

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) **公開特許公報(A)**

(11)特許出願公開番号

特開2019-72160

(P2019-72160A)

(43) 公開日 令和1年5月16日 (2019.5.16)

(51) Int.Cl.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 123 頁)

(21) 出願番号 特願2017-200008 (P2017-200008)

(22) 出願日 平成29年10月16日 (2017.10.16)

(71) 出願人 000144153

株式会社三共

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号

(72) 発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株

式会社三共内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA15 CA29 CA75 GA04

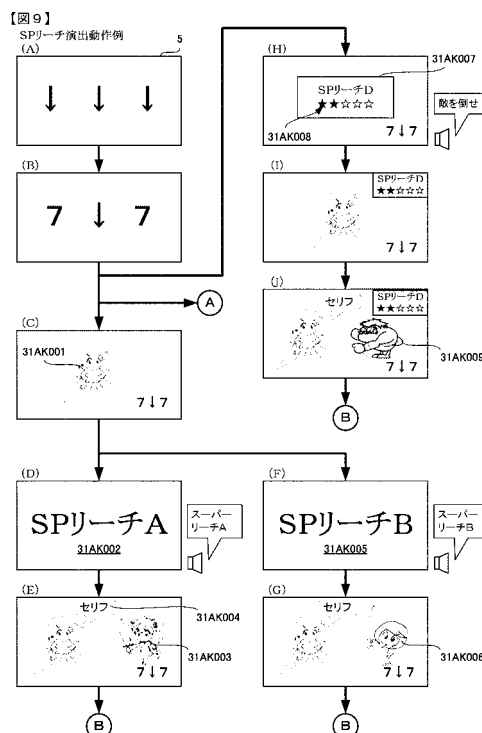
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出効果を高めることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】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、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段と、を備え、タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり、示唆演出実行手段は、示唆演出として少なくとも第1示唆演出と第2示唆演出とを実行可能であり、タイトル報知手段は、第2示唆演出では、第2示唆演出の開始時から第2示唆演出に対応したタイトルを報知する。

【選択図】図9



【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ことを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段と、を備え、
前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とを実行可能であり、
前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆演出の開始時から当該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知することを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機には、示唆演出（リーチ演出）の開始時に、該示唆演出の種類を報知するタイトル表示を行うものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016 - 101428 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、特許文献 1 にあっては、タイトル表示を行うのみであるため演出効果を高めることができないという問題がある。

【0005】

30

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、演出効果を高め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】**【0006】**

前記課題を解決するために、本発明の手段 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、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 120）と、
前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用 CPU 120）と、を備え、
前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図 9（D）や図 9（F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第 1 示唆演出（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出）と第 2 示唆演出（例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E のリーチ演出）とを実行可能であり、
前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆演出の開始時から当該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図 9（H）に示すように、スーパーリーチ D のリーチ演出の開示から該スーパーリーチ D のリーチ演出に対応したタイトル

40

50

３１ＡＫ００８を表示する部分）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【０００７】

尚、本発明は、本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、本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よい。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

10

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図８】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図９】演出動作例を示す図である。

【図１０】演出動作例を示す図である。

20

【図１１】演出動作例を示す図である。

【図１２】演出動作例を示す図である。

【図１３】演出動作例を示す図である。

【図１４】演出動作例を示す図である。

【図１５】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１６】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図１７】変形例の演出動作例を示す図である。

【図１８】変形例の演出動作例を示す図である。

【図１９】変形例の演出動作例を示す図である。

【図２０－１】パチンコ遊技機の正面図である。

30

【図２０－２】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２０－３】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図２０－４】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図２０－５】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図２０－６】各乱数を示す説明図である。

【図２０－７】変動パターンを例示する図である。

【図２０－８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図２０－９】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図２０－１０】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図２０－１１】（Ａ）は大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりＡ用）を示す説明図であり、（Ｂ）は大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりＢ、大当たりＣ用）を示す説明図であり、（Ｃ）は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

40

【図２０－１２】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図２０－１３】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図２０－１４】第２特別可変入賞球装置の構造を示す正面図である。

【図２０－１５】（Ａ）は、表示モニタの正面図、（Ｂ）は、表示モニタの表示内容を説明する説明図である。

【図２０－１６】主基板のＲＡＭにおける記憶領域の一部の構成を示す図である。

【図２０－１７】主基板におけるＣＰＵのメモリマップを示した図である。

【図２０－１８】主基板ＲＡＭの記憶領域に対応するＲＡＭ領域を示した図である。

50

【図 20 - 19】(A) は、表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャート、(B - 1) ~ (B - 6) は、表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図 20 - 20】リングバッファの記憶領域に記憶されたデータの移動を説明する説明図である。

【図 20 - 21】遊技制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。

【図 20 - 22】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。

【図 20 - 23】遊技制御用タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20 - 24】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 20 - 25】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 20 - 26】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。

10

【図 20 - 27】第 1 始動入賞演出と第 2 始動入賞演出の演出態様を示す図である。

【図 20 - 28】変動表示中の演出態様を示す図である。

【図 20 - 29】変動表示中の演出態様を示す図である。

【図 20 - 30】変形例 1 における変動表示中の演出態様を示す図である。

【図 20 - 31】変形例 2 における変動表示中の演出態様を示す図である。

【図 20 - 32】変形例 2 における変動表示中の演出態様を示す図である。

【図 20 - 33】変形例 3 における設定変更処理での表示モニタの表示態様を示す説明図である。

【図 20 - 34】(A) は変形例 4 における表示モニタの表示態様を示す説明図であり、(B) は変形例 4 における表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

20

【図 20 - 35】変形例 5 におけるセキュリティカバーを示す図である。

【図 20 - 36】変形例 5 における遊技機用枠の開閉を示す図である。

【図 20 - 37】変形例 6 におけるセキュリティカバーを示す図である。

【図 20 - 38】変形例 6 における遊技機用枠の開閉を示す図である。

【図 20 - 39】変形例 7 におけるパチンコ遊技機を示す説明図である。

【図 20 - 40】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 20 - 41】設定値変換処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20 - 42】設定値の設定秘匿値への変換方法を示す説明図である。

【図 20 - 43】設定変更処理における表示モニタの表示態様の一部を示す説明図である

30

【図 20 - 44】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20 - 45】設定値更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20 - 46】朝いち背景演出（設定値示唆演出）の決定割合を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

（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。

【0010】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

40

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。

【0011】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「

50

・」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。

【００１２】

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。

10

【００１３】

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。

【００１４】

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。

20

【００１５】

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。

30

【００１６】

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

【００１７】

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。

【００１８】

40

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。

【００１９】

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

【００２０】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには

50

、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００２１】

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

10

【００２２】

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

【００２３】

20

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００２４】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

30

【００２５】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口及び一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【００２６】

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。

【００２７】

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。

40

【００２８】

画像表示装置５の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【００２９】

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

50

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート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。

【００３９】

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）。

【００４０】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

10

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

20

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

30

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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

40

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向

50

上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

（演出の進行など）

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

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

10

20

30

40

50

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

【0060】

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

10

【0061】

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

20

【0062】

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。

【0063】

30

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

【0064】

40

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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0065】

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

50

【 0 0 6 6 】

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

10

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

（基板構成）

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

20

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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

30

【 0 0 7 1 】

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

40

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

50

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

10

【 0 0 7 6 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、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。

20

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

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

30

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

40

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

50

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0088】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 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。

【0089】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0090】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 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 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 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 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0091】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。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、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0092】

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 S 3）。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 1 0 0 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 S 3；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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。

【0093】

また、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると

10

20

30

40

50

、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。

【 0 0 9 4 】

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 S 3 ; N o ） 、 R A M 1 0 2 （バックアップ R A M ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4 ） 。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、C P U 1 0 3 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、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 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 S 4 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 R A M 1 0 2 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 S 4 ; N o ） 、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。

10

【 0 0 9 5 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4 ; Y e s ） 、C P U 1 0 3 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 S 5 ） 。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

20

【 0 0 9 6 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5 ; N o ） 、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 S 8 ）を実行する。

【 0 0 9 7 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s ） 、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 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 S 6 ）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 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。

30

【 0 0 9 8 】

そして、C P U 1 0 3 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 1 2 に送信する（ステップ S 7 ） 。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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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。

40

【 0 0 9 9 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後には、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0 ） 。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1 ） 、割込みを許可する（ステップ S 1 2 ） 。その後、ループ処理

50

に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0100】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 2 1）。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 S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

10

【0101】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

20

【0102】

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 S 2 6）。C P U 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 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」に基づく可变入賞球装置 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0103】

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、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 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 S 2 7 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 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【0104】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

40

【0105】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコ

50

マンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0106】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0）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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【0107】

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

【0108】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【0109】

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

【0110】

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。

【0111】

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

【0112】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実

10

20

30

40

50

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

【 0 1 1 3 】

10

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 1 4 】

20

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 1 5 】

30

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

【 0 1 1 6 】

40

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

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

50

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実

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

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受

信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122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。

【0124】

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、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

10

【0125】

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。

【0126】

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

20

【0127】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM 122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。

【0128】

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。

30

【0129】

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。

40

【0130】

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、

50

表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【 0131 】

ステップ S 173 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 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【 0132 】

ステップ S 174 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 CPU 120 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。

30

【 0133 】

ステップ S 175 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 CPU 120 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。

【 0134 】

ステップ S 176 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 CPU 120 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。

40

【 0135 】

ステップ S 177 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 CPU 120 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

50

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。

【0136】

(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。

【0137】

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。

10

【0138】

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

【0139】

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

20

【0140】

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。

30

【0141】

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。

40

【0142】

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。

【0143】

(特徴部31AKに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部31AKについて説明する。図8は、本実施の形態のパチンコ遊技機1における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図8(A)に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに

50

表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4等、表示結果が「大当り」となる変動パターンPB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4等が用意されている。

【0144】

また、図8(B)に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっていく。この実施の形態では、リーチ演出は、大当り状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度(大当り信頼度)は、図8(B)の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチE<スーパーリーチD<スーパーリーチC<スーパーリーチB<スーパーリーチAの順番に高くなっている。なお、大当りとなることが確定するリーチを設けてもよい。

10

【0145】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっていく。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展(昇格)する発展演出が実行される場合がある。図8(A)に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図8(A)では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

20

【0146】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっていく。図8(B)に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチEは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっていく。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント(ゴシック体、明朝体等)や書体(行書、楷書等)を異ならせてもよい。

30

【0147】

リーチのタイトルの報知(タイトル報知)とは、リーチの名称といったタイトルそのものを示すものに限定されず、リーチ演出で登場するキャラクターの名称、リーチ演出の演出内容等を示すものであってもよい。

【0148】

(特徴部31AKの演出動作例)

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図9、図10は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図9(A)は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図9(B)に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

40

【0149】

(スーパーリーチA)

スーパーリーチAとなる場合には、図9(C)に示すように、画像表示装置5に味方キ

50

キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出（スーパーリーチ演出ともいう）の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 9（D）に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2（ここでは「S P リーチ A」の文字）が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチ A」）が出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2 が消去され、図 9（E）に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 とが対決するスーパーリーチ A のリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

10

【0150】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置 5 にセリフを表示するときに、スピーカ 8 からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図 9（E）に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置 5 の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

【0151】

（スーパーリーチ B）

20

スーパーリーチ B となる場合には、図 9（C）に示すように、画像表示装置 5 にキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 9（F）に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5（ここでは「S P リーチ B」の文字）が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチ B」）が出力されることで、スーパーリーチ B のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 が消去され、図 9（G）に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 とが対決するスーパーリーチ B のリーチ演出の後続部分が実行される。

30

【0152】

このように、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とでは、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときにリーチのタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、スーパーリーチ演出の導入部分等を遊技者に見せた後にタイトルを報知できるので、タイトル報知の演出効果を高めることができる。

【0153】

また、スーパーリーチ A（図 9（C）（D）（E）・・・）とスーパーリーチ B（図 9（C）（F）（G）・・・）とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている（図 9（C））。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B との導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出（例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出）を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特

40

50

定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

【0154】

(スーパーリーチD)

スーパーリーチDとなる場合には、図9(H)に示すように、画像表示装置5の中央の一部にスーパーリーチDのタイトル31AK007(ここでは「SPリーチD」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「敵を倒せ」)が出力されることで、スーパーリーチDのタイトルが報知される。このように、スーパーリーチDでは、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル31AK007の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示31AK008が表示される。期待度は、図9(H)に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

10

【0155】

なお、スーパーリーチDの音声による報知は、タイトル名をそのまま報知するのではなく、リーチの内容を報知するようになっている。このように、この実施の形態では、リーチの種類によって音声によるタイトル報知の報知態様を異ならせている。これにより、タイトル報知の報知態様が多彩になり、興味が向上する。

【0156】

スーパーリーチDにおいてタイトルが報知された後には、図9(I)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示される。このとき、タイトル31AK007及び期待度示唆表示31AK008は、画像表示装置5の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図9(I)では、図9(C)(スーパーリーチA、スーパーリーチB)と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

20

【0157】

その後、図9(J)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK009が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK009とが対決するスーパーリーチDのリーチ演出が実行される。

30

【0158】

(スーパーリーチE)

スーパーリーチEとなる場合には、図10(A)に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010(ここでは「SPリーチE」の文字)が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

40

【0159】

大当たり信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている(図9(D)、(F)、(H))。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDといったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うように

50

してもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当り信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当り信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

【0160】

（タイトルの報知タイミング）

以上のように、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、この実施の形態では、大当り信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、大当り信頼度の低いスーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっていたが、大当り信頼度の高いリーチの場合にスーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知され、大当り信頼度の低いリーチの場合にスーパーリーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。

10

【0161】

（タイトルの表示領域）

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、画像表示装置5の画面全体（第1領域）においてタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、画像表示装置5の画面の一部（第2領域）においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当り信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置5の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっばいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの（画面全体を使用したタイトル報知）等であってもよい。また、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよいし、スーパーリーチDとスーパーリーチEとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよい。

20

30

【0162】

リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる方法は、この実施の形態の例に限定されず、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を任意に異ならせてもよい。例えば、大当り信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも狭い表示領域でタイトル報知が実行されてもよい。また、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる場合において、この実施の形態のように表示面積を異ならせてもよいし、表示させる場所を異ならせてもよい。

【0163】

（期待度示唆表示）

この実施の形態では、大当り信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示せずに、スーパーリーチA及びスーパーリーチBよりも大当り信頼度の低いスーパーリーチDにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示するようにしていた。このようにすることで、演出がくどくなることを防止できる。また、スーパーリーチDよりも大当り信頼度の低いスーパーリーチEにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示しないようになっていた。このようにすることで、信頼度の低いリーチにおいて信頼度が低いことを示す期待度示唆表示が表示されることで遊技者が期待感を失うことを防止できる。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチEの少なくとも一部において期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。

40

50

【 0 1 6 4 】

なお期待度示唆表示は、図 9 (H) 等に示すように、黒い星の数によって示すものに限
定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応
した数値を表示するようにしてもよい。また、図 9 (H) 等に示すように、黒い星の数に
よって示す場合において、半個相当 (半分) の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段
階数を増やしてもよい。

【 0 1 6 5 】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B においては、タイ
トルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これによ
り、スーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B においては、リーチ演出に注目させることが
できる。また、スーパーリーチ D 及びスーパーリーチ E においては、タイトルが表示され
た後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパ
ーリーチ D 及びスーパーリーチ E においては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把
握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知
を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっ
ても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

【 0 1 6 6 】

なお、ここではスーパーリーチ C のリーチ演出の演出動作については省略するが、例え
ば大当り信頼度に応じたタイトル報知や期待度示唆表示が実行されればよい。

【 0 1 6 7 】

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング (可変表示の終盤) に
なると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決
め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」
となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図 1 0 (B) に示すよ
うに、画像表示装置 5 に画像 3 1 A K 0 1 2 が表示される決め演出が実行される。その後
、表示結果が「大当り」であれば、図 1 0 (C) に示すように、味方キャラが勝利したこ
とを示す画像 3 1 A K 0 1 3 が表示され、図 1 0 (D) に示すように、大当り組合せとな
る確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北
したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

【 0 1 6 8 】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出
が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっている。これにより、決め演出に
注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

【 0 1 6 9 】

図 9、図 1 0 に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置
5 の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出
中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示され
なくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様 (大きさ、位置、濃淡、数等) を異
ならせてもよい。

【 0 1 7 0 】

なお、画像表示装置 5 に保留表示、アクティブ表示、可変表示中に常駐表示されるキャ
ラクタ、携帯連動関連の表示を表示する場合、スーパーリーチのリーチ演出中はリーチ演
出に注目させるために適宜非表示としてもよい。その際に、スーパーリーチ E といった低
信頼度のリーチ演出中には、これらの表示を表示したままにするようにしてもよい。この
ようにすることで、低信頼度のリーチ演出により遊技者を過度に期待させてしまうことを
防止できるとともに、高信頼度のリーチ演出ではリーチ演出に注目させることができる。

【 0 1 7 1 】

(発展演出)

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図 1 1 (A) に示すように、スーパーリーチ D のリーチ演出が実行されている (スーパーリーチ D のタイトル報知が実行されている) ときに発展演出が実行される場合、図 1 1 (B) に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチ A に発展する場合には、図 1 1 (C) に示すように、スーパーリーチ A のタイトルが報知され、スーパーリーチ A のリーチ演出が実行される。スーパーリーチ B に発展する場合には、図 1 1 (D) に示すように、スーパーリーチ B のタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図 1 1 に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

10

【 0 1 7 2 】

なお、発展演出は図 1 1 (B) に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐 (故障したような表示) を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【 0 1 7 3 】

(期待度示唆演出)

図 9 (H) に示す演出動作例では、期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に 5 つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

20

【 0 1 7 4 】

例えば、図 1 2 (A) に示すように、スーパーリーチ D のタイトルを報知する際に、最初に 5 つの白い星の期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 1 が表示される。そして、図 1 2 (B) に示すように、期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 1 の星より大きな黒い星 3 1 A K 0 2 2 が表示され、図 1 2 (C) に示すように、黒い星 3 1 A K 0 2 2 が移動して期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 1 の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ 8 から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声出力される。図 1 2 (D)、(E) に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎 (星の数毎) にスピーカ 8 から出力される音声 (音量、音階、音質等) を段階的に変化させるようにしてもよい。期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 1 に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図 1 2 (F) に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

30

【 0 1 7 5 】

図 1 2 (A) ~ (F) に示す例では、黒い星が 1 つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が 1 段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が 2 つ以上表示されて期待度が 2 段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数 (上昇する期待度の段階数) に応じて、異なる音声出力するようにしてもよいし、同じ音声出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと 1 つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。2 つ半の黒い星が表示されるときと 3 つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。また、音声出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

40

【 0 1 7 6 】

(演出モード)

50

画像表示装置 5、スピーカ 8、遊技効果ランプ 9 といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板 11 から同じコマンド（例えば変動パターンを指定するコマンド）が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置 5 に表示される背景、キャラクタ、モチーフ、スピーカ 8 から出力される音声等が異なっていればよい。演出モードは、可変表示の回数や遊技状態に応じて自動的に変更されるようにしてもよいし、遊技者の操作により変更可能にしてもよい。

【0177】

図 12 (G) ~ (L) は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図 12 (A) ~ (F) に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチ D の変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチ D のリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチ D 2 のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合、図 12 (G) に示すように、スーパーリーチ D 2 のタイトル 31 AK023 が表示される。このとき、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声（例えば声色が異なる音声）が出力される。また、スーパーリーチ D 2 における期待度示唆表示 31 AK024 は、星型ではなく菱形となっている。

【0178】

その後、図 12 (H) に示すように、期待度示唆表示 31 AK024 の星より大きな黒い菱形 31 AK025 が表示され、図 12 (I) に示すように、黒い菱形 31 AK025 が移動して期待度示唆表示 31 AK024 の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ 8 から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ボン」という音声出力される。図 12 (J)、(K) に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示 31 AK024 に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図 12 (L) に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

【0179】

図 12 では、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

【0180】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようによい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようによいし、代えて実行するようによい。

【0181】

（発展演出の他の例）

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようによい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようによい。例えば図 13 (A) に示すように、スーパーリーチ D のタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了

した後に、図 1 3 (B) に示すように、画像表示装置 5 にボタン画像 3 1 A K 0 3 1 が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン 3 1 B への操作が検出されると、図 1 3 (C) に示すように、スーパーリーチ C のタイトル 3 1 A K 0 3 2 (ここでは「S P リーチ C」の文字)が表示されることで、スーパーリーチ C のタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル 3 1 A K 0 3 2 の下には、黒い星の数が 3 個である期待度示唆表示 3 1 A K 0 3 3 が強調表示される。なお、黒い星の数が 2 個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体 3 2 が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようにしてもよい。

10

【 0 1 8 2 】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様 (例えばタイトルの表示色等)によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図 1 4 (A) に示すように、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 3 6 が黒色で表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知された後、図 1 4 (B) に示すようにタイトル 3 1 A K 0 3 6 の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図 1 4 に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様 (表示色)が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

20

【 0 1 8 3 】

また、タイトルの表示態様 (表示色)が変化するタイトル予告が実行された場合には、タイトルの表示態様が変化した後に、変化後の表示態様に応じた音声を出力するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。また、音声によるタイトル報知は、タイトルの表示態様 (表示色)が変化した後に実行されるようにしてもよい。この場合、変化後のタイトルの表示態様 (表示色)に応じた音声が出力するようにしてもよい。

30

【 0 1 8 4 】

(タイトル報知の実行タイミング)

リーチ中のタイトルの報知は、予告演出や発展演出といった、大当り有利状態に制御される期待度が向上する演出 (特定演出)の実行タイミング以外で実行することが好ましい。このようにすることで、一旦タイトルが報知された場合、期待度が向上する演出が実行され得るので、遊技者の期待感を維持することができる。

【 0 1 8 5 】

図 1 5 は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 7 のステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、主基板 1 1 から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する (ステップ 3 1 A K S 0 0 1)。

40

【 0 1 8 6 】

スーパーリーチの変動パターンである場合には (ステップ 3 1 A K S 0 0 1 ; Y e s)、スーパーリーチのタイトルの表示色 (タイトル予告の実行の有無)を決定する (ステップ 3 1 A K S 0 0 2)。

【 0 1 8 7 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 2 では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに

50

応じて、例えば図 1 6 (A) に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図 1 6 (A) に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の变化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の变化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

【 0 1 8 8 】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変わるものについては、図 1 4 に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変わるタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E ）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B ）の場合には、変化するタイミングの数を 1 つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【 0 1 8 9 】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図 1 6 (A) に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図 1 6 (B) に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の变化タイミング）を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

【 0 1 9 0 】

この実施の形態では、予告演出として、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示態様（例えばセリフの表示色等）によって、大当たり信頼度を予告するセリフ予告を実行するようになっている。

【 0 1 9 1 】

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後は、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示色（セリフ予告の実行の有無）を決定する（ステップ 3 1 A K S 0 0 3 ）。

【 0 1 9 2 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 3 では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図 1 6 (C) に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図 1 6 (C) に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の变化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の变化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変わるものについては、セリフが表示された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。

【 0 1 9 3 】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様（表示色）が含

まれる場合、同じ演出態様となった場合には大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の变化タイミングの組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、変化タイミングが同じ場合に变化タイミングが異なる場合より大当り信頼度が高くなるようにしたり、いずれの変化が先かで大当り信頼度を異ならせてもよい。このようにすることで、タイトル予告とセリフ予告とのそれぞれの変化タイミングに注目させることができる。

【0194】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、特別モードでは通常モードと異なる割合でセリフの表示色を決定するようにしてもよい。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。

10

【0195】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の变化によって大当り信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の变化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なるようにすればよい。

【0196】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップAK31S001；No）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップAK31S004）。その後、31AKS002～31AKS004における決定結果をRAM122の所定領域に保存し（ステップAK31S005）、予告演出決定処理を終了する。

20

【0197】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図16に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0198】

30

この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当り信頼度を把握しやすくなる。

【0199】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様が変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップAK31S004の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に依拠して、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様が変化するか割合（いずれに作用するか割合）が異なる

40

50

ようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0200】

このような作用演出の他の例として、リーチ演出の演出内容（例えばキャラクタの動作やバトル演出における演出内容等）に応じて、タイトル及びセリフのいずれかのうち少なくとも1つの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はリーチ演出の演出内容に注目するようになる。

10

【0201】

この発明は、上記特徴部31AK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。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0202】

（サブ液晶）

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ELやドットマトリクスLEDにより構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置5の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーリーチD及びスーパーリーチEのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置5においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置5におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

20

【0203】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知（主に文字を表示する報知）に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出（例えば先読み予告演出）として、画像表示装置5における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション（「7でリーチをかける」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させる」等）を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。

30

【0204】

（特徴部31AKの変形例1）

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図10（B）～（D））。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

40

【0205】

50

図 17、図 18 は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図 17 (A) に示すように、画像表示装置 5 においてリーチ態様となった後、例えば図 17 (B) に示すように、味方キャラであるのキャラクタ 31AK041 と敵キャラであるキャラクタ 31AK042 とが表示され、図 17 (C) ~ (F)、図 18 (G) ~ (I) に示すように、キャラクタ 31AK041 とキャラクタ 31AK042 とが対決するリーチ演出が実行される。

【0206】

リーチ演出に伴い、図 17 (C) に示すように、画像表示装置 5 の右下に小ボタン画像 31AK043 と小ボタン画像 31AK043 に重畳する規制線 31AK044 とが表示される。これにより、プッシュボタン 31B を使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

10

【0207】

この変形例では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当り信頼度が異なるようになっている。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっている。

【0208】

例えば、図 17 (D) に示すように、祈るキャラクタ 31AK045 が表示され、図 17 (E) に示すように、祈るキャラクタ 31AK045 が喜ぶキャラクタ 31AK046 に変化するとともに、小ボタン画像 31AK043 が大ボタン画像 31AK047 に変化する。

20

【0209】

その後、図 18 (H) に示すように、大砲 31AK048 が表示され、図 18 (I) に示すように、大砲 31AK048 から弾が発射されるエフェクト 31AK049 が表示され、大ボタン画像 31AK047 に弾が命中するエフェクト 31AK050 が表示される。そして、大ボタン画像 31AK047 がスティック画像 31AK051 に変化する。

【0210】

このように、この変形例では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なっている。

30

【0211】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図 18 (J) に示すように、規制線 31AK044 が消去され、図 18 (K) に示すように、スティック画像 31AK051 が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ 31A を引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ 31A への操作が有効な操作有効期間となる。

【0212】

ここで、スティックコントローラ 31A を引く操作が検出されると、図 18 (L) に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像 31AK052 が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図 18 (M) に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図 18 (L) に示す画像が表示される。

40

【0213】

この変形例では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像 < 大ボタン画像 < スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当り信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

【0214】

50

なお、図 17、図 18 に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図 17、図 18 に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定（操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等）は、図 15 のステップ 31AKS004 にて実行されればよい。

【0215】

（特徴部 31AK の変形例 2）

大当り遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにしてもよい。例えば、第 1 示唆表示を行うシャッター演出と、第 2 示唆表示を行うリーチタイトル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

【0216】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当り信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素 E 1 のバナナ画像、要素 E 2 のメロン画像、要素 E 3 のリンゴ画像、要素 E 4 のスイカ画像、要素 E 5 のイチゴ画像が含まれる。これら要素 E 1 ~ E 5 を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素 E 1 ~ E 5 の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素 E 1 ~ E 5 の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素 E 1 ~ E 5 のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

【0217】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素 E 1 ~ E 5 を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像 < 青画像 < 赤画像 < フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか 1 つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

【0218】

シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際に、フルーツ柄が表示される際においても、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知を行なうとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知を行なう。共通音および遊技効果ランプ 9 の発光制御により、フルーツ柄が特別な画像であることが遊技者に示される。このような、シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際には、フルーツ柄に対する共通報知が実行される。また、リーチタイトル表示では、共通報知の後に、特定音（ボイス）がさらに出力される。なお、共通音と特定音とは、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0219】

図 19 は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図 19 (a) に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置 5 において可変表示の開始時にシャッター画像 31AK061 が表示される。シャッター画像 31AK061 には、要素 E 1 ~ E 5 全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、

シャッター演出実行時には、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図 19（b）に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図 19（c）に示すように、リーチ状態となる。

【0220】

次いで、図 19（d）に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像 31AK062 が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像 31AK062 には、要素 E 1～E5 全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像 31AK062 には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

10

【0221】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツイアツイ」のような大当たり信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

20

【0222】

その後、図 19（e）に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当たりが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図 19（f）に示すように、全ての図柄が停止し、「777」の大当たり図柄が表示される。

30

【0223】

図 19（a）、（d）に示すように、シャッター画像 31AK061 およびリーチタイトル画像 31AK062 のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素 E 1～E5 を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像 31AK061 とリーチタイトル画像 31AK062 とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0224】

また、図 19（a）に示すシャッター画像 31AK061 の表示サイズは、図 19（d）に示すリーチタイトル画像 31AK062 の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像 31AK061 の表示サイズとリーチタイトル画像 31AK062 の表示サイズとの違いに注目させることができる。

40

【0225】

また、図 19（a）に示すシャッター画像 31AK061 と図 19（d）に示すリーチタイトル画像 31AK062 とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【0226】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図 15 のステップ 31AKS004 にて実行されればよい。その際には、図 15 のステップ 31AKS002 におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うよう

50

にしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図 15 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されるようにしてもよい。

【0227】

(本実施形態の特徴部に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部について説明する。以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 20 - 1 は、本実施の形態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。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 109 S G 0 0 1 a 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) 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。また、遊技機用枠 109 S G 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 109 S G 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 109 S G 0 0 3 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 109 S G 0 0 3 a 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 109 S G 0 0 3 a 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

【0228】

また、遊技機用枠 109 S G 0 0 3 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 109 S G 0 0 3 及びガラス扉枠 109 S G 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

20

【0229】

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 109 S G 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 11 には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ 109 S G 0 5 1 と、設定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 109 S G 0 5 2 が設けられている。

