSa03

10

20

30

40

50

4の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa034；Y）は、図11-36（B）に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する（207SGSa035）。

【1241】

また、CPU103は、図11-37（B）に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに（207SGSa036）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む（207SGSa037）。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）207SGSa032～207SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

10

【1242】

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

20

【1243】

尚、この実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図11-30に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行してもよい。

30

【1244】

図11-31（A）は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理（207SGSa009）を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、先ず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する（207SGSa041）。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット（格納）する（207SGSa042）。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス（後述するFXXX）であるか否かを判定する（207SGSa043）。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合（207SGSa043；N）は、RAM102における次のアドレスを指定し（207SGSa044）、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス（F002）であるか否かを判定する（207SGSa045）。

40

【1245】

指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスでない場合（207SGSa045；N）は207SGSa042に進み、指定したアドレスがRAMクリアフ

50

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

【1246】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、図11-31（B）に示すように、格納領域毎にアドレス（F000～FXXX）が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス（F000）には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス（F001）には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3番目のアドレス（F002）には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス（F003以降）には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報、前回の特別図柄通常処理において可変表示結果を判定する際に表示結果判定テーブルをセットするために読み出した設定値（判定使用済設定値）と、が格納されている。尚、バックアップデータ（バックアップフラグを含む）は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス（F000）には、工場出荷状態を示す値（例えば、設定値「0」）がセットされている。尚、RAM102の先頭のアドレス（F000）に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

【1247】

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

【1248】

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

【1249】

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

【1250】

図11-32は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理（207SGSa013b）を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（207SGSa051）、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する（207SGSa052、図11-37（A）

10

20

30

40

50

参照)。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様(図11-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa052a)。

【1251】

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

10

【1252】

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

20

【1253】

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

30

【1254】

そしてCPU103は、設定値変更中フラグをセットし(207SGSa061)、設定切替スイッチ207SG052の操作が有りか否かを判定する(207SGSa062)。設定切替スイッチ207SG052の操作が無い場合(207SGSa062;N)は207SGSa065に進み、設定切替スイッチ207SG052の操作が有る場合(207SGSa062;Y)は、該設定切替スイッチ207SG052の操作にもとづいてRAM102におけるアドレスF001の内容を更新する(207SGSa063)。

【1255】

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

40

【1256】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値(仮の設定値)を表示モニタ207SG029に表示し(207SGSa064)、錠

50

スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa065)。

【1257】

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

【1258】

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

【1259】

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

【1260】

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

【1261】

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

【1262】

図11-33は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理(207SGSa013c)を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa101)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa102、図11-37(A)参照)。更にCPU103は、設定値確認処理に応じた態様(図11-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa103)。

【1263】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信

10

20

30

40

50

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

10

【1264】

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

【1265】

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

20

【1266】

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

30

【1267】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B及びラウンド表示器207SG131の点灯と、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B及び右打ちランプ207SG232の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

【1268】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のLEDのみを点灯する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯パターンは、図11-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

40

【1269】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図11-37（A）に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントが同一態様にて点灯す

50

る形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【1270】

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

【1271】

このとき、表示モニタ 207SG029 では、図 11-35（A）～図 11-35（E）に示すように、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF とすることによって第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D を用いた表示（図 11-27 に示すベース値の表示）が終了する。つまり、この実施の形態における表示モニタ 207SG029 は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

10

【1272】

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

20

【1273】

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

【1274】

このとき、表示モニタ 207SG029 では、図 11-35（A）、図 11-35（B）及び図 11-35（E）に示すように、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF とすることによって第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D を用いた表示（図 11-27 に示すベース値の表示）が終了する。つまり、この実施の形態における表示モニタ 207SG029 は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

30

【1275】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって CPU103 が設定値確認処理を開始すると、第 4 表示部 207SG029D においてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第 4 表示部 207SG029D における設定値の表示は、錠スイッチ 207SG051 が OFF となることによって終了し、パチンコ遊技機 1 が遊技可能な状態となる。

40

【1276】

図 11-34 は、CPU103 が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理（207SGSa013c）を示すフローチャートである。設定値確認処理において CPU103 は、先ず、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（207SGS081）。電源断信号の入力が無い場合は（207SGS081；N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（207SGS081；Y）、RAM122 に記憶されている設定値情報を

50

含むバックアップデータを特定し（207SGS082）、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（207SGS083）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（207SGS084）、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【1277】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御用タイマ割込処理では、図11-38に示すように、CPU103は、前述した207SGSa057及び207SGSa108と同一の電源断検出処理（207SGS200）を実行した後にS21~S27（図4参照）を実行するようになっている。

10

【1278】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部207SGの始動入賞判定処理について、図11-39にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（207SGS501a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（207SGS501a; Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（207SGS502）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部207SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。207SGS502にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（207SGS502; N）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（207SGS503）。

20

【1279】

207SGS501aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（207SGS501a; N）、207SGS502にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（207SGS502; Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（207SGS501b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（207SGS501b; Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（207SGS505）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部207SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。207SGS505にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（207SGS505; N）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（207SGS506）。

30

【1280】

207SGS503、207SGS506の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（207SGS507）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（207SGS508）。例えば、遊技制御カウンタ設定部207SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶

40

50

数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【1281】

207SGS508の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出して特定する(207SGS509)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(207SGS510)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部207SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部207SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

10

【1282】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、207SGS509の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出するとともに、後述する可変表示結果判定モジュール(207SGS525)において可変表示結果を判定するために特定する。

20

【1283】

207SGS510の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(207SGS511)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【1284】

207SGS511の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(207SGS512)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(207SGS513)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【1285】

207SGS513の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(207SGS514)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(207SGS514;Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(207SGS515)、207SGS504の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(207SGS514;N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(207SGS516)、始動入賞処理を

50

終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【1286】

図11-40(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図11-39の207SGS512にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部207SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理(図5のステップS22、図11-41)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103が207SGS512の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄や小当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりや小当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読予告演出が実行されるようになる。

【1287】

図11-40(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(207SGS521)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【1288】

207SGS521の処理に続いて、CPU103は、RAM102における先頭のアドレス(図11-31(B)参照)を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する(207SGS522)。次いで、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする(207SGS524)。その後、図11-42に示す可変表示結果判定モジュール(207SGS525)において、特図表示結果が「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。

【1289】

図11-42に示すように、可変表示結果判定モジュールにおいて、CPU103は、セットした特図表示結果判定テーブルにおける大当たり判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し(207SGS571)、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(207SGS572)。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

【1290】

207SGS572にて大当たり判定範囲内であると判定された場合(207SGS572;Y)、可変表示において大当たりとなると判定する(207SGS576)。一方、207SGS572にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当たりとならないと判定された場合には(207SGS572;N)、セットした特図表示結果判定テーブルにおける小当たり判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定

用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し(207SGS573)、図11-39の207SGS509にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であるか否かを判定する(207SGS574)。

【1291】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であると判定された場合(207SGS574;Y)、可変表示において小当たりとなると判定する(207SGS577)。一方、207SGS574にて小当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において小当たりとならないと判定された場合には(207SGS574;N)、可変表示においてははずれとなると判定する(207SGS575)。

【1292】

図11-40(A)に戻って、207SGS575にて可変表示において大当たりとなると判定したか否かを確認し(207SGS526)、大当たりとならないと判定した場合(207SGS526;N)、207SGS525において可変表示において小当たりとなると判定したか否かを確認し(207SGS527)、小当たりとならないと判定した場合、つまり、可変表示においてははずれとなると判定した場合には(207SGS526;N)、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS527a)、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(207SGS528)。

【1293】

207SGS526にて可変表示において大当たりとなると判定した場合には(207SGS526;Y)、大当たり種別判定用の乱数値MR2と大当たり種別判定テーブルとに基づいて、大当たり種別を判定する(207SGS533)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【1294】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、大当たりCである場合には第4図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS534)、その後、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり種別に応じた大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(207SGS535)、207SGS536に進む。

【1295】

また、207SGS527にて可変表示において小当たりとなると判定した場合には(207SGS527;Y)、可変表示結果が「小当たり」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS531)、小当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(207SGS532)、207SGS536に進む。

【1296】

また、207SGS528にて時短フラグがセットされていない場合は(207SGS528;N)、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし(207SGS529)、時短フラグがセットされている場合は(207SGS528;Y)、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする(207SGS530)。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

10

20

30

40

50

【1297】

尚、本特徴部207SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、合算保留記憶数が2～4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、合算保留記憶数が5個以上である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図11-24に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値1が1の場合は1～450、設定値が2の場合は1～430、設定値が3の場合は1～410、設定値が4の場合は1～390、設定値が5の場合は1～370、設定値が6の場合は1～350がそれぞれ割り当てられている。

10

【1298】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値が1の場合は1～500、設定値が2の場合は1～480、設定値が3の場合は1～460、設定値が4の場合は1～440、設定値が5の場合は1～420、設定値が6の場合は1～400がそれぞれ割り当てられている。

【1299】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルC及びはずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値が1の場合は1～550、設定値が2の場合は1～530、設定値が3の場合は1～510、設定値が4の場合は1～490、設定値が5の場合は1～470、設定値が6の場合は1～450がそれぞれ割り当てられている。

20

【1300】

一方で、いずれのはずれ用変動パターン判定テーブルにおいても、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、701～997までが設定値にかかわらず割り当てられている。

【1301】

このため、207SGS529においてははずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定するようになっている。

30

【1302】

207SGS529、207SGS530、207SGS532、207SGS535の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(207SGS536)。本特徴部207SGでは、図11-40(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチや小当り)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

40

【1303】

その後、207SGS536の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(207SGS537)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【1304】

尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処

50

理を実行することで送信される。

【1305】

図11-41は、特別図柄通常処理として、図5のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-41に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(207SGS541)。第2特図保留記憶数は、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の保留記憶数である。例えば、207SGS541の処理では、遊技制御カウンタ設定部207SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【1306】

207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(207SGS541;N)、第2特図保留記憶部207SG151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する(207SGS542)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1307】

207SGS542の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部207SG151Bのデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部207SG151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(207SGS543)。

【1308】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後(207SGS544)、207SGS549に移行する。

【1309】

一方、207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(207SGS541;Y)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(207SGS545)。第1特図保留記憶数は、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の保留記憶数である。例えば、207SGS545の処理では、遊技制御カウンタ設定部207SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、207SGS545の処理は、207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1310】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【1311】

207SGS545にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(207SGS545;N)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出して特定

10

20

30

40

50

する（207SGS546）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1312】

207SGS546の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部207SG151Aのデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部207SG151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（207SGS547）。

10

【1313】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（207SGS548）、207SGS549に移行する。

【1314】

207SGS549においては、例えば、遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（207SGS549）。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

20

【1315】

207SGS549の処理に続いて、CPU103は、RAM102の先頭のアドレス（図11-31（B）参照）を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する（207SGS550）。

【1316】

次いで、CPU103は、RAM102に記憶されている遊技情報（図11-31（B）参照）を参照し、判定使用済設定値の記憶があるか否かを判定する（207SGS551）。判定使用済設定値の記憶があると判定した場合には（207SGS551：Y）、207SGS550にて特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とを比較し（207SGS552）、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであるか否かを判定する（207SGS553）。

30

【1317】

207SGS553において、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じでないと判定した場合は（207SGS553：N）、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（207SGS554）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力して（207SGS555）、ループ処理に入る。以降、CPU103は、他の処理を実行することが無くなるので、該ループ処理によってパチンコ遊技機は遊技不能な状態（遊技不能状態）となる。尚、エラー指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

40

【1318】

このように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、前回の可変表示を実行する際に参照した設定値（判定使用済設定値）と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合に、遊技場の管理装置において判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている旨を認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【1319】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103がループ処理を実行するこ

50

とにより他の処理を実行しないことでパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、遊技球の発射を制限すること、各入賞口への遊技球が入賞したとしても賞球の払い出しや特別図柄の可変表示を行わないこと等の処理を実行することによりパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御してもよい。

【1320】

また、本特徴部207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっていることを異常として、該異常を遊技場の管理装置において認識可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bを図11-36(B)や図11-37(B)に示すような表示態様(点灯態様)とすることによって、該異常を遊技者や遊技場の店員等に報知してもよい。

10

【1321】

また、本特徴部207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、演出制御基板12に対するエラー指定コマンドの送信と遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力をそれぞれ1回のみ実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらエラー指定コマンドの送信やセキュリティ信号の出力は、前述した遊技不能状態において所定期間毎に繰り返し実行してもよい。

20

【1322】

また、本特徴部207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合は、CPU103がパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、CPU103は、パチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御せずともよい。

【1323】

更に、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合にCPU103によるパチンコ遊技機1の遊技不能状態への制御を実行しない場合は、例えば、遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力のみを実行してもよいし、また、RAM102の先頭アドレスに格納されている設定値を再設定指定してもよい。尚、RAM102の先頭アドレスに格納されている設定値の再設定を行う場合は、例えば、判定使用済設定値をRAM102の先頭アドレスに格納してもよいし、最も遊技者にとって不利な値(この実施の形態の特徴部207SGでは1)を設定することによって、パチンコ遊技機1が遊技場の意図に反して過度に遊技者にとって有利となることを防止してもよい。

30

【1324】

207SGS551において判定使用済設定値の記憶がないと判定した場合、つまり、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動して1回目の可変表示を実行する場合(207SGS551:N)または207SGS553において特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであると判定した場合は(207SGS553:Y)、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする(207SGS556)。その後、図11-40(A)に示す207SGS525における可変表示結果判定モジュールにおいて実行する処理と同じ処理、つまり、図11-42に示す207SGS571~207SGS577の処理を行う(207SGS557)。

40

【1325】

続いて、207SGS557において可変表示において大当たりとなると判定したか否かを確認し(207SGS558)、大当たりとならないと判定した場合(207SGS55

50

8 ; N)、207SGS557において可変表示において小当たりとなると判定したか否かを確認する(207SGS559)。

【1326】

207SGS558にて可変表示において大当たりとなると判定した場合には(207SGS558; Y)、遊技制御フラグ設定部207SG152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(207SGS561)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図11-21(A)(B)に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする(207SGS562)。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「大当

10

【1327】

207SGS563の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部207SG155に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより(207SGS564)、決定され

20

【1328】

一方、207SGS559にて可変表示において小当たりとなると判定した場合には(207SGS559; Y)、207SGS560に進んで、遊技制御フラグ設定部207SG152に設けられた小当たりフラグをオン状態にセットする(207SGS560)。

【1329】

一方、207SGS559にて可変表示において小当たりとなると判定しなかった場合、つまり、可変表示においてははずれとなる場合には(207SGS559; N)、207SGS565に進む。

30

【1330】

207SGS565においては、大当たり遊技状態に制御するか否か(大当たりフラグがセットされているか否か)の事前決定結果、小当たり遊技状態に制御するか否か(大当たりフラグがセットされているか否か)の事前決定結果、更には、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「一」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS558にて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、207SGS563における大当たり種別が「大当たりA」である場合には「1」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「大当たりB」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別

40

【1331】

207SGS565にて確定特別図柄を設定した後には、207SGS553において特定した設定値を判定使用済設定値としてRAM102に更新記憶した後(207SGS566)、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に

50

更新してから（207SGS567）、特別図柄通常処理を終了する。

【1332】

尚、207SGS545にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（207SGS545；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（207SGS568）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

10

【1333】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、判定使用済み設定値をRAM102に遊技情報の1つとして記憶しているため（図11-31（B）参照）、パチンコ遊技機1をコールドスタートにて起動した場合には、最初の変表示を実行する際に判定使用済み設定値が存在しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、判定使用済み設定値をRAM102におけるRAMクリア処理にてクリアされていない領域に格納することによって、パチンコ遊技機1をコールドスタートにて起動した場合においても最初の変表示を実行する際に判定使用済み設定値とRAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値（パチンコ遊技機1に設定されている設定値）を比較できるようにしてもよい。

20

【1334】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、図11-40及び図11-41に示すように、共通の処理を実行する可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果判定モジュールには、CPU103が特定した設定値（RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値）と判定使用済み設定値とを比較する処理（図11-41に示す207SGS551～207SGS553）や、該処理結果としてCPU103が特定した設定値と判定使用済み設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理（207SGS554～207SGS555）等を含めてもよい。このようにすることで、入賞時乱数値判定処理を実行する場合においてもCPU103が特定した設定値と判定使用済み設定値とを比較する処理や該処理結果としてCPU103が特定した設定値と判定使用済み設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理を実行することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性をより一層向上させることができる。

30

【1335】

次に、演出制御用CPU120が実行する処理について説明する。

【1336】

図11-43は、演出制御用CPU120が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用CPU120は、先ず、所定の初期化処理を実行して（207SGS401）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

40

【1337】

また、演出制御用CPU120は、主基板11から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする（207SGS403）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し（207SGS404）、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGS405）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405；N）は、207SGS404及び207SGS405の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機

50

する。

【1338】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405；Y）、演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS406）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（207SGS406；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が電断復旧した場合は、RAM122に記憶されている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてからRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアし（207SGS407）、207SGS427に進む。

【1339】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合（207SGS406；N）、演出制御用CPU120は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS408）。コールド通知コマンドの受信が有る場合（207SGS408；Y）は、RAM122に記憶されている遊技者情報と演出用情報（前回のパチンコ遊技機1の起動時からRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアするとともに（207SGS409）、RAM102に記憶されていた情報がクリアされたことや、RAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知（RAMクリア報知を実行）するためのRAMクリア報知処理を実行する（207SGS410）。尚、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像（例えば、図11-36（A）に示すように、画像表示装置5においてRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知する報知画像207SG005M1）の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L、8Rからの音出力等を所定期間（例えば、10秒間）し、パチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員等にRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、RAMクリア報知処理の実行後は、207SGS427に進む。

【1340】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合（207SGS408；N）、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS411）。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合（207SGS411；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）や設定値の確認中であることの報知（設定値確認中報知）を実行するための設定値関連報知処理を実行する（207SGS412）。

【1341】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更中報知や設定値確認中報知として、図11-50（B）及び図11-50（C）に示すように、画像表示装置5において、設定値の変更中であることを示す報知画像207SG005M2や設定値の確認中であることを示す報知画像207SG005M3を表示するが、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠207SG003が開放されており、且つ設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等は、主基板11に搭載されている表示モニタ207SG029を視認している状態である。つまり、設定値変更状態や設定値確認状態とは、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等からは画像表示装置5において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置5の表示からはパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知や設定値確認中報知としては、スピーカ8L、8Rからの音出力や、遊技効果ランプ9の発光によって、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動していることを報知してもよい。

