

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7316698号
(P7316698)

(45)発行日 令和5年7月28日(2023.7.28)

(24)登録日 令和5年7月20日(2023.7.20)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全55頁)

(21)出願番号	特願2021-212985(P2021-212985)	(73)特許権者	000135210
(22)出願日	令和3年12月27日(2021.12.27)		株式会社ニューギン
(62)分割の表示	特願2019-134030(P2019-134030)の分割		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番6 番地
原出願日	令和1年7月19日(2019.7.19)	(74)代理人	100141645
(65)公開番号	特開2022-31520(P2022-31520A)		弁理士 山田 健司
(43)公開日	令和4年2月18日(2022.2.18)	(74)代理人	100076048
審査請求日	令和4年2月2日(2022.2.2)		弁理士 山本 喜幾
		(72)発明者	山本 恵輝
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4 号 ニューギン東京ビル内
		(72)発明者	中村 遼太
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4 号 ニューギン東京ビル内
		(72)発明者	金川 勉
			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】

判定実行条件の成立を契機として当り判定を実行し、該当り判定の結果に応じた図柄変動表示を図柄表示部に表示させると共に、該当り判定が当りの判定結果となった場合に当り遊技状態を生起させる遊技制御手段と、前記遊技制御手段からの制御信号に基づいて演出実行部に演出を実行させる演出制御手段とを備えた遊技機において、

前記遊技制御手段は、遊技に関する複数段階の有利度のうち、電源投入時における所定の操作手段の操作による選択に応じた有利度で遊技制御を実行し得るように構成され、

前記演出制御手段は、高段階示唆演出および低段階示唆演出を少なくとも含む複数種類の前記有利度に関する示唆演出を前記演出実行部に実行させ得るように構成され、

前記高段階示唆演出の実行が決定された場合には、特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、該特定の段階より低い段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも高いと共に、該特定の段階より高い段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも低く、前記低段階示唆演出の実行が決定された場合には、前記特定の段階より低い段階のうち最低段階と異なる段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、該特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも高く、かつ、最低段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、前記特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも低い関係となるよう、前記有利度に関する示唆演出の抽選処理の確率が設定され、

前記特定の段階は、最高段階の側から数えるより最低段階の側から数えた方が多い段階

目となる段階である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

判定実行条件の成立を契機として当り判定を実行し、該当り判定の結果に応じた図柄変動表示を図柄表示部に表示させると共に、該当り判定が当りの判定結果となった場合に当り遊技状態を生起させる遊技制御手段と、前記遊技制御手段からの制御信号に基づいて演出実行部に演出を実行させる演出制御手段とを備えた遊技機において、

前記遊技制御手段は、遊技に関する複数段階の有利度のうち、電源投入時における所定の操作手段の操作による選択に応じた有利度で遊技制御を実行し得るように構成され、

前記演出制御手段は、高段階示唆演出および低段階示唆演出を少なくとも含む複数種類の前記有利度に関する示唆演出を前記演出実行部に実行させ得るように構成され、

前記高段階示唆演出の実行が決定された場合には、特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、該特定の段階より低い段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも高く、前記低段階示唆演出の実行が決定された場合には、前記特定の段階より低い段階のうち最低段階と異なる段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、該特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも高いと共に、前記特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、該特定の段階より高い少なくとも1つの段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも低く、かつ、最低段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、前記特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも低い関係となるよう、前記有利度に関する示唆演出の抽選処理の確率が設定され、

前記特定の段階は、最高段階の側から数えるより最低段階の側から数えた方が多い段階目となる段階である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機の代表例の一つとしてのパチンコ機は、遊技者が操作ハンドルを操作することに応じてパチンコ球を発射し、発射されたパチンコ球が遊技領域内で始動入賞口に入賞(始動入賞)したことを契機に大当り抽選(当り判定)を実行する。そして、大当り抽選に当選した場合は、図柄表示装置の表示画面で変動表示させる演出図柄を大当りの組み合わせで停止させ、その後大当り遊技状態を生起させる。図柄表示装置の表示画面で演出図柄の変動表示が行われる際には、当該変動表示に合わせた各種の演出が、図柄表示装置や他の表示装置、スピーカやランプ装置等により実行される(例えば、特許文献1)。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2005-261711号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、パチンコ機において採用されている各種の演出は、大当り抽選の結果に基づいて決定され、大当り遊技状態が生起されること(演出図柄が大当りの組み合わせで停止すること)への期待感を高める演出が主である。従って、複数種類の演出が設定されていてもそれらの示唆する内容については画一的であり、パチンコ遊技の面白味を高めることに十分に貢献していない可能性がある。

【0005】

そこで本発明は、従来技術に内在する前記問題に鑑み、これらを好適に解決するべく提案されたものであって、遊技に面白味を付与し得る遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記課題を克服し、所期の目的を達成するため、本願請求項1に係る発明は、

判定実行条件の成立を契機として当り判定を実行し、該当り判定の結果に応じた図柄変動表示を図柄表示部(Ma,Mb)に表示させると共に、該当り判定が当りの判定結果となった場合に当り遊技状態を生起させる遊技制御手段(60a)と、前記遊技制御手段(60a)からの制御信号に基づいて演出実行部(19c)に演出を実行させる演出制御手段(65a)とを備えた遊技機において、

10

前記遊技制御手段(60a)は、遊技に関する複数段階の有利度のうち、電源投入時における所定の操作手段(CLS)の操作による選択に応じた有利度で遊技制御を実行し得るように構成され、

前記演出制御手段は、高段階示唆演出および低段階示唆演出を少なくとも含む複数種類の前記有利度に関する示唆演出を前記演出実行部(17,18,19)に実行させ得るように構成され、

前記高段階示唆演出の実行が決定された場合には、特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、該特定の段階より低い段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも高いと共に、該特定の段階より高い段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも低く、前記低段階示唆演出の実行が決定された場合には、前記特定の段階より低い段階のうち最低段階と異なる段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、該特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも高く、かつ、最低段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、前記特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも低い関係となるよう、前記有利度に関する示唆演出の抽選処理の確率が設定され、

20

前記特定の段階は、最高段階の側から数えるより最低段階の側から数えた方が多い段階目となる段階であることを要旨とする。

これによれば、高段階示唆演出の実行および低段階示唆演出の非実行により、特定の段階の有利度で遊技制御が行われていること(すなわち、遊技を行う遊技者にとって比較的に有利な状態であること)を示唆し得ると共に、低段階示唆演出の実行および高段階示唆演出の非実行により、特定の段階より低い段階の有利度で遊技制御が行われていること(すなわち、遊技を行う遊技者にとって比較的に不利な状態であること)を示唆し得る。

30

前記課題を克服し、所期の目的を達成するため、本願請求項2に係る発明は、

判定実行条件の成立を契機として当り判定を実行し、該当り判定の結果に応じた図柄変動表示を図柄表示部(Ma,Mb)に表示させると共に、該当り判定が当りの判定結果となった場合に当り遊技状態を生起させる遊技制御手段(60a)と、前記遊技制御手段(60a)からの制御信号に基づいて演出実行部(19c)に演出を実行させる演出制御手段(65a)とを備えた遊技機において、

前記遊技制御手段(60a)は、遊技に関する複数段階の有利度のうち、電源投入時における所定の操作手段(CLS)の操作による選択に応じた有利度で遊技制御を実行し得るように構成され、

40

前記演出制御手段は、高段階示唆演出および低段階示唆演出を少なくとも含む複数種類の前記有利度に関する示唆演出を前記演出実行部(17,18,19)に実行させ得るように構成され、

前記高段階示唆演出の実行が決定された場合には、特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、該特定の段階より低い段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも高く、前記低段階示唆演出の実行が決定された場合には、前記特定の段階より低い段階のうち最低段階と異なる段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、該特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも高いと共に、前記特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、該特定の段階よ

50

り高い少なくとも1つの段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも低く、かつ、最低段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が、前記特定の段階の前記有利度で遊技制御が実行されている可能性よりも低い関係となるよう、前記有利度に関する示唆演出の抽選処理の確率が設定され、
前記特定の段階は、最高段階の側から数えるより最低段階の側から数えた方が多い段階目となる段階であることを要旨とする。

本願には、次のような技術的思想が含まれている。

判定実行条件の成立を契機として当り判定を実行し、該当り判定の結果に応じた図柄変動表示を図柄表示部(Ma,Mb)に表示させると共に、該当り判定が当りの判定結果となった場合に当り遊技状態を生起させる遊技制御手段(60a)と、前記遊技制御手段(60a)からの制御信号に基づいて演出実行部(17,18,19)に演出を実行させる演出制御手段(65a)とを備えた遊技機において、

前記遊技制御手段(60a)は、遊技に関する複数段階の有利度のうち、電源投入時における所定の操作手段(CLS)の操作による選択に応じた有利度で遊技制御を実行し得るように構成され、

前記演出制御手段(65a)は、前記有利度に関する示唆演出に関する抽選処理を、前記有利度の変更が可能な設定変更モードに移行した状態で前記有利度を変更する特定の操作がなされた場合において、その抽選条件の成立時に実行するように構成され、

前記抽選処理における所定の演出の実行を決定する確率は、特定の抽選条件成立時の場合の方が他の抽選条件成立時の場合より高められ、

前記演出制御手段(65a)は、奇数段階示唆演出および偶数段階示唆演出を少なくとも含む複数種類の前記示唆演出を前記演出実行部(17,18,19)に実行させ得るように構成され、

前記抽選処理の確率は、前記奇数段階示唆演出の実行が決定された場合に、前記特定の操作後の前記有利度が低段階の側から数えて奇数段階目となる前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が高く、前記偶数段階示唆演出の実行が決定された場合に、低段階の側から数えて偶数段階目となる前記有利度で遊技制御が実行されている可能性が高い関係となるよう設定され、前記特定の操作後の前記有利度が最高段階の有利度である場合に限り、前記奇数段階示唆演出の実行を決定する確率と前記偶数段階示唆演出の実行を決定する確率とが同じになるように設定されていることを要旨とする。

これによれば、電源投入時に有利度に関する特定の操作がなされた場合において、奇数段階示唆演出の実行および偶数段階示唆演出の非実行により、特定の操作後の有利度が奇数段階の有利度であることを示唆し得ると共に、偶数段階示唆演出の実行および奇数段階示唆演出の非実行により、特定の操作後の有利度が偶数段階の有利度であることを示唆し得る。ここで、特定の操作後の有利度が最高段階の有利度である場合に限り、奇数段階示唆演出および偶数段階示唆演出が同確率で実行されるので、奇数段階示唆演出および偶数段階示唆演出の何れが実行された場合にも最高段階の有利度で遊技制御が行われている状態(すなわち、遊技を行う遊技者にとって最も有利な状態)であることへの期待感を高めることができる。

【0007】

本願には、次のような技術的思想が含まれている。

前記抽選処理において、前記有利度が最低段階の有利度である場合に前記偶数段階示唆演出の実行が決定される確率が、当該最低段階以外の奇数段階の前記有利度である場合に前記偶数段階示唆演出の実行が決定される確率よりも低く設定されていることを要旨とする。

これによれば、電源投入時に有利度に関する特定の操作がなされた後に所定の条件が成立した場合において、偶数段階示唆演出が実行されることにより、その特定の操作後の有利度が最低段階の有利度ではないことを遊技者が精度よく推測し得る。

【発明の効果】

【0008】

本発明に係る遊技機によれば、遊技に面白味を付与することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】実施例1に係るパチンコ機の斜視図である。

【図2】パチンコ機の正面図であり、要部を拡大して示してある。

【図3】遊技盤の正面図である。

【図4】制御基板等の電氣的な接続関係を示す回路図である。

【図5】主基板ケースに収容された主制御基板をその正面側(機後面側)から見た状態を示している。

【図6】主制御CPUの制御状態と、性能表示器、遊技情報表示器および図柄表示装置における表示内容との関係を示す説明図である。

【図7】電源投入から設定変更モードへの移行状態を経て遊技可能状態となるまでの流れを示すタイムチャートである。

【図8】電源投入から設定確認モードへの移行状態を経て遊技可能状態となるまでの流れを示すタイムチャートである。

【図9】主制御CPUのメイン処理を示すフローチャートである。

【図10】図9の設定変更に関する処理を示すフローチャートである。

【図11】図9の設定確認に関する処理を示すフローチャートである。

【図12】主制御CPUの通常処理を示すフローチャートである。

【図13】主制御CPUのタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図14】演出制御CPUが意欲喚起演出における第3発光装飾部の発光色を決定する際に参照する発光色決定テーブルであって、(a)は、第1の発光色決定テーブル、(b)は、第2の発光色決定テーブル、(c)は、第3の発光色決定テーブルである。

【図15】(a)は、オーバー入賞演出における入賞音パターンの種類および内容を示す説明図であり、(b)は、演出制御CPUがオーバー入賞演出の入賞音パターンを決定する際に参照する入賞音決定テーブルである。

【図16】演出制御CPUが特定のタイミングで実行する演出モード抽選処理において参照する設定示唆時モード決定テーブルである。

【図17】実施例2に係るパチンコ機の演出制御CPUがオーバー入賞演出の入賞音パターンを決定する際に参照する入賞音決定テーブルであり、(a)は、第1の入賞音決定テーブル、(b)は、第2の入賞音決定テーブルである。

【発明を実施するための形態】

【実施例1】

【0010】

次に、本発明に係る遊技機につき、好適な実施例1を挙げて、添付図面を参照しながら以下詳細に説明する。なお、遊技機としては、一般的なパチンコ機を例にして説明する。また、以下の説明において、「前」、「後」、「左」、「右」とは、特に断りのない限り、パチンコ機を前側(遊技者側)から見た状態で指称する。

【0011】

(パチンコ機10について)

実施例1に係るパチンコ機10は、図1に示すように、前後に開口する矩形枠状に形成されて遊技店の図示しない設置枠台に縦置き姿勢で設置される固定枠としての外枠11の開口前面側に、遊技盤20(図3参照)を着脱可能に保持する中枠(遊技機本体)12が扉状に開閉可能かつ着脱可能に組み付けられている。また、中枠12の前面側には、装飾が施された前枠(装飾枠)13が扉状に開閉可能かつ着脱可能に組み付けられている。図示省略するが、中枠12の右上端部には、前枠13の開閉に応じて前後に進退移動する開閉検出レバーが設けられている。この開閉検出レバーの変位を中枠12に設けられた扉開放検出センサSE10(図4参照)で検出することにより、中枠12や前枠13の開放状態が検出されるようになっている。

【0012】

図1および図2に示すように、前枠13には、前記遊技盤20の前面側に形成される遊

10

20

30

40

50

技領域 20 a (図 3 参照) を機前側から視認するための窓口 13 a が前後に貫通形成され、この窓口 13 a を覆うように、ガラス板や透明な合成樹脂材からなる透視保護板 13 b が配設されている。また、前枠 13 の下部位置には、パチンコ球を貯留する上球受け皿 14 および下球受け皿 15 が一体的に組み付けられている。ここで、パチンコ機 10 は、球払出装置 (図示せず) を駆動することで、パチンコ球を上球受け皿 14 へと払い出すよう構成される。上球受け皿 14 は、球払出装置によって払い出されたパチンコ球を貯留すると共に、貯留したパチンコ球を最終的に球発射装置 (図示せず) による打出し位置へと 1 個ずつ送り出すように設けられている。この上球受け皿 14 がパチンコ球で満杯になると、新たに払い出されたパチンコ球は下球受け皿 15 に導かれて貯留される。

【0013】

図 1 に示すように、前枠 13 の右下方位置には、該中枠 12 に配設された前記球発射装置を作動する操作ハンドル 16 が設けられている。操作ハンドル 16 は、左回転方向に付勢された操作レバー 16 a を備えており、該操作レバー 16 a を右回転するよう遊技者が回動操作することで球発射装置が作動されて、打出し位置から前記遊技領域 20 a に向けてパチンコ球が 1 球ずつ発射されるようになっている。そして、打ち出されたパチンコ球が遊技領域 20 a の後述する始動入賞口 31 a, 32 a に入賞 (始動入賞) した場合に、当該入賞を契機として特図当り判定 (当り判定) が実行され、この当り判定の結果が当りの判定となることで、遊技者に有利な大当り遊技状態 (当り遊技状態) が生起されるようになっている。すなわち、始動入賞口 31 a, 32 a への始動入賞により、判定実行条件が成立する。

【0014】

なお、中枠 12 に配設される遊技盤 20 は、演出 (表示演出) を実行可能な演出実行部としての図柄表示装置 17 (図 3 および図 4 参照) を備えている。パチンコ機 10 では、前記特図当り判定や各種の遊技状態の制御等、遊技に関する主な制御処理 (遊技制御) を、機後側に配設された主制御基板 60 (図 4 参照) に備えられる主制御 CPU 60 a (遊技制御手段) が実行し、この主制御 CPU 60 a からの制御信号 (コマンド) に基づいて、機後側に配設された演出制御基板 65 (図 4 参照) に備えられる演出制御 CPU 65 a (演出制御手段) が遊技内容に対応する表示演出等の各種演出に関する制御処理を統括的に制御するようになっている。パチンコ機 10 はこのような制御構成により、始動入賞口 31 a, 32 a へのパチンコ球の入賞を契機として、演出用の図柄 (以下飾図という) を変動表示させる図柄変動演出を図柄表示装置 17 の表示部 17 a で行い、この図柄変動演出において最終的に停止表示 (確定停止表示) する飾図によって、特図当り判定の結果を報知する。この図柄表示装置 17 としては、飾図の他に各種絵柄やキャラクタ等を表示可能な液晶パネルを収容ケースに収容した液晶表示装置が一般的に採用されるが、これに限られず、図柄を停止および変動表示可能な従来公知の各種の表示装置を採用し得る。

【0015】

ここで、前枠 13 は、発光演出や音演出を実行可能な演出実行部 18, 19 を備えている。図 1 および図 2 に示すように、前枠 13 の上部および下部には、音声や効果音を出力可能な演出実行部としてのスピーカ (音出力手段) 18 が配設されている。また、前枠 13 における上球受け皿 14 よりも上側の部位は、窓口 13 a を除いた略全体に装飾が施されており、LED 等の光によって前面の色彩を変化させる (発光する) 演出実行部としての枠ランプ (発光手段) 19 を構成している。この枠ランプ 19 は、窓口 13 a の上縁および左縁に沿う第 1 発光装飾部 19 a と、第 1 発光装飾部 19 a の上部の前側に配設された横長平板状の第 2 発光装飾部 19 b と、窓口 13 a の右縁に沿う位置から前方に膨出するように設けられた第 3 発光装飾部 19 c とにより構成されている。なお、第 3 発光装飾部 19 c は「槍」の形状を象った装飾体であり、上部がパチンコ機 10 の上面 (外枠 11 や前枠 13 の上面) より上方まで突出している。そして、枠ランプ 19 に設けられた LED 等の発光体 (図示せず) を点灯・点滅したり、スピーカ 18 から適宜の音声を出力することで、図柄表示装置 17 での表示演出に合わせた発光演出や音演出を行い得るよう構成されている。

【0016】

図2に示すように、前枠13に設けられた前記第3発光装飾部19cの内部には、動作演出を実行する可動部(可動体)としての回転反射板70が収容されている。回転反射板70は、上下に長い板状部材であり、両面にめっき処理が施されて効率的に光を反射可能に構成されている。また回転反射板70は、上下方向に延在する軸71が演出用モータMT(図4参照)の駆動軸に連結され、この演出用モータMTの駆動に応じて軸71を中心に回転するように構成されている。ここで、第3発光装飾部19cは、その内部に設けられた図示しない複数のLEDの光によって外面の略全体が発光すると共に、回転反射板70の回転によってその発光態様が変化するように構成されている。

【0017】

(遊技盤20について)

次に、前記遊技盤20の構成について説明する。遊技盤20は、光透過性を有するアクリルやポリカーボネート等の合成樹脂材によって所定板厚の略矩形状に形成された平板状の透明板(遊技領域形成部材)により構成されている。遊技盤20の前側には、図3に示す如く、前面(盤面)に配設された略円形状の案内レール22によりパチンコ球が流下可能(移動可能)な遊技領域20aが画成されている。前記球発射装置から発射されたパチンコ球は、この遊技領域20aの外周に沿って形成された発射球通路22aを通じて当該遊技領域20a内に導かれる。なお、遊技盤20は、ベニヤ材や合成樹脂材等の非光透過性の板部材の表面に装飾シール等を貼付したものであってもよい。

【0018】

図3に示すように、前記遊技盤20には、遊技領域20aの外周より内側に複数の装着口が前後に貫通するよう形成され、各装着口に複数の遊技構成部品が前側から取り付けられている。例えば、遊技盤20には、遊技領域20aを流下するパチンコ球が入賞(入球)可能な入賞口31a, 32a, 33aが形成された遊技構成部品として、第1始動入賞部31、第2始動入賞部32および特別入賞部33が設けられている。また、遊技盤20の遊技領域20aには、多数の遊技釘が設けられている。従って、遊技領域20aに到達したパチンコ球は、遊技釘との接触により流下方向を不規則に変化させ、その一部が入賞口31a, 32a, 33aへと入賞(入球)する。また、遊技領域20aの最下部位置には、アウト口23が遊技盤20を前後に貫通するよう形成され、遊技領域20aの最下部まで流下したパチンコ球がアウト口23から遊技領域20a外へと排出されるようになっている。

【0019】

(枠状装飾体25について)

前記遊技領域20aの略中央部分には、前後に開口する開口部25aが形成された枠状装飾体25(図3参照)が取り付けられている。そして、遊技盤20の後面側に配設された図柄表示装置17の表示部17aが、枠状装飾体25の開口部25aを介して遊技盤20の前面側に臨んでいる。枠状装飾体25は、遊技盤20の前面より前方に突出して内周側(すなわち開口部25a)へのパチンコ球の進入を防ぐ底状部25bと、該底状部25bの後端から遊技盤20前面に沿って底状部25bの外周方向に延出する薄板状の台板部25cとを備えている。遊技領域20aは、枠状装飾体25が設けられることにより、底状部25bの左側方を流下するパチンコ球の経路(移動領域)である第1球流下経路21aと、底状部25bの右側方を流下するパチンコ球の経路(移動領域)である第2球流下経路21bとに区画されている。そして、パチンコ球を第1球流下経路21aへと流下させる場合(左打ちした場合)には、第2球流下経路21bを流下させる場合よりも第1始動入賞部31への入賞可能性が高くなり、パチンコ球を第2球流下経路21bへと流下させる場合(右打ちした場合)には、第1球流下経路21aを流下させる場合よりも第2始動入賞部32および特別入賞部33への入賞可能性が高くなるように構成されている。

【0020】

(始動入賞部31, 32について)

図3に示す如く、第1始動入賞部31は、第1始動入賞口31aが常に開口して遊技領域20aを流下するパチンコ球を常に受け入れるよう構成されている。一方、第2始動入賞部32は、所定の開放条件および閉鎖条件に従って始動用開閉部材32bにより第2始

10

20

30

40

50

動入賞口 3 2 a を開閉する開閉型の入賞部(可変入賞部)とされている。すなわち、第 2 始動入賞口 3 2 a は、パチンコ球が入賞(入球)可能な開状態および入賞(入球)不可能な閉状態に変化する。また、第 2 始動入賞部 3 2 は、始動用開閉部材 3 2 b を開閉作動(駆動)する駆動手段としての始動入賞ソレノイド S L 1 (図 4 参照)を備えている。

【0021】

前記第 1 および第 2 始動入賞部 3 1, 3 2 には、該第 1 および第 2 始動入賞口 3 1 a, 3 2 a に入賞(入球)したパチンコ球を検出する始動入賞検出センサ S E 1, S E 2 (図 4 参照)が設けられている。そして、始動入賞検出センサ S E 1, S E 2 によってパチンコ球が検出されると(始動入賞口 3 1 a, 3 2 a への入賞が検出されると)、球払出装装置が規定賞球数(例えば 4 個)のパチンコ球(賞球)を払い出すようになっている。また、始動入賞検出センサ S E 1, S E 2 によるパチンコ球の検出(判定実行条件の成立)を契機として始動入賞情報(後述する各種乱数の値)が取得され、この取得された始動入賞情報に基づいて、大当り遊技状態を付与するかの特図当り判定(大当り抽選)が行われる。

【0022】

なお、図柄表示装置 1 7 の表示部 1 7 a では、特図当り判定の結果に基づいて決定された表示内容(演出パターン)に応じた図柄変動演出が実行される。そして、図柄変動演出の結果、演出用の図柄としての飾図が、所定の当り表示となる組み合わせ(例えば同一飾図の 3 つ揃い等)で図柄表示装置 1 7 に確定停止表示されることで、遊技者に有利な当り遊技(以後、大当り遊技状態という)が付与されることを報知し得るようになっている。

【0023】

(特別入賞部 3 3 について)

図 3 に示すように、特別入賞部 3 3 は、特別入賞口(入球口、可変入球口) 3 3 a と、特別用開閉部材 3 3 b とを備え、所定の開放条件および閉鎖条件に従って特別用開閉部材 3 3 b により特別入賞口 3 3 a を開閉する開閉型の入賞部(可変入賞部)とされている。特別入賞部 3 3 は、駆動手段としての特別入賞ソレノイド S L 2 (図 4 参照)を備え、この特別入賞ソレノイド S L 2 の駆動に応じて特別用開閉部材 3 3 b を開放作動(駆動)することで、特別入賞口 3 3 a をパチンコ球が入賞可能な開状態から入賞不可能な閉状態へと変化させる。また、特別入賞部 3 3 には、特別入賞口 3 3 a に入賞したパチンコ球を検出する特別入賞検出センサ S E 3 (特別入賞検出手段、図 4 参照)が設けられている。特別入賞検出センサ S E 3 によってパチンコ球が検出されると、前記球払出装装置が規定賞球数(例えば 9 個)のパチンコ球(賞球)を払い出すようになっている。