30

【0230】

これら錠スイッチ 109 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 109 S G 0 5 2 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 11 とともに基板ケース 109 S G 2 0 1 内に收容されており、錠スイッチ 109 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 109 S G 0 5 2 は、基板ケース 109 S G 2 0 1 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 109 S G 2 0 1 の背面右部に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0231】

錠スイッチ 109 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 5 2 を有する基板ケース 109 S G 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 3 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 109 S G 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 109 S G 0 5 1 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作及び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もある。尚、この実施の形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

40

【0232】

また、基板ケース 109 S G 2 0 1 には、表示モニタ 109 S G 0 2 9 と、該表示モニタ 109 S G 0 2 9 の表示を切り替えるための表示切替スイッチ 109 S G 0 3 0 が配置

50

されている。これら表示モニタ 109SG029 及び表示切替スイッチ 109SG030 は、主基板 11 に接続されているとともに、基板ケース 109SG201 の左上部に配置されている。つまり、ら表示モニタ 109SG029 及び表示切替スイッチ 109SG030 は、基板ケース 109SG201 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 109SG003 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 109SG003 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。

【0233】

また、図 20 - 3 及び図 20 - 4 に示すように、外枠 109SG001a の右端部には、遊技機用枠 109SG003 の閉鎖時に、錠スイッチ 109SG051 と設定切替スイッチ 52 とを含む基板ケース 109SG201 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 109SG500A が取り付けられている。このセキュリティカバー 109SG500A は、前後方向を向く短片 109SG500Aa と、該短片 109SG500Aa の後端部からパチンコ遊技機 1 の左側方に向けて伸びる長片 109SG500Ab と、を備える略 L 字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片 109SG500Aa の上下寸法は、基板ケース 109SG201 の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー 109SG500A は、短片 109SG500Aa の前端部を介して外枠 109SG001a の右端部に固定されている。

【0234】

尚、図 20 - 3 に示すように、長片 109SG500Ab は、遊技機用枠 109SG003 が閉鎖されている状態において、基板ケース 109SG201 の右部にパチンコ遊技機 1 の後方から当接（または近接）することによって錠スイッチ 109SG051 と設定切替スイッチ 109SG052 とを含む基板ケース 109SG201 の右側部をパチンコ遊技機 1 の背面側から被覆する。このため、錠スイッチ 109SG051 及び設定切替スイッチ 109SG052 は、長片 109SG500Ab によって操作不能な状態となる。一方で、図 20 - 4 に示すように、遊技機用枠 109SG003 が開放されている状態においては、錠スイッチ 109SG051 と設定切替スイッチ 109SG052 とは、遊技機用枠 109SG003 とともに移動して長片 109SG500Ab から離間することによって長片 109SG500Ab による被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

【0235】

つまり、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 109SG003 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 109SG500A によって錠スイッチ 109SG051 と設定切替スイッチ 109SG052 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠 109SG003 が開放されている状態においては、前述したセキュリティカバー 109SG500A による規制状態が解除され、錠スイッチ 109SG051 と設定切替スイッチ 109SG052 との操作が許容される許容状態となる。

【0236】

基板ケース 109SG201 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられているため、遊技機用枠 109SG003 が閉鎖されている状態において、錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 にアクセスすることは極めて困難であるため、遊技場の店員等が扉キーにより遊技機用枠 109SG003 を開放しない限り錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 を操作して設定値を変更することはできない。

【0237】

しかし、パチンコ遊技機 1 が遊技場の遊技島（図示略）に設置された状態において、遊技機用枠 109SG003 が閉鎖されていても、例えば、パチンコ遊技機 1 に隣接する他

10

20

30

40

50

のパチンコ遊技機との間に設置されるカードユニット等の遊技用装置やスペーサ部材とパチンコ遊技機 1 との間から針金やセル板等の不正部材を進入させて、パチンコ遊技機 1 の背面側にある錠スイッチ 1 0 9 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 0 9 S G 0 5 2 を操作することで設定値が変更されるといった不正行為が行われる可能性があるため、遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー 1 0 9 S G 5 0 0 A によって錠スイッチ 1 0 9 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 0 9 S G 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

【0238】

また、遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 が閉鎖され、セキュリティカバー 1 0 9 S G 5 0 0 A によって錠スイッチ 1 0 9 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 0 9 S G 0 5 2 を含む基板ケース 1 0 9 S G 2 0 1 の背面右側が被覆されている規制状態でも、透過性を有するセキュリティカバー 1 0 9 S G 5 0 0 A を通して、基板ケース 1 0 9 S G 2 0 1 に収容されている主基板 1 1 等を透視することができるため、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

【0239】

遊技盤 2 の所定位置（図 2 0 - 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えばセグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（変動表示）される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を変動表示する。尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメントの LED において点灯させるものと消灯させるものの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。

【0240】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A において変動表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において変動表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【0241】

第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はともに、例えば方形状に形成されている。尚、第 1 特図の種類と第 2 特図の種類は同じ（例えば、ともに「0」～「9」を示す数字、及び、「-」を示す記号）であってもよいし、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字（あるいは 2 桁の記号）を変動表示するように構成されていてもよい。尚、本実施の形態では、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を方形状とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各セグメントを、不規則に配置したものであってもよい。

【0242】

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）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の変動表示や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば 3 つといった複数の変動表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各

10

20

30

40

50

々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である演出図柄（飾り図柄とも言う）が変動表示される。

【0243】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて演出図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける変動表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにて、演出図柄の変動表示結果となる確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

10

【0244】

このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた変動表示、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた変動表示と同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、変動表示結果となる確定演出図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。尚、例えば特別図柄や演出図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、演出図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して変動表示を終了させることである。これに対して、演出図柄の変動表示を開始してから変動表示結果となる確定演出図柄が導出表示されるまでの変動表示中には、演出図柄の変動速度が「0」となって、演出図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、変動表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による演出図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。尚、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば1秒間）よりも短い時間だけ、演出図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

20

【0245】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにて変動表示される演出図柄には、例えば9種類の図柄（英数字「1」～「9」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する9個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。演出図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「9」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「9」の図柄番号が付されている。尚、演出図柄は9種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば8種類や10種類など）。

30

【0246】

演出図柄の変動表示が開始された後、変動表示結果となる確定演出図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「9」）である演出図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である演出図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rのうち少なくともいずれか1つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である演出図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である演出図柄が表示されるようにしてもよい。

40

【0247】

画像表示装置5の表示領域には、第1保留記憶表示エリア109SG005D及び第2

50

保留記憶表示エリア 109SG005U が配置されており、画像表示装置 5 の下部における左右方向の中央には、変動表示中の保留記憶に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア 109SG005F が表示されている。ここで、各特別図柄に対応した変動表示の保留は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口や、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）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特別図柄や演出図柄の変動表示を実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示が実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示の開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。第 1 保留記憶表示エリア 109SG005D における保留表示は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示であり、第 2 保留記憶表示エリア 109SG005U における保留表示は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示である。

10

20

30

40

50

【0248】

特に本実施の形態の第 1 保留記憶表示エリア 109SG005D は、下から上方に向けて 1 つ目の第 1 特図保留表示を表示する保留 1 表示位置、2 つ目の第 1 特図保留表示を表示する保留 2 表示位置、3 つ目の第 1 特図保留表示を表示する保留 3 表示位置、4 つ目の第 1 特図保留表示を表示する保留 4 表示位置が並列されており、各保留表示を表示可能となっている。

【0249】

また、画像表示装置 5 における第 1 保留記憶表示エリア 109SG005D の上方位置には、キャラクタ画像 109SGC が表示される（図 20 - 27 参照）。本実施の形態のパチンコ遊技機 1 では、詳細は後述するが、新たな始動入賞が発生することによりキャラクタ画像 109SGC から保留表示が第 1 保留記憶表示エリア 109SG005D またはアクティブ表示エリア 109SG005F に向けて移動する始動入賞演出を実行可能となっている。

【0250】

本実施の形態では、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示を丸型の白色表示（第 1 保留記憶表示エリア 109SG005D に表示される保留記憶表示）とし、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示を丸型の白色表示（第 2 保留記憶表示エリア 109SG005U に表示される保留記憶表示）とする。尚、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留表示と、の表示態様は、異なる表示態様であってもよい。

【0251】

図 20 - 1 に示す例では、第 1 保留記憶表示エリア 109SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 109SG005U とともに、第 1 特別図柄表示装置 4A 及び第 2 特別図柄表示装置 4B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 25A と第 2 保留表示器 25B とが設けられている。第 1 保留表示器 25A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 25B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特図を用いた変動表示の実行が保留されている記憶数である。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特図を用いた変動表示の実行が保留されている記憶数である。第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した変動表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【0252】

画像表示装置 5 の左右には、一般入賞口 109SG050A, 109SG050D が設けられているとともに、一般入賞口 109SG050A の下方の領域には、一般入賞口 109SG050B, 109SG050C とが設けられている。また、画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6A と、可変入賞球装置 6B とが設けられている。入賞球装置 6A は、例えば所定の球受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6B は、図 20 - 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 109SG081 によって、垂直位置となる通常開放状態（図 20 - 1 中実線位置参照）と傾動位置（図 20 - 1 中点線位置参照）となる拡大開放状態とに変化する可動翼片を有する普通電動役物を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

【0253】

一例として、可変入賞球装置 6B では、普通電動役物用のソレノイド 109SG081 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）し難い通常開放状態となる。その一方で、可変入賞球装置 6B では、普通電動役物用のソレノイド 109SG081 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）し易い拡大開放状態となる。尚、可変入賞球装置 6B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、可変入賞球装置 6B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第 2 始動領域としての第 2 始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態とに変化する。

【0254】

入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 20 - 2 に示す第 1 始動口スイッチ 22A によって検出される。可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 20 - 2 に示す第 2 始動口スイッチ 22B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 22A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 22B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 2 始動条件が成立する。尚、第 1 始動口スイッチ 22A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 22B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【0255】

また、一般入賞口 109SG050A, 109SG050B, 109SG050C, 109SG050D を通過（進入）した遊技球は、図 20 - 2 に示す第 1 一般入賞口スイッチ 109SG026A, 第 2 一般入賞口スイッチ 109SG026B, 第 3 一般入賞口スイッチ 109SG026C, 第 4 一般入賞口スイッチ 109SG026D によって検出され、該検出に基づいて所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0256】

入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B の右側方には、第 1 特別可変入賞球装置 109SG007A 及び第 2 特別可変入賞球装置 109SG007B が一体化された特別可変入賞球ユニット 109SG007 が設けられている。

【0257】

ここで、特別可変入賞球ユニット 109SG007 の構成について説明する。尚、以下の説明では、パチンコ遊技機 1 を正面からみたときの上下左右方向を基準として説明する。

【0258】

図 20 - 1 に示すように、特別可変入賞球ユニット 109SG007 は、左部側が第 1 特別可変入賞球装置 109SG007A を構成し、右部側が第 2 特別可変入賞球装置 109SG007B を構成している。また、特別可変入賞球ユニット 109SG007 の正面側には透光性を有する合成樹脂材にて構成された図示しないカバー体に取り付けられており、遊技者は該カバー体を介して特別可変入賞球ユニット 109SG007 内、特に第 2 特別可変入賞球装置 109SG007B 内を流下する遊技球を視認できるようになっている。

【0259】

第 1 特別可変入賞球装置 109SG007A は、ソレノイド 109SG082 (図 20 - 2 参照) によって開閉駆動される第 1 大入賞口扉 109SG701 を備え、該第 1 大入賞口扉 109SG701 によって開放状態と閉鎖状態とに変化する第 1 大入賞口を形成する。第 1 大入賞口は、特別可変入賞球ユニット 109SG007 の左部において、上向きに開放するように形成されている。尚、第 1 大入賞口扉 109SG701 は、ソレノイド 109SG082 の駆動によって第 1 大入賞口を閉鎖する閉鎖位置と、第 1 大入賞口を開放する開放位置との間で前後方向にスライド移動可能となっている。

【0260】

第 1 特別可変入賞球装置 109SG007A では、ソレノイド 109SG082 がオン状態であるときに第 1 大入賞口扉 109SG701 が第 1 大入賞口を開放状態として、遊技球が第 1 大入賞口を通過 (進入) し易くする。その一方で、ソレノイド 109SG082 がオフ状態であるときに第 1 大入賞口扉 109SG701 が第 1 大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第 1 大入賞口を通過 (進入) できなくする。このように第 1 大入賞口は、遊技球が通過 (進入) し易い遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過 (進入) できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が第 1 大入賞口を通過 (進入) できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が第 1 大入賞口を通過 (進入) し難い一部開放状態を設けてもよい。

【0261】

第 1 大入賞口を通過 (進入) した遊技球は、第 1 大入賞口内に設けられた第 1 カウントスイッチ 109SG023 (図 20 - 2 参照) を通過することで、該第 1 カウントスイッチ 109SG023 によって検出される。第 1 カウントスイッチ 109SG023 を通過した遊技球は、遊技盤 2 に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤 2 の背面側に誘導される。第 1 カウントスイッチ 109SG023 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数 (例えば 15 個) の遊技球が賞球として払い出される。こうして、第 1 特別可変入賞球装置 109SG007A において開放状態となった第 1 大入賞口を遊技球が通過 (進入) したときには、第 1 始動入賞口や第 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。したがって、第 1 特別可変入賞球装置 109SG007A において第 1 大入賞口が開放状態となれば、その第 1 大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、第 1 特別可変入賞球装置 109SG007A において第 1 大入賞口が閉鎖状態となれば、第 1 大入賞口に遊技球を通過 (進入) させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

【0262】

また、第 1 大入賞口に進入することなく流下した遊技球の大半は、図示しない障害釘等により可変入賞球装置 6B に誘導され、可変入賞球装置 6B が拡大開放状態であれば第 2 始動入賞口に入賞するようになっている。

【0263】

図 20 - 14 に示す第 2 特別可変入賞球装置 109SG007B は、第 1 特別可変入賞球装置 109SG007A よりも上方に向けて突出して形成されており、ソレノイド 109SG083 (図 20 - 2 参照) によって開閉駆動される第 2 大入賞口扉 109SG711 を備え、該第 2 大入賞口扉 109SG711 によって開放状態と閉鎖状態とに変化する第 2 大入賞口を形成する。第 2 大入賞口は、第 2 特別可変入賞球装置 109SG007B

の上端部において上向きに開放するように形成されている。第2大入賞口扉109SG711は、ソレノイド109SG083の駆動によって第2大入賞口を開放する第1状態（開放状態）と、第2大入賞口を閉鎖する第2状態（閉鎖状態）との間で前後方向にスライド移動可能に設けられている。

【0264】

第2特別可変入賞球装置109SG007Bでは、第2大入賞口扉109SG711用のソレノイド109SG083がオン状態であるときに第2大入賞口扉109SG711が第2大入賞口を開放状態として、遊技球が第2大入賞口を通過（進入）し易くする。その一方で、第2大入賞口扉109SG711用のソレノイド109SG083がオフ状態であるときに第2大入賞口扉109SG711が第2大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第2大入賞口を通過（進入）できなくする。このように第2大入賞口は、遊技球が通過（進入）し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が第2大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が第2大入賞口を通過（進入）し難い一部開放状態を設けてもよい。

10

【0265】

第2大入賞口を通過（進入）する遊技球は、図20-14に示す第2大入賞口内に設置された第2カウントスイッチ109SG024Aを通過することで、該第2カウントスイッチ109SG024A内によって検出される。第2カウントスイッチ109SG024Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、第2特別可変入賞球装置109SG007Bにおいて開放状態となった第2大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の普通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。したがって、第2特別可変入賞球装置109SG007Bにおいて第2大入賞口が開放状態となれば、該第2大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、第2特別可変入賞球装置109SG007Bにおいて第2大入賞口が閉鎖状態となれば、第2大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

20

【0266】

図20-14に示すように、第2特別可変入賞球装置109SG007B内には、第2大入賞口を通過した遊技球が流下可能な遊技球流路109SG750が形成されている。遊技球流路109SG750は、第2大入賞口を通過した遊技球が通過可能な主経路109SG740（図20-14中実線に沿う領域）と該主経路109SG740から分岐する分岐路109SG741（図20-14中点線に沿う領域）とを有する。主経路109SG740と分岐路109SG741の間には後述する逆流防止部材109SG730が配設されている。また、主経路109SG740における逆流防止部材109SG730の上流側には、主経路109SG740から分岐路109SG741が分岐する第1分岐部109SG742が設けられており、主経路109SG740における逆流防止部材109SG730の下流側には、主経路109SG740から分岐路109SG741が分岐する第2分岐部109SG743が設けられている。つまり、主経路109SG740を流下する遊技球は、第1分岐部109SG742または第2分岐部109SG743から分岐路109SG741側に移動可能とされている。

30

40

【0267】

主経路109SG740の最下流部には、遊技球が通過可能な第3カウントスイッチ109SG024Bが設置されており、遊技球は、該第3カウントスイッチ109SG024Bを通過することで、該第3カウントスイッチ109SG024Bによって検出される。第3カウントスイッチ109SG024Bを通過した遊技球は、遊技盤2に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤2の背面側に誘導される。また、分岐路109SG741の最下流部に到達した遊技球は、遊技盤2に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤2の背面側に誘導され、第4カウントスイッチ109SG024Cを通過することで、

50

該第4カウントスイッチ109SG024Cによって検出される。

【0268】

尚、本実施の形態では、後述する小当り遊技中に第3カウントスイッチ109SG024Bによって遊技球が検出されたことに基づき、小当り遊技終了後の遊技状態を大当り遊技状態に制御するようになっている。よって、小当り遊技中に第2大入賞口扉109SG711が開放している期間において、振動等を付加することによって遊技球の進路が変更されて第3カウントスイッチ109SG024Bによって遊技球が検出されてしまうと、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御されてしまう不正が可能となってしまうので、本実施の形態のパチンコ遊技機1では、このような場合に遊技を中止するようになっている。

10

【0269】

主経路109SG740における第1分岐部109SG742の下流側には、遊技球の第3カウントスイッチ109SG024Bへ向けての流下を規制及び許容する規制部材109SG721が設けられている。規制部材109SG721は、ソレノイド109SG085(図20-2参照)の駆動によって主経路109SG740内に突出することで、遊技球の主経路109SG740での第3カウントスイッチ109SG024Bへ向けての流下を規制する規制状態と、主経路109SG740内から退避することで遊技球の主経路109SG740での第3カウントスイッチ109SG024Bへ向けての流下を許容する許容状態と、の間で前後方向にスライド可能に設けられている。

【0270】

20

尚、規制部材109SG721の上部は平坦面に形成されているとともに、該平坦面は、正面視で分岐路109SG741側に向けて下方に所定角度の傾斜を成すように主経路109SG740に設けられている。このため、規制部材109SG721が規制状態あるときに主経路109SG740を遊技球が流下してくると、該遊技球は規制部材109SG721の上部に形成された平坦面に沿って第2分岐部109SG743を経由して分岐路109SG741に向けて流下するように誘導される。

【0271】

主経路109SG740と分岐路109SG741の間には、前後方向を向く枢軸によって逆流防止部材109SG730が回動可能に枢支されている。逆流防止部材109SG730は、上端が枢軸により枢支された板状部材からなり、規制部材109SG721の平坦面にて誘導される遊技球が主経路109SG740側から接触したときに主経路109SG740側から分岐路109SG741側へ通過可能となるように移動(回動)可能である。具体的には、主経路109SG740と分岐路109SG741との間を開放するように傾斜する許容位置と、主経路109SG740と分岐路109SG741との間を閉鎖する規制位置と、の間で回動可能に設けられている。尚、規制部材109SG721の上方には前方に向けて突出するリブ109SG801が設けられており、逆流防止部材109SG730は規制位置において該リブ109SG801に正面視で時計回り方向から当接する。

30

【0272】

尚、逆流防止部材109SG730は、通常は自重により規制位置に配置されており、該規制位置では、平坦面にて誘導される遊技球が主経路109SG740側(正面視で右側)から当接することで、該遊技球により押されて許容位置を上限に正面視で時計回り方向に回動する。

40

【0273】

このとき、逆流防止部材109SG730の先端部と第2分岐部109SG743の下部との間の上下幅寸法が遊技球の直径よりも短寸に変化し、第3カウントスイッチ109SG024Bが設けられている主経路109SG740側から第4カウントスイッチ109SG024Cが設けられている分岐路109SG741側への遊技球の移動が許容される。一方、逆流防止部材109SG730が規制位置にあるときは、遊技球が分岐路109SG741側(正面視で左側)から当接したとしても、逆流防止部材109SG730

50

がリブ 1 0 9 S G 8 0 1 に当接していることによって逆流防止部材 1 0 9 S G 7 3 0 の反時計回り方向への回動が規制される。このとき、逆流防止部材 1 0 9 S G 7 3 0 の先端部と第 2 分岐部 1 0 9 S G 7 4 3 の下部との間の幅寸法は、遊技球の直径よりも短寸に維持されるため、第 4 カウントスイッチ 1 0 9 S G 0 2 4 C が設けられている分岐路 1 0 9 S G 7 4 1 側から第 3 カウントスイッチ 1 0 9 S G 0 2 4 B が設けられている主経路 1 0 9 S G 7 4 0 側への遊技球の移動が確実に規制される。

【 0 2 7 4 】

図 2 0 - 1 に戻って、遊技盤 2 の所定位置（図 2 0 - 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（変動表示）する。

10

【 0 2 7 5 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 1 0 9 S G 0 4 1 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。尚、通過ゲート 1 0 9 S G 0 4 1 は、特別可変入賞球ユニット 1 0 9 S G 0 0 7 における第 1 特別可変入賞球装置 1 0 9 S G 0 0 7 A 及び第 2 特別可変入賞球装置 1 0 9 S G 0 0 7 B 間に設置されている。尚、通過ゲート 1 0 9 S G 0 4 1 内には、後述するゲートスイッチ 2 1 が内蔵されている。

【 0 2 7 6 】

20

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

【 0 2 7 7 】

遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば入賞球装置 6 A、可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球ユニット 1 0 9 S G 0 0 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

30

【 0 2 7 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 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）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。下皿を形成する下皿部材には、例えば下皿本体の上面における前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。上皿を形成する上皿部材には、例えば上皿本体の上面における前側の所定位置（例えばスティックコントローラ 3 1 A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。

40

【 0 2 7 9 】

本実施の形態では、遊技領域は、該遊技領域の略中央位置に配設された画像表示装置 5 の周囲を囲うセンター飾り枠の左側の左遊技領域と右側の右遊技領域とに分かれており、打球操作ハンドルにて弱めに打ち出された（左打ち）遊技球は第 1 経路（左遊技領域）を

50

流下し、打球操作ハンドルにより強めに打ち出された（右打ち）遊技球は第２経路（右遊技領域）を流下するようになっている。

【０２８０】

また、第１経路を流下した遊技球は、入賞球装置６Ａ及び可変入賞球装置６Ｂに入賞可能となり、第２経路を流下した遊技球は、可変入賞球装置６Ｂ、第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａ及び第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂに入賞可能、かつ、通過ゲート１０９ＳＧ０４１を通過可能となるように多数の障害釘が配設されている。つまり、左打ちの場合は第１特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ａ及び第２特別可変入賞球装置１０９ＳＧ００７Ｂに入賞不能、かつ、通過ゲート１０９ＳＧ０４１を通過不能である。

10

【０２８１】

次に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機１では、遊技領域に設けられた通過ゲート１０９ＳＧ０４１を通過した遊技球が図２０－２に示すゲートスイッチ２１によって検出されたことといった、普通図柄表示器２０にて普通図柄の変動表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図の変動表示が終了したことといった、普通図柄の変動表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器２０による普図の変動表示が開始される。

【０２８２】

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

20

【０２８３】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図２０－２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出されたことなどにより第１始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第１開始条件が成立したことに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図の変動表示が開始される。また、可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が図２０－２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出されたことなどにより第２始動条件が成立した後に、例えば前回の特図の変動表示や大当り遊技状態が終了したことなどにより第２開始条件が成立したことに基づいて、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の変動表示が開始される。

30

【０２８４】

第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図の変動表示では、特別図柄の変動表示を開始させた後、特図変動時間としての変動表示時間が経過すると、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄（変動表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

40

【０２８５】

特図の変動表示での変動表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特図の変動表示での変動表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる特殊遊技状態としての小当り遊技状態に制御される。

50

【0286】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。尚、第1特別図柄表示装置4Aによる特図の変動表示における大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図の変動表示における各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図の変動表示において共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0287】

特図の変動表示における確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、第1特別可変入賞球装置109SG007Aの第1大入賞口扉109SG701が、所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第1大入賞口を開放状態とする。これにより、第1特別可変入賞球装置109SG007Aを遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【0288】

第1大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」、「10」や「5」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。尚、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば第1大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【0289】

また、特図の変動表示における確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「小当り」となった後、小当り遊技状態において、第2特別可変入賞球装置109SG007Bの第2大入賞口扉109SG711が、所定の上限時間（例えば3秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第2大入賞口を開放状態とする。これにより、第2特別可変入賞球装置109SG007Bは遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）となる。

【0290】

尚、本実施の形態では、小当り遊技状態において第2大入賞口扉109SG711が所定の上限時間（例えば3秒間）が経過するまで1回開放するように設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態において複数回開放するようにしてもよい。

【0291】

小当り遊技状態において、第2大入賞口に入賞した遊技球が第2特別可変入賞球装置109SG007B内に設けられた第3カウントスイッチ109SG024Bを通過すると、該遊技球の第3カウントスイッチ109SG024Bの通過に基づく「大当り」となる（V入賞大当り）。つまり、CPU103は、該遊技球の第3カウントスイッチ109SG024Bの通過を検出したことに基づき、遊技状態を大当り遊技状態に制御する。一方、小当り遊技状態において第2大入賞口に入賞した遊技球が第2特別可変入賞球装置109SG007B内に設けられた第4カウントスイッチ109SG024Cを通過した場合は、「大当り」とはならない。つまり、CPU103は、該遊技球の第4カウントスイッチ109SG024Cの通過を検出したことに基づき、遊技状態を大当り遊技状態には制御しない。

【0292】

そして、遊技球の第3カウントスイッチ109SG024Bの通過に基づいて大当り遊技状態に制御されると、第2特別可変入賞球装置109SG007Bの第2大入賞口扉109SG711が、所定の上限時間（例えば29秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第2大入賞口を開放状態とする。これにより、第2特別可変入賞球装置109SG007Bを遊技者にとって有利な

第 1 状態（開放状態）とするラウンド遊技が実行される。尚、本実施の形態では、第 3 カウントスイッチ 1 0 9 S G 0 2 4 B の通過に基づいて大当り遊技状態に制御されると、第 2 特別可変入賞球装置 1 0 9 S G 0 0 7 B が第 1 状態に制御されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特別可変入賞球装置 1 0 9 S G 0 0 7 A が第 1 状態に制御されるようにしてもよい。

【0293】

第 2 大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技は、その実行回数が所定の上限回数（例えば「15」や「5」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。尚、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば第 2 大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）によりラウンド遊技が終了するようにしてもよい。

10

【0294】

尚、本実施の形態における大当り遊技状態の終了後は、所定の変動回数の範囲（例えば、100回や20回）において時間短縮制御（時短制御）が行われる時短状態と、時短制御が行われない通常状態とのいずれかに制御される。時短制御が行われることにより、特図の変動表示における変動表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態などとは異なる通常遊技状態であり、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば、100回や20回）の特図の変動表示が実行されることと、変動表示結果が「大当り」となること、小当り遊技状態において遊技球が第 3 カウントスイッチ 1 0 9 S G 0 2 4 B を通過すること、のうちのいずれかの条件が先に成立したときに終了すればよい。

20

【0295】

時短制御が行われるときには、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図の変動表示における変動時間（特図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、普通図柄表示器 2 0 による普図の変動表示の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図の変動表示での変動表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、変動表示結果が「普図当り」となったことに基づく可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。このように、時短制御に伴い第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御としては、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御（全てを含む）が組合せられて行われるようにしてもよい。

30

【0296】

高開放制御が行われることにより、第 2 始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立しやすくなり、特図の変動表示が頻繁に実行可能となることで、次に変動表示結果が「大当り」または「小当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、時短制御が行われる期間と同一であればよい。時短制御と高開放制御がともに行われる遊技状態は、時短状態あるいは高ベース状態ともいう。

40

【0297】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 20 - 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、ターミナル基板（情報出力基板）1 6、電源基板 1 7 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 1 1 と演出制御基板 1 2 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 1 5 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

50

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。

【0298】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、図20-3に示すように、基板ケース109SG201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。

10

【0299】

また、主基板11には、図20-3及び図20-15(A)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109SG029が設けられており、該表示モニタ109SG029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109SG029の左側方には表示切替スイッチ109SG030が設けられており、該表示切替スイッチ109SG030の操作によって表示モニタ109SG029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。

20

【0300】

また、主基板11には、図20-2に示すように、遊技盤2の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠109SG003aの開放を検知する扉開放センサ109SG090、第1大入賞口扉109SG701の開放を検知するための第1大入賞口扉センサ109SG091、第2大入賞口扉109SG711の開放を検知するための第2大入賞口扉センサ109SG092、等の各種のセンサが接続されており、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。

30

【0301】

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、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をソレノイド109SG081~83に伝送する出力回路109SG111、ターミナル基板109SG016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109SG112が搭載されている。

【0302】

また、図20-2に示す主基板11は、図20-3及び図20-15(A)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109SG201に封入されており、主基板11の中央には表示モニタ109SG029（例えば、7セグメント）が配置され、表示モニタ109SG029の右側には表示切替スイッチ109SG030が配置されている。表示モニタ109SG029及び表示切替スイッチ109SG030は、主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠109SG003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109SG003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。

40

【0303】

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（第1大入

50

賞口、第2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109SG029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、本実施の形態のパチンコ遊技機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。

10

【0304】

また、電源基板17は、図20-3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109SG201に封入されており、電源基板17の背面右側上部には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ109SG051(図20-2参照)と、設定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109SG052(図20-2参照)が設けられている。

20

【0305】

尚、錠スイッチ109SG051及び設定切替スイッチ109SG052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109SG003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109SG051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109SG051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109SG051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とともに、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もある。

【0306】

尚、図20-3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109SG070が設けられている。該排出口スイッチ109SG070は、図20-2に示すように、前述したスイッチ回路110に接続されている。

