

(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2019-187785

(P2019-187785A)

(43) 公開日 令和1年10月31日(2019.10.31)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)** A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 191 頁)

(21) 出願番号 特願2018-83996 (P2018-83996)  
 (22) 出願日 平成30年4月25日 (2018. 4. 25)

(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 CA58 EA03

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

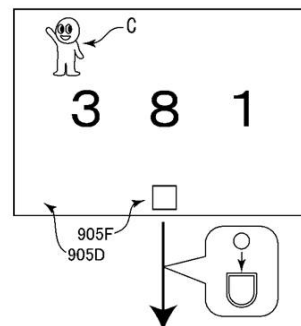
【課題】 計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する  
 興趣を向上させる。

【解決手段】 所定の契機にもとづいて計数表示を更新表示可能である。計数結果を表示するまでの期間が第1期間である第1パターン、計数結果を表示するまでの期間が第1期間よりも長い第2期間である第2パターンにより、計数表示を更新表示可能である。さらに、保留表示手段は、保留記憶が新たに記憶されたことに基づいて所定の出現位置Cから保留記憶数に対応する対応位置への保留表示の出現表示を実行可能である。出現表示の実行中に新たな可変表示の実行によって保留記憶数が変化したことに基づいて、実行中の出現表示に関する対応位置を新たな保留記憶数に対応する対応位置とすることが可能である。

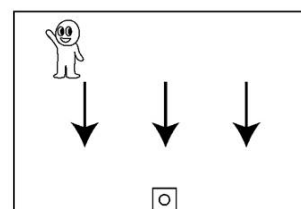
【選択図】 図84

【図84】 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



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

所定の契機にもとづいて計数表示を更新表示可能な計数表示実行手段を備え、

前記計数表示実行手段は、更新後の計数結果を表示するまでの期間が第 1 期間である第 1 パターン、および更新後の計数結果を表示するまでの期間が前記第 1 期間よりも長い第 2 期間である第 2 パターンにより、前記計数表示を更新表示可能であり、

さらに、

可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている複数の保留記憶の各々に対応した複数の保留表示を、保留記憶数に対応する複数の対応位置の各々に表示可能であり、新たな可変表示の実行によって該可変表示に対応する保留記憶が消去されたことに基づいて該消去された保留記憶以外の保留記憶に対応する保留表示を、該保留記憶の消去後の新たな保留記憶数に対応する対応位置に表示可能な保留表示手段と、

を備え、

前記保留表示手段は、

保留記憶が新たに記憶されたことに基づいて所定の出現位置から保留記憶数に対応する対応位置への保留表示の出現表示を実行可能であり、

出現表示の実行中に新たな可変表示の実行によって保留記憶数が変化したことに基づいて、実行中の出現表示に関する対応位置を新たな保留記憶数に対応する対応位置とすることが可能であり、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず且つ可変表示が実行されていないときに前記保留記憶手段に新たな保留記憶が記憶された場合には、出現表示の少なくとも一部を実行しない

ことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

## 【0003】

また、所定の遊技媒体を 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

## 【0004】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になる

10

20

30

40

50

ための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

#### 【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

10

#### 【0006】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

20

#### 【0007】

そのような遊技機において、所定の契機にもとづいて計数表示を更新表示可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、遊技球が普通入賞口に入球した場合、「+3」の文字情報を表示するとともに「チャリン」という音を出力する第1通常入賞伝達演出を実行し、払い出しポイントP1として「00003pt」の文字情報を表示し、その後、遊技球が第1可変入賞装置に入球した場合、「+15」の文字情報を表示するとともに「ズキュン」という効果音を出力する第2通常入賞伝達演出を実行し、払い出しポイントP1として「00018pt」という文字情報（累積した計数表示）を表示することなどが記載されている。

30

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0008】

【特許文献1】特開2017-64296号公報（段落0545～0549、図49）

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0009】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、計数表示を更新表示する態様については何ら考慮されておらず、計数表示の更新表示に関して改善の余地がある。

40

#### 【0010】

そこで、本発明は、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させ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】

#### 【0011】

（手段1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、所定の契機（例えば、大入賞口や特殊入賞口24に遊技球が入賞したこと）にもとづいて計数表示（例えば、賞球数表示）を更新表示可能な計数表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロ

50

コンピュータ 200 におけるステップ S 707 を実行する部分) を備え、計数表示実行手段は、更新後の計数結果を表示するまでの期間が第 1 期間である第 1 パターン、および更新後の計数結果を表示するまでの期間が第 1 期間よりも長い第 2 期間である第 2 パターンにより、計数表示を更新表示可能であり (例えば、大当りパターンで賞球数表示 300 を表示する場合には、第 1 速度 (例えば、0.1 秒) で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行い、第 2 K T パターンで賞球数表示 305 を表示する場合には、第 2 速度 (例えば、0.5 秒) で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行う)、さらに、可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段 (例えば、CPU 90103 が図 78 に示す始動入賞処理を実行する部分) と、前記保留記憶手段に記憶されている複数の保留記憶の各々に対応した複数の保留表示を、保留記憶数に対応する複数の対応位置 (例えば、第 1 保留記憶表示エリア 905D における保留 1 表示位置～保留 4 表示位置) の各々に表示可能であり、新たな可変表示の実行によって該可変表示に対応する保留記憶が消去されたことに基づいて該消去された保留記憶以外の保留記憶に対応する保留表示を、該保留記憶の消去後の新たな保留記憶数に対応する対応位置に表示可能な保留表示手段 (例えば、演出制御用 CPU 90120 が図 80 に示す保留演出処理を実行する部分) と、を備え、前記保留表示手段は、保留記憶が新たに記憶されたことに基づいて所定の出現位置 (例えば、演出表示装置 905 の左上部に表示されているキャラクタ画像 C) から保留記憶数に対応する対応位置への保留表示の出現表示 (例えば、第 1 始動入賞演出) を実行可能であり、出現表示の実行中に新たな可変表示の実行によって保留記憶数が変化したことに基づいて、実行中の出現表示に関する対応位置を新たな保留記憶数に対応する対応位置とすることが可能であり (例えば、図 82 に示すように、第 1 始動入賞演出の実行中に保留記憶数が減少した場合には、保留表示の移動先を再決定する部分)、前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず且つ可変表示が実行されていないときに前記保留記憶手段に新たな保留記憶が記憶された場合には、出現表示の少なくとも一部を実行しない (例えば、変形例 1 として図 84 に示すように、保留記憶数が 0 であり変動表示の非実行中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アクティブ表示エリア 905F に保留表示をアクティブ表示として表示する部分) ことを特徴としている。そのような構成によれば、計数表示を更新表示するパターンを複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、実行中の出現表示の途切れによって遊技者に違和感を与えて、出現表示による演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【0012】

(手段 2) 手段 1 において、少なくとも第 1 状態 (例えば、大当り遊技状態) および第 2 状態 (例えば、第 2 K T 状態) を含む複数の状態に制御可能な状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 305～S 307, S 355～S 357, S 2208A, S 2210B を実行する部分) を備え、計数表示実行手段は、第 1 状態に制御されている場合には、第 1 パターンにより計数表示を更新表示可能であり、第 2 状態に制御されている場合には、第 2 パターンにより計数表示を更新表示可能である (例えば、大当り遊技状態では大当りパターンによる表示される賞球数表示 300 において賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行い、第 2 K T 状態では第 2 K T パターンによる表示される賞球数表示 305 において賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行う) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状態に応じて計数表示の更新表示の態様を異ならせることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0013】

(手段 3) 手段 2 において、状態制御手段は、遊技者にとって有利な特殊状態 (例えば、小当り遊技状態) に制御可能であり (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ステップ S 358～S 360 を実行する)、第 1 状態として、特殊状態よりも遊技者にとって有利度合いが高い特定状態 (例えば、大当り遊技状態) に制御可能であり (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ステップ S 305～S 307, S 355～S

357を実行する部分)、第2状態として、特別条件が成立したこと(例えば、16R確変大当たりとなったこと)にもとづいて、該特別条件が成立する前に比べて特殊状態(例えば、第2KT状態)に制御される頻度を高めた特別状態に制御可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS2208A、S2210Bを実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状態に応じて計数表示の更新表示の態様を異ならせることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0014】

(手段4)手段3において、特別状態に制御されている場合には、特定状態に制御されている場合と比較して遊技媒体の入賞頻度が低く(例えば、大当たり遊技状態では1ラウンドあたり遊技球が最大で10球入賞可能であるのに対して、第2KT状態では1回の小当たり遊技中に1~3個程度遊技球が入賞することが可能である)、計数表示実行手段は、特別状態に制御されている場合には、特定状態に制御されている場合と比較して、遅い更新速度により計数表示を更新表示する(例えば、大当たり遊技状態において大当たりパターンで賞球数表示300を表示する場合には、第1速度(例えば、0.1秒)で賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KT状態において第2KTパターンで賞球数表示305を表示する場合には、第2速度(例えば、0.5秒)で賞球数を1ずつ増加させる表示を行う)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されている場合には遊技媒体の入賞頻度が低いので、計数表示の更新表示の更新速度を遅くすることによって、計数表示の連続感を生み出すことができる。

#### 【0015】

(手段5)手段3または手段4において、計数表示実行手段は、特殊状態に制御された後に再び特殊状態に制御される場合において、計数表示の更新表示を継続して実行可能である(例えば、図48に示すように、特殊入賞口24(特殊可変入賞球装置22)が閉鎖状態に制御され小当たり遊技を終了した後であっても、第3賞球増加演出において全ての賞球数表示の更新が終わっていない場合には、特殊入賞口24の閉鎖後、小当たり遊技終了後の変動表示やさらに次の小当たり遊技においても、第3賞球増加演出を継続して実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、計数表示の更新表示を継続して実行可能とすることによって、計数表示の連続感を生み出すことができる。

#### 【0016】

(手段6)手段3から手段5のうちのいずれかにおいて、遊技媒体(例えば、遊技球)が進入可能な進入有利状態(例えば、開放状態)と遊技媒体が進入不能または困難な進入不利状態(例えば、閉鎖状態)とに変化可能な可変始動装置(例えば、可変入賞球装置15)と、可変始動装置の下流側に設けられ、進入有利状態と進入不利状態とに変化可能な特殊可変装置(例えば、特殊可変入賞球装置22)と、可変始動装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて可変表示を実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS350~S354を実行することによって、可変入賞球装置15が有する第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことにもとづいて第2特別図柄の変動表示を実行する部分)とを備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果が特殊表示結果(例えば、小当たり図柄)となったことにもとづいて、特殊可変装置を進入有利状態に変化させる特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS358~S360を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、状態に応じて計数表示の更新表示の態様を異ならせることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0017】

(手段7)手段6において、進入有利状態と進入不利状態とに変化可能な特定可変装置(例えば、特別可変入賞球装置20)を備え、状態制御手段は、可変表示の表示結果が特定表示結果(例えば、大当たり図柄)となったことにもとづいて、特定可変装置を進入有利状態に変化させる特定状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能であり(例えば、遊技制

10

20

30

40

50

御用マイクロコンピュータ560は、ステップS305～S307、S355～S357を実行する)、計数表示実行手段は、所定の契機として特定可変装置に遊技媒体が進入したことおよび特殊可変装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて、計数表示を更新表示可能であり、特定可変装置に遊技媒体が進入した場合と特殊可変装置に遊技媒体が進入した場合とで、異なる更新速度により計数表示を更新表示する(例えば、大当り遊技状態において大当りパターンで賞球数表示300を表示する場合には、大入賞口への入賞が発生したことにもとづいて第1速度(例えば、0.1秒)で賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KT状態において第2KTパターンで賞球数表示305を表示する場合には、特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて第2速度(例えば、0.5秒)で賞球数を1ずつ増加させる表示を行う)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、いずれの可変装置に遊技媒体が進入したかに応じて計数表示の更新表示の態様を異ならせることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【0018】

(手段8)手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、計数表示実行手段は、第1パターンにより計数表示を更新表示する場合と第2パターンにより計数表示を更新表示する場合とで、異なる更新速度により計数表示を更新表示する(例えば、大当りパターンで賞球数表示300を表示する場合には第1速度(例えば、0.1秒)で賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KTパターンで賞球数表示305を表示する場合には第2速度(例えば、0.5秒)で賞球数を1ずつ増加させる表示を行う)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、計数表示を更新表示するパターンに応じて計数表示の更新表示の更新速度を異ならせることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

#### 【0019】

(手段9)手段1から手段8のうちのいずれかにおいて、遊技媒体(例えば、遊技球)が流下する流下経路のうち所定経路(例えば、遊技領域7の右方)に設けられ、遊技媒体が通過可能な特定領域(例えば、作動ゲート17)と、遊技者にとって有利な特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS358～S360を実行する部分)と、所定条件(例えば、大当り図柄が停止表示すること)が成立した後に、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて特殊状態よりも遊技者にとって有利度合いが高い特定状態に制御可能な特定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS2501のYである場合にステップS305～S307、S355～S357を実行する部分)と、特別条件が成立したことにもとづいて、該特別条件が成立する前に比べて特殊状態に制御される頻度を高めた特別状態(例えば、KT状態(第1KT状態、第2KT状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS2208A、S2211A、S2212A、S2209B、S2210B、S2213B、S2214Bを実行する部分)と、所定条件が成立したことにもとづいて所定経路への遊技媒体の発射を促進する所定促進報知(例えば、第1指示報知)を実行し、該所定促進報知の実行から所定期間(例えば、10秒)が経過した後に特定領域への遊技媒体の発射を促進する特定促進報知(例えば、第2指示報知)を実行可能な促進報知手段(例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ200におけるステップS4404、S4405、S4604、S4605を実行する部分)とを備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、演出の煩雑さを抑制しつつ、特定状態に制御する契機を適切に報知することができる。

30

40

#### 【0020】

また、後述する発明を実施するための形態においては、以下の手段10に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2016-97173号公報に示されているような、可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能であり、これら複数の保留記憶の各々に対応した保留表示を、保留記憶数に対応する複数の対応位置の各々に表示可能とな

50

っている。また、このような遊技機の中には、新たな保留記憶が発生したことに基づいて、新たな保留表示の表示に伴う出現表示（表示演出）を、新たな保留記憶数に対応する対応位置において実行可能なものがある。しかしながら、出現表示（表示演出）の実行中に新たな可変表示が開始されると、出現表示が途切れてしまう（中断してしまう）ため、遊技者に対して違和感を与えてしまい、出現表示の演出効果が低下してしまうという問題がある。このような問題点に着目してなされたもので、出現表示による演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる遊技機を提供することを目的とする。

#### 【0021】

（手段10）前記目的を解決するために、別態様による遊技機は、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機901）であって、可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU90103が図78に示す始動入賞処理を実行する部分）と、保留記憶手段に記憶されている複数の保留記憶の各々に対応した複数の保留表示を、保留記憶数に対応する複数の対応位置（例えば、第1保留記憶表示エリア905Dにおける保留1表示位置～保留4表示位置）の各々に表示可能であり、新たな可変表示の実行によって該可変表示に対応する保留記憶が消去されたことに基づいて該消去された保留記憶以外の保留記憶に対応する保留表示を、該保留記憶の消去後の新たな保留記憶数に対応する対応位置に表示可能な保留表示手段（例えば、演出制御用CPU90120が図80に示す保留演出処理を実行する部分）と、を備え、保留表示手段は、保留記憶が新たに記憶されたことに基づいて所定の出現位置（例えば、演出表示装置905の左上 20  
部に表示されているキャラクタ画像C）から保留記憶数に対応する対応位置への保留表示の出現表示（例えば、第1始動入賞演出）を実行可能であり、出現表示の実行中に新たな可変表示の実行によって保留記憶数が変化したことに基づいて、実行中の出現表示に関する対応位置を新たな保留記憶数に対応する対応位置とすることが可能であり（例えば、図82に示すように、第1始動入賞演出の実行中に保留記憶数が減少した場合には、保留表示の移動先を再決定する部分）、保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず且つ可変表示が実行されていないときに保留記憶手段に新たな保留記憶が記憶された場合には、出現表示の少なくとも一部を実行しない（例えば、変形例1として図84に示すように、保留記憶数が0であり変動表示の非実行中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アクティブ表示エリア905Fに保留表示をアクティブ表示として表示する部分）ことを特徴としている。この特徴によれば、実行中の出現表示の途切れによって遊技者に違和感を与えて、出現表示による演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0022】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】パチンコ遊技機が備える特別可変入賞球装置の正面図である。

【図3】パチンコ遊技機が備える特別可変入賞球装置の閉状態における斜視図である。

【図4】パチンコ遊技機が備える特別可変入賞球装置の開状態における斜視図である。

【図5】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。 40

【図6】中継基板、演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図7】メイン処理を示すフローチャートである。

【図8】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図9】各乱数を示す説明図である。

【図10】大当り判定テーブルおよび小当り判定テーブルを示す説明図である。

【図11】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図12】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図13】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。

【図14】特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。 50

【図 1 5】 K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 1 6】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 7】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 8】 第 1 特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 1 9】 第 1 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 2 0】 保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

【図 2 1】 第 1 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 2】 第 1 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】 第 1 特別図柄プロセス処理における第 1 特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。 10

【図 2 4】 第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】 第 1 ゲート通過待ち処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】 第 1 大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】 第 2 特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】 第 2 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】 第 2 大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】 演出制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。 20

【図 3 1】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 3 2】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 3 3】 コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 3 4】 背景図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 3 5】 背景図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】 連続小当たり演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 3 7】 背景図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】 背景図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】 小当たり中処理を示すフローチャートである。

【図 4 0】 賞球数表示処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】 賞球数表示処理を示すフローチャートである。 30

【図 4 2】 賞球数表示処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】 賞球数表示処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】 賞球増加演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 4 5】 賞球増加演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 4 6】 賞球増加演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 4 7】 賞球増加演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 4 8】 第 2 K T 状態中の小当たり遊技における演出の演出タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 4 9】 連続小当たり演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 5 0】 連続小当たり演出の演出タイミングを説明するためのタイミングチャートである。 40

【図 5 1】 連続小当たり演出の演出タイミングの変形例を説明するためのタイミングチャートである。

【図 5 2】 第 2 の実施の形態における確定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】 第 2 の実施の形態における指示報知制御処理について示すフローチャートである。

【図 5 4】 第 2 の実施の形態における指示報知の表示例を示す説明図である。

【図 5 5】 第 2 の実施の形態における指示報知の表示例を示す説明図である。

【図 5 6】 実施例におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。 50

- 【図 5 7】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。
- 【図 5 8】パチンコ遊技機を示す背面図である。
- 【図 5 9】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 6 0】各乱数を示す説明図である。
- 【図 6 1】変動パターンを例示する図である。
- 【図 6 2】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 3】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 4】各種大当たりの内容を示す説明図である。
- 【図 6 5】(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。 10
- 【図 6 6】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 7】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 6 8】第 2 特別可変入賞球装置の構造を示す正面図である。
- 【図 6 9】(A)は、主基板を簡略化した正面図、(B)は、表示モニタの表示内容を説明する説明図である。
- 【図 7 0】主基板の R A M における記憶領域の一部の構成を示す図である。
- 【図 7 1】主基板における C P U のメモリマップを示した図である。
- 【図 7 2】主基板 R A M の記憶領域に対応する R A M 領域を示した図である。
- 【図 7 3】(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。 20
- 【図 7 4】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 7 5】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 7 6】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 7 7】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 7 8】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 7 9】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 8 0】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 1】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。 30
- 【図 8 2】変動表示中の演出態様を示す図である。
- 【図 8 3】変動表示中の演出態様を示す図である。
- 【図 8 4】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 8 5】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 8 6】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 8 7】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 8 8】(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。
- 【図 8 9】変形例 1 5 におけるパチンコ遊技機を示す背面斜視図である。 40
- 【図 9 0】変形例 1 5 における遊技機用枠を開放した状態を示す背面斜視図である。
- 【図 9 1】変形例 1 5 におけるセキュリティーカバーを示す図である。
- 【図 9 2】変形例 1 5 におけるセキュリティーカバーを示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 2 3】
- 実施の形態 1.

以下、本発明の第 1 の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機(弾球遊技機) 1 を正面からみた正面図である。なお、ここでは、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明による遊技機はパチンコ遊技機に限られず、例えば、画像式の遊技機 50

、コイン遊技機、および、スロット機等であってもよい。

#### 【0024】

パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤6を除く）とを含む構造体である。

#### 【0025】

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿（上皿）3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5が設けられている。また、ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤6の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域7が形成されている。

#### 【0026】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9の表示画面には、第1の実行条件である第1始動条件の成立（例えば、打球が第1始動入賞口13に入賞したこと）にもとづいて各々を識別可能な複数種類の演出用の飾り図柄（第1飾り図柄）を可変表示し表示結果を導出表示する表示領域（以下、第1可変表示部9aという。）と、第2の実行条件である第2始動条件の成立（例えば、打球が第2始動入賞口14に入賞したこと）にもとづいて各々を識別可能な複数種類の演出用の飾り図柄（第2飾り図柄）を可変表示し表示結果を導出表示する表示領域（以下、第2可変表示部9bという。）と、第1の可変表示部9aおよび第2の可変表示部9bよりも遊技者が表示内容を視認することが容易な表示領域（以下、背景図柄表示部9cという。）とがある。なお、表示内容を視認することが容易とは、例えば、表示領域のサイズが大きいことであったり、可変表示部9aおよび第2の可変表示部9bにおける表示内容が常に単色であるのに対して表示色が変わったりすることである。また、この実施形態では、背景図柄演出部9cには、左・中・右の3つの表示領域に識別情報（以下、背景図柄ともいう。）が表示制御される。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄を停止表示させることである。この実施の形態では、2つの可変表示部（第1の可変表示部9aおよび第2の可変表示部9b）に対して1つの背景図柄演出部9cが設けられ、背景図柄演出部9cにおいて、2つの可変表示部において可変表示される飾り図柄（第1飾り図柄および第2飾り図柄）のいずれかに対応した演出が実行されるので、飾り図柄の状況（例えば、大当り図柄が導出表示されるか否か）を把握しづらくする。なお、この実施の形態では、背景図柄は、演出表示装置9（液晶表示装置）における演出用の図柄変動表示を行うためのものであり、演出用識別情報、装飾図柄、および演出図柄に相当する。

#### 【0027】

演出表示装置9の上部には、識別情報としての特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器（特別図柄表示装置）8aおよび第2特別図柄表示器8bが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、停止図柄が確変図柄であるのか非確変図柄であるのかを把握しづらくさせるために、0～99など、より多種類の数字を可変表示するように構成されていてもよい。以下、第1特別図柄表示器8aにおいて可変表示される識別情報を第1特別図柄といい、第2特別図柄表示器8bにおいて可変表示される識別情報を第2特別図柄ということがある。また、第1特別図柄

と第2特別図柄とを、特別図柄と総称することがある。なお、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であるが、種類が異なっているてもよい。また、一部が異なっているてもよい。一例として、第1特別図柄の種類は、0～5の数字と数字以外のキャラクタとを含み、第2特別図柄の種類は、0～5の数字と数字以外のキャラクタであって第1特別図柄のキャラクタとは異なるものを含むようにしてもよい。

#### 【0028】

第1特別図柄表示器8aの近傍には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）数を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。また、第2特別図柄表示器8bの近傍には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

#### 【0029】

第1可変表示部9aは、第1特別図柄表示器8aによる特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての飾り図柄の可変表示を行う。また、第2可変表示部9bは、第2特別図柄表示器8bによる特別図柄の可変表示時間中に、装飾用の図柄としての飾り図柄の可変表示を行う。飾り図柄の可変表示を行う第1可変表示部9aおよび第2可変表示部9bは、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。以下、第1可変表示部9aにおいて可変表示される識別情報を第1飾り図柄といい、第2可変表示部9bにおいて可変表示される識別情報を第2飾り図柄ということがある。また、第1飾り図柄と第2飾り図柄とを、飾り図柄と総称することがある。なお、第1飾り図柄の種類と第2飾り図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であってもよいし、種類が異なっているてもよい。種類が異なる場合、一部が異なっているてもよい。一例として、第1飾り図柄の種類は、0～5の数字と数字以外のキャラクタとを含み、第2飾り図柄の種類は、0～5の数字と数字以外のキャラクタであって第1飾り図柄のキャラクタとは異なるものを含むようにしてもよい。

#### 【0030】

演出表示装置9の表示画面には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数と、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、図柄保留記憶表示部18cという。）がある。このように、この実施の形態では、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を、比較的遊技者に視認されやすい図柄保留記憶表示部18cにおいて表示することによって、遊技者に、第1保留記憶数と第2保留記憶数のそれぞれを把握しづらくする。この実施の形態では、第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2特別図柄保留記憶表示器18bは、それぞれ、図柄保留記憶表示部18cよりも小型のランプやLEDのような4つの表示器で構成されているが、第1保留記憶数と第2保留記憶数とをより把握しづらくするために、他の態様の表示器を用いてもよい。一例として、第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2特別図柄保留記憶表示器18bをそれぞれ1個の表示器で構成し、保留記憶数に応じて表示色を異ならせたり、表示濃度を異ならせるようにする。

#### 【0031】

この実施の形態では、表示可能な合算保留記憶数すなわち合算保留記憶数の上限値は8である。図柄保留記憶表示部18cは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示領域の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bの可変表示が開始される毎に、点灯する表示領域の数を1減らす。または、図柄保留記憶表示部18cにおける8つの表示領域のうち、あらかじめ有効始動入賞として決められている色で表

示される領域の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bの可変表示が開始される毎に、あらかじめ有効始動入賞として決められている色で表示される領域の数を1減らす。

#### 【0032】

また、この実施の形態では、第1保留記憶数の上限値を4にし、第2保留記憶数の上限値を4にする。従って、第1保留記憶数が4である場合に第1始動入賞口13に遊技球が入賞したときには、その入賞は第1始動条件を成立させない無効始動入賞になる。第1保留記憶数が4未満である場合に第1始動入賞口13に遊技球が入賞したときには、その入賞は第1始動条件を成立させる有効始動入賞（第1有効始動入賞）になる。同様に、第2保留記憶数が4である場合に第2始動入賞口14に遊技球が入賞したときには、その入賞は第2始動条件を成立させない無効始動入賞になる。第2保留記憶数が4未満である場合に第2始動入賞口14に遊技球が入賞したときには、その入賞は第2始動条件を成立させる有効始動入賞（第2有効始動入賞）になる。なお、この例では、第1保留記憶数の上限値を4にし、第2保留記憶数の上限値を4にし、合算保留記憶数の上限値を8にするが、それらの値は一例である。また、上限値を、遊技状態に応じて変更可能であるようにしてもよい。

10

#### 【0033】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。第1始動口スイッチ13aによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（1個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

#### 【0034】

演出表示装置9の右方には、ゲート32が設けられている。ゲート32を通過した遊技球は、ゲートスイッチ32aによって検出される。また、ゲート32の下方には、作動ゲート17が設けられている。作動ゲート17を通過した遊技球は、作動ゲートスイッチ17aによって検出される。

#### 【0035】

作動ゲート17の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する有利状態（大当り遊技状態）においてソレノイド21によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球は第1カウントスイッチ23aで検出される。第1カウントスイッチ23aによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

#### 【0036】

特別可変入賞球装置20の下方には、小当り用の特殊入賞口24を形成する特殊可変入賞球装置22と、第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15とが設けられており、図1に示すように、左側に特殊可変入賞球装置22が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置15が配置されている。詳細は後述するが、これら特殊可変入賞球装置22および可変入賞球装置15は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口24や第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特殊可変入賞球装置22は、第2特別図柄表示器8bに所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口24を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置15は、普通図柄表示器10に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第2始動入賞口14を

40

50

開状態とする開放制御を実行する。

【0037】

なお、この実施の形態では、特殊可変入賞球装置22と可変入賞球装置15とは、同様の構造を有するように形成されているのであるが、図1に示すように、可変入賞球装置15と比較して特殊可変入賞球装置22の方が若干大きい。また、図1に示すように、特殊可変入賞球装置22と可変入賞球装置15とは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置20に入賞することなく遊技領域7を落下した遊技球は、まず可変入賞球装置15の上に落下するのであるが、この際に可変入賞球装置15の底面部材が後退移動されて第2始動入賞口14が開状態となっていれば、遊技球は第2始動入賞口14に入賞し、特殊可変入賞球装置22の方には遊技球は流れて行かない。一方、第2始動入賞口14が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置15の底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置22の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置22の底面部材が後退移動されて特殊入賞口24が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口24に入賞する。さらに、特殊入賞口24も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置22の底面部材の上を移動して、そのままアウト口26の方へ落下することになる。

10

【0038】

なお、この実施の形態では、図1に示すように、特殊可変入賞球装置22が左側に配置され、可変入賞球装置15が右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置22および可変入賞球装置15の底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置15の方から特殊可変入賞球装置22の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置15の方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置22の方が下流側に設けられているといえる。

20

【0039】

特殊入賞口24内には、特殊入賞口24内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第2カウントスイッチ25a、図5参照）が設けられている。第2カウントスイッチ25aによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。ここで、特殊可変入賞球装置22において開状態となった特殊入賞口24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13aや第2始動入賞口13bといった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるようになっている。従って、特殊可変入賞球装置22が開放制御されて特殊入賞口24が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特殊可変入賞球装置22が閉鎖制御されて特殊入賞口24が閉状態となれば、特殊入賞口24に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

30

【0040】

また、第2始動入賞口14内には、第2始動入賞口14内に入賞した遊技球を検出可能な第2始動口スイッチ14aが設けられている。第2始動口スイッチ14aによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（1個）の遊技球が賞球として払い出される。

40

【0041】

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0042】

なお、この実施の形態では、ゲート32、作動ゲート17、特別可変入賞球装置20（大入賞口）、可変入賞球装置15（第2始動入賞口14）、および特殊可変入賞球装置22（特殊入賞口24）が遊技領域7の右方に設けられているので、大当たり遊技中や後述するKT状態中である場合には、遊技者は遊技領域7の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。従って、この実施の形態では、詳細な説明を省略しているが、大当たり遊技中やKT状態中である場合には、例えば、演出表示装置9において「右打ち」などの

50

表示を行ったり右方向を示す矢印表示を行ったりして、右打ち操作期間中であることを報知するように構成することが望ましい。

#### 【0043】

演出表示装置9の下方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器10は、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。また、普通図柄表示器10は、7セグメントLEDなどにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

10

#### 【0044】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置15が所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。

20

#### 【0045】

遊技盤6の遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプ25が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する2つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周上部、外周左部および外周右部には、前面枠に設けられた天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28cが設けられている。また、左枠ランプ28bの近傍には賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ51が設けられ、右枠ランプ28cの近傍には補給球が切れたときに点灯する球切れランプ52が設けられている。

30

#### 【0046】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。遊技者が打球操作ハンドル5を継続して操作した場合には、0.6秒毎に遊技球が打ち出される。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通過して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、大当り遊技終了または前回の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示部8aにおいて第1特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、可変表示部9aにおいて第1飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第1特別図柄は第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、図柄保留記憶表示部18cに表示される合算保留記憶数（合計数）を1増やす。

40

#### 【0047】

また、遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、大当り遊技終了または前回

50

の可変表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示部8bにおいて第2特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第2可変表示部9bにおいて第2飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第2特別図柄は第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、図柄保留記憶表示部18cに表示される合算保留記憶数（合计数）を1増やす。ただし、第2保留記憶数が上限値に達していても、合算保留記憶数が上限値に達していなければ、図柄保留記憶表示部18cに表示される合计数を1増やす。

#### 【0048】

第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示および第1可変表示部9aにおける第1飾り図柄の可変表示は、所定時間が経過したときに停止する。停止時の第1特別図柄が大当たり図柄（特定表示結果）になると、大当たり遊技状態に移行する。すなわち、一定時間（例えば29秒）が経過するまで、または、所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口に入賞するまで特別可変入賞球装置20が開放される。特別可変入賞球装置20が開放されてから一定期間経過するまで、または、所定個数（例えば、10個）の打球が大入賞口に入賞するまでが大当たり遊技状態における1ラウンドである。所定個数の遊技球が大入賞口に入賞すると、または特別可変入賞球装置20が開放されてから一定期間経過すると、継続権が発生し特別可変入賞球装置20の開放が再度行われる。継続権の発生は、所定回数（例えば、2ラウンド、6ラウンド、16ラウンド）許容される。なお、大入賞口にV入賞領域を設け、特別可変入賞球装置20の開放中に打球がV入賞領域に入賞したことを条件に、継続権が発生するようにしてもよい。なお、大当たり遊技状態におけるラウンド数は、大当たりの種別によって異なる。本実施の形態において大当たりの種別は2R通常大当たり、2R確変大当たり、6R通常大当たり、6R確変大当たり、および16R確変大当たりがあり、例えば、2R通常大当たりまたは2R確変大当たりが発生すれば2ラウンドの大当たり遊技状態が付与され、6R通常大当たりまたは6R確変大当たりが発生すれば2ラウンドの大当たり遊技状態が付与され、16R確変大当たりが発生すれば16ラウンドの大当たり遊技状態が付与される。

#### 【0049】

第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動停止時の停止図柄を、確率変動を伴う大当たり図柄（特別表示結果：確変図柄、例えば「7」など）にすることに決定された場合には、次に大当たりとなる確率が低確率状態（後述する低確率／非KT状態と低確率／第1KT状態とがある）よりも高い確変状態（低確率状態よりも大当たりが発生しやすい高確率状態）という遊技者にとって有利な状態になる。なお、第1特別図柄の停止図柄が確変図柄に決定されて確変状態に移行した場合には、第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄が大当たり図柄になる確率が高くなるだけでなく、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄が大当たり図柄になる確率も高くなる。すなわち、第1始動入賞にもとづく大当たりの判定だけでなく、第2始動入賞にもとづく大当たりの判定においても低確率状態よりも高い確率で大当たりと判定されることになる。

#### 【0050】

また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示および第2可変表示部9bにおける第2飾り図柄の可変表示は、所定時間が経過したときに停止する。停止時の第2特別図柄が大当たり図柄（特定表示結果）になると、大当たり遊技状態に移行する。

#### 【0051】

第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動停止時の停止図柄を、確率変動を伴う大当たり図柄（特別表示結果：確変図柄、例えば「7」など）にすることに決定された場合には、次に大当たりとなる確率が低確率状態（後述する低確率／非KT状態と低確率／第1KT状態とがある）よりも高い確変状態（低確率状態よりも大当たりが発生しやすい高確率状態）という遊技者にとって有利な状態になる。なお、第2特別図柄の停止図柄が確変図柄に決定されて確変状態に移行した場合には、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄が大当たり図柄になる確率が高くなるだけでなく、第1特別図柄表示器8aにおけ

る第1特別図柄が大当たり図柄になる確率も高くなる。すなわち、第2始動入賞にもとづく大当たりの判定だけでなく、第1始動入賞にもとづく大当たりの判定においても低確率状態よりも高い確率で大当たりと判定されることになる。

#### 【0052】

また、停止時の第2特別図柄が小当たり図柄になると、小当たり遊技状態に移行する。すなわち、特殊入賞口24に遊技球が入賞可能な程度の一定時間が経過するまで特殊可変入賞球装置22が開放される。これにより、小当たり遊技状態にも、大当たり遊技状態よりも少ないものの、遊技者が出玉を得ることができるような開放態様としている。なお、この実施の形態では、小当たり遊技状態とは、大当たり遊技状態と比較すると有利度が低い（本例では、獲得できる出玉が少ない）ものの遊技者にとって有利な遊技状態であり、小当たり遊技状態の前と後とで遊技状態が他の遊技状態に遷移しないものである。

10

#### 【0053】

確変状態では、上述したように、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおいて可変表示される第1特別図柄および第2特別図柄の停止図柄が大当たり図柄（特定表示結果：例えば、0～9のうちの奇数）になる確率が低確率状態より高められる。

#### 【0054】

ここで、本実施の形態における遊技状態について説明する。まず、本実施の形態における遊技状態には、通常状態（低確率／非KT状態）と、通常状態よりも小当たりになりやすいKT状態（いわゆる小当たりタイム）とがある。さらに、KT状態には第1KT状態と第2KT状態との2種類があり、この実施の形態では、遊技状態には、低確率状態且つ非KT状態（低確率／非KT状態：通常状態）に制御されている場合と、低確率且つ第1KT状態（低確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第1KT状態（高確率／第1KT状態）に制御されている場合と、高確率且つ第2KT状態（高確率／第2KT状態）に制御されている場合とがある。

20

#### 【0055】

KT状態のうち第1KT状態は、後述するように、小当たりが発生しやすく特殊可変入賞球装置22が開状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置15の開放時間が極めて長く、小当たりが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置22に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、100変動するごとに1球程度）。また、KT状態のうち第2KT状態は、後述するように、上流側の可変入賞球装置15の開放時間が短く、小当たりが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置22に遊技球が入賞しやすい。

30

#### 【0056】

確変状態は、低確率状態よりも大当たりになりやすい遊技状態である。具体的には、確変状態における大当たり判定テーブルの大当たり判定値の数が、低確率状態における大当たり判定テーブルの大当たり判定値の数の10倍あるため、確変状態を、低確率状態よりも大当たりの発生しやすい遊技状態としている。

#### 【0057】

また、KT状態は、通常状態（低確率／非KT状態）よりも小当たりになりやすい遊技状態である。具体的には、この実施の形態では、KT状態であっても普図当りとなって可変入賞球装置15が開状態となる確率は通常状態と同じなのであるが、第2特別図柄の変動時に選択する変動パターンの有する変動時間が、KT状態の方が通常状態よりも短いため、KT状態の方が通常状態よりも一定時間に対する変動回数の割合が高くなる。そして、第2特別図柄の変動時には大当たりとなる場合以外には全て小当たりになるよう構成されている（ただし、後述する強制はずれの場合を除く）ため、KT状態を、通常状態よりも小当たりになりやすい遊技状態としている。これにより、KT状態では、主に第2特別図柄の変動を行わせることにより小当たりを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

40

#### 【0058】

次に、本実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。まず、この実施の形態では、通常状態（低確率／非KT状態）では、遊技者は遊技領域7の左方を狙って遊技球

50

の発射操作（左打ち）を行う。そのため、通常状態では、主として第1始動入賞口13への始動入賞が発生し、主として第1特別図柄の変動表示が実行される。通常状態において大当たりが発生した場合には、低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、または高確率／第2KT状態へ移行する。例えば、6R通常大当たりが発生した場合、低確率／第1KT状態に移行し、その後、大当たりが発生することなく100回の変動表示を終了すると、第1KT状態を終了して通常状態へ移行する。また、例えば、6R確変大当たりが発生した場合、高確率／第1KT状態に移行し、その後、次の大当たりが発生するまで高確率／第1KT状態が維持される。また、例えば、16R確変大当たりが発生した場合、高確率／第2KT状態に移行し、その後、次の大当たりが発生するまで高確率／第2KT状態が維持される。

10

#### 【0059】

なお、この実施の形態では、低確率／第1KT状態に制御される場合に一律に100回の変動表示を終了すると第1KT状態を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率／第1KT状態の契機となる大当たりの種別を複数設けるように構成し、その大当たり種別に応じて大当たり遊技終了後に第1KT状態が継続する変動表示の回数が異なる（例えば、20回や、30回、50回、100回）ように構成してもよい。

#### 【0060】

KT状態（低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、高確率／第2KT状態）に移行した後である場合には、この実施の形態では、遊技者は遊技領域7の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、KT状態では、主として第2始動入賞口14への始動入賞が発生し、主として第2特別図柄の変動表示が実行される。KT状態において大当たりが発生した場合には、低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、または高確率／第2KT状態へ移行する。例えば、2R通常大当たりが発生した場合、低確率／第1KT状態に移行し、その後、大当たりが発生することなく100回の変動表示を終了すると、第1KT状態を終了して通常状態へ移行する。また、例えば、2R確変大当たりまたは6R確変大当たりが発生した場合、高確率／第1KT状態に移行し、その後、次の大当たりが発生するまで高確率／第1KT状態が維持される。また、例えば、16R確変大当たりが発生した場合、高確率／第2KT状態に移行し、その後、次の大当たりが発生するまで高確率／第2KT状態が維持される。

20

30

#### 【0061】

ただし、後述するように、大当たり開始前に非KT状態であったにもかかわらず第2特別図柄の変動表示が実行されて16R確変大当たりとなったような場合には、高確率状態に移行するものの、第2KT状態ではなく第1KT状態に移行するように制御する（後述するステップS2208B、S2209B参照）。すなわち、通常状態であるにもかかわらず右打ちされて第2特別図柄の変動表示により16R確変大当たりが発生した場合であり、そのような場合に第2KT状態に移行して小当たり遊技において相当数の賞球を得られるようにしてしまうと、一部の遊技者が通常状態にて積極的に右打ちにて遊技を行う可能性があり、本来の遊技性が損なわれてしまう。このことから、通常状態で右打ちして第2特別図柄の変動表示により16R確変大当たりが発生したとしても、第1KT状態にしか移行しないようにすることによるペナルティを科すことにより、通常状態での積極的な右打ち遊技を抑制することができる。

40

#### 【0062】

第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1可変表示部9aにおける第1飾り図柄の可変表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2可変表示部9bにおける第2飾り図柄の可変表示とは同期している。ここで、同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第1可変表示部9aにおいて大当たり図柄が停止表示される。第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第2可変表示

50

部 9 b において大当り図柄が停止表示される。

【0063】

さらに、第 1 特別図柄表示器 8 a において確変図柄が停止表示されるときには、第 1 可変表示部 9 a において確変図柄を想起させるような飾り図柄（例えば「7」）が停止表示される。第 2 特別図柄表示器 8 b において確変図柄が停止表示されるときには、第 2 可変表示部 9 b において確変図柄を想起させるような特別の飾り図柄（例えば「7」）が停止表示される。

【0064】

また、背景図柄表示部 9 c では、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄が可変表示されているときに、第 1 特別図柄の可変表示に対応した演出が実行される。例えば、背景図柄表示部 9 c における 3 つの表示領域において背景図柄が可変表示される。リーチ演出を行う場合には、例えば、可変表示中に左右の背景図柄が停止表示される。そして、後述するように例外はあるが、基本的に第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄の停止図柄が導出表示されるときに、背景図柄表示部 9 c において背景図柄の停止図柄が導出表示される（3 つの表示領域において背景図柄が最終停止される。）。第 1 特別図柄の停止図柄が大当り図柄である場合には、背景図柄の停止図柄は、第 1 特別図柄の停止図柄が大当り図柄であることを遊技者に想起させるような背景図柄（例えば、左中右が揃った状態の 3 つの背景図柄）になる。以下、そのような背景図柄も、大当り図柄という。

【0065】

第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄が可変表示されているときに、第 2 特別図柄の可変表示に対応した演出が実行される。例えば、背景図柄表示部 9 c における 3 つの表示領域において背景図柄が可変表示される。

【0066】

また、第 1 特別図柄表示器 8 a において第 1 特別図柄が可変表示され、同時に第 2 特別図柄表示器 8 b において第 2 特別図柄が可変表示されているときには、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのうちのいずれかの可変表示に対応した演出が実行される。

【0067】

そして、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄が単独で可変表示されている場合には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示が終了し第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の停止図柄が導出表示されるときに、背景図柄の可変表示は終了し、背景図柄の停止図柄が導出表示される。また、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄が同時に可変表示されている場合、具体的には、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄が同時に可変表示されている期間が存在する場合には、遅く可変表示が終了する方の特別図柄が停止表示されるときに、背景図柄の可変表示は終了する。

【0068】

次に、リーチ表示態様（リーチ）について説明する。この実施形態におけるリーチ表示態様（リーチ）とは、3 つの背景図柄のうち停止した背景図柄が大当り図柄の一部を構成しているときに未だ停止していない背景図柄については可変表示（変動表示）が行われていること、および全てまたは一部の背景図柄が大当り図柄の全てまたは一部を構成しながら同期して変動表示している状態である。

【0069】

例えば、背景図柄表示部 9 c における左、中、右の表示領域のうち左、右の表示領域には大当り図柄の一部になる飾り図柄（例えば、「7」）が停止表示されている状態で中の表示領域は未だ変動表示が行われている状態、および表示領域の全てまたは一部の図柄が大当り図柄の全てまたは一部を構成しながら同期して変動表示している状態（例えば、背景図柄表示部 9 c における左、中、右の表示領域の全てに変動表示が行われ、常に同一の図柄が揃っている状態で変動表示が行われている状態）がリーチ表示態様またはリーチになる。

【0070】

また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行われる。その演出と背景図柄

表示部 9 c におけるリーチ表示態様とをリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、背景図柄とは異なるもの）を表示させたり、背景図柄表示部 9 c の背景（図柄およびキャラクタとは異なる地の色や模様など）の表示態様（例えば、色等）を変化させたりすることがある。

#### 【0071】

次に図 2～図 4 は、特殊可変入賞球装置 2 2 を示す図である。以下では、図 2～図 4 を参照して特殊可変入賞球装置 2 2 について説明する。なお、この実施の形態については、図 2～図 4 を用いて特殊可変入賞球装置 2 2 の構造について説明を行っているが、特殊可変入賞球装置 2 2 よりも若干サイズが小さいだけで、可変入賞球装置 1 5 の構造も特殊可変入賞球装置 2 2 の構造と同様である。

10

#### 【0072】

図 2～図 4 に示すように、特殊可変入賞球装置 2 2 は、左右方向に長い矩形板状のベース板部 1 0 1 を備えている。特殊可変入賞球装置 2 2 は、このベース板部 1 0 1 が遊技領域 7 に例えば螺子などで固定されることで、遊技領域 7 に固定支持される。ベース板部 1 0 1 の略中央領域には、前方に向けて開口する特殊入賞口 2 4（可変入賞球装置 1 5 の場合は第 2 始動入賞口 1 4）が形成されるとともに、ベース板部 1 0 1 における特殊入賞口 2 4 よりも上方の位置には、底面部材 2 3 が後退移動した際に、底面部材 2 3 を遊技領域 7 の背面側（後方）に収容するための左右方向に長いスリット状の収容孔 1 0 2 が形成されている。なお、本実施形態において特殊入賞口 2 4 は詳しくは、ベース板部 1 0 1 の左右方向中央よりやや左側に形成されているが、これよりも左または右であってもよい。

20

#### 【0073】

底面部材 2 3 は、右方からその上面に進入した遊技球を、左方に向けて流下させるように、左下がり傾斜し、収容孔 1 0 2 は、底面部材 2 3 の傾斜に沿うように、左下がり傾斜するように形成されている。底面部材 2 3 は、図 3 に示す前進移動された状態と、図 4 に示す後退移動した状態とに進退移動可能とされており、ベース板部 1 0 1 の背面側（後方）には、底面部材 2 3 を進退移動させる駆動装置（図示せず）が配置されている。

#### 【0074】

図 2～図 4 に戻り、ベース板部 1 0 1 の正面側には、前方に向けて突出した流路形成台部 1 1 2 が形成されており、この流路形成台部 1 1 2 の上部には、前進移動した状態の底面部材 2 3 の上方側端部（右端部）である上流領域 2 3 U と底面部材 2 3 の長手方向で連なり、底面部材 2 3 とともに遊技球の流路を形成する上流側流路部 1 1 3 と、底面部材 2 3 の下方側端部（左端部）である下流領域 2 3 L と底面部材 2 3 の長手方向で連なり、底面部材 2 3 とともに遊技球の流路を形成する下流側流路部 1 1 4 とが形成されている。

30

#### 【0075】

また、流路形成台部 1 1 2 の上部には、上流側流路部 1 1 3 および下流側流路部 1 1 4 の底面部材 2 3 側の端部から下方に凹み、正面視で、特殊入賞口 2 4 を左右および下方から囲うようにして、底面部材 2 3 の下方に落下した遊技球を特殊入賞口 2 4 に案内する案内流路部 1 1 5 が形成されている。

#### 【0076】

上流側流路部 1 1 3 および下流側流路部 1 1 4 は、遊技球を左方に流下させるべく左下がりに傾斜するように形成されている。また、案内流路部 1 1 5 の底部は、特殊入賞口 2 4 側に向けて左下がりに延びるとともに、特殊入賞口 2 4 の前方の位置で凹んでいる。そして、案内流路部 1 1 5 の底部において上記凹んだ空間には、遊技球を特殊入賞口 2 4 側（遊技領域 7 の背面側）に向けて後方に案内する三角形のガイド部 1 1 6 が配設されている。

40

#### 【0077】

またさらに、流路形成台部 1 1 2 の前部（遊技者側）には、上流側流路部 1 1 3、下流側流路部 1 1 4 および案内流路部 1 1 5 を前方から覆う被覆部 1 1 7 が一体に形成されている。この被覆部 1 1 7 は、上流側流路部 1 1 3、下流側流路部 1 1 4 および案内流路部 1 1 5 を前方から覆うことで、これら各流路部を流下する遊技球がガラス扉枠 4 側に跳ね

50

てしまうことを防ぐ機能を有している。なお、本実施形態では、被覆部 117 が流路形成台部 112 に一体形成されるが、別体で固定されるものでもよい。

#### 【0078】

特殊可変入賞球装置 22 では、ベース板部 101 と被覆部 117 との間において、上流側流路部 113、底面部材 23、および下流側流路部 114 からなる、左右方向に連なる遊技球の流路 F が形成される。ここで、本実施形態では、ベース板部 101 および被覆部 117 に、流路 F を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片 118 が形成されている。

#### 【0079】

本実施形態において、規制片 118 は、ベース板部 101 および被覆部 117 に一体形成され、ベース板部 101 から前方に突出する、または被覆部 117 から後方に突出するリブ状に形成され、遊技球に干渉することで、左方に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片 118 がない場合よりも遅延させる。これら規制片 118 は、流路 F における遊技球の流下方向で、所定間隔を空けて並ぶように形成され、かつベース板部 101 および被覆部 117 に交互に形成されている。また、規制片 118 は、底面部材 23 の前後方向幅の  $1/3 \sim 1/4$  程度の幅寸法に設定され、かつ隣接するもの同士の間には遊技球が通過可能な幅寸法に設定されている。さらに詳しくは、本実施形態では、被覆部 117 のうちの上流側流路部 113 を前方から覆う部位に、規制片 118 が 1 つ形成されるとともに、被覆部 117 のうちの下流側流路部 114 を前方から覆う部位に、規制片 118 が 1 つ形成されている。また、ベース板部 101 および被覆部 117 のうちの底面部材 23 を覆う部位には、ベース板部 101 および被覆部 117 に交互に形成された規制片 118 が合計 5 つ形成されている。なお、このような規制片 118 の数は、特段限定されるものではない。また、本実施形態では、規制片 118 の大部分が、前方（遊技者側）から被覆部 117 によって覆われるようになっている。

#### 【0080】

以上のような規制片 118 の配置により、図 3 を参照し、本実施形態の特殊可変入賞球装置 22（および同様に構成された可変入賞球装置 15）では、流路 F を流下しようとする遊技球 P が、流路 F 上を蛇行するようにして流下することになる。そして、このような流路 F が形成される特殊可変入賞球装置 22（または可変入賞球装置 15）が閉鎖されているとき、遊技球 P が特殊入賞口 24（または第 2 始動入賞口 14）に入賞せずに、特殊可変入賞球装置 22（または可変入賞球装置 15）を基本的に通過する。一方で、図 4 を参照し、底面部材 23 が後退移動した特殊可変入賞球装置 22（または可変入賞球装置 15）が開放されているとき、遊技球 P が、流路形成台部 112 の案内流路部 115 に落下することが可能となり、この案内流路部 115 を流下して、特殊入賞口 24（または第 2 始動入賞口 14）に入賞することが可能となる。

#### 【0081】

図 5 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 5 には、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 は遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。

#### 【0082】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

#### 【0083】

また、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、第1カウントスイッチ23a、第2カウントスイッチ25a、ゲートスイッチ32a、および作動ゲートスイッチ17aからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載され、特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21、特殊可変入賞球装置22を開閉するソレノイド106、および可変入賞球装置15を開閉するソレノイド206を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載され、電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ560をリセットするためのシステムリセット回路（図示せず）や、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板31に搭載されている。なお、主基板31には、試験信号を遊技機外部に出力するための試験信号出力回路（図示せず）も設けられている。

10

#### 【0084】

この実施の形態では、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560からの演出制御コマンドを受信し、飾り図柄を可変表示する第1可変表示部9aおよび第2可変表示部9bと、背景図柄を可変表示する背景図柄表示部9cと、図柄保留記憶表示部18cとの表示制御を行う。

20

#### 【0085】

図6は、中継基板77、演出制御基板80、ランプドライバ基板35および音声出力基板70の回路構成例を示すブロック図である。なお、図6に示す例では、ランプドライバ基板35および音声出力基板70には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板35および音声出力基板70を設けずに、演出制御に関して演出制御基板80のみを設けてもよい。

30

#### 【0086】

演出制御基板80は、演出制御用CPU201およびRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ200を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。演出制御基板80において、演出制御用CPU201は、内蔵または外付けのROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板77を介して入力される主基板31からの取込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ202および入力ポート203を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU201は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）209に、演出表示装置9の表示制御を行わせる。

#### 【0087】

演出制御コマンドおよび演出制御INT信号は、演出制御基板80において、まず、入力ドライバ202に入力する。入力ドライバ202は、中継基板77から入力された信号を演出制御基板80の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80の内部から中継基板77への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

40

#### 【0088】

中継基板77には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80から中継基板77への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路74が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図6には、ダイオードが例示されている

50

。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート571を介して主基板31から演出制御コマンドおよび演出制御INT信号が出力されるので、中継基板77から主基板31の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板77からの信号は主基板31の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ560側）に入り込まない。なお、出力ポート571は、図5に示されたI/Oポート部57の一部である。また、出力ポート571の外側（中継基板77側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

#### 【0089】

さらに、演出制御用CPU201は、入出力ポート205を介してランプドライバ基板35に対してランプを駆動する信号を出力する。また、演出制御用CPU201は、入出力ポート204を介して音声出力基板70に対して音番号データを出力する。

10

#### 【0090】

ランプドライバ基板35において、ランプを駆動する信号は、入出力ドライバ351を介してランプドライバ352に入力される。ランプドライバ352は、ランプを駆動する信号を増幅して天枠ランプ28a、左枠ランプ28b、右枠ランプ28cなどの枠側に設けられている各ランプに供給する。また、枠側に設けられている装飾ランプ25に供給する。さらに、この実施の形態では、特殊可変入賞球装置22内に特殊入賞口ランプ24aが設けられており、ランプドライバ352は、ランプを駆動する信号を増幅して特殊入賞口ランプ24aに供給する。