【1342】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の動作チェックを行うための第1可動体初期化处理(207SGS413)と、第2可動体207SG322の動作チェックを行うための第2可動体初期化处理(207SGS414)を実行する。尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とは、第1可動体207SG321の動作チェックが終了した後に第2可動体207SG322の動作チェックを実行するようになっている(図11-49参照)。

【1343】

ここで、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理について図11-47及び図11-48を用いて説明する。図11-47は、演出制御用CPU120が行う非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図11-48は、(A)は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、(B)は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

10

【1344】

第1可動体207SG321と第2可動体207SG322は、それぞれの原点位置(第1位置)と演出位置(第2位置)との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置(第2位置)への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、可変表示中における第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の実際の動作態様である。

【1345】

演出制御用CPU120は、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行したときに可動体207SG321、207SG322の被検出部が原点検出センサ207SG331、207SG332により検出されない場合、つまり、可動体207SG321、207SG322が何らかの理由(例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合(例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体207SG321、207SG322の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー(動作異常)が発生した場合など)、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など)により原点位置以外の位置(例えば、図11-32における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置)にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体207SG321、207SG322は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体207SG321、207SG322を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

20

30

【1346】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理において非検出時動作制御を実行した場合、または、可動体207SG321、207SG322が原点検出センサ207SG331、207SG332により検出された場合、実動作確認動作制御を実行する。実動作確認動作制御は、可動体207SG321、207SG322を用いた演出(例えば、可変表示中に実行な可動体演出等)において実際に行われる実動作と同一の動作とされている。

40

【1347】

次に、演出制御用CPU120が非検出時動作制御と実動作確認動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図11-48(A)及び図11-48(B)にて示す速度は、演出制御用CPU120が各可動体207SG321、207SG322を動作させるために設定する制御速度であって、可動体207SG321、207SG322の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体207SG321、207SG322を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間で態様が異なる場合(例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間)や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体207SG321

50

、 207SG322を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体207SG321、207SG322に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体207SG321、207SG322の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体207SG321、207SG322の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体207SG321、207SG322を同一性能のステッピングモータにて動作させる場合において、各可動体207SG321、207SG322に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体207SG321、207SG322の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体207SG321、207SG322の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

10

【1348】

図11-48(A)に示すように、演出制御用CPU120は、実動作確認用動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて可動体207SG321、207SG322を動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体207SG321、207SG322が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と演出位置との間において、可動体207SG321、207SG322の制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。つまり、演出制御用CPU120は、各可動体207SG321、207SG322を用いた演出を実行する場合、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体207SG321、207SG322が動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体207SG321、207SG322が動作するように制御する。

20

【1349】

すなわち、上記第1速度としての最低速度や第2速度としての最高速度は、可動体207SG321、207SG322の実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低制御速度に基づいて可動体207SG321、207SG322を動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体207SG321、207SG322を動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

30

【1350】

ここで、可動体207SG321、207SG322の加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されている。また、演出位置に移動した後に原点位置に復帰させる際においては、演出位置に停止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体207SG321、207SG322を確実に減速させてから原点検出センサ207SG331、207SG332により被検出部が検出されるようにしている。

40

【1351】

また、図11-48(B)に示すように、演出制御用CPU120は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第1速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用CPU120は、第1動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第2動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（この実施の形態の特徴部207SGでは、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体207SG321

50

、207SG322を動作させる制御を行う。

【1352】

この場合、可動体207SG321、207SG322は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体207SG321、207SG322が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体207SG321、207SG322が原点位置に復帰したときに原点検出センサ207SG331、207SG332にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体207SG321、207SG322が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体207SG321、207SG322等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

10

【1353】

図11-43に戻り、第1可動体初期化处理(207SGS413)と第2可動体初期化处理(207SGS413)の実行後、演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の動作チェック中に設定値の変更または設定値の確認が終了したことを示す設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する(207SGS415)。設定値早期変更終了フラグがセットされていない場合(207SGS415;N)は、更に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する(207SGS416)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合(207SGS416;N)207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合(207SGS416;Y)は207SGS417に進む。尚、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合(207SGS415;Y)は、207SGS416の処理を実行せずに207SGS417に進む。

20

【1354】

207SGS417において演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の初期化(動作チェック)が終了したか否かを判定する(207SGS417)。第1可動体207SG321の初期化が終了していない場合(207SGS417;N)は、設定値早期変更終了フラグをセットして207SG412に進み(207SGS418)、第1可動体207SG321の初期化が終了している場合(207SGS417;Y)は、第2可動体207SG322の初期化(動作チェック)が終了しているか否かを判定する(207SGS419)。第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合(207SGS419;N)は207SGS412に進み、第2可動体207SG322の初期化が終了している場合(207SGS419;Y)は、設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する(207SGS420)。

30

【1355】

207SGS420において、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合(207SGS420;Y)は、設定値早期変更終了フラグをクリアし(207SGS421)、207SGS413と同一処理である第1可動体初期化处理(207SGS422)と、207SGS414と同一処理である第2可動体初期化处理(207SGS423)を実行し、これら第1可動体初期化处理(207SGS422)と207SGS414と第2可動体初期化处理(207SGS423)において第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化(動作チェック)が終了したか否かを判定する(207SGS424)。第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合(207SGS424;N)は207SGS422に進み、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了している場合(207SGS424;Y)は、207SGS427に進む。

40

【1356】

以上のようにこれら207SG412~207SG424の処理については、図11-49(A)に示すように、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドや設

50

定値確認開始通知コマンドを受信した時点（パチンコ遊技機１が設定値変更状態や設定値確認状態に制御された時点）から設定値変更報知や設定値確認中報知を開始するとともに、第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理を実行する。尚、前述したように、この実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、第２可動体初期化処理は、第１可動体初期化処理が終了してから実行される、つまり、第１可動体２０７ＳＧ３２１の動作チェック終了後に第２可動体２０７ＳＧ３２２の動作チェックが実行されるようになっている。

【１３５７】

このとき、図１１－４９（Ａ）に示すように、第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理に演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第１可動体２０７ＳＧ３２１と第２可動体２０７ＳＧ３２２の動作チェックが終了した後に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、再度第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理が実行されるようになっている。

10

【１３５８】

一方で、図１１－４９（Ｂ）に示すように、第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理のうち、第１可動体初期化処理のみが終了しているタイミングで演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第１可動体２０７ＳＧ３２１の動作チェックは終了しているが未だ第２可動体２０７ＳＧ３２２の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第２可動体初期化処理が終了した後、再度第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理が実行されるようになっている。

20

【１３５９】

更に、図１１－４９（Ｃ）に示すように、第１可動体初期化処理が未だ終了していないタイミングで演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第１可動体２０７ＳＧ３２１の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、実行中の第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理のみを実行し、再度第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理とが実行されないようになっている。

【１３６０】

尚、２０７ＳＧＳ４１１において設定値変更開始通知コマンド及び設定値確認開始通知コマンドの受信が無い場合（２０７ＳＧＳ４１１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー指定コマンドの受信が有るか否かを判定する（２０７ＳＧＳ４２５）。エラー指定コマンドの受信が有る場合（２０７ＳＧＳ４２５；Ｙ）は、エラー指定コマンドが示すエラー報知を行うためのエラー報知処理（２０７ＳＧＳ４２６）を実行し、エラー指定コマンドの受信が無い場合（２０７ＳＧＳ４２５；Ｎ）は、２０７ＳＧＳ４０３に進む。

30

【１３６１】

尚、この実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるエラー報知としては、図１１－５０（Ｄ）に示すように、画像表示装置５においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ４を表示すればよい。このように画像表示装置５においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ４が表示されることによって、遊技者は、これら報知画像２０７ＳＧ００５Ｍ４から不正な値が設定値として設定されていることや、設定値の変更中に電断が発生した状態でパチンコ遊技機１に電源が再投入されたこと、前回の可変表示において参照した設定値（判定使用済設定値）がＲＡＭ１０２の先頭アドレスに格納されている設定値と異なっていること等を認識することができる。尚、この実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、パチンコ遊技機１の起動時に実行可能なエラー報知処理（２０７ＳＧＳ４２６）と、パチンコ遊技機１の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理（２０７ＳＧＳ４３９）との、２つのエラー報知処理が存在する。

40

【１３６２】

このうち、パチンコ遊技機１の起動時に実行可能なエラー報知処理（２０７ＳＧＳ４２６）については、パチンコ遊技機１の起動時に発生したエラー（ＣＰＵ１０３が図１１－

50

30に示す遊技制御メイン処理の207SGSa031の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信)にもとづいて画像表示装置5において報知画像207SG005M4を表示し、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理(207SGS439)については、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に発生したエラー(CPU103が図11-41に示す特別図柄通常処理の207SGS554の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信)にもとづいて画像表示装置5において報知画像207SG005M4を表示すればよい。

【1363】

このように、この実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御メイン処理では、図11-44に示すように、パチンコ遊技機1をホットスタートで起動した場合には、遊技者情報(該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等)をRAM122からクリアする一方で、演出用情報(パチンコ遊技機1の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等)と設定値情報(パチンコ遊技機1に設定されている設定値に対応する「1」～「6」のいずれかの数値)についてはRAM122からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報をRAM122からクリアする一方で、設定値情報についてはRAM122からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機1を設定値変更状態や設定確認状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とをRAM122からクリアしない一方で、設定値情報についてはRAM122に既に記憶されている設定値情報に上書き(更新記憶)するようになっている。

【1364】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定値確認状態、設定値変更状態のいずれで起動するかに応じてRAM122からクリアする情報が異なっている。

【1365】

そして、207SGS427において演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置5において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図11-45に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

【1366】

尚、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値(例えば、「6」)が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が(例えば「1」)が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

【1367】

尚、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値(例えば、「6」

）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、画像表示装置5に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量や、遊技効果ランプ9の光量等を異ならせるようにしてもよい。

【1368】

そして、図11-43に戻り演出制御用CPU120は、最初の4変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（207SGS428）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（207SGS429）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし（207SGS430）、以下の処理を実行する。

10

【1369】

演出制御用CPU120は、まず、パチンコ遊技機1が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（207SGS431）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機1の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機1の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機1の起動報知を実行すればよい。

20

【1370】

尚、この実施の形態における特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機1の起動報知の態様が異なっている。

【1371】

具体的には、図11-46に示すように、パチンコ遊技機1を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは異なっているともよい。

30

【1372】

また、パチンコ遊技機1を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されておらず、且つRAM102におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングは異なっているともよい。

40

【1373】

つまり、この発明における特定制御とは、パチンコ遊技機1がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用CPU120が、遊技効果ランプ9の60秒間の発

50

光とスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行することと、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行することの両方を含んでいる。

【1374】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 20 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 40 秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なってもよい。

10

【1375】

特に、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合は、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置 5 においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

20

【1376】

尚、この実施の形態の特徴部 207 SG では、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L, 8 R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

【1377】

また、この実施例の特徴部 207 SG では、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8 L, 8 R からの音出力を実行する）形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置 5 にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

30

【1378】

また、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機 1 に設けられている全ての遊技効果ランプ 9 を発光させる一方で、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機 1 に設けられている遊技効果ランプ 9 のうち一部のみを発光させてもよい。

40

【1379】

更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠 207 SG 003 が開放されている状態であるので、スピーカ 8 L, 8 R のうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機 1 に 3 個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠 207 SG 003 が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ 8 L

50

、8 Rからの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置5において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置5において「RAMがクリアされました」等のRAM102やRAM122がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

【1380】

更に、パチンコ遊技機1に前述した外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAMクリア報知として、エラーやRAMクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。尚、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAMクリア報知として、エラーやRAMクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

【1381】

尚、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。

【1382】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機1の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機1の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず1の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機1の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機1の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

【1383】

また、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、この発明における初期化演出として、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置5に表示する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【1384】

また、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【1385】

図11-43に戻り、次に演出制御用CPU120は、電源断検出処理を実行する（207SGS432）。電源断検出処理では、図11-51に示すように、演出制御用CPU120は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（207SGS441）。電源断信号の入力が無い場合は（207SGS441；N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（207SGS441；Y）、RAM122に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し（207SGS442）、該特定したバックアップ

10

20

30

40

50

データをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する(207SGS443)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後(207SGS444)、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【1386】

図11-43に戻り、次に演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理:207SGS433)。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120は、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAM122に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図11-8参照)であるのか解析する。

10

【1387】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う(207SGS434)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して画像表示装置5の表示制御を実行する。

【1388】

次いで、大当たり図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理(207SGS435)、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理(207SGS436)、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理(207SGS437)、演出用情報を集計する演出用情報集計処理(207SGS438)、エラー報知処理(207SGS439)を実行する。その後、S52に移行する。

20

【1389】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aや押しボタン31Bの操作によってパスワード(予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能)の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をRAM122に記憶する。更に、演出制御用CPU120は、可変表示、大当たり遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

30

【1390】

遊技者情報出力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aや押しボタン31Bの操作によって、RAM122に記憶されている遊技者情報にもとづいて2次元コードを生成し、該2次元コードを画像表示装置5に表示する。そして、該2次元コードの表示終了後は、RAM122に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置5に表示された2次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、パチンコ遊技機1における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

40

【1391】

演出用情報集計処理では、演出制御用CPU120は、可変表示、大当たり遊技、スーパーリーチが実行される毎に演出用情報としてRAM122に記憶されている変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【1392】

エラー報知処理では、演出制御用CPU120は、CPU103からエラー指定コマンドを受信したか否かを判定する。エラー指定コマンドを受信している場合は、該受信した

50

エラー指定コマンドに応じたエラー報知を実行する。

【1393】

次に、この実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図11-52に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、先ず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(207SGS451)。先読規制カウンタの値が「0」である場合(207SGS451; Y)は、先読予告設定処理(S161)を実行した後、第1保留記憶表示エリア207SG005D及び第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示される保留記憶表示数や保留記憶表示の表示態様を始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aに記憶されている保留記憶数や保留表示フラグの値に応じて更新する保留表示更新処理(207SGS454)を実行し、演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行する。

10

【1394】

また、先読規制カウンタの値が「1」~「4」のいずれかである場合(207SGS451; N)は、更に演出制御プロセスフラグの値が「1」であるか否かを判定する(207SGS452)。演出制御プロセスフラグの値が「0」、「2」~「7」のいずれかである場合(207SGS452; N)は、保留表示更新処理(207SGS454)を実行するとともに演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「1」のである場合(207SGS452; Y)は、先読規制カウンタの値を-1し(207SGS453)、保留表示更新処理(207SGS454)を実行するとともに演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行する。以上のように207SGS451~207SGS453の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機1においては、可変表示が4回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

20

【1395】

尚、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1が起動したことにもとづいて、演出制御用CPU120が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、4回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が起動したことにもとづいて、CPU103が始動入賞判定処理(図5参照)を実行しないことで、4回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

30

【1396】

以上のようにこの実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1において遊技が可能な状態となったことにもとづいて、4回の可変表示に亘って先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技が可能な状態となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量、遊技効果ランプ9の光量、RTCに応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

【1397】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置5に特定の背景画像を表示する演出や、特定の可動体の動作、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の発光を行う演出等を実行してもよい。

40

【1398】

以上、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図11-17~図11-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、当り判定値のうち1020~1237までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。そして、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2~6のいずれかである場合(パチンコ遊技機1に設定されてい

50

る設定値が1以外の場合)は、1238から各設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲として設定されている。つまり、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6のいずれかである場合は、当たり判定値の1020を大当たり基準値として、大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1399】

特にこの実施の形態の特徴部207SGにおいては、0～65535の範囲内において大当たり判定値の数値範囲が1020を基準値とした1箇所に設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して乱数値MR1の値が大当たり判定値の数値範囲内の値であるか否か(大当たり遊技状態に制御するか否か)の判定を複数回実行する必要が無いため、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1400】

また、図11-17～図11-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、前述した当たり判定値の1020を大当たり基準値として、大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、1020から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び1020から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1401】

更に、図11-17～図11-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる(第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である)一方で、小当たり判定値の数値範囲自体は、32767を基準値(小当たり基準値)として設定されている。このため、小当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、32767から変動特図に応じた小当たり判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1402】

尚、図11-17～図11-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当たり判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当たりの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲(32767～33094または、32767～33421)に設定されているので、大当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当たり遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が32767から変動特図に応じた小当たり判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1403】

また、この実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、パチンコ遊技機1に設定された設置値を記憶可能となっている。そして、図11-41に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるCPU103は、可変表示を開始する毎(開始す

10

20

30

40

50

る可変表示の可変表示結果を決定する毎)に該RAM102に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に対応する大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを設定し(設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定し)、大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う。つまり、CPU103は、可変表示を実行する毎にRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定するので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。

【1404】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示を実行する毎にRAM102から設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1が起動した時点でCPU103がRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1が起動した時点でRAM102から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する場合は、パチンコ遊技機1に電断が発生するまでの期間において該設定された表示結果判定テーブルを用いて全ての可変表示結果を判定すればよい。

10

【1405】

また、CPU103は、可変表示を開始する毎(開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎)に該RAM102に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値と前回可変表示結果を判定するためにRAM102から読み出した設定値(判定使用済設定値)とを比較し、該比較結果として今回RAM102から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、画像表示装置5に表示される画像によってエラー報知が実行される(図11-50参照)ので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。更に、RAM102に不適切な設定値が設定されていることをより的確に特定することができるばかりか、RAM102に設定されている設定値が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができるので、遊技場の店員等が異常な設定値への対処を迅速に行うことができる。

20

【1406】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示を実行する毎にRAM102に記憶されている設定値と判定使用済設定値とを比較する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、RAM102に記憶されている設定値と判定使用済設定値とは、可変表示の所定回数の実行や、所定時間の経過にもとづいて実行してもよい。

30

【1407】

また、CPU103は、RAM102から読み出した設定値と前回使用済設定値とを比較し、該比較結果として今回RAM102から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信し、演出制御用CPU120は、CPU103から該エラー指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置5に報知画像207SG005M4を表示するので、適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることをより確実に防ぐことができる。

40

【1408】

また、CPU103は、図11-40~図11-42に示すように、入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで共通の可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定するので、これら入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで処理の一部を共通化することができ、CPU103の処理負荷を抑えることができる。

【1409】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図11-17~図11-20に示すように、変動特図が同一であればパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず小当たり判定値の数値範囲は同一となっているが、CPU103は、可変表示を実行する際に