30

【0307】

尚、出力回路109SG111は、ソレノイド109SG085を駆動させるためのコントローラ109SG084にも接続されている。コントローラ109SG084は、パチンコ遊技機1の起動時に出力回路109SG111を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100から起動信号を受信することでソレノイド109SG085の駆動制御を開始するようになっている。コントローラ109SG084がソレノイド109SG085を駆動することにより、規制部材109SG721は、遊技状態にかかわらず規制状態と許容状態とを1秒間毎に繰り返す。

40

【0308】

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

50

いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

【 0 3 0 9 】

図 2 0 - 5 (A) は、本実施の形態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 M O D E (コマンドの分類)を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類)を表す。M O D E データの先頭ビット(ビット 7)は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 2 0 - 5 (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。

10

【 0 3 1 0 】

図 2 0 - 5 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で変動表示される演出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、X X H は不特定の 1 6 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 E X T データが設定される。

20

【 0 3 1 1 】

コマンド 8 C X X H は、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や演出図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図 2 0 - 5 (B) に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、変動表示結果が「大当たり」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 E X T データが設定される。

【 0 3 1 2 】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図 2 0 - 5 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、変動表示結果が「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 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、変動表示結果が「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 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、変動表示結果が「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 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、変動表示結果が「小当たり A」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、変動表示結果が「小当たり B」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 変動表示結果指定コマンドである。

30

40

【 0 3 1 3 】

コマンド 8 F 0 0 H 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 5 L , 5 C , 5 R で演出図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H 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 9 5 0 1 H 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。

50

【 0 3 1 4 】

コマンド 9 6 X X H 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 E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 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。

【 0 3 1 5 】

コマンド A 0 X X H 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 A 1 X X H 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 A 2 X X H 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 A 3 X X H 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。

【 0 3 1 6 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様の E X T 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 E X T 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 E X T データとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 3 1 7 】

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

【 0 3 1 8 】

コマンド C 1 X X H は、第 1 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、第 2 保留記憶表示エリア 1 0 9 S G 0 0 5 U 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【 0 3 1 9 】

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。

【0320】

コマンド D 1 0 0 は、V 入賞したこと、つまり、遊技球が第 3 カウントスイッチ 1 0 9 S G 0 2 4 B を通過したことで第 3 カウントスイッチ 1 0 9 S G 0 2 4 B がオンとなったことを通知する V 入賞通知指定コマンドである。

【0321】

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

【0322】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 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、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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。

【0323】

図 2 0 - 6 は、主基板 1 1 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 2 0 - 6 に示すように、この実施の形態では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 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 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 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。

【0324】

尚、本実施の形態では各乱数値 M R 1 ~ M R 5 をそれぞれ図 2 0 - 6 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 M R 1 ~ M R 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0325】

図 2 0 - 7 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている

。尚、変動表示結果が「ハズレ」で演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で演出図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」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。変動表示結果が「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。

【0326】

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

【0327】

図20-7に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【0328】

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

【0329】

尚、本実施の形態においては、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、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値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。

【0330】

また、本実施の形態では、図20-7に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターンとすればよい。

【0331】

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。

【0332】

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20-8及び図20-9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変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0333】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図20-8(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図20-8(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図20-8(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図20-9(A)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図20-9(B)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)、図20-9(C)に示す小当り種別判定テーブルの他、大当り変動パターン判定テーブル(図示略)、小当り変動パターン判定テーブル(図示略)、ハズレ変動パターン判定テーブル(図示略)、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。

【0334】

本実施の形態のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当り及び小当りの当選確率(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、大当り及び小当りの当選確率(出玉率)が変わっている。設定値は1~3の3段階からなり、1が最も出玉率が高く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として1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、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0335】

図20-8(A)~(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

【0336】

図20-8(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」である場合よりも高い確率(1/99)で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、設定値が「2」、「3」である場合よりも高い確率(1/50)で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/99)で大当りに当選すると

ともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率(100/200)で小当りに当選するようになっている。

【0337】

また、図20-8(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」である場合よりも低い確率(1/150)で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、設定値が「1」である場合よりも低い確率(1/99)で小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(1/150)で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」である場合と同じ確率(100/200)で小当りに当選するようになっている。

【0338】

図20-8(C)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、変動特図指定パッファが第1である場合には、大当りに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定されておらず、よって、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「1」、「2」である場合よりも低い確率(1/200)で大当りに当選するが、小当りは当選しない(当選確率:0)。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(1/200)で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率(100/200)で小当りに当選するようになっている。

【0339】

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20-8(A)~(C)に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(大当りA~大当りC)とすることを決定する。また、MR1が図20-8(A)~(C)に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図20-8(A)~(C)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)並びに小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に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小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0340】

尚、本実施の形態では、図20-8(A)~(C)に示す各表示結果判定テーブルにおいて、変動特図指定パッファが第2である場合における小当りの当選確率は全て同じとしているが、設定値1、2、3の順に小当りの当選確率が低くなるようにしてもよい。一方、変動特図指定パッファが第1である場合、設定値1、2、3の順に小当りの当選確率が低くなるようにしているが、変動特図指定パッファが第2である場合と同様に、全ての設定値で同じ当選確率としてもよい。

【0341】

また、本実施の形態では、CPU103は、図20-8(A)～(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当たりまたは小当たりとするか否かを判定するようになっているが、大当たり判定テーブルと小当たり判定テーブルとを別個に設け、大当たりの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当たりの判定は、変動特図指定バッファが第1である場合と第2である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0342】

また、本実施の形態では、図20-8(C)に示す設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに変動特図指定バッファが第1である場合、大当たりに対応する判定値以外の判定値が小当たりに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当たりが当選しないようになっていたが、大当たりに対応する判定値以外の判定値の一部を小当たりに対応する判定値として設定し、小当たりが当選するようにしてもよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当たり確率の割合が異なることには、小当たり確率が0%であることも含まれている。

【0343】

尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～3の計3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個または4個以上であってもよい。

【0344】

図20-9(A)、(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当た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20-9(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図20-9(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【0345】

大当たり種別判定テーブルは、変動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(MR2)に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たり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。

【0346】

図20-9(C)は、ROM101に記憶されている小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。小当たり種別判定テーブルは、変動表示結果を小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(MR2)に基づいて、小当たりの種別を小当たりAまたは小当たりBに決定するために参照されるテーブルである。尚、本実施の形態では、小当たりAの小当たり遊技中に遊技球が第3カウントスイッチ109SG024Bを通過した場合、すなわちV入賞大当たりが発生した場合は、大当たり種別が大当たりDの大当たり遊技が実行されるようになっており、小当たりBの小当たり遊技中に遊技球が第3カウントスイッチ109SG024Bを通過した場合、すなわちV入賞大当たりが発生した場合は、大当たり種別が大当たりEの大当たり遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当たりD及び大当たりEは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値MR2によって決定される大当たり種別ではなく、小当たりAと小当たりBのいずれの小当たり遊技中に遊技球が第3カウントスイッチ109SG024Bを通過したか否かによって決定される大当たり種別である。

【0347】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図20-10を用いて説明すると、本実施の形態では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御が実行されない大当たりA及び大当たりDと、大当たり遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当たりB、大当たりC及び大当たりEが設定されている。つまり、これら大当たりA～大当たりEのうち、大当たりC、Eは遊技者にとって最も有利な大当たりとされ、大当たりA、Dは遊

技者にとって最も不利な大当たりとされている。また、大当たり E は大当たり D よりも有利な大当たりであるため、小当たり B は小当たり A よりも有利な小当たりとされている。

【0348】

これら大当たり A ~ 大当たり E のうち、大当たり A は、第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たり A の大当たり遊技状態の終了後は時短制御が実行されない。

【0349】

大当たり B は、第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 10 回（いわゆる 10 ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たり B の大当たり遊技状態の終了後は 20 回の特図ゲームが実行されるまで、または 20 回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当たりが発生するまで時短制御が実行される。

10

【0350】

大当たり C は、第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 15 回（いわゆる 15 ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たり C の大当たり遊技状態の終了後は 100 回の特図ゲームが実行されるまで、または 100 回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当たりが発生するまで時短制御が実行される。

【0351】

大当たり D は、第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 4 回（いわゆる 4 ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たり D の大当たり遊技状態の終了後は時短制御が実行されない。

20

【0352】

大当たり E は、第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 14 回（いわゆる 14 ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たり E の大当たり遊技状態の終了後は 100 回の特図ゲームが実行されるまで、または 100 回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当たりが発生するまで時短制御が実行される。

【0353】

尚、大当たり D と大当たり E は、開放対象の大入賞口を第 2 大入賞口 109SG712 としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり D と大当たり E の開放対象の大入賞口は、第 1 大入賞口であってもよい。つまり、大当たり D と大当たり E については、小当たり遊技については第 2 大入賞口 109SG712 を開放し、該小当たり遊技中に V 入賞が発生したことに基づいて、大当たり遊技として第 2 大入賞口 109SG712 に替えて第 1 大入賞口を開放すればよい。

30

【0354】

尚、時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで通常状態よりも小当たりが発生しやすくなる。このため、時短状態では、第 2 特別図柄の変動表示結果として大当たりが発生する場合と、遊技球が小当たり遊技中に V 入賞することにより大当たりが発生する場合があるので、大当たり遊技状態が通常状態を介すること無く連続的に発生し易い所謂連荘状態となる。

【0355】

尚、大当たり B の大当たり遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が 20 回に設定されているため、該 20 回の特図ゲーム中に小当たりが発生し、遊技球が第 3 カウントスイッチ 109SG024B を通過する割合（20 回の特図ゲーム中に遊技球が V 入賞して大当たりが発生する割合）は約 50% に設定されている。一方、大当たり C 及び大当たり E の大当たり遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が 100 回に設定されているため、該 100 回の特図ゲーム中に小当たりが発生し、遊技球が第 3 カウントスイッチ 109SG024B を通過する割合（100 回の特図ゲーム中に遊技球が V 入賞して大当たりが発生する割合）はほぼ 100% に設定されている。

40

【0356】

尚、本実施の形態では大当たり種別として大当たり A ~ 大当たり E の 5 種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は 6 種類以上設けられていても

50

良く、また、4種類以下が設けられていてもよい。

【0357】

また、図20-9(A)に示すように、大当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、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~49までが大当りAに割り当てられており、50~149までが大当りBに割り当てられており、150~299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~249までが大当りBに割り当てられており、250~299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~149までが大当りAに割り当てられており、150~249までが大当りBに割り当てられており、250~299までが大当りCに割り当てられている。

10

【0358】

このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合に、大当り遊技終了に時短制御が実行される大当りBまたは大当りCを決定する割合が設定値1、2、3の順に低くなるようにしている。

【0359】

一方で、図20-9(B)に示すように、大当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、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~29までが大当りAに割り当てられており、30~99までが大当りBに割り当てられており、100~299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~69までが大当りAに割り当てられており、70~269までが大当りBに割り当てられており、270~299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~199までが大当りAに割り当てられており、200~269までが大当りBに割り当てられており、270~299までが大当りCに割り当てられている。

20

【0360】

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合に、大当り遊技終了に時短制御が実行される大当りB、Cを決定する割合が、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合よりも高く、かつ、設定値1、2、3の順に低くなるようになっている。

30

【0361】

つまり、本実施の形態においては、図20-9(A)及び図20-9(B)に示すように、設定されている設定値が1である場合は、大当り種別を大当りCに決定する割合が最も高く、次いで、大当りBに決定する割合が高く、大当りAに決定する割合が最も低い(設定値1における大当り種別決定割合:大当りC>大当りB>大当りA)。また、設定されている設定値が2である場合は、大当り種別を大当りBに決定する割合が最も高く、次いで、大当りAに決定する割合が高く、大当りCに決定する割合が最も低い(設定値2における大当り種別決定割合:大当りB>大当りA>大当りC)。更に、設定されている設定値が3である場合は、大当り種別を大当りAに決定する割合が最も高く、次いで、大当りBに決定する割合が高く、大当りCに決定する割合が最も低くなっている(設定値3における大当り種別決定割合:大当りA>大当りB>大当りC)。

40

【0362】

尚、本実施の形態では、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当りとなる場合の大当り種別を大当りA、大当りB、大当りCから異なる割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、大当りA、大当りB、大当りCのうち、決定されていない大当り種別が1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当り種別を決定しないこと(決定割合が0%である)や、特定の大当

50

り種別を100%の割合で決定すること含まれている。

【0363】

また、図20-9(C)に示すように、小当り種別判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが小当りAに割り当てられており、100~299までが小当りBに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~149までが小当りAに割り当てられており、150~299までが小当りBに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~199までが小当りAに割り当てられており、200~299までが小当りBに割り当てられている。

10

【0364】

このように、小当り遊技中にV入賞大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御が実行される特図ゲームの回数が100回である大当りEを決定する割合が、20回である大当りDを決定する割合よりも高く、かつ、設定値1, 2, 3の順に低くなるようになっている。

【0365】

つまり、本実施の形態においては、図20-9(C)に示すように、設定されている設定値が1である場合は、小当り種別として小当りBが小当りAよりも高い割合で決定されることにより、小当り遊技中にV入賞が発生することに基づいて大当り種別が大当りEに決定される割合が大当りDに決定される割合よりも高くなっている(設定値1におけるV入賞による大当り種別決定割合: 大当りE > 大当りD)。また、設定されている設定値が2である場合は、小当り種別として小当りAと小当りBとが同一の割合にて決定されることにより、小当り遊技中にV入賞が発生することに基づいて大当り種別が大当りDに決定される割合と大当りEに決定される割合が等しくなっている(設定値2におけるV入賞による大当り種別決定割合: 大当りE = 大当りD)。更に、設定されている設定値が3である場合は、小当り種別として小当りAが小当りBよりも高い割合で決定されることにより、小当り遊技中にV入賞が発生することに基づいて大当り種別が大当りDに決定される割合が大当りEに決定される割合よりも高くなっている(設定値1におけるV入賞による大当り種別決定割合: 大当りD > 大当りE)。

20

【0366】

このように、本実施の形態では、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合や、V入賞が発生した場合の大当り種別の決定割合が異なっている、つまり、設定されている設定値に応じて制御される小当り遊技状態の種類が変化するとともに、V入賞が発生した場合に制御される大当り遊技状態の種類が変化することがあるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

30

【0367】

尚、本実施の形態では、設定されている設定値に応じて小当り種別の決定割合が異なっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、小当りA、小当りBのうち、決定されない小当り種別があってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの一方小当り種別を決定しないこと(決定割合が0%である)、すなわち、他方の小当り種別を100%の割合で決定することとも含まれている。また、本実施の形態では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかわらず小当り種別を共通の小当り種別判定テーブルを用いて決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り種別の決定割合は、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異なってもよい。尚、小当り種別を変動特図に応じて異なる割合で決定する場合は、変動特図によっては、小当りA、小当りBのうち、決定されない小当り種別があってもよい。つまり、小当り種別を変動特図に応じて異なる割合で決定することには、いずれか一方の小当り種別を決定しないこと(決定割合が0%である)、すなわち、他方の小当り種別を100%の割合で決定することとも含まれている。

40

50

【0368】

尚、本実施の形態では、大当り種別や小当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別と小当り種別の少なくともどちらか一方は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1と用いて決定してもよい。

【0369】

また、本実施の形態では、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（大当り確率や小当り確率高まることや、大当り種別としての大当りCや小当り種別としての小当りBが決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0370】

また、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率や小当り確率が変化する一方で、後述する図20-10～図20-12に示すように、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0371】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が第3カウントスイッチ109SG024Bを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が第3カウントスイッチ109SG024Bを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320且つ小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が第3カウントスイッチ109SG024Bを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3と遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合）を設けてもよい。

【0372】

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や4の場合は、第3カウントスイッチ109SG024Bを演出用スイッチ（遊技球が第3カウントスイッチ109SG024B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2や3の場合は、第3カウントスイッチ109SG024Bを遊技用スイッチ（遊技球が第3カウントスイッチ109SG024Bを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0373】

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

【0374】

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

【0375】

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

【0376】

図20-11（A）及び図20-11（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当りAである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と、大当り種別が大当りB、大当りC用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

【0377】

図20-11（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、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～300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、301～800までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、801～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～350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、351～825までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、826～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

20

30

【0378】

図20-11（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0～997のうち、0～100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0～997のうち、0～150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、151～450までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、451～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

40

【0379】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合が、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値1, 2, 3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、

50

スーパーリーチ 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 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 1, 2, 3 の順に低くなるようになっている。

【0380】

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

【0381】

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20-11(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」、「2」、「3」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、本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、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値「1」、「2」、「3」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。

【0382】

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

【0383】

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

【0384】

図20-12(A)に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA (低ベース中合算保留記憶数1個以下用) においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~350までが非リーチハズレの変動パターン (PA1-1) に割り当てられており、351~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2-1) に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~400までが非リーチハズレの変動パターン (PA1-1) に割り当てられており、401~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2-1) に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。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、0~450までが非リーチハズレの変動パターン (PA1-1) に割り当てられており、451~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2-1) に割り当てられており、701~90

10

20

30

40

50

0 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 0 3 8 5 】

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

【 0 3 8 6 】

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

【 0 3 8 7 】

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

【 0 3 8 8 】

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

10

20

30

40

50

0 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 0 3 8 9 】

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

【 0 3 9 0 】

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

【 0 3 9 1 】

このように、ハズレ用変動パターン判定テーブル A ~ D を用いる場合、非リーチ変動パターンまたはノーマルリーチ変動パターンを決定する割合が、スーパーリーチ変動パターンを決定するよりも高く、かつ、設定値 1、2、3 の順に低くなるようになっている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブル A ~ D を用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち 7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン、9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 0 3 9 2 】

尚、本実施の形態における「共通の決定割合」とは、異なる設定値にて決定割合が完全に同一であるもの (本実施の形態) の他、異なる設定値にて決定割合が同一であるもの (例えば、設定値 1 ~ 設定値 3 間において、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が 1 % 程度異なるもの) を含んでいる。

【 0 3 9 3 】

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

【0394】

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

【0395】

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

【0396】

尚、本実施の形態では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数であってもよい。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 변동パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

【0397】

尚、図20-12に示すように、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【0398】

また、本実施の形態では、図20-12（A）～図20-12（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0399】

また、本実施の形態の各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれの数値であっても、スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態では、

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値毎の大当たり確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【0400】

図 20 - 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 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、RAM 102 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。

【0401】

このような RAM 102 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、例えば図 20 - 13 に示すような遊技制御用データ保持エリア 109SG150 が設けられている。図 20 - 13 に示す遊技制御用データ保持エリア 109SG150 は、第 1 特図保留記憶部 109SG151A と、第 2 特図保留記憶部 109SG151B と、普図保留記憶部 109SG151C と、遊技制御フラグ設定部 109SG152 と、遊技制御タイマ設定部 109SG153 と、遊技制御カウンタ設定部 109SG154 と、遊技制御バッファ設定部 109SG155 とを備えている。

【0402】

第 1 特図保留記憶部 109SG151A 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 4A 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 109SG151A 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 CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部 109SG151A に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0403】

第 2 特図保留記憶部 109SG151B 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 4B 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 109SG151B 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 CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部 109SG151B に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留され

ていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0404】

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。

【0405】

普図保留記憶部109SG151Cは、通過ゲート109SG041を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部109SG151Cは、遊技球が通過ゲート109SG041を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0406】

遊技制御フラグ設定部109SG152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109SG152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。

【0407】

遊技制御タイマ設定部109SG153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109SG153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。

【0408】

遊技制御カウンタ設定部109SG154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109SG154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109SG154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。

【0409】

遊技制御カウンタ設定部109SG154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。

【0410】

遊技制御バッファ設定部109SG155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109SG155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。

【0411】

図20-2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるI/O105は、遊

10

20

30

40

50

技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、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伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【０４１２】

図２０－２に示すように、演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部１２３と、演出制御用ＣＰＵ１２０とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

10

【０４１３】

一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

20

【０４１４】

演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＯＭ１２１、ＲＡＭ１２２は、演出制御基板１２に搭載された１チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【０４１５】

演出制御基板１２には、画像表示装置５に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板１４に対してＬＥＤデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。

【０４１６】

尚、演出制御基板１２の側においても、主基板１１と同様に、例えば、予告演出等の各種の演出の種別を決定するための乱数値（演出用乱数ともいう）が設定されている。

30

【０４１７】

図２０－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【０４１８】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルや、各種のエラー（異常）の報知において表示する表示画面や遊技効果ランプ９の点灯態様や出力音声等のエラー報知パターン等が記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていけばよい。

40

【０４１９】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示される

50

までの期間における、演出図柄の変動表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、演出図柄の変動表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

【0420】

特図変動時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

10

【0421】

図 20 - 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 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、図示しない演出制御用データ保持エリアが設けられている。この演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【0422】

演出制御フラグ設定部には、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 から伝送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。

20

【0423】

演出制御タイマ設定部には、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。

【0424】

演出制御カウンタ設定部には、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には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

30

【0425】

演出制御バッファ設定部には、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。

【0426】

本実施の形態では、演出制御バッファ設定部の所定領域に、第 1 保留記憶表示エリア 109SG005D にて保留表示を行うための第 1 特図始動入賞バッファと、第 2 保留記憶表示エリア 109SG005U にて保留表示を行うための第 2 特図始動入賞バッファと、が設定されている。第 1 特図始動入賞バッファには、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」～「4」に対応した領域）が設けられており、第 2 特図始動入賞バッファには、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「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。尚、これら始動入賞バッファのデータは、第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドの受信や、第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンドの受信に応じて、後述する演出制御プロセス処理内の保留演出処理（S72、図 20 - 26 参照）にて更新されるとともに、更新後の始動入賞バッファのデータに基づいて第 1 保留記憶表示エリア 109SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 109SG005U における保留表示が更新される。

40

50

【0427】

具体的には、第1始動入賞口への始動入賞があったことに基づいて第1始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第1保留記憶表示エリア109SG005Dにおける保留表示に、丸型の白色表示が新たに追加される一方、新たに第1特図の変動が開始されたことに基づいて第1変動開始コマンドを受信したときには、第1保留記憶表示エリア109SG005Dにおける保留表示のうち、最上位（最も先に始動入賞した保留記憶）の丸型の白色表示が消去されて、その他の丸型の白色表示が、所定方向（例えば、左方向）にシフト（移動）するように、保留表示を更新する。同様に、第2始動入賞口への始動入賞があったことに基づいて第2始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第2保留記憶表示エリア109SG005Uにおける保留表示に、丸型の白色表示が新たに追加される一方、新たに第2特図の変動が開始されたことに基づいて第2変動開始コマンドを受信したときには、第2保留記憶表示エリア109SG005Uにおける保留表示のうち、最上位（最も先に始動入賞した保留記憶）の丸型の白色表示が消去されて、その他の丸型の白色表示が、所定方向（例えば、左方向）にシフト（移動）するように、保留表示を更新する。

10

【0428】

ここで、本実施の形態の主基板11における遊技球の集計及び役物比率等の表示について説明する。

【0429】

主基板11には、遊技の入賞に関する情報、例えば、第1始動口（ヘソ）への入賞による賞球数、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、発射球数が集計され、表示モニタ109SG029は、賞球合計数のうち第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である連比（％）、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である役比（％）、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合であるベース（％）を表示するようになっている。連比とは、賞球合計数のうち第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の連続役物獲得球数）が占める割合である。役比とは、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の役物獲得球数）が占める割合である。ベースとは、賞球合計数に対する打ち出した遊技球数が占める割合である。賞球合計数（下記の総獲得球数）は、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数と、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）及び第2始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第1始動入賞口、一般入賞口）への入賞による賞球数と、の総和である。なお、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）及び第2始動入賞口（電チュー）は、可変役物であり、遊技球の通過可能幅が変動することで、遊技球の入賞想定割合が変動する役物である。また、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）及び第2始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第1始動入賞口、一般入賞口）は、固定役物であり、遊技球の通過可能幅が固定されており、遊技球の入賞想定割合は一定の役物である。

20

30

40

【0430】

遊技の入賞に関する情報の集計、計算方法としては、連比と役比については、6000個の賞球数における第1始動口（ヘソ）及び一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数である普通電役賞球数（電チュー賞球数）、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数である特別電役賞球数（アタッカー賞球数）を集計する。その集計を1セットとし、10セット分、すなわち60000個分の連比（％）、役比（％）を算出する。なお、集計する第1始動口（ヘソ）及び一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、普通電役賞球数（電チュー賞球数）、特別電役賞球数（アタッカー賞球数）は、設定値

50

毎に設けられたリングバッファに記録されるようになっており、少なくとも11セット分の記録容量があり、1セット毎に更新するようになっており、つまり、6000個の11セット分の記憶を相当数量（例えば、数バイト分）記憶しており、それらの累計の連比（％）、役比（％）を算出することができる。また、ベースについては、60000個の賞球数に対する打ち出した遊技球数を集計する。その集計を1セットとし、打ち出した遊技球数に対する60000個の賞球の占める割合（ベース（％））を算出する。

【0431】

表示モニタ109SG029は、6000個分の連比（％）、役比（％）、及び累計の連比（％）、役比（％）及び前回の賞球60000個に基づいて算出されたベース（ベース1（％））、直前の賞球60000個に基づいて算出されたベース（ベース2（％））を所定時間（例えば、5秒）毎に切り替えて表示することができる。すなわち、一つの表示手段で6つの表示を切り替えて表示するようになっており、この場合、全て表示を行うのに30秒要するが、遊技が進行することで集計される第1始動口（ヘソ）への入賞による賞球数、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が変化することになる。とすると、例えば、6000個分の連比（％）を表示した後に入賞した賞球数を、その後に表示される60000個分の役比（％）に反映してしまうと、6000個分の連比（％）と60000個分の役比（％）とで食い違いが生じてしまうおそれがある。そこで、第1始動口（ヘソ）への入賞による賞球数、第2始動入賞口（電チュー）の入賞による賞球数、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、集計は、切替表示における所定のタイミング（例えば、6000個分の連比（％）の表示タイミングなど）で行うようにすれば、このような食い違いを防ぐことができる。

【0432】

尚、本実施の形態における遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域は、設定値毎に設けられており、一般入賞賞球や第1始動口賞球、普通電役賞球、特別電役賞球、賞球合計、打込合計は、設定されている設定値に応じた記憶領域（リングバッファ）に記憶されるようになっており、このため、本実施の形態の連比、役比、ベースは、設定値毎に個別に算出可能となっている。

【0433】

以下に計算方法の一例として、賞球合計数が60000個であり、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数との合計である役物獲得球数が42000個である場合の役物比率（役比（％））の計算方法を説明する。なお、以下の説明において、総獲得球数とは、パチンコ遊技機1から払い出された遊技媒体（賞球）の総累計数をいう。また、役物獲得球数とは、アタッカー及び電チューに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。また、連続役物獲得球数とは、アタッカーに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。打込合計とは、賞球数が60000個に達するまでにパチンコ遊技機1に打ち込まれた遊技媒体の累計数をいう。このため、連比は、下記（1）式で求めることができる。また、役比は、下記（2）式で求めることができる。また、ベースは下記（3）式で求めることができる。

$$\text{連比} = [\text{連続役物獲得球数} / \text{総獲得数}] \times 100 \quad \cdots (1)$$

$$\text{役比} = [(\text{連続役物獲得球数} + \text{役物獲得球数}) / \text{総獲得数}] \times 100 \quad \cdots (2)$$

$$\text{ベース} = [60000 (\text{賞球合計数}) / \text{打込合計}] \times 100 \quad \cdots (3)$$

【0434】

賞球合計数が60000個であり、役物獲得球数が42000個である場合の役物比率は、42000を60000で除算することにより0.70（小数点以下3桁切り捨て）として求められる。しかしながら、パチンコ遊技機1に用いられるマイクロコンピュータは小数点以下の演算を行うことができないため、以下の手法での演算が必要となる。

【0435】

まず、第1の演算方法を説明する。第1の演算方法において、まず、役物獲得球数を1

00倍して4200000とする。そしてこの4200000を60000で除算する。これにより商として70が求められる。ここで求められた70より役物比率が70%として求められる。つまり、被除数を100倍することにより、小数点以下2桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下3桁までの演算結果を求める場合1000倍すればよい。

【0436】

次に、第2の演算方法を説明する。第2の演算方法において、まず、賞球合計数を100で除算して600とする。そしてこの600で42000を除算する。これにより商として70が求められる。ここで求められた70より役物比率が70%として求められる。つまり、除数を100で除算することにより、小数点以下2桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下3桁までの演算結果を求める場合1000で除算すればよい。

10

【0437】

上記した例で賞球合計数は60000個であるが、長い期間の役物比率を算出するために、賞球合計数を格納するための領域として3バイトの領域が設けられている。つまり本例では3バイトの格納領域に00EA60hとして格納される。また、同様に役物獲得球数も3バイトの格納領域に00A410hが格納される。

【0438】

ここで、パチンコ遊技機1に用いられるマイクロコンピュータは最大2バイトの値同士の演算しか行うことができない。従って、演算を容易にするために、下位1バイトについて切り捨てを行ってもよい。

20

【0439】

ここで上記第2の演算方法を簡略化して行う第3の演算方法を説明する。第3の演算方法ではパチンコ遊技機1に用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になるように、賞球合計数の00EA60hに対し、下位1バイトの60hを切り捨て、賞球合計数を00EAh、つまり10進数表記で234を算出する。同じく、役物獲得球数の00A410hに対し、下位1バイトの10hを切り捨て、役物獲得球数を00A4h、つまり10進数表記で164を算出する。

【0440】

そして、上記第2の演算方法と同様に、賞球合計数を100で除算(273/100)して2を算出する。そして、この2で156を除算して、商として78が求められる。ここで求められた78より役物比率が78%として求められる。

30

【0441】

第3の演算方法ではパチンコ遊技機1で用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になる一方、+12%の誤差が生じる。ただし、賞球合計数および役物獲得球数がともに10倍の場合の誤差は+1%となる。つまり、役物比率を算出するための期間が長くなることにより誤差は縮小され、本来の数値に近似する。