#### 【0091】

音声出力基板70において、音番号データは、入出力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば飾り図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

20

#### 【0092】

なお、ランプを駆動する信号および音番号データは、演出制御用CPU201とランプドライバ基板35および音声出力基板70との間で、双方向通信（信号受信側から送信側に応答信号を送信するような通信）によって伝達される。

30

#### 【0093】

演出制御用CPU201は、受信した演出制御コマンドに従ってキャラクタROM（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタROMは、演出表示装置9に表示される画像の中でも使用頻度の高いキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（飾り図柄、背景図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用CPU201は、キャラクタROMから読み出したデータをVDP209に出力する。VDP209は、演出制御用CPU201から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

40

#### 【0094】

この実施の形態では、演出表示装置9の表示制御を行うVDP209が演出制御基板80に搭載されている。VDP209は、演出制御用マイクロコンピュータ200とは独立したアドレス空間を有し、そこにVRAMをマッピングする。VRAMは、VDPによって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP209は、VRAM内の画像データを演出表示装置9に出力する。

#### 【0095】

なお、この実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9を制御する

50

回路が搭載された第1の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ27など）を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。また、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ200に対して直接コマンドを送信していたが、他の基板（例えば、図6に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など）を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ200に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70やランプドライバ基板35にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ200に送信するようにしてもよい。また、第1の演出制御基板と第2の演出制御基板との2つの基板を設けた場合に、遊技制御用マイクロコンピュータ560からの演出に関するコマンドは第2の演出制御基板に対して送信され、第2の演出制御基板から第1の演出制御基板に対してコマンドがそのまま送信されたり、加工（例えば、コマンドの形態や内容を変えたり、簡略化したり、必要なコマンドのみを選択）した後に送信されるように構成してもよい。

10

#### 【0096】

次に、遊技機の動作について説明する。図7は、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになると、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

20

#### 【0097】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行う（ステップS4）。なお、割込みモード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込みベクタ（1バイト：最下位ビット0）から合成されるアドレスが、割込み番地を示すモードである。

30

#### 【0098】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号の状態を1回だけ確認する（ステップS6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理を実行する（ステップS10～ステップS15）。

#### 【0099】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップS7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。この例では、バックアップフラグ領域に「55H」が設定されていればバックアップあり（オン状態）を意味し、「55H」以外の値が設定されていればバックアップなし（オフ状態）を意味する。

40

#### 【0100】

50

バックアップありを確認したら、CPU 56は、バックアップRAM領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行う（ステップS8）。ステップS8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、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、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

#### 【0101】

10

チェック結果が正常であれば、CPU 56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行う。具体的には、ROM 54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS91）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55内の領域）に設定する（ステップS92）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS91およびS92の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

20

#### 【0102】

また、CPU 56は、ROM 54に格納されているバックアップ時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS93）、その内容に従って演出制御基板80に、電力供給が復旧した旨を示す制御コマンド（電力供給復旧時の初期化コマンドとしての復旧コマンド）が送信されるように制御する（ステップS94）。そして、ステップS15に移行する。

#### 【0103】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

30

#### 【0104】

初期化処理では、CPU 56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAM 55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば大当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM 54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS12）。

#### 【0105】

40

ステップS11およびS12の処理によって、例えば、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグ、賞球中フラグ、球切れフラグ、払出停止フラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

#### 【0106】

また、CPU 56は、ROM 54に格納されている初期化時コマンド送信テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS13）、その内容に従ってサブ基板を初期化するための初期化コマンドをサブ基板に送信する処理を実行する（ステップS14）。初期化コマンドとして、演出表示装置9に表示される初期図柄を示すコマンド等がある。

#### 【0107】

そして、ステップS15において、CPU 56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期

50

的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

#### 【0108】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターンを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。初期値用乱数とは、大当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（大当たり判定用乱数発生カウンタ）等の、カウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、大当たり判定用乱数発生カウンタ等のカウント値が1周（大当たり判定用乱数発生カウンタ等の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

#### 【0109】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図8に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電圧低下監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a第1カウントスイッチ23a、第2カウントスイッチ25a、ゲートスイッチ32a、および作動ゲートスイッチ17aの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

#### 【0110】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2特別図柄保留記憶表示器18bの表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bについては、ステップS32で設定された出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

#### 【0111】

次に、遊技制御に用いられる大当たり判定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示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処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

#### 【0112】

図9は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

（1）ランダム1：大当たりを発生させるか否か、または小当たりを発生させるか否かを決定する（大当たり判定用）

10

20

30

40

50

(2) ランダム 2 : 大当りの種別、すなわち、2 R 通常大当り、2 R 確変大当り、6 R 通常大当り、6 R 確変大当り、および 16 R 確変大当りのいずれにするかを決定する (大当り種別決定用)

(3) ランダム 5 : 特別図柄の変動パターンを決定する (変動パターン決定用)

(4) ランダム 6 : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否かを決定する (普通図柄当り判定用)

(5) ランダム 7 : ランダム 1 の初期値を決定する (ランダム 1 初期値決定用)

(6) ランダム 8 : ランダム 6 の初期値を決定する (ランダム 6 初期値決定用)

#### 【0113】

図 8 に示された遊技制御処理におけるステップ S 2 3 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、(1) の大当り判定用乱数、(2) の大当り種別決定用乱数および (4) の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ (1 加算) を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数または初期値用乱数である。なお、遊技効果を高めるために、上記 (1) ~ (6) の乱数以外の乱数も用いられている。また、本実施の形態では大当りの種別を決定する乱数と小当りの種別を決定する乱数として、共通の乱数 (ランダム 2) を設けるものとしたが、それぞれ異なる乱数が設けられているものであってもよい。

#### 【0114】

さらに、CPU 5 6 は、第 1 特別図柄プロセス処理を行う (ステップ S 2 6 A)。第 1 特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて第 1 特別図柄表示器 8 a や特別可変入賞球装置 2 0 を所定の順序で制御するための第 1 特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 は、第 1 特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて各処理中に更新する。次いで、CPU 5 6 は、第 2 特別図柄プロセス処理を行う (ステップ S 2 6 B)。第 2 特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて第 2 特別図柄表示器 8 b や特別可変入賞球装置 2 0、特殊可変入賞球装置 2 2 を所定の順序で制御するための第 2 特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 は、第 2 特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて各処理中に更新する。そして、CPU 5 6 は、普通図柄プロセス処理を行う (ステップ S 2 6 C)。普通図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて普通図柄表示器 1 0 や可変入賞球装置 1 5 を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 は、普通図柄プロセス

#### 【0115】

次いで、CPU 5 6 は、保留記憶処理を行う (ステップ S 2 7 a)。保留記憶処理では、CPU 5 6 は、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計である合計数 (合算保留記憶数) を算出し管理する処理を実行する。

#### 【0116】

次いで、CPU 5 6 は、第 1 可変表示部 9 a および第 2 可変表示部 9 b の表示制御に関する演出制御コマンドや保留記憶数に関する演出制御コマンドを送出する処理を行う (演出制御コマンド制御処理: ステップ S 2 8)。

#### 【0117】

さらに、CPU 5 6 は、例えば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、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う (ステップ S 2 9)。

#### 【0118】

また、CPU 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、第 1 カウントスイッチ 2 3 a、および第 2 カウントスイッチ 2 5 a の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する (ステップ S 3 0)。具体的には、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、第 1 カウントスイッチ 2 3 a、および第 2 カウントスイッチ 2 5 a のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンドを出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマン

ドに応じて球払出装置 97 を駆動する。

#### 【0119】

この実施の形態では、例えば、CPU 56 は、第 1 始動口スイッチ 13 a または第 2 始動口スイッチ 14 a からの検出信号を入力した場合には、賞球数 1 個を指定する払出制御コマンドを払出制御用マイクコンピュータに対して出力する。また、例えば、CPU 56 は、第 1 カウントスイッチ 23 a または第 2 カウントスイッチ 25 a からの検出信号を入力した場合には、賞球数 15 個を指定する払出制御コマンドを払出制御用マイクコンピュータに対して出力する。

#### 【0120】

なお、この実施の形態では、特殊入賞口 24 に遊技球が入賞して第 2 カウントスイッチ 25 a で検出されても、後述する賞球増加表示の表示や入賞演出が直ちに実行されず遅れて実行される場合があるのであるが、賞球の払い出しに関しては、ステップ S30 の賞球処理において、第 2 カウントスイッチ 25 a からの検出信号を入力した場合には、直ちに賞球数 15 個を指定する払出制御コマンドが出力され、払出制御用マイクロコンピュータによって球払出装置 97 が駆動されて直ちに 15 個の賞球が払い出される。

#### 【0121】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 56 は、出力ポートの RAM 領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップ S31：出力処理）。

#### 【0122】

また、CPU 56 は、第 1 特別図柄プロセスフラグの値に応じて第 1 特別図柄の演出表示を行うための第 1 特別図柄表示制御データを第 1 特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定するとともに、第 2 特別図柄プロセスフラグの値に応じて第 2 特別図柄の演出表示を行うための第 2 特別図柄表示制御データを第 2 特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップ S32）。CPU 56 は、例えば、変動速度が 1 コマ／0.2 秒であれば、0.2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を +1 する。また、CPU 56 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップ S22 において駆動信号を出力することによって、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b における特別図柄の可変表示を実行する。

#### 【0123】

また、CPU 56 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップ S33）。CPU 56 は、例えば、変動速度が 1 コマ／0.2 秒であれば、0.2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を +1 する。また、CPU 56 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップ S22 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器 10 における普通図柄の可変表示を実行する。その後、割込許可状態に設定し（ステップ S34）、処理を終了する。

#### 【0124】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 4 ms 毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップ S21～S33（ステップ S29 を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

#### 【0125】

なお、この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b の 2 つの表示器によって第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されるが、CPU 5

10

20

30

40

50

6 は、2つの表示器において同時に大当たりが発生しないような制御を行う。

#### 【0126】

図10(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダム1と比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、低確率状態（低確率／非KT状態、低確率／第1KT状態）において用いられる非確変時大当たり判定テーブルと、確変状態（高確率状態（高確率／第1KT状態、高確率／第2KT状態））において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。非確変時大当たり判定テーブルには、図10(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図10(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図10(A)に記載されている数値が大当たり判定値である。

10

#### 【0127】

図10(B)は、小当たり判定テーブルを示す説明図である。小当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、図10(B)に記載されている各数値が設定されている。また、図10(B)に記載されている数値が小当たり判定値である。

#### 【0128】

なお、この実施の形態では、後述するように、第2特別図柄の変動表示が行われる場合にのみ小当たり決定処理（ステップS162B参照）が行われて小当たりとなる場合があるとともに、既に説明したように、KT状態では右打ち操作されることから第2特別図柄の変動表示が実行される頻度が高くなっている。従って、この実施の形態では、KT状態において、大当たり遊技状態よりも小当たり遊技状態に制御される頻度が高くなっている。

20

#### 【0129】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダム1）の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図10(A)に示すいずれかの的大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図10(B)に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりすることに決定する。なお、図10(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。また、図10(B)に示す「確率」は、小当たりになる確率（割合）を示す。この実施の形態では、図10(B)に示すように、小当たりになる確率（割合）は、 $122/487$ となるように設定されており、概ね $1/4$ 程度となるように設定されている。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第2特別図柄表示器8bにおける停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

30

#### 【0130】

なお、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合に大当たりとしないことに決定した場合には、無条件に全てはずれとされる。また、第2特別図柄の変動表示を実行する場合に大当たりとしないことに決定した場合には、図10(B)に示す小当たり判定テーブルを用いた抽選処理を行い、概ね $1/4$ 程度の確率で小当たりとすることに決定される（ただし、後述するように、強制はずれとされる場合がある）。

40

#### 【0131】

図11は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定テーブル131aを示す説明図である。大当たり種別判定テーブル131aは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム2）にもとづいて、大当たりの種別を「2R通常大当たり」、「2R確変大当たり」、「6R通常大当たり」、「6R確変大当たり」、または「16R確変大当たり」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

50

## 【0132】

図11(A)に示すように、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、20%の確率で「16R確変大当り」と決定され、45%の確率で「6R確変大当り」と決定され、35%の確率で「6R通常大当り」と決定される。また、図11(B)に示すように、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、30%の確率で「16R確変大当り」と決定され、30%の確率で「6R確変大当り」と決定され、5%の確率で「2R確変大当り」と決定され、35%の確率で「2R通常大当り」と決定される。

## 【0133】

「16R確変大当り」とは、16ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率／第2KT状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに第2KT状態にも移行される。後述するステップS2207A, S2208A, S2207B, S2210B参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および第2KT状態が継続する（ステップS2015参照）。

## 【0134】

ただし、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、大当り開始前に非KT状態であった場合には、「16R確変大当り」となっても第2KT状態ではなく第1KT状態に移行する場合がある（後述するステップS2208B, S2209B参照）。

## 【0135】

「6R確変大当り」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率／第1KT状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに第1KT状態にも移行される。後述するステップS2210A, S2211A, S2212B, S2213B参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および第1KT状態が継続する（ステップS2015参照）。

## 【0136】

「6R通常大当り」とは、6ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に第1KT状態のみに移行させる大当りである（後述するステップS2212A参照）。そして、第1KT状態に移行した後、変動表示を所定回数（この実施の形態では100回）終了すると第1KT状態が終了する（ステップS2213A, S2010～S2013参照）。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、第1KT状態を終了する（ステップS2015参照）。

## 【0137】

「2R確変大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に高確率／第1KT状態に移行させる大当りである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに第1KT状態にも移行される。後述するステップS2212B, S2213B参照）。そして、次の大当りが発生するまで、確変状態および第1KT状態が継続する（ステップS2015参照）。

## 【0138】

「2R通常大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に第1KT状態のみに移行させる大当りである（後述するステップS2214B参照）。そして、第1KT状態に移行した後、変動表示を所定回数（この実施の形態では100回）終了すると第1KT状態が終了する（ステップS2215B, S2010～S2013参照）。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当りが発生した場合にも、第1KT状態を終了する（ステップS2015参照）。

## 【0139】

なお、大当り種別の種類は、この実施の形態で示したものにかぎられない。第2特別図柄の変動表示を実行する場合に、16R確変大当り、2R確変大当り、および2R通常大当り以外に、3R確変大当り～7R確変大当りを決定可能に構成してもよく、様々な態様が考えられる。

10

20

30

40

50

## 【0140】

図12～図14は、この実施の形態で用いられる特別図柄および飾り図柄の変動パターン（変動時間）を示す説明図である。図12～図14に示すEXTとは、それぞれの変動パターンに対応した演出制御コマンド（2バイト構成）の2バイト目のデータである。

## 【0141】

図12～図14に示す例では、第1特別図柄および第1飾り図柄についての第1変動パターン#01～#07の7種類と、第2特別図柄および第2飾り図柄についての第2変動パターン#01～#28の28種類とが用いられる。以下、例えば変動パターン#n（n＝01～07または01～28）というときには、第1変動パターン#nと第2変動パターン#nの双方を意味する。

10

## 【0142】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態（低確率／非KT状態）である場合には、図12（A）に示す非KT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図12（A）に示すように、非KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#01～#05のいずれかに決定される。

## 【0143】

第1特別図柄の変動表示を実行する場合、KT状態（低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態、高確率／第2KT状態）である場合には、図12（B）に示すKT時用の第1特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図12（B）に示すように、KT状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1変動パターン#06～#07のいずれかに決定される。

20

## 【0144】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、非KT状態（低確率／非KT状態）である場合には、図13（C）に示す非KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図13（C）に示すように、非KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#01～#03のいずれかに決定される。具体的には、はずれと決定する場合には第2変動パターン#01が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、小当たりと決定する場合にも第2変動パターン#02が決定されて、15分間の長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。また、大当たりと決定する場合にも第2変動パターン#03が決定されて、5分間というある程度長期間にわたって第2特別図柄の変動表示が実行される。

30

## 【0145】

この実施の形態では、非KT状態中であっても第2特別図柄の変動表示が実行されて小当たりとなると、特殊入賞口24への遊技球の入賞によりある程度の賞球を期待できる状況が生じてしまう。そこで、この実施の形態では、図13（C）に示すように、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が実行されても、変動時間を極端に長くし変動表示の実行頻度を低下させることによって却って小当たりの発生頻度を低下させるようにし、非KT状態中であるにもかかわらず小当たりによる賞球の獲得を狙われてしまう事態を防止している。

40

## 【0146】

なお、この実施の形態では、図13（C）に示すように、非KT状態中に第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、大当たりとなる場合であっても変動時間を5分と比較的長くすることによって、非KT状態中に不当に特殊入賞口24への入賞による賞球を狙う行為を防止するようにしている。ただし、大当たりとなる場合には、小当たりとなる場合と比較して第1保留記憶の消化を長くしなくてもよいので、小当たりとなる場合よりも短い変動時間となるように構成している。

## 【0147】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、低確率／第1KT状態である場合には、その低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当たりや2R通常大当たりにもとづく大当たり

50

遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図13(D)に示す低確率／第1KT時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図13(D)に示すように、低確率／第1KT状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#04～#06のいずれかに決定される。

#### 【0148】

なお、図13(D)に示すように、低確率／第1KT状態の1変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#04に決定される。また、低確率／第1KT状態の1変動目として小当りと決定する場合には、小当りとしては比較的長めの7秒の変動時間である第2変動パターン#05（第2始動入賞口開放準備用の変動パターン）に決定される。この実施の形態では、既に説明したように、第1KT状態に制御される場合には、小当りの頻度が高くなるものの可変入賞球装置15の開放時間を長くすることによって実際には特殊可変入賞球装置22内の特殊入賞口24には減多に入賞しないように設定されている。しかしながら、低確率／第1KT状態に移行した直後の状態では可変入賞球装置15や特殊可変入賞球装置22の底面部材上にある程度の遊技球が溜まっている可能性があり、直ちに特殊可変入賞球装置22を開状態に制御してしまったのでは、相当数の遊技球が特殊入賞口24に入賞してしまう可能性がある。そこで、この実施の形態では、第1KT状態の1変動目では、少なくとも7秒の変動時間を確保することによって、第1KT状態に移行する前から可変入賞球装置15や特殊可変入賞球装置22の底面部材上に溜まっている遊技球が全て落下するまでに十分な時間が経過してから特殊可変入賞球装置22を開状態に制御して特殊入賞口24への入賞を可能とすることにより、第1KT状態において想定以上の賞球が得られるような事態が生じることを防止している。

#### 【0149】

また、低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してから2～99変動目の変動表示を実行する場合であれば、図13(E)に示す低確率／第1KT時且つ2～99変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図13(E)に示すように、低確率／第1KT状態の2～99変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#07～#11のいずれかに決定される。また、図13(E)に示すように、低確率／第1KT状態の2～99変動目としてはずれと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#07に決定される場合がある。また、低確率／第1KT状態の2～99変動目として小当りと決定する場合には、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#09に決定される場合がある。なお、この実施の形態では、低確率／第1KT状態の2～99変動目としてはずれや小当りと決定し、第2変動パターン#08や第2変動パターン#10にもとづいて変動表示が実行される場合には、演出表示装置9における背景図柄の変動表示において、リーチとなったり滑り演出が実行されるなど図柄煽りの演出が実行される。

#### 【0150】

また、低確率／第1KT状態の契機となった6R通常大当りや2R通常大当りにもとづく大当り遊技を終了してから100変動目の変動表示（すなわち、低確率／第1KT状態における最終変動）を実行する場合であれば、図13(F)に示す低確率／第1KT時且つ100変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図13(F)に示すように、低確率／第1KT状態の100変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#12～#14のいずれかに決定される。

#### 【0151】

この実施の形態では、低確率／第1KT状態に制御されている場合には、例えば、演出表示装置9において「チャンスタイム中」などの文字表示が表示される。図13(F)に

示すように、低確率／第1 K T状態の1 0 0変動目としてはずれや小当りと決定する場合には、演出表示装置9において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示を伴う第2変動パターン# 1 2や第2変動パターン# 1 3に決定される。また、図1 3 (F)に示すように、低確率／第1 K T状態の1 0 0変動目として大当りと決定する場合には、演出表示装置9において「チャンスタイム終了！！」などの文字表示を行う終了表示の後に所定の復活表示を伴う第2変動パターン# 1 4に決定される。

#### 【0 1 5 2】

なお、この実施の形態では、図1 2に示すように、K T状態中に第1特別図柄の変動表示で大当りとなった場合には、変動時間が1分の第1変動パターン# 0 7を決定するように構成されている。これは、第2 K T状態に移行した直後に第1特別図柄の変動表示で直ちに大当りが発生してしまったようなケースで、大当りの変動時間をはずれと同じ短い変動時間としてしまうと、遊技者が小当りによる利益を一切受けられなくなる。そのため、この実施の形態では、そのようなケースであっても、少なくとも複数回小当りが発生可能な十分な時間（本例では、1分）が確保されるように構成されている。

#### 【0 1 5 3】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率／第1 K T状態である場合には、その高確率／第1 K T状態の契機となった6 R確変大当りや2 R確変大当りにもとづく大当り遊技を終了してからの変動回数に応じて、変動パターンテーブルを選択する。この場合、1変動目の変動表示を実行する場合であれば、図1 4 (G)に示す高確率／第1 K T時且つ1変動目用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図1 4 (G)に示すように、高確率／第1 K T状態の1変動目として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン# 1 5～# 1 9のいずれかに決定される。

#### 【0 1 5 4】

なお、低確率／第1 K T状態の1変動目と同様に、図1 4 (G)に示すように、高確率／第1 K T状態の1変動目としてはずれと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン# 1 5に決定される場合がある。また、高確率／第1 K T状態の1変動目として小当りと決定する場合にも、第2始動入賞口開放準備用の変動パターン（第2変動パターン# 1 7）に決定される場合がある。また、図1 4 (G)に示すように、高確率／第1 K T状態の1変動目として大当りと決定する場合には、確変状態（高確率状態）が終了するか否かを示唆するためのバトル演出を含む第2変動パターン# 1 9が決定される。また、図1 4 (G)に示すように、高確率／第1 K T状態の1変動目としてはずれや小当りと決定する場合にも、バトル演出を含む第2変動パターン# 1 6や第2変動パターン# 1 8が決定される場合がある。

#### 【0 1 5 5】

また、高確率／第1 K T状態の契機となった6 R確変大当りや2 R確変大当りにもとづく大当り遊技を終了してから2変動目以降の変動表示を実行する場合であれば、図1 4 (H)に示す高確率／第1 K T時且つ2変動目以降用の第2特別図柄変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図1 4 (H)に示すように、高確率／第1 K T状態の2変動目以降として第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン# 2 0～# 2 4のいずれかに決定される。

#### 【0 1 5 6】

なお、低確率／第1 K T状態の2～9 9変動目と同様に、図1 4 (H)に示すように、高確率／第1 K T状態の2変動目以降としてはずれと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン# 2 0に決定される場合がある。また、高確率／第1 K T状態の2変動目以降として小当りと決定する場合にも、変動時間が5秒と短い短縮変動の第2変動パターン# 2 2に決定される場合がある。また、図1 4 (H)に示すように、高確率／第1 K T状態の2変動目以降として大当りと決定する場合には、確変状態（高確率状態）が終了するか否かを示唆するためのバトル演出を含む第2変動パターン# 2 4が決定される。また、図1 4 (H)に示すように、高確率／第1 K T状態の2変動目以降

としてはずれや小当りと決定する場合にも、バトル演出を含む第2変動パターン#21や第2変動パターン#23が決定される場合がある。

#### 【0157】

第2特別図柄の変動表示を実行する場合、高確率/第2KT状態である場合には、図14(I)に示す高確率/第2KT時用の第2特別図柄用変動パターンテーブルが選択されて変動パターンが決定される。図14(I)に示すように、高確率/第2KT状態において第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2変動パターン#25～#28のいずれかに決定される。

#### 【0158】

なお、図14(I)に示すように、高確率/第2KT状態においてはずれと決定する場合には、第1KT状態（低確率/第1KT状態、高確率/第1KT状態）において短縮変動の変動表示が実行される場合よりもさらに変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#25に決定される場合がある。また、高確率/第2KT状態において小当りと決定する場合には、第1KT状態（低確率/第1KT状態、高確率/第1KT状態）において短縮変動の変動表示が実行される場合よりもさらに変動時間が1.5秒と短い短縮変動の第2変動パターン#27に決定される。また、図14(I)に示すように、高確率/第2KT状態においてはずれと決定する場合には、高確率/第2KT状態が継続するかどうかを示唆する継続演出を含む第2変動パターン#26に決定される場合がある。また、図14(I)に示すように、高確率/第2KT状態において大当りと決定する場合には、継続演出の後に確変状態（高確率状態）が終了するかどうかを示唆するためのバトル演出を含む第2変動パターン#28が決定される。

#### 【0159】

なお、この実施の形態では、継続演出やバトル演出を含む変動パターンに決定された場合には、演出表示装置9において背景図柄の変動表示において継続演出やバトル演出が実行されるのであるが、確変大当り（16R確変大当り、6R確変大当り、2R確変大当り）となる場合にはバトル演出において勝利の態様の演出が実行され、通常大当り（6R通常大当り、2R通常大当り）となる場合にはバトル演出において敗北の態様の演出が実行され、小当りとなる場合にはバトル演出において引き分けの態様の演出が実行される。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、例えば、大当り遊技中のラウンド数が少ない2R確変大当りとなる場合もバトル演出において敗北の態様の演出が実行されるように構成してもよい。

#### 【0160】

なお、第2変動パターン#04、#07、#09、#15、#20、#22、#25、#27の短縮変動の変動パターンを決定する場合に、例えば、保留記憶数に応じて異なる割合で短縮変動の変動パターンを決定するように構成してもよい。例えば、保留記憶数が多くなるに従って高い割合で短縮変動の変動パターンを決定するようにして、保留記憶の消化を早め稼働率を高めるように構成してもよい。

#### 【0161】

また、図13および図14に示す例では、第1KT状態の場合に5秒の短縮変動を実行し、第2KT状態の場合にさらに短い1.5秒の短縮変動を実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、低確率状態の場合に5秒の短縮変動を実行し、高確率状態の場合にさらに短い1.5秒の短縮変動を実行するように構成してもよい。

#### 【0162】

次に、KT状態における可変入賞球装置15および特殊可変入賞球装置22の開放パターンについて説明する。図15は、KT状態における可変入賞球装置15および特殊可変入賞球装置22の開放パターンを説明するための説明図である。このうち、図15(1)は、第1KT状態における可変入賞球装置15および特殊可変入賞球装置22の開放パターンを示し、図15(2)は、第2KT状態における可変入賞球装置15および特殊可変入賞球装置22の開放パターンを示している。

## 【0163】

まず、図15(1)を用いて、第1KT状態における可変入賞球装置15および特殊可変入賞球装置22の開放パターンについて説明する。図15(1)に示すように、ゲート32を遊技球が通過してゲートスイッチ32aにて遊技球が検出されると、普通図柄表示器10において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器10に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器10にはずれ図柄が導出表示される。この実施の形態では、図15(1)に示すように、普通図柄の変動時間は0.2秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図15(1)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間0.1秒を経過してから、可変入賞球装置15が5.5秒間にわたって開状態とされ、第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能となる。

10

## 【0164】

可変入賞球装置15が開状態となっているときに第2始動入賞口14に遊技球が入賞すると、第2特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第2特別図柄表示器8bに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、図15(1)に示すように、特殊可変入賞球装置22が0.8秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口24に遊技球が入賞可能となる。しかしながら、第1KT状態では、図15(1)に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置22の開放時間が0.8秒と短いのにに対して、上流側の可変入賞球装置15の開放時間が5.5秒と長い。従って、第1KT状態では、小当りが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口24に遊技球が入賞することは極めて稀である(例えば、100変動表示ごとに1球程度)。

20

## 【0165】

なお、第1KT状態では、図15(1)に示すように、可変入賞球装置15の開放を終了した後、次の可変入賞球装置15の開放を行えるのは、次の普通図柄の変動時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した少なくとも0.5秒を経過した後である。従って、この実施の形態では、第1KT状態では、可変入賞球装置15の開放した後のインターバル期間として少なくとも0.5秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

## 【0166】

次に、図15(2)を用いて、第2KT状態における可変入賞球装置15および特殊可変入賞球装置22の開放パターンについて説明する。図15(2)に示すように、ゲート32を遊技球が通過してゲートスイッチ32aにて遊技球が検出されると、普通図柄表示器10において普通図柄の変動表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器10に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器10にはずれ図柄が導出表示される。この実施の形態では、図15(2)に示すように、普通図柄の変動時間は0.2秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図15(2)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間2.6秒を経過してから、可変入賞球装置15が0.5秒間にわたって開状態とされ、第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能となる。

30

40

## 【0167】

可変入賞球装置15が開状態となっているときに第2始動入賞口14に遊技球が入賞すると、第2特別図柄の変動表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第2特別図柄表示器8bに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、図15(2)に示すように、特殊可変入賞球装置22が0.8秒間にわたって開状態とされ、特殊入賞口24に遊技球が入賞可能となる。

## 【0168】

第2KT状態では、第1KT状態とは異なり可変入賞球装置15の開放時間が0.5秒と極めて短い。また、この実施の形態では、第2KT状態では、可変入賞球装置15の開

50

放した後のインターバル期間（閉鎖期間）として少なくとも3.0秒（普通図柄の変動時間0.2秒＋図柄確定時間0.2秒＋第2始動入賞口開放処理前時間2.6秒）という比較的長い期間が確保されている。従って、第2KT状態では、図15（2）に示すように、上流側の可変入賞球装置15の開放時間が短いとともにインターバル期間（閉鎖期間）が長いので、第1KT状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置22に遊技球が進入しやすく特殊入賞口24に遊技球が入賞しやすい。例えば、この実施の形態では、大当り遊技状態では1ラウンドあたり遊技球が最大で10球入賞可能であるのと比較すると遊技球の入賞頻度が低いものの、第2KT状態では1回の小当り遊技中に1～3個程度遊技球が入賞することが可能である。

#### 【0169】

なお、この実施の形態において、「入賞頻度」とは、例えば、遊技領域7に発射した遊技球数に対して大入賞口や特殊入賞口24への遊技球の入賞割合を示している。

#### 【0170】

なお、この実施の形態では、普通図柄の変動表示を実行したり可変入賞球装置15を開放制御したりする処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）によって普通図柄プロセス処理（ステップS26C参照）が実行されることによって行われる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS26Cの普通図柄プロセス処理において、普図当りとするか否かを決定する処理も実行するのであるが、遊技状態に関係なく同じ確率（例えば、10%）により普図当りとするか否かを決定する。具体的には、遊技状態が確変状態（高確率状態）であるか否かや、非KT状態、第1KT状態または第2KT状態のいずれであるか、大当り遊技状態であるか否かに関係なく、同じ確率により普図当りとするか否かを決定する。

#### 【0171】

なお、この実施の形態では、第1KT状態と第2KT状態とで普通図柄の変動時間と図柄確定時間とはそれぞれ0.2秒ずつで同じであり、第2始動入賞口開放処理前時間が第1KT状態では0.1秒と短く第2KT状態では2.6秒と長くすることによって、可変入賞球装置15の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1KT状態と第2KT状態とで変動時間や図柄確定時間を異ならせることによって、可変入賞球装置15の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、可変入賞球装置15を閉鎖した後の第2始動入賞口開放処理後時間を制御可能に構成し、第1KT状態と第2KT状態とで第2始動入賞口開放処理後時間を異ならせることによって、可変入賞球装置15の閉鎖期間（インターバル期間）を異ならせるように構成してもよい。特に、上記のいずれかの方法により第1KT状態における可変入賞球装置15の閉鎖期間（インターバル期間）が短くなるように構成すれば、第1KT状態における特殊入賞口24への入賞を抑制することができる。

#### 【0172】

また、例えば、可変入賞球装置15の開放時間を延長することを示す特殊フラグ（開放延長フラグ）を設けるようにし、その特殊フラグがセットされていれば図15（1）に示すような可変入賞球装置15を長時間開放する第1開放パターン（ロング開放）で制御し、特殊フラグがセットされていなければ図15（2）に示す可変入賞球装置15を短時間開放する第2開放パターン（ショート開放）で制御するように構成してもよい。つまり、第1KT状態でのみ特殊フラグをセットし、大当り遊技状態を含む他の状態では、特殊フラグをセットしないように制御するように構成してもよい。

#### 【0173】

また、第1KT状態であっても、低確率／第1KT状態中の最後の変動表示を実行する場合には、可変入賞球装置15の開放時間を短くしてもよい。例えば、低確率／第1KT状態の100回の特別図柄の短縮変動期間のうち、99回目の特別図柄の変動停止に応じて、前述の特殊フラグを消去するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率／第1KT状態の終了後に、左打ち報知を行うときに、可変入賞球装置15がロング開放

していることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

#### 【0174】

なお、上記のように、可変入賞球装置15の開放制御用のフラグ（特殊フラグ）を用いて可変入賞球装置15を構成する場合、さらに、特別図柄の変動表示の短縮変動用のフラグを用いて特別図柄の変動表示を制御するようにしてもよく、この場合、特殊フラグと短縮変動用のフラグとを別々に管理して制御を行うように構成してもよい。

#### 【0175】

また、低確率／非KT状態中においては可変入賞球装置15をショート開放するように構成してもよい。そのように構成すれば、低確率／非KT状態（左打ち状態）である場合に可変入賞球装置15の開放確率が高くなるように構成する場合には、遊技球を数個発射操作しただけでは可変入賞球装置15に入賞しないようにすることができ、低確率／非KT状態中に右打ち操作が行われてしまうことを防止することができる。

#### 【0176】

なお、この実施の形態では、図15に示すように、普通図柄の変動時間が0.2秒と短い時間に設定されている。これは、例えば、第1KT状態において比較的変動時間が長い第2特別図柄の変動表示が実行される場合に、普通図柄が変動停止中であり且つ普通図柄の保留記憶がない状態では可変入賞球装置15が閉鎖状態となっており、第2特別図柄の変動停止タイミングを狙った攻略が可能となってしまうためである（小当たりとなった場合に、普通図柄の変動時間が長いとゲート32を通過した遊技球が可変入賞球装置15や特殊可変入賞球装置22に到達するまでに可変入賞球装置15が開放せず、特殊入賞口24の入賞が可能となってしまう）。これに対して、この実施の形態では、普通図柄の変動時間を短くすることにより、遊技球がゲート32を通過してから可変入賞球装置15に到達する前に可変入賞球装置15の開放が開始されるように設定されているので、第1KT状態において第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり発生タイミングを狙った発射操作による攻略要素を排除することができる。

#### 【0177】

図16および図17は、演出制御用マイクロコンピュータ200に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図16に示す例において、コマンド8000(H)～8007(H)、8011(H)～802C(H)は、特別図柄の可変表示に対応して第1可変表示部9aまたは第2可変表示部9bにおいて可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ200は、コマンド8000(H)～8007(H)、8011(H)～802C(H)のいずれかを受信すると、第1可変表示部9aまたは第2可変表示部9bにおいて飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

#### 【0178】

コマンド9001(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果1指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。コマンド9002(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を16R確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果2指定コマンド（16R確変大当たり指定コマンド））である。コマンド9003(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果3指定コマンド（6R確変大当たり指定コマンド））である。コマンド9004(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を6R通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果4指定コマンド（6R通常大当たり指定コマンド））である。コマンド9005(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を2R確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果5指定コマンド（2R確変大当たり指定コマンド））である。コマンド9006(H)は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を2R通常大当たりとすることを指定する演出制御

コマンド（表示結果 6 指定コマンド（2 R 通常大当り指定コマンド））である。コマンド 9 0 0 7（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当りとするを指定する演出制御コマンド（表示結果 7 指定コマンド（小当り指定コマンド））である。

#### 【0179】

以下、表示結果 1 指定コマンド～表示結果 7 指定コマンドを、表示結果指定コマンドとすることがある。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は変動パターンコマンドの直前に表示結果指定コマンドを送信するので、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が第 1 変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第 1 飾り図柄についての表示結果指定コマンドであると判定でき、第 2 変動パターンコマンドの直前に受信した表示結果指定コマンドは第 2 飾り図柄についての表示結果指定コマンドであると判定できるので、表示結果指定コマンドを第 1 飾り図柄と第 2 飾り図柄とについて兼用できるが、第 1 飾り図柄についての表示結果指定コマンドと第 2 飾り図柄についての表示結果指定コマンドとを別にしてもよい。

#### 【0180】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が表示結果指定コマンドを送信するのではなく、1 5 R 確変大当り／6 R 確変大当り／6 R 通常大当り／2 R 確変大当り／2 R 通常大当り／小当り／はずれのそれぞれに対応させて変動パターンコマンドを定め、演出制御用マイクロコンピュータ 2 0 0 は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

#### 【0181】

コマンド A 0 0 0（H）は、第 1 飾り図柄の可変表示の停止を指示する演出制御コマンド（第 1 図柄確定指定コマンド（第 1 飾り図柄停止指定コマンド））である。コマンド A 0 0 1（H）は、第 2 飾り図柄の可変表示の停止を指示する演出制御コマンド（第 2 図柄確定指定コマンド（第 2 飾り図柄停止指定コマンド））である。

#### 【0182】

コマンド B X X X（H）（X＝任意の 1 6 進数）は、大当り遊技開始から大当り遊技終了までの間に送出される演出制御コマンドである。そのうち、B 0 0 0（H）は、第 1 大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（第 1 大当り開始指定コマンド：第 1 ファンファーレ指定コマンド）である。B 0 0 1（H）は、第 1 大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（第 1 大当り終了指定コマンド：第 1 エンディング指定コマンド）である。B 0 0 2（H）は、第 2 大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（第 2 大当り開始指定コマンド：第 2 ファンファーレ指定コマンド）である。B 0 0 3（H）は、第 2 大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（第 2 大当り終了指定コマンド：第 2 エンディング指定コマンド）である。B 0 0 4（H）は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。B 0 0 5（H）は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

#### 【0183】

コマンド B 1 X X（H）は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中表示コマンド）である。なお、「X X」に表示するラウンド数が設定される。コマンド B 2 X X（H）は、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間のインターバルの表示）を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後表示コマンド）である。

#### 【0184】

コマンド B 4 0 0（H）は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。コマンド B 4 0 1（H）は、特殊入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（特殊入賞口入賞指定コマンド）である。

#### 【0185】

コマンド C 0 0 0（H）は、第 1 保留記憶数が 4 に達していない状態で第 1 始動入賞口

10

20

30

40

50

1 3に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第1有効始動入賞指定コマンド）である。コマンドC 0 0 1（H）は、第2保留記憶数が4に達していない状態で第2始動入賞口1 4に遊技球が入賞したことを示す演出制御コマンド（第2有効始動入賞指定コマンド）である。なお、第1有効始動入賞指定コマンドとして第1保留記憶数を示すコマンドを送信し、第2有効始動入賞指定コマンドとして第2保留記憶数を示すコマンドを送信してもよいが、この実施の形態では、第1有効始動入賞指定コマンドおよび第2有効始動入賞指定コマンドは、始動入賞があったことを示すコマンドである。

#### 【0 1 8 6】

コマンドD 0 0 0（H）は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド（客待ちデモ表示指定コマンド）である。

#### 【0 1 8 7】

コマンドE 0 0 0（H）は、遊技状態が低確率／非K T状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（低確／非K T背景指定コマンド）である。コマンドE 0 0 1（H）は、遊技状態が低確率／第1 K T状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（低確／第1 K T背景指定コマンド）である。コマンドE 0 0 2（H）は、遊技状態が高確率／第1 K T状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（高確／第1 K T背景指定コマンド）である。コマンドE 0 0 3（H）は、遊技状態が高確率／第2 K T状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（高確／第2 K T背景指定コマンド）である。

#### 【0 1 8 8】

演出制御基板8 0に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ2 0 0（具体的には、演出制御用C P U 2 0 1）は、主基板3 1に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0から上述した演出制御コマンドを受信すると図1 6および図1 7に示された内容に応じて第1可変表示部9 aおよび第2可変表示部9 bの表示状態や背景図柄表示部9 cの表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声出力基板7 0に対して音番号データを出力する。なお、図1 6および図1 7に示された演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板3 1から演出制御基板8 0に送信される。例えば、大当り遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板3 1から演出制御基板8 0に送信される。

#### 【0 1 8 9】

図1 8は、主基板3 1に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0（具体的には、C P U 5 6）が実行する第1特別図柄プロセス処理（ステップS 2 6 A）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、第1特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8 aおよび特別可変入賞球装置2 0を制御するための処理が実行される。

#### 【0 1 9 0】

C P U 5 6は、第1特別図柄プロセス処理を行う際に、遊技盤6に設けられている第1始動入賞口1 3に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ1 3 aがオンしていたら、すなわち遊技球が第1始動入賞口1 3に入賞する始動入賞が発生していたら（ステップS 3 1 1）、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS 3 1 2）。その後、C P U 5 6は、内部状態（具体的には、第1特別図柄プロセスフラグの値）に応じて、ステップS 3 0 0～S 3 0 7のうちのいずれかの処理を行う。

#### 【0 1 9 1】

ステップS 3 0 0～S 3 0 7の処理は、以下のような処理である。

#### 【0 1 9 2】

第1特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）：第1特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保

10

20

30

40

50

留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には第1大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS301に応じた値（この例では1）に更新する。なお、第1大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

#### 【0193】

第1変動パターン設定処理（ステップS301）：第1特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS302に対応した値（この例では2）に更新する。

10

#### 【0194】

第1表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）：第1特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ200に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS303に対応した値（この例では3）に更新する。

#### 【0195】

第1特別図柄変動中処理（ステップS303）：第1特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。第1変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ200に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に対応した値（この例では4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ200は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において飾り図柄が停止されるように制御する。

20

#### 【0196】

第1特別図柄停止処理（ステップS304）：第1特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。第1大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS304Aに対応した値（この例では8）に更新する。第1大当たりフラグがセットされていない場合には、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、特別図柄表示制御処理（ステップS36）において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

30

#### 【0197】

第1ゲート通過待ち処理（ステップS304A）：第1特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。第1ゲート通過待ち処理では、作動ゲート17への遊技球の通過を待機する制御を行う。作動ゲート17への遊技球の通過を検知したときには内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。

40

#### 【0198】

第1大入賞口開放前処理（ステップS305）：第1特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。第1大入賞口開放前処理では、特別可変入賞球装置20を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、特別可変入賞球装置20に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって第1大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（第1特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この

50

例では6)に更新する。なお、第1大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、第1大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

#### 【0199】

第1大入賞口開放中処理(ステップS306):第1特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ200に送信する制御や特別可変入賞球装置20の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。また、大入賞口に遊技球が入賞し、第1カウントスイッチ23aで遊技球を検出した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ200に対して大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う。特別可変入賞球装置20の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS305に対応した値(この例では5)に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS307に対応した値(この例では7)に更新する。

10

#### 【0200】

第1大当り終了処理(ステップS307):第1特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当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演出制御用マイクロコンピュータ200に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ(例えば、確変フラグや、第1KTフラグ、第2KTフラグ)をセットする処理を行う。そして、内部状態(第1特別図柄プロセスフラグ)をステップS300に対応した値(この例では0)に更新する。

20

#### 【0201】

図19は、ステップS312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4でるか否か)を確認する(ステップS212)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま第1始動口スイッチ通過処理を終了する。

#### 【0202】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS213)とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS214)。次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ(図20参照)における保存領域に格納する処理を実行する(ステップS215)。なお、ステップS215の処理では、ソフトウェア乱数である大当り判定用乱数(ランダム1)、大当り種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム5)が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数(ランダム5)を第1始動口スイッチ通過処理(始動入賞時)において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する第1変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数(ランダム5)を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出したりするようにしてもよい。

30

40

#### 【0203】

図20は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域(保留記憶バッファ)の構成例を示す説明図である。図20に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、大当り判定用乱数(ランダム1)、大当り種別判定用乱数(ランダム2)、変動パターン判定用乱数(ランダム5)が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

50

## 【0204】

そして、さらに、第1有効始動入賞コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ200に送信する制御を行う(ステップS216)。

## 【0205】

図21は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理(ステップS300)を示すフローチャートである。第1特別図柄通常処理が実行される状態は、第1特別図柄プロセスフラグの値がステップS300を示す値となっている場合である。なお、第1特別図柄プロセスフラグの値がステップS300を示す値となっている場合とは、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第1大当り遊技(特別可変入賞球装置20を所定回開放)中でもない場合である。

10

## 【0206】

第1特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)は、まず、第1保留記憶数の値を確認する(ステップS50A)。具体的には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

## 【0207】

第1保留記憶数が0であれば、遊技制御用CPU560は、最後に変動表示を終了してから30秒経過したか否かを確認する(ステップS51A)。なお、最後に変動表示を終了してから30秒経過したか否かは、例えば、最後に変動表示を終了したときに、変動表示が実行されていない期間を計測するためのタイマに30秒に相当する値をセットし、そのタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより判定できる。最後に変動表示を終了してから30秒経過していれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ200に送信する制御を行う(ステップS52A)。

20

## 【0208】

第1保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、RAM55の第1保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の第1乱数バッファ領域に格納するとともに(ステップS53A)、第1保留記憶数の値を1減らし(第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し)、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS54A)。すなわち、RAM55の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数=n(n=2, 3, 4)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。なお、本例では、第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値と、第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値とが抽出された順番についても特定可能に保存される。

30

## 【0209】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ200に送信する(ステップS60A)。具体的に、確変フラグ、第1KTフラグ、および第2KTフラグがオフである場合には低確率/非KT状態であると判定して低確/非KT背景指定コマンドを、確変フラグがオフで第1KTフラグがオンである場合には低確率/第1KT状態であると判定して低確/第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンで第1KTフラグがオンである場合には高確率/第1KT状態であると判定して高確/第1KT背景指定コマンドを、確変フラグがオンで第2KTフラグがオンである場合には高確率/第2KT状態であると判定して高確/第2KT背景指定コマンドを送信する。

40

## 【0210】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2特別図柄の大当り変動中であ

50

るか否かを判定する（ステップS 6 3 A）。具体的に、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされている場合には第2特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第2特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップS 6 4 A以降の処理を行うことなくステップS 6 8 Aへ移行する。これにより、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

#### 【0 2 1 1】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップS 6 3 Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、大当たり判定用乱数（ランダム1）としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップS 6 5 Aへ移行することにより、始動入賞時にいずれの大当たり判定用乱数（ランダム1）が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

10

#### 【0 2 1 2】

また、大当たり判定とは別に、小当たりとするか否かを決定するための小当たり判定を行う遊技機では、ステップS 6 3 Aにて第2特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップS 6 4 A～S 1 6 1 Aの処理を行わずに、小当たり判定用乱数（大当たり判定用乱数と共通の乱数であってもよいし、全く異なる乱数であってもよい）としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの大当たり判定用乱数（ランダム1）が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

#### 【0 2 1 3】

20

第2特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、第1乱数格納バッファから大当たり判定用乱数（ランダム1）を読み出し（ステップS 6 4 A）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップS 6 5 A）。大当たり判定モジュールは、大当たり判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS 6 6 A）、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグをセットする（ステップS 6 7 A）。そして、ランダム2にもとづいて大当たり種別が1 6 R確変大当たり、6 R確変大当たり、および6 R通常大当たりのいずれであるかを判定し（ステップS 1 6 0 A）、大当たり種別を記憶し（ステップS 1 6 1 A）、ステップS 6 8 Aへ移行する。また、ステップS 6 6 Aにおいて大当たりとしない場合（すなわち、はずれとする場合）、ステップS 6 8 Aへ移行する。

30

#### 【0 2 1 4】

なお、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりと決定しなかった場合には、無条件に全てはずれと決定する場合を示しているが、そのような態様にカギられない。例えば、第1特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりと決定しなかった場合にも、低い確率で小当たりと決定する場合があるように構成してもよい。

#### 【0 2 1 5】

そして、ステップS 6 8 Aにおいて、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップS 6 8 A）。なお、図示は省略したが、ステップS 6 8 Aの直前において停止する図柄の確定をしている。

40

#### 【0 2 1 6】

なお、ステップS 6 5 Aでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

#### 【0 2 1 7】

図2 2は、第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理（ステップS 3 0 2）を示すフローチャートである。第1変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0（具体的には、CPU 5 6）は、まず、遊技状態に応じて図1 2（A）～（B）に示すいずれかの変動パターンテーブルを選択する（ステップS 2 0 1）。次に、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、ステップS 2 0 1にて使用する

50

ことに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数（ランダム5）とにもとづいて、図12に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップS1700）。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄の変動時間が決定される。また、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

#### 【0218】

変動パターンを決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ200に送信する制御を行う（ステップS1701）。

10

#### 【0219】

また、ステップS1700にて第1特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、決定した変動時間（変動パターン）を示す変動時間データを第1特別図柄プロセスタイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップS1702）、後述する計測実行フラグをセットし、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動表示を開始する（ステップS1703）。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1表示結果指定コマンド送信処理に対応した値に更新する（ステップS1706）

#### 【0220】

第1表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）では、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、大当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果4指定コマンド）を演出制御用マイクロコンピュータ200に対して送信する制御を行う。

20

#### 【0221】

図23は、第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。第1特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、第1変動時間タイマを1減算し（ステップS1121A）、第1変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1122A）、演出制御用マイクロコンピュータ200に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1123A）。そして、CPU56は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS1124A）。

30

#### 【0222】

第1変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、CPU56は、第2特別図柄表示器8bにて大当たり図柄を導出表示しているか否かを確認する（ステップS1125A）。なお、第2特別図柄表示器8bにて大当たり図柄を導出表示しているか否かは、例えば、第2特別図柄プロセスフラグの値が第2特別図柄停止処理に対応した値となっているとともに、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。第2特別図柄表示器8bにて大当たり図柄を導出表示していれば、CPU56は、ステップS1123Aに移行して演出制御用マイクロコンピュータ200に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1123A）とともに、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS1124A）。

40

#### 【0223】

ステップS1125Aの処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当たりとなれば、第1特別図柄の変動表示は強制的に停止され、第1特別図柄と第2特別図柄とで同時に大当たりが発生する事態が生じないようにしている。なお、この場合、演出制御用マイクロコンピュータ200側では、第1特別図柄の変動表示が強制はずれとされた場合には、図柄確定指定コマンドを受信したことにもとづいて第1可変表示部9aにおける第1飾り図柄の停止表示を停

50

止するとともに、ステップ S 3 0 2 で送信された表示結果 1 指定コマンドにもとづいて、第 1 飾り図柄の変動表示結果として強制的にはずれ図柄を停止表示するように制御する。

【0 2 2 4】

なお、この実施の形態では、図 1 8 に示す第 1 特別図柄プロセス処理および図 2 7 に示す第 2 特別図柄プロセス処理において、タイマ割込ごとに、それぞれ第 1 始動口スイッチ通過処理（ステップ S 3 1 2 参照）および第 2 始動口スイッチ通過処理（ステップ S 3 2 2 参照）が実行されるので、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の大当り図柄の停止表示中であっても、新たな始動入賞が発生した場合には新たな保留記憶を記憶するように構成されている。

【0 2 2 5】

第 2 特別図柄表示器 8 b にて大当り図柄を導出表示していなければ（ステップ S 1 1 2 5 A の N）、そのまま処理を終了する。

【0 2 2 6】

図 2 4 は、第 1 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。第 1 特別図柄停止処理において、まず、CPU 5 6 は、低確率／第 1 K T 状態の残余回数を示す K T 回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ S 2 0 1 0）、「0」である場合、すなわち、低確率／第 1 K T 状態でない場合、ステップ S 2 0 1 4 へ移行する。K T 回数カウンタの値が「0」でない場合、すなわち、低確率／第 1 K T 状態である場合、CPU 5 6 は、K T 回数カウンタの値を「1」減算し（ステップ S 2 0 1 1）、「0」になったか否かを判定する（ステップ S 2 0 1 2）。K T 回数カウンタの値が「0」にならない場合、ステップ S 2 0 1 4 へ移行する。K T 回数カウンタの値が「0」になった場合、すなわち、低確率／第 1 K T 状態の 1 0 0 回目の変動が終了した場合、CPU 5 6 は、第 1 K T 状態であることを示す第 1 K T フラグをリセットし（ステップ S 2 0 1 3）、ステップ S 2 0 1 4 へ移行する。これにより、低確率／第 1 K T 状態において 1 0 0 回の変動が終了した場合に第 1 K T 状態が終了する（低確率／非 K T 状態に移行する）こととなる。

【0 2 2 7】

ステップ S 2 0 1 4 において、CPU 5 6 は、第 1 大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 2 0 1 4）。第 1 大当りフラグがセットされている場合、CPU 5 6 は、セットされていれば、確変フラグ、第 1 K T フラグ、第 2 K T フラグ、K T 回数カウンタをリセットする（ステップ S 2 0 1 5）。

【0 2 2 8】

次いで、CPU 5 6 は、大入賞口開放前タイマを設定し（ステップ S 2 0 1 7）、大当り種別に応じたラウンド 1 用開放パターンデータをセットし（ステップ S 2 0 1 8）、大当りのラウンド数を示すラウンド数カウンタに「1」をセットし（ステップ S 2 0 1 9）、第 1 特別図柄プロセスフラグの値を第 1 ゲート通過待ち処理に対応した値に設定する（ステップ S 2 0 2 0）。

【0 2 2 9】

図 2 5 は、特別図柄プロセス処理における第 1 ゲート通過待ち処理（ステップ S 3 0 4 A）を示すフローチャートである。第 1 ゲート通過待ち処理において、CPU 5 6 は、作動ゲートスイッチ 1 7 a からの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ S 2 5 0 1）。作動ゲートスイッチ 1 7 a からの検出信号を入力していなければ、そのまま処理を終了する。作動ゲートスイッチ 1 7 a からの検出信号を入力していれば、CPU 5 6 は、第 1 大当り開始指定コマンドを送信し（ステップ S 2 5 0 2）、第 1 特別図柄プロセスフラグの値を第 1 大入賞口開放前処理に対応した値に設定する（ステップ S 2 5 0 3）。