50

R A M 1 0 2 から読み出した設定値に応じた小当り判定値の数値範囲を設定する（R A M 1 0 2 から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する）ので、C P U 1 0 3 が小当り遊技状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できる、更に、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G のように、R A M 1 0 2 から読み出した設定値に応じた大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲を設定する場合は、R A M 1 0 2 から読み出す設定値に対応する表示結果判定テーブルを設定するための処理を共通化することができるので、処理プログラムの容量も削減することができる。

【1 4 1 0】

また、図 1 1 - 1 7 ~ 図 1 1 - 2 0 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1（最も大当り確率が低い設定値）が設定されている場合は、大当り判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1 が設定されている場合は、大当り判定値の数値範囲として共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かを判定すればよいので、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【1 4 1 1】

尚、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G においては、図 1 1 - 1 7 ~ 図 1 1 - 2 0 に示すように、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り基準値を大当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。つまり、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G においては、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最大値から連続するように設定しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲を大当り判定値の共通数値範囲の最小値から連続するように設定してもよい。

20

【1 4 1 2】

また、この実施の形態の特徴部 2 0 7 S G においては、図 1 1 - 1 7 ~ 図 1 1 - 2 0 に示すように、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、小当り基準値を小当り判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。

【1 4 1 3】

また、この実施の形態には、以下に示す発明 2 0 7 S G も含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 2 0 7 S G の手段 1 に記載の遊技機として、

30

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

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ~ 6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 1 1 - 3 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

40

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

、

を備え、

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

特定条件が成立したとき（例えば、図 1 1 - 3 0 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1、開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 がそ

50

れぞれONであるとき)に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態(例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行中である状態)に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う(例えば、図11-37(A)に示すように、CPU103が設定値変更処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

10

【1414】

更には、発明207SGの手段2に記載の遊技機として、

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

複数の設定値(例えば、設定値としての1~6)のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と

20

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B)を含む情報表示部(例えば、遊技情報表示部207SG200)を有し、

確認条件が成立したとき(例えば、図11-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONであるとき)に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態(例えば、CPU103が図11-33に示す設定値確認処理を実行中である状態)に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う(例えば、図11-37(A)に示すように、CPU103が設定値確認処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分)

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において確認状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【1415】

更には、発明207SGの手段3に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示である(例えば、図11-4及び図11-37に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と、設定値変更状態や設定値確認状態である場合の表示態様と、が異なる部分)

40

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態であることを的確に認識できる。

【1416】

更には、発明207SGの手段4に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記可変表示部において行う(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメント

50

を点灯させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、可変表示部において好適な報知を行うことができる。

【1417】

更には、発明207SGの手段5に記載の遊技機として、

前記可変表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部にて構成され（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bがそれぞれ8個のセグメントにて構成されている部分）、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示として、前記小表示部の全てを点灯状態とした表示を行う（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、前記設定状態または前記確認状態であることを認識し易くできる。

【1418】

更には、発明207SGの手段6に記載の遊技機として、

遊技媒体を遊技領域（例えば、左遊技領域207SG002Lと右遊技領域207SG002R）に発射して遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記情報表示部は、前記遊技領域において遊技媒体の発射方向を報知する発射方向報知部（例えば、右打ちランプ207SG132）を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記発射方向報知部において行う（例えば、図11-37(A)に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において右打ちランプ207SG132を点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、発射方向報知部において好適な報知を行うことができる。

【1419】

更には、発明207SGの手段7に記載の遊技機として、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が図5に示す始動入賞判定処理を実行する部分）を備え、

前記情報表示部は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留表示部（例えば、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025B）を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記保留表示部において行う（例えば、図11-37(A)に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、保留表示部において好適な報知を行うことができる。

【1420】

更には、発明207SGの手段8に記載の遊技機として、

前記有利状態において、遊技媒体が進入可能な第1状態と該第1状態よりも遊技媒体が進入し難い第2状態とに変化可能な特別可変装置（特別可変入賞球装置7）を備え、

前記情報表示部は、前記特別可変装置が前記有利状態において前記第1状態となる回数を報知する回数報知部（例えば、ラウンド表示器207SG131）を備え、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記回数報知部において行う（例えば、図11-37(A)に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態においてラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみを点灯する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、回数報知部において好適な報知を行うことができる。

【1421】

更には、発明207SGの手段8に記載の遊技機として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RAM102）と、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）と、

前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報（例えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な状態情報記憶手段（例えば、RAM102のアドレスF002の領域）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがONである状態）であることを含む第1条件（例えば、クリアスイッチがONである状態）が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化处理（例えば、CPU103が図11-31（A）に示すRAMクリア処理を実行する部分）を実行可能であり、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがONである状態）であることを含む第2条件（例えば、クリアスイッチがONであり、且つ錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONである状態）が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理を実行可能であるとともに、前記第1条件が成立した場合に実行する前記初期化处理と共通の初期化处理を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能であり（例えば、RAMクリア処理と設定値変更処理を実行可能な部分）、

前記第1条件と前記第2条件のいずれが成立した場合であっても、前記状態情報を消去しない（例えば、図11-31（A）に示すように、RAMクリア処理においてRAMクリアフラグをクリアしない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第1条件の成立時と第2条件の成立時とで初期化处理の共通化することができるので、初期化处理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、状態情報にもとづいた初期化处理を的確に実行できる。

【1422】

また、この実施の形態には、以下に示す発明208SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明208SGの手段1に記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図11-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそ

10

20

30

40

50

れぞれONであるとき)に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態(例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行中である状態)に移行し、

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う(例えば、図11-37(B)に示すように、設定値以上エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

10

【1423】

更には、発明208SGの手段2に記載の遊技機として、

前記所定のエラーは、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラー(例えば、設定値以上エラー)である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生し、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【1424】

20

更には、発明208SGの手段3に記載の遊技機として、

前記設定状態において変更された新たな設定値が確定する前に電断が発生した場合には、該電断からの復旧時において、前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生していなくても、エラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う(例えば、図11-37(B)に示すように設定変更中の電断から復帰した場合においても、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、新たにエラーを設けることなしに、設定値が確定する前に電断が発生したことにより、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

30

【1425】

また、この実施の形態には、以下に示す発明209SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。また、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第6209653号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第6209653号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明209SGの手段1に記載の遊技機として、

40

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

複数の設定値(例えば、設定値としての1~6)のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段(例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口10、大入賞口等に入

50

賞することによって賞球が払い出される部分)と、

複数の表示部(例えば、第1表示部207SG029A~第4表示部207SG029D)を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報(例えば、図11-27(C)に示すベース値)を表示可能な情報表示手段(例えば、表示モニタ207SG029)と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって(例えば、図11-35に示すように、パチンコ遊技機1を起動した際に錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090がON且つクリアスイッチがOFFである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分)、

10

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる(例えば、図11-35に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値が表示される場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dが使用され、表示モニタ207SG029において設定値が表示される場合は、第4表示部207SG029Dのみが使用される部分)

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

20

【1426】

更には、発明209SGの手段2に記載の遊技機として、

前記情報表示手段は、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを特定可能なエラー情報を表示可能であって(例えば、図11-36(B)に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dにおいて「E.」が表示される部分)、

前記所定情報が表示される場合と前記エラー情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が同じである(例えば、図11-35(A)及び図11-36(B)に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値を表示する場合と異常エラーの発生を表示する場合とで、どちらも第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを使用する部分)ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを報知できるとともに、設定値情報とは異なるエラー情報であることを認識し易くできる。

30

【1427】

更には、発明209SGの手段3に記載の遊技機として、

前記表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部から構成されており(例えば、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dがそれぞれ8個のセグメントから構成されている部分)、

40

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段(例えば、クリアスイッチ)を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が初期化条件(例えば、クリアスイッチがONであること)を満たす場合には、各表示部を構成する前記小表示部の全てを点灯した全点灯表示状態となる(例えば、図11-36(A)に示すように、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを構成する全セグメントの全点灯と全消灯を繰り返す(点滅させる)部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、小表示部の全てが正常であるか否かを確認できる。

50

【1428】

更には、発明209SGの手段4に記載の遊技機として、
電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、
前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が前記
所定条件を満たす場合には、前記全点灯表示状態とならずに前記設定値情報を表示する（
例えば、図11-32に示すように、CPU103が設定値確認処理を実行する場合は、
207SGSa015と207SGSa016との実行後、207SGSa28～207
SGSa030が実行されて表示モニタ207SG029にベース値が表示される部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の確認を迅速に行
うことができる。

10

【1429】

また、この実施の形態の形態には、以下に示す発明210SGも含まれている。つまり
、従来、設定値の変更操作にもとづいて可動体の確認動作を実行するパチンコ遊技機とし
て、例えば、特開2017-189349号公報に記載されているものがある。しかしなが
ら、特開2017-189349号公報に記載されているパチンコ遊技機にあっては、
設定値の変更中に可動体の確認動作を実行すると、作業者が該確認動作を見逃すことが考
えられる。そこで、設定値の変更操作の終了後に再度確認動作を実行することが考えられ
るが、この場合は、1回目の可動体の確認動作中に設定値の変更操作が終了すると、該変
更操が終了したタイミングから新たな可動体の確認動作が開始されることとなり、意図し
ない動作を可動体が行ってしまう虞があるという問題があった。そのため、該問題点に着
目した場合に、該問題を解決する発明210SGの手段1に記載の遊技機として、

20

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体20
7SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体
初期化処理や第2可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能
な設定手段（例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分
）と、

30

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行
可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と
、

を備え、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状
態に移行し（例えば、図11-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアス
イッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONである
場合に、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせ
るための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したとき
と前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図11-49に示すように
、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマ
ンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可
動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終
了通知コマンドを受信したタイミングから実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処
理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

40

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体を確認動作を行っている
ときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は
実行しない（例えば、図11-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定

50

値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化处理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とを実行しない部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【1430】

更には、発明210SGの手段2に記載の遊技機として、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図11-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と

、

を備え、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し（例えば、図11-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONの場合にCPU103が設定値確認処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図11-49に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とを順番に実行する部分）、

前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体を確認動作を行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図11-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化处理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とを実行しない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【1431】

更には、発明210SGの手段3に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が所定の原点位置に位置していないときには、前記可動体を前記原点位置に位置させるための復帰動作をさせるための復帰動作制御（例えば、非検出時動作制御）を、

前記確認動作制御を実行する前に実行可能であって、
前記復帰動作中において前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該復帰動作の終了後に前記確認動作制御を実行する（例えば、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理において、非検出自動動作制御を終了した後に実動作確認動作制御を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【1432】

更には、発明210SGの手段4に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が確認動作を行っているときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該確認動作の動作状況が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図11-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、該確認動作の動作状況が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を実行する（例えば、図11-49（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した

ことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

【1433】

更には、発明210SGの手段5に記載の遊技機として、

複数の前記可動体を備え、

前記制御手段は、

前記可動体の各々について前記確認動作制御を順次実行可能であって（例えば、演出制御用CPU120が第1顔伝い初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記可動体の全てについて前記確認動作が終了していないときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図11-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を前記可動体の各々について実行する（例えば、図11-49（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる

10

20

30

40

50

。

【1434】

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

【1435】

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

【1436】

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

【1437】

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

【1438】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bと構成する全セグメント及びラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132の点滅、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【1439】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、図11-6に示す大当り種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【1440】

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

10

【1441】

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

20

【1442】

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

【1443】

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

30

【1444】

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

40

【1445】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、演出制御用CPU120が設定値変更

50

開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御とを実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

【1446】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機1の所定箇所（例えば、遊技情報表示部207SG200の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機1について熟知していない遊技場の店員等が、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅をパチンコ遊技機1の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

【1447】

尚、この実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図11-30に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008;Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008;Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014;Y）に実行してもよい。

【1448】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、図11-17～図11-20に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、小当たり判定値の数値範囲（小当たり判定値の共通数値範囲）を大当たり判定値の数値範囲とは連続しない異なる範囲に設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図11-53（A）及び図11-53（B）に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず大当たり判定値の数値範囲と小当たり判定値の数値範囲とを連続して設けてもよい。

【1449】

尚、このように大当たり判定値の数値範囲と小当たり判定値との数値範囲（小当たり判定値の共通数値範囲）とを連続して設ける場合は、大当たり判定値の非共通数値範囲の増加に応じて小当たり判定値の基準値をシフトすることによって、小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数を維持しつつ、小当たり判定値の数値範囲を変更すればよい。

【1450】

具体的には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、図11-53（A）に示すように、設定値が1である場合は、大当たり判定値の共通数値範囲を1020～1237に設定するとともに、小当たり判定値の共通数値範囲を該大当たり判定値の共通数値範囲に

連続するように1 2 3 8～1 5 6 5（1 2 3 8が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1 0 2 0～1 2 3 7）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1 2 3 8～1 2 5 3に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1 2 5 4～1 5 8 1（1 2 5 4が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1 0 2 0～1 2 3 7）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1 2 3 8～1 2 7 2に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1 2 7 3～1 6 0 0（1 2 7 3が小当り判定値の基準値）に設定する。以降、設定値が4～6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

10

【1 4 5 1】

遊技状態が確変状態である場合は、図1 1－5 3（B）に示すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1 0 2 0～1 3 4 6に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を、大当り判定値の共通数値範囲が通常状態または時短状態から増加した分シフトし、該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1 3 4 7～1 6 7 4（1 3 4 7が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1 3 4 7～1 3 8 3に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1 3 8 4～1 7 1 1（1 3 8 4が小当り判定値の基準値）に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲（1 0 2 0～1 3 4 6）に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1 3 4 7～1 4 2 9に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1 4 3 0～1 7 5 7（1 4 3 0が小当り判定値の基準値）に設定する。以降、設定値が4～6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

20

【1 4 5 2】

また、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とを連続するように設定する形態としては、図1 1－5 4に示すように、小当り判定値の数値範囲を6 5 3 0 8～6 5 5 3 5の範囲（当り判定値が取り得る数値の後端部の範囲）に設定するとともに、該小当り判定値の数値範囲に連続するように大当り判定値の共通数値範囲（6 4 9 9 0～6 5 2 0 7）を設定してもよい。更にこの場合は、大当り判定値の共通数値範囲に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を設定し、設定値に応じて該大当り判定値の非共通数値範囲の最小値を異ならせることにより大当り確率を設定値に応じて異ならせればよい。

30

【1 4 5 3】

尚、図1 1－5 4に示すように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを設定する場合は、可変表示結果を判定する際に、先ず、CPU 1 0 3は、乱数値MR 1の値が大当り判定値の最小値の値（図1 1－5 4に示す例であれば、設定値1では6 4 9 9 0、設定値2では6 4 9 7 4、設定値3では6 4 9 5 4）以上であるか否かを判定し、乱数値MR 1の値が大当り判定値の最小値の値以上であると判定した場合には、更に乱数値MR 1が小当り判定値の基準値である6 5 2 0 8以上であるか否かを判定することによって可変表示結果が大当りであるか小当りであるかを判定すればよい。このように可変表示の判定を行うことによって、可変表示結果が大当りとなるか否かの判定とか変表示結果が小当りとなるか否かの判定の両方を実行することなく可変表示結果を判定することができるので、CPU 1 0 3の可変表示結果の判定に関する処理負荷を低減することができる。

40

【1 4 5 4】

以上、図1 1－5 3及び図1 1－5 4にあっては、大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲（パチンコ遊技機1に設定値として1が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の共通数値範囲、パチンコ遊技機1に設定値として2～6が設定されている場合は大当り判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲と小当り判定

50

値の共通数値範囲)が大当たり判定値の基準値である1020から連続する数値範囲として設定されているとともに、小当たり判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定される設定値にかかわらず大当たり判定値の数値範囲から連続した範囲において同一数の判定値を含むように設定されている。このため、CPU103は、乱数値MR1が1020と設定値に応じた小当たり判定値の数値範囲の最大値との範囲内であるか否かを判定することによって、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に制御するか否かを判定することができる。更に、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に制御すると判定した場合は、乱数値MR1が設定値に応じた小当たり判定値の数値範囲の最小値以上であるか否かを判定することによって大当たり遊技状態と小当たり遊技状態のどちらに制御するかを判定することができるので、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【1455】

また、図11-53に示すように、CPU103によって遊技状態が確変状態に制御された場合は、大当たり判定値が大当たり基準値である1020から連続する数値範囲として増加するとともに、増加した大当たり判定値の数値範囲に応じて小当たり判定値の数値範囲がシフトするので、CPU103は、該大当たり判定値数が増加した数値範囲内で大当たり遊技状態に制御するか否かの判定や小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103による大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【1456】

また、図11-53及び図11-54に示す形態においても、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、大当たり判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、CPU103は、大当たり判定値の共通数値範囲のみを対象として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1457】

尚、図11-53及び図11-54に示す形態では、大当たり判定値の数値範囲の最大値に連続するように小当たり判定値の数値範囲を設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり判定値の数値範囲の最小値に連続するように小当たり判定値の数値範囲を設定してもよい。

30

【1458】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを連続して設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図11-55及び図11-56に示すように、大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定してもよい。

【1459】

尚、このように大当たり判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定する場合は、図11-55及び図11-56に示すように、小当たり判定値の数値範囲(小当たり判定値の共通数値範囲)を、大当たり判定値の共通数値範囲とは異なる数値範囲であるとともに大当たり判定値の設定値が6の場合の非共通数値範囲(非共通数値範囲に含まれる判定値数が最も多い数値範囲)とは異なる数値範囲において、小当たり判定値の基準値から連続する数値範囲(図11-55では32767~33094、図11-56では32767~33421、いずれの場合も小当たり判定値の基準値は32767)に設定すればよい。

40

【1460】

尚、図11-55及び図11-56に示す形態においては、変動特図に応じて小当たり判定値の基準値は共通である一方で小当たり判定値の数値範囲に含まれている判定値数が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず小当たり判定値の基準値と小当たり判定値の数値範囲に含まれる判定値数とは同一であってもよい。

50

【1461】

以上のように図11-55及び図11-56に示す形態にあっては、大当り判定値の共通数値範囲は、設定値にかかわらず1020を基準値とした1020～1237の範囲に設定されている。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6の場合において、大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とは異なる数値範囲において、60000を基準値とした設定値に応じた範囲（設定値2であれば60000～60016、設定値3であれば60000～60035・・・設定値6であれば60000～60109）が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。このため、パチンコ遊技機1の開発環境において、設定値の変更に応じて大当り判定値の非共通数値範囲を変更するのみで大当り確率を異ならせることができるので、設定値に関するパチンコ遊技機の開発負荷を軽減することができる。更に、CPU103による大当り遊技状態に制御するか否かの判定並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【1462】

