

(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2019-126501

(P2019-126501A)

(43) 公開日 令和1年8月1日(2019.8.1)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F 1
A 6 3 F 7/02 3 2 0テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 90 頁)

(21) 出願番号 特願2018-9350 (P2018-9350)
(22) 出願日 平成30年1月24日 (2018.1.24)(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 CA49 CA50 CA58 EA03
EA06

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

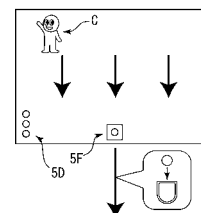
【課題】 出現表示による演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる遊技機を提供すること。

【解決手段】 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る。

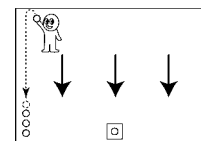
【選択図】 図27

【図27】

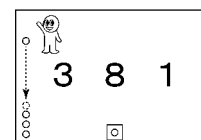
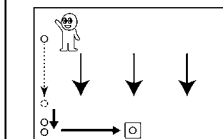
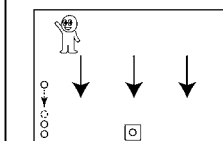
(A) 変動表示実行中



(B) 第1始動入賞演出開始



(C) 第1始動入賞演出中にはずれ

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

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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に制御可能な遊技機であって、

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、

10

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

20

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、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に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、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（例えば、特許文献 1 参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016-97173 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

40

しかしながら、特許文献 1 にあっては、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。

【0005】

本発明は、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。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

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、大当たり遊技状態

50

）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）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、ＣＰＵ １０３が図２３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５Ｄ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ＣＰＵ１２０が図２１に示す保留演出処理を実行する部分）と、

10

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５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２７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）、

20

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２９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５Ｆ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。

【０００７】

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

30

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】実施例におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図２】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３】パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図４】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図５】各乱数を示す説明図である。

【図６】変動パターンを例示する図である。

【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

40

【図８】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図９】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図１０】（Ａ）は大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりＡ用）を示す説明図であり、（Ｂ）は大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりＢ、大当たりＣ用）を示す説明図であり、（Ｃ）は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図１１】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１２】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１３】第２特別可変入賞球装置の構造を示す正面図である。

【図１４】（Ａ）は、主基板を簡略化した正面図、（Ｂ）は、表示モニタの表示内容を説明する説明図である。

50

- 【図 1 5】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 1 6】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 1 7】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 1 8】(A)は、表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャート、(B - 1) ~ (B - 6)は、表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。
- 【図 1 9】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 2 0】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 2 1】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 2 2】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 2 3】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 2 4】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 2 5】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 2 6】第 1 始動入賞演出と第 2 始動入賞演出の演出態様を示す図である。
- 【図 2 7】変動表示中の演出態様を示す図である。
- 【図 2 8】変動表示中の演出態様を示す図である。
- 【図 2 9】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 3 0】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 3 1】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 3 2】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 3 3】(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 3 4】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。
- 【図 3 5】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 3 6】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 3 7】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 0 9 】
- 本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。尚、以下の実施例においては、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」と略記する。
- 【実施例】
- 【 0 0 1 0 】
- 以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a と、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、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 2 の前面は、遊技機用枠 (台枠) 3 に、開閉可能に設けられたガラス扉枠 3 a によって覆われている。尚、これら遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a は、外枠 1 a 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 3 及びガラス扉枠 3 a を開放することはできないようになっている。
- 【 0 0 1 1 】
- 遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の右側方) には、第 1 特別図柄表示器 4 A と、第 2 特別図柄表示器 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B はそれぞれ、例えばセグメントやドットマトリクス of L E D (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4Aと第2特別図柄表示器4B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4Aや第2特別図柄表示器4B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セグメントの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。

【0012】

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4A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4Bにおいて変動表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

【0013】

第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4B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4Aと第2特別図柄表示器4Bはそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字（あるいは2桁の記号）を変動表示するように構成されていてもよい。尚、本実施例では、第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bを方形状とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4B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。

【0014】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、演出表示装置5が設けられている。演出表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。演出表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示器4Aによる第1特図の変動表示や第2特別図柄表示器4B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。

【0015】

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

【0016】

このように、演出表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示器4Aにおける第1特図を用いた変動表示、または、第2特別図柄表示器4Bにおける第2特図を用いた変動表示と同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、変動表示結果となる確定演出図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。尚、例えば特別図柄や演出図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、演出図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して変動表示を終了させることである。これに対して、演出図柄の変動表示を開始してから変動表示結果となる確定演出図柄が導出表示されるまでの変動表示中には、演出図柄の変動速度が「0」となって、演出図柄が

停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、変動表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による演出図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。尚、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じせず、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。

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

演出表示装置５の表示領域には、第１保留記憶表示エリア５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア５Ｕが配置されており、演出表示装置５の下部における左右方向の中央には、変動表示中の保留記憶に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア５Ｆ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６Ａが形成する第１始動入賞口や、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特別図柄や演出図柄の変動表示を実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示が実行中であることやパチンコ遊技機１が大当た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５Ｄ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５Ｕ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。

【００２０】

特に本実施例の第１保留記憶表示エリア５Ｄ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。

【００２１】

また、演出表示装置５における第１保留記憶表示エリア５Ｄの上方位置には、キャラクタ画像Ｃが表示される（図２５参照）。本実施例のパチンコ遊技機１では、詳細は後述す

るが、新たな始動入賞が発生することによりキャラクタ画像 C から保留表示が第 1 保留記憶表示エリア 5 D またはアクティブ表示エリア 5 F 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。

【0022】

本実施例では、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 5 D 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 5 U 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。

10

【0023】

図 1 に示す例では、第 1 保留記憶表示エリア 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 5 U とともに、第 1 特別図柄表示器 4 A 及び第 2 特別図柄表示器 4 B 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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A 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 2 5 B 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。

20

【0024】

演出表示装置 5 の左右には、一般入賞口 5 0 A、5 0 D が設けられているとともに、一般入賞口 5 0 A の下方の領域には、一般入賞口 5 0 B、5 0 C とが設けられている。また、演出表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A 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 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態（図 1 中実線位置参照）と傾動位置（図 1 中点線位置参照）となる拡大開放状態とに変化する可動翼片を有する普通電動役物を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

30

【0025】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 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 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 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 6 B 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 6 B 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。

40

【0026】

普通入賞球装置 6 A 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 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形

50

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

10

【0027】

また、一般入賞口50A、50B、50C、50Dを通過（進入）した遊技球は、図2に示す第1一般入賞口スイッチ26A、第2一般入賞口スイッチ26B、第3一般入賞口スイッチ26C、第4一般入賞口スイッチ26D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。

【0028】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの右側方には、第1特別可変入賞球装置7A及び第2特別可変入賞球装置7Bが一体化された特別可変入賞球ユニット7が設けられている。

【0029】

ここで、特別可変入賞球ユニット7の構成について説明する。尚、以下の説明では、パチンコ遊技機1を正面からみたときの上下左右方向を基準として説明する。

20

【0030】

図1に示すように、特別可変入賞球ユニット7は、左部側が第1特別可変入賞球装置7Aを構成し、右部側が第2特別可変入賞球装置7Bを構成している。また、特別可変入賞球ユニット7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7内、特に第2特別可変入賞球装置7B内を流下する遊技球を視認できるようになっている。

【0031】

第1特別可変入賞球装置7Aは、ソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される第1大入賞口扉701を備え、該第1大入賞口扉701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7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701は、ソレノイド82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。

30

【0032】

第1特別可変入賞球装置7Aでは、ソレノイド82がオン状態であるときに第1大入賞口扉701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82がオフ状態であるときに第1大入賞口扉701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。

40

【0033】

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23（図2参照）を通過することで、該第1カウントスイッチ23によって検出される。第1カウントスイッチ23を通過した遊技球は、遊技盤2に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤2の背面側に誘導される。第1カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出

50

される。こうして、第 1 特別可変入賞球装置 7 A 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 7 A 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 7 A 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。

【0034】

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 6 B に誘導され、普通可変入賞球装置 6 B 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。

【0035】

図 1 3 に示す第 2 特別可変入賞球装置 7 B は、第 1 特別可変入賞球装置 7 A 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 8 3（図 2 参照）によって開閉駆動される第 2 大入賞口扉 7 1 1 を備え、該第 2 大入賞口扉 7 1 1 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 7 B 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 7 1 1 は、ソレノイド 8 3 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。

【0036】

第 2 特別可変入賞球装置 7 B では、第 2 大入賞口扉 7 1 1 用のソレノイド 8 3 がオン状態であるときに第 2 大入賞口扉 7 1 1 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 7 1 1 用のソレノイド 8 3 がオフ状態であるときに第 2 大入賞口扉 7 1 1 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。

【0037】

第 2 大入賞口を通過（進入）する遊技球は、図 1 3 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 2 4 A を通過することで、該第 2 カウントスイッチ 2 4 A 内によって検出される。第 2 カウントスイッチ 2 4 A 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 1 5 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 7 B 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 7 B 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 7 B 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。

【0038】

図 1 3 に示すように、第 2 特別可変入賞球装置 7 B 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 7 5 0 が形成されている。遊技球流路 7 5 0 は、第 2 大入賞口を通過した遊技球が通過可能な主経路 7 4 0（図 1 3 中実線に沿う領域）と該主経路 7 4 0 から分岐する分岐路 7 4 1（図 1 3 中点線に沿う領域）とを有する。主経路 7 4 0 と分岐路 7 4 1 との間には後述する逆流防止部材 7 3 0 が配設されている。また、主経路 7 4 0 における逆流防止部材 7 3 0 の上流側には、主経路 7 4 0 から分岐路 7 4 1 が分岐する第 1 分岐部 7 4 2 が設けられており、主経路 7 4 0 における逆流防止部材 7 3 0 の下流

側には、主経路 740 から分岐路 741 が分岐する第 2 分岐部 743 が設けられている。つまり、主経路 740 を流下する遊技球は、第 1 分岐部 742 または第 2 分岐部 743 から分岐路 741 側に移動可能とされている。

【0039】

主経路 740 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 24B が設置されており、遊技球は、該第 3 カウントスイッチ 24B を通過することで、該第 3 カウントスイッチ 24B によって検出される。第 3 カウントスイッチ 24B を通過した遊技球は、遊技盤 2 に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤 2 の背面側に誘導される。また、分岐路 741 の最下流部に到達した遊技球は、遊技盤 2 に形成された図示しない貫通孔を介して遊技盤 2 の背面側に誘導され、第 4 カウントスイッチ 24C を通過することで、該第 4 カウントスイッチ 24C によって検出される。

10

【0040】

尚、本実施例では、後述する小当り遊技中に第 3 カウントスイッチ 24B 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 711 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 24B によって遊技球が検出されてしまうと、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御されてしまう不正が可能となってしまうので、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、このような場合に遊技を中止するようになっている。

【0041】

20

主経路 740 における第 1 分岐部 742 の下流側には、遊技球の第 3 カウントスイッチ 24B へ向けての流下を規制及び許容する規制部材 721 が設けられている。規制部材 721 は、ソレノイド 85（図 2 参照）の駆動によって主経路 740 内に突出することで、遊技球の主経路 740 での第 3 カウントスイッチ 24B へ向けての流下を規制する規制状態と、主経路 740 内から退避することで遊技球の主経路 740 での第 3 カウントスイッチ 24B 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。

【0042】

尚、規制部材 721 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 741 側に向けて下方に所定角度の傾斜を成すように主経路 740 に設けられている。このため、規制部材 721 が規制状態であるときに主経路 740 を遊技球が流下してくると、該遊技球は規制部材 721 の上部に形成された平坦面に沿って第 2 分岐部 743 を経由して分岐路 741 に向けて流下するように誘導される。

30

【0043】

主経路 740 と分岐路 741 との間には、前後方向を向く枢軸によって逆流防止部材 730 が回動可能に枢支されている。逆流防止部材 730 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 721 の平坦面にて誘導される遊技球が主経路 740 側から接触したときに主経路 740 側から分岐路 741 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 740 と分岐路 741 との間を開放するように傾斜する許容位置と、主経路 740 と分岐路 741 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 721 の上方には前方に向けて突出するリブ 801 が設けられており、逆流防止部材 730 は規制位置において該リブ 801 に正面視で反時計回り方向から当接する。

40

【0044】

尚、逆流防止部材 730 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 740 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。

【0045】

このとき、逆流防止部材 730 の先端部と第 2 分岐部 743 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 24B が設けられている主経

50

路 7 4 0 側から第 4 カウントスイッチ 2 4 C が設けられている分岐路 7 4 1 側への遊技球の移動が許容される。一方、逆流防止部材 7 3 0 が規制位置にあるときは、遊技球が分岐路 7 4 1 側（正面視で左側）から当接したとしても、逆流防止部材 7 3 0 がリブ 8 0 1 に当接していることによって逆流防止部材 7 3 0 の反時計回り方向への回動が規制される。このとき、逆流防止部材 7 3 0 の先端部と第 2 分岐部 7 4 3 の下部との間の幅寸法は、遊技球の直径よりも短寸に維持されるため、第 4 カウントスイッチ 2 4 C が設けられている分岐路 7 4 1 側から第 3 カウントスイッチ 2 4 B が設けられている主経路 7 4 0 側への遊技球の移動が確実に規制される。

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

本実施例では、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 5 の周囲を囲うセンター飾り枠の左側の左遊技領域と右側の右遊技領域とに分かれており、打球操作ハンドルにて弱めに打ち出された（左打ち）遊技球は第 1 経路（左遊技領域）を流下

10

20

30

40

50

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。

【００５２】

また、第１経路を流下した遊技球は、普通入賞球装置６Ａ及び普通可変入賞球装置６Ｂに入賞可能となり、第２経路を流下した遊技球は、普通可変入賞球装置６Ｂ、第１特別可変入賞球装置７Ａ及び第２特別可変入賞球装置７Ｂに入賞可能、かつ、通過ゲート４１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７Ａ及び第２特別可変入賞球装置７Ｂに入賞不能、かつ、通過ゲート４１を通過不能である。

