

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7305425号
(P7305425)

(45)発行日 令和5年7月10日(2023.7.10)

(24)登録日 令和5年6月30日(2023.6.30)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全108頁)

(21)出願番号	特願2019-92577(P2019-92577)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年5月16日(2019.5.16)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-185241(P2020-185241		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和2年11月19日(2020.11.19)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和4年3月16日(2022.3.16)		株式会社三共内
		審査官	森川 能匡

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示に対応する特定表示を表示可能な遊技機であって、
特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段と、
特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、
前記特定演出実行手段は、複数回の可変表示において特定演出画像を継続して表示する
態様にて前記特定演出を実行し、
前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときより
も特定表示の表示態様の変化しやすく、
特定表示のうち、実行中の可変表示に対応したアクティブ表示であって、前記特定演出
が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した前記特定演出終了後におけるアクティ
ブ表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化したアクテ
ィブ表示よりも表示態様の変化しやすく、
前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定
表示の表示態様を変化することを示唆する変化示唆演出の実行割合が異なり、
前記変化示唆演出が実行された後、特定表示の表示態様が増加する場合と増加しない場
合とがあり、
前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、前記
変化示唆演出が実行された後に特定表示の表示態様が増加する割合が異なる、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

所定の演出条件を満たす場合に保留表示に関する特別なゾーン演出を実行する遊技機が提案されている（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-137126号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載の遊技機では、特別なゾーン演出が終了した後に興趣が低下するおそれがあった。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、興趣を向上させた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】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な遊技機であって、

特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段と、

特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、複数回の可変表示において特定演出画像を継続して表示する態様にて前記特定演出を実行し、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

特定表示のうち、実行中の可変表示に対応したアクティブ表示であって、前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した前記特定演出終了後におけるアクティブ表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化したアクティブ表示よりも表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様を変化することを示唆する変化示唆演出の実行割合が異なり、

前記変化示唆演出が実行された後、特定表示の表示態様が増加する場合と増加しない場合とがあり、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、前記変化示唆演出が実行された後に特定表示の表示態様が増加する割合が異なる、

ことを特徴としている。

(1) 上記目的を達成するため、他の遊技機は、

可変表示に対応する特定表示（例えば保留表示、アクティブ表示）を表示可能であり、遊技領域（例えば、左遊技領域151SG002Lや右遊技領域151SG002R）へ遊技媒体（例えば、遊技球）を発射し、遊技を行うことによって有利状態（例えば、大当たり遊技状態）へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、

特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段（例えばステップ57AKS002、ステップ57AKS005、ステップ57AKS008、ステップ57AKS010の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

特定演出（例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出）を実行可能な特定演出実行手段

10

20

30

40

50

(例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様が変化しやすく(例えばステップ57AKS003の処理で特定表示の表示態様の变化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する)、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出(例えば図10-1(C)等)に示す星の画像57AK004が特定表示に作用する演出)の実行割合が異なり(例えば表示変化高確率ゾーンのみで変化示唆演出を実行する)、

さらに、

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、大入賞口を有する特別可変入賞球装置151SG701)を少なくとも含み、遊技媒体が入賞したことに応じて遊技媒体が付与される入賞手段(例えば、第1始動入賞口A、第1始動入賞口B、第2始動入賞口、一般入賞口151SG010、普電入賞口、大入賞口)と、

第1遊技状態(例えば、低ベース状態)と、該第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態(例えば、第1高ベース状態と第2高ベース状態とを含む高ベース状態)に制御可能な遊技状態制御手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

前記第1遊技状態において、遊技領域へ発射された遊技媒体の数である第1数(例えば、アウト数カウンタの値)に対して、付与された遊技媒体の数である第2数(例えば、賞球数カウンタの値)の割合を算出可能な算出手段(例えば、CPU103が図11-27に示すベース値算出処理の151SGS292の処理を実行する部分)と、

前記算出手段によって算出された割合に関する情報(例えば、ベース値)を表示する表示手段(例えば、表示モニタ151SG029)と、を備え、

前記可変入賞手段は、前記有利状態とは異なる状態である所定状態(例えば、小当り遊技状態)へ制御されたときに、前記第1状態へ制御され(例えば、小当り遊技中に大入賞口が開放される部分)、

前記算出手段は、前記第1遊技状態において前記所定状態に制御されたことにもとづいて前記第1状態へ変化した前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときには、該入賞によって付与された遊技媒体の数を第2数に加算する(例えば、図11-28(A)に示すように、低ベース状態の第1特別図柄の可変表示において可変表示結果が小当りとなった場合は、該可変表示にもとづく小当り遊技中に付与された賞球数を賞球数カウンタに加算する部分)

ことを特徴としている。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。また、第1遊技状態において第1状態へ変化した可変入賞手段に入賞することによって付与された遊技媒体の数を考慮した割合に関する情報を表示できる。

【0007】

(2)上記(1)に記載の遊技機において、

前記特定演出が終了した後も、当該特定演出が実行されていたときに表示態様が変化した特定表示は、当該特定演出が実行されていたときに表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様が変化しやすい(例えばステップ57AKS003の処理で特定表示の表示態様の变化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する)。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 8 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記特定演出とは異なる特別演出 (例えばチャンスゾーンのゾーン演出) を実行可能な特別演出実行手段 (例えばステップ 5 7 A K S 0 0 3、ステップ 5 7 A K S 0 0 5、ステップ 5 7 A K S 0 1 1 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも、特定表示の表示態様が変化しやすいようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が多彩になり興趣が向上する。

【 0 0 0 9 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記特定演出とは異なる特別演出 (例えばチャンスゾーンのゾーン演出) を実行可能な特別演出実行手段 (例えばステップ 5 7 A K S 0 0 3、ステップ 5 7 A K S 0 0 5、ステップ 5 7 A K S 0 1 1 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記特別演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されているときよりも、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が高く、

前記特定演出から前記特別演出に移行可能である (例えば図 1 0 - 7 参照) ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が多彩になり興趣が向上する。

【 0 0 1 0 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の (5) から (1 1) の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開 2 0 1 8 - 7 9 2 0 2 号公報に示されているような、通常状態 (第 1 遊技状態) において、遊技に使用された遊技媒体数 (第 1 数) に対する賞球数 (第 2 数) の割合であるベースを算出可能であり、該算出したベース (算出された割合に関する情報) を表示可能な役物比率表示器 (表示手段) を備えているものがあった。しかしながら、上記した従来の遊技機は、通常状態において可変表示結果が小当たりとなった場合に大入賞口 (可変入賞手段) に遊技球 (遊技媒体) が入賞することによって付与された賞球数をベースの算出に含めるのか否かが不明であるという問題があり、この点に鑑み、第 1 遊技状態において所定条件が成立して可変入賞手段に入賞することによって付与された遊技媒体の数を考慮した割合に関する情報を表示できる遊技機の提供が求められている。

【 0 0 1 1 】

(5) の遊技機は、遊技領域 (例えば、左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L や右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R) へ遊技媒体 (例えば、遊技球) を発射し、遊技を行うことによって有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) へ制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

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、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 1 5 1 S G 7 0 1) を少なくとも含み、遊技媒体が入賞したことに応じて遊技媒体が付与される入賞手段 (例えば、第 1 始動入賞口 A、第 1 始動入賞口 B、第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 5 1 S G 0 1 0、普電入賞口、大入賞口) と、

第 1 遊技状態 (例えば、低ベース状態) と、該第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 遊技状態 (例えば、第 1 高ベース状態と第 2 高ベース状態を含む高ベース状態) に制御可能な遊技状態制御手段 (例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分) と、

前記第 1 遊技状態において、遊技領域へ発射された遊技媒体の数である第 1 数 (例えば、アウト数カウンタの値) に対して、付与された遊技媒体の数である第 2 数 (例えば、賞球数カウンタの値) の割合を算出可能な算出手段 (例えば、C P U 1 0 3 が図 1 1 - 2 7 に示すベース値算出処理の 1 5 1 S G S 2 9 2 の処理を実行する部分) と、

前記算出手段によって算出された割合に関する情報 (例えば、ベース値) を表示する表示手段 (例えば、表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9) と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記可変入賞手段は、前記有利状態とは異なる状態である所定状態（例えば、小当り遊技状態）へ制御されたときに、前記第 1 状態へ制御され（例えば、小当り遊技中に大入賞口が開放される部分）、

前記算出手段は、前記第 1 遊技状態において前記所定状態に制御されたことにもとづいて前記第 1 状態へ変化した前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときには、該入賞によって付与された遊技媒体の数を第 2 数に加算する（例えば、図 1 1 - 2 8（A）に示すように、低ベース状態の第 1 特別図柄の可変表示において可変表示結果が小当りとなった場合は、該可変表示にもとづく小当り遊技中に付与された賞球数を賞球数カウンタに加算する部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 遊技状態において第 1 状態へ変化した可変入賞手段に入賞することによって付与された遊技媒体の数を考慮した割合に関する情報を表示できる。

【 0 0 1 2 】

（ 6 ）上記（ 5 ）の遊技機において、

前記可変入賞手段は、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B）を有し、

前記特定領域に遊技媒体が進入することによって前記有利状態に制御可能である（例えば、図 1 1 - 2 5 及び図 1 1 - 2 6 に示すように、小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B にて検出されることにもとづいて大当り遊技状態に制御される部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定領域に遊技媒体が進入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。

【 0 0 1 3 】

（ 7 ）上記（ 5 ）または（ 6 ）の遊技機において、

前記可変入賞手段は、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B）を有し、

前記特定領域に遊技媒体が進入することによって前記有利状態に制御可能であり（例えば、図 1 1 - 2 5 及び図 1 1 - 2 6 に示すように、小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B にて検出されることにもとづいて大当り遊技状態に制御される部分）、

30

前記算出手段は、前記特定領域に遊技媒体が進入した後に前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときには、該入賞にもとづいて付与された遊技媒体の数を前記第 2 数に加算しない（例えば、図 1 1 - 2 8（A）に示すように、小当り遊技中において遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B にて検出された後は、大入賞口に遊技球が入賞しても該入賞に応じた賞球数を賞球数カウンタに加算しない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定領域に遊技媒体が進入した後に可変入賞手段に入賞した遊技媒体にもとづき付与された遊技媒体の数が第 2 数に加算された不適切な割合が表示されてしまうことを防ぐことができる。

40

【 0 0 1 4 】

（ 8 ）上記（ 5 ）の遊技機において、

前記有利状態の終了によって、前記第 1 遊技状態であって前記所定状態となる頻度が向上する特殊状態（例えば、所謂小当りラッシュ）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記算出手段は、前記特殊状態において前記所定状態に制御されたことにもとづいて前記第 1 状態へ変化した前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときには、該入賞にもとづいて付与された遊技媒体の数を前記第 2 数に加算しない（例えば、小当りラッシュ中に遊技球が大入賞口に入賞したことにもとづいて付与された賞球については、賞球数カウンタ

50

に加算しない部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊状態において可変入賞手段への入賞によって付与された遊技媒体の数が第2数に加算された不適切な割合が表示されてしまうことを防ぐことができる。

【0015】

(9) 上記(5)から(8)のいずれかの遊技機において、

前記第1遊技状態において遊技媒体が発射される第1経路(例えば、左遊技領域151SG002L)と、前記第1遊技状態ではないときに遊技媒体が発射される第2経路(例えば、右遊技領域151SG002R)とを有する遊技領域を備え、

前記可変入賞手段は、前記第2経路に発射された遊技媒体が入賞可能に設けられる(例えば、図11-1及び図11-5に示すように、特別可変入賞球装置151SG701を備える入賞ユニット151SG700が右遊技領域151SG002Rに配置されている部分)

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2経路に設けられた可変入賞手段に入賞することによって付与された遊技媒体の数を考慮した割合に関する情報を表示できる。

【0016】

(10) 上記(5)から(9)のいずれかの遊技機において、

第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示を実行可能な第1可変表示手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

20

第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を実行可能な第2可変表示手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

をさらに備え、

前記第1遊技状態において前記第2可変表示手段における第2識別情報の可変表示結果が所定結果となることによって前記所定状態に制御する(例えば、図11-28(C)に示すように、CPU103は、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行した直後の最大で4回の第2特別図柄の可変表示において可変表示結果が小当たりとなることによって小当たり遊技状態に制御する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1遊技状態において第2識別情報の可変表示結果が所定結果となることによって第1状態となった可変入賞手段に入賞することにより付与された遊技媒体の数を考慮した割合に関する情報を表示できる。

30

【0017】

(11) 上記(5)から(10)のいずれかの遊技機において、

可変表示を実行可能な可変表示手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

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が始動入賞判定処理を実行する部分)と、

をさらに備え、

前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態において実行された可変表示の回数が第1回数となることによって成立する第1条件(例えば、図11-19(B)に示すように、第1特別図柄の可変表示が100回実行されること、第2特別図柄の可変表示が10回実行されること、第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示が合計で100回実行されること)と、前記第2遊技状態において前記所定状態となった回数が第2回数となることによって成立する第2条件(例えば、可変表示結果が小当たりとなった回数が10回に達したこと)とのいずれかの条件が成立することによって前記第2遊技状態から前記第1遊技状態へ制御可能であり(例えば、図11-22及び図11-23に示すように、いずれかの条件が成立したことにもとづいて遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行する部分)、

40

前記可変入賞手段は、前記第2遊技状態中に前記保留記憶手段に記憶された保留記憶に

50

もとづく可変表示結果が、前記第 1 条件または前記第 2 条件の成立によって該第 2 遊技状態から移行された前記第 1 遊技状態において実行されることによって所定結果となることで前記所定状態へ制御されたときに、前記第 1 状態へ制御される（例えば、図 11 - 28（C）に示すように、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行した直後の最大で 4 回の可変表示において可変表示結果が小当たりとなることによって小当たり遊技状態に制御されたときに、大入賞口が開放状態となる部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 遊技状態において記憶された保留記憶にもとづく可変表示が該第 2 遊技状態から移行した第 1 遊技状態において実行されて所定結果となることによって第 1 状態となった可変入賞手段に入賞することにより付与された遊技媒体の数を考慮した割合に関する情報を表示できる。

10

【0018】

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良い。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 8 - 2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 8 - 3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 8 - 4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 5】特徴部 112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 6】特徴部 112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

30

【図 8 - 7】特徴部 112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 8】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図 8 - 9】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 9 - 1】特徴部 53AKの予告Xの実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。

【図 9 - 2】特徴部 53AKの予告Xの他の実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。

【図 9 - 3】特徴部 53AKの予告Yの実行割合、出現率の一例を示す図である。

【図 9 - 4】特徴部 53AKの予告Zの実行割合、出現率の一例を示す図である。

【図 9 - 5】特徴部 53AKの演出動作例を示す図である。

【図 10 - 1】特徴部 57AKの演出動作例を示す図である。

40

【図 10 - 2】特徴部 57AKの特定表示処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 3】特定表示処理における決定割合を示す図である。

【図 10 - 4】特定表示の表示態様の变化タイミングを示す図である。

【図 10 - 5】特徴部 57AKの特定表示の表示変化パターンを示す図である。

【図 10 - 6】ゾーンの移行割合を示す図である。

【図 10 - 7】特徴部 57AKの変形例の演出動作例を示す図である。

【図 11 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 11 - 2】遊技盤及び賞球ユニットの分解斜視図である。

【図 11 - 3】遊技盤及び賞球ユニットの分解斜視図である。

【図 11 - 4】遊技盤の背面図である。

50

【図 1 1 - 5】賞球ユニットの構造を示す正面図である。

【図 1 1 - 6】(A) は第 1 誘導状態の振分部材を示す図であり、(B) は第 2 誘導状態の振分部材を示す図である。

【図 1 1 - 7】(A) は振分部材の動作パターンと振分部材の動作パターンを示す図であり、(B) はスライド部材の動作パターンの決定割合を示す図である。

【図 1 1 - 8】図 1 1 - 4 における A - A 断面図である。

【図 1 1 - 9】図 1 1 - 4 における B - B 断面図である。

【図 1 1 - 1 0】遊技球の進入対象と各スイッチの検出状況の関係を示す図である。

【図 1 1 - 1 1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 1 - 1 2】各遊技状態において入賞可能な入賞口と各入賞口における賞球数を示す図である。

10

【図 1 1 - 1 3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 1 1 - 1 4】表示モニタの正面図である。

【図 1 1 - 1 5】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 1 - 1 6】各乱数を示す説明図である。

【図 1 1 - 1 7】変動パターンを例示する図である。

【図 1 1 - 1 8】(A) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(B) 及び(C) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(D) は小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 1 - 1 9】(A) は各種大当たり種別の説明図であり、(B) は第 1 高ベース状態と第 2 高ベース状態の終了条件の説明図である。

20

【図 1 1 - 2 0】遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 1】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 2】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 3】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 4】小当たり開放前処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 5】小当たり開放中処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 6】小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 7】ベース値算出処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 - 2 8】各状況において賞球数を賞球数カウンタに加算するか否かの説明図である。

30

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 0 】

(基本説明)

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

【 0 0 2 1 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

40

【 0 0 2 2 】

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

50

【 0 0 2 3 】

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

10

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

20

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

30

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

40

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【 0 0 3 2 】

50

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 2 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 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、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、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ことにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【 0 0 3 3 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 3 4 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 (図 2 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

20

【 0 0 3 5 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用 (特別電動役物用) のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入 (通過) できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 3 6 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数 (例えば 1 4 個) の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

30

【 0 0 3 7 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口 (第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口) への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 3 8 】

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、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

【 0 0 3 9 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 4 0 】

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、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

【 0 0 4 1 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車

50

及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 4 2 】

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、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【 0 0 4 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 4 4 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 7 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 8 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 4 9 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

10

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

20

【 0 0 5 7 】

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

30

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

40

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を

50

通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0069】

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

【0070】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 7 1 】

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

10

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

20

【 0 0 7 4 】

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

30

【 0 0 7 5 】

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

40

【 0 0 7 6 】

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

50

様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

10

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

20

（基板構成）

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

【 0 0 8 1 】

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

30

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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

40

【 0 0 8 4 】

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

50

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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

10

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

20

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

30

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

40

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊

50

技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 0 1 0 1 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 2 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 0 3 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 0 4 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C

10

20

30

40

50

P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 1 0 5 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0 1 0 6 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3 ; N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4 ; N o）、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 1 0 7 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 1 0 8 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5 ; N o）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 1 0 9 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【 0 1 1 0 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【 0 1 1 1 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後は、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1）、割込みを許可する（ステップ S 1 2）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 1 2 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【 0 1 1 3 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【 0 1 1 4 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基

【 0 1 1 5 】

づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 1 6 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することができる。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板

【 0 1 1 7 】

に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 1 8 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記

10

20

30

40

50

憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 1 8 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを
10 選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じ
30 である。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが R O M 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。
40

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから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
50

の値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

【 0 1 2 5 】

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

20

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

30

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

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、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確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

40

【 0 1 2 9 】

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

50

る。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1

10

20

30

40

50

1の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0136】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

10

【0137】

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

20

【0138】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0139】

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

30

【0140】

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

【0141】

40

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

50

【 0 1 4 2 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【 0 1 4 3 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【 0 1 4 4 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

30

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

40

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 4 7 】

50

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 4 8 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現 (「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現) は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 5 5 】

(特徴部 1 1 2 I W に関する説明)

次に、特徴部 1 1 2 I W について説明する。特徴部 1 1 2 I W のパチンコ遊技機 1 は、設定変更可能となっている。設定変更可能なパチンコ遊技機 1 においては、複数の設定値

10

20

30

40

50

のいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で有利状態（大当り遊技状態）に制御可能である。他の特徴部のパチンコ遊技機 1 においても特徴部 1 1 2 I W と同様に設定変更可能に構成してもよい。先ず、図 8 - 1 及び図 8 - 2 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）1 1 2 I W 0 0 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

10

【0156】

また、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 及びガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

【0157】

主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 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設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 が設けられている。

20

【0158】

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

【0159】

30

設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を有する基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放することで操作が可能となる。また、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 は、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部 1 1 2 I W では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

【0160】

40

また、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 には、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 と、該表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 の表示を切り替えるための表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 が配置されている。これら表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 は、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 における主基板 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 1 1 2 I W 0 0 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 1 1 2 I W 0 0 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

50

うにしてもよい。

【0161】

前述したように、本特徴部112IWにおける設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052は、遊技機用枠112IW003を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機1が設置される遊技島の内側等から設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052が操作される虞がある。そこで本特徴部112IWでは、図8-2及び図8-3に示すように外枠112IW001aの右端部には、遊技機用枠112IW003の閉鎖時に、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052とを含む基板ケース112IW201の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー112IW500Aが取り付けられている。このセキュリティカバー112IW500Aは、前後方向を向く短片112IW500Aaと、該短片112IW500Aaの後端部からパチンコ遊技機1の左側方に向けて伸びる長片112IW500Abと、を備える略L字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片112IW500Aaの上下寸法は、基板ケース112IW201の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー112IW500Aは、短片112IW500Aaの前端部を介して外枠112IW001aの右端部に固定されている。

10

【0162】

尚、図8-2に示すように、長片112IW500Abは、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態において、基板ケース112IW201の右部にパチンコ遊技機1の後方から当接（または近接）することによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052とを含む基板ケース112IW201の右側部をパチンコ遊技機1の背面側から被覆する。このため、設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052は、長片112IW500Abによって操作不能な状態となる。一方で、図8-3に示すように、遊技機用枠112IW003が開放されている状態においては、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052とは、遊技機用枠112IW003とともに移動して長片112IW500Abから離間することによって長片112IW500Abによる被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

20

【0163】

つまり、本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1は、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠112IW003が開放されている状態においては、前述したセキュリティカバー112IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052との操作が許容される許容状態となる。

30

【0164】

基板ケース112IW201は、パチンコ遊技機1の背面側に設けられているため、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態において、設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052にアクセスすることは極めて困難であるため、遊技場の店員等が扉キーにより遊技機用枠112IW003を開放しない限り設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052を操作して設定値を変更することはできない。

40

【0165】

しかし、パチンコ遊技機1が遊技場の遊技島（図示略）に設置された状態において、遊技機用枠112IW003が閉鎖されていても、例えば、パチンコ遊技機1に隣接する他のパチンコ遊技機との間に設置されるカードユニット等の遊技用装置やスペーサ部材とパチンコ遊技機1との間から針金やセル板等の不正部材を進入させて、パチンコ遊技機1の背面側にある設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052を操作することで設定値が変更されるといった不正行為が行われる可能性があるため、遊技機用枠1

50

1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

【 0 1 6 6 】

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

10

【 0 1 6 7 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 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。

【 0 1 6 8 】

本特徴部 1 1 2 I W では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

20

【 0 1 6 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 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、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 8 - 4 に示す判定テーブル等の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、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 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。

30

【 0 1 7 0 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 8 - 4 (A) に示す表示結果判定テーブル (設定値 1)、図 8 - 4 (B) に示す表示結果判定テーブル (設定値 2)、図 8 - 4 (C) に示す表示結果判定テーブル (設定値 3) の他、大当り種別判定テーブル (図示略)、大当り変動パターン判定テーブル (図示略)、ハズレ変動パターン判定テーブル (図示略)、普図表示結果判定テーブル (図示略)、普図変動パターン判定テーブル (図示略) などが含まれている。

40

【 0 1 7 1 】

本特徴部 1 1 2 I W におけるパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率 (出玉率) が変わる構成とされている。具体的には、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル (当選確率) を用いることにより、大当りの当選確率 (出玉率) が変わるようになっている。設定値は 1 ~ 3 の 3 段階からなり、1 が最も出玉率が低く、1、2、3 の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。す

50

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低く、2、3 の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。

【0172】

(表示結果判定テーブル)

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

10

【0173】

図 8 - 4 (A) に示すように、設定値 1 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率 (非確変時は 1 / 320、確変時は 1 / 32) で大当たり当選する。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率 (非確変時は 1 / 320、確変時は 1 / 32) で大当たり当選する。

20

【0174】

また、図 8 - 4 (B) に示すように、設定値 2 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率 (非確変時は 1 / 300、確変時は 1 / 30) で大当たり当選する。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率 (非確変時は 1 / 300、確変時は 1 / 30) で大当たり当選する。

【0175】

また、図 8 - 4 (C) に示すように、設定値 3 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率 (非確変時は 1 / 280、確変時は 1 / 28) で大当たり当選する。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率 (非確変時は 1 / 280、確変時は 1 / 28) で大当たり当選する。

30

【0176】

つまり、CPU 103 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、MR 1 の値が図 8 - 4 (A) ~ (C) に示す大当た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たり (大当たり種別 A ~ 大当たり種別 C) 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たりの当選を決定する。尚、図 8 - 4 (A) ~ (C) に示す「確率」は、大当たりになる確率 (割合) を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に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たり図柄にするか否か決定するということでもある。

40

【0177】

尚、本特徴部 112IW では、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値として 1 ~ 3 の計 3 個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、2 個または 4 個以上であってもよい。

【0178】

50

また、本特徴部 1 1 2 I Wでは、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当たり確率が高まる）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小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【 0 1 7 9 】

（表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 ）

本特徴部 1 1 2 I Wでは、パチンコ遊技機 1 において、各入賞口（大入賞口、第 2 大入賞口、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、一般入賞口）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、ベースなどの各種の入賞情報を算出可能である。

【 0 1 8 0 】

具体的には、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 は、4 桁の表示部を備えている。各桁の表示部は、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。

【 0 1 8 1 】

1 桁目の表示部と 2 桁目の表示部には表示内容が表示され、3 桁目の表示部と 4 桁目の表示部には数値が百分率で表示される。表示 N o 1 では、短期の連比が表示され、表示 N o 2 では、短期の役比が表示される。表示 N o 3 では、総累計の連比が表示され、表示 N o 4 では、総累計の役比が表示される。また、表示 N o 5 では、前回の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出されたベース（ベース 1 ）が表示され、表示 N o 6 では、直前の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出されたベース（ベース 2 ）が表示される。

【 0 1 8 2 】

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 1 8 3 】

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、大当た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た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 1 8 4 】

表示 N o 1 の短期連比が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「 y 6 . 」が表示され、表示 N o 2 の短期役比が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「 y 7 . 」が表示される。また、表示 N o 1 の短期連比が表示される場合には、3 桁目の表示部及び 4 桁目の表示部には、短期連比が百分率表示（％表示）され、表示 N o 2 の短期役比が表示される場合には、3 桁目の表示部及び 4 桁目の表示部には、短期役比が百分率表示（％表示）される。

【 0 1 8 5 】

表示 N o 3 の総累計連比が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「 A 6 . 」が表示され、表示 N o 4 の総累計役比が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「 A 7 . 」が表示される。また、表示 N o 3 の総累計連比が表示される場合には、3 桁目の表示部及び 4 桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示 N o 4 の総累計役比が表示される場合には、3 桁目の表示部及び 4 桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【 0 1 8 6 】

表示 N o 5 のベース 1 が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「 b L . 」が表示され、表示 N o 4 のベース 2 が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「 B 6 . 」が表示される。また、表示 N o 5 のベース 1 が表示される場合には、3 桁目の表示部及び 4 桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示（％表示）さ

10

20

30

40

50

れ、表示No 6のベース2が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示(%表示)される。

【0187】

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、表示切替スイッチ112IW030の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、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。

【0188】

尚、本特徴部112IWでは、表示モニタ112IW029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112IW029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

【0189】

また、本特徴部112IW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112IW029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112IW029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。

【0190】

(設定変更処理)

20

次に、本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。図8-5~図8-7は、特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部112IWにおいて、ステップ112IWS001~S002の処理は、図3で示したステップS1~S2の処理と同様である。

【0191】

初期設定を行うと、CPU103は、遊技機への電源供給を開始したときに演出制御手段(具体的には、演出制御用CPU120)が起動するまでの時間を計測するための演出制御手段起動待ちタイマをセットする(ステップ112IWS003)。この場合、演出制御手段起動待ちタイマには、遊技機への電源供給を開始してから演出制御用CPU120が起動するまでに十分な時間がセットされる。次いで、CPU103は、演出制御手段起動待ちタイマの値を1減算し(ステップ112IWS004)、減算後の演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっているか否かを確認する(ステップ112IWS005)。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていなければ、ステップ112IWS004に戻り、ステップ112IWS004~S005の処理を繰り返し実行する。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていれば、ステップ112IWS006に移行する。

30

【0192】

ステップ112IWS003~S005の処理が実行されることによって、演出制御用CPU120が起動するまで待ってからステップ112IWS006以降の処理が実行され、設定値の変更や確認、RAMの初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演出制御用CPU120が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができ、コマンドの取りこぼしが発生することを防止することができる。

40

【0193】

次いで、CPU103は、設定値が工場出荷時の値(例えば「0」や取り得る設定値以外の値)であるか否かを判定する(ステップ112IWS006)。工場出荷時の設定のままであれば(ステップ112IWS006; Yes)、ステップ112IWS010に移行する。

【0194】

工場出荷時の設定でなければ(ステップ112IWS006; No)、すなわち少なくとも既に1回は設定値の変更が行われていれば、CPU103は、ステップS4と同様の

50

処理により、RAM 102 (バックアップRAM) にバックアップデータが保存されているか否かを判定する (ステップ112 IWS007)。具体的には、ステップ112 IWS007では、CPU103は、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合 (ステップ112 IWS007; No)、ステップ112 IWS010に移行する。

【0195】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合 (ステップ112 IWS007; Yes)、CPU103は、ステップS5と同様の処理により、バックアップしたデータのデータチェックを行い (誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する (ステップ112 IWS008)。ステップ112 IWS008では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。RAM 102のデータが正常でないと判定された場合 (ステップ112 IWS008; No)、ステップ112 IWS010に移行する。

10

【0196】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合 (ステップ112 IWS008; Yes)、CPU103は、現在設定値の変更中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ112 IWS009)。設定変更中フラグがセットされていれば (ステップ112 IWS009; Yes)、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップ112 IWS010に移行する。

20

【0197】

ステップ112 IWS010では、CPU103は、RAM異常エラー報知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う (ステップ112 IWS010)。なお、CPU103は、表示モニタ112 IW029においてRAM異常エラーであることを示す表示 (例えば、「E」の表示) を表示する制御を行うようにしてもよい。

【0198】

次いで、CPU103は、扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオン (扉 (遊技機用枠112 IW003) が開放している状態) であるか否かを判定する (ステップ112 IWS011)。扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112 IW051がオンであるか否かを判定する (ステップ112 IWS012)。設定キー112 IW051がオンであれば、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する (ステップ112 IWS013)。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする (ステップ120 AKSA01)。RAMクリアフラグがオンである場合、設定変更に係る処理が実行された後、RAM 102の記憶内容をクリアするためのRAMクリア処理が実行される。そして、ステップ120 AKSA03に移行する。

30

【0199】

一方、扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオフ (扉が閉鎖している状態) である場合や (ステップ112 IWS011のN)、設定キー112 IW051がオフである場合 (ステップ112 IWS012のN)、クリアスイッチからの出力信号がオフである場合 (ステップ112 IWS013のN) には、ステップ120 AKSA01には移行せず、ループ処理に移行する。なお、ループ処理に入る前に、RAM異常エラー報知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御 (ステップ112 IWS010の処理) を実行するようにしてもよい。

40

【0200】

ステップ112 IWS006～S013の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や (ステップ112 IWS007, S008のN)、工場出荷時用の設定のままとなっている場合 (ステップ112 IWS006のY)、設定変更中に電断などが発生した場合 (ステップ112 IWS009のY)

50

には、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放された状態で設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件に、ステップ 1 2 0 A K S A 0 3 以降の設定値の変更が可能となり、その後 R A M クリアされる。一方で、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放され、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 およびクリアスイッチがオン操作されないかぎり、ループ処理が実行され、設定値の変更を行えず、遊技制御も進行しない。

【 0 2 0 1 】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 9 ; N o ）、C P U 1 0 3 は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ 1 1 2 I W S 0 1 5 ）。

【 0 2 0 2 】

クリアスイッチからの出力信号がオンであれば（ステップ 1 1 2 I W S 0 1 5 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグをセットする（ステップ 1 2 0 A K S A 0 2 ）。

【 0 2 0 3 】

ステップ 1 2 0 A K S A 0 2 の処理の後や、クリアスイッチからの出力信号がオンでなければ、C P U 1 0 3 は、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ 1 1 2 I W S 0 1 6 ）。扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであれば、C P U 1 0 3 は、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンであるか否かを判定する（ステップ 1 1 2 I W S 0 1 7 ）。

【 0 2 0 4 】

設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンであれば、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 1 2 0 A K S A 0 3 ）。ここで、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンある場合には、R A M クリアフラグの状態（即ちクリアスイッチのオン/オフ）によって、設定確認するための処理（設定確認処理）または設定変更するための処理（設定変更処理）を実行する。なお、設定変更中や設定確認中に扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオフとなった場合にエラー処理を実行するようにしてもよい。

【 0 2 0 5 】

R A M クリアフラグがオンである場合（ステップ 1 2 0 A K S A 0 3 ; Y e s ）、設定変更処理を開始することを示す設定変更開始コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ 1 2 0 A K S A 0 4 ）。また、R A M クリアフラグがオフである場合（ステップ 1 2 0 A K S A 0 3 ; N o ）、設定確認処理を開始することを示す設定確認開始コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ 1 2 0 A K S A 0 5 ）。