特に、CPU103は、大当り判定値の非共通数値範囲について、設定値にかかわらず同一値である60000を基準値として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1463】

また、図11-55及び図11-56に示す形態にあっては、前述した特徴部207SGと同じく、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲が設定されないため、CPU103は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【1464】

また、図11-55及び図11-56に示す形態にあっては、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）は、設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる数値範囲において、32767を基準値（小当り基準値）として連続した数値範囲（32767～33094）となるように設定されている。つまり、小当り判定値の数値範囲には、設定値にかかわらず同一数の設定値が含まれているので、CPU103は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一値である32767を小当り基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103の小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

30

【1465】

尚、図11-55及び図11-56に示す形態にあっては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲が設定されている一方で、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲を設定せず、パチンコ遊技機1に設定値として2以上の値が設定される場合は各設定値に応じた大当り判定値の非共通数値範囲を設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定する場合は、例えば、図11-55及び図11-56と同様に基準値である1238～各設定値に応じた値までの範囲を大当り判定値の非共通数値範囲とすればよい。そして、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合の大当り判定値の非共通数値範囲を最も小さく設定するとともに、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きくなるにしたがって大当り判定値の非共通数値範囲を拡大していくことによって、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り遊技状態に制御される確率を異ならせればよい。

40

【1466】

50

更に、図11-55及び図11-56に示す形態にあっては、変動特図が第1特図である場合は、32767～33094の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている一方で、変動特図が第2特図である場合は、32767～33421の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。すなわち、小当り判定値の数値範囲は、変動特図に応じて含まれる判定値数は異なるが同一値を基準とした連続する数値範囲として設定されているので、CPU103は、変動特図が第1特図である場合と第2特図である場合とで同一値である32767を基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103による小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1467】

10

尚、図11-55及び図11-56に示す形態にあっては、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最低値として設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最大値として設定してもよい。

【1468】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、CPU103は、0～65535の範囲で値を取り得る特図表示結果判定用の乱数値MR1の値が大当り判定値の共通数値範囲内または非共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定するとともに、前記乱数値MR1の値が小当り判定値の共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、特徴部207SGに示した以外の方法によって大当り遊技状態に制御するか否かや小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。例えば、乱数値MR1の値に対して演算を行い、該演算結果の値にもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。更に、乱数値MR1の値に対して演算を行い、該演算結果の値が所定値（例えば、当り判定値の最大値である65535）を超えたか否かにもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。

20

【1469】

（特徴部10Fに関する説明）

次に、特徴部10Fについて説明する。特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。

30

【1470】

図12-1は、特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図12-1において、図11-32と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する（10FS001）。遊技停止開始処理の詳細は、図12-3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する（207SGSa051）。その後、図11-32に示す処理と同様の処理が実行される。

40

【1471】

また、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa066）処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する（10FS002）。遊技停止終了処理の詳細は、図12-4を用いて説明する。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値（または仮の設定値）の表示を終了する（207SGSa067）。その後、図11-32に示す処理と同様の処理が実行される。

【1472】

図12-2は、特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図12-2において、図11-33と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する（10FS0

50

01)。遊技停止開始処理の詳細は、図12-3を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図12-1の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する(207SGSa101)。その後、図11-33に示す処理と同様の処理が実行される。

【1473】

また、CPU103は、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合(207SGSa111;N)に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図12-4を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図12-1の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了する(207SGSa112)。その後、図11-33に示す処理と同様の処理が実行される。

【1474】

(各種タイマについて)

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。CPU103は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。CPU103は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当たり遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。CPU103は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

【1475】

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御するV確変の遊技機において、所定スイッチ(V確変を検知するセンサ)の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御されるV蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいてV蓋が開放状態となる。このようなV蓋が開放状態となる領域をV入賞領域という。CPU103は、V蓋開放時間タイマにより、V蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定するV入賞の時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球(大入賞口扉の閉鎖間隙で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球)についても有効期間内のV入賞と判定する。CPU103は、V通過待ち時間タイマにより、V入賞が有効に判定されるV入賞の有効期間を計時する。

【1476】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置6B(普通電動役物)である一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU103は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置6Bが開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

【1477】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

【1478】

ファンファーレ時間タイマは、大当たり開始時に大当たり制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU103は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

【1479】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当たりの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。CPU103は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

10

【1480】

CPU103は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の変表示が導出表示されてから次の特別図柄の変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5秒）を計時するタイマである。CPU103は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の変表示が導出表示されてから次の特別図柄の変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の変表示が導出表示されてから次の普通図柄の変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4秒）を計時するタイマである。CPU103は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の変表示が導出表示されてから次の普通図柄の変表示が開始されるまでの時間を計時する。

20

【1481】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理について説明する。図12-3は、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS010）。10FS010において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（10FS010; Y）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS010; N）、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS011）。10FS011において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば（10FS011; Y）、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

30

【1482】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ（10FS011; N）、V蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS012）。10FS012において、V蓋開放時間タイマが作動中であれば（10FS012; Y）、作動中のV蓋開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが作動中でなければ（10FS012; N）、V通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS013）。10FS013において、V通過待ち時間タイマが作動中であれば（10FS013; Y）、作動中のV通過待ち時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

40

【1483】

V通過待ち時間タイマが作動中でなければ（10FS013; N）、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS014）。10FS014において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば（10FS014; Y）、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが

50

作動中でなければ(10FS014;N)、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS015)。10FS015において、特図変動時間タイマが作動中であれば(10FS015;Y)、作動中の特図変動時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

【1484】

特図変動時間タイマが作動中でなければ(10FS015;N)、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS016)。10FS016において、普図変動時間タイマが作動中であれば(10FS016;Y)、作動中の普図変動時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ(10FS016;N)、ファンファール時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS017)。10FS017において、ファンファール時間タイマが作動中であれば(10FS017;Y)、作動中のファンファール時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

10

【1485】

ファンファール時間タイマが作動中でなければ(10FS017;N)、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS018)。10FS018において、エンディング時間タイマが作動中であれば(10FS018;Y)、作動中のエンディング時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ(10FS018;N)、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが作動中であるか否かを判定する(10FS019)。10FS019において、その他のタイマが作動中であれば(10FS019;Y)、作動中のその他のタイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ(10FS019;N)、その他処理(10FS021)を実行し、その後に処理を終了する。

20

【1486】

ここで、その他処理(10FS021)においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理(10FS021)により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

30

【1487】

(遊技停止終了処理)

次に、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理について説明する。図12-4は、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS030)。10FS030において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば(10FS030;Y)、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ(10FS030;N)、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS031)。10FS031において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば(10FS031;Y)、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

40

【1488】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ(10FS031;N)、V蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS032)。10FS032において、V蓋開放時間タイマが停止中であれば(10FS032;Y)、停止中のV蓋開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが停止中でなければ(10FS032;N)、V通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS033)。10FS033において、V通過待ち時間タイマが停止中であれば(10FS033;Y)、停止中のV通過待ち時間タイマを作動させ(10FS

50

040)、処理を終了する。

【1489】

V通過待ち時間タイマが停止中でなければ(10FS033;N)、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS034)。10FS034において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば(10FS034;Y)、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ(10FS034;N)、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS035)。10FS035において、特図変動時間タイマが停止中であれば(10FS035;Y)、停止中の特図変動時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

10

【1490】

特図変動時間タイマが停止中でなければ(10FS035;N)、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS036)。10FS036において、普図変動時間タイマが停止中であれば(10FS036;Y)、停止中の普図変動時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ(10FS036;N)、ファンファール時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS037)。10FS037において、ファンファール時間タイマが停止中であれば(10FS037;Y)、停止中のファンファール時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

【1491】

20

ファンファール時間タイマが停止中でなければ(10FS037;N)、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS038)。10FS038において、エンディング時間タイマが停止中であれば(10FS038;Y)、停止中のエンディング時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ(10FS038;N)、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する(10FS039)。10FS039において、その他のタイマが停止中であれば(10FS039;Y)、停止中のその他のタイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ(10FS039;N)、その他処理(10FS041)を実行し、その後に処理を終了する。

30

【1492】

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

【1493】

(特徴部の効果について)

図12-1～図12-4に示すように、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置7が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【1494】

図12-1～図12-4に示すように、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができる

50

とともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1495】

図12-1～図12-4に示すように、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてV入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1496】

図12-1～図12-4に示すように、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置6Bが進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1497】

図12-1～図12-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1498】

図12-1～図12-4に示すように、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1499】

図12-1～図12-4に示すように、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1500】

図12-1～図12-4に示すように、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1501】

図12-1～図12-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに

10

20

30

40

50

行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1502】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部10Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。以下に、特徴部10Fの変形例について説明する。

【1503】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特殊入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機（一種二種混合機）において適用してもよい。第2始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったときには、第2特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される等、第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一方、大当りとししない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判定結果となれば、第2特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状態に制御され、小当り用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り遊技状態で小当り用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口（V領域）に進入して所定スイッチにより検出されると、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。

【1504】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口（V領域）に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当り時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当り時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当り遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1505】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図12-1～図12-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【1506】

特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合、設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって有利な状態となる大当り表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止

するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処理が実行される前に現在の遊技状態が大当たり表示結果となるかははずれ表示結果となるかを判定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止させずに、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

【1507】

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

10

【1508】

(特徴部10Fに関する発明の説明)

以上に説明したように、この特徴部10Fには、上述した特徴部10Fに関する、以下に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

20

【1509】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部10Fは以下のように構成される。

【1510】

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

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

30

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

遊技者にとって有利な第1状態(例えば、開状態)と、不利な第2状態(例えば、閉状態)とに変化する可変入賞装置(例えば、特別可変入賞球装置7)と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技(例えば、ラウンド)を複数回実行可能な所定遊技実行手段(例えば、CPU103)と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段(例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103)とを備え、

40

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる)。

【1511】

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

50

【1512】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

10

【1513】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1514】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

20

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

30

【1515】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1516】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

所定領域(例えば、通過ゲート41)に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

40

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

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段(例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基

50

いて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1517】

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

【1518】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1519】

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

【1520】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1521】

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

【1522】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1523】

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

【1524】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

10

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1525】

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

20

【1526】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

30

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【1527】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1528】

（特徴部11Fに関する発明の説明）

特徴部11Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行

50

中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開 2010-200902 号公報参照）。

【1529】

しかし、特開 2010-200902 号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部 11F は以下のように構成される。

【1530】

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

10

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

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

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

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

20

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

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

【1531】

30

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

【1532】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

遊技者にとって有利な第 1 状態（例えば、開状態）と、不利な第 2 状態（例えば、閉状態）に変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置 7）と、

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

40

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

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

【1533】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態

50

において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1534】

(3) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

10

【1535】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1536】

(4) 上記(2)または(3)の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

20

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

30

【1537】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1538】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、

40

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1539】

50

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

【1540】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

10

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1541】

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

20

【1542】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

30

【1543】

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

【1544】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

40

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1545】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態

50

において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1546】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1547】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1548】

(特徴部12Fに関する発明の説明)

特徴部12Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

【1549】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部12Fは以下のように構成される。

【1550】

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

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

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

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)とを備え、

10

20

30

40

50

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1551】

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

10

【1552】

(2) 上記(1)の遊技機において、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

20

【1553】

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

【1554】

30

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる）。

40

【1555】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1556】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

50

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1557】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1558】

(5) 上記(2)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

20

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1559】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【1560】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

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

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

40

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1561】

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

50

【1562】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【1563】

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

【1564】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

20

【1565】

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

30

【1566】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

40

【1567】

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

【1568】

50

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、
可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1569】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1570】

(特徴部13Fに関する発明の説明)

特徴部13Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

【1571】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部13Fは以下のように構成される。

【1572】

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

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

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

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とを備え、

10

20

30

40

50

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1573】

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

10

【1574】

(2) 上記(1)の遊技機において、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

20

【1575】

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

【1576】

30

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる）。

40

【1577】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1578】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

50

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1579】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【1580】

(5) 上記(2)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

20

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1581】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【1582】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

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

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

40

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1583】

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

50

【1584】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、
識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、
識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、
前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【1585】

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

【1586】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、
前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、
前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、
前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

20

【1587】

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

30

【1588】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、
前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、
前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、
前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

40

【1589】

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

【1590】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

50

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当たり表示結果）となったことに基づいて特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当たり時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

10

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当たり遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1591】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【1592】

（特徴部40Fに関する説明）

次に、特徴部40Fについて説明する。特徴部40Fは、設定変更状態中や設定確認状態中における演出制御コマンドの処理について特徴を有している。設定変更状態中や設定確認状態中において、静電気等に起因するノイズが発生する場合がある。このような場合に、意図せずに演出制御コマンドが主基板11から演出制御基板12に送信される可能性がある。このようなイレギュラーなコマンドを受信したときの処理について以下に説明する。

30

図13-1は、この実施の形態における特徴部40Fにおける演出制御コマンドを例示する図である。図13-1は、前述した図11-8（A）に示した演出制御コマンドの一覧に一部の演出制御コマンドが追加されている。追加されているコマンドは、コマンドF1XXHおよびコマンドF2XXHである。これらのコマンドは、第1始動入賞口、または、第2始動入賞口への始動入賞時における大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドF1XXHは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドF2XXHは、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

40

【1593】

図13-1に示す各種の演出制御コマンドは、CPU103により所定のタイミングで主基板11から演出制御基板12に対して送信される。各種の演出制御コマンドを受信したことにより演出制御用CPU120は、各種の処理を実行する。演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120により実行される各種処理の中から一部の処理について説明する。

【1594】

（変動パターン指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特

50

別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設けてもよい。このような場合に、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

【1595】

(第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドに基づく処理について)

変動表示を行う図柄として、飾り図柄、特別図柄、および、普通図柄に次ぐ第4の図柄として第4図柄を設けてもよい。第4図柄は、特別図柄(第1, 第2特別図柄)が変動していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により変動表示される。第4図柄が変動表示されることにより、飾り図柄の変動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、可動体が画像表示装置5の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たりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在変動表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPU120は、第1変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う。また、演出制御用CPU120は、第2変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う。

10

【1596】

(大入賞口開放中指定コマンドに基づく処理について)

大当たり遊技中は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な開状態(第1状態)に変化させるラウンド遊技が例えば、15回実行される。ラウンド遊技間は特別可変入賞球装置7が閉状態(第2状態)に制御されることにより、遊技球が大入賞口に入賞し難くなっている。演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、特別可変入賞球装置7を開状態に制御する。また、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、大当たり遊技状態中のラウンド数の表示を更新する。

20

【1597】

(第1始動口入賞指定コマンド、第2始動口入賞指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、第1始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第1保留情報に対応した保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、第2始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第2保留情報に対応した保留表示を表示する。

30

【1598】

(図柄指定コマンド、変動種別指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドの受信に基づき、入賞時フラッシュ演出や入賞時保留変化演出を行う。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞が発生した際に第1始動口の周辺に設けられたランプを発光させる演出である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時フラッシュ演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、期待度に応じて異なる態様でランプが発光する。具体的に、演出制御用CPU120は、大当たり期待度の高いものについては赤色発光をし、期待度がそれほど高くないものについては白色発光をし、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等にはランプを発光しないような制御を実行する。また、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、発光のみで音を出力しないように制御してもよい。

40

【1599】

入賞時保留変化演出とは、始動入賞が発生した際に表示される保留表示の表示態様を通

50

常とは異なる態様に変化させる演出である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時保留変化演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、入賞時の保留表示を通常の態様とは異なる態様により表示する。具体的には、大当たり期待度の高いものから順に赤色、緑色、青色で保留表示を表示し、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等には通常態様の白色で保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、入賞時保留変化演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、保留変化のみで音を出力しないように制御してもよい。

【1600】

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、ランプを発光させる制御することにより、入賞時フラッシュ演出を実行する。また、演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、入賞時保留変化演出を実行する。なお、入賞時フラッシュ演出、入賞時保留変化演出のうちいずれか一方のみが実行されるようにしてもよい。また、入賞時には、音の出力のみによって期待度を示す演出が実行されるようにしてもよい。

10

【1601】

次に、特徴部40Fにおいて実行される演出制御メイン処理について説明する。図13-2は、特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図13-2においては、図11-43と同じ処理については同じ符号を付して説明を一部省略する。図13-2においては、図11-43における207SGS413~207SGS415、および、207SGS417~207SGS424に関する処理が削除されて、207SGS412の後にサブ側遊技停止処理が追加されている。

20

【1602】

演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS411)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合(207SGS411;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知(設定値変更中報知)や設定値の確認中であることの報知(設定値確認中報知)を実行するための設定値関連報知処理を実行する(207SGS412)。設定値関連報知処理においては、設定変値の更中であることを示す報知画像や設定値の確認中であることを示す報知画像が表示される。

30

【1603】

207SGS412において設定値関連報知処理を実行した後は、サブ側遊技停止処理を実行する(40FS001)。サブ側遊技停止処理においては、設定変更状態中や設定確認状態中に主基板11から演出制御基板12に対して演出制御コマンドが送信された場合に演出制御用CPU120によって、遊技を停止するための処理が実行される。サブ側遊技停止処理の詳細は、図13-3において説明する。

【1604】

40FS001においてサブ側遊技停止処理が実行された後は、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する(207SGS416)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合(207SGS416;N)207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合(207SGS416;Y)は207SGS427に進む。

40

【1605】

図13-3は、40FS001において実行される特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、CPU103によって主基板11から演出制御基板12に対して送信された演出制御コマンドをRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。そして、演出制御用CPU12

50

0 は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドを解析する。

【1606】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(40FS010)。第1変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS011の処理へ移行する。第1変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【1607】

40FS011において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第2変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS012の処理へ移行する。第2変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【1608】

40FS012において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS013の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1609】

40FS013において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS014の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる大当たり遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

【1610】

40FS014において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第1始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS015の処理へ移行する。第1始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

40

【1611】

40FS015において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第2始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する

50

。第2始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1612】

40FS016において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。図柄指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。図柄指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【1613】

40FS017において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動種別指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動種別指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS018の処理へ移行する。変動種別指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【1614】

40FS018において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマンドを送る装置から演出制御基板12に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板12につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