【0 2 3 0】

この実施の形態では、第 1 ゲート通過待ち処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の変動表示結果として大当り図柄が導出表示されると直ちに大当り遊技が開始されるのではなく、作動ゲート 1 7 を遊技球が通過し、作動ゲートスイッチ 1 7 a で検出されたことを条件として、大当り遊技に移行するように構成されている。

【0 2 3 1】

10

20

30

40

50

図26は、特別図柄プロセス処理における第1大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。第1大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否かを確認し（ステップS2200A）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS2204Aに移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、第1大当りフラグをリセットし（ステップS2201A）、第1大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS2202A）。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS2203A）、処理を終了する。

#### 【0232】

ステップS2204Aでは、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップS2204A）。そして、CPU56は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否かを確認する（ステップS2205A）。経過していなければ処理を終了する。

#### 【0233】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップS2205AのY）、CPU56は、今回終了した大当りの種別が16R確変大当りであるか否かを確認する（ステップS2206A）。なお、16R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップS161Aで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。16R確変大当りであれば、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップS2207A）とともに、第2KT状態であることを示す第2KTフラグをセットして第2KT状態に移行する（ステップS2208A）。そして、ステップS2214Aに移行する。

#### 【0234】

16R確変大当りでなければ、CPU56は、今回終了した大当りの種別が6R確変大当りであるか否かを確認する（ステップS2209A）。なお、6R確変大当りであるか否かは、例えば、第1特別図柄通常処理のステップS161Aで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6R確変大当りであれば、CPU56は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップS2210A）とともに、第1KT状態であることを示す第1KTフラグをセットして第1KT状態に移行する（ステップS2211A）。そして、ステップS2214Aに移行する。

#### 【0235】

6R確変大当りでもなければ（すなわち、6R通常大当りであれば）、CPU56は、第1KTフラグをセットして第1KT状態に移行する（ステップS2212A）。また、CPU56は、低確率／第1KT状態の残余回数を示すKT回数カウンタに「100」をセットする（ステップS2213A）。そして、ステップS2214Aに移行する。

#### 【0236】

そして、CPU56は、第1特別図柄プロセスフラグの値を第1特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS2214A）。

#### 【0237】

図27は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する第2特別図柄プロセス処理（ステップS26B）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、第2特別図柄プロセス処理では第2特別図柄表示器8b、特別可変入賞球装置20、および特殊可変入賞球装置22を制御するための処理が実行される。

#### 【0238】

CPU56は、第2特別図柄プロセス処理を行う際に、遊技盤6に設けられている第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち遊技球が第2始動入賞口14に入賞する始動入賞が発生していたら（ステップS321）、第2始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS322）

10

20

30

40

50

。なお、図19に示した第1始動口スイッチ通過処理の「第1」を「第2」と読み替えれば、第2始動口スイッチ通過処理が説明されることになる。その後、CPU56は、内部状態（具体的には、第2特別図柄プロセスフラグの値）に応じて、ステップS350～S360のうちのいずれかの処理を行う。

#### 【0239】

ステップS350～S360の処理は、以下のような処理である。

#### 【0240】

第2特別図柄通常処理（ステップS350）：第2特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には第2大当たりフラグをセットする。また、大当たりとしない場合には、第2特別図柄の可変表示の表示結果を小当たりとするか否かを決定する。小当たりとする場合には小当たりフラグをセットする。そして、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS351に応じた値（この例では1）に更新する。なお、第2大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。また、小当たりフラグは、小当たり遊技が終了するときにリセットされる。

#### 【0241】

第2変動パターン設定処理（ステップS351）：第2特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS352に対応した値（この例では2）に更新する。

#### 【0242】

第2表示結果指定コマンド送信処理（ステップS352）：第2特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ200に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS353に対応した値（この例では3）に更新する。

#### 【0243】

第2特別図柄変動中処理（ステップS353）：第2特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。第2変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS351でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ200に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に対応した値（この例では4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ200は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において飾り図柄が停止されるように制御する。

#### 【0244】

第2特別図柄停止処理（ステップS354）：第2特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。第2大当たりフラグがセットされている場合に、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS354Aに対応した値（この例では11）に更新する。小当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS358に対応した値（この例では8）に更新する。第2大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合（はずれとした場合（強制はずれとしか場合を含む））には、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS350に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理にお

いて特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され、ステップ S 2 2 の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

【0245】

第2ゲート通過待ち処理（ステップ S 3 5 4 A）：第2特別図柄プロセスフラグの値が11であるときに実行される。第2ゲート通過待ち処理では、作動ゲート17への遊技球の通過を待機する制御を行う。作動ゲート17への遊技球の通過を検知したときには内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 5 5 に対応した値（この例では5）に更新する。

【0246】

第2大入賞口開放前処理（ステップ S 3 5 5）：第2特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。第2大入賞口開放前処理では、特別可変入賞球装置20を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、特別可変入賞球装置20に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって第2大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 5 6 に対応した値（この例では6）に更新する。なお、第2大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、第2大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。

【0247】

第2大入賞口開放中処理（ステップ S 3 5 6）：第2特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ200に送信する制御や特別可変入賞球装置20の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。また、大入賞口に遊技球が入賞し、第1カウントスイッチ23aで遊技球を検出した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ200に対して大入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う。特別可変入賞球装置20の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 5 5 に対応した値（この例では5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 5 7 に対応した値（この例では7）に更新する。

【0248】

第2大当たり終了処理（ステップ S 3 5 7）：第2特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。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演出制御用マイクロコンピュータ200に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや、第1KTフラグ、第2KTフラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 0 0 に対応した値（この例では0）に更新する。

【0249】

第2小当たり開放前処理（ステップ S 3 5 8）：第2特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。第2小当たり開放前処理では、特殊可変入賞球装置22を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、特殊入賞口24に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド106を駆動して特殊可変入賞球装置22を開放制御にする。また、タイマによって第2小当たり開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップ S 3 5 9 に対応した値（この例では9）に更新する。なお、第2小当たり開放前処理は小当たり遊技を開始する処理でもある。

【0250】

第2小当たり開放中処理（ステップ S 3 5 9）：第2特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。特殊可変入賞球装置22の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。この実施の形態では、特殊可変入賞球装置22の開放時間0.8秒（図15参照）が

10

20

30

40

50

経過すると閉成条件が成立する。また、特殊入賞口に遊技球が入賞し、第2カウントスイッチ25aで遊技球を検出した場合には、演出制御用マイクロコンピュータ200に対して特殊入賞口入賞指定コマンドを送信する制御を行う。また、閉成条件が成立した場合には、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS360に対応した値（この例では10（10進数））に更新する。

#### 【0251】

第2小当り終了処理（ステップS360）：第2特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当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演出制御用マイクロコンピュータ200に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（第2特別図柄プロセスフラグ）をステップS350に対応した値（この例では0）に更新する。

10

#### 【0252】

図28は、第2特別図柄プロセス処理における第2特別図柄通常処理（ステップS350）を示すフローチャートである。第2特別図柄通常処理が実行される状態は、第2特別図柄プロセスフラグの値がステップS350を示す値となっている場合である。なお、第2特別図柄プロセスフラグの値がステップS350を示す値となっている場合とは、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示がなされていない状態であって、かつ、第2大当り遊技（特別可変入賞球装置20を所定回開放）中でも小当り遊技中（特殊可変入賞球装置22を開放）中でもない場合である。

#### 【0253】

第2特別図柄通常処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、まず、第2保留記憶数の値を確認する（ステップS50B）。具体的には、第2保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

20

#### 【0254】

第1保留記憶数が0であれば、遊技制御用CPU560は、最後に変動表示を終了してから30秒経過したか否かを確認する（ステップS51B）。なお、最後に変動表示を終了してから30秒経過したか否かは、例えば、最後に変動表示を終了したときに、変動表示が実行されていない期間を計測するためのタイマに30秒に相当する値をセットし、そのタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより判定できる。最後に変動表示を終了してから30秒経過していれば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、客待ちデモ表示指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ200に送信する制御を行う（ステップS52B）。

30

#### 【0255】

第2保留記憶数が0でなければ、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、RAM55の第2保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の第2乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップS53B）、第2保留記憶数の値を1減らし（第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS54B）。すなわち、RAM55の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。すなわち、この例では、可変表示の開始条件が成立する毎に、各保存領域の内容をシフトする構成としているので、各乱数値が抽出された順番を特定することができる。

40

#### 【0256】

その後、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、現在の遊技状態に応じた背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ200に送信する（ステップS60B）。なお、具体的な背景指定コマンドの送信の仕方は、第1特別図柄通常処理のステップS60Aで示した処理と同様である。

50

## 【0257】

次いで、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判定する（ステップS63B）。具体的に、第1特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第1大当たりフラグがセットされている場合には第1特別図柄の大当たり変動中であると判定する。第1特別図柄の大当たり変動中であると判定した場合には、ステップS64B以降の処理を行うことなくステップS68Bへ移行する。これにより、第1特別図柄の大当たり変動中に第2特別図柄の変動を開始する場合には、大当たり判定値が記憶されているか否かにかかわらず強制的にはずれとする構成になっている。

## 【0258】

なお、強制的にはずれとする方法については、上述したものに限られない。例えばステップS63Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、大当たり判定用乱数（ランダム1）としてはずれの乱数値（固定値）を設定する処理を行い、ステップS65Bへ移行することにより、始動入賞時にいずれの大当たり判定用乱数（ランダム1）が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

## 【0259】

また、大当たり判定とは別に、小当たりとするか否かを決定するための小当たり判定を行う遊技機では、ステップS63Bにて第1特別図柄の大当たり変動中である場合に、ステップS64B～S161Bの処理を行わずに、小当たり判定用乱数（大当たり判定用乱数と共通の乱数であってもよいし、全く異なる乱数であってもよい）としてはずれの乱数値（固定値）を設定して小当たり判定を行うことにより、始動入賞時にいずれの大当たり判定用乱数（ランダム1）が取得されていたかにかかわらず強制的にはずれとするものであってもよい。

## 【0260】

第1特別図柄の大当たり変動中でない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2乱数格納バッファから大当たり判定用乱数（ランダム1）を読み出し（ステップS64B）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップS65B）。大当たり判定モジュールは、大当たり判定用乱数が、あらかじめ決められている大当たり判定値と一致したら大当たりとすることに決定するプログラムである。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS66B）、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて大当たりとなることを示す第2大当たりフラグをセットする（ステップS67B）。そして、ランダム2にもとづいて大当たり種別が16R確変大当たり、6R確変大当たり、2R確変大当たり、および2R通常大当たりのいずれであるかを判定し（ステップS160B）、大当たり種別を記憶し（ステップS161B）、ステップS68Bへ移行する。

## 【0261】

また、ステップS66Bにおいて大当たりとしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、小当たり判定モジュールを実行する（ステップS162B）。小当たり判定モジュールは、大当たり判定用乱数（小当たり判定用の乱数でもよい）が、あらかじめ決められている小当たり判定値と一致したら小当たりとすることに決定するプログラムである。小当たりとすることに決定した場合には（ステップS163B）、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当たりとなることを示す小当たりフラグをセットする（ステップS164B）。そして、ステップS68Aへ移行する。

## 【0262】

そして、ステップS68Bにおいて、第2特別図柄プロセスフラグの値を第2変動パターン設定処理に対応した値に更新する（ステップS68B）。なお、図示は省略したが、ステップS68Bの直前において停止する図柄の確定をしている。

## 【0263】

なお、ステップS65Bでは、遊技状態を加味して、非確変時大当たり判定テーブルおよび確変時大当たり判定テーブルのいずれかをを用いて大当たりとするか否かの判定を行う。

## 【0264】

第2変動パターン設定処理（ステップS351）は、図22に示した第1変動パターン設定処理（ステップS301）と同様である。すなわち、図22に示す第1変動パターン

10

20

30

40

50

設定処理において、「第 1」を「第 2」に読み替えれば、第 2 変動パターン処理が説明されたことになる。

#### 【0265】

第 2 表示結果指定コマンド送信処理（ステップ S 3 5 2）では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否かの決定結果、および大当たり種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果 1 指定コマンド～表示結果 3 指定コマンド、表示結果 5 指定コマンド～表示結果 7 指定コマンド）を演出制御用マイクロコンピュータ 2 0 0 に対して送信する制御を行う。

#### 【0266】

第 2 特別図柄変動中処理（ステップ S 3 5 3）は、図 2 3 に示した第 1 特別図柄変動中処理（ステップ S 3 0 3）と同様である。すなわち、図 2 3 に示す第 1 特別図柄変動中処理において、「第 1」を「第 2」に読み替えれば、第 2 特別図柄変動中処理が説明されたことになる。

#### 【0267】

第 2 特別図柄停止処理（ステップ S 3 5 4）では、概ね図 2 4 に示した第 1 特別図柄停止処理（ステップ S 3 0 4）と同様の処理が実行される。すなわち、図 2 4 に示す第 1 特別図柄停止処理において、「第 1」を「第 2」に読み替えれば、概ね第 2 特別図柄停止処理が説明されたことになる。ただし、第 2 特別図柄停止処理では、小当たりフラグがセットされていれば、CPU 5 6 は、第 1 特別図柄プロセスフラグの値を第 2 小当たり開放前処理（ステップ S 3 5 8）に対応した値に設定する。

#### 【0268】

第 2 ゲート通過待ち処理（ステップ S 3 5 4 A）は、図 2 5 に示した第 1 ゲート通過待ち処理（ステップ S 3 0 4 A）と同様である。すなわち、図 2 5 に示す第 1 ゲート通過待ち処理において、「第 1」を「第 2」に読み替えれば、第 2 ゲート通過待ち処理が説明されたことになる。

#### 【0269】

図 2 9 は、特別図柄プロセス処理における第 2 大当たり終了処理（ステップ S 3 5 7）を示すフローチャートである。第 2 大当たり終了処理において、CPU 5 6 は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ S 2 2 0 0 B）、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ S 2 2 0 4 B に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、第 2 大当たりフラグをリセットし（ステップ S 2 2 0 1 B）、第 2 大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 2 2 0 2 B）。そして、大当たり終了表示タイマに、演出表示装置 9 において大当たり終了表示が行われている時間（大当たり終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ S 2 2 0 3 B）、処理を終了する。

#### 【0270】

ステップ S 2 2 0 4 B では、大当たり終了表示タイマの値を 1 減算する（ステップ S 2 2 0 4 B）。そして、CPU 5 6 は、大当たり終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ S 2 2 0 5 B）。経過していなければ処理を終了する。

#### 【0271】

大当たり終了表示時間が経過していれば（ステップ S 2 2 0 5 B の Y）、CPU 5 6 は、今回終了した大当たりの種別が 1 6 R 確変大当たりであるか否かを確認する（ステップ S 2 2 0 6 B）。なお、1 6 R 確変大当たりであるか否かは、例えば、第 2 特別図柄通常処理のステップ S 1 6 1 B で記憶した大当たり種別を確認することにより判定できる。1 6 R 確変大当たりであれば、CPU 5 6 は、確変フラグをセットして確変状態（高確率状態）に移行する（ステップ S 2 2 0 7 B）する。次いで、CPU 5 6 は、今回の大当たりを開始する前に第 1 K T 状態または第 2 K T 状態に制御されていたか否かを確認する（ステップ S 2 2 0 8 B）。なお、大当たりを開始する前に第 1 K T 状態または第 2 K T 状態に制御されていた

か否かは、例えば、大当り遊技を開始する前の第2特別図柄停止処理において、大当り開始前に第1KT状態であったことを示す第1KT記憶フラグや第2KT状態であったことを示す第2KT記憶フラグをセットしておき、ステップS2208Bでは、これら第1KT記憶フラグまたは第2KT記憶フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。大当り開始前に第1KT状態でも第2KT状態でもなかった場合には、第1KTフラグをセットして第1KT状態に移行する(ステップS2209B)。大当り開始前に第1KT状態または第2KT状態であった場合には、第2KTフラグをセットして第2KT状態に移行する(ステップS2210B)。そして、ステップS2216Bに移行する。

#### 【0272】

ステップS2208B～S2210Bの処理が実行されることによって、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示にもとづいて16R確変大当りとなった場合には、大当り開始前にKT状態であった場合にのみ第2KT状態に移行するようにし、大当り開始前に非KT状態であった場合には第1KT状態に移行するように構成している。すなわち、既に説明したように、この実施の形態では、非KT状態(低確率/非KT状態)では、左打ち操作を行うように構成されており主として第1特別図柄の変動表示が実行されることを想定して構成されている。ところが、第2特別図柄の変動表示により16R確変大当りが発生した場合に無条件に第2KT状態に移行されるように構成してしまったのでは、非KT状態でも敢えて右打ち操作を行って第2KT状態に移行させることが可能となってしまう、本来の遊技性を損ね不必要に射幸性を高めるおそれがある。そこで、この実施の形態では、第2特別図柄の変動表示にもとづいて16R確変大当りとなった場合には、大当り開始前にKT状態であった場合にのみ第2KT状態に移行するようにして、そのような事態を防止し、非KT状態では遊技者に左打ち操作を促すようにしている。

#### 【0273】

16R確変大当りでなければ、CPU56は、今回終了した大当りの種別が6R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かを確認する(ステップS2211B)。なお、6R確変大当りまたは2R確変大当りであるか否かは、例えば、第2特別図柄通常処理のステップS161Bで記憶した大当り種別を確認することにより判定できる。6R確変大当りまたは2R確変大当りであれば、CPU56は、確変フラグをセットして確変状態(高確率状態)に移行する(ステップS2212B)とともに、第1KTフラグをセットして第1KT状態に移行する(ステップS2213B)。そして、ステップS2216Bに移行する。

#### 【0274】

6R確変大当りおよび2R確変大当りのいずれでもなければ(すなわち、2R通常大当りであれば)、CPU56は、第1KTフラグをセットして第1KT状態に移行する(ステップS2214B)。また、CPU56は、KT回数カウンタに「100」をセットする(ステップS2215B)。そして、ステップS2216Bに移行する。

#### 【0275】

そして、CPU56は、第2特別図柄プロセスフラグの値を第2特別図柄通常処理(ステップS350)に対応した値に更新する(ステップS2216B)。

#### 【0276】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図30は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ200(具体的には、演出制御用CPU201)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU201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う(ステップS701)。その後、演出制御用CPU201は、タイマ割込フラグの監視(ステップS702)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CPU201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されていたら、演出制御用CPU

201は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、以下の演出制御処理を実行する。

#### 【0277】

演出制御処理において、演出制御用CPU201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（コマンド解析処理：ステップS704）。次いで、演出制御用CPU201は、第1飾り図柄プロセス処理を行う（ステップS705A）。第1飾り図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第1演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して第1可変表示部9aの表示制御を実行する。また、第2飾り図柄プロセス処理を行う（ステップS705B）。第2飾り図柄プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（第2演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して第2可変表示部9bの表示制御を実行する。また、背景図柄表示部9cの表示状態の制御を行う背景図柄プロセス処理を実行する（ステップS706）。また、大当り遊技中やKT状態（第1KT状態、第2KT状態）中に獲得した賞球数を示す賞球数表示の表示を制御する賞球数表示処理を実行する（ステップS707）。また、図柄保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップS708）。また、予告決定用乱数などの乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS709）。その後、ステップS702に移行する。

10

#### 【0278】

図31～図33は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU201は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

20

#### 【0279】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU201は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU201は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

30

#### 【0280】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップS614）、演出制御用CPU201は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップS616）。

#### 【0281】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップS617）、演出制御用CPU201は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果4指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS618A）。

40

#### 【0282】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップS619）、演出制御用CPU201は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS620）。確定コマンド受信フラグは、図柄確定指定コマンドを正常に受信したことを示すフラグである。

#### 【0283】

受信した演出制御コマンドが第1大当り開始指定コマンドまたは第2大当り開始指定コマンドであれば（ステップS621）、演出制御用CPU201は、第1大当り開始指定

50

コマンド受信フラグまたは第2大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS622）。なお、この実施の形態では、ステップS622でセットされる第1大当り開始指定コマンド受信フラグ、第2大当り開始指定コマンド受信フラグのことを、ファンファーレフラグともいう。

#### 【0284】

受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンドであれば（ステップS623）、演出制御用CPU201は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS624）。なお、この実施の形態では、ステップS624でセットされる大当り終了指定コマンド受信フラグのことを、エンディングフラグともいう。

#### 【0285】

受信した演出制御コマンドが小当り開始指定コマンドであれば（ステップS625）、演出制御用CPU201は、小当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS626）。

#### 【0286】

受信した演出制御コマンドが小当り終了指定コマンドであれば（ステップS627）、演出制御用CPU201は、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS628）。

#### 【0287】

受信した演出制御コマンドが低確／非KT背景指定であれば（ステップS630）、演出制御用CPU201は、演出表示装置9に表示する背景画面を低確率／非KT状態に応じた背景画面（例えば、青色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS631）。また、演出制御用CPU201は、セットされていれば、第1KT状態であることを示す第1KT状態フラグをリセットする（ステップS632）。また、演出制御用CPU201は、大当り遊技中やKT状態（第1KT状態、第2KT状態）中に獲得した賞球数をカウントするための賞球数カウンタをリセットする（ステップS633）とともに、演出表示装置9において賞球数表示が表示されていれば、賞球数表示を消去する制御を行う（ステップS634）。

#### 【0288】

受信した演出制御コマンドが低確／第1KT背景指定であれば（ステップS635）、演出制御用CPU201は、演出表示装置9に表示する背景画面を低確率／第1KT状態に応じた背景画面（例えば、緑色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS636）。また、演出制御用CPU201は、第1KT状態フラグをセットする（ステップS637）。また、演出制御用CPU201は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変状態フラグや、第2KT状態であることを示す第2KT状態フラグをリセットする（ステップS638）。また、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において第1KTパターンにより賞球数表示を表示する制御を行う（ステップS639）。例えば、演出表示装置9の表示画面の右上端部において賞球数表示を表示する。この場合、未だにいずれのパターンによる賞球数表示も表示されていなければ、新たに第1KTパターンにより賞球数表示を開始する制御を行う。また、既に、大当りパターンまたは第2KTパターンにより賞球数表示が行われていれば、第1KTパターンによる賞球数表示の表示に切り替える制御を行う。

#### 【0289】

受信した演出制御コマンドが高確／第1KT背景指定であれば（ステップS640）、演出制御用CPU201は、演出表示装置9に表示する背景画面を高確率／第1KT状態に応じた背景画面（例えば、黄色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS641）。また、演出制御用CPU201は、確変状態フラグおよび第1KT状態フラグをセットする（ステップS642）。また、演出制御用CPU201は、セットされていれば、第2KT状態フラグをリセットする（ステップS643）。また、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において第1KTパターンにより賞球数表示を表示する制御を行う（ステップS644）。例えば、演出表示装置9の表示画面の右上端部において賞球数表示

を表示する。この場合、未だにいずれのパターンによる賞球数表示も表示されていなければ、新たに第1KTパターンにより賞球数表示を開始する制御を行う。また、既に、大当りパターンまたは第2KTパターンにより賞球数表示が行われていれば、第1KTパターンによる賞球数表示の表示に切り替える制御を行う。

#### 【0290】

受信した演出制御コマンドが高確／第2KT背景指定であれば（ステップS645）、演出制御用CPU201は、演出表示装置9に表示する背景画面を高確率／第2KT状態に応じた背景画面（例えば、赤色の表示色の背景画面）に変更する（ステップS646）。また、演出制御用CPU201は、確変状態フラグおよび第2KT状態フラグをセットする（ステップS647）。また、演出制御用CPU201は、セットされていれば、第1KT状態フラグをリセットする（ステップS648）。また、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において第2KTパターンにより賞球数表示を表示する制御を行う（ステップS649）。例えば、演出表示装置9の表示画面の中央付近において賞球数表示を表示する。この場合、未だにいずれのパターンによる賞球数表示も表示されていなければ、新たに第2KTパターンにより賞球数表示を開始する制御を行う。また、既に、大当りパターンまたは第1KTパターンにより賞球数表示が行われていれば、第1KTパターンによる賞球数表示の表示に切り替える制御を行う。

#### 【0291】

なお、この実施の形態では、ステップS639、S644、S649の処理や、後述する背景図柄変動停止処理のステップS979の処理が実行されることによって、大当り遊技中やKT状態（第1KT状態、第2KT状態）中に賞球数表示が行われるのであるが、ステップS633、S634の処理が実行されることによって、KT状態を終了し低確率／非KT状態に戻ったときに賞球数カウンタの値がリセットされる（0にクリアされる）とともに賞球数表示の表示が終了する。

#### 【0292】

また、この実施の形態では、ステップS639、S644の処理が実行されることによって第1KT状態では第1KTパターンによる賞球数表示が表示され、ステップS649の処理が実行されることによって第2KT状態では第2KTパターンによる賞球数表示が表示される場合が示されているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1KT状態においては賞球数表示を表示しない（ステップS639、S644の処理を不要とする）ように構成してもよい。

#### 【0293】

受信した演出制御コマンドが大入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップS650）、演出制御用CPU201は、大入賞口への遊技球の入賞が発生したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする（ステップS651）とともに、賞球数カウンタに15（大入賞口への1入賞あたりの賞球数に相当）を加算する（ステップS652）。

#### 【0294】

受信した演出制御コマンドが特殊入賞口入賞指定コマンドであれば（ステップS653）、演出制御用CPU201は、特殊入賞口24への遊技球の入賞が発生したことを示す特殊入賞口入賞フラグをセットする（ステップS654）とともに、賞球数カウンタに15（特殊入賞口24への1入賞あたりの賞球数に相当）を加算する（ステップS655）。

#### 【0295】

なお、この実施の形態では、大入賞口に遊技球が入賞したときと特殊入賞口24に遊技球が入賞したときとで賞球数が同じ15個である場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大入賞口に遊技球が入賞したときには賞球数を15個とする一方で、特殊入賞口24に遊技球が入賞したときには賞球数を10個とするなど、賞球数を異ならせてもよい。

#### 【0296】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ表示指定コマンドであれば（ステップS660）、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において客待ちデモンストレーション表

示を開始する制御を行う（ステップS661）。また、演出制御用CPU201は、セットされていれば、前回の変動表示の表示結果が小当りであったことを示す前回小当りフラグをリセットする（ステップS662）とともに、小当りが連続して発生した回数を示す小当り連続数カウンタを0にクリアする（ステップS663）。

#### 【0297】

なお、この実施の形態では、後述するように、連続して小当りが発生した場合に連続小当り演出を実行可能に構成されているのであるが、ステップS662、S663の処理が実行されることによって、小当りとなる変動表示が実行された後、客待ちデモンストレーション表示が表示される状態となった場合には、その後に実行された変動表示が小当りとなる場合であっても連続小当り演出は実行されないように構成されている。

10

#### 【0298】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセット、または処理を実行する（ステップS670）。そして、ステップS611に移行する。

#### 【0299】

図34は、図30に示す背景図柄プロセス処理（ステップS706）を示すフローチャートである。演出制御用CPU201は、背景図柄プロセスフラグの値に応じてステップS900～S908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。

#### 【0300】

背景図柄変動開始待ち処理（ステップS900）：背景図柄の変動開始条件が成立したか否か判定し、背景図柄の変動開始条件が成立した場合には、背景図柄表示部9cにおいて変動が開始されるように制御する。背景図柄の変動開始条件は、コマンド解析処理でいずれかの変動パターンコマンドが受信されたことが確認された場合に成立する。そして、背景図柄プロセスフラグを、背景図柄変動開始処理（ステップS901）に応じた値に更新する。

20

#### 【0301】

背景図柄変動開始処理（ステップS901）：左中右の背景図柄の変動が開始されるように制御する。また、受信している表示結果コマンドに応じて背景図柄の停止図柄を決定し、背景図柄の変動時間を設定する。そして、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動中処理（ステップS902）に対応した値に更新する。

30

#### 【0302】

背景図柄変動中処理（ステップS902）：背景図柄の変動時間の終了を監視する。変動時間が終了したら、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄停止処理（ステップS903）に対応した値に更新する。なお、背景図柄変動中処理において、演出制御用CPU201は、背景図柄の変動時間を延長することがある。

#### 【0303】

背景図柄停止処理（ステップS903）：背景図柄の変動を最終停止し停止図柄を表示する制御を行う。そして、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動開始待ち処理（ステップS900）、大当り表示処理（ステップS904）、または小当り中処理（ステップS908）に対応した値に更新する。なお、大当り表示処理（ステップS904）に対応した値に更新する場合には、第1大当り開始指定コマンドまたは第2大当り開始指定コマンドを受信していることを条件に、大当り表示処理（ステップS904）に対応した値に更新する。また、小当り中処理（ステップS908）に対応した値に更新する場合には、小当り開始指定コマンドを受信していることを条件に、小当り中表示処理（ステップS908）に対応した値に更新する。

40

#### 【0304】

大当り表示処理（ステップS904）：大当り表示の制御を行う。そして、実際に大当り遊技が開始されたことを示すことになる大入賞口開放中表示コマンド（第1ラウンドに関する大入賞口開放中表示コマンド）を受信したら背景図柄プロセスフラグの値をラウン

50

ド中処理（ステップS905）に対応した値に更新する。

【0305】

ラウンド中処理（ステップS905）：ラウンド中の表示制御を行う。例えば、大入賞口が開放中であることを示す大入賞口開放中表示コマンドを受信したら、ラウンド数の表示制御等を行う。

【0306】

ラウンド後処理（ステップS906）：ラウンド間の表示制御を行う。例えば、大入賞口が開放後（閉鎖中）であることを示す大入賞口開放後表示コマンドを受信したら、インターバル表示を行う。

【0307】

大当り終了演出処理（ステップS907）：大当り遊技の終了後の大当り終了表示の制御を行う。例えば、大当りの終了を指定するエンディング指定コマンド（第1エンディング指定コマンド、第2エンディング指定コマンド）を受信したら、エンディング演出を実行する。そして、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動開始待ち処理（ステップS900）に応じた値に更新する。

【0308】

小当り中処理（ステップS908）：小当り遊技中の表示制御を行う。そして、小当り終了指定コマンドを受信したら、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動開始待ち処理（ステップS900）に応じた値に更新する。

【0309】

図35は、背景図柄変動開始処理（ステップS901）を示すフローチャートである。背景図柄変動開始処理において、演出制御用CPU201は、背景図柄の停止図柄を決定する（ステップS920）。なお、この実施の形態では、表示結果1指定コマンドを受信した場合（はずれと決定されている場合）には、左中右の背景図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の背景図柄のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果2指定コマンドを受信した場合（16R確変大当りと決定されている場合）には、左中右の背景図柄が奇数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果3指定コマンドや表示結果5指定コマンドを受信した場合（6R確変大当りや2R確変大当りと決定されている場合）には、左中右の背景図柄が偶数図柄で揃った図柄の組み合わせを決定する。また、表示結果4指定コマンドや表示結果6指定コマンドを受信した場合（6R通常大当りや2R通常大当りと決定されている場合）には、左右の背景図柄のみが一致したリーチはずれ図柄と同様の組み合わせを決定する。また、表示結果7指定コマンドを受信した場合（小当りと決定されている場合）には、小当り図柄（例えば、「135」）の背景図柄の組み合わせを決定する。

【0310】

次いで、演出制御用CPU201は、今回開始する変動表示が小当りとなるものであるか否かを確認する（ステップS921）。なお、今回開始する変動表示が小当りとなるものであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域（ステップS618参照）に格納されている表示結果指定コマンドが小当りを示すものであるか否か（表示結果7指定コマンドが格納されているか否か）を確認することにより判定できる。

【0311】

今回開始する変動表示が小当りとなるものであれば（ステップS921のY）、第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS922）。第2KT状態フラグがセットされていなければ（すなわち、第2KT状態でなければ）、ステップS931に移行する。第2KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、第2KT状態であれば）、演出制御用CPU201は、前回小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS923）。前回小当りフラグがセットされていなければ（すなわち、前回実行された変動表示の表示結果が小当りでなかった場合であれば）、演出制御用CPU201は、連続して小当りが発生したことを報知する連続小当り演出の有無および種類を決定するためのテーブルとして、前回非小当り用の連続小当り演出決定テーブルを選択

10

20

30

40

50

する（ステップ S 9 2 4）。一方、前回小当りフラグがセットされていれば（すなわち、前回実行された変動表示の表示結果が小当りであり、連続して小当りが発生した場合であれば）、演出制御用 CPU 2 0 1 は、連続小当り演出の有無および種類を決定するためのテーブルとして、小当りが連続して発生した回数をカウントするための小当り連続数カウンタの値に応じた連続小当り演出決定テーブルを選択する（ステップ S 9 2 5）。

#### 【0 3 1 2】

なお、この実施の形態では、ステップ S 9 2 2 の処理が実行されることによって、第 2 K T 状態である場合にのみ連続小当り演出を実行可能に構成しているのであるが、そのような態様にかぎらず、例えば、第 1 K T 状態および第 2 K T 状態の両方において連続小当り演出を実行可能に構成してもよい。

#### 【0 3 1 3】

そして、演出制御用 CPU 2 0 1 は、ステップ S 9 2 4、S 9 2 5 で選択した連続小当り演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、連続小当り演出の有無および種類を決定する（ステップ S 9 2 6）。

#### 【0 3 1 4】

図 3 6 は、連続小当り演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 3 6（A）は、ステップ S 9 2 4 で選択される前回非小当り用の連続小当り演出決定テーブルの具体例を示している。また、図 3 6（B）は、ステップ S 9 2 5 で選択される連続小当り演出決定テーブルのうち、小当り連続数カウンタの値が 1 である場合（すなわち、今回開始される変動表示で連続して 2 回小当りが発生する場合）に選択される連続小当り演出決定テーブル（小当り連続数 2 回用）の具体例を示している。また、図 3 6（C）は、ステップ S 9 2 5 で選択される連続小当り演出決定テーブルのうち、小当り連続数カウンタの値が 2 である場合（すなわち、今回開始される変動表示で連続して 3 回小当りが発生する場合）に選択される連続小当り演出決定テーブル（小当り連続数 3 回用）の具体例を示している。また、図 3 6（D）は、ステップ S 9 2 5 で選択される連続小当り演出決定テーブルのうち、小当り連続数カウンタの値が 3 以上である場合（すなわち、今回開始される変動表示で連続して 4 回以上小当りが発生する場合）に選択される連続小当り演出決定テーブル（小当り連続数 4 回以上用）の具体例を示している。

#### 【0 3 1 5】

図 3 6 に示すように、連続小当り演出決定テーブルには、連続小当りなし、連続小当り演出 A、連続小当り演出 B、および連続小当り演出 C に対して、それぞれ判定値が割り振られている。この実施の形態において、連続小当り演出 A は、例えば、演出表示装置 9 において所定のキャラクタ A を登場させるとともに、キャラクタ A のセリフとして「もう 1 回！」などの文字表示を表示する演出である。また、連続小当り演出 B は、例えば、演出表示装置 9 において所定のキャラクタ B を登場させるとともに、キャラクタ B のセリフとして「もう 1 回！」などの文字表示を表示する演出である。また、連続小当り演出 C は、例えば、演出表示装置 9 において所定のキャラクタ C を登場させるとともに、キャラクタ C のセリフとして「もう 1 回！」などの文字表示を表示する演出である。

#### 【0 3 1 6】

なお、この実施の形態では、連続小当り演出の種類に応じてキャラクタの種類を異ならせる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、連続小当り演出の種類に応じて文字表示の種類を異ならせたり、文字表示の表示色を異ならせたりしてもよい。また、連続小当り演出として、装飾ランプ 2 5 や枠ランプ 2 8 a ~ 2 8 c を点灯させる演出を実行したり、スピーカ 2 7 から演出音を出力する演出を実行したりしてもよく、連続小当り演出として様々な態様の演出が考えられる。

#### 【0 3 1 7】

また、この実施の形態では、連続小当り演出 A ~ C の 3 種類の連続小当り演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、4 種類以上の連続小当り演出を実行可能に構成してもよいし、2 種類のみ連続小当り演出を実行可能に構成してもよい。また、連続小当り演出の種類が 1 種類しかないように構成されていてもよい。

## 【0318】

図36(A)に示すように、前回の変動表示が小当りでなかった場合（すなわち、連続して小当りが発生した場合でない場合）には、100%の割合で連続小当り演出なしに決定される。なお、この実施の形態では、前回の変動表示が小当りでなかった場合には、連続小当り演出を実行しないように構成されているのであるから、ステップS923でNと判定した場合に、そのままステップS931に移行するように構成してもよい。そのように構成すれば、前回非小当り用の連続小当り演出決定テーブルを不要とすることができる。

## 【0319】

また、図36(B)に示すように、今回の変動表示で小当りが連続して2回発生する場合には、20%の割合で連続小当り演出なしに決定され、80%の割合で連続小当り演出Aを実行することに決定される。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、低い割合で連続小当り演出Bや連続小当り演出Cを決定可能に構成してもよい。

10

## 【0320】

また、図36(C)に示すように、今回の変動表示で小当りが連続して3回発生する場合には、20%の割合で連続小当り演出なしに決定され、30%の割合で連続小当り演出Aを実行することに決定され、50%の割合で連続小当り演出Bを実行することに決定される。すなわち、比較的高い割合で連続小当り演出Bが実行される。なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、低い割合で連続小当り演出Cを決定可能に構成してもよい。

## 【0321】

また、図36(D)に示すように、今回の変動表示で小当りが連続して4回以上発生する場合には、20%の割合で連続小当り演出なしに決定され、10%の割合で連続小当り演出Aを実行することに決定され、20%の割合で連続小当り演出Bを実行することに決定され、50%の割合で連続小当り演出Cを実行することに決定される。すなわち、比較的高い割合で連続小当り演出Cが実行される。

20

## 【0322】

なお、この実施の形態では、図36(B)に示すように連続2回目の小当り変動において既に連続小当り演出Aが実行されている割合が高いので、図36(C)、(D)に示すように、連続3回目以上の小当り変動では連続小当り演出Aの実行割合が低くなるように設定している。また、図36(C)に示すように連続3回目の小当り変動において既に連続小当り演出Bが実行されている割合が高いので、図36(D)に示すように、連続4回目以上の小当り変動では連続小当り演出Bの実行割合が低くなるように設定している。そのように構成することによって、この実施の形態では、連続小当り演出として先に実行された種類の演出と同じ種類の演出が実行されにくくなり、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

## 【0323】

なお、この実施の形態では、図36に示す連続小当り演出決定テーブルの割り振りによって連続小当り演出として先に実行された種類の演出と同じ種類の演出が実行されにくくなるように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、連続小当り演出Aを実行した場合には連続小当り演出Aを実行済であることを示すフラグをセットするようにし、その後の変動表示で連続して小当りとなる場合には、そのフラグがセットされていれば、連続小当り演出A以外の種類の連続小当り演出を実行可能に構成するようにしてもよい。

40

## 【0324】

また、この実施の形態では、前回の変動表示が小当りである場合（連続して小当りが発生する場合）に図36(B)～(D)に示す連続小当り演出決定テーブルを用いて抽選処理を実行することにより、連続小当り演出の有無および種類を決定するように構成する場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、前回の変動表示が小当りである場合には、抽選処理を行うことなく、無条件で連続小当り演出を実行するように構成してもよい。

50

## 【0325】

また、この実施の形態では、図36に示すように、抽選処理により複数種類の連続小当り演出A～Cから実行する連続小当り演出の種類を決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、小当りの連続回数に応じて固定的に連続小当り演出の種類を決定するように構成してもよい。例えば、連続2回目の小当りであれば固定的に連続小当り演出Aを決定し、連続3回目の小当りであれば固定的に連続小当り演出Bを決定し、連続4回目以上の小当りであれば固定的に連続小当り演出Cを決定するように構成してもよい。

## 【0326】

連続小当り演出を実行することに決定した場合には（ステップS927のY）、演出制御用CPU201は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンに応じて、使用する背景図柄の変動パターンおよび決定した種類の連続小当り演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS928）。そして、ステップS932に移行する。

## 【0327】

この実施の形態では、ステップS928で選択したプロセステーブルを用いて後述するステップS933および背景図柄変動中処理のステップS944の処理が実行することによって、背景図柄の変動表示中に演出表示装置9において連続小当り演出が実行される。

## 【0328】

なお、この実施の形態では、第2KT状態中に第2特別図柄の変動表示にもとづいて小当りとなる場合には必ず短縮変動の変動表示が行われるように構成されており（本例では、図14（I）に示すように、第2KT状態中に小当りとなる場合には短縮変動の第2変動パターン#27しか設けられていない）、連続小当り演出が実行される場合には必ず短縮変動の変動表示において実行されるように構成されている。なお、第2KT状態中に小当りとなる場合であっても、長い変動時間（例えば、20秒）の変動パターンがあるように構成してもよい。この場合、例えば、図35に示す背景図柄変動開始処理において、今回の変動表示が小当り変動であった場合に、さらに短縮変動の変動パターンであるか否かを判定するようにし、短縮変動の変動パターンである場合にのみステップS922～S928の処理を実行して連続小当り演出を実行可能に構成してもよい。

## 【0329】

今回開始する変動表示が小当りとなるものでなければ（ステップS921のN）、演出制御用CPU201は、セットされていれば、前回小当りフラグをリセットする（ステップS929）とともに、小当り連続数カウンタの値を0にクリアする（ステップS930）。

## 【0330】

ステップS930で小当り連続数カウンタをクリアした後、第2KT状態フラグがセットされていなかった場合（ステップS922のN）、または連続小当り演出を実行しないことに決定した場合（ステップS927のN）には、演出制御用CPU201は、受信した変動パターンコマンドで示される変動パターンに応じて、使用する背景図柄の変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップS931）。そして、選択したプロセステーブルにおけるプロセスデータ1のプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS932）。次いで、演出制御用CPU201は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出表示装置9、各種ランプ、スピーカ27）の制御を実行する（ステップS933）。例えば、背景図柄表示部9cにおいて変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP209に制御信号（表示制御実行データ）を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

## 【0331】

なお、変動パターンにおいて継続演出の実行が指定されている場合（第2変動パターン#26、#28の場合）には、ステップS928、S931で選択したプロセステーブルに従ってステップS933および後述する背景図柄変動中処理のステップS944の処理が実行されることによって背景図柄の変動表示中に継続演出が実行される。また、変動パターンにおいてバトル演出の実行が指定されている場合（第2変動パターン#16、#18、#19、#21、#23、#24、#28の場合）には、ステップS928、S931で選択したプロセステーブルに従ってステップS933および後述する背景図柄変動中処理のステップS944の処理が実行されることによって背景図柄の変動表示中にバトル演出が実行される。

#### 【0332】

次いで、演出制御用CPU201は、変動時間に応じた値を背景図柄変動時間タイマに設定して背景図柄変動時間タイマをスタートさせる（ステップS934）。そして、背景図柄プロセスフラグを、背景図柄変動中処理（ステップS902）に応じた値に更新する（ステップS935）。

#### 【0333】

図37は、背景図柄プロセス処理における背景図柄変動中処理（ステップS902）を示すフローチャートである。背景図柄変動中処理において、演出制御用CPU201は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS940）、普通図柄変動時間タイマの値を1減算する（ステップS941）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS942）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS943）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS944）。

#### 【0334】

次いで、演出制御用CPU201は、背景図柄変動時間延長処理を実行する（ステップS950）。すなわち、この実施の形態では、第1特別図柄の変動表示を実行しているときに第2特別図柄の変動表示を開始したり、第2特別図柄の変動表示を実行しているときに第1特別図柄の変動表示を開始したりする可能性があり、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが並行して実行される場合がありうる。そこで、この実施の形態では、ステップS950の背景図柄変動時間延長処理が実行されることによって、一方の特別図柄の変動表示に対応して背景図柄の変動表示を実行しているときに他方の特別図柄の変動表示が開始された場合に、必要に応じて背景図柄の変動パターンを差し替えたり変動時間の延長を行ったりする。

#### 【0335】

ステップS950では、演出制御用CPU201は、例えば、はずれとなる一方の特別図柄の変動表示に対応して背景図柄の変動表示を実行しているときに、大当たりとなる他方の特別図柄の変動表示が開始されたときには、大当たりとなる方の特別図柄に対応して背景図柄の変動パターンに差し替えるとともに変動時間を延長する処理を行う。また、例えば、大当たりとなる一方の特別図柄の変動表示に対応して背景図柄の変動表示を実行しているときに、はずれとなる他方の特別図柄の変動表示が開始されたときには、背景図柄の変動パターンの差し替えも変動時間の延長も行わず、現在実行中の背景図柄の変動表示をそのまま実行する。また、例えば、大当たりとなる一方の特別図柄の変動表示に対応して背景図柄の変動表示を実行しているときに、大当たりとなる他方の特別図柄の変動表示が開始されたときには、既に説明したように、この実施の形態では、後から開始した方の特別図柄の変動表示は途中で強制はずれとなるので、背景図柄の変動パターンの差し替えも変動時間の延長も行わず、現在実行中の背景図柄の変動表示をそのまま実行する。

#### 【0336】

そして、演出制御用CPU201は、背景図柄変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS951）、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動停止処理（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 9 0 3) に応じた値に更新する (ステップ S 9 5 2)。

#### 【0337】

図 3 8 は、背景図柄プロセス処理における背景図柄変動停止処理 (ステップ S 9 0 3) を示すフローチャートである。背景図柄変動停止処理において、演出制御用 C P U 2 0 1 は、まず、背景図柄の停止図柄として大当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ 1 がセットされているか否かを確認する (ステップ S 9 7 0 A)。停止図柄表示フラグ 1 がセットされていれば、ステップ S 9 7 4 に移行する。この実施の形態では、背景図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ S 9 7 3 で停止図柄表示フラグ 1 がセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグ 1 がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ 1 がセットされているということは、大当り図柄を確定表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 9 7 1 の背景図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ S 9 7 4 に移行する。

10

#### 【0338】

停止図柄表示フラグ 1 がセットされていなければ、演出制御用 C P U 2 0 1 は、背景図柄の停止図柄として小当り図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグ 2 がセットされているか否かを確認する (ステップ S 9 7 0 B)。停止図柄表示フラグ 2 がセットされていれば、ステップ S 9 8 3 に移行する。この実施の形態では、背景図柄の停止図柄として小当り図柄を表示した場合には、ステップ S 9 8 2 で停止図柄表示フラグ 2 がセットされる。そして、小当り遊技中の演出を実行するときに停止図柄表示フラグ 2 がリセットされる。従って、停止図柄表示フラグ 2 がセットされているということは、小当り図柄を確定表示したが小当り遊技中の演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 9 7 1 の背景図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ S 9 8 3 に移行する。

20

#### 【0339】

停止図柄表示フラグ 1 および停止図柄表示フラグ 2 のいずれもセットされていなければ、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 において停止表示中の左中右の背景図柄の停止図柄 (はずれ図柄、大当り図柄、小当り図柄) を確定表示させる制御を行う (ステップ S 9 7 1)。

#### 【0340】

ステップ S 9 7 1 の処理で大当り図柄を確定表示した場合には (ステップ S 9 7 2 の Y)、演出制御用 C P U 2 0 1 は、停止図柄表示フラグ 1 をセットする (ステップ S 9 7 3)。

30

#### 【0341】

次いで、演出制御用 C P U 2 0 1 は、いずれかの当り開始指定コマンド受信フラグ (第 1 大当り開始指定コマンド受信フラグ、第 2 大当り開始指定コマンド受信フラグ) がセットされているか否かを確認する (ステップ S 9 7 4)。いずれかの当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用 C P U 2 0 1 は、停止図柄表示フラグ 1 をリセットする (ステップ S 9 7 5)。なお、演出制御用 C P U 2 0 1 は、セットされていた当り開始指定コマンド受信フラグもリセットする。

40

#### 【0342】

次いで、演出制御用 C P U 2 0 1 は、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する (ステップ S 9 7 6)。次いで、演出制御用 C P U 2 0 1 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ (ステップ S 9 7 7)、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 2 7) の制御を実行する (ステップ S 9 7 8)。

#### 【0343】

次いで、演出制御用 C P U 2 0 1 は、演出表示装置 9 において大当りパターンにより賞

50

球数表示を表示する制御を行う（ステップS 9 7 9）。例えば、演出表示装置 9 の表示画面の左下端部において賞球数表示を表示する。この場合、未だにいずれのパターンによる賞球数表示も表示されていなければ、新たに大当たりパターンにより賞球数表示を開始する制御を行う。また、既に、第 1 K T パターンまたは第 2 K T パターンにより賞球数表示が行われていれば、大当たりパターンによる賞球数表示の表示に切り替える制御を行う。

#### 【0 3 4 4】

なお、この実施の形態では、図 3 8 に示す背景図柄変動停止処理において大当たりパターンによる賞球数表示の開始または切り替え（ステップS 9 7 9 参照）を行う場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり表示処理（ステップS 9 0 4）や大当たり遊技を開始した後の最初のラウンド中処理（ステップS 9 0 5）などにおいてステップS 9 7 9 と同様の処理を行い、大当たりパターンによる賞球数表示の開始または切り替えを行うように構成してもよい。

10

#### 【0 3 4 5】

その後、演出制御用 C P U 2 0 1 は、背景図柄プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS 9 0 4）に応じた値に更新する（ステップS 9 8 0）。

#### 【0 3 4 6】

ステップS 9 7 1 の処理で小当り図柄を確定表示した場合には（ステップS 9 8 1 の Y）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、停止図柄表示フラグ 2 をセットする（ステップS 9 8 2）。

#### 【0 3 4 7】

次いで、演出制御用 C P U 2 0 1 は、小当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 9 8 3）。小当り開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合（すなわち、小当り開始指定コマンドを受信している場合）には、演出制御用 C P U 2 0 1 は、停止図柄表示フラグ 2 をリセットする（ステップS 9 8 4）。なお、演出制御用 C P U 2 0 1 は、セットされていた小当り開始指定コマンド受信フラグもリセットする。

20

#### 【0 3 4 8】

次いで、演出制御用 C P U 2 0 1 は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS 9 8 5）。次いで、演出制御用 C P U 2 0 1 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS 9 8 6）、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 2 7）の制御を実行する（ステップS 9 8 7）。

30

#### 【0 3 4 9】

そして、演出制御用 C P U 2 0 1 は、背景図柄プロセスフラグの値を小当り中処理（ステップS 9 0 8）に応じた値に更新する（ステップS 9 8 8）。

#### 【0 3 5 0】

ステップS 9 7 1 の処理で大当り図柄や小当り図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップS 9 7 2 の N、且つステップS 9 8 1 の N）、演出制御用 C P U 2 0 1 は、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動開始待ち処理（ステップS 9 0 0）に応じた値に更新する（ステップS 9 8 9）。

40

#### 【0 3 5 1】

図 3 9 は、背景図柄プロセス処理における小当り中処理（ステップS 9 0 8）を示すフローチャートである。小当り中処理において、演出制御用 C P U 2 0 1 は、まず、小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 9 2 0 1）。小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていない場合（すなわち、まだ小当り終了指定コマンドを受信していない場合）には、演出制御用 C P U 2 0 1 は、プロセスタイマの値を 1 減算し（ステップS 9 2 0 2）、プロセスデータ n の内容に従って演出装置（演出表示装置 9、スピーカ 2 7 等）を制御する処理を実行する（ステップS 9 2 0 3

50

）。すなわち、小当り遊技に対応した演出を継続して行う。

#### 【0352】

そして、演出制御用CPU201は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップS9204）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップS9205）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップS9206）。

#### 【0353】

小当り終了指定コマンド受信フラグがセットされている場合（すなわち、小当り終了指定コマンドを受信している場合）には、演出制御用CPU201は、小当り遊技に対応した演出を終了し、ステップS9207に移行する。ステップS9207では、演出制御用CPU201は、セットされていなければ、前回小当りフラグをセットする（ステップS9207）。また、演出制御用CPU201は、小当り連続数カウンタの値を1加算する（ステップS9208）。

#### 【0354】

この実施の形態では、既に説明したように、小当り以外の変動表示を開始するときに前回小当りフラグがリセットされるとともに小当り連続数カウンタの値が0クリアされる（ステップS929, S930参照）。そのため、小当り以外の変動表示を実行した後に、小当りとなる1回目の変動表示にもとづいて小当り遊技が実行された場合には、ステップS9207, S9208の処理が実行されることによって、前回小当りフラグがセットされるとともに小当り連続数カウンタに1がセットされる。従って、その次の変動表示でも再び小当りとなる場合には、小当り連続数カウンタの値が1であることにもとづいて小当りが2回連続して発生したと判定することができる。そして、その小当り遊技を終了することによってステップS9208が実行されることによって小当り連続数カウンタの値が2に更新され、さらに次の変動表示でも再び小当りとなる場合には、小当り連続数カウンタの値が2であることにもとづいて小当りが3回連続して発生したと判定することができる。以降、小当りが4回、5回・・・と連続して発生した場合であっても小当り連続数カウンタの値を確認することによって、小当りが何回連続して発生しているかを判定することができる。

#### 【0355】

そして、演出制御用CPU201は、背景図柄プロセスフラグの値を背景図柄変動開始待ち処理（ステップS900）に応じた値に更新する（ステップS9209）。

#### 【0356】

図40～図43は、賞球数表示処理（ステップS707）を示すフローチャートである。賞球数表示処理において、演出制御用CPU201は、まず、大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS500）。大入賞口入賞フラグがセットされていれば（すなわち、大入賞口への入賞が発生していれば）、演出制御用CPU201は、大入賞口入賞フラグをリセットし（ステップS501）、第1賞球増加演出の実行中であることを示す第1賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS502）。第1賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、既に第1賞球増加演出の実行中であれば）、ステップS506に移行する。

#### 【0357】

第1賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、まだ第1賞球増加演出が実行されていなければ）、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において第1速度で賞球数を1増加させる演出を開始し、第1賞球増加演出を開始する制御を行う（ステップS503）。また、演出制御用CPU201は、第1賞球増加演出実行中フラグをセットする（ステップS504）。そして、ステップS510に移行する。