【 0 2 0 6 】

演出制御基板 1 2 側では、設定変更コマンドまたは設定確認コマンドを受信すると、設定変更中または設定確認中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、装飾用 L E D といった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする）。

【 0 2 0 7 】

次いで、C P U 1 0 3 は、設定値が工場出荷時の値（例えば「 0 」等）であるか否かを判定する（ステップ 1 2 0 A K S A 0 6 ）。工場出荷時の設定値であれば（ステップ 1 2 0 A K S A 0 6 ; Y e s ）、設定値を「 1 」に設定する（ステップ 1 2 0 A K S A 0 7 ）。ステップ 1 2 0 A K S A 0 7 では、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に記憶される設定値を「 1 」に更新する。

【 0 2 0 8 】

ステップ 1 2 0 A K S A 0 7 では、設定値が工場出荷時の値である場合、初期値として設定値を「 1 」に設定するが、他の設定値を初期値としてもよい。また、R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合、バックアップデータが正常でない場合といった R A M 異常エラーがある場合（例えばステップ 1 1 2 I W S 0 1 0 の処理を実行した場合）にも、設定値を初期値「 1 」に設定するようにしてもよい。このようにする場合、ステップ 1 1 2 I W S 0 1 0 の処理を実行した場合に（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 6 ; Y e s、ステップ 1 1 2 I W S 0 0 7 ; N o、またはステップ 1 1 2 I W S 0 0 8 ; N o で

10

20

30

40

50

ある場合に) R A M異常フラグをセットし、ステップ 1 2 0 A K S A 0 6 では当該 R A M異常フラグがオンであるか否かを判定するようにしてもよい。

【 0 2 0 9 】

工場出荷時の設定値でない場合や(ステップ 1 2 0 A K S A 0 6 ; N o)、ステップ 1 2 0 A K S A 0 7 の処理を実行した後は、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値を表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示する(ステップ 1 2 0 A K S A 0 8)。

【 0 2 1 0 】

そして、C P U 1 0 3 は、R A Mクリアフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ 1 2 0 A K S A 0 9)。R A Mクリアフラグがオンである場合(ステップ 1 2 0 A K S A 0 9 ; Y e s)、設定変更中フラグをセットする(ステップ 1 2 0 A K S A 1 0)。

10

【 0 2 1 1 】

続いて、設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 からの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップ 1 2 0 A K S A 1 1)。設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 からの出力信号がオンであれば(ステップ 1 2 0 A K S A 1 1 ; Y e s)、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に記憶される設定値を更新する(ステップ 1 2 0 A K S A 1 2)。設定値は、設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 の操作(押下)毎に更新される。例えば、設定値が「1」であった場合「2」に更新し、設定値が「2」であった場合「3」に更新し、設定値が「3」であった場合「1」に更新すればよい。なお、設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 の操作により特定の設定値を指定できるようにしてもよい。

20

【 0 2 1 2 】

R A Mクリアフラグがオフである場合は(ステップ 1 2 0 A K S A 0 9 ; N o)、設定確認が行われた場合であるので、設定変更に関する処理は実行しない。この場合や、設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 からの出力信号がオンでない場合(ステップ 1 2 0 A K S A 1 1 ; N o)、ステップ 1 2 0 A K S A 1 2 の処理を実行した後は、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 からの出力信号がオフになったか否かを判定する(ステップ 1 2 0 A K S A 1 3)。

【 0 2 1 3 】

設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 からの出力信号がオンのままである場合には(ステップ 1 2 0 A K S A 1 3 ; N o)、ステップ 1 2 0 A K S A 0 8 に戻り、設定確認処理または設定変更処理を継続する。ステップ 1 2 0 A K S A 1 2 にて設定値が更新された場合には、再度ステップ 1 2 0 A K S A 0 8 の処理が実行されることで、更新後の設定値が表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 表示される。

30

【 0 2 1 4 】

設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 からの出力信号がオフである場合には(ステップ 1 2 0 A K S A 1 3 ; Y e s)、R A Mクリアフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ 1 2 0 A K S A 1 4)。R A Mクリアフラグがオンである場合(ステップ 1 2 0 A K S A 1 4 ; Y e s)、設定変更中フラグをリセットし(ステップ 1 2 0 A K S A 1 5)、設定変更が終了したことを示す設定変更終了コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する(ステップ 1 2 0 A K S A 1 6)。

40

【 0 2 1 5 】

R A Mクリアフラグがオフである場合(ステップ 1 2 0 A K S A 1 4 ; N o)、設定確認が終了したことを示す設定確認終了コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する(ステップ 1 2 0 A K S A 1 7)。

【 0 2 1 6 】

その後、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 における設定値の表示を消去し(ステップ 1 2 0 A K S A 1 8)、設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する(ステップ 1 1 2 I W S 0 3 1)。なお、設定値が更新された場合のみ設定値コマンドを送信するようにしてもよい。

【 0 2 1 7 】

50

次いで、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ120AKSA19）。RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA19；Yes）、RAMクリア処理を実行する（ステップ120AKSA20）。RAMクリア処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、および設定値を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報、および設定値の情報はクリアされず保持される。

【0218】

その後、CPU103は、ステップS9と同様の処理により、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112IWS033）。

10

【0219】

RAMクリアフラグがオフである場合（ステップ120AKSA19；No）、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ112IWS022）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。また、CPU103は、ステップS7と同様の処理により、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112IWS023）。

【0220】

20

ステップ112IWS033またはステップ112IWS023の処理の後、ステップ112IWS034の処理に移行する。なお、ステップ112IWS034～S036の処理は、図3で示したステップS10～S12の処理と同様である。

【0221】

なお、ステップ120AKSA08において、設定値を画像表示装置5に表示するようにしてもよい。そして、以降の処理が画像表示装置5を用いて実行されるようにしてもよい。

【0222】

また、設定確認処理および設定変更処理の実行中は、特別図柄表示装置4A、4Bを通常遊技中では表示されない態様（たとえば、7セグメントLEDの全セグメントを点灯または点滅させる態様）とするようにしてもよい。このように特別図柄表示装置4A、4Bを用いて報知することで、好適に設定確認状態や設定変更状態であることを遊技者に報知することができる。なお、特別図柄表示装置4A、4Bを、設定確認状態中と設定変更状態中とで異なる態様としてもよい。

30

【0223】

また、設定変更処理の実行中に電源断となった場合には、再度、設定変更処理が実行されて更新後の設定値がRAM102（バックアップRAM）に記憶されることによって設定変更が完了しない限り、エラーとするようにしてもよい。具体的には、設定変更処理の開始時に、設定値を記憶するバックアップRAMと同じバックアップRAMに設定変更フラグ（RAMクリアされても消去されない）を格納し、設定変更処理の終了時に、その設定変更フラグをオフにし、設定変更処理以外の処理（たとえば、遊技制御メイン処理）を実行する場合に設定変更フラグがオンであればエラーとする。上述のように、設定変更処理が途中で正常に進行しなくなるような状況においては、遊技場の店員が設定変更が完了していないのに完了したと勘違いする場合がある。このような場合に、設定変更が完了してなければエラーとなるようにすることで、設定変更の確実な完了を担保することができる。

40

【0224】

また、ステップ120AKSA08で、バックアップRAMから現在の設定値を読み出し、当該設定値を表示させるようにしている。しかし、バックアップRAMへのバックアップが正常に行われなかったときは、画像表示装置5にエラーであることを示す情報を表示

50

するとともに、特別図柄表示装置 4 A , 4 B を、通常遊技中とは異なる態様（たとえば、7 セグメント L E D の全セグメントを消灯させる態様、設定確認処理および設定変更処理中が全点灯であれば、全点滅させる態様）とするようにしてもよい。

【 0 2 2 5 】

図 8 - 8 は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部 1 1 2 I W では、図 8 - 8 に示すように、電源投入時に設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンである場合（さらに、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチがオンであれば、設定変更処理（ステップ 1 2 0 A K S A 0 8 ~ 1 2 0 A K S A 1 3 等）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理（ステップ 1 2 0 A K S A 0 8、1 2 0 A K S A 1 3 等）が実行される。また、電源投入時に設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化处理（ステップ 1 2 0 A K S A 2 0 等）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理（ステップ 1 1 2 I W S 0 2 4）が実行される。

10

【 0 2 2 6 】

本実施例では、図 8 - 5 ~ 図 8 - 7 に示す遊技制御メイン処理において、一部の処理を共通化しつつ、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 とクリアスイッチ（R A M クリアフラグ）の状態に応じて分岐することで、設定変更処理、設定確認処理、初期化处理、または、復旧処理が実行されるようになっていたが、それぞれをモジュール化して個別の処理として実行するようにしてもよい。

【 0 2 2 7 】

次に、設定変更処理における表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 の表示態様について説明する。まず、図 8 - 9（A）及び図 8 - 9（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源が O F F 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 1 1 2 I W 0 2 9 での表示が終了する。尚、電源を O F F とするタイミングにおいて大当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド 8 2 への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

20

【 0 2 2 8 】

次に、図 8 - 9（C）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップ S 3 で Y e s の場合）、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 が O N となっていることを条件に C P U 1 0 3 によって設定変更処理が実行され、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 において R A M 1 0 2 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。

30

【 0 2 2 9 】

このように表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 にて設定値が表示されている状態において、図 8 - 9（D）に示すように、C P U 1 0 3 は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 の操作を検出する毎に表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 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 1 1 2 I W 0 5 2 が操作される毎に 1 2 3 1 . . . のように更新）表示していく。

【 0 2 3 0 】

次いで、図 8 - 9（E）に示すように、C P U 1 0 3 は、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 が遊技場の店員等の操作によって O F F となったことに基づいて、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このとき、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に、表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 を表示させる。また、R A M 1 0 2 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 8 - 9（A）のタイミング（パチンコ遊技機 1 の電源が O F F となったタイミング）にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われると R A M クリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、C P U 1 0 3 は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果

40

50

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。

【0231】

また、図8-9(F)に示すように、CPU103は、設定値が記憶されるRAM102にエラーが発生したことに基づいて、表示モニタ112IW029に「E・E・E・E・」と表示させることが可能である。

【0232】

尚、本特徴部112IWにおける設定変更処理では、表示モニタ112IW029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112IW029に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も不利な設定値（本特徴部112IWであれば「1」）、或いは、遊技者にとって最も有利な設定値（本特徴部112IWであれば「3」）を表示するようにしてもよい。

【0233】

（特徴部53AKに関する説明）

続いて、特徴部53AKについて説明する。特徴部53AKのパチンコ遊技機1は、設定変更可能となっている。設定変更可能なパチンコ遊技機1においては、複数の設定値のいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能である。特徴部53AKでは、可変表示の実行中に表示結果が大当たりとなること（大当たり遊技状態に制御されることを）を予告・示唆する予告演出を実行可能になっている。

【0234】

予告演出は、可変表示を開始するときに、図7に示すステップS171の可変表示開始設定処理において、表示結果が大当たりとなるか否かに応じて実行の有無が決定される。設定変更可能なパチンコ遊技機1においては、設定値が大きい程、大当たりとなる確率が高くなる。予告演出（特に大当たりとなる信頼度の高い予告演出）は、表示結果が大当たりとなる場合には実行されやすくなっているため、設定値によらず均等な割合で実行有無を決定すると、設定値が高い程予告演出の出現率、及び、信頼度が高くなる。なお、信頼度とは、この実施例では、大当たり信頼度のことをいい、当該予告演出が実行された場合に大当たりとなる割合のことをいう。

【0235】

そのため、設定値によるブレにより予告演出の出現率や信頼度が意図していたものと異なってしまうたり、信頼度が変化して遊技者が困惑してしまうおそれがあった。特徴部53AKに係るパチンコ遊技機1では、設定値に応じて予告演出の実行割合を調整（変更）することで、予告演出の出現率、及び、信頼度の少なくとも一方を同一または略同一の範囲内に調整している。これにより、予告演出の出現率や信頼度を意図したものとしことができ、予告演出により遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。また、予告演出の実行頻度によりむやみに設定値を示唆してしまうことを防止できる。

【0236】

なお、予告演出の出現率、及び、信頼度の調整する場合において、小数点以下の割合を完全一致させることが困難な場合がある。そのため、特徴部53AKに係る発明は、予告演出の出現率や信頼度の同一とするものに加えて、略同一の範囲内に調整したものも含む。なお、略同一の範囲内であれば同一である場合と同様の効果を奏することができる。略同一の範囲内とは、予め定められた範囲内であればよく、所定の誤差範囲内（例えばプラスマイナス5%等）であったり、遊技者の体感的に予告演出の出現率や信頼度が同一と感じられるような実質同一の範囲内であってもよい。

【0237】

図9-1は、特徴部53AKの予告演出として予告Xの実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。図9-1(A)は、予告Xの出現率、信頼度が未調整の場合の例を示している。この実施例では、設定値として「1」～「3」の3段階が設けられている。図9-1(A)に示すように、この実施例では、大当たり確率aは、設定値「1」の場合「1

10

20

30

40

50

「 3 0 0 」、設定値「 2 」の場合「 1 / 2 5 0 」、設定値「 3 」の場合「 1 / 2 0 0 」となっている。そして、大当たり時の予告 X の実行割合 b は、設定値によらず「 5 0 / 1 0 0 」となっている。従って、予告 X が実行されて大当たりとなる割合（全変動に占める割合） $A (= \text{大当たり確率 } a \times \text{実行割合 } b)$ は、設定値「 1 」の場合「 1 / 6 0 0 」、設定値「 2 」の場合「 1 / 5 0 0 」、設定値「 3 」の場合「 1 / 4 0 0 」となっている。

【 0 2 3 8 】

また、ハズレ確率 $c (= 1 - \text{大当たり確率 } a)$ は、設定値「 1 」の場合「 2 9 9 / 3 0 0 」、設定値「 2 」の場合「 2 4 9 / 2 5 0 」、設定値「 3 」の場合「 1 9 9 / 2 0 0 」となっている。そして、ハズレ時の予告 X の実行割合 d は、「 1 / 1 0 0 」となっている。従って、予告 X が実行されてハズレとなる割合（全変動に占める割合） $B (= \text{ハズレ確率 } c \times \text{実行割合 } d)$ は、いずれの設定値でも約「 1 / 1 0 0 」となっている。

10

【 0 2 3 9 】

全変動における予告 X の出現率 $C (= A + B)$ は、設定値「 1 」の場合「 7 / 6 0 0 」、設定値「 2 」の場合「 6 / 5 0 0 」、設定値「 3 」の場合「 5 / 4 0 0 」となっている。また、予告 X の信頼度 $D (= A / C)$ は、設定値「 1 」の場合「 1 / 7 」(約 1 4 %)、設定値「 2 」の場合「 1 / 6 」(約 1 7 %)、設定値「 3 」の場合「 1 / 5 」(2 0 %)となっている。

【 0 2 4 0 】

このように、設定値によらず調整せずに予告演出（予告 X）の実行割合を同一とした場合、高設定値程、予告演出の出現率及び信頼度が高くなる。特に、信頼度は設定値「 2 」の場合を基準とした場合、プラスマイナス 3 % 程度の誤差が生じてしまう。

20

【 0 2 4 1 】

図 9 - 1 (B) は、予告 X の出現率、信頼度を同一となるように調整した場合の例を示している。図 9 - 1 (B) に示す例では、図 9 - 1 (A) に示す例とは異なり、大当たり時の予告 X の実行割合 b は、設定値「 1 」の場合「 6 0 / 1 0 0 」、設定値「 2 」の場合「 5 0 / 1 0 0 」、設定値「 3 」の場合「 4 0 / 1 0 0 」となっている。また、ハズレ時の予告 X の実行割合 d は、設定値「 1 」の場合「 3 / 2 9 9 」、設定値「 2 」の場合「 2 . 5 / 2 4 9 」、設定値「 3 」の場合「 2 / 1 9 9 」となっている。

【 0 2 4 2 】

このようにすることで、全変動における予告 X の出現率 C は、設定値によらず「 6 / 5 0 0 」となる。また、予告 X の信頼度 D は、設定値によらず「 1 / 6 」となる。これにより、設定値に応じて予告演出の出現率や信頼度が変化してしまて意図しない割合となってしまうことを防止でき、好適に予告演出を実行できる。また、予告演出により遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

30

【 0 2 4 3 】

なお、この実施例では、予告演出として予告 X の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整しているが、複数種類の予告演出のうち予告 X のような比較的高信頼度な予告演出や、目玉となる特別な予告演出（即ち一部の予告演出）についてはそのような調整を行い、他の予告演出については実行割合を調整せずに、設定値によって出現率や信頼度が変化するようにしてもよい。即ち、他の予告演出については設定値によらず同一の実行割合で実行するようにしてもよい。このようにすることで、全ての予告演出について出現率や信頼度を調整する場合に比べて、出現率や信頼度を調整する負担が発生することや、予告演出の実行有無を決定する処理負担の増大を防止できる。

40

【 0 2 4 4 】

なお、図 9 - 1 (B) に示す例では、ハズレ時の予告 X の実行割合 d を異ならせているが、図 9 - 1 (A) に示すように同一とした場合でも、予告 X が実行されてハズレとなる割合 B は、いずれの設定値でも略同一である「 1 / 1 0 0 」となり、予告 X の出現率 C も略同一（約 1 . 1 7 % ~ 1 . 2 5 % ）となるため、ハズレ時の予告 X の実行割合 d は設定値によらず同一としてもよい。

【 0 2 4 5 】

50

この場合、大当たり時の予告Xの実行割合bのみを調整することで、予告Xの出現率Cや信頼度Dを同一または略同一の範囲内とすることができる。このように、全変動においてほとんどの割合を占めるハズレ時の予告演出の実行割合を共通とすることで、ハズレの変動毎に設定値を判定して実行割合を異ならせる必要がなくなるので、予告演出を実行するための制御負担を軽減できる。

【0246】

図9-1(C)は、予告Xの出現率を同一となるように調整した場合の例を示している。図9-1(C)に示す例では、図9-1(A)に示す例とは異なり、ハズレ時の予告Xの実行割合dは、設定値「1」の場合「2.5/299」、設定値「2」の場合「2/249」、設定値「3」の場合「1.5/199」となっている。大当たり時の予告Xの実行割合bは、設定値によらず「50/100」のままである。

10

【0247】

このようにすることで、全変動における予告Xの出現率Cは、設定値によらず「1/100」となる。このようにすることで、予告演出の実行頻度によって遊技者に違和感を与えたり、むやみに設定値を示唆してしまうことを防止できる。また、大当たりとなる場合の予告Xの占有率を共通とすることができ、大当たり時の好適な出現率を維持することができる。

【0248】

なお、この場合、予告Xの出現率Cは、設定値によらず共通となるが、図9-1(C)に示すように、予告Xの信頼度は設定値に応じて変化するようになる。このようにすることで、設定値に応じた遊技性を提供することができる。また、予告Xの出現数が多くなる程、信頼度を推測することができ、設定値も推測することができるようになるため、パチンコ遊技機1の稼働率の向上を期待できる。なお、出現率を合わせることで、設定値に応じた信頼度が30%~50%というように比較的大きく(プラスマイナス10%程度)変化するようにしてもよい。これにより、設定値をより推測しやすくなる。

20

【0249】

図9-1(D)は、予告Xの信頼度を同一となるように調整した場合の例を示している。図9-1(D)に示す例では、図9-1(A)に示す例とは異なり、ハズレ時の予告Xの実行割合dは、設定値「1」の場合「2.5/299」、設定値「2」の場合「2.5/249」、設定値「3」の場合「2.5/199」となっている。大当たり時の予告Xの実行割合bは、設定値によらず「50/100」のままである。

30

【0250】

このようにすることで、予告Xの信頼度Dは、設定値によらず「1/6」となる。このようにすることで、予告Xにより設定値によらず同一の信頼度を報知することができる。また、大当たりとなる場合の予告Xの占有率を共通とすることができ、大当たり時の好適な出現率を維持することができる。

【0251】

なお、この場合、予告Xの信頼度Dは、設定値によらず共通となるが、図9-1(D)に示すように、予告Xの出現率は設定値に応じて変化するようになる。このようにすることで、設定値に応じた遊技性を提供することができる。また、予告Xの出現数が多くなる程、設定値も推測することができるようになるため、パチンコ遊技機1の稼働率の向上を期待できる。

40

【0252】

なお、図9-1(D)では、ハズレ時の予告Xの実行割合を設定値に応じて異ならせることで、予告Xの信頼度を設定値によらず同一となるように調整していたが、ハズレ時の予告Xの実行割合を設定値によらず同一として、大当たり時の予告Xの実行割合を設定値に応じて異ならせることで、予告Xの信頼度を設定値によらず同一となるように調整してもよい。このように、全変動においてほとんどの割合を占めるハズレ時の予告演出の実行割合を共通とすることで、ハズレの変動毎に設定値を判定して実行割合を異ならせる必要がなくなるので、予告演出を実行するための制御負担を軽減できる。

50

【 0 2 5 3 】

図 9 - 1 (A) ~ (D) に示した大当たり確率 a や、予告の実行割合 b 、 d の調整例は一例である。設定値によらず出現率 C と信頼度 D との少なくともいずれかを同一（略同一）とするためには、設定値によらず出現率 C や信頼度 D が同一（略同一）となるように、予告の実行割合 b 、 d の少なくとも一方が設定値に応じて変更されていればよい。即ち、出現率 C を同一（略同一）とする場合には、設定値によらず出現率 $C = a \times b + (1 - a) \times d$ が同一（略同一）となるように予告の実行割合 b 、 d の少なくとも一方が調整されればよい。また、予告演出の信頼度 D を同一（略同一）とする場合には、設定値によらず予告演出の信頼度 $D = (a \times b) / (a \times b + (1 - a) \times d)$ が同一（略同一）となるように予告の実行割合 b 、 d の少なくとも一方が調整されればよい。

10

【 0 2 5 4 】

図 9 - 1 に示した実行割合では、大当たり種別に応じた実行割合は考慮されていなかったが、大当たり種別が複数ある場合には、大当たり種別に応じて予告演出（予告 X ）の実行割合を異ならせてもよい。例えば、大当たり確率 a は、図 9 - 1 に示したものと同一であり、大当たり種別として通常大当たりと確変大当たりとがあり、大当たり時に均等割合（50%）でいずれかの大当たり種別となる場合について説明する。

【 0 2 5 5 】

この場合、図 9 - 2 (A) に示すように、通常大当たり確率 a_1 と確変大当たり確率 a_2 は、それぞれ図 9 - 1 の大当たり確率 a の半分となる。そして、この例では、通常大当たり時の予告 X の実行割合 b_1 は、設定値「1」の場合「60 / 100」、設定値「2」の場合「50 / 100」、設定値「3」の場合「40 / 100」となっている。従って、予告 X が実行されて通常大当たりとなる割合（全変動に占める割合） A_1 （＝通常大当たり確率 $a_1 \times$ 実行割合 b_1 ）は、設定値によらず「1 / 1000」となっている。

20

【 0 2 5 6 】

また、図 9 - 2 (A) に示すように、確変大当たり時の予告 X の実行割合 b_2 は、設定値によらず 50 / 100（未調整）となっている。従って、予告 X が実行されて確変大当たりとなる割合（全変動に占める割合） A_2 （＝確変大当たり確率 $a_2 \times$ 実行割合 b_2 ）は、設定値「1」の場合「1 / 1200」、設定値「2」の場合「1 / 1000」、設定値「3」の場合「1 / 800」となっている。そして、予告 X が実行されて大当たりとなる割合（全変動に占める割合） A （＝ $A_1 + A_2$ ）は、設定値「1」の場合「44 / 24000」、設定値「2」の場合「48 / 24000」、設定値「3」の場合「54 / 24000」となっている。

30

【 0 2 5 7 】

そして、図 9 - 2 (B) に示すように、ハズレ時の予告 X の実行割合 d は、設定値「1」の場合「196 / (299 × 80)」、設定値「2」の場合「192 / (249 × 96)」、設定値「3」の場合「186 / (199 × 120)」となっている。従って、予告 X が実行されてハズレとなる割合（全変動に占める割合）は、設定値「1」の場合「196 / 24000」、設定値「2」の場合「192 / 24000」、設定値「3」の場合「186 / 24000」となっている。

【 0 2 5 8 】

以上の結果、図 9 - 2 (B) に示すように、全変動における予告 X の出現率 C （＝ $A + B$ ）は、設定値によらず「1 / 100」となっている。このように、大当たり種別が複数ある場合に、大当たり種別毎に、予告演出の実行割合を異ならせることで、設定値によらず予告演出の出現率を同一または略同一の範囲内に調整するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の実行割合を同一または略同一の範囲内としつつ、予告演出が実行された場合、設定値によっていずれの大当たり種別となるかの割合が異なるので、設定値によって予告演出が実行されたことで特定の大当たり（例えば確変大当たり）となることを期待するようになる。

40

【 0 2 5 9 】

なお、図 9 - 2 に示す例では、通常大当たり時の予告 X の実行割合を異ならせることで、

50

予告Xの出現率を同一（略同一）に調整していたが、他の大当り種別やハズレ時の実行割合を異ならせることで、予告Xの出現率Cを同一（略同一）に調整してもよい。即ち、予告Xの出現率 $C = a_1 \times b_1 + a_2 \times b_2 + c \times d$ が同一（略同一）となるように予告の実行割合 b_1 、 b_2 の少なくともいずれかと d が調整されればよい。

【0260】

また、大当り種別に応じて予告Xの実行割合を異ならせることで、予告Xの信頼度Dを同一（略同一）としてもよい。この場合には、設定値によらず予告演出の信頼度 $D = (a_1 \times b_1 + a_2 \times b_2) / (a_1 \times b_1 + a_2 \times b_2 + ((1 - a_1 - a_2) \times d))$ が同一（略同一）となるように予告の実行割合 b_1 、 b_2 の少なくともいずれかと d が調整されればよい。このようにすることで、予告演出の信頼度を同一または略同一の範囲内としつつ、予告演出が実行された場合、設定値によっていずれの大当り種別となるかの割合が異なるので、設定値によって予告演出が実行されたことで特定の大当り（例えば確変大当り）となることを期待するようになる。

10

【0261】

また、予告演出のうち一部の予告演出については、特定の大当り種別の実行割合は設定値によらず同一の実行割合で実行するようにしてもよい。例えば、大当り種別として通常大当りと確変大当り（大当り種別の振分50%）とがあり、予告演出として、確変大当りとなることを報知する予告Yを実行するようにしてもよい。この場合、図9-3に示すように、通常大当りやハズレとなる場合には、設定値によらず予告Yの実行割合は0/100（0%）となる。一方、確変大当り時の予告Yの実行割合 b_2 は、設定値「1」の場合「60/100」、設定値「2」の場合「50/100」、設定値「3」の場合「40/100」となっている。大当り確率は、図9-1に示した例と同様である。従って、全変動の予告Yの出現率は、設定値によらず「1/1000」となっている。このようにすることで、確変大当り時には確変大当りとなることを報知する予告Yを設定値によらず同じ出現率で実行できる。また、設定値によらず確変大当りとなることを予告できる。また、通常大当りのときには、設定値によらず予告Yを実行しないので、処理負担が軽減できる。なお、図示していないが、予告Yは確変大当り時にしか実行されないため、信頼度は100%となる。

20

【0262】

確変大当りとなることを予告する予告演出をハズレのときに実行するようにしてもよい。例えば、予告演出として、確変大当りとなることを予告する予告Zを実行する場合、図9-4に示すように、通常大当りとなる場合には、設定値によらず予告Zの実行割合は0/100（0%）となる。一方、確変大当り時の予告Zの実行割合 b_2 は、図9-3に示した予告Yの実行割合と同一であり、予告Zが実行されて大当りとなる割合は、設定値によらず「1/1000」となっている。そして、ハズレ時の予告Zの実行割合 d は、設定値「1」の場合「3/2990」、設定値「2」の場合「2.5/2490」、設定値「3」の場合「2/1990」となっている。予告Yが実行されてハズレとなる割合Bは、いずれの設定値でも「1/1000」となっている。

30

【0263】

このようにすることで、全変動における予告Zの出現率Cは、設定値によらず「2/1000」となる。また、予告Zの信頼度Dは、設定値によらず「1/2」となる。これにより、設定値に応じて予告Zの出現率や信頼度が変化してしまっていて意図しない割合となってしまうことを防止でき、大当りとなった場合には確変大当りとなることを予告する予告Zを好適に実行できる。また、通常大当りのときには、設定値によらず予告Zを実行しないので、処理負担が軽減できる。なお、予告Zの出現率と信頼度のうちのいずれかが設定値によって異なるようにしてもよい。

40

【0264】

続いて、53AKにおける予告演出の演出動作例を説明する。図9-5(A)の下側矢印は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。予告演出として予告

50

Xを実行することが決定された場合、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの実行中に、図9 - 5 (B) に示すようなキャラクタ画像5 3 A K 0 0 1が「チャンス」というセリフを発する予告Xが実行される。これにより、遊技者は有利状態に制御される可能性が高いことを認識できる。特に、信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内に調整されている場合には、設定値を意識することなく、遊技者は有利状態に制御される可能性が高いことを認識できる。

【0265】

その後、図9 - 5 (C) に示すように、各飾り図柄表示エリア5 L、5 Rに7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチが成立する。そして、図9 - 5 (D) に示すように、「スーパーリーチ！」という文字が表示されて、例えば、図9 - 5 (E) に示すように、キャラクタが対決するスーパーリーチのリーチ演出が開始される。スーパーリーチのリーチ演出中、例えば、図9 - 5 (E) に示すように、飾り図柄の可変表示は画像表示装置5の右下部分で縮小して実行される。

10

【0266】

そして、例えば、可変表示の表示結果が導出表示される直前に、図9 - 5 (F) に示すように、キャラクタ画像5 3 A K 0 0 2が「確変！？」というセリフを発する予告Yまたは予告Zが実行される。これにより、遊技者は確変大当たりとなることを期待するようになる。特に、予告Yであった場合は、確変大当たりとなることが確定するので、興味が向上する。

【0267】

20

なお、予告Yと予告Zとの双方を実行可能とする場合には、共に確変大当たりとなることを予告・示唆する演出であるが、遊技者が判別可能なように、セリフの表示色やセリフ内容といった一部の演出態様を異ならせることが好ましい。

【0268】

その後、表示結果が大当たりである場合には、図9 - 5 (G) に示すように、味方のキャラクタが勝利した旨が表示され、図9 - 5 (H) に示すように、大当たり組合せとなる飾り図柄が導出表示される。なお、図9 - 5 に示した予告演出の演出態様は一例であり、大当たりとなるかや確変大当たりとなることを示唆・予告できる演出であれば任意の演出態様でよい。

【0269】

30

(特徴部5 3 A Kの変形例)

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【0270】

上記実施例では設定値として1～3の3段階が設けられていたが、設定値は2段階以下や4段階以上(例えば6段階)であってもよい。また、設定値は大きい値である程遊技者にとって有利な大当たり確率となっていたが、設定値は小さい値である程遊技者にとって有利な大当たり確率となっていたとしてもよい。また、図9 - 1等 に示した設定値に応じた大当たり確率も一例であり、設定値に応じた段階的な大当たり確率となっていればよい。

40

【0271】

上記実施例では、全ての設定値(設定値1～3)の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるように、予告演出の実行割合を設定値に応じて変更(調整)するようにしていたが、複数種類の設定値のうち、一部の設定値の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようにしてもよい。例えば、第1設定値(例えば設定値1)と第2設定値(例えば設定値2)との予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようにしてもよい。また、設定値が6段階である場合に、第1設定値群(例えば設定値1～3)の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方を同一または略同一範囲内となるようにして、第2設定値群(例えば設定値4～6)の予告演出の出現率、信頼度のうち少なくとも一方

50

を同一または略同一範囲内となるようにしてもよい。

【0272】

上記実施例では、特定演出として、少なくとも一部の予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内となるようにしていたが、特定演出は有利状態に制御されることを示唆する他の演出であってもよい。例えば、演出制御基板12の側でリーチ演出の種類や擬似連回数を決定する場合には、設定値に応じてリーチ演出の種類や擬似連回数の決定割合を異ならせることで、設定値によらず各リーチ演出の出現率や信頼度、各擬似連回数の出現率や信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内となるように制御されればよい。

【0273】

また、予告演出の実行有無を決定する際に、設定値毎に異なる実行割合が割り当てられたテーブルを使用して、予告演出の実行有無を決定してもよいし、予告演出を決定するための基準となるテーブルを設けて、当該テーブルに設定値に応じたパラメータにより演算して設定値に応じたテーブルを生成し、生成したテーブルを使用して予告演出の実行有無を決定してもよい。

【0274】

図9-1～図9-4で示した予告演出の実行割合、出現率、信頼度は一例であり、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で適宜変更可能である。また、予告演出として、上記実施例に示した予告演出以外の他の予告演出が実行可能であってもよい。そのような他の予告演出においても、設定値によらず出現率や信頼度が同一または略同一範囲内となるようにしてもよいし、他の予告演出の一部または全部においては設定値によらず同一の実行割合として出現率や信頼度は設定値に応じて変化するようにしてもよい。例えば、予告演出の内、比較的信頼度の高い予告演出については設定値によらず出現率や信頼度が同一または略同一範囲内となるようにして、比較的信頼度が低かったり出現率の高い予告演出については設定値によらず同一の実行割合としてもよい。このようにすることで、全部の予告演出について設定値によらず出現率や信頼度が同一または略同一範囲内となるようにする場合と比較して、予告演出の実行有無決定に関する制御負担を軽減することができる。