30

【1615】

40FS018において、テストコマンドを受信していないと判定された場合には、40FS019の処理へ移行する。テストコマンドを受信したと判定された場合には、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドに応じた制御を実行する（40FS020）。例えば、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において画像表示装置5の液晶をチェックするためのテストコマンドを受信したに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより所定のチェック画面を表示させる。このように、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドの受信に基づいた処理が実行されることとなる。その後、処理を終了する。

40

【1616】

40FS019において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する（40FS019）。これらのコマンドは、例えば、図13-1に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（40FS021）。演出制御用CPU120は、設定変更状

50

態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1617】

(特徴部の効果について)

図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【1618】

図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1619】

図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

20

【1620】

図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【1621】

図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1622】

図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

40

【1623】

図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1624】

50

図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1625】

図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【1626】

図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1627】

図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドの解析をするが、その後、40FS021のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

20

【1628】

図13-2に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【1629】

図13-3の40FS020に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置5等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

【1630】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部40Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。以下に、特徴部40Fの変形例について説明する。

40

【1631】

前述した実施形態において、演出制御用CPU120は、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、送信されるコマンド毎に演出制御コマンド受信用バッファの解析を実行していた。しかしながら、コマンドを順に解析し、1つ1つ破棄をしていくのではなく、所定条件の成立により演出制御コマンド受信用バッファに格納されている全てのコマンドを破棄するようにしてもよい。例えば、設定変更状態が終了したことに基づいて、CPU103により主基板11から演出制御基板12に対して初期化コマンドが送信されるようにすればよい。そして、初期化コマンドを受信したことに基づいて、演出制

50

御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。また、設定確認状態においても所定のコマンドを受信したことに基づいて演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。

【1632】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、設定変更や設定確認に関するコマンド以外の演出制御コマンドが受信されたとしても演出制御コマンドに基づく処理が実行されない場合について説明した。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに演出制御コマンドが受信されたことに基づく処理が内部的に実行されるようにしてもよい。このような場合であっても設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに実行される制御の方が、それ以外の演出制御コマンドを受信したことに基づく制御よりも優先順位が高いため、画像表示装置5の画面では、見た目上、設定変更状態や設定確認状態による画像が表示される。なお、音に関しては、設定変更状態中や設定確認状態中では、設定変更状態中や設定確認状態中の報知音を出力するチャンネル以外のチャンネルを消音すればよい。

10

【1633】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに受信したコマンドを解析する処理を実行していた。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときは、コマンドを受信したとしても解析しないようにしてもよい。

【1634】

20

前述した実施形態において、演出制御コマンドを受信しときに演出制御用CPU120により動作する所定の演出手段として、画像表示装置5や入賞時のランプについて説明した。しかし、所定の演出手段は、演出制御手段120がコマンドの受信に基づいて実行されるものであればどのようなものであってもよい。例えば、遊技者が操作する操作手段や遊技機に設けられた可動部材を所定の演出手段としてもよい。このような場合には、所定のコマンドの受信により操作手段が振動したり可動部材が動作したりするときに、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの動作の実行のためのコマンドが受信されたとしても当該コマンドを破棄する制御を実行すればよい。

【1635】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドのような設定変更状態や設定確認状態を終了させるためのコマンド以外のコマンドを受信しないように制御してもよい。

30

【1636】

前述した実施形態において、画像表示装置5を動作させる制御とともに遊技機に設けられるランプを発光させたり、スピーカから音を出力させてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの演出手段が動作しないようにランプやスピーカに関するコマンドを受信したときに当該コマンドを破棄するようにすればよい。

【1637】

前述した実施形態においては、図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づく予告演出が実行される場合について説明した。しかしながら、実行される予告演出はいずれか一方のコマンドの受信により実行されるものであってもよいし、始動入賞の発生により変動パターンコマンドに関するコマンドが送信される場合には、当該変動パターンに関するコマンドに基づいて予告演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に変動パターンに関するコマンドを受信したとしてもそのコマンドを破棄すればよい。

40

【1638】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて、実行する予告の抽選を実行してもよい。そして、実際に予告を実行可能か否かを判断するタイミングで実行不可能と判断することにより、各種の予告を実行しないようにしてもよい。また、入賞時以外の連続した変動表示に

50

おける先読み予告演出を実行する場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて予告の抽選を実行し、予告を実際に開始するタイミングで設定変更状態や設定確認状態が終了している場合には、受信したコマンドに基づいた予告を実行してもよい。

【1639】

前述した実施形態においては、40FS001内の40FS021の処理において受信したコマンドが破棄される場合について説明した。しかしながら、受信したコマンドを破棄するタイミングは、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信あり(207SGS416;Y)と判定された後のタイミングであってもよい。このようにすれば、複数のイレギュラーなコマンドを受信していた場合に一気にコマンドを破棄することができる。

10

【1640】

前述した実施形態においては、設定変更状態中や設定確認状態中に一度イレギュラーなコマンドを受信した際には、それ以降に別のイレギュラーなコマンドを受信しないように制限をかけるようにしてもよい。

【1641】

(特徴部の関連づけに係る説明)

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

20

【1642】

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

【符号の説明】

【1643】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 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 … 枠LED
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … LED制御基板
- 15 … 中継基板
- 17 … 特殊可変入賞球装置
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22 A、22 B … 始動口スイッチ
- 23 … 第1カウントスイッチ
- 24 … 第2カウントスイッチ

30

40

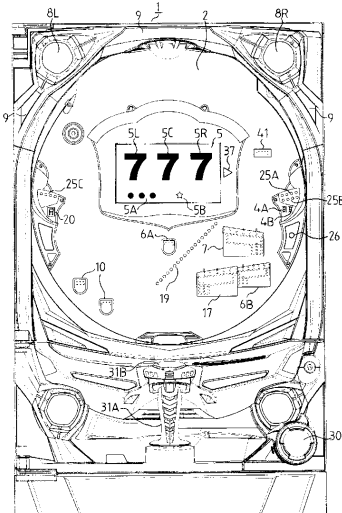
50

- 30 … 打球操作ハンドル
- 31A … スティックコントローラ
- 31B … プッシュボタン
- 32 … 可動体
- 41 … 通過ゲート
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 … ROM
- 102、122 … RAM
- 103 … CPU
- 104、124 … 乱数回路
- 105、125 … I/O
- 120 … 演出制御用CPU
- 123 … 表示制御部

10

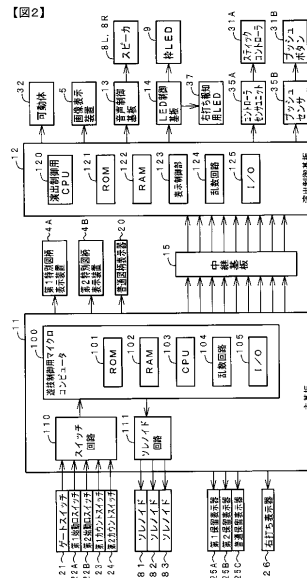
【図1】

【図1】



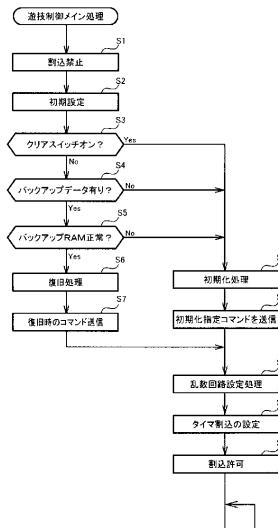
【図2】

【図2】



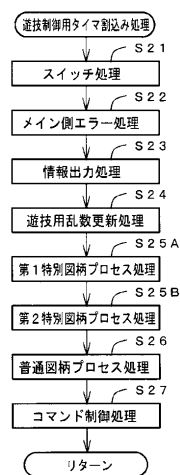
【図 3】

【図3】



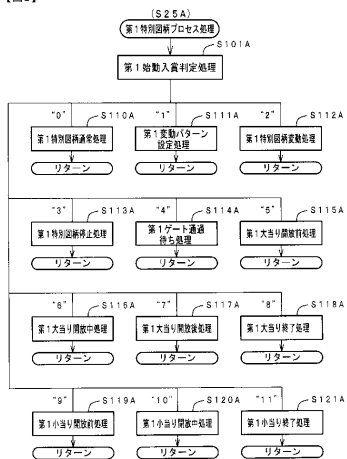
【図 4】

【図4】



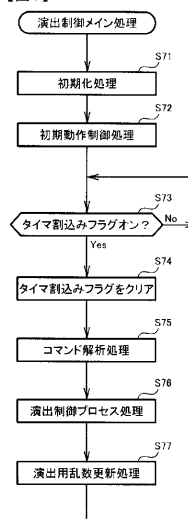
【図 5】

【図5】



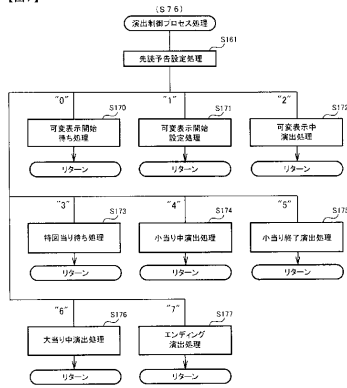
【図 6】

【図6】



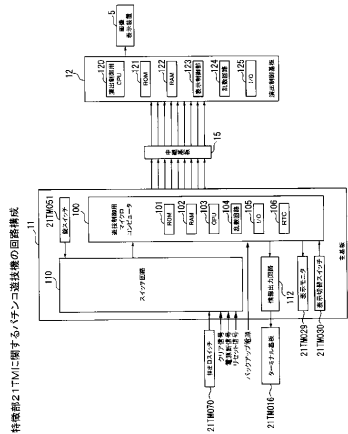
【図 7】

【圖7】



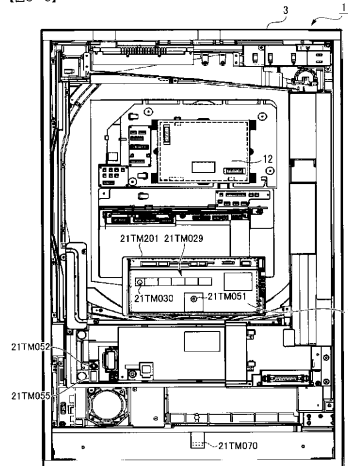
【図 8-1】

【图8-1】



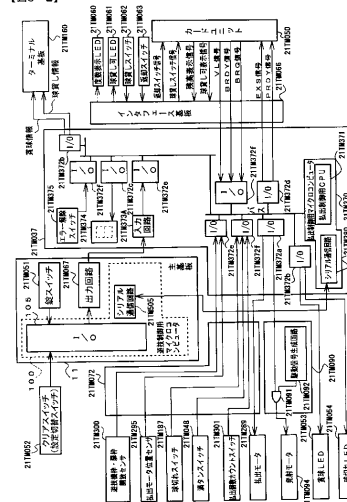
【図 8-3】

【图8-3】



【图 8-2】

【图8-2】



【图 8-4】

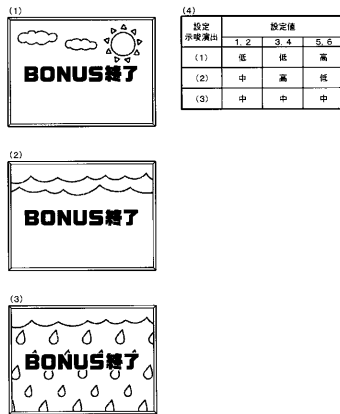
【图8-4】

(A) 大分県農業研究センター(研究発表)		
大分県研究発表(MMR1(0-85559))と公表される		
安楽特設施設内/ハンパ第1号(第1特設施設)	大分市	1020-1079、13320-13477(標準:1/300)
安楽特設施設内/ハンパ第2号(第2特設施設)	大分市	1020-1079、13320-13477(標準:1/300)
(B) 大分県農業研究センター(研究発表)		
大分県研究発表(MMR1(0-95536))と公表される		
安楽特設施設内/ハンパ第1号(第1特設施設)	大分市	1020-1079、13320-13493(標準:1/280)
安楽特設施設内/ハンパ第2号(第2特設施設)	大分市	1020-1079、13320-13493(標準:1/280)
(C) 大分県農業研究センター(研究発表)		
大分県研究発表(MMR1(0-65550))と公表される		
安楽特設施設内/ハンパ第1号(第1特設施設)	大分市	1020-1079、13320-13506(標準:1/285)
安楽特設施設内/ハンパ第2号(第2特設施設)	大分市	1020-1079、13320-13506(標準:1/285)
(D) 大分県農業研究センター(研究発表)		
大分県研究発表(MMR1(0-55539))と公表される		
安楽特設施設内/ハンパ第1号(第1特設施設)	大分市	1020-1079、13320-13521(標準:1/250)
安楽特設施設内/ハンパ第2号(第2特設施設)	大分市	1020-1079、13320-13521(標準:1/250)
(E) 高崎県農業研究センター(研究発表)		
大分県研究発表(MMR1(0-85553))と公表される		
安楽特設施設内/ハンパ第1号(第1特設施設)	大分市	1020-1079、13320-13538(標準:1/235)
安楽特設施設内/ハンパ第2号(第2特設施設)	大分市	1020-1079、13320-13538(標準:1/235)
(F) 大分県農業研究センター(研究発表)		
大分県研究発表(MMR1(0-55535))と公表される		
安楽特設施設内/ハンパ第1号(第1特設施設)	大分市	1020-1079、13320-13557(標準:1/220)
安楽特設施設内/ハンパ第2号(第2特設施設)	大分市	1020-1079、13320-13557(標準:1/220)

【図 8-5】

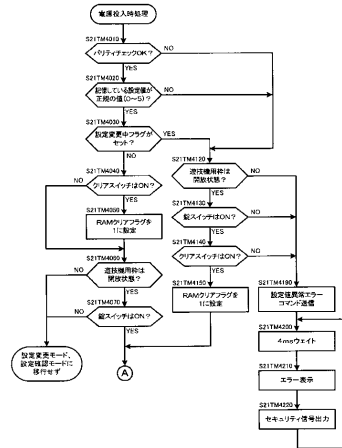
【図8-5】

設定示唆演出



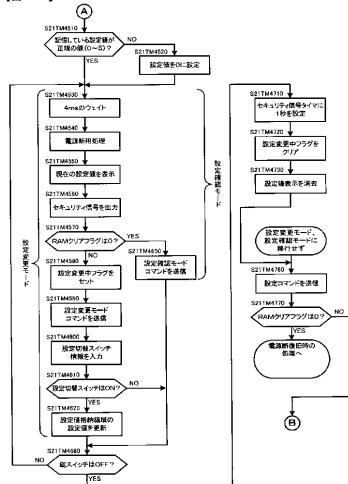
【図 8-6】

【図8-6】



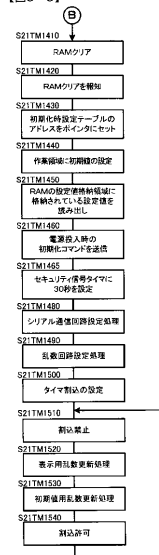
【図 8-7】

【図8-7】



【図 8-8】

【図8-8】



【図 9 - 3】

【図9-3】

(A) 大当り種別特定テーブル【第1特別図柄用】

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
16R種差大当り	0～8	0～8	0～8	0～8	0～8	0～8
6R種差大当り	9～64	9～64	9～64	9～64	9～64	9～64
6R通常大当り	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99

(B) 大当り種別特定テーブル【第2特別図柄用】

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
16R種差大当り	0～9	0～9	0～9	0～9	0～9	0～9
9R種差大当り	10～59	10～59	10～59	10～59	10～59	10～59
2R種差大当り	60～64	60～64	60～64	60～64	60～64	60～64
2R通常大当り	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99	65～99

※ 各欄は大当り種別特定値（当り種別特定用乱数〔0～99〕と比較される）

【図 9 - 4】

【図9-4】

(A) 小当り種別特定テーブル【第1特別図柄用】

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99

(B) 小当り種別特定テーブル【第2特別図柄用】

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りB	0～69	0～69	0～69	0～69	0～69	0～69
小当りC	70～99	70～99	70～99	70～99	70～99	70～99

※ 各欄は小当り種別特定値（当り種別特定用乱数〔0～99〕と比較される）

【図 9 - 5】

【図9-5】

(A) 第1特別図柄用変動パターンテーブル【非K T時】

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
01	第1変動パターン#01	はずれ	15秒
02	第1変動パターン#02	リーチAはずれ	30秒
03	第1変動パターン#03	リーチBはずれ	40秒
04	第1変動パターン#04	小当り	15秒
05	第1変動パターン#05	リーチA大当り	30秒
06	第1変動パターン#06	リーチB大当り	40秒

(B) 第1特別図柄用変動パターンテーブル【K T時】

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
07	第1変動パターン#07	はずれ	2秒
08	第1変動パターン#08	小当り	2秒
09	第1変動パターン#09	大当り	10秒

【図 9 - 6】

【図9-6】

(C) 第2特別図柄用変動パターンテーブル【非K T時】

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
11	第2変動パターン#01	はずれ	15分
12	第2変動パターン#02	小当り	15分
13	第2変動パターン#03	大当り	5分

(D) 第2特別図柄用変動パターンテーブル【低確率/第1K T時/1変動目】

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
14	第2変動パターン#04	はずれ【短縮変動】	5秒
15	第2変動パターン#05	小当り【第2抽動入賞に開放事象】	7秒
16	第2変動パターン#06	大当り	2分

(E) 第2特別図柄用変動パターンテーブル【低確率/第1K T時/2～49変動目】

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
17	第2変動パターン#07	はずれ【短縮変動】（第2抽動記憶値=0）	5秒
18	第2変動パターン#08	はずれ【短縮変動】（第2抽動記憶値≥1）	1秒
19	第2変動パターン#09	はずれ【リーチ変動】	2分
1A	第2変動パターン#10	小当り【短縮変動】（第2抽動記憶値=0）	5秒
1B	第2変動パターン#11	小当り【短縮変動】（第2抽動記憶値≥1）	1秒
1C	第2変動パターン#12	小当り【リーチ変動】	2分
1D	第2変動パターン#13	大当り【リーチ変動】	2分

(F) 第2特別図柄用変動パターンテーブル【低確率/第1K T時/50変動目】

変動パターン			
EXT	変動パターン名	変動内容	変動時間
1E	第2変動パターン#14	はずれ【終了表示】	10秒
1F	第2変動パターン#15	小当り【終了表示】	10秒
20	第2変動パターン#16	大当り【終了表示+復活表示】	15秒