#### 【0358】

この実施の形態では、大当り遊技中やKT状態（第1KT状態、第2KT状態）中に賞球数表示が表示されているのであるが、賞球数表示が表示されているときに大入賞口や特

10

20

30

40

50

殊入賞口 24 に遊技球が入賞すると、賞球数表示で示される賞球数が 1 つずつ増加していくような態様の賞球増加演出が実行される。この実施の形態では、賞球増加演出には第 1 賞球増加演出～第 3 賞球増加演出の 3 種類がある。第 1 賞球増加演出は、大当たり遊技中に大当たりパターンによる賞球数表示が表示されているときに、比較的高速の第 1 速度（例えば、0.1 秒）で賞球数が 1 ずつ増加していくような態様で実行される演出である。また、第 2 賞球増加演出は、第 1 K T 状態中に第 1 K T パターンによる賞球数表示が表示されているときに、比較的高速の第 1 速度（例えば、0.1 秒）で賞球数が 1 ずつ増加していくような態様で実行される演出である。また、第 3 賞球増加演出は、第 2 K T 状態中に第 2 K T パターンによる賞球数表示が表示されているときに、比較的低速の第 2 速度（例えば、0.5 秒）で賞球数が 1 ずつ増加していくような態様で実行される演出である。

10

#### 【0359】

この実施の形態では、大入賞口入賞フラグがセットされていた（大入賞口への入賞が発生した）ということは、大当たり遊技中であり大当たりパターンによる賞球数表示が表示されている場合であるから、ステップ S 503 において大当たりパターンにより表示されている賞球数表示において第 1 速度で賞球数が 1 ずつ増加していく第 1 賞球増加演出が開始される。

#### 【0360】

大入賞口入賞フラグがセットされていなければ（すなわち、大入賞口への入賞が発生していなければ）、演出制御用 CPU 201 は、第 1 賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 505）。第 1 賞球増加演出実行中フラグがセッ

20

#### 【0361】

ステップ S 502 またはステップ S 505 で第 1 賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、第 1 賞球増加演出の実行中であれば）、演出制御用 CPU 201 は、賞球数表示において賞球数を 1 増加させる表示が終了したか否か（すなわち、賞球数を 1 増加させる演出を開始してから 0.1 秒経過したか否か）を確認する（ステップ S 506）。賞球数表示において賞球数を 1 増加させる表示が終了していれば、演出制御用 CPU 201 は、賞球数が 1 増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数と一致する状態となったか否かを確認する（ステップ S 507）。賞球数が 1 増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数とまだ一致していなければ、演出制御用 CPU 201 は、再び演出表示装置 9 において第 1 速度で賞球数を 1 増加させる演出を開始し、第 1 賞球増加演出を開始する制御を行う（ステップ S 508）。そして、ステップ S 510 に移行する。

30

#### 【0362】

賞球数が 1 増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数と一致していれば、演出制御用 CPU 201 は、第 1 賞球増加演出実行中フラグをリセットし（ステップ S 509）、第 1 賞球増加演出を終了する。そして、ステップ S 510 に移行する。

#### 【0363】

この実施の形態では、大当たり遊技中に大入賞口への入賞が発生した場合には、直ちに賞球 15 個の払出制御が行われる（ステップ S 30 参照）とともに、直ちに賞球数カウンタに 15 が加算される（ステップ S 652 参照）のであるが、ステップ S 500～S 509 の処理が実行されることによって、賞球数表示は直ちに 15 が加算された値に更新されるのではなく、第 1 速度（本例では、0.1 秒）で賞球数が 1 ずつ増加していくような態様で賞球数表示が更新される。従って、この実施の形態では、1 回の大入賞口への入賞に対して、15 個全ての賞球数の更新が終了するまで  $0.1 \text{ 秒} \times 15 = 1.5 \text{ 秒}$  をかけて賞球数表示の更新が行われることになる。なお、この場合、15 個全ての賞球数の更新が終わる前に次の大入賞口への入賞が発生してしまう場合も考えられるが、例えば、15 個の賞球のうちの 5 個目までしか賞球数の増加表示が行われていない段階で次の大入賞口への入賞が発生した場合であっても、引き続き次の 6 個目の賞球数が増加する態様の表示が行わ

40

50

れ、新たな入賞で追加された分の賞球数も含めて全ての賞球数の増加表示が終わるまで、第1賞球増加演出が継続して実行されることになる（この場合、追加で発生した賞球数分も含めて3.0秒をかけて賞球数表示の更新が行われることになる）。ただし、この実施の形態では、第1賞球増加演出が実行される場合には、賞球数が更新されていく第1速度が0.1秒と比較的速いので、少なくとも大当り遊技を終了するまでには、全ての賞球数が増加する演出が終了するように構成されている。

#### 【0364】

次いで、演出制御用CPU201は、特殊入賞口入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS510）。特殊入賞口入賞フラグがセットされていれば（すなわち、特殊入賞口24への入賞が発生していれば）、演出制御用CPU201は、特殊入賞口入賞フラグをリセットし（ステップS511）、第2KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS512）。第2KTフラグがセットされていれば（すなわち、第2KT状態中であれば）、ステップS523に移行する。第2KT状態フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU201は、第1KT状態フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS513）。第1KT状態フラグもセットされていなければ（すなわち、非KT状態であれば）、そのまま処理を終了する。すなわち、非KT状態中に稀に特殊入賞口24への入賞が発生したとしても、そもそも賞球数表示が行われていないので、賞球増加演出を行うことなく、そのまま処理を終了する。

#### 【0365】

第1KT状態フラグがセットされていれば（すなわち、第1KT状態中であれば）、演出制御用CPU201は、第2賞球増加演出の実行中であることを示す第2賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS514）。第2賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、既に第2賞球増加演出の実行中であれば）、ステップS519に移行する。

#### 【0366】

第2賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、まだ第2賞球増加演出が実行されていなければ）、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において第1速度で賞球数を1増加させる演出を開始し、第2賞球増加演出を開始する制御を行う（ステップS515）。また、演出制御用CPU201は、第2賞球増加演出実行中フラグをセットする（ステップS516）。そして、ステップS540に移行する。

#### 【0367】

この実施の形態では、第1KT状態フラグがセットされていた（第1KT状態中）ということは、第1KTパターンによる賞球数表示が表示されている場合であるから、ステップS515において第1KTパターンにより表示されている賞球数表示において第1速度（本例では、0.1秒）で賞球数が1ずつ増加していく第2賞球増加演出が開始される。

#### 【0368】

特殊入賞口入賞フラグがセットされていなければ（すなわち、特殊入賞口24への入賞が発生していなければ）、第3賞球増加演出の実行中であることを示す第3賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS517）。第3賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、第3賞球増加演出の実行中であれば）、ステップS533に移行する。第3賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、第3賞球増加演出が実行されていなければ）、演出制御用CPU201は、第2賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS518）。第2賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、第2賞球増加演出の実行中でなければ）、ステップS540に移行する。

#### 【0369】

ステップS514またはステップS518で第2賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、第2賞球増加演出の実行中であれば）、演出制御用CPU201は、賞球数表示において賞球数を1増加させる表示が終了したか否か（すなわち、賞球数を1増加させる演出を開始してから0.1秒経過したか否か）を確認する（ステップS5

19)。賞球数表示において賞球数を1増加させる表示が終了していれば、演出制御用CPU201は、賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数と一致する状態となったか否かを確認する(ステップS520)。賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数とまだ一致していなければ、演出制御用CPU201は、再び演出表示装置9において第1速度で賞球数を1増加させる演出を開始し、第2賞球増加演出を開始する制御を行う(ステップS521)。そして、ステップS540に移行する。

#### 【0370】

賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数と一致していれば、演出制御用CPU201は、第2賞球増加演出実行中フラグをリセットし(ステップS522)、第2賞球増加演出を終了する。そして、ステップS540に移行する。

10

#### 【0371】

この実施の形態では、第1KT状態中に発生した小当り遊技において特殊入賞口24への入賞が発生した場合には、直ちに賞球15個の払出制御が行われる(ステップS30参照)とともに、直ちに賞球数カウンタに15が加算される(ステップS655参照)のであるが、ステップS510～S522の処理が実行されることによって、賞球数表示は直ちに15が加算された値に更新されるのではなく、第1速度(本例では、0.1秒)で賞球数が1ずつ増加していくような態様で賞球数表示が更新される。従って、この実施の形態では、第1KT状態中では1回の特殊入賞口24への入賞に対して、15個全ての賞球数の更新が終了するまで0.1秒×15=1.5秒をかけて賞球数表示の更新が行われることになる。なお、この場合、15個全ての賞球数の更新が終わる前に次の特殊入賞口24への入賞が発生してしまう場合も考えられるが、例えば、15個の賞球のうちの5個目までしか賞球数の増加表示が行われていない段階で次の特殊入賞口24への入賞が発生した場合であっても、引き続き次の6個目の賞球数が増加する態様の表示が行われ、新たな入賞で追加された分の賞球数も含めて全ての賞球数の増加表示が終わるまで、第2賞球増加演出が継続して実行されることになる(この場合、追加で発生した賞球数分も含めて3.0秒をかけて賞球数表示の更新が行われることになる)。ただし、この実施の形態では、第2賞球増加演出が実行される場合には、賞球数が更新されていく第1速度が0.1秒と比較的速いので、少なくとも小当り遊技を終了するまでには、全ての賞球数が増加する演出が終了するように構成されている。

20

30

#### 【0372】

ステップS512で第2KT状態フラグがセットされていれば(すなわち、第2KT状態中であれば)、演出制御用CPU201は、演出表示装置9においてエフェクト演出を開始する制御を行う(ステップS523)。次いで、演出制御用CPU201は、入賞演出の実行中であることを示す入賞演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS524)。入賞演出実行中フラグがセットされていれば(すなわち、入賞演出の実行中であれば)、演出制御用CPU201は、待機中の入賞演出の数をカウントするための入賞演出待機数カウンタの値を1加算する(ステップS525)。そして、ステップS529に移行する。

#### 【0373】

入賞演出実行中フラグがセットされていなければ(すなわち、入賞演出の実行中でなければ)、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において賞球増加表示(例えば、「+15」などの文字表示)を表示する制御を行う(ステップS526)とともに、演出表示装置9において入賞演出を開始する制御を行う(ステップS527)。また、演出制御用CPU201は、入賞演出実行中フラグをセットする(ステップS528)。そして、ステップS529に移行する。

40

#### 【0374】

次いで、演出制御用CPU201は、第3賞球増加演出の実行中であることを示す第3賞球増加演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS529)。第3賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば(すなわち、既に第3賞球増加演出

50

の実行中であれば)、ステップ S 5 3 3 に移行する。

【0375】

第3賞球増加演出実行中フラグがセットされていなければ(すなわち、まだ第3賞球増加演出が実行されていなければ)、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において第2KTパターンで表示されている賞球数表示の拡大表示を開始する制御を行う(ステップS530)。また、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において第2速度で賞球数を1増加させる演出を開始し、第3賞球増加演出を開始する制御を行う(ステップS531)。また、演出制御用CPU201は、第3賞球増加演出実行中フラグをセットする(ステップS532)。そして、ステップS540に移行する。

【0376】

この実施の形態では、第2KT状態フラグがセットされていた(第2KT状態中)ということは、第2KTパターンによる賞球数表示が表示されている場合であるから、ステップS531において第2KTパターンにより表示され拡大表示されている賞球数表示において第2速度(本例では、0.5秒)で賞球数が1ずつ増加していく第3賞球増加演出が開始される。

【0377】

ステップS517またはステップS529で第3賞球増加演出実行中フラグがセットされていれば(すなわち、第3賞球増加演出の実行中であれば)、演出制御用CPU201は、エフェクト演出の終了タイミングとなっているか否かを確認する(ステップS533)。なお、エフェクト演出の終了タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップS523でエフェクト演出を開始するときに、エフェクト演出の演出期間を計測するためのタイマをセットしておき、そのタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより判定できる。エフェクト演出の終了タイミングとなっていれば、演出制御用CPU201は、演出表示装置9においてエフェクト演出を終了する制御を行う(ステップS534)。

【0378】

次いで、演出制御用CPU201は、賞球数表示において賞球数を1増加させる表示が終了したか否か(すなわち、賞球数を1増加させる演出を開始してから0.5秒経過したか否か)を確認する(ステップS535)。賞球数表示において賞球数を1増加させる表示が終了していれば、演出制御用CPU201は、賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数と一致する状態となったか否かを確認する(ステップS536)。賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数とまだ一致していなければ、演出制御用CPU201は、再び演出表示装置9において第2速度で賞球数を1増加させる演出を開始し、第3賞球増加演出を開始する制御を行う(ステップS537)。そして、ステップS540に移行する。

【0379】

賞球数が1増加した後の賞球数表示が賞球数カウンタで示される賞球数と一致していれば、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において第2KTパターンで表示されている賞球数表示の拡大表示を終了する制御を行う(ステップS538)。また、演出制御用CPU201は、第3賞球増加演出実行中フラグをリセットし(ステップS539)、第3賞球増加演出を終了する。そして、ステップS540に移行する。

【0380】

この実施の形態では、第2KT状態中に発生した小当り遊技において特殊入賞口24への入賞が発生した場合には、直ちに賞球15個の払出制御が行われる(ステップS30参照)とともに、直ちに賞球数カウンタに15が加算される(ステップS655参照)のであるが、ステップS510、S517、S529~S532、S535~S539の処理が実行されることによって、賞球数表示は直ちに15が加算された値に更新されるのではなく、エフェクト演出が実行されるとともに賞球数表示が拡大表示され、第2速度(本例では、0.5秒)で賞球数が1ずつ増加していくような態様で賞球数表示が更新される。従って、この実施の形態では、第2KT状態中では1回の特殊入賞口24への入賞に対して、15個全ての賞球数の更新が終了するまで0.5秒×15=7.5秒をかけて賞球数

10

20

30

40

50

表示の更新が行われることになる。なお、この場合、15個全ての賞球数の更新が終わる前に次の特殊入賞口24への入賞が発生してしまう場合も考えられるが、例えば、15個の賞球のうちの5個目までしか賞球数の増加表示が行われていない段階で次の特殊入賞口24への入賞が発生した場合であっても、引き続き次の6個目の賞球数が増加する態様の表示が行われ、新たな入賞で追加された分の賞球数も含めて全ての賞球数の増加表示が終わるまで、第3賞球増加演出が継続して実行されることになる（この場合、追加で発生した賞球数分も含めて15.0秒をかけて賞球数表示の更新が行われることになる）。

#### 【0381】

ここで、この実施の形態では、第3賞球増加演出が実行される場合には、賞球数が更新されていく第2速度が0.5秒と比較的遅いので、小当り遊技を終了するまでに全ての賞球数が増加する演出が終了しない場合もある。この実施の形態では、賞球数表示処理（ステップS707）は、演出制御メイン処理で実行される演出として構成され、変動表示の実行中であるかや、大当り遊技中または小当り遊技中であるかに関係なく、タイマ割込の発生ごとに実行されるので、小当り遊技中に第3賞球増加演出が終了しなかった場合には、その小当り遊技終了後の変動表示にわたって第3賞球増加演出が継続して実行される（さらに、変動表示を挟んで複数の小当り遊技にわたって第3賞球増加演出が実行されてもよい）。

10

#### 【0382】

次いで、演出制御用CPU201は、入賞演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS540）。入賞演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、入賞演出の実行中であれば）、演出制御用CPU201は、入賞演出の終了タイミングとなっているか否かを確認する（ステップS541）。なお、入賞演出の終了タイミングとなっているか否かは、例えば、ステップS527で入賞演出を開始するときに、入賞演出の演出期間を計測するためのタイマをセットしておき、そのタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより判定できる。入賞演出の終了タイミングとなっていれば、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において入賞演出を終了する制御を行う（ステップS542）。

20

#### 【0383】

次いで、演出制御用CPU201は、入賞演出待機数カウンタの値が0であるか否かを確認する（ステップS543）。入賞演出待機数カウンタの値が0でなければ（すなわち、未実行の待機中の入賞演出があれば）、演出制御用CPU201は、入賞演出待機数カウンタの値を1減算する（ステップS544）。また、演出制御用CPU201は、演出表示装置9において賞球増加表示（例えば、「+15」などの文字表示）を表示する制御を行う（ステップS545）とともに、演出表示装置9において入賞演出を開始する制御を行う（ステップS546）。

30

#### 【0384】

入賞演出待機数カウンタの値が0であれば（すなわち、未実行の待機中の入賞演出がなければ）、演出用CPU201は、入賞演出実行中フラグをリセットする（ステップS547）。

#### 【0385】

この実施の形態では、ステップS524～S528、S540～S547の処理が実行されることによって、第2KT状態中に特殊入賞口24への入賞が発生した場合には、賞球増加表示が表示されるとともに入賞演出が実行される。この場合、入賞演出の実行中に新たに次の特殊入賞口24への入賞が発生する場合もありうるのであるが、そのような場合には実行中の入賞演出が終了するまで待機し、その実行中の入賞演出が終了してから次の賞球増加表示の表示および入賞演出を実行する（遅れて賞球増加表示の表示および入賞演出を実行する）。

40

#### 【0386】

ここで、この実施の形態では、賞球増加表示の表示や入賞演出が遅れて実行される場合があることから、小当り遊技を終了するまでに全ての賞球増加表示の表示や入賞演出を実

50

行できない場合も考えられる。この実施の形態では、賞球数表示処理（ステップS707）は、演出制御メイン処理で実行される演出として構成され、変動表示の実行中であるかや、大当り遊技中または小当り遊技中であるかに関係なく、タイマ割込の発生ごとに実行されるので、小当り遊技中に賞球増加表示の表示や入賞演出が終了しなかった場合には、その小当り遊技終了後の変動表示にわたって賞球増加表示の表示や入賞演出が実行される（さらに、変動表示を挟んで複数の小当り遊技にわたって賞球増加表示の表示や入賞演出が実行されてもよい）。

#### 【0387】

なお、この実施の形態では、特殊入賞口24への入賞が発生したときにエフェクト演出も実行されるのであるが、エフェクト演出に関しては特殊入賞口24への入賞が発生したタイミングで直ちに実行される（ステップS523，S533，S534参照）。

10

#### 【0388】

また、この実施の形態では、賞球数表示演出（ステップS707）を演出制御メイン処理において実行する演出として構成しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、背景図柄プロセス処理において、ステップS900～S908の処理を実行する前に賞球数表示演出（ステップS707）を実行するように構成してもよい。

#### 【0389】

また、この実施の形態では、特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて賞球増加表示の表示や入賞演出を実行する場合を示しているが、例えば、さらに特殊入賞口ランプ24aを点灯表示させるように構成してもよい。

20

#### 【0390】

また、この実施の形態では、大入賞口や特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて賞球増加演出を実行して賞球数が1ずつ増加していく演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、いわゆる一般入賞口（入賞しても可変入賞球装置の開放などは行われず、所定個数（例えば、5個）の賞球の払い出しのみが行われる入賞口）を備えるように構成した遊技機において、一般入賞口への入賞が発生した場合にも賞球増加演出を実行して賞球数が1ずつ増加していく演出を実行するように構成してもよい。この場合、一般入賞口への入賞が発生した場合には、賞球増加演出において一律に第1速度（例えば、0.1秒）で賞球数が1ずつ増加していく演出を実行してもよいし、第2KT状態であれば一般入賞口への入賞が発生した場合であっても、賞球増加演出において第2速度（例えば、0.5秒）で賞球数が1ずつ増加していく演出を実行してもよい。また、このように構成した場合であっても、第1KT状態（低確率／第1KT状態、高確率／第1KT状態）であれば、一般入賞口への入賞が発生しても賞球増加演出を実行しないように構成してもよい。

30

#### 【0391】

次に、この実施の形態における賞球増加演出の演出態様の具体例について説明する。図44～図47は、賞球増加演出の演出態様の具体例を示す説明図である。このうち、図44は、大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生したことにもとづいて実行される賞球増加演出の演出態様の具体例を示している。また、図45は、第1KT状態中の小当り遊技において特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて実行される賞球増加演出の演出態様の具体例を示している。また、図46および図47は、第2KT状態中の小当り遊技において特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて実行される賞球増加演出の演出態様の具体例を示している。なお、図44～図47において、（A）（B）（C）・・・の順に演出画面の態様が遷移する。

40

#### 【0392】

まず、図44を用いて、大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生したことにもとづいて実行される賞球増加演出の演出態様の具体例について説明する。図44（A）に示す例では、大当り遊技中である場合には、演出表示装置9において、大当りパターンによる賞球数表示300が表示される（ステップS979参照）とともに、例えば、キャラクタ301が表示され、キャラクタ301のセリフとして「大当り中！」などの文字表示302が

50

表示される場合が示されている。なお、この実施の形態では、図 4 4 に示すように、大当りパターンによる賞球数表示 3 0 0 として、演出表示装置 9 の表示画面の左下端部において賞球数表示 3 0 0 を表示する場合が示されている。

#### 【0393】

次いで、大当り遊技中に大入賞口への入賞が発生したものとする。この場合、図 4 4 (B) に示すように、演出表示装置 9 において第 1 速度で賞球数を 1 増加させる演出が実行され、第 1 賞球増加演出が実行される (ステップ S 5 0 0 ~ S 5 0 9 参照)。この実施の形態では、第 1 賞球増加演出では、第 1 速度として比較的速い速度 (本例では、0.1 秒) で賞球数表示の更新が行われ、図 4 4 (C) に示すように、全ての賞球数表示の更新が終了すると、第 1 賞球増加演出が終了する。

10

#### 【0394】

次に、図 4 5 を用いて、第 1 K T 状態中の小当り遊技において特殊入賞口 2 4 への入賞が発生したことにもとづいて実行される賞球増加演出の演出態様の具体例について説明する。図 4 5 (A) に示す例では、第 1 K T 状態中である場合には、演出表示装置 9 において、第 1 K T パターンによる賞球数表示 3 0 3 が表示される (ステップ S 6 3 9, S 6 4 4 参照) とともに、小当りが発生した場合には、例えば、「小当り発生!」などの文字表示 3 0 4 が表示される場合が示されている。なお、この実施の形態では、図 4 5 に示すように、第 1 K T パターンによる賞球数表示 3 0 3 として、演出表示装置 9 の表示画面の右上端部において賞球数表示 3 0 3 を表示する場合が示されている。

#### 【0395】

20

次いで、小当り遊技中に特殊入賞口 2 4 への入賞が発生したものとする。この場合、図 4 5 (B) に示すように、演出表示装置 9 において第 1 速度で賞球数を 1 増加させる演出が実行され、第 2 賞球増加演出が実行される (ステップ S 5 1 0 ~ S 5 2 2 参照)。この実施の形態では、第 2 賞球増加演出では、第 1 速度として比較的速い速度 (本例では、0.1 秒) で賞球数表示の更新が行われ、図 4 5 (C) に示すように、全ての賞球数表示の更新が終了すると、第 2 賞球増加演出が終了する。

#### 【0396】

次に、図 4 6 および図 4 7 を用いて、第 2 K T 状態中の小当り遊技において特殊入賞口 2 4 への入賞が発生したことにもとづいて実行される賞球増加演出の演出態様の具体例について説明する。図 4 6 (A) に示す例では、第 2 K T 状態中である場合には、演出表示装置 9 において、第 2 K T パターンによる賞球数表示 3 0 5 が表示される (ステップ S 6 4 9 参照) とともに、小当りが発生した場合には、例えば、「小当り発生!」などの文字表示 3 0 6 が表示される場合が示されている。なお、この実施の形態では、図 4 6 および図 4 7 に示すように、第 2 K T パターンによる賞球数表示 3 0 5 として、演出表示装置 9 の表示画面の中央付近において賞球数表示 3 0 5 を表示する場合が示されている。

30

#### 【0397】

次いで、小当り遊技中に特殊入賞口 2 4 への入賞が発生したものとする。この場合、図 4 6 (B) に示すように、演出表示装置 9 においてエフェクト演出が開始される (ステップ S 5 2 3 参照) とともに、賞球数表示 3 0 5 の拡大表示が開始される (ステップ S 5 3 0 参照)。なお、図 4 6 (B) に示す例では、エフェクト演出として、賞球数表示 3 0 5 の周囲に所定のエフェクト画像 3 0 7 (例えば、キラキラ光るような態様の画像) が表示される場合が示されている。また、特殊入賞口 2 4 への入賞が発生すると、図 4 6 (B) に示すように、賞球増加表示が表示される (ステップ S 5 2 6 参照) とともに入賞演出が開始される (ステップ S 5 2 7 参照)。なお、図 4 6 (B) に示す例では、入賞演出として所定のキャラクタ 3 0 8 が表示される演出が実行されるとともに、賞球増加表示として「+15」などの文字表示 3 0 9 が表示される場合が示されている。

40

#### 【0398】

また、図 4 6 (C) に示すように、演出表示装置 9 において第 2 速度で賞球数を 1 増加させる演出が開始され、第 3 賞球増加演出が開始される (ステップ S 5 1 0, S 5 1 7, S 5 2 9 ~ S 5 3 9 参照)。この実施の形態では、図 4 6 (C) ~ 図 4 7 (H) に示すよ

50

うに、第3賞球増加演出では、第1賞球増加演出や第2賞球増加演出と比較して、第2速度として比較的遅い速度（本例では、0.5秒）で賞球数表示の更新が行われる。

#### 【0399】

次いで、図46（D）に示すように、エフェクト演出が終了したものとし（入賞演出は継続している）、入賞演出の実行中に新たに次の特殊入賞口24への入賞が発生したものとする。この場合、図47（E）に示すように、演出表示装置9においてエフェクト演出が開始される（ステップS523参照）。ただし、この場合、まだ入賞演出の実行中であるので、新たな賞球増加表示の表示と入賞演出はまだ実行されない。

#### 【0400】

次いで、図47（F）に示すように、エフェクト演出が終了したものとし、さらに、図47（G）に示すように、入賞演出を終了したものとする。そして、入賞演出を終了すると、未実行の待機中の入賞演出があることにもとづいて、図47（H）に示すように、遅れて賞球増加表示が表示される（ステップS526参照）とともに入賞演出が開始される（ステップS527参照）。

#### 【0401】

そして、その後、図47（E）で追加で発生した特殊入賞口24への入賞にもとづく賞球数分も含めて全ての賞球数表示の更新が行われるまで、第2賞球増加演出が実行される。

#### 【0402】

なお、図46および図47に示す例では、エフェクト演出として、賞球数表示305の周囲にキラキラ光るような態様のエフェクト画像307を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、エフェクト演出として、賞球数表示305を覆うような態様の画像を表示するなど、何らかの形式で賞球数表示305に作用するような態様の演出を実行するように構成してもよい。そのように賞球数表示305に作用することにより、賞球数表示305が視認しにくくなるような演出を実行するものであってもよい。

#### 【0403】

また、この実施の形態では、大当たり遊技中に獲得した賞球数にK T状態中に獲得した賞球数を加算して賞球数表示を行っていく場合を示したが、そのような態様にかぎらず、大当たり遊技中に獲得した賞球数とK T状態中に獲得した賞球数とを別々に表示するように構成してもよい。例えば、大当たり遊技中である場合には、図44に示した態様で演出表示装置9の表示画面の左下端部に大当たり遊技で獲得した賞球数を表示するとともに、図45に示した態様で演出表示装置9の表示画面の右上端部に第1K T状態中に獲得した賞球数も表示したり、図46（A）に示した態様で演出表示装置9の表示画面の中央付近に第2K T状態中に獲得した賞球数も表示したり（K T状態中に獲得した賞球数を別個独立に表示する）してもよい。

#### 【0404】

また、例えば、（1）K T状態が一旦終了して大当たり遊技が開始するときに、K T状態中に獲得した賞球数の賞球数表示を消去し、大当たり遊技中に表示する賞球数表示に合算して表示するように構成してもよいし、（2）K T状態を終了して非K T状態に移行するまでK T状態中に獲得した賞球数の賞球数表示を継続するように構成してもよい。なお、（2）の態様によれば、K T状態中のみの賞球の獲得数を認識することができることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0405】

次に、第2K T状態中の小当たり遊技における演出の演出タイミングについて説明する。図48は、第2K T状態中の小当たり遊技における演出の演出タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図48に示すように、第2K T状態中の小当たり遊技において、特殊入賞口24が開放状態であるときに1つ目の入賞が発生すると、賞球数表示の拡大表示が開始され（ステップS530参照）、1つ目の入賞に対する賞球数の更新表示が開始されて第3賞球増加演出が開始される（ステップS510、S517、S529～S5

10

20

30

40

50

39参照)とともに、エフェクト演出が実行される(ステップS523参照)。また、図48に示すように、1つ目の入賞に対する入賞演出が開始される(ステップS527参照)。

#### 【0406】

次いで、図48に示すように、第2KT状態中の小当り遊技において、第2賞球増加演出や入賞演出の実行中であるときに2つ目の入賞が発生すると、2つ目の入賞にもとづくエフェクト演出が直ちに実行されるとともに、2つ目の入賞で増加した分の賞球数も引き継いで第3賞球増加演出が継続して実行される。また、図48に示す例では、2つ目の入賞が発生したときに未だ入賞演出を実行中であることから、2つ目の入賞に対する入賞演出が直には実行されず、図48に示すように、1つ目の入賞に対する入賞演出を終了してから、遅れて2つ目の入賞に対する入賞演出が実行される。

10

#### 【0407】

そして、その後、特殊入賞口24(特殊可変入賞球装置22)が閉鎖状態に制御され小当り遊技を終了した後であっても、第3賞球増加演出において全ての賞球数表示の更新が終わっていない場合や、全ての入賞演出を終了していなければ、図48に示すように、特殊入賞口24の閉鎖後、小当り遊技終了後の変動表示やさらに次の小当り遊技においても、第3賞球増加演出や入賞演出を継続して実行可能である。

#### 【0408】

次に、この実施の形態における連続小当り演出の演出態様の具体例について説明する。図49は、連続小当り演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図49において、例えば、(A)(B-1)の順に演出画面の態様が遷移する。小当りとなる変動表示の開始タイミングとなると、図49(A)に示すように、左中右の背景図柄の変動表示を開始する。この場合、変動表示を開始するときに連続小当り演出の有無および種類が決定される(ステップS926参照)。

20

#### 【0409】

連続小当り演出Aを実行することに決定した場合には、変動表示中に連続小当り演出の実行タイミングとなると、図49(B-1)に示すように、演出表示装置9において所定のキャラクタA310が登場するとともに、キャラクタA310のセリフとして「もう1回!」などの文字表示311を表示する態様で連続小当り演出Aが実行される。

#### 【0410】

30

また、連続小当り演出Bを実行することに決定した場合には、変動表示中に連続小当り演出の実行タイミングとなると、図49(B-2)に示すように、演出表示装置9において所定のキャラクタB312が登場するとともに、キャラクタB312のセリフとして「もう1回!」などの文字表示311を表示する態様で連続小当り演出Bが実行される。

#### 【0411】

また、連続小当り演出Cを実行することに決定した場合には、変動表示中に連続小当り演出の実行タイミングとなると、図49(B-3)に示すように、演出表示装置9において所定のキャラクタC313が登場するとともに、キャラクタC313のセリフとして「もう1回!」などの文字表示311を表示する態様で連続小当り演出Cが実行される。

#### 【0412】

40

次に、連続小当り演出の演出タイミングについて説明する。図50は、連続小当り演出の演出タイミングを説明するためのタイミングチャートである。図50(A)に示すように、この実施の形態では、小当りが発生しても、複数の変動表示において連続して小当りが発生していなければ(小当りとなった変動表示の前後の変動表示がはずれとなる変動表示であるなど、小当りが単発でしか発生していない場合には)、連続小当り演出は実行不可に構成されている(ステップS929、S930参照)。

#### 【0413】

一方、図50(B)に示すように、複数の変動表示において連続して小当りが発生した場合には、連続して小当りが発生した2つ目以降の変動表示において連続小当り演出が実行可能である(ステップS921~S928参照)。この実施の形態では、図50(B)

50

に示すように、連続して小当りが発生した2つ目以降の変動表示を開始するときに、連続小当り演出の有無および種類が決定され（ステップS926参照）、連続小当り演出を実行することに決定した場合には、その変動表示中に連続小当り演出を実行可能である。

#### 【0414】

なお、この実施の形態では、図50（B）に示すように、小当りが発生した変動表示中に連続小当り演出を実行可能に構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、その小当りが発生した変動表示終了後の小当り遊技期間にもわたって連続小当り演出を実行可能に構成してもよい。

#### 【0415】

また、この実施の形態では、連続して小当りが発生する場合の変動表示の開始時に連続小当り演出の有無や種類を決定する場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。図51は、連続小当り演出の演出タイミングの変形例を説明するためのタイミングチャートである。図51に示す変形例では、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で始動入賞のタイミングなどに少なくとも小当りとなるか否かの先読み判定を行い、その先読み判定結果を示すコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ200に送信するように構成する。そして、例えば、図51（1）に示す変形例1では、演出制御用マイクロコンピュータ200は、小当りが発生したときに、その小当り遊技を開始するタイミングで（例えば、図38に示す背景図柄変動停止処理のステップS983でYと判定した以降に）、遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した先読み判定結果コマンドにもとづいて、次に開始される変動表示も小当りとなるものであるか否かを判定し、次に開始される変動表示も小当りとなるものであれば、この実施の形態で示したステップS922～S926と同様の処理を実行して連続小当り演出の有無および種類を決定する。そして、図51（1）に示すように、連続小当り演出を実行することに決定した場合には、その小当り遊技の開始から次の変動表示までの期間にわたって連続小当り演出を実行可能である。

#### 【0416】

また、例えば、図51（2）に示す変形例2に示すように、演出制御用マイクロコンピュータ200は、小当りが発生したときに、その小当り遊技中の期間であって小当り遊技を開始してから所定時間経過したタイミング（例えば、小当り遊技中の任意のタイミングや、小当り遊技中に始動入賞が発生したタイミングなど、小当り遊技の途中のタイミング）で、遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した先読み判定結果コマンドにもとづいて、次に開始される変動表示も小当りとなるものであるか否かを判定し、次に開始される変動表示も小当りとなるものであれば、この実施の形態で示したステップS926と同様の処理に従って、連続小当り演出の有無および種類を決定してもよい。そして、図51（2）に示すように、連続小当り演出を実行することに決定した場合には、その小当り遊技の途中のタイミングから次の変動表示までの期間にわたって連続小当り演出を実行可能としてもよい。

#### 【0417】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、遊技者にとって有利な特殊状態（本例では、小当り遊技状態）に制御可能であり、特別条件が成立したこと（本例では、大当りとなったこと）にもとづいて、該特別条件が成立する前に比べて特殊状態に制御される頻度を高めた特別状態（本例では、KT状態（第1KT状態、第2KT状態））に制御可能である。また、特別状態において、特殊状態に制御された後の次の可変表示が実行されたことにもとづいて再度特殊状態に制御されるときに、特別演出（本例では、連続小当り演出）を実行可能である。そのため、特別状態に関する遊技性の単調さを解消でき、遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0418】

また、この実施の形態によれば、可変表示の表示結果が特定結果（本例では、大当り図柄）となったときに、特殊状態よりも遊技者にとって有利度合いが高い特定状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能であり、可変表示の表示結果が特殊結果（本例では、小

10

20

30

40

50

当り図柄)となったときに、特殊状態に制御可能である。また、特別状態において、特定状態よりも特殊状態に制御される頻度が高い(本例では、K T状態では右打ち操作されることから第2特別図柄の変動表示が実行される頻度が高く、第2特別図柄の変動表示が実行される場合にのみ小当たりとなる場合がある)。そのため、特別状態に関する遊技性の単調さを解消でき、遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0419】

なお、この実施の形態において、「有利度合いが高い」とは、例えば、特定状態(本例では、大当たり遊技状態)または特殊状態(本例では、小当たり遊技状態)に制御されているときの1回あたりの遊技媒体の獲得期待度が高いことをいう。例えば、可変入賞球装置(本例では、特別可変入賞球装置20、特殊可変入賞球装置22)の開放時間が長かったり

10

#### 【0420】

開放回数が多いことにより多くの入賞が得られたり、入賞1回あたりの賞球数が多かったりすることにより、多くの出玉を獲得できるなど、多くの遊技価値を得られることである

#### 【0421】

また、この実施の形態によれば、少なくとも可変表示中において特別演出を実行可能であり(図50参照)、可変表示を開始するときに、特別演出を実行するか否かを決定する(本例では、図35に示す背景図柄変動開始処理においてステップS926を実行する)。そのため、特別状態に関する遊技性の単調さを解消でき、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

#### 【0422】

なお、この実施の形態で示した態様にかぎらず、図51に示した変形例1および変形例2によれば、可変表示に関する情報を、保留情報(本例では、保留記憶)として記憶する保留情報記憶手段(本例では、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ)を備える。また、保留情報にもとづいて、特別演出を実行するか否かを決定する(変形例1および変形例2によれば、小当たり遊技の開始時または小当たり遊技中に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した先読み判定結果コマンドにもとづいて、ステップS926と同様の処理を実行して連続小当たり演出の有無および種類を決定する)。そのため、特別状態に関する遊技性の単調さを解消でき、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【0423】

また、この実施の形態によれば、特別演出の態様を複数種類の態様の中から決定する(本例では、ステップS926において、図36に示すように、連続小当たり演出A~Cを決定可能である)。そのため、特別演出の演出パターンが多彩になり、特別演出に注目させることができる。

40

#### 【0424】

また、この実施の形態によれば、特別演出を実行した可変表示の次の可変表示において特別演出を実行可能であり(図50(B)参照)、特殊状態(本例では、小当たり遊技状態)に制御される可変表示が繰り返し実行された回数に応じて、特別演出の態様として異なる態様を決定可能である(本例では、図36(B)に示すように、小当たりの連続回数が2であれば連続小当たり演出Aのみを決定可能であり、図36(C)に示すように、小当たりの連続回数が3であれば連続小当たり演出Aおよび連続小当たり演出Bを決定可能であり、図36(D)に示すように、小当たりの連続回数が4以上であれば連続小当たり演出A、連続小当たり演出Bおよび連続小当たり演出Cを決定可能である)。そのため、特別演出の演出パターンが多彩になり、特別演出に注目させることができる。

#### 【0425】

なお、この実施の形態では、連続して小当たりとなった回数に応じて連続小当たり演出の有無や種類を決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、連続小当たり演出を連続して実行した回数に応じて連続小当たり演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。また、例えば、現在いずれの演出モードに制御されているかや、大当たりの連荘回数に応じて連続小当たり演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

50

では、30秒) 実行されなかった場合には、次の可変表示が実行されたことにもとづいて特殊状態に制御されたときであっても特別演出を実行しない(本例では、ステップS662, S663が実行されて前回小当りフラグおよび小当り連続数カウンタがリセットされることによって、次の変動表示が小当りとなる場合であっても連続小当り演出は実行されない)。そのため、特別演出の実行ルールを明確化し、遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0426】

また、この実施の形態によれば、所定の契機(本例では、大入賞口や特殊入賞口24に遊技球が入賞したこと)にもとづいて計数表示(本例では、賞球数表示)を更新表示可能であり、第1表示態様(本例では、大当りパターンによる賞球数表示)、および該第1表示態様よりも強調表示する第2表示態様(本例では、第2KTパターンによる賞球数表示)により、計数表示を更新表示可能である(本例では、図44に示すように、大当り遊技状態中の大当りパターンでは演出表示装置9の左下端部で賞球数表示300を更新表示し、図46および図47に示すように、第2KT状態中の第2KTパターンでは演出表示装置9の中央付近で賞球数表示305を拡大表示するとともにエフェクト画像307を表示して更新表示する)。そのため、計数表示を更新表示する表示態様を複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【0427】

なお、この実施の形態では、計数表示として賞球数表示を行う場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、計数表示として演出において何らかのゲージ表示やカウントダウン表示を行う場合に、この実施の形態で示した構成を適用するように構成してもよい。また、この実施の形態では、所定の契機が大入賞口や特殊入賞口24に遊技球が入賞したことである場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、何らかのゲージ表示のレベルアップの条件が成立したものであってもよい。また、例えば、スロット機に適用する場合には、小役などが発生したことにもとづいて所定の契機が発生したとするものであってもよい。

20

#### 【0428】

また、この実施の形態では、更新表示として賞球数表示が加算表示されていくものを示したが、そのような態様にかぎらず、何らかの計数表示が減算表示されていく場合に、この実施の形態で示した構成を適用するように構成してもよい。

30

#### 【0429】

また、この実施の形態によれば、遊技者にとって有利な特殊状態(本例では、小当り遊技状態)に制御可能であり、特殊状態よりも遊技者にとって有利度合いが高い特定状態(本例では、大当り遊技状態)に制御可能であり、特別条件が成立したこと(本例では、大当りとなったこと)にもとづいて、該特別条件が成立する前に比べて特殊状態に制御される頻度を高めた特別状態(本例では、KT状態(第1KT状態、第2KT状態))に制御可能である。また、特定状態に制御されているときと特別状態に制御されているときとで、異なる表示態様により計数表示を更新表示可能である(本例では、図44に示すように、大当り遊技状態中の大当りパターンでは演出表示装置9の左下端部で賞球数表示300を更新表示し、図46および図47に示すように、第2KT状態中の第2KTパターンでは演出表示装置9の中央付近で賞球数表示305を拡大表示するとともにエフェクト画像307を表示して更新表示する)。そのため、計数表示を更新表示する表示態様を複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【0430】

また、この実施の形態によれば、遊技媒体(本例では、遊技球)が進入可能な進入有利状態(本例では、開放状態)と遊技媒体が進入不能または困難な進入不利状態(本例では、閉鎖状態)とに変化可能な特殊可変装置(本例では、特殊可変入賞球装置22)と、進入有利状態と進入不利状態とに変化可能な特定可変装置(本例では、特別可変入賞球装置20)とを備える。また、特殊可変装置を進入有利状態に変化させる特殊状態(本例では

50

、小当り遊技状態）に制御可能であり、特定可変装置を進入有利状態に変化させる特定状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能であり、特別状態に制御されている場合には、特定状態に制御されている場合と比較して遊技媒体の入賞頻度が低い（本例では、大当り遊技状態では1ラウンドあたり遊技球が最大で10球入賞可能であるのに対して、第2KT状態では1回の小当り遊技中に1～3個程度遊技球が入賞することが可能である）。また、所定の契機として特定可変装置に遊技媒体が進入したことおよび特殊可変装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて、計数表示を更新表示可能であり、特定可変装置に遊技媒体が進入した場合には第1表示態様により計数表示を更新表示可能であり、特殊可変装置に遊技媒体が進入した場合には第2表示態様により計数表示を更新表示可能である（本例では、図44に示すように、大当り遊技状態中の大当りパターンでは、大入賞口への入賞が発生したことにもとづいて演出表示装置9の左下端部で賞球数表示300を更新表示し、図46および図47に示すように、第2KT状態中の第2KTパターンでは、特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて演出表示装置9の中央付近で賞球数表示305を拡大表示するとともにエフェクト画像307を表示して更新表示する）。そのため、いずれの可変装置に遊技媒体が進入したかに応じて計数表示の更新表示の表示態様を異ならせることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【0431】

また、この実施の形態によれば、第1表示態様により計数表示を更新表示する場合と第2表示態様により計数表示を更新表示する場合とで、異なる更新速度により計数表示を更新表示する（本例では、大当りパターンで賞球数表示300を表示する場合には、第1速度（例えば、0.1秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KTパターンで賞球数表示305を表示する場合には、第2速度（例えば、0.5秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行う）。そのため、計数表示を更新表示する表示態様に応じて計数表示の更新表示の更新速度を異ならせることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

#### 【0432】

また、この実施の形態によれば、第2表示態様により計数表示を更新表示する場合に、強調表示として所定画像（本例では、図46および図47に示すエフェクト画像307）を表示して計数表示を更新表示する。そのため、計数表示を更新表示する表示態様を複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【0433】

また、この実施の形態によれば、第2表示態様により計数表示を更新表示する場合に、強調表示として計数表示を拡大表示（本例では、図46および図47に示す賞球数表示305の拡大表示）して該計数表示を更新表示する。そのため、計数表示を更新表示する表示態様を複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0434】

なお、この実施の形態では、賞球数表示の強調表示として、賞球数表示305を拡大表示したりエフェクト画像307を表示したりする場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、賞球数表示305の表示サイズが元々大きいものであってもよく、様々な態様が考えられる。

40

#### 【0435】

また、この実施の形態によれば、所定の契機（本例では、特殊入賞口24に遊技球が入賞したこと）となったか否かを判定し、所定の契機になったと判定されたことにもとづいて、入賞演出（本例では、図46および図47に示す入賞演出）を実行可能である。また、所定の契機になったと判定されたことにもとづいて直ちに入賞演出を実行する第1パターン、および該第1パターンよりも遅いタイミングにおいて入賞演出を実行する第2パターンにより、入賞演出を実行可能である（本例では、図48に示すように、特殊入賞口2

50

4 への入賞が発生したときに入賞演出の実行中でなければ直ちに入賞演出を実行し、特殊入賞口 2 4 への入賞が発生したときに入賞演出の実行中であつた場合には遅れて入賞演出を実行する)。そのため、入賞演出を実行するタイミングを複数種類備えることにより、入賞演出を実行する場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0436】

また、この実施の形態によれば、遊技者にとって有利な特殊状態（本例では、小当り遊技状態）に制御可能であり、特別条件が成立したこと（本例では、大当りとなったこと）にもとづいて、該特別条件が成立する前に比べて特殊状態に制御される頻度を高めた特別状態（本例では、K T 状態（第 1 K T 状態、第 2 K T 状態））に制御可能である。また、特別状態中に所定の契機になったと判定されたことにもとづいて、第 1 パターンおよび第 2 パターンにより入賞演出を実行する（本例では、第 2 K T 状態中に特殊入賞口 2 4 への入賞が発生したことにもとづいて入賞演出を実行する）。そのため、入賞演出を実行するタイミングを複数種類備えることにより、入賞演出を実行する場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0437】

また、この実施の形態によれば、遊技媒体（本例では、遊技球）が進入可能な進入有利状態（本例では、開放状態）と遊技媒体が進入不能または困難な進入不利状態（本例では、閉鎖状態）とに変化可能な特殊可変装置（本例では、特殊可変入賞球装置 2 2）を備える。また、特殊可変装置を進入有利状態に変化させる特殊状態（本例では、小当り遊技状態）に制御可能である。そして、所定期間（本例では、1 回の小当り遊技状態において特殊可変入賞球装置 2 2 が開放状態に制御されている期間）に特殊可変装置に 1 つ目の遊技媒体が進入したことにもとづいて第 1 パターンにより入賞演出を実行し、所定期間に特殊可変装置に 2 つ目の遊技媒体が進入したことにもとづいて第 2 パターンにより入賞演出を実行する（本例では、図 4 8 に示すように、特殊入賞口 2 4 への入賞が発生したときに入賞演出の実行中でなければ直ちに入賞演出を実行し、特殊入賞口 2 4 への入賞が発生したときに入賞演出の実行中であつた場合には遅れて入賞演出を実行する）。そのため、入賞演出を実行するタイミングを複数種類備えることにより、入賞演出を実行する場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0438】

また、この実施の形態によれば、特別状態中に特殊状態に制御された後に、特殊状態に制御されない可変表示が実行される場合であっても、当該可変表示において入賞演出を継続して実行可能である（本例では、図 4 8 に示すように、特殊入賞口 2 4（特殊可変入賞球装置 2 2）が閉鎖状態に制御され小当り遊技を終了した後であっても、全ての入賞演出を終了していなければ、特殊入賞口 2 4 の閉鎖後、小当り遊技終了後の変動表示やさらに次の小当り遊技においても、入賞演出を継続して実行可能である）。そのため、入賞演出が引き継いで実行されていくので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0439】

なお、この実施の形態では、図 4 8 に示すように、小当り遊技終了後の変動表示やさらに次の小当り遊技においても入賞演出を継続して実行可能に構成されているので、自実際には大当りとなる場合以外の小当り確率が 1 0 0 %ではなく（本例では、概ね 1 / 4 程度である）、実際には小当りが連続して発生している訳ではなくても、恰も小当り遊技が連続しているかのように見せることができ、小当り遊技の連続感を生み出すことができる。

#### 【0440】

また、この実施の形態によれば、第 1 パターンにより入賞演出を特定期間（本例では、入賞演出の演出期間）にわたって実行し、第 1 パターンにより入賞演出の実行を開始してから特定期間を経過した後に第 2 パターンにより入賞演出を実行する（本例では、図 4 8 に示すように、1 つ目の入賞に対する入賞演出を開始した後、その 1 つ目の入賞に対する入賞演出を終了した後に、遅れて 2 つ目の入賞に対する入賞演出を実行する）。そのため、入賞演出を実行するタイミングを複数種類備えることにより、入賞演出を実行する場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【0441】

また、この実施の形態によれば、所定の契機（本例では、特殊入賞口24に遊技球が入賞したこと）にもとづいて遊技媒体を払い出す払出制御を行う（本例では、ステップS30の賞球処理を実行することによって、特殊入賞口24に遊技球が入賞したことにもとづいて賞球数15個を指定する払出制御コマンドが送信され、払出制御用マイクロコンピュータによって球払出装置97が駆動される）。また、第1パターンにより入賞演出が実行されているか第2パターンにより入賞演出が実行されているかに関係なく、同じタイミングにて払出制御を実行する（本例では、賞球の払い出しに関しては、ステップS30の賞球処理において、第2カウントスイッチ25aからの検出信号を入力した場合には、直ちに賞球数15個を指定する払出制御コマンドが出力され、払出制御用マイクロコンピュータによって球払出装置97が駆動されて直ちに15個の賞球が払い出される）。そのため、入賞演出を実行するタイミングを複数種類備えることにより、入賞演出を実行する場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

## 【0442】

また、この実施の形態によれば、所定の契機（本例では、大入賞口や特殊入賞口24に遊技球が入賞したこと）にもとづいて計数表示（本例では、賞球数表示）を更新表示可能である。また、更新後の計数結果を表示するまでの期間が第1期間である第1パターン、および更新後の計数結果を表示するまでの期間が第1期間よりも長い第2期間である第2パターンにより、計数表示を更新表示可能である（本例では、大当たりパターンで賞球数表示300を表示する場合には、第1速度（例えば、0.1秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KTパターンで賞球数表示305を表示する場合には、第2速度（例えば、0.5秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行う）。そのため、計数表示を更新表示するパターンを複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

## 【0443】

また、この実施の形態によれば、少なくとも第1状態（本例では、大当たり遊技状態）および第2状態（本例では、第2KT状態）を含む複数の状態に制御可能である。また、第1状態に制御されている場合には、第1パターンにより計数表示を更新表示可能であり、第2状態に制御されている場合には、第2パターンにより計数表示を更新表示可能である（本例では、大当たり遊技状態では大当たりパターンによる表示される賞球数表示300において賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KT状態では第2KTパターンによる表示される賞球数表示305において賞球数を1ずつ増加させる表示を行う）。そのため、状態に応じて計数表示の更新表示の態様を異ならせることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

## 【0444】

なお、この実施の形態では、第1状態が大当たり遊技状態であり、第2状態が第2KT状態である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スロット機に適用する場合、第1状態がビッグボーナスであり、第2状態がART状態やRT状態であるように構成してもよい。

## 【0445】

また、この実施の形態によれば、遊技者にとって有利な特殊状態（本例では、小当たり遊技状態）に制御可能であり、第1状態として、特殊状態よりも遊技者にとって有利度合いが高い特定状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御可能であり、第2状態として、特別条件が成立したこと（本例では、16R確変大当たりとなったこと）にもとづいて、該特別条件が成立する前に比べて特殊状態に制御される頻度を高めた特別状態（本例では、第2KT状態）に制御可能である。そのため、状態に応じて計数表示の更新表示の態様を異ならせることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

## 【0446】

また、この実施の形態によれば、特別状態に制御されている場合には、特定状態に制御

50

されている場合と比較して遊技媒体の入賞頻度が低い（本例では、大当り遊技状態では1ラウンドあたり遊技球が最大で10球入賞可能であるのに対して、第2KT状態では1回の小当り遊技中に1～3個程度遊技球が入賞することが可能である）。また、特別状態に制御されている場合には、特定状態に制御されている場合と比較して、遅い更新速度により計数表示を更新表示する（本例では、大当り遊技状態において大当りパターンで賞球数表示300を表示する場合には、第1速度（例えば、0.1秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KT状態において第2KTパターンで賞球数表示305を表示する場合には、第2速度（例えば、0.5秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行う）。そのため、特別状態に制御されている場合には遊技媒体の入賞頻度が低いので、計数表示の更新表示の更新速度を遅くすることによって、計数表示の連続感を生み出すことができる。

10

#### 【0447】

また、この実施の形態によれば、特殊状態に制御された後に再び特殊状態に制御される場合において、計数表示の更新表示を継続して実行可能である（本例では、図48に示すように、特殊入賞口24（特殊可変入賞球装置22）が閉鎖状態に制御され小当り遊技を終了した後であっても、第3賞球増加演出において全ての賞球数表示の更新が終わっていない場合には、特殊入賞口24の閉鎖後、小当り遊技終了後の変動表示やさらに次の小当り遊技においても、第3賞球増加演出を継続して実行可能である）。そのため、計数表示の更新表示を継続して実行可能とすることによって、計数表示の連続感を生み出すことができる。

20

#### 【0448】

また、この実施の形態によれば、遊技媒体（本例では、遊技球）が進入可能な進入有利状態（本例では、開放状態）と遊技媒体が進入不能または困難な進入不利状態（本例では、閉鎖状態）とに変化可能な可変始動装置（本例では、可変入賞球装置15）と、可変始動装置の下流側に設けられ、進入有利状態と進入不利状態とに変化可能な特殊可変装置（本例では、特殊可変入賞球装置22）とを備える。また、可変始動装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて可変表示を実行可能であり（本例では、可変入賞球装置15が有する第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことにもとづいて第2特別図柄の変動表示を実行可能である）、可変表示の表示結果が特殊表示結果（本例では、小当り図柄）となったことにもとづいて、特殊可変装置を進入有利状態に変化させる特殊状態（本例では、小当り遊技状態）に制御可能である。そのため、状態に応じて計数表示の更新表示の態様を異ならせることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【0449】

また、この実施の形態によれば、進入有利状態と進入不利状態とに変化可能な特定可変装置（本例では、特別可変入賞球装置20）を備える。また、可変表示の表示結果が特定表示結果（本例では、大当り図柄）となったことにもとづいて、特定可変装置を進入有利状態に変化させる特定状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能である。また、所定の契機として特定可変装置に遊技媒体が進入したことおよび特殊可変装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて、計数表示を更新表示可能であり、特定可変装置に遊技媒体が進入した場合と特殊可変装置に遊技媒体が進入した場合とで、異なる更新速度により計数表示を更新表示する（本例では、大当り遊技状態において大当りパターンで賞球数表示300を表示する場合には、大入賞口への入賞が発生したことにもとづいて第1速度（例えば、0.1秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KT状態において第2KTパターンで賞球数表示305を表示する場合には、特殊入賞口24への入賞が発生したことにもとづいて第2速度（例えば、0.5秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行う）。そのため、いずれの可変装置に遊技媒体が進入したかに応じて計数表示の更新表示の態様を異ならせることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【0450】

50

また、この実施の形態によれば、第1パターンにより計数表示を更新表示する場合と第2パターンにより計数表示を更新表示する場合とで、異なる更新速度により計数表示を更新表示する（本例では、大当たりパターンで賞球数表示300を表示する場合には第1速度（例えば、0.1秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KTパターンで賞球数表示305を表示する場合には第2速度（例えば、0.5秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行う）。そのため、計数表示を更新表示するパターンに応じて計数表示の更新表示の更新速度を異ならせることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0451】

実施の形態2.