【００５３】

次に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機１では、遊技領域に設けられた通過ゲート４１を通過した遊技球が図２に示すゲートスイッチ２１によって検出されたことといった、普通図柄表示器２０にて普通図柄の変動表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図の変動表示が終了したことといった、普通図柄の変動表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器２０による普図の変動表示が開始される。

【００５４】

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６Ｂを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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。

【００５８】

10

20

30

40

50

この実施例におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「2」の数字を示す特別図柄を小当り図柄とし、「一」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 4 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 4 B 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。

【0059】

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 7 A の第 1 大入賞口扉 7 0 1 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 7 A 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。

【0060】

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。

【0061】

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 7 B の第 2 大入賞口扉 7 1 1 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 7 B は遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）となる。

【0062】

尚、本実施例では、小当り遊技状態において第 2 大入賞口扉 7 1 1 が所定の上限時間（例えば 3 秒間）が経過するまで 1 回開放するように設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態において複数回開放するようにしてもよい。

【0063】

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 7 B 内に設けられた第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過すると、該遊技球の第 3 カウントスイッチ 2 4 B の通過に基づく「大当り」となる（V 入賞大当り）。つまり、CPU 103 は、該遊技球の第 3 カウントスイッチ 2 4 B 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 7 B 内に設けられた第 4 カウントスイッチ 2 4 C を通過した場合は、「大当り」とはならない。つまり、CPU 103 は、該遊技球の第 4 カウントスイッチ 2 4 C 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。

【0064】

そして、遊技球の第 3 カウントスイッチ 2 4 B の通過に基づいて大当り遊技状態に制御されると、第 2 特別可変入賞球装置 7 B の第 2 大入賞口扉 7 1 1 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 7 B を遊技者にとって有利な第 1 状態（開放状態）とするラウンド遊技が実行される。尚、本実施例では、第 3 カウントスイッチ 2 4 B の通過に基づいて大当り遊技状態に制御されると、第 2 特別可変入賞球装置 7 B が第 1 状態に制御されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特別可変入賞球装置 7 A が第 1 状態に制御

されるようにしてもよい。

【0065】

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。

【0066】

尚、本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1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に所定回数（例えば、100回や20回）の特図の変動表示が実行されることと、変動表示結果が「大当り」となること、小当り遊技状態において遊技球が第3カウントスイッチ24B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。

【0067】

時短制御が行われるときには、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4B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20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6B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。

【0068】

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4B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。

【0069】

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、LED制御基板14、ターミナル基板（情報出力基板）16、電源基板17といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0070】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、図3に示すように、基板ケース201に収

10

20

30

40

50

納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載され、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 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 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B を構成する各 L E D（例えばセグメント L E D）などの点灯／消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の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

【0071】

また、主基板 1 1 には、図 3 及び図 1 4（A）に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側から視認可能な表示モニタ 2 9 が設けられており、該表示モニタ 2 9 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 2 9 の左側方には表示切替スイッチ 3 0 が設けられており、該表示切替スイッチ 3 0 の操作によって表示モニタ 2 9 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。

【0072】

また、主基板 1 1 には、図 2 に示すように、遊技盤 2 の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠 3 a の開放を検知する扉開放センサ 9 0、第 1 大入賞口扉 7 0 1 の開放を検知するための第 1 大入賞口扉センサ 9 1、第 2 大入賞口扉 7 1 1 の開放を検知するための第 2 大入賞口扉センサ 9 2、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

【0073】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号の他、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 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1～8 3 に伝送する出力回路 1 1 1、ターミナル基板 1 6 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 1 1 2 が搭載されている。

【0074】

また、図 2 に示す主基板 1 1 は、図 3 及び図 1 4（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 2 0 1 に封入されており、主基板 1 1 の中央には表示モニタ 2 9（例えば、7 セグメント）が配置され、表示モニタ 2 9 の右側には表示切替スイッチ 3 0 が配置されている。表示モニタ 2 9 及び表示切替スイッチ 3 0 は、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようににしてもよい。

30

【0075】

また、主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）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 2 9 に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。つまり、パチンコ遊技機 1 のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。さらに、パチンコ遊技機 1 を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入し

40

50

ているかが確認される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、当該パチンコ遊技機 1 において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

【0076】

また、電源基板 17 は、図 3 に示すように透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース 202 に封入されており、電源基板 17 の背面右側上部には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ 51（図 2 参照）と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 52（図 2 参照）が設けられている。

【0077】

尚、錠スイッチ 51 及び設定切替スイッチ 52 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠 3 を開放しない限り操作不可能とされており、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ 51 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 51 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 51 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。

【0078】

尚、図 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機 1 外に排出するためのノズル（排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機 1 内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ 70 が設けられている。該排出口スイッチ 70 は、図 2 に示すように、前述したスイッチ回路 110 に接続されている。

【0079】

尚、出力回路 111 は、ソレノイド 85 を駆動させるためのコントローラ 84 にも接続されている。コントローラ 84 は、パチンコ遊技機 1 の起動時に出力回路 111 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から起動信号を受信することでソレノイド 85 の駆動制御を開始するようになっている。コントローラ 84 がソレノイド 85 を駆動することにより、規制部材 721 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。

【0080】

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

【0081】

図 4（A）は、本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 4（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。

【0082】

図 4（A）に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示器 4A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示器 4B における第 2 特図を用いた特図ゲーム

10

20

30

40

50

における変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置5における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5R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、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0083】

コマンド8CXXHは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や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4（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。

【0084】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図4（B）に示すように、コマンド8C00H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8C01H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8C02H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8C03H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8C04H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8C05H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。

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コ

マンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0088】

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

10

【0089】

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

20

【0090】

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

30

【0091】

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。

40

【0092】

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

【0093】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M（Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U（Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データ

50

の更新を行う乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105と、時刻情報を出
力可能なリアルタイムクロック (RTC) 106とを備えて構成される。

【0094】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を
10 受付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0095】

図5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図5に示すように、この実施例では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにし
20 てもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0096】

尚、本実施例では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図5に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。
30

【0097】

図6は、本実施例における変動パターンを示している。本実施例では、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」
40 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「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。変動表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

【0098】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施例では、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、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ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
50

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。

【0099】

図6に示すように、本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、本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。

10

【0100】

尚、本実施例では、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。

【0101】

尚、本実施例においては、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、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

20

【0102】

また、本実施例では、図6に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチ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。

30

【0103】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

40

【0104】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図7及び図8などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0105】

50

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図7（A）に示す表示結果判定テーブル（設定値1）、図7（B）に示す表示結果判定テーブル（設定値2）、図7（C）に示す表示結果判定テーブル（設定値3）、図8（A）に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図8（B）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）、図8（C）に示す小当り種別判定テーブルの他、大当り変動パターン判定テーブル（図示略）、小当り変動パターン判定テーブル（図示略）、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。

【0106】

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

【0107】

図7（A）～（C）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1（第1）である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2（第2）である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

【0108】

図7（A）に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも高い確率（1／99）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、設定値が「2」、「3」である場合よりも高い確率（1／50）で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（1／99）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率（100／200）で小当りに当選するようになっている。

【0109】

また、図7（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）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」である場合と同じ確率（100／200）で小当りに当選するようになっている。

【0110】

図7(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の半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率(100/200)で小当りに当選するようになっている。

10

【0111】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図7(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7(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7(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4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

20

【0112】

尚、本実施例では、図7(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。

30

【0113】

また、本実施例では、CPU103は、図7(A)~(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、変動特図指定バッファが第1である場合と第2である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

40

【0114】

また、本実施例では、図7(C)に示す設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに変動特図指定バッファが第1である場合、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当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り確率の割合が異なることには、小当り確率が0%であることも含まれている。

【0115】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1~3の計3個の設定

50

値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、2 個または 4 個以上であってもよい。

【0116】

図 8 (A)、(B) は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)、大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) を示す説明図である。このうち、図 8 (A) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことにに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 8 (B) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことにに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合のテーブルである。

10

【0117】

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

【0118】

図 8 (C) は、ROM 101 に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、変動表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数 (MR 2) に基づいて、小当りの種別を小当り A または小当り B に決定するために参照されるテーブルである。尚、本実施例では、小当り A の小当り遊技中に遊技球が第 3 カウントスイッチ 24 B を通過した場合、すなわち V 入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当り D の大当り遊技が実行されるようになっており、小当り B の小当り遊技中に遊技球が第 3 カウントスイッチ 24 B を通過した場合、すなわち V 入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当り E の大当り遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当り D 及び大当り E は、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値 MR 2 によって決定される大当り種別ではなく、小当り A と小当り B のいずれの小当り遊技中に遊技球が第 3 カウントスイッチ 24 B を通過したか否かによって決定される大当り種別である。

20

【0119】

ここで、本実施例における大当り種別について、図 9 を用いて説明すると、本実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行されない大当り A 及び大当り D と、大当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り B、大当り C 及び大当り E が設定されている。つまり、これら大当り A ~ 大当り E のうち、大当り C、E は遊技者にとって最も有利な大当りとされ、大当り A、D は遊技者にとって最も不利な大当りとされている。また、大当り E は大当り D よりも有利な大当りであるため、小当り B は小当り A よりも有利な小当りとされている。

30

【0120】

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。

【0121】

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。

40

【0122】

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。

【0123】

50

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

【0124】

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

【0125】

尚、大当たり D と大当たり E は、開放対象の大入賞口を第 2 大入賞口 712 としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり D と大当たり E の開放対象の大入賞口は、第 1 大入賞口であってもよい。つまり、大当たり D と大当たり E については、小当たり遊技については第 2 大入賞口 712 を開放し、該小当たり遊技中に V 入賞が発生したことに基づいて、大当たり遊技として第 2 大入賞口 712 に替えて第 1 大入賞口を開放すればよい。

【0126】

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

【0127】

尚、大当たり B の大当たり遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が 20 回に設定されているため、該 20 回の特図ゲーム中に小当たりが発生し、遊技球が第 3 カウントスイッチ 24B を通過する割合（20 回の特図ゲーム中に遊技球が V 入賞して大当たりが発生する割合）は約 50% に設定されている。一方、大当たり C 及び大当たり E の大当たり遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が 100 回に設定されているため、該 100 回の特図ゲーム中に小当たりが発生し、遊技球が第 3 カウントスイッチ 24B を通過する割合（100 回の特図ゲーム中に遊技球が V 入賞して大当たりが発生する割合）はほぼ 100% に設定されている。

【0128】

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

【0129】

また、図 8（A）に示すように、大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合、MR2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 49 ままで大当たり A に割り当てられており、50 ～ 149 ままで大当たり B に割り当てられており、150 ～ 299 ままで大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 ままで大当たり A に割り当てられており、100 ～ 249 ままで大当たり B に割り当てられており、250 ～ 299 ままで大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 149 ままで大当たり A に割り当てられており、150 ～ 249 ままで大当たり B に割り当てられており、250 ～ 299 ままで大当たり C に割り当てられている。

【0130】

このように、第 1 特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合に、大当たり遊技終了に時短制御が実行される大当たり B または大当たり 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。

【0131】

一方で、図 8（B）に示すように、大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合、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、MR 2 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、MR 2 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。

【0132】

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。

10

【0133】

つまり、本実施例においては、図 8 (A) 及び図 8 (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）。

20

【0134】

尚、本実施例では、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、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、大当り A、大当り B、大当り C のうち、決定されていない大当り種別が 1 つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの当り種別を決定しないこと（決定割合が 0 % である）や、特定の大当り種別を 100 % の割合で決定すること含まれている。

30

【0135】

また、図 8 (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 0～299 のうち、0～99 までが小当り A に割り当てられており、100～299 までが小当り B に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～149 までが小当り A に割り当てられており、150～299 までが小当り B に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～199 までが小当り A に割り当てられており、200～299 までが小当り B に割り当てられている。

【0136】

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

40

【0137】

つまり、本実施例においては、図 8 (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

50

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）。

【0138】

このように、本実施例では、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。

【0139】

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

【0140】

尚、本実施例では、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 2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別と小当り種別の少なくともどちらか一方は、特図表示結果判定用の乱数値である MR 1 と用いて決定してもよい。

【0141】

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

【0142】

また、本実施例では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当り確率や小当り確率が変化する一方で、後述する図 8 ～ 図 10 に示すように、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0143】

例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が $1/320$ 、確変状態が 65 % の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が $1/200$ 、大当り遊技中に遊技球が第 3 カウントスイッチ 24 B を通過するこ

10

20

30

40

50

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24Bを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が $1/320$ 且つ小当り確率が $1/50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が第3カウントスイッチ24Bを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3と遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合）を設けてもよい。

10

【0144】

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24Bを演出用スイッチ（遊技球が第3カウントスイッチ24B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24Bを遊技用スイッチ（遊技球が第3カウントスイッチ24B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。

【0145】

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

20

【0146】

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。

【0147】

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）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

【0148】

図10（A）及び図10（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α大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

40

【0149】

図10（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α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β大当りの変動パターン（PB1-3）に

50

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α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β大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲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α大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0150】

図10（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α大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。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α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β大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲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α大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0151】

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

【0152】

つまり、本実施例では、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ができる。

【0153】

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10（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」、「2」、「3」のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値「1」、「2」、「3」で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0154】

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。

【0155】

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。

10

【0156】

図11（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

30

【0157】

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。

【0158】

図11（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

40

50

」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 500 までは非リーチはずれの変動パターン（PA 1 - 1）に割り当てられており、501 ～ 700 まではノーマルリーチはずれの変動パターン（PA 2 - 1）に割り当てられており、701 ～ 900 まではスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA 2 - 2）に割り当てられ、901 ～ 997 まではスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA 2 - 3）に割り当てられている。

【0159】

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（PA 1 - 3）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA 2 - 1）、スーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA 2 - 2）、スーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA 2 - 3）に対して変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0160】