【図 9 - 7】

【図9-7】

(G) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第1KT時/1変動目]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 1	第2変動パターン#1 7	はずれ [短縮変動]	5秒
2 2	第2変動パターン#1 8	はずれ [リーチ変動]	2分
2 3	第2変動パターン#1 9	小当り [第2抽動入賞口開放準備]	7秒
2 4	第2変動パターン#2 0	小当り [リーチ変動]	2分
2 5	第2変動パターン#2 1	大当り [リーチ変動]	2分

(H) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第1KT時/2変動目以降]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 6	第2変動パターン#2 2	はずれ [短縮変動] (第2抽動処理時間=0)	5秒
2 7	第2変動パターン#2 3	はずれ [短縮変動] (第2抽動処理時間≧1)	1秒
2 8	第2変動パターン#2 4	はずれ [リーチ変動]	2分
2 9	第2変動パターン#2 5	小当り [短縮変動] (第2抽動処理時間=0)	5秒
2 A	第2変動パターン#2 6	小当り [短縮変動] (第2抽動処理時間≧1)	1秒
2 B	第2変動パターン#2 7	小当り [リーチ変動]	2分
2 C	第2変動パターン#2 8	大当り [リーチ変動]	2分

(I) 第2特別図柄用変動パターンテーブル [高確率/第2KT時]

変動パターン			
E X T	変動パターン名	変動内容	変動時間
2 D	第2変動パターン#2 9	はずれ [短縮変動]	1. 5秒
2 E	第2変動パターン#3 0	はずれ [通常変動]	5秒
2 F	第2変動パターン#3 1	はずれ [リーチ変動]	2 0秒
3 0	第2変動パターン#3 2	小当り [短縮変動]	1. 5秒
3 1	第2変動パターン#3 3	小当り [通常変動]	5秒
3 2	第2変動パターン#3 4	大当り [リーチ変動]	2分

【図 9 - 8】

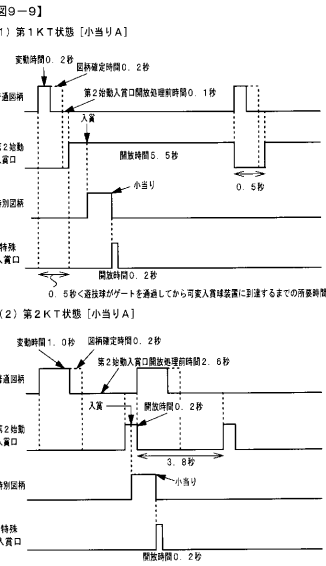
【図9-8】

小当り用変動パターンテーブル [高確率/第2KT時] (第2特別図柄用)

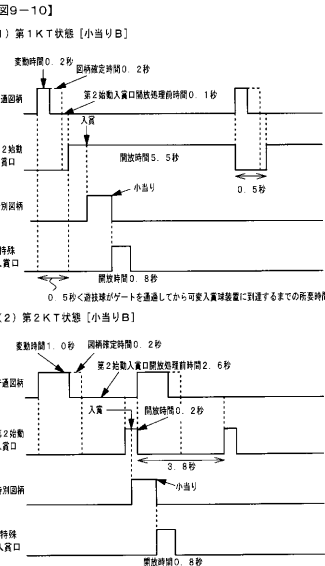
変動パターン名	変動内容	変動時間
第2変動パターン#3 2	はずれ [短縮変動]	0. 69
第2変動パターン#3 3	小当り [通常変動]	0. 69
第2変動パターン#3 4	大当り [リーチ変動]	0. 69
第2変動パターン#3 5	はずれ [短縮変動]	0. 69
第2変動パターン#3 6	はずれ [リーチ変動]	0. 69
第2変動パターン#3 7	小当り [短縮変動]	0. 69
第2変動パターン#3 8	大当り [リーチ変動]	0. 69
第2変動パターン#3 9	はずれ [短縮変動]	0. 69
第2変動パターン#3 0	はずれ [通常変動]	0. 69
第2変動パターン#3 1	はずれ [リーチ変動]	0. 69
第2変動パターン#3 2	小当り [短縮変動]	0. 69
第2変動パターン#3 3	小当り [通常変動]	0. 69
第2変動パターン#3 4	大当り [リーチ変動]	0. 69

(注) 各欄は変動パターン判定値 (0~99) と記載される。

【図 9 - 9】



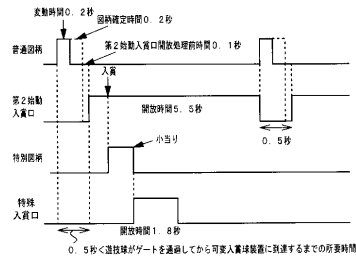
【図 9 - 10】



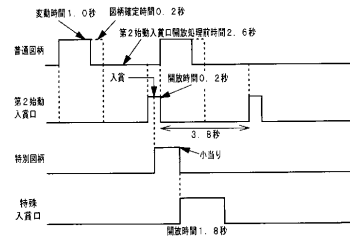
【図 9-11】

【図9-11】

(1) 第1 K T 状態【小当り C】



(2) 第2 K T 状態【小当り C】



【図 9-12】

【図9-12】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	0 1	第1図柄変動パターン#01の指定	第1図柄変動パターン#01の指定
8 0	0 9	第1図柄変動パターン#09の指定	第1図柄変動パターン#09の指定
8 0	1 1	第2図柄変動パターン#01の指定	第2図柄変動パターン#01の指定
8 0	3 2	第2図柄変動パターン#34の指定	第2図柄変動パターン#34の指定
9 0	0 1	表示結果1指定	可変表示結果をはずれとすることの指定
9 0	0 2	表示結果2指定	可変表示結果を16R確率大当りとするこの指定
9 0	0 3	表示結果3指定	可変表示結果を9R確率大当りとするこの指定
9 0	0 4	表示結果4指定	可変表示結果を8R確率大当りとするこの指定
9 0	0 5	表示結果5指定	可変表示結果を6R確率大当りとするこの指定
9 0	0 6	表示結果6指定	可変表示結果を2R確率大当りとするこの指定
9 0	0 7	表示結果7指定	可変表示結果を2R未満大当りとするこの指定
9 0	0 8	表示結果8指定	可変表示結果を小当りとするこの指定
9 0	0 0	右打ち点灯終了指定	右打ち表示部の点灯を終了したことを指定
9 0	0 1	右打ち点灯開始指定	右打ち表示部の点灯を開始したことを指定
A 0	0 0	第1図柄確定指定	第1図柄の変動を終了したことを指定
A 0	0 1	第2図柄確定指定	第2図柄の変動を終了したことを指定
A 0	0 2	第1強制図柄確定指定	第1図柄の変動を強制終了することを指定
A 0	0 3	第2強制図柄確定指定	第2図柄の変動を強制終了することを指定

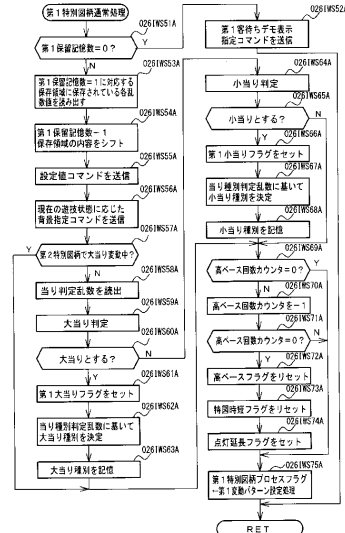
【図 9-13】

【図9-13】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	第1大当り開始指定 (ファンファール指定)	第1大当り遊技の開始を指定
B 0	0 1	第1大当り終了指定 (エンディング指定)	第1大当り遊技の終了を指定
B 0	0 2	第2大当り開始指定 (ファンファール指定)	第2大当り遊技の開始を指定
B 0	0 3	第2大当り終了指定 (エンディング指定)	第2大当り遊技の終了を指定
B 0	0 4	小当り開始指定	小当り遊技の開始を指定
B 0	0 5	小当り終了指定	小当り遊技の終了を指定
B 1	X X	大入賞口開放中兼示	Xで示すランプの点灯指示
B 2	X X	大入賞口開放後兼示	Xで示すランプの点灯指示
B 4	0 0	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことを指定
B 4	0 1	特殊入賞口入賞指定	特殊入賞口に入賞したことを指定
C 0	0 0	第1有効抽動入賞指定	第1有効抽動入賞口に遊技球が入賞 (有効入賞) したことを指定
C 0	0 1	第2有効抽動入賞指定	第2有効抽動入賞口に遊技球が入賞 (有効入賞) したことを指定
C 0	0 1	ゲート通過指定	ゲートを遊技球が通過したことを指定
D 0	0 0	第1番持ちだも番指示指定	第1番持ちだも番指示の表示指定
D 0	0 1	第2番持ちだも番指示指定	第2番持ちだも番指示の表示指定
E 0	0 0	図柄/第1 K T 背景指定	図柄状態が背景/第1 K T 状態であるときの表示指定
E 0	0 1	図柄/第1 K T 背景指定	図柄状態が背景/第1 K T 状態であるときの表示指定
E 0	0 2	図柄/第1 K T 背景指定	図柄状態が背景/第1 K T 状態であるときの表示指定
E 0	0 3	図柄/第2 K T 背景指定	図柄状態が背景/第2 K T 状態であるときの表示指定
E 1	X X	設定値コマンド	X Xで示す設定値に設定されていることを指定

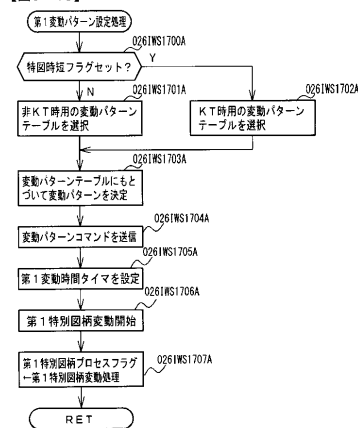
【図 9-14】

【図9-14】

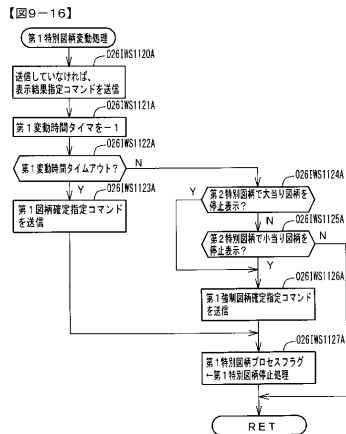


【図 9-15】

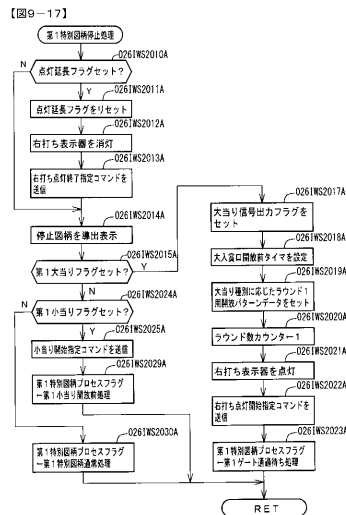
【図9-15】



【図 9-16】

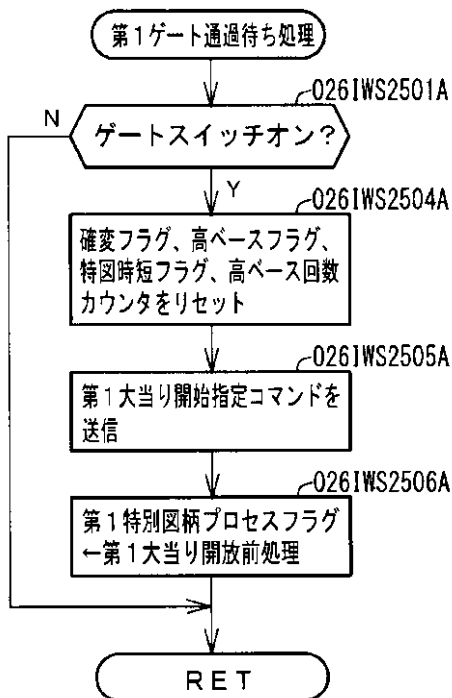


【図 9 - 1 7】

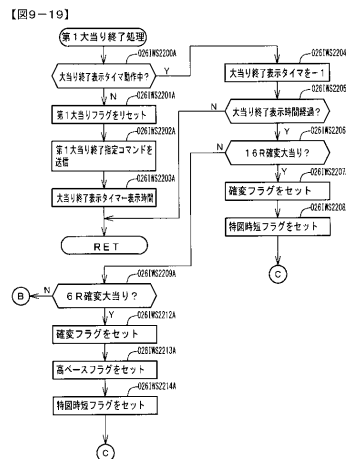


【図 9 - 1 8】

【图9-18】

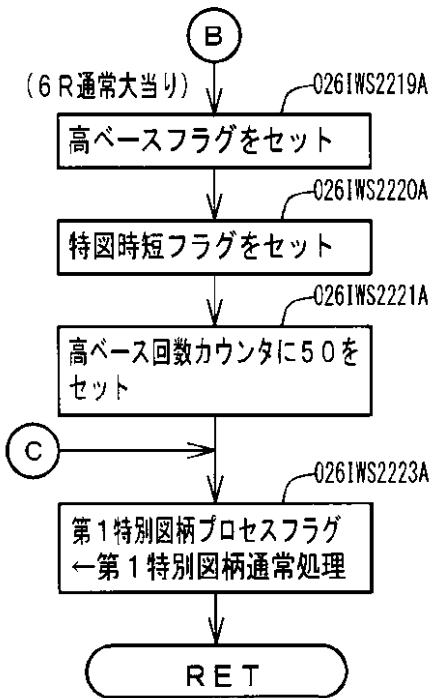


【图 9-19】



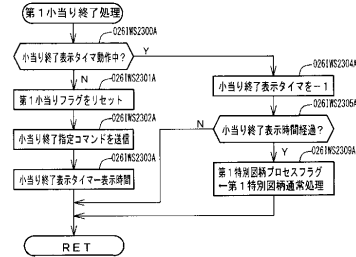
【図 9-20】

【図 9-20】



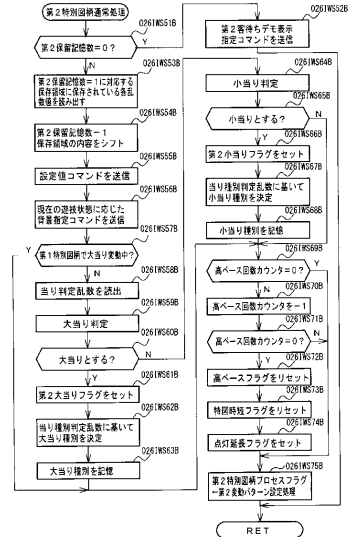
【図 9-21】

【図 9-21】



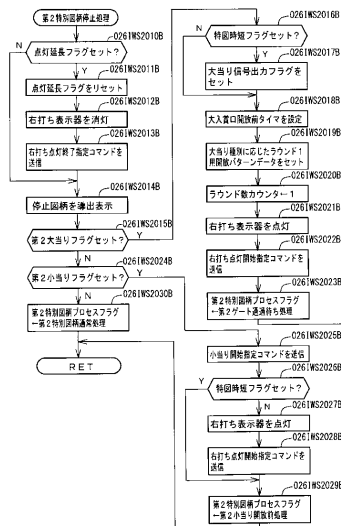
【図 9-22】

【図 9-22】



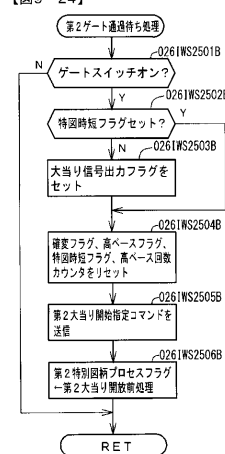
【図 9-23】

【図 9-23】



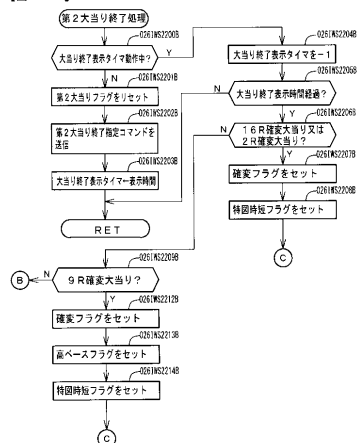
【図 9-24】

【図 9-24】



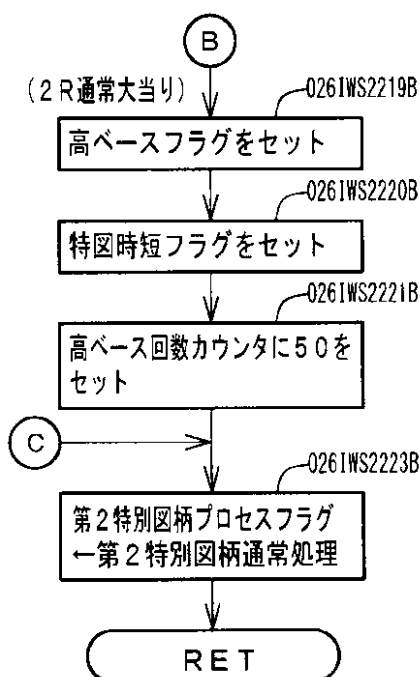
【図 9-25】

【图9-25】



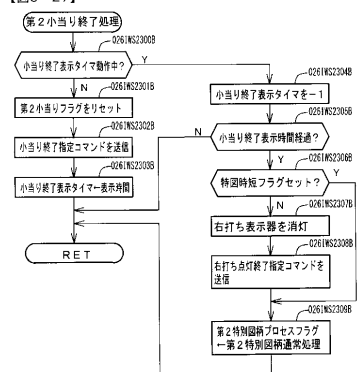
【图 9-26】

【图9-26】



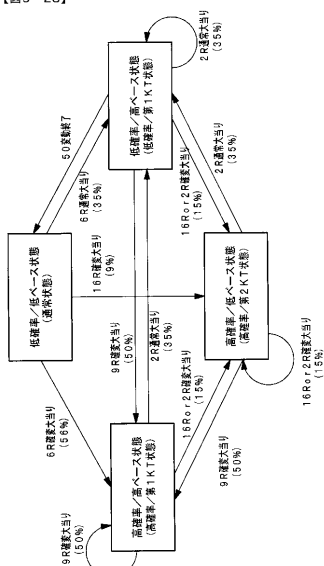
【図 9-27】

【图9-27】



【図 9-28】

【图9-28】



【図 9-29】

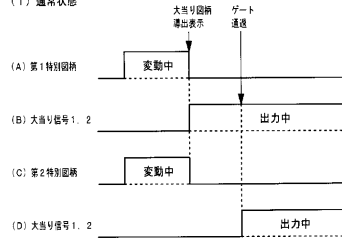
【图9-29】

選手番号	信号名	信号の内容
0 1	賞球信号	賞球を10個払い出す毎に出力する
...	...	...
0 5	大当り信号1	全ての大当り中に連続出力する
0 6	大当り信号2	全ての大当り中及びR下中に連続出力する
0 7	特殊入賞口入賞信号	特殊入賞口へ入賞時に出力する
0 8	*****	*****
0 9	賞球予定数信号	賞球予定数10個毎に出力する
1 0	*****	*****

