

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7066497号

(P7066497)

(45)発行日 令和4年5月13日(2022.5.13)

(24)登録日 令和4年5月2日(2022.5.2)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 3 2 B

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全98頁)

(21)出願番号	特願2018-81953(P2018-81953)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(22)出願日	平成30年4月23日(2018.4.23)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2019-187667(P2019-187667 A)	審査官	武田 知晋
(43)公開日	令和1年10月31日(2019.10.31)		
審査請求日	令和3年3月5日(2021.3.5)		

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】

遊技媒体を遊技領域に発射可能な遊技機において、
通常状態を含む複数種類の遊技状態のうちのいずれかに制御可能な状態制御手段と、
遊技の進行状況を示す所定情報に基づき遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、
前記遊技機外部に対して出力するための試験信号を生成する信号生成手段と、
遊技媒体の入賞に基づいて遊技媒体を付与する付与手段と、
前記通常状態における、前記遊技領域に発射された遊技媒体数に対する、前記付与手段により付与された遊技媒体数の割合に関する特定情報を算出する算出手段と、
前記算出手段により算出された、前記通常状態における前記特定情報を表示可能な表示手段と、を備え、
前記算出手段は、前記所定情報を用いて前記通常状態を特定可能であり、
前記遊技制御手段は、特定の制御命令を含む制御命令を実行可能であり、
前記信号生成手段は、試験信号を生成するときに、前記特定の制御命令は実行せず、
前記表示手段は、遊技機への電力供給が開始されてから所定期間に亘って該電力供給が開始されたことを報知する表示であって、前記特定情報の表示とは異なる特定表示を表示可能であり、

前記特定の制御命令は、予め設定された上位アドレスおよび指定された下位アドレスによりアドレスを特定して、当該アドレスに対応した処理を行う命令であり、

前記上位アドレスには、前記遊技制御手段によって制御される前記遊技の進行に係わる

プログラムおよび当該プログラムに用いられるデータのいずれかが格納されている特定領域を示す特定値が設定され、

前記信号生成手段によって前記試験信号が生成される際に実行されるプログラムおよび当該プログラムに用いられるデータのいずれかは、前記特定領域とは異なる非特定領域に格納されている、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体を遊技領域に発射可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機などの遊技機では、遊技機の射幸性を管理するために、総獲得球数に対する大入賞口開放中などの役物作動中に得られる役物獲得球数を役物比率として算出し、また発射球数に対する通常遊技中などの遊技状態ごとに得られる獲得球数をベースとして算出し、これらの獲得球数に関する情報を役物比率表示器に表示するものがあった（特許文献1）。また、特許文献1には、遊技機に接続された検査装置に出力するための試験信号として、遊技状態を示す信号などを設定することが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2018-361号公報（段落0197，0318等）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、前述した特許文献1の遊技機では、遊技状態を示す試験信号を設定するものの、例えば、遊技者に与付与された遊技媒体数である獲得球数に関する特定情報を表示させるために当該試験信号や、遊技の進行状況を示す情報を利用することで遊技状態を特定するようなことはされておらず、遊技状態の特定のために新たに処理を追加した場合は、当該処理に関するプログラム容量が増大してしまう虞があった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技の進行状況を示す情報を遊技状態の特定のために利用することにより、付与された遊技媒体数に関する特定情報を表示することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段Aの遊技機は、遊技媒体を遊技領域に発射可能な遊技機において、通常状態を含む複数種類の遊技状態のうちのいずれかに制御可能な状態制御手段と、遊技の進行状況を示す所定情報に基づき遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、前記遊技機外部に対して出力するための試験信号を生成する信号生成手段と、遊技媒体の入賞に基づいて遊技媒体を付与する付与手段と、前記通常状態における、前記遊技領域に発射された遊技媒体数に対する、前記付与手段により付与された遊技媒体数の割合に関する特定情報を算出する算出手段と、前記算出手段により算出された、前記通常状態における前記特定情報を表示可能な表示手段と、を備え、

前記算出手段は、前記所定情報を用いて前記通常状態を特定可能であり、
前記遊技制御手段は、特定の制御命令を含む制御命令を実行可能であり、
前記信号生成手段は、試験信号を生成するときに、前記特定の制御命令は実行せず、
前記表示手段は、遊技機への電力供給が開始されてから所定期間に亘って該電力供給が開始されたことを報知する表示であって、前記特定情報の表示とは異なる特定表示を表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記特定の制御命令は、予め設定された上位アドレスおよび指定された下位アドレスによりアドレスを特定して、当該アドレスに対応した処理を行う命令であり、

前記上位アドレスには、前記遊技制御手段によって制御される前記遊技の進行に係わるプログラムおよび当該プログラムに用いられるデータのいずれかが格納されている特定領域を示す特定値が設定され、

前記信号生成手段によって前記試験信号が生成される際に実行されるプログラムおよび当該プログラムに用いられるデータのいずれかは、前記特定領域とは異なる非特定領域に格納されている、

ことを特徴とする。

さらに、（１）遊技媒体を遊技領域に発射可能な遊技機（パチンコ遊技機１等）において、所定状態（通常状態等）を含む複数種類の遊技状態のうちのいずれかに制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３等）と、

遊技の進行状況を示す所定情報（特図プロセスフラグ等）に基づき遊技の進行を制御する遊技制御手段（ＣＰＵ１０３等）と、

遊技媒体（遊技球等）の入賞に基づいて遊技媒体を付与する付与手段（ＣＰＵ１０３が遊技球（賞球）を払い出す処理等）と、

前記所定状態における、前記遊技領域に発射された遊技媒体数（通常状態発射球数等）に対する、前記付与手段により付与された遊技媒体数（通常状態賞球数等）の割合（通常状態ベース等）に関する特定情報（通常状態ベース、通常状態ベースを加工したデータ等）を算出する算出手段（表示モニタ処理等）と、

前記算出手段により算出された、前記所定状態における前記特定情報を表示可能な表示手段（表示モニタ２０７ＳＧ０２９等）とを備え、

前記算出手段は、前記所定情報を用いて前記所定状態を特定可能である（図１０に示すように、特図プロセスフラグを用いて遊技状態が通常状態であるか否かが判定される）。

【０００７】

このような構成によれば、遊技の進行状況を示す情報を遊技状態の特定のために利用することにより、付与された遊技媒体数に関する特定情報を表示することができる。

【０００８】

（２） 上記（１）の遊技機において、

前記算出手段は、前記所定情報と、遊技状態を判別するための特定情報（時短フラグ、確変フラグ等）とに基づいて前記所定状態を特定する（図１０に示すように、特図プロセスフラグ、時短フラグおよび確変フラグに基づいて遊技状態が通常状態であるか否かが判定される）。

【０００９】

このような構成によれば、的確に所定状態を特定することができる。

【００１０】

（３） 上記（２）の遊技機において、

前記遊技機外部に対して出力するための試験信号（試験用信号Ａ～Ｇ等）を生成する信号生成手段（試験用信号処理等）をさらに備え、

前記信号生成手段は、

プログラムに基づいて制御命令を実行して試験信号を生成し、

試験信号を生成する際には、特定の制御命令（特定命令等）は実行しない（図９－２に示すように、試験用信号処理において特定命令を実行しない）。

【００１１】

このような構成によれば、安定してプログラムを実行させることができる。

【００１２】

（４） 上記（１）～（３）のいずれかの遊技機において、

前記特定情報を含む情報（ＲＡＭ１０２に記憶されるデータ等）を記憶する記憶手段（ＲＡＭ１０２等）と、

前記記憶手段に記憶された情報を初期化する初期化手段（ＲＡＭクリア処理）をさらに備

10

20

30

40

50

え、

前記算出手段は、前記所定状態において前記遊技領域に発射された遊技媒体数である所定発射数（通常状態発射球数等）と、全ての遊技状態において前記遊技領域に発射された遊技媒体数である総発射数（総発射球数等）とを更新するとともに、前記所定発射数と前記総発射数とが予め定められた関係（通常状態発射球数が総発射球数を超えないこと等）になっているか否かを判定し、

前記初期化手段は、前記算出手段によって前記予め定められた関係になっていないと判定された場合、前記記憶手段に記憶された情報を初期化する（図 9 - 1 に示すように、通常状態発射球数が総発射球数を超える場合には R A M クリア処理が実行される）。

【 0 0 1 3 】

10

このような構成によれば、所定発射数と総発射数とが予め定められた関係になっていないと判定された場合に特定情報が初期化されるため、誤って算出された特定情報を表示してしまうことを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 8 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 8 - 3】遊技情報表示部を示す図である。

【図 8 - 4】特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図 8 - 5】第 1 保留表示器と第 2 保留表示器のシフト態様を示す図である。

【図 8 - 6】ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図 8 - 7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 8 - 8】（ A ）, （ B ）は、演出制御コマンドを例示する図である。

30

【図 8 - 9】各乱数を示す説明図である。

【図 8 - 1 0】変動パターンを例示する図である。

【図 8 - 1 1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 1 2】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 1 3】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 1 4】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図 8 - 1 5】（ A ）は大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり A 用）を示す説明図であり、（ B ）は大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり B、大当たり C 用）を示す説明図であり、（ C ）は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 1 6】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

40

【図 8 - 1 7】（ A ）は、表示モニタの正面図、（ B ）は、表示モニタの表示態様を示す図、（ C ）は表示内容の説明図である。

【図 8 - 1 8】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。

【図 8 - 1 9】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図 8 - 2 0】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 2 1】（ A ）は R A M クリア処理を示すフローチャートであり、（ B ）は R A M の概略図である。

【図 8 - 2 2】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 2 3】設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 2 4】電源断検出処理を示すフローチャートである。

50

【図 8 - 2 5】表示モニタの表示態様の变化を示す図である。

【図 8 - 2 6】(A) はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。

【図 8 - 2 7】(A) は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の变化を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の变化を示す図である。

【図 8 - 2 8】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。

【図 8 - 2 9】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

10

【図 8 - 3 0】R A M に記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図である。

【図 8 - 3 1】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。

【図 8 - 3 2】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。

【図 8 - 3 3】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。

【図 8 - 3 4】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度を示す図である。

【図 8 - 3 5】設定値の変更及び設定値の確認終了タイミングと第 1 可動体初期化処理及び第 2 可動体初期化処理の実行回数の関係を示すタイミングチャートである。

【図 8 - 3 6】画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 8 - 3 7】電源断検出処理を示すフローチャートである。

20

【図 8 - 3 8】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図 9 - 1】(A) はベース値の算出方法について説明する図であり、(B) は遊技状態ごとのデータ更新について説明する図である。

【図 9 - 2】試験信号用フラグに基づき遊技状態が通常状態であるか否かを判定する処理について説明するための図である。

【図 1 0】特図プロセスフラグなどに基づき遊技状態が通常状態であるか否かを判定する処理について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

(基本説明)

30

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

【 0 0 1 6 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【 0 0 1 7 】

40

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

【 0 0 1 8 】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである (後述の他の図柄についても同じ)。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大 / 縮小などがある。

50

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

【0019】

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

10

【0020】

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

【0021】

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

20

【0022】

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

【0023】

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

30

【0024】

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

【0025】

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

40

【0026】

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

【0027】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態

50

になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる(第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。)第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個(例えば 3 個)の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 2 8 】

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

10

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

20

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

遊技盤 2 の所定位置(図 1 に示す例では、遊技領域の左側方)には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などとなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

30

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

40

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

50

ている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【0038】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられている。

【0039】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

【0040】

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

10

【0041】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35A（図 2 参照）により検出される。

【0042】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B に対する操作は、プッシュセンサ 35B（図 2 参照）により検出される。

20

【0043】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0044】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

30

【0045】

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

40

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

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

50

ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【００４９】

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

【００５０】

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

10

【００５１】

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

【００５２】

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

20

【００５３】

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

【００５４】

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

30

【００５５】

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

【００５６】

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

40

【００５７】

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

【００５８】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態

50

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

【 0 0 5 9 】

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

10

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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

20

【 0 0 6 2 】

（演出の進行など）

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

【 0 0 6 3 】

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

30

【 0 0 6 4 】

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

40

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左

50

「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

（基板構成）

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 8 3 】

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

10

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

20

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

30

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

40

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御 (音指定信号やランプ信号の供給等) 、可動体 3 2 の制御 (可動体 3 2 を動作させる信号の供給等) は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実

50

行するようにしてもよい。

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

10

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 6 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

20

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

30

【 0 0 9 9 】

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

40

【 0 1 0 0 】

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

50

タには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS 4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM 1 0 2にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS 4；No）、初期化处理（ステップS 8）を実行する。

【0101】

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

10

【0102】

RAM 1 0 2のデータが正常でないと判定された場合（ステップS 5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS 8）を実行する。

【0103】

RAM 1 0 2のデータが正常であると判定された場合（ステップS 5；Yes）、CPU 1 0 3は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS 6）を行う。復旧処理では、CPU 1 0 3は、RAM 1 0 2の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

20

【0104】

そして、CPU 1 0 3は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 1 2 0は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 1 2 0は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

30

【0105】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU 1 0 3は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS 10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS 11）、割込みを許可する（ステップS 12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 1 0 3へ送出され、CPU 1 0 3は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【0106】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 1 0 3は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS 21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS 22）

50

。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【0107】

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

10

【0108】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0109】

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

20

【0110】

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

30

【0111】

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

40

【0112】

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

【0113】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図

50

ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。 10

【0114】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0115】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。 20

【0116】

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

【0117】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。 30

【0118】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。 40

【0119】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を 50

行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 2 0 】

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

10

【 0 1 2 1 】

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

20

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

30

【 0 1 2 4 】

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

40

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

50

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

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフト

10

20

30

40

50

ウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 3 2 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

10

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

20

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

30

【 0 1 3 6 】

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

40

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの

50

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

【 0 1 3 8 】

10

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

【 0 1 3 9 】

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

20

【 0 1 4 0 】

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

30

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

(基本説明の変形例)

40

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

【 0 1 4 3 】

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

【 0 1 4 4 】

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

50

表示されなくてもよい（表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

（本実施形態の特徴部 2 0 7 S G に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G について説明する。図 8 - 1 は、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 8 - 1 及び図 8 - 7 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 2 0 7 S G 0 0 1 a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）2 0 7 S G 0 0 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 2 0 7 S G 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 2 0 7 S G 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 2 0 7 S G 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【 0 1 5 0 】

また、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 及びガラス扉枠 2 0 7 S G 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

【 0 1 5 1 】

また、図 8 - 1 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L に形成されており、

10

20

30

40

50

遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R に形成されている。

【 0 1 5 2 】

左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 2 0 7 S G 0 0 2 C を通過して流下する遊技領域である。

【 0 1 5 3 】

また、左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L には、一般入賞口 1 0 が配置されており、右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R には、該右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0 と入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

【 0 1 5 4 】

図 8 - 1 に示すように、入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 2 0 7 S G K 1 が配設されている。このため、左遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【 0 1 5 5 】

図 8 - 2 及び図 8 - 7 に示すように、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 と、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 の開放を検知する開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【 0 1 5 6 】

これら錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 1 1 とともに基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 内に收容されており、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 は、基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【 0 1 5 7 】

錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 を有する基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 8 】

また、基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 が配置されている。該表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 は、基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

10

【 0 1 5 9 】

また、図 8 - 1 及び図 8 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の変動表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特図の変動表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、普通図柄の変動表示を実行可能な普通図柄表示器 2 0 7 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 2 0 7 S G 1 3 3、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 2 0 7 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 が設けられている。

20

【 0 1 6 0 】

図 8 - 3 及び図 8 - 4 に示すように、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とは、それぞれ 8 セグメントの L E D から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とでは、特別図柄の変動表示結果がハズレや小当りである場合は、共通の組合せで該変動表示結果を導出表示可能となっている。

30

【 0 1 6 1 】

第 1 特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当りとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当りとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。

【 0 1 6 2 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G においては、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A で導出表示可能な大当り図柄と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

40

【 0 1 6 3 】

図 8 - 5 に示すように、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B とは、それぞれ 4 セグメントの L E D が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の L E D のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の L E D が順次点灯する。そして、変動表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該変動表示に対応す

50

る保留表示器でのＬＥＤが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは左方向）に向けて消灯していく。

【０１６４】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とが両方存在する場合は、第２特図保留記憶にもとづく変動表示が優先して実行される様になっている。このため、図８－６に示すように、例えば第１特図保留記憶が１個存在するとともに第２特図保留記憶が２個存在する場合（第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａの左端部のＬＥＤのみが点灯しているとともに、第２保留表示器２０７ＳＧ２５Ｂの左２個のＬＥＤが点灯している場合）は、第２特図保留記憶にもとづく変動表示の実行によって第２特図保留記憶が０個となった後に、第１特図保留記憶にもとづく変動表示が実行される。

10

【０１６５】

また、図８－６に示すように、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１は５個のセグメント（ＬＥＤ）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける大当たり種別としては、５ラウンド大当たりである大当たりＡ、１０ラウンド大当たりである大当たりＢ、１５ラウンド大当たりである大当たりＣの計３個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【０１６６】

主基板１１から演出制御基板１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板１５によって中継される。中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置５における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯動作などを制御するために用いられるＬＥＤ制御コマンドが含まれている。

20

【０１６７】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける演出制御基板１２には、変動表示中にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第１可動体２０７ＳＧ３２１及び第２可動体２０７ＳＧ３２２と、第１可動体２０７ＳＧ３２１が該第１可動体２０７ＳＧ３２１の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ２０７ＳＧ３３１と、第２可動体２０７ＳＧ３２２が該第２可動体２０７ＳＧ３２２の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ２０７ＳＧ３３２と、が接続されている。

30

【０１６８】

図８－８（Ａ）は、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図８－８（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

40

【０１６９】

図８－８（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで変動表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンド

50

による指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 7 0 】

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

【 0 1 7 1 】

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

【 0 1 7 2 】

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

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

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

【 0 1 7 5 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データ

10

20

30

40

50

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

【０１７６】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

10

【０１７７】

コマンドＣ１ＸＸＨは、画像表示装置５などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、画像表示装置５などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

20

【０１７８】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

30

【０１７９】

コマンドＤ０ＸＸＨは、新たに設定された設定値を主基板１１から演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドＥ１０１Ｈは、パチンコ遊技機１がＲＡＭ１０２の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドＥ１０２Ｈは、パチンコ遊技機１がＲＡＭ１０２の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドＥ１０３Ｈは、パチンコ遊技機１において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機１が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンドＥ１０４Ｈは、パチンコ遊技機１において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンドＥ１０５Ｈは、パチンコ遊技機１において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機１が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンドＥ１０６Ｈは、パチンコ遊技機１の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

40

【０１８０】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（Random

50

Access Memory) 102 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU (Central Processing Unit) 103 と、CPU 103 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック (RTC) 106 とを備えて構成される。

【0181】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103 が RAM 102 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0182】

図 8 - 9 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 8 - 9 に示すように、この実施の形態の特徴部 207 SG では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4、MR 4 の初期値決定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR 1 ~ MR 5 は、CPU 103 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 104 によって更新されてもよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0183】

尚、本実施の形態では各乱数値 MR 1 ~ MR 5 をそれぞれ図 8 - 9 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR 1 ~ MR 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0184】

図 8 - 10 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン(「非リーチハズレ変動パターン」ともいう)と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチハズレ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。変動表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

【0185】

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

10

20

30

40

50

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

【０１８６】

図８－１０に示すように、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

10

【０１８７】

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

20

【０１８８】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

【０１８９】

また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、図８－１０に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンＰＡ２－１の場合は、設定されている設定値が１の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が２の場合は、擬似連演出を２回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が３の場合は、擬似連演出を３回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターン...等とすればよい。

【０１９０】

40

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

【０１９１】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された、図８－１１～図８－１３などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブ

50

ルデータが記憶されている。また、ROM 101には、CPU 103が主基板 11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0192】

ROM 101が記憶する判定テーブルには、例えば図8-11(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図8-11(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図8-11(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図8-12(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値4)、図8-12(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値5)、図8-12(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値6)、図8-13(A)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図8-13(B)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

10

【0193】

本実施の形態の特徴部207SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当りの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

20

【0194】

図8-11(A)~図8-11(C)及び図8-12(A)~図8-12(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101に記憶されているデータの集まりであって、MR 1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部207SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

30

【0195】

図8-11(A)~図8-11(C)及び図8-12(A)~図8-12(C)に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態または時短状態(低確状態)であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率(本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200)に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる(本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100)。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

40

50

【0196】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-11(A)～図8-11(C)及び図8-12(A)～図8-12(C)に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。

10

【0197】

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が最も特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値6>設定値5>設定値4>設定値3>設定値2>設定値1）。

【0198】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図8-11(A)～図8-11(C)及び図8-12(A)～図8-12(C)に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が図8-11(A)～図8-11(C)及び図8-12(A)～図8-12(C)に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図8-11(A)～図8-11(C)及び図8-12(A)～図8-12(C)に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

20

30

【0199】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103は、図8-11(A)～図8-11(C)及び図8-12(A)～図8-12(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当りとするか否か、小当りとするか否かを個別に判定してもよい。

【0200】

尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。

40

【0201】

図8-13(A)及び図8-13(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図8-13(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図8-13(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われ

50

るとき) 大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【0202】

大当たり種別判定テーブルは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当たりの種別を大当たりA~大当たりCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0203】

ここで、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当たり種別について、図8-14を用いて説明する。本実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当たりA(非確変大当たりともいう)と、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当たりBや大当たりC(確変大当たりともいう)が設定されている。

10

【0204】

「大当たりA」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりであり、「大当たりB」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。更に、「大当たりC」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが15回(いわゆる15ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。

20

【0205】

「大当たりA」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本実施の形態の特徴部207SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0206】

一方、大当たりBや大当たりCの大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが大当たりBや大当たりCである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

30

【0207】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、大当たり種別として大当たりA~大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0208】

また、図8-13(A)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~249までが大当たりBに割り当てられており、250~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~229までが大当たりBに割り当てられており、200~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~209までが大当たりBに割り当てられており、150~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~189までが大当たりBに割り当てられており、190~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~169までが大当たりBに割り当てられており、170~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR

40

50

2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～149までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。

【0209】

このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第1特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

10

【0210】

一方で、図8-13(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～199までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～179までが大当たりBに割り当てられており、180～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～159までが大当たりBに割り当てられており、160～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～139までが大当たりBに割り当てられており、140～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～119までが大当たりBに割り当てられており、120～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている(大当たりBには判定値が割り当てられていない)。

20

30

【0211】

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第2特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

【0212】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合には、大当たり種別を大当たりBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの当たり種別を決定しないこと(決定割合が0%である)ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合においても、大当たり種別を大当たりBに決定する場合を設けてもよい。

40

【0213】

このように、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっているため、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0214】

50

尚、本実施の形態の特徴部 207SG では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値である MR2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR1 を用いて決定してもよい。

【0215】

また、本実施の形態の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まることや、大当り種別としての大当り C が決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0216】

また、本実施の形態の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0217】

例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 320、確変状態が 65% の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当り確率が 1 / 320 且つ小当り確率が 1 / 50 であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ~ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。

【0218】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が 1 ~ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ~ 6 の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0219】

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0220】

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

【0221】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用

10

20

30

40

50

の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 2 2 2 】

図 8 - 1 5 (A) 及び図 8 - 1 5 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当り A である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) と、大当り種別が大当り B、大当り C 用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用) が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) と大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用) には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 1)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 2)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

【 0 2 2 3 】

図 8 - 1 5 (A) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) においては、設定値が「 1 」である場合は、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 0 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、4 0 1 ~ 8 5 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、8 5 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合は、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 3 8 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、3 8 1 ~ 8 3 5 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、8 3 6 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合は、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 3 6 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、3 6 1 ~ 8 2 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、8 2 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 4 」である場合は、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 3 4 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、3 4 1 ~ 8 0 5 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、8 0 6 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 5 」である場合は、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 3 2 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、3 2 1 ~ 7 9 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、7 9 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 6 」である場合は、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 3 0 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、3 0 1 ~ 7 7 5 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、7 7 6 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。

20

30

【 0 2 2 4 】

図 8 - 1 5 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用) においては、設定値が「 1 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 2 0 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、2 0 1 ~ 5 5 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、5 5 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 1 8 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、1 8 1 ~ 5 1 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、5 1 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場

40

50

合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、471～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、141～430までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、431～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、121～390までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、391～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。

【0225】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2)を決定する割合が、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りBまたは大当りCが当選した場合に、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)を決定する割合が、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2)を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。

【0226】

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

【0227】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン(PC1-1)の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図8-15(C)に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1～6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン(PC1-1)に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1～6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0228】

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

【0229】

10

20

30

40

50

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

【0230】

図8-16（A）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～430までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、431～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～410までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、411～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～390までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、391～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～370までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、371～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0231】

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

【0232】

図8-16（B）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2

- 1) に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～480までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-2)に割り当てられており、481～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、1～460までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-2)に割り当てられており、461～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-2)に割り当てられており、441～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-2)に割り当てられており、421～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-2)に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【0233】

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

【0234】

図8-16(C)に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-3)に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-3)に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-3)に割り当てられており、511～700までがノーマ

ルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【0235】

20

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

【0236】

図8-10（D）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

30

40

また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられ

50

ており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0237】

このように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチハズレの変動パターン、901～997までがスーパーリーチハズレの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0238】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、ハズレ用変動パターンとしてスーパーリーチハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチハズレの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチハズレの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

【0239】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【0240】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、スーパーリーチハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチハズレの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【0241】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【 0 2 4 2 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが 1 つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が 0 % であること）や、特定の変動パターンを 1 0 0 % の割合で決定することも含まれている。

【 0 2 4 3 】

尚、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（ P A 1 - 1 ）よりも非リーチハズレの変動パターン（ P A 1 - 2 ）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（ P A 1 - 2 ）よりも非リーチハズレの変動パターン（ P A 1 - 3 ）の方が変動時間は短い（図 8 - 1 0 参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である 4 に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（ P A 1 - 1 ）が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【 0 2 4 4 】

また、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、図 8 - 1 6 (A) ~ 図 8 - 1 6 (C) に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合は第 1 特別図柄の保留記憶数、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合は第 2 特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【 0 2 4 5 】

また、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G の各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 6 のいずれの数値であっても、スーパーリーチハズレの変動パターン（ P A 2 - 2 及び P A 2 - 3 ）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当たり確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【 0 2 4 6 】

図 8 - 1 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させる

10

20

30

40

50

ために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【 0 2 4 7 】

このような R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第 1 特図保留記憶部と、第 2 特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【 0 2 4 8 】

第 1 特図保留記憶部は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

20

【 0 2 4 9 】

第 2 特図保留記憶部は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

【 0 2 5 0 】

尚、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

40

【 0 2 5 1 】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

【 0 2 5 2 】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態

50

を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0253】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0254】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

10

【0255】

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

20

【0256】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0257】

次に、本実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示について説明する。

30

【0258】

図8-17(A)に示すように、表示モニタ207SG029は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを備えている。第1表示部207SG029A～第5表示部207SG029Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部207SG029A～第5表示部207SG029Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

40

【0259】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【0260】

表示モニタ207SG029には、図8-17(B)及び図8-17(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値(計測中のリアルタイム値)であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース1と、全

50

遊技状態における２回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース２と、全遊技状態における３回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース３と、を表示可能となっている。ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３は、百分率にて表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示される。

【０２６１】

実際に表示モニタ２０７ＳＧ０２９にてベースＬを表示する場合は、該ベースＬの略記である「ｂＬ．」を表示するために第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａに「ｂ」、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂに「Ｌ．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃと第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ２０７ＳＧ０２９にてベース１を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ１．」を表示するために第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａに「ｂ」、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂに「１．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃと第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ２０７ＳＧ０２９にてベース２を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ２．」を表示するために第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａに「ｂ」、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂに「２．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃと第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ２０７ＳＧ０２９にてベース３を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ３．」を表示するために第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａに「ｂ」、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂに「３．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃと第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄとにおいて表示される。

【０２６２】

本実施の形態の表示モニタ２０７ＳＧ０２９では、主基板１１（ＣＰＵ１０３）の制御によってこれらベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図８－１９に示すように、主基板１１は、ベースＬ　ベース１　ベース２　ベース３の順番で表示モニタ２０７ＳＧ０２９の表示を５秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ２０７ＳＧ０２９における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図８－１８に示すように、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「１」である場合は表示モニタ２０７ＳＧ０２９における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「２」である場合は表示モニタ２０７ＳＧ０２９における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「３」である場合は表示モニタ２０７ＳＧ０２９における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「４」である場合は表示モニタ２０７ＳＧ０２９における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「５」である場合は表示モニタ２０７ＳＧ０２９における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「６」である場合は表示モニタ２０７ＳＧ０２９における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、ＣＰＵ１０３が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ２０７ＳＧ０２９の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機１に設定されている設定値を特定可能となっている。

【０２６３】

次に、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける遊技制御メイン処理について説明する。図８－２０は、ＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、割込禁止に設定する（２０７ＳＧＳａ００１）。続いて、必要な初期設定を行う（２０７ＳＧＳａ００２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

10

20

30

40

50

【 0 2 6 4 】

次いで、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されているか否か（1 0 7 S G S a 0 0 3）や、RAM 1 0 2（バックアップRAM）が正常であるか否か（1 0 7 S G S a 0 0 4）を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合（2 0 7 S G S a 0 0 3；N）やRAM 1 0 2 が正常でない場合（2 0 7 S G S a 0 0 4；N）は、2 0 7 S G S a 0 1 7 に進み、バックアップデータが記憶されており、且つRAM 1 0 2 が正常である場合（2 0 7 S G S a 0 0 3；Y、2 0 7 S G S a 0 0 4；Y）は、更にRAM 1 0 2 に格納されている設定値が1～6のいずれかであるか、つまり、RAM 1 0 2 に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 0 5）

。

10

【 0 2 6 5 】

RAM 1 0 2 に格納されている設定値が1～6のいずれかではない場合（2 0 7 S G S a 0 0 5；N）は、2 0 7 S G S a 0 1 7 に進み、RAM 1 0 2 に格納されている設定値が1～6のいずれかである場合（2 0 7 S G S a 0 0 5；Y）は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと（設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと）を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 0 6）。設定値変更中フラグがセットされている場合（2 0 7 S G S a 0 0 6；Y）は、2 0 7 S G S a 0 1 7 に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし（2 0 7 S G S a 0 0 7）、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 0 8）。

20

【 0 2 6 6 】

クリアスイッチがONである場合（2 0 7 S G S a 0 0 8；Y）は、RAM 1 0 2 をクリアするRAMクリア処理を実行し（2 0 7 S G S a 0 0 9）、RAMクリアフラグを改めてセットして2 0 7 S G S a 0 1 1 に進む（2 0 7 S G S a 0 1 0）。尚、クリアスイッチがOFFである場合（2 0 7 S G S a 0 0 8；N）は、2 0 7 S G S a 0 0 9 及び2 0 7 S G S a 0 1 0 を実行せずに2 0 7 S G S a 0 1 1 に進む。

【 0 2 6 7 】

2 0 7 S G S a 0 1 1 においてCPU 1 0 3 は、錠スイッチ2 0 7 S G 0 5 1 がONであるか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 1 1）。錠スイッチ2 0 7 S G 0 5 1 がONである場合（2 0 7 S G S a 0 1 1；Y）は、更に開放センサ2 0 7 S G 0 9 0 がONであるか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 1 2）。開放センサ2 0 7 S G 0 9 0 がONである場合、つまり、錠スイッチ2 0 7 S G 0 5 1 がON且つ遊技機用枠2 0 7 S G 0 0 3 が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合（2 0 7 S G S a 0 1 2；Y）は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 1 3 a）。

30

【 0 2 6 8 】

RAMクリアフラグがセットされている場合（2 0 7 S G S a 0 1 3 a；Y）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（2 0 7 S G S a 0 1 3 b）を実行して2 0 7 S G S a 0 1 4 に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（2 0 7 S G S a 0 1 3 a；N）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（2 0 7 S G S a 0 1 3 c）を実行して2 0 7 S G S a 0 1 4 に進む。

40

【 0 2 6 9 】

尚、錠スイッチ2 0 7 S G 0 5 1 がOFFである場合（2 0 7 S G S a 0 1 1；N）や開放センサがOFFである場合（2 0 7 S G S a 0 1 2；N）は、2 0 7 S G S a 0 1 3 a～2 0 7 S G S a 0 1 3 c の処理を実行せずに2 0 7 S G S a 0 1 4 に進む。

【 0 2 7 0 】

2 0 7 S G S a 0 1 4 においてCPU 1 0 3 は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM 1 0 2 をクリアしたか（

50

R A Mクリア処理 (2 0 7 S G S a 0 0 9) を実行したか) 否かを判定する (2 0 7 S G S a 0 1 4) 。 R A Mクリアフラグがセットされている場合 (2 0 7 S G S a 0 1 4 ; Y) は 2 0 7 S G S a 0 2 2 に進み、 R A Mクリアフラグがセットされていない場合 (2 0 7 S G S a 0 1 4 ; N) は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止 (電断) 時の状態に戻すための復旧処理を行う (2 0 7 S G S a 0 1 5) 。

【 0 2 7 1 】

復旧処理では、 C P U 1 0 3 は、 R A M 1 0 2 の記憶内容 (バックアップしたデータの内容) に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。そして、 C P U 1 0 3 は、パチンコ遊技機 1 が電断前の状態で復旧 (ホットスタートで起動) したとして、演出制御基板 1 2 に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、 2 0 7 S G S a 0 2 8 に進む (2 0 7 S G S a 0 1 6) 。

10

【 0 2 7 2 】

また、 2 0 7 S G S a 0 1 7 において C P U 1 0 3 は、クリアスイッチが O N であるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する (2 0 7 S G S a 0 1 7) 。クリアスイッチが O N である場合 (2 0 7 S G S a 0 1 7 ; Y) は、更に錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O N であるか否か (2 0 7 S G S a 0 1 8) や、開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 が O N であるか否かを判定する (2 0 7 S G S a 0 1 9) 。

20

【 0 2 7 3 】

錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O N であり (2 0 7 S G S a 0 1 8 ; Y) 、且つ開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 が O N である場合、つまり、 R A M 1 0 2 にバックアップデータが存在しない、 R A M 1 0 2 が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機 1 を起動した場合 (遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 を開放し、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 を O N とした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機 1 を起動した場合) は、 R A M 1 0 2 に記憶されている設定値をクリアするとともに (2 0 7 S G S a 0 2 0) 、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする (2 0 7 S G S a 0 2 1) 。そして、前述した 2 0 7 S G S a 0 0 9 ~ 2 0 7 S G S a 0 1 6 の処理を実行する。

30

【 0 2 7 4 】

尚、クリアスイッチが O F F である場合 (2 0 7 S G S a 0 1 7 ; N) 、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O F F である場合 (2 0 7 S G S a 0 1 8 ; N) 、開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 が O F F である場合 (2 0 7 S G S a 0 1 9 ; N) は、 2 0 7 S G S a 0 3 1 に進む。

【 0 2 7 5 】

また、 2 0 7 8 S G S a 0 2 2 において C P U 1 0 3 は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板 1 2 に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する (2 0 7 S G S a 0 2 2) 。そして、パチンコ遊技機 1 のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし (2 0 7 S G S a 0 2 3) 、図 8 - 2 6 (A) に示すように、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する (2 0 7 S G S a 0 2 4) 。