10

第1の実施の形態では、変動表示結果が大当たりとなったことにもとづいて直ちに大当たり遊技に制御するのではなく、作動ゲート17を遊技球が通過したことにもとづいて大当たり遊技に制御するように構成されていたが、さらに遊技者に対して遊技領域7の右方を狙って遊技球の発射操作を促す所定促進報知（右打ち報知）や、作動ゲート17を狙って遊技球の発射操作を促す特定促進報知を実行可能に構成してもよい。以下、所定促進報知や特定促進報知を実行可能に構成した第2の実施の形態について説明する。

#### 【0452】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

20

#### 【0453】

この実施の形態では、演出制御用CPU201は、コマンド解析処理（ステップS704）において、図柄確定指定コマンド（第1図柄確定指定コマンド、第2図柄確定指定コマンド）を受信したときに確定コマンド受信時処理を実行する。

#### 【0454】

図52は、第2の実施の形態における確定コマンド受信時処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU201は、表示結果2指定コマンド～表示結果6指定コマンドのいずれかが表示結果指定コマンド格納領域に格納されているか否かを判定することにより、停止表示された図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する（ステップS4401）。表示結果2指定コマンド～表示結果6指定コマンドのいずれかが表示結果指定コマンド格納領域に格納されている場合、すなわち大当たり図柄が停止表示された場合、受信した図柄確定指定コマンドは第2図柄確定指定コマンドであるか否かを判定し（ステップS4401A）、第1図柄確定指定コマンドであればステップS4404へ移行する。

30

#### 【0455】

受信した図柄確定指定コマンドが第2図柄確定指定コマンドであれば、演出制御用CPU201は、通常状態であるか否かを判定し（ステップS4401B）、KT状態であれば（第1KT状態フラグおよび第2KT状態フラグのいずれかがセットされていれば）ステップS4404へ移行する。

#### 【0456】

通常状態であれば、演出制御用CPU201は、大当たり変動中であることを示す大当たり準備中表示を既に実行したことを示す準備中表示済フラグがセットされているか否かを判定し（ステップS4402）、セットされている場合は準備中表示済フラグをリセットし（ステップS4403）、ステップS4404へ移行する。

40

#### 【0457】

ステップS4404では、演出制御用CPU201は、第1通常指示報知を開始し（ステップS4404）、指示報知用タイマに10秒に相当する値をセットする（ステップS4406）。

#### 【0458】

また、ステップS4402において、準備中表示を実行したことを示す準備中表示済フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU201は、第1縮小指示報知を開始し

50

(ステップ S 4 4 0 5)、ステップ S 4 4 0 6 へ移行する。準備中表示とは、通常状態において、第 2 特別図柄の大当り変動中に第 1 特別図柄の変動が開始されたときに実行される演出であり、具体的には「大当り準備中」という文字を含む画像が演出表示装置 9 に表示される演出である。なお、この実施の形態では、「大当り準備中」という文字を含む静止画像を表示する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、例えば、準備中表示として、大当り遊技が開始されるまでの期間(第 2 特別図柄の変動表示の残り変動時間)に対応する表示を行うように構成してもよい。

#### 【0459】

このように、本実施の形態では、第 1 特別図柄の大当り図柄が停止表示したときには第 1 通常指示報知を行う。また、第 2 特別図柄の大当り図柄が停止表示したときには、K T 状態であれば第 1 通常指示報知を行う。また、第 2 特別図柄の大当り図柄が停止表示したときには、通常状態であれば準備中表示を実行していた場合にのみ第 1 通常指示報知を行い、準備中表示を実行していなかった場合には第 1 縮小指示報知を行う。

#### 【0460】

また、この実施の形態では、演出制御用 C P U 2 0 1 は、背景図柄プロセス処理(ステップ S 7 0 6)において、指示報知に関する制御を行うための指示報知制御処理を実行する。

#### 【0461】

図 5 3 は、第 2 の実施の形態における指示報知制御処理について示すフローチャートである。指示報知制御処理において、演出制御用 C P U 2 0 1 は、第 1 指示報知中であるかどうかを判定し(ステップ S 4 6 0 1)、第 1 指示報知中であれば指示報知タイマの値を 1 減算し(ステップ S 4 6 0 2)、指示報知タイマがタイムアウトするか否かを判定する(ステップ S 4 6 0 3)。タイムアウトしていた場合(第 1 指示報知の実行から 1 0 秒が経過した場合)、第 1 通常指示報知の実行中であれば第 2 通常指示報知を開始し(ステップ S 3 5 0 3 の Y, S 4 6 0 5)、第 1 縮小指示報知の実行中であれば第 2 縮小表示報知を開始する(ステップ S 4 5 0 6)。

#### 【0462】

このように、本実施の形態では第 1 指示報知の開始から 1 0 秒後に第 2 指示報知を実行することとなる。また、第 1 通常指示報知を実行していた場合には 1 0 秒後に第 2 通常指示報知を行い、第 1 縮小指示報知を実行していた場合には 1 0 秒後に第 2 縮小指示報知を行うこととなる。

#### 【0463】

なお、第 2 指示報知を実行するとき、第 1 指示報知画像に対して第 2 指示報知画像を重畳表示することとしてもよいし、または第 1 指示報知画像を消去して第 2 指示報知画像を表示することとしてもよい。

#### 【0464】

図 5 4 および図 5 5 は、第 2 の実施の形態における指示報知の表示例を示す説明図である。図 5 4 に示す表示例では、第 1 特別図柄の変動にもとづいて大当りとなる場合の指示報知の表示例について示している。例えば、まず、図 5 4 (1) に示すように第 1 飾り図柄に対応する背景図柄が変動表示され、図 5 4 (2) に示すように背景図柄が大当り図柄で停止表示される。次に、図 5 4 (3) に示すように第 1 通常指示報知 5 5 A が行われる。このときの第 1 通常指示報知 5 5 A は、「右打ち」という文字と右矢印が含まれる画像を表示することにより行われる。そして、作動ゲート 1 7 を遊技球が通過しないまま 1 0 秒が経過した場合に、図 5 4 (4) に示すように第 2 通常指示報知 5 5 B が行われる。

#### 【0465】

このときの第 2 通常指示報知 5 5 B は、「ゲートを狙え」という文字と、作動ゲート 1 7 を通過する遊技球を示す画像(遊技球が通過している四角形の領域は作動ゲート 1 7 を示しており、その上の四角形の領域はゲート 3 2 を示している)とを表示することにより行われる。

#### 【0466】

図 5 5 に示す表示例では、通常状態において第 2 特別図柄の変動にもとづいて大当たりとなる場合の指示報知の表示例について示している。例えば、図 5 5 (1) に示すように、通常状態であるにもかかわらず第 1 特別図柄の変動が行われないことにより第 1 デモ表示が行われているとともに、第 2 飾り図柄の大当たり変動が行われている。そして、第 1 特別図柄の変動が開始された場合には、図 5 5 (2) に示すように大当たり準備中表示が行われて準備中表示済フラグがセットされた後、図 5 5 (3) に示すように大当たり図柄にて第 2 特別図柄の変動が終了する。このとき、準備中表示済フラグがセットされていることから図 5 5 (4) に示すように第 1 通常指示報知 5 6 A が行われ、作動ゲート 1 7 を遊技球が通過しないまま 1 0 秒が経過した場合に、図 5 5 (5) に示すように第 2 通常指示報知 5 6 B が行われる。このとき、第 1 通常指示報知 5 6 A と第 2 通常指示報知 5 6 B とを並行して別々に表示してもよいし、第 1 通常指示報知 5 6 A を表示せずに第 2 通常指示報知 5 6 B のみを表示してもよい。

10

#### 【0467】

このときの第 1 通常指示報知 5 6 A は、「右打ち」という文字と右矢印が含まれる画像を表示することにより行われ、第 2 通常指示報知 5 6 B は、「ゲートを狙え」という文字と、作動ゲート 1 7 を通過する遊技球を示す画像（遊技球が通過している四角形の領域は作動ゲート 1 7 を示しており、その上の四角形の領域はゲート 3 2 を示している）とを表示することにより行われる。

#### 【0468】

また、図 5 5 (6) に示すように、第 1 特別図柄の変動が行われることなく大当たり図柄にて第 2 特別図柄の変動が終了した場合、図 5 5 (7) に示すように第 1 縮小指示報知 5 6 C が行われ、作動ゲート 1 7 を遊技球が通過しないまま 1 0 秒が経過した場合に、図 5 5 (8) に示すように第 2 縮小指示報知 5 6 D が行われる。

20

#### 【0469】

このときの第 1 縮小指示報知 5 6 C は「右打ち」という文字を示す画像のみを表示することにより行われる。また第 2 縮小指示報知 5 6 D は「ゲートを狙え」という文字を示す画像のみを表示することにより行われる。

#### 【0470】

このように、本実施の形態では、通常状態にて第 2 特別図柄の大当たり変動が行われる場合、第 1 特別図柄の変動が行われたときには大当たり準備中表示を行い、第 1 特別図柄の変動が行われないときには大当たり準備中表示の実行を制限する（実行しない）ようになっている。

30

#### 【0471】

また、このように、本実施の形態では、通常状態にて第 2 特別図柄の大当たり変動が行われる場合、第 1 特別図柄の変動が行われたときには第 1 通常指示報知および第 2 通常指示報知を行い、第 1 特別図柄の変動が行われないときには第 1 通常指示報知および第 2 通常指示報知よりも視認性の低い第 1 縮小指示報知および第 2 縮小指示報知を行うようになっている。

#### 【0472】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、遊技媒体（本例では、遊技球）を用いた遊技を実行可能な遊技機であって、遊技媒体が流下する流下経路のうち所定経路（本例では、遊技領域 7 の右方）に設けられ、遊技媒体が通過可能な特定領域（本例では、作動ゲート 1 7）と、所定条件（本例では、大当たり図柄が停止表示すること）が成立した後に、特定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当たり遊技状態）に制御可能であり（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 5 0 1 の Y である場合にステップ S 3 0 5 ～ S 3 0 7、S 3 5 5 ～ S 3 5 7 を実行する部分）、遊技者にとって有利であり有利状態とは異なる所定状態（本例では、小当たり遊技状態）に制御可能であり（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 3 5 8 ～ S 3 6 0 を実行する部分）、通常状態よりも所定状態に制御される頻度を高めた特別状態（本例では、K T 状態）に制御可能であり

40

50

(本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS2208A, S2211A, S2212A, S2209B, S2210B, S2213B, S2214Bを実行する部分)、所定条件が成立したことにもとづいて所定経路への遊技媒体の発射を促進する所定促進報知(本例では、第1指示報知)を実行し、該所定促進報知の実行から所定期間(本例では、10秒)が経過した後に特定領域への遊技媒体の発射を促進する特定促進報知(本例では、第2指示報知)を実行可能である(本例では、演出制御用マイクロコンピュータ200におけるステップS4404, S4405, S4604, S4605を実行する部分)こととした。これにより、演出の煩雑さを抑制しつつ、有利状態に制御する契機を適切に報知することができる。

#### 【0473】

例えば、特開2016-202287号公報には、通常状態よりも小当りになりやすい状態に制御可能であるとともに、所定条件(例えば、大当りとなることを示す大当り図柄を停止表示すること)が成立した後に、特定領域を遊技媒体が通過することを契機として有利状態(大当り遊技状態)に制御する遊技機が記載されており、該遊技機では、有利状態に制御する契機を適切に報知することが好ましいが、所定条件が成立する度に特定領域への遊技媒体の発射を促す報知を行うと演出が煩雑になる虞があった。そこで、本実施の形態のように構成することにより、演出の煩雑さを抑制しつつ、有利状態に制御する契機を適切に報知することができる。

#### 【0474】

例えば、KT状態が終了して通常状態に移行した後に第2特別図柄にて大当り図柄が停止表示される場合、通常状態における第2特別図柄の変動時間は長くなっているため、第2特別図柄の変動が終了することを待たずに遊技者が休憩などの理由から離席することが想定される。そこで、本実施の形態のように構成することにより、大当り遊技状態に制御する契機を適切に報知することにより、休憩中に大当り遊技状態とならないよう制御することができる。

#### 【0475】

また、上述した遊技機とは異なり、作動ゲート17を遊技球が通過するか否かにかかわらず大当り図柄が停止表示されることを条件として大当り遊技状態に制御する構成の遊技機が存在するが、遊技者は、遊技球の無駄打ちの抑制を目的として、大当り図柄が停止表示されてから大当り遊技状態が開始されるまで(大入賞口が開放されるまで)待機してから遊技球の打ち出しを行うことがある。そういった遊技者は、作動ゲート17を遊技球が通過することを条件に大当り遊技状態に移行する遊技機においても同様に、大当り図柄が停止表示されてから大当り遊技状態が開始されるまで遊技球の打ち出しを待機しようとすることがあり、その場合は大当り遊技状態が開始されないこととなる。そこで、上述した構成とすることにより、そういった遊技者に対しても大当り遊技状態に制御する契機を適切に報知することができる。

#### 【0476】

また、所定促進報知および特定促進報知の具体例については上述したものに限られない。具体的に、演出表示装置9以外の演出部材(例えば、スピーカ27、装飾ランプ25や枠ランプ28a~28c等の発光部材)を用いた演出を所定促進報知および特定促進報知としてもよい。また、所定促進報知および特定促進報知として複数の演出部材を用いた演出を行うこととしてもよい。また、所定促進報知および特定促進報知として用いる演出部材はそれぞれ異なることとしてもよい。例えば、所定促進報知では装飾ランプ25や枠ランプ28a~28c等の発光部材を発光させ、特定促進報知では演出表示装置9に所定画面を表示することとしてもよい。

#### 【0477】

なお、上記に示した第1の実施の形態~第2の実施の形態、および変形例1~変形例2で示した構成を適宜組み合わせることも可能である。すなわち、上記に示した第1の実施の形態~第2の実施の形態、および変形例1~変形例2のうちのいずれか複数の実施の形態や変形例で示した構成を適宜組み合わせたり、全ての実施の形態およ

10

20

30

40

50

び変形例で示した構成を組み合わせて遊技機を構成するようにしてもよい。

#### 【0478】

なお、上記の各実施の形態においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ200に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ200に通知するようにしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ200は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ200の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

#### 【0479】

また、上記の各実施の形態において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係で割合が異なるものだけにかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるもの（すなわち、一方が100%の割り振りで他方が0%の割り振りとなるようなもの）も含む概念である。

#### 【0480】

また、上記の各実施の形態では、例えば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や背景図柄（演出図柄）、普通図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

#### 【0481】

また、上記の各実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9等を制御する回路が搭載された第1の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ27など）を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。

#### 【0482】

また、上記の各実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ200に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板（例えば、図4に示す音声出力基板70やランプドラ

イバ基板 35 など、または音声出力基板 70 に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板 35 に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板 80 における演出制御用マイクロコンピュータ 200 に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 200 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 200 は、上記の各実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35 または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

10

#### 【0483】

また、上記の各実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、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スロット機に適用することも可能である。

20

#### 【0484】

また、上記の各実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

#### 【0485】

また、上記の各実施の形態では、大当たり種別として確変大当たりや通常大当たりがあり、大当たり種別として確変大当たりと決定されたことにもとづいて、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、そのような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置（１つだけ設けられた特別可変入賞球装置内に確変領域が設けられていてもよいし、複数設けられた特別可変入賞球装置のうちの一部に確変領域が設けられていてもよい）を備え、大当たり遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて確変が確定し、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の各実施の形態で示した構成を適用することもできる。

30

#### 【0486】

本発明は、パチンコ遊技機やスロット機などの遊技機に適用可能である。

#### 【0487】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

#### 【0488】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

40

#### 【0489】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

#### 【0490】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技を行うことが可能な遊技機であって、所定の契機（例えば、大入賞口や特殊入賞口 24 に遊技球が入賞したこと）にもとづいて計数表示

50

(例えば、賞球数表示)を更新表示可能な計数表示実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ200におけるステップS707を実行する部分)を備え、計数表示実行手段は、更新後の計数結果を表示するまでの期間が第1期間である第1パターン、および更新後の計数結果を表示するまでの期間が第1期間よりも長い第2期間である第2パターンにより、計数表示を更新表示可能であり(例えば、大当たりパターンで賞球数表示300を表示する場合には、第1速度(例えば、0.1秒)で賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KTパターンで賞球数表示305を表示する場合には、第2速度(例えば、0.5秒)で賞球数を1ずつ増加させる表示を行う)、さらに、可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段(例えば、CPU90103が図78に示す始動入賞処理を実行する部分)と、前記保留記憶手段に記憶されている複数の保留記憶の各々に対応した複数の保留表示を、保留記憶数に対応する複数の対応位置(例えば、第1保留記憶表示エリア905Dにおける保留1表示位置～保留4表示位置)の各々に表示可能であり、新たな可変表示の実行によって該可変表示に対応する保留記憶が消去されたことに基づいて該消去された保留記憶以外の保留記憶に対応する保留表示を、該保留記憶の消去後の新たな保留記憶数に対応する対応位置に表示可能な保留表示手段(例えば、演出制御用CPU90120が図80に示す保留演出処理を実行する部分)と、を備え、前記保留表示手段は、保留記憶が新たに記憶されたことに基づいて所定の出現位置(例えば、演出表示装置905の左上部に表示されているキャラクタ画像C)から保留記憶数に対応する対応位置への保留表示の出現表示(例えば、第1始動入賞演出)を実行可能であり、出現表示の実行中に新たな可変表示の実行によって保留記憶数が変化したことに基づいて、  
実行中の出現表示に関する対応位置を新たな保留記憶数に対応する対応位置とすることが可能であり(例えば、図82に示すように、第1始動入賞演出の実行中に保留記憶数が減少した場合には、保留表示の移動先を再決定する部分)、前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず且つ可変表示が実行されていないときに前記保留記憶手段に新たな保留記憶が記憶された場合には、出現表示の少なくとも一部を実行しない(例えば、変形例1として図84に示すように、保留記憶数が0であり変動表示の非実行中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アクティブ表示エリア905Fに保留表示をアクティブ表示として表示する部分)遊技機が挙げられる。

#### 【0491】

上記遊技機によれば、興趣を向上させることができる。また、計数表示と保留表示の両方を実行するため遊技者は様々な遊技に関する情報を視認できる。特に、計数に関する表示と保留に関する表示といった遊技者にとって特に重要な表示を表示するため、遊技者は安心して遊技をすることができる。また、計数表示を更新表示するパターンを複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、実行中の出現表示の途切れによって遊技者に違和感を与えて、出現表示による演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【0492】

さらに、興趣を向上させるとともに、最適な情報の表示を実行可能な遊技機の形態の一例として、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機901)であって、可変表示に関する情報を保留記憶として複数記憶可能な保留記憶手段(例えば、CPU90103が図78に示す始動入賞処理を実行する部分)と、前記保留記憶手段に記憶されている複数の保留記憶の各々に対応した複数の保留表示を、保留記憶数に対応する複数の対応位置(例えば、第1保留記憶表示エリア905Dにおける保留1表示位置～保留4表示位置)の各々に表示可能であり、新たな可変表示の実行によって該可変表示に対応する保留記憶が消去されたことに基づいて該消去された保留記憶以外の保留記憶に対応する保留表示を、該保留記憶の消去後の新たな保留記憶数に対応する対応位置に表示可能な保留表示手段(例えば、演出制御用CPU90120が図80に示す保留演出処理を実行する部分)と、を備え、前記保留表示手段は、保留記憶が新たに記憶されたことに基づいて所定の出現位置(例えば、演出表示装置905の左上部に表示されているキャラクタ画像C)から保留

記憶数に対応する対応位置への保留表示の出現表示（例えば、第1始動入賞演出）を実行可能であり、出現表示の実行中に新たな可変表示の実行によって保留記憶数が変化したことに基づいて、実行中の出現表示に関する対応位置を新たな保留記憶数に対応する対応位置とすることが可能であり（例えば、図82に示すように、第1始動入賞演出の実行中に保留記憶数が減少した場合には、保留表示の移動先を再決定する部分）、前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されておらず且つ可変表示が実行されていないときに前記保留記憶手段に新たな保留記憶が記憶された場合には、出現表示の少なくとも一部を実行しない（例えば、変形例1として図84に示すように、保留記憶数が0であり変動表示の非実行中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アクティブ表示エリア905Fに保留表示をアクティブ表示として表示する部分）遊技機が挙げられる。

10

以下に、この遊技機の形態例を一例を他の形態例として説明する。

#### 【0493】

（他の形態例）

以下、他の形態例を、図面を参照して説明する。図56は、この実施例におけるパチンコ遊技機901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）901は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠901aと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）902と、遊技盤902を支持固定する遊技機用枠（台枠）903とから構成されている。遊技盤902には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。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。尚、遊技盤902の前面は、遊技機用枠（台枠）903に、開閉可能に設けられたガラス扉枠903aによって覆われている。尚、これら遊技機用枠903及びガラス扉枠903aは、外枠901aの左側辺を中心に開閉可能に設けられており、遊技場の係員が、開放鍵を開放錠Kに挿入して解錠することで開放可能となり、一般の遊技者等は遊技機用枠903及びガラス扉枠903aを開放することはできないようになっている。

20

#### 【0494】

遊技盤902の所定位置（図56に示す例では、遊技領域の右側方）には、第1特別図柄表示器904Aと、第2特別図柄表示器904Bとが設けられている。第1特別図柄表示器904Aと第2特別図柄表示器904B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特別図柄表示器904Aと第2特別図柄表示器904Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「ー」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特別図柄表示器904Aや第2特別図柄表示器904Bにおいて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」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 of LEDにおいて点灯させるものと消灯させるものと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。

30

#### 【0495】

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、「ー」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特別図柄表示器904A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特別図柄表示器904Bにおいて変動表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

40

#### 【0496】

第1特別図柄表示器904Aと第2特別図柄表示器904B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、「ー」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特別図柄表示器904Aと第2特別図柄表示器904B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

50

れていてもよい。尚、この実施例では、第1特別図柄表示器904Aと第2特別図柄表示器904Bを方形状とした形態を例示したが、この実施例の発明はこれに限定されるものではなく、これら第1特別図柄表示器904Aと第2特別図柄表示器904B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。

#### 【0497】

遊技盤902における遊技領域の中央付近には、演出表示装置905が設けられている。演出表示装置905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。演出表示装置905の表示領域では、第1特別図柄表示器904Aによる第1特図の変動表示や第2特別図柄表示器904B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演出図柄表示エリアにて、各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。

10

#### 【0498】

一例として、演出表示装置905の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア905L、905C、905Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示器904Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示器904B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」の各演出図柄表示エリア905L、905C、905R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、演出表示装置905における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア905L、905C、905R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。

20

#### 【0499】

このように、演出表示装置905の表示領域では、第1特別図柄表示器904Aにおける第1特図を用いた変動表示、または、第2特別図柄表示器904B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。

30

#### 【0500】

「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア905L、905C、905R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、当たり組合せやはずれ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）。

40

#### 【0501】

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

50

るまでには、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 905L, 905C, 905R 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、演出図柄表示エリア 905L, 905C, 905R のうち少なくともいずれか 1 つ（例えば「左」の演出図柄表示エリア 905L 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。

#### 【0502】

演出表示装置 905 の表示領域には、第 1 保留記憶表示エリア 905D 及び第 2 保留記憶表示エリア 905U が配置されており、演出表示装置 905 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 905F 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、普通入賞球装置 906A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 906B 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 901 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 905D 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 905U 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。

#### 【0503】

特にこの実施例の第 1 保留記憶表示エリア 905D 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。

#### 【0504】

また、演出表示装置 905 における第 1 保留記憶表示エリア 905D の上方位置には、キャラクタ画像 C が表示される（図 81 参照）。この実施例のパチンコ遊技機 901 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 C から保留表示が第 1 保留記憶表示エリア 905D またはアクティブ表示エリア 905F 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。

#### 【0505】

この実施例では、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 905D 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 905U 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。

#### 【0506】

図 56 に示す例では、第 1 保留記憶表示エリア 905D 及び第 2 保留記憶表示エリア 905U とともに、第 1 特別図柄表示器 904A 及び第 2 特別図柄表示器 904B 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 9025A と第 2 保留表示器 9025B とが設けられている。第 1 保留表示器 9025A 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 9025B 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。

#### 【0507】

演出表示装置905の左右には、一般入賞口9050A、9050Dが設けられているとともに、一般入賞口9050Aの下方の領域には、一般入賞口9050B、9050Cとが設けられている。また、演出表示装置905の下方には、普通入賞球装置906Aと、普通可変入賞球装置906Bとが設けられている。普通入賞球装置906A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。普通可変入賞球装置906Bは、図57に示す普通電動役物用となるソレノイド9081によって、垂直位置となる通常開放状態（図56中実線位置参照）と傾動位置（図56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。

#### 【0508】

一例として、普通可変入賞球装置906Bでは、普通電動役物用のソレノイド9081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、普通可変入賞球装置906Bでは、普通電動役物用のソレノイド9081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、普通可変入賞球装置906B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、普通可変入賞球装置906B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。

#### 【0509】

普通入賞球装置906A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57に示す第1始動口スイッチ9022Aによって検出される。普通可変入賞球装置906B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57に示す第2始動口スイッチ9022Bによって検出される。第1始動口スイッチ9022A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9022B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9022A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9022B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。

#### 【0510】

また、一般入賞口9050A、50B、9050C、9050Dを通過（進入）した遊技球は、図57に示す第1一般入賞口スイッチ9026A、第2一般入賞口スイッチ9026B、第3一般入賞口スイッチ9026C、第4一般入賞口スイッチ9026D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。

#### 【0511】

普通入賞球装置906Aと普通可変入賞球装置906Bの右側方には、第1特別可変入

賞球装置 907A 及び第 2 特別可変入賞球装置 907B が一体化された特別可変入賞球ユニット 907 が設けられている。

#### 【0512】

ここで、特別可変入賞球ユニット 907 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 901 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。

#### 【0513】

図 56 に示すように、特別可変入賞球ユニット 907 は、左部側が第 1 特別可変入賞球装置 907A を構成し、右部側が第 2 特別可変入賞球装置 907B を構成している。また、特別可変入賞球ユニット 907 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 907 内、特に第 2 特別可変入賞球装置 907B 内を流下する遊技球を視認できるようになっている。

#### 【0514】

第 1 特別可変入賞球装置 907A は、ソレノイド 9082（図 57 参照）によって開閉駆動される第 1 大入賞口扉 90701 を備え、該第 1 大入賞口扉 90701 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 907 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 90701 は、ソレノイド 9082 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。

#### 【0515】

第 1 特別可変入賞球装置 907A では、ソレノイド 9082 がオン状態であるときに第 1 大入賞口扉 90701 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 9082 がオフ状態であるときに第 1 大入賞口扉 90701 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。

#### 【0516】

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 9023（図 57 参照）を通過することで、該第 1 カウントスイッチ 9023 によって検出される。第 1 カウントスイッチ 9023 を通過した遊技球は、遊技盤 902 に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤 902 の背面側に誘導される。第 1 カウントスイッチ 9023 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 907A 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 907A 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 907A 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。

#### 【0517】

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普通可変入賞球装置 906B に誘導され、普通可変入賞球装置 906B 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。

#### 【0518】

図 68 に示す第 2 特別可変入賞球装置 907B は、第 1 特別可変入賞球装置 907A 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 9083（図 57 参照）によって開閉駆動される第 2 大入賞口扉 90711 を備え、該第 2 大入賞口扉 90711 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 907B 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 90711 は、ソレノイド 9083 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。

#### 【0519】

第 2 特別可変入賞球装置 907B では、第 2 大入賞口扉 90711 用のソレノイド 9083 がオン状態であるときに第 2 大入賞口扉 90711 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 90711 用のソレノイド 9083 がオフ状態であるときに第 2 大入賞口扉 90711 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。

#### 【0520】

第 2 大入賞口を通過（進入）する遊技球は、図 68 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 9024A を通過することで、該第 2 カウントスイッチ 9024A 内によって検出される。第 2 カウントスイッチ 9024A 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 907B 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 907B 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 907B 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。

#### 【0521】

図 68 に示すように、第 2 特別可変入賞球装置 907B 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 90750 が形成されている。遊技球流路 90750 は、第 2 大入賞口を通過した遊技球が通過可能な主経路 90740（図 68 中実線に沿う領域）と該主経路 90740 から分岐する分岐路 90741（図 68 中点線に沿う領域）とを有する。主経路 90740 と分岐路 90741 との間には後述する逆流防止部材 90730 が配設されている。また、主経路 90740 における逆流防止部材 90730 の上流側には、主経路 90740 から分岐路 90741 が分岐する第 1 分岐部 90742 が設けられており、主経路 90740 における逆流防止部材 90730 の下流側には、主経路 90740 から分岐路 90741 が分岐する第 2 分岐部 90743 が設けられている。つまり、主経路 90740 を流下する遊技球は、第 1 分岐部 90742 または第 2 分岐部 90743 から分岐路 90741 側に移動可能とされている。

#### 【0522】

主経路 90740 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 9024B が設置されており、遊技球は、該第 3 カウントスイッチ 9024B を通過することで、該第 3 カウントスイッチ 9024B によって検出される。第 3 カウントスイッチ 9024B を通過した遊技球は、遊技盤 902 に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤 902 の背面側に誘導される。また、分岐路 90741 の最下流部に到達した遊技球は、遊技盤 902 に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤 902 の背面側に誘導され、第 4 カウントスイッチ 9024C を通過することで、該第 4 カウントスイッチ 9024C によ

って検出される。

#### 【0523】

尚、この実施例では、後述する小当り遊技中に第3カウントスイッチ9024B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90711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9024B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、この実施例のパチンコ遊技機901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。

#### 【0524】

主経路90740における第1分岐部90742の下流側には、遊技球の第3カウントスイッチ9024Bへ向けての流下を規制及び許容する規制部材90721が設けられている。規制部材90721は、ソレノイド9085（図57参照）の駆動によって主経路90740内に突出することで、遊技球の主経路90740での第3カウントスイッチ9024Bへ向けての流下を規制する規制状態と、主経路90740内から退避することで遊技球の主経路90740での第3カウントスイッチ9024B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。

#### 【0525】

尚、規制部材90721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90741側に向けて下方に所定角度の傾斜を成すように主経路90740に設けられている。このため、規制部材90721が規制状態であるときに主経路90740を遊技球が流下してくると、該遊技球は規制部材90721の上部に形成された平坦面に沿って第2分岐部90743を経由して分岐路90741に向けて流下するように誘導される。

#### 【0526】

主経路90740と分岐路90741との間には、前後方向を向く枢軸によって逆流防止部材90730が回動可能に枢支されている。逆流防止部材90730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90721の平坦面にて誘導される遊技球が主経路90740側から接触したときに主経路90740側から分岐路90741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90740と分岐路90741との間を開放するように傾斜する許容位置と、主経路90740と分岐路90741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90721の上方には前方に向けて突出するリブ90801が設けられており、逆流防止部材90730は規制位置において該リブ90801に正面視で反時計回り方向から当接する。

#### 【0527】

尚、逆流防止部材90730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90740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。

#### 【0528】

このとき、逆流防止部材90730の先端部と第2分岐部90743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9024Bが設けられている主経路90740側から第4カウントスイッチ9024Cが設けられている分岐路90741側への遊技球の移動が許容される。一方、逆流防止部材90730が規制位置にあるときは、遊技球が分岐路90741側（正面視で左側）から当接したとしても、逆流防止部材90730がリブ90801に当接していることによって逆流防止部材90730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90730の先端部と第2分岐部90743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9024Cが設けられている分岐路90741側から第

10

20

30

40

50

3 カウントスイッチ 9024B が設けられている主経路 90740 側への遊技球の移動が確実に規制される。

#### 【0529】

図 56 に戻って、遊技盤 902 の所定位置（図 56 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 9020 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 9020 は、第 1 特別図柄表示器 904A や第 2 特別図柄表示器 904B と同様に 7 セグメントやドットマトリックスの 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。

#### 【0530】

普通図柄表示器 9020 の上方には、普図保留表示器 9025C が設けられている。普図保留表示器 9025C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 9041 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 9041 は、特別可変入賞球ユニット 907 における第 1 特別可変入賞球装置 907A 及び第 2 特別可変入賞球装置 907B 間に設置されている。尚、通過ゲート 9041 内には、後述するゲートスイッチ 9021 が内蔵されている。

#### 【0531】

遊技盤 902 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。

#### 【0532】

遊技機用枠 903 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 908L、908R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果 LED 909 が設けられている。パチンコ遊技機 901 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 906A、普通可変入賞球装置 906B、特別可変入賞球ユニット 907 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 903 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。

#### 【0533】

遊技領域の下方における遊技機用枠 903 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 903 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 901 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 9031A 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 9031A 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 9031B が設けられている。

#### 【0534】

この実施例では、遊技領域は、該遊技領域の略中央位置に配設された演出表示装置 905 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。

#### 【0535】

また、第1経路を流下した遊技球は、普通入賞球装置906A及び普通可変入賞球装置906Bに入賞可能となり、第2経路を流下した遊技球は、普通可変入賞球装置906B、第1特別可変入賞球装置907A及び第2特別可変入賞球装置907Bに入賞可能、かつ、通過ゲート9041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907A及び第2特別可変入賞球装置907Bに入賞不能、かつ、通過ゲート9041を通過不能である。

#### 【0536】

次に、パチンコ遊技機901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901では、遊技領域に設けられた通過ゲート9041を通過した遊技球が図57に示すゲートスイッチ9021によって検出されたことといった、普通図柄表示器9020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9020による普図の変動表示が開始される。

10

#### 【0537】

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「普図はずれ」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、普通可変入賞球装置906B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

#### 【0538】

普通入賞球装置906A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57に示す第1始動口スイッチ9022A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特別図柄表示器904Aによる特図の変動表示が開始される。また、普通可変入賞球装置906B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57に示す第2始動口スイッチ9022B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特別図柄表示器904Bによる特図の変動表示が開始される。

30

#### 【0539】

第1特別図柄表示器904Aや第2特別図柄表示器904B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「はずれ」となる。

40

#### 【0540】

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。

#### 【0541】

この実施例におけるパチンコ遊技機901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はずれ図柄としている。尚、第1特別図柄表示器904

50

A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、はずれ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示器904B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、はずれ図柄となるようにしてもよい。

#### 【0542】

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907Aの第1大入賞口扉90701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907A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。

10

#### 【0543】

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。

#### 【0544】

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907Bの第2大入賞口扉90711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907Bは遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）となる。

20

#### 【0545】

尚、この実施例では、小当り遊技状態において第2大入賞口扉90711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、この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。

#### 【0546】

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907B内に設けられた第3カウントスイッチ9024Bを通過すると、該遊技球の第3カウントスイッチ9024Bの通過に基づく「大当り」となる（V入賞大当り）。つまり、CPU90103は、該遊技球の第3カウントスイッチ9024B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907B内に設けられた第4カウントスイッチ9024Cを通過した場合は、「大当り」とはならない。つまり、CPU90103は、該遊技球の第4カウントスイッチ9024C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。

30

#### 【0547】

そして、遊技球の第3カウントスイッチ9024B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907Bの第2大入賞口扉90711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907B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、この実施例では、第3カウントスイッチ9024B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907Bが第1状態に制御されるようになっていくが、この実施例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907Aが第1状態に制御されるようにしてもよい。

40

#### 【0548】

50

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。

#### 【0549】

尚、この実施例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901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9024Bを通過すること、のうちいずれかの条件が先に成立したときに終了すればよい。

#### 【0550】

時短制御が行われるときには、第1特別図柄表示器904Aや第2特別図柄表示器904B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9020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普通可変入賞球装置906B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。

#### 【0551】

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特別図柄表示器904B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。

#### 【0552】

パチンコ遊技機901には、例えば図57に示すような主基板9011、演出制御基板9012、音声制御基板9013、LED制御基板9014、ターミナル基板（情報出力基板）9016、電源基板9017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901には、主基板9011と演出制御基板9012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9015なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機901における遊技盤902などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

#### 【0553】

主基板9011は、メイン側の制御基板であり、図58に示すように、基板ケース90201に収納された状態でパチンコ遊技機901の背面に搭載され、パチンコ遊技機90

10

20

30

40

50

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9011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9012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9011は、第1特別図柄表示器904Aと第2特別図柄表示器904B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9020の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器9020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

#### 【0554】

また、主基板9011には、図58及び図69（A）に示すように、パチンコ遊技機901の背面側から視認可能な表示モニタ9029が設けられており、該表示モニタ9029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9029の左側方には表示切替スイッチ9030が設けられており、該表示切替スイッチ9030の操作によって表示モニタ9029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。

#### 【0555】

また、主基板9011には、図57に示すように、遊技盤902の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠903aの開放を検知する扉開放センサ90、第1大入賞口扉90701の開放を検知するための第1大入賞口扉センサ9091、第2大入賞口扉90711の開放を検知するための第2大入賞口扉センサ9092、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。

20

#### 【0556】

主基板9011には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ90100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90100に伝送するスイッチ回路90110、遊技制御用マイクロコンピュータ90100からのソレノイド駆動信号をソレノイド9081～9083に伝送する出力回路90111、ターミナル基板9016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90112が搭載されている。

30

#### 【0557】

また、図57に示す主基板9011は、図58及び図69（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90201に封入されており、主基板9011の中央には表示モニタ9029（例えば、7セグメント）が配置され、表示モニタ9029の右側には表示切替スイッチ9030が配置されている。表示モニタ9029及び表示切替スイッチ9030は、主基板9011を視認する際の正面に配置されている。主基板9011は、遊技機用枠903を開放していない状態では視認できないので、主基板9011を視認する際の正面とは、遊技機用枠903を開放した状態における遊技盤902の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機901の正面とは異なる。ただし、主基板9011を視認する際の正面とパチンコ遊技機901の正面とが共通するようにしてもよい。

40

#### 【0558】

また、主基板9011（遊技制御用マイクロコンピュータ90100）は、各入賞口（第1大入賞口、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9029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901のメーカ側においては、予め定められた頻

50

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 901 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、この実施例のパチンコ遊技機 901 では、当該パチンコ遊技機 901 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。

#### 【0559】

また、電源基板 9017 は、図 58 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 90202 に封入されており、電源基板 9017 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 9051（図 57 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 9052（図 57 参照）が設けられている。

#### 【0560】

尚、錠スイッチ 9051 及び設定切替スイッチ 9052 は、パチンコ遊技機 901 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 903 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 9051 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 9051 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 9051 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。

#### 【0561】

尚、図 58 に示すように、パチンコ遊技機 901 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 901 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 901 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 9070 が設けられている。該排出口スイッチ 9070 は、図 57 に示すように、前述したスイッチ回路 90110 に接続されている。

#### 【0562】

尚、出力回路 90111 は、ソレノイド 9085 を駆動させるためのコントローラ 9084 にも接続されている。コントローラ 9084 は、パチンコ遊技機 901 の起動時に出力回路 90111 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 90100 から起動信号を受信することでソレノイド 9085 の駆動制御を開始するようになっている。コントローラ 9084 がソレノイド 9085 を駆動することにより、規制部材 90721 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。

#### 【0563】

主基板 9011 から演出制御基板 9012 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 9015 によって中継される。中継基板 9015 を介して主基板 9011 から演出制御基板 9012 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、例えば演出表示装置 905 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 908L、908R 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 LED 909 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられる LED 制御コマンドが含まれている。

#### 【0564】

図 59（A）は、この実施例で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの

10

20

30

40

50

先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 5 9（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。

#### 【0565】

図 5 9（A）に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示器 9 0 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 特別図柄表示器 9 0 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演出表示装置 9 0 5 における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 9 0 5 L, 9 0 5 C, 9 0 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 EXT データが設定される。

#### 【0566】

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 5 9（B）に示すように、変動表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、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 EXT データが設定される。

#### 【0567】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図 5 9（B）に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、変動表示結果が「はずれ」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。

#### 【0568】

コマンド 8 F 0 0 H は、演出表示装置 9 0 5 における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 9 0 5 L, 9 0 5 C, 9 0 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 9 0 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 9 0 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。具体的な一例として、コマンド 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。

#### 【0569】

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 9 0 1 においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する EXT データが設定される

ことにより、演出制御基板 9012 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。

#### 【0570】

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

10

#### 【0571】

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 EX 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 EX 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 EX 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 EX T データが設定される。

20

#### 【0572】

コマンド B100H は、普通入賞球装置 906A 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 9022A 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特別図柄表示器 904A における第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンド B200H は、普通可変入賞球装置 906B 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 9022B 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特別図柄表示器 904B 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。

30

#### 【0573】

コマンド C1XXH は、第1保留記憶表示エリア 905D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンド C2XXH は、第2保留記憶表示エリア 905U などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基ついて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 9011 から演出制御基板 9012 に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基ついて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 9011 から演出制御基板 9012 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。

40

#### 【0574】

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。

50

## 【0575】

コマンドD100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9024Bを通過したことで第3カウントスイッチ9024B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。

## 【0576】

主基板9011に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ90100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM (Read Only Memory) 90101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM (Random Access Memory) 90102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU (Central Processing Unit) 90103と、CPU90103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90104と、I/O (Input/Output port) 90105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック (RTC) 90106とを備えて構成される。

## 【0577】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ90100では、CPU90103がROM90101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901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、CPU90103がROM90101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU90103がRAM90102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、CPU90103がRAM90102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、CPU90103がI/O90105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ90100の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、CPU90103がI/O90105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ90100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。

## 【0578】

図60は、主基板9011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60に示すように、この実施例では、主基板9011の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1'の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2'、変動パターン判定用の乱数値MR3'、普図表示結果判定用の乱数値MR4'、MR4'の初期値決定用の乱数値MR5'のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1'~MR5'は、CPU90103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90104によって更新されてもよい。乱数回路90104は、遊技制御用マイクロコンピュータ90100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90100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。

## 【0579】

尚、この実施例では各乱数値MR1'~MR5'をそれぞれ図60に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1'~MR5'の範囲は、パチンコ遊技機901に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

## 【0580】

図61は、この実施例における変動パターンを示している。この実施例では、変動表示結果が「はずれ」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「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「はずれ」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（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と

称され、変動表示結果が「はずれ」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（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。変動表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

#### 【0581】

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

10

#### 【0582】

図61に示すように、この実施例におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、この実施例におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

20

#### 【0583】

尚、この実施例では、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当り」となる大当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り期待度が高くなっている。

#### 【0584】

尚、この実施例においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3'のみを用いて決定するようにしているが、この実施例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。

30

#### 【0585】

また、この実施例では、図61に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2'-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターンとすればよい。

40

#### 【0586】

遊技制御用マイクロコンピュータ90100では、CPU90103がROM90101から読み出したプログラムを実行し、RAM90102をワークエリアとして用いるこ

50

とで、パチンコ遊技機 901 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、CPU 90103 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 9011 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。

#### 【0587】

遊技制御用マイクロコンピュータ 90100 が備える ROM 90101 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、ROM 90101 には、CPU 90103 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 62 及び図 63 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、ROM 90101 には、CPU 90103 が主基板 9011 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。

10

#### 【0588】

ROM 90101 が記憶する判定テーブルには、例えば図 62 (A) に示す表示結果判定テーブル (設定値 1)、図 62 (B) に示す表示結果判定テーブル (設定値 2)、図 62 (C) に示す表示結果判定テーブル (設定値 3)、図 63 (A) に示す大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)、図 63 (B) に示す大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)、図 63 (C) に示す小当たり種別判定テーブルの他、大当たり変動パターン判定テーブル (図示略)、小当たり変動パターン判定テーブル (図示略)、はずれ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。

20

#### 【0589】

この実施例のパチンコ遊技機 901 は、設定値に応じて大当たり及び小当たりの当選確率 (出玉率) が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル (当選確率) を用いることにより、大当たり及び小当たりの当選確率 (出玉率) が変わるようになっている。設定値は 1 ~ 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。

30

#### 【0590】

図 62 (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、ROM 90101 に記憶されているデータの集まりであって、MR1' と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが 1 (第 1) である、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが 2 (第 2) である、つまり、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値と、小当たりとする判定値が設定されている。

#### 【0591】

図 62 (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) で大当たり当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当た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) で小当たり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、大当た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) で大当たり当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当た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

40

50

当りに当選するようになっている。

【0592】

また、図62(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、変動特図指定バッファが第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(1/150)で大

10

【0593】

図62(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、変動特図指定バッファが第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(1/200)で大当りに当選するとともに、これら判定値のうち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。

20

【0594】

つまり、CPU90103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62(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62(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62(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特別図柄表示器904Aまたは第2特別図柄表示器904B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特別図柄表示器904Aまたは第2特別図柄表示器904B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。

30

40

【0595】

尚、この実施例では、図62(A)~(C)に示す各表示結果判定テーブルにおいて、変動特図指定バッファが第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、変動特図指定バッファが第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、変動特図指定バッファが第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。

【0596】

また、この実施例では、CPU90103は、図62(A)~(C)に示す表示結果判

50

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、変動特図指定パッファによらず第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、変動特図指定パッファが第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。

#### 【0597】

また、この実施例では、図62(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パッファが第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。

10

#### 【0598】

尚、この実施例では、パチンコ遊技機901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、この実施例はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機901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。

#### 【0599】

図63(A)、(B)は、ROM90101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63(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63(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。

20

#### 【0600】

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。

#### 【0601】

図63(C)は、ROM90101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、この実施例では、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9024B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9024B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9024B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。

30

40

#### 【0602】

ここで、この実施例における大当たり種別について、図64を用いて説明すると、この実施例では、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。

50

## 【0603】

これら大当りA～大当りEのうち、大当り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りである。また、大当りAの大当り遊技状態の終了後は時短制御が実行されない。

## 【0604】

大当り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りである。また、大当りBの大当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りが発生するまで時短制御が実行される。

## 【0605】

大当り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りである。また、大当りCの大当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りが発生するまで時短制御が実行される。

## 【0606】

大当り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りである。また、大当りDの大当り遊技状態の終了後は時短制御が実行されない。

## 【0607】

大当り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りである。また、大当りEの大当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りが発生するまで時短制御が実行される。

## 【0608】

尚、大当りDと大当りEは、開放対象の大入賞口を第2大入賞口90712としているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、大当りDと大当り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、大当りDと大当りEについては、小当り遊技については第2大入賞口90712を開放し、該小当り遊技中にV入賞が発生したことに基づいて、大当り遊技として第2大入賞口90712に替えて第1大入賞口を開放すればよい。

## 【0609】

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りが発生する場合と、遊技球が小当り遊技中にV入賞することにより大当りが発生する場合があるので、大当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。

## 【0610】

尚、大当りBの大当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りが発生し、遊技球が第3カウントスイッチ9024Bを通過する割合（20回の特図ゲーム中に遊技球がV入賞して大当りが発生する割合）は約50%に設定されている。一方、大当りC及び大当りEの大当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りが発生し、遊技球が第3カウントスイッチ9024Bを通過する割合（100回の特図ゲーム中に遊技球がV入賞して大当りが発生する割合）はほぼ100%に設定されている。

## 【0611】

尚、この実施例では大当り種別として大当りA～大当りEの5種類が設けられているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、大当り種別は6種類以上設けられていても良く、また、4種類以下が設けられていてもよい。

## 【0612】

また、図63(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

#### 【0613】

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。

#### 【0614】

一方で、図63(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

#### 【0615】

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

#### 【0616】

つまり、この実施例においては、図63(A)及び図63(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

#### 【0617】

尚、この実施例では、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、この実施例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、特定の当り種別を100%の割合で決定すること含まれている。

#### 【0618】

50

また、図 6 3 (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、MR 2' の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までは小当り A に割り当てられており、1 0 0 ~ 2 9 9 までは小当り B に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 2' の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 1 4 9 までは小当り A に割り当てられており、1 5 0 ~ 2 9 9 までは小当り B に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 2' の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 1 9 9 までは小当り A に割り当てられており、2 0 0 ~ 2 9 9 までは小当り B に割り当てられている。

#### 【0 6 1 9】

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 1 0 0 回である大当り E を決定する割合が、2 0 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。

#### 【0 6 2 0】

つまり、この実施例においては、図 6 3 (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）。

#### 【0 6 2 1】

このように、この実施例では、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。

#### 【0 6 2 2】

尚、この実施例では、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、この実施例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 1 0 0 % の割合で決定することも含まれている。また、この実施例では、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかわ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、この実施例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 1 0 0 % の割合で決定することも含まれている。

#### 【0 6 2 3】

尚、この実施例では、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 MR

10

20

30

40

50

2'を用いて決定しているが、この実施例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。

#### 【0624】

また、この実施例では、パチンコ遊技機901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、この実施例はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機901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。

#### 【0625】

また、この実施例では、パチンコ遊技機901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63～図65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、この実施例はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機901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。

#### 【0626】

例えば、パチンコ遊技機901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901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9024B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9024B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901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9024B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901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901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。

#### 【0627】

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9024Bを演出用スイッチ（遊技球が第3カウントスイッチ9024B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9024Bを遊技用スイッチ（遊技球が第3カウントスイッチ9024B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。

#### 【0628】

また、ROM90101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。

#### 【0629】

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「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

#### 【0630】

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α大当りの変動パターン（PB1'-2）、スーパー

10

20

30

40

50

リーチ $\beta$ 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。

#### 【0631】

図65（A）及び図65（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 $\alpha$ 大当りの変動パターン（PB1' - 2）、スーパーリーチ $\beta$ 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。

#### 【0632】

図65（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 $\alpha$ 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 $\beta$ 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 $\alpha$ 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 $\beta$ 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 $\alpha$ 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 $\beta$ 大当りの変動パターン（PB1' - 3）に割り当てられている。

#### 【0633】

図65（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 $\alpha$ 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 $\beta$ 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 $\alpha$ 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 $\beta$ 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 $\alpha$ 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 $\beta$ 大当りの変動パターン（PB1' - 3）に割り当てられている。

#### 【0634】

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 $\alpha$ 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 $\beta$ 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、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1' - 3）を決定する割合が、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1' - 2）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値1, 2, 3の順に低くなるようになっている。

#### 【0635】

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

#### 【0636】

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65（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、この実施例における小当りの変動パターンとしてはPC1' - 1のみが設けられているが、この実施例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。

#### 【0637】

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

#### 【0638】

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

#### 【0639】

図66（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、設定値が「1」である場合、MR3' の判定値の範囲0～997のうち、0～350までが非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 1）に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に割り当てられている。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までが非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 1）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3' の判定値の範囲0～997のうち、0～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）に割り当てられ

10

20

30

40

50

ており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に割り当てられている。

#### 【0640】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2～4個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 2）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3'がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

#### 【0641】

図66（B）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、設定値が「1」である場合、MR3'の判定値の範囲0～997のうち、0～400までが非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 1）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に割り当てられている。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、0～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3'の判定値の範囲0～997のうち、0～500までが非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 1）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に割り当てられている。

20

#### 【0642】

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

30

#### 【0643】

図66（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3'の判定値の範囲0～997のうち、0～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3'の判定値の範囲0～997のうち、0～500までが非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 1）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3'の判定値の範囲0～997のうち、0～5

40

50

50までが非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 1）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に割り当てられている。

#### 【0644】

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

#### 【0645】

図66（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3'の判定値の範囲0～997のうち、0～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3'の判定値の範囲0～997のうち、0～500までが非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 1）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3'の判定値の範囲0～997のうち、0～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1' - 1）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2' - 1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2' - 2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2' - 3）に割り当てられている。

#### 【0646】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターン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、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる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。

#### 【0647】

尚、この実施例における「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（この実施例）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。

#### 【0648】

尚、この実施例では、変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれである場合は、設定

されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチ、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。

#### 【0649】

また、この実施例では、変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

10

#### 【0650】

また、この実施例では、変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、この実施例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。

#### 【0651】

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

20

#### 【0652】

尚、図66に示すように、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1'-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1'-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1'-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1'-3）の方が変動時間は短い。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1'-1）が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

30

#### 【0653】

また、この実施例では、図66（A）～図66（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、この実施例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）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

40

#### 【0654】

また、この実施例の各はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機901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、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2'-2及びPA2'-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びはずれ確率は、パチンコ遊技機901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

50

はずれの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチはずれの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機 901 に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、この実施例では、パチンコ遊技機 901 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はずれの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、この実施例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はずれ確率を考慮し、パチンコ遊技機 901 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はずれの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

#### 【0655】

図 57 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 90100 が備える RAM 90102 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 901 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 90102 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。

#### 【0656】

このような RAM 90102 には、パチンコ遊技機 901 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 67 に示すような遊技制御用データ保持エリア 90150 が設けられている。図 67 に示す遊技制御用データ保持エリア 90150 は、第 1 特図保留記憶部 90151A と、第 2 特図保留記憶部 90151B と、普図保留記憶部 90151C と、遊技制御フラグ設定部 90152 と、遊技制御タイマ設定部 90153 と、遊技制御カウンタ設定部 90154 と、遊技制御バッファ設定部 90155 とを備えている。

#### 【0657】

第 1 特図保留記憶部 90151A は、普通入賞球装置 906A 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 特別図柄表示器 904A 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 90151A 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 90103 により乱数回路 90104 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 90151A 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。

#### 【0658】

第 2 特図保留記憶部 90151B は、普通可変入賞球装置 906B 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 特別図柄表示器 904B 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 90151B 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 90103 により乱数回路 90104 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 90151B 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。