【0275】

また、複数種類の予告演出のうち特定の予告演出について、一部の設定値ではハズレとなる場合にも実行され、その他の設定値である場合にはハズレとなる場合には実行されない（あるいは実行されづらい）ようにしてもよい。例えば、高信頼度（例えば大当たり確率90%以上等）の特定の予告演出は、低設定値（例えば6段階の場合の1～3）の場合にはハズレ時に実行されず、高設定値（例えば6段階の場合の4～6）の場合にはハズレ時に実行され得るようにしてもよい。このようにすることで、当該特定の予告演出が実行されたにも関わらずハズレとなることで意外性のある演出が実行できるとともに、高設定値であることを示唆・報知することができる。

【0276】

図9-1、図9-2に示す図では、予告演出として予告Xの実行割合を示していたが、表示結果に応じて予告演出の実行有無を決定した後に、予告演出の種類（演出パターン）を決定するようにしてもよい。この場合において、予告演出の種類を決定する際にも各予告演出の出現率や信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内となるように、各予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせてもよい。

【0277】

上記実施例では、ハズレ時の変動パターンによらず予告の実行有無が決定されるようになっていたが、ハズレ時に変動パターン（リーチの有無や種類、擬似連の有無や回数）に応じて、予告演出の実行割合を異ならせてもよい。

【0278】

上記実施例では、確変状態における大当たり確率は考慮されていなかったが、確変状態においても、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。また、遊技状態に応じて、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一ま

10

20

30

40

50

たは略同一範囲内に調整してもよい。例えば、大当たりとなる確率が高く、予告演出も実行されやすい確変状態（高確状態）においては、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整して、通常状態（低確状態）ではそのような調整をしないようにしてもよい。また、異なる遊技状態間で、予告演出（特定の予告演出）の出現率や信頼度が異なっているとしてもよいし、同一または略同一範囲内に調整してもよい。例えば、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで背景を共通する等により見分けがつかないようにした場合、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで予告演出（特定の予告演出）の出現率や信頼度を同一または略同一範囲内に調整してもよい。さらに、設定値によらず予告演出（特定の予告演出）の出現率や信頼度を同一または略同一範囲内に調整してもよい。このようにすることで、予告演出の出現率や信頼度により見た目状見分けの付かない遊技状態を認識されてしまうことを防止できる。

10

【0279】

上記実施例では、大当たり種別として通常大当たりと確変大当たりとがある場合において、大当たり種別に応じて、予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整するようになっていた。大当たり種別の相違は、大当たりのラウンド数の大小であったり、大当たり遊技状態に制御される時短状態や確変状態の長さの相違であってもよい。

【0280】

表示結果として小当たりを設け、小当たりとなる場合にも予告演出を実行する場合、上記実施例のように、大当たり時、ハズレ時の予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせることに加えて、小当たり時の予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせることで、当該予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。例えば、小当たり遊技状態において開放する入賞口内に特定領域を設けて、小当たり遊技状態において特定領域を通過したことに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技機においては、小当たりとなることを予告する予告演出は大当たりとなることの予告ともいえるため、小当たりとなることを予告する予告演出について、出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。この場合において、設定値に応じて小当たり確率を変化させる場合には、当該設定値に応じた小当たり確率を考慮して予告演出の実行割合を変更することで、予告演出の出現率や信頼度を調整すればよい。具体的には、設定値に応じた大当たり確率、小当たり確率、ハズレ確率を考慮して、大当たり時、小当たり時、ハズレ時の予告演出の実行割合を設定値に応じて異ならせることで、当該予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整すればよい。

20

30

【0281】

擬似連の複数回の変動の各々において、予告演出を実行可能である場合、擬似連の最終変動における予告演出についてのみ、出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内に調整してもよい。このようにすることで、擬似連の全ての変動について、出現率や信頼度を調整する場合に比べて、予告演出の設計に容易にでき処理負担も軽減できる。

【0282】

上記実施例では、設定値によって変化するものは大当たり確率だけであったが、演出制御基板12の側で設定値に応じて、演出態様や演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、同じ変動パターンであっても設定値に基づいて異なるリーチ演出や擬似連等の可変表示中の演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出態様は演出の実行割合によって設定値を示唆することができる。

40

【0283】

上記特徴部53AKに係る実施例の構成と変形例の構成との一部または全部を適宜組み合わせてもよい。

【0284】

（特徴部53AKに係る手段の説明）

（1）特徴部53AKに係る遊技機は、

複数の設定値（例えば設定値1～3あるいは設定値1～6等）のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態（例え

50

ば大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば特徴部53AKに係るパチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば予告X、予告Y、予告Z等)を実行可能な特定演出実行手段を備え、

前記特定演出実行手段は、設定値が第1設定値であるときの前記特定演出の出現率と、設定値が前記第1設定値とは異なる第2設定値であるときの前記特定演出の出現率と、が同一または略同一の範囲内となるように前記特定演出を実行する(例えば図9-1(B)、(C)、図9-2~図9-3)。

このような構成によれば、設定値によらず共通の出現率で特定演出を実行できるので、遊技の興趣が向上する。

10

【0285】

(2)上記(1)に記載の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されないときの前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる(例えば図9-1(B)、(C)、図9-2、図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利状態に制御されるときの特出演出の出現率を維持した上で、特定演出の出現率を好適に調整できる。

【0286】

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されるときの特出演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる(例えば図9-1(B)、図9-2~図9-4)ようにしてもよい。

20

このような構成によれば、特定演出の出現率を好適に調整できる。

【0287】

(4)上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合(例えば信頼度)が、設定値によらず同一または略同一の範囲内となる(例えば図9-1(B)、図9-3、図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、設定値によらず同一の出現率、信頼度で特定演出が実行され、有利状態に制御されることが示唆されるので、興趣が向上する。

30

【0288】

(5)上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合が、設定値によって変化する(例えば図9-1(C)、図9-2)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出の出現率は調整されるが、信頼度が変化するので、信頼度を推測する遊技性を提供でき、興趣が向上する。

【0289】

(6)上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

前記特定演出実行手段は、制御される前記有利状態の種類毎に前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる(例えば図9-2~図9-4)ようにしてもよい。

40

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値に応じて特定の有利状態となることを期待でき、興趣が向上する。また、特定演出の種類により設定値の示唆が可能になり興趣が向上する。

【0290】

(7)上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

前記特定演出実行手段は、特定の前記有利状態に制御されるときの特出演出の実行割合を設定値によらず変化させない(例えば図9-2~図9-4)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値によらず特定の有利状

50

態となることを期待でき、興味が向上する。

【 0 2 9 1 】

(特徴部 5 4 A K に係る手段の説明)

また、特徴部 5 3 A K は、特徴部 5 4 A K に係る発明を含んでいる。

(1) 特徴部 5 4 A K に係る遊技機は、

複数の設定値 (例えば設定値 1 ~ 3 あるいは設定値 1 ~ 6 等) のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で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 (例えば特徴部 5 4 A K に係るパチンコ遊技機 1) であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出 (例えば予告 X、予告 Y、予告 Z 等) を実行可能な特定演出実行手段を備え、

前記特定演出実行手段は、設定値が第 1 設定値であるときの前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合と、設定値が前記第 1 設定値とは異なる第 2 設定値であるときの前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合と、が同一または略同一の範囲内となるように前記特定演出を実行する (例えば図 9 - 1 (B)、(D)、図 9 - 4)。

このような構成によれば、設定値によらず共通の信頼度 (有利状態に制御される割合) で特定演出を実行できるので、遊技の興味が向上する。

【 0 2 9 2 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されないときの前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる (例えば図 9 - 1 (B)、(D)、図 9 - 4) ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利状態に制御されるときの特出演出の出現率を維持した上で、特定演出の信頼度を好適に調整できる。

【 0 2 9 3 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態に制御されるときの特出演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる (例えば図 9 - 1 (B)、図 9 - 4) ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出の信頼度を好適に調整できる。

【 0 2 9 4 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記特定演出の出現率が、設定値によらず同一または略同一の範囲内となる (例えば図 9 - 1 (B)、図 9 - 3、図 9 - 4) ようにしてもよい。

このような構成によれば、設定値によらず同一の出現率、信頼度で特定演出が実行され、有利状態に制御されることが示唆されるので、興味が向上する。

【 0 2 9 5 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記特定演出の出現率が、設定値によって変化する (例えば図 9 - 1 (D)) ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出の信頼度は調整されるが、出現率が変化するので、興味が向上する。

【 0 2 9 6 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

前記特定演出実行手段は、制御される前記有利状態の種類毎に前記特定演出の実行割合を設定値に応じて異ならせる (例えば図 9 - 2 ~ 図 9 - 4) ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値に応じて特定の有利状態となることを期待でき、興味が向上する。また、特定演出の種類により設定値の示唆が可能になり興味が向上する。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 7 】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、
遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、
前記特定演出実行手段は、特定の前記有利状態に制御されるときの前記特定演出の実行割合を設定値によらず変化させない (例えば図 9 - 2 ~ 図 9 - 4) ようにしてもよい。
このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値によらず特定の有利状態となることを期待でき、興味が向上する。

【 0 2 9 8 】

(特徴部 5 7 A K に関する説明)

続いて、特徴 5 7 A K について説明する。特徴部 5 7 A K のパチンコ遊技機 1 は、可変表示に対応する特定表示として、実行前の保留された可変表示に対応する保留表示と、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示可能である。また、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる先読予告演出 (保留変化予告) を実行可能となっている。

10

【 0 2 9 9 】

また、通常 (電源投入時等) の演出状態とは異なる演出状態であって、遊技者にとって有利な状態であることを示す、演出上のゾーンに移行するゾーン演出を実行可能となっている。ゾーン演出中は、画像表示装置 5 に演出上のゾーンに移行していることを示す表示等が行われる。ゾーン演出は、複数回の可変表示に亘って実行可能であり、複数回の可変表示に亘って遊技者にとって有利な状態であることを報知できる。このようなゾーン演出も、実行前の可変表示に基づいて有利となる (大当たり信頼度が高いこと等) ことを示す先読予告演出として実行される。

20

【 0 3 0 0 】

この実施例では、演出上のゾーンとして、特定表示の表示態様に変化しやすいことを示す表示変化高確率ゾーンが設けられている。表示変化高確率ゾーンのゾーン演出を特定演出ともいう。表示変化高確率ゾーン (特定演出の実行中) である場合、表示変化高確率ゾーンでない場合よりも保留変化予告が実行されて特定表示の表示態様に変化しやすくなる。これにより、表示変化高確率ゾーンである場合、遊技者は特定表示の表示態様に変化すること、即ち、大当たりとなることを期待できるようになる。

【 0 3 0 1 】

また、特徴部 5 7 A K では、表示変化高確率ゾーンから通常の演出状態に移行することにより、表示変化高確率ゾーン (特定演出の実行) が終了した後も、表示変化高確率ゾーンで表示態様に変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーンで表示態様に変化しなかった特定表示よりも、保留変化予告が実行されて特定表示の表示態様に変化しやすくなっている。これにより、表示変化高確率ゾーンが終了した後も特定表示の表示態様が更に変化することに期待できるので、表示変化高確率ゾーンが終了したことによる遊技者の落胆を抑えつつ、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興味が向上する。

30

【 0 3 0 2 】

特徴部 5 7 A K では、演出上のゾーンとして表示変化高確率ゾーンの他に、大当たりとなる確率が高いことを示すチャンスゾーンが設けられている。チャンスゾーンのゾーン演出を特別演出ともいう。このように、この実施例では、複数のゾーンが設けられており、ゾーン演出としていずれかのゾーンに移行可能になっている。チャンスゾーンの詳細については後述する。

40

【 0 3 0 3 】

図 1 0 - 1 は、特徴部 5 7 A K に係るパチンコ遊技機 1 の演出動作例を示す図である。図 1 0 - 1 (A) は、下向きの矢印で画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されていること示している。画像表示装置 5 には、アクティブ表示を表示するアクティブ表示領域 5 7 A K 0 0 1 と、保留表示を表示する保留表示領域 5 7 A K 0 0 2 と、が設けられている。保留表示領域 5 7 A K 0 0 2 には、保留の上限数に対応して 4 つまで保留表示を表示可能であり、右側が古く左側が新しい保留情報に対応している。可変表示が終了して次の可変表示が

50

実行されるときに、アクティブ表示が消去され全ての特定表示（保留表示及びアクティブ表示）が右側にシフトする。

【0304】

図10-1(A)では、保留表示が2つ表示されている。ここでは、アクティブ表示及び保留表示は全て通常態様である白の円形で表示されている。また、ゾーン演出も実行されておらず、通常の演出状態となっている。

【0305】

ここで、入賞球装置6Aに遊技球が進入すると、図10-1(B)に示すように、保留表示が1つ増加して計3つとなる。また、ここで表示変化高確率ゾーンに移行すると決定されたことにより、画像表示装置5の上部に表示変化高確率ゾーンである旨を示すゾーン表示57AK003が表示され、表示変化高確率ゾーンに制御される。

10

【0306】

その後、例えば、図10-1(C)に示すように、ハズレの飾り図柄の組合せが停止して、保留表示（特定表示）がシフトするタイミングで、2番目の保留表示に対して星の画像57AK004が移動して作用（衝突）するような演出（変化示唆演出）が実行される。表示変化高確率ゾーンでは、このような変化示唆演出により、作用対象の保留表示（特定表示）の表示態様が変化（保留変化予告が実行される）ことを示唆するようになっている。そして、図10-1(D)に示すように、変化示唆演出の対象となった保留表示の表示態様が例えば青色に変化する。

【0307】

20

続いて、図10-1(E)に示すように、ハズレの飾り図柄の組合せが停止して、保留表示（特定表示）がシフトするタイミングで、1番目の保留表示に対して変化示唆演出が実行される。そして、図10-1(F)に示すように、変化示唆演出の対象となった保留表示の表示態様が例えば緑色に変化する。

【0308】

その後、図10-1(G)に示すように、ハズレの飾り図柄の組合せが停止して、1番目の保留表示がアクティブ表示にシフトするタイミングで、アクティブ表示に対して変化示唆演出が実行される。そして、図10-1(H)に示すように、変化示唆演出の対象となったアクティブ表示の表示態様が例えば紫色に変化する。

【0309】

30

そして、図10-1(I)に示すように、アクティブ表示に対応する可変表示においてリーチが成立するタイミングで、アクティブ表示に対して変化示唆演出が実行される。そして、図10-1(J)に示すように、変化示唆演出の対象となったアクティブ表示の表示態様が例えば赤色に変化する。このとき、ゾーン表示57AK003が消去され、表示変化高確率ゾーンへの制御が終了する。このように、この実施例では、表示変化高確率ゾーンは、対象の可変表示（ゾーン演出実行の契機となった始動入賞に対応する可変表示）の途中で終了するようになっている。

【0310】

その後、図10-1(K)に示すように、スーパーリーチへ発展するタイミングで、変化示唆演出が実行されることなく、アクティブ表示の表示態様が例えば金色に変化する。

40

【0311】

このように、表示変化高確率ゾーンに移行した場合、特定表示の表示態様が変化しやすくなっている。よって、表示変化高確率ゾーンに移行したことで、遊技者は特定表示の表示態様が変化することや大当たりとなることを期待できるようになる。また、表示変化高確率ゾーンが終了した後も、特定表示の変化タイミング（図10-1(K)）が設けられており、表示変化高確率ゾーン終了前に表示態様が変化していた特定表示は、表示態様が変化していない特定表示よりも表示変化高確率ゾーンが終了後も表示態様が変化しやすくなっている。これにより、表示変化高確率ゾーンが終了したことによる遊技者の落胆を抑えつつ、表示変化高確率ゾーンが終了した後も遊技者の期待感を維持できるので、遊技の興趣が向上する。

50

【 0 3 1 2 】

表示変化高確率ゾーンでない場合にも保留表示予告が実行されて特定表示の表示態様が変化する場合もあるようになっている。しかし、表示変化高確率ゾーンである場合に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーンでない場合に表示態様が変化した特定表示よりも、更に表示態様が変化しやすくなっている。即ち、表示変化高確率ゾーン中には特定表示が変化する回数が多くなりやすくなっている。これにより、表示変化高確率ゾーン中は、特定表示の表示態様が変化するといった成功の体験を多く味わえることから、表示変化高確率ゾーン中の興趣を向上させることができる。なお、表示変化高確率ゾーンである場合に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーンが終了した後も、表示変化高確率ゾーンでない場合に表示態様が変化した特定表示よりも、更に表示態様が変化しやすくなっている。これにより、表示変化高確率ゾーンが終了したことによる遊技者の落胆を抑えつつ、表示変化高確率ゾーンが終了した後も遊技者の期待感を維持できるので、遊技の興趣が向上する。

10

【 0 3 1 3 】

この実施例では、特定表示の表示態様の変化タイミングは、特定表示のシフト時と、アクティブ表示中の所定タイミングと、になっている。また、この実施例では、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出が実行されるようになっている。特に、表示変化高確率ゾーン中は特定表示の変化し得る全てのタイミングで必ず実行される。なお、図 10 - 1 では、変化示唆演出が実行された後、必ず特定表示の表示態様が変化する（変化が成功する）ようになっているが、変化しない（変化が失敗する）場合もある。即ち、変化示唆演出がガセの場合もある。このようにすることで、表示変化高確率ゾーンに特定表示の表示態様が変化することを、効果的に煽ることができ、演出効果が向上する。

20

【 0 3 1 4 】

一方、この実施例では、表示変化高確率ゾーンでない場合には、変化示唆演出が実行されないようになっている。なお、表示変化高確率ゾーンでない場合も、変化示唆演出が実行されるようにしてもよい。この場合、表示変化高確率ゾーンでない場合の変化示唆演出の実行割合を表示変化高確率ゾーンである場合よりも低くしてもよい。例えば、表示変化高確率ゾーンでない場合のガセの変化示唆演出の実行割合を表示変化高確率ゾーンである場合よりも低くする（例えばガセの変化示唆演出を実行しない）ことで、相対的な時刻割合を低くしてもよい。

30

【 0 3 1 5 】

なお、変化示唆演出が実行された後、特定表示の表示態様が変化する割合（成功割合）を、表示変化高確率ゾーンでない場合と、それ以外である場合と、で異ならせてもよい。例えば、表示変化高確率ゾーンでない場合の方がそれ以外である場合よりも成功割合を高くしてもよいし低くしてもよい。また、変化示唆演出の演出態様を複数設けて、変化示唆演出の演出態様の演出態様によって成功割合や、その後に変化する演出態様（段階数）の割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、変化示唆演出が多彩になり、変化示唆演出により遊技者の期待感を効果的に煽ることができる。

【 0 3 1 6 】

また、表示変化高確率ゾーンでない場合は変化示唆演出の実行態様が異なるようにしてもよい。表示変化高確率ゾーンでない場合は表示変化高確率ゾーンである場合と、異なる演出態様の変化示唆演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出が多彩になり、演出効果を向上させることができる。

40

【 0 3 1 7 】

なお、いずれのゾーンであるかに関わらず、実際に特定表示が変化するかによって変化示唆演出の実行割合や実行する場合の演出態様の決定割合を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、表示変化高確率ゾーンでは変化示唆演出の実行割合が高くなるとともに、特定表示の表示態様が変化する割合が高い態様の変化示唆演出が実行されやすくなる。また、変化示唆演出の有無や演出態様によって、成功割合を異ならせることができる。

50

【 0 3 1 8 】

図 1 0 - 2 は、特徴部 5 7 A K の特定表示を表示したり保留変化予告を実行するための特定表示処理の動作を示すフローチャートである。特定表示処理は、例えば、図 7 に示す演出制御プロセス処理のステップ S 1 6 1 の先読予告設定処理内にて、演出制御用 C P U 1 2 0 により実行される。なお、本発明に係る演出動作が実現できれば対応表示処理の位置（実行タイミング）は先読予告設定処理内に限定されない。

【 0 3 1 9 】

特定表示処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことによって始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ 5 7 A K S 0 0 1 ）。ステップ 5 7 A K S 0 0 1 の処理では、例えば主基板 1 1 から始動入賞の発生を指定するための演出制御コマンドを受信したか否か判定することにより、始動入賞が発生したか否かを判定すればよい。

10

【 0 3 2 0 】

始動入賞が発生したと判定された場合（ステップ 5 7 A K S 0 0 1 ; Y e s ）、当該始動入賞に対応する特定表示の最終的な表示態様（最終表示態様）及び特定表示の表示態様の変化過程（保留変化予告の演出態様）に対応する表示変化パターンを決定する（ステップ 5 7 A K S 0 0 2 ）。

【 0 3 2 1 】

ステップ 5 7 A K S 0 0 2 の処理では、始動入賞時に受信する先読み判定の判定結果を指定する演出制御コマンドに基づいて、表示結果や変動カテゴリ（大まかな変動パターンの分類等）を先読みして、最終表示態様や表示変化パターンが決定される。ステップ 5 7 A K S 0 0 2 の処理では、最終表示態様や表示変化パターンを決定することで、保留変化予告の実行有無やその演出態様を決定する。この実施例では、特定表示が表示されてから当該特定表示に対応する可変表示が終了するまでの間に、表示態様が複数回変化する保留変化予告が実行される場合があるが、最終表示態様を決定した後に、その最終表示態様に対応した表示変化パターン（変化過程）が決定される。

20

【 0 3 2 2 】

ステップ 5 7 A K S 0 0 2 では、まず、例えば図 1 0 - 3 に示す決定割合で、表示結果に応じて、最終表示態様を決定する。この実施例では、特定表示の表示態様（表示色）として、図 1 0 - 3 に示すように、変化演出実行前の通常態様である「白」、及び、保留変化予告によって変化する予告態様として、「青」、「緑」、「紫」、「赤」、「金」、「虹」の表示態様が設けられている。そして、図 1 0 - 3 の決定割合に示すように、表示結果（変動カテゴリ）が「非リーチ」、「ノーマルハズレ」、「スーパーリーチハズレ」、「大当たり」のいずれであるかに応じて異なる割合で最終表示態様が決定されるようになっている。図 1 0 - 3 に示す決定割合では、最終表示態様が（「白」<）「青」<「緑」<「紫」<「赤」<「金」<「虹」の順に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）やスーパーリーチとなる可能性（スーパーリーチ信頼度）、リーチが成立する可能性が高くなっている。

30

【 0 3 2 3 】

なお、この実施例では、図 1 0 - 3 に示すように、「白」、「青」、「緑」、「紫」、「赤」、「金」、「虹」の表示態様を、それぞれ「a」、「b」、「c」、「d」、「e」、「f」、「g」とも表記する。この実施例では、色の違いによって特定表示の表示態様を複数設けていたが、形状や模様、モチーフやキャラクタの相違によって特定表示の表示態様を複数設けてもよい。即ち、「a」～「g」の相違は形状や模様、モチーフやキャラクタの相違であってもよい。

40

【 0 3 2 4 】

図 1 0 - 3 に示すように、特定表示の表示態様が「白」のままの場合（最終表示態様が「白」の場合）には大当たりとなることは無く、大当たり信頼度は 0 % となっている。表示態様が「青」になった場合には、リーチが成立する可能性が高くなる。表示態様が「緑」となった場合には、少なくともリーチが成立する。また、表示態様が「紫」となった場合に

50

は、スーパーリーチとなることが確定する。しなしながら、最終表示態様が「青」～「紫」の場合、大当り信頼度は低い。

【0325】

特定表示の表示態様が「赤」になった場合には、「紫」以下の場合よりも大当り信頼度が大幅（12倍以上）に高くなる。よって、遊技者は表示態様が「赤」以上になるか否かに注目するようになる。表示態様が「金」になった場合には、更に大当り信頼度が高く（60%）なり、表示態様が「虹」になった場合には、大当りとなることが確定する。なお、「虹」の表示態様は大当り時（概ね通常状態で1/300等）に7%のみ決定されるようになっているため、その出現率は低く、希少価値のある演出（プレミアム演出）となっている。

10

【0326】

このように、この実施例では、特定表示の表示態様が細分化されており、8段階の表示態様が設けられている。よって、表示変化高確率ゾーンになった場合に、表示態様が変化しやすく（変化回数が多く）なるように設計できるとともに、変化し得る回数を多くすることができる。また、この実施例では、特定表示の表示態様の变化タイミング（変化し得るタイミング）として、図10-4（A）、（B）示すように、7つのタイミング「保4」、「保3」、「保2」、「保1」、「ア1」、「ア2」、「ア3」が設けられている。「保4」は4番目の保留表示として表示されるときである。「保3」は3番目の保留表示として表示されるとき（入賞時またはシフト時）である。「保2」は2番目の保留表示として表示されるとき（入賞時またはシフト時）である。「保1」は1番目の保留表示として表示されるとき（入賞時またはシフト時）である。「ア1」はアクティブ表示として表示されるとき（入賞時またはシフト時）である。「ア2」はアクティブ表示として表示されているときであって、飾り図柄の最初の仮停止のタイミング（リーチ成立による左右図柄の仮停止時、擬似連時の全ての図柄の仮停止時といった変動中の最初の大当り煽りのタイミング等）である。「ア3」はアクティブ表示として表示されているときであって、スーパーリーチに発展するとき等（スーパーリーチのリーチ演出開始時等）である。

20

【0327】

このように、本実施例では、特定表示の変化段階数や変化タイミングが複数設けられている。これにより、特定表示の表示態様が変化する頻度を多くすることができ、保留変化予告の興趣を向上させることができる。

30

【0328】

また、図10-4（B）に示すように、表示変化高確率ゾーンへの制御は、「保4」から「ア1」のいずれかのタイミングで実行され、「ア2」のタイミングで終了する。よって、「ア3」は必ず表示変化高確率ゾーン外となる。「ア3」は、スーパーリーチに発展するとき等なので、スーパーリーチに発展する前に表示変化高確率ゾーンを終了させることで、演出が煩雑にあることを防止でき、スーパーリーチのリーチ演出に注目させることができる。なお、表示変化高確率ゾーン外に2つ以上の変化タイミングを設けてもよい。

【0329】

ステップ57AKS002の処理において、最終表示態様を決定した後は、決定した最終表示態様に応じて表示変化パターンを決定する。この実施例では、各変化タイミングにおける特定表示の表示態様の变化のシナリオに対応した表示変化パターンが複数種類設けられており、最終的に最終表示態様に变化することに対応した表示変化パターンを複数種類の中から選択決定するようになっている。

40

【0330】

図10-5は、特徴部57AKの表示変化パターンの一部を示す図である。図10-5（A）は、最終表示態様がb（青）のときの表示変化パターンを示している。図10-5（A）に示すように、この実施例では、最終表示態様がb（青）のときの表示変化パターンとして4種類の表示変化パターンpt2-1、pt2-2、pt2-3、pt2-4が設けられている。図10-5では、各変化タイミングとなったときの特定表示の表示態様が示されている。例えば、表示変化パターンpt2-1は「保4」から「ア1」までa（

50

白)で表示され、「ア2」においてa(白)からb(青)に変化することを示している。また、表示変化パターンp t 2 - 4は「保4」から「ア3」までb(青)で表示されることを示している。

【0331】

表示変化パターンを決定する際には、現在の保留記憶数(即ち、入賞時に何番目の保留表示またはアクティブ表示としてされるか)に関わらず、いずれかの表示変化パターンに決定するようになっている。よって、表示態様が変化する場合、表示変化パターンに決定された場合(保留記憶数が表示態様が変化する場合よりも少ない場合)には、変化後の表示態様で特定表示が表示される。また、図10-5には、特定表示の表示態様の变化回数も示されており、最終表示態様がb(青)である場合の变化回数は入賞時の保留記憶数と表示変化パターンに応じて、0回か1回となる。例えば、保留記憶数が2以下で表示変化パターンp t 2 - 3に決定された場合は、終始b「青」で表示され、変化回数は0回となる。

10

【0332】

図10-5(B)は、最終表示態様がc(緑)のときの表示変化パターンを示している。図10-5(B)に示すように、この実施例では、最終表示態様がc(緑)のときの表示変化パターンとして7種類の表示変化パターンp t 3 - 1 ~ p t 3 - 7が設けられている。図10-5(B)に示すように、表示変化パターン毎に、各変化タイミングとなったときの特定表示の表示態様が定められている。最終表示態様がc(緑)である場合の変化回数は入賞時の保留記憶数と表示変化パターンに応じて、0回~2回となる。

20

【0333】

図10-5(C)は、最終表示態様がe(赤)のときの表示変化パターンを示している。図10-5(C)に示すように、この実施例では、最終表示態様がe(赤)のときの表示変化パターンとして13種類の表示変化パターンp t 5 - 1 ~ p t 5 - 13が設けられている。図10-5(C)に示すように、表示変化パターン毎に、各変化タイミングとなったときの特定表示の表示態様が定められている。最終表示態様がe(赤)である場合の変化回数は入賞時の保留記憶数と表示変化パターンに応じて、0回~4回となる。

【0334】

図10-5(D)は、最終表示態様がg(虹)のときの表示変化パターンを示している。図10-5(D)に示すように、この実施例では、最終表示態様がg(虹)のときの表示変化パターンとして10種類の表示変化パターンp t 7 - 1 ~ p t 7 - 10が設けられている。図10-5(D)に示すように、表示変化パターン毎に、各変化タイミングとなったときの特定表示の表示態様が定められている。最終表示態様がg(虹)である場合の変化回数は入賞時の保留記憶数と表示変化パターンに応じて、1回~6回となる。

30

【0335】

図10-5では、最終表示態様がb、c、e、gの場合の表示変化パターンを示したが、最終表示態様が他の場合の表示変化パターンも複数設けられる。ステップ57AKS002の処理では、最終表示態様に依りて、図10-5に示すような表示変化パターンのいずれかに決定する。表示変化パターンの決定割合は任意でよいが、均等割合であってもよいし、表示結果に応じて異なる割合で決定するようにしてもよい。表示結果に応じて異なる割合で決定する場合には、変化タイミングによって大当たりとなる可能性を予告示唆できるようになる。

40

【0336】

なお、図10-5に示した表示変化パターンは一例であり、図10-5に示したものの以外の表示変化パターンが設けられていてもよいし、図10-5に示した表示変化パターンにより種類が少なくてもよい。

【0337】

ステップ57AKS002の処理にて、特定表示の最終表示態様及び特定表示の表示態様の变化過程に対応する表示変化パターンを決定した後には、ゾーン演出の実行有無と実行する場合のゾーンの種類を決定する(ステップ57AKS003)。上述のように、こ

50

の実施例では、ゾーン演出として表示変化高確率ゾーンに制御する演出が実行されるようになっている。また、表示変化高確率ゾーンとは異なるゾーンとして、大当たりとなる可能性が高いことを示すチャンスゾーンに制御する演出も実行されるようになっている。この実施例では、ゾーン演出が実行されていない通常の演出状態と、表示変化高確率ゾーンと、チャンスゾーンと、が設けられており、ゾーン演出実行時にはいずれかのゾーンに制御される。

【0338】

ステップ57AKS003では、先ず、今回発生した始動入賞に対応する特定表示の表示態様の变化回数に応じて、表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する。図10-6(A)は、表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かの決定割合を示している。図10-6(A)に示すように、変化回数が5、6回である場合には、必ず表示変化高確率ゾーンに移行させ、変化回数が0、1回である場合には、表示変化高確率ゾーンに移行させないようになっている。また、変化回数が2～4回である場合には、変化回数が多い程表示変化高確率ゾーンに移行させる割合が高くなっている。このようにすることで、表示変化高確率ゾーンに制御されることにより、特定表示が変化する割合が高くなるため、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0339】

表示変化高確率ゾーンへの制御は、保留変化予告の対象の可変表示中(変化タイミング「ア2」の後)に終了するが、どのタイミングで表示態様が変化するかに関わらず、変化回数が多い程表示変化高確率ゾーンに移行させる割合が高くなっているため、表示変化高確率ゾーン中にゾーン移行契機となった特定表示が変化しやすくなることはもちろん、表示変化高確率ゾーンへの制御が終了した後も、ゾーン移行契機となった特定表示(アクティブ表示)が変化する割合は高くなる。よって、表示変化高確率ゾーンへの制御が終了した後も、遊技者の期待感を維持することができ、遊技の興趣低下を防止できる。

【0340】

なお、表示変化高確率ゾーン外の変化タイミング「ア3」においてアクティブ表示が変化するか否かに応じて、表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定するようにしてもよい。例えば、変化回数が多い程表示変化高確率ゾーンに移行させる割合を高くするとともに、「ア3」においてアクティブ表示が変化する場合には更に表示変化高確率ゾーンに移行させる割合を高くするようにしてもよい。このようにすることで、表示変化高確率ゾーンへの制御された場合、表示変化高確率ゾーンが終了後にも変化する割合が高くなるので、表示変化高確率ゾーンが終了した後の遊技者の期待感をより維持することができるようになる。

【0341】

ステップ57AKS003において、表示変化高確率ゾーンへ制御することが決定された場合には、チャンスゾーンに制御するか否かを決定せずにステップ57AKS004の処理に移行する。即ち、この実施例ではゾーン演出として表示変化高確率ゾーンへの制御が優先され、表示変化高確率ゾーンへ制御の有無を決定し、表示変化高確率ゾーンへ制御する場合には、チャンスゾーンには制御しないようになっている。なお、ゾーン演出の優先順位を逆にしてもよい。即ち、チャンスゾーンへの制御の有無を決定してから、チャンスゾーンに制御しないと決定された場合に表示変化高確率ゾーンへ制御の有無を決定するようにしてもよい。