【0024】

ここで、前記特別入賞ソレノイド S L 2 は、図柄表示装置 1 7 に当り表示となる組み合わせで飾図が確定停止表示された後に付与される大当り遊技状態において駆動制御される。すなわち、大当り遊技状態が付与される場合には、特別入賞部 3 3 の特別入賞口 3 3 a が開放されることで、遊技者が賞球を獲得し得る機会が与えられる。具体的に、大当り遊技状態は、規定回数(例えば、3 回、6 回または 9 回)のラウンド遊技を含み、各ラウンド遊技において特別用開閉部材 3 3 b を開放することで、特別入賞口 3 3 a へのパチンコ球の入賞が許容される。なお、1 回のラウンド遊技は、特別入賞口 3 3 a に規定入賞数(規定個数、例えば 9 個)のパチンコ球が入賞するか、あるいは各ラウンド遊技の開始から規定時間(例えば 2 5 0 0 0 m s の特電開放時間)が経過することで終了するよう設定されている。また、大当り遊技状態中の各ラウンド遊技の間には、特別用開閉部材 3 3 b が所定時間(例えば 1 0 0 0 m s のラウンド間インターバル時間)だけ閉鎖状態に維持されるラウンド間インターバルが設定されている。大当り遊技状態では、1 回目のラウンド遊技の開始前にオープニング演出が所定時間(例えば 8 0 0 0 m s のオープニング時間)に亘って行われ、最終回のラウンド遊技の終了後にはエンディング演出が所定時間(例えば 5 0 0 0 m s のエンディング時間)に亘って行われる。ここで、主制御 C P U 6 0 a は、大当り遊技状態中か否かを示す大当りフラグを主制御 R A M 6 0 c に設定可能であり、大当り遊技状態の開始タイミング(オープニング演出の開始タイミング)で大当りフラグの値を「1」に設定し、大当り遊技状態の終了タイミング(エンディング演出の終了タイミング)で大当りフラグの

10

20

30

40

50

値を「0」に戻すよう制御を行う。

【0025】

次に、遊技盤20に設けられた図柄表示用の表示手段(遊技情報表示器Mおよび図柄表示装置17)について説明する。

【0026】

(遊技情報表示器Mについて)

図3に示すように、遊技盤20には、各種の遊技情報を表示可能な遊技情報表示器Mが配設されている。遊技情報表示器Mは、複数の表示部(情報表示部)Ma、Mb、Mc、Mdを備えると共に、後述する主制御基板60の主制御CPU60aと電氣的に接続され、主制御CPU60aによって表示内容(発光態様)が制御されるようになっている。各表示部(情報表示部)Ma、Mb、Mc、Mdは、点灯状態および消灯状態に変化可能な1個または複数個の点灯部(LED)を有しており、点灯部の点灯数、点灯色および点灯位置のうち少なくとも何れかの違いに応じて、当該表示部(情報表示部)Ma、Mb、Mc、Md毎に複数種類の遊技情報を表示可能に構成されている。なお、実施例1の遊技情報表示器Mは、各表示部(情報表示部)Ma、Mb、Mc、Mdが個別に点灯制御可能な所定数のLED(点灯部)により構成されているが、7セグメント表示器やドットマトリックス表示器、小型の液晶表示器、その他の表示手段を採用できる。

【0027】

(特図表示部Ma、Mbについて)

遊技情報表示器Mには、前記第1および第2始動入賞口31a、32aへの入賞を契機として行われる特図当り判定(大当り抽選)の結果を示す報知用の特別図柄(以下、特図という)を特定可能に表示する特図表示部(図柄表示部)Ma、Mbが設けられている(図3参照)。特図表示部Ma、Mbは、前記第1始動入賞口31aへの入賞(第1始動入賞検出センサSE1による検出)を契機として変動表示を開始した後に最終的に複数種類の図柄(特別図柄)の内の1つを停止表示する複数個のLED(実施例1では8個)から構成された第1特図表示部Maと、第2始動入賞口32aへの入賞(第2始動入賞検出センサSE2による検出)を契機として変動表示を開始した後に最終的に複数種類の特別図柄(以下、「特図」という)の内の1つを停止表示する複数個のLED(実施例1では8個)から構成された第2特図表示部Mbとからなる。

【0028】

なお、第1および第2特図表示部Ma、Mbに停止表示される特図としては、大当り遊技状態が付与されることを認識し得る大当り図柄としての複数種類の特図と、外れを認識し得る外れ表示(外れ図柄)としての1種類の特図とが、各特図表示部Ma、Mbに対応して夫々設定されている。これらの特図(複数種類の大当り図柄および1種類の外れ図柄)は、特図表示部Ma、Mbの点灯部のうち少なくとも1個の点灯部が点灯状態となる表示に対応し、互いに点灯数、点灯位置および点灯色の少なくとも何れかが異なるように設定されている。なお、以下の説明では、第1特図表示部Maで行われる特図変動表示を「第1特図変動表示」と称し、該第1特図変動表示の結果、第1特図表示部Maに停止表示される特図を特図1と称する場合がある。同様に、第2特図表示部Mbで行われる特図変動表示を「第2特図変動表示」と称し、該第2特図変動表示の結果、第2特図表示部Mbに停止表示される特図を特図2と称する場合がある。

【0029】

特図表示部Ma、Mbでの特図変動表示の変動時間(特図変動時間)および停止表示する特図の種類は、第1および第2始動入賞検出センサSE1、SE2によるパチンコ球の検出を契機として主制御CPU60aに取得される始動入賞情報(取得した乱数の値)に基づいて決定される。具体的に、主制御CPU60aは、大当り遊技状態を付与するか否かの決定(特図当り判定)に用いる特図当り判定用乱数の値と、特図としての大当り図柄の決定に用いる特図決定用乱数の値と、特図変動表示の変動時間の決定や図柄変動演出の内容の決定に用いる特図変動パターン振分用乱数の値とを、第1および第2始動入賞検出センサSE1、SE2によるパチンコ球の検出タイミングに応じて取得し、主制御基板60に備えられる

10

20

30

40

50

記憶手段としての主制御RAM60cに記憶する。そして、主制御RAM60cに記憶した特図当り判定用乱数の値に応じて特図当り判定を行い、この特図当り判定が外れの判定結果となった場合には、停止表示する特図として外れを示す1種類の特図を決定する。また、特図当り判定が当りの判定結果となった場合には、特図決定用乱数の値に応じて大当り図柄としての特図を決定する。更に、特図変動パターン振分用乱数の値に応じて特図変動表示の変動時間や図柄変動演出の内容を特定する特図変動パターンを複数種類のうちから決定する。

【0030】

また、実施例1では、特図表示部Ma,Mbでの特図変動表示の結果として停止表示される特図によって、大当り遊技状態が終了した後の遊技状態が報知されるようになっている。ここで、パチンコ機10は、主制御CPU60aによる前記特図決定用乱数の値を用いた大当り図柄の決定に伴い、大当り遊技状態を構成するラウンド遊技の回数と、大当り遊技状態が終了した後の遊技状態とを決定する。主制御CPU60aは、特図当り判定が当りの判定結果となる確率を向上させる確率変動機能と、第2始動入賞口32aへのパチンコ球の入賞し易さ(入賞確率)を向上させる入賞率向上機能とを有しており、確率変動機能が作動する確率変動状態(確変状態、高確状態)とするか、および入賞率向上機能が作動する入賞率向上状態(入賞容易状態、変短(時短)状態、高ベース状態)とするかの組み合わせにより、複数種類の遊技状態を生起し得るようになっている。なお、主制御CPU60aは、確変状態に対応して、主制御RAM60cに記憶される確変フラグの値を「1」に設定すると共に、確率変動機能が作動しない状態(非確変状態、低確状態)では確変フラグの値を「0」に設定するよう構成されている。また、主制御CPU60aは、変短状態に対応して、主制御RAM60cに記憶される変短フラグの値を「1」に設定すると共に、入賞率向上機能が作動しない状態(非変短状態、低ベース状態)では変短フラグの値を「0」に設定するよう構成されている。

【0031】

具体的に、実施例1では、大当り遊技状態の終了後の遊技状態として、確率変動機能および入賞率向上機能の何れも作動させない第1の遊技状態(低確低ベース状態)と、確率変動機能および入賞率向上機能を作動させる第2の遊技状態(高確高ベース状態)と、確率変動機能を作動させ、入賞率向上機能を作動させない第3の遊技状態(高確低ベース状態)と、確率変動機能を作動させず、入賞率向上機能を作動させる第4の遊技状態(低確高ベース状態)とが生起され得る。また、大当り遊技状態のラウンド遊技の回数(規定回数)は、「第1大当り」および「第2大当り」では3回、「第3大当り」および「第4大当り」では6回、「第5大当り」では9回となっており、大当り遊技状態の終了後の遊技状態は、「第1大当り」の終了後が低確低ベース状態、「第2大当り」の終了後が高確低ベース状態、「第3大当り」の終了後が低確高ベース状態、「第4大当り」および「第5大当り」の終了後が高確高ベース状態に夫々設定される。

【0032】

(特図保留表示部Mc,Mdについて)

特図保留表示部Mc,Mdは、第1始動入賞口31aおよび第2始動入賞口32aにパチンコ球が入賞した際に取得される始動入賞情報(各種乱数情報)を、機内部の記憶手段(具体的には、主制御基板60に備えられた主制御RAM60c)に始動保留情報(特図保留情報)として記憶する場合に、当該始動保留情報の保留数を特定可能に表示する表示部である。ここで、図3に示すように、前記特図保留表示部Mc,Mdは、前記第1始動入賞口31aにパチンコ球が入賞した際に取得される始動入賞情報(各種乱数情報)を主制御RAM60cが第1始動保留情報として記憶した保留数を表示する第1特図保留表示部Mcと、第2始動入賞口32aにパチンコ球が入賞した際に取得される始動入賞情報(各種乱数情報)を主制御RAM60cが第2始動保留情報として記憶した保留数を表示する第2特図保留表示部Mdとからなり、各特図保留表示部Mc,Mdの何れも複数個(実施例1では各2個)のLED(点灯部)により構成されている。すなわち、第1および第2特図保留表示部Mc,Mdの表示内容によって、保留されている第1特図変動表示および第2特図変動表示の回数(

図柄変動演出の回数)が報知される。

【0033】

ここで、第1特図保留表示部M cで表示される第1始動保留情報の保留数は、第1始動入賞口3 1 aへパチンコ球が入賞することで1加算されると共に、第1特図変動表示(図柄変動演出)が行われる毎に1減算される。同様に、第2特図保留表示部M dで表示される第2始動保留情報の保留数は、第2始動入賞口3 2 aへパチンコ球が入賞することで1加算されると共に、第2特図変動表示(図柄変動演出)が行われる毎に1減算される。なお、第1および第2始動保留情報の保留数には所定の上限数(実施例1では何れに対しても「4」)が設定されており、該上限数まで第1および第2始動保留情報の保留数を夫々加算し得るよう設定されている。

【0034】

(図柄表示装置1 7について)

図柄表示装置1 7は、後述する表示制御基板6 6と電氣的に接続され、演出制御基板6 5の演出制御CPU 6 5 aから出力される制御信号に基づく表示制御基板6 6の制御によって表示内容が更新されるようになっている。図柄表示装置1 7の表示部1 7 aには、飾図を変動表示可能な図柄列1 7 1が複数列(例えば、左、右、中の3列)設定されており、前記第1始動入賞口3 1 aまたは第2始動入賞口3 2 aへの入賞(判定実行条件の成立)を契機として各図柄列1 7 1の飾図が変動表示されるようになっている。図柄変動演出(飾図の変動表示)は、主制御CPU 6 0 aが決定した特図変動パターンにより特定される変動時間に亘って行われ、該変動時間の終了タイミングで飾図が停止表示(確定表示)されることで終了する。この場合に、各図柄列1 7 1に定められた有効停止位置1 7 2を組み合わせた停止図柄有効ライン1 7 3に停止表示(確定表示)される飾図の図柄組み合わせにより、特図当り判定の結果が報知される。例えば、停止図柄有効ライン1 7 3上に同じ飾図が3つ並んで停止表示されることにより、特図当り判定が当りの判定結果となった(大当り遊技状態が生起される)ことが報知される。また、所定の図柄列(例えば中列)1 7 1が変動を継続している状態で停止図柄有効ライン1 7 3上に同じ飾図が2つ並んで停止表示されること(リーチ状態)により、特図当り判定が当りの判定結果となった(大当り遊技状態が生起される)可能性が高いことが示唆される。なお、第1特図表示部M aと図柄表示装置1 7とでは、第1特図変動表示と該第1特図変動表示に関する図柄変動演出とが同時に開始され、特図1と飾図とが同時に停止表示される。同様に、第2特図表示部M bと図柄表示装置1 7とでは、第2特図変動表示と該第2特図変動表示に関する図柄変動演出とが同時に開始され、特図2と飾図とが同時に停止表示される。

【0035】

また、図柄表示装置1 7の表示部1 7 aには、第1始動入賞口3 1 aへの始動入賞を契機とする図柄変動演出の保留数(待機数)を第1保留表示として表示する第1保留表示領域1 7 4と、第2始動入賞口3 2 aへの始動入賞を契機とする図柄変動演出の保留数(待機数)を第2保留表示として表示する第2保留表示領域1 7 5とが設定されている。第1保留表示領域1 7 4での第1保留表示は、前記第1特図保留表示部M cに表示される保留数(主制御RAM 6 0 cが第1始動保留情報として記憶した保留数)と同数の保留数を表す。また、第2保留表示領域1 7 5での第2保留表示は、前記第2特図保留表示部M dに表示される保留数(主制御RAM 6 0 cが第2始動保留情報として記憶した保留数)と同数の保留数を表す。

【0036】

(パチンコ機1 0に備えられる各種基板5 9, 6 0, 6 5, 6 6等について)

図4に示すように、パチンコ機1 0の後面側には、パチンコ遊技に関する統括的な制御を行う主制御CPU 6 0 aを備えた主制御基板6 0が配設されている。また、パチンコ機1 0の後面側には、演出に関する制御を行う演出制御CPU 6 5 aを備えた演出制御基板6 5と、この演出制御基板6 5(演出制御CPU 6 5 a)で決定した演出内容に応じて前記図柄表示装置1 7での画像表示を制御する表示制御CPU 6 6 aを備えた表示制御基板6 6とが配設されている。更に、パチンコ機1 0の後面側には、図4に示すように、外部電

源(例えば、AC24V)から各部の必要電源電圧(例えば、DC30V)を生成して各制御基板60,65,66や他の電気部品に供給する電源回路(図示せず)を備えた電源基板59が配設されている。各制御基板59,60,65,66は、透明な基板ケースに収容された状態で、パチンコ機10の後面側に配設されている。

【0037】

(パチンコ機の制御に関する構成について)

次に、パチンコ機10が備える前述した各制御基板59,60,65,66についての具体的な基板構成や制御内容を、電源基板59、主制御基板60、演出制御基板65および表示制御基板66の順に説明する。

【0038】

(電源基板59について)

電源基板59には、電源のON-OFFを切り替えるための電源スイッチPWSが設けられていると共に、電源回路(図示せず)に供給される電源電圧(以下、監視電源電圧という)の電圧値が閾値電圧に降下したかを監視する電源断監視回路(図示せず)が設けられている。ここで、監視電源電圧が閾値電圧に降下するのは、例えば電源スイッチPWSのOFF操作や停電によって機外部からの電力供給が遮断された場合(電源断時)である。

【0039】

電源基板59には、前記電源断監視回路に接続するリセット信号回路(図示せず)が設けられている。ここで、電源断監視回路は、監視電源電圧が閾値電圧以下となった場合に、リセット信号回路、主制御基板60(主制御CPU60a)および演出制御基板65(演出制御CPU65a)に対して電源断信号(監視電源電圧が閾値電圧に降下したことを示す信号)を出力する。また、リセット信号回路は、機外部からの電力供給の開始時(電源投入時や復電時)および電源断信号の入力時に、主制御基板60(主制御CPU60a)および演出制御基板65(演出制御CPU65a)に対してリセット信号を出力し、主制御CPU60aおよび演出制御CPU65aの動作を規制する。また、電源基板59には、コンデンサ等のバックアップ電源(図示せず)が設けられている。そして、パチンコ機10への電力供給が停止した場合(電源断信号が出力された場合)には、前記バックアップ電源から主制御CPU60aおよび演出制御CPU65aに電力が供給されるようになっている。

【0040】

(主制御基板60について)

ここで、主制御基板60について説明する。主制御基板60は、図4に示すように、制御処理を実行する主制御CPU60a、該主制御CPU60aが実行する制御プログラムを記憶する主制御ROM60b、当該主制御CPU60aの処理に必要なデータの書込み・読出しが可能な主制御RAM60c、後述する特図当り判定および普図当り判定に用いるハードウェア乱数を発生させる乱数発生回路60d等を備えている。

【0041】

前記乱数発生回路60dは、クロック発信器(図示せず)と、特図当り判定用乱数カウンタ(図示せず)とを備えたもので、前記特図当り判定用乱数カウンタが、「0」から「65535」までの特図当り判定用乱数の値を前記クロック発信器からのクロック信号の入力に応じたタイミングでカウント(更新)するようになっている(ハードウェア乱数更新処理)。そして、始動入賞検出センサSE1,SE2による検出を示す信号が主制御CPU60aから乱数発生回路60dに対して入力された場合に、当該入力時点で前記特図当り判定用乱数カウンタがカウントする特図当り判定用乱数の値が乱数確認信号として主制御CPU60aに入力されて、主制御RAM60cに始動入賞情報として記憶されるようになっている。なお、主制御基板60は、乱数発生回路60dにおいてハードウェア乱数としての特図当り判定用乱数を更新する一方で、主制御CPU60aの制御によってソフトウェア乱数としての特図決定用乱数および特図変動パターン振分用乱数の各値を更新するようになっている。

【0042】

主制御CPU60aは、第1始動入賞検出センサSE1、第2始動入賞検出センサSE

10

20

30

40

50

2、特別入賞検出センサSE3等の各種の検出センサ(図4参照)と電氣的に接続され、各検出センサからの検出信号を夫々入力すると共に、該検出信号の入力の有無を夫々判定するよう構成されている。また、主制御CPU60aは、始動入賞ソレノイドSL1や特別入賞ソレノイドSL2等の各種の駆動手段と電氣的に接続され、各駆動手段を夫々駆動制御するよう構成されている。更に、主制御CPU60aは、遊技に関する各種の情報を表示する遊技情報表示器Mと電氣的に接続され、当該遊技情報表示器Mに備えられる各表示部Ma,Mb,Mc,Mdの表示内容(発光態様)を夫々制御するよう構成されている。

【0043】

なお、主制御CPU60aは、遊技に関する制御処理(遊技制御)を実行する制御処理実行手段として機能している。また、主制御CPU60aは、判定実行条件の成立(始動入賞検出センサSE1,SE2による検出)を契機として遊技者に有利な遊技状態(大当り遊技状態)を生起させるかの特図当り判定(抽選)を行う当り判定手段として機能すると共に、判定実行条件の成立を契機として遊技者に有利な遊技状態(大当り遊技状態)を生起させる生起手段として機能している。また、主制御CPU60aは、始動入賞ソレノイドSL1や特別入賞ソレノイドSL2の駆動制御処理を実行する動作制御手段として機能している。また、主制御CPU60aは、入賞検出センサSE1,SE2,SE3による検出が発生したかを判定する検出判定処理を実行可能な入球検出判定手段として機能している。また、主制御CPU60aは、時間決定条件の成立(例えば後述する特図開始処理の実行)を契機として遊技時間(例えば特図変動時間)を決定する(例えば後述する特図変動時間決定処理を実行する)時間決定手段として機能すると共に、遊技時間を計測する計時制御手段として機能している。そして、主制御CPU60aは、遊技時間の計測に応じて遊技を進行させるように構成されている。また、主制御CPU60aは、遊技時間(例えば特図変動時間)の計測に応じて情報表示部(例えば特図表示部Ma,Mb)の表示を更新する(後述する表示制御処理を実行する)情報表示制御手段として機能している。

【0044】

ここで、主制御基板60には、制御基板60,65に備えられる制御RAM60c,65cを初期化(バックアップした記憶情報を消去)するためのクリアスイッチCLSが設けられていると共に、クリアスイッチCLSに接続するクリア回路(図示せず)が設けられている。実施例1では、クリアスイッチCLSをON操作した状態で電源基板59の電源スイッチPWSをON操作(電源投入)した場合に、クリア回路から制御基板60,65にクリア信号が出力され、該クリア信号を受けた所定の制御基板60,65に備えられる制御CPU60a,65aが、該制御基板60,65に備えられる記憶手段としての制御RAM60c,65cを初期化する処理を行うようになっている。なお、以下の説明では、制御RAM60c,65cを初期化するための操作(クリアスイッチCLSのON操作と電源スイッチPWSのON操作とを同時に行うこと)を、「クリア操作」と称する場合がある。また、以下の説明では、制御RAM60c,65cの初期化を伴わない電源投入操作(クリアスイッチCLSがOFFの状態での電源スイッチPWSのON操作を行うこと)を、「復電操作」と称する場合がある。

【0045】

ここで、主制御基板60に備えられる主制御RAM60cには、パチンコ機10の動作中に各種情報を一時的に記憶する常用記憶エリア(作業領域)の他に、バックアップエリアが設けられている。そして、バックアップ電源からの電力供給に応じて、主制御RAM60cの常用記憶エリアに記憶されている各種情報の一部または全部がバックアップエリアに記憶(書き込み)され、バックアップエリアに記憶された情報は、機外部からパチンコ機10への電力供給が停止された後の一定期間に亘って保持されるようになっている。主制御CPU60aによるバックアップエリアへの各種情報の記憶(書き込み)は、電源断時(電源断信号の入力時)の電源断処理(図12参照)において実行され、該バックアップエリアに記憶された各種情報の常用記憶エリアへの設定(読み出し)は、パチンコ機10への電力供給開始時におけるデータ復旧処理(図9参照)で実行される。

【0046】

(主制御 R A M 6 0 c における記憶領域および記憶内容について)

主制御 R A M 6 0 c には、バックアップの対象となる情報を記憶する記憶領域として、クリアスイッチ C L S のクリア操作に伴って記憶内容が消去される遊技情報記憶領域と、クリアスイッチ C L S がクリア操作されても記憶内容が消去されない設定情報記憶領域とが設けられている。ここで、遊技情報記憶領域に記憶される情報としては、例えば、遊技状態を特定可能な情報(確変フラグ、変短フラグおよび大当りフラグの各値)や、遊技の進行状況を特定可能な情報(後述する遊技時間の計測値や、大当り遊技状態中のラウンド遊技の実行済み回数等)や、始動入賞口 3 1 a , 3 2 a への入賞に応じて取得された始動入賞情報(各種乱数の値)や、コマンドの未出力情報等がある。また、エラーを特定可能な情報(エラーフラグの値)についても、この遊技情報記憶領域に記憶される。一方で、主制御 R A M 6 0 c の設定情報記憶領域には、主制御 C P U 6 0 a により実行される特図当り判定において当りの判定結果となる確率(大当り確率)を特定するための複数の段階フラグ(後述)が設けられている。

【 0 0 4 7 】

(大当り確率(有利度)の設定について)

主制御 R O M 6 0 b には、特図当り判定において特図当り判定用乱数の値が当りか否かを判定するための当否判定テーブル(図示せず)が複数種類(具体的には、第 1 ~ 第 6 当否判定テーブルの 6 種類)記憶されている。各当否判定テーブルは、確率変動機能を作動させない低確状態での大当り確率である 1 種類の通常時確率と、確率変動機能を作動させる高確状態(確率変動状態)での大当り確率である 1 種類の確変時確率とに対応している。具体的に、第 1 当否判定テーブルは、最も低い確率の通常時確率および確変時確率に対応しており、第 2 当否判定テーブルは、2 番目に低い確率の通常時確率および確変時確率とに対応している。同様に、第 3 ~ 第 6 当否判定テーブルが、3 ~ 6 番目に低い確率の通常時確率および確変時確率とに対応している。従って、第 6 当否判定テーブルが、最も高い確率の通常時確率および確変時確率に対応する当否判定テーブルとなる。そして、主制御 R A M 6 0 c に設けられた複数の段階フラグのうち段階 1 フラグが第 1 当否判定テーブルに対応付けられており、段階 2 フラグが第 2 当否判定テーブルに対応付けられており、段階 3 フラグ、段階 4 フラグ、段階 5 フラグおよび段階 6 フラグが第 3 ~ 第 6 当否判定テーブルに夫々対応付けられている。これら 6 種類の段階フラグは夫々、「 0 」および「 1 」の各値に変更可能であり、主制御 C P U 6 0 a は、1 種類の段階フラグの値を「 1 」に設定すると共に他の 5 種類の段階フラグの値を「 0 」に設定することで、値を「 1 」とした段階フラグに対応する当否判定テーブルを用いて、当該テーブルに対応する大当り確率(通常時確率および確変時確率)で特図当り判定を実行するように構成されている。

【 0 0 4 8 】

このように、主制御 C P U 6 0 a は、6 段階の大当り確率の夫々で特図当り判定(遊技制御)を実行可能であり、値が「 1 」に設定されている段階フラグの違いに応じて、6 種類のうちどの大当り確率で特図当り判定を実行するかを特定するよう構成されている。なお、以下の説明では、6 段階の大当り確率を「(遊技に関する)有利度」(低段階の側から順に「有利度 1」~「有利度 6」)と表現することがある。すなわち、主制御 C P U 6 0 a は、段階 1 フラグの値を「 1 」とし他の段階フラグの値を「 0 」とすることで、遊技制御の有利度を「有利度 1」に設定し、段階 6 フラグの値を「 1 」とし他の段階フラグの値を「 0 」とすることで、遊技制御の有利度を「有利度 6」に設定する(「有利度 1」が有利度の最低段階、「有利度 6」が有利度の最高段階となっている)。また、以下の説明では、主制御 C P U 6 0 a の制御によって値を「 1 」とする段階フラグの種類を変更することを、「有利度の設定変更」と表現することがある。

【 0 0 4 9 】

主制御 C P U 6 0 a は、機後側に操作可能に設けられた設定変更操作手段(所定の操作手段)に対する設定変更操作(後述)が行われたことに応じて、特図当り判定における有利度の設定変更(すなわち、値を「 1 」とする段階フラグの変更)を実行するように構成されている。すなわち、主制御 C P U 6 0 a は、遊技に関する複数段階の有利度のうち、設定変更