40

【 0 2 7 6 】

2 0 7 S G S a 0 2 4 の実行後、 C P U 1 0 3 は、コールドスタート報知タイマの値を - 1 し (2 0 7 S G S a 0 2 5) 、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (2 0 7 S G S a 0 2 6) 。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合 (2 0 7 S G S a 0 2 6 ; N) は、 2 0 7 S G S a 0 2 5 と 2 0 7 S G S a 0 2 6 の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合 (2 0 7 S G S a 0 2 6 ; Y) は、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における全セグメントの点

50

減を終了し(207SGSa027)、207SGSa028に進む。

【0277】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間(例えば、5秒間)に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【0278】

そして、207SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理(207SGSa028)を実行し、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(207SGSa029)、割込みを許可する(207SGSa030)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0279】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること(設定値異常エラー)や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する(207SGSa031)。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする(207SGSa032)。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し(207SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa034;N)は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa034;Y)は、図8-26(B)に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知(エラー報知)として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E。」を表示する(207SGSa035)。

【0280】

また、CPU103は、図8-27(B)に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに(207SGSa036)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む(207SGSa037)。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで(遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで)207SGSa032~207SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

【0281】

このように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチ

10

20

30

40

50

ンコ遊技機 1 のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【 0 2 8 2 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G の遊技制御メイン処理では、図 8 - 2 0 に示すように、2 0 7 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが ON であると判定した場合 (2 0 7 S G S a 0 0 8 ; Y) や 2 0 7 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後に R A M クリア処理 (2 0 7 S G S a 0 0 9) を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該 R A M クリア処理は、2 0 7 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが ON であると判定した場合 (2 0 7 S G S a 0 0 8 ; Y) や 2 0 7 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、2 0 7 S G S a 0 1 4 において R A M クリアフラグがセットされていると判定した場合 (2 0 7 S G S a 0 1 4 ; Y) に実行してもよい。

10

【 0 2 8 3 】

図 8 - 2 1 (A) は、C P U 1 0 3 が遊技制御面処理において実行する R A M クリア処理 (2 0 7 S G S a 0 0 9) を示すフローチャートである。R A M クリア処理では、C P U 1 0 3 は、まず、R A M 1 0 2 における先頭から 2 番目のアドレスを指定する (2 0 7 S G S a 0 4 1) 。次いで、指定したアドレスに「 0 0 H 」をセット (格納) する (2 0 7 S G S a 0 4 2) 。そして、指定されたアドレスが R A M 1 0 2 の最後のアドレス (後述する F X X X) であるか否かを判定する (2 0 7 S G S a 0 4 3) 。指定されたアドレスが R A M 1 0 2 の最後のアドレスでない場合 (2 0 7 S G S a 0 4 3 ; N) は、R A M 1 0 2 における次のアドレスを指定し (2 0 7 S G S a 0 4 4) 、該指定したアドレスが R A M クリアフラグを格納しているアドレス (F 0 0 2) であるか否かを判定する (2 0 7 S G S a 4 5) 。

20

【 0 2 8 4 】

指定したアドレスが R A M クリアフラグを格納しているアドレスでない場合 (2 0 7 S G S a 0 4 5 ; N) は 2 0 7 S G S a 0 4 2 に進み、指定したアドレスが R A M クリアフラグを格納しているアドレスである場合 (2 0 7 S G S a 0 4 5 ; Y) は、更に次のアドレスを指定して 2 0 7 S G S a 0 4 2 に進む (2 0 7 S G S a 0 4 6) 。尚、指定されたアドレスが R A M 1 0 2 の最後のアドレスである場合 (2 0 7 S G S a 0 4 3 ; Y) は、R A M クリア処理を終了する。

【 0 2 8 5 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における R A M 1 0 2 は、図 8 - 2 1 (B) に示すように、格納領域毎にアドレス (F 0 0 0 ~ F X X X) が割り当てられている。これら格納領域のうち、R A M 1 0 2 の先頭のアドレス (F 0 0 0) には、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が格納されており、R A M 1 0 2 の先頭から 2 番目のアドレス (F 0 0 1) には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3 番目のアドレス (F 0 0 2) には、R A M クリアフラグが格納されている。その他のアドレス (F 0 0 3 以降) には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機 1 にて発生したエラー情報を含む遊技情報が格納されている。尚、バックアップデータ (バックアップフラグを含む) は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時における R A M 1 0 2 の先頭のアドレス (F 0 0 0) には、工場出荷状態を示す値 (例えば、設定値「 0 」) がセットされている。尚、R A M 1 0 2 の先頭のアドレス (F 0 0 0) に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機 1 を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置 5 での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機 1 を再起動するように促してもよい。

30

【 0 2 8 6 】

つまり、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における R A M クリア処理とは、設定値を除くアドレスに「 0 0 H 」を格納することによって設定値と R A M クリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

40

【 0 2 8 7 】

50

尚、本実施の形態における特徴部 207SG では、RAM クリア処理において設定値以外のデータをクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、RAM 102 の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部 207SG ではアドレス F003 以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0288】

また、本実施の形態における特徴部 207SG では、RAM 102 に RAM クリアフラグを記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM クリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 のレジスタ（例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか）に記憶することで、RAM 102 に RAM クリアフラグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU 103 の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM 102 に RAM クリアフラグを記憶する場合は、RAM クリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ 100 のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、RAM クリアフラグが CPU 103 の処理によって他の情報（データ）に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

【0289】

図 8 - 22 は、CPU 103 が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理（207SGSa013b）を示すフローチャートである。設定値変更処理において CPU 103 は、まず、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A 及び第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（207SGSa051）、右打ちランプ 207SG132 及び第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留表示器 207SG025B の点滅を開始する（207SGSa052、図 8 - 27（A）参照）。更に CPU 103 は、設定値変更処理に応じた態様（図 8 - 6 に示す大当たり A、大当たり B、大当たり C のいずれでもない態様）として、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうち、1 のセグメントのみの点灯を開始する（207SGSa052a）。

【0290】

また、CPU 103 は、演出制御基板 12 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し（207SGSa053）、RAM 102 のアドレス F000 に設定値として 1 ~ 6 のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する（207SGSa053a）。RAM 102 に設定値として 1 ~ 6 以外の値が記憶されている場合や、RAM 102 に設定値が記憶されていない場合（207SGSa020 において設定値がクリアされている場合）は、RAM 102 におけるアドレス F000 に設定値として「1」をセット（設定値を「1」にリセット）して 207SGSa054 に進む（207SGSa053b）。尚、RAM 102 に設定値として 1 ^ & のいずれかの値が記憶されている場合（207SGSa053a ; Y）は、207SGSa053b の処理を実行せずに 207SGSa054 に進む。

【0291】

207SGSa054 において CPU 103 は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を - 1 し（207SGSa055）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa056）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa056 ; N）は、207SGSa055 と 207SGSa056 の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa056 ; Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa057）。

【0292】

電源断検出処理の実行後、CPU 103 は、RAM 102 におけるアドレス F000 に格納されている設定値の表示を表示モニタ 207SG029 において開始し（207SGSa058）、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa0

10

20

30

40

50

59)。

【0293】

そしてCPU103は、設定値変更中フラグをセットし(207SGSa061)、設定切替スイッチ207SG052の操作が有りか否かを判定する(207SGSa062)。設定切替スイッチ207SG052の操作が無い場合(207SGSa062;N)は207SGSa065に進み、設定切替スイッチ207SG052の操作が有る場合(207SGSa062;Y)は、該設定切替スイッチ207SG052の操作にもとづいてRAM102におけるアドレスF001の内容を更新する(207SGSa063)。

【0294】

具体的には、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する等、表示モニタ207SG029に表示されている設定値よりも1大きい数値を借りの設定としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「6」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

10

【0295】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値(仮の設定値)を表示モニタ207SG029に表示し(207SGSa064)、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa065)。

20

【0296】

錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa065;Y)、CPU103は、207SGSa062~207SGSa065の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ207SG029に表示する処理を実行する。

【0297】

また、207SGSa065において錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa065;N)は、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa066)とともに、表示モニタ207SG029における設定値(または仮の設定値)の表示を終了し(207SGSa067)、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する(207SGSa067a)。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する(207SGSa068、207SGSa068a)。

30

【0298】

そしてCPU103は、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されているか否かを判定する(207SGSa069)。RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されていない場合(207SGSa069;N)は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されている場合(207SGSa069;Y)は、更にRAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する(207SGSa070)。

40

【0299】

RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合(207SGSa070;N)は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設

50

定値の値とアドレス F 0 0 1 に格納されている仮の設定値の値とが異なっている場合 (2 0 7 S G S a 0 7 0 ; Y) は、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 に格納されている仮の設定値をアドレス F 0 0 0 に格納し (2 0 7 S G S a 0 7 1)、2 0 7 S G S a 0 7 2 に進む。つまり、2 0 7 S G S a 0 7 1 の処理では、仮の設定値を実際の設定値として R A M 1 0 2 に更新記憶する。

【 0 3 0 0 】

また、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し (2 0 7 S G S a 0 7 3)、設定値変更処理を終了する。

【 0 3 0 1 】

図 8 - 2 3 は、C P U 1 0 3 が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理 (2 0 7 S G S a 0 1 3 c) を示すフローチャートである。設定値確認処理において C P U 1 0 3 は、まず、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントの点灯を開始するとともに (2 0 7 S G S a 1 0 1)、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 及び第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B の点滅を開始する (2 0 7 S G S a 1 0 2、図 8 - 2 7 (A) 参照)。更に C P U 1 0 3 は、設定値確認処理に応じた態様 (図 8 - 6 に示す大当り A、大当り B、大当り C のいずれでもない態様) として、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうち、1 のセグメントのみの点灯を開始する (2 0 7 S G S a 1 0 3)。

【 0 3 0 2 】

また、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し (2 0 7 S G S a 1 0 4)、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする (2 0 7 S G S a 1 0 5)。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を - 1 し (2 0 7 S G S a 1 0 6)、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (2 0 7 S G S a 1 0 7)。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合 (2 0 7 S G S a 1 0 7 ; N) は、2 0 7 S G S a 1 0 6 と 2 0 7 S G S a 1 0 7 の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合 (2 0 7 S G S a 1 0 7 ; Y) は、電源断検出処理を実行する (2 0 7 S G S a 1 0 8)。尚、本電源断検出処理 (2 0 7 S G S a 1 0 8) は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理 (2 0 7 S G S a 0 5 7) と同一の処理である。

【 0 3 0 3 】

電源断検出処理の実行後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に格納されている設定値の表示を表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 において開始し (2 0 7 S G S a 1 0 9)、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する (2 0 7 S G S a 1 1 0)。

【 0 3 0 4 】

そして C P U 1 0 3 は、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O N であるか否かを判定する (2 0 7 S G S a 1 1 1)。錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O N である場合 (2 0 7 S G S a 1 1 1 ; Y)、C P U 1 0 3 は、2 0 7 S G S a 1 1 1 の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O F F となるまで待機する。また、2 0 7 S G S a 1 1 1 において錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O F F である場合 (2 0 7 S G S a 1 1 1 ; N) は、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における設定値の表示を終了するとともに (2 0 7 S G S a 1 1 2)、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントを消灯する (2 0 7 S G S a 1 1 2 a)。更に、C P U 1 0 3 は、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A 及び第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B の点滅と、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントの点灯を終了する (2 0 7 S G S a 1 1 3、2 0 7 S G S a 1 1 4)。

【 0 3 0 5 】

そしてCPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し(207SGSa115)、設定値確認処理を終了する。

【0306】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B及びラウンド表示器207SG131の点灯と、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B及び右打ちランプ207SG232の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

【0307】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のLEDのみを点灯する態様を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯パターンは、図8-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

【0308】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図8-27(A)に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントが同一態様にて点灯する態様を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【0309】

以上のように本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051とクリアスイッチとをONとすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

【0310】

このとき、表示モニタ207SG029では、図8-25(A)~図8-25(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図8-17に示すベース値の表示)が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【0311】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値変更処理を開始すると、第4表示部207SG029Dにおいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第4表示部207SG029Dにおいて設定値が表示されている状態で設定切替スイッチ207SG052が操作されると、第4表示部207SG029Dでの表示が更新されていくようになっている。尚、この状態にて錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合は、第4表示部207SG029Dに表示されている数値が新たな設定値として設定される。

【0312】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051をON(クリアスイッチはOFF)とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【0313】

10

20

30

40

50

このとき、表示モニタ 207SG029 では、図 8 - 25 (A)、図 8 - 25 (B) 及び図 8 - 25 (E) に示すように、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF とすることによって第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D を用いた表示 (図 8 - 17 に示すベース値の表示) が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ 207SG029 は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とは、使用する表示部数が異なっている。

【0314】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって CPU 103 が設定値確認処理を開始すると、第 4 表示部 207SG029D においてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第 4 表示部 207SG029D における設定値の表示は、錠スイッチ 207SG051 が OFF となることによって終了し、パチンコ遊技機 1 が遊技可能な状態となる。

【0315】

図 8 - 24 は、CPU 103 が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理 (207SGSa013c) を示すフローチャートである。設定値確認処理において CPU 103 は、先ず、電源基板 (図示略) からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する (207SGS081)。電源断信号の入力が無い場合は (207SGS081; N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は (207SGS081; Y)、RAM 122 に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し (207SGS082)、該特定したバックアップデータを RAM 122 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する (207SGS083)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後 (207SGS084)、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【0316】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG における遊技制御用タイマ割込処理では、図 8 - 28 に示すように、CPU 103 は、前述した 207SGSa057 及び 207SGSa108 と同一の電源断検出処理 (207SGS200) を実行した後に S21 ~ S27 (図 4 参照) を実行するようになっている。

【0317】

次に、演出制御用 CPU 120 が実行する処理について説明する。

【0318】

図 8 - 29 は、演出制御用 CPU 120 が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用 CPU 120 は、先ず、所定の初期化処理を実行して (207SGS401)、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。

【0319】

また、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする (207SGS403)。そして、コマンド受信待ちタイマの値を - 1 し (207SGS404)、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (207SGS405)。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合 (207SGS405; N) は、207SGS404 及び 207SGS405 の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

【0320】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合 (207SGS405; Y)、演出制御用 CPU 120 は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (207SGS406)。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合 (207SGS

10

20

30

40

50

4 0 6 ; Y)、即ち、パチンコ遊技機 1 が電断復旧した場合は、R A M 1 2 2 に記憶されている遊技者情報 (後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてから R A M 1 2 2 に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報) をクリアし (2 0 7 S G S 4 0 7)、2 0 7 S G S 4 2 7 に進む。

【 0 3 2 1 】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合 (2 0 7 S G S 4 0 6 ; N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (2 0 7 S G S 4 0 8)。コールド通知コマンドの受信が有る場合 (2 0 7 S G S 4 0 8 ; Y) は、R A M 1 2 2 に記憶されている遊技者情報と演出用情報 (前回のパチンコ遊技機 1 の起動時から R A M 1 2 2 に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報) をクリアするとともに (2 0 7 S G S 4 0 9)、R A M 1 0 2 に記憶されていた情報がクリアされたことや、R A M 1 2 2 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知 (R A M クリア報知を実行) するための R A M クリア報知処理を実行する (2 0 7 S G S 4 1 0)。尚、R A M クリア報知処理では、画像表示装置 5 における画像 (例えば、図 8 - 2 3 6 (A) に示すように、画像表示装置 5 において R A M 1 2 2 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知する報知画像 2 0 7 S G 0 0 5 M 1) の表示、遊技効果ランプ 9 の発光、スピーカ 8 L , 8 R からの音出力等を所定期間 (例えば、1 0 秒間) し、パチンコ遊技機 1 を起動した遊技場の店員等に R A M 1 2 2 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、R A M クリア報知処理の実行後は、2 0 7 S G S 4 2 7 に進む。

【 0 3 2 2 】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合 (2 0 7 S G S 4 0 8 ; N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (2 0 7 S G S 4 1 1)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合 (2 0 7 S G S 4 1 1 ; Y)、即ち、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知 (設定値変更中報知) や設定値の確認中であることの報知 (設定値確認中報知) を実行するための設定値関連報知処理を実行する (2 0 7 S G S 4 1 2)。

【 0 3 2 3 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、設定値変更中報知や設定値確認中報知として、図 8 - 3 6 (B) 及び図 8 - 3 6 (C) に示すように、画像表示装置 5 において、設定値の変更中であることを示す報知画像 2 0 7 S G 0 0 5 M 2 や設定値の確認中であることを示す報知画像 2 0 7 S G 0 0 5 M 3 を表示するが、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 が開放されており、且つ設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等は、主基板 1 1 に搭載されている表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 を視認している状態である。つまり、設定値変更状態や設定値確認状態とは、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等からは画像表示装置 5 において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置 5 の表示からはパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知や設定値確認中報知としては、スピーカ 8 L , 8 R からの音出力や、遊技効果ランプ 9 の発光によって、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態で起動していることを報知してもよい。

【 0 3 2 4 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 の動作チェックを行うための第 1 可動体初期化処理 (2 0 7 S G S 4 1 3) と、第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 の動作チェックを行うための第 2 可動体初期化処理 (2 0 7 S G S 4 1 4) を実行する。尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とでは、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 の動作チェックが終了した後に第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 の動作チェックを実行するようになっている (図 8 - 3 5 参照)。

【 0 3 2 5 】

ここで、第 1 可動体初期化处理と第 2 可動体初期化处理について図 8 - 3 3 及び図 8 - 3 4 を用いて説明する。図 8 - 3 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 が行う非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図 8 - 3 4 は、(A) は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、(B) は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【 0 3 2 6 】