【0442】

また、基板ケース109SG201は、透光性を有する材質で形成されており、主基板11、及び表示モニタ109SG029が視認可能になっている。基板ケース109SG201には主基板11に接続される配線コネクタが挿通する図示しない孔部と、主基板11の電気部品の熱を放出するための放熱孔とが形成されている。主基板11に設けられた表示モニタ109SG029は、放熱孔が真正面にはない位置に配置されている。このため放熱孔によって表示モニタ109SG029の視認性が遮られないようにされている。なお、ここでの「真正面」とは、主基板11を視点としての真正面を意味し、主基板11を視認しようとする従業員等と主基板11との間を意味する。ここで、パチンコ遊技機1に用いられるマイクロコンピュータは最大2バイトの値同士の演算しか行うことができない。従って、演算を容易にするために、下位1バイトについて切り捨てを行ってもよい。

40

【0443】

50

ここで上記第2の演算方法を簡略化して行う第3の演算方法を説明する。第3の演算方法ではパチンコ遊技機1に用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になるように、賞球合計数の00EA60hに対し、下位1バイトの60hを切り捨て、賞球合計数を00EAh、つまり10進数表記で234を算出する。同じく、役物獲得球数の00A410hに対し、下位1バイトの10hを切り捨て、役物獲得球数を00A4h、つまり10進数表記で164を算出する。

【0444】

そして、上記第2の演算方法と同様に、賞球合計数を100で除算(273/100)して2を算出する。そして、この2で156を除算して、商として78が求められる。ここで求められた78より役物比率が78%として求められる。

10

【0445】

また、遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域(リングバッファ、10セット合計バッファ(最大2バイトのカウンタを10個備えるリングバッファに記憶された遊技の入賞に関する情報を合計したもの)、賞球合計数バッファ)はリセットボタンが操作された場合に初期化は行われず、継続して記憶されてもよい。リングバッファについては後にさらに説明する。なお、記憶された値のチェックサムを算出し、異常が検出された場合に初期化を行ったり、記憶された賞球合計数の値よりも役物獲得球数の値が大きかったり、役物獲得球数の値よりも連続役物獲得球数の値が大きかったりした場合など、状況として起こりえない事象が検知された場合などには遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域の初期化処理を行ってもよい。また、初期化処理を行うことなく、エラー表示や警告表示などを行ってもよいし、エラー表示や警告表示を行うとともに、あるいは行った後に初期化処理を行ってもよい。エラー表示や警告表示については後にさらに説明する。

20

【0446】

役比(%)の計算は、例として総獲得球数を34321個、役物獲得球数を19876個とすると、19876個に対して34321個を除数として除算し、割合を計算する。 $19876 / 34321 = 0.57912 \dots$ となり約57.9%の役比(%)であることが算出される。遊技制御用マイクロコンピュータ100において演算を行う場合には小数点での計算を避けなければならないため、以下のような計算式に置き換える。 $19876 / 34321$ の除算において分母の34321を100で除算し、小数点を切り捨て、 $19876 / 343 = 57.9475 \dots$ となる。小数点以下は切り捨てられるため57%の役比(%)であることが算出され、表示モニタ109SG029に表示されることとなり、この例の場合には正確な計算によって算出した値とは表示上では誤差がないものとなる。

30

【0447】

16ビットにおける最小値は32768(最上位ビットの値以外が0)で誤差が最大となる値は総獲得球数および役物獲得球数がそれぞれ32799であるときである。これを上記の方法で計算すると、 $32799 / 32799 = 100\%$ 、遊技制御用マイクロコンピュータ100での計算に置き換えると $32799 / 327 = 100.3\%$ で+0.3%の誤差となる。小数点を切り捨てて計算を行った場合に、例えば、正確な値が69.9%、遊技制御用マイクロコンピュータの計算による値が70.1%となった場合に69%70%で表示上1%の誤差が表示されることが考えられるが、1%の誤差という表示上においても非常に小さい誤差で役比(%) (又は連比(%))が表示できる。

40

【0448】

また、上記の計算方法を用いる場合に、総獲得球数を100で除算するため、総獲得球数が100未満の場合には計算を行うことができない。さらに、32768未満である場合にも徐々に誤差が大きくなる。10000未満である場合には誤差が1%を超え、さらに大きな誤差となる場合がある。つまり、総獲得球数が少ないほど誤差が大きくなってしまふ。このため特定の数以上の総獲得球数(例えば16ビットの最小値である32768)をカウンタによって集計するまでは、表示モニタに役比(%)、連比(%)の表示を行わなかったり、表示を行ったとしても誤差が大きい可能性があることを専用のLEDの発

50

光や、報知音を出力したり、表示された値を点滅表示させるなどして報知してもよい。

【0449】

また、表示モニタ109SG029は役比(%)と、連比(%)と、ベース(%)を7セグメント上に表示するものであり、それぞれの値を所定期間毎(例えば5秒毎)に切り替えて表示する。この場合に、例えば役比(%)を5秒間表示している間に、電チューやアタッカーへ新たに遊技媒体が入賞するという事象が発生し、それに従い計算した値を5秒後に連比(%)の値として表示してしまうと、役比(%)と連役(%)との値が乖離してしまう虞がある。このため、役比(%)と連比(%)は同一割込み内で計算し算出された値を順次表示していくことが好ましい。

【0450】

また、7セグメントに表示可能な数値を2ケタとした場合(例えば7セグメントが2つ設けられている場合)に100%を100として表示ができなくなる。この場合には100の代わりに99を表示するようにしてもよい。図20-15(A)に示す表示モニタ109SG029では、下位2桁に数値を表示可能としているが、この場合でも、上位2桁を使用することなく、数値を表示してもよい。あるいは、特定の条件の下で、上位2桁の一部に数値を表示してもよい。

【0451】

尚、本実施の形態では、アタッカーと電チューのそれぞれに設けられたセンサによって遊技媒体が入賞したことを検出し、その検出結果に基づいてそれぞれの賞球数を個別に集計する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、アタッカーに入賞した遊技媒体と電チューに入賞した遊技媒体とが排出される排出通路が合流した後に設けられたセンサとを使い、その検出結果に基づいて役物獲得球数、連続役物獲得球数を集計するようにしてもよい。

【0452】

以下、連比、役比、ベースの表示について、より具体的に説明する。本実施の形態において主基板11は、遊技盤2(図1参照)の裏面側に設けられている。遊技盤2の裏面側には、主基板11以外その他、演出制御基板12などの各周辺基板も設けられている。

【0453】

主基板11におけるRAM102には、ゲート通過数カウンタ、第1始動入賞数カウンタ、第2始動入賞数カウンタ、第1一般入賞数カウンタ、第2一般入賞数カウンタ、第3一般入賞数カウンタ、第4一般入賞数カウンタ、大入賞数カウンタが設けられている。尚、本実施の形態では、第1大入賞口および第2大入賞口(アタッカー)の入賞数を大入賞数カウンタにて集計する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1大入賞口への入賞数を集計する第1大入賞数カウンタと、第2大入賞口への入賞数を集計する第2大入賞数カウンタとを個別に設けて、第1大入賞口への入賞数と第2大入賞口への入賞数とを個別に集計し、これらの各入賞数を合計してアタッカーへの入賞数とするようにしてもよい。

【0454】

ゲート通過数カウンタは、ゲートスイッチ21が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第1始動入賞数カウンタは、第1始動口スイッチ22Aが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第2始動入賞数カウンタは、第2始動口スイッチ22Bが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第1一般入賞数カウンタは、第1一般入賞口スイッチ109SG026Aが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第2一般入賞数カウンタは、第2一般入賞口スイッチ109SG026Bが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第3一般入賞数カウンタは、第3一般入賞口スイッチ109SG026Cが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第4一般入賞数カウンタは、第4一般入賞口スイッチ109SG026Dが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。大入賞数カウンタが、第1カウントスイッチ109SG023と第2カウントスイッチ109SG024Aとが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。

【0455】

尚、主基板 1 1 には、図示しないクリアスイッチが接続されている。クリアスイッチは、遊技盤 2 の裏側面において、従業員等が容易に操作できない位置に配置されている。クリアスイッチを操作することにより、後に説明する R A M 1 0 2 に記憶された連比や役比に用いるデータがクリアされる。クリアスイッチは、連比や役比の算出などに障害が生じた場合など、連比や役比の算出をやり直さざるを得ない状態に陥った時に操作されるスイッチである。このため、通常の連比や役比の算出を行うためのデータの収集を行っている際には、操作する必要がないスイッチである。また、クリアスイッチを操作すると、データのクリアのほかにクリアスイッチ操作信号が主基板 1 1 に送信される。

【 0 4 5 6 】

尚、主基板 1 1 には、前述したように、R T C 1 0 6 が設けられおり、R T C 1 0 6 によって現在時刻を検出できる。R T C 1 0 6 は、初期設定を行うことで所定の時刻や経過時間などを測定できるが、本実施の形態において R T C 1 0 6 は、遊技場の営業可能時間を計測可能とされている。

10

【 0 4 5 7 】

主基板 1 1 は、基板ケース 1 0 9 S G 2 0 1 に収容されている。基板ケース 1 0 9 S G 2 0 1 には、図示しないかしめピンが取り付けられている。このかしめピンが設けられていることにより、主基板 1 1 が基板ケース 1 0 9 S G 2 0 1 に完全に封入された状態となり、主基板 1 1 に対する不正行為を防止するようになっている。基板ケース 1 0 9 S G 2 0 1 は、かしめられた基板ケース（以下「かしめ基板ケース」ともいう）である。

20

【 0 4 5 8 】

また、表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 は、主基板 1 1 上に設けられている。また、基板ケース 1 0 9 S G 2 0 1 には、主基板 1 1 が封入されたことを証明するための図示しない封印シールが貼られている。封印シールは例えば基板ケース 1 0 9 S G 2 0 1 における取り外し部分をまたいで貼られている。封印シールは、主基板 1 1 からは離れた位置に配置されており、表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 の真正面など、表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 の視認性が遮られる位置とは異なる位置に配置されている。このように、表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 は、封印シールによって隠されない位置に配置されている。

【 0 4 5 9 】

表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 は、第 1 表示部 2 9 A、第 2 表示部 2 9 B、第 3 表示部 2 9 C、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E を備えている。第 1 表示部 2 9 A ~ 第 5 表示部 2 9 E は、いずれも「 8 」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第 1 表示部 2 9 A ~ 第 5 表示部 2 9 E は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることもできる。

30

【 0 4 6 0 】

表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 には、図 2 0 - 1 5 (B) に示す表示 N o 1 ~ 6 の各項目が表示される。1 桁目の第 1 表示部 2 9 A には集計させた設定値 (1 ~ 3) が表示され、2 桁目の第 2 表示部 2 9 B と 3 桁目の第 3 表示部 2 9 C には集計期間が表示され、4 桁目の第 4 表示部 2 9 D と 5 桁目の第 5 表示部 2 9 E には数値が百分率で表示される。表示 N o 1 では、短期の連比が表示され、表示 N o 2 では、短期の役比が表示される。表示 N o 3 では、総累計の連比が表示され、表示 N o 4 では、総累計の役比が表示される。また、表示 N o 5 では、前回の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出されたベース (ベース 1) が表示され、表示 N o 6 では、直前の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出されたベース (ベース 2) が表示される。

40

【 0 4 6 1 】

ここでの短期とは、払い出された賞球数 (獲得球数) が 6 0 0 0 個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。

【 0 4 6 2 】

50

なお、上記の例では、連比や役比、ベースは、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、連比は、賞球合計数のうち、大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第2始動入賞口への入賞による賞球数と大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

【0463】

表示No1の短期連比が表示される場合には、第2表示部29B及び第3表示部29Cに「y6.」が表示され、表示No2の短期役比が表示される場合には、第2表示部29B及び第3表示部29Cに「y7.」が表示される。また、表示No1の短期連比が表示される場合には、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、短期連比が百分率表示（％表示）され、表示No2の短期役比が表示される場合には、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、短期役比が百分率表示（％表示）される。

10

【0464】

表示No3の総累計連比が表示される場合には、第2表示部29B及び第3表示部29Cに「A6.」が表示され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、第2表示部29B及び第3表示部29Cに「A7.」が表示される。また、表示No3の総累計連比が表示される場合には、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

20

【0465】

表示No5のベース1が表示される場合には、第2表示部29B及び第3表示部29Cに「bL.」が表示され、表示No4のベース2が表示される場合には、第2表示部29B及び第3表示部29Cに「B6.」が表示される。また、表示No5のベース1が表示される場合には、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示No6のベース2が表示される場合には、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【0466】

主基板11は、連比、役比及びベースを算出するにあたり、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）、第1始動入賞口、第2始動入賞口、及び第1一般入賞口から第4一般入賞口に進出した遊技球の進出数と、排出口から排出された遊技球数の集計を行っている。CPU103は、メイン処理において、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A及び第2始動口スイッチ22B、第1カウントスイッチ109SG023、第2カウントスイッチ109SG024A、並びに、第1一般入賞口スイッチ109SG026A～第4一般入賞口スイッチ109SG026D、排出口スイッチ109SG070の各スイッチの状態（検出信号の有無）を確認するスイッチ処理を行っている。

30

【0467】

このスイッチ処理において、各スイッチから出力される検出信号に基づいて、いずれの進出領域に遊技球が進出したのかを特定する。そして、ゲートスイッチ21から検出信号が出力された場合には、ゲート通過数カウンタの値を加算し、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22Bから検出信号が出力された場合には、第1始動入賞数カウンタ、第2始動入賞数カウンタの値を加算し、第1カウントスイッチ109SG023、第2カウントスイッチ109SG024Aから検出信号が出力された場合には、大入賞数カウンタの値を加算し、第1一般入賞口スイッチ109SG026A、第2一般入賞口スイッチ109SG026B、第3一般入賞口スイッチ109SG026C、第4一般入賞口スイッチ109SG026Dから検出信号が出力された場合には、第1一般入賞数カウンタ、第2一般入賞数カウンタ、第3一般入賞数カウンタ、第4一般入賞数カウンタの値を加算し、排出口スイッチ109SG070から検出信号が出力された場合には、打込数カウンタの値を加算することで、各進出領域への遊技球の進出数（各入賞口への遊技球の入賞数）を集計する。なお、各カウンタの値はRAM102に記憶されている。

40

50

【0468】

このように、各進入領域への遊技球の進入数を集計するためのステップを、各進入領域に対応したスイッチの状態を確認する一連の処理において併せて実行する（スイッチの状態確認処理であるスイッチ処理に含める）ことにより、別途の集計プログラムを実行させることなく、即ち、実行プログラムが増加することによる容量不足という問題を生じさせることなく、各進入領域への遊技球の進入数を集計可能となっている。

【0469】

主基板11のCPU103は、集計した各入賞口への遊技球の入賞数に基づいて、各入賞口への入賞による賞球数を算出し、算出した賞球数を入賞口ごとにRAM102に記憶させる。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口に対する1回の入賞で払い出される遊技球数と、当該入賞口への入賞回数を乗じた数で算出される。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口毎にあらかじめ定められている。

10

【0470】

ここで区分される入賞口ごとの賞球数は、図20-16に示すように、一般入賞口賞球（第1一般入賞口～第4一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球）、第1始動入賞口賞球（第1始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球）、普通電役賞球（電チューへの入賞による賞球）、特別電役賞球（アタッカーへの入賞による賞球）の賞球数である。また、RAM102は、総賞球数や打ち込まれた遊技球数も記憶している。なお、CPU103では、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第1始動口への遊技球入賞数を個別に集計しているが、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第1始動口への遊技球入賞数をまとめて集計してもよい。また、一般入賞口賞球の賞球数と、第1始動口賞球の賞球数とを個別に算出しているが、一般入賞口賞球の賞球数と、第1始動口賞球の賞球数とをまとめて算出してもよい。

20

【0471】

RAM102は、これらの賞球数や打込数を記憶するためのリングバッファとアクティブバッファを備えている。リングバッファは、6000個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大2バイトのカウンタからなる10個の第1記憶領域～第10記憶領域を備えている。このように、リングバッファでは、所定単位（最大2バイト）の記憶領域を備えている。また、アクティブバッファは、6000個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大2バイトのカウンタからなる第0記憶領域を備えている。第0記憶領域には、遊技の進行によって増加する入賞口毎の賞球数が加算される。第0記憶領域～第10記憶領域の11個の記憶領域は、 $256 \times 256 = 65536$ のデータを記憶可能であり、6000個までのデータは余裕をもって記憶できる。

30

【0472】

また、RAM102には、入賞口毎に、第1記憶領域～第10記憶領域に記憶された賞球数（10セット分）や打込数の総和と、総累計との記憶領域が設けられている。10セット分の総和及び総累計の記憶領域は、最大3バイトのカウンタで構成されている、このため、 $256 \times 256 \times 256 = 16777216$ のデータを記憶可能であり、60000個までのデータは余裕をもって記憶できる。

【0473】

また、RAM102には、10セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域と、10セット分のベース（ベース2）と前回の10セット分のベース（ベース1）を記憶するベース記憶領域と、を備えている。主基板11のCPU103では、10セット分及び総累計の各入賞口への遊技球の入賞数に基づく賞球数によって、10セット分及び総累計の役比及び連比を算出し、10セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域に記憶させる。10セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域は、いずれも最大1バイトのカウンタで構成されている。10セット分及び総累計の役比及び連比は、例えば整数で記憶させる場合には、最大1バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。

40

【0474】

50

また、主基板 11 の CPU 103 では、10 セット分の各入賞口への遊技球の入賞数に対する打込数によって、10 セット分のベースを算出し、該 10 セット分のベース（ベース 2）と前回の 10 セット分の各入賞口への遊技球の入賞数に対する打込数によって算出したベース（ベース 1）とをベース記憶領域に記憶させる。ベース 1 とベース 2 は、例えば整数で記憶させる場合には、最大 1 バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。

【0475】

ここで、主基板 11 の CPU 103 のメモリ空間について説明する。図 20 - 17 は主基板における CPU のメモリマップを示した図である。CPU 103 は、上述の内蔵レジスタ、ROM 101、RAM 102 などにアクセスするためのメモリ空間を有している。具体的には、図 20 - 17 のメモリマップに示すように、ROM 101 のアドレス / データ信号線は、メモリ空間の ROM 領域（本実施形態では、0000H ~ 2FFFFH（H は 16 進数を示す。以下、同じ）のうち、0000H ~ 2FBFH。2FC0H ~ 2FFFFH はプログラム管理エリア）に割り当てられ、CPU 103 は、この ROM 領域を指定して ROM 101 からのデータの読み出しを行う。また、本実施の形態では、ROM 領域を第一領域 ~ 第八領域の 8 つの領域に分けて管理を行っており、第一領域は 0000H から始まる領域としている。

10

【0476】

また、内蔵レジスタのアドレス / データ信号線は、メモリ空間のレジスタエリア（本実施形態では、FE00H ~ FEBFH）に割り当てられ、CPU 103 は、このレジスタエリアを介して内蔵レジスタからのデータの読み出しやレジスタへのデータの書き込みを行う。

20

【0477】

また、RAM 102 のアドレス / データ信号線は、メモリ空間の RWM 領域（本実施形態では、F000H ~ F3FFFH）に割り当てられ、CPU 103 は、この RWM 領域を指定して RAM 102 からのデータの読み出しや RAM 102 へのデータの書き込みを行う。なお、メモリ空間の他の領域（本実施形態では、3000H ~ EFFFFH、F400H ~ FDDFFH、FEC0H ~ FFFFFH）は非使用領域とされている。

【0478】

また、RAM 102 の記憶領域に対応する RAM 領域（本実施形態では、0000H ~ 2FFFFH の 16 K バイト領域）は、図 20 - 18 に示すように、RAM 制御領域、非使用領域、RAM データ領域及びその他領域で構成されている。この RAM 制御領域に対応する RAM 102 の記憶領域には、CPU 103 が実行する複数種類の命令それぞれに対応する命令データ（オペコード）や CPU 103 がそれぞれの命令を実行するために必要な補足データ（オペランド）によって構成される制御プログラム用のデータ（単に、制御プログラムデータと称する場合がある）が一時的に記憶され、RAM データ領域に対応する RAM 102 の記憶領域には、上記の制御プログラムによって参照される参照データ（例えば、上述の各種抽選データ）が一時的に記憶される。

30

【0479】

また、非使用領域に対応する RAM 102 の記憶領域及びその他領域に対応する RAM 102 の記憶領域には、連比や役比の表示に用いるデータが一時的記憶される。例えば、非使用領域に対応する RAM 102 の記憶領域には、入賞口毎の賞球数の総累計を記憶する記憶領域及び総累計の連比役比記憶領域が設けられている。またその他領域に対応する RAM 102 の記憶領域には、入賞口毎の第 0 記憶領域を備えるアクティブバッファ、第 1 記憶領域 ~ 第 10 記憶領域を備えるリングバッファ、入賞口毎の賞球数（10 セット分）の総和の記憶領域、及び 10 セット分の連比役比記憶領域が設けられている。なお、非使用領域に対応する RAM 102 の記憶領域と、その他領域に対応する RAM 102 の記憶領域とは、サブルーチンの先頭アドレスが互いに異なるデータがそれぞれ記憶されている。

40

【0480】

なお、本実施形態では、RAM 領域の各々のアドレスに対応する RAM 102 の記憶領

50

域には、1バイト(8ビット)のデータが記憶可能であり、上述の各データ(命令データ、補足データ、参照データ、管理データ)が1バイトを超えるバイト数(例えば、2バイト)のデータである場合には、RAM制御領域の連続する複数のアドレスに対応するRAM102の記憶領域に1バイト毎に分割して記憶している。

【0481】

また、主基板11は、表示モニタ109SG029に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。ここで、主基板11は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図20-19(A)は、役物比率表示装置に表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。図20-19(A)に示すように、表示モニタ109SG029に対する表示を開始すると、まず表示No1の短期連比が表示される。表示No1の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示No1の短期連比の表示では、図20-19(B-1)に示すように、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「y」の文字が表示され、第3表示部29Cに「6 .」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、短期連比が表示される。例えば、短期連比が41%の場合、第4表示部29Dに「4 .」の文字が表示され、第5表示部29Eに「1 .」の文字が表示される。

10

【0482】

表示No1の表示が5秒間継続すると、表示No2の短期役比が表示される。表示No2の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示No2の短期役比の表示では、図20-19(B-2)に示すように、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「y」の文字が表示され、第3表示部29Cに「7 .」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、短期役比が表示される。例えば、短期役比が63%の場合、第4表示部29Dに「4 .」の文字が表示され、第5表示部29Eに「3 .」の文字が表示される。

20

【0483】

表示No2の表示が5秒間継続すると、表示No3の総累計連比が表示される。表示No3の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示No3の総累計連比の表示では、図20-19(B-3)に示すように、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「A」の文字が表示され、第3表示部29Cに「6 .」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が58%の場合、第4表示部29Dに「5 .」の文字が表示され、第5表示部29Eに「8 .」の文字が表示される。

30

【0484】

表示No3の表示が5秒間継続すると、表示No4の総累計役比が表示される。表示No4の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示No4の総累計役比の表示では、図20-19(B-4)に示すように、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「A」の文字が表示され、第3表示部29Cに「7 .」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が68%の場合、第4表示部29Dに「6 .」の文字が表示され、第5表示部29Eに「8 .」の文字が表示される。

40

【0485】

表示No4の表示が5秒間継続すると、図20-19(B-5)に示すように、表示No5のベース1が表示される。表示No5のベース1の表示は、赤字で表示される。表示No5のベース1の表示では、図20-19(B-5)に示すように、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「b」の文字が表示され、第3表示部29Cに「L .」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、前回の賞球60000個に基づいて算出したベース1が表示される。例えば、ベース1が40%の場合、第4表示部29Dに「4 .」の文字が表示され、第5表示部29Eに「0 .」の文字が表示される。

【0486】

50

表示 N o 5 の表示が 5 秒間継続すると、図 2 0 - 1 9 (B - 6) に示すように、表示 N o 6 のベース 2 が表示される。表示 N o 6 のベース 2 の表示は、赤字で表示される。表示 N o 6 のベース 2 の表示では、図 2 0 - 1 9 (B - 6) に示すように、第 1 表示部 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 2 9 B に「 b 」の文字が表示され、第 3 表示部 2 9 C に「 6 . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E には、直前の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出したベース 2 が表示される。例えば、ベース 2 が 4 2 % の場合、第 4 表示部 2 9 D に「 4 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 2 9 E に「 2 」の文字が表示される。

【 0 4 8 7 】

そして、表示 N o 5 の表示が 5 秒間継続すると図 2 0 - 1 9 (B - 1) に示すように、表示 N o 1 の短期連比が表示される。表示 N o 1 の短期連比が表示される。以後、表示 N o 1 の短期連比 ~ 表示 N o 6 のベース 2 の表示が 5 秒毎に順次表示される。また、その表示の色は、表示 N o 1 の短期連比のみが緑色とされ、表示 N o 2 の短期役比 ~ 表示 N o 5 のベース 2 は赤色とされる。このように、表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 を 5 秒ごとに切り替えて表示する。

【 0 4 8 8 】

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の表示は、図 2 0 - 1 9 (A) ~ 図 2 9 - 1 9 (C) に示すように、表示切替スイッチ 1 0 9 S G 0 3 0 の操作に基づいて、設定値が「 1 」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の表示、設定値が「 2 」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の表示、設定値が「 3 」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の表示に順次変更することが可能となっている。尚、設定値が「 1 」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の表示中に表示切替スイッチ 1 0 9 S G 0 3 0 が操作された場合は、第 1 表示部 2 9 A に表示される数値が「 2 」に更新されるとともに、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E に表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の数値が設定値「 2 」の値に切り替わる。

【 0 4 8 9 】

また、設定値が「 2 」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の表示中に表示切替スイッチ 1 0 9 S G 0 3 0 が操作された場合は、第 1 表示部 2 9 A に表示される数値が「 3 」に更新されるとともに、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E に表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の数値が設定値「 3 」の値に切り替わる。

【 0 4 9 0 】

そして、設定値が「 3 」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の表示中に表示切替スイッチ 1 0 9 S G 0 3 0 が操作された場合は、第 1 表示部 2 9 A に表示される数値が「 1 」に更新されるとともに、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E に表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の数値が設定値「 1 」の値に切り替わる。

【 0 4 9 1 】

尚、本実施の形態の表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 においてはこれら連比、役比、ベースのうち、1 の数値のみ、或いはいずれか 2 の数値のみ表示可能であってもよい。

【 0 4 9 2 】

また、本実施の形態では、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしても

よい。

【0493】

また、本実施の形態では、表示モニタ109SG029において、短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2については緑色にて表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累計役比を同色にて表示し、ベース1とベース2については短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比とは異なる同一の色にて表示してもよい。

【0494】

また、主基板11では、アクティブバッファにおける第0記憶領域の賞球合計が所定の容量である6000個に到達すると、リングバッファにおける第0記憶領域～第10記憶領域の記憶を更新する。さらには、10セット分の総和及び総累計の記憶領域、10セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域の記憶をそれぞれ更新する。

【0495】

アクティブバッファ及びリングバッファにおける更新では、アクティブバッファの第0記憶領域に記憶されている数値をリングバッファの第1記憶領域に移動させる。また、リングバッファの第1記憶領域～第9記憶領域に記憶されている数値をそれぞれ第2記憶領域～第10記憶領域に移動させる。例えば、図20-20に示すように、第0記憶領域～第9記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数がそれぞれ「27」「81」「120」「36」「225」「87」「66」「117」「45」「21」であったとする。このときに、アクティブバッファの第0記憶領域における賞球合計が6000個に到達すると、第1記憶領域～第10記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数をそれぞれ「27」「81」「120」「36」「225」「87」「66」「117」「45」「21」に更新する。また、第0記憶領域の賞球数を「0」とし、第10記憶領域の賞球数を消去する。

【0496】

第0記憶領域～第10記憶領域に記憶される賞球数を更新する際には、記憶している賞球数を一旦消去してから新たな賞球数を記憶させてもよい。あるいは、記憶されている賞球数に上書きする形で新たな賞球数を記憶させてもよい。

【0497】

(設定変更処理)

次に、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。まず、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1においては、図20-21に示すように、前述した遊技制御メイン処理(図3参照)において、初期化処理(ステップS8)を実行した後、CPU103が、錠スイッチ109SG051がONであるか否かを判定する(ステップ109SGSa11)。錠スイッチ109SG051がONである場合(ステップ109SGSa11; Yes)は、扉開放センサ109SG090がONであるか否かを判定する(ステップ109SGSa12)。扉開放センサ109SG090がONである場合(ステップ109SGSa12; Yes)は、設定変更処理(ステップ109SGSa13)を実行してステップ109SGSa14に進む。

【0498】

CPU103は、設定変更処理(ステップ109SGSa13)を実行することによって設定切替スイッチ109SG052や錠スイッチ109SG051の操作を受け付け、設定値を変更可能な状態となる。尚、設定変更処理においては、表示モニタ109SG029の表示において設定値の設定状況を確認することが可能となっている。

【0499】

そして、設定変更処理(ステップ109SGSa13)を実行した後、ステップS7を実行した後、錠スイッチ109SG051がOFFである場合(ステップ109SGSa11; No)、扉開放センサ109SG090がOFFである場合(ステップ109SGSa12; No)は、ステップ109SGSa14においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を読み出し、該読み出した設定値をパチンコ遊技機1の設定値として設定した後にステップS10以降の処理を実行する。

【0500】

尚、本実施の形態では、設定変更処理においてパチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された場合には、CPU103は、演出制御基板12に対して設定された設定値を通知するためのコマンドを出力してもよい。このように、CPU103が演出制御基板12に対して設定された設定値を通知するためのコマンドを出力可能とする場合は、演出制御用CPU120が新たに設定された設定値を認識することができるようになるので、遊技の特定のタイミング（例えば、変動表示中や大当り遊技終了時等）において、パチンコ遊技機1の設定値の報知演出（例えば、設定値1の確定報知演出等）や、パチンコ遊技機1の設定値を示唆する設定値示唆演出等を実行することが可能となる。

【0501】

また、本実施の形態では、CPU103が設定変更処理を実行することによりパチンコ遊技機1の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理を実行する場合は、CPU103は演出制御基板12に対して設定変更処理を実行中である旨を通知するためのコマンドを出力してもよい。このように、CPU103が演出制御基板12に対して設定変更処理を実行中である旨を通知するためのコマンドを出力とする場合は、CPU103が設定変更処理を実行中であることを演出制御用CPU120が認識することができるようになるので、画像表示装置5での画像表示やスピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9からの発光等によってパチンコ遊技機1の設定値を変更中であることを周囲に報知することが可能となる。