操作による選択に応じた有利度で特図当り判定を実行する。ここで、主制御CPU60aは、パチンコ機10の電源が投入されてから遊技可能状態に移行するまでの制御状態(初期状態、遊技不能状態)において「設定変更モード(設定変更状態)」および「設定確認モード(設定確認状態)」に移行可能に構成されている。設定変更モードは、有利度の設定変更を行うための設定変更操作を有効とする制御モード(制御状態)である。また、設定確認モードは、設定変更操作を有効とすることなく当該時点での有利度の確認のみ可能とする制御モード(制御状態)である。なお、主制御CPU60aは、電源スイッチPWSのON操作状態、後述する設定操作部91のオン姿勢、扉開放検出センサSE10の検出状態、の各条件が同時に成立している、という特定の条件下において、更にクリアスイッチCLSが操作された場合に、設定変更モードに移行する一方、クリアスイッチCLSが操作されなかった場合には、設定確認モードに移行する。

10

【0050】

図5に示すように、主制御基板60には、設定変更モードや設定確認モードを開始および終了させる際の操作の対象となる設定操作部91と、主制御CPU60aによる特図当り判定の有利度(「有利度1」～「有利度6」の何れか)を示す設定表示値(「1」～「6」)を表示可能な性能表示器92と、設定変更モードにおいて設定変更操作の対象となる設定変更操作手段とが設けられている。なお実施例1では、設定変更操作手段として前述したクリアスイッチCLSを兼用している。これに対し、クリアスイッチCLSとは別に設定変更操作手段を備えるようにしてもよい。

【0051】

設定操作部91は、図示しない設定キー(鍵)を差し込むスリット状の鍵穴91aを突出端面に有する円柱状のシリンダであり、鍵穴91aに差し込んだ設定キーにより設定操作部91を外周方向に所定角度だけ回動させ得るように構成されている。具体的には、鍵穴91aの長手方向が上下方向を向くオフ姿勢(図5参照)と、鍵穴91aの長手方向が左右方向を向くオン姿勢との間で設定操作部91が変位可能であり、鍵穴91aに差し込んだ設定キーの回動操作に伴い、オフ姿勢からオン姿勢までの右回り90度の回動と、オン姿勢からオフ姿勢までの左回り90度の回動とを操作することができる。なお、設定操作部91は、鍵穴91aに対する設定キーの抜き差しをオフ姿勢においてのみ許容するように構成されている。なお、主制御基板60を収容する主基板ケース100には、クリアスイッチCLSを露出する開口部101と、設定操作部91の突出端面を露出する開口部102とが形成されており、主基板ケース100を開放することなくクリアスイッチCLSや設定操作部91を操作することができる。一方、性能表示器92は、透明な合成樹脂材からなる主基板ケース100により、表示内容が視認可能な状態かつアクセス不能な状態となるように被覆されている。

20

30

【0052】

図5および図6に示すように、性能表示器92は、7つのセグメントにより構成される7セグ表示部92aを4つ備えている。各7セグ表示部92aは、セグメントの点灯位置の組み合わせによって、「0」～「9」の整数と、「b」や「E」等のアルファベットとを表示可能に構成されている。なお、図6には、性能表示器92を示してあり、点灯状態のセグメントを色付きで示している。主制御CPU60aは、設定変更モード中および設定確認モード中に、前述した設定表示値を性能表示器92に点灯表示させる。この場合には、図6に示すように、性能表示器92における右端の7セグ表示部92aを用いて「1」～「6」の何れかの数値が設定表示値として表示される。

40

【0053】

なお、設定表示値は、前述のように設定確認モード中や設定変更モード中に表示され、そのモード終了後に主制御CPU60aが遊技可能状態に移行した際の有利度(大当り確率)を表すことになるが、設定変更モード中に表示される設定表示値は、設定変更操作手段としてのクリアスイッチCLSを操作する毎に変化する。例えば、有利度が「有利度1」に設定されている場合、性能表示器92における右端の7セグ表示部92aには、設定変更モードの開始時に設定表示値「1」が表示され、その後に設定変更操作を行う毎に、「2

50

」→「3」…「6」→「1」→「2」…の順で、「1」から「6」までの数値がループするように変化する。なお、「有利度1」以外の有利度が設定されている場合も同様であり、例えば、有利度が「有利度5」に設定されている場合は、7セグ表示部92aには設定変更モードの開始時に設定表示値「5」が表示され、その後に設定変更操作を行う毎に、「6」→「1」→「2」…「6」→「1」→「2」…の順で数値が変化する。一方で、設定確認モード中に表示される設定表示値は、当該モード終了まで(前述の設定操作部91をオフ姿勢とするまで)操作の有無に関わらず変化しない。なお、設定変更モードや設定確認モードが終了した後は、性能表示器92において設定表示値は非表示となる。この場合には、主制御CPU60aが第1の遊技状態(低確低ベース状態)での遊技期間について算出したベース値(有効球の総数に対する賞球の払い出し総数の割合)が、性能表示器92に表示される(7セグ表示部92aに「b～」と表示される)。

10

【0054】

実施例1では、主制御RAM60cの記憶内容に異常が発生したこと、および前記有利度の設定に異常が発生した(可能性がある)ことの夫々を、主制御CPU60aが「第1設定エラー」として判定し得るように構成されている。そして、主制御CPU60aは、第1設定エラーの発生を性能表示器92の点灯表示によって報知するように構成されている。ここで、第1設定エラーが発生したと主制御CPU60aが判定した場合には、主制御CPU60aを設定変更モードに移行させる操作(以下「第1の移行操作」という)や主制御CPU60aを設定確認モードに移行させる操作(以下「第2の移行操作」という)が行われたか否かに関わらず、性能表示器92における右側2つの7セグ表示部92aを用いて「E1」が表示される(図6参照)。

20

【0055】

また、主制御CPU60aは、設定変更モード中に電源断が発生した場合に、その後の電源投入時において性能表示器92を用いた報知を行うようになっている。すなわち、設定変更モード中にパチンコ機10の電源を遮断することは一般になく、このような状態が発生した場合は、不正に有利度(大当たり確率)の設定を変更しようとする不正行為がなされたことが疑われるためである。そこで、実施例1では、電源投入時において、前回の電断時に設定変更モード中であつたと判定した場合を、異常状態(以下「第2設定エラー」という)として性能表示器92の点灯表示により報知する。この第2設定エラーが発生したと主制御CPU60aが判定した場合には、性能表示器92における右側2つの7セグ表示部92aを用いて「E2」が表示される(図6参照)。但し、実施例1では、第1の移行操作が行われた場合には、第2設定エラーの発生を判定せず、そのまま設定変更モードに移行するようになっている。これは、第1の移行操作に伴って設定変更モードに移行すれば、任意の有利度を設定できるからである。

30

【0056】

なお、主制御CPU60aは、設定エラー(第1設定エラー、第2設定エラー)の発生を契機として、演出制御CPU65aに設定エラー指定コマンドを出力するよう構成されている。これに対し、演出制御CPU65aは、設定エラー指定コマンドを入力してから電源断までの期間に、設定エラーが発生したことを報知するための設定エラー報知を実行する。なおこの場合には、図6に示すように、図柄表示装置17の表示部17aの略全体を使って、「設定エラー」の文字および「設定を変更して下さい」の文字を含む専用画像が表示される。

40

【0057】

主制御CPU60aは、第1の移行操作が行われたことを契機として、設定変更モードに移行するように構成されている。ここで、第1の移行操作は、電源が遮断された状態のパチンコ機10に対し(図7のt1参照)、扉開放検出センサSE10を検出状態とし、設定操作部91をオン姿勢に切り替えたもとで(図7のt2参照)、クリアスイッチCLSを操作状態としながら電源スイッチPWSをON操作(電源を投入)する(図7のt3参照)ことである。すなわち、クリア操作(主制御RAM60cの初期化)を含む操作が、第1の移行操作(主制御CPU60aの制御状態を設定変更モードに移行させる条件)として定めら

50

れている。また、第1の移行操作には、設定キーを用いて設定操作部91をオン姿勢とする操作が含まれている。更に、第1の移行操作には、扉開放検出センサSE10を検出状態とする操作(すなわち、中枠12や前枠13を開放すること)が含まれている。これにより、実施例1のパチンコ機10は、予め定めた複数の条件を満たす場合にのみ主制御CPU60aを設定変更モードに移行させることができる。そして、遊技店の管理者だけが、主制御CPU60aを設定変更モードに移行させて有利度(大当たり確率)を変更し得る(一般的な遊技者等では主制御CPU60aを設定変更モードに移行させることができない)ようになっている。主制御CPU60aは、第1の移行操作が行われた後、設定変更モードに移行(図7のt4参照)したタイミングで性能表示器92に設定表示値を表示し、設定操作部91がオフ姿勢に回動操作(図7のt5参照)された後、設定操作部91をオフ姿勢とする操作(以下「第1の移行終了操作(設定変更モード終了操作)」という)による設定変更モードの終了(遊技可能状態への移行)に伴って性能表示器92での設定表示値の表示をベース値の表示に変更する(図7のt6参照)よう構成されている。

【0058】

主制御CPU60aは、設定変更モードへの移行に伴い、主制御RAM60cを初期化するように構成されている。この場合に、主制御CPU60aは、主制御RAM60cにおける遊技情報記憶領域に記憶されている遊技情報を消去する一方、主制御RAM60cにおける設定情報記憶領域に記憶されている設定情報については消去しないようにする。なお、実施例1の主制御CPU60aは、前述のように設定変更モードへの移行(第1の移行操作)に伴って主制御RAM60cを初期化する他、第1の移行終了操作により設定変更モードを終了する際にも、再度、主制御RAM60cを初期化するように構成されている。

【0059】

また、主制御CPU60aは、主制御RAM60cの初期化を伴う電源投入操作(クリア操作)が行われたことを契機に、RAMクリア指定コマンドを演出制御CPU65aに出力するよう構成されている。このため、主制御CPU60aは、クリア操作を含む第1の移行操作が行われた際(設定変更モードへの移行時)にも、RAMクリア指定コマンドを演出制御CPU65aに出力する。そして、演出制御CPU65aは、RAMクリア指定コマンドを入力してから所定時間、RAMクリア報知を制御するよう構成されている。ここで、演出制御CPU65aは、第1の移行操作(後述する設定変更開始コマンドの入力)を契機としてRAMクリア報知の開始を待機するようになっている(図7のt7参照)。すなわち、RAMクリア報知は、設定変更モード中には行われず、設定変更モードの終了後に開始される。なお、設定変更モードへの移行により待機されたRAMクリア報知は、設定変更モードが終了(後述する設定変更終了コマンドを入力)し(図7のt5参照)、かつ扉開放検出センサSE10が非検出状態となったこと(図7のt7参照)を契機として、開始されるようになっている。また、主制御CPU60aは、設定変更モードの終了(遊技可能状態への移行)に伴い、性能表示器92での設定表示値の表示を非表示とする(図7のt6参照)よう構成されている。

【0060】

主制御CPU60aは、第1の移行操作に伴う設定変更モードの開始を契機として、演出制御CPU65aに設定変更開始コマンドを出力するよう構成されている。また、主制御CPU60aは、設定変更モード中における第1の移行終了操作(設定操作部91のオフ姿勢への変位)に伴う設定変更モードの終了を契機として、演出制御CPU65aに設定変更終了コマンドを出力するよう構成されている。これに対し、演出制御CPU65aは、設定変更開始コマンドを入力してから設定変更終了コマンドを入力するまでの期間に、設定変更モード中であることを報知する(設定変更中報知を実行する)ようになっている。この場合には、図6に示すように、図柄表示装置17の表示部17aの略全体を使って、「設定変更中」の文字を含む専用画像が表示される。なお、演出制御CPU65aが設定変更終了コマンドを入力した場合に、電源投入後に設定変更モードに移行したことが履歴として演出制御RAM65cに記憶される。

【0061】

また、主制御CPU60aは、設定変更モードの開始から終了までの期間に、遊技情報表示器Mの表示内容を通常とは異なる表示内容となるよう制御する。実施例1では、図6に示すように、遊技情報表示器Mを全消灯状態とする。

【0062】

主制御CPU60aは、第2の移行操作が行われたことを契機として、設定確認モードに移行するように構成されている。ここで、第2の移行操作は、電源が遮断された状態のパチンコ機10に対し(図8のt11参照)、扉開放検出センサSE10を検出状態とし、設定操作部91をオン姿勢に切り替えたもとで(図8のt12参照)、クリアスイッチCLSを操作状態とせずに(非操作状態に維持しながら)電源スイッチPWSをON操作(電源を投入)する(図8のt13参照)ことである。すなわち、復電操作を含む操作が、第2の移行操作(主制御CPU60aの制御状態を設定確認モードに移行させる条件)として定められている。すなわち、予め定めた複数の条件を満たす場合にのみ主制御CPU60aを設定確認モードに移行させることが可能とされている点は、設定変更モードの場合と同様である。そして、遊技店の管理者だけが、主制御CPU60aを設定確認モードに移行させて有利度(大当り確率)を確認することができる(一般的な遊技者等では主制御CPU60aを設定確認モードに移行させることができない)になっている。但し、第2の移行操作には、主制御RAM60cを初期化するクリア操作が含まれていない(復電操作が含まれている)。主制御CPU60aは、第2の移行操作が行われた後、設定確認モードに移行(図8のt14参照)したタイミングで性能表示器92に設定表示値を表示し、設定操作部91がオフ姿勢に回動操作(図8のt15参照)された後、設定操作部91をオフ姿勢とする操作(以下「第2の移行終了操作(設定確認モード終了操作)」という)による設定確認モードの終了(遊技可能状態への移行)に伴って性能表示器92での設定表示値の表示をベース値の表示に変更する(図8のt16参照)よう構成されている。

【0063】

また、主制御CPU60aは、主制御RAM60cの初期化を伴わない電源投入操作(復電操作)が行われたことを契機に、復旧コマンドを演出制御CPU65aに出力するよう構成されている。このため、主制御CPU60aは、復電操作を含む第2の移行操作が行われた際(設定確認モードへの移行時)にも、復旧コマンドを演出制御CPU65aに出力する。そして、演出制御CPU65aは、復旧コマンドを入力してから所定時間、復電報知を制御するよう構成されている。ここで、演出制御CPU65aは、第2の移行操作(後述する設定確認開始コマンドの入力)を契機として復電報知の開始を待機するようになっている(図8のt17参照)。すなわち、復電報知は、設定確認モード中には行われず、第2の移行終了操作による設定確認モードの終了後に開始される。なお、設定確認モードへの移行により待機された復電報知は、設定確認モードが終了(後述する設定確認終了コマンドを入力)し(図8のt15参照)、かつ扉開放検出センサSE10が非検出状態となったこと(図8のt17参照)を契機として、開始されるようになっている。

【0064】

主制御CPU60aは、第2の移行操作に伴う設定確認モードの開始を契機として、演出制御CPU65aに設定確認開始コマンドを出力するよう構成されている。また、主制御CPU60aは、設定確認モード中における第2の移行終了操作(設定操作部91のオフ姿勢への変位)に伴う設定確認モードの終了を契機として、演出制御CPU65aに設定確認終了コマンドを出力するよう構成されている。これに対し、演出制御CPU65aは、設定確認開始コマンドを入力してから設定確認終了コマンドを入力するまでの期間に、設定確認モード中であることを報知する(設定変更中報知を実行する)ようになっている。なおこの場合には、図6に示すように、図柄表示装置17の表示部17aの略全体を使って、「設定確認中」の文字を含む専用画像が表示される。なお、演出制御CPU65aが設定確認終了コマンドを入力した場合に、電源投入後に設定確認モードに移行したことが履歴として演出制御RAM65cに記憶される。

【0065】

また、主制御CPU60aは、設定確認モードの開始から終了までの期間に、遊技情報

表示器Mの表示内容を通常とは異なる表示内容となるよう制御する。実施例1では、図6に示すように、遊技情報表示器Mを全点灯状態とする。

【0066】

(メイン処理)

主制御CPU60aが行うメイン処理について、図9を参照しながら詳細に説明する。

【0067】

まず、主制御CPU60aは、電源基板59の電源スイッチPWSがOFFからONに切り替えられてパチンコ機10の電源が投入された場合に、主制御CPU60aを正常動作させるために必要な初期設定処理を実行する(ステップS101)。この場合に、主制御CPU60aは、後述するタイマ割込処理(図13参照)を定期的に発生させるための設定も行う。具体的には、割込の発生間隔を計測するためのインターバルタイマ(例えば4ms)を、主制御基板60に備えられるタイマ回路(図示せず)のレジスタに設定すると共に、タイマ割込処理の発生を許可する。但し、主制御CPU60aは、このタイマ割込処理における後述のステップS505からステップS511までの処理の実行については許可しない。また、タイマ割込処理における後述のステップS503の処理(計時処理)について限定的に許可する(遊技時間を計測する処理は許可しない)と共に、後述のステップS504の処理(検出判定処理)について限定的に許可する(不正行為の可能性のある状態を検出するための検出センサ(図示せず)のみ有効とする)。これにより、パチンコ機10は、主制御CPU60aが後述するステップS115の処理(デバイス設定)を実行するまでの間、遊技に関する制御を実行しない遊技停止状態に維持される。そして、初期設定処理を終了すると、主制御CPU60aは、主制御RAM60cをアクセス許可状態に設定する(ステップS102)。

【0068】

次に、主制御CPU60aは、前記電源スイッチPWSがONに切り替えられるタイミングでクリアスイッチCLSがONされたかを判定する(ステップS103)。このステップS103の判定処理において、主制御CPU60aは、前記クリアスイッチ回路からのクリア信号の入力があるか否かを判定し、クリア信号を入力していると判定した場合(肯定判定の場合)には、ステップS104の処理に移行する(後述)。また主制御CPU60aは、ステップS103の判定処理においてクリア信号を入力していないと判定した場合(否定判定の場合)には、ステップS107の処理に移行して、主制御RAM60cのバックアップエリアに保存されているバックアップデータが正常か否かのデータチェックを行う。具体的には、RAM判定値(チェックサム値)を算出すると共に、算出したRAM判定値を後述する電源断処理(ステップS402、図12参照)で保存されたRAM判定値と比較して、正常値か否かを判定する。そして、このステップS107においてバックアップデータが正常ではないと判定した場合(否定判定の場合)は、ステップS112に移行する。一方、バックアップデータを正常と判定した場合(肯定判定の場合)には、ステップS108の処理に移行する。

【0069】

主制御CPU60aは、ステップS104の処理において、主制御RAM60c(遊技情報記憶領域)の記憶内容をクリア(消去)する。すなわち、前述したステップS103において肯定判定した場合(クリア信号の入力時)に、主制御CPU60aは、電源断時(電源スイッチPWSのOFF操作時または停電時)に行われた電源断処理(後述するステップS402)で記憶保持したバックアップデータをクリアし、主制御RAM60cに初期値を設定する。すなわち、主制御CPU60aは、当該ステップS104の処理において主制御RAM60cを初期化した上で、パチンコ機10を起動させる。但しこの場合に、主制御CPU60aは、遊技情報記憶領域に記憶された遊技情報のみを消去し、設定情報記憶領域に記憶された設定情報については消去しないようにする。

【0070】

主制御CPU60aは、ステップS104の処理を終了すると、主制御RAM60cの記憶内容をクリアしたことを示すRAMクリア指定コマンドを設定し、演出制御CPU6

5 a へ向けて出力する(ステップ S 1 0 5)。これにより、クリア操作に応じた報知(RAM クリア報知)が演出制御 CPU 6 5 a の制御に基づいて実行される。但し、後述するステップ S 1 0 6 (設定変更に関する処理)において設定変更開始コマンドを主制御 CPU 6 0 a が出力した場合は、該コマンドを入力した演出制御 CPU 6 5 a が RAM クリア報知の実行制御を、設定変更モードが終了した後のタイミングまで待機する。

【0071】

ここで、主制御 CPU 6 0 a は、前述したステップ S 1 0 5 に続くステップ S 1 0 6 において、有利度(大当り確率)の設定変更(設定変更モードへの移行)に関する処理を実行する。この処理(ステップ S 1 0 6)については後述する。

【0072】

ステップ S 1 0 7 のデータチェックにおいてバックアップデータの異常を判定した場合に、主制御 CPU 6 0 a は、電源断時(電源スイッチ PWS の OFF 操作時または停電時)に行われた電源断処理(後述するステップ S 4 0 2)で記憶保持したバックアップデータをクリアし、主制御 RAM 6 0 c に初期値を設定する(ステップ S 1 1 2)。この場合において、主制御 CPU 6 0 a は、続くステップ S 1 1 3 において、性能表示器 9 2 の表示内容を「E 1」に変更してパチンコ機 1 0 の異常(主制御 RAM 6 0 c の異常としての設定エラー)を報知するよう制御を行う。そして、主制御 CPU 6 0 a は、以降においてパチンコ機 1 0 の電源が遮断されるまで、遊技停止状態を維持し(ステップ S 1 1 4)、後述する通常処理(図 1 2 参照)に移行しない。

【0073】

前述したステップ S 1 0 7 において肯定判定した場合(バックアップデータの正常時)、主制御 CPU 6 0 a は、電源断フラグの値を「0」に設定する(ステップ S 1 0 8)。なお、電源断フラグは、主制御 RAM 6 0 c において常には「0」の値に設定され、機外部からの電力供給が遮断された場合に、主制御 CPU 6 0 a の処理(ノンマスカブル割込処理)において「1」に変更される。すなわち、電源断フラグの値が「1」に設定されるのは、電源 OFF や停電の発生に応じて電源基板 5 9 からの電源断信号が主制御基板 6 0 に入力された場合である。このステップ S 1 0 8 の処理が終了すると、主制御 CPU 6 0 a は、ステップ S 1 0 9 の処理に移行する。なお、電源断フラグの値は、前述したステップ S 1 0 4 およびステップ S 1 1 2 においても「0」に設定されるようになっている。

【0074】

次に、ステップ S 1 0 9 において、主制御 CPU 6 0 a は、主制御 RAM 6 0 c のバックアップエリアに記憶されている情報に基づいてデータ復旧処理を実行する。このデータ復旧処理において、主制御 CPU 6 0 a は、電源断時にバックアップした内容を主制御 RAM 6 0 c の常用記憶エリア(作業領域)に設定して、パチンコ機 1 0 を電源断前の状態に復帰させる。

【0075】

主制御 CPU 6 0 a は、ステップ S 1 0 9 の処理を終了すると、電源が復旧したことを示す復旧コマンドを設定し、演出制御 CPU 6 5 a へ向けて出力する(ステップ S 1 1 0)。これにより、復電操作に応じた報知(復電報知)が演出制御 CPU 6 5 a の制御に基づいて実行される。但し、後述するステップ S 1 1 1 (設定確認に関する処理)において設定確認開始コマンドを主制御 CPU 6 0 a が出力した場合は、該コマンドを入力した演出制御 CPU 6 5 a が復電報知の実行制御を、設定確認モードが終了した後のタイミングまで待機する。なお、図柄変動演出の途中で電力供給が停止(電源断)した後に電力供給が再開された場合に、当該ステップ S 1 0 9 において主制御 CPU 6 0 a から出力された復旧コマンドを入力した演出制御 CPU 6 5 a は、図柄表示装置 1 7、スピーカ 1 8 および枠ランプ 1 9 に関する演出について、次の図柄変動演出から演出の実行を再開させる。

【0076】

ここで、主制御 CPU 6 0 a は、前述したステップ S 1 1 0 に続くステップ S 1 1 1 において、有利度(大当り確率)の設定確認(設定確認モードへの移行)に関する処理を実行する。この処理(ステップ S 1 1 1)については後述する。

10

20

30

40

50

【0077】

ステップS106またはステップS111の処理の終了後、主制御CPU60aは、デバイス設定等の処理を実行する(ステップS115)。ここで、主制御CPU60aは、その処理(ステップS115)の実行時点で設定されている特図当り判定の有利度(「有利度1」～「有利度6」の何れか)を示す情報を含んだ有利度指定コマンドを設定し、出力する。この有利度指定コマンドは演出制御CPU65aに入力される。また、主制御CPU60aは、電源投入から無効であった検出センサ(入球検出手段)SE1, SE2, SE3を検出可能な状態に設定する。

【0078】

また、主制御CPU60aは、ステップS115において、タイマ割込処理(図13参照)の発生を許可した時点(前述のステップS101の時点)で一部規制していたタイマ割込処理での制御処理の実行を許可する。これにより、タイマ割込処理における後述のステップS505からステップS511までの処理が実行可能となり、また、後述のステップS503(計時処理)における遊技時間の計測と、後述するステップS504(検出判定処理)における検出センサ(入球検出手段)SE1, SE2, SE3による検出状態の判定とが、実行可能となる。これにより、パチンコ機10(主制御CPU60a)は、主制御CPU60aによるステップS115の処理の終了後、後述する通常処理(図12参照)を前記電源断信号の入力がされない限り繰り返す、遊技に関する制御処理を実行可能な制御状態に移行する(遊技停止状態から遊技可能状態へと変化する)。

【0079】

(通常処理)

次に、主制御CPU60aが行う通常処理について、図12を参照しながら詳細に説明する。

【0080】

主制御CPU60aは、通常処理においてまず、主制御RAM60cに設定されている電源断フラグの値が「1」であるかを判定する(ステップS401)。ここで、主制御基板60は、電源基板59からの前記電源断信号を入力する場合(電源断時)に、主制御CPU60aの制御状態に関わらずノンマスカブル割込処理を主制御CPU60aの処理に強制的に割り込ませ、主制御RAM60cに記憶される電源断フラグの値を「0」から「1」に変更するよう構成されている。そして、このステップS401の判定処理において電源断フラグの値を「1」と判定した場合(肯定判定の場合)に、主制御CPU60aは、電源断処理(ステップS402)を実行するようになっている。一方、電源断フラグの値を「0」と判定した場合(否定判定の場合)には、主制御CPU60aは、後述するステップS403の処理に移行する。

【0081】

電源断処理(ステップS402)において、主制御CPU60aは、タイマ割込処理を禁止に設定する。そして、主制御CPU60aは、復電時に遊技状態等を復旧するために必要な遊技情報を、主制御RAM60cのバックアップエリアに記憶する。そして、主制御CPU60aは、この電源断処理において、機外部からの電力供給の開始時に参照されるRAM判定値(チェックサム値)を算出すると共に、算出したRAM判定値を主制御RAM60cのバックアップエリアに記憶する。

【0082】

また、主制御CPU60aは、前記電源断処理(ステップS402)において、電源断コマンドを設定すると共に、演出制御CPU65a、表示制御CPU66aへ向けて電源断コマンドを出力する。そして、主制御CPU60aは、当該電源断処理において、主制御RAM60cをアクセス禁止状態に設定する。主制御CPU60aは、前述した一連の電源断処理を終了すると、電圧値が完全に低下しきるまで、処理を行わないループ状態(待機状態)となる。