第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 と第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 は、それぞれの原点位置（第 1 位置）と演出位置（第 2 位置）との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置（第 2 位置）への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、変動表示中における第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 と第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 の実際の動作態様である。

10

【 0 3 2 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理を実行したときに可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の被検出部が原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 1 , 2 0 7 S G 3 3 2 により検出されない場合、つまり、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、図 8 - 2 2 における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

20

【 0 3 2 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理において非検出時動作制御を実行した場合、または、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 1 , 2 0 7 S G 3 3 2 により検出された場合、実動作確認動作制御を実行する。実動作確認用動作制御は、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を用いた演出（例えば、変動表示中に実行な可動体演出等）において実際に行われる実動作と同一の動作とされている。

30

【 0 3 2 9 】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が非検出時動作制御と実動作確認動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図 8 - 3 4 (A) 及び図 8 - 3 4 (B) にて示す速度は、演出制御用 C P U 1 2 0 が各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を動作させるために設定する制御速度であって、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間とで態様が異なる場合（例えば、パネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間）や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を同一性能のステッピングモータにて動作させる場合において、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2

40

50

0 7 S G 3 2 2 に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

【 0 3 3 0 】

図 8 - 3 4 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実動作確認用動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と演出位置との間において、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の制御速度を低速 高速 低速の順に変化させる。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を用いた演出を実行する場合、第 1 速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第 2 速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第 1 速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第 2 速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が動作するように制御する。

【 0 3 3 1 】

すなわち、上記第 1 速度としての最低速度や第 2 速度としての最高速度は、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低制御速度に基づいて可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

【 0 3 3 2 】

ここで、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 の加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されている。また、演出位置に移動した後に原点位置に復帰させる際においては、演出位置に停止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を確実に減速させてから原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 1 , 2 0 7 S G 3 3 2 により被検出部が検出されるようにしている。

【 0 3 3 3 】

また、図 8 - 3 4 (B) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第 1 速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 を動作させる制御を行う。

【 0 3 3 4 】

この場合、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体 2 0 7 S G 3 2 1 , 2 0 7 S G 3 2 2 が原点位置に復帰したときに原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 1 , 2 0 7 S G 3 3 2 にて被検出部を確実に検出

10

20

30

40

50

できなかつたり、近距離から可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体 207SG321, 207SG322 等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

【0335】

図8-29に戻り、第1可動体初期化处理(207SGS413)と第2可動体初期化处理(207SGS413)の実行後、演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の動作チェック中に設定値の変更または設定値の確認が終了したことを示す設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する(207SGS415)。設定値早期変更終了フラグがセットされていない場合(207SGS415; N)は、更に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する(207SGS416)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合(207SGS416; N)207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合(207SGS416; Y)は207SGS417に進む。尚、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合(207SGS415; Y)は、207SGS416の処理を実行せずに207SGS417に進む。

【0336】

207SGS417において演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の初期化(動作チェック)が終了したか否かを判定する(207SGS417)。第1可動体207SG321の初期化が終了していない場合(207SGS417; N)は、設定値早期変更終了フラグをセットして207SG412に進み(207SGS418)、第1可動体207SG321の初期化が終了している場合(207SGS417; Y)は、第2可動体207SG322の初期化(動作チェック)が終了しているか否かを判定する(207SGS419)。第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合(207SGS419; N)は207SGS412に進み、第2可動体207SG322の初期化が終了している場合(207SGS419; Y)は、設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する(207SGS420)。

【0337】

207SGS420において、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合(207SGS420; Y)は、設定値早期変更終了フラグをクリアし(207SGS421)、207SGS413と同一処理である第1可動体初期化处理(207SGS422)と、207SGS414と同一処理である第2可動体初期化处理(207SGS423)を実行し、これら第1可動体初期化处理(207SGS422)と207SGS414と第2可動体初期化处理(207SGS423)において第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化(動作チェック)が終了したか否かを判定する(207SGS424)。第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合(207SGS424; N)は207SGS422に進み、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了している場合(207SGS424; Y)は、207SGS427に進む。

【0338】

以上のようにこれら207SG412~207SG424の処理については、図8-35(A)に示すように、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点(パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態に制御された時点)から設定値変更報知や設定値確認中報知を開始するとともに、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理を実行する。尚、前述したように、本実施の形態の特徴部207SGでは、第2可動体初期化处理は、第1可動体初期化处理が終了してから実行される、つまり、第1可動体207SG321の動作チェック終了後に第2可動体207SG322の動作チェックが実行されるようになっている。

【0339】

10

20

30

40

50

このとき、図 8 - 3 5 (A) に示すように、第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理に演出制御用 CPU 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 と第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 の動作チェックが終了した後に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、再度第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理が実行されるようになっている。

【 0 3 4 0 】

一方で、図 8 - 3 5 (B) に示すように、第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理のうち、第 1 可動体初期化処理のみが終了しているタイミングで演出制御用 CPU 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 の動作チェックは終了しているが未だ第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第 2 可動体初期化処理が終了した後、再度第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理が実行されるようになっている。

10

【 0 3 4 1 】

更に、図 8 - 3 5 (C) に示すように、第 1 可動体初期化処理が未だ終了していないタイミングで演出制御用 CPU 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、実行中の第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理のみを実行し、再度第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とが実行されないようになっている。

20

【 0 3 4 2 】

尚、2 0 7 S G S 4 1 1 において設定値変更開始通知コマンド及び設定値確認開始通知コマンドの受信が無い場合 (2 0 7 S G S 4 1 1 ; N)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エラー指定コマンドの受信が有るか否かを判定する (2 0 7 S G S 4 2 5)。エラー指定コマンドの受信が有る場合 (2 0 7 S G S 4 2 5 ; Y) は、エラー指定コマンドが示すエラー報知を行うためのエラー報知処理 (2 0 7 S G S 4 2 6) を実行し、エラー指定コマンドの受信が無い場合 (2 0 7 S G S 4 2 5 ; N) は、2 0 7 S G S 4 0 3 に進む。

【 0 3 4 3 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G におけるエラー報知としては、図 8 - 3 6 (D) に示すように、画像表示装置 5 においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像 2 0 7 S G 0 0 5 M 4 を表示すればよい。

30

【 0 3 4 4 】

このように、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における演出制御メイン処理では、図 8 - 3 0 に示すように、パチンコ遊技機 1 をホットスタートで起動した場合には、遊技者情報 (該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等) を RAM 1 2 2 からクリアする一方で、演出用情報 (パチンコ遊技機 1 の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等) と設定値情報 (パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に対応する「 1 」～「 6 」のいずれかの数値) については RAM 1 2 2 からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報を RAM 1 2 2 からクリアする一方で、設定値情報については RAM 1 2 2 からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機 1 を設定値変更状態や設定確認状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とを RAM 1 2 2 からクリアしない一方で、設定値情報については RAM 1 2 2 に既に記憶されている設定値情報に上書き (更新記憶) するようになっている。

40

【 0 3 4 5 】

つまり、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G においては、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定値確認状態、設定値変更状態のいずれで起動するかに応じて RAM 1 2 2 からクリアする情報が異なっている。

【 0 3 4 6 】

そして、2 0 7 S G S 4 2 7 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、ホットスタート通知コ

50

マンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置 5 において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図 8 - 3 1 に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

10

【0347】

尚、本実施の形態における特徴部 207SG においては、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

【0348】

20

尚、本実施の形態における特徴部 207SG においては、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、画像表示装置 5 に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、スピーカ 8L、8R から出力される音の音量や、遊技効果ランプ 9 の光量等を異ならせるようにしてもよい。

【0349】

30

そして、図 8 - 2 9 に戻り演出制御用 CPU 120 は、最初の 4 変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（207SGS428）。その後、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込フラグの監視（207SGS429）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用 CPU 120 は、そのフラグをクリアし（207SGS430）、以下の処理を実行する。

【0350】

演出制御用 CPU 120 は、まず、パチンコ遊技機 1 が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（207SGS431）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機 1 の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機 1 の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行すればよい。

40

【0351】

尚、本実施の形態における特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 の起動時に受信した

50

コマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機 1 の起動報知の態様が異なっている。

【 0 3 5 2 】

具体的には、図 8 - 3 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ 9 の 6 0 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 秒間の出力音 A の出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 6 0 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 6 0 秒間の発光開始タイミ

10

【 0 3 5 3 】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されておらず、且つ R A M 1 0 2 におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ 9 の 6 0 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 秒間の出力音 B の出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 6 0 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 秒間の出力音 B の出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 6 0 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 秒間の出力音 B の出力開始タイミングは異なっているてもよい。

20

【 0 3 5 4 】

つまり、本発明における特定制御とは、パチンコ遊技機 1 がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用 C P U 1 2 0 が、遊技効果ランプ 9 の 6 0 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 秒間の出力音 A の出力を実行することと、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用 C P U 1 2 0 が遊技効果ランプ 9 の 6 0 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 秒間の出力音 B の出力を実行することの両方を含んでいる。

【 0 3 5 5 】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ 9 の 4 0 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 2 0 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 4 0 秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 4 0 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R からの 2 0 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 4 0 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R からの 2 0 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なっているてもよい。

30

【 0 3 5 6 】

特に、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合は、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置 5 においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

40

【 0 3 5 7 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L , 8 R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機

50

1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

【0358】

また、本実施例の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ9の発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置5にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

10

【0359】

また、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機1に設けられている全ての遊技効果ランプ9を発光させる一方で、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機1に設けられている遊技効果ランプ9のうち一部のみを発光させてもよい。

【0360】

更に、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠207SG003が開放されている状態であるので、スピーカ8L, 8Rのうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機1に3個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠207SG003が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ8L, 8Rからの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置5において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置5において「RAMがクリアされました」等のRAM102やRAM122がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

20

【0361】

更に、パチンコ遊技機1に前述した外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAMクリア報知として、エラーやRAMクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。尚、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAMクリア報知として、エラーやRAMクリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

30

【0362】

尚、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。

40

【0363】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機1の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機1の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず1の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機1の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技

50

機 1 の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

【 0 3 6 4 】

また、本実施の形態における特徴部 2 0 7 S G においては、本発明における初期化演出として、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置 5 に表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【 0 3 6 5 】

また、本実施の形態における特徴部 2 0 7 S G においては、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【 0 3 6 6 】

図 8 - 2 9 に戻り、次に演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源断検出処理を実行する (2 0 7 S G S 4 3 2)。電源断検出処理では、図 8 - 3 7 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、電源基板 (図示略) からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する (2 0 7 S G S 4 4 1)。電源断信号の入力が無い場合は (2 0 7 S G S 4 4 1 ; N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は (2 0 7 S G S 4 4 1 ; Y)、R A M 1 2 2 に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し (2 0 7 S G S 4 4 2)、該特定したバックアップデータを R A M 1 2 2 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する (2 0 7 S G S 4 4 3)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後 (2 0 7 S G S 4 4 4)、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【 0 3 6 7 】

図 8 - 2 9 に戻り、次に演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う (コマンド解析処理 : 2 0 7 S G S 4 3 3)。このコマンド解析処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信コマンドバッファに格納されている主基板 1 1 から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M 1 2 2 に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド (図 8 - 8 参照) であるのか解析する。

【 0 3 6 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理を行う (2 0 7 S G S 4 3 4)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態 (演出制御プロセスフラグ) に対応した処理を選択して画像表示装置 5 の表示制御を実行する。

【 0 3 6 9 】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理 (2 0 7 S G S 4 3 5)、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理 (2 0 7 S G S 4 3 6)、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理 (2 0 7 S G S 4 3 7)、演出用情報を集計する演出用情報集計処理 (2 0 7 S G S 4 3 8) を実行する。その後、S 5 2 に移行する。

【 0 3 7 0 】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者のスティックコントロ

10

20

30

40

50

ーラ 3 1 A や プッシュボタン 3 1 B の操作によってパスワード（予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能）の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報を R A M 1 2 2 に記憶する。更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【 0 3 7 1 】

遊技者情報出力処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者のスティックコントローラ 3 1 A や プッシュボタン 3 1 B の操作によって、R A M 1 2 2 に記憶されている遊技者情報にもとづいて 2 次元コードを生成し、該 2 次元コードを画像表示装置 5 に表示する。そして、該 2 次元コードの表示終了後は、R A M 1 2 2 に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置 5 に表示された 2 次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、パチンコ遊技機 1 における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

10

【 0 3 7 2 】

演出用情報集計処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に演出用情報として R A M 1 2 2 に記憶されている変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

20

【 0 3 7 3 】

次に、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における演出制御プロセス処理について説明する。図 8 - 3 8 に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、先読規制カウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する（ 2 0 7 S G S 4 5 1 ）。先読規制カウンタの値が「 0 」である場合（ 2 0 7 S G S 4 5 1 ; Y ）は、先読予告設定処理（ S 1 6 1 ）を実行した後、演出制御プロセスフラグに応じて S 1 7 0 ~ S 1 7 7 （図 7 参照）のいずれかの処理を実行する。

【 0 3 7 4 】

また、先読規制カウンタの値が「 1 」～「 4 」のいずれかである場合（ 2 0 7 S G S 4 5 1 ; N ）は、更に演出制御プロセスフラグの値が「 1 」であるか否かを判定する（ 2 0 7 S G S 4 5 2 ）。演出制御プロセスフラグの値が「 0 」、「 2 」～「 7 」のいずれかである場合（ 2 0 7 S G S 4 5 2 ; N ）は、演出制御プロセスフラグに応じて S 1 7 0 ~ S 1 7 7 （図 7 参照）のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「 1 」のである場合（ 2 0 7 S G S 4 5 2 ; Y ）は、先読規制カウンタの値を - 1 し（ 2 0 7 S G S 4 5 3 ）、演出制御プロセスフラグに応じて S 1 7 0 ~ S 1 7 7 （図 7 参照）のいずれかの処理を実行する。以上のように 2 0 7 S G S 4 5 1 ~ 2 0 7 S G S 4 5 3 の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機 1 においては、変動表示が 4 回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

30

【 0 3 7 5 】

尚、本実施の形態における特徴部 2 0 7 S G においては、パチンコ遊技機 1 が起動したことにともづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、4 回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 が起動したことにともづいて、C P U 1 0 3 が始動入賞判定処理（図 5 参照）を実行しないことで、4 回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

40

【 0 3 7 6 】

以上のように本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、パチンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となったことにともづいて、4 回の変動表示に亘って先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技が可能な状態となったことにともづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ 8 L , 8 R から出力される

50

音の音量、遊技効果ランプ 9 の光量、R T C に応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

【 0 3 7 7 】

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 示唆演出としてのスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出と、第 2 示唆演出としてのスーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出と、を実行可能であるとともに、スーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出を実行する際には、該スーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出の開始時から該スーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出に対応したタイトル 3 1 A K 0 0 7 を報知するので、リーチ演出に応じたタイトル 3 1 A K 0 0 7 の報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

10

【 0 3 7 8 】

また、本実施の形態には、以下に示す発明 2 0 7 S G も含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 2 0 7 S G の手段 1 に記載の遊技機として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ～ 6 ）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 8 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

20

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B ）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 ）を有し、特定条件が成立したとき（例えば、図 8 - 2 0 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1、開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 がそれぞれ O N であるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、C P U 1 0 3 が図 8 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図 8 - 2 7（A）に示すように、C P U 1 0 3 が設定値変更処理の実行中である場合は第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とを構成する全セグメントを点灯させる部分）

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【 0 3 7 9 】

更には、発明 2 0 7 S G の手段 2 に記載の遊技機として、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

40

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ～ 6 ）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 8 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B ）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 ）を有し、

50

確認条件が成立したとき（例えば、図 8 - 20 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチが OFF、錠スイッチ 207SG051 と開放センサ 207SG090 とが ON であるとき）に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態（例えば、CPU103 が図 8 - 23 に示す設定値確認処理を実行中である状態）に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図 8 - 27（A）に示すように、CPU103 が設定値確認処理の実行中である場合は第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において確認状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

10

【0380】

更には、発明 207SG の手段 3 に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示である（例えば、図 8 - 4 及び図 8 - 27 に示すように、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と、設定値変更状態や設定値確認状態である場合の表示態様と、が異なる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態であることを的確に認識できる。

20

【0381】

更には、発明 207SG の手段 4 に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記可変表示部において行う（例えば、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、可変表示部において好適な報知を行うことができる。

【0382】

30

更には、発明 207SG の手段 5 に記載の遊技機として、

前記可変表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部にて構成され（例えば、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B がそれぞれ 8 個のセグメントにて構成されている部分）、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示として、前記小表示部の全てを点灯状態とした表示を行う（例えば、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、前記設定状態または前記確認状態であることを認識し易くできる。

【0383】

40

更には、発明 207SG の手段 6 に記載の遊技機として、

遊技媒体を遊技領域（例えば、左遊技領域 207SG002L と右遊技領域 207SG002R）に発射して遊技を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記情報表示部は、前記遊技領域において遊技媒体の発射方向を報知する発射方向報知部（例えば、右打ちランプ 207SG132）を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記発射方向報知部において行う（例えば、図 8 - 27（A）

に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において右打ちランプ 207SG132 を点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、発射方向報知部において

50

好適な報知を行うことができる。

【 0 3 8 4 】

更には、発明 2 0 7 S G の手段 7 に記載の遊技機として、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示す始動入賞判定処理を実行する部分）を備え、
前記情報表示部は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留表示部（例えば、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B ）を含み、
前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記保留表示部において行う（例えば、図 8 - 2 7 (A) に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B とを構成する全セグメントを点滅させる部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、保留表示部において好適な報知を行うことができる。