図 11（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、MR 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 450 までは非リーチはずれの変動パターン（PA 1 - 1）に割り当てられており、451 ～ 700 まではノーマルリーチはずれの変動パターン（PA 2 - 1）に割り当てられており、701 ～ 900 まではスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA 2 - 2）に割り当てられ、901 ～ 997 まではスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA 2 - 3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 500 までは非リーチはずれの変動パターン（PA 1 - 1）に割り当てられており、501 ～ 700 まではノーマルリーチはずれの変動パターン（PA 2 - 1）に割り当てられており、701 ～ 900 まではスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA 2 - 2）に割り当てられ、901 ～ 997 まではスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA 2 - 3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 550 までは非リーチはずれの変動パターン（PA 1 - 1）に割り当てられており、551 ～ 700 まではノーマルリーチはずれの変動パターン（PA 2 - 1）に割り当てられており、701 ～ 900 まではスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA 2 - 2）に割り当てられ、901 ～ 997 まではスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA 2 - 3）に割り当てられている。

【0161】

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（PA 1 - 4）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA 2 - 1）、スーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA 2 - 2）、スーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA 2 - 3）に対して変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0162】

図 11（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、MR 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 450 までは非リーチはずれの変動パターン（PA 1 - 1）に割り当てられており、451 ～ 700 まではノーマルリーチはずれの変動パターン（PA 2 - 1）に割り当てられており、701 ～ 900 まではスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA 2 - 2）に割り当てられ、901 ～ 997 まではスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA 2 - 3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 500 までは非リーチはずれの変動パターン（PA 1 - 1）に割り当てられており、501 ～ 700 まではノーマルリーチはずれの変動パターン（PA 2 - 1）に割り当てられており、701 ～ 900 まではスーパーリーチ α はずれの変動パターン（PA 2 - 2）に割り当てられ、901 ～ 997 まではスーパーリーチ β はずれの変動パターン（PA 2 - 3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 550 までは非リーチはずれの変動パターン（PA 1 - 1）に割り当てられており、551 ～ 700 までは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。

【0163】

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おり、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。

10

【0164】

尚、本実施例における「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（本実施例）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。

【0165】

尚、本実施例では、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、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が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。

20

【0166】

また、本実施例では、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、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が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。

30

【0167】

また、本実施例では、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、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

40

【0168】

尚、本実施例では、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。

【0169】

50

尚、図 11 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。

10

【0170】

また、本実施例では、図 11（A）～図 11（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、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合は第 1 特別図柄の保留記憶数、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合は第 2 特別図柄の保留記憶数）に応じて異なる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。

【0171】

また、本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 1 に設定されている設定値が 1～3 のいずれの数値であっても、スーパーリーチ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 1 に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチはずれの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施例では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチ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、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値毎の大当たり確率及びはずれ確率を考慮し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で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。

20

30

【0172】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 102 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ RAM に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

40

【0173】

このような RAM 102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 12 に示すような遊技制御用データ保持エリア 150 が設けられている。図 12 に示す遊技制御用データ保持エリア 150 は、第 1 特図保留記憶部 151A と、第 2 特図保留記憶部 151B と、普図保留記憶部 151C と、遊技制御フラグ設定部 152 と、遊技制御タイマ設定部 153 と、遊技制御カウンタ設定部 154 と、遊技制御バッファ設定部 155 とを備えている。

【0174】

50

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示器4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0175】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示器4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0176】

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。

30

【0177】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【0178】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152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。

【0179】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153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。

【0180】

50

遊技制御カウンタ設定部 154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 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 154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0181】

遊技制御カウンタ設定部 154 のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR1～MR4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【0182】

遊技制御バッファ設定部 155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 155 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。

【0183】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える I/O 105 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【0184】

図 2 に示すように、演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、演出表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0185】

一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0186】

演出制御用 CPU 120、ROM 121、RAM 122 は、演出制御基板 12 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。

【0187】

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

10

20

30

40

50

【0188】

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

【0189】

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

【0190】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば演出表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果LED9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LED9の点灯態様や出力音声等のエラー報知パターン等が記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【0191】

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1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

【0192】

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。

【0193】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、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。

【0194】

演出制御フラグ設定部には、例えば演出表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0195】

演出制御タイマ設定部には、例えば演出表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0196】

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。

【0197】

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。

【0198】

本実施例では、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5D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5Uにて保留表示を行うための第2特図始動入賞バッファと、が設定されている。第1特図始動入賞バッファには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられており、第2特図始動入賞バッファには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「4」に対応した領域）が設けられている。尚、これら始動入賞バッファのデータは、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドの受信や、第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドの受信に応じて、後述する演出制御プロセス処理内の保留演出処理（S72、図25参照）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5D及び第2保留記憶表示エリア5Uにおける保留表示が更新される。

【0199】

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5D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5D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5U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5U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。

【0200】

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

【0201】

主基板11には、遊技の入賞に関する情報、例えば、第1始動口（ヘソ）への入賞による賞球数、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、発射球数が集計され、表示モニタ29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。

10

【0202】

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

20

【0203】

表示モニタ29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いる。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。

30

40

【0204】

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

【0205】

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

50

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 4 2 0 0 0 個である場合の役物比率 (役比 (%)) の計算方法を説明する。なお、以下の説明において、総獲得球数とは、パチンコ遊技機 1 から払い出された遊技媒体 (賞球) の総累計数をいう。また、役物獲得球数とは、アタッカー及び電チューに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。また、連続役物獲得球数とは、アタッカーに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。打込合計とは、賞球数が 6 0 0 0 0 個に達するまでにパチンコ遊技機 1 に打ち込まれた遊技媒体の累計数をいう。このため、連比は、下記 (1) 式で求めることができる。また、役比は、下記 (2) 式で求めることができる。また、ベースは下記 (3) 式で求めることができる。

10

【0 2 0 6】

連比 = [連続役物獲得球数 / 総獲得数] × 1 0 0 . . . (1)

【0 2 0 7】

役比 = [(連続役物獲得球数 + 役物獲得球数) / 総獲得数] × 1 0 0 . . . (2)

【0 2 0 8】

ベース = [6 0 0 0 0 (賞球合計数) / 打込合計] × 1 0 0 . . . (3)

【0 2 0 9】

賞球合計数が 6 0 0 0 0 個であり、役物獲得球数が 4 2 0 0 0 個である場合の役物比率は、4 2 0 0 0 を 6 0 0 0 0 で除算することにより 0 . 7 0 (小数点以下 3 桁切り捨て) として求められる。しかしながら、パチンコ遊技機 1 に用いられるマイクロコンピュータは小数点以下の演算を行うことができないため、以下の手法での演算が必要となる。

20

【0 2 1 0】

まず、第 1 の演算方法を説明する。第 1 の演算方法において、まず、役物獲得球数を 1 0 0 倍して 4 2 0 0 0 0 0 とする。そしてこの 4 2 0 0 0 0 0 を 6 0 0 0 0 で除算する。これにより商として 7 0 が求められる。ここで求められた 7 0 より役物比率が 7 0 % として求められる。つまり、被除数を 1 0 0 倍することにより、小数点以下 2 桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下 3 桁までの演算結果を求める場合 1 0 0 0 倍すればよい。

【0 2 1 1】

次に、第 2 の演算方法を説明する。第 2 の演算方法において、まず、賞球合計数を 1 0 0 で除算して 6 0 0 とする。そしてこの 6 0 0 を 4 2 0 0 0 で除算する。これにより商として 7 0 が求められる。ここで求められた 7 0 より役物比率が 7 0 % として求められる。つまり、除数を 1 0 0 で除算することにより、小数点以下 2 桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下 3 桁までの演算結果を求める場合 1 0 0 0 で除算すればよい。

30

【0 2 1 2】

上記した例で賞球合計数は 6 0 0 0 0 個であるが、長い期間の役物比率を算出するために、賞球合計数を格納するための領域として 3 バイトの領域が設けられている。つまり本例では 3 バイトの格納領域に 0 0 E A 6 0 h として格納される。また、同様に役物獲得球数も 3 バイトの格納領域に 0 0 A 4 1 0 h が格納される。

40

【0 2 1 3】

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

【0 2 1 4】

ここで上記第 2 の演算方法を簡略化して行う第 3 の演算方法を説明する。第 3 の演算方法ではパチンコ遊技機 1 に用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になるように、賞球合計数の 0 0 E A 6 0 h に対し、下位 1 バイトの 6 0 h を切り捨て、賞球合計数を 0 0 E A h、つまり 1 0 進数表記で 2 3 4 を算出する。同じく、役物獲得球数の 0 0 A 4 1 0 h に対し、下位 1 バイトの 1 0 h を切り捨て、役物獲得球数を 0 0 A 4 h、つまり 1

50

0進数表記で164を算出する。

【0215】

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。

【0216】

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

10

【0217】

また、基板ケース201は、透光性を有する材質で形成されており、主基板11、及び表示モニタ29が視認可能になっている。基板ケース201には主基板11に接続される配線コネクタが挿通する図示しない孔部と、主基板11の電気部品の熱を放出するための放熱孔とが形成されている。主基板11に設けられた表示モニタ29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29の視認性が遮られないようにされている。なお、ここでの「真正面」とは、主基板11を視点としての真正面を意味し、主基板11を視認しようとする従業員等と主基板11との間を意味する。

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

20

【0218】

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

【0219】

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

30

【0220】

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。

40

【0221】

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。 $19876/34321=0.57912\cdots$ となり約57.9%の役比(%)であることが算出される。遊技制御用マイクロコンピュータ100において演算を行う場合には小数点での計算を避けなければならないため、以下のような計算式に置き換える。198

50

7 6 / 3 4 3 2 1 の除算において分母の 3 4 3 2 1 を 1 0 0 で除算し、小数点を切り捨て、1 9 8 7 6 / 3 4 3 = 5 7 . 9 4 7 5 . . . となる。小数点以下は切り捨てられるため 5 7 % の役比 (%) であることが算出され、表示モニタ 2 9 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。

【0 2 2 2】

1 6 ビットにおける最小値は 3 2 7 6 8 (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 3 2 7 9 9 であるときである。これを上記の方法で計算すると、 $3 2 7 9 9 / 3 2 7 9 9 = 1 0 0 \%$ 、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 での計算に置き換えると $3 2 7 9 9 / 3 2 7 = 1 0 0 . 3 \%$ 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 6 9 . 9 % 、遊技制御用マイクロコンピュータの計算による値が 7 0 . 1 % となった場合に 6 9 % → 7 0 % 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。

10

【0 2 2 3】

また、上記の計算方法を用いる場合に、総獲得球数を 1 0 0 で除算するため、総獲得球数が 1 0 0 未満の場合には計算を行うことができない。さらに、3 2 7 6 8 未満である場合にも徐々に誤差が大きくなる。1 0 0 0 0 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う。このため特定の数以上の総獲得球数 (例えば 1 6 ビットの最小値である 3 2 7 6 8) 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 L E D 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。

20

【0 2 2 4】

また、表示モニタ 2 9 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。

30

【0 2 2 5】

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 1 0 0 % を 1 0 0 として表示ができなくなる。この場合には 1 0 0 の代わりに 9 9 を表示するようにしてもよい。図 1 4 (A) に示す表示モニタ 2 9 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。

【0 2 2 6】

尚、本実施例では、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、本発明はこれに限定されるものではなく、アタッカーに入賞した遊技媒体と電チューに入賞した遊技媒体とが排出される排出通路が合流した後に設けられたセンサとを使い、その検出結果に基づいて役物獲得球数、連続役物獲得球数を集計するようにしてもよい。

40

【0 2 2 7】

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

【0 2 2 8】

主基板 1 1 における R A M 1 0 2 には、ゲート通過数カウンタ、第 1 始動入賞数カウン

50

タ、第2始動入賞数カウンタ、第1一般入賞数カウンタ、第2一般入賞数カウンタ、第3一般入賞数カウンタ、第4一般入賞数カウンタ、大入賞数カウンタが設けられている。尚、本実施例では、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、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1大入賞口への入賞数を集計する第1大入賞数カウンタと、第2大入賞口への入賞数を集計する第2大入賞数カウンタとを個別に設けて、第1大入賞口への入賞数と第2大入賞口への入賞数とを個別に集計し、これらの各入賞数を合計してアタッカーへの入賞数とするようにしてもよい。

【0229】

ゲート通過数カウンタは、ゲートスイッチ21が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第1始動入賞数カウンタは、第1始動口スイッチ22Aが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第2始動入賞数カウンタは、第2始動口スイッチ22Bが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第1一般入賞数カウンタは、第1一般入賞口スイッチ26A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26B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26C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26D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23と第2カウントスイッチ24Aとが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。

【0230】

尚、主基板11には、図示しないクリアスイッチが接続されている。クリアスイッチは、遊技盤2の裏側面において、従業員等が容易に操作できない位置に配置されている。クリアスイッチを操作することにより、後に説明するRAM102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11に送信される。

【0231】

尚、主基板11には、前述したように、RTC106が設けられおり、RTC106によって現在時刻を検出できる。RTC106は、初期設定を行うことで所定の時刻や経過時間などを測定できるが、本実施例においてRTC106は、遊技場の営業可能時間を計測可能とされている。

【0232】

主基板11は、図14(A)に示すように、基板ケース201に収容されている。基板ケース201には、かしめピン11Bが取り付けられている。このかしめピン11Bが設けられていることにより、主基板11が基板ケース201に完全に封入された状態となり、主基板11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201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。

【0233】

また、表示モニタ29は、主基板11上に設けられている。また、基板ケース201には、主基板11が封入されたことを証明するための封印シール11Sが貼られている。封印シール11Sは例えば基板ケース201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11Sは、主基板11からは離れた位置に配置されており、表示モニタ29の真正面など、表示モニタ29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29は、封印シール11Sによって隠されない位置に配置されている。

【0234】

表示モニタ29は、第1表示部29A、第2表示部29B、第3表示部29C、第4表

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

【0 2 3 5】

表示モニタ 2 9 には、図 1 4 (B) に示す表示 No 1 ～6 の各項目が表示される。1 桁目の第 1 表示部 2 9 A には集計させた設定値 (1 ～3) が表示され、2 桁目の第 2 表示部 2 9 B と 3 桁目の第 3 表示部 2 9 C には集計期間が表示され、4 桁目の第 4 表示部 2 9 D と 5 桁目の第 5 表示部 2 9 E には数値が百分率で表示される。表示 No 1 では、短期の連比が表示され、表示 No 2 では、短期の役比が表示される。表示 No 3 では、総累計の連比が表示され、表示 No 4 では、総累計の役比が表示される。また、表示 No 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 No 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。