【0502】

例えば、設定変更処理の実行中は、画像表示装置5において黒色背景に「設定変更中」等の文字を表示するとともに、スピーカ8L、8Rから「設定変更中です」等の音声を繰り返し出力し、画像表示装置5におけるその他の表示（例えば、演出図柄や小図柄、第4図柄、右打ち表示等）を表示しないようにすればよいが、これら演出図柄や小図柄、第4図柄、右打ち表示等については、設定変更処理の実行中において表示してもよい。更に、本実施の形態の設定変更処理の実行中は、特別図柄や普通図柄の変動表示が実行されていないので、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20には何ら表示されていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理の実行中は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において設定変更処理の実行中である旨を示す図柄や、特定の表示結果（例えば、ハズレ）を示す図柄を停止表示してもよい。

【0503】

尚、本実施の形態では、設定変更処理の実行中に第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20において設定変更処理の実行中である旨を示す図柄や、特定の表示結果（例えば、ハズレ）を示す図柄を停止表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理の実行中は、第1保留表示器25Aや第2保留表示器25B、普通保留表示器25Cを設定変更処理の実行中である旨を示す態様にて発光（例えば、点滅を繰り返す用）させるようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機1に大当り遊技中のラウンド数を表示する表示器（ラウンド数表示器）や、遊技者に対して遊技領域の特定領域（例えば右側の遊技領域）に遊技球を打ち出すよう指示するための表示器（右打ち表示器）等を設ける場合は、これら表示器を設定変更処理の実行中である旨を示す態様にて発光させるようにしてもよい。

【0504】

また、本実施の形態では、クリアスイッチがオンの状態である場合（S3；Y）や、バックアップデータが格納されていない場合（S4；N）やバックアップRAMが正常でない場合（S5；N）に、錠スイッチ109SG051や扉開放センサ109SG090がONであるか否かの判定（109SGSa11、109SGSa12）や、設定変更処理（109SGSa13）を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、バックアップデータが格納されていない場合（S4；N）やバックアップRAMが正常でない場合（S5；N）は、パチンコ遊技機1が正常でない状態で電断された場合

10

20

30

40

50

や、正常でない状態で電源が投入された場合に起こりうる事象であるので、クリアスイッチがオンの状態であると判定した場合（S3；Y）のみ錠スイッチ109SG051や扉開放センサ109SG090がONであるか否かの判定（109SGSa11、109SGSa12）や、設定変更処理（109SGSa13）を実行してもよい。つまり、バックアップデータが格納されていない場合（S4；N）やバックアップRAMが正常でない場合（S5；N）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が引き継がれるようにしてもよい。

【0505】

また、本実施の形態では、CPU103が設定変更処理を実行することによりパチンコ遊技機1の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示モニタ109SG029から確認可能である一方で該設定値を変更不能な処理（以下、設定確認処理）を実行可能であってもよい。尚、このようにCPU103が設定確認処理を実行可能とする場合は、CPU103は演出制御基板12に対して設定確認処理を実行中であることを通知するためのコマンドを出力してもよい。このように、CPU103が演出制御基板12に対して設定確認処理を実行中であることを通知するためのコマンドを出力する場合は、CPU103が設定確認処理を実行中であることを演出制御用CPU120が認識することができるようになるので、画像表示装置5での画像表示やスピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9からの発光等によってパチンコ遊技機1の設定値を変更中であることを周囲に報知することが可能となる。

10

20

【0506】

尚、該設定確認処理は、CPU103がメイン処理（図3参照）の初期化処理を実行した後に、錠スイッチ109SG051と扉開放センサ109SG090とがONとなったことを条件に実行可能であればよいが、例えば、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中、小当り遊技中、特別図柄の変動表示は実行されていないが保留記憶が存在している場合、エラーが検出されてからの所定期間、賞球の払出中、大当り遊技開始用ゲートへの遊技球の進入待ち中（パチンコ遊技機1に大当り遊技開始用ゲートが設けられている場合のみ）等の所定期間中は、錠スイッチ109SG051と扉開放センサ109SG090とがONとなっても設定確認処理が実行されないようにしてもよい。

30

【0507】

更に、CPU103が設定確認処理を実行して表示モニタ109SG029にパチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示した後は、錠スイッチ109SG051をOFFに切り替えずとも、つまり、表示モニタ109SG029に設定値が設定された状態で遊技を可能としてもよい。

40

【0508】

次に、設定変更処理の処理状況と表示モニタ109SG029の表示態様について説明する。先ず、図20-22（A）及び図20-22（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる（電断させる）と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ109SG029での表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当り遊技中や小当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

40

【0509】

次に、図20-22（C）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合）、錠スイッチ109SG051がONとなっていることと、扉開放センサ109SG090がONとなっていることを条件にCPU103によって設定変更処理が実行され、表示モニタ109SG029においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【0510】

このように表示モニタ109SG029にて設定値が表示されている状態において、図

50

20 - 22 (D) に示すように、CPU 103 は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ 109SG052 の操作を検出する毎に表示モニター 109SG029 に表示している数値を順次更新（例えば、設定切替スイッチ 109SG052 が操作される毎に 1 2 3 1 . . . のように更新）表示していく。

【0511】

次いで、図 20 - 22 (E) に示すように、CPU 103 は、遊技場の店員等による錠スイッチ 109SG051 の押込操作を検出したことにもとづいて、表示モニター 109SG029 に表示されている設定値を RAM 102 のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このとき、CPU 103 は、表示モニター 109SG029 を点滅表示させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値が RAM 102 のバックアップ領域に格納されたことを報知する。また、RAM 102 のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。

10

【0512】

図 20 - 22 (E) においては、後述する本実施の形態の特徴部 2（図 20 - 40 ~ 図 20 - 46 参照）に示すように、CPU 103 は、RAM 102 のバックアップ領域に格納した設定値を設定秘匿値に変換し、該設定秘匿値を含む設定値指定コマンドを演出制御基板 12 に対して出力してもよい。尚、演出制御基板 12（演出制御用 CPU 120）は、CPU 103 から前記設定値指定コマンドを受信した場合、該設定値指定コマンドから設定値を特定して記憶することによって、設定されている設定値を示唆する演出（設定値示唆演出）を実行してもよい。また、図 20 - 22 (A) のタイミング（パチンコ遊技機 1 の電源が OFF となったタイミング）にて大入賞口が閉鎖された場合は、再び大入賞口が開放される。以降、CPU 103 は、錠スイッチ 109SG051 が遊技場の店員等の操作によって OFF となったことに基づいて設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

20

【0513】

尚、本実施の形態における設定変更処理では、表示モニター 109SG029 に表示する初期表示として、RAM 102 のバックアップ領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理において表示モニター 109SG029 に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も有利な設定値（本実施の形態であれば「1」）、或いは、遊技者にとって最も不利な設定値（本実施の形態であれば「3」）を表示するようにしてもよい。

30

【0514】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 20 - 23 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込処理を実行する。図 20 - 23 に示す遊技制御用タイマ割込処理を開始すると、CPU 103 は、まず、電源断検出処理を実行する（109SGS010）。そして、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 109SG023、第 2 カウントスイッチ 109SG024A、第 3 カウントスイッチ 109SG024B、第 4 カウントスイッチ 109SG024C、排出口スイッチ 109SG070 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（109SGS011）。

40

【0515】

続いて、一般入賞口 109SG050A ~ 一般入賞口 109SG050D、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口 109SG712 のいずれかに遊技球が入賞が発生した場合、つまり、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 109SG023、第 2 カウントスイッチ 109SG024A、第 1 一般入賞口スイッチ 109SG026A、第 2 一般入賞口スイッチ 109SG026B、第 3 一般入賞口スイッチ 109SG026C、第 4 一般入賞口スイッチ 109SG

50

026Dからの検出信号の入力があった場合には、各検出信号による入賞に対応した賞球個数の設定などを行う賞球処理(109SGS012)を実行する。

【0516】

次いで、CPU103は、役比、連比、ベース等の入賞情報を算出する入賞情報処理(109SGS013)、該入賞情報処理にて算出された役比、連比、ベース等の入賞情報を表示モニタ109SG029に表示する入賞情報表示制御処理(109SGS014)を行う。その後、所定のメイン側エラー処理(109SGS015)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実行可能とする。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報、払出情報などのデータを出力する(109SGS016)。

10

【0517】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1や乱数値MR1~MR4といった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(109SGS017)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(109SGS018)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部109SG152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球ユニット109SG007における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

20

【0518】

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(109SGS019)。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作(例えばセグメントLEDの点灯、消灯など)を制御して、普通図柄の変動表示や可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【0519】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信させる(109SGS020)。これらの一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部109SG155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能とする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【0520】

尚、109SGS020のコマンド制御処理においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を通知するためのコマンドを送信すること、または、変動パターンや変動表示が終了したことを通知するためのコマンド等の既存コマンドにパチンコ遊技機1に設定されている設定値の情報を含ませて送信することによって、演出制御基板12に対して定期的に設定値を通知するようにしてもよい。更に、演出制御基板12(演出制御用CPU120)は主基板11からこれらコマンドを受信することによって、設定されている設定値を示唆する演出を変動表示中や大当り遊技中等、様々タイミングにて実行してもよい。

40

【0521】

図20-24は、特別図柄プロセス処理として、図20-23に示す109SGS018にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(109SGS021)。

50

該始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、遊技制御フラグ設定部109SG152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、109SGS022~109SGS031の処理のいずれかを選択して実行する。

【0522】

109SGS021の始動入賞処理では、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bによる第1始動入賞や第2始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、変動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を抽出して、第1始動入賞である場合には、第1特図保留記憶部109SG151Aにおける空きエントリの最上位に格納し、第2始動入賞である場合には、第2特図保留記憶部109SG151Bにおける空きエントリの最上位に格納する。尚、始動入賞処理においては、始動入賞が発生した場合は、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドや第2始動入賞指定コマンドを送信するための設定も実行する。尚、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理(109SGS020)を実行することによって演出制御基板12に対して出力される。

10

【0523】

109SGS022の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部109SG151Aや第2特図保留記憶部109SG151Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、設定されている設定値に応じた表示結果判定テーブル(図20-8参照)と変動表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄(大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

20

【0524】

109SGS023の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、変動表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果などに基づき、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データ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。尚、変動パターンは、設定されている設定値と変動表示結果及び大当たり種別に応じて、図20-11~図20-12に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを用いて決定する。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の変動表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

30

【0525】

109SGS022の特別図柄通常処理や109SGS023の変動パターン設定処理により、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄や特別図柄および演出図柄の変動表示時間を含む変動パターンが決定される。すなわち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、変動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を用いて、特別図柄や演出図柄の変動表示態様を決定する処理を含んでいる。

40

【0526】

109SGS024の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、109SGS02

50

4の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部109SG153に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を1減算あるいは1加算して、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。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。このように、109SGS024の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

10

【0527】

109SGS025の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の変動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、遊技制御フラグ設定部109SG152に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフである場合には、更に遊技制御フラグ設定部109SG152に設けられた小当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、小当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。尚、大当りフラグと小当りフラグの両方がオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

20

【0528】

109SGS026の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、変動表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して第1大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「大当りA」、「大当りB」、「大当りC」のいずれであるかに対応して、第1大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別に関係なく、第1大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる第1大入賞口の開放回数を、「大当りA」であれば「5回」、「大当りB」であれば「10回」、「大当りC」であれば「15回」にそれぞれ設定することにより、大当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。

30

【0529】

109SGS027の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、第1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109SG023によって検出された遊技球の個数などに基づいて、第1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、第1大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、第1大入賞口扉109SG701用のソレノイド109SG082に対するソレノイド駆動信号の出力を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。

40

【0530】

109SGS028の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、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時短制御を開始するための各種の設定（時短フラグのセ

50

ット)を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0531】

具体的には、大当り終了処理においては、実行した大当りの種別を特定する。そして、特定した大当り種別が「大当りA」である場合は、時短フラグをセットせずに特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。特定した大当り種別が「大当りB」である場合は、時短フラグをセットするとともに「大当りB」に対応するカウント初期値(本実施の形態では「20」)を時短回数カウンタにセットして特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。また、特定した大当り種別が「大当りC」である場合は、時短フラグをセットするとともに「大当りC」に対応するカウント初期値(本実施の形態では「100」)を時短回数カウンタにセットして特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

10

【0532】

109SGS029の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この小当り開放前処理には、変動表示結果が「小当り」となったことなどに基つき、小当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して第2大入賞口109SG712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、例えば変動表示結果が「小当り」となったことに基つき、第2大入賞口109SG712を開放状態とする期間の上限を「1秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる第2大入賞口109SG712の開放回数を「1回」に設定することにより、小当り状態とする設定が行われればよい。このときには、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。

20

【0533】

尚、本実施の形態では、小当り状態において第2大入賞口109SG712の開放回数を「1回」、第2大入賞口109SG712を開放状態とする期間の上限を「1秒」に設定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り状態における第2大入賞口109SG712の開放回数は2回以上の複数回であってもよく、また、第2大入賞口109SG712を開放状態とする期間の上限は遊技球が第2大入賞口109SG712に入賞可能な期間であれば「1秒」以外の期間であっても良い。

【0534】

S30の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放中処理には、第2大入賞口109SG712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2カウントスイッチ109SG024Aによって検出された遊技球の個数などに基ついて、第2大入賞口109SG712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、第2大入賞口109SG712を閉鎖状態に戻すときには、第2大入賞口扉109SG711用のソレノイド109SG083に対するソレノイド駆動信号の出力を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“9”に更新される。

30

【0535】

109SGS031の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、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などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

40

【0536】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図20-25は、演出制御基板12に搭載されている演出制御用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。演出制御用CPU120は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、2ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行

50

う(109SGS051)。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視(109SGS052)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。メイン処理において、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(109SGS053)、以下の処理を実行する。

【0537】

演出制御用CPU120は、まず、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:109SGS054)。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20-5参照)であるのか解析する。

【0538】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う(109SGS055)。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。

【0539】

次いで、大当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を実行し(109SGS056)、その後、109SGS052に移行する。

【0540】

図20-26は、演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理(109SGS055)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先ず、保留表示やアクティブ表示に関する演出の制御を実行するための保留演出処理を実行する(109SGS072)。本実施の形態における保留演出処理において、演出制御用CPU120は、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを受信していることに基づいて第1保留記憶表示エリア109SG005Dや第2保留記憶表示エリア109SG005Uにおける保留表示の更新や、第1変動開始指定コマンドや第2変動開始指定コマンドの受信に基づいて保留表示をアクティブ表示エリア109SG005Fに表示させることが可能となっている。また、保留演出処理では、演出制御用CPU120は、第1始動入賞演出や第2始動入賞演出を実行可能となっている。

【0541】

第1始動入賞演出とは、図20-27(A)及び図20-27(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア109SG005Dに保留表示が表示されており且つアクティブ表示エリア109SG005Fにアクティブ表示が表示されている変動表示中において、第1始動入賞口に始動入賞が発生した場合に、保留表示をキャラクタ画像109SGCから第1保留記憶表示エリア109SG005Dにおける新たな保留表示の表示位置に向けて移動表示する演出である。尚、第1始動入賞演出対象の保留表示の移動表示は、該第1始動入賞演出の開始時に予め第1特図保留記憶数に基づいて決定された位置(第1保留記憶表示エリア109SG005Dにおける保留記憶数に応じて決定された位置)に移動することによって終了する。

【0542】

また、第2始動入賞演出とは、図20-27(C)及び図20-27(D)に示すように、保留記憶数が0であり且つ変動表示が実行されていない状態において、第1始動入賞口に始動入賞が発生した場合に、アクティブ表示をキャラクタ画像109SGCから第1保留記憶表示エリア109SG005Dを経由してアクティブ表示エリア109SG005Fに向けて移動表示する演出である。

【 0 5 4 3 】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値に応じて109SGS073～109SGS082のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

【 0 5 4 4 】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理(109SGS073)：遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理で変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パターン指定コマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理(109SGS074)に対応した値に変更する。

10

【 0 5 4 5 】

演出図柄変動開始処理(109SGS074)：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(109SGS075)に対応した値に更新する。

【 0 5 4 6 】

演出図柄変動中処理(109SGS075)：変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(109SGS076)に対応した値に更新する。

【 0 5 4 7 】

20

演出図柄変動停止処理(109SGS076)：全図柄停止を指示する演出制御コマンド(図柄確定コマンド)を受信したことにもとづいて、演出図柄の変動を停止し表示結果(停止図柄)を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理(109SGS077)、小当たり表示処理(109SGS080)または変動パターン指定コマンド受信待ち処理(109SGS073)に対応した値に更新する。

【 0 5 4 8 】

大当たり表示処理(109SGS077)：変動時間の終了後、画像表示装置5に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理(109SGS078)に対応した値に更新する。

【 0 5 4 9 】

30

大当たり遊技中処理(109SGS078)：大当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、画像表示装置5におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処理(109SGS079)に対応した値に更新する。

【 0 5 5 0 】

大当たり終了演出処理(109SGS079)：画像表示装置5において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理(109SGS073)に対応した値に更新する。

【 0 5 5 1 】

40

小当たり表示処理(109SGS080)：変動時間の終了後、画像表示装置5に小当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を小当たり遊技中処理(109SGS081)に対応した値に更新する。

【 0 5 5 2 】

小当たり遊技中処理(109SGS081)：小当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、画像表示装置5におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を小当たり終了演出処理(109SGS082)に対応した値に更新する。

【 0 5 5 3 】

小当たり終了演出処理(109SGS082)：画像表示装置5において、小当たり遊技状

50

態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理（１０９ＳＧＳ０７３）または大当り表示処理（１０９ＳＧＳ０７７）に対応した値に更新する。

【０５５４】

尚、本実施の形態において前述の第１始動入賞演出を実行する際には、該第１始動入賞演出の実行中に変動表示の終了と新たな変動表示が開始されることによって第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに表示されている保留表示数が変化（減少）する場合がある。このような場合には、図２０－２８（Ａ）～図２０－２８（Ｅ）に示すように、第１始動入賞演出対象の保留表示の第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄにおける移動先（停止位置）を再決定した後、第１始動入賞演出を継続すればよい。

10

【０５５５】

例えば、図２０－２８（Ａ）～図２０－２８（Ｅ）に示すように、保留４表示位置に向けての第１始動入賞演出の実行中に変動表示の終了と新たな変動表示が開始されたことに基づいて第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに表示されている保留表示がシフトした場合（第１特図保留記憶数が２個となったことに基づいて第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄの保留３表示位置に保留表示が表示されなくなってしまう場合は、第１始動入賞演出対象の保留表示の第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄにおける移動先を保留３表示位置に再決定した後、第１始動入賞演出を継続すればよい。

【０５５６】

また、スーパーリーチの変動中におけるリーチ演出等、変動表示結果が大当りとなることを示唆する特定の演出中は、第１始動入賞演出を実行するとリーチ演出に対して遊技者を注目させることができなくなってしまう。そこで本実施の形態における保留演出処理においては、図２０－２９（Ａ）及び図２０－２９（Ｂ）に示すように、スーパーリーチの変動中におけるリーチ演出中等の特定の演出の実行中に第１始動入賞口にて新たな始動入賞が発生した場合は、第１始動入賞演出を実行せずに、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに新たな保留表示を追加表示するのみとすることで、第１始動入賞演出によってリーチ演出の興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

20

【０５５７】

（変形例１）

尚、本実施の形態では、本発明における出現表示として第１始動入賞演出と第２始動入賞演出とを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１として図２０－３０（Ａ）及び図２０－３０（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０であり且つ変動表示の非実行中であるときに新たな始動入賞が発生した場合は、第２始動入賞演出を実行することなく保留表示をアクティブ表示としてアクティブ表示エリア１０９ＳＨ００５Ｆに表示してもよいし、また、第２始動入賞演出として、保留表示をキャラクタ画像１０９ＳＧＣから第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄを経由することなく直接アクティブ表示エリア１０９ＳＧ００５Ｆに移動させてもよい。このようにすることで、新たな始動入賞が発生してからアクティブ表示エリア１０９ＳＧ００５Ｆにアクティブ表示が表示されるまでの期間を短縮できる。

30

【０５５８】

また、本実施の形態では、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕにおいて白色丸形の保留表示を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示の表示態様として複数の表示態様（例えば、青色の丸形や赤色の丸形、白色の三角形や白色の四角形等）を設け、保留表示がいずれの表示態様にて表示されているかによって各保留表示に対応する変動表示において変動表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）を示唆する保留変化演出を実行可能としてもよい。

40

【０５５９】

（変形例２）

尚、このように、保留表示の表示態様に応じて大当り期待度を異ならせる場合には、第

50

1 始動入賞演出中に第1始動入賞演出対象の保留表示の表示態様を変化させてもよい。具体的には、変形例2として図20-31(A)~図20-31(D)に示すように、画像表示装置5の側方に可動体を設け、第1始動入賞演出の実行中に可動体を保留表示の移動経路上に配置することによって該保留表示を遊技者から隠蔽する。そして、該隠蔽中に保留表示の表示態様を変化させることによって第1始動入賞演出中の保留表示の表示態様の变化(丸型の白色表示から図20-31(D)に示す星型の白色表示109SG005H1への変化)を実現すればよい。このようにすることで、第1始動入賞演出対象の保留表示の表示態様がいずれに変化するののかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0560】

10

また、本変形例2では、可動体によって第1始動入賞演出対象の保留表示を隠蔽し、該隠蔽中に保留表示の表示態様を変化させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図20-32(A)~図20-32(D)に示すように、第1始動入賞演出対象の保留表示は、可動体ではなく、画像表示装置5にて表示される画像(図20-32(C)に示すキャラクタ画像109SG005G)によって隠蔽し、該隠蔽中に保留表示の表示態様を変化させることによって第1始動入賞演出中の保留表示の表示態様の变化(丸型の白色表示から図20-32(D)に示す四角型の白色表示109SG005H2への変化)を実現すればよい。

【0561】

(変形例3)

20

また、本実施の形態では、パチンコ遊技機1の電源投入時に該パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1の設定値の変更は遊技中に実行可能であってもよい。尚、遊技中にパチンコ遊技機1の設定値を変更する場合は、変形例3として図20-33(A)~図20-33(C)に示すように、例えば、先ず、遊技場の店員等が遊技機用枠109SG003を開放した後、錠スイッチ109SG0051をONにすることによって表示モニタ(第1表示部109SG029A)に現在パチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示させた後、遊技場の店員等が設定切替スイッチ109SG052を操作することによって第1表示部109SG029Aに表示されている数値を変化させる。

【0562】

30

そして、遊技場の店員等が錠スイッチ109SG051を押込み操作することによって第1表示部109SG029Aに表示されている数値(設定値)を新たなパチンコ遊技機1の設定値として設定するとともに、RAM102のバックアップ領域に格納すればよい。尚、新たな設定値が設定された後は、遊技制御用データ保持エリア109SG150をクリアすることによって、特図保留記憶、普図保留記憶や遊技制御フラグ設定部109SG152、遊技制御タイマ設定部109SG153、遊技制御カウンタ設定部109SG154、遊技制御バッファ設定部109SG155等に記憶されている各種フラグやデータを消去してもよい。

【0563】

40

このように、遊技制御用データ保持エリア109SG150をクリアすることによって、設定値の変更に伴い変動表示結果が大当たりとなる保留記憶が新たに発生してしまうことや、新たに可変入賞球装置6Bが開放されること(普図当たりが発生してしまうこと)、実行中の変動表示結果が不当に大当たりとなってしまうことを防止することができる。更に、遊技制御用データ保持エリア109SG150をクリアすることによって、大当たり遊技中であれば大入賞口を閉鎖させたり、可変入賞球装置6Bが開放中であれば該可変入賞球装置6Bを閉鎖させることで遊技者が不適切な利益を得ることを防止することができる。更に、新たな設定値が設定されずに設定変更処理が中断された場合に、新たな設定値が設定されていないにもかかわらず、保留記憶が消去されてしまうことを防ぐことができる。

【0564】

尚、本変形例3では、パチンコ遊技機1の設定値を遊技中に変更可能な形態を例示して

50

いるが、本発明はこれに限定されるものではなく、このように遊技中にパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能とする場合は、図示しない枠開放検出用センサによって遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 の開放が検出されていることに基づいてスピーカ 8 L , 8 R からの音出力や L E D の発光等によって遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 が開放中であることを報知可能な開放報知手段を設け、パチンコ遊技機 1 の設定値が不正に変更されてしまうことを防止できるようにしてもよい。

【 0 5 6 5 】

更に、このように開放報知手段を備える場合は、遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 の開放中に遊技制御用データ保持エリア 1 0 9 S G 1 5 0 に保留記憶が記憶されているか否かを判定し、遊技制御用データ保持エリア 1 0 9 S G 1 5 0 に保留記憶が記憶されている場合は、遊技制御用データ保持エリア 1 0 9 S G 1 5 0 に保留記憶が記憶されていない場合とは異なる報知態様で報知を行ってもよい。このようにすることで、設定値を変更するために遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 を開放した場合、報知手段の報知態様によって遊技制御用データ保持エリア 1 0 9 S G 1 5 0 に保留記憶が記憶されているか否かを容易に遊技場の店員等が認識することができるので、不適切に設定値が変更されてしまうことを防止できる。

10

【 0 5 6 6 】

更に、変形例 3 では、このように開放報知手段を備える場合は、遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 の開放中に遊技制御用データ保持エリア 1 0 9 S G 1 5 0 内に変動表示結果が大当たりとなる保留記憶が有るか否かを判定し、変動表示結果が大当たりとなる保留記憶が有ると判定した場合は、変動表示結果が大当たりとなる保留記憶が無いと判定した場合は異なる報知態様で報知を行ってもよい。このようにすることで、遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 が開放されたときに、変動表示結果が大当たりとなる保留記憶の有無を遊技場の店員等が容易に認識できるようになるので、不適切に設定値が変更されてしまうことを防ぐことができる。

20

【 0 5 6 7 】

更に、本変形例 3 のようにパチンコ遊技機 1 の設定値を遊技中に変更可能であるとともに、前記変形例 2 のように、保留表示の表示態様を白色の丸形から該白色の丸形よりも大当たり期待度の高い白色の三角形や四角形に変化可能とする場合は、遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 の開放中に白色の三角形や四角形で表示されている保留表示が有るか否かを判定し、白色の三角形や四角形で表示されている保留表示が無い場合とは異なる報知態様で報知を行ってもよい。このようにすることで、遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 が開放されたときに、保留表示が白色の丸形よりも大当たり期待度の高い白色の三角形や四角形にて表示されていることを遊技場の店員等が容易に認識できるようになるので、不適切に設定値が変更されてしまうことを防ぐことができる。

30

【 0 5 6 8 】

尚、本変形例 3 では、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、元からパチンコ遊技機 1 に設定されていた設定値を再設定した場合においても保留記憶をクリアしてもよい。

40

【 0 5 6 9 】

また、本変形例 3 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ことに基づいて保留記憶をクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 2 0 - 3 3 (A) に示すように、表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 にパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が表示されたタイミング、つまり、C P U 1 0 3 によって設定変更処理が実行されるときに保留記憶をクリアしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを確実に防ぐことができる。

【 0 5 7 0 】

50

また、本変形例 3 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ことに基
づいて第 1 大入賞口や第 2 大入賞口 1 0 9 S G 7 1 2 が閉鎖される形態を例示しているが
、本発明はこれに限定されるものではなく、図 2 0 - 3 3 (A) に示すように、表示モニ
タ 1 0 9 S G 0 2 9 にパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が表示されたタイミング
、つまり、C P U 1 0 3 によって設定変更処理が実行されるときに第 1 大入賞口や第 2 大
入賞口 1 0 9 S G 7 1 2 を閉鎖してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に
設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを確実に防ぐことができる。

【 0 5 7 1 】

また、本変形例 3 においては、遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 の開放中に遊技制御用デー
タ保持エリア 1 0 9 S G 1 5 0 内に保留記憶が有る場合は、報知手段による報知を実行す
る形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠 1 0 9 S
G 0 0 3 の開放中に遊技制御用データ保持エリア 1 0 9 S G 1 5 0 内に保留記憶が有る場
合は、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値を設定不能としてもよいし、遊技機用枠 1 0 9 S
G 0 0 3 の開放中に遊技制御用データ保持エリア 1 0 9 S G 1 5 0 内に保留記憶が無い場
合よりも複雑な変更手順を設けることによって新たな設定値が設定され難くしてもよい。
このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されることによって誤っ
て保留記憶がクリアされてしまうことを防ぐことができる。

【 0 5 7 2 】

(変形例 4)

また、本実施の形態では、表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 に第 1 表示部 1 0 9 S G 0 2 9
A ~ 第 5 表示部 1 0 9 S G 0 2 9 E までの 5 つの表示部を設け、第 1 表示部 1 0 9 S G 0
2 9 A において第 2 表示部 1 0 9 S G 0 2 9 B ~ 第 5 表示部 1 0 9 S G 0 2 9 E にて表示
中の連比、役比、ベースの設定値を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定され
るものではなく、変形例 4 として図 2 0 - 3 4 (A) に示すように、表示モニタには表示
中の連比、役比、ベースの設定値を表示する表示部を設けなくともよい。尚、このような
場合は、図 2 0 - 3 4 (B) に示すように、設定値 1 での連比、役比、ベースを赤色、設
定値 2 での連比、役比、ベースを緑色、設定値 3 での連比、役比、ベースを青色にて表示
することによって、表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 にて表示中の連比、役比、ベースがいず
れの設定値での数値であるのかを把握し易くしてもよい。

【 0 5 7 3 】

また、本実施の形態や本変形例 4 においては、表示モニタ 1 0 9 S G 0 2 9 において、
設定値 1 における連比、役比、ベースを 5 秒間隔毎に切り替えて表示可能であるとともに
、表示切替スイッチ 1 0 9 S G 0 3 0 の操作毎にこれら設定値 1 における連比、役比、ベ
ースの 5 秒間隔での切替表示を設定値 2 における連比、役比、ベースの 5 秒間隔での切替
表示、設定値 3 における連比、役比、ベースの 5 秒間隔での切替表示に変化可能な形態を
例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、設定値 1 における連比、
設定値 2 における連比、設定値 3 における連比の 5 秒間隔での切替表示と、設定値 1 にお
ける役比、設定値 2 における役比、設定値 3 における役比の 5 秒間隔での切替表示と、設
定値 1 におけるベース、設定値 2 におけるベース、設定値 3 におけるベースの 5 秒間隔で
の切替表示と、を表示切替スイッチ 1 0 9 S G 0 3 0 の操作毎に切替可能としてもよい。