【0083】

一方、前述したステップS401の判定処理において電源断フラグの値を「0」と判定

10

20

30

40

50

した場合(否定判定の場合)に、主制御CPU60aは、後述するタイマ割込処理(図13参照)が、ステップS115(図9参照)の処理の終了後からの期間または前回のステップS401の終了後からの期間に発生したか否かを判定する(ステップS403)。そして、主制御CPU60aは、タイマ割込処理が発生したと判定した場合(肯定判定の場合)には、前述したステップS401の処理に移行する。なお、ステップS403の処理においてタイマ割込処理が発生していないと判定すると(否定判定となると)、主制御CPU60aは、タイマ割込処理が発生するまで当該ステップS403の判定処理を繰り返し実行する。

【0084】

(タイマ割込処理)

次に、主制御CPU60aが行うタイマ割込処理について、図13を参照しながら詳細に説明する。

【0085】

主制御CPU60aは、タイマ割込処理において先ず、コマンド入出力処理を実行する(ステップS501)。なお、このコマンド入出力処理において出力可能なコマンドは、当該タイマ割込処理に関連して設定されたコマンドであり、例えば、始動入賞コマンド(後述)や、大当り開始コマンド(後述)および大当り終了コマンド(後述)や、開放コマンド(後述)および閉鎖コマンド(後述)等がある。

【0086】

ステップS502において、主制御CPU60aは、エラー判定処理を実行する。このエラー判定処理において、主制御CPU60aは、パチンコ機10の異常状態(エラー)が発生したか否かを判定し、異常状態が発生したと判定した場合に、その発生した異常状態に対応するエラー判定フラグの値を「1」に設定する。そして、何れかのエラー判定フラグの値が「1」である場合に、主制御CPU60aは、値が「1」になっているエラー判定フラグを特定し、特定したエラー判定フラグに対応するエラー指定コマンドを設定する。なお、設定されたエラー指定コマンドは、前述したコマンド入出力処理(ステップS501)の実行に応じて演出制御CPU65aへ向けて出力される。

【0087】

ステップS503において、主制御CPU60aは、遊技の進行に関する遊技時間(変動時間等)を計測する計時処理を実行する。具体的に、主制御CPU60aは、遊技の進行に関する遊技時間として、特図変動パターンによって特定される特図変動時間と、特図変動表示の終了タイミングから次の特図変動表示の開始タイミングまでの待機時間である特図変動インターバル時間と、大当り遊技状態においてオープニング演出が行われる時間であるオープニング時間と、大当り遊技状態においてエンディング演出が行われる時間であるエンディング時間と、各ラウンド遊技の最大継続時間である特電開放時間と、ラウンド遊技の終了時点から次のラウンド遊技の開始までの待機時間であるラウンドインターバル時間とを、当該計時処理(ステップS503)において計測可能に構成されている。なお、実施例1では、ラウンド遊技が付与される期間に亘って特別用開閉部材33bが開放されるようになっているが、ラウンド遊技が付与される期間の一部において特別用開閉部材33bが開放されるようにしてもよい。この場合には、当該ステップS302において、ラウンド遊技の開始タイミングからの最大継続時間を計測すると共に、この最大継続期間のうち一部を特電開放時間として計測することができる。また、主制御CPU60aは、前述した複数種類の遊技時間の他に、前述したエラー判定処理(ステップS502)での各エラー判定において必要となる時間についても計測を行う。

【0088】

ステップS504において、主制御CPU60aは、当該主制御CPU60aと電氣的に接続されている検出センサ(第1始動入賞検出センサSE1、第2始動入賞検出センサSE2、特別入賞検出センサSE3等)からの検出信号が入力されているか否かを判定するための検出判定処理を実行する。この検出判定処理において、主制御CPU60aは、各種の入球検出手段SE1、SE2、SE3等からの検出信号の入力の有無に応じて、入球検出手段毎に検出状態であるか否かを判定するようになっている。ここで、主制御CPU60

10

20

30

40

50

aは、複数の入球検出手段SE1, SE2, SE3のうち何れかの検出状態(検出信号が入力されていること)を判定した場合に、検出状態に対応する入球検出手段SE1, SE2, SE3の種類に応じた賞球を払い出すことを決定する。

【0089】

ステップS505において、主制御CPU60aは、特図の大当り図柄を決定するために用いられるソフトウェア乱数としての特図決定用乱数の値と、特図変動パターンを決定するために用いられるソフトウェア乱数としての特図変動パターン振分用乱数の値とを更新する(ソフトウェア乱数更新処理を実行する)。このソフトウェア乱数更新処理では、特図決定用乱数としての「0」～「100」の全101通りの整数値と、特図変動パターン振分用乱数としての「0」～「250」の全251通りの整数値とを、1回の更新処理につき夫々「1」更新する。すなわち、実施例1では、タイマ割込み処理が1回発生する毎に(4ms毎に)、特図決定用乱数、特図変動パターン振分用乱数の各乱数の値が「1」ずつ更新される(なお、更新前の値が最大値の場合は、ランダムな値に決定される初期値へと更新する)ようになっている。なお、特図当り判定用乱数の値を更新するハードウェア乱数更新処理は、乱数発生回路60dに備えられる前記特図当り判定用乱数カウンタにより実行されている。

【0090】

ステップS506において、主制御CPU60aは、遊技状態を切り替える遊技状態切替処理を実行する。具体的に、主制御CPU60aは、大当り遊技状態を開始するタイミング(特図変動表示の結果として大当り図柄(特図)を停止表示してから所定時間が経過するタイミング)で、主制御RAM60cに記憶される大当りフラグの値を「0」から「1」に変更し、大当り遊技状態を終了するタイミングで、大当りフラグの値を「1」から「0」に変更する。主制御CPU60aは、大当りフラグの値を「1」に変更するのに応じて大当り開始コマンドを設定する。一方、主制御CPU60aは、大当りフラグの値を「0」に変更するのに応じて大当り終了コマンドを設定する。

【0091】

また、このステップS506において、主制御CPU60aは、大当り遊技状態の終了に伴って確変状態を開始する場合に、主制御RAM60cに記憶される確変フラグの値を「0」から「1」に変更し、確変状態を終了する場合に、確変フラグの値を「1」から「0」に変更する。主制御CPU60aは、確変フラグの値を「1」に変更するのに応じて確変開始コマンドを設定する。一方、主制御CPU60aは、確変フラグの値を「0」に変更するのに応じて確変終了コマンドを設定する。更に、主制御CPU60aは、このステップS506において、大当り遊技状態の終了に伴って変短状態を開始する場合に、主制御RAM60cに記憶される変短フラグの値を「0」から「1」に変更し、変短状態を終了する場合に、変短フラグの値を「1」から「0」に変更する。主制御CPU60aは、変短フラグの値を「1」に変更するのに応じて変短開始コマンドを設定する。そして、主制御CPU60aは、変短フラグの値を「0」に変更するのに応じて変短終了コマンドを設定する。

【0092】

なお、設定された大当り開始コマンド、大当り終了コマンド、確変開始コマンド、確変終了コマンド、変短開始コマンド、変短終了コマンドは、前述したコマンド入出力処理(ステップS501)の実行に応じて演出制御CPU65aへ向けて出力される。

【0093】

ステップS507において、主制御CPU60aは、特図に関する特図入力処理を実行する。この特図入力処理において、主制御CPU60aは、前述した検出判定処理(ステップS504)において始動入賞検出センサSE1, SE2からの検出信号の入力があったと判定された場合(すなわち、始動入賞口31a, 32aへのパチンコ球の入賞が発生した場合)に、始動入賞情報としての各種乱数値を取得すると共に主制御RAM60cの始動記憶領域に記憶する。ここで、始動入賞情報として主制御RAM60cの始動記憶領域に記憶される乱数の値としては、特図当り判定用乱数カウンタによりカウントされる特図当り判

定用乱数(ハードウェア乱数)の値の他に、特図決定用乱数や特図変動パターン振分用乱数といったソフトウェア乱数の値がある。なお、主制御RAM60cの始動記憶領域は、第1始動入賞検出センサSE1からの検出信号の入力があったと判定された場合に始動入賞情報を記憶する始動記憶領域と、第2始動入賞検出センサSE2からの検出信号の入力があったと判定された場合に始動入賞情報を記憶する始動記憶領域とが個別に設定されており、各始動記憶領域において予め定めた上限数(実施例1では、4個)までの始動入賞情報を、時系列に従って、対応する特図変動表示が開始されるまで始動保留情報として記憶(保留)可能となっている。このため、主制御CPU60aは、第1始動入賞検出センサSE1からの検出信号の入力があったと判定された場合には、該第1始動入賞検出センサSE1に対応する始動記憶領域における始動入賞情報(始動保留情報)の記憶数(保留数)が上限に達しているかを確認し、上限に達していない場合に限り、新たな始動入賞情報を始動記憶領域に記憶すると共に、当該始動記憶領域における現在の記憶数(保留数)を示す数値情報を更新(加算)する。また、主制御CPU60aは、第2始動入賞検出センサSE2からの検出信号の入力があったと判定された場合には、該第2始動入賞検出センサSE2に対応する始動記憶領域における始動入賞情報(始動保留情報)の記憶数(保留数)が上限に達しているかを確認し、上限に達していない場合に限り、新たな始動入賞情報を始動記憶領域に記憶すると共に、当該始動記憶領域における現在の記憶数(保留数)を示す数値情報を更新(加算)する。また、特図入力処理(ステップS507)では、主制御RAM60cの始動記憶領域に記憶される始動入賞情報(始動保留情報)の記憶数(保留数)等が変化するタイミングで、変化後の記憶数(保留数)等を特定するための始動入賞コマンドを設定する。なお、始動入賞コマンドとしては、第1始動入賞検出センサSE1による検出に応じて出力される場合と、第2始動入賞検出センサSE2による検出に応じて出力される場合とで異なるコマンドが設定される。設定された始動入賞コマンドは、前述したコマンド入出力処理(ステップS501)の実行に応じて演出制御CPU65aへ向けて出力される。

【0094】

ステップS508において、主制御CPU60aは、主制御RAM60cに記憶した始動入賞情報に基づいて(各種乱数の値に基づいて)遊技内容を決定して特図変動表示(図柄変動演出)を開始させる特図開始処理を実行する。この特図開始処理では、特図当り遊技を生起させるか否かの特図当り判定や、特図表示部Ma,Mbに停止表示させる特図の決定や、図柄変動演出(特図変動表示)の実行時間に関する特図変動パターンの決定(特図変動時間決定処理)等が主制御CPU60aにより実行される。

【0095】

具体的に、特図開始処理において、主制御CPU60aは、特図変動表示の変動開始条件が成立したかを判定し、この変動開始条件が成立したと判定した場合に、主制御RAM60cの始動記憶領域に記憶されている始動入賞情報(複数ある場合は、最も早く記憶された始動入賞情報)を読み出す。そして、主制御CPU60aは、読み出した始動入賞情報が記憶された始動記憶領域における現在の記憶数(保留数)を示す数値情報を更新(減算)する。次に、主制御CPU60aは、主制御ROM60bに記憶されている6種類の当否判定テーブルのうち、主制御RAM60cにおける値が「1」に設定されている段階フラグに対応する当否判定テーブルを参照し、読み出した始動入賞情報のうち特図当り判定用乱数の値がその当否判定テーブルの特図当り判定値と一致するか否かを判定する(特図当り判定)。すなわち、主制御CPU60aは、その時点で設定されている有利度(「有利度1」から「有利度6」までの何れか)に対応する大当り確率(通常時確率・確変時確率)で特図当り判定を実行する。そして、特図当り判定が外れの判定結果となった場合には、特図変動表示の結果として特図表示部Ma,Mbに停止表示する特図として、外れを示す特図を決定する。一方、特図当り判定が当りの判定結果となった場合には、読み出した始動入賞情報のうち特図決定用乱数の値が、主制御ROM60bに記憶されている特図決定用判定値の何れと一致するかによって、特図変動表示の結果として特図表示部Ma,Mbに大当り図柄として停止表示する特図を複数種類のうちから決定する。

【0096】

次に、主制御CPU60aは、変動パターンテーブルを参照し、特図当り判定が当りの判定結果であったか、外れの判定結果であったかに応じて異なる選択肢のうちから特図変動パターンを決定する(特図変動時間決定処理)。そして、主制御CPU60aは、決定した特図(当りの種類)および決定した特図変動パターンを示す特図変動パターン指定コマンドを設定して、特図変動表示を開始するタイミングに応じて演出制御CPU65aへ向けて出力する。なお、設定された特図変動パターン指定コマンドは、前述したコマンド入出力処理(ステップS501)の実行に応じて演出制御CPU65aへ向けて出力される。

【0097】

ステップS509において、主制御CPU60aは、遊技情報表示器M(第1および第2特図表示部Ma、Mb、普図表示部Me)での特図の表示内容を制御する表示制御処理を実行する。具体的に、前記特図変動時間を計測している期間に対応して、特図変動表示中であることを示す発光態様で特図表示部Ma、Mbを点灯および消灯制御(切替制御)すると共に、前記特図変動時間の計測終了に合わせて、変動表示の結果としての特図を示す発光態様で、特図表示部Ma、Mbを点灯制御する。一方、特図変動時間を計測していない期間(大当り遊技状態中を含む)には、各表示部Ma、Mbの各々において、最も新しい特図変動表示の結果として停止表示した特図を示す発光態様の点灯制御を維持する。ここで、主制御CPU60aは、主制御RAM60cの対応する始動記憶領域に記憶された始動入賞情報(始動保留情報)の記憶数(保留数)が増減するタイミングで、特図保留表示部Mc、Mdでの保留数を示す発光態様を変更制御すると共に、変更した発光態様を次に記憶数が増減するまで維持させる。

【0098】

ステップS510において主制御CPU60aは、始動入賞ソレノイドSL1を駆動して始動用開閉部材32bを開放する(普図当り遊技を付与する)第1駆動処理を実行する。

【0099】

ステップS511において、主制御CPU60aは、大当り遊技状態を付与する期間(主制御RAM60cにおける大当りフラグの値が「1」とされる期間)に、特別入賞ソレノイドSL2を駆動して特別用開閉部材33bを開放する第2駆動処理を実行する。具体的に、主制御CPU60aは、前述した計時処理(ステップS503)での特電開放時間の計測を開始するタイミング(言い換えれば、オープニング時間やラウンドインターバル時間の計測を終了するタイミング)で、特別入賞ソレノイドSL2を消磁状態から励磁状態に切り替える(特別用開閉部材33bを開放する)と共に、特別入賞検出センサSE3による規定入賞数のパチンコ球の検出または前述した計時処理(ステップS503)での計測における特電開放時間の経過を契機として、特別入賞ソレノイドSL2を励磁状態から消磁状態に切り替える(特別用開閉部材33bを閉鎖する)。ここで、主制御CPU60aは、特別入賞ソレノイドSL2を消磁状態から励磁状態に切り替えるタイミング(各ラウンド遊技の開始タイミング)で、特別用開閉部材33bを開放することを示す開放コマンドを設定する。また、主制御CPU60aは、特別入賞ソレノイドSL2を励磁状態から消磁状態に切り替えるタイミング(各ラウンド遊技の終了タイミング)で、特別用開閉部材33bを閉鎖することを示す閉鎖コマンドを設定する。なお、設定された開放コマンドや閉鎖コマンドは、前述したコマンド入出力処理(ステップS501)の実行に応じて演出制御CPU65aへ向けて出力される。そして、主制御CPU60aは、ステップS511の処理の終了に応じてタイマ割込処理を終了する。

【0100】

(設定変更に関する処理)

次に、前述したメイン処理におけるステップS106の処理(設定変更に関する処理)について、図10を参照しながら詳細に説明する。

【0101】

この設定変更に関する処理(図10)において、主制御CPU60aはまず、主制御RAM60cにおける各段階フラグ(段階1フラグ～段階6フラグ)の設定値(有利度の設定)が正常であるか否かを判定する(ステップS201)。そして、ステップS201において各

段階フラグの設定値が正常と判定した場合に、ステップ S 2 0 2 の処理に移行する。一方、ステップ S 2 0 1 において段階フラグの設定値が正常でない(設定異常)と判定した場合、ステップ S 2 0 9 の処理に移行する。

【0102】

ステップ S 2 0 1 において段階フラグの設定値が正常でない(設定異常)と判定した場合は、例えば、段階 1 フラグから段階 6 フラグまでの各段階フラグの設定値が全て「1」の状態や、2 つ以上の段階フラグの設定値が「1」となっている状態であり、設定エラー(第 1 設定エラー)の発生状態に相当する。これに対し、主制御 C P U 6 0 a は、ステップ S 2 0 9 において、段階 2 フラグから段階 6 フラグまでの値を「0」に設定すると共に段階 1 フラグの値を「1」に設定することで、主制御 C P U 6 0 a による特図当り判定の有利度(大当り確率)を「有利度 1」に設定する(再設定処理)。なお、実施例 1 では、再設定処理(ステップ S 2 0 9)において有利度を最低段階である「有利度 1」に設定するが、他の有利度(例えば、最高段階である「有利度 6」や、最低段階・最高段階の何れとも異なる「有利度 3」等)に設定するようにしてもよい。

10

【0103】

続くステップ S 2 1 0 において、主制御 C P U 6 0 a は、第 1 設定エラーの発生状態に対応し、性能表示器 9 2 に「E 1」を表示させる。そして、設定エラー指定コマンドを設定・出力する。この設定エラー指定コマンドは、演出制御 C P U 6 5 a に入力される。これに対し、演出制御 C P U 6 5 a は、設定エラー指定コマンドの入力により、設定エラー報知を開始させる。そして、以降においてパチンコ機 1 0 の電源が遮断されるまで、遊技停止状態を維持し(ステップ S 2 1 1)、前述した通常処理(図 1 2)に移行しない。

20

【0104】

前述のステップ S 2 0 1 において段階フラグの設定値が正常であった場合、主制御 C P U 6 0 a は、ステップ S 2 0 2 において、設定操作部 9 1 がオン姿勢に変位しているか否か(設定キーが ON であるか否か)を判定する。そして、設定操作部 9 1 がオン姿勢に変位していれば、ステップ S 2 0 3 に移行し、設定操作部 9 1 がオフ姿勢に維持されていれば、ステップ S 2 1 2 に移行する。また、主制御 C P U 6 0 a は、ステップ S 2 0 3 において、扉開放検出センサ S E 1 0 が検出状態であるか否か(扉が開放状態であるか否か)を判定する。そして、扉開放検出センサ S E 1 0 が検出状態となっていれば、ステップ S 2 0 4 に移行し、扉開放検出センサ S E 1 0 が非検出状態に維持されていれば、ステップ S 2 1 2 に移行する。

30

【0105】

主制御 C P U 6 0 a は、ステップ S 2 0 2 およびステップ S 2 0 3 の何れか一方が否定判定となった場合、すなわち、電源投入に伴い、主制御 C P U 6 0 a を設定変更モードに移行させるための第 1 の移行操作が行われず、単にクリア操作が行われた場合に、ステップ S 2 1 2 に移行する。ここで、主制御 C P U 6 0 a は、ステップ S 2 1 2 において、前回電断時が設定変更モードであったか否かを判定する。そして、このステップ S 2 1 2 が否定判定の場合には、設定変更に関する処理(図 1 0)を終了し、前述したメイン処理(図 9)のステップ S 1 1 5 に移行する。一方で、ステップ S 2 1 2 が肯定判定の場合には、ステップ S 2 1 3 に移行する。このステップ S 2 1 2 の肯定判定が、設定エラー(第 2 設定エラー)の発生状態に相当する。すなわち、主制御 C P U 6 0 a は、電源投入時において第 1 の移行操作ではない単なるクリア操作が行われた場合には、第 2 設定エラーの発生状態であるか否かを判定する。一方で主制御 C P U 6 0 a は、電源投入時において第 1 の移行操作が行われた場合には、第 2 設定エラーの発生状態であるか否かを判定しない。

40

【0106】

続くステップ S 2 1 3 において、主制御 C P U 6 0 a は、第 2 設定エラーの発生状態に対応し、性能表示器 9 2 に「E 2」を表示させる。そして、設定エラー指定コマンドを設定・出力する。この設定エラー指定コマンドは、演出制御 C P U 6 5 a に入力される。これに対し、演出制御 C P U 6 5 a は、設定エラー指定コマンドの入力により、設定エラー報知を開始させる。そして、以降においてパチンコ機 1 0 の電源が遮断されるまで、遊技

50

停止状態を維持し(ステップS214)、前述した通常処理(図12)に移行しない。

【0107】

ここで、前述したステップS203が肯定判定となって主制御CPU60aがステップS204に移行した後、後述するステップS208に移行するまでの主制御CPU60aの制御状態が、主制御CPU60aにおける設定変更モードへの移行状態に相当する。すなわち、主制御CPU60aは、扉開放検出センサSE10を検出状態とし、設定操作部91をオン姿勢に切り替えたもとの、クリアスイッチCLSを操作状態としながら電源スイッチPWSをON操作(電源を投入)する第1の移行操作が行われた場合に、設定変更モードに移行する(ステップS204)。

【0108】

主制御CPU60aは、ステップS204において、消灯状態となっていた性能表示器92に、値が「1」に設定されている段階フラグに対応する設定表示値を表示させる。この場合に、主制御CPU60aは、遊技情報表示器Mを全消灯状態とする。また、主制御CPU60aは、設定変更モードの開始を示す設定変更開始コマンドを設定・出力する。この設定変更開始コマンドは、演出制御CPU65aに入力される。これに対し、演出制御CPU65aは、設定変更開始コマンドの入力により、RAMクリア報知の開始を待機するよう制御する一方、設定変更中報知を開始させる。

【0109】

ステップS204の処理を終了すると、主制御CPU60aは、ステップS205において設定変更操作手段(設定変更SW)としてのクリアスイッチCLSが操作されたか否かを判定する。そして、クリアスイッチCLSが操作されたと判定した場合には、ステップS206に移行し、性能表示器92における設定表示値の表示を、予め定められた順(「1」→「2」→「3」…「6」→「1」…のようにループする順)に従って、別の設定表示値の表示に変更する。そして、主制御CPU60aは、ステップS207に移行する。一方で主制御CPU60aは、ステップS205においてクリアスイッチCLSが操作されていないと判定した場合には、ステップS206の処理を行うことなくステップS207に移行する。次に、主制御CPU60aは、ステップS207において、設定操作部91がオフ姿勢に変位しているか否か(設定キーがOFFであるか否か)を判定する。そして、設定操作部91がオフ姿勢に変位していれば、ステップS208に移行する。このステップS207からステップS208への移行により、主制御CPU60aは、設定変更モードを終了する。一方で、主制御CPU60aは、ステップS207において設定操作部91がオン姿勢に維持されていれば、再びステップS205に移行する。主制御CPU60aは、ステップS205からステップS207までの処理を、ステップS207において設定操作部91がオフ姿勢に変位していると判定するまで繰り返す。

【0110】

なお、前述したステップS205で判定されるクリアスイッチCLSの操作は、主制御CPU60aによる特図当り判定の有利度(大当り確率)を設定変更するための設定変更操作に相当するものである。但し、設定変更操作は設定変更モード中に何度でも行うことができることから、当該ステップS205の処理を実行している時点では、性能表示器92に表示されている設定表示値に対応する有利度を設定変更モード後の有利度として確定せず、ステップS207の結果として設定変更モードが終了される際に性能表示器92に表示されている設定表示値に対応する有利度を設定変更モード後の有利度として確定するようになっている。

【0111】

主制御CPU60aは、ステップS208において、設定変更終了コマンドを設定・出力する。この設定変更終了コマンドは、演出制御CPU65aに入力される。そして、設定変更に関する処理(図10)を終了し、前述したメイン処理(図9)のステップS115に移行する。これに対し、演出制御CPU65aは、設定変更終了コマンドの入力により、設定変更中報知を終了させ、設定変更モードに移行したことを履歴として演出制御RAM65cに記憶する。また、演出制御CPU65aは、当該設定変更終了コマンドを入力し

10

20

30

40

50

たこと(条件1)および扉開放検出センサSE10が非検出状態に変化したこと(条件2)の両条件の成立を契機として、待機していたRAMクリア報知を開始させる。

【0112】

(設定確認に関する処理)

次に、前述したメイン処理におけるステップS111の処理(設定確認に関する処理)について、図11を参照しながら詳細に説明する。

【0113】

この設定確認に関する処理(図11)において、主制御CPU60aはまず、主制御RAM60cにおける各段階フラグ(段階1フラグ～段階6フラグ)の設定値(有利度の設定)が正常であるか否かを判定する(ステップS301)。そして、ステップS301において各段階フラグの設定値が正常と判定した場合に、ステップS302の処理に移行する。一方、ステップS301において段階フラグの設定値が正常でない(設定異常)と判定した場合、ステップS305の処理に移行する。

【0114】

ステップS301において段階フラグの設定値が正常でない(設定異常)と判定した場合は、例えば、段階1フラグから段階6フラグまでの各段階フラグの設定値が全て「1」の状態や、2つ以上の段階フラグの設定値が「1」となっている状態であり、設定エラー(第1設定エラー)の発生状態に相当する。これに対し、主制御CPU60aは、ステップS305において、段階2フラグから段階6フラグまでの値を「0」に設定すると共に段階1フラグの値を「1」に設定することで、主制御CPU60aによる特図当り判定の有利度(大当り確率)を「有利度1」に設定する(再設定処理)。なお、実施例1では、再設定処理(ステップS305)において有利度を最低段階である「有利度1」に設定するが、他の有利度(例えば、最高段階である「有利度6」や、最低段階・最高段階の何れとも異なる「有利度3」等)に設定するようにしてもよい。

【0115】

続くステップS306において、主制御CPU60aは、第1設定エラーの発生状態に対応し、性能表示器92に「E1」を表示させる。そして、設定エラー指定コマンドを設定・出力する。この設定エラー指定コマンドは、演出制御CPU65aに入力される。これに対し、演出制御CPU65aは、設定エラー指定コマンドの入力により、設定エラー報知を開始させる。そして、以降においてパチンコ機10の電源が遮断されるまで、遊技停止状態を維持し(ステップS307)、前述した通常処理(図12)に移行しない。