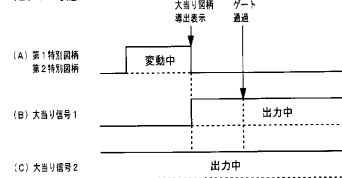
【図 9-30】

【図9-30】

(1) 通常状態

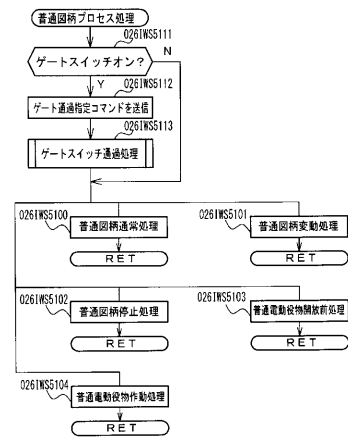


(2) KT状態



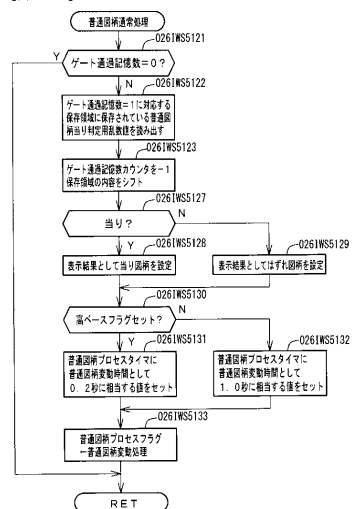
【図 9-31】

【図9-31】



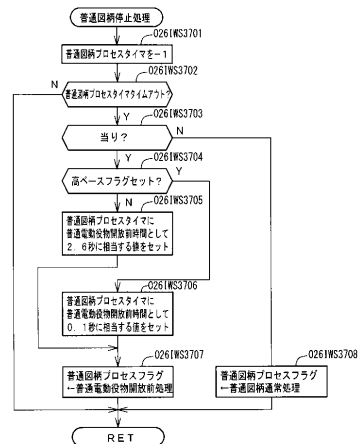
【図 9-32】

【図9-32】



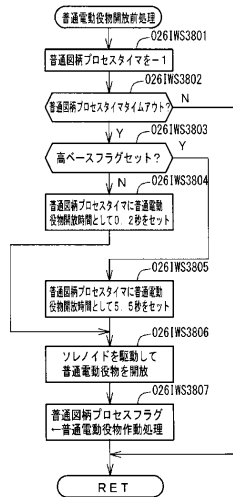
【図 9-33】

【図9-33】



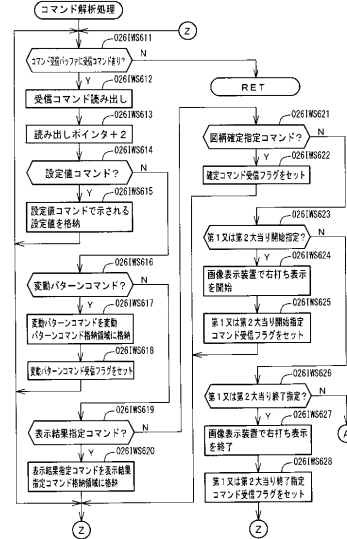
【図 9-34】

【図9-34】



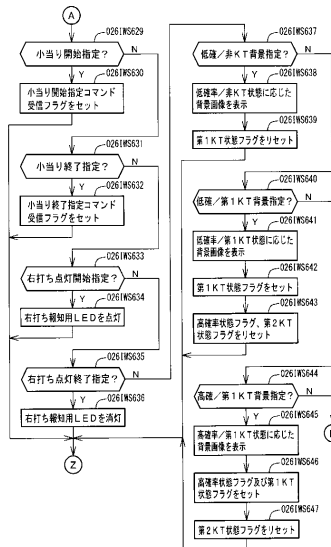
【図 9-35】

【図9-35】



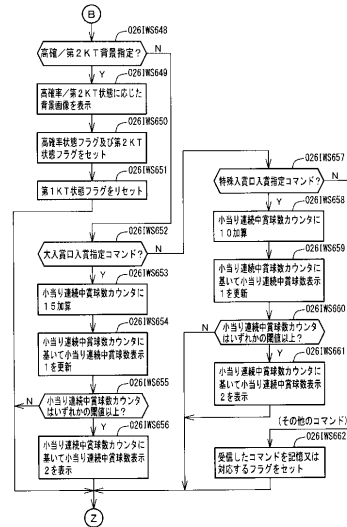
【図 9-36】

【図9-36】

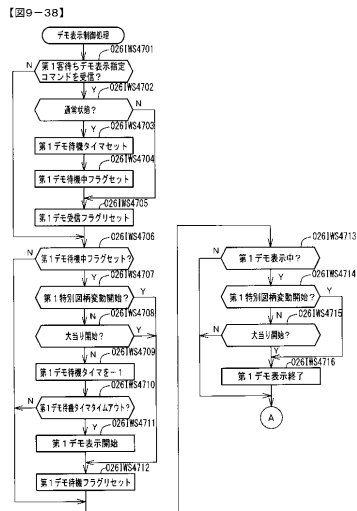


【図 9-37】

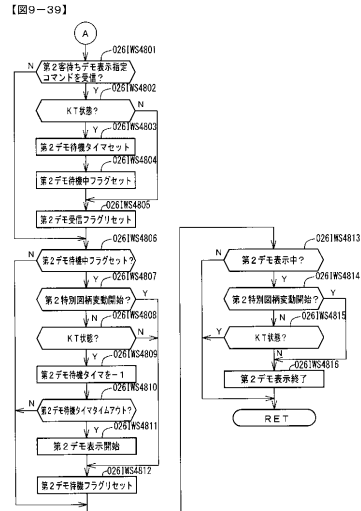
【図9-37】



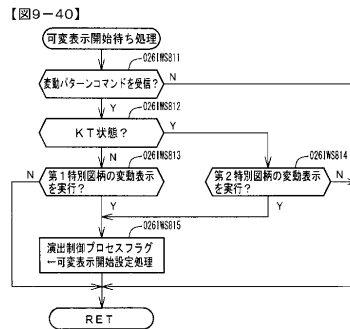
【図 9-38】



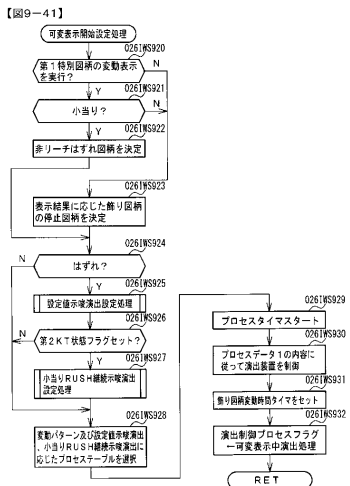
【図 9-39】



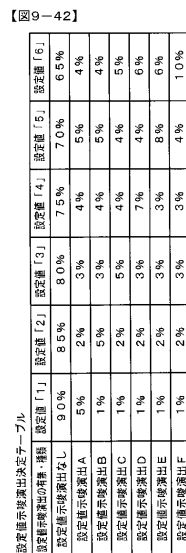
【図 9-40】



【図 9-41】



【図 9-42】



【図 9 - 4 3】

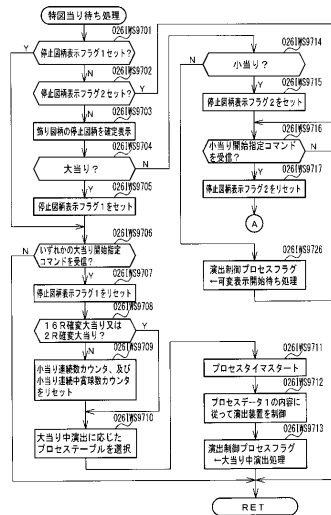
【図9-43】

小当りRUSH中継続表示演出処理ルーブル

設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
小当りRUSH継続表示演出なし	3.5%	4.0%	4.5%	5.0%	5.5%
小当りRUSH継続表示演出A	3.0%	2.8%	2.7%	2.3%	2.2%
小当りRUSH継続表示演出B	3.5%	2.8%	2.5%	2.2%	1.8%

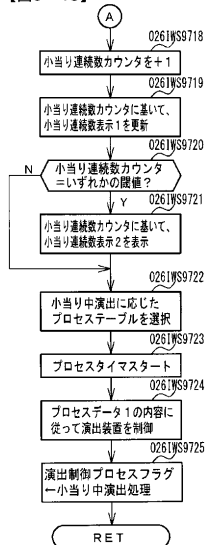
【図 9 - 4 4】

【図9-44】



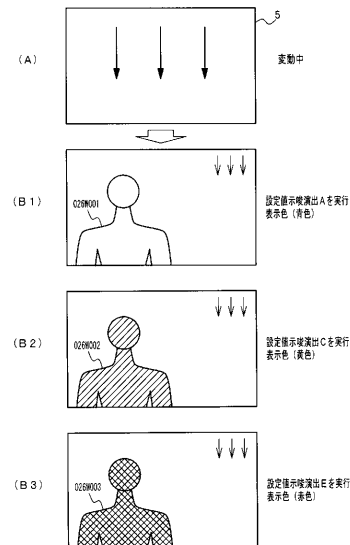
【図 9 - 4 5】

【図9-45】



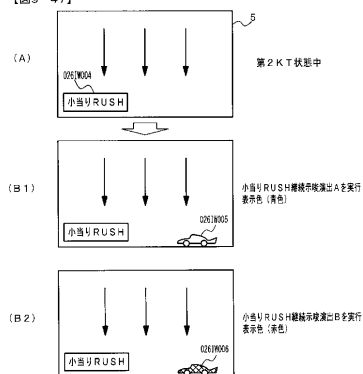
【図 9 - 4 6】

【図9-46】



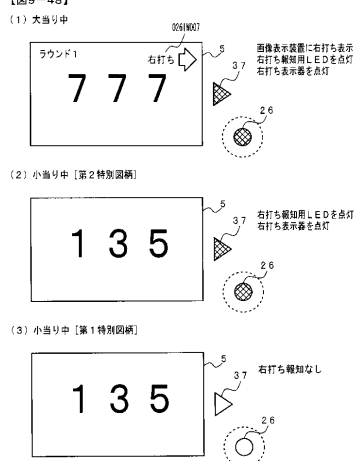
【图 9-47】

【图9-47】



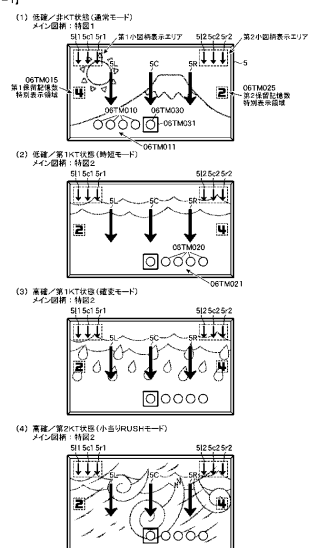
【图 9-48】

【图9-48】



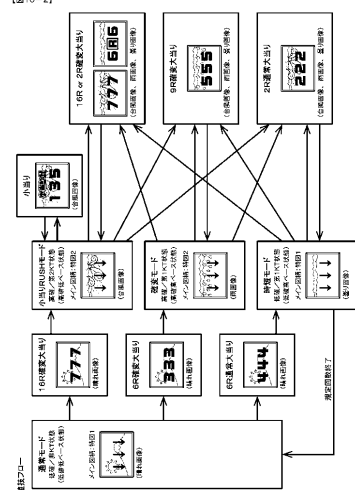
【図 10-1】

【例10-1】



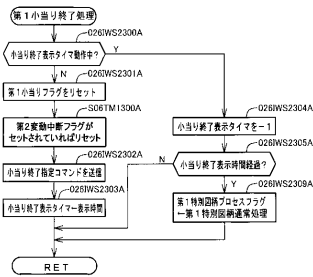
【図 10-2】

【图10-2】



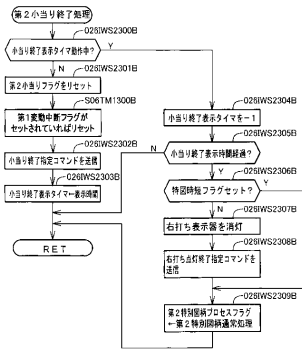
【図 10-9】

【図10-9】



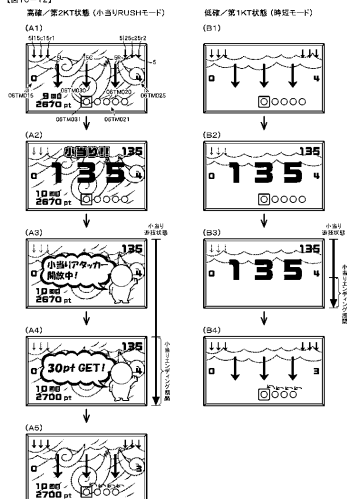
【図 10-10】

【図10-10】



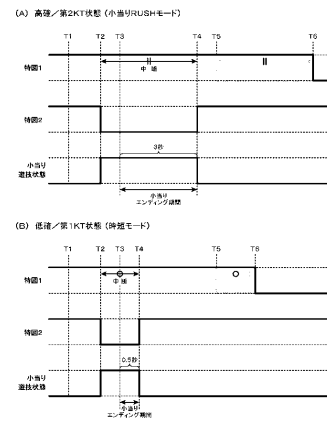
【図 10-12】

【図10-12】



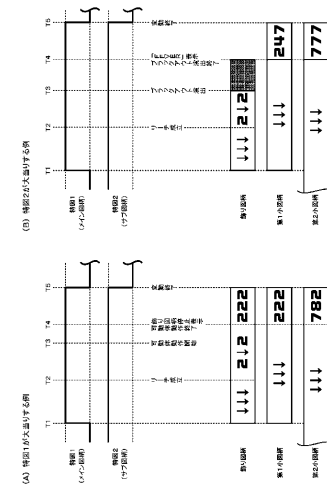
【図 10-11】

【図10-11】

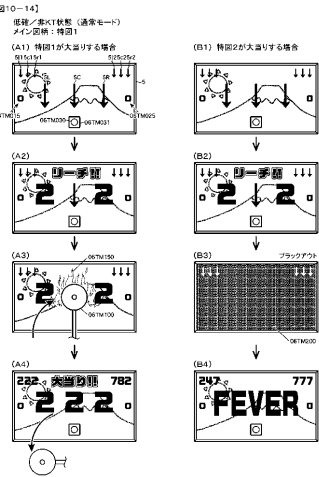


【図 10-13】

【図10-13】



【図10-14】



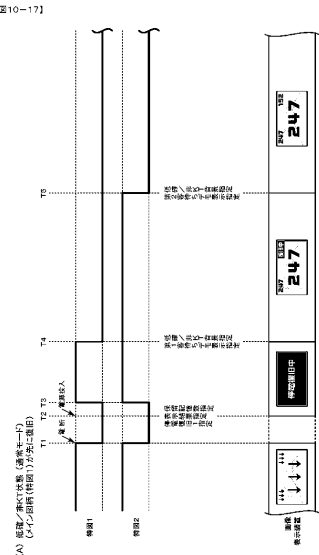
【図10-15】

項目	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況				電圧変動の発生状況
		1	2	3	4	
1	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況
2	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況
3	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況
4	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況
5	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況
6	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況

【図10-16】

項目	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況				電圧変動の発生状況
		1	2	3	4	
(A)	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況
(B)	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況
(C)	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況	電圧変動の発生状況

【図10-17】



【図 11-12】

【図 11-12】

(A) 第1特管用表示結果判定テーブル(設定値2)

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

(B) 第2特管用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 11-13】

【図 11-13】

(A) 第1特管用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特管用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 11-16】

【図 11-16】

(A) 第1特管用表示結果判定テーブル(設定値6)

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

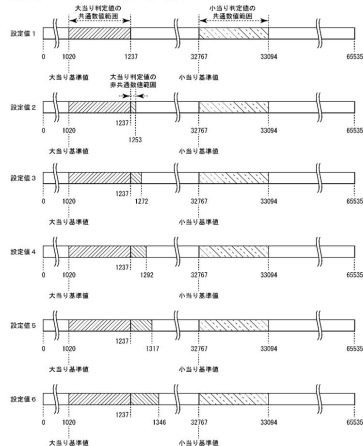
(B) 第2特管用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 11-17】

【図 11-17】

通常状態または時短状態の場合(第1特図)



【図 11-14】

【図 11-14】

(A) 第1特管用表示結果判定テーブル(設定値4)

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

(B) 第2特管用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 11-15】

【図 11-15】

(A) 第1特管用表示結果判定テーブル(設定値5)

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

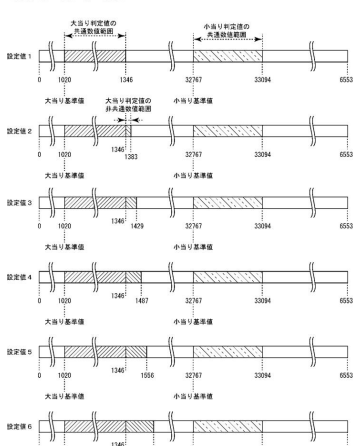
(B) 第2特管用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 11-18】

【図 11-18】

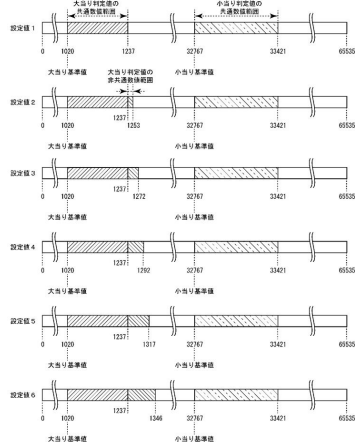
確変状態の場合(第1特図)