10

【 0 3 8 5 】

更には、発明 2 0 7 S G の手段 8 に記載の遊技機として、
前記有利状態において、遊技媒体が進入可能な第 1 状態と該第 1 状態よりも遊技媒体が進入し難い第 2 状態とに変化可能な特別可変装置（特別可変入賞球装置 7 ）を備え、
前記情報表示部は、前記特別可変装置が前記有利状態において前記第 1 状態となる回数を報知する回数報知部（例えば、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 ）を備え、
前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記回数報知部において行う（例えば、図 8 - 2 7 (A) に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態においてラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうち、1 のセグメントのみを点灯する部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、回数報知部において好適な報知を行うことができる。

20

【 0 3 8 6 】

更には、発明 2 0 7 S G の手段 8 に記載の遊技機として、
前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、R A M 1 0 2 ）と、
電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）と、
前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報（例えば、R A M クリアフラグ）を記憶可能な状態情報記憶手段（例えば、R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 2 の領域）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、
前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチが ON である状態）であることを含む第 1 条件（例えば、クリアスイッチが ON である状態）が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化処理（例えば、C P U 1 0 3 が図 8 - 2 1 (A) に示す R A M クリア処理を実行する部分）を実行可能であり、
前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチが ON である状態）であることを含む第 2 条件（例えば、クリアスイッチが ON であり、且つ錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 と開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 とが ON である状態）が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理を実行可能であるとともに、前記第 1 条件が成立した場合に実行する前記初期化処理と共通の初期化処理を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能であり（例えば、R A M クリア処理と設定値変更処理を実行可能な部分）、
前記第 1 条件と前記第 2 条件のいずれが成立した場合であっても、前記状態情報を消去しない（例えば、図 8 - 2 1 (A) に示すように、R A M クリア処理において R A M クリア

30

40

50

フラグをクリアしない部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第1条件の成立時と第2条件の成立時とで初期化処理の共通化することができるので、初期化処理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、状態情報にもとづいた初期化処理を的確に実行できる。

【0387】

また、本実施の形態には、以下に示す発明208SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置

10

することができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明208SGの手段1に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、
複数の設定値(例えば、設定値としての1~6)のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図8-22に示す設定値変更処理を実行する部分)と、
前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、
を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B)を含む情報表示部(例えば、遊技情報表示部207SG200)を有し、

20

特定条件が成立したとき(例えば、図8-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき)に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態(例えば、CPU103が図8-22に示す設定値変更処理を実行中である状態)に移行し、
前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う(例えば、図8-27(B)に示すように、設定値以上エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分)

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

【0388】

更には、発明208SGの手段2に記載の遊技機として、

前記所定のエラーは、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラー(例えば、設定値以上エラー)である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生し、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

40

【0389】

更には、発明208SGの手段3に記載の遊技機として、

前記設定状態において変更された新たな設定値が確定する前に電断が発生した場合には、該電断からの復旧時において、前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生していなくても、エラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う(例えば、図287(B)に示すように設定変更中の電断から復帰した場合においても、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分)

50

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、新たにエラーを設けることなしに、設定値が確定する前に電断が発生したことにより、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【 0 3 9 0 】

また、本実施の形態には、以下に示す発明 2 0 9 S G も含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。また、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第 6 2 0 9 6 5 3 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第 6 2 0 9 6 5 3 号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 2 0 9 S G の手段 1 に記載の遊技機として、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての 1 ～ 6 ）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 8 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A ～ 第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D ）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図 8 - 1 7 （ C ）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 ）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図 8 - 2 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 を起動した際に錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 と開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 が O N 且つクリアスイッチが O F F である場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、図 8 - 2 5 に示すように、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 においてベース値が表示される場合は、第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D が使用され、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 において設定値が表示される場合は、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D のみが使用される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

【 0 3 9 1 】

更には、発明 2 0 9 S G の手段 2 に記載の遊技機として、

前記情報表示手段は、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを特定可能なエラー情報を表示可能であって（例えば、図 8 - 2 6 （ B ）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D において「 E . 」が表示される部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記エラー情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が同じである（例えば、図 8 - 2 5 （ A ）及び図 8 - 2 6 （ B ）に示すように

、表示モニタ 207SG029 においてベース値を表示する場合と異常エラーの発生を表示する場合とで、どちらも第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D を使用する部分) ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを報知できるとともに、設定値情報とは異なるエラー情報であることを認識し易くできる。

【0392】

更には、発明 209SG の手段 3 に記載の遊技機として、

前記表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部から構成されており(例えば、第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D がそれぞれ 8 個のセグメントから構成されている部分)、

10

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段(例えば、クリアスイッチ)を備え、前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が初期化条件(例えば、クリアスイッチが ON であること)を満たす場合には、各表示部を構成する前記小表示部の全てを点灯した全点灯表示状態となる(例えば、図 8 - 26 (A) に示すように、第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D を構成する全セグメントの全点灯と全消灯を繰り返す(点滅させる)部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、小表示部の全てが正常であるか否かを確認できる。

20

【0393】

更には、発明 209SG の手段 4 に記載の遊技機として、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段(例えば、クリアスイッチ)を備え、前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が前記所定条件を満たす場合には、前記全点灯表示状態とならずに前記設定値情報を表示する(例えば、図 8 - 22 に示すように、CPU 103 が設定値確認処理を実行する場合は、207SGSa015 と 207SGSa016 との実行後、207SGSa28 ~ 207SGSa030 が実行されて表示モニタ 207SG029 にベース値が表示される部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の確認を迅速に行うことができる。

30

【0394】

また、本実施の形態には、以下に示す発明 210SG も含まれている。つまり、従来、設定値の変更操作にもとづいて可動体の確認動作を実行するパチンコ遊技機として、例えば、特開 2017 - 189349 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2017 - 189349 号公報に記載されているパチンコ遊技機にあっては、設定値の変更中に可動体の確認動作を実行すると、作業者が該確認動作を見逃すことが考えられる。そこで、設定値の変更操作の終了後に再度確認動作を実行することが考えられるが、この場合は、1 回目の可動体の確認動作中に設定値の変更操作が終了すると、該変更操作が終了したタイミングから新たな可動体の確認動作が開始されることとなり、意図しない動作を可動体が行ってしまう虞があるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 210SG の手段 1 に記載の遊技機として、

40

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

動作可能に設けられた可動体(例えば、第 1 可動体 207SG321 と第 2 可動体 207SG322)と、

前記可動体の動作を制御する制御手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理を実行する部分)と、

複数の設定値(例えば、設定値としての 1 ~ 6)のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段(例えば、CPU 103 が図 8 - 22 に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

50

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し（例えば、図8-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONである場合に、CPU 103が設定値変更処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したときと前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図8-35に示すように、演出制御用CPU 120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図8-35（C）に示すように、演出制御用CPU 120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU 120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU 120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【0395】

更には、発明210SGの手段2に記載の遊技機として、

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU 120が第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103が図8-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し（例えば、図8-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONの場合にCPU 103が設定値確認処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図8-35に示すように、演出制御用CPU 120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知

10

20

30

40

50

コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化处理と第 2 可動体初期化处理とを順番に実行する部分)、前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が確認動作を行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない(例えば、図 8 - 3 5 (C) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第 2 可動体初期化处理中に演出制御用 CPU 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第 1 可動体初期化处理と第 2 可動体初期化处理とを実行しない部分) 10

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【 0 3 9 6 】

更には、発明 2 1 0 S G の手段 3 に記載の遊技機として、前記制御手段は、前記可動体が所定の原点位置に位置していないときには、前記可動体を前記原点位置に位置させるための復帰動作をさせるための復帰動作制御(例えば、非検出時動作制御)を、前記確認動作制御を実行する前に実行可能であって、前記復帰動作中において前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該復帰動作の終了後に前記確認動作制御を実行する(例えば、第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理において、非検出自動動作制御を終了した後に実動作確認動作制御を実行する部分) 20

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【 0 3 9 7 】

更には、発明 2 1 0 S G の手段 4 に記載の遊技機として、前記制御手段は、前記可動体が確認動作を行っているときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該確認動作の動作状況が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない(例えば、図 8 - 3 5 (C) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第 1 可動体初期化处理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第 2 可動体初期化处理の実行後に新たに第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理を実行しない部分) 一方、該確認動作の動作状況が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を実行する(例えば、図 8 - 3 5 (B) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第 1 可動体初期化处理が終了し、第 2 可動体初期化处理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第 2 可動体初期化处理の終了後に新たに第 1 可動体初期化处理と第 2 可動体初期化处理とを順番に実行する部分) 30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【 0 3 9 8 】

更には、発明 2 1 0 S G の手段 5 に記載の遊技機として、複数の前記可動体を備え、前記制御手段は、前記可動体の各々について前記確認動作制御を順次実行可能であって(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 顔伝い初期化处理と第 2 可動体初期化处理とを順番に実行する部分) 40

前記可動体の全てについて前記確認動作が終了していないときに前記設定状態または前記

10

20

30

40

50

確認状態が終了した場合には、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図 8 - 35（C）に示すように、演出制御用 CPU 120 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第 1 可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第 2 可動体初期化処理の実行後に新たに第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行しない部分）一方、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を前記可動体の各々について実行する（例えば、図 8 - 35（B）に示すように、演出制御用 CPU 120 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第 1 可動体初期化処理が終了し、第 2 可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第 2 可動体初期化処理の終了後に新たに第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

10

【0399】

以上、本実施の形態における特徴部 207SG を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0400】

20

例えば、前記実施の形態の特徴部 207SG では、遊技情報表示部 207SG200 を、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A、第 2 特別図柄表示装置 207SG004B、第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留表示器 207SG025B、普通図柄表示器 207SG020、普図保留表示器 207SG025C、ラウンド表示器 207SG131、右打ちランプ 207SG132、確変ランプ 207SG133、時短ランプ 207SG134 から構成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部 207SG200 は、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とを含まなくとも含んでいればよい。

【0401】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG では、CPU 103 が設定値変更処理を実行中（設定値変更状態）である場合と設定値確認処理を実行中（設定値確認状態）である場合とで第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU 103 が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B との点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

30

【0402】

40

また、前記実施の形態の特徴部 207SG では、設定値変更状態や設定値確認状態では、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントを点灯させることによって、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B の表示態様（点灯態様）を第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B が変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B の表示態様（点灯態様）は、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A や第 2 特別図柄表示装置 207SG004B が変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第 1 特別図柄表示装

50

置 2 0 7 S G 0 0 4 A や第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

【 0 4 0 3 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G において、設定値変更状態や設定値確認状態では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B と構成する全セグメント及びラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成する 1 のセグメントの点灯、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 及び第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B とを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成する 1 のセグメントの点灯、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 の点滅、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B とを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

10

【 0 4 0 4 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G において、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうち 1 のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 8 - 6 に示す大当り種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【 0 4 0 5 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機 1 にエラー報知用の L E D を個別に設け、該 L E D を点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

20

【 0 4 0 6 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G においては、パチンコ遊技機 1 にベース値を表示するための表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 を備える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 には表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 を備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機 1 に表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 を備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

30

【 0 4 0 7 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第 1 可動体初期化处理の実行中であるか否か、つまり、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、新たな第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理を実行するか否かは、各可動体の動作距離や各可動体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。

40

【 0 4 0 8 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 を構成する第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、ラウンド表示器 2 0 7 S G 0 1 3 1、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 を構成する第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、ラウンド表示器 2 0 7 S G 0 1 3 1、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 等は、パ

50

チンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

【 0 4 0 9 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 を構成する第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、ラウンド表示器 2 0 7 S G 0 1 3 1、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

10

【 0 4 1 0 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御とを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

20

【 0 4 1 1 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 を構成する第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機 1 の所定箇所（例えば、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機 1 について熟知していない遊技場の店員等が、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 の点灯や点滅をパチンコ遊技機 1 の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

30

【 0 4 1 2 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G の遊技制御メイン処理では、図 8 - 2 0 に示すように、2 0 7 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが ON であると判定した場合（2 0 7 S G S a 0 0 8 ; Y）や 2 0 7 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後に R A M クリア処理（2 0 7 S G S a 0 0 9）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該 R A M クリア処理は、2 0 7 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが ON であると判定した場合（2 0 7 S G S a 0 0 8 ; Y）や 2 0 7 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、2 0 7 S G S a 0 1 4 において R A M クリアフラグがセットされていると判定した場合（2 0 7 S G S a 0 1 4 ; Y）に実行してもよい。

40

【 0 4 1 3 】

〔特徴部 0 0 5 F , 0 0 6 F に関する説明〕

本実施の形態の特徴部 0 0 5 F , 0 0 6 F について説明する。特徴部 0 0 5 F , 0 0 6 F

50

においては、通常状態（大当り遊技状態、確変状態、および時短状態を除く遊技状態）におけるベース値を表示モニタ 207SG029 に表示させる表示モニタ処理について説明する。特徴部 005F は、図 9 - 1，図 9 - 2 などを用いて説明する。特徴部 006F は、図 10 などを用いて説明する。

【0414】

特徴部 005F においては、試験信号の生成のために用いる試験用フラグに基づき、通常状態であることを判定する処理を含む表示モニタ処理について説明する。特徴部 006F においては、特図プロセスフラグ、確変フラグおよび時短フラグに基づき、通常状態であることを判定する処理を含む表示モニタ処理について説明する。

【0415】

〔特徴部 005F に関する説明〕

本実施の形態の特徴部 005F について説明する。特徴部 005F においては、図 8 - 17（A）に示すように、表示モニタ 207SG029 にベース値を表示する。以下、ベース値の算出方法などについて説明する。

【0416】

図 9 - 1（A）はベース値の算出方法について説明する図であり、図 9 - 1（B）は遊技状態ごとのデータ更新について説明する図である。本実施の形態の特徴部 005F におけるベース値とは、遊技領域に発射された遊技球数（発射球数、アウト数）に対する各入賞口への遊技球の入賞による払い出し球の合計数（賞球数）が占める割合である。ベース値には、通常状態（低確低ベース状態）におけるベース値（通常状態ベース）と、全遊技状態におけるベース値（総ベース）とがある。

【0417】

ここで、パチンコ遊技機 1 の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機 1 外に排出するためのノズル（排出口）が設けられている。ノズル内には、パチンコ遊技機 1 内から排出される遊技球を検出する（すなわち、遊技領域に発射された遊技球が検出される）ための排出口スイッチ 005F070（図 8 - 1、図 8 - 2 参照）が設けられている。スイッチ回路 110 は、排出口スイッチ 005F070 からの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。発射球数（アウト数）は、排出口スイッチ 005F070 の検出信号に基づいて計数される。なお、発射球数は、次のように計測してもよい。打球発射装置から発射された遊技球は発射ルール上の発射路を通じて遊技領域に発射されるが、発射ルール上にセンサを設けて遊技領域に発射された発射球数（アウト数）を計測するようにしてもよい。たとえば、その際、遊技領域に発射された遊技球が計測可能となるように（ファール球を計測しないように）、発射ルール上に設けられている戻り球を防止する部分にセンサを設置してもよい。

【0418】

図 9 - 1（A）に示すように、通常状態におけるベース値（通常状態ベース）は、通常状態において遊技領域に発射された遊技球数（通常状態発射球数）に対する、通常状態において払い出された賞球合計数（通常状態賞球数）が占める割合である。また、全遊技状態（電源投入後における全ての種類の遊技状態）におけるベース値（総ベース）は、全遊技状態において遊技領域に発射された遊技球数（総発射球数）に対する、全遊技状態において払い出された賞球合計数（総賞球数）が占める割合である。

【0419】

CPU103 は、図 4 の遊技制御用タイマ割り込み処理において表示モニタ処理を実行する。ベース値は、表示モニタ処理において、全遊技状態のアウト 6000 球毎に算出される。表示モニタ 207SG029 には、図 8 - 17（B）および図 8 - 17（C）に示すように、全遊技状態のアウト 6000 球毎の通常状態で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベース L と、全遊技状態における 1 回目のアウト 6000 球毎の通常状態で算出されたベース値であるベース 1 などが表示可能である。

【0420】

10

20

30

40

50

ベース値の算出に用いられる通常状態発射球数、通常状態賞球数、総発射球数、および総賞球数のデータ（以下、「表示モニタ用データ」と称する）は、RAM 102の所定領域に格納される。図9-1（B）に示すように、これらのデータは遊技状態ごとに更新される。

【0421】

具体的には、総発射球数のデータは、表示モニタ処理において、遊技球が排出口スイッチ005F070により検出されるたびに（つまり、遊技領域への発射毎に）1加算されてデータが更新され、RAM 102の所定領域に格納される。また、総賞球数のデータは、表示モニタ処理において、入賞による払い出しが発生するたびに払い出された賞球数が加算されてデータが更新され、RAM 102の所定領域に格納される。すなわち、総発射球数および総賞球数は、通常状態および通常状態以外の遊技状態においてもデータ更新されることになる（図9-1（B）参照）。

10

【0422】

これに対して、通常状態発射球数は、表示モニタ処理において、通常状態において遊技球が排出口スイッチ005F070により検出されるたびに（つまり、遊技領域への発射毎に）1加算されてデータが更新され、RAM 102の所定領域に格納される。また、通常状態賞球数のデータは、表示モニタ処理において、通常状態において入賞による払い出しが発生するたびに払い出された賞球数が加算されてデータが更新され、RAM 102の所定領域に格納される。すなわち、通常状態発射球数および通常状態賞球数は、通常状態においてデータ更新されるが、通常状態以外の遊技状態においてはデータ更新されない（図9-1（B）参照）。

20

【0423】

また、表示モニタ処理において、上記データ更新時に、更新された各種データ（RAM 102の所定領域に格納された表示モニタ用データ）に不整合が生じていないかをチェックするデータチェック処理を行う。データチェック処理においては、通常状態発射球数と総発射球数とが、予め定められた関係になっているか否かを判定する。そして、予め定められた関係になっていないと判定された場合は、RAMクリアフラグをONに設定する。そして、RAMクリアフラグがON状態であることに基づいて、RAM 102に記憶された所定領域の情報が初期化される。