【0116】

前述のステップS301において各段階フラグの設定値が正常であった場合、主制御CPU60aは、ステップS302において、前回電断時が設定変更モードであったか否かを判定する。そして、このステップS302が否定判定の場合には、後述するステップS308に移行する。一方で、ステップS302が肯定判定の場合には、ステップS303に移行する。このステップS302の肯定判定が、設定エラー(第2設定エラー)の発生状態に相当する。すなわち、主制御CPU60aは、電源投入に伴い、主制御CPU60aを設定確認モードに移行させるための第2の移行操作が行われたか否かに関わらず、第2設定エラーの発生状態であるか否かを判定する。

【0117】

続くステップS303において、主制御CPU60aは、第2設定エラーの発生状態に対応し、性能表示器92に「E2」を表示させる。そして、設定エラー指定コマンドを設定・出力する。この設定エラー指定コマンドは、演出制御CPU65aに入力される。これに対し、演出制御CPU65aは、設定エラー指定コマンドの入力により、設定エラー報知を開始させる。そして、以降においてパチンコ機10の電源が遮断されるまで、遊技停止状態を維持し(ステップS304)、前述した通常処理(図12)に移行しない。

【0118】

主制御CPU60aは、前述のステップS302が否定判定となると、ステップS308に移行し、設定操作部91がオン姿勢に変位しているか否か(設定キーがONであるか否

10

20

30

40

50

か)を判定する。次に、主制御CPU60aは、ステップS309において、扉開放検出センサSE10が検出状態であるか否か(扉が開放状態であるか否か)を判定する。そして、ステップS308において設定操作部91がオン姿勢に変位しており、かつ、ステップS309において扉開放検出センサSE10が検出状態となっていれば、ステップS310に移行する。一方で、主制御CPU60aは、ステップS308およびステップS309の何れか一方が否定判定となった場合、すなわち、電源投入に伴い、主制御CPU60aを設定確認モードに移行させるための第2の移行操作が行われず、単に復電操作が行われた場合には、設定確認に関する処理(図11)を終了し、前述したメイン処理(図9)のステップS115に移行する。

【0119】

ここで、前述したステップS309が肯定判定となって主制御CPU60aがステップS310に移行した後、後述するステップS312に移行するまでの主制御CPU60aの制御状態が、主制御CPU60aにおける設定確認モードへの移行状態に相当する。すなわち、主制御CPU60aは、扉開放検出センサSE10を検出状態とし、設定操作部91をオン姿勢に切り替えたもとで、クリアスイッチCLSを操作状態とせず電源スイッチPWSをON操作(電源を投入)する第2の移行操作が行われた場合に、設定確認モードに移行する(ステップS310)。この場合に、主制御CPU60aは、値が「1」に設定されている段階フラグに対応する設定表示値を性能表示器92に表示させる。またこの場合に、主制御CPU60aは、遊技情報表示器Mを全点灯状態とする。そして、主制御CPU60aは、設定確認モードの開始を示す設定確認開始コマンドを設定・出力する。この設定確認開始コマンドは、演出制御CPU65aに入力される。これに対し、演出制御CPU65aは、設定確認開始コマンドの入力により、復電報知の開始を待機するよう制御する一方、設定確認中報知を開始させる。

【0120】

次に、主制御CPU60aは、ステップS311において、設定操作部91がオフ姿勢に変位しているか否か(設定キーがOFFであるか否か)を判定する。そして、設定操作部91がオフ姿勢に変位するまで、ステップS311の処理を繰り返す。この間、性能表示器92には、値が「1」に設定されている段階フラグに対応する設定表示値が継続的に表示される。

【0121】

主制御CPU60aは、ステップS311において設定操作部91がオフ姿勢に変位したと判定すると、ステップS312に移行する。主制御CPU60aは、ステップS312において、設定確認終了コマンドを設定・出力する。この設定確認終了コマンドは、演出制御CPU65aに入力される。そして、設定確認に関する処理(図11)を終了し、前述したメイン処理(図9)のステップS115に移行する。これに対し、演出制御CPU65aは、設定確認終了コマンドの入力により、設定確認中報知を終了させ、設定確認モードに移行したことを履歴として演出制御RAM65cに記憶する。また、演出制御CPU65aは、当該設定確認終了コマンドを入力したこと(条件1)および扉開放検出センサSE10が非検出状態に変化したこと(条件2)の両条件の成立を契機として、待機していた復電報知を開始させる。

【0122】

(演出制御基板65について)

次に、演出制御基板65について説明する。演出制御基板65には、図4に示すように、制御処理を実行する演出制御CPU65a、該演出制御CPU65aが実行する制御プログラムを記憶する演出制御ROM65b、当該演出制御CPU65aの処理に必要なデータの書込み・読出しが可能な演出制御RAM65c等が備えられている。演出制御CPU65aには、演出制御ROM65bおよび演出制御RAM65cが接続されており、演出制御RAM65cに記憶される各種乱数の値を演出制御CPU65aが所定の周期毎に更新して、更新後の値を演出制御RAM65cに記憶(設定)するようになっている。

【0123】

ここで、演出制御CPU65aは、主制御基板60により出力された制御信号(コマンド)に基づいて演出内容を決定し、その決定した演出内容を制御信号(コマンド)として表示制御基板66へ出力する。また、演出制御CPU65aは、決定した演出内容に応じて、前記スピーカ18の音声出力を制御すると共に、前枠13に設けられた枠ランプ19(第1～第3発光装飾部19a,19b,19c)や遊技盤20に設けられたランプ(図示せず)等を発光制御する。更に、演出制御CPU65aは、決定した演出内容に応じて、前枠13の枠ランプ19(第3発光装飾部19c)に設けられた回転反射板(可動部)70を、演出用モータMT(図4参照)の駆動制御によって動作させるようになっている。これにより演出制御CPU65aは、演出実行部としての図柄表示装置17、スピーカ18および枠ランプ19(回転反射板70を含む)により実行される演出を統括的にコントロールし得る。すなわち、演出制御CPU65aは、主制御CPU60a(遊技制御手段)からの制御信号に基づいて演出に関する制御処理を実行する演出制御手段として機能している。

【0124】

ここで、演出制御ROM65bには、図柄変動演出において実行する具体的な演出内容を特定する、図柄変動演出用の演出パターン(図15参照)が記憶されている。この演出パターンは、主制御CPU60aからの特図変動パターン指定コマンドにより特定される特図変動パターンに対応付けられている。そして、主制御CPU60aで決定された特図変動パターン(変動時間)に対応する複数種類の演出パターンの何れかを演出制御CPU65aが決定し、決定した演出パターンに応じて各演出実行部17,18,19を制御するよう構成されている。すなわち、演出制御CPU65aは、主制御CPU60aが取得した始動入賞情報(乱数値)に基づいて、図柄表示装置17での図柄変動演出としての表示内容や、図柄変動演出に応じた枠ランプ19等の発光色および発光タイミングや、図柄変動演出に応じたスピーカ18の音声出力内容および音声出力タイミング等を決定する。

【0125】

また、演出制御CPU65aは、主制御CPU60aから出力される各種の制御信号に基づいて、遊技の進行に関する各種情報を得ることで、遊技の進行に合わせた演出内容を制御する。例えば、演出制御CPU65aは、大当り開始コマンド、大当り終了コマンド、開放コマンドおよび閉鎖コマンド等の入力に基づいて、演出制御ROM65bに記憶されている大当り遊技状態中の各種演出に関する演出パターンを決定し、そのコマンドの入力タイミングで各種の演出実行部(図柄表示装置17、スピーカ18および枠ランプ19等)による演出を開始させる。また演出制御CPU65aは、確変開始コマンド、確変終了コマンド、変短開始コマンド、変短終了コマンド、大当り開始コマンド、大当り終了コマンド等の入力に基づいて、そのコマンドにより特定される状況に合わせた背景画像や効果音、発光態様等を決定し、演出実行部17,18,19に実行開始させる。

【0126】

また、演出制御CPU65aは、複数種類の演出モードを設定可能であり、演出モード毎に図柄変動演出の演出内容や演出の決定頻度等を異ならせるように構成されている。このため、遊技者は、少なくとも特別な演出(リーチ状態に合わせて行われるリーチ演出等)が行われていない状態では、図柄表示装置17、スピーカ18および枠ランプ19の演出態様により、どの演出モードであるかを容易にすることが把握できる。なお、演出モードについては後述する。

【0127】

この他、演出制御CPU65aは、主制御CPU60aから出力される各種のエラー指定コマンドに基づいて、各種エラーの発生を周知させるためのエラー報知を統括的に制御するよう構成されている。なお、エラー報知に関する詳細な説明は省略する。

【0128】

(表示制御基板66について)

次に、表示制御基板66について説明する。表示制御基板66には、図4に示すように、制御処理を実行する表示制御CPU66a、該表示制御CPU66aが実行する制御プログラムを記憶する表示制御ROM66b、当該表示制御CPU66aの処理に必要なデ

一タの書込み・読出しが可能な表示制御RAM66c等が備えられている。表示制御CPU66aには、表示制御ROM66bおよび表示制御RAM66cが接続されると共に、図柄表示装置17が接続されている。そして、表示制御ROM66bには、図柄表示装置17の表示内容を制御するための表示制御プログラムが記憶されている。この表示制御ROM66bには、各種の演出に関する各種の画像データ(図柄、背景画像、文字やキャラクタなどの画像データ)が記憶されていると共に、エラー報知に関する各種の画像データが記憶されている。また、表示制御RAM66cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶(設定)される。

【0129】

(有利度の設定に関する示唆について)

次に、演出制御CPU65aによる制御内容のうち、主制御CPU60aが実行する特図当り判定の有利度(大当り確率)の設定に関する示唆(以下「設定示唆」という)について説明する。

【0130】

演出制御CPU65aは、主制御CPU60aからのコマンド(有利度指定コマンドや設定変更終了コマンド等)に基づいて有利度に関する情報を取得することで、相互に実行契機が異なる複数種類の設定示唆(後述する第1～第3の設定示唆)を制御可能に構成されている。なお、各設定示唆は、現時点で設定されている有利度の段階に関する情報、および、電源投入時に設定変更モードへ移行したか否か(有利度の設定変更が行われた可能性があるか否か)の情報、の少なくとも何れかについての示唆である。各設定示唆は、パチンコ機10(主制御CPU60a)の遊技可能状態中に限り実行可能であり、RAMクリア報知(初期化報知)中、復電報知中、設定変更モード中および設定確認モード中といった遊技停止状態中には実行不可能とされている。

【0131】

(第1の設定示唆(意欲喚起演出での発光色))

「第1の設定示唆」は、大当り遊技状態が生起されない状態が所定期間続いている場合(所謂はまり中)に実行される意欲喚起演出の態様の違いに応じて、特図当り判定の有利度の段階を示唆するものである。すなわち、実施例1では、意欲喚起演出を、有利度の設定に関する示唆演出(設定示唆演出)として実行するようになっている。演出制御CPU65aは、前枠13に設けられている第3発光装飾部19c(図2参照)の内部で回転反射板70(可動部)を回転(動作演出)させることで、意欲喚起演出を第3発光装飾部19cに実行させる。この場合に、演出制御CPU65aは、第3発光装飾部19cが発光するか否か、および、複数の発光色のうちどの発光色で発光するか、に応じて有利度を示唆し得るように、意欲喚起演出の演出態様を決定する。

【0132】

なお、演出制御CPU65aは、意欲喚起演出以外の演出等の際にも第3発光装飾部19cを発光制御するが、意欲喚起演出は前述のように回転反射板70による回転動作(動作演出)を伴うため、意欲喚起演出において第3発光装飾部19cが発光したとしても他の演出等と異なる発光態様になる。また、意欲喚起演出は、他の演出等とは異なる実行条件(実行タイミングおよび実行確率)で実行されると共に、第3発光装飾部19cに注目させるための報知表示(表示演出)が図柄表示装置17に表示されるようになっているので、遊技者が意欲喚起演出を他の演出等と区別することができる。この報知表示は、図柄表示装置17における飾図の各有効停止位置172および各保留表示領域174,175を含む範囲を用いて行われる。すなわち、意欲喚起演出中は、図柄表示装置17において停止表示される飾図の種類や保留表示を視認不可能にした状態で、報知表示が表示される。

【0133】

演出制御CPU65aは、主制御CPU60aからの有利度指定コマンドの入力に基づいて有利度の段階に関する情報を取得すると共に、主制御CPU60aからの特図変動パターン指定コマンドの入力(但し、特図当り判定が外れの判定結果となった場合に限る)に基づいて、電源投入後または大当り遊技状態の終了後における特図変動表示(図柄変動表示

10

20

30

40

50

)の実行回数を計数し、その計数値を演出制御RAM65cの変動回数記憶領域に記憶すると共に、特図当り判定が当りの判定結果となった場合の特図変動パターン指定コマンドを主制御CPU60aから入力した場合と、電源投入時とに、変動回数記憶領域に記憶される計数値をクリアするように構成されている。そして、演出制御CPU65aは、計数値(特図変動表示の実行回数)が予め定めた対象回数(後述)に達することを条件(実行タイミング)として、意欲喚起演出の実行を決定し、また、当該意欲喚起演出での第3発光装飾部19cの発光色に関する抽選処理を実行する。すなわち、意欲喚起演出は、変動回数記憶領域の計数値が対象回数に達する場合以外には実行されず、遊技者が意欲喚起演出の実行され得るタイミングを把握し易い。このため、大当り遊技状態が生起されない状態が比較的長く続いている状況でも、意欲喚起演出が実行されることに期待させることができ、遊技者の遊技を継続することに対する意欲を喚起し得る。

10

【0134】

ここで、演出制御ROM65bには、意欲喚起演出での第3発光装飾部19cの発光色に関する抽選処理を実行する対象回数(特図変動表示の実行回数)として、300回以上の回数のうち100の倍数となる各回数(300回、400回、500回・・・)が定められている。すなわち、初回の対象回数に達するまでの特図変動表示の実行回数(300回)よりも、2回目以降の対象回数(400回、500回・・・)からその直前回の対象回数(300回、400回・・・)を差し引いた分の特図変動表示の実行回数(100回)の方が少なく設定されている。そして、演出制御CPU65aは、図14に示すように、電源投入後または大当り遊技状態終了後における特図変動表示の実行回数が、対象回数として定められた300回から500回までの回数(300回、400回および500回)のうち何れかに達した場合に、第1の発光色決定テーブル(図14(a)参照)により第3発光装飾部19cの発光色を決定し、対象回数として定められた600回から1000回までの回数(600回、700回、・・・1000回)のうち何れかに達した場合に、第2の発光色決定テーブル(図14(b)参照)により第3発光装飾部19cの発光色を決定し、対象回数として定められた1000回を超える回数(1100回、1200回、1300回・・・)のうち何れかに達した場合に、第3の発光色決定テーブル(図14(c)参照)により第3発光装飾部19cの発光色を決定する。

20

【0135】

図14(a)に示すように、演出制御CPU65aは、第1の発光色決定テーブルを参照して意欲喚起演出での第3発光装飾部19cの発光色を決定する場合、主制御CPU60aによる特図当り判定の有利度が「有利度1」に設定されていれば、第3発光装飾部19cを発光させないことを決定する(発光させる確率が0パーセント)。また、有利度が「有利度2」に設定されていれば、第3発光装飾部19cを発光させないことを90パーセントの確率で決定し、6パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、1パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、3パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定する(金色の発光色で発光させる確率は0パーセント)。また、有利度が「有利度3」に設定されていれば、第3発光装飾部19cを発光させないことを90パーセントの確率で決定し、6パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、3パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、1パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定する(金色の発光色で発光させる確率は0パーセント)。また、有利度が「有利度4」に設定されていれば、第3発光装飾部19cを発光させないことを90パーセントの確率で決定し、4パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、1パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、4パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定し、1パーセントの確率で金色の発光色で発光させることを決定する。また、有利度が「有利度5」に設定されていれば、第3発光装飾部19cを発光させないことを90パーセントの確率で決定し、4パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、4パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、1パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定し、1パーセントの確率で金色の発光色で発光させることを決定する。また、有

30

40

50

利度が「有利度 6」に設定されていれば、第 3 発光装飾部 19 c を発光させないことを 90 パーセントの確率で決定し、5 パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、2 パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、2 パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定し、1 パーセントの確率で金色の発光色で発光させることを決定する。

【0136】

すなわち、対象回数が 300 回、400 回および 500 回となる場合に演出制御 CPU 65 a が実行する発光色の抽選処理(第 1 の発光色決定テーブルに基づく決定)では、「有利度 1」の設定時に必ず、発光させないことを決定するよう設定されており、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19 c が発光することに応じて、「有利度 1」でないこと(「有利度 2」から「有利度 6」までの何れかであること)が示唆(報知)されるようになっている。また、「有利度 2」から「有利度 6」までの各設定時に、発光させないことを同じ確率(90 パーセント)で決定することで、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19 c が発光しない場合に「有利度 2」から「有利度 6」の夫々の設定状態であることに対する各期待値が等しくなるようにしている。更に、複数種類の発光色の内で最も高確率で決定される発光色である白色発光については、最高段階の有利度(「有利度 6」)を除き、高段階の有利度ほど低確率に設定されていることで、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19 c が白色発光することに応じて、低段階の有利度ほど可能性が高いことが示唆されるようになっている。更にまた、赤色発光の決定確率が、「有利度 3」および「有利度 5」の設定時に、「有利度 2」および「有利度 4」の場合と比較して高確率に設定されていることで、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19 c が赤色発光することに応じて、奇数段階の有利度(「有利度 3」や「有利度 5」)である可能性が高いことが示唆されるようになっている。一方、紫色発光の決定確率が、「有利度 2」および「有利度 4」の設定時に、「有利度 3」および「有利度 5」の場合と比較して高確率に設定されていることで、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19 c が紫色発光することに応じて、偶数段階の有利度(「有利度 2」や「有利度 4」)である可能性が高いことが示唆されるようになっている。なお、最高段階である「有利度 6」の設定時に限り、赤色発光および紫色発光の各決定確率が等しく設定されており、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19 c が赤色・紫色のどちらで発光しても最高段階の「有利度 6」の設定状態であることに対する各期待値が等しくなるようにしている。また、複数種類の発光色の内で最も低確率で決定される発光色である金色発光については、決定確率が特定段階(「有利度 4」)以上の有利度にも振り分けられており、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19 c が金色発光することに応じて、特定段階(「有利度 4」)以上の有利度であることが示唆(報知)されるようになっている。

【0137】

図 14(b)に示すように、演出制御 CPU 65 a は、第 2 の発光色決定テーブルを参照して意欲喚起演出での第 3 発光装飾部 19 c の発光色を決定する場合、主制御 CPU 60 a による特図当り判定の有利度が「有利度 1」に設定されていれば、第 3 発光装飾部 19 c を発光させないことを決定する(発光させる確率が 0 パーセント)。また、有利度が「有利度 2」に設定されていれば、第 3 発光装飾部 19 c を発光させないことを 80 パーセントの確率で決定し、10 パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、3 パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、7 パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定する(金色の発光色で発光させる確率は 0 パーセント)。また、有利度が「有利度 3」に設定されていれば、第 3 発光装飾部 19 c を発光させないことを 80 パーセントの確率で決定し、10 パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、7 パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、3 パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定する(金色の発光色で発光させる確率は 0 パーセント)。また、有利度が「有利度 4」に設定されていれば、第 3 発光装飾部 19 c を発光させないことを 75 パーセントの確率で決定し、10 パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、4 パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、10 パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定し、1 パーセン

トの確率で金色の発光色で発光させることを決定する。また、有利度が「有利度 5」に設定されていれば、第 3 発光装飾部 19c を発光させないことを 75 パーセントの確率で決定し、10 パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、10 パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、4 パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定し、1 パーセントの確率で金色の発光色で発光させることを決定する。また、有利度が「有利度 6」に設定されていれば、第 3 発光装飾部 19c を発光させないことを 70 パーセントの確率で決定し、10 パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、9 パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、9 パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定し、2 パーセントの確率で金色の発光色で発光させることを決定する。

【0138】

すなわち、対象回数が 600 回、700 回、800 回、900 回および 1000 回となる場合に演出制御 CPU 65a が実行する発光色の抽選処理(第 2 の発光色決定テーブルに基づく決定)では、「有利度 1」の設定時に必ず、発光させないことを決定するよう設定されており、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19c が発光することに応じて、「有利度 1」でないこと(「有利度 2」から「有利度 6」までの何れかであること)が示唆(報知)されるようになっている。また、発光させないことを決定する確率が、高段階の有利度ほど低確率に設定されていることで、低段階の有利度ほど可能性が高いことが示唆されるようになっている。更に、複数種類の発光色の内で最も高確率で決定される発光色である白色発光については、「有利度 2」から「有利度 6」までの各設定時に同じ確率(90 パーセント)で決定することで、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19c が白色発光する場合に「有利度 2」から「有利度 6」の夫々の設定状態であることに対する各期待値が等しくなるようにしている。更にまた、赤色発光の決定確率が、「有利度 3」および「有利度 5」の設定時に、「有利度 2」および「有利度 4」の場合と比較して高確率に設定されていることで、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19c が赤色発光することに応じて、奇数段階の有利度(「有利度 3」や「有利度 5」)である可能性が高いことが示唆されるようになっている。一方、紫色発光の決定確率が、「有利度 2」および「有利度 4」の設定時に、「有利度 3」および「有利度 5」の場合と比較して高確率に設定されていることで、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19c が紫色発光することに応じて、偶数段階の有利度(「有利度 2」や「有利度 4」)である可能性が高いことが示唆されるようになっている。なお、最高段階である「有利度 6」の設定時に限り、赤色発光および紫色発光の各決定確率が等しく設定されており、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19c が赤色・紫色のどちらで発光しても最高段階の「有利度 6」の設定状態であることに対する各期待値が等しくなるようにしている。また、複数種類の発光色の内で最も低確率で決定される発光色である金色発光については、決定確率が特定段階(「有利度 4」)以上の有利度にのみ振り分けられており、意欲喚起演出で第 3 発光装飾部 19c が金色発光することに応じて、特定段階(「有利度 4」)以上の有利度であることが示唆(報知)されるようになっている。

【0139】

図 14(c)に示すように、演出制御 CPU 65a は、第 2 の発光色決定テーブルを参照して意欲喚起演出での第 3 発光装飾部 19c の発光色を決定する場合、主制御 CPU 60a による特図当り判定の有利度が「有利度 1」に設定されていれば、第 3 発光装飾部 19c を発光させないことを決定する(発光させる確率が 0 パーセント)。また、主制御 CPU 60a による特図当り判定の有利度が「有利度 2」に設定されていれば、第 3 発光装飾部 19c を発光させないことを 66 パーセントの確率で決定し、20 パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、4 パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、10 パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定する(金色の発光色で発光させる確率は 0 パーセント)。また、主制御 CPU 60a による特図当り判定の有利度が「有利度 3」に設定されていれば、第 3 発光装飾部 19c を発光させないことを 66 パーセントの確率で決定し、20 パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、10 パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、4 パーセン

トの確率で紫色の発光色で発光させることを決定する(金色の発光色で発光させる確率は0パーセント)。また、主制御CPU60aによる特図当り判定の有利度が「有利度4」に設定されていれば、第3発光装飾部19cを発光させないことを55パーセントの確率で決定し、15パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、7パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、18パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定し、5パーセントの確率で金色の発光色で発光させることを決定する。また、主制御CPU60aによる特図当り判定の有利度が「有利度5」に設定されていれば、第3発光装飾部19cを発光させないことを50パーセントの確率で決定し、15パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、18パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、7パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定し、10パーセントの確率で金色の発光色で発光させることを決定する。また、主制御CPU60aによる特図当り判定の有利度が「有利度6」に設定されていれば、第3発光装飾部19cを発光させないことを50パーセントの確率で決定し、15パーセントの確率で白色の発光色で発光させることを決定し、10パーセントの確率で赤色の発光色で発光させることを決定し、10パーセントの確率で紫色の発光色で発光させることを決定し、15パーセントの確率で金色の発光色で発光させることを決定する。

【0140】

すなわち、対象回数が1100回、1200回、1300回・・・となる場合に演出制御CPU65aが実行する発光色の抽選処理(第3の発光色決定テーブルに基づく決定)では、「有利度1」の設定時に必ず、発光させないことを決定するよう設定されており、意欲喚起演出で第3発光装飾部19cが発光することに応じて、「有利度1」でないこと(「有利度2」から「有利度6」までの何れかであること)が示唆(報知)されるようになっている。また、発光させないことを決定する確率が、高段階の有利度ほど低確率に設定されていることで、低段階の有利度ほど可能性が高いことが示唆されるようになっている。更に、複数種類の発光色の内で最も高確率で決定される発光色である白色発光については、「有利度2」および「有利度3」の各設定時の決定確率が、「有利度3」より高段階である場合よりも高確率に設定されており、意欲喚起演出で第3発光装飾部19cが白色発光する場合に「有利度4」より低段階の有利度の設定状態であることが示唆されるようになっている。更にまた、赤色発光の決定確率が、「有利度3」および「有利度5」の設定時に、「有利度2」および「有利度4」の場合と比較して高確率に設定されていることで、意欲喚起演出で第3発光装飾部19cが赤色発光することに応じて、奇数段階の有利度(「有利度3」や「有利度5」)である可能性が高いことが示唆されるようになっている。一方、紫色発光の決定確率が、「有利度2」および「有利度4」の設定時に、「有利度3」および「有利度5」の場合と比較して高確率に設定されていることで、意欲喚起演出で第3発光装飾部19cが紫色発光することに応じて、偶数段階の有利度(「有利度2」や「有利度4」)である可能性が高いことが示唆されるようになっている。なお、最高段階である「有利度6」の設定時に限り、赤色発光および紫色発光の各決定確率が等しく設定されており、意欲喚起演出で第3発光装飾部19cが赤色・紫色のどちらで発光しても最高段階の「有利度6」の設定状態であることに対する各期待値が等しくなるようにしている。また、複数種類の発光色の内で最も低確率で決定される発光色である金色発光については、決定確率が特定段階(「有利度4」)以上の有利度にも振り分けられており、意欲喚起演出で第3発光装飾部19cが金色発光することに応じて、特定段階(「有利度4」)以上の有利度であることが示唆(報知)されるようになっている。