【図 11-19】

【図 11-19】

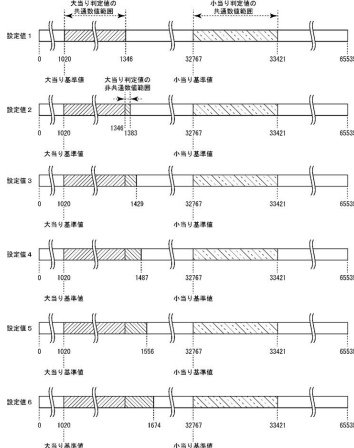
通常状態または時短状態の場合（第 2 特図）



【図 11-20】

【図 11-20】

確変状態の場合（第 2 特図）



【図 11-21】

【図 11-21】

(A) 大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）

判定結果	MR2 (設定値 1)	MR2 (設定値 2)	MR2 (設定値 3)	MR2 (設定値 4)	MR2 (設定値 5)	MR2 (設定値 6)
大当り A	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当り B	100～299	100～299	100～299	100～199	100～199	100～199
大当り C	200～299	230～299	21～299	190～299	170～299	150～299

(B) 大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）

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

【図 11-22】

【図 11-22】

大当り種別

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

【図 11-23】

【図 11-23】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）

変動パターン	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
ノーマル PA1-1	1～499	1～399	1～369	1～349	1～329	1～309
スーパー PA1-2	401～899	381～899	361～899	341～899	321～899	301～899
スーパー PA1-3	901～997	881～997	861～997	841～997	821～997	801～997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル（大当り B、大当り C 用）

変動パターン	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
ノーマル PA1-1	1～399	1～399	1～399	1～399	1～399	1～399
スーパー PA1-2	401～799	401～799	401～799	401～799	401～799	401～799
スーパー PA1-3	801～997	801～997	801～997	801～997	801～997	801～997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
小当り PA1-1	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

【図 11-24】

【図 11-24】

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

変動パターン	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
遊技者 PA1-1	1～499	1～439	1～419	1～399	1～379	1～359
ノーマル PA2-1	501～799	481～799	461～799	441～799	421～799	401～799
スーパー PA2-2	801～997	781～997	761～997	741～997	721～997	701～997
スーパー PA2-3	901～997	881～997	861～997	841～997	821～997	801～997

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

変動パターン	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
遊技者 PA1-1	1～399	1～359	1～319	1～279	1～239	1～199
ノーマル PA2-1	401～799	381～799	361～799	341～799	321～799	301～799
スーパー PA2-2	801～997	781～997	761～997	741～997	721～997	701～997
スーパー PA2-3	901～997	881～997	861～997	841～997	821～997	801～997

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

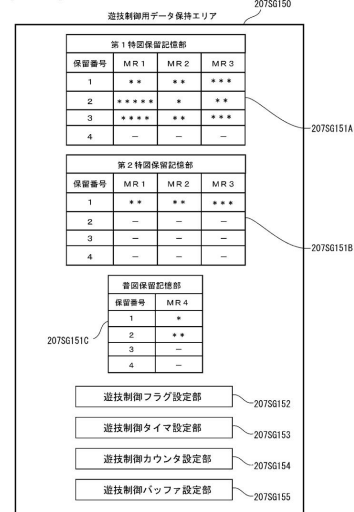
変動パターン	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
遊技者 PA1-1	1～399	1～359	1～319	1～279	1～239	1～199
ノーマル PA2-1	401～799	381～799	361～799	341～799	321～799	301～799
スーパー PA2-2	801～997	781～997	761～997	741～997	721～997	701～997
スーパー PA2-3	901～997	881～997	861～997	841～997	821～997	801～997

(D) はずれ用変動パターン判定テーブル D（高ベース中用）

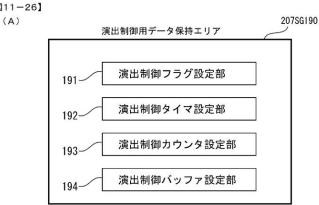
変動パターン	MR3 (設定値 1)	MR3 (設定値 2)	MR3 (設定値 3)	MR3 (設定値 4)	MR3 (設定値 5)	MR3 (設定値 6)
遊技者 PA1-1	1～399	1～359	1～319	1～279	1～239	1～199
ノーマル PA2-1	401～799	381～799	361～799	341～799	321～799	301～799
スーパー PA2-2	801～997	781～997	761～997	741～997	721～997	701～997
スーパー PA2-3	901～997	881～997	861～997	841～997	821～997	801～997

【図 11-25】

【図 11-25】



【図 11-26】



(B)

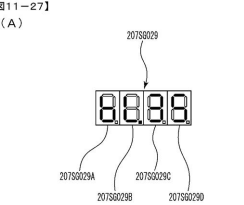
207SG194A

地盤入震時受信コマンドバッファ

バイト番号	地盤口 入震指定	揺動指定	変動カテゴリ	保家部性能 通知	保家表示 フラグ
1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

保家表示フラグ "0" → ○
保家表示フラグ "1" → ◇
保家表示フラグ "2" → ☆

【図 11-27】



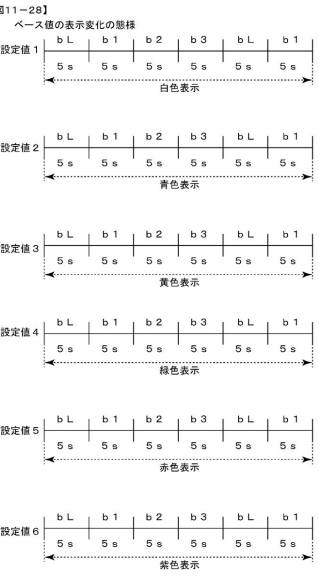
(B) 7セグ+ドット

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

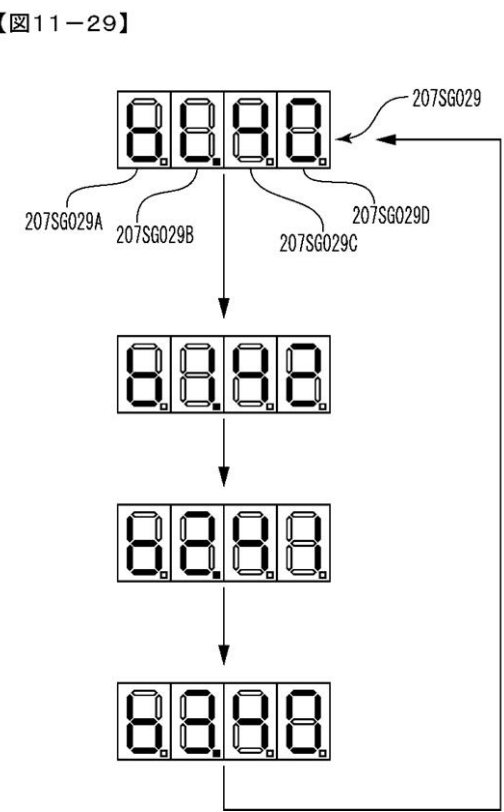
(C) ベース

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

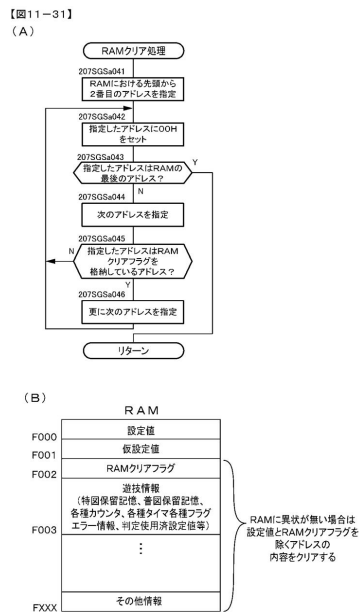
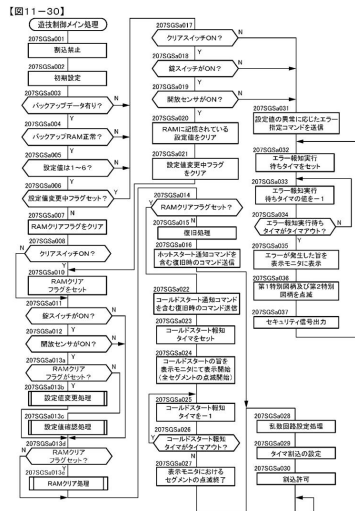
【図 11-28】



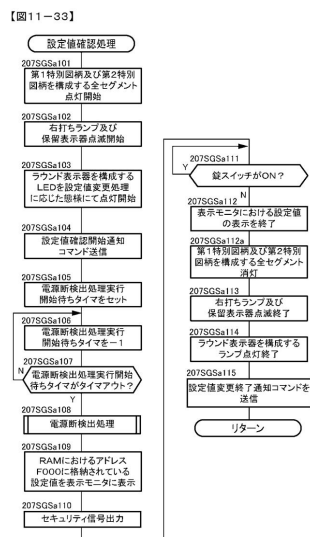
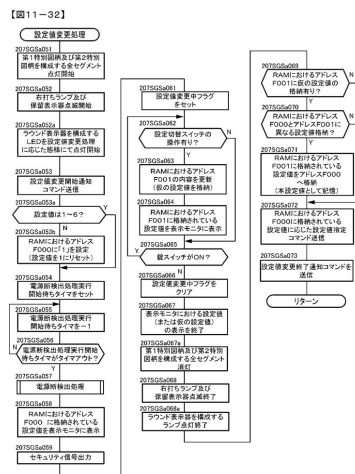
【図 11-29】



【図 1 1 - 3 1】

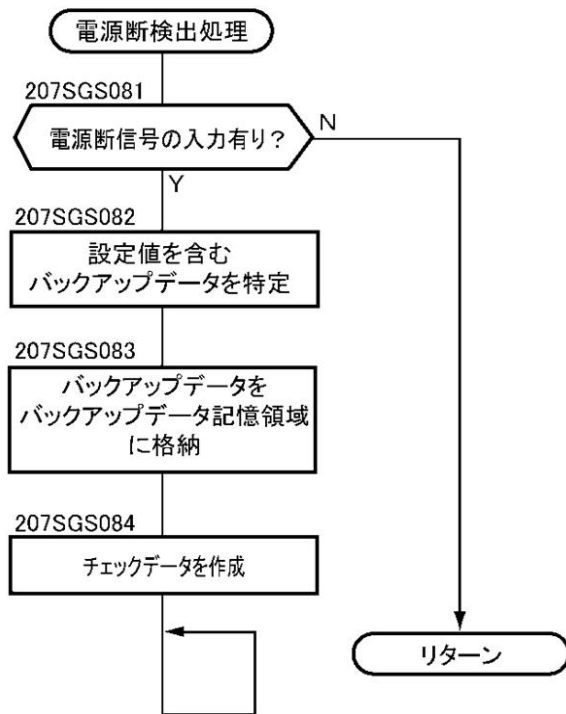


【図 1 1 - 3 3】



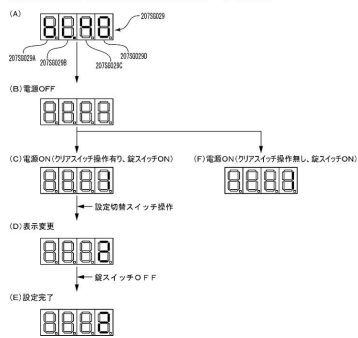
【図 11-34】

【図11-34】



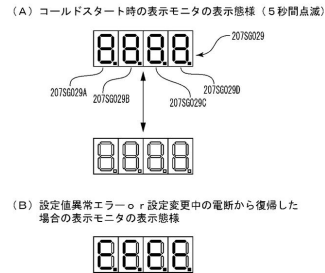
【図 11-35】

【図11-35】



【図 11-36】

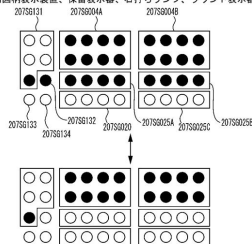
【図11-36】



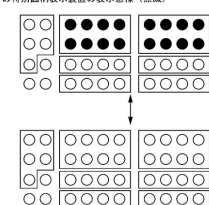
【図 11-37】

【図11-37】

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

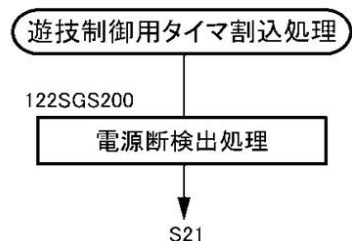


(B) 設定値異常エラーor設定変更中の電源から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様 (点滅)



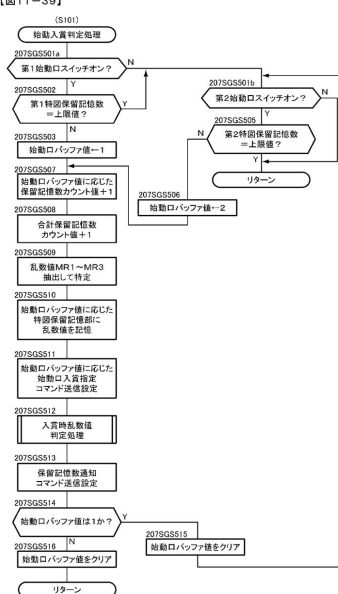
【図 11-38】

【図11-38】



【図 11-39】

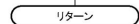
【図11-39】



(A)



(207SGS525,207SGS557)



44



RAM 122に記憶される情報	

情報	内容	起動形態		
		ホットスタート	コールドスタート	設定値変更時 設定値確認時
源技者情報	源技者の入力を受け付けからの 発動回数、大当り回数、Sリープ回数等	クリア	クリア	クリアせず
演出用情報	起動時からの発動回数、 大当り回数、Sリープ回数等	クリアせず	クリア	クリアせず
設定値情報	設定値（1～6の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

【図 11-45】

【図11-45】

受信コマンド毎の初期図柄

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知	1 2 3
コールドスタート通知	1 2 3
設定値変更終了通知	4 5 6

【図 11-46】

【図 11-46】

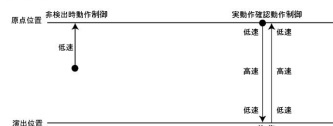
起動時の通知態様

受信したコマンド	通知態様
ホットスタート通知	ランプ点灯 (60秒) + 出力音A出力 (30秒)
コールドスタート通知	ランプ点灯 (60秒) + 出力音B出力 (30秒)
設定値変更終了通知	ランプ点灯 (40秒) + 出力音C出力 (20秒) + メッセージ表示 (40秒)

【図 11-47】

【図 11-47】

第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理における可動体の動作



【図 11-50】

【図 11-50】

(A) RAMクリア通知態様



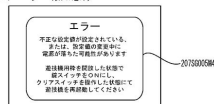
(B) 設定値変更中通知態様



(C) 設定値確認中通知態様



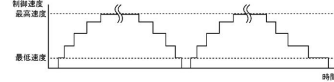
(D) エラー通知態様



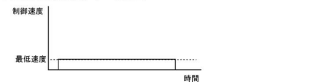
【図 11-48】

【図 11-48】

(A) 実動作確認用動作制御



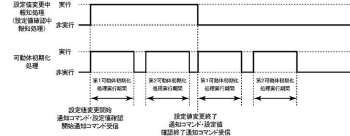
(B) 非検出時動作制御（エラー時を含む）



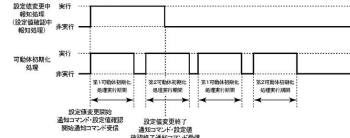
【図 11-49】

【図 11-49】

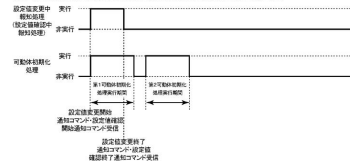
(A) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中の確認中に終了する場合



(B) 第1可動体の初期化のみが設定値の変更中の確認中に終了する場合



(C) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中の確認中に終了しない場合



【図 11-51】

【図 11-51】

電源断検出処理

207SGS441

電源断信号の入力有り？

207SGS442

設定値及び遊技情報を含む
バックアップデータを特定

207SGS443

バックアップデータを
バックアップデータ記憶領域
に格納

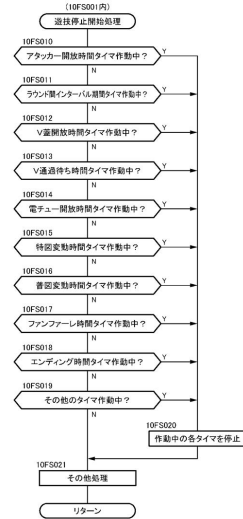
207SGS444

チェックデータを作成

リターン

【図 1 2 - 3】

【圖12-3】



【図 1 3 - 1】

【图13-1】



[illegible]

```

graph TD
    Start([40FS00(内)  
サブ前進線停止処理]) --> J1{40FS010  
第1起動開始コマンド受信?}
    J1 -- Y --> J2{40FS011  
第2起動開始コマンド受信?}
    J1 -- N --> J2
    J2 -- Y --> J3{40FS012  
変動/ターン指定コマンド受信?}
    J2 -- N --> J3
    J3 -- Y --> J4{40FS013  
大入音口開放中指定コマンド受信?}
    J3 -- N --> J4
    J4 -- Y --> J5{40FS014  
第1抽動入音口指定コマンド受信?}
    J4 -- N --> J5
    J5 -- Y --> J6{40FS015  
第2抽動入音口指定コマンド受信?}
    J5 -- N --> J6
    J6 -- Y --> J7{40FS016  
図柄指定コマンド受信?}
    J6 -- N --> J7
    J7 -- Y --> J8{40FS017  
変動制御指定コマンド受信?}
    J7 -- N --> J9{40FS018  
テストコマンド受信?}
    J8 -- Y --> J9
    J9 -- Y --> J10[40FS020  
テストコマンドに応じた処理を実行]
    J9 -- N --> J11{40FS019  
設定変更終了通知コマンドまたは  
設定変更終了通知コマンド以外の  
その他のコマンド受信?}
    J10 --> End([リターン])
    J11 -- Y --> J12[40FS021  
受信したコマンドを破棄]
    J11 -- N --> End

```

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2018-027469 (JP, A)
特開2019-005231 (JP, A)
特許第6787964 (JP, B2)
設定操作手順(案), 日本遊技機工業組合, 2017年 9月 7日, 1頁, 設定表示LED (性能表示モニタ)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02