【0 2 3 6】

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

【0 2 3 7】

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。

【0 2 3 8】

表示 No 1 の短期連比が表示される場合には、第 2 表示部 2 9 B 及び第 3 表示部 2 9 C に「y 6 .」が表示され、表示 No 2 の短期役比が表示される場合には、第 2 表示部 2 9 B 及び第 3 表示部 2 9 C に「y 7 .」が表示される。また、表示 No 1 の短期連比が表示される場合には、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E には、短期連比が百分率表示 (% 表示) され、表示 No 2 の短期役比が表示される場合には、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E には、短期役比が百分率表示 (% 表示) される。

【0 2 3 9】

表示 No 3 の総累計連比が表示される場合には、第 2 表示部 2 9 B 及び第 3 表示部 2 9 C に「A 6 .」が表示され、表示 No 4 の総累計役比が表示される場合には、第 2 表示部 2 9 B 及び第 3 表示部 2 9 C に「A 7 .」が表示される。また、表示 No 3 の総累計連比が表示される場合には、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E には、総累計連比が百分率表示 (% 表示) され、表示 No 4 の総累計役比が表示される場合には、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E には、総累計役比が百分率表示 (% 表示) される。

【0 2 4 0】

表示 No 5 のベース 1 が表示される場合には、第 2 表示部 2 9 B 及び第 3 表示部 2 9 C に「b L .」が表示され、表示 No 4 のベース 2 が表示される場合には、第 2 表示部 2 9 B 及び第 3 表示部 2 9 C に「B 6 .」が表示される。また、表示 No 5 のベース 1 が表示される場合には、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E には、総累計連比が百分率表示 (% 表示) され、表示 No 6 のベース 2 が表示される場合には、第 4 表示部 2 9 D 及び第 5 表示部 2 9 E には、総累計役比が百分率表示 (% 表示) される。

【0 2 4 1】

主基板 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

10

20

30

40

50

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。CPU103は、メイン処理において、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A及び第2始動口スイッチ22B、第1カウントスイッチ23、第2カウントスイッチ24A、並びに、第1一般入賞口スイッチ26A～第4一般入賞口スイッチ26D、排出口スイッチ70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。

【0242】

このスイッチ処理において、各スイッチから出力される検出信号に基づいて、いずれの進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21から検出信号が出力された場合には、ゲート通過数カウンタの値を加算し、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22Bから検出信号が出力された場合には、第1始動入賞数カウンタ、第2始動入賞数カウンタの値を加算し、第1カウントスイッチ23、第2カウントスイッチ24A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26A、第2一般入賞口スイッチ26B、第3一般入賞口スイッチ26C、第4一般入賞口スイッチ26D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70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RAM102に記憶されている。

【0243】

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。

【0244】

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

【0245】

ここで区分される入賞口ごとの賞球数は、図15に示すように、一般入賞口賞球（第1一般入賞口～第4一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球）、第1始動入賞口賞球（第1始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球）、普通電役賞球（電チューへの入賞による賞球）、特別電役賞球（アタッカーへの入賞による賞球）の賞球数である。また、RAM102は、総賞球数や打ち込まれた遊技球数も記憶している。なお、CPU103では、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第1始動口への遊技球入賞数を個別に集計しているが、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第1始動口への遊技球入賞数をまとめて集計してもよい。また、一般入賞口賞球の賞球数と、第1始動口賞球の賞球数とを個別に算出しているが、一般入賞口賞球の賞球数と、第1始動口賞球の賞球数とをまとめて算出してもよい。

【0246】

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

のデータを記憶可能であり、6000個までのデータは余裕をもって記憶できる。

【0247】

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

【0248】

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

【0249】

また、主基板11のCPU103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。

【0250】

ここで、主基板11のCPU103のメモリ空間について説明する。図16は主基板におけるCPUのメモリマップを示した図である。CPU103は、上述の内蔵レジスタ、ROM101、RAM102などにアクセスするためのメモリ空間を有している。具体的には、図16のメモリマップに示すように、ROM101のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のROM領域（本実施形態では、0000H～2FFFFH（Hは16進数を示す。以下、同じ）のうち、0000H～2FBFH。2FC0H～2FFFFHはプログラム管理エリア）に割り当てられ、CPU103は、このROM領域を指定してROM101からのデータの読み出しを行う。また、本実施例では、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。

【0251】

また、内蔵レジスタのアドレス／データ信号線は、メモリ空間のレジスタエリア（本実施形態では、FE00H～FEBFH）に割り当てられ、CPU103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。

【0252】

また、RAM102のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のRWM領域（本実施形態では、F000H～F3FFFH）に割り当てられ、CPU103は、このRWM領域を指定してRAM102からのデータの読み出しやRAM102へのデータの書き込みを行う。なお、メモリ空間の他の領域（本実施形態では、3000H～EFFFFH、F400H～FDDFFH、FEC0H～FFFFFFH）は非使用領域とされている。

【0253】

また、RAM102の記憶領域に対応するRAM領域（本実施形態では、0000H～2FFFFHの16Kバイト領域）は、図17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RAM102の記憶領域には、CPU103が実行する複数種類の命令それぞれに対応する

10

20

30

40

50

命令データ（オペコード）やCPU103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RAM102の記憶領域には、上記の制御プログラムによって参照される参照データ（例えば、上述の各種抽選データ）が一時的に記憶される。

【0254】

また、非使用領域に対応するRAM102の記憶領域及びその他領域に対応するRAM102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RAM102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RAM102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RAM102の記憶領域と、その他領域に対応するRAM102の記憶領域とは、サブルーチンの先頭アドレスが互いに異なるデータがそれぞれ記憶されている。

10

【0255】

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

20

【0256】

また、主基板11は、表示モニタ29に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。ここで、主基板11は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図18（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18（A）に示すように、表示モニタ29に対する表示を開始すると、まず表示No1の短期連比が表示される。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18（B-1）に示すように、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「y」の文字が表示され、第3表示部29Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、短期連比が表示される。例えば、短期連比が41%の場合、第4表示部29Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部29Eに「1.」の文字が表示される。

30

【0257】

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18（B-2）に示すように、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「y」の文字が表示され、第3表示部29Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、短期役比が表示される。例えば、短期役比が63%の場合、第4表示部29Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部29Eに「3.」の文字が表示される。

40

【0258】

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18（B-3）に示すように、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「A」の文字が表示され、第3表示部29Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が58%の場合、第4表示部29Dに「5.」の文字が表示され、第5表示部29Eに「8.」の文字が表示される。

【0259】

50

表示N o 3の表示が5秒間継続すると、表示N o 4の総累計役比が表示される。表示N o 4の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示N o 4の総累計役比の表示では、図18 (B-4)に示すように、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「A」の文字が表示され、第3表示部29Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が68%の場合、第4表示部29Dに「6.」の文字が表示され、第5表示部29Eに「8.」の文字が表示される。

【0260】

表示N o 4の表示が5秒間継続すると、図18 (B-5)に示すように、表示N o 5のベース1が表示される。表示N o 5のベース1の表示は、赤字で表示される。表示N o 5のベース1の表示では、図18 (B-5)に示すように、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「b」の文字が表示され、第3表示部29Cに「L.」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、前回の賞球60000個に基づいて算出したベース1が表示される。例えば、ベース1が40%の場合、第4表示部29Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部29Eに「0.」の文字が表示される。

【0261】

表示N o 5の表示が5秒間継続すると、図18 (B-6)に示すように、表示N o 6のベース2が表示される。表示N o 6のベース2の表示は、赤字で表示される。表示N o 6のベース2の表示では、図18 (B-6)に示すように、第1表示部29Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部29Bに「b」の文字が表示され、第3表示部29Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部29D及び第5表示部29Eには、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29Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部29Eに「2」の文字が表示される。

【0262】

そして、表示N o 5の表示が5秒間継続すると図18 (B-1)に示すように、表示N o 1の短期連比が表示される。表示N o 1の短期連比が表示される。以後、表示N o 1の短期連比～表示N o 6のベース2の表示が5秒毎に順次表示される。また、その表示の色は、表示N o 1の短期連比のみが緑色とされ、表示N o 2の短期役比～表示N o 5のベース2は赤色とされる。このように、表示モニタ29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。

【0263】

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18 (A)～図18 (C)に示すように、表示切替スイッチ30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30が操作された場合は、第1表示部29A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29D及び第5表示部29E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。

【0264】

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30が操作された場合は、第1表示部29A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29D及び第5表示部29E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。

10

20

30

40

50

【0265】

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30が操作された場合は、第1表示部29A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29D及び第5表示部29E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。

【0266】

尚、本実施例の表示モニタ29においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ29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。

10

【0267】

また、本実施例では、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29にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ29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。

【0268】

また、本実施例では、表示モニタ29において、短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2については緑色にて表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累計役比を同色にて表示し、ベース1とベース2については短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比とは異なる同一の色にて表示してもよい。

20

【0269】

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

【0270】

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19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。

30

【0271】

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。

40

【0272】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。図20に示すように、遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103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、S a 1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、CPU103は、まず、必要な初期設定を行う。

50

【0273】

初期設定処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（Sa1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（Sa2）、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（Sa3）。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）を行った後（Sa4）、RAM102をアクセス可能状態に設定する（Sa5）。なお、割込モード2は、CPU103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。

【0274】

次いで、CPU103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（Sa6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU103は、通常の初期化処理（Sa9～Sa13、コールドスタート処理）を実行する。

【0275】

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22参照）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（Sa7）。

【0276】

バックアップデータが格納されている場合、CPU103は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（Sa8）。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、Sa8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。

【0277】

チェック結果が正常であれば、CPU103は、遊技制御用マイクロコンピュータ100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（Sa41及びSa42の処理）を行う。具体的には、ROM101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（Sa41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM102内の領域）に設定してSa14に進む（Sa42）。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。Sa41およびSa42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。

【0278】

尚、クリアスイッチがオンの状態である場合（Sa6；Y）や、バックアップデータが格納されていない場合（Sa7；N）やパリティチェックの結果が正常でない場合（Sa8；N）場合は、初期化処理を実行する。

【0279】

初期化処理では、CPU103は、まず、RAMクリア処理を行い、RAM102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（Sa9）。なお

10

20

30

40

50

、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM102の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM101に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（Sa10）、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（Sa11）。

【0280】

Sa10およびSa11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

【0281】

また、CPU103は、錠スイッチ51がONとなっているか否かを判定する（Sa12）。錠スイッチ51がONとなっていない場合（Sa12；N）は、Sa14に進み、錠スイッチ51がONとなっている場合（Sa12；Y）は、設定変更処理（Sa13）を実行することによって設定切替スイッチ52や錠スイッチ51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29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（Sa13）を終了した後は、Sa14に進む。尚、本実施例では、錠スイッチ51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、本発明はこれに限定されるものではなく、更に遊技機用枠3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1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1に新たな設定値が設定された場合には、CPU103は、演出制御基板12に対して設定された設定値を通知するためのコマンドを出力してもよい。このように、CPU103が演出制御基板12に対して設定された設定値を通知するためのコマンドを出力可能とする場合は、演出制御用CPU120が新たに設定された設定値を認識することができるようになるので、遊技の特定のタイミング（例えば、変動表示中や大当り遊技終了時等）において、パチンコ遊技機1の設定値の報知演出（例えば、設定値1の確定報知演出等）や、パチンコ遊技機1の設定値を示唆する設定値示唆演出等を実行することが可能となる。

20

30

【0282】

また、本実施例では、CPU103が設定変更処理を実行することによりパチンコ遊技機1の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理を実行する場合は、CPU103は演出制御基板12に対して設定変更処理を実行中であることを通知するためのコマンドを出力してもよい。このように、CPU103が演出制御基板12に対して設定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、CPU103が設定変更処理を実行中であることを演出制御用CPU120が認識することができるようになるので、演出表示装置5での画像表示やスピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果LED9からの発光等によってパチンコ遊技機1の設定値を変更中であることを周囲に報知することが可能となる。

40

【0283】

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

50

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。

【0284】

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

【0285】

また、本実施例では、クリアスイッチがオンの状態である場合（Sa6；Y）や、バックアップデータが格納されていない場合（Sa7；N）やパリティチェックの結果が正常でない場合（Sa8；N）に、RAM122のクリアを実行（Sa9）した後、錠スイッチ51がONであるか否かの判定（Sa12）や、設定変更処理（Sa13）を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、バックアップデータが格納されていない場合（Sa7；N）やパリティチェックの結果が正常でない場合（Sa8；N）は、パチンコ遊技機1が正常でない状態で電断された場合や、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（Sa6；Y）した後のRAM122のクリアを実行（Sa9）した場合のみ錠スイッチ51がONであるか否かの判定（Sa12）や、設定変更処理（Sa13）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（Sa7；N）やパリティチェックの結果が正常でない場合（Sa8；N）は、RAM122のクリアを実行（Sa9）する一方で、パチンコ遊技機1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。

【0286】

また、前記実施例では、CPU103が設定変更処理を実行することによりパチンコ遊技機1の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示モニタ29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CPU103が設定確認処理を実行可能とする場合は、CPU103は演出制御基板12に対して設定確認処理を実行中である旨を通知するためのコマンドを出力してもよい。このように、CPU103が演出制御基板12に対して設定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、CPU103が設定確認処理を実行中であることを演出制御用CPU120が認識することができるので、演出表示装置5での画像表示やスピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果LED9からの発光等によってパチンコ遊技機1の設定値を変更中であることを周囲に報知することが可能となる。

【0287】

尚、該設定確認処理は、CPU103がメイン処理（図20参照）のSa1～Sa16の処理を実行した後に、錠スイッチ51がONとなったことを条件に実行可能であればよいが、例えば、特別図柄の変動表示中や大当り遊技中、小当り遊技中、特別図柄の変動表示は実行されていないが保留記憶が存在している場合、エラーが検出されてからの所定期間、賞球の払出中、大当り遊技開始用ゲートへの遊技球の進入待ち中（パチンコ遊技機1に大当り遊技開始用ゲートが設けられている場合のみ）等の所定期間中は、錠スイッチ51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。