【0342】

表示変化高確率ゾーンへ制御しないと決定された場合には、チャンスゾーンに制御するか否かを決定する。この場合、今回発生した始動入賞に対応する特定表示の最終表示態様に応じて、チャンスゾーンに移行させるか否かを決定する。図10-6(B)は、チャンスゾーンに移行させるか否かの決定割合を示している。図10-6(B)に示すように、最終表示態様がg(虹)である場合には、必ずチャンスゾーンに移行させ、最終表示態様がf(金)である場合には、高確率(80%)でチャンスゾーンに移行させ、最終表示態様がそれら以外の場合には、チャンスゾーンに移行させないようになっている。このよう

10

20

30

40

50

にすることで、チャンスゾーンに制御されることにより、特定表示が大当たり信頼度の高い状態に変化しやすくなるので、遊技者の期待感を向上させることができる。

【 0 3 4 3 】

なお、表示変化高確率ゾーンも通常の演出状態である場合よりも大当たり信頼度は高い状態となるが、表示変化高確率ゾーンよりもチャンスゾーンの方が大当たり信頼度が高い（最終的に大当たり信頼度の高い表示状態に変化する）状態となる。このように、特定表示の表示状態が変化しやすく成功体験を味わいやすい表示変化高確率ゾーンと、大当たり信頼度が極めて高いチャンスゾーンといった複数のゾーンを設けることで、ゾーン演出のバリエーションが多彩になって演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。なお、チャンスゾーンを通常の演出状態である場合よりも大当たり信頼度は高いが、表示変化高確率ゾーンよりも大当たり信頼度が低い状態としてもよい。

10

【 0 3 4 4 】

続いて、ステップ 5 7 A K S 0 0 2 及びステップ 5 7 A K S 0 0 3 における決定結果を保存し（ステップ 5 7 A K S 0 0 4 ）、決定結果に応じた表示状態で特定表示を表示する制御、及び、決定結果に応じたゾーンに移行させる制御を実行する（ステップ 5 7 A K S 0 0 5 ）。ここでゾーンに移行させる制御を実行した場合、現在のゾーンを特定可能なゾーンフラグに対応する値セットすればよい。また、移行させるゾーンに対応した画像を画像表示装置 5 に表示すること等により、ゾーンに移行したことを報知する制御を実行すればよい。

【 0 3 4 5 】

20

始動入賞が発生していないと判定された場合（ステップ 5 7 A K S 0 0 1 ; N o ）、保留表示のシフトタイミングであるか否かを判定する（ステップ 5 7 A K S 0 0 6 ）。保留表示は新たな可変表示が開始されるときにシフトするので、ステップ 5 7 A K S 0 0 6 では、例えば主基板 1 1 から可変表示の開始を指定する演出制御コマンドを受信したか否かにより、保留表示のシフトタイミングであるか否かを判定すればよい。

【 0 3 4 6 】

保留表示のシフトタイミングであると判定された場合（ステップ 5 7 A K S 0 0 6 ; Y e s ）、シフト元の保留表示を消去する制御（ステップ 5 7 A K S 0 0 7 ）、シフト先の特定表示（保留表示またはアクティブ表示）を表示する制御を実行する（ステップ 5 7 A K S 0 0 8 ）。このとき、例えば表示変化パターンを参照して、シフト先にて表示状態が変化する場合においては、その特定表示を表示変化パターンにより特定される表示状態に変化させる制御も実行される。また、表示変化高確率ゾーンである場合には、図 1 0 - 1 に示した変化示唆演出を実行するための制御も実行される。その後、特定表示処理を終了する。

30

【 0 3 4 7 】

ステップ 5 7 A K S 0 0 5 の処理を実行した後や、保留表示のシフトタイミングでないと判定された場合（ステップ 5 7 A K S 0 0 6 ; N o ）、アクティブ表示の変化タイミングであるか否かを判定する（ステップ 5 7 A K S 0 0 9 ）。ステップ 5 7 A K S 0 0 9 では、例えば現在の変動パターンや変動時間を計測するためのタイマの値等から「ア 2 」、「ア 3 」の変化タイミングとなったか否かを判定するとともに、表示変化パターンを参照して、到達した変化タイミングにてアクティブ表示の表示状態を変化させるものであるかを判定すればよい。

40

【 0 3 4 8 】

アクティブ表示の変化タイミングであると判定した場合（ステップ 5 7 A K S 0 0 9 ; Y e s ）、アクティブ表示の表示状態を変化させるための制御を行う（ステップ 5 7 A K S 0 1 0 ）。ステップ 5 7 A K S 0 1 0 では、例えば表示変化パターンを参照して、アクティブ表示を表示変化パターンにより特定される表示状態に変化させる制御が実行される。また、表示変化高確率ゾーンである場合には、変化示唆演出を実行するための制御も実行される。

【 0 3 4 9 】

50

アクティブ表示の変化タイミングでないと判定した場合や（ステップ57AKS009；No）、ステップ57AKS010の処理を実行した後は、ゾーン演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップ57AKS011）。ここでは、例えばゾーンフラグからゾーン演出を実行中であるか否かを判定するとともに、現在の変動パターンや変動時間を計測するためのタイマ値等から当該ゾーンの終了タイミング（例えば表示変化高確率ゾーンであれば「ア2」、チャンスゾーンであれば対象の変動終了時）であるか否かを判定する。ゾーン演出の終了タイミングでなければ（ステップ57AKS011；No）、特定表示処理を終了する。

【0350】

ゾーンの終了タイミングであれば（ステップ57AKS011；Yes）、ゾーン演出を終了させる制御を実行し（ステップ57AKS012）、特定表示処理を終了する。ステップ57AKS012では、ゾーンに対応した画像を画像表示装置5から消去させるといった制御を実行すればよい。

【0351】

以上のような、特定表示処理を演出制御用CPU120が実行することにより、図10-1に示すような保留変化予告やゾーン演出の演出動作が実現される

【0352】

（特徴部57AKの変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【0353】

上記実施例では、ゾーン演出として、表示変化高確率ゾーンとチャンスゾーンとのいずれかに制御されるようになっていたが、表示変化高確率ゾーンからチャンスゾーンに移行するようにしてもよい。例えば、図10-7（A）に示すように、表示変化高確率ゾーンに制御されているときに、図10-7（B）、（C）に示すように、表示変化高確率ゾーンである旨を示すゾーン表示57AK003からチャンスゾーンである旨を示すゾーン表示57AK005が表示されて、チャンスゾーンに移行するようにしてもよい。表示変化高確率ゾーンからチャンスゾーンに移行するタイミングは任意でよいが、例えば、表示変化高確率ゾーンの移行契機となった始動入賞に対応する可変表示（保留変化予告の対象の可変表示）中や、特定表示の表示態様が所定段階以上（例えばe以上）になったとき等であればよい。このようにすることで、特定表示の表示態様が変化しやすく成功体験を味わいやすい表示変化高確率ゾーンから大当たり信頼度が極めて高いチャンスゾーンに移行するので、演出のバリエーションが増え、遊技の興趣が向上する。なお、チャンスゾーンから表示変化高確率ゾーンに移行するようにしてもよい。また、1回のゾーン演出中に複数回ゾーンを移行するようにしてもよい。例えば、チャンスゾーンに移行した後、特定表示の表示態様が変化するタイミングで表示変化高確率ゾーンに移行し、再度チャンスゾーンに移行するようにしてもよい。

【0354】

また、図10-7（B）'に示すように、表示変化高確率ゾーンである旨を示すゾーン表示57AK003とチャンスゾーンである旨を示すゾーン表示57AK005とがともに表示されて、2つのゾーンに並行して移行可能としてもよい。このようにすることで、演出が多彩になるとともに、特定表示の表示態様が変化しやすいこと、及び、大当たり信頼度が高いことを報知できる。

【0355】

上記実施例では、特定表示の表示態様の変化過程（保留変化予告の演出態様）は、表示変化パターンを選択決定することにより決定されるようになっていたが、決定方法は任意であり、例えば各変化タイミングにおける特定表示の表示態様をその都度個別に決定するようにしてもよい。また、上記実施例では、保留表示のシフト時が変化タイミングとなっていたが、これに限定されず、保留表示の表示態様を変化タイミングは可変表示中の任意

10

20

30

40

50

のタイミングであってもよい。

【 0 3 5 6 】

また、上記実施例では、特定表示が複数表示されている場合、一の特定表示について保留変化予告が実行されているときに、他の特定表示についての保留変化予告が実行されることを制限していない。よって、一の特定表示の表示態様が変化した後に、他の特定表示（例えば新たに発生した始動入賞に対応する特定表示）の表示態様が変化する場合があるようになっている。これに対して、表示変化高確率ゾーンである場合には、新たに発生した始動入賞に対応する特定表示については保留変化予告の実行を制限するようにしてもよい。これにより、表示変化高確率ゾーン中に注目すべき特定表示及び可変表示が分かりづらくなることを防止できる。なお、このようにした場合、表示変化高確率ゾーン終了後に表示変化高確率ゾーン中に新たに表示された特定表示については表示態様が変化することはない。一方、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示（つまりゾーン移行契機となった特定表示）については更に表示態様が変化する場合がある。よって、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様が変化しやすいといえる。

10

【 0 3 5 7 】

なお、表示変化高確率ゾーン（特定演出）が終了した後も、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様が変化しやすいとは、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示の方が変化する頻度が高いことに加えて、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化しなかった特定表示は全く変化せず、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示は変化する場合があることを含む。また、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化した特定表示は、表示変化高確率ゾーン中に表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様が変化する回数が多くなりやすいことも含む。

20

【 0 3 5 8 】

表示変化高確率ゾーンにおいて、複数の特定表示の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば表示変化高確率ゾーン移行契機となった始動入賞に対応する特定表示（ターゲットの特定表示）以外の特定表示を「青」に変化させることによって、ターゲットがいずれであるかわかりづらくしてもよい。その際に、複数の特定表示が同時に変化する保留変化予告や、複数の特定表示が同時に変化することを示唆する変化示唆演出（例えば保留表示領域全体にエフェクトがかかったり画像が作用する演出等）を実行するようにしてもよい。この場合、複数の特定表示の変化が成功するようにしてもよいし、一つのみ変化する場合があってもよい。また、複数の特定表示が同時に変化する保留変化予告は、表示変化高確率ゾーン中のみ実行されるようにしてもよいし、他のゾーンやゾーン演出中でない通常状態で実行されるようにしてもよい。

30

【 0 3 5 9 】

上記実施例では、表示変化高確率ゾーンは一種類であったが、表示変化高確率ゾーンが複数種類あってもよい。例えば、通常状態よりも特定表示の表示態様が変化しやすい弱表示変化高確率ゾーンと、弱表示変化高確率ゾーンよりも特定表示の表示態様が変化しやすい強表示変化高確率ゾーンと、を設けてもよい。この場合、ゾーン表示 5 7 A K 0 0 3 の表示色を異ならせることで、いずれの表示変化高確率ゾーンであるかを示すようにしてもよい。例えば、弱表示変化高確率ゾーンでは青色のゾーン表示 5 7 A K 0 0 3 として、強表示変化高確率ゾーンでは赤色のゾーン表示 5 7 A K 0 0 3 としてもよい。そして、弱表示変化高確率ゾーンから強表示変化高確率ゾーンに移行するようにしてもよい。弱表示変化高確率ゾーンから強表示変化高確率ゾーンに移行させる場合には、ゾーン表示 5 7 A K 0 0 3 の表示色を変化させればよい。このようにすることで、いずれも表示変化高確率ゾーンであることがわかりやすく、また期待度が変化したことを報知できる。また、表示変化高確率ゾーンの種類として、特定表示の変化する確率が高い表示変化高確率ゾーンと、特定表示の変化する回数が多くなりやすい表示変化高確率ゾーンと、があってもよい。

40

【 0 3 6 0 】

50

表示変化高確率ゾーンを複数種類設ける場合、各表示変化高確率ゾーンとチャンスゾーンとの間で移行可能としてもよい。例えば、弱表示変化高確率ゾーンから強表示変化高確率ゾーンに移行し、その後チャンスゾーンに移行するようにしてもよい。また、弱表示変化高確率ゾーンからチャンスゾーンに移行し、その後強表示変化高確率ゾーンに移行するようにしてもよい。また、特定のルートではゾーンが移行しないように制限してもよいし、ルートが分岐するような演出（いずれのゾーンに移行するかを示す演出）を実行してもよい。

【0361】

上記実施例では、変化示唆演出は、星の画像57AK004が特定表示に作用するような演出であったが、変化示唆演出の演出態様はこれに限定されず、キャラクタ画像といった所定の画像が表示されるようなものであってもよいし、音、ランプ、可動体の動作等により特定表示の表示態様が変化することを示唆するものであってもよい。また、ゾーン演出中であるか否か、いずれのゾーンであるかによって変化示唆演出の演出態様（演出装置）を異ならせてもよい。

【0362】

上記実施例では、ゾーン表示57AK003、57AK005により、ゾーン演出が実行されていることや、いずれのゾーンに制御されているかが報知されるようになっていたが、画像表示装置5における背景や音、ランプ、可動体の動作等によりゾーンの報知を行うようにしてもよい。また、背景画像をゾーンによって大きく異ならせたり、特定表示の表示領域（アクティブ表示領域57AK001、保留表示領域57AK002）にゾーンの種類を表示してもよいし、特定表示の表示領域の表示態様や色をゾーンによって異ならせてもよい。

【0363】

また、画像表示装置5とは異なるサブの表示装置（サブ液晶）を設けて、サブ液晶にゾーンの種類を表示したり、サブ液晶を可動式としてサブ液晶の動作や位置によってゾーンの種類を報知してもよい。また、特定表示の表示位置、表示サイズ、アニメーションの態様（更新速度、動作速度、動作方向等）をゾーンの種類によって異ならせてもよい。以上のようなゾーンの報知方法は、いずれか一つであってもよいし任意に組み合わせてもよい。

【0364】

特徴部57AKに係る実施例の構成と変形例の構成との一部または全部を適宜組み合わせてもよい。また、特徴部57AKに係る発明と、他の特徴部に係る発明を適宜組み合わせてもよい。

【0365】

例えば、特徴部57AKに係る発明に特徴部53AK、54AKに係る発明を組み合わせ、本願の先読予告演出（保留変化予告、ゾーン演出）の出現率や信頼度を設定値に依らず同一または略同一の範囲内となるように、先読予告演出の実行割合を設定値に応じて調整するようにしてもよい。

【0366】

（特徴部57AKに係る手段の説明）

（1）特徴部57AKに係る遊技機は、

可変表示に対応する特定表示（例えば保留表示、アクティブ表示）を表示可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、

特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段（例えばステップ57AKS002、ステップ57AKS005、ステップ57AKS008、ステップ57AKS010の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

特定演出（例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

10

20

30

40

50

前記特定演出が終了した後も、当該特定演出が実行されていたときに表示態様が変化した特定表示は、当該特定演出が実行されていたときに表示態様が変化しなかった特定表示よりも表示態様が変化しやすい（例えばステップ57AKS003の処理で特定表示の表示態様の变化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する）。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。

【0367】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出（例えば図10-1(C)等に示す星の画像57AK004が特定表示に作用する演出）の実行割合が異なる（例えば表示変化高確率ゾーンのみで変化示唆演出を実行する）ようにしてもよい。

10

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。

【0368】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に变化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に变化した特定表示よりも表示態様が変化しやすい（例えばステップ57AKS003の処理で特定表示の表示態様の变化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する）ようにしてもよい。

20

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。

【0369】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出とは異なる特別演出（例えばチャンスゾーンのゾーン演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも、特定表示の表示態様が変化しやすいようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が多彩になり興趣が向上する。

30

【0370】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記特定演出とは異なる特別演出（例えばチャンスゾーンのゾーン演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特別演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されているときよりも、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が高く、

前記特定演出から前記特別演出に移行可能である（例えば図10-7参照）ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が多彩になり興趣が向上する。

40

【0371】

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

【0372】

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

【0373】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明

50

ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0374】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示に対応する特定表示（例えば保留表示、アクティブ表示）を表示可能であり、遊技領域（例えば、左遊技領域151SG002Lや右遊技領域151SG002R）へ遊技媒体（例えば、遊技球）を発射し、遊技を行うことによって有利状態（例えば、大当り遊技状態）へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段（例えばステップ57AKS002、ステップ57AKS005、ステップ57AKS008、ステップ57AKS010の処理を実行する演出制御用CPU120）と、特定演出（例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様が変化しやすく（例えばステップ57AKS003の処理で特定表示の表示態様の变化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する）、前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出（例えば図10-1（C）等）に示す星の画像57AK004が特定表示に作用する演出）の実行割合が異なり（例えば表示変化高確率ゾーンのみで変化示唆演出を実行する）、さらに、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、大入賞口を有する特別可変入賞球装置151SG701）を少なくとも含み、遊技媒体が入賞したことに応じて遊技媒体が付与される入賞手段（例えば、第1始動入賞口A、第1始動入賞口B、第2始動入賞口、一般入賞口151SG010、普電入賞口、大入賞口）と、第1遊技状態（例えば、低ベース状態）と、該第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、第1高ベース状態と第2高ベース状態とを含む高ベース状態）に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、前記第1遊技状態において、遊技領域へ発射された遊技媒体の数である第1数（例えば、アウト数カウンタの値）に対して、付与された遊技媒体の数である第2数（例えば、賞球数カウンタの値）の割合を算出可能な算出手段（例えば、CPU103が図11-27に示すベース値算出処理の151SGS292の処理を実行する部分）と、前記算出手段によって算出された割合に関する情報（例えば、ベース値）を表示する表示手段（例えば、表示モニタ151SG029）と、を備え、前記可変入賞手段は、前記有利状態とは異なる状態である所定状態（例えば、小当り遊技状態）へ制御されたときに、前記第1状態へ制御され（例えば、小当り遊技中に大入賞口が開放される部分）、前記算出手段は、前記第1遊技状態において前記所定状態に制御されたことにもとづいて前記第1状態へ変化した前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときには、該入賞によって付与された遊技媒体の数を第2数に加算する（例えば、図11-28（A）に示すように、低ベース状態の第1特別図柄の可変表示において可変表示結果が小当りとなった場合は、該可変表示にもとづく小当り遊技中に付与された賞球数を賞球数カウンタに加算する部分）遊技機が挙げられる。

【0375】

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。また、第1遊技状態において第1状態へ変化した可変入賞手段に入賞することによって付与された遊技媒体の数を考慮した割合に関する情報を表示できる。

【0376】

このように、第1遊技状態において第1状態へ変化した可変入賞手段に入賞することに

10

20

30

40

50

よって付与された遊技媒体の数（低ベース状態での小当り遊技中に付与された賞球数）を考慮した割合に関する情報を遊技機において把握できるようにすれば、当該遊技機の第1遊技状態における遊技媒体の実際の付与状況（低ベース状態における出玉率）を正確に把握できるようになるので、当該遊技機が、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（図8-1～図8-9参照）である場合には、第1遊技状態における遊技媒体の実際の付与状況を考慮して複数の設定値のうちから適切な設定値を設定することができる。つまり、第1遊技状態における遊技媒体の付与状況について、実際の付与状況から乖離した情報に基づいて不適切な設定値を設定してしまうことを未然に防ぐことが可能となる。

【0377】

なお、当該遊技機が、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（図8-1～図8-9参照）である場合には、特定演出（例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出）の実行頻度により、設定値の示唆を行うようにしてもよい。例えば、特定演出を実行可能なタイミング毎に特定演出を実行するか否かを抽選等により決定するとともに、設定されている設定値によって特定演出の実行を決定する割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定演出が実行されやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、特定演出が実行された場合には、特定表示の表示態様が変化すること、および、設定されている設定値が遊技者にとって有利であることへの期待感が向上するため、遊技興趣を一層向上させることができる。

また、特定演出（例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出）において表示態様が変化した特定表示が、特定演出が終了した後に表示態様がさらに変化する割合により、設定値の示唆を行うようにしてもよい。例えば、特定演出において特定表示の表示態様が変化したときに、特定演出が終了した後にさらに表示態様を変化させるか否かを抽選等により決定するとともに、設定されている設定値によって表示態様をさらに変化させる旨を決定する割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定表示の表示態様がさらに変化しやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、特定表示の表示態様がさらに変化した場合には、設定されている設定値が遊技者にとって有利であることへの期待感が向上するため、遊技興趣を向上させることができる。

また、特定演出（例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出）において、あるいは特定演出が終了した後において、特定表示の表示態様を変化させるときの変化後の態様を複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって変化後の各態様の選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、変化後の態様が特定種類の態様になりやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、特定表示の表示態様の変化後の態様が豊富になるとともに、特定種類の態様に変化した場合には設定されている設定値が遊技者にとって有利であることへの期待感が向上するため、遊技興趣を向上させることができる。

【0378】

さらに、遊技の興趣が向上し、また、第1遊技状態において第1状態へ変化した可変入賞手段に入賞することによって付与された遊技媒体の数を考慮した割合に関する情報を表示できる遊技機の形態の一例として、遊技領域（例えば、左遊技領域151SG002Lや右遊技領域151SG002R）へ遊技媒体（例えば、遊技球）を発射し、遊技を行うことによって有利状態（例えば、大当り遊技状態）へ制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、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、大入賞口を有する特別可変入賞球装置151SG701）を少なくとも含み、遊技媒体が入賞したことに応じて遊技媒体が付与される入賞手段（例えば、第1始動入賞口A、第1始動入賞口B、第2始動入賞口、一般入賞口151SG010、普電入賞口、大入賞口）と、第1遊技状態（例えば、低ベース状態）と、該第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、第1高ベース状態と第2高ベース状態とを含む高ベース状態）に制御

10

20

30

40

50

可能な遊技状態制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、前記第1遊技状態において、遊技領域へ発射された遊技媒体の数である第1数（例えば、アウト数カウンタの値）に対して、付与された遊技媒体の数である第2数（例えば、賞球数カウンタの値）の割合を算出可能な算出手段（例えば、CPU103が図11-27に示すベース値算出処理の151SGS292の処理を実行する部分）と、前記算出手段によって算出された割合に関する情報（例えば、ベース値）を表示する表示手段（例えば、表示モニタ151SG029）と、を備え、前記可変入賞手段は、前記有利状態とは異なる状態である所定状態（例えば、小当り遊技状態）へ制御されたときに、前記第1状態へ制御され（例えば、小当り遊技中に大入賞口が開放される部分）、前記算出手段は、前記第1遊技状態において前記所定状態に制御されたことにもとづいて前記第1状態へ変化した前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときには、該入賞によって付与された遊技媒体の数を第2数に加算する（例えば、図11-28（A）に示すように、低ベース状態の第1特別図柄の可変表示において可変表示結果が小当りとなった場合は、該可変表示にもとづく小当り遊技中に付与された賞球数を賞球数カウンタに加算する部分）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

10

【0379】

以下、他の形態例の特徴部について説明する。

（特徴部151SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部151SGにおける遊技機につき、図11-1～図11-28を参照して説明する。

20

【0380】

まず、図11-1は、本特徴部151SGにおけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。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。

【0381】

本特徴部151SGでは、遊技領域は、該遊技領域の略中央位置に配設された画像表示装置5の周囲を囲うセンター飾り枠の左側の左遊技領域151SG002Lと右側の右遊技領域151SG002R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）遊技球は左遊技領域151SG002Lを流下し、打球操作ハンドルにより強めに打ち出された（右打ち）遊技球はセンター飾り図柄の上方に形成された上方経路151SG002Cを通過して右遊技領域151SG002Rを流下するようになっている。

30

【0382】

また、左遊技領域151SG002Lには、一般入賞口151SG010と入賞球装置6Aとが配置されており、右遊技領域151SG002Rには、遊技球が内部を通過可能な入賞ユニット151SG700が配置されている。このため、遊技球は、左遊技領域151SG002Lを流下することによって一般入賞口151SG010と入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口Aに入賞可能となっており、右遊技領域151SG002Rを流下することによって入賞ユニット151SG700内に設けられた第1始動入賞口B、第2始動入賞口、大入賞口、通過ゲート、普電入賞口等（いずれも詳細は後述）に入賞可能となっている。尚、本特徴部151SGにおいて第1始動入賞口A入賞した遊技球は、第1始動口Aスイッチ151SG022A（図11-11参照）にて検出された後に遊技盤2の背面側に誘導されて排出される。一般入賞口151SG010に入賞した遊技球は、第7カウントスイッチ151SG023G（図11-11参照）にて検出された後に遊技盤2の背面側に誘導されて排出される。そして、該第1始動口Aスイッチ151SG022Aにおいて遊技球が検出されたことにもとづいて第1特別図柄の可変表示が実行されるようになっている。

40

【0383】

50

尚、本特徴部 1 5 1 S G における入賞球装置 6 A の下方には左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L や右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下してきた遊技球が進入する第 1 アウト口が形成されており、該第 1 アウト口に進入した遊技球は、第 1 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 A にて検出された後に遊技盤 2 の背面側に誘導されて排出される。

【 0 3 8 4 】

図 1 1 - 2 ~ 図 1 1 - 5 に示すように、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 は、遊技盤 2 に対して前方から取り付けられる前部ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 A と、遊技盤 2 に対して後方から取り付けられる後部ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 B と、から主に構成されている。

【 0 3 8 5 】

図 1 1 - 5 に示すように、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 の上端部には開口部 1 5 1 S G 7 0 0 a が形成されており、該開口部 1 5 1 S G 7 0 0 a から遊技球が入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内に進入可能となっている。そして、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内には、開口部 1 5 1 S G 7 0 0 a から該入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内に進入した遊技球が流下可能な第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 及び第 2 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 2 が形成されている。

10

【 0 3 8 6 】

第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 の上流部には、該第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 から第 1 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 b が分岐する第 1 分岐部 1 5 1 S G 7 1 1 a が設けられており、第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 の中流部には、該第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 から第 2 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 d が分岐する第 2 分岐部 1 5 1 S G 7 1 1 c が設けられている。更に、第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 の下流部には、該第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 から第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f が分岐する第 3 分岐部 1 5 1 S G 7 1 1 e が設けられている。

20

【 0 3 8 7 】

入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 の下部には、特別可変入賞球装置 1 5 1 S G 7 0 1 が設けられている。該特別可変入賞球装置 1 5 1 S G 7 0 1 は、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 2 (図 1 1 - 1 1 参照) の駆動によって開閉駆動させる大入賞口扉を備え、該大入賞口によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。大入賞口は、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 の下部において、上向きに開放するように形成されている。尚、大入賞口扉は、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 2 の駆動によって大入賞口を閉鎖する閉鎖位置と、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

【 0 3 8 8 】

特別可変入賞球装置 1 5 1 S G 7 0 1 では、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過 (進入) し易くする。その一方で、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が第 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

【 0 3 8 9 】

尚、前述した第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 や第 2 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 2 を特別可変入賞球装置 1 5 1 S G 7 0 1 まで流下してきた遊技球は、大入賞口が開放状態であれば該大入賞口を通過し、大入賞口が閉鎖状態であれば大入賞口扉上を第 1 アウト口に向けて流下する。大入賞口を通過 (進入) した遊技球は、大入賞口内に設けられた第 1 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 A を通過することで、該第 1 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 A によって検出される。第 1 カウントスイッチ 0 2 3 A を通過した遊技球は、第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B または第 3 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 C にて検出された後に遊技盤 2 の背面側に誘導されて排出されるようになっている。

【 0 3 9 0 】

50

また、図 11 - 5 に示すように、普電入賞口の下方には、第 1 遊技球流路 151SG711 側とアウト用流路 151SG714 側とに連通する連通口が形成されており、第 1 遊技球流路 151SG711 を流下する遊技球の一部は、該連通口を通過してアウト用流路 151SG714 に向けて流下するようになっている。

【0391】

尚、本特徴部 151SG における遊技盤 2 の背面側（後部ユニット 151SG700B）には、後述する第 1 リンク機構 151SG720 及び第 2 リンク機構 151SG730 が設けられており、遊技盤の背面側にはアウト用流路 151SG714 を形成するための十分なスペースが存在しない。このため、本特徴部 151SG におけるアウト用流路 151SG714 は遊技盤 2 の前方側（前部ユニット 151SG700A）に形成されている。

10

【0392】

第 1 分岐部 151SG711a には、後述する第 1 リンク機構 151SG720 の駆動によって第 1 分岐路 151SG711b に遊技球が進入不能なように閉鎖する閉鎖位置と第 1 分岐路 151SG711b に遊技球が進入可能なように開放する開放位置との間で揺動可能な第 1 揺動部材 151SG702 が設けられている。尚、第 1 揺動部材 151SG702 における閉鎖位置とは、第 1 遊技球流路 151SG711 を流下する遊技球を阻害しないよう第 1 遊技球流路 151SG711 上から退避する位置であり、第 1 揺動部材 151SG702 における開放位置とは、第 1 遊技球流路 151SG711 を流下する遊技球を受けて該遊技球を第 1 分岐路 151SG711b に向けて誘導可能なように第 1 遊技球流路 151SG711 上に突出する位置である。

20

【0393】

また、第 2 分岐部 151SG711c には、後述する第 2 リンク機構 151SG730 の駆動によって第 2 分岐路 151SG711d に遊技球が進入不能なように閉鎖する閉鎖位置と第 2 分岐路 151SG711d に遊技球が進入可能なように開放する開放位置との間で揺動可能な第 2 揺動部材 151SG703 が設けられている。尚、第 2 揺動部材 151SG703 における閉鎖位置とは、第 1 遊技球流路 151SG711 を流下する遊技球を阻害しないよう第 1 遊技球流路 151SG711 上から退避する位置であり、第 2 揺動部材 151SG703 における開放位置とは、第 1 遊技球流路 151SG711 を流下する遊技球を受けて該遊技球を第 2 分岐路 151SG711d に向けて誘導可能なように第 1 遊技球流路 151SG711 上に突出する位置である。

30

【0394】

更に、第 3 分岐部 151SG711e には、普通電動役物としてのスライド部材 151SG704 が設けられている。該スライド部材 151SG704 は、ソレノイド 151SG081（図 11 - 11 参照）の駆動によって第 1 遊技球流路 151SG711 に突出することで遊技球を受けて該遊技球を第 3 分岐路 151SG711f に誘導する突出位置と、第 1 遊技球流路 151SG711 から退避することで遊技球の第 1 遊技球流路 151SG711 での流下を阻害しない退避位置と、の間で前後方向にスライド可能に設けられている。つまり、第 3 分岐路 151SG711f は、スライド部材 151SG704 が退避位置に位置しているときには遊技球が進入不能または進入困難な状態であり、スライド部材 151SG704 が突出位置に位置しているときには遊技球が進入可能または進入容易な状態である。

40

【0395】

このように、本特徴部 151SG において第 1 遊技球流路 151SG711 を流下する遊技球は、該第 1 遊技球流路 151SG711 から第 1 分岐路 151SG711b、第 2 分岐路 151SG711d、第 3 分岐路 151SG711f のいずれかに進入可能となっている。このうち第 1 分岐路 151SG711b に進入した遊技球は、該第 1 分岐路 151SG711b が形成する第 1 始動入賞口 B に入賞し、該第 1 分岐路 151SG711b に設けられている第 1 始動口 B スイッチ 151SG022B にて検出される。第 2 分岐路 151SG711d に進入した遊技球は、該第 2 分岐路 151SG711d が形成する第 2 始動入賞口に入賞し、該第 2 分岐路 151SG711d に設けられている第 2 始動口ス

50

イッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出される。

【 0 3 9 6 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G における普通電動役物としては、退避位置と突出位置とで前後方向にスライド移動するスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 を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、普通電動役物としては、第 1 状態（例えば、スライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 が退避位置に位置している状態）と第 2 状態（例えば、スライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 が突出位置に位置している状態）とで第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f を遊技球が進入困難な状態と進入容易な状態とに変化させることが可能な形態であれば、例えば、第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f をスライド移動によって開閉可能な蓋体や、揺動することで第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f を遊技球が進入困難な状態と進入容易な状態とに変化可能な部材（所謂電動チューリップ）等であってもよい。

10

【 0 3 9 7 】

第 1 始動口 B スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 B や第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出された後の遊技球は、図 1 1 - 5 に示すように、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 の右部に設けられたアウト用流路 1 5 1 S G 7 1 4 を流下する。そして、第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 から流入してきた遊技球を含むアウト用流路 1 5 1 S G 7 1 4 を流下する遊技球は、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 の下端部（アウト用流路 1 5 1 S G 7 1 4 の最下流部）に形成された第 2 アウト口に進入することで 1 5 1 S G 0 4 1 B によって検出された後に遊技盤 2 の背面側に向けて排出される。尚、本特徴部 1 5 1 S G における第 2 アウト口は、図 1 1 - 5 に示すように、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内に設けられているため、右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球（入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内を流下する遊技球）のみが進入可能なアウト口である。

20

【 0 3 9 8 】

つまり、第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B は、第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口に入賞した後にアウト用流路 1 5 1 S G 7 1 4 を流下する遊技球を検出可能である一方で、第 1 始動入賞口 A に入賞した遊技球については検出不能となっている。