【0141】

ここで、図14(a)、図14(b)および図14(c)に示す各テーブルの比較から明らかのように、第3発光装飾部19cを発光させないことを決定する確率は、第1の発光色決定テーブルを用いる場合よりも第2の発光色決定テーブルを用いる場合の方が低確率となっており、また第2の発光色決定テーブルを用いる場合よりも第3の発光色決定テーブルを用いる場合の方が低確率となっている。すなわち、演出制御CPU65aが抽選処理を実行する際の対象回数が大きい数値であるほど(大当り遊技状態が生起されないはまり状態が

長くなるほど)、意欲喚起演出で第3発光装飾部19cが発光する可能性が高くなる(意欲喚起演出で第3発光装飾部19cが発光しない可能性が低くなる)。

【0142】

また、意欲喚起演出での第3発光装飾部19cの金色発光は、どの発光色決定テーブルで発光色を決定する場合にも(どの対象回数に対応する抽選処理でも)、有利度が「有利度4」より高段階の場合に限り決定され得る。すなわち、意欲喚起演出における第3発光装飾部19cの金色発光は、主制御CPU60aが「有利度4」より高段階の有利度(大当たり確率)で特図当り判定を実行することを示唆(または確定的に報知)する「高段階示唆演出」である。一方、意欲喚起演出での第3発光装飾部19cの白色発光は、第3の発光色決定テーブルで発光色を決定する場合、「有利度4」より高段階の有利度の設定時に低確率となる。すなわち、1100回以上の対象回数に対応する意欲喚起演出における第3発光装飾部19cの白色発光は、主制御CPU60aが「有利度3」より低段階の有利度(大当たり確率)で特図当り判定を実行することを示唆する「低段階示唆演出」である。なお、抽選処理において第1の発光色決定テーブルを参照する場合、有利度「6」の設定時に発光色を白色に決定する確率が「有利度4」や「有利度5」の設定時よりも高確率となっている。また、抽選処理において第2の発光色決定テーブルを参照する場合、どの有利度の設定時にも発光色を白色に決定する確率が同じ確率となっている。このように、白色発光の決定確率についての各有利度に対する振り分け比率を発光色決定テーブルに応じて異ならせることで、意欲喚起演出における第3発光装飾部19cの白色発光による示唆内容(有利度の段階)を、抽選処理を実行する対象回数の違いに応じて異ならせている。

【0143】

更に、意欲喚起演出での第3発光装飾部19cの赤色発光は、どの発光色決定テーブルで発光色を決定する場合にも(どの対象回数に対応する抽選処理でも)、奇数段階の有利度(「有利度3」および「有利度5」)の場合に高確率で決定され得る。一方、意欲喚起演出での第3発光装飾部19cの紫色発光は、どの発光色決定テーブルで発光色を決定する場合にも(どの対象回数に対応する抽選処理でも)、偶数段階の有利度(「有利度2」および「有利度4」)の場合に高確率で決定され得る。すなわち、意欲喚起演出における第3発光装飾部19cの赤色発光は、主制御CPU60aが複数段階の有利度の内の奇数段階の有利度(大当たり確率)で特図当り判定を実行することを示唆する「奇数段階示唆演出」であり、紫色発光は、主制御CPU60aが複数段階の有利度の内の偶数段階の有利度(大当たり確率)で特図当り判定を実行することを示唆する「偶数段階示唆演出」である。また、どの発光色決定テーブルで発光色を決定する場合にも(どの対象回数に対応する抽選処理でも)、最高段階である「有利度6」の設定時には、赤色発光および紫色発光の各決定確率が等しくなるように設定されている。

【0144】

(第2の設定示唆(オーバー入賞演出の実行))

「第2の設定示唆」は、大当たり遊技状態中において特別入賞口33aに対するオーバー入賞(規定入賞数である9個を超える入賞)が発生した際に実行されるオーバー入賞演出の態様の違いに応じて、特図当り判定の有利度の段階を示唆するものである。すなわち、実施例1では、オーバー入賞演出を、有利度の設定に関する示唆演出(設定示唆演出)として実行するようになっている。演出制御CPU65aは、演出制御ROM65bに記憶されている複数種類の入賞音パターン(図15(a)参照)の何れかに応じたスピーカ18の音出力(入賞音による音演出)をオーバー入賞の発生タイミングに合わせて制御することで、該スピーカ18にオーバー入賞演出を実行させる。この場合に、演出制御CPU65aは、スピーカ18から複数種類の入賞音のうちどの入賞音が出力されるかに応じて有利度を示唆し得るように、オーバー入賞演出の演出態様を決定する。

【0145】

ここで、特別入賞口33aを開閉する特別用開閉部材33bは、ラウンド遊技中には特別入賞ソレノイドSL2の励磁によって開放されており、特別入賞口33aへの規定入賞数目の入賞が特別入賞検出センサSE3によって検出されるのと略同時に特別入賞ソレノ

イド S L 2 が消磁状態とされるので、特別用開閉部材 3 3 b は開放状態から閉鎖状態へと速やかに変位する。このため、オーバー入賞演出は、規定入賞数目のパチンコ球が特別入賞検出センサ S E 3 に検出される時点前後の短い時間に特別入賞口 3 3 a を他のパチンコ球が通過(入球)した場合に限って実行され得る、比較的実行頻度の低い演出となる。これに対し、実施例 1 では、大当たり遊技状態の種類(大当たり図柄の種類)やラウンド遊技の回数に関係なく、オーバー入賞の発生毎にオーバー入賞演出を必ず実行するようにしている。

【0146】

演出制御 CPU 6 5 a は、主制御 CPU 6 0 a からの有利度指定コマンドの入力に基づいて有利度の段階に関する情報を取得する。また、演出制御 CPU 6 5 a は、主制御 CPU 6 0 a からの特別入賞コマンドの入力に基づいて、特別入賞口 3 3 a へのパチンコ球の入賞数(特別入賞検出センサ S E 3 による検出数)を計数し、その計数値を演出制御 RAM 6 5 c の入賞数記憶領域に記憶すると共に、主制御 CPU 6 0 a からの開放コマンドまたは大当たり終了コマンドを入力した際に、入賞数記憶領域に記憶される計数値をクリアするように構成されている。すなわち、演出制御 CPU 6 5 a は、ラウンド遊技の開始時点から次のラウンド遊技の開始時点まで(最終のラウンド遊技であれば大当たり遊技状態の終了時点まで)に発生した特別入賞口 3 3 a へのパチンコ球の合計入賞数により、各ラウンド遊技における入賞数を特定する。そして、入賞数記憶領域に記憶される計数値を規定入賞数(9 個)を超える入賞数を示す値に更新する毎に、その時点で設定されている有利度の段階と、後述する入賞音決定テーブル(図 1 5 (b))とに基づき、複数種類の入賞音パターン(図 1 5 (a)参照)の何れか 1 種類を決定する。すなわち、実施例 1 では、ラウンド間インターバル時間中や特別用開閉部材 3 3 b の閉鎖動作中にオーバー入賞の検出が発生した場合にもオーバー入賞演出が実行されるようになっている。

【0147】

図 1 5 (a) に示すように、演出制御 ROM 6 5 b には複数種類の入賞音パターン(入賞音 1 ~ 入賞音 1 3)が記憶されている。なお、各入賞音 1 ~ 1 3 は、スピーカ 1 8 からの音出力により、複数種類の人物 a ~ i (種別 1) のうち何れかによる、複数種類の言葉 1 ~ 1 3 (種別 2) の何れかとして、互いに区別可能に表現される内容を特定するものである。具体的に、入賞音 1 および入賞音 5 は、種別 1 (人物 a) が互いに共通する一方で種別 2 (言葉 1, 5) が相互に異なり、また他の入賞音 2 ~ 4, 6 ~ 1 3 と兩種別 1, 2 が異なる演出内容で表現される入賞音パターンである。入賞音 2 および入賞音 6 は、種別 1 (人物 b) が互いに共通する一方で種別 2 (言葉 2, 6) が相互に異なり、また他の入賞音 1, 3 ~ 5, 7 ~ 1 3 と兩種別 1, 2 が異なる演出内容で表現される入賞音パターンである。入賞音 3 および入賞音 7 は、種別 1 (人物 c) が互いに共通する一方で種別 2 (言葉 3, 7) が相互に異なり、また他の入賞音 1, 2, 4 ~ 6, 8 ~ 1 3 と兩種別 1, 2 が異なる演出内容で表現される入賞音パターンである。入賞音 4 および入賞音 1 3 は、種別 1 (人物 d) が互いに共通する一方で種別 2 (言葉 4, 1 3) が相互に異なり、また他の入賞音 1 ~ 3, 5 ~ 1 2 と兩種別 1, 2 が異なる演出内容で表現される入賞音パターンである。この他、入賞音 8 ~ 1 2 の入賞音パターンは夫々、種別 1 (人物 e, f, g, h, i) および種別 2 (言葉 8 ~ 1 2) が相互に異なり、また他の入賞音 1 ~ 7, 1 3 と兩種別 1, 2 が異なる演出内容で表現される。

【0148】

図 1 5 (b) に示すように、演出制御 CPU 6 5 a は、入賞音決定テーブルを参照してオーバー入賞演出の入賞音パターンを決定する場合に、主制御 CPU 6 0 a による特図当たり判定の有利度が「有利度 1」に設定されていれば、入賞音 1 ~ 4 を夫々 2 0 パーセントの確率で決定し、入賞音 6 を 1 5 パーセントの確率で決定し、入賞音 7 を 5 パーセントの確率で決定する(入賞音 5, 8 ~ 1 3 を決定する確率は 0 パーセント)。また、有利度が「有利度 2」に設定されていれば、入賞音 1 ~ 5 を夫々 2 0 パーセントの確率で決定し、入賞音 6 を 5 パーセントの確率で決定し、入賞音 7 を 1 5 パーセントの確率で決定する(入賞音 8 ~ 1 3 を決定する確率は 0 パーセント)。また、有利度が「有利度 3」に設定されていれば、入賞音 1 ~ 4 を夫々 2 0 パーセントの確率で決定し、入賞音 5 を 1 0 パーセントの確率で決定し、入賞音 6 を 1 5 パーセントの確率で決定し、入賞音 7 を 5 パーセントの確率で

決定し、入賞音 8, 9 を夫々 3 パーセントの確率で決定し、入賞音 10, 11 を夫々 2 パーセントの確率で決定する(入賞音 12, 13 を決定する確率は 0 パーセント)。また、有利度が「有利度 4」に設定されていれば、入賞音 1～4 を夫々 20 パーセントの確率で決定し、入賞音 5 を 10 パーセントの確率で決定し、入賞音 6 を 5 パーセントの確率で決定し、入賞音 7 を 15 パーセントの確率で決定し、入賞音 8, 9 を夫々 1 パーセントの確率で決定し、入賞音 10, 11 を夫々 4 パーセントの確率で決定する(入賞音 12, 13 を決定する確率は 0 パーセント)。また、有利度が「有利度 5」に設定されていれば、入賞音 1～4 を夫々 20 パーセントの確率で決定し、入賞音 5 を 10 パーセントの確率で決定し、入賞音 6 を 15 パーセントの確率で決定し、入賞音 7 を 5 パーセントの確率で決定し、入賞音 8～12 を夫々 2 パーセントの確率で決定する(入賞音 13 を決定する確率は 0 パーセント)。また、有利度が「有利度 6」に設定されていれば、入賞音 1～4 を夫々 20 パーセントの確率で決定し、入賞音 5～7 を夫々 10 パーセントの確率で決定し、入賞音 8～13 を夫々 5 パーセントの確率で決定する。

【0149】

ここで、図 15 (b) に示す入賞音決定テーブルから明らかなように、オーバー入賞演出の入賞音パターンとしての入賞音 1～4 の夫々は、最低段階・最高段階の各有利度(「有利度 1」および「有利度 6」)を除いた「有利度 2」から「有利度 6」までの各設定時に同じ確率(15 パーセント)で決定することで、オーバー入賞演出が入賞音 1～4 の何れかに応じた入賞音としてスピーカ 18 から出力される場合に「有利度 2」から「有利度 5」の夫々の設定状態であることに対する各期待値が等しくなるようにしている。また、入賞音パターンとしての入賞音 6 の決定確率が、「有利度 1」、「有利度 3」および「有利度 5」の設定時に、「有利度 2」および「有利度 4」の場合と比較して高確率に設定されていることで、オーバー入賞演出が入賞音 6 に応じた入賞音としてスピーカ 18 から出力されることに応じて、奇数段階の有利度(「有利度 1」や「有利度 3」や「有利度 5」)である可能性が高いことが示唆されるようになっている。一方、入賞音パターンとしての入賞音 7 の決定確率が、「有利度 2」および「有利度 4」の設定時に、「有利度 1」、「有利度 3」および「有利度 5」の場合と比較して高確率に設定されていることで、オーバー入賞演出が入賞音 7 に応じた入賞音としてスピーカ 18 から出力されることに応じて、偶数段階の有利度(「有利度 2」や「有利度 4」)である可能性が高いことが示唆されるようになっている。すなわち、入賞音 6 の入賞パターンに応じた入賞音をスピーカ 18 から出力するオーバー入賞演出は、主制御 CPU 60a が複数段階の有利度の内の奇数段階の有利度(大当たり確率)で特図当り判定を実行することを示唆する「奇数段階示唆演出」であり、入賞音 7 の入賞パターンに応じた入賞音をスピーカ 18 から出力するオーバー入賞演出は、主制御 CPU 60a が複数段階の有利度の内の偶数段階の有利度(大当たり確率)で特図当り判定を実行することを示唆する「偶数段階示唆演出」である。なお、最高段階である「有利度 6」の設定時に限り、入賞音 6 および入賞音 7 の各決定確率が等しく設定されており、オーバー入賞演出として入賞音 6 および入賞音 7 のどちらに対応する入賞音がスピーカ 18 から出力されても最高段階の「有利度 6」の設定状態であることに対する各期待値が等しくなるようにしている。

【0150】

オーバー入賞演出の入賞音パターンとしての入賞音 5 は、決定確率が第 1 の特定段階(「有利度 2」)以上の有利度にも振り分けられており、オーバー入賞演出が入賞音 5 に応じた入賞音としてスピーカ 18 から出力されることに応じて、第 1 の特定段階(「有利度 2」)以上の有利度であることが示唆(報知)されるようになっている。また、入賞音パターンとしての入賞音 8 から入賞音 11 までの夫々は、決定確率が第 2 の特定段階(「有利度 3」)以上の有利度にも振り分けられており、オーバー入賞演出が入賞音 8 から入賞音 11 までの何れかに応じた入賞音としてスピーカ 18 から出力されることに応じて、第 2 の特定段階(「有利度 3」)以上の有利度であることが示唆(報知)されるようになっている。更に、入賞音パターンとしての入賞音 12 は、決定確率が第 3 の特定段階(「有利度 5」)以上の有利度にも振り分けられており、オーバー入賞演出が入賞音 12 に応じた入賞音とし

てスピーカ 18 から出力されることに応じて、第 3 の特定段階(「有利度 5」)以上の有利度であることが示唆(報知)されるようになっている。更にまた、入賞音パターンとしての入賞音 13 は、決定確率が第 4 の特定段階(「有利度 6」)以上の有利度にも振り分けられており、オーバー入賞演出が入賞音 13 に応じた入賞音としてスピーカ 18 から出力されることに応じて、第 4 の特定段階の有利度(最高段階である「有利度 6」)であることが示唆(確定的に報知)されるようになっている。すなわち、入賞音 8～13 の各入賞パターンに応じた入賞音をスピーカ 18 から出力するオーバー入賞演出は、主制御 CPU 60a が特定段階より高段階の有利度(大当り確率)で特図当り判定を実行することを示唆(または確定的に報知)する「高段階示唆演出」である。

【0151】

(第 3 の設定示唆(演出モード変更の確率向上))

「第 3 の設定示唆」は、特定のタイミングで演出モード(所定の演出)が変更されることにより、電源投入時に設定変更モードに移行したか否か(設定変更操作が行われた可能性があるか否か)を示唆すると共に、そのモード変更後の演出モードの違いに応じて、特図当り判定の有利度の段階を示唆するものである。すなわち、実施例 1 では、特定のタイミングで開始される演出モード(後述する特殊演出モード)を、有利度の設定に関する示唆演出(設定示唆演出)として実行するようになっている。演出制御 CPU 65a は、図柄表示装置 17 に表示される背景画像を変化させ(表示演出)、これに合わせて枠ランプ 19 による演出態様やスピーカ 18 による演出態様を変化させる(発光演出、音演出)ことで、演出モードのモード変更を図柄表示装置 17、スピーカ 18 および枠ランプ 19 に実行させる。この場合に、演出制御 CPU 65a は、特定のタイミングでの演出モードのモード変更に限り、図柄表示装置 17 に表示される変更後の演出モードの種類に応じて有利度を示唆し得るように、変更後の演出モードを決定する。

【0152】

なお、演出制御 CPU 65a は、演出モードを変更するか否かの演出モード抽選処理を、「第 3 の設定示唆」の場合に限らず抽選条件の成立毎に実行する。具体的に、演出制御 CPU 65a は、主制御 CPU 60a から特図変動パターン指定コマンドを入力する毎に、抽選条件が成立したと判断して演出モード抽選処理を実行し、この演出モード抽選処理において演出モードを変更する抽選結果となった場合に演出モードを変更するよう構成されている。但し、演出制御 CPU 65a は、設定操作部 91 をオフ姿勢に変位させる第 1 の移行終了操作(設定変更モード終了操作、有利度の設定変更に関する特定の操作)が電源投入時に行われた場合に限り、特定の抽選条件成立時に実行する演出モード抽選処理におけるモード変更を決定する確率(モード変更決定率)を、他の抽選条件成立時に実行する演出モード抽選処理のモード変更決定率より高い確率とすることで、その特定の抽選条件成立時に演出モードのモード変更が行われる可能性を高めている。このため、演出モードのモード変更が特定の抽選条件成立時に行われた際には、電源投入時において設定変更モード(設定変更操作を有効とする制御状態)へと移行した可能性が高く、電源投入時に設定変更モードへ移行して設定変更操作が行われたことへの遊技者の期待感を高めることができる。

【0153】

ここで先ず、演出モードの種類について説明する。演出制御 CPU 65a は、主制御 CPU 60a による遊技状態が低ベース状態である期間に対応して「通常演出モード A」を設定し、高ベース状態である期間に対応して「通常演出モード B」を設定するよう制御を行う。但し、演出制御 CPU 65a は、前述のように、抽選条件の成立毎に演出モード抽選処理を実行し、この演出モード抽選処理において演出モードを変更する抽選結果となった場合に、所定期間の間(例えば、その演出モード抽選の契機となった特図変動パターン指定コマンドに対応する図柄変動演出が開始されてから終了するまでの間)、演出モードを「特殊演出モード C」および「特殊演出モード D」の何れかへと変更する。なお、実施例 1 において演出制御 CPU 65a による演出モード抽選処理のモード変更決定率は 2 パーセントに設定されており、このうち 1 パーセントが「特殊演出モード C」への変更、残りの

1 パーセントが「特殊演出モードD」への変更となっている。

【0154】

これに対し、演出制御CPU65aは、主制御CPU60aからの有利度指定コマンドの入力に基づいて有利度の段階に関する情報を取得すると共に、主制御CPU60aからの設定変更終了コマンドの入力に基づいて電源投入時に設定変更モードに移行したことを把握する。また、演出制御CPU65aは、電源投入時に設定変更操作が行われた場合、当該電源投入後における最初の特図変動パターン指定コマンドの入力時(特定の抽選条件成立時)に実行する演出モード抽選処理のモード変更決定率を、それ以外の場合の特図変動パターン指定コマンドの入力時に実行する演出モード抽選処理のモード変更決定率(2パーセント)よりも高い「20パーセント」とすることで、電源投入後における最初(特定回数目)の図柄変動演出において演出モードのモード変更を高い確率で発生させるように設定されている。またこの場合に演出制御CPU65aは、設定示唆時モード決定テーブル(図16参照)を参照して演出モード抽選処理を実行し、モード変更を行うか否かや、複数種類の演出モード(「特殊演出モードC」および「特殊演出モードD」)のうちどの演出モードに変更するかを決定する。一方で、演出制御CPU65aは、電源投入時に第1の移行終了操作が行われなかった場合には、その後にパチンコ機10への電源供給が遮断されるまでに実行する全ての演出モード抽選処理のモード変更決定率を変更しない(2パーセントに維持する)。

10

【0155】

このように、演出モード抽選処理のモード変更決定率を高い確率に変更する条件を、電源投入時に第1の移行終了操作が行われた場合であり、かつ、電源投入後における最初の特図変動パターン指定コマンドの入力時の演出モード抽選処理の場合とすることにより、電源投入後における最初の特図変動演出の契機となる始動入賞を発生させた遊技者への特典として前記「第3の設定示唆」を付与する。すなわち、遊技店の営業開始後に最初に当該パチンコ機10で遊技を行うことに一定の価値を与え、遊技者を惹き付けるようにしている。

20

【0156】

図16に示すように、演出制御CPU65aは、設定示唆時モード決定テーブルを参照して演出モードを変更するか否かおよび変更先の演出モードの種類を決定する場合に、主制御CPU60aによる特図当り判定の有利度が「有利度1」に設定されていれば、演出モードを変更しないことを80パーセントの確率で決定し、「特殊演出モードC」に変更することを20パーセントの確率で決定する(「特殊演出モードD」への変更を決定する確率は0パーセント)。また、有利度が「有利度2」または「有利度4」に設定されていれば、演出モードを変更しないことを80パーセントの確率で決定し、「特殊演出モードC」に変更することを5パーセントの確率で決定し、「特殊演出モードD」に変更することを15パーセントの確率で決定する。また、有利度が「有利度3」または「有利度5」に設定されていれば、演出モードを変更しないことを80パーセントの確率で決定し、「特殊演出モードC」に変更することを15パーセントの確率で決定し、「特殊演出モードD」に変更することを5パーセントの確率で決定する。また、有利度が「有利度6」に設定されていれば、演出モードを変更しないことを80パーセントの確率で決定し、「特殊演出モードC」に変更することおよび「特殊演出モードD」に変更することを夫々10パーセントの確率で決定する。

30

40

【0157】

すなわち、電源投入時に第1の移行終了操作が行われ、かつ当該電源投入後における最初の特図変動パターン指定コマンドを入力した場合における演出モード抽選処理では、「有利度1」から「有利度6」までのどの有利度の設定時であるかに応じた確率によって演出モードを「特殊演出モードC」および「特殊演出モードD」のどちらに変更するかを決定するが、どの有利度の設定時であるかに関わらず、演出モードを変更しないこと(所定の演出の非実行)を一定の確率(80パーセント)で決定する(演出モードの変更を一定の確率(20パーセント)で決定する)ことで、有利度が「有利度1」から「有利度6」のどの有利

50

度であっても、演出モードのモード変更が行われる機会を均等に与えるようにしている。

【0158】

また、「通常演出モードA」(低ベース状態の演出モード)を「特殊演出モードC」に変更することを決定する確率が、「有利度1」、「有利度3」および「有利度5」の設定時に、「有利度2」、「有利度4」および「有利度6」の場合と比較して高確率に設定されていることで、「特殊演出モードC」に演出モードが変更されることに応じて、奇数段階の有利度である可能性が高いことが示唆されるようになっている。また、「通常演出モードA」を「特殊演出モードD」に変更することを決定する確率が、「有利度2」、「有利度4」および「有利度6」の設定時に、「有利度1」、「有利度3」および「有利度5」の場合と比較して高確率に設定されていることで、「特殊演出モードC」に演出モードが変更されることに応じて、偶数段階の有利度である可能性が高いことが示唆されるようになっている。すなわち、電源投入後の最初の図柄変動演出における「特殊演出モードC」へのモード変更は、主制御CPU60aが複数段階の有利度の内の奇数段階の有利度(大当り確率)で特図当り判定を実行することを示唆する「奇数段階示唆演出」であり、電源投入後における最初の図柄変動演出における「特殊演出モードD」へのモード変更は、主制御CPU60aが複数段階の有利度の内の偶数段階の有利度(大当り確率)で特図当り判定を実行することを示唆する「偶数段階示唆演出」である。

【0159】

なお、「偶数段階示唆演出」である「特殊演出モードD」へのモード変更は、奇数段階の有利度(「有利度1」、「有利度3」、「有利度5」)の設定時において決定される確率が低だけでなく、最低段階である「有利度1」の設定時に決定される確率が、最低段階以外の奇数段階である「有利度3」および「有利度5」の設定時に決定される確率よりも低くなっている。具体的に、「特殊演出モードD」へのモード変更は、「有利度1」の設定時には決定しないように設定(決定確率が0パーセントに設定)されており、電源投入後の最初の図柄変動演出における「特殊演出モードD」へのモード変更に応じて、偶数段階の有利度の可能性が高いことに加え、最低段階の「有利度1」でないことが示唆(報知)されるようになっている。

【0160】

更に、設定変更後の有利度が最高段階である「有利度6」の場合に限り、「特殊演出モードC」および「特殊演出モードD」への変更の各決定確率が等しく設定されており、演出モードが「特殊演出モードC」および「特殊演出モードD」のどちらに変更された場合にも最高段階の「有利度6」の設定状態であることに対する各期待値が等しくなるようにしている。

【0161】

(実施例1の作用)

次に、前述した実施例1に係る作用・効果につき説明する。

【0162】

実施例1のパチンコ機10は、主制御CPU60aが、始動入賞口31a,32aへの始動入賞(判定実行条件の成立)を契機として特図当り判定(当り判定)を実行する。この場合、主制御CPU60aは、主制御ROM60bに記憶されている6種類の段階フラグのうち、値が「1」に設定されている段階フラグに対応する当否判定テーブル(主制御ROM60bに記憶されている6種類の当否判定テーブルの何れか)を参照して、始動入賞時に主制御RAM60cの始動記憶領域に記憶された始動記憶情報の内の特図当り判定用乱数の値がその当否判定テーブルの特図当り判定値と一致するか否かにより、当りか否かを判定する。すなわち、主制御CPU60aは、6種類の当否判定テーブルに対応する6段階の大当り確率(遊技に関する6段階の有利度)で特図当り判定(遊技制御)を実行し得る。そして、主制御CPU60aは、特図当り判定の結果に応じた特図変動表示(図柄変動表示)を、遊技情報表示器Mの特図表示部Ma,Mb(図柄表示部)に表示させると共に、特図当り判定が当りの判定結果となった場合には、特別入賞部33の特別入賞ソレノイドSL2を駆動制御することにより特別用開閉部材33bを作動させ、特別入賞口33aが開放する大当