【 0 5 7 4 】

(変形例 5)

また、本実施の形態では、セキュリティカバー 1 0 9 S G 5 0 0 A を外枠 1 0 9 S G 0
0 1 a に固定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、セキ
ュリティカバーは遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 側に設けてもよい。具体的には、変形例 5
として図 2 0 - 3 5 (A) 及び図 2 0 - 3 5 (B) に示すように、短片 1 0 9 S G 5 0 0
B a と長片 1 0 9 S G 5 0 0 B b とから成るセキュリティカバー 1 0 9 S G 5 0 0 B を、
例えば、基板ケース 1 0 9 S G 2 0 1 に対して、長片 1 0 9 S G 5 0 0 B b の右端部が錠
スイッチ 1 0 9 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 0 9 S G 0 5 2 とを含む基板ケース 1 0
9 S G 2 0 1 の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置よりも右側の被覆解除位置との間

で左右方向にスライド移動可能に設ける。

【0575】

一方、遊技機用枠109SG003を開放した際には、基板ケース109SG201に対してセキュリティカバー109SG500Bを右側方にスライド移動させることによって、長片109SG500Bbの左部に形成された貫通口109SG500Bcを介して錠スイッチ109SG051と設定切替スイッチ109SG052とを操作可能とすればよい。つまり、本変形例1においては、遊技機用枠109SG003が閉鎖されているときは、セキュリティカバー109SG500B（長片109SG500Bb）が錠スイッチ109SG051と設定切替スイッチ109SG052を被覆した状態で基板ケース109SG201に対する左右方向へのスライド移動が規制されることによってパチンコ遊技機1が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠109SG003が開放されているときには、基板ケース109SG201に対してセキュリティカバー109SG500Bを右方向にスライド移動させて錠スイッチ109SG051と設定切替スイッチ109SG052を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機1が規制状態から解除可能（許容状態に変化させることが可能）な状態とすることができる。

10

【0576】

より詳しくは、図20-35（A）及び図20-35（B）に示すように、遊技機用枠109SG003の閉鎖時は、セキュリティカバー109SG500Bの基板ケース109SG201からの突出寸法が長さL1である一方で、遊技機用枠109SG003を開放した際には、基板ケース109SG201に対してセキュリティカバー109SG500Bをスライド移動させることによってセキュリティカバー109SG500Bの基板ケース109SG201からの突出寸法が長さL2に伸長される（ $L2 > L1$ ）。

20

【0577】

つまり、図20-36（A）に示すように、遊技機用枠109SG003を所定の回転軸を中心に回転して開放した際には、セキュリティカバー109SG500Bを基板ケース109SG201からの突出寸法が長さL2となるまで基板ケース109SG201に対してスライド移動させる（パチンコ遊技機1を許容状態とする）ことで、遊技場の店員等が錠スイッチ109SG051や設定切替スイッチ109SG052を操作することによってパチンコ遊技機1の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図20-36（B）に示すように、セキュリティカバー109SG500Bを基板ケース109SG201からの突出寸法が長さL1となるまで基板ケース109SG201に対してスライド移動させなければ（パチンコ遊技機1を規制状態に変化させなければ）セキュリティカバー109SG500Bが外枠109SG001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠109SG003を閉鎖することが不可能となっている。

30

【0578】

このため、本変形例1では、パチンコ遊技機1が許容状態のまま遊技機用枠109SG003が閉鎖されてしまうことを防止することが可能となっているので、セキュリティカバー109SG500Bによる錠スイッチ109SG051と設定切替スイッチ109SG052との被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠109SG003を閉鎖してしまうことを防ぐことができ、セキュリティ性を向上できるようになっている。

40

【0579】

尚、遊技機用枠109SG003を閉鎖している状態では、短片109SG500Baの前端部が外枠109SG001aと遊技機用枠109SG003との間に配置されることで被覆位置から左右方向への移動が規制されるようになっているが、セキュリティカバー109SG500Bにより錠スイッチ109SG051と設定切替スイッチ109SG052とを被覆している状態が維持される範囲でセキュリティカバー109SG500Bが左右方向に移動されるようになっていてもよい。

【0580】

50

(変形例 6)

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠 109SG003 側に設ける形態としては、変形例 6 として図 20 - 37 (A) 及び図 20 - 38 (B) に示すように、セキュリティカバー 109SG500C の左端部を遊技機用枠 109SG003 の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸 109SG500Cd を中心として、錠スイッチ 109SG051 と設定切替スイッチ 109SG052 とを含む基板ケース 109SG201 の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置から回動した被覆解除位置との間で回動可能に枢支されていてもよい。このような場合は、遊技機用枠 109SG003 の閉鎖時には、短片 109SG500Ca の前端部が外枠 109SG001a の右側辺に設けられた係止部 109SG500Cc に係止され、長片 109SG500Cb が錠スイッチ 109SG051 と設定切替スイッチ 109SG052 とを背面側から被覆している状態から背面側への回動が規制されるようにすればよい。

10

【0581】

そして、遊技機用枠 109SG003 を開放した際には、基板ケース 109SG201 に対してセキュリティカバー 109SG500C を枢軸 109SG500Cd 周り (平面視で反時計回り) に回動させることによって錠スイッチ 109SG051 と設定切替スイッチ 109SG052 とを被覆した状態を解除して操作可能とすればよい。つまり、本変形例 6 においては、遊技機用枠 109SG003 が閉鎖されているときは、セキュリティカバー 109SG500C (長片 109SG500Cb) が錠スイッチ 109SG051 と設定切替スイッチ 109SG052 を被覆した状態で回動が規制されることによってパチンコ遊技機 1 が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠 109SG003 が開放されているときには、基板ケース 109SG201 に対してセキュリティカバー 109SG500C を枢軸 109SG500Cd 周り (平面視で反時計回り) に回動させて錠スイッチ 109SG051 と設定切替スイッチ 109SG052 を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機 1 が規制状態から解除可能 (許容状態に変化させることが可能) な状態とすることができる。

20

【0582】

より詳しくは、図 20 - 38 (A) に示すように、本変形例 6 におけるセキュリティカバー 109SG500C は、枢軸 109SG500Cd 周りに回動する (パチンコ遊技機 1 を許容状態とする) ことで、遊技場の店員等が錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 を操作することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機 1 が許容状態である場合は、図 20 - 38 (B) に示すように、セキュリティカバー 109SG500C を平面視で時計回り方向に回動して該セキュリティカバー 109SG500C によって錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 を被覆しなければ (パチンコ遊技機 1 を規制状態に変化させなければ)、セキュリティカバー 109SG500C が外枠 109SG001a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 109SG003 を閉鎖することが不可能となっている。

30

【0583】

このため、本変形例 6 では、パチンコ遊技機 1 が許容状態のまま遊技機用枠 109SG003 が閉鎖されてしまうことを防止することが可能となっているので、セキュリティカバー 109SG500C による錠スイッチ 109SG051 と設定切替スイッチ 109SG052 との被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠 109SG003 を閉鎖してしまうことを防ぐことができ、セキュリティ性を向上できるようになっている。

40

【0584】

(変形例 7)

また、前記実施の形態では、遊技機用枠 109SG003 を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス扉枠 109SG003a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定

50

値を変更可能としてもよい。尚、このようにガラス扉枠 109SG003a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能とする場合は、変形例 7 として図 20-39(A)~図 20-39(C) に示すように、遊技機用枠 109SG003 下部に貫通口 109SG003b を形成し、該貫通口 109SG003b を介して錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 を操作可能とすればよい。

【0585】

このように貫通口 109SG003b を介して錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 を操作可能とする場合には、貫通口 109SG003b を開閉可能な扉体 109SG003c を設け、該扉体 109SG003c が閉鎖されている状態では錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 の操作規制されるようにすればよい。尚、図 20-39(B) 及び図 20-39(C) に示すように、扉体 109SG003c を遊技機用枠 109SG003 の正面側に設ける場合は、ガラス扉枠 109SG003a を閉鎖することによって扉体 109SG003c がガラス扉枠 109SG003a と遊技機用枠 109SG003 との間で開閉可能に挟持されることとなるので、ガラス扉枠 109SG003a の閉鎖時に錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 が不正に操作されてしまうことを強力に防ぐことができ、セキュリティ性を向上することができる。

10

【0586】

(本実施形態の特徴部 2 に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 2 について説明する。まず、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 のように設定値を変更可能な遊技機においては、例えば、主基板 11 側の RAM 102 と演出制御基板 12 側の RAM 122 の両方に設定情報(設定値の値)を記憶しておくことが考えられる。しかしながらこのような場合は、RAM 122 に設定情報を何ら加工すること無く記憶したり、主基板 11 側から演出制御基板 12 に何ら加工されていない設定情報を含むコマンドを出力する場合は、パチンコ遊技機 1 の設定値が「1」である場合とパチンコ遊技機 1 の設定値が「2」や「3」である場合の RAM 122 の内容や主基板 11 から演出制御基板 12 に出力するコマンドを比較することで、容易に設定値の値が解析されてしまう。そこで、本実施の形態においては、CPU 103 は、設定値を後述する設定秘匿値に変換するとともに、該設定秘匿値を含むコマンドを演出制御基板 12 に対して出力するとともに、演出制御用 CPU 120 は、前記コマンドから特定した設定値を後述する設定対応値に変換して記憶することで、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の特定を困難としている。

20

30

【0587】

以下、本実施の形態における特徴部 2 について説明する。図 20-40 に示すように、演出制御コマンドとして、RAM 102 のバックアップ領域に格納された設定値(変更された新たな設定値)を演出制御基板 12 に対して指定するための設定値指定コマンド(コマンド D1XXH)を設ける。尚、設定値指定コマンドでは、設定値を変化した後の設定秘匿値などに応じて、異なる EXT データが設定される。

【0588】

また、設定値変更処理(図 20-21 参照)においては、CPU 103 は、RAM 102 のバックアップ領域に格納した設定値を設定秘匿値に変化するための設定値変換処理を実行する。図 20-41 に示す設定値変換処理において CPU 103 は、まず、新たな設定値(RAM 102 のバックアップ領域に格納した設定値)を特定する(109SGS301)。次いで、CPU 103 は、該特定した設定値を設定値秘匿値に変換する(109SGS302)。

40

【0589】

尚、109SGS302 の処理においては、CPU 103 は、例えば、特定した設定値を、図 20-42(1)や図 20-42(2)に示すような変換テーブルを用いて秘匿値に変換すればよい。尚、図 20-42(1)は、設定値毎に規則性の無い 1 の値が設定されている変換用テーブル A を示す図である。本変換用テーブル A を用いて設定値を秘匿値

50

に変換する場合は、例えば、109SGS301の処理において特定した設定値が「1」である場合は該設定値を設定秘匿値「150」に変換し、109SGS301の処理において特定した設定値が「2」である場合は該設定値を設定秘匿値「41」に変換し、109SGS301の処理において特定した設定値が「3」である場合は該設定値を設定秘匿値「34」に変換する。

【0590】

また、図20-42(2)は、設定値毎に特定の規則性を有する1の値が設定されている変換用テーブルBを示す図である。本変換用テーブルBを用いて設定値を設定秘匿値に変換する場合は、例えば、109SGS301の処理において特定した設定値が「1」である場合は該設定値を設定秘匿値「4」に変換し、109SGS301の処理において特定した設定値が「2」である場合は該設定値を設定秘匿値「5」に変換し、109SGS301の処理において特定した設定値が「3」である場合は該設定値を設定秘匿値「6」に変換する。つまり、変換用テーブルBは、RAM102のバックアップ格納領域に格納された設定値に「3」を加えた値を設定秘匿値とする変換用テーブルである。

10

【0591】

尚、110SG302の処理において変換用テーブルAを用いて設定値を設定秘匿値に変換する場合は、設定値毎に規則性の無い値(設定秘匿値)に変換されるので、該設定秘匿値を含む設定値指定コマンドを演出制御基板12に対して出力する際に、設定されている設定値(RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値)の解析や改竄を困難化することができる。一方で、109SGS302の処理において変換用テーブルBを用いて設定値を設定秘匿値に変換する場合は、設定値毎に規制性を有する値(設定秘匿値)に変換されるので、後述する設定値更新処理(図20-45参照)において該設定秘匿値から設定値を特定する際の処理負荷を低減することができる。

20

【0592】

また、109SGS302の処理においては、図20-42(3)に示すように、特定した設定値を所定の変換係数(例えば、設定値である「1」、「2」、「3」の公倍数である「6」や「12」等)によって乗算(演算A)または除算(演算B)した値を設定秘匿値とする演算変換を実行してもよい。

【0593】

更に、109SGS302の処理においては、図20-42(4)に示すように、特定した設定値に所定の数値を加算(シフトA)或いは減算(シフトB)した値を設定秘匿値とする数値シフト変換を実行してもよい。

30

【0594】

尚、シフトAにおける数値シフト変換では、例えば、109SGS301の処理において特定した設定値が「1」である場合は該設定値を設定秘匿値「12」に変換し、109SGS301の処理において特定した設定値が「2」である場合は該設定値を設定秘匿値「13」に変換し、109SGS301の処理において特定した設定値が「3」である場合は該設定値を設定秘匿値「14」に変換、つまり、設定値に対して+11のシフトを行った値を設定秘匿値とすればよい。また、シフトBにおける数値シフト変換では、例えば、109SGS301の処理において特定した設定値が「1」である場合は該設定値を設定秘匿値「0」に変換し、109SGS301の処理において特定した設定値が「2」である場合は該設定値を設定秘匿値「1」に変換し、109SGS301の処理において特定した設定値が「3」である場合は該設定値を設定秘匿値「2」に変換、つまり、設定値に対して-1のシフトを行った値を設定秘匿値とすればよい。

40

【0595】

また、109SGS302の処理においては、図20-42(4)に示すように、連続した8桁のビット(00000000)のうち、特定した設定値に対応するビットを立たせた(0から1に変化させる)値を設定秘匿値とするビット位置変換を実行してもよい。具体的には、109SGS301の処理において特定した設定値が「1」である場合は該設定値を設定秘匿値「00000001」に変換し、109SGS301の処理におい

50

て特定した設定値が「2」である場合は該設定値を設定秘匿値「000000001」に変換し、109SGS301の処理において特定した設定値が「3」である場合は該設定値を設定秘匿値「00000100」に変換してもよいし（位置A）、109SGS301の処理において特定した設定値が「1」である場合は該設定値を設定秘匿値「10000000」に変換し、109SGS301の処理において特定した設定値が「2」である場合は該設定値を設定秘匿値「01000000」に変換し、109SGS301の処理において特定した設定値が「3」である場合は該設定値を設定秘匿値「00100000」に変換してもよい（位置B）。

【0596】

以上のように、109SGS302の処理において図20-42に示すいずれかの方法で設定値を設定秘匿値に変換した後は、CPU103は、該変換した設定秘匿値を含む設定値指定コマンドの送信設定を行い、設定値変換処理を終了する（S109SGS303）。尚、S109SGS303において送信設定が行われた設定値指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（S27）を実行することによって演出制御基板12に対して出力される。尚、設定値変換処理は、図20-43に示すように、遊技場の店員等が錠スイッチ109SG051を押込み操作したタイミング、つまり、RAM102のバックアップ領域に新たな設定値が格納されたタイミングで実行すればよい。

【0597】

次に、演出制御基板12が設定値指定コマンドを受信した場合の態様について説明する。図20-44は、コマンド解析処理を示すフローチャートである。図20-44に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、先ず、演出制御コマンド受信バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板15を介して伝送された主基板11からの受信コマンドがあるか否かを判定する（109SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ（109SGS221；N）、コマンド解析処理を終了する。

【0598】

109SGS221にて受信コマンドがある場合には（109SGS221；Y）、例えば受信コマンドのMODEデータを確かめることなどにより、その受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（109SGS222）。そして、第1始動口入賞指定コマンドであるときには（109SGS222；Y）、第1保留記憶数通知待ち時間を設定する（109SGS223）。例えば、109SGS223の処理では、第1保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0599】

109SGS222にて受信コマンドが第1始動口入賞指定コマンドではない場合には（109SGS222；N）、その受信コマンドは第2始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（109SGS224）。そして、第2始動口入賞指定コマンドであるときには（109SGS224；Y）、第2保留記憶数通知待ち時間を設定する（109SGS225）。例えば、109SGS225の処理では、第2保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【0600】

109SGS224にて受信コマンドが第2始動口入賞指定コマンドではない場合には（109SGS224；N）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（109SGS226）。109SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（109SGS226；N）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（109SGS227）。109SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（109SGS227；N）、その受信コマンドは第1保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（109SGS228）。そして、第1保留記憶数通知コマンドであるときには（109SGS228；Y）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第1保留記憶数通

10

20

30

40

50

知待ち時間をクリアする(109SGS229)。

【0601】

109SGS228にて受信コマンドが第1保留記憶数通知コマンドではない場合には(109SGS228;N)、その受信コマンドは第2保留記憶数通知コマンドであるかを判定する(109SGS230)。そして、第2保留記憶数通知コマンドであるときには(109SGS230;Y)、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第2保留記憶数通知待ち時間をクリアする(109SGS231)。

【0602】

そして、109SGS229, 109SGS231の処理のいずれかを実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグに、保留表示態様が未決定である旨を示す「1」をセットする(109SGS232)。

【0603】

109SGS226にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や(109SGS226;Y)、109SGS227にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合(S227;Y)、あるいは109SGS223, 109SGS225, 109SGS232の処理のいずれかを実行した後は、受信コマンドを図示しない始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭に格納し(109SGS233)、109SGS221の処理に戻る。

【0604】

尚、変動開始コマンド(第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド)とともに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)を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ194Aに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【0605】

また、109SGS230にて受信コマンドが第2保留記憶数通知コマンドではない場合には(109SGS230;N)、受信コマンドが設定値指定コマンドであるかを判定する(109SGS232)。受信コマンドが設定値指定コマンドである場合(109SGS232;Y)は、演出制御基板12に搭載されているRAM122に該設定値指定コマンドから特定した設定値を記憶する設定値更新処理を実行し(S109SGS233)、109SGS21に戻る。尚、109SGS232において受信コマンドが設定値指定コマンドでない場合(109SGS232;N)は、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから(109SGS234)、109SGS221の処理に戻る。

【0606】

図20-45は、コマンド解析処理における設定値更新処理を示すフローチャートである。設定値更新処理において演出制御用CPU120は、まず、受信した設定値指定コマンドから設定値(RAM102のバックアップ領域に格納された設定値)を特定する(110SGS311)。尚、該110SGS311の処理において演出制御用CPU120は、受信した設定値指定コマンドから設定秘匿値を特定するとともに、CPU103が設定値を設定値秘匿値に変換した方法に対応する方法において、該設定値秘匿値から設定値を特定すればよい。

【0607】

例えば、CPU103が変換用テーブルAを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「150」であれば設定値を「1」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「41」であれば設定値を「2」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「34」であれば設定値を「3」に特定すればよい。また、CPU103が変換用テーブルBを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「4」であれば設定

10

20

30

40

50

値を「1」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「5」であれば設定値を「2」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「6」であれば設定値を「3」に特定すればよい。

【0608】

また、CPU103が演算変換として演算Aを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値を所定の変換係数にて除算した値を設定値に特定すればよい。また、CPU103が演算変換として演算Bを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値を所定の変換係数にて乗算した値を設定値に特定すればよい。

【0609】

また、CPU103が数値シフト変換としてシフトAを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「12」であれば設定値を「1」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「13」であれば設定値を「2」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「14」であれば設定値を「3」に特定すればよい。また、CPU103が数値シフト変換としてシフトBを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「0」であれば設定値を「1」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「1」であれば設定値を「2」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「2」であれば設定値を「3」に特定すればよい。

【0610】

また、CPU103がビット位置変換として位置Aを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「00000001」であれば設定値を「1」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「00000010」であれば設定値を「2」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「00000100」であれば設定値を「3」に特定すればよい。また、CPU103がビット位置変換として位置Bを用いて設定値を設定秘匿値に変換した場合は、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「10000000」であれば設定値を「1」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「01000000」であれば設定値を「2」に特定し、設定値指定コマンドから特定した設定秘匿値が「00100000」であれば設定値を「3」に特定すればよい。

【0611】

次いで、演出制御用CPU120は、110SGS311において特定した設定値を該特定した設定値に対応する1の設定対応値に変換し(110SGS312)、RAM122に記憶されている設定対応値を、変換した設定対応値に更新記憶して設定値更新処理を終了する(110SGS313)。

【0612】

尚、110SGS312及び110SGS313の処理においては、演出制御用CPU120は、例えば、図20-42に示す変換用テーブルや演算変換、数値シフト変換、ビット位置変換等を用いて設定値を設定秘匿値とは異なる値(設定対応値)に変換してRAM122に更新記憶すればよい。このように、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した設定値指定コマンドから特定した設定値を、該設定値のままや設定秘匿値のままRAM122に更新記憶せずに設定対応値に変換してRAM122に更新記憶することで、パチンコ遊技機1の設定値が解析されてしまうことや、RAM122に設定値とは異なる値が更新記憶されてしまう虞を低減することができる。

【0613】

尚、110SGS312において演出制御用CPU120が設定値を設定対応値に変換する方法は、CPU103が設定値変換処理の110SGS302の処理において設定値を設定秘匿値に変換する方法と同一であってもよいし、異なってもよい。

【0614】

更に、このように、設定された設定値に応じた値(設定対応値)をRAM122に更新

10

20

30

40

50

記憶する場合、演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから所定期間（例えば、100回の変動表示が実行されるまでや、1時間が経過するまで）に亘って、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定値示唆演出を実行可能としてもよい。具体的には、図20-46に示すように、RAM122に記憶されている設定対応値に応じて、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから前述した所定期間に亘って画像表示装置5に背景画像として春、夏、冬の背景画像を異なる割合で表示する朝いち背景演出（設定値示唆演出）を実行するようにすればよい。

【0615】

例えば、演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1に原電が投入されてから設定値示唆演出として画像表示装置5に背景画像として表示する画像を春、夏、冬のいずれかに決定する。このとき、演出制御用CPU120は、RAM122に記憶されている設定対応値が設定値「1」に対応する値である場合は、背景画像として表示する画像を80%の割合で冬の画像に決定し、15%の割合で春の画像に決定し、5%の割合で夏の画像に決定する。また、RAM122に記憶されている設定対応値が設定値「2」に対応する値である場合は、背景画像として表示する画像を60%の割合で冬の画像に決定し、30%の割合で春の画像に決定し、10%の割合で夏の画像に決定する。そして、RAM122に記憶されている設定対応値が設定値「3」に対応する値である場合は、背景画像として表示する画像を40%の割合で冬の画像に決定し、45%の割合で春の画像に決定し、15%の割合で夏の画像に決定する。

【0616】

尚、本実施の形態においては、設定値1が最も遊技者にとって有利な設定値であり、設定値3が最も遊技者にとって不利な設定値であるので、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから所定期間が経過するまでの間は、画像表示装置5の背景画像として表示されている画像に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0617】

尚、本実施の形態においては、設定値示唆演出として画像表示装置5の背景画像として表示される画像を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値示唆演出としては、変動表示中や大当り遊技中、大当り遊技の終了タイミング、特定回数（例えば、500回）以降の変動表示中等で特定のキャラクタやセリフ等を画像表示装置5に表示することでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する演出であってもよい。更に、本実施の形態においては、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから所定期間が経過するまで設定値示唆演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値示唆演出は、パチンコ遊技機1に電源が投入されてからの期間に関わらず実行可能な演出としてもよい。

【0618】

また、本実施の形態においてCPU103は、設定値変換処理において、パチンコ遊技機1に設定した設定値を変換用テーブルや演算変換、数値シフト変換、ビット位置変換等の方法を用いて設定秘匿値に変換する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変換処理においては、パチンコ遊技機1に設定した設定値をこれら変換用テーブルや演算変換、数値シフト変換、ビット位置変換以外の方法を用いて設定秘匿値に変換してもよいし、パチンコ遊技機1に設定した設定値を2以上の方法を用いて設定秘匿値に変換してもよい。

【0619】

また、本実施の形態において演出制御用CPU120は、設定値更新処理において、設定値指定コマンドから特定した設定値を、変換用テーブルや演算変換、数値シフト変換、ビット位置変換等の方法を用いて設定対応値に変換する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値更新処理においては、設定値指定コマンドから特定した設定値をこれら変換用テーブルや演算変換、数値シフト変換、ビット位置変換以外の方法を用いて設定対応値に変換してもよいし、設定値指定コマンドから特定した設定値を2以上の方法を用いて設定対応値に変換してもよい。

【0620】

また、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された場合、CPU103は、該設定値を変換した設定秘匿値を含む設定値指定コマンドを演出制御基板12に対して出力し、演出制御用CPU120は、設定値指定コマンドから特定した設定値を設定対応値に変換してRAM122に記憶する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された場合は、CPU103による設定値の設定秘匿値への変換と、演出制御用CPU120による設定値の設定対応値への変換と、のうちの一方のみを実行してもよい。尚、CPU103による設定値の設定秘匿値への変換を実行しない場合、CPU103は、設定値を含む設定値指定コマンドを演出制御基板12に向けて出力し、演出制御用CPU120は、該設定値指定コマンドから特定した設定値を設定対応値に変換してRAM122に記憶すればよい。また、演出制御用CPU120による設定値の設定対応値への変化を実行しない場合、CPU103は、設定値を変換した設定秘匿値を含む設定値指定コマンドを演出制御基板12に対して出力し、演出制御用CPU120は、設定値指定コマンドから特定した設定値をそのままRAM122に記憶すればよい。

10

【0621】

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1においては、図9(H)に示すように、演出制御用CPU120は、第1示唆演出としてのスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出と、第2示唆演出としてのスーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出と、を実行可能であるとともに、スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出を実行する際には、該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出の開始時から該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を報知するので、リーチ演出に応じたタイトル31AK007の報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

20

【0622】

また、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1においては、スーパーリーチAとスーパーリーチBとの導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出(例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出)を実行することで、演出効果が向上し、演出に対して遊技者を注目させることができる。

【0623】

また、本実施の形態には、以下に示す第2発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きの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号公報に記載の遊技機にあっては、演出を行う演出制御基板に対して設定値を特定可能な設定値指定コマンドを送信して、設定値を演出制御基板に通知して設定示唆演出を制御するようにしており、これら設定示唆演出を制御する演出制御基板は、遊技の進行を制御するのではなく演出を制御する基板であることにより、遊技の進行を制御する遊技制御基板よりも基板をケース等から取り出して解析することが容易であることから、演出制御基板に記憶されている設定値が改竄されてしまうと、不適切な設定示唆演出が行われてしまう恐れ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、該問題を解決する第2発明の手段1の遊技機として、

30

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、1~3の設定値)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20-21に示す設定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の制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分)と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120が図20-46に示す朝いち背景演出(設定値示唆演出

40

50

）を実行する部分）と、
を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定値を特定可能な前記制御情報として、前記設定手段によって設定された設定値とは異なる数値であって該設定値を変換した秘匿値を含む設定値制御情報（例えば、設定値指定コマンド）を送信可能であって（例えば、CPU103が設定値変換処理の110SG303の処理の実行後にコマンド制御処理（S27）を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる秘匿値を記憶する（例えば、演出制御用CPU120が図20-45に示す設定値更新処理の110SG313の処理を実行する部分）とともに、該秘匿値から特定した設定値に関する演出を実行可能である（例えば、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから1時間が経過するまでや、100回の変動表示が実行されるまで朝いち背景演出（設定値示唆演出）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、記憶されている設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0624】

更には、第2発明の手段2の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値と前記秘匿値とが対応付けられた変換テーブルを使用して前記変換を実行する（例えば、CPU103が図20-41に示す設定値変換処理の110SGS302の処理において、図20-42（1）に示す変換用テーブルAや図20-42（2）に示す変換用テーブルBを用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）
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、変換の処理負荷を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0625】

更には、第2発明の手段3の遊技機として、

前記遊技制御手段は、所定の変換係数による演算を前記設定値に対して行うことで前記変換を実行するとしている（例えば、CPU103が図20-41に示す設定値変換処理の110SGS302の処理において、図20-42（3）に示す演算変換（演算Aまたは演算B）を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）

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、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0626】

更には、第2発明の手段4の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値に対応する特定のビット値を1とすることで前記変換を実行する（例えば、CPU103が図20-41に示す設定値変換処理の110SGS302の処理において、図20-42（5）に示すビット位置変換（位置Aまたは位置B）を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）

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、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0627】

更には、第2発明の手段5の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値を所定数だけシフトすることで前記変換を実行する（例えば、CPU103が図20-41に示す設定値変換処理の110SGS302の処理において、図20-42（4）に示す数値シフト変換（シフトAまたはシフトB）を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）

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、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0628】

また、本実施の形態には、以下に示す第3発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きの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

10

20

30

40

50

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 号公報に記載の遊技機にあっては、演出を行う演出制御基板に対して設定値を特定可能な設定値指定コマンドを送信して、設定値を演出制御基板に通知して設定示唆演出を制御するようにしており、これら設定示唆演出を制御する演出制御基板は、遊技の進行を制御するのではなく演出を制御する基板であることにより、遊技の進行を制御する遊技制御基板よりも基板をケース等から取り出して解析することが容易であることから、演出制御基板に記憶されている設定値が改竄されてしまうと、不適切な設定示唆演出が行われてしまう恐れ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、該問題を解決する第 3 発明の手段 1 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、

複数の設定値（例えば、1～3 の設定値）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 20 - 21 に示す設定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の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記制御情報として前記設定値を含む設定値制御情報（例えば、設定値指定コマンド）を送信可能であって（例えば、CPU 103 が設定値変換処理の 110SG303 の処理の実行後にコマンド制御処理（S27）を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる設定値を、該設定値とは異なる数値である秘匿値に変換して記憶する（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 20 - 45 に示す設定値更新処理の 110SG313 の処理において、設定値指定コマンドから特定した設定値を設定対応値に変換して記憶する部分）とともに、該記憶した秘匿値から特定した設定値に関する演出を実行可能である（例えば、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから 1 時間が経過するまでや、100 回の変動表示が実行されるまで朝いち背景演出（設定値示唆演出）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、記憶されている設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0629】