#### 【0659】

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。

10

#### 【0660】

普図保留記憶部 90151C は、通過ゲート 9041 を通過した遊技球がゲートスイッチ 9021 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 9020 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 90151C は、遊技球が通過ゲート 9041 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 CPU 90103 により乱数回路 90104 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。

#### 【0661】

遊技制御フラグ設定部 90152 には、パチンコ遊技機 901 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 90152 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

#### 【0662】

遊技制御タイマ設定部 90153 には、パチンコ遊技機 901 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 90153 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。

#### 【0663】

遊技制御カウンタ設定部 90154 には、パチンコ遊技機 901 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 90154 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 90154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 90103 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。

30

#### 【0664】

遊技制御カウンタ設定部 90154 のランダムカウンタには、乱数回路 90104 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、CPU 90103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 90103 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 90104 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 90104 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。

40

#### 【0665】

遊技制御バッファ設定部 90155 には、パチンコ遊技機 901 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 90155 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。

50

## 【0666】

図57に示す遊技制御用マイクロコンピュータ90100が備えるI/O90105は、遊技制御用マイクロコンピュータ90100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90100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。

## 【0667】

図57に示すように、演出制御基板9012には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU90120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM90121と、演出制御用CPU90120のワークエリアを提供するRAM90122と、演出表示装置905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90123と、演出制御用CPU90120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90124と、I/O90125とが搭載されている。

10

## 【0668】

一例として、演出制御基板9012では、演出制御用CPU90120がROM90121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CPU90120がROM90121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CPU90120がRAM90122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CPU90120がRAM90122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CPU90120がI/O90125を介して演出制御基板9012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CPU90120がI/O90125を介して演出制御基板9012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

## 【0669】

演出制御用CPU90120、ROM90121、RAM90122は、演出制御基板9012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。

## 【0670】

演出制御基板9012には、演出表示装置905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9013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、LED制御基板9014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。

30

## 【0671】

尚、演出制御基板9012の側においても、主基板9011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。

## 【0672】

図57に示す演出制御基板9012に搭載されたROM90121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、ROM90121には、演出制御用CPU90120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。

40

## 【0673】

一例として、ROM90121には、演出制御用CPU90120が各種の演出装置（例えば演出表示装置905やスピーカ908L、908R、遊技効果LED909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LED909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901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

50

、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【0674】

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901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。

10

【0675】

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。

【0676】

図57に示す演出制御基板9012に搭載されたRAM90122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。

20

【0677】

演出制御フラグ設定部には、例えば演出表示装置905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9011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。

【0678】

演出制御タイマ設定部には、例えば演出表示装置905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。

30

【0679】

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。

【0680】

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。

40

【0681】

この実施例では、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905D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905U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

50

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（S 9 0 7 2、図 8 0 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 9 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 9 0 5 U における保留表示が更新される。

#### 【0682】

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 9 0 5 D 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 9 0 5 D 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 9 0 5 U 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 9 0 5 U 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。

#### 【0683】

ここで、この実施例の主基板 9 0 1 1 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。

#### 【0684】

主基板 9 0 1 1 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 9 0 2 9 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。

#### 【0685】

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、6 0 0 0 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、1 0 セット分、すなわち 6 0 0 0 0 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。

#### 【0686】

表示モニタ9029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。

#### 【0687】

尚、この実施例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、この実施例の連比、役比、ベースは、設定値毎に個別に算出可能となっている。

#### 【0688】

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901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901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。

#### 【0689】

連比＝〔連続役物獲得球数／総獲得数〕×100・・・（1）

#### 【0690】

役比＝〔（連続役物獲得球数＋役物獲得球数）／総獲得数〕×100・・・（2）

#### 【0691】

ベース＝〔60000（賞球合計数）／打込合計〕×100・・・（3）

#### 【0692】

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901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。

#### 【0693】

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100倍して420000とする。そしてこの420000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。

10

#### 【0694】

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。

#### 【0695】

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。

20

#### 【0696】

ここで、パチンコ遊技機901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。

#### 【0697】

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901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。

30

#### 【0698】

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。

#### 【0699】

第3の演算方法ではパチンコ遊技機901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とともに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。

40

#### 【0700】

また、基板ケース90201は、透光性を有する材質で形成されており、主基板9011、及び表示モニター9029が視認可能になっている。基板ケース90201には主基板9011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9011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9011に設けられた表示モニター9029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ー9029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9011を視点としての真正面を意味し、主基板9011を視認しよう

50

とする従業員等と主基板 9011 との間を意味する。

ここで、パチンコ遊技機 901 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。

#### 【0701】

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 901 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。

10

#### 【0702】

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。

#### 【0703】

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

#### 【0704】

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 90100 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 9029 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

#### 【0705】

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 90100 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  $69\% \rightarrow 70\%$  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

#### 【0706】

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

50

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。

#### 【0707】

また、表示モニタ9029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。

#### 【0708】

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69（A）に示す表示モニタ9029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。

#### 【0709】

尚、この実施例では、アタッカーと電チューのそれぞれに設けられたセンサによって遊技媒体が入賞したことを検出し、その検出結果に基づいてそれぞれの賞球数を個別に集計する形態を例示したが、この実施例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。

#### 【0710】

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。この実施例において主基板9011は、遊技盤902（図56参照）の裏面側に設けられている。遊技盤902の裏面側には、主基板9011以外の他、演出制御基板9012などの各周辺基板も設けられている。

#### 【0711】

主基板9011におけるRAM90102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、この実施例では、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、この実施例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。

#### 【0712】

ゲート通過数カウンタは、ゲートスイッチ9021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9022A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9022B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9026A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9026B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9026C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9026D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9023と第2カウントスイッチ9024Aとが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。

#### 【0713】

尚、主基板9011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902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RAM90102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9011に送信される。

10

#### 【0714】

尚、主基板9011には、前述したように、RTC90106が設けられおり、RTC90106によって現在時刻を検出できる。RTC90106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、この実施例においてRTC90106は、遊技場の営業可能時間を計測可能とされている。

20

#### 【0715】

主基板9011は、図69(A)に示すように、基板ケース90201に収容されている。基板ケース90201には、かしめピン9011Bが取り付けられている。このかしめピン9011Bが設けられていることにより、主基板9011が基板ケース90201に完全に封入された状態となり、主基板9011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90201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。

#### 【0716】

また、表示モニタ9029は、主基板9011上に設けられている。また、基板ケース90201には、主基板9011が封入されたことを証明するための封印シール9011Sが貼られている。封印シール9011Sは例えば基板ケース90201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9011Sは、主基板9011からは離れた位置に配置されており、表示モニタ9029の真正面など、表示モニタ9029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9029は、封印シール9011Sによって隠されない位置に配置されている。

30

#### 【0717】

表示モニタ9029は、第1表示部9029A、第2表示部9029B、第3表示部9029C、第4表示部9029D及び第5表示部9029Eを備えている。第1表示部9029A～第5表示部9029E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9029A～第5表示部9029E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。

40

#### 【0718】

表示モニタ9029には、図69(B)に示す表示No1～6の各項目が表示される。1桁目の第1表示部9029A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9029Bと3桁目の第3表示部9029Cには集計期間が表示され、4桁目の第4表示部9029Dと5桁目の第5表示部9029Eには数値が百分率で表示される。表示No1では、短期の連比が表示され、表示No2では、短期の役比が表示される。表

50

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。

#### 【0719】

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。

#### 【0720】

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。

#### 【0721】

表示N o 1の短期連比が表示される場合には、第2表示部9 0 2 9 B及び第3表示部9 0 2 9 Cに「y 6.」が表示され、表示N o 2の短期役比が表示される場合には、第2表示部9 0 2 9 B及び第3表示部9 0 2 9 Cに「y 7.」が表示される。また、表示N o 1の短期連比が表示される場合には、第4表示部9 0 2 9 D及び第5表示部9 0 2 9 Eには、短期連比が百分率表示（％表示）され、表示N o 2の短期役比が表示される場合には、第4表示部9 0 2 9 D及び第5表示部9 0 2 9 Eには、短期役比が百分率表示（％表示）される。

#### 【0722】

表示N o 3の総累計連比が表示される場合には、第2表示部9 0 2 9 B及び第3表示部9 0 2 9 Cに「A 6.」が表示され、表示N o 4の総累計役比が表示される場合には、第2表示部9 0 2 9 B及び第3表示部9 0 2 9 Cに「A 7.」が表示される。また、表示N o 3の総累計連比が表示される場合には、第4表示部9 0 2 9 D及び第5表示部9 0 2 9 Eには、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示N o 4の総累計役比が表示される場合には、第4表示部9 0 2 9 D及び第5表示部9 0 2 9 Eには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

#### 【0723】

表示N o 5のベース1が表示される場合には、第2表示部9 0 2 9 B及び第3表示部9 0 2 9 Cに「b L.」が表示され、表示N o 4のベース2が表示される場合には、第2表示部9 0 2 9 B及び第3表示部9 0 2 9 Cに「B 6.」が表示される。また、表示N o 5のベース1が表示される場合には、第4表示部9 0 2 9 D及び第5表示部9 0 2 9 Eには、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示N o 6のベース2が表示される場合には、第4表示部9 0 2 9 D及び第5表示部9 0 2 9 Eには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

#### 【0724】

主基板9 0 1 1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4一般入賞口に進入した遊技球の進入数と、排出口から排出された遊技球数の集計を行っている。CPU 9 0 1 0 3は、メイン処理において、ゲートスイッチ9 0 2 1、第1始動口スイッチ9 0 2 2 A及び第2始動口スイッチ9 0 2 2 B、第1カウントスイッチ9 0 2 3、第2カウントスイッチ9 0 2 4 A、並びに、第1一般入賞口スイッチ9 0 2 6 A～第4一般入賞口スイッチ9 0 2 6 D、排出口スイッチ9 0 7 0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。

#### 【0725】

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

10

20

30

40

50

進入領域に遊技球が進入したのかを特定する。そして、ゲートスイッチ9021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9022A、第2始動口スイッチ9022B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9023、第2カウントスイッチ9024A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9026A、第2一般入賞口スイッチ9026B、第3一般入賞口スイッチ9026C、第4一般入賞口スイッチ9026D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9070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、各進入領域への遊技球の進入数（各入賞口への遊技球の入賞数）を集計する。なお、各カウンタの値はRAM90102に記憶されている。

10

#### 【0726】

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。

#### 【0727】

主基板9011のCPU90103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RAM90102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。

20

#### 【0728】

ここで区分される入賞口ごとの賞球数は、図70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、RAM90102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、CPU90103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。

30

#### 【0729】

RAM90102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。

40

#### 【0730】

また、RAM90102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、60

50

000個までのデータは余裕をもって記憶できる。

#### 【0731】

また、RAM90102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9011のCPU90103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。

10

#### 【0732】

また、主基板9011のCPU90103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。

#### 【0733】

ここで、主基板9011のCPU90103のメモリ空間について説明する。図71は主基板におけるCPUのメモリマップを示した図である。CPU90103は、上述の内蔵レジスタ、ROM90101、RAM90102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71のメモリマップに示すように、ROM90101のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のROM領域（この実施形態では、0000H～2FFFH（Hは16進数を示す。以下、同じ）のうち、0000H～2FBFH。2FC0H～2FFFHはプログラム管理エリア）に割り当てられ、CPU90103は、このROM領域を指定してROM90101からのデータの読み出しを行う。また、この実施例では、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。

20

#### 【0734】

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（この実施形態では、FE00H～FEBFH）に割り当てられ、CPU90103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。

30

#### 【0735】

また、RAM90102のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のRWM領域（この実施形態では、F000H～F3FFH）に割り当てられ、CPU90103は、このRWM領域を指定してRAM90102からのデータの読み出しやRAM90102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（この実施形態では、3000H～EFFFH、F400H～FDDFH、FEC0H～FFFFH）は非使用領域とされている。

40

#### 【0736】

また、RAM90102の記憶領域に対応するRAM領域（この実施形態では、0000H～2FFFHの16Kバイト領域）は、図72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RAM90102の記憶領域には、CPU90103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CPU90103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RAM90102の記憶領域には、上記の制御プログラムによって参照さ

50

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。

#### 【0737】

また、非使用領域に対応するRAM90102の記憶領域及びその他領域に対応するRAM90102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RAM90102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RAM90102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RAM90102の記憶領域と、その他領域に対応するRAM90102の記憶領域とには、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。

10

#### 【0738】

なお、この実施形態では、RAM領域の各々のアドレスに対応するRAM90102の記憶領域には、1バイト（8ビット）のデータが記憶可能であり、上述の各データ（命令データ、補足データ、参照データ、管理データ）が1バイトを超えるバイト数（例えば、2バイト）のデータである場合には、RAM制御領域の連続する複数のアドレスに対応するRAM90102の記憶領域に1バイト毎に分割して記憶している。

#### 【0739】

また、主基板9011は、表示モニタ9029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9011は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図73（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73（A）に示すように、表示モニタ9029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73（B-1）に示すように、第1表示部9029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部9029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部9029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部9029D及び第5表示部9029E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9029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部9029Eに「1.」の文字が表示される。

20

30

#### 【0740】

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73（B-2）に示すように、第1表示部9029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部9029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部9029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部9029D及び第5表示部9029E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9029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部9029Eに「3.」の文字が表示される。

#### 【0741】

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73（B-3）に示すように、第1表示部9029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部9029Bに「A」の文字が表示され、第3表示部9029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部9029D及び第5表示部9029E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9029Dに「5.」の文字が表示され、第5表示部9029Eに「8.」の文字が表示される。

40

#### 【0742】

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73（B-4）に示すように、第1表示部9029Aに設定値である「1」が表示され、

50

第2表示部9029Bに「A」の文字が表示され、第3表示部9029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部9029D及び第5表示部9029E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9029Dに「6.」の文字が表示され、第5表示部9029Eに「8.」の文字が表示される。

#### 【0743】

表示No4の表示が5秒間継続すると、図73(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73(B-5)に示すように、第1表示部9029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部9029Bに「b」の文字が表示され、第3表示部9029Cに「L.」の文字が表示される。また、第4表示部9029D及び第5表示部9029E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9029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部9029Eに「0.」の文字が表示される。

#### 【0744】

表示No5の表示が5秒間継続すると、図73(B-6)に示すように、表示No6のベース2が表示される。表示No6のベース2の表示は、赤字で表示される。表示No6のベース2の表示では、図73(B-6)に示すように、第1表示部9029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部9029Bに「b」の文字が表示され、第3表示部9029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部9029D及び第5表示部9029Eには、直前の賞球60000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42%の場合、第4表示部9029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部9029Eに「2」の文字が表示される。

#### 【0745】

そして、表示No5の表示が5秒間継続すると図73(B-1)に示すように、表示No1の短期連比が表示される。表示No1の短期連比が表示される。以後、表示No1の短期連比～表示No6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No1の短期連比のみが緑色とされ、表示No2の短期役比～表示No5のベース2は赤色とされる。このように、表示モニタ9029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。

#### 【0746】

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73(A)～図73(C)に示すように、表示切替スイッチ9030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9030が操作された場合は、第1表示部9029A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9029D及び第5表示部9029E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。

#### 【0747】

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9030が操作された場合は、第1表示部9029A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9029D及び第5表示部9029E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。

#### 【0748】

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9030が操作された場合は、第1表示部9

10

20

30

40

50

029A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9029D及び第5表示部9029E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。

#### 【0749】

尚、この実施例の表示モニタ9029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、この実施例はこれに限定されるものではなく、表示モニタ9029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。

#### 【0750】

また、この実施例では、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9029にて表示する形態を例示しているが、この実施例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9029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。

#### 【0751】

また、この実施例では、表示モニタ9029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、この実施例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。

#### 【0752】

また、主基板9011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。

#### 【0753】

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74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。

#### 【0754】

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。

#### 【0755】

次に、この実施例におけるパチンコ遊技機901の動作（作用）を説明する。主基板9011では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ90100が起動し、CPU90103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。図75に示すように、遊技制御メイン処理を開始すると、CPU90103は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、Sa901以降の遊技制御メイン処理を開始する。遊技制御メイン処理において、CPU90103は、まず、必要な初期設定を行う。

#### 【0756】

初期設定処理において、CPU90103は、まず、割込禁止に設定する（Sa901

10

20

30

40

50

）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（S a 9 0 2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（S a 9 0 3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるC T C（カウンタ／タイマ）およびP I O（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（S a 9 0 4）、R A M 9 0 1 0 2をアクセス可能状態に設定する（S a 9 0 5）。なお、割込モード2は、C P U 9 0 1 0 3が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

#### 【0757】

次いで、C P U 9 0 1 0 3は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（S a 9 0 6）。その確認においてオンを検出した場合には、C P U 9 0 1 0 3は、通常の初期化処理（S a 9 0 9～S a 9 0 1 3、コールドスタート処理）を実行する。

#### 【0758】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、電源断検出処理（図77参照）を実行したか否かを、所定のバックアップ領域にチェックデータが格納されているか否かに基づいて判定する（S a 9 0 7）。

#### 【0759】

バックアップデータが格納されている場合、C P U 9 0 1 0 3は、バックアップR A M領域のデータチェックを行う（S a 9 0 8）。この実施例では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、S a 9 0 8では、算出したチェックサムと、電源断検出処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップR A M領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップR A M領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、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、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

#### 【0760】

チェック結果が正常であれば、C P U 9 0 1 0 3は、遊技制御用マイクロコンピュータ9 0 1 0 0を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（S a 9 0 4 1及びS a 9 0 4 2の処理）を行う。具体的には、R O M 9 0 1 0 1に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（S a 9 0 4 1）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（R A M 9 0 1 0 2内の領域）に設定してS a 9 0 1 4に進む（S a 9 0 4 2）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。S a 9 0 4 1およびS a 9 0 4 2の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、規制部材状態指定フラグ、初期化済フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

#### 【0761】

尚、クリアスイッチがオンの状態である場合（S a 9 0 6；Y）や、バックアップデータが格納されていない場合（S a 9 0 7；N）やパリティチェックの結果が正常でない場合（S a 9 0 8；N）場合は、初期化処理を実行する。

#### 【0762】

初期化処理では、C P U 9 0 1 0 3は、まず、R A Mクリア処理を行い、R A M 9 0 1 0 2のバックアップ格納領域に格納されている設定値以外のデータをクリアする（S a 9 0 9）。なお、R A Mクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当たり判定用

10

20

30

40

50

乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ)は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM 90102の全領域を初期化せず、所定のデータ(例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ)をそのままにしてもよい。また、ROM 90101に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(Sa 90110)、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する(Sa 90111)。

#### 【0763】

Sa 90110およびSa 90111の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

10

#### 【0764】

また、CPU 90103は、錠スイッチ9051がONとなっているか否かを判定する(Sa 90112)。錠スイッチ9051がONとなっていない場合(Sa 90112; N)は、Sa 90114に進み、錠スイッチ9051がONとなっている場合(Sa 90112; Y)は、設定変更処理(Sa 90113)を実行することによって設定切替スイッチ9052や錠スイッチ9051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9029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。そして、設定変更処理(Sa 90113)を終了した後は、Sa 90114に進む。尚、この実施例では、錠スイッチ9051がONとなっていることを条件に設定変更処理を実行する形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、更に遊技機用枠903が開放されていることを条件として設定変更処理を実行する、つまり、パチンコ遊技機901に設定されている設定値を変更可能としてもよい。更に、設定変更処理においてパチンコ遊技機901に新たな設定値が設定された場合には、CPU 90103は、演出制御基板9012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、CPU 90103が演出制御基板9012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CPU 90120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901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901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。

20

30

#### 【0765】

また、この実施例では、CPU 90103が設定変更処理を実行することによりパチンコ遊技機901の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、この実施例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、CPU 90103は演出制御基板9012に対して設定変更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、CPU 90103が演出制御基板9012に対して設定変更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とする場合は、CPU 90103が設定変更処理を実行中であることを演出制御用CPU 90120が認識することができるようになるので、演出表示装置905での画像表示やスピーカ908L、908Rからの音出力、遊技効果LED 909からの発光等によってパチンコ遊技機901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。

40

#### 【0766】

例えば、設定変更処理の実行中は、演出表示装置905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908L、908Rから「設定変更中です」等の音声を繰り返し出力し、演出表示装置905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、この実施例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特別図柄表示器904Aや第2特別図柄表示器904B、普通図柄表示器9020には何ら表示されていないが、この実施例はこれに限定されるも

50

のではなく、設定変更処理の実行中は、第1特別図柄表示器904Aや第2特別図柄表示器904B、普通図柄表示器9020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、はずれ）を示す図柄を停止表示してもよい。

#### 【0767】

尚、この実施例では、設定変更処理の実行中に第1特別図柄表示器904Aや第2特別図柄表示器904B、普通図柄表示器9020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、はずれ）を示す図柄を停止表示する形態を例示しているが、この実施例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9025Aや第2保留表示器9025B、普図保留表示器9025C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901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。

#### 【0768】

また、この実施例では、クリアスイッチがオンの状態である場合（Sa906；Y）や、バックアップデータが格納されていない場合（Sa907；N）やパリティチェックの結果が正常でない場合（Sa908；N）に、RAM90122のクリアを実行（Sa909）した後、錠スイッチ9051がONであるか否かの判定（Sa9012）や、設定変更処理（Sa9013）を実行する形態を例示したが、この実施例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（Sa907；N）やパリティチェックの結果が正常でない場合（Sa908；N）は、パチンコ遊技機901が正常でない状態で電断された場合や、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（Sa906；Y）した後のRAM90122のクリアを実行（Sa909）した場合のみ錠スイッチ9051がONであるか否かの判定（Sa9012）や、設定変更処理（Sa9013）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（Sa907；N）やパリティチェックの結果が正常でない場合（Sa908；N）は、RAM90122のクリアを実行（Sa909）する一方で、パチンコ遊技機901に設定されている設定値自体は引き継がれるようにしてもよい。

#### 【0769】

また、前記実施例では、CPU90103が設定変更処理を実行することによりパチンコ遊技機901の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、CPU90103は、パチンコ遊技機901に設定されている設定値を表示モニター9029から確認可能である一方で該設定値変更不能な処理（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CPU90103が設定確認処理を実行可能とする場合は、CPU90103は演出制御基板9012に対して設定確認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、CPU90103が演出制御基板9012に対して設定確認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、CPU90103が設定確認処理を実行中であることを演出制御用CPU90120が認識することができるようになるので、演出表示装置905での画像表示やスピーカ908L、908Rからの音出力、遊技効果LED909からの発光等によってパチンコ遊技機901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。

#### 【0770】

尚、該設定確認処理は、CPU90103がメイン処理（図75参照）のSa901～Sa9016の処理を実行した後に、錠スイッチ9051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（

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機 901 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 9051 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。

#### 【0771】

更に、CPU 90103 が設定確認処理を実行して表示モニター 9029 にパチンコ遊技機 901 に設定されている設定値を表示した後は、錠スイッチ 9051 を OFF に切り替えずとも、つまり、表示モニター 9029 に設定値が設定された状態で遊技を可能としてもよい。

#### 【0772】

Sa 9042、Sa 9013 の実行後、または、錠スイッチが ON でないと判定した場合 (Sa 9012 ; N) は、Sa 9014 において、RAM 90102 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、該読み出した値をパチンコ遊技機 901 の設定値として設定する。

#### 【0773】

次に、CPU 90103 は、乱数回路 90104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する (Sa 9015)。CPU 90103 は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路 90104 に特図表示結果判定用の乱数値 MR 1' の値を更新させるための設定を行う。

#### 【0774】

そして、Sa 9016 において、CPU 90103 は、所定時間 (例えば 2 ms) 毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 90100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行う (Sa 9016)。すなわち、初期値として例えば 2 ms に相当する値が所定のレジスタ (時間定数レジスタ) に設定される。この実施例では、2 ms 毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

#### 【0775】

次いで、CPU 90103 は、表示用乱数更新処理 (Sa 9018) および初期値用乱数更新処理 (Sa 9019) を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し (Sa 9017)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する (Sa 9020)。この実施例では、表示用乱数とは、大当りとししない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当りとししない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ (普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ) のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理 (遊技制御用マイクロコンピュータ 90100 が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう) において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が 1 周 (普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと) すると、そのカウンタに初期値が設定される。

#### 【0776】

次に、設定変更処理 (Sa 9013) における表示モニター 9029 の表示態様について説明する。先ず、図 76 (A) 及び図 76 (B) に示すように、表示モニター 9029 において連比や役比、ベース等が表示されているとき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 901 への電力の供給が停止することによって表示モニター 9029 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第 1 大入賞口や第 2 大入賞口の開放中である場合は、各ソレノイド 9082、9083 への電力の供給が停止することによって第 1 大入賞口

10

20

30

40

50

や第2大入賞口が閉鎖される。また、電源をOFFとすることによってソレノイド9085への電力の供給も停止するので、規制部材90721が規制状態から許容状態に変化する。つまり、パチンコ遊技機901の電源をOFFとしたタイミングで規制状態の規制部材90721上に遊技球が滞留（貯留）している場合は、規制部材90721が規制状態から許容状態に変化することによって遊技球が第3カウントスイッチ9024Bまたは第4カウントスイッチ9024Cを通過して第2特別可変入賞球装置907Bから排出される。

#### 【0777】

次に、図76（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（メイン処理のSa906でYの場合）、錠スイッチ9051がONとなっていること（メイン処理のSa9012でY）を条件にCPU90103によって設定変更処理（Sa9013）が実行され、表示モニタ9029（より正確には第1表示部9029A）においてRAM90102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。

10

#### 【0778】

このように第1表示部9029Aにて設定値が表示されている状態において、図76（D）に示すように、CPU90103は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ9052の操作を検出する毎に第1表示部9029A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9052が操作される毎に1→2→3→1→・・・のように更新）表示していく。

20

#### 【0779】

次いで、図76（E）に示すように、CPU90103は、遊技場の店員等による錠スイッチ9051の押込操作を検出したことにもとづいて、第1表示部9029Aに表示されている設定値をRAM90102のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このとき、CPU90103は、第1表示部9029A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RAM90102のバックアップ領域に格納されたことを報知する。また、RAM90102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。また、図76（A）にタイミング（パチンコ遊技機901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、CPU90103は、錠スイッチ9051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、Sa9014以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当たり種別、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。

30

#### 【0780】

尚、この実施例の設定変更処理では、表示モニタ9029に表示する初期表示として、RAM90102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、この実施例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9029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（この実施例であれば「1」）、或いは、遊技者にとって最も不利な設定値（この実施例であれば「3」）を表示するようにしてもよい。

40

#### 【0781】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU90103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図77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77に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU90103は、まず、電源断検出処理を実行する（S9010）。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90110を介してゲートスイッチ9021、第1始動口スイッチ9022A、第2始動口スイッチ9022B、第1カウントスイッチ9023、第2カウントスイッチ9024A、第3カウントスイッチ9023B、第4カウントスイッチ9023C、排出口スイッチ9070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（S9011）。

50

## 【0782】

続いて、一般入賞口9050A～一般入賞口9050D、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90712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9022A、第2始動口スイッチ9022B、第1カウントスイッチ9023、第2カウントスイッチ9024A、第1一般入賞口スイッチ9026A、第2一般入賞口スイッチ9026B、第3一般入賞口スイッチ9026C、第4一般入賞口スイッチ9026D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（S9012）を実行する。

## 【0783】

次いで、CPU90103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（S9013）、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9029に表示する入賞情報表示制御処理（S9014）を行う。その後、所定のメイン側エラー処理（S9015）を実行することにより、パチンコ遊技機901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901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（S9016）。

## 【0784】

情報出力処理に続いて、主基板9011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（S9017）。この後、CPU90103は、特別図柄プロセス処理を実行する（S9018）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部90152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901における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示器904Aや第2特別図柄表示器904Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球ユニット907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。

## 【0785】

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（S9019）。CPU90103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9020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普通可変入賞球装置906Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

## 【0786】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU90103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板9011から演出制御基板9012などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（S9020）。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90155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/O90105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板9012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。

## 【0787】

尚、S9020のコマンド制御処理においては、パチンコ遊技機901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901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9012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9012（演出制御

10

20

30

40

50

用CPU90120)は主基板9011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。

#### 【0788】

図78は、特別図柄プロセス処理として、図77に示すS9018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、CPU90103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(S9021)。該始動入賞判定処理を実行した後、CPU90103は、遊技制御フラグ設定部90152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S9022～S9031の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0789】

S9021の始動入賞処理では、第1始動口スイッチ9022Aや第2始動口スイッチ9022B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90151A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90151B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9012に対して第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、CPU90103がコマンド制御処理(S9020)を実行することによって演出制御基板9012に対して出力される。

#### 【0790】

S9022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90151Aや第2特図保留記憶部90151B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特別図柄表示器904Aや第2特別図柄表示器904B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7参照)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特別図柄表示器904Aや第2特別図柄表示器904Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄(大当り図柄や小当り図柄、はずれ図柄のいずれか)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。

#### 【0791】

S9023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り種別に応じて、図65～図66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。

#### 【0792】

S9022の特別図柄通常処理やS9023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。

10

20

30

40

50

## 【0793】

S9024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特別図柄表示器904Aや第2特別図柄表示器904B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、S9024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90153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特別図柄表示器904Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示器904B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、S9024の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示器904A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特別図柄表示器904B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

## 【0794】

S9025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特別図柄表示器904Aや第2特別図柄表示器904B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90152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90152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

## 【0795】

S9026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つき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して第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

40

## 【0796】

S9027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9023によって検出された遊技球の個数などに基ついて、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90701用のソレノイド9082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。

## 【0797】

50

S 9 0 2 8 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、演出表示装置 9 0 5 やスピーカ 9 0 8 L, 9 0 8 R、遊技効果 L E D 9 0 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。

#### 【 0 7 9 8 】

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（この実施例では「 2 0 」）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（この実施例では「 1 0 0 」）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。

#### 【 0 7 9 9 】

S 9 0 2 9 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づき、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 9 0 7 1 2 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」となったことに基づき、第 2 大入賞口 9 0 7 1 2 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 9 0 7 1 2 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。

#### 【 0 8 0 0 】

尚、この実施例では、小当り状態において第 2 大入賞口 9 0 7 1 2 の開放回数を「 1 回」、第 2 大入賞口 9 0 7 1 2 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、この実施例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 9 0 7 1 2 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 9 0 7 1 2 を開放状態とする期間の上限は遊技球が第 2 大入賞口 9 0 7 1 2 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。

#### 【 0 8 0 1 】

S 9 0 3 0 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 9 0 7 1 2 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 9 0 2 4 A によって検出された遊技球の個数などに基づいて、第 2 大入賞口 9 0 7 1 2 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 9 0 7 1 2 を閉鎖状態に戻すときには、第 2 大入賞口扉 9 0 7 1 1 用のソレノイド 9 0 8 3 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。

#### 【 0 8 0 2 】

S 9 0 3 1 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、演出表示装置 9 0 5 やスピーカ 9 0 8 L, 9 0 8 R、遊技効果 L E D 9 0 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。

#### 【 0 8 0 3 】

次に、演出制御基板 9 0 1 2 の動作を説明する。図 7 9 は、演出制御基板 9 0 1 2 に搭

10

20

30

40

50

載されている演出制御用CPU90120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CPU90120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う（S9051）。その後、演出制御用CPU90120は、タイマ割込フラグの監視（S9052）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CPU90120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CPU90120は、そのフラグをクリアし（S9053）、以下の処理を実行する。

#### 【0804】

演出制御用CPU90120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：S9054）。このコマンド解析処理において演出制御用CPU90120は、受信コマンドバッファに格納されている主基板9011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90100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、RAM90122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58参照）であるのか解析する。

#### 【0805】

次いで、演出制御用CPU90120は、演出制御プロセス処理を行う（S9055）。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演出表示装置905の表示制御を実行する。

#### 【0806】

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（S9056）、その後、S9052に移行する。

#### 【0807】

図80は、演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（S9055）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CPU90120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（S9072）。この実施例にける保留演出処理において、演出制御用CPU90120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905Dや第2保留記憶表示エリア905U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905F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CPU90120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。

#### 【0808】

第1始動入賞演出とは、図81（A）及び図81（B）に示すように、第1保留記憶表示エリア905D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905F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Cから第1保留記憶表示エリア905D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905D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。

#### 【0809】

また、第2始動入賞演出とは、図81（C）及び図81（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

10

20

30

40

50

が発生した場合に、アクティブ表示をキャラクタ画像 C から第 1 保留記憶表示エリア 9 0 5 D を経由してアクティブ表示エリア 9 0 5 F に向けて移動表示する演出である。

【0810】

その後、演出制御用 CPU 9 0 1 2 0 は、演出制御プロセスフラグの値に応じて S 9 0 7 3 ~ S 9 0 8 2 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。

【0811】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理 (S 9 0 7 3) : 遊技制御用マイクロコンピュータ 9 0 1 0 0 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 (S 9 0 7 4) に対応した値に変更する。

10

【0812】

演出図柄変動開始処理 (S 9 0 7 4) : 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 (S 9 0 7 5) に対応した値に更新する。

【0813】

演出図柄変動中処理 (S 9 0 7 5) : 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 (S 9 0 7 6) に対応した値に更新する。

20

【0814】

演出図柄変動停止処理 (S 9 0 7 6) : 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り表示処理 (S 9 0 7 7)、小当り表示処理 (S 9 0 8 0) または変動パターン指定コマンド受信待ち処理 (S 9 0 7 3) に対応した値に更新する。

【0815】

大当り表示処理 (S 9 0 7 7) : 変動時間の終了後、演出表示装置 9 0 5 に大当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り遊技中処理 (S 9 0 7 8) に対応した値に更新する。

30

【0816】

大当り遊技中処理 (S 9 0 7 8) : 大当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、演出表示装置 9 0 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り終了演出処理 (S 9 0 7 9) に対応した値に更新する。

【0817】

大当り終了演出処理 (S 9 0 7 9) : 演出表示装置 9 0 5 において、大当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 (S 9 0 7 3) に対応した値に更新する。

40

【0818】

小当り表示処理 (S 9 0 8 0) : 変動時間の終了後、演出表示装置 9 0 5 に小当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り遊技中処理 (S 9 0 8 1) に対応した値に更新する。

【0819】

小当り遊技中処理 (S 9 0 8 1) : 小当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、演出表示装置 9 0 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り終了演出処理 (S 9 0 8 2) に対応した値に更新する。

【0820】

50

小当り終了演出処理（S9082）：演出表示装置905において、小当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（S9073）または大当り表示処理（S9077）に対応した値に更新する。

#### 【0821】

尚、この実施例において前述の第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905Dに表示されている保留表示数が増加（減少）する場合がある。このような場合には、図82（A）～図82（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905D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

#### 【0822】

例えば、図82（A）～図82（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905D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905D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った場合）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905D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。

#### 【0823】

20

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。そこでこの実施例における保留演出処理においては、図83（A）及び図83（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905D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。

#### 【0824】

30

また、前記実施例には、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、遊技機の状態を把握し難いという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第2発明の手段1の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（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901）であって、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、設定値1～設定値3のいずれか）に設定可能な設定手段（例えば、CPU90103がS90a13の設定変更処理を実行する部分）と、

40

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、CPU90103が図78に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口9050A～一般入賞口9050D、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90712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU90103がS9012の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ9029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能である（例えば、図73に示

50

のように、表示モニタ 9029 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機の状態を把握しやすくすることができる。

#### 【0825】

また、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機の問題を解決する第 2 発明の手段 A の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（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 901）であって、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、設定値 1～設定値 3 のいずれか）に設定可能な設定手段（例えば、CPU 90103 が S90a13 の設定変更処理を実行する部分）と、

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 90103 が図 78 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口 9050A～一般入賞口 9050D、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 90712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU 90103 が S9012 の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 9029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能であり（例えば、図 73 に示すように、表示モニタ 9029 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）、

さらに、

所定の契機（例えば、大入賞口や特殊入賞口 24 に遊技球が入賞したこと）にもとづいて計数表示（例えば、賞球数表示）を更新表示可能な計数表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 200 におけるステップ S707 を実行する部分）を備え、

前記計数表示実行手段は、更新後の計数結果を表示するまでの期間が第 1 期間である第 1 パターン、および更新後の計数結果を表示するまでの期間が前記第 1 期間よりも長い第 2 期間である第 2 パターンにより、前記計数表示を更新表示可能である（例えば、大当りパターンで賞球数表示 300 を表示する場合には、第 1 速度（例えば、0.1 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行い、第 2 KT パターンで賞球数表示 305 を表示する場合には、第 2 速度（例えば、0.5 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行う）ことを特徴とする遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、遊技機の状態を把握しやすくすることができる。また、計数表示を更新表示するパターンを複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0826】

なお、設定手段によって設定された設定値を、計数表示を更新表示するパターンによって遊技者が推測できるようにしてもよい。例えば、大当り遊技状態において大当りパターンで賞球数表示 300 を表示する場合には、第 1 速度（例えば、0.1 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行い、第 2 KT 状態において第 2 KT パターンで賞球数表示 305 を表示する場合には、第 2 速度（例えば、0.5 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行うように構成された遊技機において、所定の割合（例えば、大当り遊技状態や第 2 KT 状態のうちの 5～15% 程度の割合）で、大当り遊技状態において賞球数表示を表示する場合に第 2 速度（例えば、0.5 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行うようにしたり、第 2 KT 状態において第 1 速度（例えば、0.1 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行うようにし、大当り遊技状態において第 2 速度（例えば、0.5 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行う頻度や第 2 KT 状態において第 1 速度（例えば、0.1 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行う頻度が高いほど、大当りしやすい設定値（この実施

例では設定値 1) である可能性が高くなるようにしてもよい。具体的には、大当り遊技状態や第 2 K T 状態において賞球数表示を表示する際に、どちらのパターン（速度）で表示するかを、大当り遊技状態や第 2 K T 状態となる毎に設定値に応じた振分テーブル等を用いた抽選により決定し、大当りしやすい設定値であるほど、大当り遊技状態において第 2 速度（例えば、0.5 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行う割合や第 2 K T 状態において第 1 速度（例えば、0.1 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行う割合が高くなる（例えば、設定値 1 では 15 %、設定値 2 では 10 %、設定値 3 では 5 % の割合で、大当り遊技状態において第 2 速度（例えば、0.5 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示や、第 2 K T 状態において第 1 速度（例えば、0.1 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示が行われる）ように、設定値に応じた振分テーブルを構成すればよい。このようにすれば、大当り遊技状態において第 2 速度（例えば、0.5 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示が行われる頻度や、第 2 K T 状態において第 1 速度（例えば、0.1 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示が行われる頻度が高いときには、大当りしやすい設定値（この実施例では設定値 1）であることが期待できるため、計数表示の更新表示を行う場合に設定値を推測する機会が得られることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【0827】

更には、第 2 発明の手段 2 の遊技機として、

前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を順次表示可能である（例えば、図 7 3 に示すように、表示モニタ 9029 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 秒間隔で順次表示する部分）

20

ことを特徴とする手段 1 に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、各設定値の所定情報を把握し易くできる。

#### 【0828】

更には、第 2 発明の手段 3 の遊技機として、

前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を異なる表示態様により表示可能である（例えば、変形例 4 に示すように、設定値 1 では、連比、役比、ベースを赤色で表示し、設定値 2 では、連比、役比、ベースを緑色で表示し、設定値 3 では、連比、役比、ベースを青色で表示する部分）

ことを特徴とする手段 1 または手段 2 に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、各設定値の所定情報を把握し易くできる。

30

#### 【0829】

更には、第 2 発明の手段 4 の遊技機として、

操作手段（例えば、表示切替スイッチ 9030）を備え、

前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を、前記操作手段の操作に応じて切替表示可能である（例えば、図 7 3 に示すように、表示切替スイッチ 9030 の操作によって設定値 1 の連比、役比、ベースの表示を設定値 2 の連比、役比、ベースの表示に切り替える部分や、設定値 2 の連比、役比、ベースの表示を設定値 3 の連比、役比、ベースの表示に切り替える部分）

ことを特徴とする手段 1 ～手段 3 のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、各設定値の所定情報を把握し易くできる。

40

#### 【0830】

更には、第 2 発明の手段 5 の遊技機として、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を算出可能な算出手段（例えば、CPU 90103 が 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（%））を算出する部分）を備え、

前記算出手段は、前記情報を各設定値毎に個別に算出可能であり（例えば、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）に記憶されることにより設定値毎に個別

50

に算出可能な部分)、

前記情報表示手段は、設定値のうちのいずれか1の特定設定値に応じた前記情報のみを表示する(例えば、変形例5に示すように、設定値1～設定値3のいずれか1の設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能とする部分)

ことを特徴とする手段1～手段4のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、情報の確認作業を容易に行うことができる。

#### 【0831】

更には、第2発明の手段6の遊技機として、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を算出可能な算出手段(例えば、CPU90103が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(%))を算出する部分)を備え、

前記算出手段は、各設定値に応じた前記情報である個別情報を個別に算出可能であるとともに、2以上の異なる設定値に応じた前記情報である複合情報を算出可能であって(例えば、2以上の設定値において合算した連比、役比、ベースを算出する部分)、

前記情報表示手段は、前記情報と前記複合情報とを表示可能である(例えば、変形例6に示すように、2以上の設定値における連比、役比、ベースを算出して表示モニター9029に表示可能とする部分)

ことを特徴とする手段1～手段5のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機の状態を、より詳細に把握することができる。

#### 【0832】

更には、第2発明の手段7の遊技機として、

前記情報表示手段は、前記設定手段によって設定されている設定値に応じた所定情報を表示する(例えば、変形例7に示すように、設定されている設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能とする部分)

ことを特徴とする手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定手段にて設定されている設定値の所定情報の確認作業を容易に行うことができる。

#### 【0833】

また、前記実施例には、以下に示す第3発明も含まれている。つまり、従来、設定値を設定可能な、上記した特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値を表示するための専用の設定値表示手段が設けられており、遊技機のコスト増を防ぐことができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第3発明の手段1の遊技機として、

遊技媒体(例えば、遊技球)を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(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901)であって、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値(例えば、設定値1～設定値3のいずれか)に設定可能な設定手段(例えば、CPU90103がS90a13の設定変更処理を実行する部分)と、

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、CPU90103が図78に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

遊技媒体が所定領域(例えば、一般入賞口9050A～一般入賞口9050D、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90712)に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段(例えば、CPU90103がS9012の賞球処理を実行する部分)と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段(例えば、表示モニター9029)と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である（例えば、図 7 3 に示すように、表示モニター 9 0 2 9 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値を表示するための表示装置を個別に設ける必要がないので、遊技機のコスト増を防ぐことができる。

#### 【0 8 3 4】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機の問題を解決する第 3 発明の手段 B の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（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 9 0 1 ）であって、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、設定値 1 ～設定値 3 のいずれか）に設定可能な設定手段（例えば、CPU 9 0 1 0 3 が S 9 0 a 1 3 の設定変更処理を実行する部分）と、

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 9 0 1 0 3 が図 7 8 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口 9 0 5 0 A ～一般入賞口 9 0 5 0 D、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 9 0 7 1 2 ）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU 9 0 1 0 3 が S 9 0 1 2 の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニター 9 0 2 9 ）と、

を備え、

前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能であり（例えば、図 7 3 に示すように、表示モニター 9 0 2 9 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）、

さらに、

所定の契機（例えば、大入賞口や特殊入賞口 2 4 に遊技球が入賞したこと）にもとづいて計数表示（例えば、賞球数表示）を更新表示可能な計数表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 2 0 0 におけるステップ S 7 0 7 を実行する部分）を備え、

前記計数表示実行手段は、更新後の計数結果を表示するまでの期間が第 1 期間である第 1 パターン、および更新後の計数結果を表示するまでの期間が前記第 1 期間よりも長い第 2 期間である第 2 パターンにより、前記計数表示を更新表示可能である（例えば、大当りパターンで賞球数表示 3 0 0 を表示する場合には、第 1 速度（例えば、0. 1 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行い、第 2 K T パターンで賞球数表示 3 0 5 を表示する場合には、第 2 速度（例えば、0. 5 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行う）ことを特徴とする遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、設定されている設定値を表示するための表示装置を個別に設ける必要がないので、遊技機のコスト増を防ぐことができる。また、計数表示を更新表示するパターンを複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0 8 3 5】

更には、第 3 発明の手段 2 の遊技機として、

前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能である（例えば、図 7 3 に示すように、表示モニター 9 0 2 9 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ことを特徴とする手段 1 に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機の状態を把握しやすくすることができる。

#### 【0 8 3 6】

更には、第 3 発明の手段 3 の遊技機として、

前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を順次表示可能である（例えば、図 7 3 に示すように、表示モニタ 9 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 秒間隔で順次表示する部分）

ことを特徴とする手段 2 に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、各設定値の所定情報を把握し易くできる。

#### 【0 8 3 7】

更には、第 3 発明の手段 4 の遊技機として、

前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を異なる表示態様により表示可能である（例えば、変形例 4 に示すように、設定値 1 では、連比、役比、ベースを赤色で表示し、設定値 2 では、連比、役比、ベースを緑色で表示し、設定値 3 では、連比、役比、ベースを青色で表示する部分）

ことを特徴とする手段 2 または手段 3 に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、各設定値の所定情報を把握し易くできる。

#### 【0 8 3 8】

更には、第 3 発明の手段 5 の遊技機として、

操作手段（例えば、表示切替スイッチ 9 0 3 0）を備え、

前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を、前記操作手段の操作に応じて切替表示可能である（例えば、図 7 3 に示すように、表示切替スイッチ 9 0 3 0 の操作によって設定値 1 の連比、役比、ベースの表示を設定値 2 の連比、役比、ベースの表示に切り替える部分や、設定値 2 の連比、役比、ベースの表示を設定値 3 の連比、役比、ベースの表示に切り替える部分）

ことを特徴とする手段 2 ～手段 4 のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、各設定値の所定情報を把握し易くできる。

#### 【0 8 3 9】

更には、第 3 発明の手段 6 の遊技機として、

前記情報表示手段は、前記設定手段によって設定されている設定値に応じた所定情報を表示する（例えば、変形例 7 に示すように、設定されている設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能とする部分）

ことを特徴とする手段 2 ～手段 5 のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定手段にて設定されている設定値の所定情報の確認作業を容易に行うことができる。

#### 【0 8 4 0】

更には、第 3 発明の手段 7 の遊技機として、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を算出可能な算出手段（例えば、CPU 9 0 1 0 3 が 6 0 0 0 個分の連比（％）、役比（％）、及び累計の連比（％）、役比（％）及び前回の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出されたベース（ベース 1（％））、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（％））を算出する部分）を備え、

前記算出手段は、前記情報を各設定値毎に個別に算出可能であり（例えば、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）に記憶されることにより設定値毎に個別に算出可能な部分）、

前記情報表示手段は、設定値のうちのいずれか 1 の特定設定値に応じた前記情報のみを表示する（例えば、変形例 5 に示すように、設定値 1 ～設定値 3 のいずれか 1 の設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能とする部分）

ことを特徴とする手段 1 ～手段 6 のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、情報の確認作業を容易に行うことができる。

#### 【0 8 4 1】

更には、第 3 発明の手段 8 の遊技機として、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を算出可能な算出手段

10

20

30

40

50

(例えば、CPU90103が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(%))を算出する部分)を備え、

前記算出手段は、各設定値に応じた前記情報である個別情報を個別に算出可能であるとともに、2以上の異なる設定値に応じた前記情報である複合情報を算出可能であって(例えば、2以上の設定値において合算した連比、役比、ベースを算出する部分)、

前記情報表示手段は、前記情報と前記複合情報とを表示可能である(例えば、変形例6に示すように、2以上の設定値における連比、役比、ベースを算出して表示モニタ9029に表示可能とする部分)

ことを特徴とする手段1～手段7のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機の状態を、より詳細に把握することができる。

#### 【0842】

また、前記実施例には、以下に示す第4発明も含まれている。つまり、従来、設定値を設定可能な、上記した特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値に応じて大当たりとなる確率だけが変化するので、可変表示パターンによる演出効果を高めることができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第4発明の手段1の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機901)であって、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値(例えば、設定値1～設定値3のいずれか)に設定可能な設定手段(例えば、CPU90103がS90a13の設定変更処理を実行する部分)と、

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、CPU90103が図78に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

複数の可変表示パターンのいずれかに可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、CPU90103がS9023の変動パターン設定処理を実行する部分)と、

前記可変表示パターン決定手段にて決定された可変表示パターンにて可変表示を実行する可変表示実行手段(例えば、CPU90103がS9024の特別図柄変動処理を実行する部分)と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記設定手段によって設定されている設定値によって、いずれの可変表示パターンとするかを異なる割合にて決定する(例えば、図65及び図66に示すように、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの各変動パターンを設定されている設定値に基づいて異なる割合にて決定する部分)

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、遊技者は、設定されている設定値を可変表示パターンの決定状況から特定しようとして可変表示パターンに注目するようになるので、可変表示パターンによる演出効果を高めることができる。

#### 【0843】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第4発明の手段Cの遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機901)であって、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値(例えば、設定値1～設定値3のいずれか)に設定可能な設定手段(例えば、CPU90103がS90a13の設定変更処理を実行する部分)と、

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、CPU90103が図78に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

複数の可変表示パターンのいずれかに可変表示パターンを決定する可変表示パターン決

10

20

30

40

50

定手段（例えば、CPU90103がS9023の変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記可変表示パターン決定手段にて決定された可変表示パターンにて可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、CPU90103がS9024の特別図柄変動処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記設定手段によって設定されている設定値によって、いずれの可変表示パターンとするかを異なる割合にて決定し（例えば、図65及び図66に示すように、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの各変動パターンを設定されている設定値に基づいて異なる割合にて決定する部分）、

10

さらに、

所定の契機（例えば、大入賞口や特殊入賞口24に遊技球が入賞したこと）にもとづいて計数表示（例えば、賞球数表示）を更新表示可能な計数表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ200におけるステップS707を実行する部分）を備え、

前記計数表示実行手段は、更新後の計数結果を表示するまでの期間が第1期間である第1パターン、および更新後の計数結果を表示するまでの期間が前記第1期間よりも長い第2期間である第2パターンにより、前記計数表示を更新表示可能である（例えば、大当たりパターンで賞球数表示300を表示する場合には、第1速度（例えば、0.1秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KTパターンで賞球数表示305を表示する場合には、第2速度（例えば、0.5秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行う）ことを特徴とする遊技機が挙げられる。

20

この特徴によれば、遊技者は、設定されている設定値を可変表示パターンの決定状況から特定しようとして可変表示パターンに注目するようになるので、可変表示パターンによる演出効果を高めることができる。また、計数表示を更新表示するパターンを複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【0844】

更には、第4発明の手段2の遊技機として、

前記可変表示パターン決定手段は、前記設定手段によって設定されている設定値が第1設定値であるときと第2設定値であるときとで、共通の決定割合により特定可変表示パターンに決定可能である（例えば、図66に示すように、変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず共通の割合でスーパーリーチの変動パターンが決定される部分）

30

ことを特徴とする手段1に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、特定可変表示パターンによる演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。尚、本第2発明における「共通の決定割合」には、異なる設定値で割合が完全に同一であるものだけではなく、異なる設定値で割合が略同一であるものを含む。

#### 【0845】

更には、第4発明の手段3の遊技機として、

前記可変表示パターン決定手段は、前記設定手段によって設定されている設定値が第1設定値であるときと第2設定値であるときとで、異なる決定割合により特定可変表示パターンに決定可能である（例えば、変形例14に示すように、設定されている設定値に応じてスーパーリーチ変動パターンの決定割合が異なっている部分）

40

ことを特徴とする手段1に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値に応じて異なる割合で特定可変表示パターンの可変表示が実行されるので、特定可変表示パターンによる演出効果を高めることができる。

#### 【0846】

更には、第4発明の手段4の遊技機として、

前記可変表示パターン決定手段は、可変表示パターンの決定に用いる決定用データであって、少なくとも1の可変表示パターンの決定割合が異なる第1決定用データと第2決定

50

用データを切り替えて可変表示パターンを決定可能であって（例えば、変形例 9 に示すように、大当り遊技終了後や時短状態等の特定条件下においては特殊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一方で、該特定条件下以外においては図 6 5 及び図 6 6 に示す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部分）、

前記可変表示パターン決定手段が、可変表示パターンの決定に用いる決定用データを、前記第 1 決定用データから前記第 2 決定用データに切り替える切り替え条件が、設定値に応じて異なる（例えば、変形例 9 に示すように、設定されている設定値が 1 である場合は、大当り遊技終了後の 1 5 回目迄の変動表示までを特殊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、大当り遊技終了後の 1 6 回目以降は、図 6 5 及び図 6 6 に示す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、設定されている設定値が 2 である場合は、大当り遊技終了後の 1 0 回目迄の変動表示までを特殊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、大当り遊技終了後の 1 1 回目以降は、図 6 5 及び図 6 6 に示す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、設定されている設定値が 3 である場合は、大当り遊技終了後の 5 回目迄の変動表示までを特殊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、大当り遊技終了後の 6 回目以降は、図 6 5 及び図 6 6 に示す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部分）

ことを特徴とする手段 1 ～手段 3 のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、可変表示パターンの決定状況が変わる変化状況が設定値に応じて異なるため、これら変化状況にも遊技者を注目させることができるので、可変表示パターンによる演出効果を高めることができる。

#### 【0847】

更には、第 4 発明の手段 5 の遊技機として、

前記可変表示パターン決定手段は、電源が供給されてから所定期間において、前記設定手段によって設定されている設定値が第 1 設定値であるときと第 2 設定値であるときとで、異なる決定割合により特定可変表示パターンに決定可能である（例えば、変形例 1 0 に示すように、遊技機に電源が投入されてから所定時間が経過するまで、または、所定回数の変動表示を実行が実行されるまでの間は、設定されている設定値が 1 である場合と 2 である場合、3 である場合とで、それぞれ異なる決定割合にてスーパーリーチの変動パターンの変動表示の実行を決定する部分）

ことを特徴とする手段 1 ～手段 4 のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、電源が供給されてから所定期間における特定可変表示パターンに注目させられるようになるので、特定可変表示パターンによる演出効果を高めることができる。

#### 【0848】

また、前記実施例には、以下に示す第 5 発明も含まれている。つまり、従来、設定値を設定可能なパチンコ遊技機である、上記した特開 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、設定値に応じて大当りとなる確率だけが変化するので、遊技興趣を高めることができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 5 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 9 0 1 ）であって、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、設定値 1 ～設定値 3 のいずれか）に設定可能な設定手段（例えば、CPU 9 0 1 0 3 が S 9 0 a 1 3 の設定変更処理を実行する部分）と、