【0424】

ここで、「予め定められた関係になっていない」とは、「通常状態発射球数が総発射球数を超える」ことを指す。総発射球数は、通常状態以外でも更新されるデータであるため、通常状態発射球数が総発射球数を超えることは有り得ない。このため、CPU 103は、通常状態発射球数が総発射球数を超える場合には、RAM 102に記憶されたデータに何らかのデータ異常が発生していると判断して、RAMクリア処理を実行するようにしている。

30

【0425】

RAMクリアフラグをON状態になったときは、CPU 103は、次のようにしてRAMクリア処理を実行させる。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理のメイン側エラー処理（S22）において、RAMクリアフラグがON状態であるときに、RAMクリア処理を実行するようにする。これにより、図8-21に示すように、RAMクリア処理において、RAM 102に記憶された所定領域の情報が初期化されることになる。

40

【0426】

また、例えば、RAMクリアフラグをON状態になったときは、CPU 103は、次のようにしてRAMクリア処理を実行させるようにしてもよい。コマンド制御処理（S27）において、RAMクリアフラグがON状態であるときに、演出制御基板12に対して、RAM異常を特定可能な演出制御コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU 120は、当該コマンドに基づきRAM異常であることを報知させるようにしてもよい。そして、遊技場の店員などが所定の操作（電源の再投入など）を行うことによって、RAMクリアフラグに基づきRAMクリア処理を実行させるようにしてもよい。

50

【 0 4 2 7 】

次に、表示モニタ処理において、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する処理などについて説明する。本実施の形態の特徴部 0 0 5 F においては、遊技状態が通常状態であるか否かの判定を行う際には、試験用フラグを用いる。

【 0 4 2 8 】

図 9 - 2 は、試験用フラグに基づき遊技状態が通常状態であるか否かを判定する処理について説明するための図である。図 9 - 2 に示すように、表示モニタ処理において、試験用信号処理に用いられる試験用フラグに基づき通常状態フラグが設定される。そして、表示モニタ処理において、通常状態フラグを用いて遊技状態が通常状態であるか否かを判定する。以下、詳細に説明する。

10

【 0 4 2 9 】

特徴部 0 0 5 F においては、主基板 1 1 には、主基板 1 1 上で伝送される各種の試験用信号を外部試験装置でモニタするための試験用コネクタ（図示なし）が設置されている。C P U 1 0 3 は、各種の試験用信号を I / O 1 0 5 を介して試験用コネクタへ出力するための試験信号出力処理を実行する。試験信号出力処理は、図 4 の遊技制御用タイマ割り込み処理において実行される処理である。試験信号は、遊技機の性能確認のために用いられる信号であって、試験機関における外部試験装置が遊技機の動作や状態の検査（形式試験）を行うことを可能とする信号である。

【 0 4 3 0 】

試験用コネクタにおいては、信号出力端子の各ピンに対応する出力信号が予め定められている。このため、遊技機の試験を行う際には、試験用コネクタに対応するコネクタが設けられた信号出力用ケーブルを試験用コネクタに接続することで複数の試験用信号を一括して外部出力させることができる。これにより、打玉の発射に関する適合性試験や、賞球の払出しに関する適合性試験、普通電動役物（例えば可変入賞球装置 6 B 等）に関する適合性試験などからなる形式試験を容易に行うことができる。

20

【 0 4 3 1 】

試験信号には、遊技状態を特定可能な試験用信号 A ~ G が含まれる。試験用信号 A は、役物連続作動装置作動中信号である。役物連続作動装置作動中信号は、大当り遊技状態に制御されている期間中に O N 状態となる。

【 0 4 3 2 】

試験用信号 B は、普通図柄 1 高確率状態信号である。普通図柄 1 高確率状態信号は、普通ゲームにおける表示結果が「普通当り」となる確率が通常状態よりも高い状態中に O N 状態となる。

30

【 0 4 3 3 】

試験用信号 C は、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号である。普通図柄 1 変動時間短縮状態信号は、普通図変動時間が通常状態よりも短縮された状態中に O N 状態となる。

【 0 4 3 4 】

試験用信号 D は、特別図柄 1 高確率状態信号である。特別図柄 1 高確率状態信号は、第 1 特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高い状態中に O N 状態となる。試験用信号 E は、特別図柄 2 高確率状態信号である。特別図柄 2 高確率状態信号は、第 2 特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高い状態中に O N 状態となる。

40

【 0 4 3 5 】

試験用信号 F は、特別図柄 1 変動時間短縮状態信号である。特別図柄 1 変動時間短縮状態信号は、第 1 特図ゲームにおける特図変動時間が通常状態よりも短縮された状態中に O N 状態となる。試験用信号 G は、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号である。特別図柄 2 変動時間短縮状態信号は、第 2 特図ゲームにおける特図変動時間が通常状態よりも短縮された状態中に O N 状態となる。

【 0 4 3 6 】

なお、試験用信号には、上記 A ~ F 以外の信号も含まれる。例えば、発射検出スイッチの

50

検出による発射球信号や、始動口スイッチの検出による始動入賞信号などが含まれる。

【0437】

これらの試験用信号は、RAM 102の所定領域に格納された試験用フラグに基づき生成される。試験用フラグは、試験用信号処理において試験信号の生成のために用いられる専用フラグである。試験用信号A～Gは、それぞれ試験用フラグA～Gに基づき生成される。

【0438】

例えば、試験用信号A（役物連続作動装置作動中信号）は、試験用フラグA（役物連続作動装置作動中フラグ）に基づき生成される。試験用フラグA（役物連続作動装置作動中フラグ）は、試験用信号処理において、大当り遊技状態に制御されている期間中にON状態に設定される。試験用信号Aは、試験用フラグAがONに設定されているときにON状態となり、試験用フラグAがOFFに設定されているときにOFF状態となる。すなわち、試験用信号A（役物連続作動装置作動中信号）は、大当り遊技状態に制御されている期間中にON状態となる。試験信号B～Gについても同様である。

10

【0439】

このように、試験用フラグは、試験用信号処理において、大当り遊技状態などの各種状態に基づき設定が行われ、試験用信号を生成するために用いられる。さらに、試験用フラグは、表示モニタ処理において、遊技状態が通常状態であるか否かを判定するためにも用いられる。

【0440】

具体的には、表示モニタ処理において、RAM 102に格納された試験用フラグA～Gに基づき、通常状態フラグを設定する。通常状態フラグは、試験用フラグA～GのいずれもがON状態でないときに、ONに設定される。また、通常状態フラグは、試験用フラグA～GのいずれかがON状態となったときに、OFFに設定される。

20

【0441】

本実施の形態においては、大当り遊技状態、確変状態、および時短状態のいずれかである場合に、試験用フラグA～Gのうちの少なくとも1つ以上のフラグがONとなる。このため、試験用フラグA～GのいずれもがON状態でないときには、通常状態であると判定することができる。

【0442】

次に、表示モニタ処理においては、通常状態フラグを用いて遊技状態が通常状態であるか否かを判定するとともに、ベースを算出する。算出方法は、図9-1において説明した通りである。

30

【0443】

このように、表示モニタ処理においては、遊技状態を特定可能な試験信号の生成のために用いた情報である試験用フラグA～Gに基づいて通常状態を特定し、通常状態発射球数に対する通常状態賞球数の割合である通常状態ベースを算出し、当該通常状態ベースが表示モニタ207SG029に表示される。

【0444】

また、特徴部005Fにおいては、試験用信号処理において特定命令を使用しないようにしている。具体的には、特定命令は、CALL命令、RST命令、LDQ命令である。以下、特定命令を含む命令について説明する。

40

【0445】

上述のようにCPU 103は、ROM 101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理を行う。CPU 103が実行するプログラムは、プログラム全体の進行を管理するメインルーチンと、他のプログラムの実行中に呼び出されるサブルーチンとを含む。CPU 103にROM 101に記憶されたプログラムを呼び出して実行させる呼出命令として、上述の特定命令が含まれる。

【0446】

CALL命令は、メインルーチンまたはサブルーチンにおいて指定されたアドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行させる命令である。CPU 103は、CALL命令

50

によりサブルーチンを呼び出す場合には、呼び出し元のアドレスをスタック領域に格納し、指定されたアドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行する。そして、当該サブルーチンの終了後、スタック領域に格納されている呼び出し元のアドレス、すなわちCALL命令を実行した呼び出し元のメインルーチンまたはサブルーチンのプログラムに復帰する。

【0447】

また、CALL命令は、通常のCALL命令と、特殊なCALL命令であるCALLV命令と、を含む。通常のCALL命令は、上位アドレス及び下位アドレスの双方を指定して指定された上位アドレス及び下位アドレスによりアドレスを特定してサブルーチンを呼び出す命令であるのに対して、CALLV命令は、下位アドレスのみを指定することで、ROM101の所定領域（ベクタテーブル領域）に「予め設定された上位アドレス」及び指定された下位アドレスによりアドレスを特定してサブルーチンを呼び出す命令であり、通常のCALL命令に比較して少ないデータ量でサブルーチンを呼び出すことが可能となる。

10

【0448】

RST命令は、「予め定められた複数の特定アドレス」に対応する値を指定することで、指定された値に対応する特定アドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行させる命令であり、上記した通常のCALL命令やCALLV命令に比較して少ないデータ量でサブルーチンを呼び出すことが可能となる。

【0449】

LD命令は、メインルーチンまたはサブルーチンにおいて指定されたアドレスに格納されたデータを指定されたレジスタに読み出す命令である。メイン制御部41は、LD命令により指定されたアドレスに格納されたデータを読み出し、LD命令により指定されたレジスタに読み出したデータを格納する。

20

【0450】

また、LD命令は、通常のLD命令と、特殊なLD命令であるLDQ命令と、を含む。通常のLD命令は、上位アドレス及び下位アドレスの双方を指定して指定された上位アドレス及び下位アドレスによりROM101またはRAM102の特定領域に格納されているデータを読み出す命令であるのに対して、LDQ命令は、下位アドレスのみを指定することで、RAM102の内部機能レジスタ領域における特別なレジスタ（Qレジスタ）に「予め設定された上位アドレス」及び指定された下位アドレスによりアドレスを特定してROM101またはRAM102の特定領域に格納されているデータを読み出して指定されたレジスタに読み出したデータを格納する命令であり、通常のLD命令に比較して少ないデータ量で所定のデータを所定のレジスタに格納することが可能となる。

30

【0451】

ここで、CPU103が実行するプログラムには、遊技の進行に係わるプログラムと遊技の進行に係わらないプログラムとが含まれる。遊技の進行に係わるプログラムとは、当該プログラムに基づく処理を実行しないと、遊技の進行に支障をきたす（遊技の結果に影響を与える）処理を実行するためのプログラムである。遊技の進行に係わるプログラムは、ROM101の遊技プログラム領域（たとえば、0000H～）に格納されており、「領域内プログラム」とも称する。

40

【0452】

遊技の進行に係わるプログラムには、遊技制御用タイマ割込み処理において実行される特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理を実行するプログラムなどが含まれる。遊技の進行に係わるプログラムに用いられるデータは、RAM102の遊技RAM領域（たとえば、F000H～）に格納されている。

【0453】

一方、遊技の進行に係わらないプログラムとは、当該プログラムに基づく処理を実行しなかったとしても、遊技の進行に支障をきたすことがない（遊技の結果に影響を与えない）処理を実行するためのプログラムである。遊技の進行に係わらないプログラムは、ROM101の遊技プログラム領域とは異なる非遊技プログラム領域（たとえば、2000H～

50

）に格納されており、「領域外プログラム」とも称する。遊技の進行に係わらないプログラムには、試験用信号処理や表示モニタ処理を実行するプログラムなどが含まれる。たとえば、試験用信号処理は、型式試験のための試験信号を出力するための処理であって、当該処理を実行しなかったとしても遊技の進行に支障をきたすことはない。遊技の進行に係わらないプログラムに用いられるデータは、RAM 102の遊技RAM領域とは異なる非遊技RAM領域（たとえば、F300H～）に格納されている。

【0454】

遊技の進行に係わるプログラムの中には、使用頻度が高いものや、単純なプログラムとは異なりデータ同士を足し合わせる複雑な演算処理を行うなど、通常のプログラム上の命令では存在しない処理を行うものがある。このため、このような処理をサブルーチン化することでプログラム容量の圧縮を行っている。そして、これらのサブルーチンは、CALL V命令などの各種命令によって呼び出されて使用される。

10

【0455】

遊技の進行に係わるプログラムのうち特に使用頻度の高いサブルーチンは、ROM 101の遊技RAM領域（0000H～）のうち先頭アドレスが特定値（たとえば、00H）となる領域に格納されている。上述のCALL V命令における「上位アドレス」には、特定値が設定されている。また、RST命令における「特定アドレス」の領域には、遊技の進行に係わるプログラムのサブルーチンの記憶アドレス中の先頭アドレスが格納されている。また、RAM 102に格納された遊技の進行に係わるプログラムに用いられるデータのうち特に使用頻度の高いデータを、遊技RAM領域（F000H～）のうち先頭アドレスが特定値（たとえば、F0H）となる領域に格納するとともに、当該特定値をQレジスタに遊技データの「上位アドレス」として設定している。

20

【0456】

以上説明したように、アドレスを設定することで、遊技の進行に係わるプログラムにおいて特定命令であるCALL V命令、RST命令、LDQ命令が使用される。このようにすることで、少ないデータ量で遊技の進行に係わるプログラムのサブルーチンを呼び出すことができるとともに、少ないデータ量で当該プログラムに用いられる遊技データを読み出して所定のレジスタに格納することができる。

【0457】

一方で、試験信号処理を実行する遊技の進行に係わらないプログラムにおいては、次のような理由から、特定命令を使用しないようにしている。たとえば、CALL V命令を例に挙げて説明すると、先に説明したように、CALL V命令における「上位アドレス」には、遊技プログラム領域（0000H～）内のある領域を指し示す特定値（たとえば、「00」）が設定されている。これに対して、試験信号処理を実行するプログラムは、遊技プログラム領域とは異なる領域である非遊技プログラム領域（2000H～）に格納されている。このように両者は格納されている領域が異なるため、試験信号処理においてCALL V命令を実行しようとした場合、特定値を変更する処理が必要となる（たとえば、特定値「00」を「20」に変更）。

30

【0458】

そして、その後、遊技の進行に係わるプログラムにおいて、CALL V命令を実行しようとした場合、特定値を元に戻す処理が必要となる（たとえば、特定値「20」を「00」に戻す）。しかし、CALL V命令によって少ないデータ量でプログラムのサブルーチンを呼び出すようにしているにも関わらず、このように特定値を変更して元に戻す処理をさせてしまうと、無駄にプログラム容量を増加させてしまい、かえってプログラム容量を圧迫させてしまうことになる。また、万が一、特定値を変更して元に戻す処理に失敗してしまった場合には、遊技の進行に係わるプログラムのうち特に使用頻度の高いサブルーチンを実行することができなくなってしまい、遊技の進行に重大な障害が発生する可能性がある。

40

【0459】

また、LDQ命令を試験信号処理において使用する場合も同様である。LDQ命令におけ

50

る「上位アドレス」には、遊技RAM領域（F000H～）内のある領域を指し示す特定値（たとえば、「F0」）が設定されている。これに対して、試験信号処理を実行するプログラム（遊技の進行に係わらないプログラム）に用いられるデータは、遊技RAM領域とは異なる領域である非遊技RAM領域（たとえば、F300H～）に格納されている。このため、試験信号処理においてLDQ命令を実行する場合、特定値を変更し、さらに元に戻す処理が必要となる（たとえば、特定値「F0」を「F3」に変更し、さらに「F3」を「F0」に戻す）。このような処理を実行することで、上記同様、プログラム容量を圧迫させてしまう上に、当該処理に失敗した場合は、遊技の進行に重大な障害が発生する可能性がある。

【0460】

以上説明したように、遊技の進行に係わらない試験用信号処理において特定命令を使用しないようにすることで、プログラム容量を圧迫させてしまうことがなく、遊技の進行に重大な障害が発生する可能性を回避することができる。これにより、安定してプログラムを実行することができるようになる。

【0461】

図9-1および図9-2に示す表示モニタ処理により、以下のような効果を得ることができる。

【0462】

（1）図9-2に示すように、表示モニタ処理においては、遊技状態を特定可能な試験信号の生成のために用いた情報である試験用フラグA～Gに基づいて通常状態を特定し、通常状態発射球数に対する通常状態賞球数の割合である通常状態ベースを算出し、当該通常状態ベースが表示モニタ207SG029に表示される。これにより、試験信号の生成のために用いた試験用フラグA～Gを通常状態の特定のために利用することにより、通常状態ベースを表示モニタ207SG029表示させることができる。

【0463】

（2）図9-1（B）に示すように、表示モニタ処理において、通常状態において遊技領域に発射された通常状態発射球数と、全ての遊技状態において遊技領域に発射された総発射球数とを更新し、遊技状態が通常状態ではない場合には、通常状態発射球数を更新しない一方で、総発射球数を更新する。このようにすることで、全遊技状態におけるベース（総ベース）を算出するための総発射球数と、通常状態におけるベース（通常状態ベース）を算出するための通常状態発射球数とを正確に算出することができるため、的確に遊技状態ごとのベースを算出することができる。

【0464】

（3）図9-2に示すように、試験用信号処理において試験信号を生成する際には、特定命令（CALLV命令、RST命令、LDQ命令）を実行しないため、安定してプログラムを実行させることができる。