【0288】

10

20

30

40

50

更に、CPU103が設定確認処理を実行して表示モニタ29にパチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示した後は、錠スイッチ51をOFFに切り替えずとも、つまり、表示モニタ29に設定値が設定された状態で遊技を可能としてもよい。

【0289】

Sa42、Sa13の実行後、または、錠スイッチがONでないと判定した場合（Sa12；N）は、Sa14において、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を読み出し、該読み出した値をパチンコ遊技機1の設定値として設定する。

【0290】

次に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（Sa15）。CPU103は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路104に特図表示結果判定用の乱数値MR1の値を更新させるための設定を行う。

【0291】

そして、Sa16において、CPU103は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行う（Sa16）。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0292】

次いで、CPU103は、表示用乱数更新処理（Sa18）および初期値用乱数更新処理（Sa19）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（Sa17）、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（Sa20）。本実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ100が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当た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。

【0293】

次に、設定変更処理（Sa13）における表示モニタ29の表示態様について説明する。先ず、図21（A）及び図21（B）に示すように、表示モニタ29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1への電力の供給が停止することによって表示モニタ29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たり遊技中や小当たり遊技中等の第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82、83への電力の供給が停止することによって第1大入賞口や第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85への電力の供給も停止するので、規制部材721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1の電源をOFFとしたタイミングで規制状態の規制部材721上に遊技球が滞留（貯留）している場合は、規制部材721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24Bまたは第4カウントスイッチ24Cを通過して第2特別可変入賞球装置7Bから排出される。

【0294】

次に、図21(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Sa6でYの場合)、錠スイッチ51がONとなっていること(メイン処理のSa12でY)を条件にCPU103によって設定変更処理(Sa13)が実行され、表示モニタ29(より正確には第1表示部29A)においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【0295】

このように第1表示部29Aにて設定値が表示されている状態において、図21(D)に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ52の操作を検出する毎に第1表示部29A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52が操作される毎に1→2→3→1→・・・のように更新)表示していく。

10

【0296】

次いで、図21(E)に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による錠スイッチ51の押込操作を検出したことにもとづいて、第1表示部29Aに表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納(更新記憶)する。このとき、CPU103は、第1表示部29A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RAM102のバックアップ領域に格納されたことを報知する。また、RAM102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21(A)にタイミング(パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング)にて大入賞口が閉鎖された場合は、再び大入賞口が開放される。以降、CPU103は、錠スイッチ51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、Sa14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。

20

【0297】

尚、本実施例の設定変更処理では、表示モニタ29に表示する初期表示として、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理において表示モニタ29に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も有利な設定値(本実施例であれば「1」)、或いは、遊技者にとって最も不利な設定値(本実施例であれば「3」)を表示するようにしてもよい。

30

【0298】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図22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22に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、電源断検出処理を実行する(S10)。そして、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、第1カウントスイッチ23、第2カウントスイッチ24A、第3カウントスイッチ23B、第4カウントスイッチ23C、排出口スイッチ70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(S11)。

40

【0299】

続いて、一般入賞口50A～一般入賞口50D、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712のいずれかに遊技球が入賞が発生した場合、つまり、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、第1カウントスイッチ23、第2カウントスイッチ24A、第1一般入賞口スイッチ26A、第2一般入賞口スイッチ26B、第3一般入賞口スイッチ26C、第4一般入賞口スイッチ26D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(S12)を実行する。

【0300】

次いで、CPU103は、役比、連比、ベース等の入賞情報を算出する入賞情報処理(

50

S 1 3)、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ー 2 9に表示する入賞情報表示制御処理 (S 1 4)を行う。その後、所定のメイン側エラー処理 (S 1 5)を実行することにより、パチンコ遊技機 1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を実行可能とする。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報、払出情報などのデータを出力する (S 1 6)。

【0301】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1の側で用いられる乱数値MR 1や乱数値MR 1～MR 4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 (S 1 7)。この後、CPU 1 0 3は、特別図柄プロセス処理を実行する (S 1 8)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示器 4 Aや第 2 特別図柄表示器 4 Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球ユニット 7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。

10

【0302】

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 (S 1 9)。CPU 1 0 3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 2 0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 6 Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

20

【0303】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 1 0 3は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 1 1から演出制御基板 1 2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 (S 2 0)。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 1 5 5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/O 1 0 5に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能とする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【0304】

尚、S 2 0のコマンド制御処理においては、パチンコ遊技機 1に設定されている設定値を通知するためのコマンドを送信すること、または、変動パターンや変動表示が終了したことを通知するためのコマンド等の既存コマンドにパチンコ遊技機 1に設定されている設定値の情報を含ませて送信することによって、演出制御基板 1 2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 1 2 (演出制御用CPU 1 2 0)は主基板 1 1からこれらコマンドを受信することによって、設定されている設定値を示唆する演出を変動表示中や大当り遊技中等、様々タイミングにて実行してもよい。

40

【0305】

図 2 3は、特別図柄プロセス処理として、図 2 2に示すS 1 8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、CPU 1 0 3は、まず、始動入賞判定処理を実行する (S 2 1)。該始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S 2 2～S 3 1の処理のいずれかを選択して実行する。

【0306】

S 2 1の始動入賞処理では、第 1 始動口スイッチ 2 2 Aや第 2 始動口スイッチ 2 2 B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

50

表示結果判定用の乱数値MR 1、大当り種別判定用の乱数値MR 2、変動パターン判定用の乱数値MR 3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151A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151Bにおける空きエントリの最上位に格納する。尚、始動入賞処理においては、始動入賞が発生した場合は、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドや第2始動入賞指定コマンドを送信するための設定も実行する。尚、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理(S20)を実行することによって演出制御基板12に対して出力される。

【0307】

S22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151Aや第2特図保留記憶部151B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4Aや第2特別図柄表示器4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、設定されている設定値に応じた表示結果判定テーブル(図7参照)と変動表示結果判定用の乱数値MR 1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4Aや第2特別図柄表示器4B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。

【0308】

S23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MR 3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10～図11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。

【0309】

S22の特別図柄通常処理やS23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MR 1、大当り種別判定用の乱数値MR 2、変動パターン判定用の乱数値MR 3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。

【0310】

S24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4Aや第2特別図柄表示器4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、S24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153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4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示器4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、S24の特別図柄変動処理は、第1特別図柄表示器4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第2特別図柄表示器4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動

時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【0311】

S 2 5 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 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B 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 1 5 2 に設けられた大当た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、大当た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、大当た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 1 5 2 に設けられた小当た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、小当た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、大当たりフラグと小当た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。

10

【0312】

S 2 6 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、変動表示結果が「大当たり」となったことなどに基つき、大当た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、例えば大当たり種別が「大当たり A」、「大当たり B」、「大当たり 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、大当たり種別に関係なく、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、「大当たり A」であれば「5 回」、「大当たり B」であれば「10 回」、「大当たり C」であれば「15 回」にそれぞれ設定することにより、大当た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。

20

【0313】

S 2 7 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、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 2 3 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 7 0 1 用のソレノイド 8 2 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。

30

【0314】

S 2 8 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、演出表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、遊技効果 LED 9 などといった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当た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。

40

【0315】

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

【0316】

50

S 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 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 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 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。

【0317】

尚、本実施例では、小当り状態において第 2 大入賞口 7 1 2 の開放回数を「1 回」、第 2 大入賞口 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、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り状態における第 2 大入賞口 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 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 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。

【0318】

S 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 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 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 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 7 1 2 を閉鎖状態に戻すときには、第 2 大入賞口扉 7 1 1 用のソレノイド 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。

【0319】

S 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 5 やスピーカ 8 L, 8 R、遊技効果 LED 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。

【0320】

次に、演出制御基板 1 2 の動作を説明する。図 2 4 は、演出制御基板 1 2 に搭載されている演出制御用 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 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、2 m s）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（S 5 1）。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイマ割込フラグの監視（S 5 2）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 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 は、そのフラグをクリアし（S 5 3）、以下の処理を実行する。

【0321】

演出制御用 CPU 1 2 0 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：S 5 4）。このコマンド解析処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、受信コマンドバッファに格納されている主基板 1 1 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 1 0 0 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、RAM 1 2 2 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 3 参照）であるのか解析する。

10

20

30

40

50

【0322】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う（S55）。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5の表示制御を実行する。

【0323】

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（S56）、その後、S52に移行する。

【0324】

図25は、演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（S55）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先ず、保留表示やアクティブ表示に関する演出の制御を実行するための保留演出処理を実行する（S72）。本実施例にける保留演出処理において、演出制御用CPU120は、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを受信していることに基づいて第1保留記憶表示エリア5Dや第2保留記憶表示エリア5U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5Fに表示させることが可能となっている。また、保留演出処理では、演出制御用CPU120は、第1始動入賞演出や第2始動入賞演出を実行可能となっている。

【0325】

第1始動入賞演出とは、図25（A）及び図25（B）に示すように、第1保留記憶表示エリア5D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5F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5D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5D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。

【0326】

また、第2始動入賞演出とは、図25（C）及び図25（D）に示すように、保留記憶数が0であり且つ変動表示が実行されていない状態において、第1始動入賞口に始動入賞が発生した場合に、アクティブ表示をキャラクタ画像Cから第1保留記憶表示エリア5Dを経由してアクティブ表示エリア5Fに向けて移動表示する演出である。

【0327】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS73～S82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。

【0328】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理（S73）：遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理で変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パターン指定コマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（S74）に対応した値に変更する。

【0329】

演出図柄変動開始処理（S74）：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（S75）に対応した値に更新する。

【0330】

演出図柄変動中処理（S75）：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（S76）に対応した値に更新する。

【0331】

演出図柄変動停止処理（Ｓ７６）：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（Ｓ７７）、小当り表示処理（Ｓ８０）または変動パターン指定コマンド受信待ち処理（Ｓ７３）に対応した値に更新する。

【０３３２】

大当り表示処理（Ｓ７７）：変動時間の終了後、演出表示装置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（Ｓ７８）に対応した値に更新する。

【０３３３】

大当り遊技中処理（Ｓ７８）：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（Ｓ７９）に対応した値に更新する。

【０３３４】

大当り終了演出処理（Ｓ７９）：演出表示装置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（Ｓ７３）に対応した値に更新する。

【０３３５】

小当り表示処理（Ｓ８０）：変動時間の終了後、演出表示装置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（Ｓ８１）に対応した値に更新する。

【０３３６】

小当り遊技中処理（Ｓ８１）：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（Ｓ８２）に対応した値に更新する。

【０３３７】

小当り終了演出処理（Ｓ８２）：演出表示装置５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（Ｓ７３）または大当り表示処理（Ｓ７７）に対応した値に更新する。

【０３３８】

尚、本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５Ｄに表示されている保留表示数が変化（減少）する場合がある。このような場合には、図２７（Ａ）～図２７（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５Ｄ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。

【０３３９】

例えば、図２７（Ａ）～図２７（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５Ｄ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５Ｄ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５Ｄ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。

【０３４０】

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

10

20

30

40

50

を注目させることができなくなってしまう。そこで本実施例における保留演出処理においては、図28(A)及び図28(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5D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。

【0341】

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

10

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、CPU103がS13の設定変更処理を実行する部分）と、

20

設定された設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図23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50A～一般入賞口50D、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712）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、CPU103がS12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29）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18に示すように、表示モニタ29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

30

【0342】

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18に示すように、表示モニタ29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。

【0343】

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。

【0344】

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30）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

40

50

能である（例えば、図 18 に示すように、表示切替スイッチ 30 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。

【0345】

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 103 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 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。

【0346】

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、CPU 103 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 29 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。

【0347】

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。

【0348】

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、CPU103がS 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、CPU103が図23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50A～一般入賞口50D、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712）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、CPU103がS12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29）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る（例えば、図18に示すように、表示モニタ29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。

【0349】

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18に示すように、表示モニタ29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。

【0350】

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18に示すように、表示モニタ29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。

【0351】

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。

【0352】

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30）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18に示すように、表示切替スイッチ30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

10

20

30

40

50

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。

【0353】

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。

10

【0354】

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、CPU103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に算出可能な部分)、

20

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。

【0355】

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(例えば、CPU103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、

30

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29に表示可能とする部分)

40

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。

【0356】

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1)であって、

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、CPU１０３がＳａ１３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、CPU１０３が図２３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、CPU１０３がＳ２３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、CPU１０３がＳ２４の特別図柄変動処理を実行する部分）と、

10

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１０及び図１１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。

【０３５７】

更には、第４発明の手段２の遊技機として、

20

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１１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）

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。

【０３５８】

30

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）

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。

【０３５９】

更には、第４発明の手段４の遊技機として、

40

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１０及び図１１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１５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

50

て変動パターンを決定し、大当り遊技終了後の16回目以降は、図10及び図11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10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11回目以降は、図10及び図11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10及び図11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。

10

【0360】

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10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)

20

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。

【0361】

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、

30

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

複数の設定値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、CPU103がSa13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、CPU103が図23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)

40

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定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。

【0362】

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1

50

）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24B）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たり種別を異ならせる部分と、小当たりAと小当たりBとで第2大入賞口712の開放期間や開放回数を異ならせることによって小当たり遊技中に遊技球が第2大入賞口712に進入する割合を異ならせる部分）

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。

【0363】

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、CPU103がS12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。

【0364】

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1）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。

【0365】

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1）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712）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24B）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

10

20

30

40

50

の小当り遊技状態)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である場合で小当り種類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。

【0366】

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、CPU103がS 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、CPU103が図23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、CPU103が図23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

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。

【0367】

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CPU120が図21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、CPU103がS 2 2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、CPU103がS 2 1の始動入賞判定処理を実行する部分)と、

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CPU120がS 7 2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

10

20

30

40

50

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。

【0368】

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3）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3の開放をスピーカ8L、8R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3を開放した後、錠スイッチ51をONにすることによって表示モニタ29に現在パチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示させた後、設定切替スイッチ30を操作することによって表示モニタ29に表示されている数値を変化させ、最後に錠スイッチ51の押込操作を行う部分）、

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3が開放されている場合は、遊技機用枠3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。