り遊技状態(当り遊技状態)を生起させる。

【0163】

ここで、主制御RAM60cに記憶される6種類の段階フラグの値(具体的には、値を「1」とする段階フラグの種類)は、電源投入時に第1の移行操作が行われて主制御CPU60aの制御状態が設定変更モードに移行した場合、その設定変更モード中に設定変更操作に応じて、変更される。すなわち、主制御CPU60aは、電源投入時の設定変更操作による選択に応じた有利度(大当り確率)で特図当り判定を実行する(有利度の設定変更が可能である)。なお、有利度の設定に関する情報は、電源投入時に主制御CPU60aから出力される有利度指定コマンドや設定変更終了コマンド等により、演出制御CPU65aへと伝達される。

10

【0164】

演出制御CPU65aは、主制御CPU60aからの特図変動パターン指定コマンド等の制御信号に基づき、特図変動表示に対応する表示演出である図柄変動演出(演出)を図柄表示装置17(演出実行部)に実行させると共に、図柄変動演出に合わせた発光演出(演出)を枠ランプ19(演出実行部)の第1～第3発光装飾部19a,19b,19cに実行させ、また図柄変動演出に合わせた音演出(演出)をスピーカ18(演出実行部)に実行させる。ここで、演出制御CPU65aは、意欲喚起演出と、オーバー入賞演出と、演出モードのモード変更とを、主制御CPU60aが実行する特図当り判定の有利度(大当り確率)に関する示唆演出として演出実行部17,18,19に実行させる。このため、遊技者が有利度に関して(有利度の段階や設定変更モードへの移行が行われたか否かに関して)推測することができ、遊技の内容を変化に富んだものとすることができる。

20

【0165】

(意欲喚起演出についての作用)

演出制御CPU65aは、電源投入後または大当り遊技状態(当り遊技状態)終了後における特図変動表示(図柄変動表示)の実行回数が予め定められた対象回数である300回、400回、500回・・・に達する場合に、意欲喚起演出での第3発光装飾部19cの発光色を決定するための抽選処理を実行すると共に、演出実行部としての第3発光装飾部19cを抽選処理で決定した発光色または非発光に制御して意欲喚起演出を実行させる。そして、この意欲喚起演出での第3発光装飾部19cの発光色によって「有利度1」から「有利度6」までの有利度のうちの有利度が設定されているか(有利度の段階)を示唆する。これにより、大当り遊技状態が生起されない期間が長くなった場合(所謂はまり状態が生じた場合)の特典として、意欲喚起演出での第3発光装飾部19cの発光色による有利度の示唆を付与することができる。すなわち、第3発光装飾部19cによって実行される意欲喚起演出から特図当り判定の有利度を推測する面白味を付与することができ、遊技者の遊技に対する興味を長時間持続させ得る。

30

【0166】

ここで、意欲喚起演出を実行させる対象回数として複数種類(300回、400回、500回、600回・・・1000回、1100回・・・)が設定されているので、大当り遊技状態が生起されない期間が長くなった場合(所謂はまりが生じた場合)に、特図変動表示の実行回数が対象回数に達する機会が複数回生じ、複数回の抽選処理に応じて、第3発光装飾部19cを複数回の意欲喚起演出で発光させ得る。また、特図変動表示の実行回数が多い対象回数に達する場合ほど意欲喚起演出で第3発光装飾部19cを発光させる確率が高くなるように、発光色の抽選処理において参照する発光色テーブルが定められており、大当り遊技状態が生起されない期間が長くなった場合の意欲喚起演出ほど第3発光装飾部19cの発光が決定され易くなるので、所謂はまりが大きくなった時にも遊技者が遊技への興味を損なうのを防ぐことができる。ここで、電源投入後または大当り遊技状態の終了後において初回の対象回数に達する(最初の抽選処理が行われる)までの特図変動表示の実行回数(300回)より、別の対象回数からその直前の対象回数までを差し引いた分の特図変動表示の実行回数、すなわち、前回の対象回数に達してから次の対象回数に達するまでの特図変動表示の実行回数(100回)の方が少ないので、所謂はまりが大きくなった時、

40

50

意欲喚起演出で第3発光装飾部19cが発光する機会を短い間隔で到来させることができ、遊技者が遊技に対する興味を損なうのを防ぐことができる。

【0167】

また、演出制御CPU65aは、意欲喚起演出(有利度に関する示唆演出)として、第3発光装飾部19c(演出実行部)を金色発光させる演出(高段階示唆演出)と、第3発光装飾部19cを白色発光させる演出(高段階示唆演出)とを含む複数種類の(発光色の)発光演出を、第3発光装飾部19cに実行させ、第3発光装飾部19cを金色発光させる演出(高段階示唆演出)が「有利度4」より高段階の有利度である場合に実行される可能性が高く、第3発光装飾部19cを白色発光させる演出(低段階示唆演出)が「有利度4」より低段階の有利度である場合に実行される可能性が高い(実施例1では、1100回以上の対象回数に対応して行われる場合に限る)関係となるように抽選処理の確率が設定されている。このため、特図変動表示の実行回数が対象回数に達する場合において、高段階示唆演出の実行(および低段階示唆演出の非実行)により、「有利度4」より高段階の有利度(大当たり確率)で主制御CPU60aによる特図当たり判定が行われていること(すなわち、遊技を行う遊技者にとって比較的有利な状態であること)を示唆し得ると共に、低段階示唆演出の実行(および高段階示唆演出の非実行)により、「有利度4」より低段階の有利度で主制御CPU60aによる特図当たり判定が行われていること(すなわち、遊技を行う遊技者にとって比較的不利な状態であること)を示唆することができる。

【0168】

更に、演出制御CPU65aは、意欲喚起演出(有利度に関する示唆演出)として、第3発光装飾部19c(演出実行部)を赤色発光させる演出(奇数段階示唆演出)と、第3発光装飾部19cを紫色発光させる演出(偶数段階示唆演出)とを含む複数種類の(発光色の)発光演出を、第3発光装飾部19cに実行させ、第3発光装飾部19cを赤色発光させる演出(奇数段階示唆演出)が奇数段階の有利度(「有利度3」や「有利度5」である場合に実行される可能性が高く、第3発光装飾部19cを紫色発光させる演出(偶数段階示唆演出)が偶数段階の有利度(「有利度2」や「有利度4」)である場合に実行される可能性が高い関係となるように抽選処理の確率が設定されている。このため、特図変動表示の実行回数が対象回数に達する場合において、奇数段階示唆演出の実行(および偶数段階示唆演出の非実行)により、奇数段階の有利度で主制御CPU60aによる特図当たり判定が行われていることを示唆し得ると共に、偶数段階示唆演出の実行(および奇数段階示唆演出の非実行)により、偶数段階の有利度で主制御CPU60aによる特図当たり判定が行われていることを示唆することができる。

【0169】

ここで、演出制御CPU65aの制御により意欲喚起演出(有利度に関する示唆演出)を実行する第3発光装飾部19c(演出実行部)は、パチンコ機10の前面を構成する前枠13(扉体)に設けられ、また内部に回転動作可能な回転反射板70(可動部、可動体)を有し、この回転反射板70の回転動作に応じて第3発光装飾部19cの発光態様に変化を与えるように意欲喚起演出を実行する。このため、当該パチンコ機10で遊技を行う遊技者のみならず他の遊技者にも確認し易い態様で、当該パチンコ機10において設定されている特図当たり判定の有利度(大当たり確率)に関する示唆を行うことができる。

【0170】

(オーバー入賞演出についての作用)

演出制御CPU65aは、大当たり遊技状態の各ラウンド遊技において規定入賞数(規定個数、実施例1では9個)を超える数のパチンコ球が特別入賞検出センサSE3により検出されたこと(特別入賞口33aに入賞したこと)に応じて、スピーカ18からの入賞音の出力により、オーバー入賞演出を実行させる。このため、特図当たり判定の結果に応じて生じられる大当たり遊技状態に対し付加価値を付与することができ、大当たり遊技状態における更なる面白味を付与し得る。なお、特別入賞口33aは、パチンコ球の規定入賞数(9個)の入賞に応じて閉鎖姿勢に変位する。従って、有利度を示唆する演出がオーバー入賞演出として頻繁に実行されるのを防ぐことができ、大当たり遊技状態においてオーバー入賞演出が実

行されることへの期待感を高めることができる。

【0171】

また、演出制御CPU65aは、オーバー入賞演出(有利度に関する示唆演出)として、入賞音パターンとしての入賞音8～13に対応する入賞音による演出(高段階示唆演出)をスピーカ18から音出力させ、入賞音8～11に対応する入賞音(高段階示唆演出)が「有利度3」以上の有利度である場合に実行される可能性が高く、入賞音12に対応する入賞音(高段階示唆演出)が「有利度5」以上の有利度である場合に実行される可能性が高く、入賞音13に対応する入賞音(高段階示唆演出)が「有利度6」の有利度である場合に実行される可能性が高い関係となるように抽選処理の確率が設定されている。このため、大当り遊技状態において特別入賞検出センサSE3により規定入賞数を超えるパチンコ球が検出された場合において、高段階示唆演出の実行により、特定の段階以上の有利度(大当り確率)で主制御CPU60aによる特図当り判定が行われていること(すなわち、遊技を行う遊技者にとって有利な状態であること)を示唆し得る。

10

【0172】

ここで、入賞音13の入賞音パターンに対応する入賞音をスピーカ18から出力するオーバー入賞演出(高段階示唆演出)は、最高段階の有利度である「有利度6」の設定時に限り、その実行が決定され得る。このため、オーバー入賞演出として入賞音13の入賞音パターンに対応する入賞音をスピーカ18から出力することにより、最高段階の有利度(大当り確率)で主制御CPU60aによる特図当り判定が行われていること(すなわち、遊技を行う遊技者にとって最も有利な状態であること)を示唆することができる。

20

【0173】

更に、演出制御CPU65aは、オーバー入賞演出(有利度に関する示唆演出)として、入賞音6の入賞音パターンに対応する入賞音による音演出(奇数段階示唆演出)と、入賞音7の入賞音パターンに対応する入賞音による音演出(偶数段階示唆演出)とを含む複数種類の音演出を、スピーカ18に実行させ、入賞音6の入賞音パターンに対応する入賞音による音演出(奇数段階示唆演出)が奇数段階の有利度(「有利度1」や「有利度3」や「有利度5」である場合に実行される可能性が高く、入賞音7の入賞音パターンに対応する入賞音による音演出(偶数段階示唆演出)が偶数段階の有利度(「有利度2」や「有利度4」)である場合に実行される可能性が高い関係となるように抽選処理の確率が設定されている。このため、大当り遊技状態において特別入賞検出センサSE3によって規定入賞数を超えるパチンコ球が検出された場合において、奇数段階示唆演出の実行(および偶数段階示唆演出の非実行)により、奇数段階の有利度(大当り確率)で主制御CPU60aによる特図当り判定が行われていること(例えば、最も低い段階の有利度で特図当り判定が行われている可能性があること)を示唆し得ると共に、偶数段階示唆演出の実行(および奇数段階示唆演出の非実行)により、偶数段階の有利度で主制御CPU60aによる特図当り判定が行われていること(例えば、最も低い段階の有利度で特図当り判定が行われている可能性が低いこと)を示唆することができる。

30

【0174】

(演出モードのモード変更についての作用)

演出制御CPU65aは、通常演出モードAから特殊演出モードC、Dへのモード変更(所定の演出)に関する抽選処理である演出モード抽選処理を、主制御CPU60aから特図変動パターン指定コマンドの入力(抽選条件の成立)時に実行する。そして、演出制御CPU65aは、電源投入時に第1の移行終了操作(設定変更モード終了操作、特定の操作)がなされた場合に限り、電源投入後における最初の特図変動パターン指定コマンドの入力時(特定のタイミング)に実行される演出モード抽選処理における演出モードのモード変更の実行を決定する確率(モード変更決定率)を高める。すなわち、電源投入時に第1の移行終了操作がなされた場合に、特図変動パターン指定コマンドの入力(抽選条件の成立)毎に実行する演出モード抽選処理のうち、電源投入後における最初の特図変動パターン指定コマンドの入力時の(特定のタイミングでの)演出モード抽選処理に限りモード変更決定率が高められるので、その最初の特図変動パターン指定コマンドの入力時の演出モード抽選処理に

40

50

対応するモード変更が実行されるか否かにより、遊技者は電源投入時における第1の移行終了操作の有無を精度よく推測することができる。すなわち、モード変更の実行有無から有利度に関する第1の移行終了操作の有無を推測する面白味を付与することができ、遊技者を惹き付けることができる。

【0175】

また、演出制御CPU65aは、演出モードのモード変更として、通常演出モードA,Bから特殊演出モードCへのモード変更(所定の演出)と、通常演出モードA,Bから特殊演出モードDへのモード変更(所定の演出)とを、図柄表示装置17、スピーカ18および枠ランプ19の各演出実行部に実行させる。そして、電源投入時に第1の移行終了操作が行われた後における最初の特図変動パターン指定コマンドの入力時(特定のタイミング)に実行される演出モード抽選処理において、有利度が複数段階の何れであるかに関わらず一定の確率により、特殊演出モードC,Dのどちらにもモード変更しないこと(複数種類のモード変更の夫々を非実行とすること)が決定され、有利度に応じた確率により、実行するモード変更の種類(特殊演出モードC,Dのどちらにモード変更するか)が決定される。従って、複数段階の内のどの有利度であっても、演出モードのモード変更が実行される機会を均等に与えることができる。また、特殊演出モードC,Dのどちらにモード変更するか(モード変更の種類)については有利度に応じて決定することで、特殊演出モードCへのモード変更と特殊演出モードDへのモード変更とのうちどちらが実行されるかに応じて、有利度を遊技者に推測させることができる。

【0176】

更に、演出制御CPU65aは、電源投入時に第1の移行終了操作が行われた後における最初の特図変動パターン指定コマンドの入力時(特定のタイミング)に実行される演出モード抽選処理において実行が決定されたモード変更(有利度に関する示唆演出)として、通常演出モードAから特殊演出モードCへのモード変更(所定の演出)と、通常演出モードAから特殊演出モードDへのモード変更(所定の演出)とを含む複数種類の音演出を、図柄表示装置17、スピーカ18および枠ランプ19の各演出実行部に実行させる。そして、特殊演出モードCへのモード変更(奇数段階示唆演出)が奇数段階の有利度(「有利度1」や「有利度3」や「有利度5」である場合に実行される可能性が高く、特殊演出モードDへのモード変更(偶数段階示唆演出)が偶数段階の有利度(「有利度2」や「有利度4」)である場合に実行される可能性が高い関係となるように抽選処理の確率が設定されている。但し、有利度が最高段階である「有利度6」の場合に限り、特殊演出モードCへのモード変更の実行を決定する確率と特殊演出モードDへのモード変更の実行を決定する確率とが同じになるように設定されている。このため、電源投入時に第1の移行終了操作が行われた場合において、奇数段階示唆演出の実行(および偶数段階示唆演出の非実行)により、有利度に変更され、有利度が奇数段階の有利度であること(例えば、最も低い段階の有利度に変更された可能性があること)を示唆し得ると共に、偶数段階示唆演出の実行(および奇数段階示唆演出の非実行)により、有利度が偶数段階の有利度であること(例えば、最も低い段階の有利度に変更された可能性が低いこと)を示唆し得る。ここで、最高段階の有利度(「有利度6」)である場合に限り、奇数段階示唆演出および偶数段階示唆演出が同確率で実行されるので、奇数段階示唆演出および偶数段階示唆演出の何れが実行された場合にも最高段階の有利度で遊技制御が行われている状態(すなわち、遊技を行う遊技者にとって最も有利な状態)であることへの期待感を高めることができる。

【0177】

ここで、特殊演出モードDへのモード変更(偶数段階示唆演出)は、最低段階である「有利度1」の設定時に決定される確率が、最低段階以外の奇数段階である「有利度3」および「有利度5」の設定時に決定される確率よりも低くなっている(決定確率が0パーセント)。このため、電源投入後の最初の図柄変動演出における「特殊演出モードD」へのモード変更が実行されることにより、最低段階の「有利度1」でないことを遊技者が精度よく推測し得る。

【実施例2】

【0178】

次に、実施例2について、図17を参照して説明する。実施例2のパチンコ機10は、演出制御CPU65aが主制御CPU60aからのコマンド(有利度指定コマンドや設定変更終了コマンド)に基づいて有利度に関する情報を取得することで、相互に実行契機が異なる複数種類の設定示唆(後述する第1～第3の設定示唆)を制御可能に構成されている。但し、実施例2では、第2の設定示唆(オーバー入賞演出)に関する制御内容が実施例1と異なっている。このため、実施例2では、演出制御CPU65aによるオーバー入賞演出の制御内容に関して主に説明するようにし、前述した実施例1のパチンコ機10と同一の構成および同一の制御内容に関しては、同一の名称を用い、また同一の符号を付して、詳細な説明を省略する。

10

【0179】

実施例2の演出制御CPU65aは、ラウンド遊技の開始時点から次のラウンド遊技の開始時点まで(最終のラウンド遊技であれば大当り遊技状態の終了時点まで)に発生した特別入賞口33aへのパチンコ球の合計入賞数により、各ラウンド遊技における入賞数を特定する。そして、入賞数記憶領域に記憶される計数値を規定入賞数(9個)を超える入賞数を示す値に更新する毎に、その時点で設定されている有利度の段階と、入賞音決定テーブル(図17(a)および図17(b)参照)とに基づく抽選処理を実行する。なお、実施例2では、入賞音パターンとして、実施例1で説明した入賞音1、入賞音2、入賞音3、入賞音4、入賞音12および入賞音13の合計6種類のみが設定されている。

20

【0180】

ここで、実施例2の演出制御CPU65aは、特別入賞口33aへのパチンコ球の入賞を契機とする更新後に入賞数記憶領域に記憶される計数値が、規定入賞数(9個)を1個超える入賞数(10個目の入賞)に対応する場合には、第1の入賞音決定テーブル(図17(a)参照)を参照して入賞音パターン1～4の何れかを決定し、当該計数値が、規定入賞数を2個以上超える入賞数(11個目以降の入賞)に対応する場合には、第2の入賞音決定テーブル(図17(b)参照)を参照して入賞音パターン12,13の何れかを決定するように構成されている。

【0181】

演出制御CPU65aは、図17(a)に示す第1の入賞音決定テーブルを参照してオーバー入賞演出の入賞音パターンを決定する場合、主制御CPU60aによる特図当り判定の有利度が「有利度1」に設定されていれば、入賞音1を80パーセントの確率で決定し、入賞音2を20パーセントの確率で決定する(入賞音3,4を決定する確率は0パーセント)。また、有利度が「有利度2」に設定されていれば、入賞音1を60パーセントの確率で決定し、入賞音2を30パーセントの確率で決定し、入賞音3を10パーセントの確率で決定する(入賞音4を決定する確率は0パーセント)。また、有利度が「有利度3」に設定されていれば、入賞音1を30パーセントの確率で決定し、入賞音2を50パーセントの確率で決定し、入賞音3を20パーセントの確率で決定する(入賞音4を決定する確率は0パーセント)。また、有利度が「有利度4」に設定されていれば、入賞音1を20パーセントの確率で決定し、入賞音2を50パーセントの確率で決定し、入賞音3を30パーセントの確率で決定する(入賞音4を決定する確率は0パーセント)。また、有利度が「有利度5」に設定されていれば、入賞音1を15パーセントの確率で決定し、入賞音2を25パーセントの確率で決定し、入賞音3を60パーセントの確率で決定する(入賞音4を決定する確率は0パーセント)。また、有利度が「有利度6」に設定されていれば、入賞音2を20パーセントの確率で決定し、入賞音3を60パーセントの確率で決定し、入賞音4を20パーセントの確率で決定する(入賞音1を決定する確率は0パーセント)。

30

40

【0182】

すなわち、大当り遊技状態での各ラウンド遊技における最初のオーバー入賞(10個目の入賞)時には、「有利度1」および「有利度2」の何れかの設定時に入賞音パターンとして入賞音1が決定され易く、「有利度3」および「有利度4」の何れかの設定時に入賞音パターンとして入賞音2が決定され易く、「有利度5」および「有利度6」の何れかの設定

50

時に入賞音パターンとして入賞音 3 および入賞音 4 が決定され易い関係となるよう抽選処理の確率が設定されている。入賞音 1 の入賞音パターンに対応する入賞音によるオーバー入賞演出は、主制御 CPU 60 a が「有利度 3」より低段階の有利度(大当たり確率)で特図当り判定を実行することを示唆する「低段階示唆演出」である。また、入賞音 4 の入賞音パターンに対応する入賞音によるオーバー入賞演出は、主制御 CPU 60 a が最高段階の有利度(大当たり確率)である「有利度 6」で特図当り判定を実行することを示唆する「高段階示唆演出」である。

【0183】

一方、演出制御 CPU 65 a は、図 17 (b) に示す第 2 の入賞音決定テーブルを参照してオーバー入賞演出の入賞音パターンを決定する場合には、主制御 CPU 60 a による特図当り判定の有利度が「有利度 1」に設定されていれば、入賞音 12 を 20 パーセントの確率で決定し、入賞音 13 を 15 パーセントの確率で決定する一方、65 パーセントの確率でオーバー入賞演出の非実行を決定し、有利度が「有利度 2」に設定されていれば、入賞音 12 を 15 パーセントの確率で決定し、入賞音 13 を 20 パーセントの確率で決定する一方、65 パーセントの確率でオーバー入賞演出の非実行を決定し、「有利度 3」に設定されていれば、入賞音 12 を 30 パーセントの確率で決定し、入賞音 13 を 10 パーセントの確率で決定する一方、60 パーセントの確率でオーバー入賞演出の非実行を決定し、有利度が「有利度 4」に設定されていれば、入賞音 12 を 10 パーセントの確率で決定し、入賞音 13 を 30 パーセントの確率で決定する一方、60 パーセントの確率でオーバー入賞演出の非実行を決定し、「有利度 5」に設定されていれば、入賞音 12 を 60 パーセントの確率で決定し、入賞音 13 を 5 パーセントの確率で決定する一方、35 パーセントの確率でオーバー入賞演出の非実行を決定し、有利度が「有利度 6」に設定されていれば、入賞音 12 を 5 パーセントの確率で決定し、入賞音 13 を 60 パーセントの確率で決定する一方、35 パーセントの確率でオーバー入賞演出の非実行を決定する。

【0184】

すなわち、大当たり遊技状態での各ラウンド遊技における 2 個目以降のオーバー入賞(11 個目以降の入賞)時には、奇数段階の有利度(「有利度 1」、「有利度 3」および「有利度 5」の何れか)の設定時には入賞音パターンとして入賞音 12 が決定され易く、偶数段階の有利度(「有利度 2」、「有利度 4」および「有利度 6」の何れか)の設定時には入賞音パターンとして入賞音 13 が決定され易い関係となるよう抽選処理の確率が設定されている。入賞音 12 の入賞音パターンに対応する入賞音によるオーバー入賞演出は、主制御 CPU 60 a が奇数段階の有利度(大当たり確率)で特図当り判定を実行することを示唆する「奇数段階示唆演出」である。また、入賞音 13 の入賞音パターンに対応する入賞音によるオーバー入賞演出は、主制御 CPU 60 a が偶数段階の有利度(大当たり確率)で特図当り判定を実行することを示唆する「偶数段階示唆演出」である。

【0185】

なお、図 17 (a) および図 17 (b) に示す各テーブルの比較から明らかなように、最初のオーバー入賞(10 個目の入賞)時の抽選処理と、2 回目以降のオーバー入賞(11 個目以降の入賞)時の抽選処理とでは、決定可能な入賞音パターンの種類が異なると共に、決定可能な入賞音パターンの数が異なっている。また、最初のオーバー入賞(10 個目の入賞)時の抽選処理では、オーバー入賞演出を実行しないことを決定することがないのに対し、2 回目以降のオーバー入賞(11 個目以降の入賞)時の抽選処理では、オーバー入賞演出を実行しないことを比較的高い確率で決定する。更に、最初のオーバー入賞(10 個目の入賞)時の抽選処理では、各入賞音パターン(入賞音 1 ~ 4)の夫々が、連続する複数の有利度に対応しているのに対し、2 回目以降のオーバー入賞(11 個目以降の入賞)時の抽選処理では、各入賞音パターン(入賞音 12, 13)の夫々が、奇数段階の有利度および偶数段階の有利度の何れかに対応している。

【0186】

(実施例 2 の作用)

次に、前述した実施例 2 に係る作用・効果につき説明する。

【0187】

実施例2のパチンコ機10は、実施例1と同様、主制御CPU60aが実行する特図当り判定の有利度(大当り確率)に関する示唆演出としての、意欲喚起演出と、オーバー入賞演出と、演出モードのモード変更とを、演出制御CPU65aが演出実行部17,18,19に実行させる。演出制御CPU65aは、大当り遊技状態の各ラウンド遊技において規定入賞数(規定個数、実施例1では9個)を超える数のパチンコ球が特別入賞検出センサSE3により検出されたこと(特別入賞口33aに入賞したこと)に応じて、有利度に関する示唆演出であるオーバー入賞演出を、スピーカ18からの入賞音の出力により実行させる。

【0188】

ここで、演出制御CPU65aは、オーバー入賞演出(有利度に関する示唆演出)として、最初のオーバー入賞時には第1の入賞音決定テーブルを参照して抽選処理を実行し、入賞音パターンとしての入賞音1~4の何れかに対応する入賞音による演出をスピーカ18から音出力させる。一方、2個目以降のオーバー入賞時には第2の入賞音決定テーブルを参照して抽選処理を実行し、入賞音パターンとしての入賞音12,13の何れかに対応する入賞音による演出をスピーカ18から音出力させる。

10

【0189】

すなわち、演出制御CPU65aは、オーバー入賞演出を、規定入賞数を超えるパチンコ球が特別入賞検出センサSE3により検出されたことに応じて演出実行部としてのスピーカ18に実行させ得ると共に、特別入賞検出センサSE3による検出数が規定入賞数を1個を超える数(10個目の入賞)であるか2個以上を超える数(11個目以降の入賞)であるかに応じてオーバー入賞演出の態様(入賞音パターン)を決定し得る。このため、特別入賞口33aに多くのパチンコ球を入賞させることへの関心を高めて遊技の面白味を向上することができる。