【0465】

（特徴部005Fに関する変形例）

以上、特徴部005Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部005Fの変形例について説明する。

【0466】

（1）表示モニタ207SG029に表示するベース値は、アウト6000球毎に算出されるベースL₁～3（図8-17（C）参照）に限らず、アウト60000球毎に算出されるものであってもよい。また、通常状態におけるベース値であるベースL₁～3に限らず、全遊技状態におけるベース値を表示モニタ207SG029に表示させるものであってもよい。また、大当り遊技状態、時短状態、確変状態などの各種遊技状態におけるベース値を表示モニタ207SG029に表示させるものであってもよい。

【0467】

（2）また、表示モニタ207SG029に表示する通常状態ベースは、算出された数

10

20

30

40

50

値（通常状態発射球数に対する通常状態賞球数が占める割合）をそのまま表示させるようにしたが、これに限らず、算出された通常状態ベースを加工したデータであってもよい。例えば、５％未満であるときにＡと表示させ、２５％以上５０％未満であるときにＢと表示させ、５０％以上７５％未満であるときにＣと表示させ、７５％以上であるときにＤと表示させるようにしてもよい。

【０４６８】

（３）図９－１に示したように、表示モニタ処理において、通常状態発射球数が総発射球数とを比較し、通常状態発射球数が総発射球数を超える場合には、ＲＡＭクリアフラグをＯＮに設定ようにした。しかし、ＲＡＭ１０２に記憶されたデータにデータ異常が発生していることを判断する方法は、上記に限らず、次のようなものであってもよい。例えば、通常状態賞球数と総賞球数とを比較し、通常状態賞球数が総賞球数を超える場合は、ＲＡＭクリアフラグをＯＮに設定することで、ＲＡＭ１０２の所定領域を初期化するようにしてもよい。

10

【０４６９】

（４）また、ＲＡＭクリア処理を実行する際には、図８－２１（Ｂ）に示したように、設定値およびＲＡＭクリアフラグを除くアドレスの内容をクリアするものに限らず、表示モニタ用データが格納されている領域のみをクリアするものであってもよい。

【０４７０】

（５）図９－１に示したように、表示モニタ処理において、ＲＡＭ１０２に格納された試験用フラグＡ～Ｇに基づき、通常状態フラグを設定するようにした。しかし、試験用フラグＡ（役物連続作動装置作動中信号）に代えて、特別図柄１当りフラグ（特別図柄１当り信号）および特別図柄２当りフラグ（特別図柄２当り信号）により大当り遊技状態を特定するようにしてもよい。特別図柄１当り信号は、第１特図ゲームに基づき大当り遊技状態への制御中にＯＮ状態となる。特別図柄２当り信号は、第２特図ゲームに基づき大当り遊技状態への制御中にＯＮ状態となる。具体的には、特別図柄１当りフラグ、特別図柄２当りフラグおよび試験用フラグＢ～ＧのいずれもがＯＮ状態でないときに通常状態フラグをＯＮ設定にすればよい。

20

【０４７１】

（６）また、これに限らず、通常状態を特定可能な信号用フラグであればどのようなものを用いてもよい。また、ＣＰＵ１０３が実行する処理内で使用されるデータやフラグであって、通常状態を特定可能なものであればどのようなものを用いてもよい。

30

【０４７２】

（７）上述した遊技機１は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンであってもよい。

【０４７３】

〔特徴部００６Ｆに関する説明〕

本実施の形態の特徴部００６Ｆについて説明する。特徴部００６Ｆにおいても、特徴部００５Ｆと同様に、ベース値を算出し、表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示する。ベース値の算出方法などについては、図９－１を用いた説明と同じであるのでここでは説明を省略する。また、特徴部００５Ｆに関する変形例において説明した事項についても、特徴部００６Ｆに適用可能である。

40

【０４７４】

図９－１（Ｂ）を用いて説明したように、ベース値の算出に用いるデータは、遊技状態が通常状態であるか否かによってデータの更新方法が異なる。特徴部００５Ｆにおいては、遊技状態が通常状態であるか否かの判定を行う際に試験用フラグを用いたが、特徴部００６Ｆにおいては、遊技状態が通常状態であるか否かの判定を行う際に、前述した特図プロセスフラグなどを用いる。

【０４７５】

50

図 10 は、特図プロセスフラグなどに基づき遊技状態が通常状態であるか否かを判定する処理について説明するための図である。図 10 に示すように、表示モニタ処理において、通常状態フラグは、特図プロセスフラグ、時短フラグおよび確変フラグに基づき設定される。そして、表示モニタ処理において、通常状態フラグに基づき遊技状態が通常状態であるか否かを判定する。

【0476】

特図プロセスフラグは、遊技の進行状況を示すフラグであり、特別図柄プロセス処理（S25）の各処理において用いられるフラグである。CPU103 は、特図プロセスフラグに基づき遊技の進行を制御する。大当たり遊技状態に制御されているときは、特図プロセスフラグの値は“5”～“7”に設定される。

10

【0477】

また、時短フラグは、時短状態中に ON に設定されるフラグである。また、確変フラグは、確変状態中に ON に設定されるフラグである。時短フラグおよび確変フラグは、大当たり終了処理（S117）において ON に設定するか否かが判定され、特別図柄停止処理（S113）において OFF に設定するか否かが判定される。

【0478】

通常状態フラグは、特図プロセスフラグの値が“4”～“7”ではなく、時短フラグおよび確変フラグがいずれも ON 状態でないときに、ON 状態に設定される。

【0479】

通常状態（低確低ベース状態）は、大当たり遊技状態（特図プロセスフラグの値が“4”～“7”）、確変状態（確変フラグが ON 状態）、および時短状態（時短状態が ON 状態）を除く状態である。このため、特図プロセスフラグの値が“4”～“7”ではなく、時短フラグおよび確変フラグがいずれも ON 状態でないときには、通常状態であると判定することができる。

20

【0480】

次に、表示モニタ処理において、通常状態フラグを用いて遊技状態が通常状態であるか否かを判定するとともに、ベースを算出する。算出方法は、図 9 - 1 において説明した通りである。

【0481】

このように、表示モニタ処理において、遊技の進行状況を示す特図プロセスフラグを用いて通常状態を特定し、通常状態発射球数に対する通常状態賞球数の割合である通常状態ベースを算出し、当該通常状態ベースは表示モニタ 207SG029 に表示される。

30

【0482】

図 10 に示す表示モニタ処理により、以下のような効果を得ることができる。

【0483】

（1） 図 10 に示すように、表示モニタ処理においては、遊技の進行状況を示す特図プロセスフラグを用いて通常状態を特定し、通常状態発射球数に対する通常状態賞球数の割合である通常状態ベースを算出し、当該通常状態ベースが表示モニタ 207SG029 に表示される。これにより、遊技の進行状況を示す特図プロセスフラグを通常状態の特定のために利用することにより、通常状態ベースを表示モニタ 207SG029 に表示させることができる。

40

【0484】

（2） 図 10 に示すように、特図プロセスフラグと、遊技状態を判別するための時短フラグおよび確変フラグとに基づいて遊技状態が通常状態であるか否かが判定されるため、的確に通常状態であるか否かを特定することができる。

【0485】

（3） 図 9 - 2 に示すように、領域内プログラムである試験用信号処理において試験信号を生成する際には、領域内で使用される特定命令である LDQ、コール、リスタート命令などは実行しないため、試験用信号処理を領域外で完結するプログラムとすることができる。これにより、安定してプログラムを実行させることができる。

50

【 0 4 8 6 】

(4) 図 9 - 1 に示すように、表示モニタ処理において、通常状態において遊技領域に発射された通常状態賞球数と、全ての遊技状態において遊技領域に発射された総発射球数とを更新するとともに、通常状態発射球数が総発射球数を超えないか否かを判定する。また、通常状態発射球数が総発射球数を超える場合には R A M クリア処理が実行される。これにより、誤って算出された通常状態ベースが表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に表示されてしまうことを防止することができる。

【 0 4 8 7 】

(特徴部 0 0 6 F に関する変形例)

以上、特徴部 0 0 6 F を図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに
10
限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部 0 0 6 F の変形例について説明する。

【 0 4 8 8 】

(1) 図 1 0 に示したように、表示モニタ処理において、遊技の進行状況を示す特図プロセスフラグ、時短フラグおよび確変フラグに基づき、通常状態フラグを設定するようにした。しかし、これに限らず、C P U 1 0 3 が実行する処理内で使用されるデータやフラグ
20
であって、通常状態を特定可能なものであればどのようなものを用いてもよい。

【 0 4 8 9 】

たとえば、右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R に向けて遊技球の発射操作を行う遊技状態（右打ち状態）であることを特定可能なデータやフラグ（試験信号を生成するためのフラグや演出制御コマンドを生成するためのデータ等）を用いてもよい。この場合、右打ち状態以外の状態を通常状態と判定するようにしてもよい。右打ち状態は、大当り遊技状態あるいは大当り遊技状態後の時短状態に制御されているときや、後述の K T 機能を搭載するパチンコ遊技機において高確低ベース状態（高確状態かつ低ベース状態）に制御されているときなどに制御される状態である。
20

【 0 4 9 0 】

また、ガラス扉枠 2 0 7 S G 0 0 3 a の開放を指定するドア開放コマンドや、遊技の進行を停止させる遊技停止状態（エラー状態や設定確認状態等）を指定する遊技停止コマンドを生成するためのデータやフラグを用いてもよい。ドア開放状態や遊技停止状態においては、発射球数や賞球数を計数されないようにしてもよく、このような状態を除外して、通常状態を判定するようにしてもよい。
30

【 0 4 9 1 】

ここで、パチンコ遊技機には、K T 機能を搭載するものがある。K T とは、小当りタイムの略称である。K T 機では、所定条件の成立（ある特定の大当り後に制御される等）により通常状態よりも小当りになりやすい K T 状態に制御される。K T 状態では、主に第 2 特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態（出玉が増える状態）になる。

【 0 4 9 2 】

(2) 図 1 0 に示したように、通常状態フラグは、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” ~ “ 7 ”
40
ではなく、時短フラグおよび確変フラグがいずれも O N 状態でないときに、O N に設定されるようにした。しかし、これに限らず、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” ~ “ 1 0 ” ではなく、時短フラグおよび確変フラグがいずれも O N 状態でないときに、O N 設定されるようにしてもよい（特図プロセスフラグの値が “ 8 ” ~ “ 1 0 ” であるときは、小当たり遊技状態である）。このようにすることで、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に、小当たり遊技状態を除く通常状態におけるベース値を表示させることができる。

【 0 4 9 3 】

なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。
50

【符号の説明】

【 0 4 9 4 】

1 パチンコ遊技機、 4 A 第 1 特別図柄表示器、 4 B 第 2 特別図柄表示器、 5 演出表示装置、 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ、 1 2 0 演出制御用 C P U。