【 0 3 9 9 】

また、第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f に進入した遊技球は、該第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f が形成する普電入賞口に入賞し、該第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f に設けられている第 4 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 D にて検出される。第 4 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 D にて検出された後の遊技球は、第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f を介して遊技盤 2 の背面側に進入する。

30

【 0 4 0 0 】

尚、第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f を介して進入可能な遊技盤 2 の背面側には、図 1 1 - 6 (A) 及び図 1 1 - 6 (B) に示すように、遊技球を検出可能な第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E と第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F とが左右に並設されているとともに、振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 が設けられている。振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 は、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 6 (図 1 1 - 1 1 参照) の駆動によって左右に移動することによって、遊技球の第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F への進入（第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F による遊技球の検出）を規制するとともに第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E への進入（第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E による遊技球の検出）を誘導する第 1 誘導状態と、遊技球の第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E への進入（第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E による遊技球の検出）を規制するとともに第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F への進入（第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F による遊技球の検出）を誘導する第 2 誘導状態と、に変化可能となっている。

40

【 0 4 0 1 】

尚、第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f から第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E に進入した（第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E によって検出された）遊技球は、第 1 リンク機構 1 5 1 S G 7 2 0 (図 1 1 - 8 参照) を駆動させることによって第 1 揺動部材

50

1 5 1 S G 7 0 2 を閉鎖位置から開放位置に移動させる。尚、第 1 リンク機構 1 5 1 S G 7 2 0 を駆動させた後の遊技球は遊技盤 2 の背面側を流下することで排出され、該遊技球が流下したことにもとづいて第 1 リンク機構 1 5 1 S G 7 2 0 が第 1 揺動部材 1 5 1 S G 7 0 2 を開放位置から閉鎖位置に移動させるようになっている。

【 0 4 0 2 】

具体的には、図 1 1 - 8 (A) 及び図 1 1 - 8 (B) に示すように、第 1 リンク機構 1 5 1 S G 7 2 0 は、後部ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 B に内蔵された機構であり、主に第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 1、第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2、第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 3、第 4 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 4、第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 5 から構成されている。

10

【 0 4 0 3 】

このうち第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 1 は、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E の下方に配置されているとともに、前方側の一端が遊技球を受け止め可能な形状に形成されており、後方側の他端が第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 の下端部に連動可能に接続されている。また、第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 1 は、図示しない左右方向を向く枢軸によって上下方向に揺動可能となっている。

【 0 4 0 4 】

第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 は、上下方向に長寸である棒状の部材であり、上下方向にスライド移動可能に設けられている。そして、第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 の上端部には第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 3 の後方側の一端が連動可能に接続されており、第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 3 の前方側の他端には第 4 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 4 の後方側の一端、第 4 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 4 の前方側の他端には第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 5 がそれぞれ連動可能に接続されている。

20

【 0 4 0 5 】

このため、図 1 1 - 8 (A) 及び図 1 1 - 8 (B) に示すように第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 1 が一端で第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E を通過した遊技球を受け止めることで揺動する（他端が上方に向けて移動する）ことによって第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 が上方に向けてスライド移動すると、該第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 の上方へのスライド移動に連動して第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 3、第 4 リンク部材 7 2 4、第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 5 が動作し、該第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 5 の動作によって第 1 揺動部材 1 5 1 S G 7 0 2 が閉鎖位置から開放位置に移動する。

30

【 0 4 0 6 】

尚、第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 1 の一端から遊技球が流下すると、後部ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 B と第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 間に設けられているバネ 1 5 1 S G 7 2 6 の復元力によって第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 が下方に向けてスライド移動する。このとき、該第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 の下方へのスライド移動に連動して第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 3、第 4 リンク部材 7 2 4、第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 5 が動作し、該第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 5 の動作によって第 1 揺動部材 1 5 1 S G 7 0 2 が開放位置から閉鎖位置に移動する。

【 0 4 0 7 】

40

また、第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f から第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F に進入した（第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F によって検出された）遊技球は、第 2 リンク機構 1 5 1 S G 7 3 0 を駆動させることによって第 2 揺動部材 1 5 1 S G 7 0 3 を閉鎖位置から開放位置に移動させる。尚、第 2 リンク機構 1 5 1 S G 7 3 0 を駆動させた後の遊技球は、遊技盤 2 の背面側を流下することで排出され、該遊技球が流下したことにもとづいて第 2 リンク機構 1 5 1 S G 7 3 0 が第 2 揺動部材 1 5 1 S G 7 0 3 を開放位置から閉鎖位置に移動させるようになっている。

【 0 4 0 8 】

具体的には、図 1 1 - 9 (A) 及び図 1 1 - 9 (B) に示すように、第 2 リンク機構 1 5 1 S G 7 3 0 は、後部ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 B に内蔵された機構であり、主に第 1

50

リンク部材 1 5 1 S G 7 3 1、第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 2、第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 3、第 4 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 4、第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 5 から構成されている。

【 0 4 0 9 】

このうち第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 1 は、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E の下方に配置されているとともに、前方側の一端が遊技球を受け止め可能な形状に形成されており、後方側の他端が第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 2 の下端部に連動可能に接続されている。また、第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 1 は、図示しない左右方向を向く枢軸によって上下方向に揺動可能となっている。

【 0 4 1 0 】

第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 2 は、上下方向に長寸である棒状の部材であり、上下方向にスライド移動可能に設けられている。そして、第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 2 の上端部には第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 3 の後方側の一端が連動可能に接続されており、第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 3 の前方側の他端には第 4 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 4 の後方側の一端、第 4 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 4 の前方側の他端には第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 5 がそれぞれ連動可能に接続されている。

【 0 4 1 1 】

このため、図 1 1 - 8 (A) 及び図 1 1 - 8 (B) に示すように第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 1 が一端で第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E を通過した遊技球を受け止めることで揺動する（他端が上方に向けて移動する）ことによって第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 2 が上方に向けてスライド移動すると、該第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 2 の上方へのスライド移動に連動して第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 3、第 4 リンク部材 7 2 4、第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 5 が動作し、該第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 5 の動作によって第 1 揺動部材 1 5 1 S G 7 0 2 が閉鎖位置から開放位置に移動する。

【 0 4 1 2 】

尚、第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 1 の一端から遊技球が流下すると、後部ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 B と第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 2 間に設けられているバネ 1 5 1 S G 7 3 6 の復元力によって第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 2 が下方に向けてスライド移動する。このとき、該第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 2 の下方へのスライド移動に連動して第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 3、第 4 リンク部材 7 3 4、第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 5 が動作し、該第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 3 5 の動作によって第 1 揺動部材 1 5 1 S G 7 0 2 が開放位置から閉鎖位置に移動する。

【 0 4 1 3 】

図 1 1 - 5 に戻り、第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 における第 2 分岐部 1 5 1 S G 7 1 1 c と第 3 分岐部 1 5 1 S G 7 1 1 e との間には、遊技球を検出可能なゲートスイッチ 1 5 1 S G 0 2 1 が設けられている。尚、本特徴部 1 5 1 S G において遊技球がゲートスイッチ 1 5 1 S G 0 2 1 にて検出された場合、C P U 1 0 3 は普通図柄の可変表示を実行可能となっており、普通図柄の可変表示結果が当りの組み合わせで導出表示されたことにもとづいて前述したスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 が複数の動作パターンのいずれかにて動作するとともに、振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 が特定の動作パターンにて動作するようになっている。

【 0 4 1 4 】

具体的には、図 1 1 - 7 (A) に示すように、スライド部材 1 5 1 S 7 0 4 は、普通図柄の可変表示結果が当たりとなったことにもとづいて、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 1 の駆動により動作パターン A ~ 動作パターン E のいずれかにて動作する。尚、本特徴部 1 5 1 S G におけるスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 は、普通図柄の可変表示結果が当たりとなったことにもとづいて動作する場合以外では、退避位置に配置されている。

【 0 4 1 5 】

動作パターン A は、普通図柄の可変表示結果が当たりとなったことにもとづいてスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 を 1 6 m s に亘り突出位置に維持した後に退避位置に移動させる動

10

20

30

40

50

作パターンである。動作パターンBは、普通図柄の可変表示結果が当たりとなったことにもとづいてスライド部材151SG704を2000msに亘り突出位置に維持した後に退避位置に移動させる動作パターンである。動作パターンCは、普通図柄の可変表示結果が当たりとなったことにもとづいてスライド部材151SG704を16msに亘り突出位置に維持した後に1000msに亘って退避位置に維持、2000msに亘って突出位置に維持し、最後に退避位置に移動させる動作パターンである。動作パターンDは、普通図柄の可変表示結果が当たりとなったことにもとづいてスライド部材151SG704を16msに亘り突出位置に維持した後に2000msに亘って退避位置に維持、2000msに亘って突出位置に維持し、最後に退避位置に移動させる動作パターンである。そして、動作パターンEは、普通図柄の可変表示結果が当たりとなったことにもとづいてスライド部材151SG704を16msに亘り突出位置に維持した後に5000msに亘って退避位置に維持、5000msに亘って突出位置に維持し、最後に退避位置に移動させる動作パターンである。

10

【0416】

一方、振分部材151SG025は、普通図柄の可変表示結果が当たりとなったことにもとづいて、4msに亘って第1誘導状態(図11-6(A)参照)を維持した後に16msに亘って第2誘導状態、4996msに亘って第1誘導状態、5000msに亘って第2誘導状態をそれぞれ維持し、第1誘導状態となる。

【0417】

尚、図11-5に示すように、突出位置に配置されているスライド部材151SG704によって第3分岐路151SG711fに進入した遊技球は、所定距離を流下した後に振分部材151SG025によって振り分けられるようになっているので、スライド部材の動作パターンが動作パターンA~動作パターンDである場合には、遊技球は第1誘導状態である振分部材151SG025に到達することによって第5カウントスイッチ151SG023Eを通過するように振り分けられる。一方で、スライド部材151SG704の動作パターンが動作パターンEである場合には、遊技球は第2誘導状態である振分部材151SG025に到達することによって第6カウントスイッチ151SG023Fを通過するように振り分けられる。

20

【0418】

前述したように、第5カウントスイッチ151SG023Eを通過した遊技球は、第1リンク機構151SG720を動作させることによって第1揺動部材151SG702を閉鎖位置から開放位置に移動させ、第6カウントスイッチ151SG023Fを通過した遊技球は、第2リンク機構151SG730を動作させることによって第2揺動部材151SG703を閉鎖位置から開放位置に移動させるので、図11-7(A)に示すように、振分部材151SG025が4996msに亘って第1誘導状態であるときに遊技球が振分部材151SG025に到達することによって第1始動入賞口Bに遊技球が入賞可能となり、振分部材151SG025が5000msに亘って第2誘導状態であるときに遊技球が振分部材151SG025に到達することによって第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

30

【0419】

尚、本特徴部151SGでは、スライド部材151SG704の動作パターンA~動作パターンEの決定割合は、普通図柄の可変表示結果が当たりとなったときの遊技状態に応じて異なっている。具体的には、図11-7(B)に示すように、本特徴部151SGにおける遊技状態としては、大当り遊技状態や小当り遊技状態を除くと低ベース状態と、時短制御を伴う第1高ベース状態及び第2高ベース状態が設けられている。このうち第1高ベース状態と第2高ベース状態とは、本特徴部151SGにおける高ベース状態であるが、スライド部材151SG704の動作パターンA~動作パターンEの決定割合が異なっている。

40

【0420】

具体的には、遊技状態が低ベース状態(通常状態)である場合は、スライド部材151

50

S G 7 0 4 の動作パターンとして、1 0 0 % の割合で動作パターン A が決定され、0 % の割合で動作パターン B が決定され、0 % の割合で動作パターン C が決定され、0 % の割合で動作パターン D が決定され、0 % の割合で動作パターン E が決定される。遊技状態が第 1 高ベース状態である場合は、スライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターンとして、0 % の割合で動作パターン A が決定され、5 0 % の割合で動作パターン B が決定され、2 0 % の割合で動作パターン C が決定され、2 0 % の割合で動作パターン D が決定され、1 0 % の割合で動作パターン E が決定される。遊技状態が第 2 高ベース状態である場合は、スライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターンとして、0 % の割合で動作パターン A が決定され、0 % の割合で動作パターン B が決定され、0 % の割合で動作パターン C が決定され、0 % の割合で動作パターン D が決定され、1 0 0 % の割合で動作パターン E が決定される。

10

【 0 4 2 1 】

つまり、本特徴部 1 5 1 S G における低ベース状態とは、図 1 1 - 1 2 (A) に示すように、遊技球を左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L に打ち出すことによって第 1 始動入賞口 A と一般入賞口とに入賞可能な遊技状態であり、第 1 高ベース状態とは、遊技球を右遊技領域 1 5 1 S G 0 2 2 R に打ち出すことによって第 1 始動入賞口 B と普電入賞口に入賞可能な遊技状態であり、第 2 高ベース状態とは、遊技球を右遊技領域 1 5 1 S G 0 2 2 R に打ち出すことによって第 1 始動入賞口 B、第 2 始動入賞口及び普電入賞口に入賞可能な遊技状態である。尚、遊技状態が第 1 高ベース状態であるかや第 2 高ベース状態であるかは、後述する第 1 高ベース状態フラグや第 2 高ベース状態フラグがセットされているか否かによって判定すればよい。

20

【 0 4 2 2 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G では、図 1 1 - 7 (B) に示すように、遊技状態が低ベース状態である場合は、スライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターンとして動作パターン E が決定されない、すなわち、低ベース状態において普図当りが発生した場合については遊技球が普電入賞口に入賞しても第 1 始動入賞口 B のみが開放されるため、該第 1 始動入賞口 B への始動入賞にもとづく可変表示結果が小当たりとなる確率が極めて低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、遊技状態が低ベース状態である場合であってもスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターンとして動作パターン E が決定される場合を設けてもよい。このようにすることで、低ベース状態において普図当りが発生すると、遊技球が普電入賞口に入賞することで第 2 始動入賞口が開放される場合があるので、第 1 始動入賞口 B への始動入賞に基づく可変表示よりも該第 2 始動入賞口への始動入賞に基づく可変表示において小当たりとな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。

30

【 0 4 2 3 】

また、本特徴部 1 5 1 S G では、図 1 1 - 1 2 (B) に示すように、遊技球が第 1 始動入賞口 A に入賞した場合には賞球として 3 球の遊技球が払い出され、遊技球が第 1 始動入賞口 B に入賞した場合には賞球として 1 球の遊技球が払い出され、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞した場合には賞球として 3 球の遊技球が払い出され、遊技球が大入賞口に入賞した場合には賞球として 1 5 球の遊技球が払い出され、遊技球が一般入賞口に入賞した場合には賞球として 3 球の遊技球が払い出され、遊技球が普電入賞口に入賞した場合には賞球として 1 球の遊技球が払い出されるようになっている。このため、低ベース状態、第 1 高ベース状態、第 2 高ベース状態のうち、本特徴部 1 5 1 S G における低ベース状態とは、第 1 高ベース状態や第 2 高ベース状態よりも打ち出した遊技球 1 0 0 球あたりの賞球数の割合 (ベース値) が低くなる遊技状態である。具体的には、低ベース状態におけるベース値は 0 . 3 5 (3 5 %)、第 1 高ベース状態と第 2 高ベース状態におけるベース値は 0 . 9 (9 0 %) に設定されている。

40

【 0 4 2 4 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G では低ベース状態におけるベース値を 0 . 3 5 に設定したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態におけるベース値は第 1 高ベース

50

状態や第2高ベース状態よりも低い値であれば任意の値（例えば、0.4や0.2等）に設定してもよい。

【0425】

また、本特徴部151SGでは第1高ベース状態や第2高ベース状態におけるベース値を0.9に設定したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1高ベース状態や第2高ベース状態におけるベース値は1を超えない範囲で低ベース状態におけるベース値よりも高い値であれば任意の値（例えば、0.8や0.7、0.6等）に設定してもよい。

【0426】

尚、図11-5に示すように、入賞ユニット151SG700の左部には、第1遊技球流路151SG711や第2遊技球流路151SG712に進入したかった遊技球が流下する第3遊技球流路151SG713が形成されている。該第3遊技球流路151SG713を流下する遊技球は、前述した第1始動入賞口Bや第2始動入賞口、普電入賞口、大入賞口等に入賞することなく第3アウト口に進入し、第3アウトスイッチ151SG041Cに検出された後に遊技盤2の背面側に誘導され排出されるようになっている。

【0427】

以上のように、本特徴部151SGにおけるパチンコ遊技機1では、図11-10に示すように、第1始動入賞口Aに入賞する遊技球は第1始動口Aスイッチ151SG022Aにてのみ検出されるようになっており、第1始動入賞口Bに入賞する遊技球は第1始動口Bスイッチ151SG022Bにて検出された後に第2アウトスイッチ151SG041Bにて検出されるようになっている。また、第2始動入賞口に入賞する遊技球は第2始動口スイッチ151SG022Cにて検出された後に第2アウトスイッチ151SG041Bにて検出されるようになっている。

【0428】

更に、大入賞口に入賞する遊技球は、第1カウントスイッチ151SG023Aにて検出された後に第2カウントスイッチ151SG023Bまたは第3カウントスイッチ151SG023Cにて検出されるようになっており、普電入賞口に入賞する遊技球は、第4カウントスイッチ151SG023Dにて検出された後に第5カウントスイッチ151SG023Eまたは第6カウントスイッチ151SG023Fにて検出されるようになっており、一般入賞口151SG010に入賞する遊技球は、第7カウントスイッチ151SG023Gにて検出されるようになっている。

【0429】

尚、本特徴部151SGにおける特別可変入賞球装置151SG701内には、図示しないソレノイドの駆動によって第1カウントスイッチ151SG023Aにて検出された遊技球を第2カウントスイッチ151SG023Bと第3カウントスイッチ151SG023Cとに振り分ける振分部材が設けられている。該振分部材は、小当り遊技中の特定の期間のみ遊技球を第2カウントスイッチ151SG023Bに向けて振り分けるように動作する。このため、本特徴部151SGにおける小当り遊技中は、遊技球が大入賞口に入賞したとしても必ずしもこれら遊技球が第2カウントスイッチ151SG023Bにて検出されるわけでは無いようになっている。

【0430】

そして、第1アウト口に進入する遊技球は、第1アウトスイッチ151SG041Aにて検出されるようになっており、第2アウト口に進入する遊技球は、第2アウトスイッチ151SG041Bにて検出されるようになっており、第3アウト口に進入する遊技球は、第3アウトスイッチ151SG041Cにて検出されるようになっている。

【0431】

次に、本特徴部151SGにおけるパチンコ遊技機1における構成について説明する。先ず、図11-11に示すように、主基板11に搭載されているスイッチ回路110には、前述したゲートスイッチ151SG021、第1始動口Aスイッチ151SG022A、第1始動口Bスイッチ151SG022B、第2始動口スイッチ151SG022C、第1カウントスイッチ151SG23A、第2カウントスイッチ151SG23B、第3

10

20

30

40

50

カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 C、第 4 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 D、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E、第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F、第 7 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 G、第 1 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 A、第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B、第 3 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 C が接続されている。

【 0 4 3 2 】

また、ソレノイド回路 1 1 1 には、前述したソレノイド 1 5 1 S G 0 8 2、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 1、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 6 がそれぞれ接続されている。

【 0 4 3 3 】

図 1 1 - 1 1 及び図 1 1 - 1 3 に示すように、本特徴部 1 5 1 S G における主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 5 1 S G 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。基板ケース 1 5 1 S G 2 0 1 には、後述するベース値を表示可能な表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 が配置されている。該表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 1 5 1 S G 2 0 1 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 は、基板ケース 1 5 1 S G 2 0 1 における主基板 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してもよい。

【 0 4 3 4 】

図 1 1 - 1 4 に示すように、表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 は、第 1 表示部 1 5 1 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 1 5 1 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 1 5 1 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 1 5 1 S G 0 2 9 D を備えている。第 1 表示部 1 5 1 S G 0 2 9 A ~ 第 4 表示部 1 5 1 S G 0 2 9 D は、いずれも「 8 」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。本特徴部 1 5 1 S G における表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 の表示制御は、パチンコ遊技機 1 の試験時において ROM 1 0 1 や RAM 1 0 2 の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになってきている。尚、本特徴部 1 5 1 S G における表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 では、後述するベース値算出処理において算出した低ベース状態におけるベース値を表示可能となっている。

【 0 4 3 5 】

また、図 1 1 - 1 及び図 1 1 - 1 1 に示すように、本特徴部 1 5 1 S G におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 1 5 1 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 1 5 1 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 1 5 1 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 1 5 1 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 1 5 1 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 1 5 1 S G 0 2 5 C 等が纏めて配置されている遊技情報表示部 1 5 1 S G 2 0 0 が設けられている。

【 0 4 3 6 】

図 1 1 - 1 5 (A) は、本実施の形態における特徴部 1 5 1 S G 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 1 1 - 1 5 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 0 4 3 7 】

10

20

30

40

50

図 1 1 - 1 5 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 1 5 1 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 1 5 1 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

10

【 0 4 3 8 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 1 1 - 1 5 (B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 4 3 9 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 1 1 - 1 5 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり D」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 5 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「小当たり」で大当たり種別が「小当たり A」となる旨の事前決定結果及び小当たり種別決定結果を通知する第 6 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 6 H は、可変表示結果が「小当たり」で大当たり種別が「小当たり B」となる旨の事前決定結果及び小当たり種別決定結果を通知する第 7 可変表示結果指定コマンドである。

20

30

【 0 4 4 0 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

40

【 0 4 4 1 】

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

50

【 0 4 4 2 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 0 4 4 3 】

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

【 0 4 4 4 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 1 5 1 S G 0 0 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 始動入賞口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 1 5 1 S G 0 0 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 始動入賞口入賞指定コマンドである。

【 0 4 4 5 】

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

【 0 4 4 6 】

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。

【 0 4 4 7 】

コマンド D 0 X X H は、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 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 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。

10

20

30

40

50

【 0 4 4 8 】

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

【 0 4 4 9 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【 0 4 5 0 】

図 1 1 - 1 6 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 1 - 1 6 に示すように、この実施の形態の特徴部 1 5 1 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 0 4 5 1 】

図 1 1 - 1 7 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本特徴部 1 5 1 S G では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

【 0 4 5 2 】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴

10

20

30

40

50

部 1 5 1 S G では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった 3 以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【 0 4 5 3 】

図 1 1 - 1 7 に示すように、本特徴部 1 5 1 S G におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

10

【 0 4 5 4 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G では、前述したようにスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「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。

【 0 4 5 5 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G 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 M R 3 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 M R 3 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

【 0 4 5 6 】

また、本特徴部 1 5 1 S G では、図 1 1 - 1 7 に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターン P A 2 - 1 の場合は、設定されている設定値が 1 の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が 2 の場合は、擬似連演出を 2 回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が 3 の場合は、擬似連演出を 3 回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン...等とすればよい。

30

【 0 4 5 7 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 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

【 0 4 5 8 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 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、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 1 1 - 1 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、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 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

50

タや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0459】

ROM 101が記憶する判定テーブルには、例えば図11-18(A)に示す表示結果判定テーブル、図11-18(B)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図11-18(C)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)図11-18(D)に示す小当り種別判定テーブル(第1特別図柄・第2特別図柄共通)の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

10

【0460】

図11-18(A)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101に記憶されているデータの集まりであって、MR 1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。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特別図柄が可変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特別図柄が可変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。

【0461】

図11-18(A)に示すように、変動特図指定バッファが第1である場合には、1/200の割合で大当りに当選するとともに1/200の割合で小当りに当選するように判定値が設定されている。一方で、変動特図指定バッファが第2である場合には、1/200の割合で大当りに当選するとともに1/6で小当りに当選するように判定値が設定されている。

20

【0462】

尚、本特徴部151SGでは、CPU 103は、図11-18(A)に示す表示結果判定テーブルを用いて可変表示結果を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特別図柄の可変表示である場合と第2特別図柄の可変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。

30

【0463】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR 2)に基づいて、大当りの種別を大当りA~大当りD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。尚、本特徴部151SGでは、図11-18(B)及び図11-18(C)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)には、大当りAから大当りCまでの3種類の大当りが設けられているのに対し、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)には、大当りDの1種類の大当りのみが設けられている。つまり、第1特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りAから大当りCまでの3種類の大当りのうちのいずれかとなる一方、第2特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りDのみとなる。

40

【0464】

図11-18(D)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、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(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、本特徴部151SGでは、小当りAの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ151SG023B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おり、小当りBの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッ

50

チ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過した場合、すなわち V 入賞大当たりが発生した場合は、大当たり種別が大当たり F の大当たり遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当たり E 及び大当たり F は、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値 M R 2 によって決定される大当たり種別ではなく、小当たり A と小当たり B のいずれの小当たり遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過したか否かによって決定される大当たり種別である。
【 0 4 6 5 】

ここで、本特徴部 1 5 1 S G における大当たり種別について、図 1 1 - 1 9 (A) 及び図 1 1 - 1 9 (B) を用いて説明する。本特徴部 1 5 1 S G では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において遊技状態が低ベース状態に移行する大当たり A と、大当たり遊技状態の終了後において遊技状態が第 1 高ベース状態に移行する大当たり B、大当たり遊技状態の終了後において遊技状態が第 2 高ベース状態に移行する大当たり C ~ 大当たり F が設けられている。

10

【 0 4 6 6 】

これら大当たり A ~ 大当たり F のうち、大当たり A ~ 大当たり C は、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。

【 0 4 6 7 】

大当たり D は、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 1 5 回 (いわゆる 1 5 ラウンド)、繰返し実行される大当たりであり、大当たり E は、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 9 回 (いわゆる 9 ラウンド)、繰返し実行される大当たりであり、大当たり F は、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 1 4 回 (いわゆる 1 4 ラウンド)、繰返し実行される大当たりである。

20

【 0 4 6 8 】

また、大当たり B の大当たり遊技終了後に移行する第 1 高ベース状態は、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示が合計で 1 0 0 回実行されるまで、或いは、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示が合計で 1 0 0 回実行される前に大当たりが発生するまで時短制御が実行される。そして、大当たり C ~ 大当たり F の大当たり遊技終了後に移行する第 2 高ベース状態は、第 1 特別図柄の可変表示が 1 0 0 回実行されるまで、第 2 特別図柄の可変表示が 1 0 回実行されるまで、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示が合計で 1 0 0 回実行されるまで、或いは、第 1 特別図柄の可変表示が 1 0 0 回実行されるまで、第 2 特別図柄の可変表示が 1 0 回実行されるまで、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示が合計で 1 0 0 回実行されるまでのいずれかの条件が成立する前に大当たりが発生するまで時短制御が実行される。

30

【 0 4 6 9 】

尚、大当たり B の大当たり遊技終了時、C P U 1 0 3 は、大当たり終了処理 (S 1 1 7) において時短フラグとともに遊技状態が第 1 高ベース状態であることを示す第 1 高ベース状態フラグをセットする。また、大当たり C ~ 大当たり F の大当たり遊技終了時、C P U 1 0 3 は、大当たり終了処理 (1 1 7) において時短フラグとともに遊技状態が第 2 高ベース状態であることを示す第 2 高ベース状態フラグをセットする。このようにすることで、C P U 1 0 3 は、普図当り時のスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターンを、低ベース状態、第 1 高ベース状態、第 2 高ベース状態の 3 つの遊技状態において異なる割合で決定することが可能となっている (図 1 1 - 7 (B) 参照)。

40

【 0 4 7 0 】

前述したように、第 1 高ベース状態とは、遊技球を右遊技領域 1 5 1 S G 0 2 2 R に打ち出すことによって第 1 始動入賞口 B と普電入賞口に入賞可能な遊技状態であり、第 2 高ベース状態とは、遊技球を右遊技領域 1 5 1 S G 0 2 2 R に打ち出すことによって第 1 始動入賞口 B、第 2 始動入賞口及び普電入賞口に入賞可能な遊技状態である。

【 0 4 7 1 】

尚、高ベース状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで通常状態 (低ベース状態) よりもスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 が退避位置から突出位置に突出し易く

50

なることで、普電入賞口に入賞した遊技球によって第1始動入賞口Bや第2始動入賞口が開放され、遊技球これら第1始動入賞口Bや第2始動入賞口に入賞し易くなる。特に第2高ベース状態においては、第2始動入賞口が頻繁に開放されることにより第2特別図柄の可変表示結果が第1特別図柄の可変表示結果よりも高い割合で小当たりとなる。このため、第2高ベース状態においては、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ことで、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。

【0472】

本特徴部151SGでは、大当たり種別として大当たりA～大当たりFの6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、設ける大当たり種別は7種類以上や5種類以下であってもよい。

10

【0473】

また、本特徴部151SGでは、図11-19(B)に示すように、第2高ベース状態は、大当たりが発生することを除けば、第1特別図柄の可変表示が100回実行されること、第2特別図柄の可変表示が10回実行されること、第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示が合計で100回実行されることのいずれかが成立することにもとづいて終了する(遊技状態が低ベース状態に移行する)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、第2高ベース状態については、例えば、第2特別図柄の可変表示が100回実行されることにもとづいて低ベース状態に移行する、つまり、実質次の大当たり(小当たり経由の大当たりを含む)が発生するまで第2高ベース状態が継続するようにしてもよい。

20

【0474】

また本特徴部151SGでは、遊技状態が第1高ベース状態や第2高ベース状態である場合は、特別図柄の可変表示回数を条件に遊技状態が低ベース状態に移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、遊技状態が第1高ベース状態や第2高ベース状態である場合は、可変表示結果が小当たりとなった回数が所定回数(例えば、10回)に達したことを条件に遊技状態が低ベース状態に移行してもよい。尚、図11-18(A)に示すように、本特徴部151SGでは、第2特別図柄の可変表示の方が第1特別図柄の可変表示よりも小当たり確率が高く設定されているので、遊技状態が第1高ベース状態や第2高ベース状態である場合については、第2特別図柄の可変表示結果が小当たりとなった回数が所定回数に達したことを条件に遊技状態が低ベース状態に移行してもよい。

30

【0475】

次に、本特徴部151SGにおけるCPU103の動作について説明する。本特徴部151SGにおける遊技制御用タイマ割込み処理では、CPU103は、図11-20に示すように、S21～S27に示すスイッチ処理、メイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理を実行した後、ベース値を算出するためのベース値算出処理(151SG028)と、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて賞球(遊技球)を払い出すための賞球払出処理(151SG029)を実行し、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0476】

40

図11-11に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間(バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで)は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ(特図プロセスフラグなど)と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示す

50

データとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0477】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【0478】

第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置151SG004A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等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0479】

第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置151SG004B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等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0480】

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。

【0481】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通した遊技球がゲートスイッチ151SG021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151SG020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、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲートを通した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0482】

遊技制御フラグ設定部には、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

10

20

30

40

50

フ状態を示すデータが記憶される。

【0483】

遊技制御タイマ設定部には、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。

【0484】

遊技制御カウンタ設定部には、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CPU103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。

10

【0485】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

20

【0486】

遊技制御バッファ設定部には、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。

【0487】

図11-21は、CPU103が実行する特別図柄通常処理(S110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理では、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(151SGS141)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置151SG004Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。

30

【0488】

151SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(151SGS141;N)、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(151SGS142)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0489】

40

151SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(S143)。

【0490】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後(151SGS144)、151SGS149に移行する。

【0491】

50

一方、151SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(151SGS141; Y)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(151SGS145)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置151SG004Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、151SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、151SGS145の処理は、151SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

10

【0492】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【0493】

151SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(151SGS145; N)、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(151SGS146)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【0494】

151SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(151SGS147)。

30

【0495】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後(151SGS148)、151SGS149に移行する。

【0496】

151SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図11-18(A)に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「小当たり」、「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」のいずれとするかを決定する(151SGS150)。

40

【0497】

151SGS150にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する(151SGS151)。そして、「大当たり」であると判定された場合には(151SGS151; Y)、遊技制御フラグ設定部に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(151SGS152)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファに応じた大当たり種別判定テーブルを選択してセットする(151SGS153)。このとき、CPU103は、変動特図指定バッファの値が「1」である場合は、図11-18(B)に示す

50

第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択してセットし、変動特図指定バッファの値が「2」である場合は、図 11 - 18 (C) に示す第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択してセットすれば良い。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値 MR 2 を示す数値データが、大当り種別判定テーブルにおいて「大当り A」、「大当り B」、「大当り C」、「大当り D」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する (151SGS154)。

【0498】

151SGS154 の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時間単出制御 (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の遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより (151SGS155)、決定された大当り種別を記憶して 151SGS156 に進む。一例として、大当り種別が「大当り A」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「大当り B」であれば「1」とし、「大当り C」であれば「2」とし、「大当り D」であれば「3」とすればよい。

【0499】

一方、151SGS151 にて「大当り」ではないと判定された場合には (151SGS151; N)、CPU103 は、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する (151SGS151a)。「小当り」であると判定された場合には (151SGS151a; Y)、遊技制御フラグ設定部に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする (151SGS151b)。このときには、小当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り種別判定テーブル (図 11 - 18 (D) 参照) を選択してセットする (151SGS151c)。こうしてセットされた小当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値 MR 2 を示す数値データが、小当り種別判定テーブルにおいて「小当り A」、「小当り B」の各小当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、小当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する (151SGS151d)。

【0500】

こうして決定された小当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた小当り種別バッファの格納値である小当り種別バッファ値を設定することなどにより (151SGS151e)、決定された小当り種別を記憶して 151SGS156 に進む。一例として、小当り種別が「小当り A」であれば小当り種別バッファ値を「0」とし、「小当り B」であれば「1」とすればよい。