【0369】

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3）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3の開放をスピーカ8L、8R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3を開放した後、錠スイッチ51をONにすることによって表示モニタ29に現在パチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示させた後、設定切替スイッチ30を操作することによって表示モニタ29に表示されている数値を変化させ、最後に錠スイッチ51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150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150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。

【0370】

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、CPU103がS22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、CPU103がS21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3）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3の開放をスピーカ8L、8R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 3 を開放した後、錠スイッチ 5 1 を ON にすることによって表示モニタ 2 9 に現在パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を表示させた後、設定切替スイッチ 3 0 を操作することによって表示モニタ 2 9 に表示されている数値を変化させ、最後に錠スイッチ 5 1 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。

【0371】

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 5 1）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 1 0 3 が図 2 0 に示す S a 1 3 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 1 0 3 によって設定変更処理が実行されるときに保留記憶をクリアする部分）

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。

【0372】

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 5 1）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、CPU 1 0 3 が図 2 0 に示す S a 1 3 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 1 に新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする部分）

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。

【0373】

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、大当た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 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、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、

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、CPU１０３がＳａ１３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、CPU１０３が図２３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７１２）と、

前記可変入賞手段を制御する制御手段（例えば、CPU１０３がＳ２７の大当たり開放中処理を実行する部分）と、

10

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２１に示すように、パチンコ遊技機１に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機１の電源をＯＦＦにすることで、第１大入賞口や第２大入賞口７１２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１に新たな設定値が設定されたことに基づいて第１大入賞口や第２大入賞口７１２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１に新たな設定値が設定されたことに基づいて第１大入賞口や第２大入賞口７１２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、設定値の変更に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。

20

【０３７４】

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７２１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１に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機１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７２１上に遊技球が滞留（貯留）している場合は、規制部材７２１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２４Ｂまたは第４カウントスイッチ２４Ｃを通過して第２特別可変入賞球装置７Ｂから排出される部分）

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、遊技媒体の貯留が設定値の変更に跨がってしまい、設定値の変更に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。

【０３７５】

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５１）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、CPU１０３が図２０に示すＳａ１３の設定変更処理を実行する部分）とを含み、

40

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、CPU１０３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７１２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、設定値の変更に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。

【０３７６】

更には、第７発明の手段４の遊技機として、

50

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 51）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、CPU 103 が図 20 に示す S a 13 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 1 に新たな設定値が設定されたことに基づいて第 1 大入賞口や第 2 大入賞口 712 が閉鎖される部分）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、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。

10

【0377】

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 51）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 103 が図 20 に示す S a 13 の設定変更処理を実行する部分）とを含み、

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、

20

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 1 に新たな設定値が設定されるときに、演出制御用 CPU 120 が特別可変入賞球装置初期化制御を実行する部分）、

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 1 に新たな設定値が設定されるときに、演出制御用 CPU 120 が可動体初期化制御を実行する部分）

30

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。

【0378】

更には、第 7 発明の手段 6 の遊技機として、

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 13 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。

40

【0379】

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

【0380】

例えば、前記実施例では、本発明における出現表示として第 1 始動入賞演出と第 2 始動入賞演出とを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 として図 19（A）及び図 29（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

50

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 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 5 D を経由することなく直接アクティブ表示エリア 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 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。

【0381】

また、前記実施例では、第 1 保留記憶表示エリア 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 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、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示の表示態様として複数の表示態様（例えば、青色の丸形や赤色の丸形、白色の三角形や白色の四角形等）を設け、保留表示がいずれの表示態様にて表示されているかによって各保留表示に対応する変動表示において変動表示結果が大当たりとなる割合（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。

【0382】

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 30 (A) ～図 30 (D) に示すように、演出表示装置 5 の側方に可動体を設け、第 1 始動入賞演出の実行中に可動体を保留表示の移動経路上に配置することによって該保留表示を遊技者から隠蔽する。そして、該隠蔽中に保留表示の表示態様を変化させることによって第 1 始動入賞演出中の保留表示の表示態様の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。

【0383】

また、本変形例 2 では、可動体によって第 1 始動入賞演出対象の保留表示を隠蔽し、該隠蔽中に保留表示の表示態様を変化させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 31 (A) ～図 31 (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 5 にて表示される画像によって隠蔽してもよい。

【0384】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に該パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 の設定値の変更は遊技中に実行可能であってもよい。尚、遊技中にパチンコ遊技機 1 の設定値を変更する場合は、変形例 3 として図 32 (A) ～図 32 (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 3 を開放した後、錠スイッチ 5 1 を ON にすることによって表示モニタ（第 1 表示部 2 9 A）に現在パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を表示させた後、遊技場の店員等が設定切替スイッチ 5 2 を操作することによって第 1 表示部 2 9 A 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 5 1 を押込み操作することによって第 1 表示部 2 9 A に表示されている数値（設定値）を新たなパチンコ遊技機 1 の設定値として設定するとともに、RAM 1 0 2 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 1 5 0 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 1 5 2、遊技制御タイマ設定部 1 5 3、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 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 1 5 0 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 6 B 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 1 5 0 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 6 B が開放中であれば該普通可変入賞球装置 6 B 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。

【0385】

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

【0386】

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3の開放中に遊技制御用データ保持エリア150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150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150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3を開放した場合、報知手段の報知態様によって遊技制御用データ保持エリア150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。

【0387】

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3の開放中に遊技制御用データ保持エリア150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3が開放されたときに、変動表示結果が大当たりとなる保留記憶の有無を遊技場の店員等が容易に認識できるようになるので、不適切に設定値が変更されてしまうことを防ぐことができる。

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

また、本変形例3においては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図32(A)に示すように、表示モニタ29にパチンコ遊技機1に設定されている設定値が表示されたタイミング、つまり、CPU103によって設定変更処理が実行されるときに保留記憶をクリアしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1に設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを確実に防ぐことができる。

【0391】

また、本変形例3においては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されたことに基づいて第1大入賞口や第2大入賞口712が閉鎖される形態を例示しているが、本発明は

これに限定されるものではなく、図 3 2 (A) に示すように、表示モニタ 2 9 にパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が表示されたタイミング、つまり、CPU 1 0 3 によって設定変更処理が実行されるときに第 1 大入賞口や第 2 大入賞口 7 1 2 を閉鎖してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを確実に防ぐことができる。

【0 3 9 2】

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

【0 3 9 3】

また、前記実施例では、表示モニタ 2 9 に第 1 表示部 2 9 A ~ 第 5 表示部 2 9 E までの 5 つの表示部を設け、第 1 表示部 2 9 A において第 2 表示部 2 9 B ~ 第 5 表示部 2 9 E にて表示中の連比、役比、ベースの設定値を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 4 として図 3 3 (A) に示すように、表示モニタには表示中の連比、役比、ベースの設定値を表示する表示部を設けなくともよい。尚、このような場合は、図 3 3 (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 2 9 にて表示中の連比、役比、ベースがいずれの設定値での数値であるのかを把握し易くしてもよい。

【0 3 9 4】

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

【0 3 9 5】

また、前記実施例では、表示モニタ 2 9 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、本発明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 2 9 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 2 9 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 2 9 における初期表示とし、表示切替スイッチ 3 0 の操作によって該初期表示から他の値に表示モニタ 2 9 の表示を切替可能としてもよい。

【0 3 9 6】

また、前記実施例では、表示モニタ 2 9 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、本発明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29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29において表示可能とすることで、パチンコ遊技機1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、本発明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29に表示可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明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29に表示可能としてもよい。

【0397】

10

また、前記実施例では、表示モニタ29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、本発明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29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29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30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。

【0398】

20

更に、前記実施例では、表示モニタ29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、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ29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。

【0399】

30

また、前記実施例では、第1保留記憶表示エリア5Dや第2保留記憶表示エリア5U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、本発明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CPU120が図25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。

【0400】

40

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、本発明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（本実施例では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。

【0401】

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、本発明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CPU120が図25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が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。

50

【0402】

尚、本変形例8においては、第1保留記憶表示エリア5D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5D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CPU120が作用演出を実行するための処理を簡素化してもよい。

【0403】

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、本発明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。

10

【0404】

また、前記実施例では、図10及び図11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、本発明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10及び図11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10及び図11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（PA1-4））が実行され易いようにしてもよい。

20

【0405】

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10及び図11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15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16回目以降は、図10及び図11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、大当たり遊技終了後の10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11回目以降は、図10及び図11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、大当たり遊技終了後の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、大当たり遊技終了後の6回目以降は、図10及び図11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。

30

【0406】

また、本変形例9においては、RAMクリア処理（図20に示すSa9参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから最初の10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20に示すSa9参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから30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20に示すSa9参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから最初の10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20に示すSa9参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変

40

50

更されてから最初の10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20に示すSa9参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから最初の30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。

【0407】

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10及び図11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10及び図11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、本発明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。

【0408】

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10及び図11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（PA1-4））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。

【0409】

また、前記実施例では、図10及び図11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、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例10として、RAMクリア処理（図20に示すSa9参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから所定時間（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10及び図11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。

【0410】

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20に示すSa9参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから所定時間（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20に示すSa9参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから所定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1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。

【0411】

また、本変形例10では、RAMクリア処理（図20に示すSa9参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから所定時間（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1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、本発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリア処理（図20に示すSa9参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変更されてから所定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 1 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 20 に示す S a 9 参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が変更されてから所定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 1 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。

【0412】

更に、本変形例 10 では、RAMクリア処理（図 20 に示す S a 9 参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が変更されてから所定時間（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 1 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、本発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリア処理（図 20 に示す S a 9 参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が変更されてから所定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 1 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 1 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 20 に示す S a 9 参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が変更されてから所定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 1 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 1 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。

【0413】

また、本変形例 10 では、RAMクリア処理（図 20 に示す S a 9 参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が変更されてから所定時間（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 1 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、本発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリア処理（図 20 に示す S a 9 参照）が実行されてから、または、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が変更されてから所定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 1 に設定されている設定値が前回パチンコ遊技機 1 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。

【0414】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機 1 を第 3 カウントスイッチ 24 B に遊技球が進入したことに基づいて大当た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、本発明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 1 は、大当た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 1 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、大当たり遊技中に第 3 カウントスイッチ 24 B に遊技球が進入したことに基づいて大当た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。

【0415】

尚、このように、パチンコ遊技機 1 を大当たり遊技中に第 3 カウントスイッチ 24 B に遊技球が進入したことに基づいて大当た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、大当たり種別として、大当たり遊技中に第2大入賞口712を開放する大当たり種別、つまり、遊技球が大当たり遊技中に第3カウントスイッチ24Bを通過可能な大当たり種別（以下、大当たりX）と、大当たり遊技中に第2大入賞口712を開放しない、つまり、遊技球が大当たり遊技中に第3カウントスイッチ24Bを通過不能な大当たり種別（以下、大当たりY）を設け、これら大当たりXと大当たり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た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。

【0416】

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たりとなる割合や、大当たり種別の決定割合を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例12として、これら変動表示結果が大当たりとなる割合や、大当た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、大当た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、大当たり遊技中における第1大入賞口と第2大入賞口712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、大当た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。

【0417】

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、本発明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1に可動体を設け、該可動体を変動表示中や大当た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1に可動体を設ける場合は、第2特別可変入賞球装置7B内における規制部材721の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CPU120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CPU120に実行可能とし、パチンコ遊技機1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1に電源が投入されたときや、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されたとき）に、演出制御用CPU120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7B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20に示す遊技制御メイン処理におけるS a 1 3またはS a 1 4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。

【0418】

更に、このように演出制御用CPU120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7A、第2特別可変入賞球装置7Bの初期化制御を迅速に行うことができる。

【0419】

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、本発明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。

【0420】

尚、前記実施例、前記変形例10、前記変形例14においては、本発明における第1設定値が1、本発明における第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。

【0421】

また、前記実施例、前記変形例10、前記変形例14においては本発明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。

【0422】

また、前記実施例では、錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とをパチンコ遊技機1の背面側に設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら錠スイッチ51と設定切替スイッチ52の設置箇所は、該パチンコ遊技機1の背面側であれば、図34に示すように、主基板11の側方等であってもよい。更に、錠スイッチ51と設定切替スイッチ52をパチンコ遊技機1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3を開放しなければこれら錠スイッチ51と設定切替スイッチ52を操作不能である、つまり、遊技場の店員等が遊技機用枠3を開放しなければパチンコ遊技機1の設定値を変更不能である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例15として図34及び図35に示すように、遊技機用枠3の閉鎖時に錠スイッチ51と設定切替スイッチ52をパチンコ遊技機1の背面側から被覆するセキュリティーカバー500Aを設けることで、遊技機用枠3の閉鎖時におけるパチンコ遊技機1の不正な設定値の変更を防止できるようにしてもよい。

【0423】

本変形例15におけるセキュリティーカバー500Aは、外枠1a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3の閉鎖時には、セキュリティーカバー500Aがパチンコ遊技機1の背面側から錠スイッチ51と設定切替スイッチ52に近接することによって、錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とを操作不能とすることができ一方、遊技機用枠3の開放時には、セキュリティーカバー500Aが錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とから離間することによって、錠スイッチ51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、セキュリティーカバー500Aを用いて錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とをパチンコ遊技機1の背面側から被覆することによって遊技機用枠3の閉鎖時におけるパチンコ遊技機1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、本発明はこれに限定されるものではなく、錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とをパチンコ遊技機1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3の閉鎖時にパチンコ遊技機1の背面側から該カバー体をセキュリティーカバー500Aによってパチンコ遊技機1の背面側から被覆する（セキュリティーカバー500A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3の閉鎖時におけるパチンコ遊技機1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。

【0424】

尚、本変形例15では、セキュリティーカバー500Aを外枠1aに設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、セキュリティーカバーは、遊技機用枠3に設けてもよい。具体的には、図36(A)及び図36(B)に示すように、セキュリティーカバー500Bを遊技機用枠3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3の閉鎖時には、セキュリティーカバー500Bの右端部を外枠1aの右側辺と遊技機用枠3との間で挟持し、該セキュリティーカバー500Bを錠スイッチ51と設定切替スイッチ52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3の開放時には、セキュリティーカバー500Bをスライド移動させることによって錠スイッチ51と設定切替スイッチ52とを操作可能とすればよい。