更には、第 3 発明の手段 2 の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値と前記秘匿値とが対応付けられた変換テーブルを使用して前記変換を実行する（例えば、CPU 103 が図 20 - 41 に示す設定値変換処理の 110SGS302 の処理において、図 20 - 42（1）に示す変換用テーブル A や図 20 - 42（2）に示す変換用テーブル B を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）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、変換の処理負荷を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0630】

更には、第 3 発明の手段 3 の遊技機として、

前記遊技制御手段は、所定の変換係数による演算を前記設定値に対して行うことで前記変換を実行するとしている（例えば、CPU 103 が図 20 - 41 に示す設定値変換処理の 110SGS302 の処理において、図 20 - 42（3）に示す演算変換（演算 A または演算 B）を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）

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、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0631】

更には、第 3 発明の手段 4 の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値に対応する特定のビット値を 1 とすることで前記変換

10

20

30

40

50

を実行する（例えば、CPU 103が図20-41に示す設定値変換処理の110SGS302の処理において、図20-42（5）に示すビット位置変換（位置Aまたは位置B）を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）

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、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0632】

更には、第3発明の手段5の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値を所定数だけシフトすることで前記変換を実行する（例えば、CPU 103が図20-41に示す設定値変換処理の110SGS302の処理において、図20-42（4）に示す数値シフト変換（シフトAまたはシフトB）を用いて設定値を設定秘匿値に変換する部分）

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、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0633】

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

【0634】

例えば、前記実施の形態では、開閉体として外枠109SG001aの開口を開閉可能な遊技機用枠109SG003や、遊技機用枠109SG003の前面を開閉可能なガラス扉枠109SG003aを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スロットマシンのように、筐体の前面開口を開閉可能な前面扉等を含む。また、回動により開閉可能なものだけでなく、スライドや着脱により開閉するものでもよい。

【0635】

また、前記実施の形態では、操作部として錠スイッチ109SG051や設定切替スイッチ109SG052を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、錠スイッチ109SG051と設定切替スイッチ109SG052のうちいずれか一方だけでもよいし、あるいは他のスイッチ、ボタン、レバー、ダイヤル、タッチセンサ等の操作態様（例えば、引き操作、押す操作、回転操作など）が異なる他の操作部であってもよい。

【0636】

また、前記実施の形態では、規制部材としてセキュリティカバー109SG500A，109SG500B，109SG500Cを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような板状の部材で操作部を被覆する部材でなくても、操作部の操作を規制可能な部材であれば、形状や大きさ、材質等は種々に変更可能である。詳しくは、例えば、操作部を被覆するのではなく、操作部に接触するなどして操作部の動作を規制するもの等であってもよい。

【0637】

また、前記実施の形態では、規制部材としてのセキュリティカバー109SG500A，109SG500B，109SG500Cは、操作部の規制状態において操作部を被覆することで操作が困難な状態となればよく、必ずしも操作が不能な状態とならなくてもよい。

【0638】

また、前記実施の形態では、錠スイッチ109SG051や設定切替スイッチ109SG052といった操作部を有する設定切替本体部が主基板11に搭載される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、主基板11とは別個の基板に設けてもよいし、また、基板ケース109SG201以外のケースに収容されていてもよいし、基板ケース109SG201に収容されていなくてもよい。

【0639】

前記変形例 5, 6 では、規制部材としてのセキュリティカバー 109SG500B, 109SG500C は、被覆解除位置のままでは遊技機用枠 109SG003 を閉鎖することができない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠 109SG003 を閉鎖する例えば、遊技機用枠 109SG003 の閉鎖動作に応じて連動する連動機構等を設け、セキュリティカバー 109SG500B, 109SG500C が被覆解除位置から被覆位置へ戻るようにしてもよい。

【0640】

また、前記実施の形態では、錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 が設けられた基板ケース 109SG201 を、パチンコ遊技機 1 の背面に設けた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠 109SG003 が閉鎖されているときに操作が困難となる位置に設けられていれば、パチンコ遊技機 1 の背面以外の場所（例えば、遊技機用枠 109SG003 の前面においてガラス扉枠 109SG003a により閉鎖される位置や、あるいは、外枠 109SG001a など）に設けてもよい。

【0641】

また、前記実施の形態では、クリアスイッチ（図 3 参照）と錠スイッチ 105SG051 の両方が ON であることにもとづいてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更可能となる（設定変更処理を実行する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチと錠スイッチ 105SG051 の ON/OFF の組み合わせに応じてその他の処理を実行してもよい。例えば、クリアスイッチが OFF であり錠スイッチ 105SG051 が ON 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を確認可能な状態（設定確認処理を実行する）とし、クリアスイッチが ON であり錠スイッチ 105SG051 が OFF である場合は、RAM 122 に記憶されているデータをクリアし、クリアスイッチと錠スイッチ 105SG051 の両方が OFF である場合は、電断からの復旧処理（図 3 に示す復旧処理）を実行すればよい。尚、前述した設定変更処理や設定確認処理の実行中は、特別図柄の変動表示や遊技球の発射、変動表示結果が大当たりとなるか否かや大当たり種別等の各種抽選、賞球の払出等の一切の処理を実行しない遊技停止状態に制御されればよい。

【0642】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な画像表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該画像表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【符号の説明】

【0643】

1	パチンコ遊技機
2	遊技盤
4 A	第 1 特別図柄表示装置
4 B	第 2 特別図柄表示装置
5	画像表示装置
1 1	主基板
1 2	演出制御基板
1 0 3	CPU
1 2 0	演出制御用 CPU

10

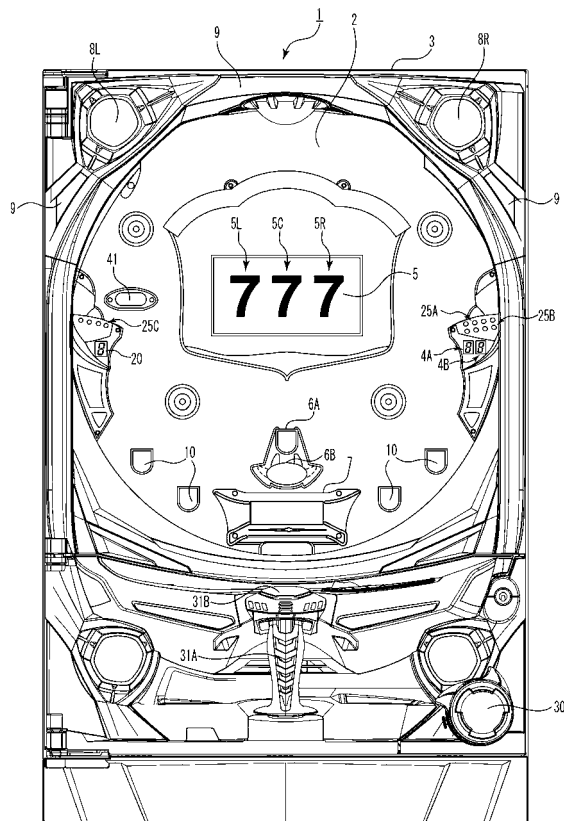
20

30

40

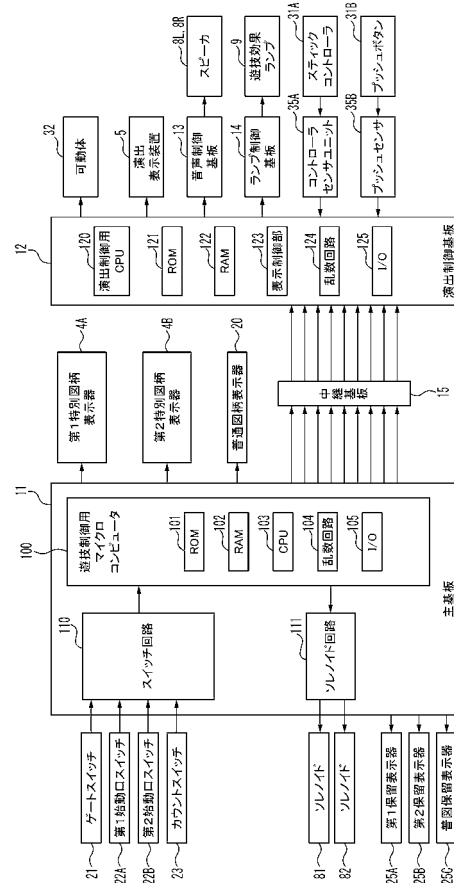
【図 1】

【図 1】



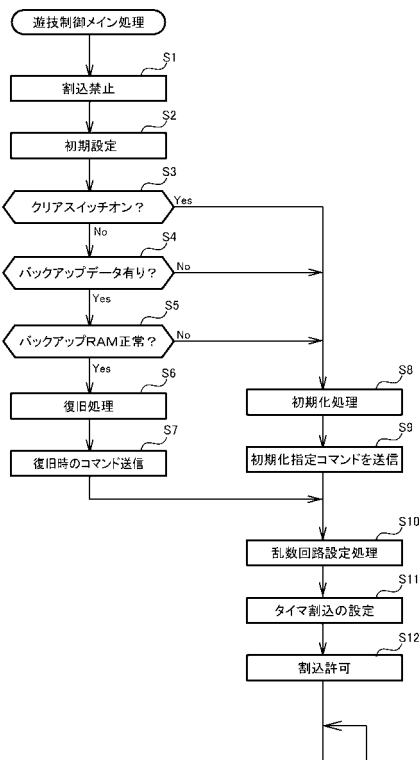
【図 2】

【図 2】



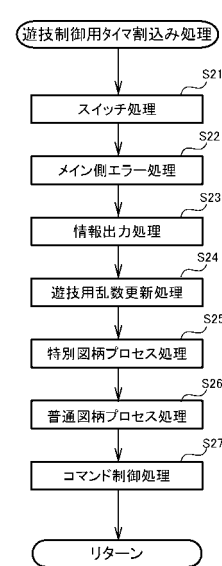
【図 3】

【図 3】

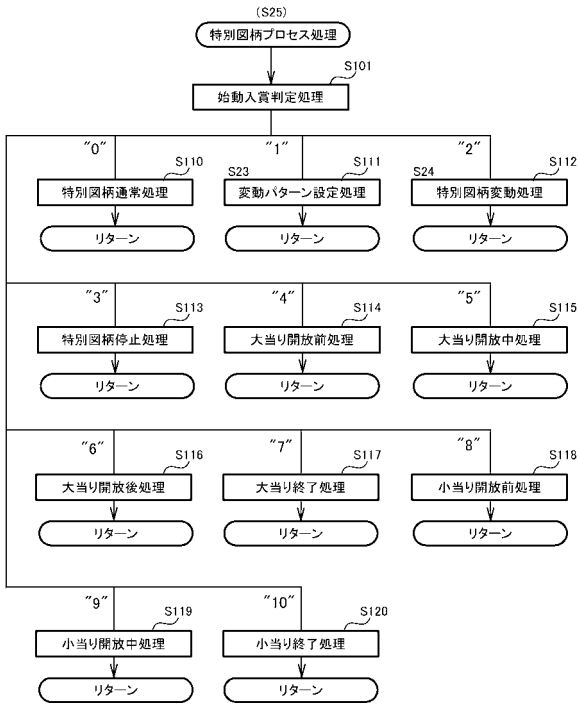


【図 4】

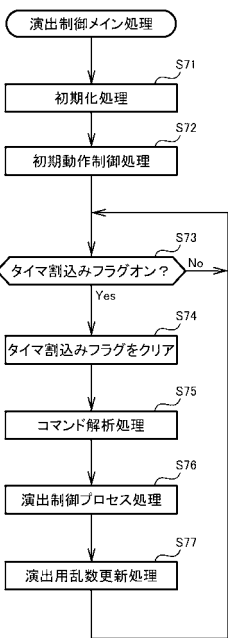
【図 4】



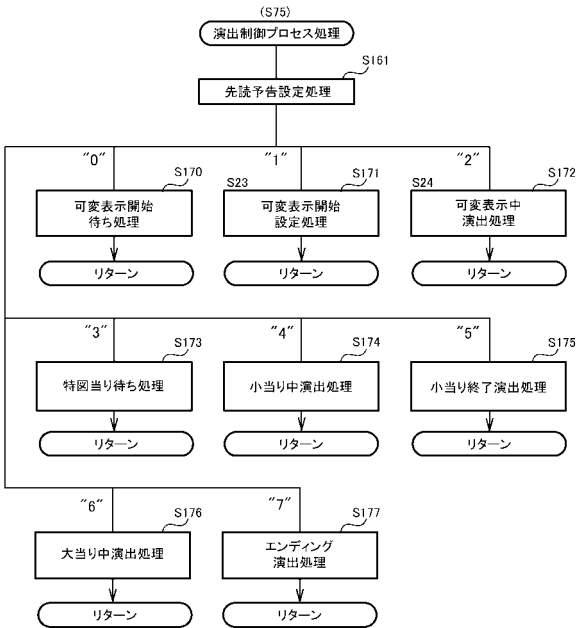
【図 5】
【図 5】



【図 6】
【図 6】



【図 7】
【図 7】



【図 8】
【図 8】

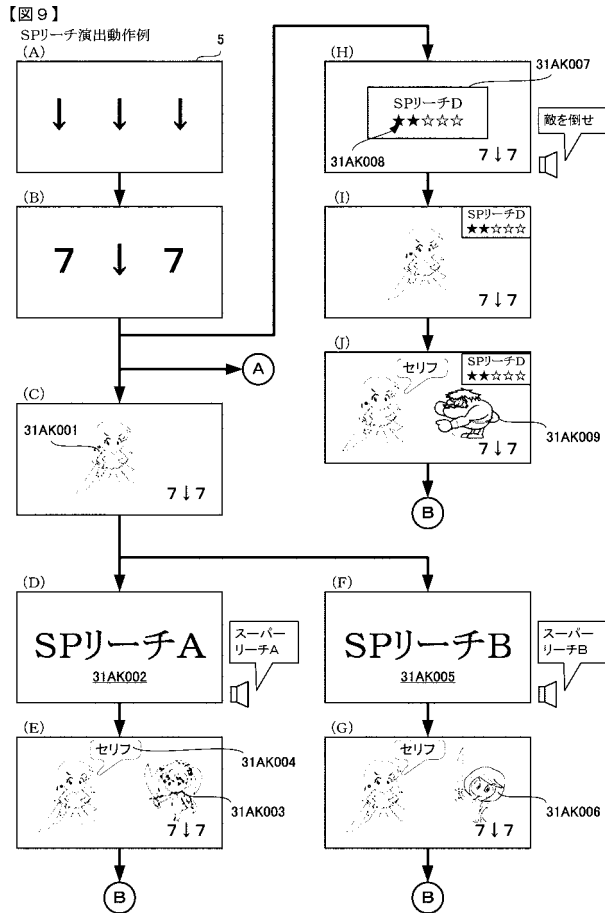
(A)

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC大当り
PB2-5	スーパーリーチB大当り
PB2-6	スーパーリーチA大当り
PB3-1	スーパーリーチE→D大当り
PB3-2	スーパーリーチD→C大当り
PB3-3	スーパーリーチC→B大当り
PB3-4	スーパーリーチB→A大当り
⋮	⋮

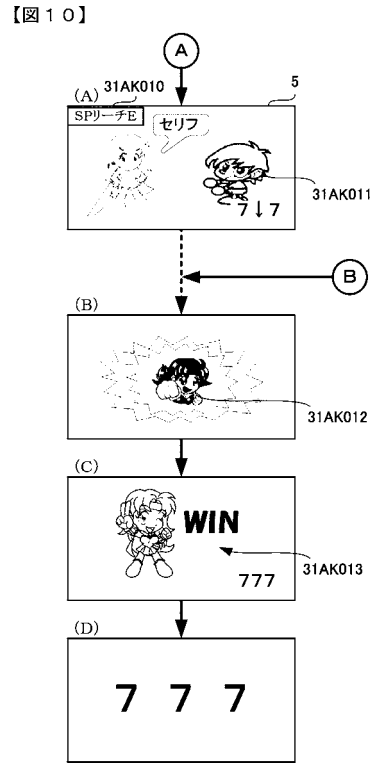
(B)

リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	★★★★	表示
スーパーリーチD	★★★★	表示+音声
スーパーリーチC	★★★★	表示+音声
スーパーリーチB	★★★★	表示+音声
スーパーリーチA	★★★★	表示+音声

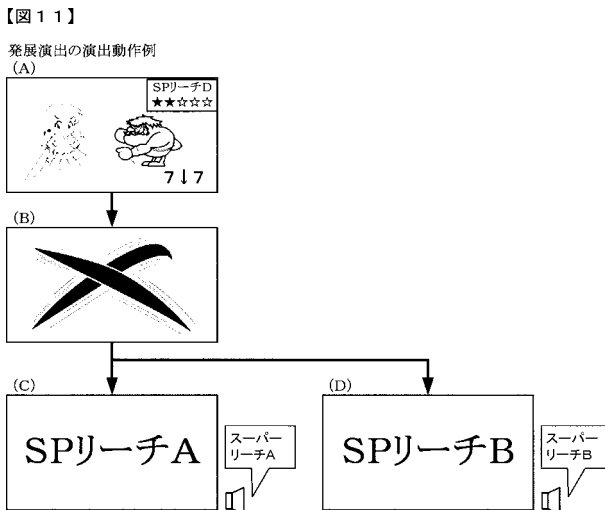
【図 9】



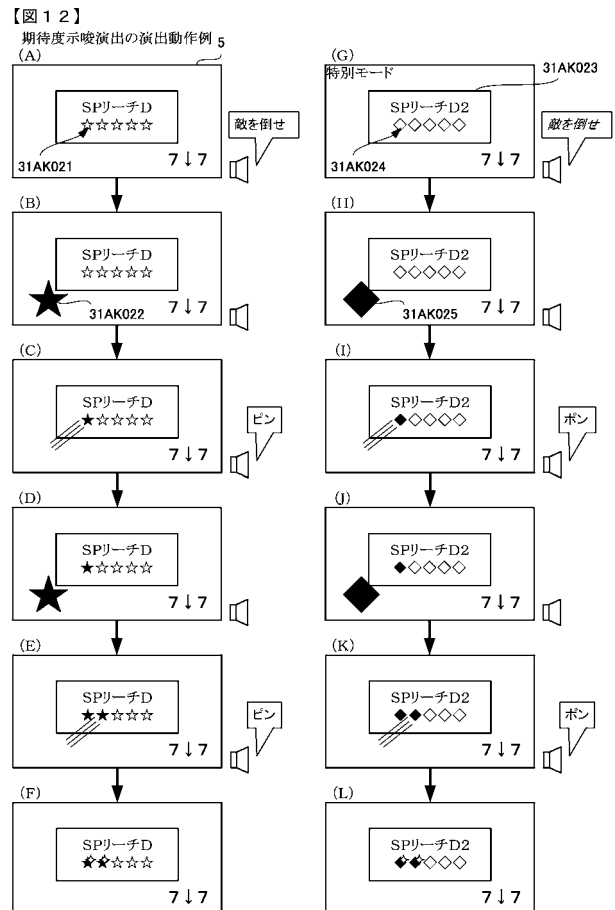
【図 10】



【図 11】

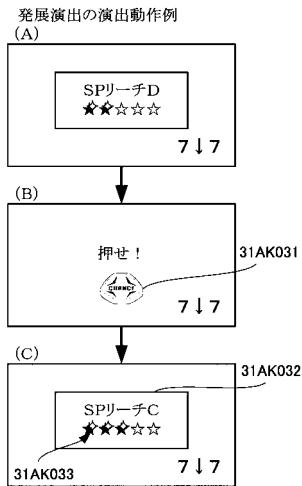


【図 12】



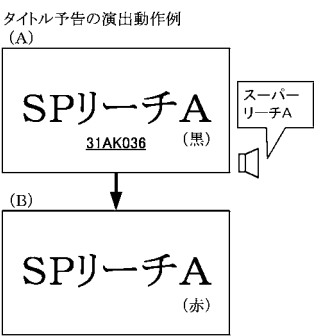
【図 1 3】

【図 1 3】



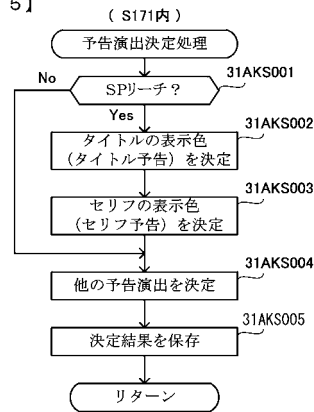
【図 1 4】

【図 1 4】



【図 1 5】

【図 1 5】



【図 1 6】

【図 1 6】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	10%	80%	最低
赤	15%	10%	低
黒→赤	20%	9%	中
黒→フルーツ柄	35%	1%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

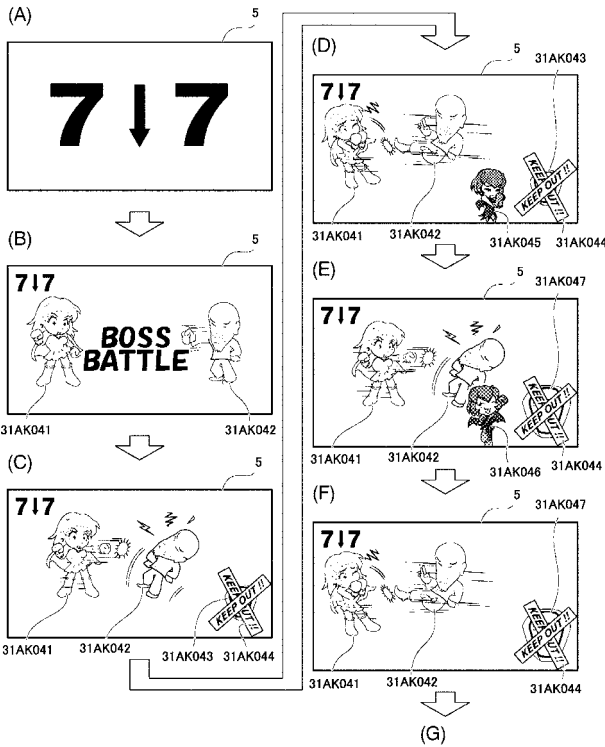
タイトル表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

台詞表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

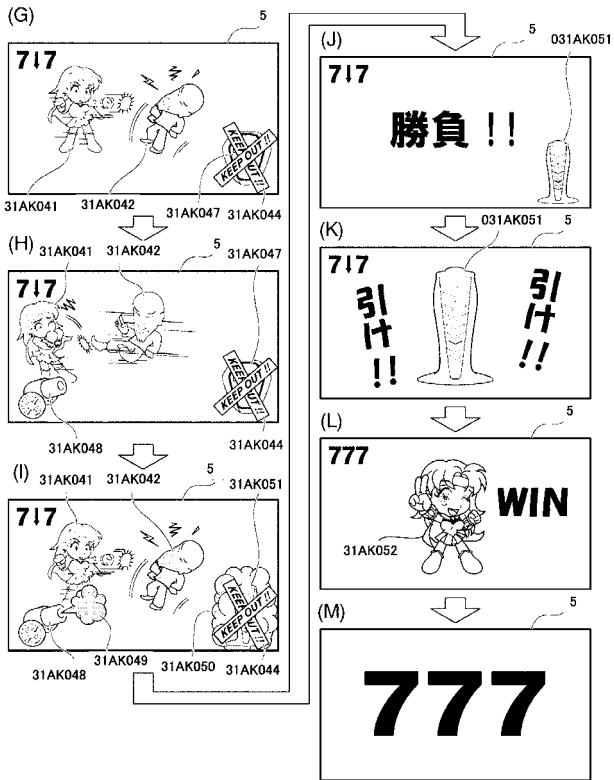
【図 1 7】

【図 1 7】



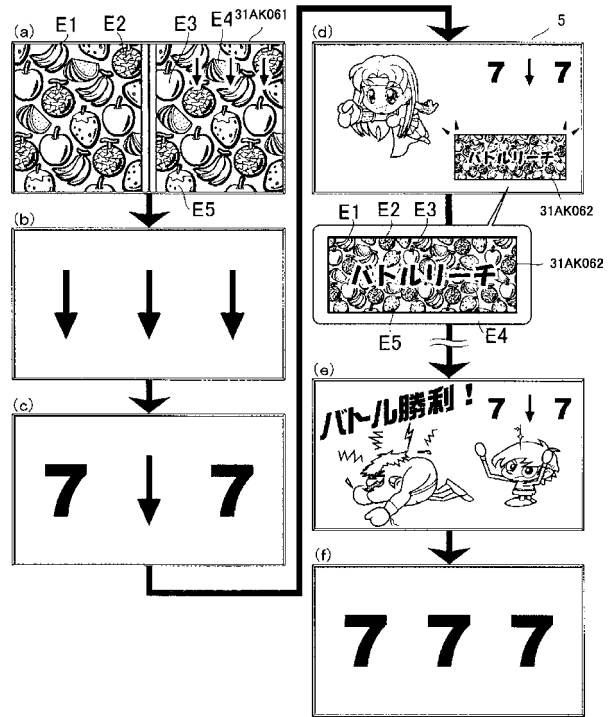
【図18】

【図18】



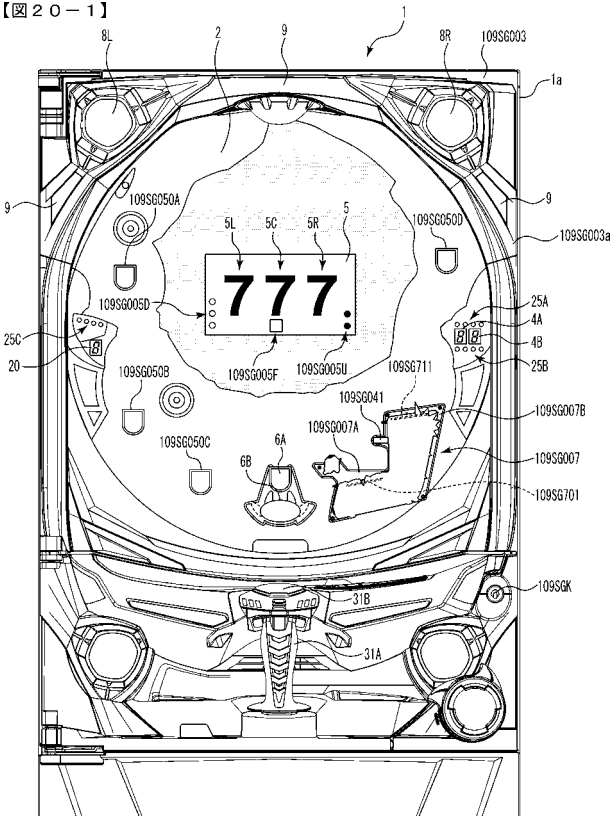
【図19】

【図19】



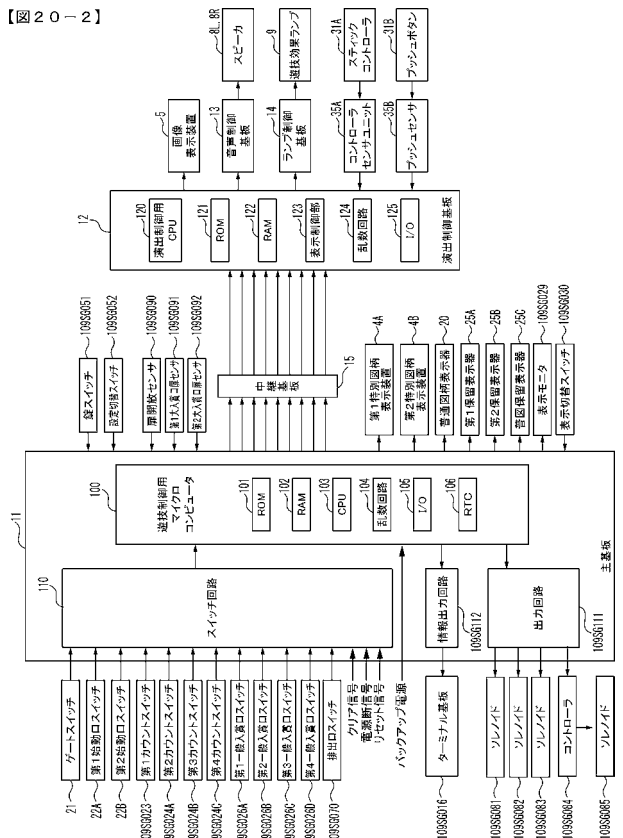
【図20-1】

【図20-1】

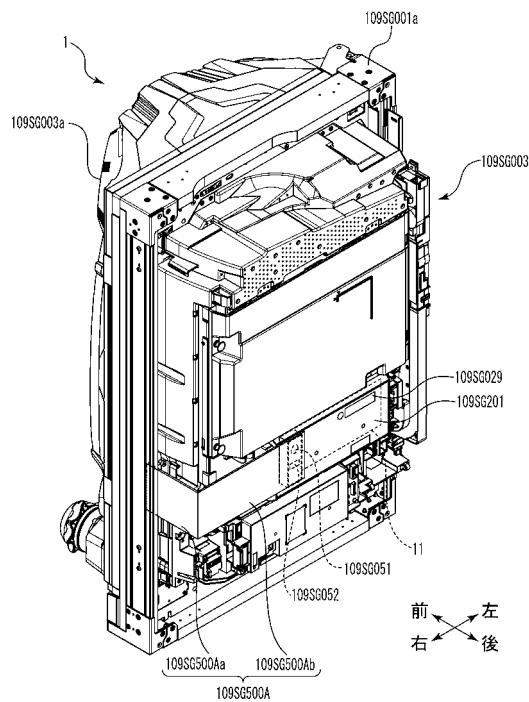


【図20-2】

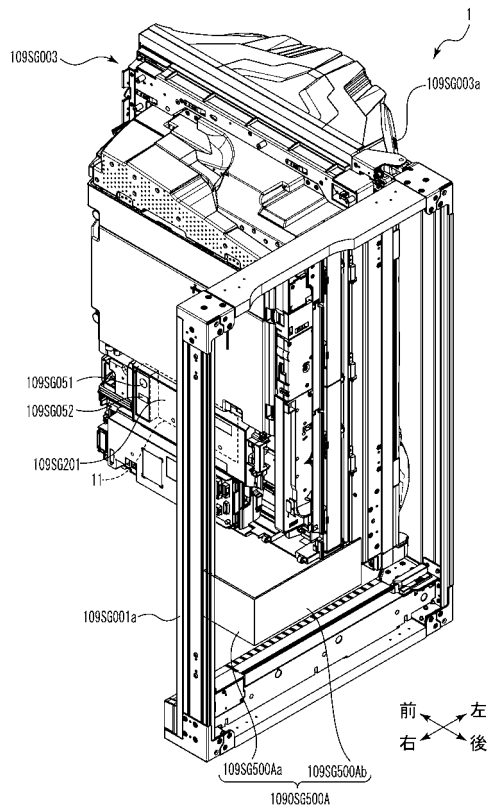
【図20-2】



【図 20 - 3】
【図 20 - 3】



【図 20 - 4】
【図 20 - 4】



【図 20 - 5】
【図 20 - 5】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1変動表示結果指定	はずれ
8C	01	第2変動表示結果指定	大当りA
8C	02	第3変動表示結果指定	大当りB
8C	03	第4変動表示結果指定	大当りC
8C	04	第5変動表示結果指定	小当りA
8C	05	第6変動表示結果指定	小当りB