20

【0190】

(変更例)

本発明は、前述の実施例1および2に限定されず、以下の如く変更することも可能である。

【0191】

(1) 実施例1および2では、電源投入時に設定されている有利度の段階を示す情報を、主制御CPU(遊技制御手段)がメイン処理で出力する有利度指定コマンドにより演出制御CPU(演出制御手段)に伝達するよう構成したが、他の制御信号(例えば、特図変動パターン指定コマンドや大当り開始コマンド等)により伝達するようにしてもよい。

30

(2) 実施例1および2では、主制御CPU(遊技制御手段)が設定変更モードの終了時に出力する設定変更終了コマンドにより、電源投入時に設定変更モードに移行したことが演出制御CPU(演出制御手段)に伝達されるよう構成したが、他の制御信号(例えば、設定変更開始コマンド等)により伝達されるようにしてもよい。

(3) 実施例1および2では、意欲喚起演出での第3発光装飾部(演出実行部)の発光態様(発光色)によって有利度に関する示唆を行うよう構成したが、意欲喚起演出を他の演出実行部(例えば、第1または第2発光装飾部、図柄表示装置、スピーカ、遊技盤に設けた演出用の可動体等)で実行し、当該他の演出実行部の演出態様(発光態様、表示態様、音出力態様、動作態様)によって有利度に関する示唆を行うようにしてもよい。

40

(4) 実施例1および2では、意欲喚起演出によって有利度の段階を示唆するように構成したが、電源投入時に設定変更モードに移行したか否かや、電源投入時に有利度が設定変更(有利度が選択)されたか否かを示唆するようにしてもよい。

(5) 実施例1および2では、電源投入後の特図変動表示(図柄変動表示)の実行回数が対象回数に達する場合と、大当り遊技状態(当り遊技状態)終了後の特図変動表示(図柄変動表示)の実行回数が対象回数に達する場合とに、意欲喚起演出の抽選処理を実行するよう構成したが、何れか一方の場合にのみ意欲喚起演出の抽選処理を実行するようにしてもよい。

(6) 実施例1および2では、意欲喚起演出の抽選処理を実行する対象回数を複数種類設定すると共に、各対象回数の間の特図変動表示の実行回数が同じ回数(各対象回数が等間隔)

50

となるように設定したが、各対象回数の特図変動表示の実行回数が徐々に少なくなるように各対象回数を設定してもよい。

(7) 実施例1および2では、第1～第3の発光色決定テーブルの全てで、最低段階の有利度の設定時に第3発光装飾部(演出実行部)が発光する(演出を実行する)ことを決定する確率を0パーセントとしたが、少なくとも1つの発光色決定テーブルにおいて、最低段階の有利度の設定時に第3発光装飾部(演出実行部)が発光する(演出を実行する)ことを決定し得るよう設定してもよい。

(8) 実施例1および2では、意欲喚起演出において第3発光装飾部(演出実行部)が発光し得ると共に当該第3発光装飾部の内部に設けた回転反射板(可動部)が動作するよう構成したが、第3発光装飾部とは別の位置(例えば、遊技盤)に設けた演出用の可動体を動作させてもよいし、意欲喚起演出に可動部(可動体)の動作を含まないようにしてもよい。

10

(9) 実施例1および2では、オーバー入賞演出としてオーバー入賞に対する入賞音をスピーカ(演出実行部)に出力させ、その音出力態様によって有利度に関する示唆を行うよう構成したが、オーバー入賞演出を他の演出実行部(例えば、図柄表示装置、枠ランプ、遊技盤に設けた演出用の可動体等)で実行し、当該他の演出実行部の演出態様(表示態様、発光態様、動作態様)によって有利度に関する示唆を行うようにしてもよい。

(10) 実施例1および2では、オーバー入賞演出によって有利度の段階を示唆するように構成したが、電源投入時に設定変更モードに移行したか否かや、電源投入時に有利度が設定変更(有利度が選択)されたか否かを示唆するようにしてもよい。

(11) 実施例1では、オーバー入賞の発生毎にオーバー入賞演出を必ず実行するよう構成したが、特定個数(例えば、1個目)のオーバー入賞に対してのみオーバー入賞演出を実行するようにしてもよい。

20

(12) 実施例1では、オーバー入賞の発生毎に実行されるオーバー入賞演出の夫々によって有利度に関する示唆を行うよう構成したが、特定個数(例えば、2個目以降)のオーバー入賞に対応するオーバー入賞演出に限って有利度に関する示唆を行うようにしてもよい。

(13) 実施例1および2では、大当たり遊技状態(当り遊技状態)の全てのラウンド遊技におけるオーバー入賞に対してオーバー入賞演出を実行するよう構成したが、特定のラウンド遊技でのオーバー入賞に対してのみオーバー入賞演出を実行するようにしてもよい。

(14) 実施例1および2では、ラウンド遊技の開始時点から次のラウンド遊技の開始時点までの特別入賞検出センサ(特別入賞検出手段)の検出数により入賞数を計数するよう構成したが、ラウンド遊技の開始時点から当該ラウンド遊技の終了時点までの特別入賞検出センサ(特別入賞検出手段)の検出数により入賞数を計数するようにしてもよい。

30

(15) 実施例1および2では、複数種類の入賞音パターンのうち一部についての種別1(人物)が共通し、全ての入賞音パターンについての種別2(言葉)が相違するよう設定したが、全ての入賞音パターンの種別1(人物)を異ならせてもよいし、一部の入賞音パターンで種別2(言葉)が共通するよう設定してもよい。

(16) 実施例1および2では、特図変動パターン指定コマンドの入力時(抽選条件の成立時)に演出モード抽選処理を実行するよう構成したが、電源投入後における最初の特図変動パターン指定コマンドの入力時のみ演出モード抽選処理を実行するようにしてもよい。

(17) 実施例1および2では、電源投入後における最初の特図変動表示(最初の図柄変動演出)において演出モードのモード変更が行われることで、電源投入時に設定変更モードに移行したことを示唆するように構成したが、設定変更モードにおいて設定変更操作が行われたこと(または、有利度が設定変更されたこと)を示唆するようにしてもよい。

40

この場合には、設定変更モードにおいて設定変更操作が行われたこと(または、有利度が設定変更されたこと)を示す制御信号を主制御CPU(遊技制御手段)から演出制御CPU(演出制御手段)に入力させ、当該制御信号の入力に基づいて、特定の抽選条件成立時の演出モード抽選処理についてのモード変更決定率を高めるようにすることができる。

【符号の説明】

【0192】

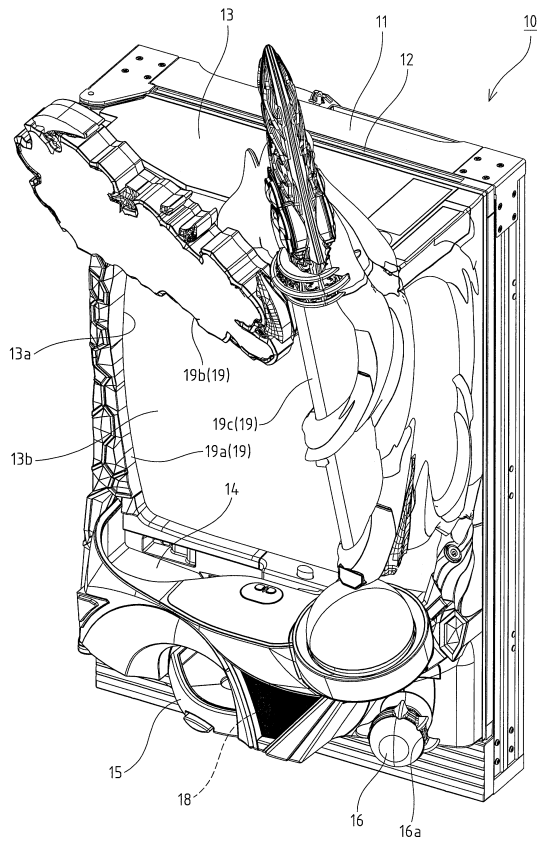
17 図柄表示装置(演出実行部)

50

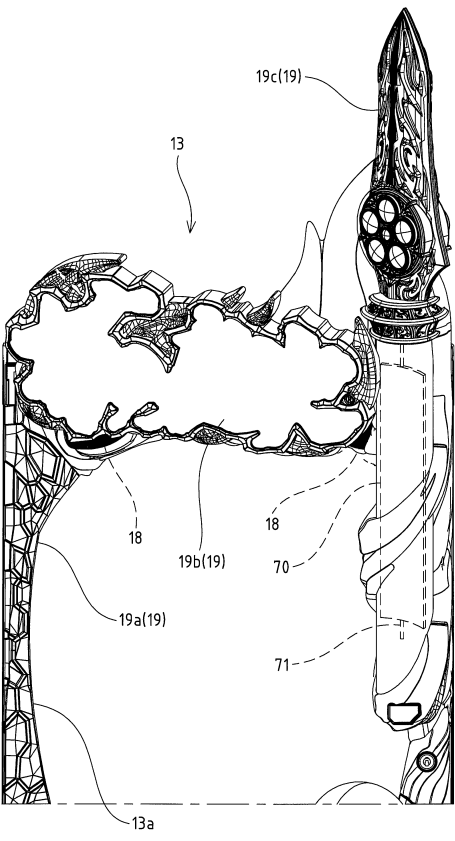
- 1 8 スピーカ(演出実行部)
- 1 9 枠ランプ(演出実行部)
- 1 9 c 第3発光装飾部(演出実行部)
- 3 3 a 特別入賞口(入球口)
- 3 3 b 特別用開閉部材(開閉部材)
- 6 0 a 主制御CPU(遊技制御手段)
- 6 5 a 演出制御CPU(演出制御手段)
- 7 0 回転反射板(可動体)
- C L S クリアスイッチ(所定の操作手段)
- M a 第1特図表示部(図柄表示部)
- M b 第2特図表示部(図柄表示部)

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

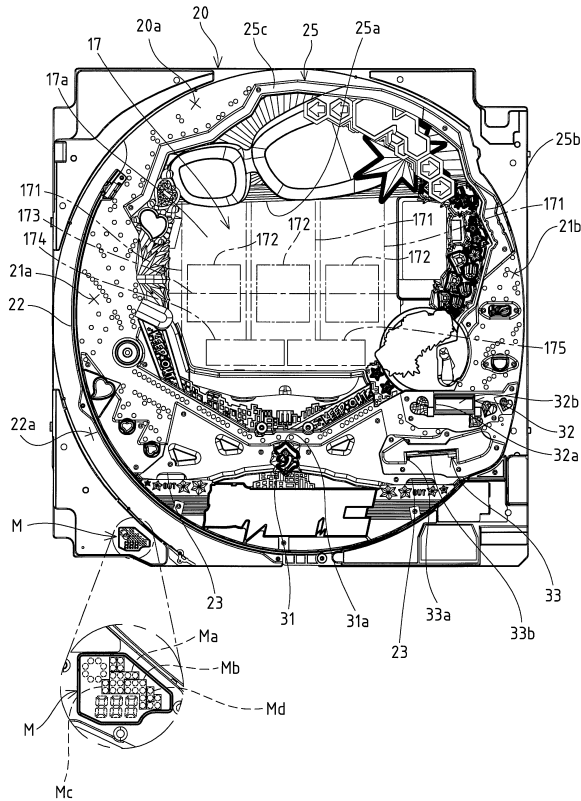
20

30

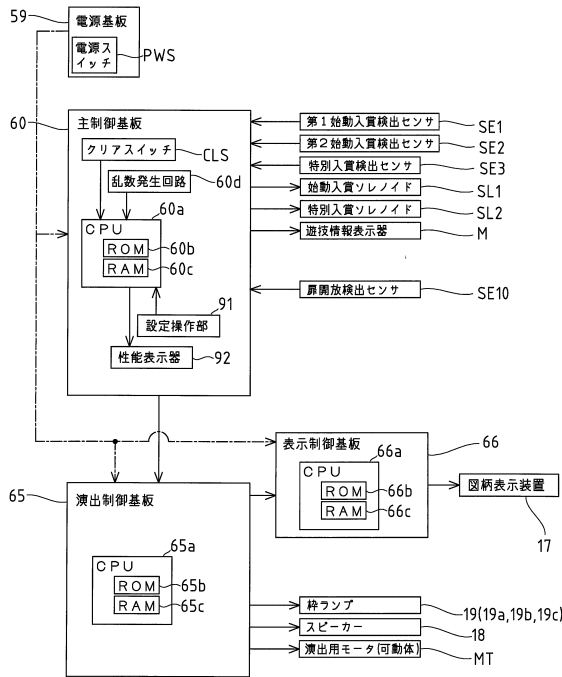
40

50

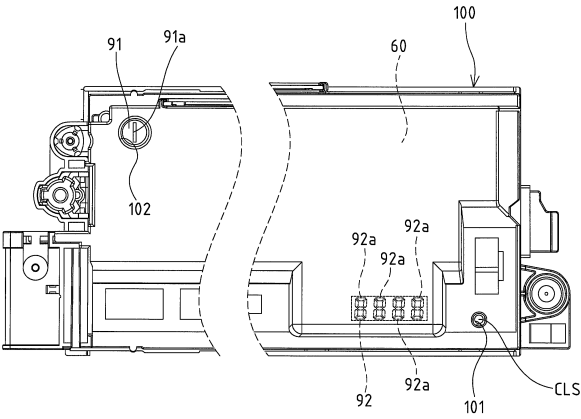
【図 3】



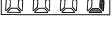
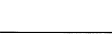
【図 4】



【図 5】



【図 6】

状況	遊技情報表示器	性能表示器	図柄表示装置
設定変更モード中	全消灯	 ↓  ↓ 	設定 変更中
設定確認モード中	全点灯	 ⋮ 	設定 確認中
遊技可能状態	通常表示		通常画面表示
RAMの異常 設定値の異常	通常表示		設定 エラー 設定を変更して下さい
設定変更中の電断 の後の復電	通常表示		

10

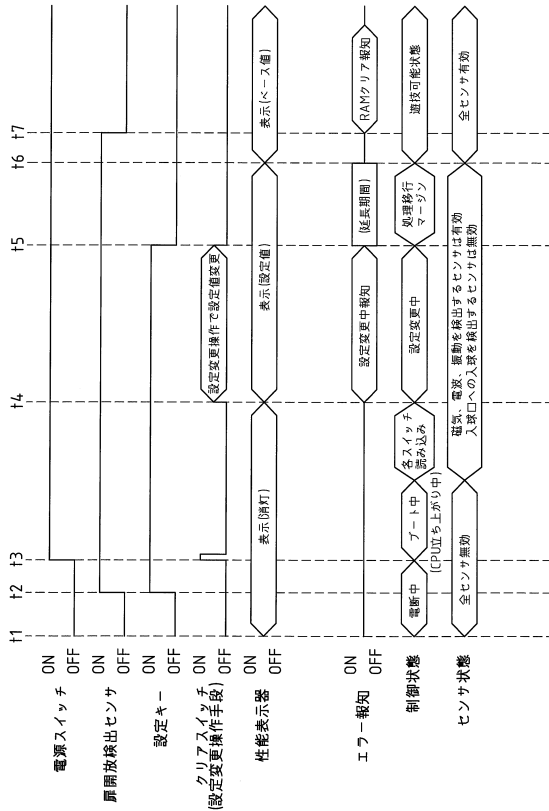
20

30

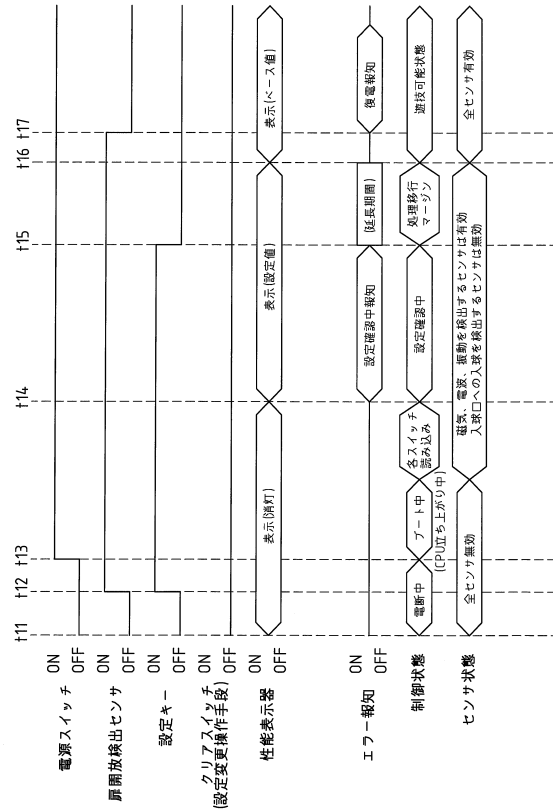
40

50

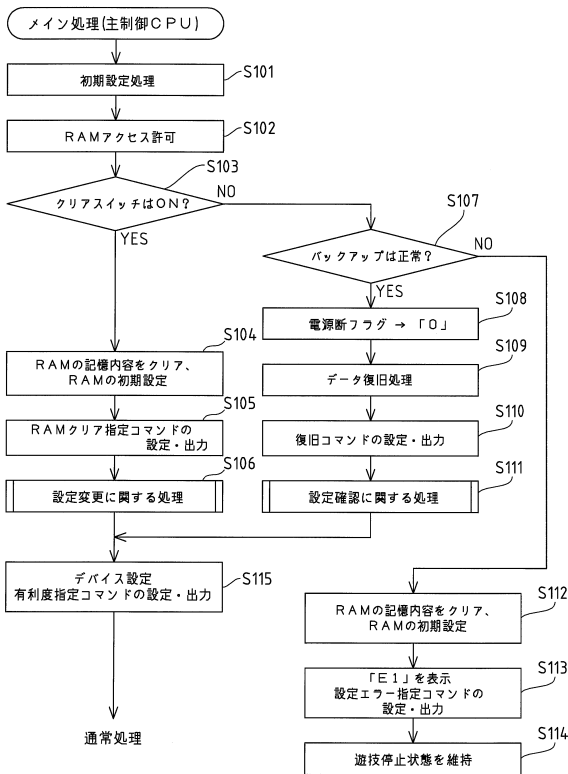
【図 7】



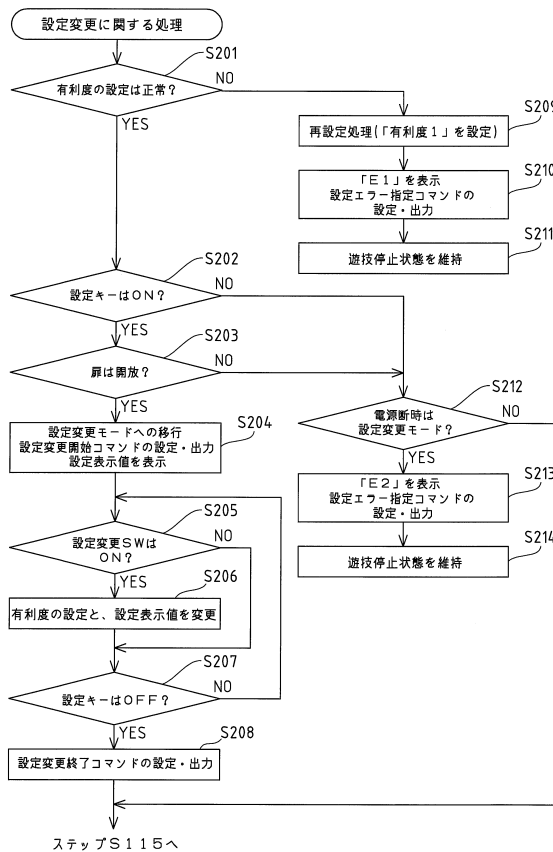
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

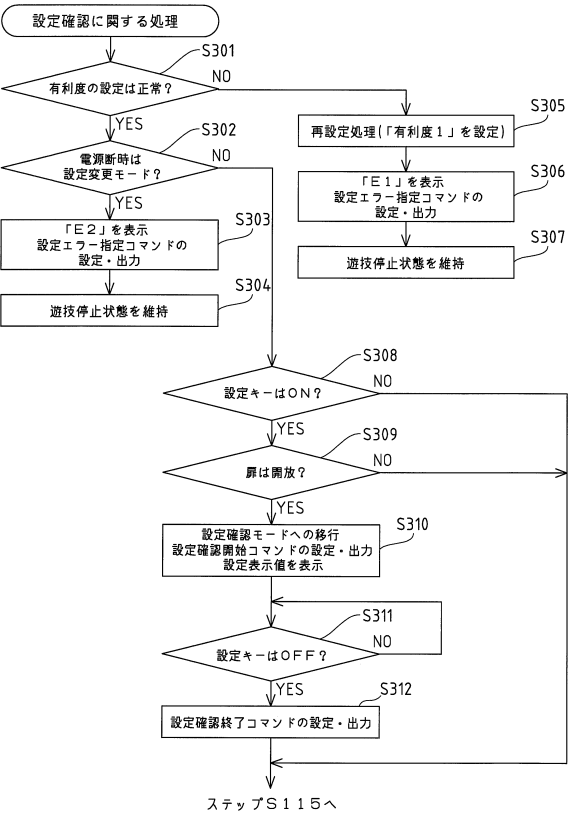
20

30

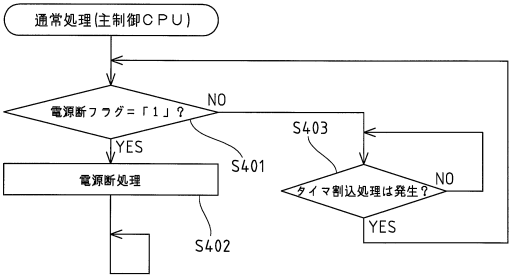
40

50

【図 1 1】



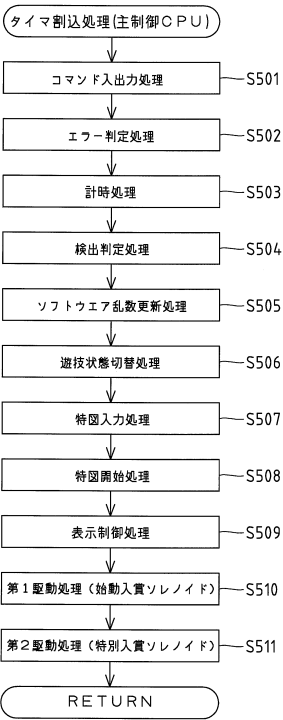
【図 1 2】



10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

(a)

(第1の発光色決定テーブル(300,400,500回転目))

有利度	なし	白発光	赤発光	紫発光	金発光
1	100%	0%	0%	0%	0%
2	90%	6%	1%	3%	0%
3	90%	6%	3%	1%	0%
4	90%	4%	1%	4%	1%
5	90%	4%	4%	1%	1%
6	90%	5%	2%	2%	1%

(b)

(第2の発光色決定テーブル(600,700,...1000回転目))

有利度	なし	白発光	赤発光	紫発光	金発光
1	100%	0%	0%	0%	0%
2	80%	10%	3%	7%	0%
3	80%	10%	7%	3%	0%
4	75%	10%	4%	10%	1%
5	75%	10%	10%	4%	1%
6	70%	10%	9%	9%	2%

(c)

(第3の発光色決定テーブル(1100,1200,1300...回転目))

有利度	なし	白発光	赤発光	紫発光	金発光
1	100%	0%	0%	0%	0%
2	66%	20%	4%	10%	0%
3	66%	20%	10%	4%	0%
4	55%	15%	7%	18%	5%
5	50%	15%	18%	7%	10%
6	50%	15%	10%	10%	15%

30

40

50

【図 1 5】

(a)

オーバー入賞演出 の入賞音パターン	種別	
	種別 1 (人物)	種別 2 (言葉)
入賞音 1	人物 a	言葉 1
入賞音 2	人物 b	言葉 2
入賞音 3	人物 c	言葉 3
入賞音 4	人物 d	言葉 4
入賞音 5	人物 a	言葉 5
入賞音 6	人物 b	言葉 6
入賞音 7	人物 c	言葉 7
入賞音 8	人物 e	言葉 8
入賞音 9	人物 f	言葉 9
入賞音 1 0	人物 g	言葉 1 0
入賞音 1 1	人物 h	言葉 1 1
入賞音 1 2	人物 i	言葉 1 2
入賞音 1 3	人物 d	言葉 1 3

【図 1 6】

(設定示唆時モード決定テーブル)

有利度	移行なし	特殊演出モード C への移行	特殊演出モード D への移行
1	80%	20%	0%
2	80%	5%	15%
3	80%	15%	5%
4	80%	5%	15%
5	80%	15%	5%
6	80%	10%	10%

10

(入賞音決定テーブル)

有利度	オーバー入賞演出 (入賞音パターン)											
	なし	1〜4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	0%	夫々 20%	0%	15%	5%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	
2	0%	夫々 20%	20%	5%	15%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	
3	0%	夫々 20%	10%	15%	5%	3%	3%	2%	2%	0%	0%	
4	0%	夫々 20%	10%	5%	15%	1%	1%	4%	4%	0%	0%	
5	0%	夫々 20%	10%	15%	5%	2%	2%	2%	2%	2%	0%	
6	0%	夫々 20%	10%	10%	10%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	

【図 1 7】

(a)

(第 1 の入賞音決定テーブル (最初のオーバー入賞))

有利度	オーバー入賞演出 (入賞音パターン)				
	な し	1	2	3	4
1	0%	80%	20%	0%	0%
2	0%	60%	30%	10%	0%
3	0%	30%	50%	20%	0%
4	0%	20%	50%	30%	0%
5	0%	15%	25%	60%	0%
6	0%	0%	20%	60%	20%

20

(b)

(第 2 の入賞音決定テーブル (2 個目以降のオーバー入賞))

有利度	オーバー入賞演出 (入賞音パターン)		
	な し	1 2	1 3
1	65%	20%	15%
2	65%	15%	20%
3	60%	30%	10%
4	60%	10%	30%
5	35%	60%	5%
6	35%	5%	60%

30

40

50

フロントページの続き

- 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
(72)発明者 星野 研
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
(72)発明者 天野 輝正
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
(72)発明者 内村 研太
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
(72)発明者 八木 岳史
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
(72)発明者 石塚 千花
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
(72)発明者 肥田木 千明
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
審査官 中野 直行
(56)参考文献 特開2019-111033 (JP, A)
特開2019-198482 (JP, A)
特開2019-058503 (JP, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02