設定された設定値にもとづいて複数種類の有利状態のうちのいずれかの有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 9 0 1 0 3 が図 7 8 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記設定手段によって設定されている設定値が第 1 設定値であるときと第 2 設定値であるときとで、複数種類の有利状態のうちいずれの有利状態に制御するかの割合が異なる（例えば、設定されている設定値が 1 である場合と 2 である場合、3 である場合とで、大当

10

20

30

40

50

り種別を大当り A、大当り B、大当り C のいずれかに決定する割合が異なっている部分や、設定されている設定値が 1 である場合と 2 である場合、3 である場合とで、大当り種別を大当り D と大当り E とのどちらかに決定する割合が異なっている部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値に応じて制御される有利状態の種類が変化するので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0849】

また、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機の問題を解決する第 5 発明の手段 D 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 901）であって、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、設定値 1～設定値 3 のいずれか）に設定可能な設定手段（例えば、CPU 90103 が S 90a13 の設定変更処理を実行する部分）と、

設定された設定値にもとづいて複数種類の有利状態のうちのいずれかの有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 90103 が図 78 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記設定手段によって設定されている設定値が第 1 設定値であるときと第 2 設定値であるときとで、複数種類の有利状態のうちいずれの有利状態に制御するかの割合が異なり（例えば、設定されている設定値が 1 である場合と 2 である場合、3 である場合とで、大当り種別を大当り A、大当り B、大当り C のいずれかに決定する割合が異なっている部分や、設定されている設定値が 1 である場合と 2 である場合、3 である場合とで、大当り種別を大当り D と大当り E とのどちらかに決定する割合が異なっている部分）、

さらに、

所定の契機（例えば、大入賞口や特殊入賞口 24 に遊技球が入賞したこと）にもとづいて計数表示（例えば、賞球数表示）を更新表示可能な計数表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 200 におけるステップ S 707 を実行する部分）を備え、

前記計数表示実行手段は、更新後の計数結果を表示するまでの期間が第 1 期間である第 1 パターン、および更新後の計数結果を表示するまでの期間が前記第 1 期間よりも長い第 2 期間である第 2 パターンにより、前記計数表示を更新表示可能である（例えば、大当りパターンで賞球数表示 300 を表示する場合には、第 1 速度（例えば、0.1 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行い、第 2 KT パターンで賞球数表示 305 を表示する場合には、第 2 速度（例えば、0.5 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行う）ことを特徴とする遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、設定値に応じて制御される有利状態の種類が変化するので、遊技興趣を向上できる。また、計数表示を更新表示するパターンを複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0850】

更には、第 5 発明の手段 2 の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 901）であって、

遊技媒体が第 1 特別領域（例えば、変形例 11 における第 3 カウントスイッチ 9024 B）に進入したことにもとづいて、通常状態（例えば、低確低ベース状態）よりも前記有利状態に制御される割合が高い特別状態（例えば、高確低ベース状態や高確高ベース状態）に制御可能であり、

前記設定手段によって設定されている設定値が第 1 設定値であるときと第 2 設定値であるときとで、遊技媒体が前記第 1 特別領域に進入する割合が異なる（例えば、変形例 11 に示すように、設定されている設定値に応じて小当り種別を異ならせる部分と、小当り A と小当り B とで第 2 大入賞口 90712 の開放期間や開放回数を異ならせることによって小当り遊技中に遊技球が第 2 大入賞口 90712 に進入する割合を異ならせる部分）

10

20

30

40

50

ことを特徴とする手段 1 に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値に応じて遊技媒体が第 1 特別領域に進入したことにもとづき特別状態に制御される割合が異なるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0851】

更には、第 5 発明の手段 3 の遊技機として、

前記有利状態において遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU 90103 が S 9012 の遊技価値付与処理を実行する部分）を備え、

前記設定手段によって設定されている設定値が第 1 設定値であるときと第 2 設定値であるときとで、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値の大きさが異なる（例えば、変形例 12 に示すように、遊技球が各入賞口に入賞した際の賞球数を設定されている設定値に応じて異ならせる部分）

ことを特徴とする手段 1 または手段 2 に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値に応じて有利状態において付与される遊技価値の大きさが異なるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0852】

更には、第 5 発明の手段 4 の遊技機として、

遊技媒体（例えば遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 901）であって、

遊技媒体が進入可能な第 2 特別領域（例えば、変形例 16 に示す大当たり種別決定用ゲート）を備え、

前記遊技制御手段は、遊技媒体が前記第 2 特別領域に進入したことにもとづいて、複数種類の有利状態のうちのいずれかに制御可能である（例えば、遊技球が大当たり種別決定用ゲートに進入したことに基づいて 16 ラウンド大当たりまたは 4 ラウンド大当たりの大当たり遊技状態に制御される部分）

ことを特徴とする手段 1～手段 3 のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技媒体が第 2 特別領域に進入したときの有利状態の種類が、設定値に応じて変化するので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0853】

更には、第 5 発明の手段 5 の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 901）であって、

遊技媒体が進入可能な第 1 状態（例えば、開放状態）と該第 1 状態よりも遊技媒体が進入し難いまたは進入不可能な第 2 状態（例えば、閉鎖状態）に変化可能な可変手段（例えば、第 2 大入賞口 90712）と、

を備え、

所定条件が成立したこと（例えば、変動表示結果が小当りに決定されたこと）にもとづいて前記可変手段を前記第 1 状態とする特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御するとともに、進入した遊技媒体が第 3 特別領域（例えば、第 3 カウントスイッチ 9024B）に進入したことにもとづいて前記有利状態に制御し、

前記特殊状態は、複数種類の特殊状態（例えば、小当たり A の小当たり遊技状態と小当たり B の小当たり遊技状態）を含み、

前記設定手段によって設定されている設定値が第 1 設定値であるときと第 2 設定値であるときとで、複数種類の特殊状態のうちいずれの特殊状態に制御するかの割合が異なる（例えば、設定されている設定値が 1 である場合と 2 である場合、3 である場合で小当たり種別の決定割合が異なる部分）

ことを特徴とする手段 1～手段 4 のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値に応じて制御される特殊状態の種類が変化するので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0854】

また、前記実施例には、以下に示す第 6 発明も含まれている。つまり、従来、設定値を

10

20

30

40

50

設定可能であって、保留条件が成立した始動入賞について保留記憶が記憶されるパチンコ遊技機である、上記した特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機にあっては、保留記憶が記憶されている場合に設定値が変更されることが考慮されておらず、設定変更を的確に反映させることができないというがあった。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 6 発明の手段 1 の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 901）であって、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、設定値 1～設定値 3 のいずれか）に設定可能な設定手段（例えば、CPU 90103 が S90a13 の設定変更処理を実行する部分）と、

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 90103 が図 78 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 90103 が図 78 に示す始動入賞処理を実行する部分）と、

を備え、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されているときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該記憶されている保留記憶は消去される（例えば、変形例 3 に示すように、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部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定変更に前後に跨がって保留記憶が記憶されることがないので、設定変更を的確に反映させることができる。

【0855】

また、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機の問題を解決する第 6 発明の手段 E の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 901）であって、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、設定値 1～設定値 3 のいずれか）に設定可能な設定手段（例えば、CPU 90103 が S90a13 の設定変更処理を実行する部分）と、

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 90103 が図 78 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 90103 が図 78 に示す始動入賞処理を実行する部分）と、

を備え、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されているときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該記憶されている保留記憶は消去され（例えば、変形例 3 に示すように、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部分）、

さらに、

所定の契機（例えば、大入賞口や特殊入賞口 24 に遊技球が入賞したこと）にもとづいて計数表示（例えば、賞球数表示）を更新表示可能な計数表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 200 におけるステップ S707 を実行する部分）を備え、

前記計数表示実行手段は、更新後の計数結果を表示するまでの期間が第 1 期間である第 1 パターン、および更新後の計数結果を表示するまでの期間が前記第 1 期間よりも長い第 2 期間である第 2 パターンにより、前記計数表示を更新表示可能である（例えば、大当りパターンで賞球数表示 300 を表示する場合には、第 1 速度（例えば、0.1 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行い、第 2 KT パターンで賞球数表示 305 を表示する場合には、第 2 速度（例えば、0.5 秒）で賞球数を 1 ずつ増加させる表示を行う）ことを特徴とする遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、設定変更に前後に跨がって保留記憶が記憶されることがないので、設定変更を的確に反映させることができる。また、計数表示を更新表示するパターンを複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させ

10

20

30

40

50

ることができる。

#### 【0856】

更には、第6発明の手段2の遊技機として、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を、第1表示態様（例えば、白色の丸形）と該第1表示態様とは異なる第2表示態様（例えば、青色の丸形や青色の丸形、白色の三角形や白色の四角形）にて表示可能な保留表示手段（例えば、演出制御用CPU90120が図80に示す保留演出処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、CPU90103がS9022の特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、CPU90103がS9021の始動入賞判定処理を実行する部分）と、 10

前記判定手段による判定結果にもとづいて、保留表示を前記第2表示態様により表示する予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU90120がS9072の保留演出処理を実行することで保留変化演出を実行する部分）と、

を備え、

前記予告演出実行手段は、前記設定手段によって設定されている設定値が第1設定値であるときと第2設定値であるときとで異なる割合にて前記予告演出を実行する（例えば、変形例8に示すように、設定されている設定値に応じた保留変化演出の実行割合が異なる部分）

ことを特徴とする手段1に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値に応じて予告演出の実行割合が異なるため、予告演出に遊技者を注目させることができ、予告演出の演出効果を高めることができる。 20

#### 【0857】

更には、第6発明の手段3の遊技機として、

開閉可能な扉（例えば、遊技機用枠903）と、

前記扉の開放を報知する開放報知手段（例えば、変形例3に示すように、遊技機用枠903の開放をスピーカ908L、908Rや各LEDによって報知する報知手段）と、

を備え、

前記設定手段は、前記扉が開放されているときに新たな設定値を設定可能であって（例えば、変形例3に示すように、遊技場の店員等が遊技機用枠903を開放した後、錠スイッチ9051をONにすることによって表示モニタ9029に現在パチンコ遊技機901に設定されている設定値を表示させた後、設定切替スイッチ9030を操作することによって表示モニタ9029に表示されている数値を変化させ、最後に錠スイッチ9051の押込操作を行う部分）、 30

前記開放報知手段は、前記第2表示態様の保留表示が表示されている場合には、前記第2表示態様の保留表示が表示されていない場合とは異なる報知態様にて報知を行う（例えば、変形例3に示すように、遊技機用枠903が開放されている場合は、遊技機用枠903が開放されていない場合とは異なる報知態様で報知を行う）

ことを特徴とする手段2に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値を変更するときに開放される扉が開放されたときに、第2表示態様の保留表示が表示されていることを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。 40

#### 【0858】

更には、第6発明の手段4の遊技機として、

開閉可能な扉（例えば、遊技機用枠903）と、

前記扉の開放を報知する開放報知手段（例えば、変形例3に示すように、遊技機用枠903の開放をスピーカ908L、908Rや各LEDによって報知する報知手段）と、

を備え、

前記設定手段は、前記扉が開放されているときに新たな設定値を設定可能であって（例えば、変形例3に示すように、遊技場の店員等が遊技機用枠903を開放した後、錠スイ 50

ッチ 9051 を ON にすることによって表示モニター 9029 に現在パチンコ遊技機 901 に設定されている設定値を表示させた後、設定切替スイッチ 9030 を操作することによって表示モニター 9029 に表示されている数値を変化させ、最後に錠スイッチ 9051 の押込操作を行う部分）、

前記開放報知手段は、前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合には、保留記憶が記憶されていない場合とは異なる報知態様にて報知を行う（例えば、変形例 3 に示すように、遊技制御用データ保持エリア 90150 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 90150 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う部分）

ことを特徴とする手段 2 または手段 3 に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値を変更するときに開放される扉が開放されたときに、保留記憶が記憶されていることを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。

#### 【0859】

更には、第 6 発明の手段 5 の遊技機として、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、CPU 90103 が S 9022 の特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、CPU 90103 が S 9021 の始動入賞判定処理を実行する部分）と、

開閉可能な扉（例えば、遊技機用枠 903）と、

前記扉の開放を報知する開放報知手段（例えば、変形例 3 に示すように、遊技機用枠 903 の開放をスピーカ 908L、908R や各 LED によって報知する報知手段）と、  
を備え、

前記設定手段は、前記扉が開放されているときに新たな設定値を設定可能であって（例えば、変形例 3 に示すように、遊技場の店員等が遊技機用枠 903 を開放した後、錠スイッチ 9051 を ON にすることによって表示モニター 9029 に現在パチンコ遊技機 901 に設定されている設定値を表示させた後、設定切替スイッチ 9030 を操作することによって表示モニター 9029 に表示されている数値を変化させ、最後に錠スイッチ 9051 の押込操作を行う部分）、

前記開放報知手段は、前記判定手段によって有利状態に制御されると判定された保留記憶が前記保留記憶手段に記憶されているか否かに応じて異なる報知態様にて報知を行う（例えば、変形例 3 に示すように、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とは異なる報知態様で報知を行う部分）

ことを特徴とする手段 1 ～手段 4 のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値を変更するときに開放される扉が開放されたときに、有利状態に制御される保留記憶の有無を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。

#### 【0860】

更には、第 6 発明の手段 6 の遊技機として、

前記設定手段は、設定用鍵を使用した鍵操作が可能な鍵操作手段（例えば、錠スイッチ 9051）と、該鍵操作手段における鍵操作にもとづいて設定変更処理を実行する設定変更処理手段（例えば、CPU 90103 が図 75 に示す S a 9013 の設定変更処理を実行する部分）とを含み、

前記保留記憶手段は、前記設定変更処理が実行されるときに保留記憶を消去する（例えば、変形例 3 に示すように、CPU 90103 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する部分）

ことを特徴とする手段 1 ～手段 5 のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定変更処理が実行されるときに保留記憶を消去することで、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。

## 【0861】

更には、第6発明の手段7の遊技機として、

前記設定手段は、設定用鍵を使用した鍵操作が可能な鍵操作手段（例えば、錠スイッチ9051）と、該鍵操作手段における鍵操作によって設定変更処理を実行する設定変更処理手段（例えば、CPU90103が図75に示すSa9013の設定変更処理を実行する部分）とを含み、

前記保留記憶手段は、前記設定変更処理が実行されて新たな設定値が設定されたときに保留記憶を消去する（例えば、変形例3に示すように、パチンコ遊技機901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部分）

ことを特徴とする手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、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。

## 【0862】

また、前記実施例には、以下に示す第7発明も含まれている。つまり、従来、設定値を設定可能であって、大当りにおいて開放制御される大入賞口や普通図柄が当たりとなることで開放制御される可変入賞口（電チュー）を備えた、上記した特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、大入賞口や可変入賞口が開放制御されている場合に設定値が変更されることが考慮されておらず、設定変更を的確に反映させることができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第7発明の手段1の遊技機として、

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

複数の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、設定値1～設定値3のいずれか）に設定可能な設定手段（例えば、CPU90103がSa9013の設定変更処理を実行する部分）と、

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、CPU90103が図78に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が入賞可能な第1状態（例えば、開放状態）と、該第1状態よりも遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態（例えば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（例えば、第1大入賞口や第2大入賞口90712）と、

前記可変入賞手段を制御する制御手段（例えば、CPU90103がS9027の大当り開放中処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変入賞手段は、前記第1状態であるときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該第1状態から前記第2状態に変化する（例えば、図76に示すように、パチンコ遊技機901に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機901の電源をOFFにすることで、第1大入賞口や第2大入賞口90712が閉鎖される部分や、変形例3に示すように、パチンコ遊技機901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90712が閉鎖される部分や、変形例3に示すように、パチンコ遊技機901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90712が閉鎖される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技媒体が入賞可能な第1状態が設定値の変更に跨がってしまい、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防ぐことができる。

## 【0863】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第7発明の手段Fの遊技機として、

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

10

20

30

40

50

複数の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、設定値１～設定値３のいずれか）に設定可能な設定手段（例えば、CPU 90103がSa 9013の設定変更処理を実行する部分）と、

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 90103が図78に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が入賞可能な第１状態（例えば、開放状態）と、該第１状態よりも遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第２状態（例えば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（例えば、第１大入賞口や第２大入賞口90712）と、

前記可変入賞手段を制御する制御手段（例えば、CPU 90103がS 9027の大当り開放中処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変入賞手段は、前記第１状態であるときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該第１状態から前記第２状態に変化し（例えば、図76に示すように、パチンコ遊技機901に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機901の電源をOFFにすることで、第１大入賞口や第２大入賞口90712が閉鎖される部分や、変形例3に示すように、パチンコ遊技機901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90712が閉鎖される部分や、変形例3に示すように、パチンコ遊技機901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90712が閉鎖される部分）、

さらに、

所定の契機（例えば、大入賞口や特殊入賞口24に遊技球が入賞したこと）にもとづいて計数表示（例えば、賞球数表示）を更新表示可能な計数表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ200におけるステップS 707を実行する部分）を備え、

前記計数表示実行手段は、更新後の計数結果を表示するまでの期間が第１期間である第１パターン、および更新後の計数結果を表示するまでの期間が前記第１期間よりも長い第２期間である第２パターンにより、前記計数表示を更新表示可能である（例えば、大当りパターンで賞球数表示300を表示する場合には、第１速度（例えば、0.1秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行い、第2KTパターンで賞球数表示305を表示する場合には、第２速度（例えば、0.5秒）で賞球数を1ずつ増加させる表示を行う）ことを特徴とする遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、遊技媒体が入賞可能な第１状態が設定値の変更に跨がってしまい、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防ぐことができる。また、計数表示を更新表示するパターンを複数種類備えることにより、計数表示の更新表示を行う場合に遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0864】

更には、第7発明の手段2の遊技機として、

前記可変入賞手段は、入賞した遊技媒体を貯留可能な貯留領域（例えば、規制部材90721上）とを有し、

前記貯留領域に遊技媒体が貯留されているときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該貯留されている遊技媒体は排出される（例えば、パチンコ遊技機901に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機901の電源をOFFとする場合、該電源をOFFとするタイミングで規制状態の規制部材90721上に遊技球が滞留（貯留）している場合は、規制部材90721が規制状態から許容状態に変化することによって遊技球が第3カウントスイッチ9024Bまたは第4カウントスイッチ9024Cを通過して第2特別可変入賞球装置907Bから排出される部分）

ことを特徴とする手段1に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技媒体の貯留が設定値の変更に跨がってしまい、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防ぐことができる。

#### 【0865】

更には、第7発明の手段3の遊技機として、

前記設定手段は、設定用鍵を使用した鍵操作が可能な鍵操作手段（例えば、錠スイッチ 9051）と、該鍵操作手段における鍵操作にもとづいて設定変更処理を実行する設定変更処理手段（例えば、CPU90103が図75に示すSa9013の設定変更処理を実行する部分）とを含み、

前記可変入賞手段は、前記設定変更処理が実行されるときに前記第2状態に変化する（例えば、変形例3に示すように、CPU90103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90712を閉鎖する部分）

ことを特徴とする手段1または手段2に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定変更処理が実行されるときに第2状態に変化させることで、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。

10

#### 【0866】

更には、第7発明の手段4の遊技機として、

前記設定手段は、設定用鍵を使用した鍵操作が可能な鍵操作手段（例えば、錠スイッチ 9051）と、該鍵操作手段における鍵操作によって設定変更処理を実行する設定変更処理手段（例えば、CPU90103が図75に示すSa9013の設定変更処理を実行する部分）とを含み、

前記可変入賞手段は、前記設定変更処理が実行されて新たな設定値が設定されたときに前記第2状態に変化する（例えば、変形例3に示すようにパチンコ遊技機901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90712が閉鎖される部分）

20

ことを特徴とする手段1または手段2に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、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、第1状態が第2状態となってしまうことを防ぐことができる。

#### 【0867】

更には、第7発明の手段5の遊技機として、

前記設定手段は、設定用鍵を使用した鍵操作が可能な鍵操作手段（例えば、錠スイッチ 9051）と、該鍵操作手段における鍵操作にもとづいて設定変更処理を実行する設定変更処理手段（例えば、CPU90103が図75に示すSa9013の設定変更処理を実行する部分）とを含み、

30

遊技に関する演出において動作する演出用可動体（例えば、変形例13に示す可動体）と、

前記可変入賞手段に関する初期化制御を行う第1初期化制御手段（例えば、変形例13に示す特別可変入賞球装置初期化制御）と、

前記演出用可動体の初期化制御を行う第2初期化制御手段（例えば、変形例13に示す可動体初期化制御）と、

を備え、

前記第1初期化制御手段は、前記設定変更処理が実行されるときに前記可変入賞手段の初期化制御を行い（例えば、変形例13に示すように、パチンコ遊技機901に新たな設定値が設定されるときに、演出制御用CPU90120が特別可変入賞球装置初期化制御を実行する部分）、

40

前記第2初期化制御手段は、前記設定変更処理が実行されるときに前記演出用可動体の初期化制御を行う（例えば、変形例13に示すように、パチンコ遊技機901に新たな設定値が設定されるときに、演出制御用CPU90120が可動体初期化制御を実行する部分）

ことを特徴とする手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定変更処理が実行されるときに初期化制御が実行されるので、可変入賞手段と演出用可動体の動作に、新たな設定値を的確に反映させることができる。

#### 【0868】

更には、第7発明の手段6の遊技機として、

50

前記第 1 初期化制御手段は、前記第 2 初期化制御手段の初期化制御が実行されるよりも前に、前記可変入賞手段の初期化制御を実行する（例えば、変形例 1 3 に示すように、特別可変入賞球装置初期化制御が可動体初期化制御よりも先に実行される部分）

ことを特徴とする手段 5 に記載の遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技媒体の入賞に関わる可変入賞手段の初期化制御を迅速に行うことができる。

#### 【0869】

以上、この実施例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、この実施例の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの実施例に含まれる。

#### 【0870】

例えば、前記実施例では、この実施例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、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例 1 として図 8 4 (A) 及び図 8 4 (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 9 0 5 F 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 C から第 1 保留記憶表示エリア 9 0 5 D を経由することなく直接アクティブ表示エリア 9 0 5 F 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 9 0 5 F 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。

#### 【0871】

また、前記実施例では、第 1 保留記憶表示エリア 9 0 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 9 0 5 U 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、この実施例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たりとなる割合（大当たり期待度）を示唆する保留変化演出を実行可能としてもよい。

#### 【0872】

尚、このように、保留表示の表示態様に応じて大当たり期待度を異ならせる場合には、第 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 8 5 (A) ～図 8 5 (D) に示すように、演出表示装置 9 0 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。

#### 【0873】

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、この実施例はこれに限定されるものではなく、図 8 6 (A) ～図 8 6 (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、演出表示装置 9 0 5 にて表示される画像によって隠蔽してもよい。

#### 【0874】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機 9 0 1 の電源投入時に該パチンコ遊技機 9 0 1 の設定値を変更可能な形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 9 0 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 9 0 1 の設定値を変更する場合は、変形例 3 として図 8 7 (A) ～図 8 7 (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 9 0 3 を開放した後、錠スイッチ 9 0 5 1 を ON にすることによって表示モニタ（第 1 表示部 9 0 2 9 A）に現在パチンコ遊技機 9 0 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

10

20

30

40

50

切替スイッチ 9052 を操作することによって第 1 表示部 9029A に表示されている数値を変化させる。そして、遊技場の店員等が錠スイッチ 9051 を押込み操作することによって第 1 表示部 9029A に表示されている数値（設定値）を新たなパチンコ遊技機 901 の設定値として設定するとともに、RAM 90102 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 90150 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 90152、遊技制御タイマ設定部 90153、遊技制御カウンタ設定部 90154、遊技制御バッファ設定部 90155 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。このように、遊技制御用データ保持エリア 90150 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、新たに普通可変入賞球装置 906B 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 90150 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、普通可変入賞球装置 906B が開放中であれば該普通可変入賞球装置 906B 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。

10

#### 【0875】

尚、本変形例 3 では、パチンコ遊技機 901 の設定値を遊技中に変更可能な形態を例示しているが、この実施例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 901 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 903 の開放が検出されていることに基づいてスピーカ 908L、908R からの音出力や LED の発光等によって遊技機用枠 903 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 901 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。

20

#### 【0876】

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 903 の開放中に遊技制御用データ保持エリア 90150 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 90150 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 90150 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 903 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 90150 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。

30

#### 【0877】

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 903 の開放中に遊技制御用データ保持エリア 90150 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 903 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。

40

#### 【0878】

更に、本変形例 3 のようにパチンコ遊技機 901 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 903 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有ると判定した場合には、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。

50

このようにすることで、遊技機用枠 903 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。

#### 【0879】

尚、本変形例 3 では、パチンコ遊技機 901 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、この実施例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 901 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。

#### 【0880】

また、本変形例 3 においては、パチンコ遊技機 901 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、この実施例はこれに限定されるものではなく、図 87 (A) に示すように、表示モニター 9029 にパチンコ遊技機 901 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、CPU 90103 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 901 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。

#### 【0881】

また、本変形例 3 においては、パチンコ遊技機 901 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 90712 が閉鎖される形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、図 87 (A) に示すように、表示モニター 9029 にパチンコ遊技機 901 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、CPU 90103 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 90712 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 901 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。

#### 【0882】

また、本変形例 3 においては、遊技機用枠 903 の開放中に遊技制御用データ保持エリア 90150 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、この実施例はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠 903 の開放中に遊技制御用データ保持エリア 90150 内に保留記憶が有る場合は、パチンコ遊技機 901 に新たな設定値を設定不能としてもよいし、遊技機用枠 903 の開放中に遊技制御用データ保持エリア 90150 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 901 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。

#### 【0883】

また、前記実施例では、表示モニター 9029 に第 1 表示部 9029A ~ 第 5 表示部 9029E までの 5 つの表示部を設け、第 1 表示部 9029A において第 2 表示部 9029B ~ 第 5 表示部 9029E 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、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例 4 として図 88 (A) に示すように、表示モニターには表示中の連比、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 88 (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、表示モニター 9029 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。

#### 【0884】

また、前記実施例や本変形例 4 においては、表示モニター 9029 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 9030 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

10

20

30

40

50

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、この実施例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 9030 の操作毎に切替可能としてもよい。

#### 【0885】

また、前記実施例では、表示モニター 9029 において設定値毎の連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例 5 として、表示モニター 9029 においては、設定値 1～設定値 3 のいずれか 1 の設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能としてもよい。例えば、設定値 1～設定値 3 の各々で連比、役比、ベースを算出し、これら算出した連比、役比、ベースのうち、最も高いまたは低い値や、最も計測時間の長いまたは短い値等のみを表示モニター 9029 において表示可能とすればよい。更に、これら算出した連比、役比、ベースのうち、最も高いまたは低い値や、最も計測時間の長いまたは短い値を表示モニター 9029 における初期表示とし、表示切替スイッチ 9030 の操作によって該初期表示から他の値に表示モニター 9029 の表示を切替可能としてもよい。

#### 【0886】

また、前記実施例では、表示モニター 9029 において設定値毎の連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例 6 として、設定値 1 における連比、役比、ベースと、設定値 2 における連比、役比、ベースと、設定値 3 における連比、役比、ベースと、のうち、2 以上の設定値における連比、役比、ベースを算出可能とし、各設定値毎の連比、役比、ベースに加えて、或いは替えてこれら 2 以上の設定値における連比、役比、ベースを表示モニター 9029 にて表示可能としてもよい。このように、2 以上の設定値における連比、役比、ベースを表示モニター 9029 において表示可能とすることで、パチンコ遊技機 901 の状態をより詳細に把握することが可能となる。尚、本変形例 6 では、この実施例における複合情報として、2 以上の設定値において合算した連比、役比、ベースを算出して表示モニター 9029 に表示可能とする形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、この実施例における複合情報としては、2 以上の設定値における連比、役比、ベースの平均値を算出して表示モニター 9029 に表示可能としてもよい。

#### 【0887】

また、前記実施例では、表示モニター 9029 において、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たが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例 7 として、表示モニター 9029 においては、設定されている設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能としてもよい。更に、表示モニター 9029 においては、設定されている設定値に応じた連比、役比、ベースを初期表示として表示するとともに、表示切替スイッチ 9030 の操作に応じて、該初期表示から他の設定値における連比、役比、ベースの表示に切り替えてもよい。

#### 【0888】

更に、前記実施例では、表示モニター 9029 において、設定値に応じた所定情報として連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、表示モニター 9029 においては、設定値に応じた所定情報として、所定時間（例えば、1 時間）あたりの賞球数等、連比、役比、ベース以外の数値を表示可能としてもよい。

#### 【0889】

また、前記実施例では、第 1 保留記憶表示エリア 905D や第 2 保留記憶表示エリア 905U において白色の丸形の保留表示を表示する形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例 8 として、これら保留表示の表示態様としては、色や形状が異なる複数の表示態様を設けてもよい。特に、本変形例 8 においては、演出制御用 C

10

20

30

40

50

P U 9 0 1 2 0 が図 8 0 に示す保留演出処理を実行することによって、保留表示の表示態様を白色の丸形とは異なる表示態様（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）にて表示し、当該保留表示に対応する変動表示結果が大当たりとなることを示唆する保留変化演出を実行可能としてもよい。

#### 【0890】

また、本変形例 8 では、作用演出を実行することで保留表示の表示態様が変化することを示唆する形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、作用演出は、変動表示の開始タイミングや終了タイミングにて実行してもよいし、これら変動表示の開始タイミングや終了タイミング以外のタイミングにて実行してもよい。例えば、第 1 特図保留記憶数が上限値（この実施例では 4 個）等の特定の値に達したことを条件に作用演出を実行してもよい。尚、このように、変動表示中に保留記憶数が上限値等の特定の値に達したことを上限に作用演出の実行を決定する場合は、次回の変動表示において作用演出を実行し、保留表示内に保留変化演出の対象の保留表示が存在する場合は、該保留表示の表示態様を作用演出の終了タイミングにおいて変化させればよい。このようにすることで、新たな保留記憶が記憶されるように遊技者に対して遊技を促進することができる。

#### 【0891】

また、前記変形例 2 では、保留変化演出を実行可能な形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例 8 として、このように保留変化演出を実行可能とする場合は、演出制御用 C P U 9 0 1 2 0 が図 8 0 に示す保留演出処理を実行することによって、保留表示に作用する作用演出を実行可能とし、該作用演出の実行によって保留表示の表示態様の変化すること示唆してもよい。このようにすることで、保留表示の表示態様が作用演出の実行によって変化するか否か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。

#### 【0892】

尚、本変形例 8 においては、第 1 保留記憶表示エリア 9 0 5 D における保留表示のシフト中は、作用演出を実行しない、つまり、作用演出を実行する場合は、第 1 保留記憶表示エリア 9 0 5 D における保留表示のシフト後に作用演出を実行することによって、演出制御用 C P U 9 0 1 2 0 が作用演出を実行するための処理を簡素化してもよい。

#### 【0893】

更に、前記変形例 2 や変形例 8 では、保留表示の表示態様を変化させることによって当該保留表示に対応する変動表示結果が大当たりとなることを示唆する保留変化演出を実行可能な形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、保留変化演出の実行割合は、設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、保留変化演出に遊技者を注目させることができ、保留変化演出の演出効果を高めることができる。

#### 【0894】

また、前記実施例では、図 6 5 及び図 6 6 に示す各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たが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例 9 として、例えば、大当たり遊技終了直後や時短状態中等の特定条件下においては、図 6 5 及び図 6 6 に示した以外の変動パターン判定テーブル（以下、特殊変動パターン判定テーブル）を用いることによって、図 6 5 及び図 6 6 に示す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場合よりも特定の変動パターンでの変動表示（例えば短縮非リーチの変動パターン（P A 1 ' - 4））が実行され易いようにしてもよい。

#### 【0895】

尚、このように、特殊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可能とする場合は、設定されている設定値に応じて、特集変動パターン判定テーブルを用いた変動パターンの決定から図 6 5 及び図 6 6 に示す変動パターン判定テーブルを用いた変動パターンの決定に切り替えるタイミングを異ならせてもよい。具体的には、設定されている設定値が 1 である場合は、大当たり遊技終了後の 1 5 回目迄の変動表示までを特殊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、大当たり遊技終了後の 1 6 回目以降は、図

6 5 及び図 6 6 に示す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、設定されている設定値が 2 である場合は、大当り遊技終了後の 1 0 回目迄の変動表示までを特殊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、大当り遊技終了後の 1 1 回目以降は、図 6 5 及び図 6 6 に示す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、設定されている設定値が 3 である場合は、大当り遊技終了後の 5 回目迄の変動表示までを特殊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、大当り遊技終了後の 6 回目以降は、図 6 5 及び図 6 6 に示す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ればよい。

#### 【0896】

また、本変形例 9 においては、RAM クリア処理（図 7 5 に示す S a 9 0 9 参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 9 0 1 に設定されている設定値が変更されてから最初の 1 0 変動目において特殊な変動パターンにて変動表示が実行されると、遊技者にとって有利な設定値（例えば、設定値 1）が設定されていることを示唆し、RAM クリア処理（図 7 5 に示す S a 9 0 9 参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 9 0 1 に設定されている設定値が変更されてから 3 0 変動目において特殊な変動パターンにて変動表示が実行されると遊技者にとって有利な設定値（例えば、設定値 1）が設定されていることが確定する等、特定のタイミングや特定回数の変動表示において特殊な変動パターンにて変動表示が実行されるか否かに注目させるゲーム性としてもよい。尚、パチンコ遊技機 9 0 1 をこのようなゲーム性とする場合は、設定されている設定値が 1 のときが最も RAM クリア処理（図 7 5 に示す S a 9 0 9 参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 9 0 1 に設定されている設定値が変更されてから最初の 1 0 変動目において特殊な変動パターンにて変動が実行される割合が高く、設定されている設定値が 3 のときが最も RAM クリア処理（図 7 5 に示す S a 9 0 9 参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 9 0 1 に設定されている設定値が変更されてから最初の 1 0 変動目において特殊な変動パターンにて変動が実行される割合が低くなるようにするとともに、設定されている設定値が 1 の場合のみ RAM クリア処理（図 7 5 に示す S a 9 0 9 参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 9 0 1 に設定されている設定値が変更されてから最初の 3 0 変動目において特殊な変動パターンにて変動が実行されるようにすればよい。

#### 【0897】

また、本変形例 9 では、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を特殊変動パターン判定テーブルから図 6 5 及び図 6 6 に示す変動パターン判定テーブルに切り替える切替条件（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を特殊変動パターン判定テーブルから図 6 5 及び図 6 6 に示す変動パターン判定テーブルに切り替える迄の変動回数）を、設定されている設定値に応じて異ならせる形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、これら切替条件は、設定されている設定値に応じて異なる割合にて決定してもよい。

#### 【0898】

このように、設定されている設定値に応じ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を特殊変動パターン判定テーブルから図 6 5 及び図 6 6 に示す変動パターン判定テーブルに切り替える切替条件が異なることによって、特定の変動パターン（例えば、短縮非リーチ（P A 1 ' - 4））の決定割合が低下したタイミングに遊技者を注目させることができるので、変動パターンによる演出効果を高めることができる。

#### 【0899】

また、前記実施例では、図 6 5 及び図 6 6 に示す各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たが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例 1 0 として、RAM クリア処理（図 7 5 に示す S a 9 0 9 参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 9 0 1 に設定されている設定値が変更されてから所定時間（例えば、1 時間）が経過するまで、または、所定回数（例えば、1 0 0 回）の変動表示が実行されるまでの間は、特定の変動パターンの変動表示（例えば、スーパーリーチの変動パターンの変動表示）の決定割合が図 6 5 及び図 6 6 に示す各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場合よりも増加或いは低下するようにしてもよい。

#### 【0900】

尚、このような場合は、更に、設定されている設定値が1である場合と2である場合、3である場合とで、それぞれ異なる決定割合にてスーパーリーチの変動パターンの変動表示の実行を決定することによって、RAMクリア処理（図75に示すSa909参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が変更されてから所定時間（例えば、1時間）が経過するまで、または、所定回数（例えば、100回）の変動表示が実行されるまでの間においてスーパーリーチの変動パターンの変動表示回数に遊技者を注目させることができるので、スーパーリーチの変動パターンの変動表示による演出効果を高めることができる。更に、本変形例10では、RAMクリア処理（図75に示すSa909参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が変更されてから所定時間が経過するまで、または、所定回数の変動表示を実行が実行されるまでの間においてのみ決定可能な変動パターンを設定値毎に設け、これら設定値に応じた変動パターンによる変動表示の実行によってパチンコ遊技機901に設定されている設定値を遊技者に対して報知可能としてもよい。

10

#### 【0901】

また、本変形例10では、RAMクリア処理（図75に示すSa909参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が変更されてから所定時間（例えば、1時間）が経過するまでや所定回数（例えば、100回）の変動表示が実行されるまでの間で、パチンコ遊技機901に設定されている設定値に応じてスーパー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、この実施例はこれに限定されるものではなく、RAMクリア処理（図75に示すSa909参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が変更されてから所定時間が経過するまでや所定回数の変動表示が実行されるまでの間は、パチンコ遊技機901に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等のスーパーリーチ以外の変動パターンの決定割合が異なってもよいし、RAMクリア処理（図75に示すSa909参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が変更されてから所定時間が経過するまでや所定回数の変動表示が実行されるまでの間は、パチンコ遊技機901に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、スーパーリーチ等の通常の変動パターンとは異なる変動パターン（例えば、変動時間が0.1等の極端に短い変動パターンや、変動時間が10分等の極端に長い変動パターン）の決定割合が異なるようにしてもよい。

20

30

#### 【0902】

更に、本変形例10では、RAMクリア処理（図75に示すSa909参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が変更されてから所定時間（例えば、1時間）が経過することや所定回数（例えば、100回）の変動表示が実行されるまでの間において、変動表示がスーパーリーチの変動パターンにて実行される割合でパチンコ遊技機901に設定されている設定値を示唆する形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、RAMクリア処理（図75に示すSa909参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が変更されてから所定時間が経過するまでや所定回数の変動表示が実行されるまでの間は、特定の演出が実行される割合でパチンコ遊技機901に設定されている設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が遊技者にとって有利な設定値であることを示唆する高設定示唆演出を実行可能とし、RAMクリア処理（図75に示すSa909参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が変更されてから所定時間が経過するまでや所定回数の変動表示が実行されるまでの間は、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が1（最も遊技者にとって有利な設定値）である場合が最も該高設定値示唆演出が実行され易く、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が3（最も遊技者にとって不利な設定値）である場合が最も該高設定値示唆演出が実行され難くすればよい。

40

50

## 【0903】

また、本変形例10では、RAMクリア処理（図75に示すSa909参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が変更されてから所定時間（例えば、1時間）が経過するまでや所定回数（例えば、100回）の変動表示が実行されるまでの間で、パチンコ遊技機901に設定されている設定値に応じてスーパー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、この実施例はこれに限定されるものではなく、RAMクリア処理（図75に示すSa909参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が変更されてから所定時間が経過するまでや所定回数の変動表示が実行されるまでの間は、パチンコ遊技機901に設定されている設定値が前回パチンコ遊技機901への電源供給が停止したときから変更されたか否かに応じて非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの少なくともいずれかの変動パターンの決定割合が異なるようにしてもよい。

10

## 【0904】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機901を第3カウントスイッチ9024Bに遊技球が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機とする形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例11として、パチンコ遊技機901は、大当り遊技終了後に遊技状態を変動表示結果が通常状態（低確低ベース状態や低確高ベース状態）よりも高まる確変状態（高確低ベース状態や高確高ベース状態）に制御可能なパチンコ遊技機であってもよい。更に、パチンコ遊技機901をこのように遊技状態を確変状態に制御可能なパチンコ遊技機として構成する場合は、大当り遊技中に第3カウントスイッチ9024Bに遊技球が進入したことに基づいて大当り遊技終了後に遊技状態を確変状態に制御可能に構成してもよい。

20

## 【0905】

尚、このように、パチンコ遊技機901を大当り遊技中に第3カウントスイッチ9024Bに遊技球が進入したことに基づいて大当り遊技終了後に遊技状態を確変状態に制御可能に構成する場合は、大当り種別として、大当り遊技中に第2大入賞口90712を開放する大当り種別、つまり、遊技球が大当り遊技中に第3カウントスイッチ9024Bを通過可能な大当り種別（以下、大当りX）と、大当り遊技中に第2大入賞口90712を開放しない、つまり、遊技球が大当り遊技中に第3カウントスイッチ9024Bを通過不能な大当り種別（以下、大当りY）を設け、これら大当りXと大当りYの決定割合を設定値に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、設定されている設定値に応じて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

## 【0906】

また、前記実施例では、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割合や、大当り種別の決定割合を異ならせる形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例12として、これら変動表示結果が大当りとなる割合や、大当り種別の決定割合が異なることに加えて、或いは替えて、遊技球が各入賞口に入賞した際の賞球数や、大当り遊技中における各ラウンドにおける大入賞口への遊技球の上限入賞数を設定されている設定値に応じて異ならせるようにしてもよい。更には、大当り遊技中における第1大入賞口と第2大入賞口90712の開放パターンを設定されている設定値に応じて異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態において付与される賞球数を設定値に応じて異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

## 【0907】

また、前記実施例では、変動表示中等の遊技中にリーチ演出等の演出を実行可能な形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例13として、パチンコ遊技機901に可動体を設け、該可動体を変動表示中や大当り遊技中の等の遊技中に動作させる可動体演出を実行可能としても良い。尚、このようにパチンコ遊技機901に可動体を設ける場合は、第2特別可変入賞球装置907B内における規制部材90721の

50

進退動作確認等の特別可変入賞球装置初期化制御を演出制御用CPU90120に実行可能とするとともに、可動体の動作確認や可動体を初期位置に移動させる可動体初期化制御を演出制御用CPU90120に実行可能とし、パチンコ遊技機901に新たな設定値が設定されるとき（例えば、パチンコ遊技機901に電源が投入されたときや、パチンコ遊技機901に新たな設定値が設定されたとき）に、演出制御用CPU90120がこれら特別可変入賞球装置初期化制御や可動体初期化制御を実行するようにしてもよい。このようにすることで、第2特別可変入賞球装置907B及び可動体の動作に、新たな設定値を的確に反映させることができる。尚、このような特別可変入賞球装置初期化制御や可動体初期化制御は、図75に示す遊技制御メイン処理におけるSa9013またはSa9014の実行後（例えば、1回目のタイマ割込のタイミング）に実行すればよい。

10

#### 【0908】

更に、このように演出制御用CPU90120が特別可変入賞球装置初期化制御や可動体初期化制御を実行可能である場合は、特別可変入賞球装置初期化制御を可動体初期化制御よりも前のタイミングから開始してもよい。また、特別可変入賞球装置初期化制御を可動体初期化制御と同時に開始するとともに、特別可変入賞球装置初期化制御を可動体初期化制御よりも先に終了してもよい。このようにすることで、遊技球の入賞に関わる第1特別可変入賞球装置907A、第2特別可変入賞球装置907Bの初期化制御を迅速に行うことができる。

#### 【0909】

また、前記実施例では、設定されている設定値にかかわらず共通の割合でスーパーリーチ変動パターンを決定する形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例14として、設定されている設定値に応じてスーパーリーチ変動パターンの決定割合が異なってもよい。

20

#### 【0910】

尚、前記実施例、前記変形例10、前記変形例14においては、この実施例における第1設定値が1、この実施例における第2設定値が2と3の場合を例示しているが、前記実施例、前記変形例10、前記変形例14における第1設定値と第2設定値とはそれぞれ異なる設定値であってもよい。

#### 【0911】

また、前記実施例、前記変形例10、前記変形例14においてはこの実施例における特定可変表示パターンをスーパーリーチの変動パターンとしているが、前記実施例、前記変形例10、前記変形例14における特定可変表示パターンは、それぞれ異なる変動パターンであってもよい。

30

#### 【0912】

また、前記実施例では、錠スイッチ9051と設定切替スイッチ9052とをパチンコ遊技機901の背面側に設ける形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、これら錠スイッチ9051と設定切替スイッチ9052の設置箇所は、該パチンコ遊技機901の背面側であれば、図89に示すように、主基板9011の側方等であってもよい。更に、錠スイッチ9051と設定切替スイッチ9052をパチンコ遊技機901の背面側に設けることによって、遊技場の店員等が遊技機用枠903を開放しなければこれら錠スイッチ9051と設定切替スイッチ9052を操作不能である、つまり、遊技場の店員等が遊技機用枠903を開放しなければパチンコ遊技機901の設定値を変更不能である形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例15として図89及び図90に示すように、遊技機用枠903の閉鎖時に錠スイッチ9051と設定切替スイッチ9052をパチンコ遊技機901の背面側から被覆するセキュリティカバー90500Aを設けることで、遊技機用枠903の閉鎖時におけるパチンコ遊技機901の不正な設定値の変更を防止できるようにしてもよい。

40

#### 【0913】

本変形例15におけるセキュリティカバー90500Aは、外枠901aの右側辺下部に取り付けられている。このようにすることで、遊技機用枠903の閉鎖時には、セキ

50

セキュリティカバー 90500A がパチンコ遊技機 901 の背面側から錠スイッチ 9051 と設定切替スイッチ 9052 に近接することによって、錠スイッチ 9051 と設定切替スイッチ 9052 とを操作不能とすることができる一方で、遊技機用枠 903 の開放時には、セキュリティカバー 90500A が錠スイッチ 9051 と設定切替スイッチ 9052 とから離間することによって、錠スイッチ 9051 と設定切替スイッチとを操作可能とすることができる。更に、本変形例 15 では、セキュリティカバー 90500A を用いて錠スイッチ 9051 と設定切替スイッチ 9052 とをパチンコ遊技機 901 の背面側から被覆することによって遊技機用枠 903 の閉鎖時におけるパチンコ遊技機 901 の不正な設定値の変更を防止する形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、錠スイッチ 9051 と設定切替スイッチ 9052 とをパチンコ遊技機 901 の背面側からカバー体によって被覆するとともに、更に遊技機用枠 903 の閉鎖時にパチンコ遊技機 901 の背面側から該カバー体をセキュリティカバー 90500A によってパチンコ遊技機 901 の背面側から被覆する（セキュリティカバー 90500A によってカバー体を前方に向けて押圧する）ことにより、遊技機用枠 903 の閉鎖時におけるパチンコ遊技機 901 の不正な設定値の変更をより強力に防止できるようにしてもよい。

#### 【0914】

尚、本変形例 15 では、セキュリティカバー 90500A を外枠 901a に設ける形態を例示しているが、この実施例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 903 に設けてもよい。具体的には、図 91 (A) 及び図 91 (B) に示すように、セキュリティカバー 90500B を遊技機用枠 903 に対して左右方向にスライド可能に設けてもよい。このような場合は、遊技機用枠 903 の閉鎖時には、セキュリティカバー 90500B の右端部を外枠 901a の右側辺と遊技機用枠 903 との間で挟持し、該セキュリティカバー 90500B を錠スイッチ 9051 と設定切替スイッチ 9052 とを背面側から被覆している状態から移動不能とすればよい。そして、遊技機用枠 903 の開放時には、セキュリティカバー 90500B をスライド移動させることによって錠スイッチ 9051 と設定切替スイッチ 9052 とを操作可能とすればよい。

#### 【0915】

更に、図 92 (A) 及び図 92 (B) に示すように、セキュリティカバー 90500C の左端部を遊技機用枠 903 の背面側に設けられた図示しない上下方向を向く枢軸に対して回動可能に枢支してもよい。このような場合は、遊技機用枠 903 の閉鎖時には、セキュリティカバー 90500C の右端部を外枠 901a の右側辺と遊技機用枠 903 との間で挟持し、該セキュリティカバー 90500C を錠スイッチ 9051 と設定切替スイッチ 9052 とを背面側から被覆している状態から移動不能とすればよい。そして、遊技機用枠 903 の開放時には、セキュリティカバー 90500C を図示しない枢軸周りに回動させることによって錠スイッチ 9051 と設定切替スイッチ 9052 とを操作可能とすればよい。

#### 【0916】

尚、本変形例 15 では、セキュリティカバー 90500A、90500B、90500C によって錠スイッチ 9051 及び設定切替スイッチ 9052 をパチンコ遊技機 901 の背面側から被覆し、遊技機用枠 903 の閉鎖時にこれら錠スイッチ 9051 及び設定切替スイッチ 9052 が不正に操作されることを防止する形態を例示しているが、この実施例はこれに限定されるものではなく、図 89～図 92 に示すように、これらセキュリティカバー 90500A、90500B、90500C を主基板 9011 に重複するように設ける場合には、これらセキュリティカバー 90500A、90500B、90500C を透過性を有する樹脂材等によって構成し、主基板 9011 の実装面や封印シールの視認性を妨げないようにしてもよい。

#### 【0917】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機 901 を、前述した 1 種 2 種混合タイプの遊技性のパチンコ遊技機とする形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 901 は、前述した確変ループタイプや V 確変タイプ等、異なる遊技

性であってもよい。尚、このようにパチンコ遊技機 901 の遊技性を前述した確変ループタイプやV確変タイプとする場合には、特定の大当たり遊技終了後に第1大入賞口を開放対象とする小当たりにより持ち玉を増加させることが可能（所謂小当たりタイム）な機能を有するようにしてもよい。

#### 【0918】

このようにパチンコ遊技機 901 を小当たりタイムの機能を有する遊技機とする場合は、前記実施例のように設定値に応じて大当たり確率を異ならせる（例えば、設定値1の場合は通常状態の大当たり確率を  $1/200$  とするとともに確変状態の大当たり確率を  $1/20$  とし、設定値2の場合は通常状態の大当たり確率を  $1/300$  とするとともに確変状態の大当たり確率を  $1/30$  とする）ことによって、一方の設定値が設定されている場合は、初当たり確率が他の設定値が設定されている場合よりも高いことにより小当たりタイムに突入し易くなるが、確変制御中に大当たりとなる確率も他の設定値が設定されている場合よりも高いので、小当たりタイムが終了し易くなる。つまり、確変制御を実行可能なパチンコ遊技機に小当たりタイムの機能を搭載する場合は、通常状態における大当たり確率が高い設定値が設定されているほど小当たりタイムに突入する確率が高い一方で小当たりタイムが継続し難く、通常状態における大当たり確率が低い設定値が設定されているほど小当たりタイムに突入する確率が低い一方で小当たりタイムが継続し易くなる。このため、確変ループタイプやV確変タイプのパチンコ遊技機 901 にあっては、小当たりタイムの機能を搭載することによって遊技の幅を広げることができるばかりか、大当たり確率の低い設定値が設定されているパチンコ遊技機 901 であっても遊技者に対して遊技を行う意志を惹起させることができる。

#### 【0919】

また、前述したV確変タイプのパチンコ遊技機 901 にあっては、確変制御決定用ラウンドにおける確変制御決定用大入賞口の開放パターンを長期開放パターン（遊技球が確変制御決定用大入賞口に入賞し易い開放パターン）と短期開放パターン（遊技球が確変制御決定用大入賞口に入賞し難い開放パターン）とから決定する場合、これら長期開放パターンと短期開放パターンをパチンコ遊技機 901 に設定されている設定値に応じて異なる割合にて決定することによって、実質的な確変突入確率（確変大当たりの割合）を異ならせるようにしてもよい。

#### 【0920】

また、前記実施例では、始動入賞時に大当たり種別判定用の乱数値MR2'を抽出し、該抽出したMR2'の値に基づいて大当たり種別を決定する形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、変形例16として、遊技領域の所定位置（例えば、特別可変入賞球ユニット907の上方位置）に大当たり種別決定用ゲートを設けるとともに、特別図柄が大当たりを示す組み合わせで導出表示された後に遊技球を該大当たり種別決定用ゲートを通過させたタイミングにて大当たり種別判定用の乱数値MR2'を抽出し、該抽出したMR2'の値に基づいて決定した大当たり種別に応じた大当たり遊技を開始するようにしてもよい。尚、このように大当たり種別決定用ゲートを設ける場合は、パチンコ遊技機 901 に設定されている設定値に応じて異なる割合で大当たり種別を決定する（例えば、大当たり種別として16ラウンド大当たりと4ラウンド大当たりが設けられている場合、パチンコ遊技機 901 に設定されている設定値が1である場合が最も16ラウンド大当たりの大当たり遊技状態に制御される割合が高く、パチンコ遊技機 901 に設定されている設定値が3である場合が最も16ラウンド大当たりの大当たり遊技状態に制御される割合が低い）ようにしてもよい。

#### 【0921】

また、前記実施例では、錠スイッチ9051や設定切替スイッチ9052をパチンコ遊技機 901（遊技機用枠903）の背面側に設ける形態を例示したが、この実施例はこれに限定されるものではなく、これら錠スイッチ9051や設定切替スイッチ9052は、遊技機用枠903の前方側に設けてもよい。尚、このように錠スイッチ9051や設定切替スイッチ9052を遊技機用枠903の前方側に設ける場合は、錠スイッチ9051や設定切替スイッチ9052を打球操作ハンドルや打球発射装置の近傍に設けることで、ガ

ラス扉枠 9 0 3 a を開放しなければ操作不能なようにすればよい。

#### 【0 9 2 2】

また、計数表示の更新については大入賞口に限らず始動口や一般入賞口に対する遊技球の入賞に基づいて期間ごとに区切って更新表示をしてもよい。例えば、電源投入時から所定の入賞数(6 0 0 0 0 発)の入賞が発生するまでを一区切りに入賞に関する更新表示を実行してもよい。この際、表示態様は様々な態様で表示してよい。例えば、所定数(6 0 0 0)までは通常態様(常に表示する態様)で表示し所定数を超えると点滅表示に変更するようにしてもよい。こうすることで点滅しているか否かに応じてどの期間に関する入賞の表示を実行しているかが容易に認識可能となる。また、表示態様としてアルファベットと数字の両方を表示してもよいし、アルファベットと数字を交互に表示するようなものであってもよい。

10

#### 【0 9 2 3】

上記の仕様によると、始動口への入賞に基づいて、保留表示に関する表示制御と入賞に関する更新表示の両方が実行されることになる。よって、一つの入賞により、遊技者には保留表示に関して注目させる演出を実行しつつ、遊技機の入賞やベースに関するデータを把握することができるようになる。