【図 20 - 6】
【図 20 - 6】

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

【図 20 - 7】
【図 20 - 7】

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

【図 20 - 8】

【図 20 - 8】

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~14242(確率:1/99)
	小当り	32767~34078(確率:1/50)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~14242(確率:1/99)
	小当り	32767~65535(確率:100/200)

(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13757(確率:1/150)
	小当り	32767~33429(確率:1/99)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13757(確率:1/150)
	小当り	32767~65535(確率:100/200)

(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13586(確率:1/200)
	小当り	なし(確率:0)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13586(確率:1/200)
	小当り	32767~65535(確率:100/200)

【図 20 - 11】

【図 20 - 11】

(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)
ノーマルPB1-1	1~300	1~350	1~400
スーパーPB1-2	301~800	351~825	401~850
スーパーPB1-3	801~997	826~997	851~997

(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)
ノーマルPB1-1	1~100	1~150	1~200
スーパーPB1-2	101~350	151~450	201~550
スーパーPB1-3	351~997	451~997	551~997

(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)
小当りPC1-1	1~997	1~997	1~997

【図 20 - 9】

【図 20 - 9】

(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)
大当りA	0~49	0~99	0~149
大当りB	50~149	100~249	150~249
大当りC	150~299	250~299	250~299

(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)
大当りA	0~29	0~69	0~199
大当りB	30~99	70~269	200~269
大当りC	100~299	270~299	270~299

(C) 小当り種別判定テーブル

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	V入賞大当り時 大当り種別
小当りA	0~99	0~149	0~199	大当りD
小当りB	100~299	150~299	200~299	大当りE

【図 20 - 10】

【図 20 - 10】

大当り種別

大当り種別	時短制御	開放対象	ラウンド数
大当りA	なし	第1大入賞口	5
大当りB	20回 (20回以内の大当りまで)	第1大入賞口	10
大当りC	100回 (100回以内の大当りまで)	第1大入賞口	15
大当りD	なし	第2大入賞口	4
大当りE	100回 (100回以内の大当りまで)	第2大入賞口	14

【図 20 - 12】

【図 20 - 12】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中含算保留記憶数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)
非リーチPA1-1	1~350	1~400	1~450
ノーマルPA2-1	351~700	401~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中含算保留記憶数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)
非リーチPA1-2	1~400	1~450	1~500
ノーマルPA2-1	401~700	451~700	501~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中含算保留記憶数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)
非リーチPA1-3	1~450	1~500	1~550
ノーマルPA2-1	451~700	501~700	551~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

(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)
非リーチPA1-4	1~450	1~500	1~550
ノーマルPA2-1	451~700	501~700	551~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

【図 20 - 17】

【図 20 - 17】



【図 20 - 18】

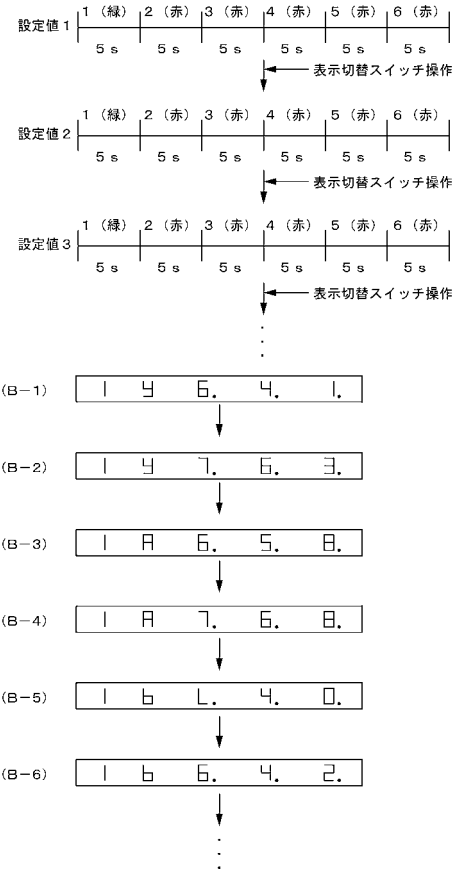
【図 20 - 18】



【図 20 - 19】

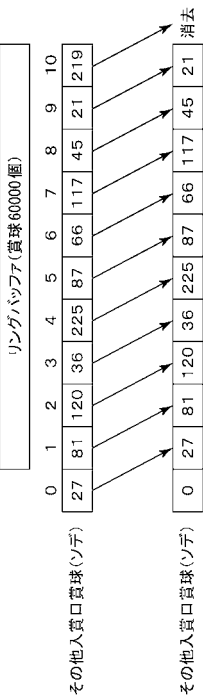
【図 20 - 19】

(A) 連比・役比・ベース値の表示変化の態様



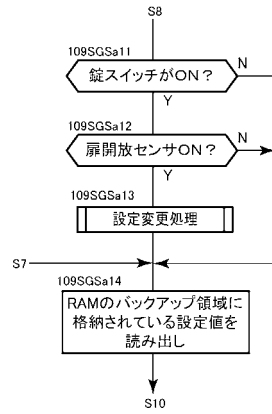
【図 20 - 20】

【図 20 - 20】



【図 20 - 21】

【図 20 - 21】



【図 20 - 22】

【図 20 - 22】

設定変更処理の処理状況と表示モニタの表示態様

(A) 遊技中

| 4 6 . 4 . |

電源OFF

- ・大当り遊技中であればソレノイドへの電力供給が途絶えるので大入賞口閉鎖
- ・規制部材が許容状態に変化

(B) 電源OFF中

(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作有、錠スイッチON)

|

設定切替スイッチ操作

(D) 表示変更

己

錠スイッチ押込み操作

(E) 設定完了

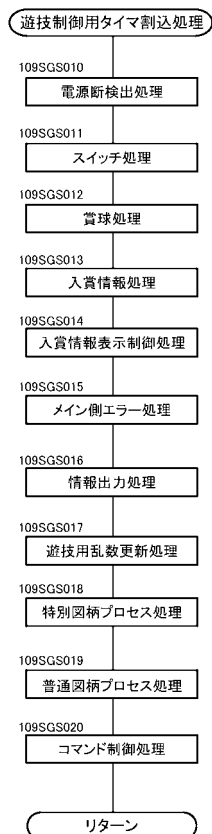
(点滅表示、設定値をRAMのバックアップ領域に格納、設定値を変換し、
変換した設定値を含む設定値指定コマンドを送信)

E2

錠スイッチをOFFにすることでSa14以降の処理を実行
・保留記憶を消去

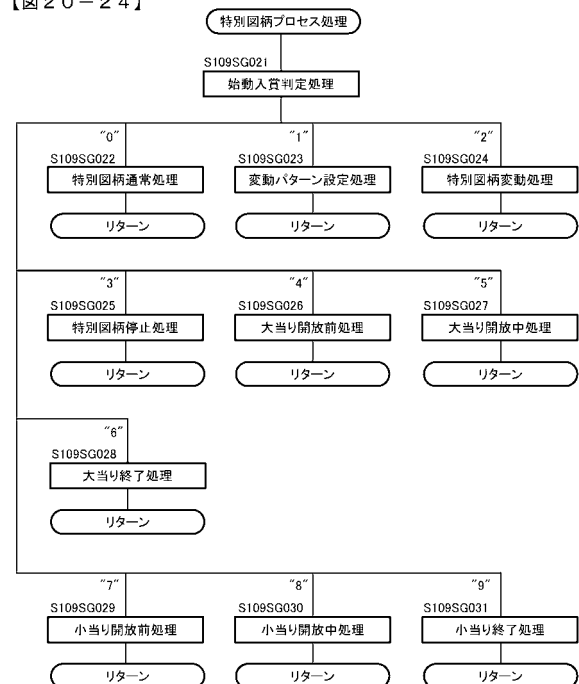
【図 20 - 23】

【図 20 - 23】



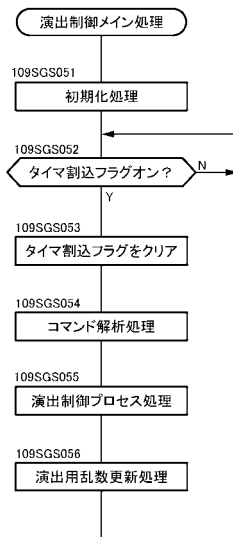
【図 20 - 24】

【図 20 - 24】



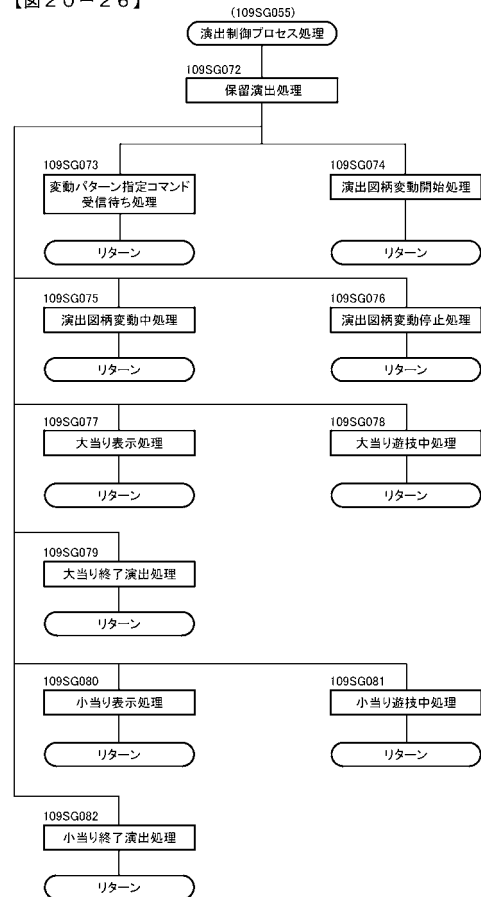
【図 20 - 25】

【図 20-25】



【図 20 - 26】

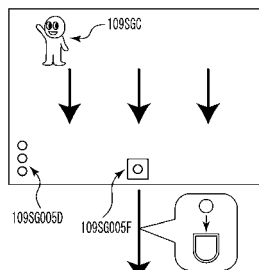
【図 20-26】



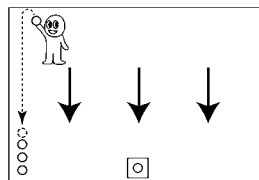
【図 20 - 27】

【図 20-27】

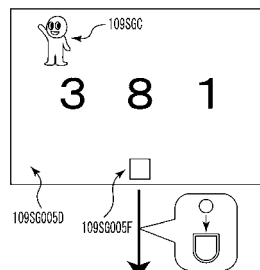
(A) 変動表示実行中



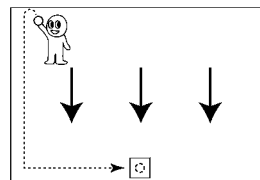
(B) 第1始動入賞演出



(C) 保留記憶数0、変動表示非実行中



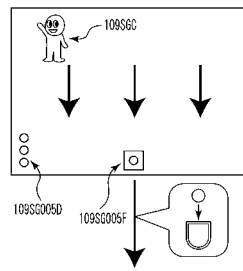
(D) 第2始動入賞演出



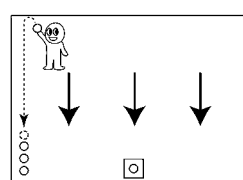
【図 20 - 28】

【図 20-28】

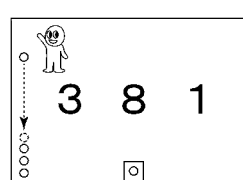
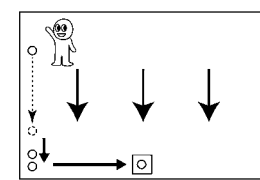
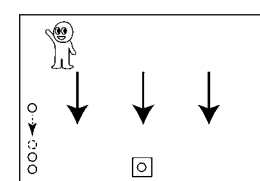
(A) 変動表示実行中



(B) 第1始動入賞演出開始



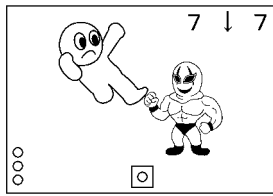
(C) 第1始動入賞演出中にはずれ

(D) 次の変動表示開始
保留表示・アクティブ表示移行演出(E) 保留表示の移動先を変更して
始動入賞演出実行

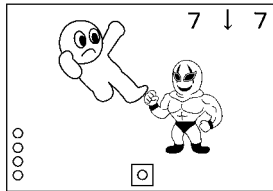
【図 20 - 29】

【図 20-29】

(A) リーチ演出実行中



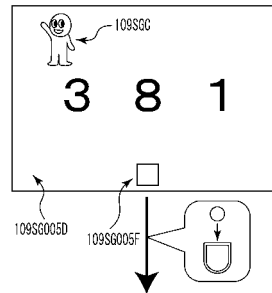
(B) 第1始動入賞演出実行せず



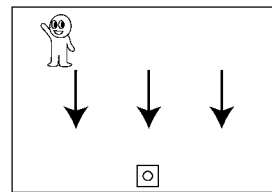
【図 20 - 30】

【図 20-30】変形例 1

(A) 保留記憶数 0、変動表示非実行中



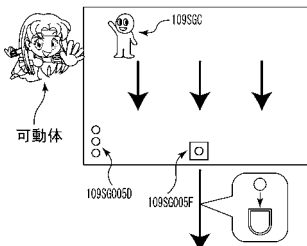
(B) 第2始動入賞演出実行せず



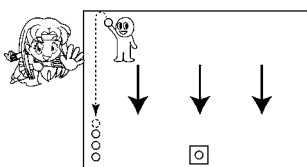
【図 20 - 31】

【図 20-31】変形例 2

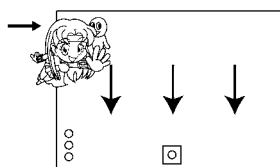
(A) 変動表示実行中



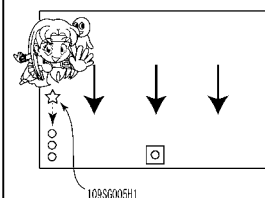
(B) 第1始動入賞演出開始



(C) 可動体の動作によって始動入賞演出対象の保留表示を隠蔽



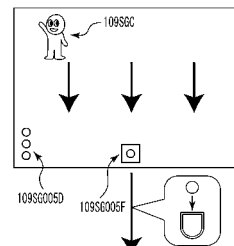
(D) 始動入賞演出対象の保留表示の表示態様が変化



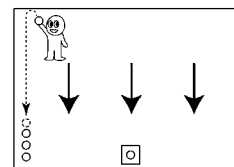
【図 20 - 32】

【図 20-32】変形例 2

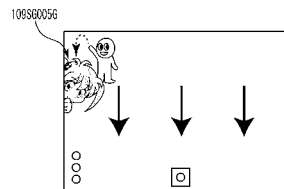
(A) 変動表示実行中



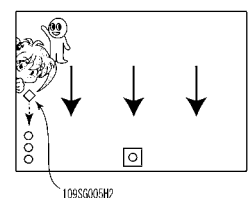
(B) 第1始動入賞演出開始



(C) 画像によって始動入賞演出対象の保留表示を隠蔽



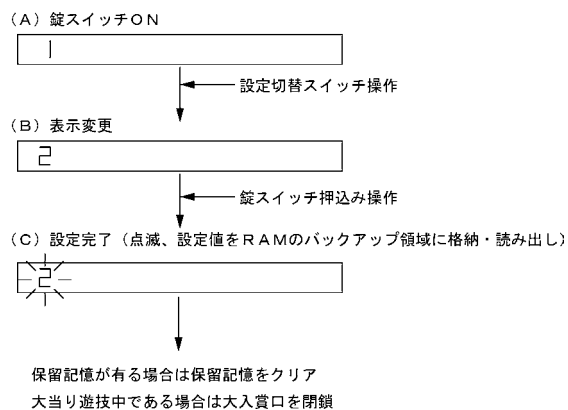
(D) 始動入賞演出対象の保留表示の表示態様が変化



【 図 2 0 - 3 3 】

【图 20-33】变形例 3

遊技中に設定変更処理を実行可能な場合における表示モニタの表示態様



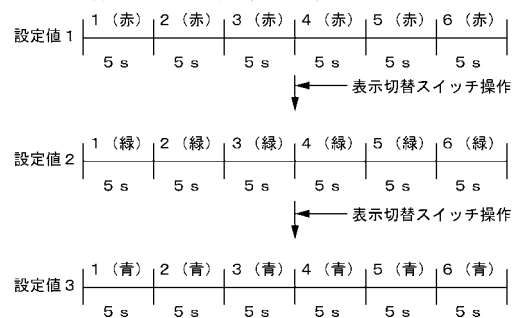
【 ㊦ 2 0 - 3 4 】

【图 20-34】变形例 4

(A) 設定値表示なし

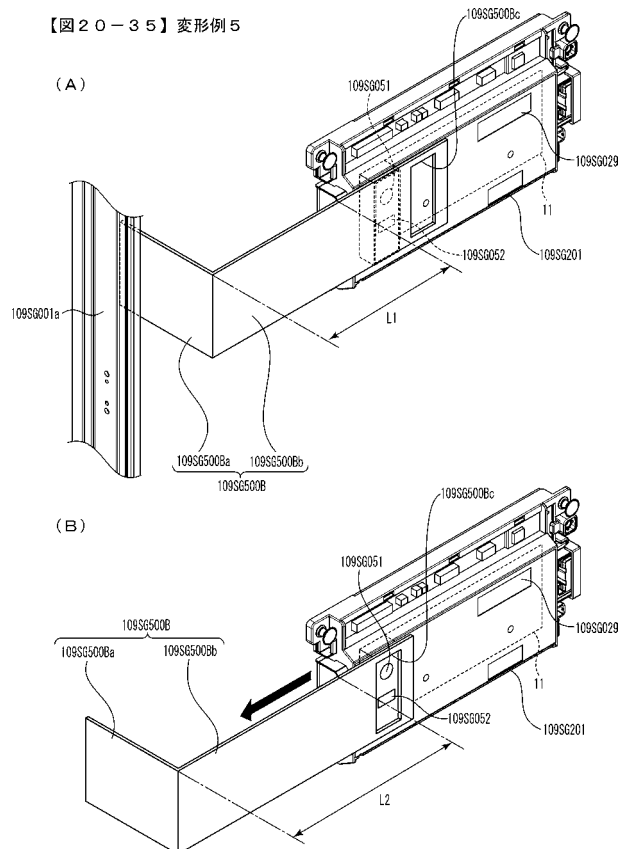


(B) 連比・役比・ベース値の表示変化の態様



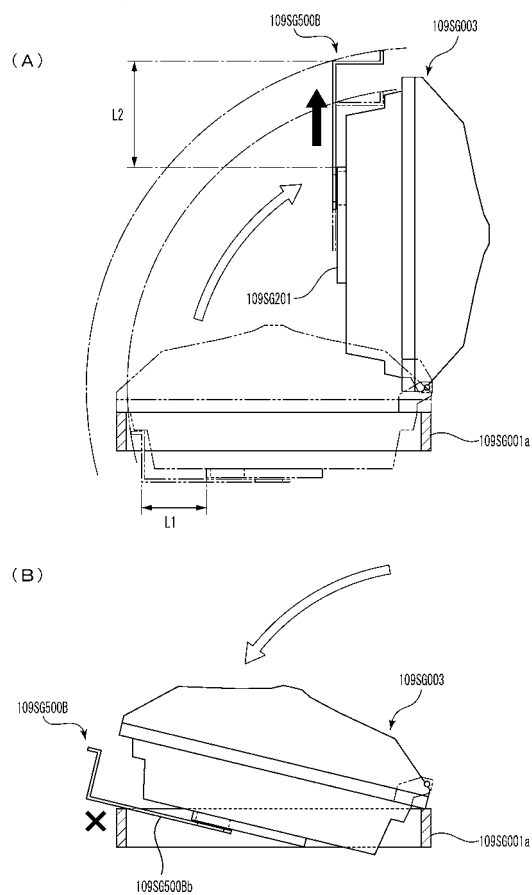
【 図 2 0 - 3 5 】

【图 20-35】变形例 5



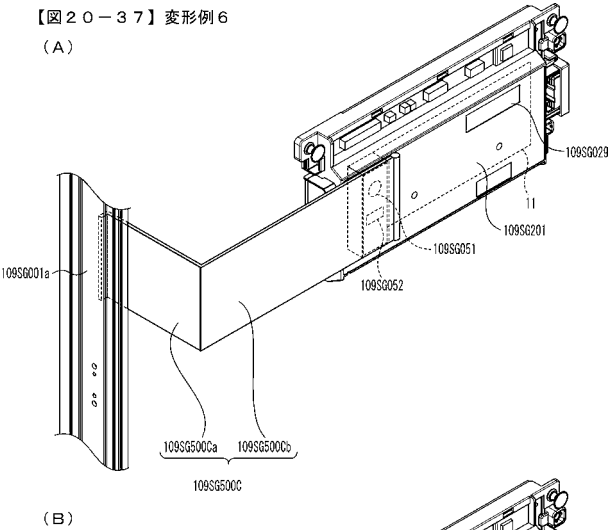
【 ㊦ 2 0 - 3 6 】

【图 20-36】变形例 5

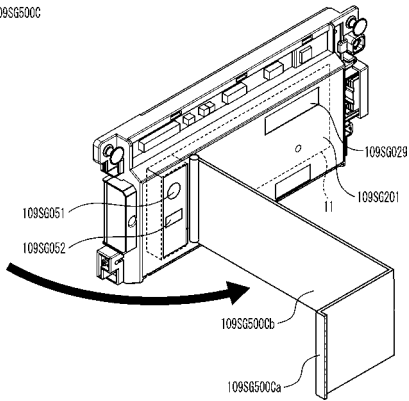


【図 20 - 37】

【図 20-37】変形例 6
(A)

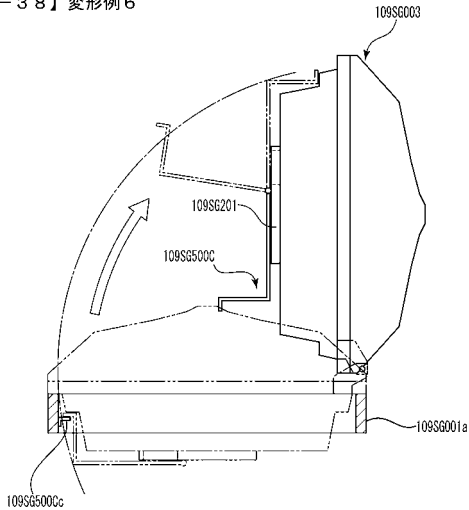


(B)

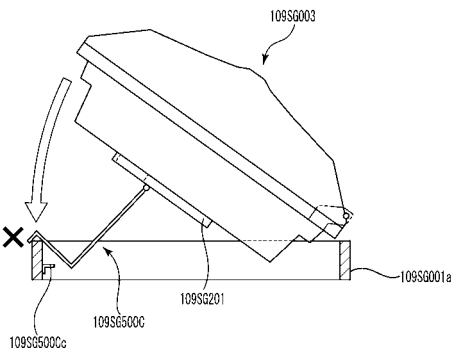


【図 20 - 38】

【図 20-38】変形例 6
(A)

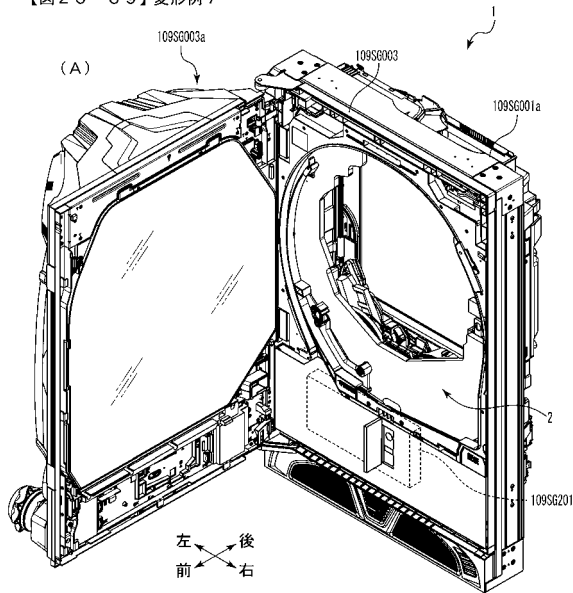


(B)

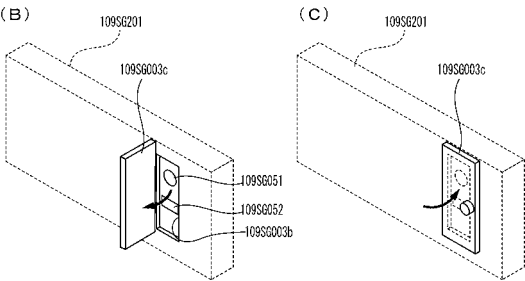


【図 20 - 39】

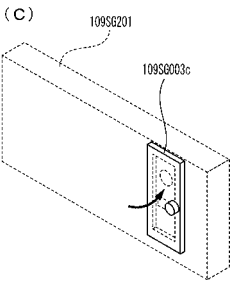
【図 20-39】変形例 7



(B)



(C)



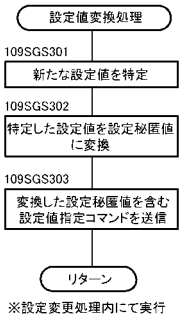
【図 20 - 40】

【図 20-40】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定

【図 20 - 41】

【図 20-41】



【 図 2 0 - 4 2 】

【 図 2 0 - 4 2 】

(1)変換用テーブルA

設定値	1	2	3
変換値	150	41	34

(2)変換用テーブルB

設定値	1	2	3
変換値	4	5	6

(3)演算変換

（演算A）設定秘匿値＝設定値×変換係数

（演算B）設定秘匿値＝変換係数(例:1)÷設定値

(4)数値シフト変換

（シフトA）設定値1→12 設定値2→13 設定値3→14 …

（シフトB）設定値1→0 設定値2→1 設定値3→2 …

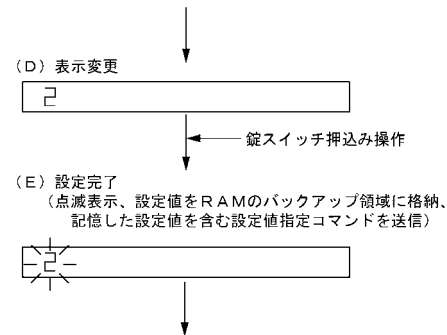
(5)ビット位置変換

（位置A）設定値1→00000001 設定値2→00000010 設定値3→00000100 …

（位置B）設定値1→10000000 設定値2→01000000 設定値3→00100000 …

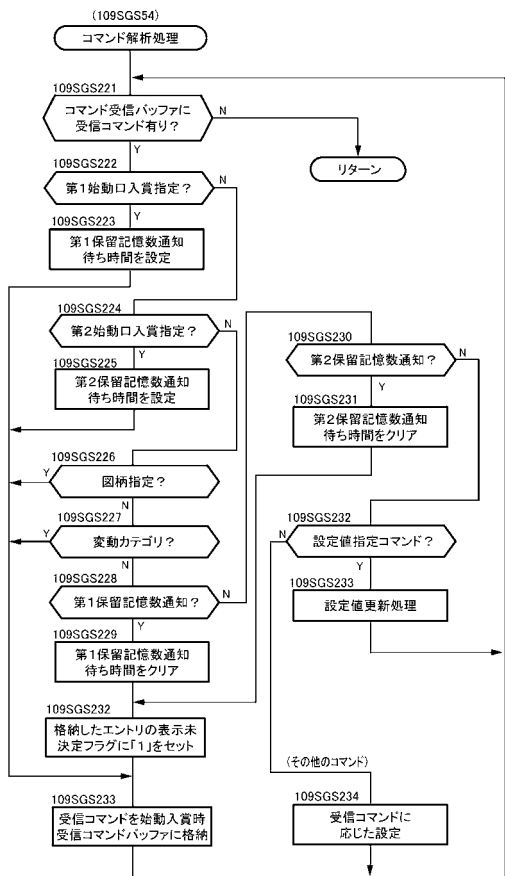
【 図 2 0 - 4 3 】

【 図 2 0 - 4 3 】



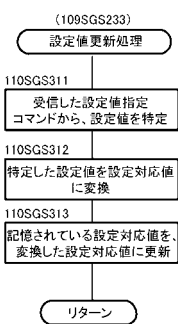
【 図 2 0 - 4 4 】

【 図 2 0 - 4 4 】



【 図 2 0 - 4 5 】

【 図 2 0 - 4 5 】



【 図 2 0 - 4 6 】

【 図 2 0 - 4 6 】

朝いち背景演出（設定値示唆演出）

設定値	背景画像（冬）	背景画像（春）	背景画像（夏）
1	80%	15%	5%
2	60%	30%	10%
3	40%	45%	15%