【0501】

151SGS156 においては、大当り遊技状態に制御するか否か (大当りフラグがセットされているか否か) の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果、更には、小当り遊技状態に制御するか否か (小当りフラグがセットされているか否か) の事前決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、151SGS151 にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、151SGS154 における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。即ち、大当り種別を「大当り A」とする決定結果に応じて「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「大当り B」とする決定結果に応じて「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「大当り C」とする決定結果に応じて「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「大当り D」とする決定結果に応じて「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、特図表示結果を「小当り

10

20

30

40

50

」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0502】

151SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(151SGS157)、特別図柄通常処理を終了する。

【0503】

尚、151SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(151SGS145; Y)、所定のデモ表示設定を行ってから(151SGS158)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0504】

図11-22及び図11-23は、CPU103が実行する特別図柄停止処理(S113)を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、S32の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置151SG004Aや第2特別図柄表示装置151SG004Bに停止図柄を導出表示する制御を行う(151SGS171)。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置151SG004Aでの第1特別図柄の可変表示を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置151SG004Bでの第2特別図柄の可変表示を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う(151SGS172)。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定し(151SGS173)、大当りフラグがセットされていない場合(151SGS173; N)には、151SGS180に移行する。

【0505】

一方、大当りフラグがセットされている場合(151SGS173; Y)には、CPU103は、時短フラグや第1高ベース状態フラグ、第2高ベース状態フラグがセットされていればこれらフラグをクリアし(151SG174)、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始1指定コマンド(大当りA)、当り開始2指定コマンド(大当りB)、当り開始3指定コマンド(大当りC)当り開始4指定コマンド(大当りD)を送信するための設定を行う(151SGS175)。尚、151SGS175において設定された当り開始指定コマンドは、前述したコマンド制御処理(S27)にて演出制御基板12に送信される。

【0506】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う(151SGS176)。

【0507】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(151SGS177)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、大当りA~大当りCの場合には4回、大当りDの場合には15回)をセットする(151SGS178)。そして、後述する第1特図可変表示回数カウンタ及び第2特図可変表示回数カウンタの値を0にリセットするとともに(151SGS179a)、別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(S114)に対応した値である“4”に更新し(151SGS179b)、当該特別図柄停止処理を終了する。

【 0 5 0 8 】

一方、1 5 1 S G S 1 8 0においてCPU 1 0 3は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する。小当りフラグがセットされていない場合(1 5 1 S G S 1 8 0 ; N)には、1 5 1 S G S 1 9 8に移行する。一方、小当りフラグがセットされている場合は(1 5 1 S G S 1 8 0 ; Y)、CPU 1 0 3は、演出制御基板 1 2に、記憶されている小当りの種別に応じて当り開始 5 指定コマンド(小当り A)または当り開始 6 指定コマンド(小当り B)を送信するための設定を行う(1 5 1 S G S 1 8 1)。尚、1 5 1 S G S 1 8 1において設定された当り開始指定コマンドは、前述したコマンド制御処理(S 2 7)にて演出制御基板 1 2に送信される。

【 0 5 0 9 】

そして、小当り表示時間タイマに小当り表示時間(小当りが発生したことを、例えば、画像表示装置 5において報知する時間)に相当する値を設定する(1 5 1 S G S 1 8 2)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、小当りの場合には 2 回)をセットし(1 5 1 S G S 1 8 3)、時短フラグがセットされているか否か、つまり、高ベース状態(第 1 高ベース状態または第 2 高ベース状態)において小当りに当選したか否かを判定する(1 5 1 S G S 1 8 4)。時短フラグがセットされていない場合、つまり、低ベース状態(通常状態)において小当りに当選した場合は(1 5 1 S G S 1 8 4 ; N)、低ベース時小当りフラグをセットして1 5 1 S G S 1 8 6に進む(1 5 1 S G S 1 8 5)。尚、時短フラグがセットされている場合、つまり、高ベース状態において小当りに当選した場合は(1 5 1 S G S 1 8 4 ; Y)、1 5 1 S G S 1 8 5の処理を経由せずに1 5 1 S G S 1 8 6に進む。

【 0 5 1 0 】

そして、CPU 1 0 3は、1 5 1 S G S 1 8 6において、時短フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が第 1 高ベース状態または第 2 高ベース状態であるか否かを判定する。時短フラグがセットされていない場合(1 5 1 S G S 1 8 6 ; N)は、1 5 1 S G S 1 9 6に進み、時短フラグがセットされている場合(1 5 1 S G S 1 8 6 ; Y)は、変動特図指定バッファの値が 1 であるか否か、つまり、実行した可変表示が第 1 特別図柄の可変表示であるか否かを判定する(1 5 1 S G S 1 8 7)。変動特図指定バッファの値が 1 である場合(1 5 1 S G S 1 8 7 ; Y)は、高ベース状態中における第 1 特別図柄の可変表示回数を示す第 1 特図可変表示回数カウンタの値を + 1 して1 5 1 S G S 1 9 0に進む(1 5 1 S G S 1 8 8)。また、変動特図指定バッファの値が 2 である場合(1 5 1 S G S 1 8 7 ; N)は、高ベース状態中における第 2 特別図柄の可変表示回数を示す第 2 特図可変表示回数カウンタの値を + 1 して1 5 1 S G S 1 9 0に進む(1 5 1 S G S 1 8 9)。

【 0 5 1 1 】

次いで、1 5 1 S G S 1 9 0においてCPU 1 0 3は、第 1 特図可変表示回数カウンタの値と第 2 特図可変表示回数カウンタの値の和が 1 0 0 であるか否かを判定する。第 1 特図可変表示回数カウンタの値と第 2 特図可変表示回数カウンタの値の和が 9 9 以下である場合(1 5 1 S G S 1 9 0 ; N)は、更に遊技状態が第 1 高ベース状態であるか否か、つまり、第 1 高ベース状態フラグがセットされているか否かを判定する(1 5 1 S G S 1 9 1)。遊技状態が第 2 高ベース状態である場合(1 5 1 S G S 1 9 1 ; N)は、第 1 特図可変表示回数カウンタの値が 1 0 0 であるか否かを判定する(1 5 1 S G S 1 9 2)。第 1 特図可変表示回数カウンタの値が 9 9 以下である場合(1 5 1 S G S 1 9 1 ; N)は、第 2 特図可変表示回数カウンタの値が 1 0 であるか否かを判定する(1 5 1 S G S 1 9 3)。第 2 特図可変表示回数カウンタの値が 9 以下である場合(1 5 1 S G S 1 9 3 ; N)は、1 5 1 S G S 1 9 6に進む。

【 0 5 1 2 】

また、第 1 特図可変表示回数カウンタの値と第 2 特図可変表示回数カウンタの値の和が 1 0 0 である場合(1 5 1 S G S 1 9 0 ; Y)、遊技状態が第 1 高ベース状態である場合(1 5 1 S G S 1 9 1 ; Y)、第 1 特図可変表示回数カウンタの値が 1 0 0 である場合

10

20

30

40

50

(1 9 1 S G S 1 9 2 ; Y)、第 2 特図可変表示回数カウンタの値が 1 0 である場合 (1 8 1 S G S 1 9 3 ; Y) は、時短フラグ、第 1 高ベース状態フラグ、第 2 高ベース状態フラグのうちセットされているフラグをクリアし (1 5 1 S G S 1 9 4)、第 1 特図可変表示回数カウンタの値と第 2 特図可変表示回数カウンタの値を 0 にリセットして 1 5 1 S G S 1 9 6 に進む (1 5 1 S G S 1 9 5)。

【 0 5 1 3 】

1 5 1 S G 1 6 1 において C P U 1 0 3 は、時短フラグのセット状態に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理 (S 1 1 8) に対応した値である “ 8 ” に更新し、当該特別図柄停止処理を終了する (1 5 1 S G S 1 9 7)。

【 0 5 1 4 】

一方、1 5 1 S G S 1 9 8 において、C P U 1 0 3 は、時短フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が第 1 高ベース状態または第 2 高ベース状態であるか否かを判定する。時短フラグがセットされていない場合 (1 5 1 S G S 1 9 8 ; N) は、1 5 1 S G S 2 0 8 に進み、時短フラグがセットされている場合 (1 5 1 S G S 1 9 8 ; Y) は、変動特図指定バッファの値が 1 であるか否か、つまり、実行した可変表示が第 1 特別図柄の可変表示であるか否かを判定する (1 5 1 S G S 1 9 9)。変動特図指定バッファの値が 1 である場合 (1 5 1 S G S 1 9 9 ; Y) は、高ベース状態中における第 1 特別図柄の可変表示回数を示す第 1 特図可変表示回数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 2 0 2 に進む (1 5 1 S G S 2 0 0)。また、変動特図指定バッファの値が 2 である場合 (1 5 1 S G S 1 9 9 ; N) は、高ベース状態中における第 2 特別図柄の可変表示回数を示す第 2 特図可変表示回数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 2 0 2 に進む (1 5 1 S G S 2 0 1)。

【 0 5 1 5 】

次いで、1 5 1 S G S 2 0 2 において C P U 1 0 3 は、第 1 特図可変表示回数カウンタの値と第 2 特図可変表示開示数カウンタの値の和が 1 0 0 であるか否かを判定する。第 1 特図可変表示回数カウンタの値と第 2 特図可変表示開示数カウンタの値の和が 9 9 以下である場合 (1 5 1 S G S 2 0 2 ; N) は、更に遊技状態が第 1 高ベース状態であるか否か、つまり、第 1 高ベース状態フラグがセットされているか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 0 3)。遊技状態が第 2 高ベース状態である場合 (1 5 1 S G S 2 0 3 ; N) は、第 1 特図可変表示回数カウンタの値が 1 0 0 であるか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 0 4)。第 1 特図可変表示回数カウンタの値が 9 9 以下である場合 (1 5 1 S G S 2 0 4 ; N) は、第 2 特図可変表示回数カウンタの値が 1 0 であるか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 0 5)。第 2 特図可変表示回数カウンタの値が 9 以下である場合 (1 5 1 S G S 2 0 5 ; N) は、1 5 1 S G S 2 0 8 に進む。

【 0 5 1 6 】

また、第 1 特図可変表示回数カウンタの値と第 2 特図可変表示開示数カウンタの値の和が 1 0 0 である場合 (1 5 1 S G S 2 0 2 ; Y)、遊技状態が第 1 高ベース状態である場合 (1 5 1 S G S 2 0 3 ; Y)、第 1 特図可変表示回数カウンタの値が 1 0 0 である場合 (1 9 1 S G S 2 0 4 ; Y)、第 2 特図可変表示回数カウンタの値が 1 0 である場合 (1 8 1 S G S 2 0 5 ; Y) は、時短フラグ、第 1 高ベース状態フラグ、第 2 高ベース状態フラグのうちセットされているフラグをクリアし (1 5 1 S G S 2 0 6)、第 1 特図可変表示回数カウンタの値と第 2 特図可変表示回数カウンタの値を 0 にリセットして 1 5 1 S G S 2 0 8 に進む (1 5 1 S G S 2 0 7)。

【 0 5 1 7 】

1 5 1 S G 2 0 8 において C P U 1 0 3 は、時短フラグのセット状態に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理 (S 1 1 0) に対応した値である “ 0 ” に更新し、当該特別図柄停止処理を終了する (1 5 1 S G S 2 0 9)。

【 0 5 1 8 】

10

20

30

40

50

図 1 1 - 2 4 は、C P U 1 0 3 が実行する小当り開放前処理 (S 1 1 8) を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、C P U 1 0 3 は、先ず小当り表示時間タイマを - 1 し (1 5 1 S G S 2 1 1)、該小当り表示時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 1 2)。小当り表示時間タイマがタイマアウトしていない場合は (1 5 1 S G S 2 1 2 ; N)、小当り開放前処理を終了する一方、小当り表示時間タイマがタイマアウトした場合は (1 5 1 S G S 2 1 2 ; Y)、大入賞口を開放状態とするための開放時間タイマに予め定められている期間 (例えば、1 秒) に応じた値をセットする (1 5 1 S G S 2 1 3)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放中処理 (S 1 1 9) に対応した値である “ 9 ” に更新し (S 2 0 4)、当該小当り開放前処理を終了する。

10

【 0 5 1 9 】

図 1 1 - 2 5 は、C P U 1 0 3 が実行する小当り開放中処理 (S 1 1 9) を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、先ず開放時間タイマの値を - 1 する (1 5 1 S G S 2 2 1)。そして、C P U 1 0 3 は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 2 2)。

【 0 5 2 0 】

開放時間タイマがタイマアウトした場合は (1 5 1 S G S 2 2 2 ; Y)、1 5 1 S G S 2 3 5 に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は (1 5 1 S G S 2 2 2 ; N)、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 2 3)。大入賞口の開放タイミングである場合 (1 5 1 S G S 2 2 3 ; Y) は、C P U 1 0 3 は大入賞口雇用のソレノイド 1 5 1 S G 0 8 2 を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する (1 5 1 S G S 2 2 4)。そして、大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い (1 5 1 S G S 2 2 5)、1 5 1 S G S 2 2 6 に移行する。尚、1 5 1 S G S 2 2 5 において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板 1 2 に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は (1 5 1 S G S 2 2 3 ; N)、1 5 1 S G S 2 2 4 及び 1 5 1 S G S 2 2 5 を経由せずに 1 5 1 S G S 2 2 6 に移行する。

20

【 0 5 2 1 】

1 5 1 S G S 2 2 6 において、C P U 1 0 3 は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は (1 5 1 S G S 2 2 6 ; Y)、C P U 1 0 3 は大入賞口雇用のソレノイド 1 5 1 S G 0 8 2 を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する (1 5 1 S G S 2 2 7)。そして、大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い (1 5 1 S G S 2 2 8)、1 5 1 S G S 2 2 9 に移行する。尚、1 5 1 S G S 2 2 8 において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板 1 2 に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は (1 5 1 S G S 2 2 6 ; N)、1 5 1 S G S 2 2 7 及び 1 5 1 S G S 2 2 8 を経由せずに 1 5 1 S G S 2 2 9 に移行する。

30

【 0 5 2 2 】

1 5 1 S G S 2 2 9 において、C P U 1 0 3 は、第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなったか否かを判定する。第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなっていない場合は (1 5 1 S G S 2 2 9 ; N)、小当り開放中処理を終了し、第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなっている場合は (1 5 1 S G S 2 2 9 ; Y)、既に第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなったこと、すなわち遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過したことを示す V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 3 0)。V 入賞フラグがセットされている場合は (1 5 1 S G S 2 3 0 ; Y)、小当り開放中処理を終了し、V 入賞フラグがセットされていない場合は (1 5 1 S G S 2 3 0 ; N)、V 入賞フラグをセットする (1 5 1 S G S 2 3 1)。

40

【 0 5 2 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対する V 入賞通知コマンドの送信設定を

50

行う(151SGS232)。尚、V入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理(S27)において演出制御基板12に送信される。また、CPU103は、大入賞口が開放状態であれば、大入賞口扉用のソレノイド151SG082を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御し(151SGS233)、開放時間タイマをクリアする(151SGS234)。

【0524】

そして、151SGS235において、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理(S120)に対応した値である“10”に更新し、当該小当り開放中処理を終了する。

【0525】

図11-26は、CPU103が実行する小当り終了処理(S120)を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する(151SGS241)。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は(151SGS241;N)、小当りフラグをクリアし(151SGS242)、演出制御基板12に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの送信設定を行う(151SGS243)。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理(S27)において演出制御基板12に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし(151SGS244)、小当り終了処理を終了する。

【0526】

一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は(151SGS241;Y)、小当り終了表示タイマの値を-1する(151SGS245)。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(151SGS246)。小当り終了表示時間が経過していない場合は(151SGS246;N)、CPU103は第2カウントスイッチ151SG023Bがオンとなったか否かを判定する(151SGS247)。第2カウントスイッチ151SG023Bがオンとなっていない場合は(151SGS247;N)、小当り終了処理を終了し、第2カウントスイッチ151SG023Bがオンとなっている場合は(151SGS247;Y)、既に第2カウントスイッチ151SG023Bがオンとなったこと、すなわち遊技球が第2カウントスイッチ151SG023Bを通過したことを示すV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(151SGS248)。V入賞フラグがセットされている場合は(151SGS248;Y)、小当り終了処理を終了し、V入賞フラグがセットされていない場合は(151SGS248;N)、V入賞フラグをセットする(151SGS249)。

【0527】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対するV入賞通知コマンドの送信設定を行う(151SGS250)。尚、V入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理(S27)において演出制御基板12に送信される。また、CPU103は、時短フラグがセットされているか否かを判定する(151SG251)。時短フラグがセットされている場合(151SGS251;Y)は、小当り終了処理を終了し、時短フラグがセットされていない場合(151SG251;N)は、低ベース時小当りフラグをセットして小当り終了処理を終了する(151SGS252)。

【0528】

また、151SGS246において小当り終了表示時間が経過した場合は(151SGS246;Y)、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(151SGS253)。V入賞フラグがセットされている場合は(151SGS253;Y)、CPU103はV入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする(151SGS254、151SGS255)。そして、CPU103は、当該V入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当りE」と「大当りF」とから決定する(151SGS256)。尚、大当り種別は、図11-18(D)に示すように、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りA」である場合は、大当り種別を「大当りE」に決定

10

20

30

40

50

し、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りB」である場合は、大当り種別を「大当りF」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより(151SGS257)、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が「大当りE」であれば大当り種別バッファ値を「4」とし、「大当りF」であれば「5」とすればよい。

【0529】

151SGS257の実行後、CPU103は、低ベース時小当りフラグがセットされていればクリアする(151SGS258)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(S114)に対応した値である“4”に更新し(151SGS259)、小当り終了処理を終了する。

10

【0530】

つまり、本特徴部151SGでは、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第2カウントスイッチ151SF023Bを通過するようになっているため、小当り遊技終了直前に大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第2カウントスイッチ151SG023Bを通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

【0531】

尚、151SGS253においてV入賞フラグがセットされていない場合は(151SGS;N)、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S110)に対応した値である“0”に更新し(151SGS260)、小当り終了処理を終了する。

20

【0532】

図11-27は、図11-20に示すベース値算出処理(151SGS028)を示すフローチャートである。ベース値算出処理においてCPU103は、まず、遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを判定する(151SGS261)。大当り遊技状態である場合(151SGS261;Y)はベース値算出処理を終了し、大当り遊技状態でない場合(151SGS261;N)は、更に遊技状態が小当り遊技状態であるか否かを判定する(151SGS262)。

【0533】

30

遊技状態が小当り遊技状態でない場合(151SGS262;N)、CPU103は、遊技状態が低ベース状態(通常状態)であるか否かを判定する。低ベース状態でない場合、つまり、第1高ベース状態や第2高ベース状態である場合(151SGS263;N)は、ベース値算出処理を終了する。また、遊技状態が低ベース状態である場合(151SGS263;Y)は、第1始動口Aスイッチ151SG022AがONとなったか否か、つまり、遊技球が第1始動入賞口Aに入賞して第1始動口Aスイッチ151SG022Aにて検出されたか否かを判定する(151SGS264)。

【0534】

第1始動口Aスイッチ151SG022AがONとなった場合(151SGS264)、CPU103は、賞球払出処理において払い出される賞球数の合計を示す賞球数カウンタの値を+3するとともに遊技盤2上から排出された遊技球数を示すアウト数カウンタの値を+1して151SGS267に進む(151SGS265、151SGS266)。尚、第1始動口AスイッチがOFFである場合(151SGS264;N)は、151SGS265及び151SGS266の処理を実行せずに151SGS267に進む。

40

【0535】

151SGS267においてCPU103は、第1始動口Bスイッチ151SG022BがONとなったか否か、つまり、遊技球が第1始動入賞口Bに入賞して第1始動口Bスイッチ151SG022Bにて検出されたか否かを判定する。第1始動口Bスイッチ151SG022BがONとなった場合(151SGS267;Y)は、賞球数カウンタの値を+1するとともにアウト数カウンタの値を+0する(151SGS268、151SG

50

S 2 6 9)。また、アウト数カウンタの値を + 0 する (アウト数カウンタの値を加算せずに) とともに、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内に残留している遊技球数を示す残留数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 2 7 4 に進む (1 5 1 S G S 2 7 3、 1 5 1 S G 2 7 3 a)。尚、第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C が O F F である場合 (1 5 1 S G S 2 6 7 ; N) は、 1 5 1 S G S 2 7 2 及び 1 5 1 S G S 2 7 3 a の処理を実行せずに 1 5 1 S G S 2 7 4 に進む。

【 0 5 3 6 】

1 5 1 S G S 2 7 4 において C P U 1 0 3 は、第 4 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 D が O N となったか否か、つまり、遊技球が普電入賞口に入賞して第 4 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 D に検出されたか否かを判定する。第 4 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 D が O N となった場合 (1 5 1 S G S 2 7 4 ; Y) は、賞球数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 2 7 6 に進み、第 4 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 D が O F F である場合 (1 5 1 S F S 2 7 4 ; N) は、 1 5 1 S G S 2 7 5 の処理を実行せずに 1 5 1 S G S 2 7 6 に進む。

10

【 0 5 3 7 】

1 5 1 S G S 2 7 6 において C P U 1 0 3 は、第 7 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 G が O N となったか否か、つまり、一般入賞口 1 5 1 S G 0 1 0 に遊技球が入賞して第 7 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 G に検出されたか否かを判定する。第 7 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 G が O N となった場合 (1 5 1 S G S 2 7 6 ; Y) は、賞球数カウンタの値を + 3 するとともにアウト数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 2 7 9 に進み (1 5 1 S G S 2 7 7、 1 5 1 S G S 2 7 8)、第 7 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 G が O F F である場合 (1 5 1 S G S 2 7 6 ; N) は、 1 5 1 S G S 2 7 7 及び 1 5 1 S G S 2 7 8 の処理を実行せずに 1 5 1 S G S 2 7 9 に進む。

20

【 0 5 3 8 】

1 5 1 S G S 2 7 9 において C P U 1 0 3 は、第 1 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 A、第 3 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 C、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E、第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F のいずれかが O N となったか否か、つまり、遊技球がこれら第 1 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 A、第 3 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 C、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E、第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F を通過して遊技盤 2 の背面側に誘導されて排出されたか否かを判定する。第 1 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 A、第 3 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 C、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E、第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F のいずれかが O N となった場合 (1 5 1 S G S 2 7 9 ; Y) は、アウト数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 2 8 1 に進み (1 5 1 S G S 2 8 0)、第 1 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 A、第 3 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 C、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E、第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F のいずれも O F F である場合 (1 5 1 S G S 2 7 9 ; N) は、 1 5 1 S G S 2 8 0 の処理を実行せずに 1 5 1 S G S 2 8 1 に進む。

30

【 0 5 3 9 】

1 5 1 S G S 2 8 1 において C P U 1 0 3 は、第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B が O N となったか否か、つまり、遊技球が第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B を通過して遊技盤 2 の背面側に誘導されて排出されたか否かを判定する。第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B が O N となった場合 (1 5 1 S G S 2 8 1 ; Y) は、更に残留数カウンタの値が 1 以上であるか否か、つまり、第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口入賞した遊技球のうち未だアウト用流路 1 5 1 S G 7 1 4 を流下している遊技球が有るか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 8 2)。

40

【 0 5 4 0 】

残留数カウンタの値が 1 以上である場合 (1 5 1 S G S 2 8 2 ; Y) は、残留数カウンタの値を - 1 するとともにアウト数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 2 9 1 に進む (1 5 1 S G S 2 8 3、 1 5 1 S G S 2 8 4)。つまり、本特徴部 1 5 1 S G では、第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口に遊技球が入賞した場合には、該入賞タイミングではアウト

50

数カウンタの値を変化させず、該入賞した遊技球が第2アウト靴を通過したことにもとづいてアウト数カウンタの値を+1するようになっている。

【0541】

一方で、残留数カウンタの値が0である場合(151SGS282;N)は、151SGS283の処理を実行すること無くアウト数カウンタの値を+1して151SGS291に進む(151SGS284)。尚、151SGS281において第2アウトスイッチ151SG041BがOFFである場合(151SGS281;N)は、151SGS282~151SGS284の処理を実行すること無く151SGS291に進む。

【0542】

また、151SGS262において遊技状態が小当り遊技状態であると判定した場合(151SGS262;Y)、CPU103は、低ベース時小当りフラグがセットされているか否かを判定する(151SGS286)。低ベース時小当りフラグがセットされていない場合(151SGS286;N)はベース値算出処理を終了し、低ベース時小当りフラグがセットされている場合(151SGS286;Y)は、更に第1カウントスイッチ151SG023AがONとなったか否かを判定する(151SGS287)。

【0543】

第1カウントスイッチ151SG023AがOFFである場合(151SGS287;N)は151SGS291に進み、第1カウントスイッチ151SG023AがONとなった場合(151SGS287;Y)は、更にV入賞フラグがセットされているか否か、つまり、第1カウントスイッチ151SG023AがONとなったタイミングがV入賞の後であるか否かを判定する(151SGS288)。V入賞フラグがセットされている場合、つまり、第1カウントスイッチ151SG023AがONとなったタイミングがV入賞の後である場合(151SGS288;Y)は151SGS291に進み、V入賞フラグがセットされていない場合、つまり、第1カウントスイッチ151SG023AがONとなったタイミングはV入賞よりも前(未だV入賞が発生していない)である場合(151SGS288;N)は、賞球数カウンタの値を+15するとともにアウト数カウンタの値を+1して151SGS291に進む(151SGS289、151SGS290)。

【0544】

そして、151SGS291においてCPU103は、アウト数カウンタの値が6000以上であるか否かを判定する。アウト数カウンタの値が5999以下である場合(151SGS291;N)はベース値算出処理を終了し、アウト数カウンタの値が6000以上である場合(151SGS291;Y)は、アウト数カウンタの値と賞球数カウンタの値とから低ベース状態におけるベース値を算出する(151SGS292)。そして、該算出した低ベース状態でのベース値を表示モニタ151SG029に更新表示するとともに(151SGS293)、アウト数カウンタ及び賞球数カウンタの値を0にリセットしてベース値算出処理を終了する(151SGS294)。

【0545】

以上のように、本特徴部151SGにおいては、遊技状態が低ベース状態である場合の6000球毎のベース値を算出し、該算出したベース値を表示モニタ151SG029に更新表示するようになっている。

【0546】

特に図11-27及び図11-28(A)に示すように、低ベース状態の第1特別図柄の可変表示において小当りに当選した場合(可変表示結果が小当りとなった場合)は、小当り遊技が開始されてからV入賞が発生するまで(遊技球が第2カウントスイッチ151SG023Bにて検出されるまで)に第1始動入賞口Bや第2始動入賞口、大入賞口に遊技球が入賞したことにもとづく賞球についてはベース値を算出するための賞球数に含める(賞球数カウンタに加算する対象に含める)一方で、V入賞が発生した後に第1始動入賞口Bや第2始動入賞口、大入賞口に遊技球が入賞したことにもとづく賞球についてはベース値を算出するための賞球数に含めない(賞球数カウンタに加算する対象に含めない)ようになっている。

【 0 5 4 7 】

また、図 1 1 - 2 7 及び図 1 1 - 2 8 (B) に示すように、大当り B ~ 大当り F の大当り遊技終了後の高ベース状態での可変表示において小当りに当選した場合（可変表示結果が小当りとなった場合）は、小当り遊技中に V 入賞が発生したか否かにかかわらず第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口、大入賞口に遊技球が入賞したことにもとづく賞球についてはベース値を算出するための賞球数に含めない（賞球数カウンタに加算する対象に含めない）ようになっている。

【 0 5 4 8 】

更に、図 1 1 - 2 7 及び図 1 1 - 2 8 (C) に示すように、高ベース状態の終了条件（図 1 1 - 1 9 (B) 参照）が成立したことにもとづき遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に変化（移行）した場合は、高ベース状態中に第 2 特別図柄の保留記憶が最大で 4 個記憶されている場合がある。このため、遊技状態が低ベース状態である場合においても第 2 特別図柄の可変表示が最大で 4 回実行されるが、該最大で 4 回の第 2 特別図柄の可変表示において小当りに当選した場合（可変表示結果が小当りとなった場合）は、小当り遊技が開始されてから V 入賞が発生するまで（遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B にて検出されるまで）に第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口、大入賞口に遊技球が入賞したことにもとづく賞球についてはベース値を算出するための賞球数に含める（賞球数カウンタに加算する対象に含める）一方で、V 入賞が発生した後に第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口、大入賞口に遊技球が入賞したことにもとづく賞球についてはベース値を算出するための賞球数に含めない（賞球数カウンタに加算する対象に含めない）ようになっている。

【 0 5 4 9 】

尚、図 1 1 - 2 8 (C) に示すように、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行した直後は、最大で 4 回の第 2 特別図柄の可変表示が実行されるが、画像表示装置 5 に低ベース状態用の背景画像を表示することや、スピーカ 8 L、8 R から右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R に向けての遊技球の打ち出しを停止して左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L に向けての遊技球の打ち出しに切り替える旨の指示を行うことによって、遊技者に対して遊技状態が低ベース状態に移行したことを報知してもよい。

【 0 5 5 0 】

以上、本特徴部 1 5 1 S G におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、図 1 1 - 2 8 (A) に示すように、低ベース状態の第 1 特別図柄の可変表示において可変表示結果が小当りとなった場合は、該可変表示にもとづく小当り遊技中に付与された賞球数を賞球数カウンタに加算するので、低ベース状態において開放状態に変化した大入賞口に遊技球が入賞することによって付与された賞球数を賞球数カウンタに加算することによって低ベース状態におけるベース値を表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 に算出することができるようになっている。

【 0 5 5 1 】

また、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内には、大入賞口に入賞した遊技球を検出可能な第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B が設けられており、小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B によって検出される（小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過する）ことによって大当り遊技状態に制御されるようになっているので、小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 5 2 】

また、低ベース状態において第 1 特別図柄の可変表示結果が小当りとなる場合においては、該可変表示にもとづく小当り遊技中の V 入賞が発生する前（遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過する前）の期間においては、大入賞口に遊技球が入賞することによって付与された賞球数を賞球数カウンタに加算する一方で、該可変表示にもとづく小当り遊技中の V 入賞が発生した後の期間においては、大入賞口に遊技球が入賞することによって付与された賞球数を賞球数カウンタに加算しないようになっているので、小当り遊技中において遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過した後、す

なわち大当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することによって付与された賞球数が賞球数カウンタに加算されることによって低ベース状態のベース値として不適切な値が表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 に表示されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 5 5 3 】

また、特徴部 1 5 1 S G のパチンコ遊技機 1 においては、左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L と右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R とが設けられているとともに、低ベース状態では主に左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L に向けて遊技球を発射することで遊技を行うことが可能である一方で、高ベース状態では主に右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R に向けて遊技球を発射することで遊技を行うことが可能となっており、図 1 1 - 1 及び図 1 1 - 5 に示すように、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 1 5 1 S G 7 0 1 は右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R に設けられている。このため、第 1 特別図柄の可変表示結果が小当りとなった場合は、該可変表示にもとづく小当り遊技中に大入賞口に入賞することによって付与された賞球数を考慮して低ベース状態のベース値を表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 に表示することができる。

10

【 0 5 5 4 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G では、右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R に大入賞口を設けることによって、左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は大入賞口に入賞不能であ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、例えば、大入賞口を入賞球装置 6 A と第 1 アウト口との間に設けることによって、右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球と左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球の両方が大入賞口に入賞可能としてもよい。

20

【 0 5 5 5 】

また、図 1 1 - 2 8 (C) に示すように、C P U 1 0 3 は、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行した直後の最大で 4 回の第 2 特別図柄の可変表示において可変表示結果が小当りとなることによって小当り遊技状態に制御するので、低ベース状態における第 2 特別図柄の可変表示結果が小当りとなることによって開放状態となった大入賞口に入賞することにより付与された賞球数を考慮した低ベース状態におけるベース値を表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 に表示することができる。

【 0 5 5 6 】

また、図 1 1 - 2 7 に示すベース値算出処理において C P U 1 0 3 は、1 5 1 S G S 2 6 4 ~ 1 5 1 S G S 2 6 6 の処理に示すように、第 1 始動口 A スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 A が O N となった場合（第 1 始動口 A スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 A が遊技球を検出した場合）は、アウト数カウンタの値と賞球数カウンタの値の両方を加算するが、1 5 1 S G S 2 7 1 ~ 1 5 1 S G S 2 7 3 a の処理に示すように、第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C が O N となった場合（第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C が遊技球を検出した場合）は、アウト数カウンタの値の加算を行わずに賞球数カウンタの値のみ加算するので、C P U 1 0 3 によって算出される低ベース状態でのベース値が不正確となってしまうことを防ぐことができる。

30

【 0 5 5 7 】

また、図 1 1 - 2 7 に示すベース値算出処理において C P U 1 0 3 は、1 5 1 S G S 2 8 1 ~ 1 5 1 S G S 2 8 4 に示すように、遊技球が第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出された後、該遊技球が第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B にて検出されたことによりアウト数カウンタの値を加算するので、遊技球が遊技盤 2 から排出されたタイミングで正確にアウト数カウンタの値を加算することできるとともに、遊技球が第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B にて検出されたことによるアウト数カウンタの加算処理が複雑化してしまうことを防ぐことができる。