【0425】

更に、図37(A)及び図37(B)に示すように、セキュリティーカバー500Cの左端部を遊技機用枠3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 3 の閉鎖時には、セキュリティーカバー 500C の右端部を外枠 1a の右側辺と遊技機用枠 3 との間で挟持し、該セキュリティーカバー 500C を錠スイッチ 51 と設定切替スイッチ 52 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 3 の開放時には、セキュリティーカバー 500C を図示しない枢軸周りに回転させることによって錠スイッチ 51 と設定切替スイッチ 52 とを操作可能とすればよい。

【0426】

尚、本変形例 15 では、セキュリティーカバー 500A、500B、500C によって錠スイッチ 51 及び設定切替スイッチ 52 をパチンコ遊技機 1 の背面側から被覆し、遊技機用枠 3 の閉鎖時にこれら錠スイッチ 51 及び設定切替スイッチ 52 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、本発明はこれに限定されるものではなく、図 34 ~ 図 37 に示すように、これらセキュリティーカバー 500A、500B、500C を主基板 11 に重複するように設ける場合には、これらセキュリティーカバー 500A、500B、500C を透過性を有する樹脂材等によって構成し、主基板 11 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。

【0427】

また、前記実施例では、パチンコ遊技機 1 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、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 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 1 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。

【0428】

このようにパチンコ遊技機 1 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 1 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 1 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。

【0429】

また、前述した V 確変タイプのパチンコ遊技機 1 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 1 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。

【0430】

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、本発明はこれに限

10

20

30

40

50

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 7 の上方位置）に大当り種別決定用ゲートを設けるとともに、特別図柄が大当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り種別決定用ゲートを通過させたタイミングにて大当り種別判定用の乱数値 MR 2 を抽出し、該抽出した MR 2 の値に基づいて決定した大当り種別に応じた大当り遊技を開始するようにしてもよい。尚、このように大当り種別決定用ゲートを設ける場合は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なる割合で大当り種別を決定する（例えば、大当り種別として 16 ラウンド大当りと 4 ラウンド大当りが設けられている場合、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 である場合が最も 16 ラウンド大当りの大当り遊技状態に制御される割合が高く、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合が最も 16 ラウンド大当りの大当り遊技状態に制御される割合が低い）ようにしてもよい。

10

【0431】

また、前記実施例では、錠スイッチ 51 や設定切替スイッチ 52 をパチンコ遊技機 1（遊技機用枠 3）の背面側に設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら錠スイッチ 51 や設定切替スイッチ 52 は、遊技機用枠 3 の前方側に設けてもよい。尚、このように錠スイッチ 51 や設定切替スイッチ 52 を遊技機用枠 3 の前方側に設ける場合は、錠スイッチ 51 や設定切替スイッチ 52 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 3a を開放しなければ操作不能なようにすればよい。

20

【符号の説明】

【0432】

1	パチンコ遊技機
4 A	第 1 特別図柄表示器
4 B	第 2 特別図柄表示器
5	演出表示装置
100	遊技制御用マイクロコンピュータ
120	演出制御用 CPU

【図 6】

【図 6】

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

【図 7】

【図 7】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

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

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

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

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

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

【図 8】

【図 8】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当りA	0〜49	0〜99	0〜149
大当りB	50〜149	100〜249	150〜249
大当りC	150〜299	250〜299	250〜299

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当りA	0〜29	0〜69	0〜199
大当りB	30〜99	70〜269	200〜269
大当りC	100〜299	270〜299	270〜299

(C)小当り種別判定テーブル

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

【図 9】

【図 9】

大当り種別

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

【図 10】

【図 10】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
ノーマルPB1-1	1〜300	1〜350	1〜400
スーパーPB1-2	301〜800	351〜825	401〜850
スーパーPB1-3	801〜997	826〜997	851〜997

(B)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
ノーマルPB1-1	1〜100	1〜150	1〜200
スーパーPB1-2	101〜350	151〜450	201〜550
スーパーPB1-3	351〜997	451〜997	551〜997

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
小当りPC1-1	1〜997	1〜997	1〜997

【図 1 1】

【図 1 1】

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-1	1~350	1~400	1~450
ノーマルPA2-1	351~700	401~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-2	1~400	1~450	1~500
ノーマルPA2-1	401~700	451~700	501~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

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

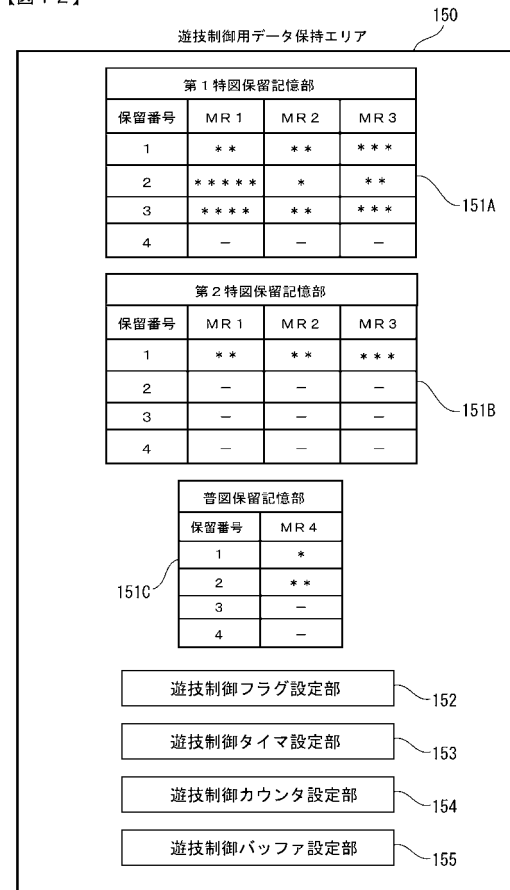
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-3	1~450	1~500	1~550
ノーマルPA2-1	451~700	501~700	551~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-4	1~450	1~500	1~550
ノーマルPA2-1	451~700	501~700	551~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

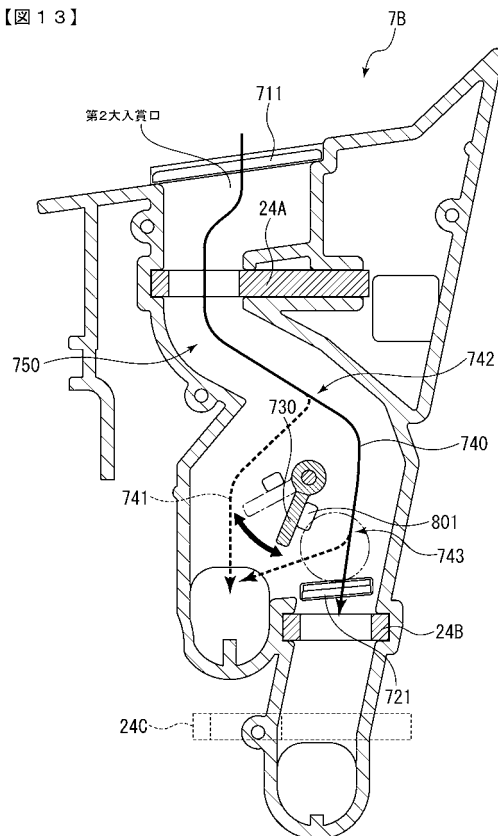
【図 1 2】

【図 1 2】



【図 1 3】

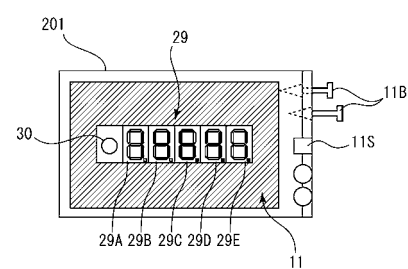
【図 1 3】



【図 1 4】

【図 1 4】

(A)



(B) 7セグ+ドット

表示No	表示内容	略記	1桁目	2、3桁目	4、5桁目
1	連比 (%)	y6.	1~3	y	6. 00~99
2	役比 (%)	y7.	1~3	y	7. 00~99
3	連比 (%)	A6.	1~3	A	6. 00~99
4	役比 (%)	A7.	1~3	A	7. 00~99
5	ベース 1 (%)	bL.	1~3	b	L. 00~99
6	ベース 2 (%)	B6.	1~3	b	6. 00~99

【図 1 5】
【図 1 5】

リングバッファ (6000H)											10セット 総和 総累計	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	0
一般入賞賞球 (ソデ)											3	3
第1始動口賞球 (ヘソ)											3	3
普通電位賞球 (電チュー)											3	3
特別電位賞球 (アタッカー)											3	3
賞球合計											3	3
打込合計											3	3
役比 (表示用モニタ : %)											1	1
連比 (表示用モニタ : %)											1	1
ベース1 (表示用モニタ : %)											1	1
ベース2 (表示用モニタ : %)											1	1

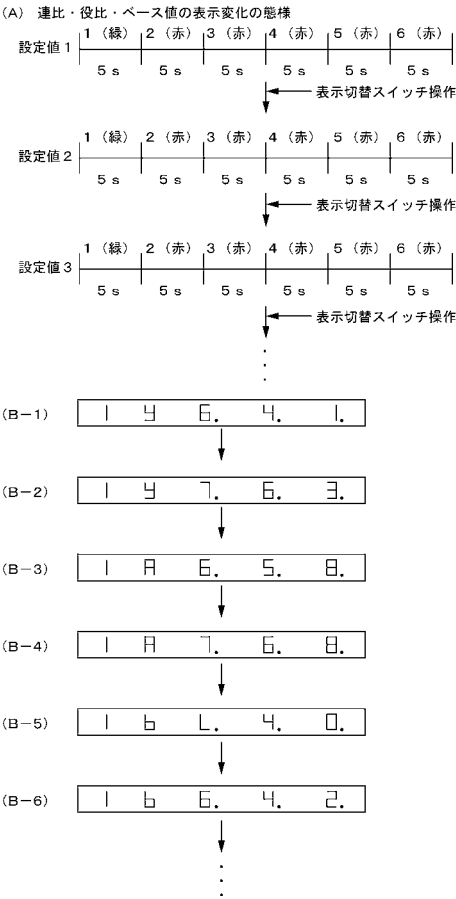
【図 1 6】
【図 1 6】

0000H	内蔵ROMエリア
2FFFH 3000H	非使用
FFFFH F000H	内蔵RAMエリア
F3FFFH F400H	非使用
FDDFFH FE00H	内蔵レジスタエリア
FEBFFH FEC0H	非使用
FFFFH	非使用

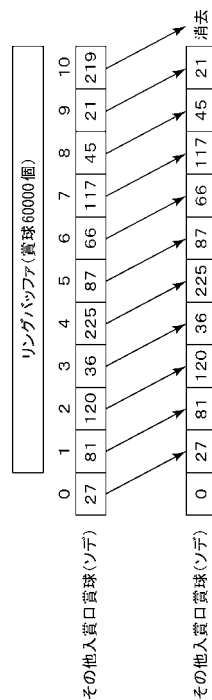
【図 1 7】
【図 1 7】

RAM制御領域
非使用領域
RAMデータ領域
その他の領域

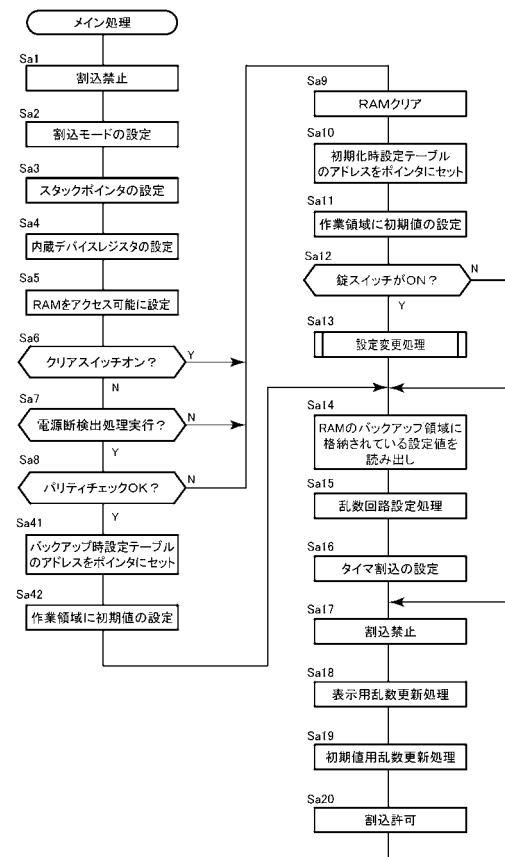
【図 1 8】
【図 1 8】



【図 19】
【図 19】



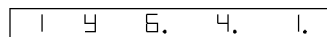
【図 20】
【図 20】



【図 21】
【図 21】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

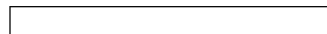
(A) 遊技中



電源OFF

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

(B) 電源OFF中

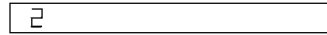


(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作有、錠スイッチON)



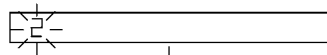
設定切替スイッチ操作

(D) 表示変更



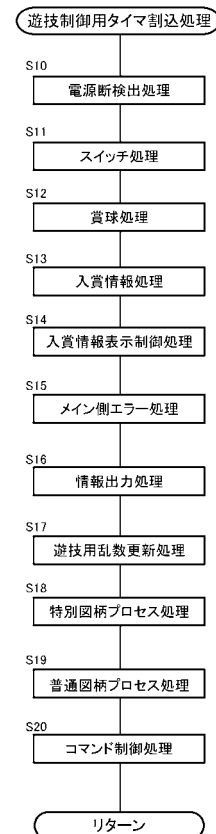
錠スイッチ押込み操作

(E) 設定完了 (点滅、設定値をRAMのバックアップ領域に格納)