#### 【符号の説明】

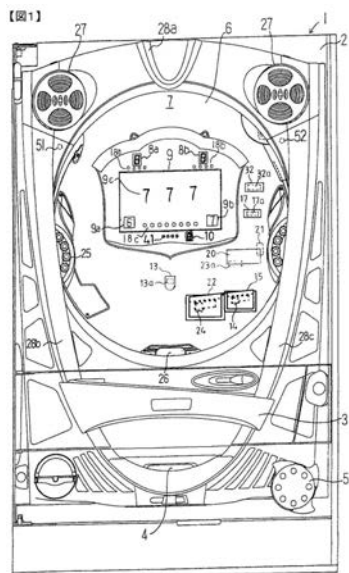
#### 【0 9 2 4】

|         |                 |    |
|---------|-----------------|----|
| 1       | パチンコ遊技機         |    |
| 8 a     | 第 1 特別図柄表示器     | 20 |
| 8 b     | 第 2 特別図柄表示器     |    |
| 9       | 演出表示装置          |    |
| 9 a     | 第 1 可変表示部       |    |
| 9 b     | 第 2 可変表示部       |    |
| 9 c     | 背景図柄表示部         |    |
| 1 3     | 第 1 始動入賞口       |    |
| 1 3 a   | 第 1 始動口スイッチ     |    |
| 1 4     | 第 2 始動入賞口       |    |
| 1 4 a   | 第 2 始動口スイッチ     |    |
| 1 5     | 可変入賞球装置         | 30 |
| 1 7     | 作動ゲート           |    |
| 1 7 a   | 作動ゲートスイッチ       |    |
| 1 8 c   | 図柄保留記憶表示部       |    |
| 2 0     | 特別可変入賞球装置       |    |
| 2 2     | 特殊可変入賞球装置       |    |
| 2 3     | 底面部材            |    |
| 2 4     | 特殊入賞口           |    |
| 2 3 a   | 第 1 カウントスイッチ    |    |
| 2 5 a   | 第 2 カウントスイッチ    |    |
| 3 1     | 主基板             | 40 |
| 3 2     | ゲート             |    |
| 5 6     | C P U           |    |
| 8 0     | 演出制御基板          |    |
| 2 0 0   | 演出制御用マイクロコンピュータ |    |
| 2 0 1   | 演出制御用 C P U     |    |
| 5 6 0   | 遊技制御用マイクロコンピュータ |    |
| 9 0 1   | パチンコ遊技機         |    |
| 9 0 4 A | 第 1 特別図柄表示器     |    |
| 9 0 4 B | 第 2 特別図柄表示器     |    |
| 9 0 5   | 演出表示装置          | 50 |

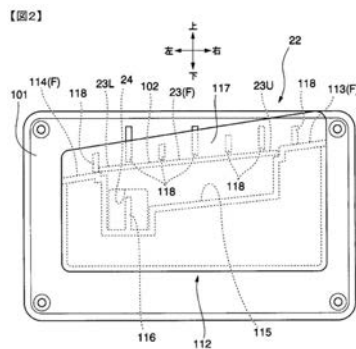
90100 遊技制御用マイクロコンピュータ

90120 演出制御用CPU

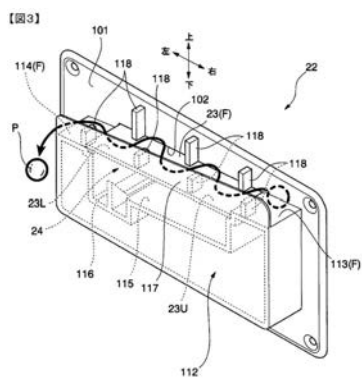
【図1】



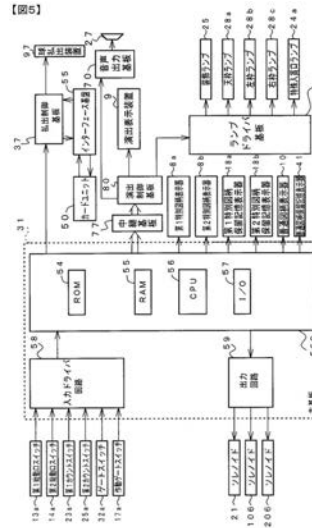
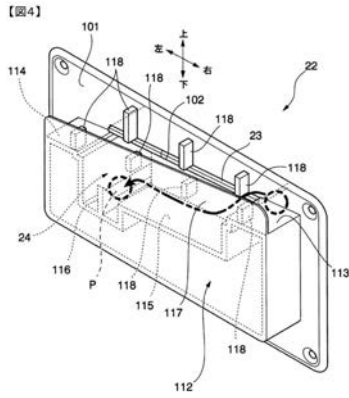
【図2】



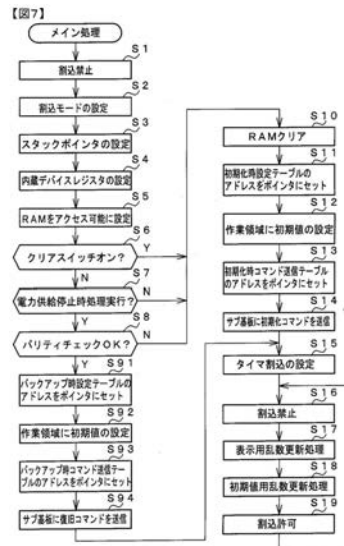
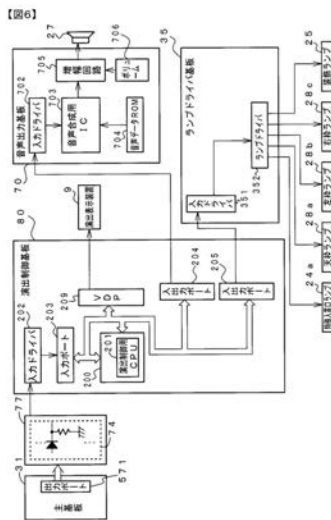
【図3】



【図 5】

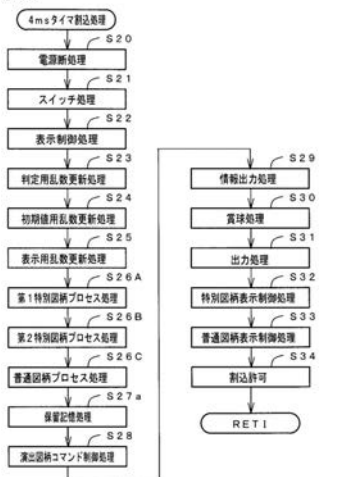


【図 7】



【図 8】

【図 8】



【図 9】

【図 9】

| ランダム | 範囲    | 用途          | 加算                             |
|------|-------|-------------|--------------------------------|
| 1    | 0~486 | 大当り判定用      | 0.004秒毎に1ずつ加算                  |
| 2    | 0~99  | 大当り種別決定用    | 0.004秒毎に1ずつ加算                  |
| 5    | 0~149 | 変動/ターン決定用   | 0.004秒毎およびリリ込み処理<br>全リリ時に1ずつ加算 |
| 6    | 3~13  | 普通図柄当り判定用   | 0.004秒毎に1ずつ加算                  |
| 7    | 0~486 | ランダム1初期値決定用 | 0.004秒毎およびリリ込み処理<br>全リリ時に1ずつ加算 |
| 8    | 3~13  | ランダム6初期値決定用 | 0.004秒毎およびリリ込み処理<br>全リリ時に1ずつ加算 |

【図 13】

【図 13】

| 変動/ターン |              |      |      |
|--------|--------------|------|------|
| EXT    | 変動/ターン名      | 変動内容 | 変動時間 |
| 1.1    | 第2変動/ターン#0.1 | はずれ  | 1.5分 |
| 1.2    | 第2変動/ターン#0.2 | 小当り  | 1.5分 |
| 1.3    | 第2変動/ターン#0.3 | 大当り  | 5分   |

| 変動/ターン |              |                   |      |
|--------|--------------|-------------------|------|
| EXT    | 変動/ターン名      | 変動内容              | 変動時間 |
| 1.4    | 第2変動/ターン#0.4 | はずれ [短縮変動]        | 5秒   |
| 1.5    | 第2変動/ターン#0.5 | 小当り [第2始動入賞口開放準備] | 7秒   |
| 1.6    | 第2変動/ターン#0.6 | 大当り               | 2分   |

| 変動/ターン |              |             |      |
|--------|--------------|-------------|------|
| EXT    | 変動/ターン名      | 変動内容        | 変動時間 |
| 1.7    | 第2変動/ターン#0.7 | はずれ [短縮変動]  | 5秒   |
| 1.8    | 第2変動/ターン#0.8 | はずれ [リーチ変動] | 2分   |
| 1.9    | 第2変動/ターン#0.9 | 小当り [短縮変動]  | 5秒   |
| 1.A    | 第2変動/ターン#1.0 | 小当り [リーチ変動] | 2分   |
| 1.B    | 第2変動/ターン#1.1 | 大当り         | 2分   |

| 変動/ターン |              |                 |      |
|--------|--------------|-----------------|------|
| EXT    | 変動/ターン名      | 変動内容            | 変動時間 |
| 1.C    | 第2変動/ターン#1.2 | はずれ [終了表示]      | 1.0秒 |
| 1.D    | 第2変動/ターン#1.3 | 小当り [終了表示]      | 1.0秒 |
| 1.E    | 第2変動/ターン#1.4 | 大当り [終了表示+復活表示] | 1.5秒 |

【図 10】

【図 10】

| 大当り判定テーブル (ランダム1 [0~486] と比較される) |                |
|----------------------------------|----------------|
| 非確実状態                            | 確実状態           |
| 7 確率: 1/487                      | 0~9 確率: 10/487 |

(B) 小当り判定テーブル

| 小当り判定テーブル (ランダム1 [0~486] と比較される) |
|----------------------------------|
| 100~211 確率: 122/487              |

【図 11】

【図 11】

| 大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)             |         |         |         |
|-----------------------------------|---------|---------|---------|
| 大当り種別判定テーブル (ランダム2 [0~99] と比較される) |         |         |         |
| 1.6 R種大当り                         | 6 R種大当り | 6 R種大当り | 6 R種大当り |
| 0~1.9                             | 2.0~6.4 | 6.5~9.9 |         |

| 大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)             |         |         |         |
|-----------------------------------|---------|---------|---------|
| 大当り種別判定テーブル (ランダム2 [0~99] と比較される) |         |         |         |
| 1.6 R種大当り                         | 6 R種大当り | 2 R種大当り | 2 R種大当り |
| 0~2.9                             | 3.0~5.9 | 6.0~6.4 | 6.5~9.9 |

【図 12】

【図 12】

| 変動/ターン |              |         |      |
|--------|--------------|---------|------|
| EXT    | 変動/ターン名      | 変動内容    | 変動時間 |
| 0.1    | 第1変動/ターン#0.1 | はずれ     | 1.5秒 |
| 0.2    | 第1変動/ターン#0.2 | リーチAはずれ | 3.0秒 |
| 0.3    | 第1変動/ターン#0.3 | リーチBはずれ | 4.0秒 |
| 0.4    | 第1変動/ターン#0.4 | リーチA大当り | 3.0秒 |
| 0.5    | 第1変動/ターン#0.5 | リーチB大当り | 4.0秒 |

| 変動/ターン |              |      |      |
|--------|--------------|------|------|
| EXT    | 変動/ターン名      | 変動内容 | 変動時間 |
| 0.6    | 第1変動/ターン#0.6 | はずれ  | 2秒   |
| 0.7    | 第1変動/ターン#0.7 | 大当り  | 1分   |

【図 14】

【図 14】

| 変動/ターン |              |                   |      |
|--------|--------------|-------------------|------|
| EXT    | 変動/ターン名      | 変動内容              | 変動時間 |
| 1.F    | 第2変動/ターン#1.5 | はずれ [短縮変動]        | 5秒   |
| 2.0    | 第2変動/ターン#1.6 | はずれ [バトル演出]       | 2分   |
| 2.1    | 第2変動/ターン#1.7 | 小当り [第2始動入賞口開放準備] | 7秒   |
| 2.2    | 第2変動/ターン#1.8 | 小当り [バトル演出]       | 2分   |
| 2.3    | 第2変動/ターン#1.9 | 大当り [バトル演出]       | 2分   |

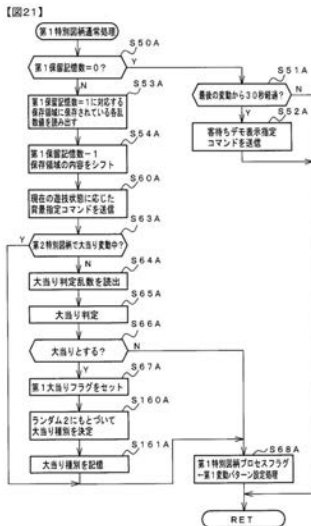
| 変動/ターン |              |             |      |
|--------|--------------|-------------|------|
| EXT    | 変動/ターン名      | 変動内容        | 変動時間 |
| 2.4    | 第2変動/ターン#2.0 | はずれ [短縮変動]  | 5秒   |
| 2.5    | 第2変動/ターン#2.1 | はずれ [バトル演出] | 2分   |
| 2.6    | 第2変動/ターン#2.2 | 小当り [短縮変動]  | 5秒   |
| 2.7    | 第2変動/ターン#2.3 | 小当り [バトル演出] | 2分   |
| 2.8    | 第2変動/ターン#2.4 | 大当り [バトル演出] | 2分   |

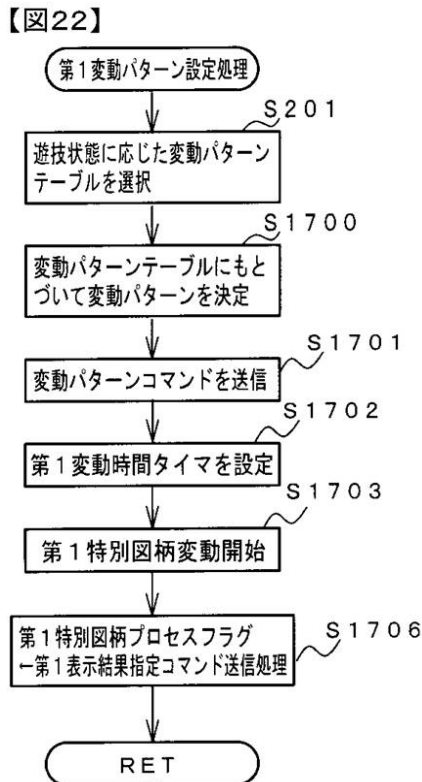
| 変動/ターン |              |                  |        |
|--------|--------------|------------------|--------|
| EXT    | 変動/ターン名      | 変動内容             | 変動時間   |
| 2.9    | 第2変動/ターン#2.5 | はずれ [短縮変動]       | 1.5秒   |
| 2.A    | 第2変動/ターン#2.6 | はずれ [継続演出]       | 2.0秒   |
| 2.B    | 第2変動/ターン#2.7 | 小当り [短縮変動]       | 1.5秒   |
| 2.C    | 第2変動/ターン#2.8 | 大当り [継続演出+バトル演出] | 2分2.0秒 |



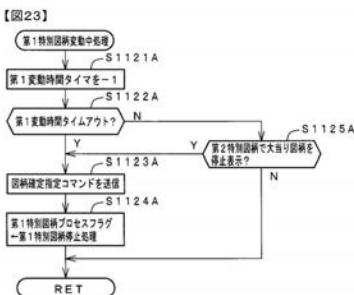
【図 21】



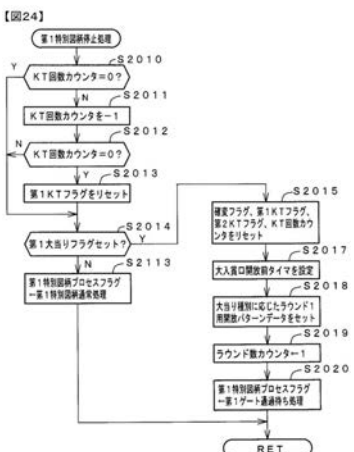
【図 22】



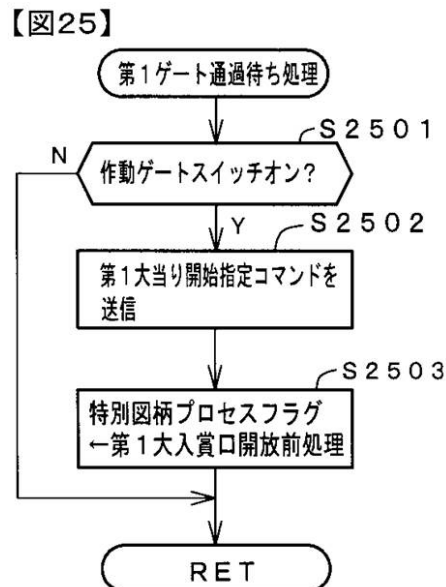
【図 23】



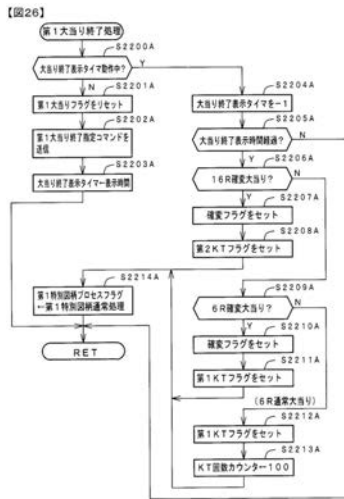
【図 24】



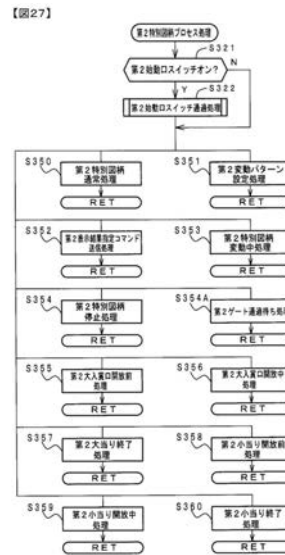
【図 25】



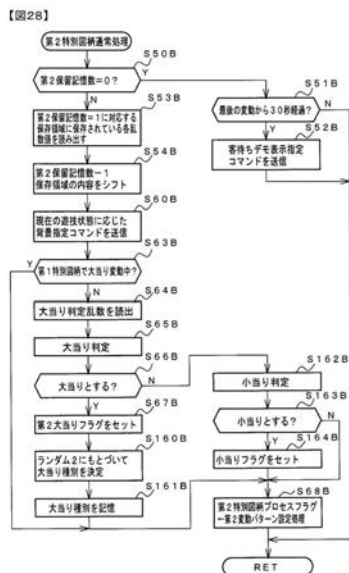
【図 26】



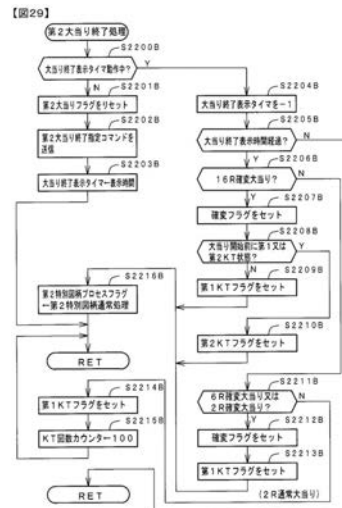
【図 27】



【図 28】

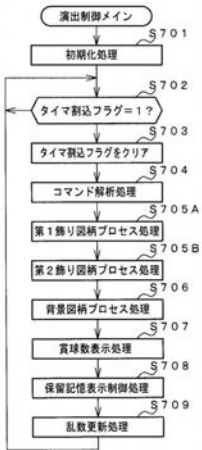


【図 29】



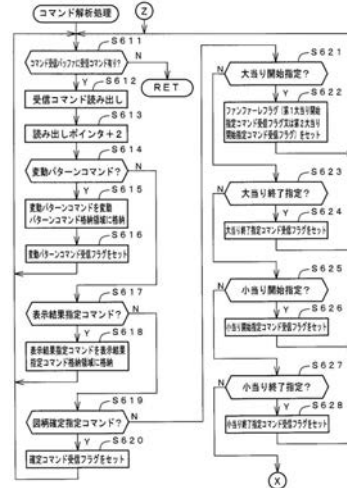
【図 30】

【図30】



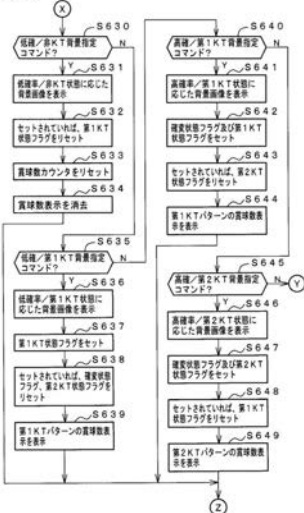
【図 31】

【図31】



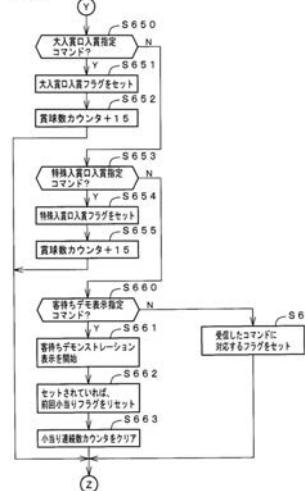
【図 32】

【図32】

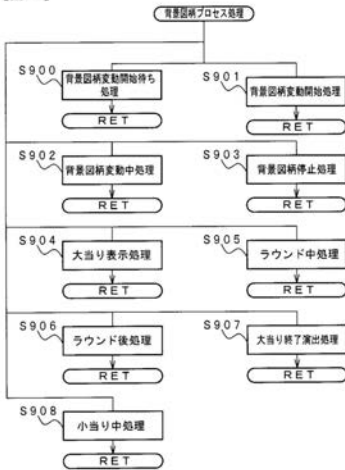


【図 33】

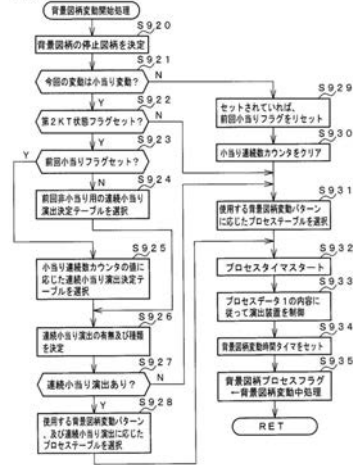
【図33】



【圖34】



【圖35】



【圖36】

| 連続小当り演出の有無及び種類 | 割り振り |
|----------------|------|
| 連続小当り演出なし      | 100% |
| 連続小当り演出A       | ——   |
| 連続小当り演出B       | ——   |
| 連続小当り演出C       | ——   |

(B) 連続小当り演出決定テーブル(小当り連続数2回用)

| 連続小当り演出の有無及び種類 | 割り振り |
|----------------|------|
| 連続小当り演出なし      | 20%  |
| 連続小当り演出A       | 80%  |
| 連続小当り演出B       | —    |
| 連続小当り演出C       | —    |

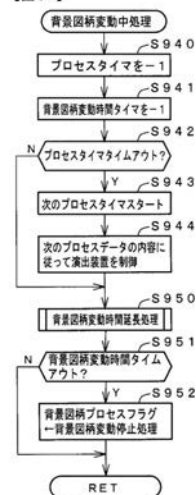
(C) 連続小当り演出決定テーブル【小当り連続数3回用】

|                |      |
|----------------|------|
| 連続小当り演出の有無及び種類 | 割り振り |
| 連続小当り演出なし      | 20%  |
| 連続小当り演出A       | 30%  |
| 連続小当り演出B       | 50%  |
| 連続小当り演出C       | —    |

(D) 連続小当り演出決定テーブル【小当り連続数4回以上用】

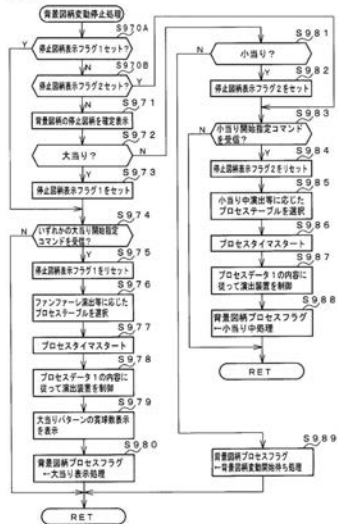
|                |      |
|----------------|------|
| 連続小当り演出の有無及び確率 | 割引き率 |
| 連続小当り演出なし      | 20%  |
| 連続小当り演出A       | 10%  |
| 連続小当り演出B       | 20%  |
| 連続小当り演出C       | 50%  |

【圖37】

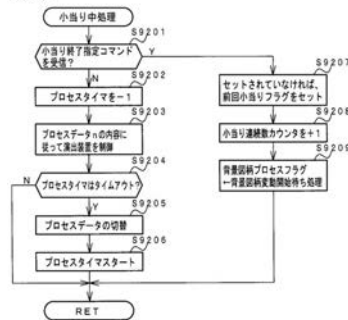


【図 3 9】

【圖38】

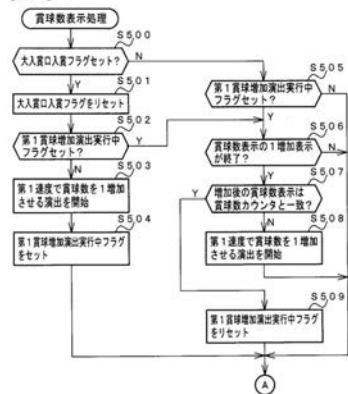


【圖39】



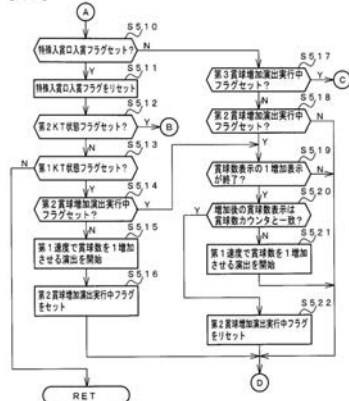
【图 40】

【圖40】



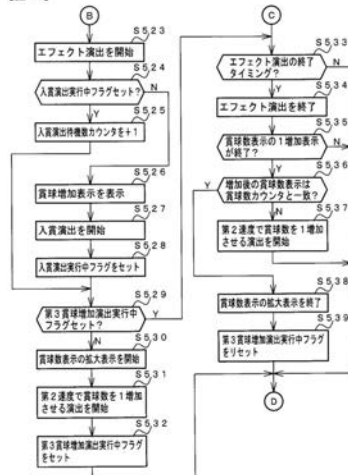
【図 4 1】

【圖41】



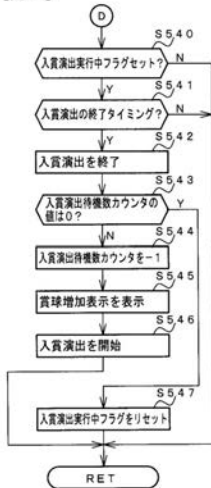
【図 4 2】

【圖42】



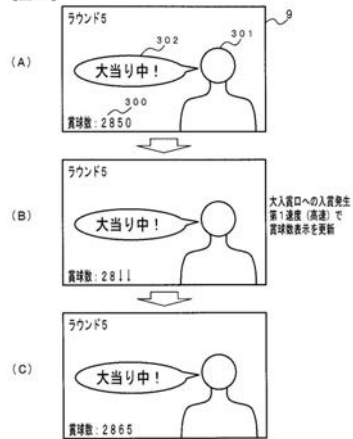
【図 4 3】

【図43】



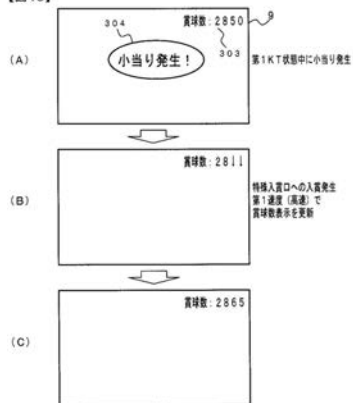
【図 4 4】

【図44】



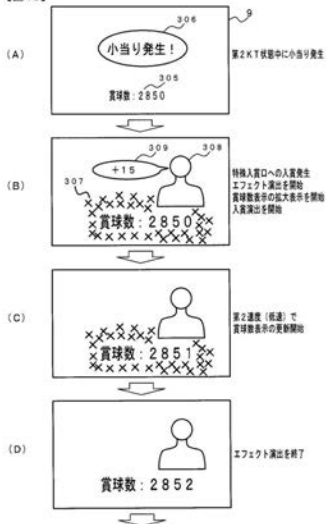
【図 4 5】

【図45】



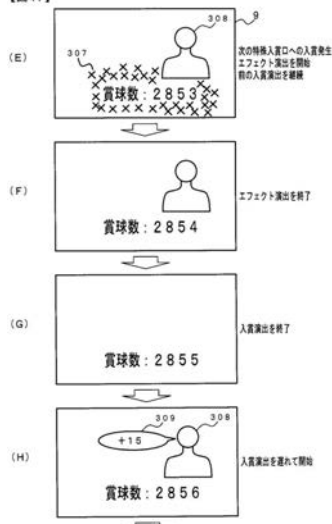
【図 4 6】

【図46】



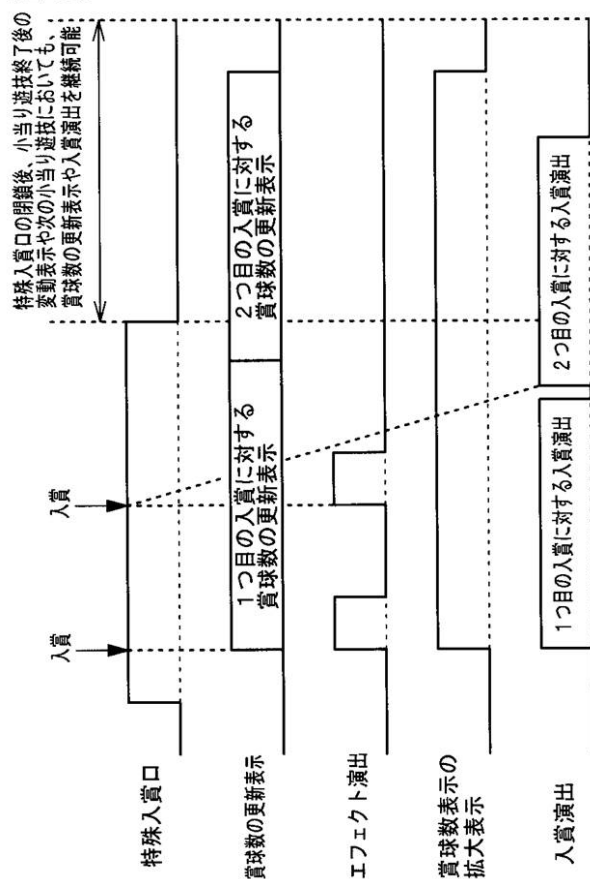
【図 4 7】

【図47】



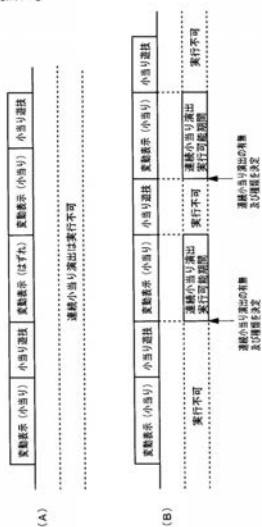
【图 4 8】

【図48】



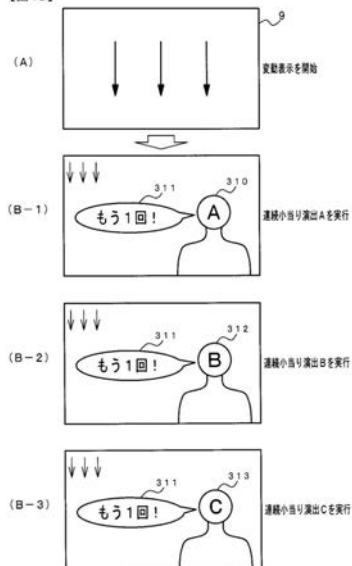
【図 50】

【圖50】



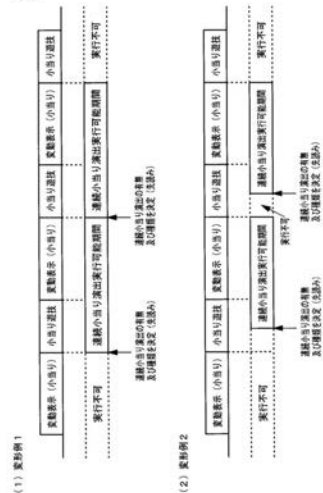
【图 4 9】

【圖49】



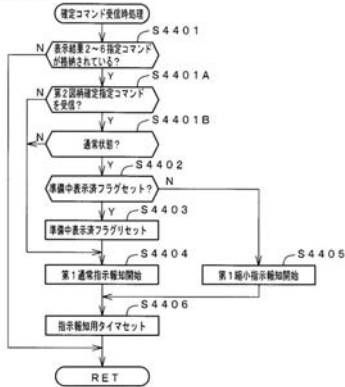
【図 5 1】

【圖51】



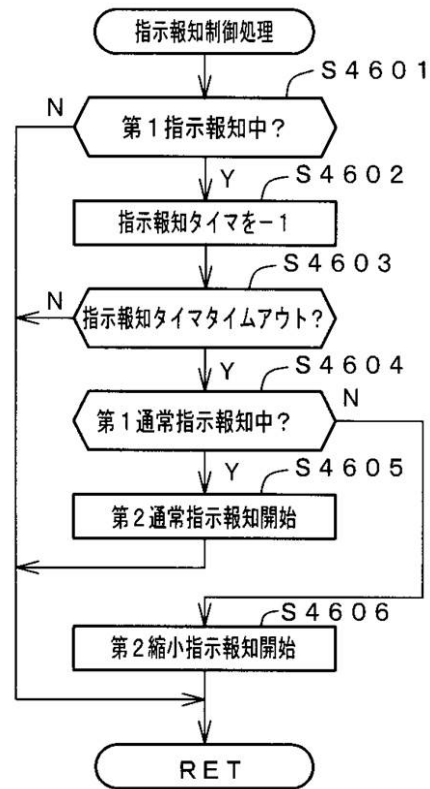
【図 5 2】

【図52】



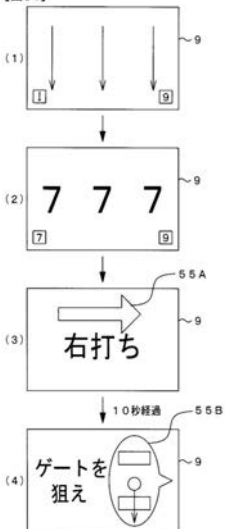
【図 5 3】

【図53】



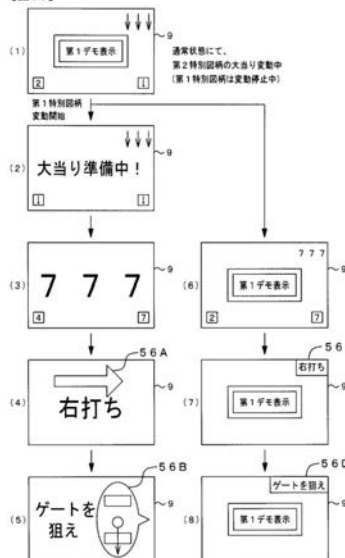
【図 5 4】

【図54】

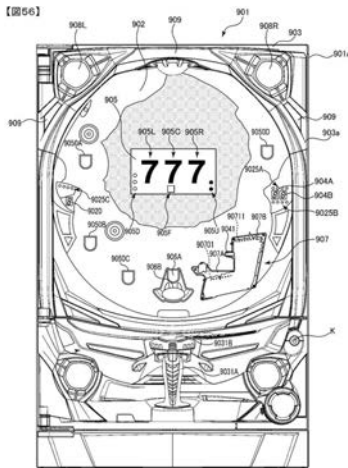


【図 5 5】

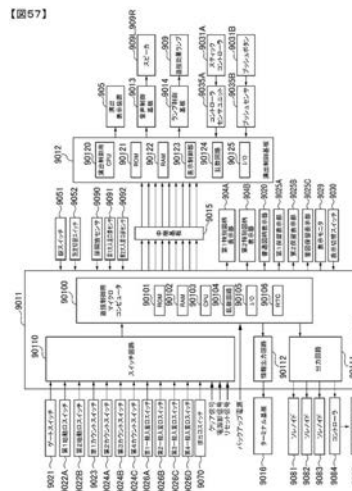
【図55】



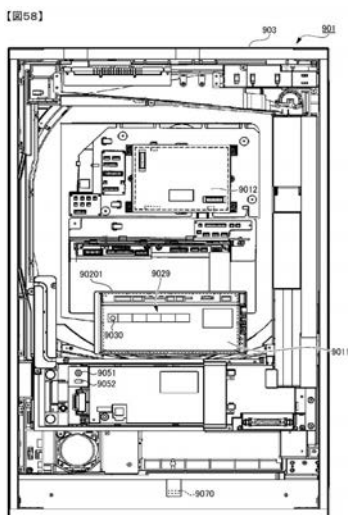
【図 56】



【図 57】



【図 58】



【図 60】

| 乱数    | 範囲      | 用途          | 加算                           |
|-------|---------|-------------|------------------------------|
| MIR1' | 0~65535 | 特図表示結果判定用   | 0.002秒毎に1ずつ加算                |
| MIR2' | 0~255   | 大当り種別判定用    | 0.002秒毎に1ずつ加算                |
| MIR3' | 1~997   | 変動パターン判定用   | 0.002秒毎および到達処理<br>余り時間に1ずつ加算 |
| MIR4' | 3~23    | 普通図柄当り判定用   | 0.002秒毎に1ずつ加算                |
| MIR5' | 3~23    | MIR4'初期値決定用 | 0.002秒毎および到達処理<br>余り時間に1ずつ加算 |

【図 61】

| 変動パターン | 特図変動時間[ms] | 内容                       |
|--------|------------|--------------------------|
| PAI-1  | 12000      | 短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)     |
| PAI-2  | 5750       | 保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ) |
| PAI-3  | 3750       | 保留3~4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ) |
| PAI-4  | 3000       | 短縮(特短保留中)→非リーチ(はずれ)      |
| PAI-5  | 20000      | ノーマルリーチ(はずれ)             |
| PAI-6  | 40000      | スーパリーチα(はずれ)             |
| PAI-7  | 53000      | スーパリーチβ(はずれ)             |
| PAI-8  | 20000      | ノーマルリーチ(大当り)             |
| PAI-9  | 40000      | スーパリーチα(大当り)             |
| PAI-10 | 53000      | スーパリーチβ(大当り)             |
| PAI-11 | 4000       | 小当り                      |

【図 59】

| MODE | EXT | 名称        | 内容                |
|------|-----|-----------|-------------------|
| BD   | 01  | 第1変動開始    | 第1特図の変動開始を指示      |
| BD   | 02  | 第2変動開始    | 第2特図の変動開始を指示      |
| B1   | XX  | 変動パターン指定  | 変動パターン(変動表示時間)を指定 |
| BC   | XX  | 変動表示結果通知  | 変動表示結果を指定         |
| BP   | 00  | 図柄指定      | 特図図柄の変動表示の停止指定    |
| XX   | XX  | 図柄指定      | 特図図柄の変動表示を指定      |
| XX   | XX  | エラー指定     | XXで示すエラーの発生を指定    |
| AD   | XX  | 当り開始指定    | 大当り・小当りの開始指定      |
| A1   | XX  | 大入賞口開閉中指定 | 大入賞口開閉中を指定        |
| A2   | XX  | 大入賞口開閉後指定 | 大入賞口開閉後を指定        |
| A3   | XX  | 当り終了指定    | 大当り・小当りの終了指定      |
| B1   | 00  | 第1抽籤の入賞指定 | 第1抽籤の入賞への入賞を通知    |
| B2   | 00  | 第2抽籤の入賞指定 | 第2抽籤の入賞への入賞を通知    |
| C1   | XX  | 第1保留抽籤通知  | 第1保留抽籤を通知         |
| C2   | XX  | 第2保留抽籤通知  | 第2保留抽籤を通知         |
| D1   | 00  | V入賞通知指定   | V入賞したことを指定        |

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

## 【図 6 2】

【図62】

(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) |     |                                 |
|------------------------------|-----|---------------------------------|
| 変動特図指定バッファ=第1<br>(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)            |
| 変動特図指定バッファ=第2<br>(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) |     |                                  |
|------------------------------|-----|----------------------------------|
| 変動特図指定バッファ=第1<br>(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)             |
| 変動特図指定バッファ=第2<br>(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) |     |                                  |
|------------------------------|-----|----------------------------------|
| 変動特図指定バッファ=第1<br>(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)                         |
| 変動特図指定バッファ=第2<br>(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 6 3】

【図63】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

| 判定結果 | MR2'<br>(設定値1) | MR2'<br>(設定値2) | MR2'<br>(設定値3) |
|------|----------------|----------------|----------------|
| 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'<br>(設定値1) | MR2'<br>(設定値2) | MR2'<br>(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'<br>(設定値1) | MR2'<br>(設定値2) | MR2'<br>(設定値3) | V入賞大当り時<br>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 6 6】

【図66】

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

| 変動パターン    | MR3'<br>(設定値1) | MR3'<br>(設定値2) | MR3'<br>(設定値3) |
|-----------|----------------|----------------|----------------|
| 遊リ→チPA1-1 | 1~200          | 1~400          | 1~400          |
| ノーマルPA1-1 | 351~700        | 401~700        | 451~700        |
| スーパPA1-2  | 701~900        | 701~900        | 701~900        |
| スーパPA1-3  | 901~997        | 901~997        | 901~997        |

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

| 変動パターン    | MR3'<br>(設定値1) | MR3'<br>(設定値2) | MR3'<br>(設定値3) |
|-----------|----------------|----------------|----------------|
| 遊リ→チPA1-2 | 1~400          | 1~450          | 1~500          |
| ノーマルPA1-1 | 401~700        | 451~700        | 501~700        |
| スーパPA1-2  | 701~900        | 701~900        | 701~900        |
| スーパPA1-3  | 901~997        | 901~997        | 901~997        |

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

| 変動パターン    | MR3'<br>(設定値1) | MR3'<br>(設定値2) | MR3'<br>(設定値3) |
|-----------|----------------|----------------|----------------|
| 遊リ→チPA1-3 | 1~400          | 1~500          | 1~550          |
| ノーマルPA1-1 | 451~700        | 501~700        | 551~700        |
| スーパPA1-2  | 701~900        | 701~900        | 701~900        |
| スーパPA1-3  | 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'<br>(設定値1) | MR3'<br>(設定値2) | MR3'<br>(設定値3) |
|-----------|----------------|----------------|----------------|
| 遊リ→チPA1-4 | 1~450          | 1~500          | 1~550          |
| ノーマルPA1-1 | 451~700        | 501~700        | 551~700        |
| スーパPA1-2  | 701~900        | 701~900        | 701~900        |
| スーパPA1-3  | 901~997        | 901~997        | 901~997        |

## 【図 6 4】

【図64】

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<br>(20回未満は5回)   | 第1大入賞口 | 10    |
| 大当りC  | 100回<br>(100回未満は5回) | 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<br>(100回未満は5回) | 第2大入賞口 | 14    |

## 【図 6 5】

【図65】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

| 変動パターン    | MR3'<br>(設定値1) | MR3'<br>(設定値2) | MR3'<br>(設定値3) |
|-----------|----------------|----------------|----------------|
| ノーマルPB1-1 | 1~300          | 1~350          | 1~400          |
| スーパPB1-2  | 301~800        | 351~825        | 401~850        |
| スーパ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)

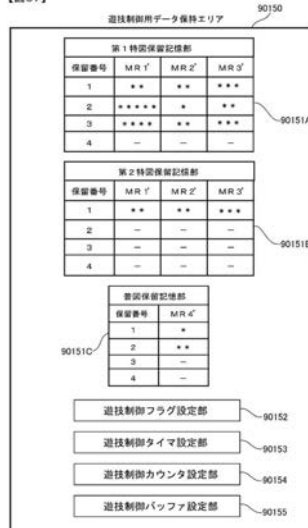
| 変動パターン    | MR3'<br>(設定値1) | MR3'<br>(設定値2) | MR3'<br>(設定値3) |
|-----------|----------------|----------------|----------------|
| ノーマルPB1-1 | 1~100          | 1~150          | 1~200          |
| スーパPB1-2  | 101~350        | 151~450        | 201~550        |
| スーパPB1-3  | 351~997        | 451~997        | 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'<br>(設定値1) | MR3'<br>(設定値2) | MR3'<br>(設定値3) |
|----------|----------------|----------------|----------------|
| 小当りPC1-1 | 1~997          | 1~997          | 1~997          |

## 【図 6 7】

【図67】



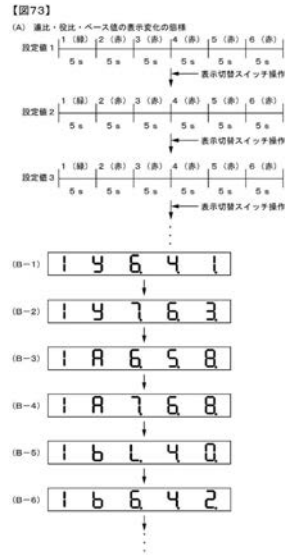


【図 7 2】

【図72】

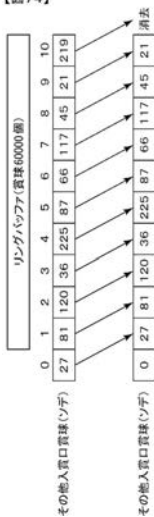


【図 7 3】

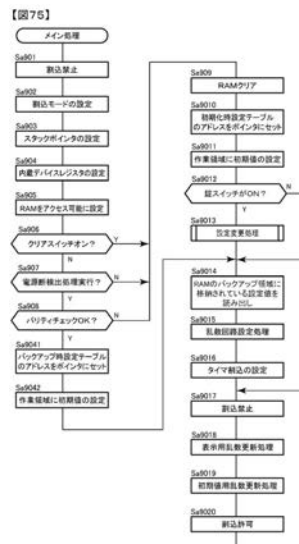


【図 7 4】

【図74】



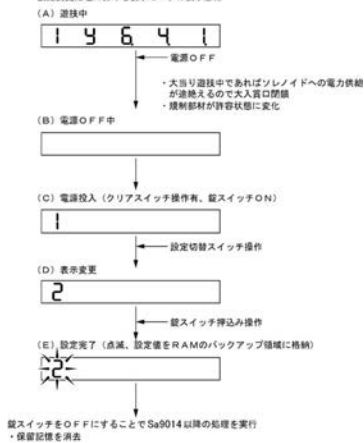
【図 7 5】



【図 76】

【図76】

設定変更処理における表示モニタの表示態様



【図 77】

【図77】



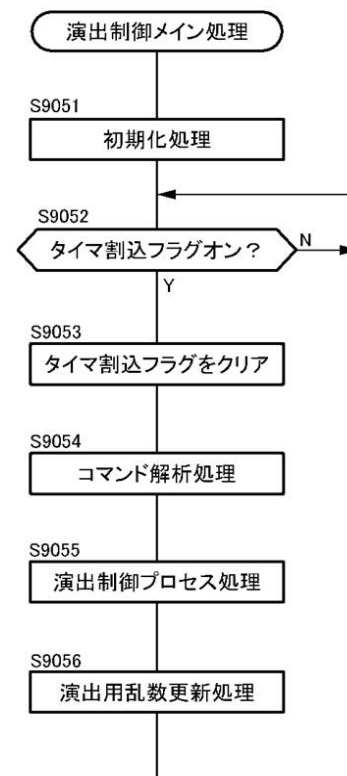
【図 78】

【図78】



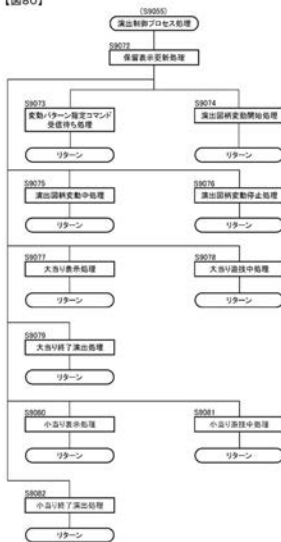
【図 79】

【図79】



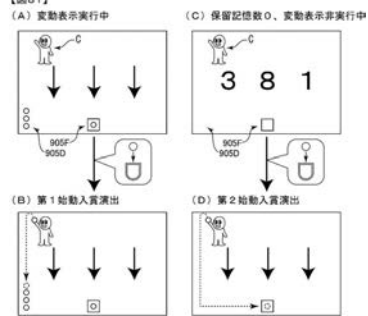
【図 80】

【図80】



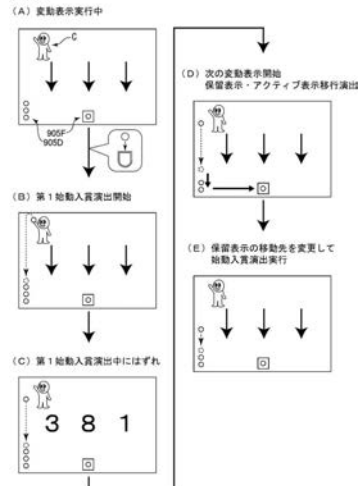
【図 81】

【図81】



【図 82】

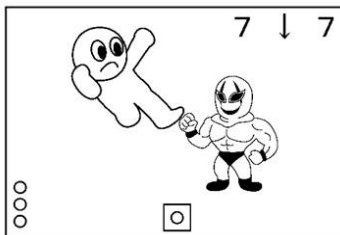
【図82】



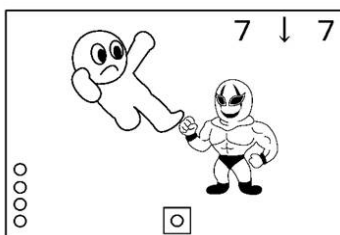
【図 83】

【図83】

(A) リーチ演出実行中



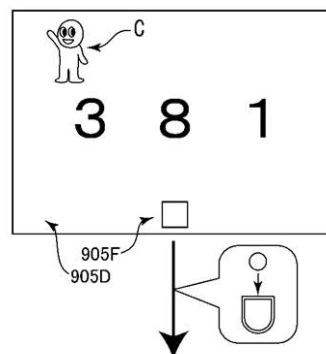
(B) 第1始動入賞演出実行せず



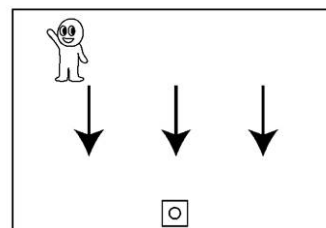
【図 84】

【図84】変形例 1

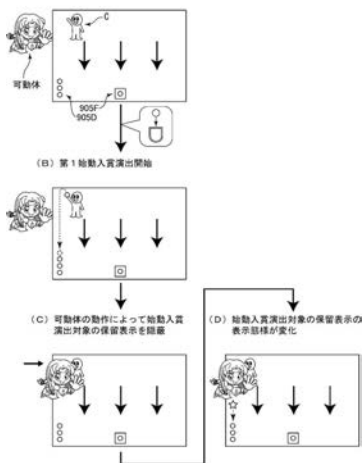
(A) 保留記憶数0、変動表示非実行中



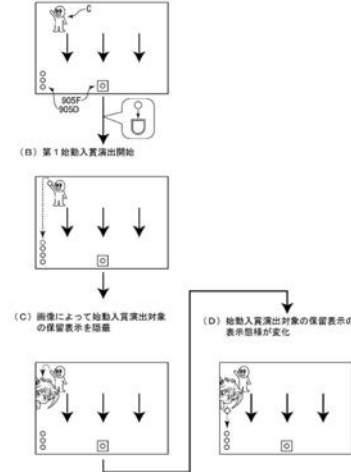
(B) 第2始動入賞演出実行せず



## 【図 85】

【図85】変形例2  
(A) 変動表示実行中

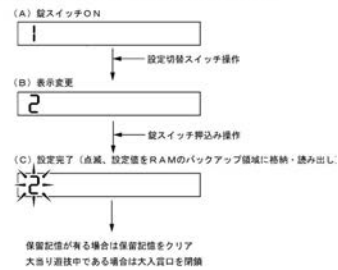
## 【図 86】

【図86】変形例2  
(A) 変動表示実行中

## 【図 87】

【図87】変形例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



## 【図 88】

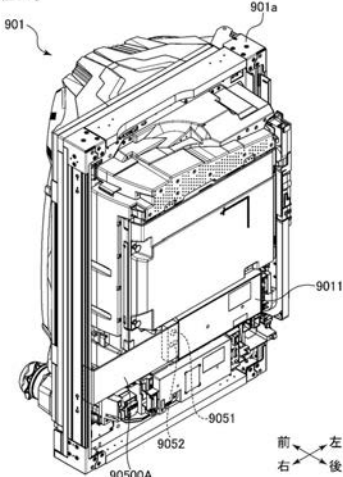
【図88】変形例4

(A) 設定値表示なし



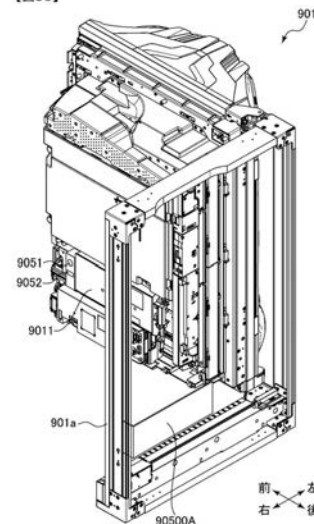
## 【図 89】

【図89】

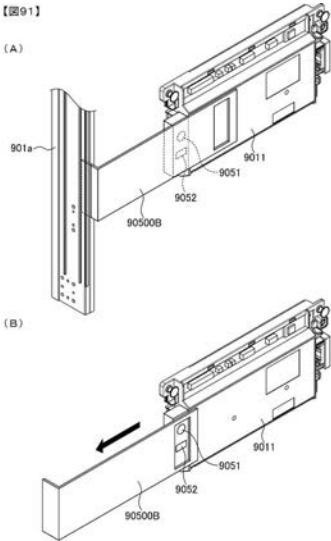


## 【図 90】

【図90】



【図91】



【図92】