40

【 0 5 5 8 】

また、図 1 1 - 1 及び図 1 1 - 5 に示すように、第 1 アウト口は左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球と右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球が進入可能に設けられている一方で、第 2 アウト口は右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技

50

球が進入可能であるとともに左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球が進入不能に設けられているので、左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球や右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球を的確に遊技盤 2 か排出することができるとともに、や右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球について正確な割合を算出することができる。

【 0 5 5 9 】

また、図 1 1 - 5 に示すように、右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R には、第 2 始動入賞口及び第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C、第 2 アウト口及び第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B が一体に設けられた入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 が設けられているので、第 2 入賞口および第 2 アウト口に進入した遊技媒体を第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B にて検出可能とするためのアウト用流路 1 5 1 S G 7 1 4 を入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内に的確に設けることができる。

10

【 0 5 6 0 】

また、図 1 1 - 2 7 におけるベース値算出処理において C P U 1 0 3 は、1 5 1 S G S 2 7 1 ~ 1 5 1 S G S 2 7 3 a に示すように、遊技球が第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出されたことによりアウト数カウンタの値に 0 を加算する処理を実行するので、遊技球が第 1 始動口スイッチ A 1 5 1 S G 0 2 2 A にて検出されたときと処理を共通化することができるので、ベース値算出処理のプログラムを簡素化することができる。特に本特徴部 1 5 1 S G では、第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B にて遊技球が検出されたタイミングでアウト数カウンタの値に 1 を加算する処理を実行しているので、遊技球が第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出されたタイミングでアウト数カウンタの値に 0 を加算する処理を実行することで、二重にアウト数カウンタに 1 が加算されてしまうことを防ぐことができる。

20

【 0 5 6 1 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G では、ベース値算出処理において、遊技球が第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出されたことによりアウト数カウンタの値に 0 を加算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、遊技球が第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出された場合には、前述したアウト数カウンタの値に 0 を加算する処理を実行しない（アウト数カウンタの値にいずれの数値も加算しない）ようにしてもよい。

30

【 0 5 6 2 】

以上、本実施の形態の特徴部 1 5 1 S G を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部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。

【 0 5 6 3 】

例えば、前記特徴部 1 5 1 S G では、可変表示結果が大当たりとなったことにもとづいて大当たり遊技状態に制御可能であるとともに、小当たり遊技中に V 入賞が発生したことにもとづいて大当たり遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機 1（所謂 1 種 2 種混合機）に本発明を適用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、例えば、大当たり遊技終了後に小当たりの発生頻度が向上する、或いは、小当たり遊技中における大入賞口への入賞頻度が向上する特殊状態（所謂小当たりラッシュ）に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。尚、このように所謂小当たりラッシュ機能を搭載したパチンコ遊技機 1 に本発明を適用する場合は、前記特徴部 1 5 1 S G と同様に、小当たりラッシュ中に遊技球が大入賞口に入賞したことにもとづいて付与された賞球については、ベース値を算出するための賞球数に含めない（大入賞口に入賞したことにより付与された賞球数を賞球数カウンタに加算しない）ようにすることで、表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 に不適切なベース値が表示されてしまうことを防ぐようにすればよい。

40

【 0 5 6 4 】

また、前記特徴部 1 5 1 S G では、図 1 1 - 5 に示すように、普電入賞口に入賞した遊技球は第 4 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 D を通過した後に第 5 カウントスイッチ 1

50

５１ＳＧ０２３Ｅまたは第６カウントスイッチ１５１ＳＧ０２３Ｆを通過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、例えば、第４カウントスイッチ１５１ＳＧ０２３Ｄを通過した遊技球と第５カウントスイッチ１５１ＳＧ０２３Ｅ及び第６カウントスイッチ１５１ＳＧ０２３Ｆを通過した遊技球数をカウントすることによって、同一の遊技球が第５カウントスイッチ１５１ＳＧ０２３Ｅ及び第６カウントスイッチ１５１ＳＧ０２３Ｆを繰返し通過して第１始動入賞口Ｂや第２始動入賞口を開放するといった不正行為を検出可能としてもよい。

【０５６５】

また、前記特徴部１５１ＳＧでは、表示モニタ１５１ＳＧ０２９において低ベース状態でのベース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、該ベース値に関する情報であれば表示モニタ１５１ＳＧ０２９に表示する情報は低ベース状態におけるベース値以外の情報（例えば、算出したベース値が予め定められている基準値よりも高いか否か等）でもよい。

10

【０５６６】

また、前記特徴部１５１ＳＧでは、ＣＰＵ１０３がベース値算出処理（図１１－２０参照）を実行することで低ベース状態でのベース値を算出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、該ベース値の算出に係るプログラムは、ＲＯＭ１０１における遊技の進行に係るプログラムが記憶されている領域とは異なる領域に記憶されていてもよい。また、このように遊技の進行とは関連しないプログラムに使用されるデータ（ベース値の算出に用いる数値データや、算出された数値データ等）は、ＲＡＭ１０２における遊技の進行に係るデータが記憶されている領域とは異なる領域に記憶されるものとしてもよい。

20

【０５６７】

また、前記特徴部１５１ＳＧでは、アウト球数が６０００球に達する毎に低ベース状態におけるベース値を算出して表示モニタ１５１ＳＧ０２９に更新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、第１高ベース状態や第２高ベース状態におけるベース値を算出して表示モニタ１５１ＳＧ０２９に更新表示可能としてもよいし、また、過去に算出したベース値を記憶しておき、これら記憶しているベース値の平均値を表示モニタ１５１ＳＧ０２９にて表示可能としてもよい。

【符号の説明】

30

【０５６８】

１ パチンコ遊技機、２ 遊技盤、３ 遊技機用枠、４Ａ，４Ｂ 特別図柄表示装置、５ 画像表示装置、６Ａ 入賞球装置、６Ｂ 可変入賞球装置、７ 特別可変入賞球装置、８Ｌ，８Ｒ スピーカ、９ 遊技効果ランプ、１０ 一般入賞口、１１ 主基板、１２

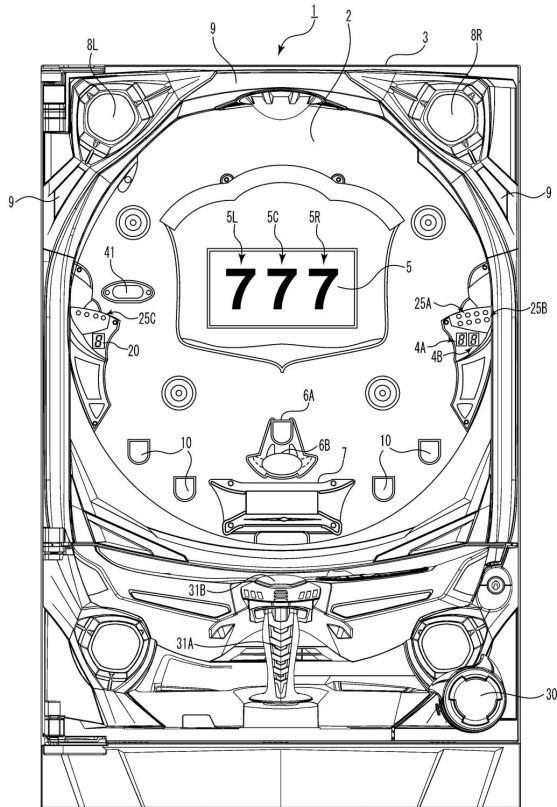
演出制御基板、１３ 音声制御基板、１４ ランプ制御基板、１５ 中継基板、２０ 普通図柄表示器、２１ ゲートスイッチ、２２Ａ，２２Ｂ 始動口スイッチ、２３ カウントスイッチ、３０ 打球操作ハンドル、３１Ａ スティックコントローラ、３１Ｂ プッシュボタン、３２ 可動体、１００ 遊技制御用マイクロコンピュータ、１０１，１２１ ＲＯＭ、１０２，１２２ ＲＡＭ、１０３ ＣＰＵ、１０４，１２４ 乱数回路、１０５，１２５ Ｉ／Ｏ、１２０ 演出制御用ＣＰＵ、１２３ 表示制御部。

40

【図面】

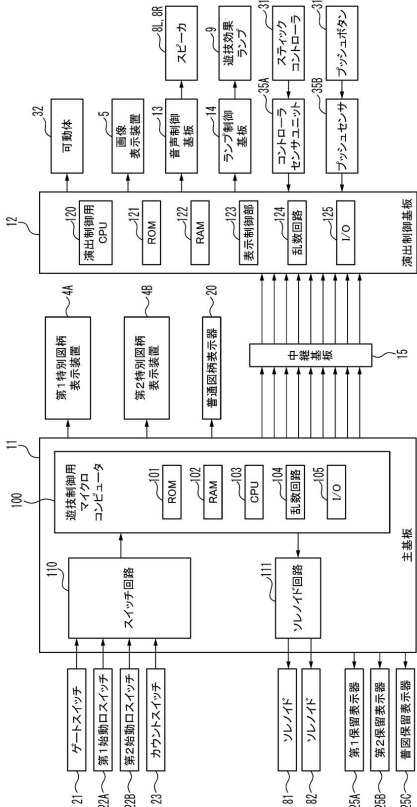
【図 1】

【図 1】



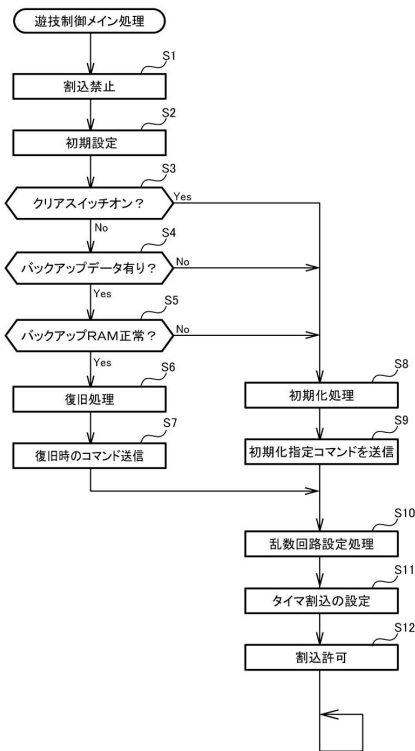
【図 2】

【図 2】



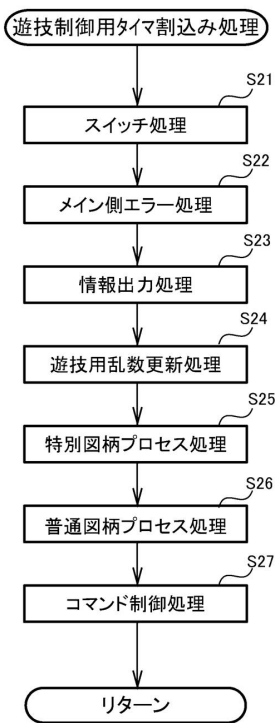
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

20

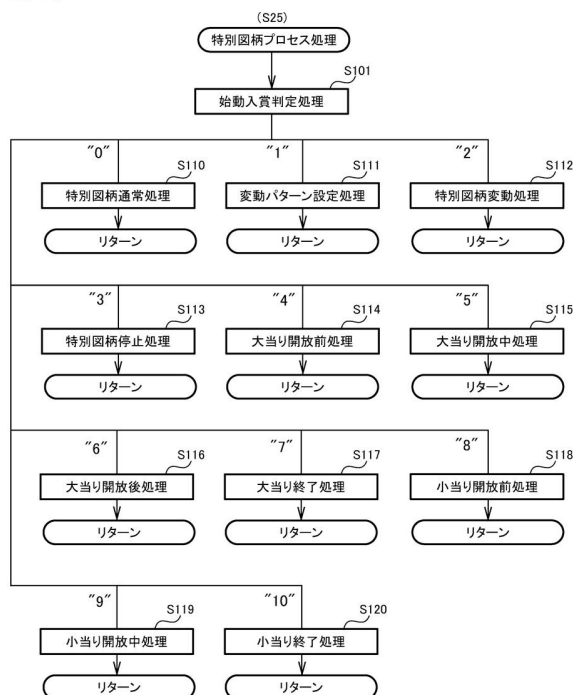
30

40

50

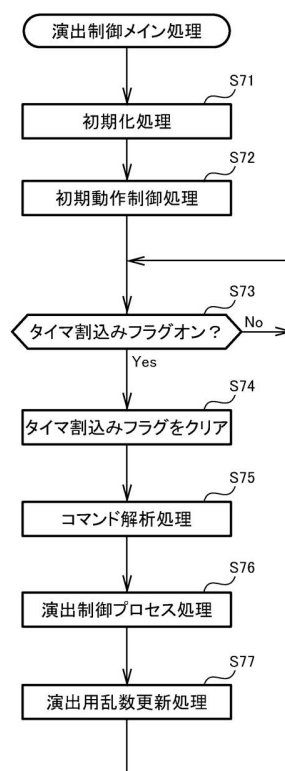
【 図 5 】

【図 5】



【 図 6 】

【图 6】

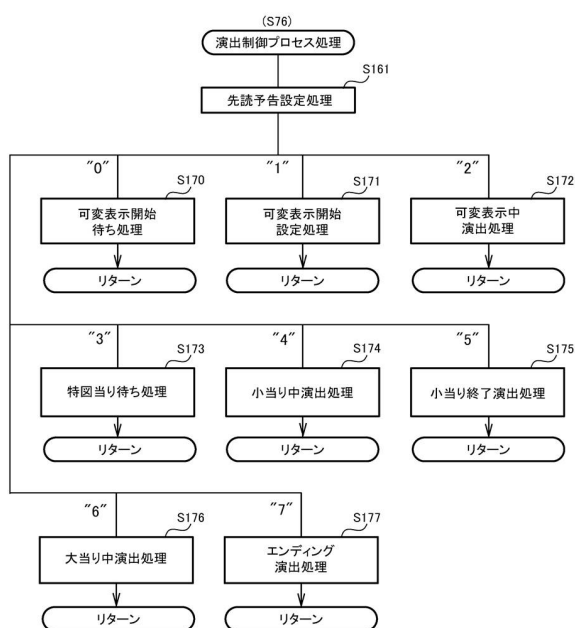


10

20

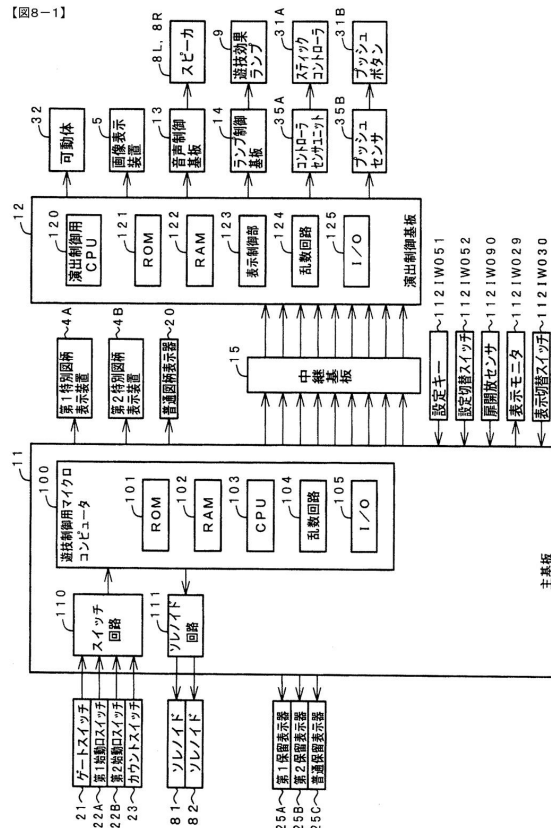
【圖 7】

【図 7】



【 図 8 - 1 】

【图8-1】



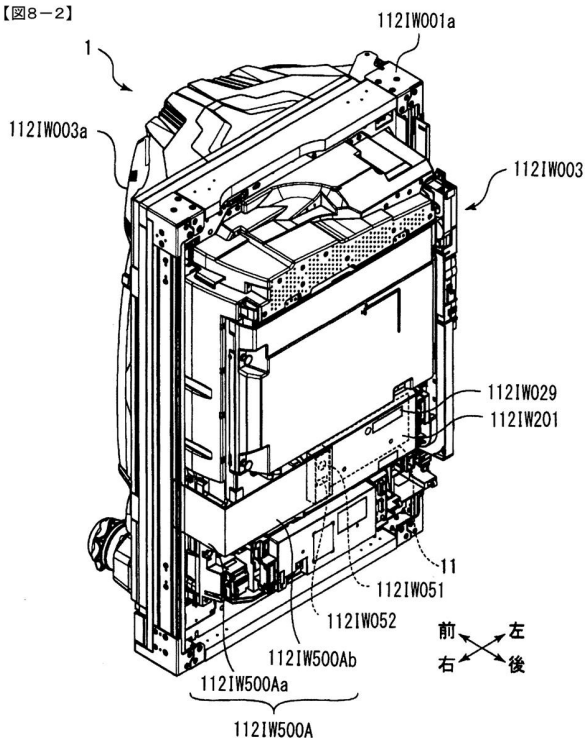
30

40

50

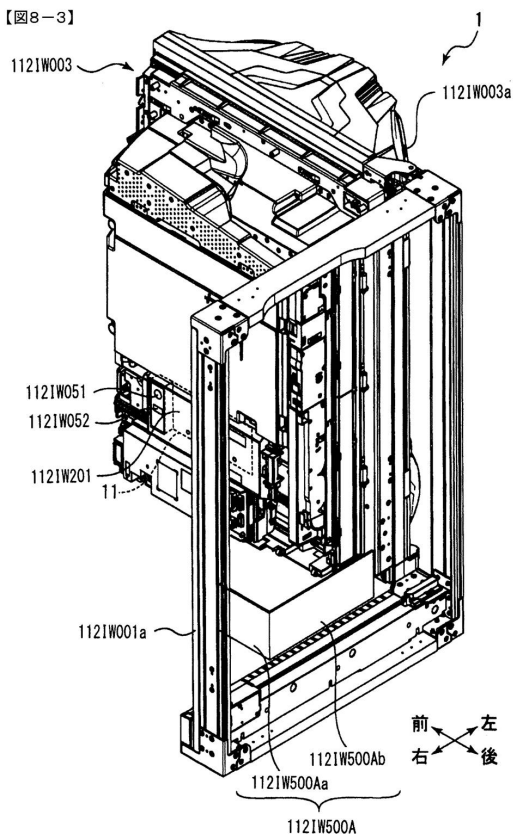
【 图 8 - 2 】

【图8-2】



【图 8 - 3】

【图8-3】



【 図 8 - 4 】

【图8-4】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値 1)

大当り判定値 (MR 1 [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 (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)	
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)	

(B) 表示結果判定テーブル (設定値 2)

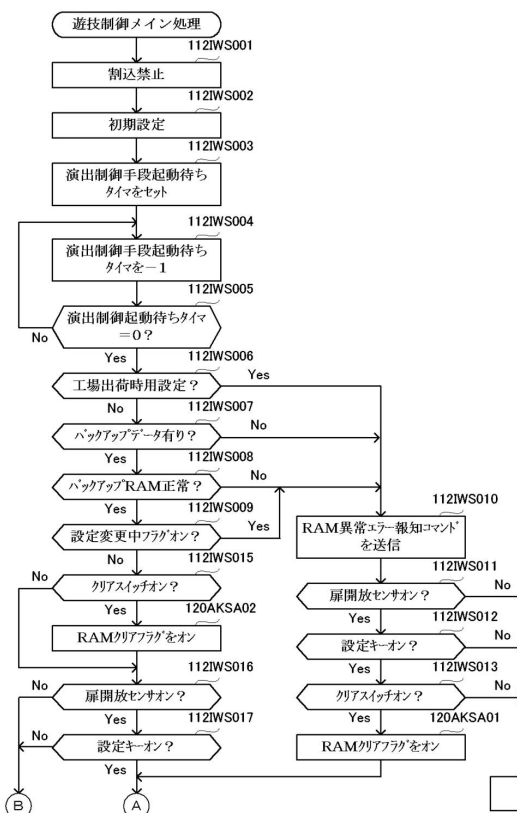
大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確定変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	
	大当り (確定変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)	
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確定変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	
	大当り (確定変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)	

(C) 表示結果判定テーブル (設定値3)

大当り判定値 (MR 1 [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 (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)

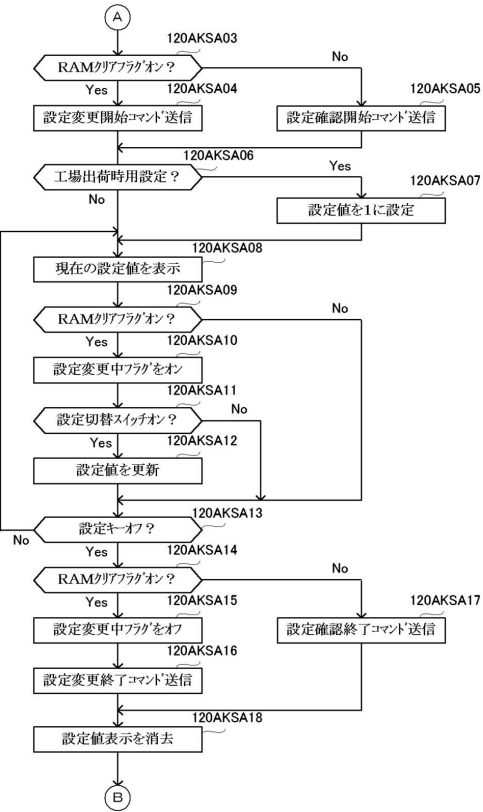
【 図 8 - 5 】

【图8-5】



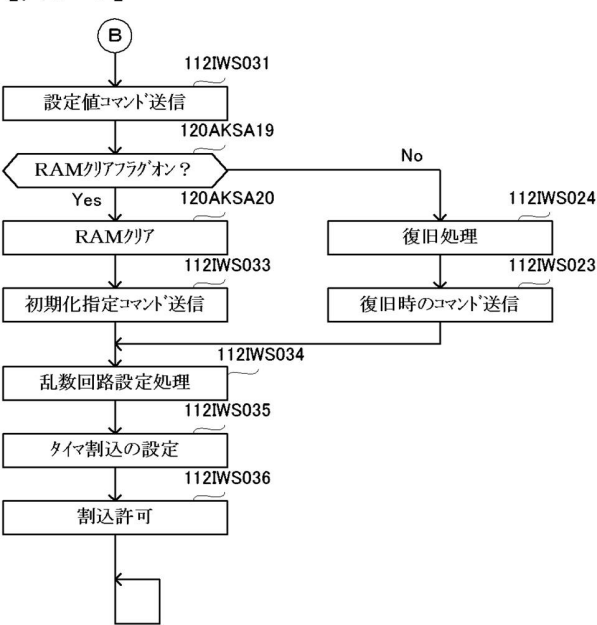
【図 8 - 6】

【図8-6】



【図 8 - 7】

【図8-7】



10

20

【図 8 - 8】

【図8-8】

電源投入時処理

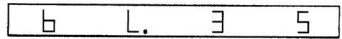
		設定キー	
		オン	オフ
クリアスイッチ	オン	設定変更処理	初期化処理
	オフ	設定確認処理	復旧処理

【図 8 - 9】

【図8-9】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

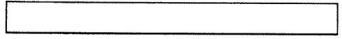
(A) 遊技中



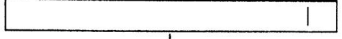
電源OFF

- ・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

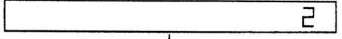


(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作有、設定キーON)



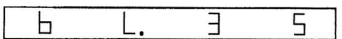
設定切替スイッチ操作

(D) 表示変更

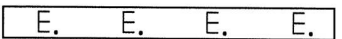


設定キーOFF

(E) 設定完了 (点滅、設定値をRAMのバックアップ領域に格納)



(F) エラー表示



30

40

50

【図 9 - 1】

【図9-1】

(A)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(未調整時)

設定	大当り 確率 a	大当り時 実行割合 b	予告有り 大当り A=a*b	ハズレ 確率 c	ハズレ時 実行割合 d	予告有り ハズレ B=c*d	予告 総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	50/100	1/600	299/300	1/100	約1/100	7/600	1/7
2	1/250		1/500	249/250			6/500	1/6
3	1/200		1/400	199/200			5/400	1/5

(B)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(出現率、信頼度同一調整)

設定	大当り 確率 a	大当り時 実行割合 b	予告有り 大当り A=a*b	ハズレ 確率 c	ハズレ時 実行割合 d	予告有り ハズレ B=c*d	予告X 総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	60/100	1/500	299/300	3/299	1/100	6/500	1/6
2	1/250	50/100		249/250	2.5/249			
3	1/200	40/100		199/200	2/199			

(C)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(出現率同一調整)

設定	大当り 確率 a	大当り時 実行割合 b	予告有り 大当り A=a*b	ハズレ 確率 c	ハズレ時 実行割合 d	予告有り ハズレ B=c*d	予告X 総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	50/100	1/600	299/300	2.5/299	5/600	1/100	1/6
2	1/250		1/500	249/250	2/249	4/500		1/5
3	1/200		1/400	199/200	1.5/199	3/400		1/4

(D)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(信頼度同一調整)

設定	大当り 確率 a	大当り時 実行割合 b	予告有り 大当り A=a*b	ハズレ 確率 c	ハズレ時 実行割合 d	予告有り ハズレ B=c*d	予告 総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	1/300	50/100	1/600	299/300	2.5/299	5/600	6/600	1/6
2	1/250		1/500	249/250	2.5/249	5/500	6/500	
3	1/200		1/400	199/200	2.5/199	5/400	6/400	

【図 9 - 3】

【図9-3】

予告Y(確変確定報知)の実行割合、出現率(確変大当り:振分50%)

設定	大当り 確率 a	確変大当り 確率 a2=a/2	確変大当り時 実行割合 b2	予告Y 総出現率 C2=a2*b2	通常大当り/ ハズレ時 実行割合
1	1/300	1/600	60/100	1/1000	0/100
2	1/250	1/500	50/100		
3	1/200	1/400	40/100		

【図 9 - 2】

【図9-2】

(A)

予告Xの実行割合、出現率、信頼度(通常大当り:50% 確変大当り:50%)

設定	通常大当り 確率 a1	通常大当り 時実行割合 b1	予告有り 通常大当り A1=a1*b1	確変大当り 確率 a2	確変大当り 時実行割合 b2	予告有り 確変大当り A2=a2*b2	予告有り 大当り A=A1+A2
1	1/600	60/100	1/1000	1/600	50/100	1/1200	44/24000
2	1/500	50/100		1/500		1/1000	48/24000
3	1/400	40/100		1/400		1/800	54/24000

(B)

設定	ハズレ 確率 c	ハズレ時 実行割合 d	予告有り ハズレ B=c*d	予告 総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	299/300	196/299*80	196/24000	1/100	44/240
2	249/250	192/249*96	192/24000		48/240
3	199/200	186/199*120	186/24000		54/240

10

【図 9 - 4】

【図9-4】

(A)

予告Zの実行割合、出現率、信頼度(確変大当り:振分50%)

設定	大当り 確率 a	確変大当り 確率 a2=a/2	確変大当り時 実行割合 b2	予告有り 大当り A=a2*b2	通常大当り時 実行割合
1	1/300	1/600	60/100	1/1000	0/100
2	1/250	1/500	50/100		
3	1/200	1/400	40/100		

(B)

設定	ハズレ 確率 c	ハズレ時 実行割合 d	予告有り ハズレ B=c*d	予告 総出現率 C=A+B	信頼度 D=A/C
1	299/300	3/2990	1/1000	2/1000	1/2
2	249/250	2.5/2490			
3	199/200	2/1990			

30

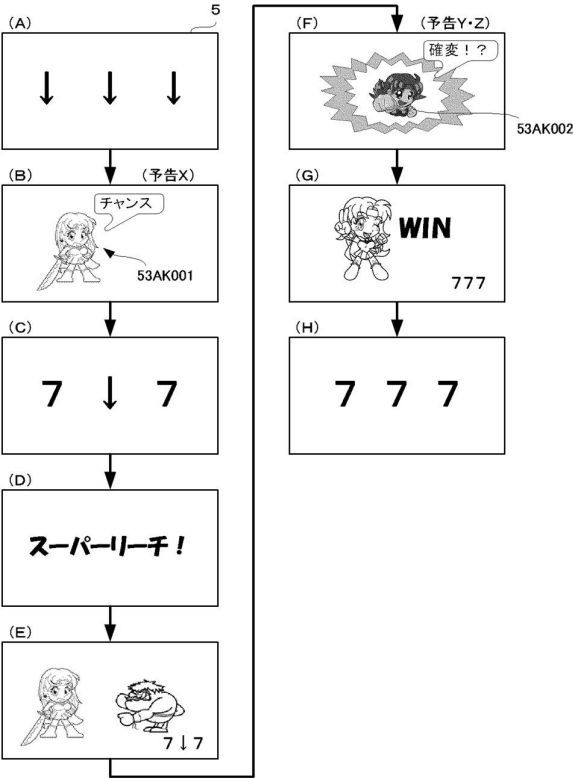
40

50

【図 9 - 5】

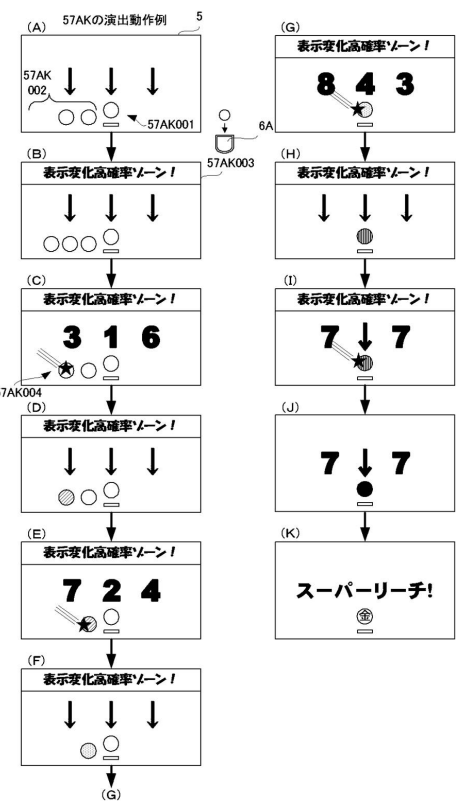
【図9-5】

53AKの演出動作例



【図 10 - 1】

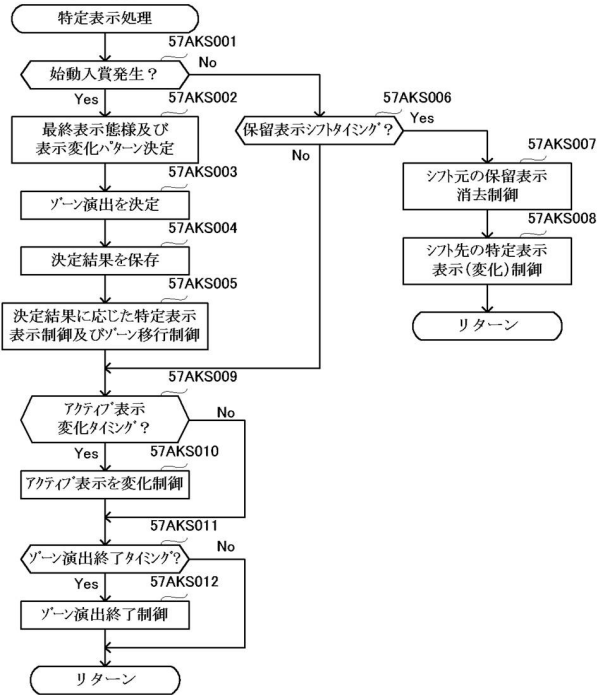
【図10-1】



【図 10 - 2】

【図10-2】

(S161内)



【図 10 - 3】

【図10-3】

最終表示態様決定割合

表示結果	表示態様						
	白	青	緑	紫	赤	金	虹
非リーチ	a	b	c	d	e	f	g
ノーマルリーチハズレ	98%	2%	0%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチハズレ	40%	20%	40%	0%	0%	0%	0%
大当たり	5%	3%	25%	50%	15%	2%	0%
大当たり信頼度	0%	1%	2%	10%	30%	50%	7%
	0%	略0%	略0%	1%	12%	60%	100%

10

20

30

40

50

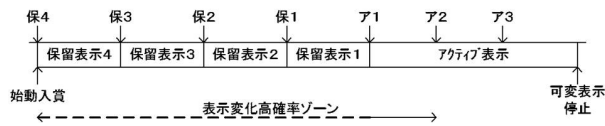
【図10-4】

【図10-4】

(A) 変化タイミングの説明

変化タイミング	説明
保4	4番目の保留表示時
保3	3番目の保留表示時(シフト時)
保2	2番目の保留表示時(シフト時)
保1	1番目の保留表示時(シフト時)
ア1	アクティブ表示時(シフト時)
ア2	アクティブ表示中最初の仮停止時(擬似連、リーチ)
ア3	アクティブ表示中リーチ発展時等

(B) 変化タイミングのタイミングチャート



【図10-5】

【図10-5】

57AKの特定表示の表示変化パターン(一部)

(A) 最終b(青)時の表示変化パターン

表示変化パターン	保4	保3	保2	保1	ア1	ア2	ア3	変化回数
pt2-1	a	a	a	a	a	b	b	1
pt2-2	a	a	a	b	b	b	b	1~0
pt2-3	a	b	b	b	b	b	b	0
pt2-4	b	b	b	b	b	b	b	0

(B) 最終c(緑)時の表示変化パターン

表示変化パターン	保4	保3	保2	保1	ア1	ア2	ア3	変化回数
pt3-1	a	a	a	a	a	b	c	1~2
pt3-2	a	a	a	a	b	b	c	0~1
pt3-3	a	a	b	b	b	c	c	0
pt3-4	a	a	a	a	a	a	c	0
pt3-5	b	b	b	b	b	c	c	0
pt3-6	b	b	c	c	c	c	c	0
pt3-7	c	c	c	c	c	c	c	0

(C) 最終e(赤)時の表示変化パターン

表示変化パターン	保4	保3	保2	保1	ア1	ア2	ア3	変化回数
pt5-1	a	a	a	b	c	d	e	2~4
pt5-2	a	a	b	b	c	d	e	2~3
pt5-3	a	b	b	c	c	d	e	1~2
pt5-4	a	a	a	a	c	d	e	1~0
pt5-5	a	a	c	c	c	d	e	0
pt5-6	b	b	b	c	c	d	e	0
pt5-7	a	a	a	d	d	d	e	0
pt5-8	b	b	c	c	c	e	e	0
pt5-9	c	c	d	d	d	e	e	0
pt5-10	b	b	b	b	e	e	e	0
pt5-11	c	c	c	c	c	e	e	0
pt5-12	d	d	d	d	d	e	e	0
pt5-13	e	e	e	e	e	e	e	0

(B) 最終g(虹)時の表示変化パターン

表示変化パターン	保4	保3	保2	保1	ア1	ア2	ア3	変化回数
pt7-1	a	b	c	d	e	f	g	2~6
pt7-2	b	b	c	d	e	f	g	2~5
pt7-3	b	b	c	c	e	f	g	2~4
pt7-4	c	c	d	d	e	f	g	2~3
pt7-5	c	d	e	e	e	f	g	1~2
pt7-6	b	b	b	b	e	f	g	1
pt7-7	c	c	c	e	e	f	g	0
pt7-8	d	d	e	e	e	f	g	0
pt7-9	e	e	e	e	e	f	g	0
pt7-10	f	f	f	f	f	f	g	0

【図10-6】

【図10-6】

(A) 表示変化高確率ゾーン移行割合

変化回数	移行有り	移行無し
5,6	100%	0%
4	90%	10%
3	70%	30%
2	30%	70%
0,1	0%	100%

(B) チャンスゾーン移行割合

最終表示態様	移行有り	移行無し
g(虹)	100%	0%
f(金)	80%	20%
a~e	0%	100%

【図10-7】

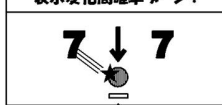
【図10-7】

<変形例>

57AKの変形例の演出動作例

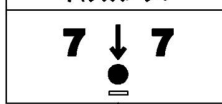
(A)

表示変化高確率ゾーン!