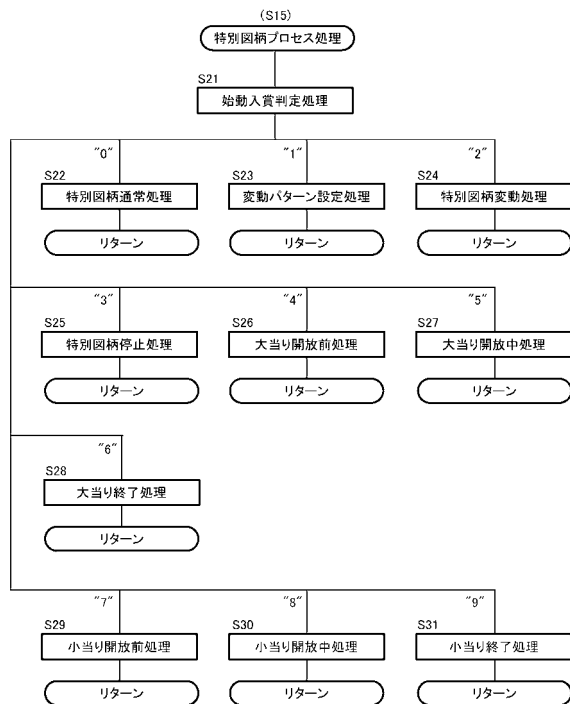
錠スイッチをOFFにすることでSa14以降の処理を実行
・保留記憶を消去

【図 22】
【図 22】



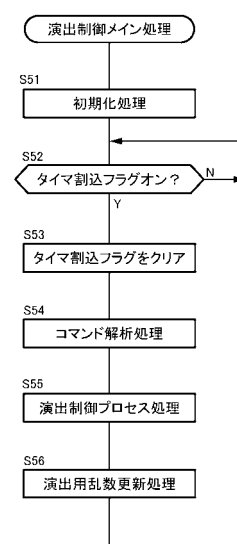
【図 23】

【図 23】



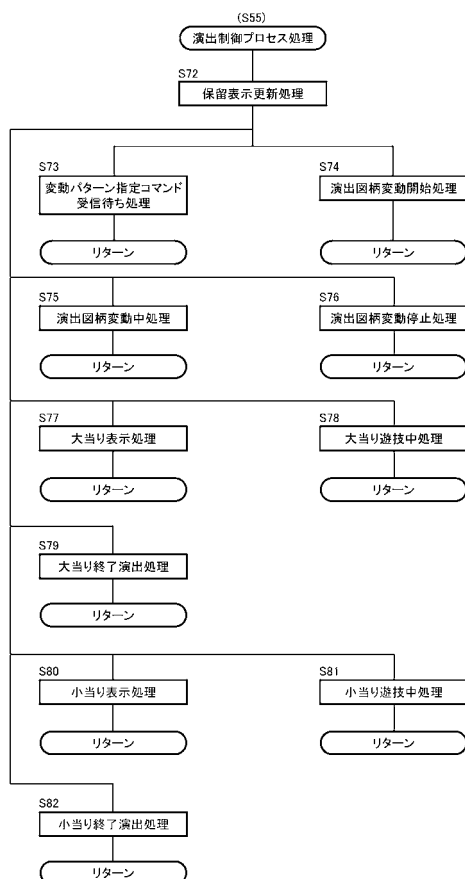
【図 24】

【図 24】



【図 25】

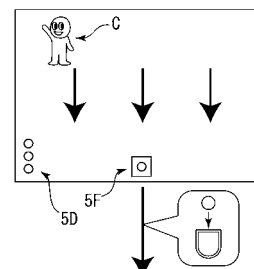
【図 25】



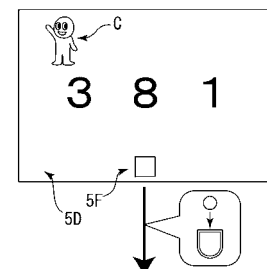
【図 26】

【図 26】

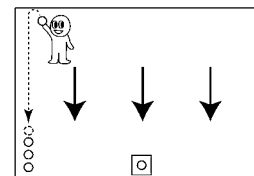
(A) 変動表示実行中



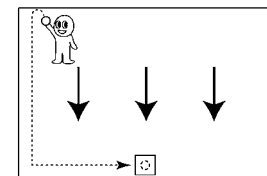
(C) 保留記憶数0、変動表示非実行中



(B) 第1始動入賞演出



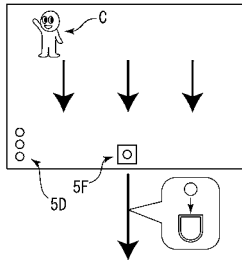
(D) 第2始動入賞演出



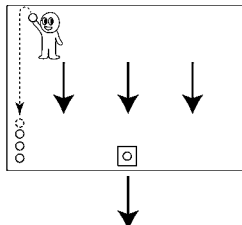
【図 27】

【図 27】

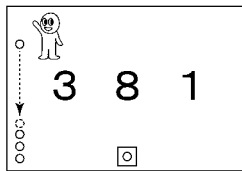
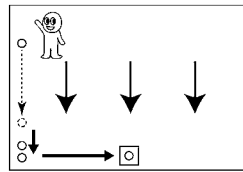
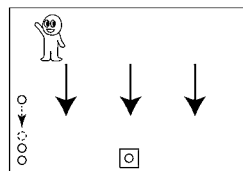
(A) 変動表示実行中



(B) 第1始動入賞演出開始



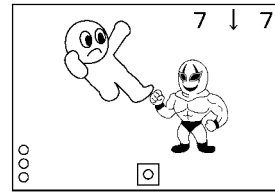
(C) 第1始動入賞演出中にはずれ

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

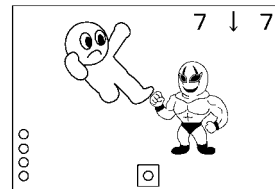
【図 28】

【図 28】

(A) リーチ演出実行中



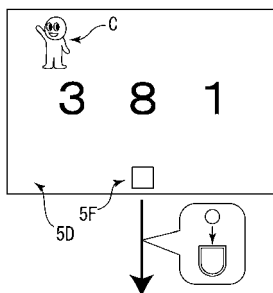
(B) 第1始動入賞演出実行せず



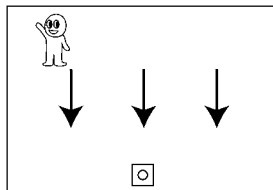
【図 29】

【図 29】変形例 1

(A) 保留記憶数 0、変動表示非実行中



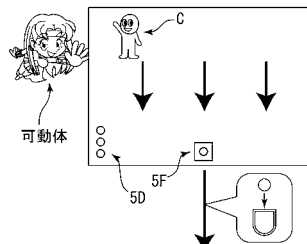
(B) 第2始動入賞演出実行せず



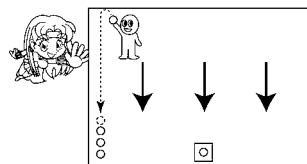
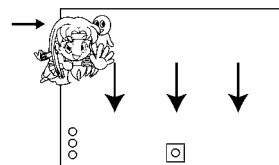
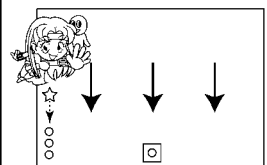
【図 30】

【図 30】変形例 2

(A) 変動表示実行中



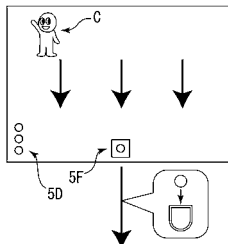
(B) 第1始動入賞演出開始

(C) 可動体の動作によって始動入賞
演出対象の保留表示を隠蔽(D) 始動入賞演出対象の保留表示の
表示態様が変化

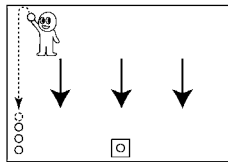
【図 3 1】

【図 3 1】変形例 2

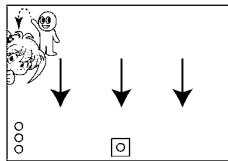
(A) 変動表示実行中



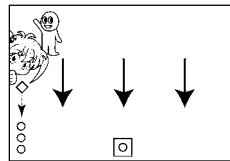
(B) 第 1 始動入賞演出開始



(C) 画像によって始動入賞演出対象の保留表示を隠蔽



(D) 始動入賞演出対象の保留表示の表示態様が変化

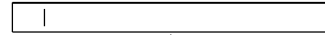


【図 3 2】

【図 3 2】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

(A) 錠スイッチ ON



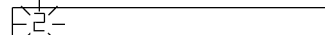
設定切替スイッチ操作

(B) 表示変更



錠スイッチ押込み操作

(C) 設定完了 (点滅、設定値を RAM のバックアップ領域に格納・読み出し)



保留記憶が有る場合は保留記憶をクリア
大当たり遊技中である場合は大入賞口を閉鎖

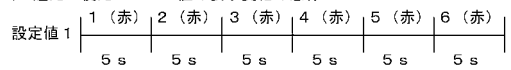
【図 3 3】

【図 3 3】変形例 4

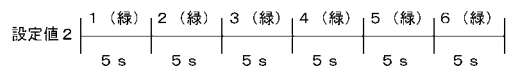
(A) 設定値表示なし



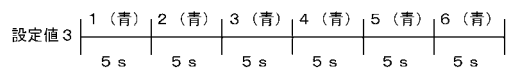
(B) 連比・役比・ベース値の表示変化の態様



表示切替スイッチ操作

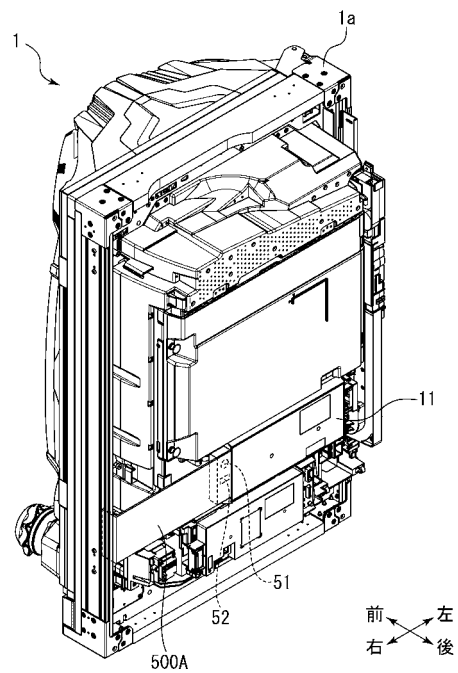


表示切替スイッチ操作



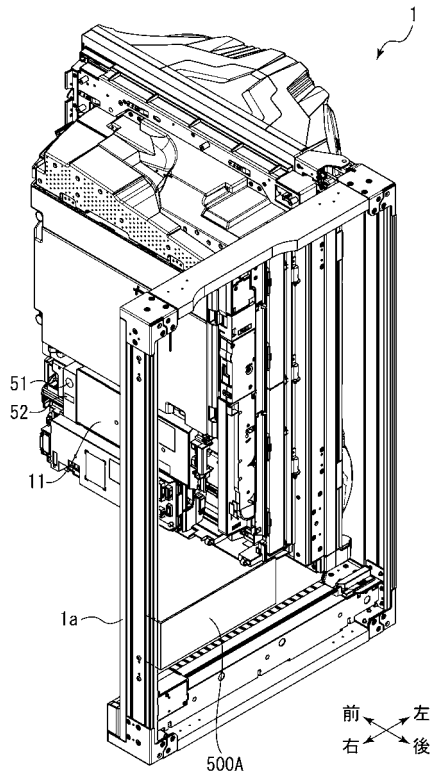
【図 3 4】

【図 3 4】



【図 35】

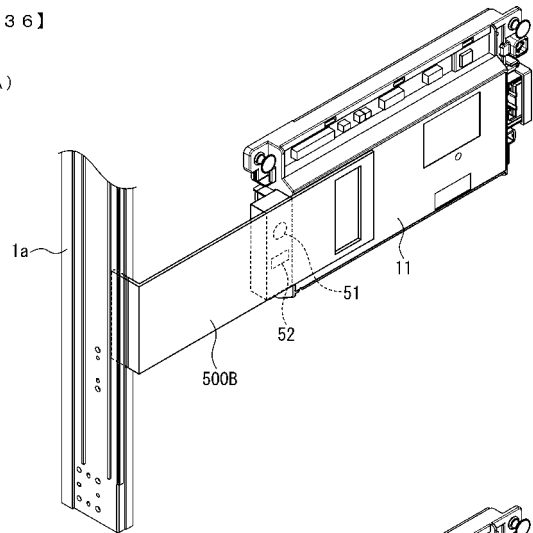
【図 35】



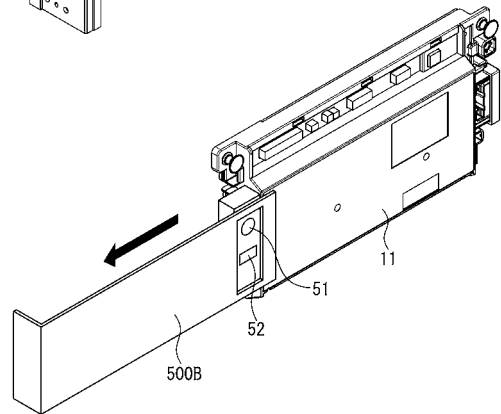
【図 36】

【図 36】

(A)



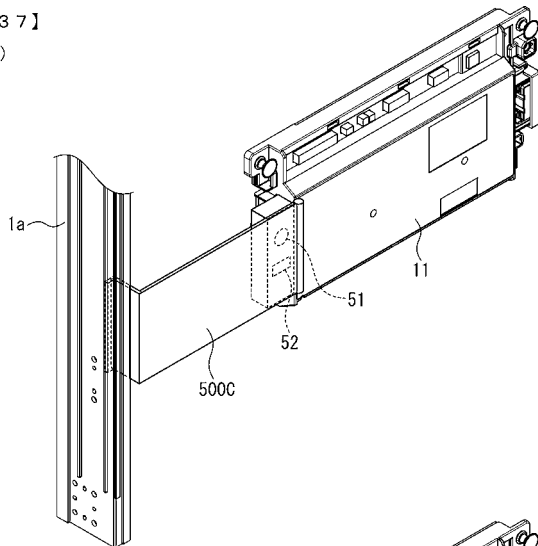
(B)



【図 37】

【図 37】

(A)



(B)