(B)

チャンスゾーン!



(C)

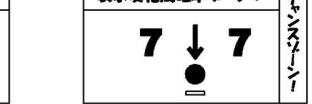
チャンスゾーン!



57AK003

57AK005 (B)'

表示変化高確率ゾーン!



57AK005

チャンスゾーン!

10

20

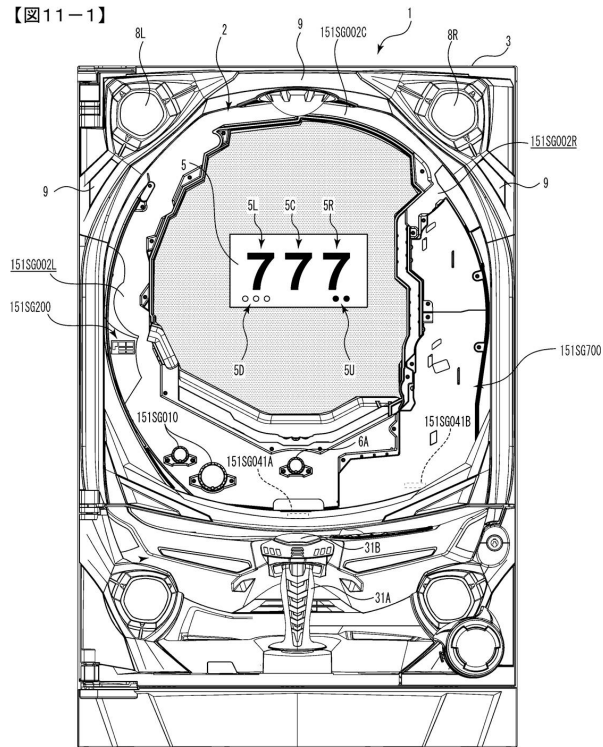
30

40

50

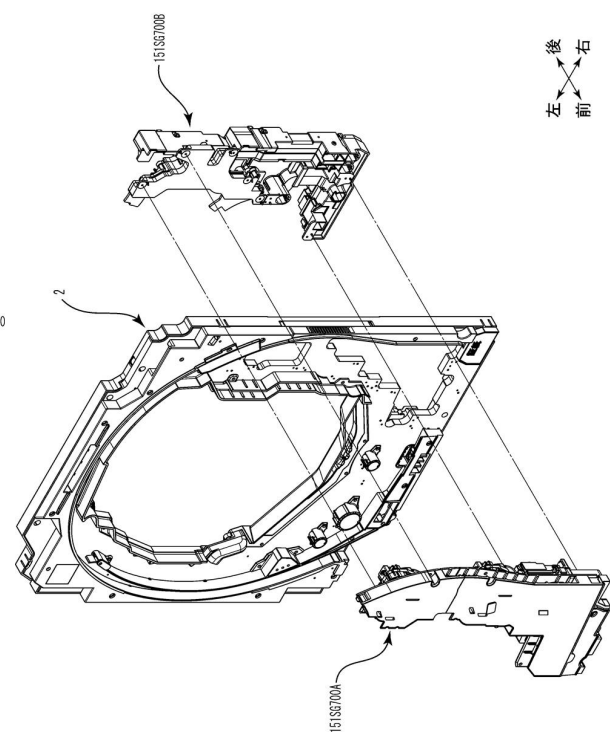
【 図 1 1 - 1 】

【図11-1】



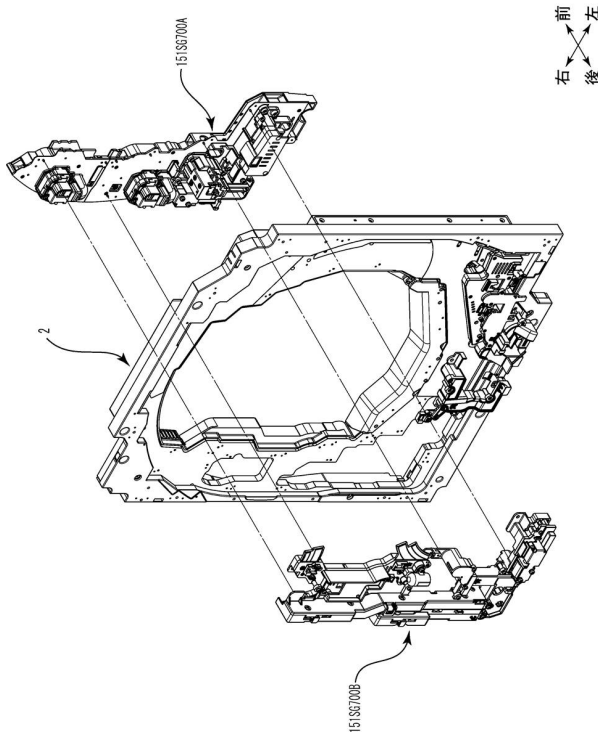
【 図 1 1 - 2 】

【图11-2】



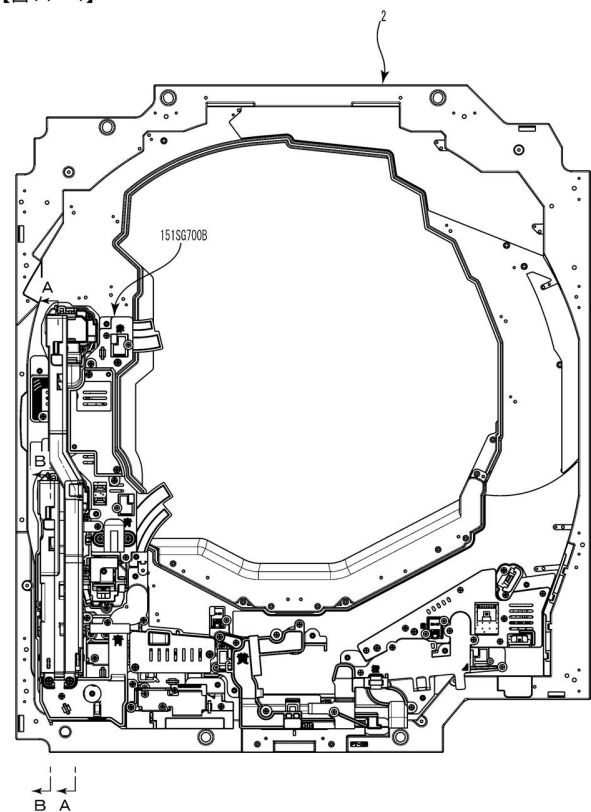
【 図 1 1 - 3 】

【图11-3】



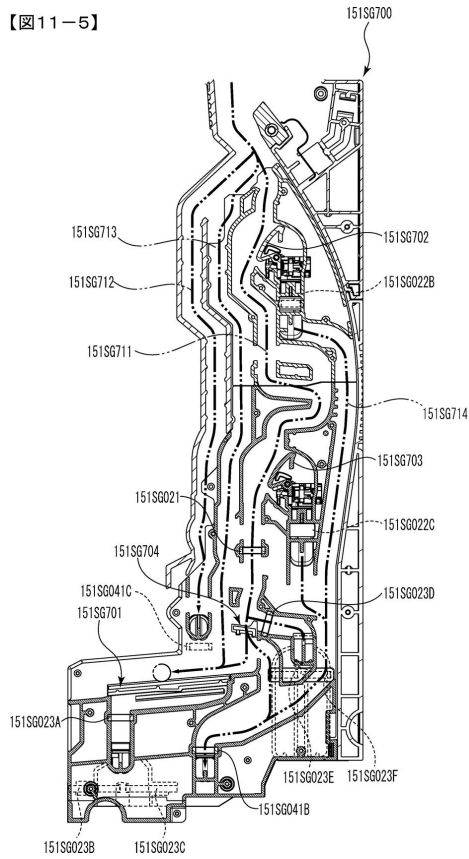
【 図 1 1 - 4 】

【图11-4】



【図 11 - 5】

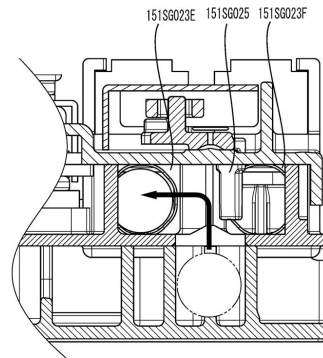
【図11-5】



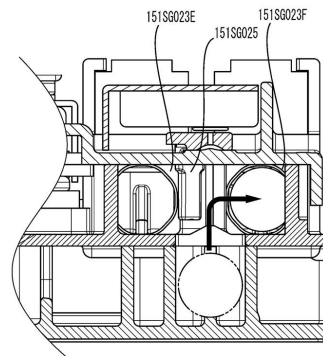
【図 11 - 6】

【図11-6】

(A)



(B)



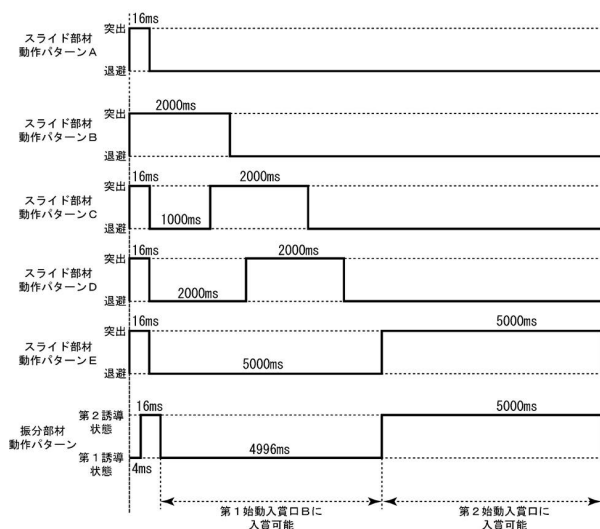
10

20

【図 11 - 7】

【図11-7】

(A) 普図当り時のスライド部材の動作パターン及び振分部材の動作パターン



(B) 各遊技状態におけるスライド部材動作パターンの決定割合

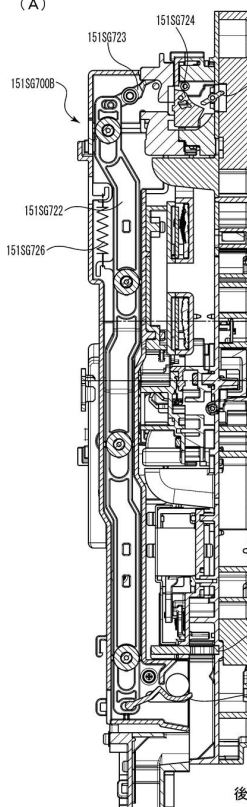
遊技状態	動作パターンA	動作パターンB	動作パターンC	動作パターンD	動作パターンE
低ベース状態	100%	0%	0%	0%	0%
第1高ベース状態	0%	50%	20%	20%	10%
第2高ベース状態	0%	0%	0%	0%	100%

【図 11 - 8】

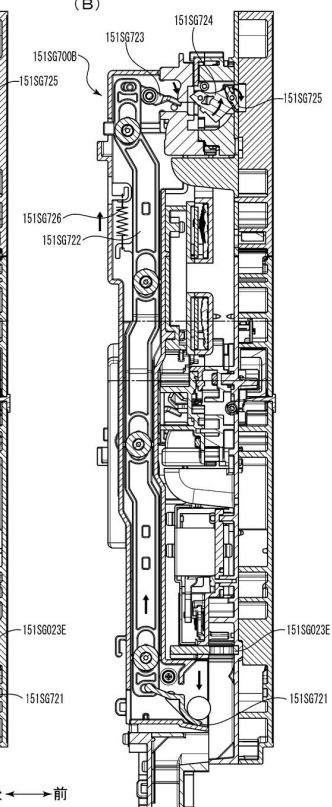
【図11-8】

A-A断面図

(A)



(B)



後 ← 前

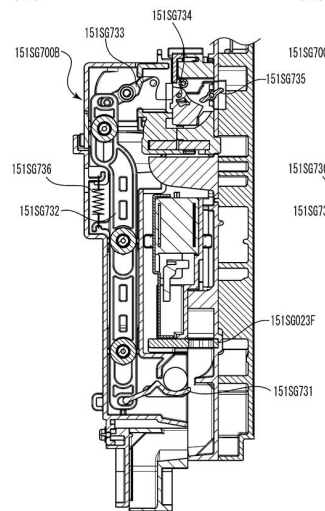
30

40

50

【図11-9】

【図11-9】
(A)



(B)

後 ← 前

【図11-10】

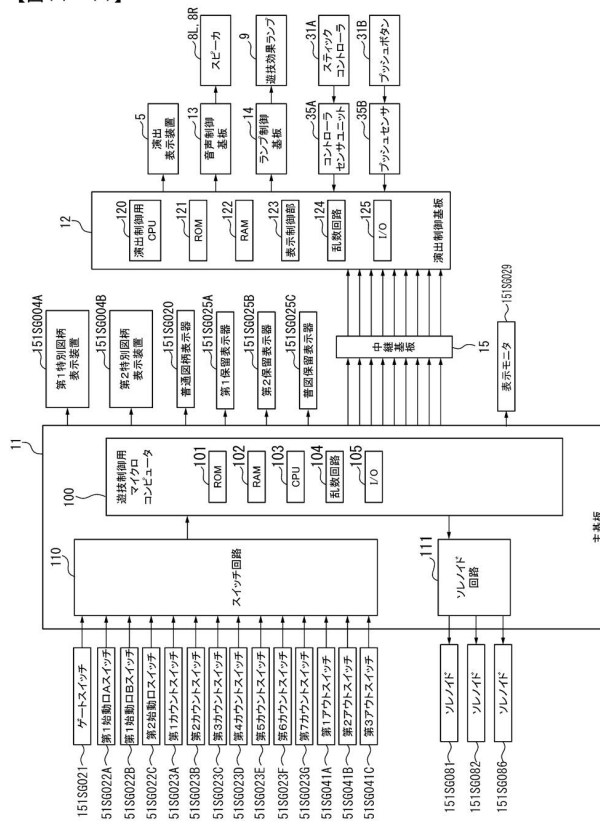
【図11-10】

各スイッチの始動状態													
遊技機の 電源投入 時	第1始動入賞口 スイッチ	第2始動入賞口 スイッチ	第3始動入賞口 スイッチ	第4始動入賞口 スイッチ	第5始動入賞口 スイッチ	第6始動入賞口 スイッチ	第7始動入賞口 スイッチ	第8始動入賞口 スイッチ	第9始動入賞口 スイッチ	第10始動入賞口 スイッチ	第11始動入賞口 スイッチ	第12始動入賞口 スイッチ	第13始動入賞口 スイッチ
ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON

※：演出は所定時間経過後

【図11-11】

【図11-11】



【図11-12】

【図11-12】

(A) 各遊技状態における入賞可能な入賞口

遊技状態	入賞口					
	第1始動入賞口A	第1始動入賞口B	第2始動入賞口	大入賞口	一般入賞口	普電入賞口
低ベース (左打ち時)	可	不可	不可	不可	可	不可
第1 高ベース (右打ち時)	不可	可	不可	不可	不可	可
第2 高ベース (右打ち時)	不可	不可	可	不可	不可	可

(B) 各入賞口における賞球数

入賞口	賞球数
第1始動入賞口A	3球
第1始動入賞口B	1球
第2始動入賞口	3球
大入賞口	15球
一般入賞口	3球
普電入賞口	1球

10

20

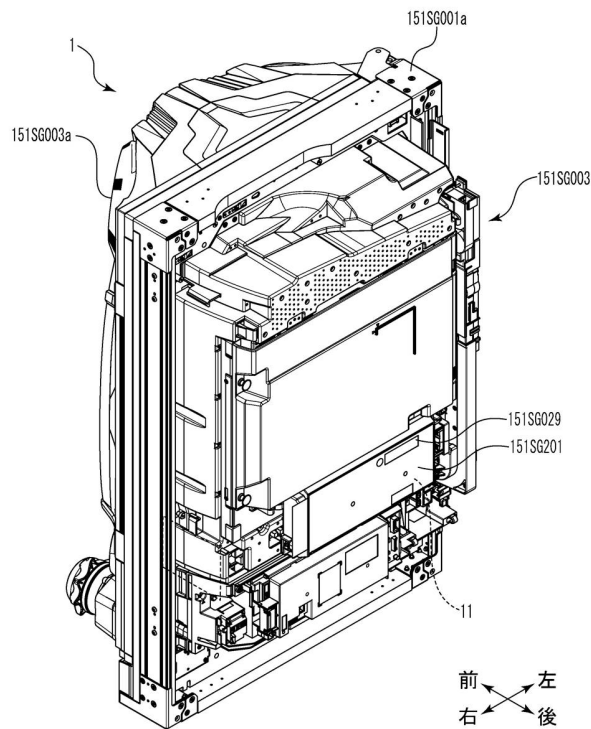
30

40

50

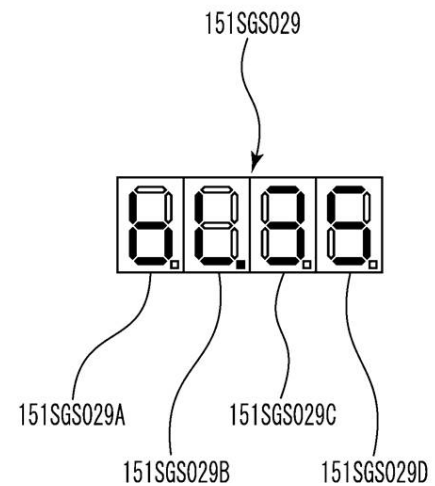
【図 11 - 13】

【図11-13】



【図 11 - 14】

【図11-14】



【図 11 - 15】

【図11-15】

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

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第5可変表示結果指定	大当りD
8C	05	第6可変表示結果指定	小当りA
8C	06	第7可変表示結果指定	小当りB

【図 11 - 16】

【図11-16】

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

10

20

30

40

50

【図 11 - 17】

【図11-17】

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 11 - 18】

【図11-18】

(A)表示結果判定テーブル

大当り判定値(MR1[0〜65535]と比較される)		
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020〜1079, 13320〜13586(確率:1/200)
	小当り	20000〜20326(確率:1/200)
変動特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020〜1079, 13320〜13586(確率:1/200)
	小当り	20001〜30921(確率:1/6)

(B)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用) (C)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

MR2	判定結果
0〜149	大当りA
150〜269	大当りB
270〜299	大当りC

MR2	判定結果
0〜299	大当りD

10

(D)小当り種別判定テーブル(第1特別図柄・第2特別図柄共通)

MR2	判定結果	V入賞大当り時 大当り種別
0〜149	小当りA	大当りE
150〜299	小当りB	大当りF

【図 11 - 19】

【図11-19】

(A)大当り種別

大当り種別	ラウンド数	大当り遊技終了後
大当りA	4	低ベース状態
大当りB	4	第1高ベース状態
大当りC	4	第2高ベース状態
大当りD	15	第2高ベース状態
大当りE	9	第2高ベース状態
大当りF	14	第2高ベース状態

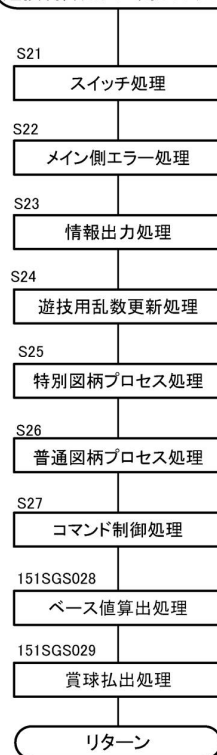
(B)各高ベース状態の終了条件

遊技状態	終了条件
第1高ベース状態	第1特図+第2特図の可変表示100回
第2高ベース状態	第1特図の可変表示100回、第2特図の可変表示10回、 第1特図+第2特図の可変表示100回のいずれか

【図 11 - 20】

【図11-20】

遊技制御用タイマ割込み処理



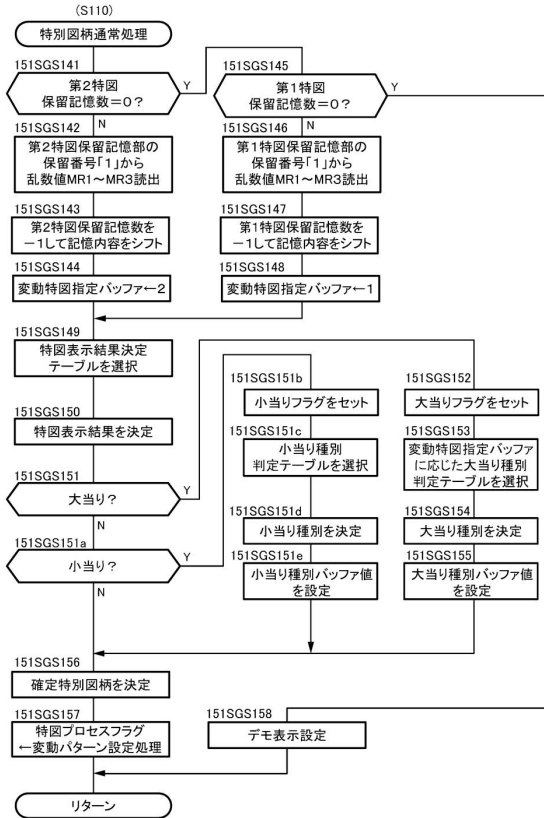
30

40

50

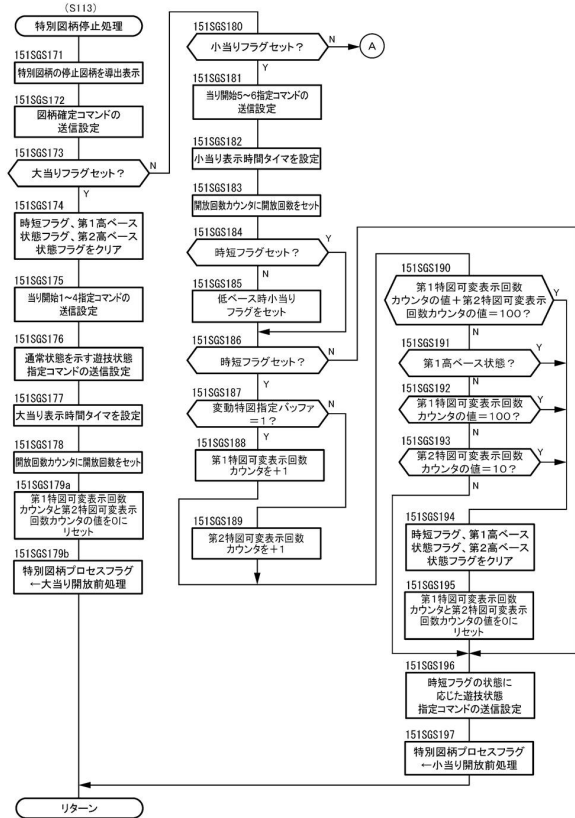
【図 11 - 21】

【図 11-21】



【図 11 - 22】

【図 11-22】

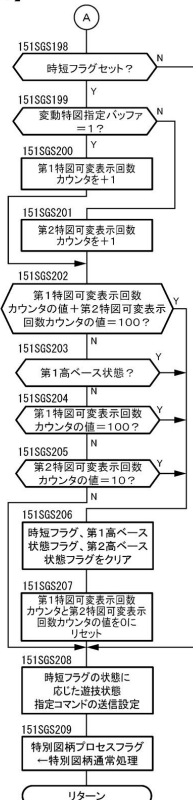


10

20

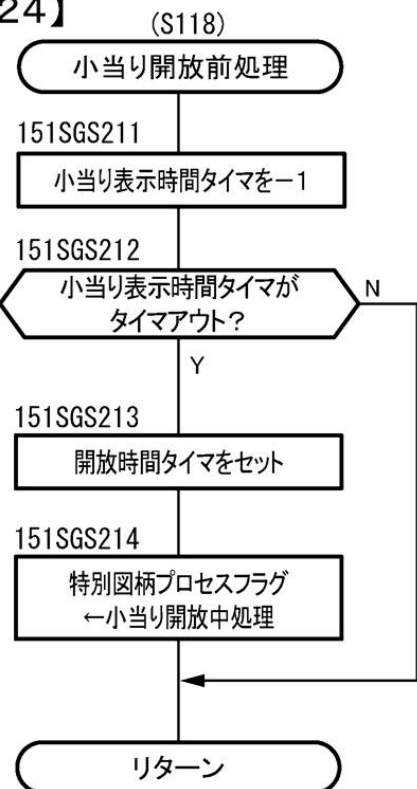
【図 11 - 23】

【図 11-23】



【図 11 - 24】

【図 11-24】



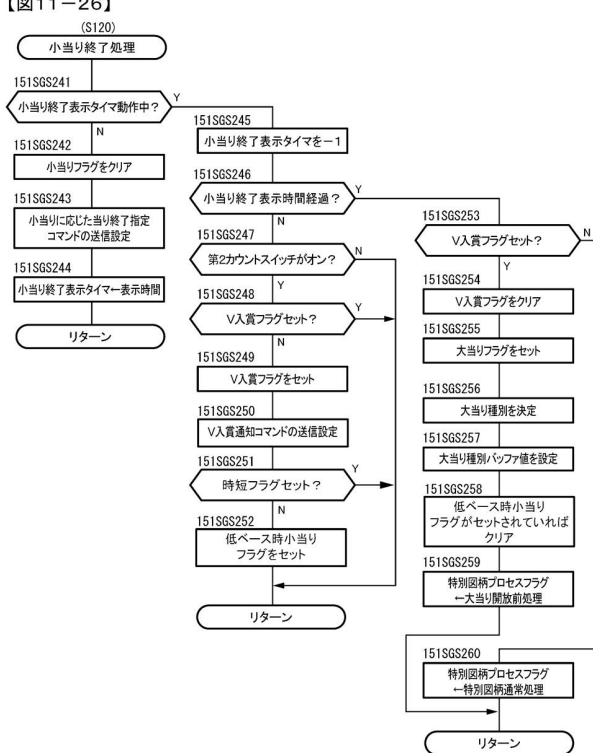
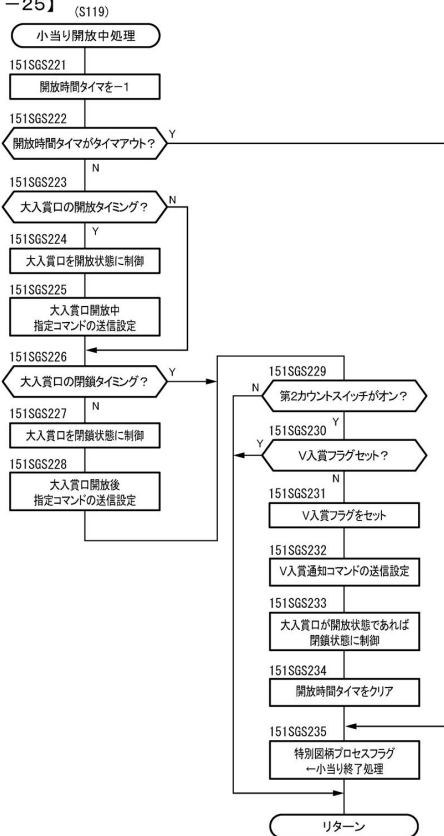
30

40

50

【 図 1 1 - 2 6 】

【图11-26】

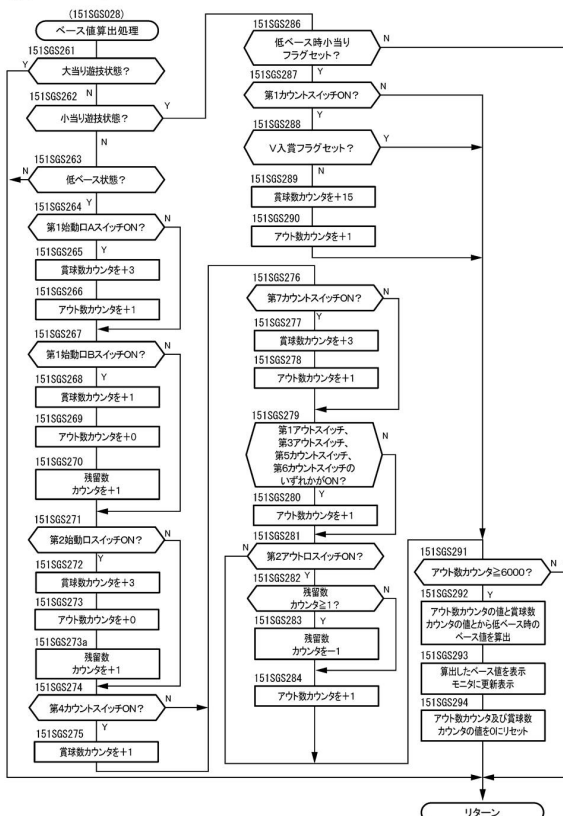


10

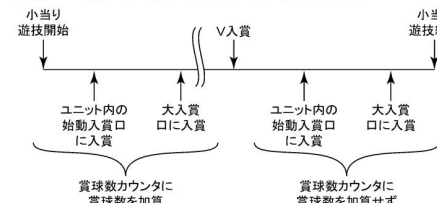
20

【 図 1 1 - 2 8 】

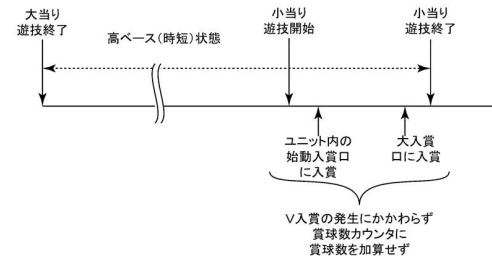
【图11-28】



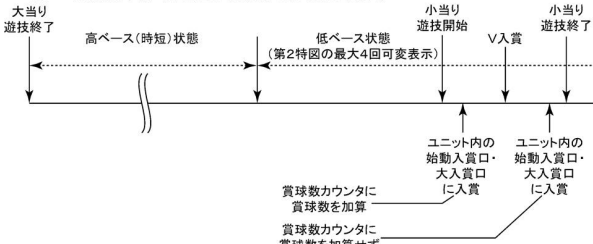
(A)低ベース状態の第1特図の可変表示にて小当りとなった場合



(B)大当たり遊技終了後に時短状態に制御される場合(高ベース状態中に小当たりとなる場合)



(C)大当たり遊技終了後に時短状態に制御される場合
(高ベース状態終了後に第2特図の可変表示で小当たりとなる場合)



30

40

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 0 2 3 1 9 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 2 9 2 6 5 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 9 1 7 8 8 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 9 0 0 0 3 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 1 8 1 7 2 2 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2