10

20

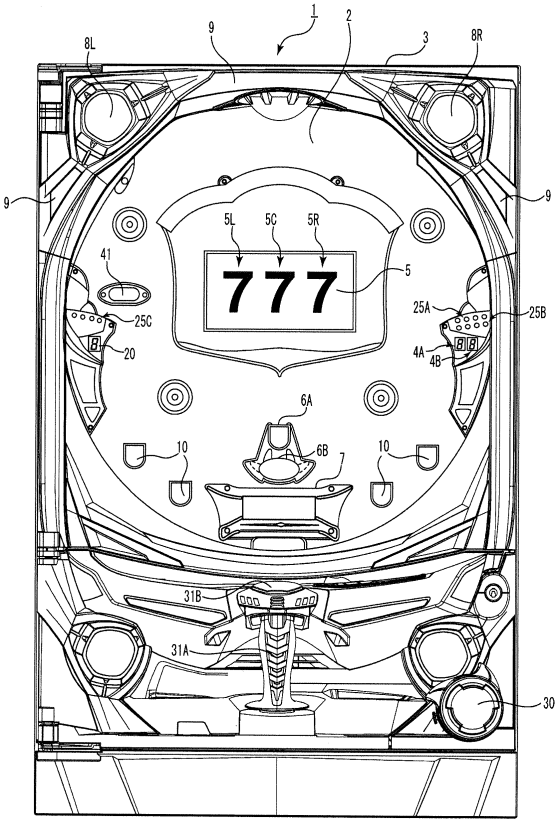
30

40

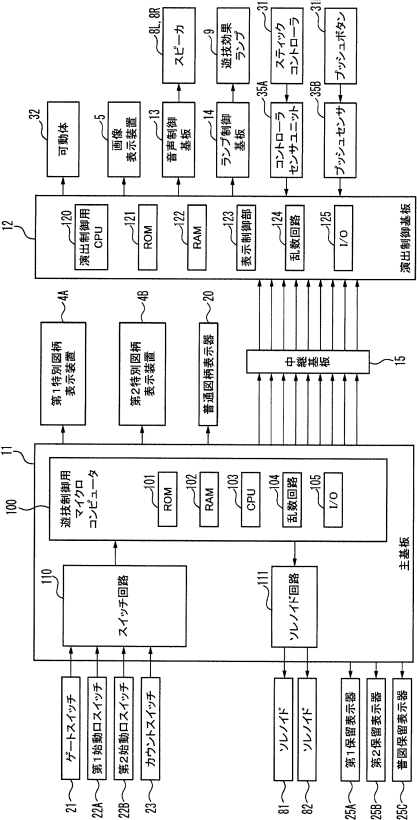
50

【図面】

【図 1】



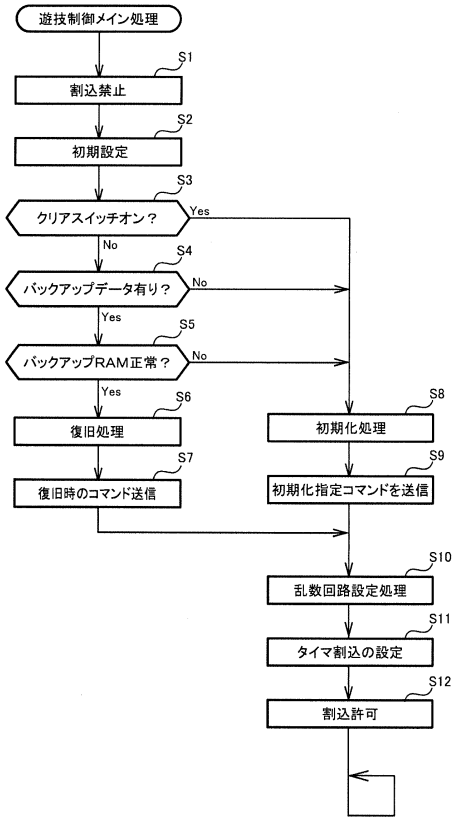
【図 2】



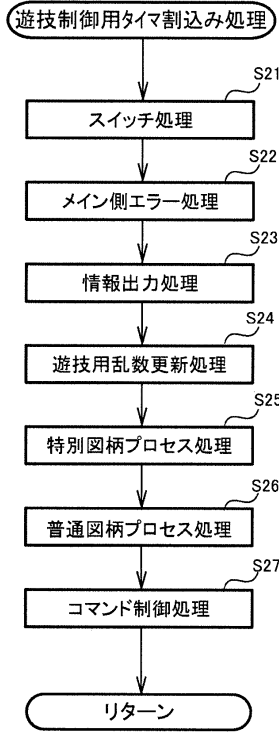
10

20

【図 3】



【図 4】

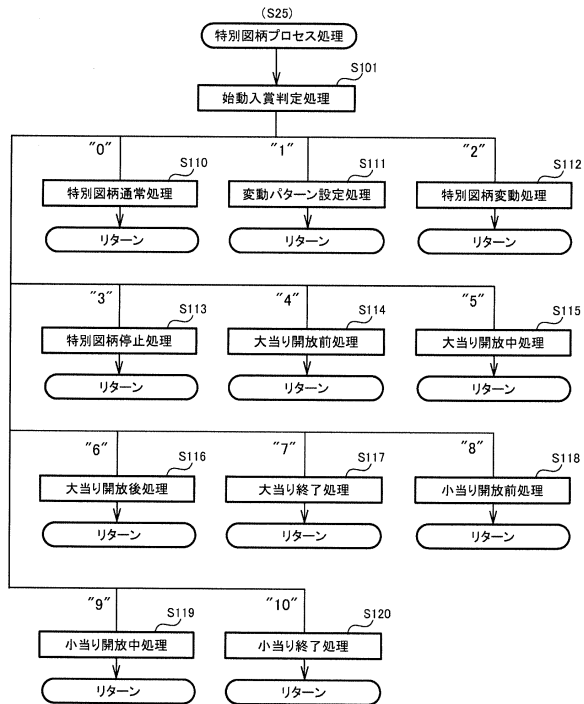


30

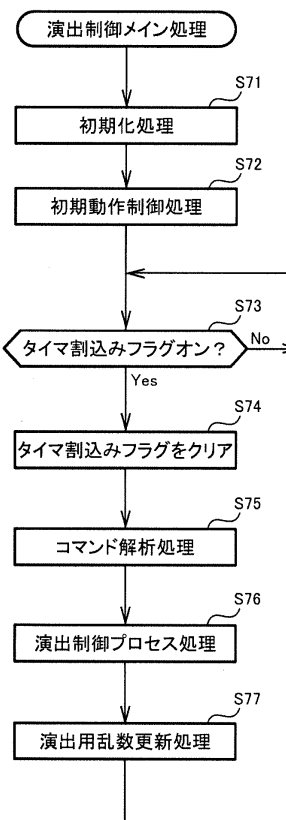
40

50

【 図 5 】



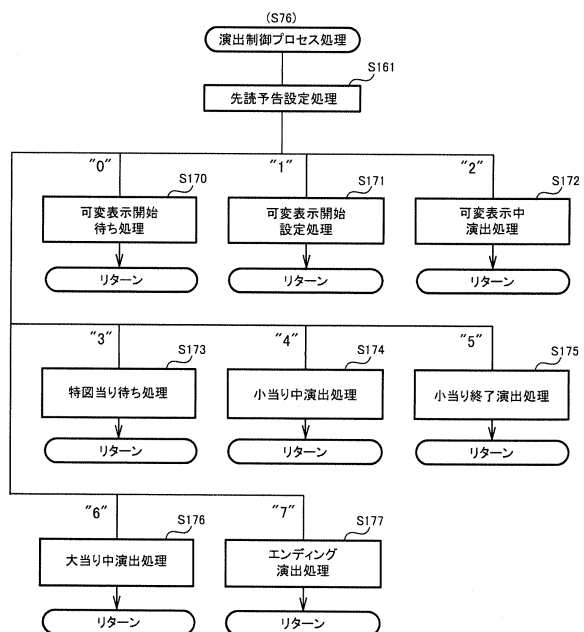
【 図 6 】



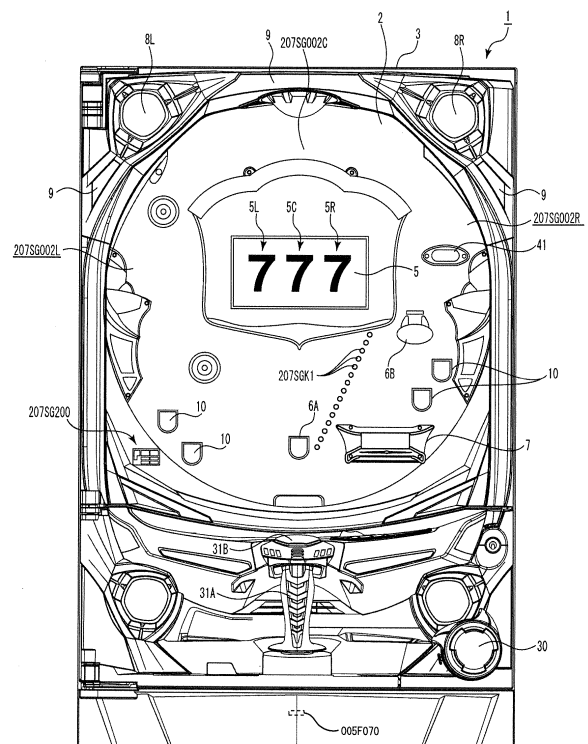
10

20

【圖 7】



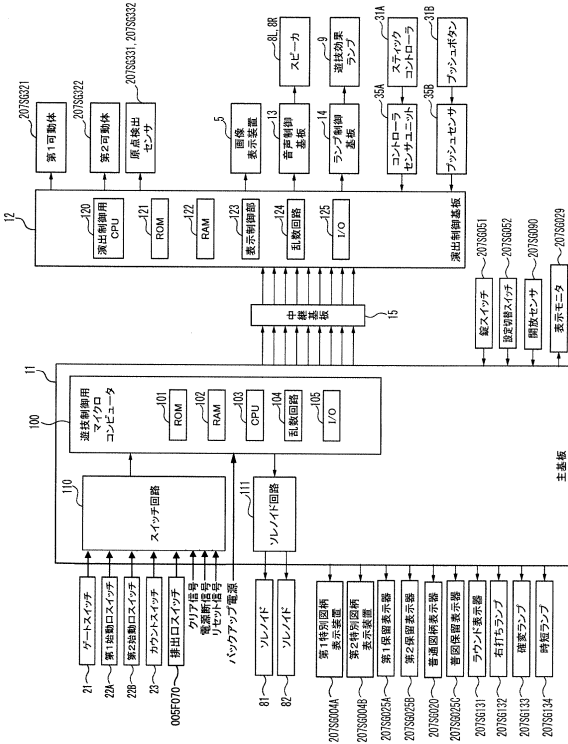
【 図 8 - 1 】



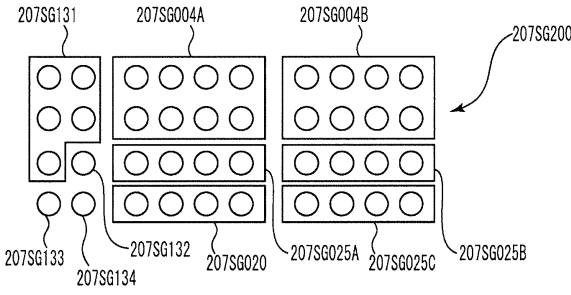
30

40

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



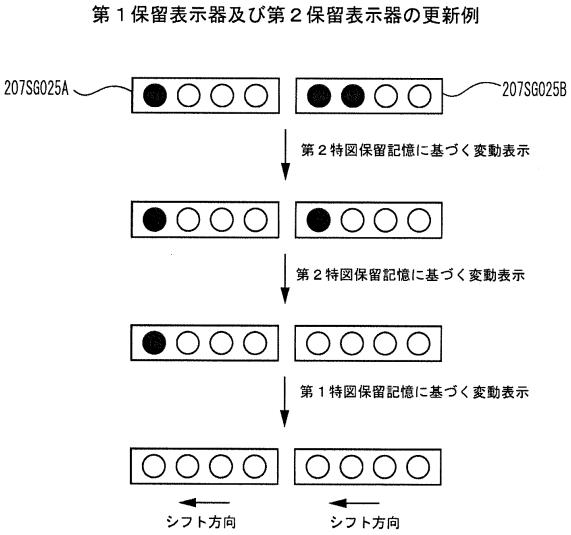
10

20

【図 8 - 4】

変動表示結果	第 1 特別図柄表示装置	第 2 特別図柄表示装置
大当り A		
大当り B		
大当り C		
小当り		
ハズレ		

【図 8 - 5】

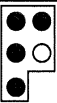
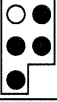



30

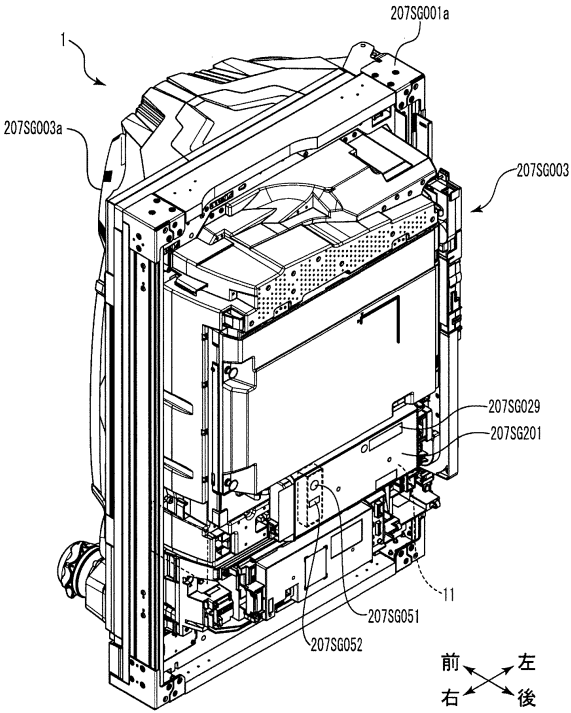
40

50

【図 8 - 6】

大当り種別	ラウンド表示器
大当り A	
大当り B	
大当り C	

【図 8 - 7】



10

20

【図 8 - 8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

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

【図 8 - 9】

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

30

40

50

【図 8 - 1 0】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PG1-1	4000	小当り

【図 8 - 1 1】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1346(確率:1/160)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 8 - 1 2】

(A)表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B)表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C)表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 8 - 1 3】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～229	100～209	100～189	100～169	100～149
大当りC	250～299	230～299	21～299	190～299	170～299	150～299

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	—
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

10

20

30

40

50

【図 8 - 1 4】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図 8 - 1 5】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1~400	1~380	1~360	1~340	1~320	1~300
スーパーPB1-2	401~850	381~835	361~820	341~805	321~790	301~775
スーパーPB1-3	851~997	836~997	821~997	806~997	791~997	776~997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1~200	1~180	1~160	1~140	1~120	1~100
スーパーPB1-2	201~550	181~510	161~470	141~430	121~390	101~350
スーパーPB1-3	551~997	551~997	471~997	431~997	391~997	351~997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りPCI-1	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

10

【図 8 - 1 6】

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1~450	1~430	1~410	1~390	1~370	1~350
ノーマルPA2-1	451~700	431~700	411~700	391~700	371~700	351~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-2	1~500	1~480	1~460	1~440	1~420	1~400
ノーマルPA2-1	501~700	481~700	461~700	441~700	421~700	401~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

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

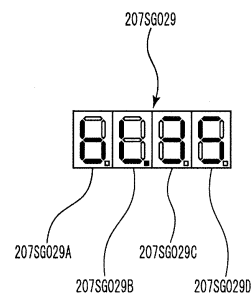
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-3	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(D) ハズレ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-4	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

【図 8 - 1 7】

(A)



20

(B) 7セグ+ドット

表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL.	b	L. 00~99
ベース 1 (%)	B1.	b	1. 00~99
ベース 2 (%)	B2.	b	2. 00~99
ベース 3 (%)	B3.	b	3. 00~99

(C) ベース

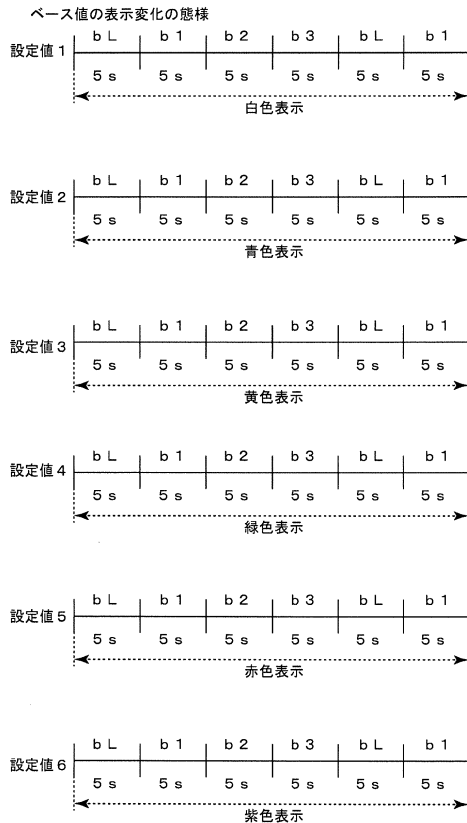
表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(計測中のリアルタイム値)
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(1回前の6000個の累計値)
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(2回前の6000個の累計値)
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(3回前の6000個の累計値)

30

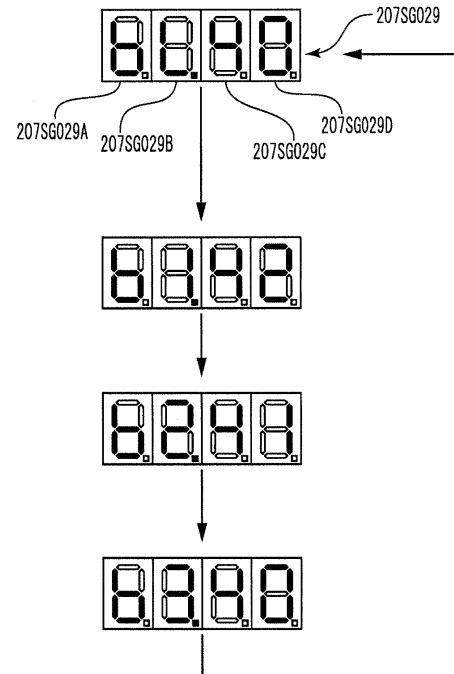
40

50

【図 8 - 18】



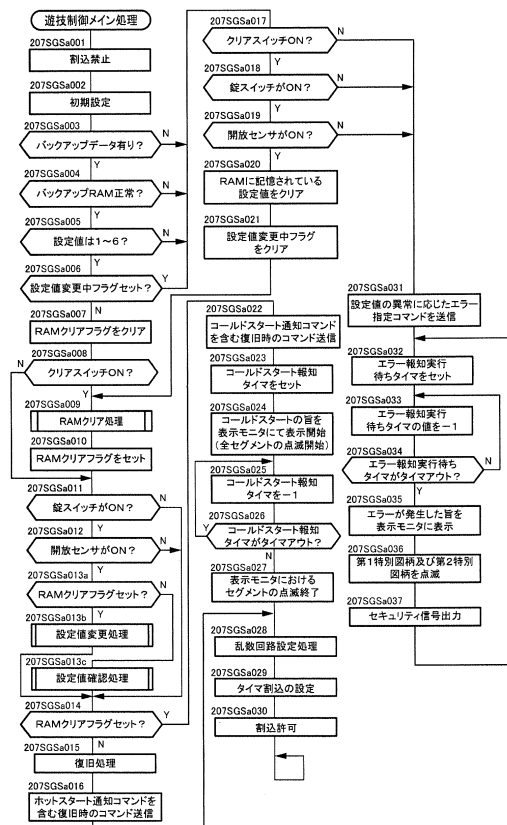
【図 8 - 19】



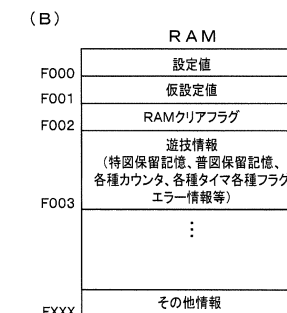
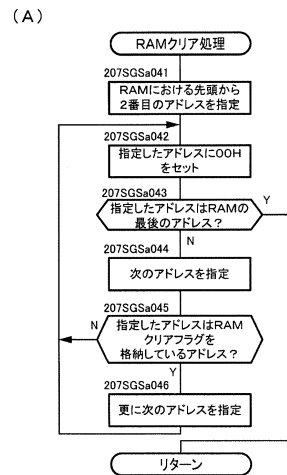
10

20

【図 8 - 20】



【図 8 - 21】

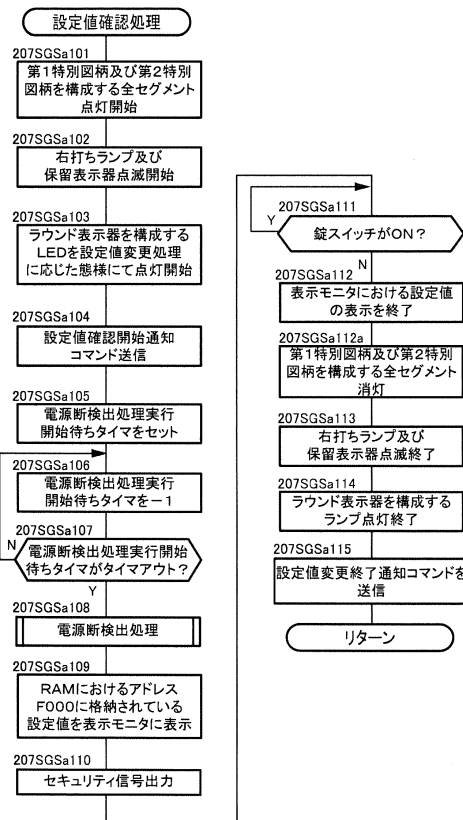


30

40

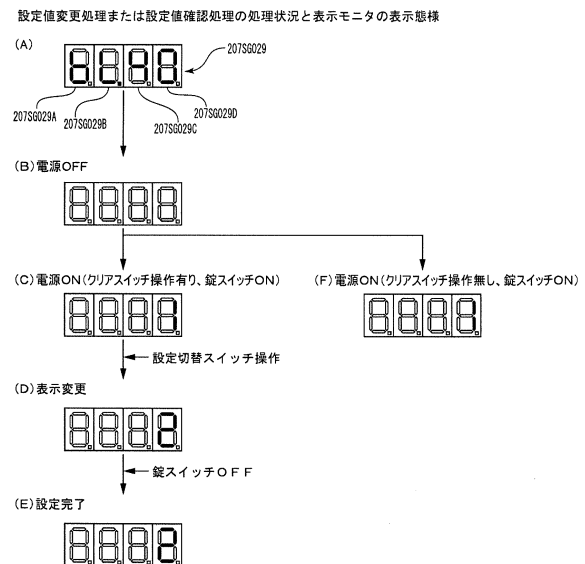
50

【 図 8 - 2 3 】



20

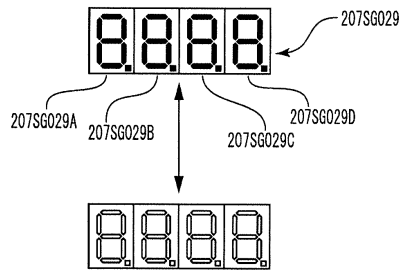
【 図 8 - 2 5 】



40

【図 8 - 26】

(A) コールドスタート時の表示モニタの表示態様（5 秒間点滅）

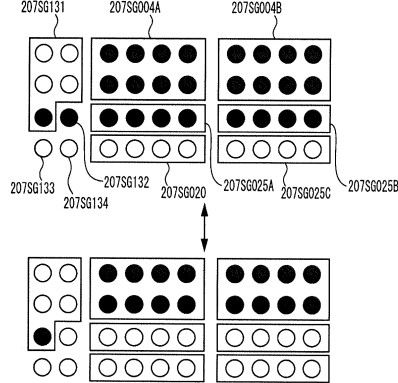


(B) 設定値異常エラー・r 設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様

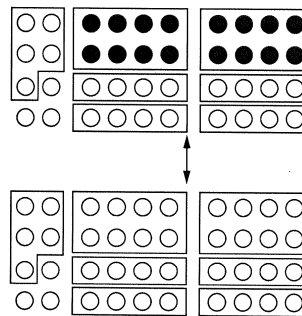


【図 8 - 27】

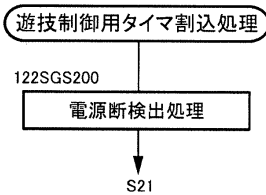
(A) 設定値変更処理実行中・r 設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様



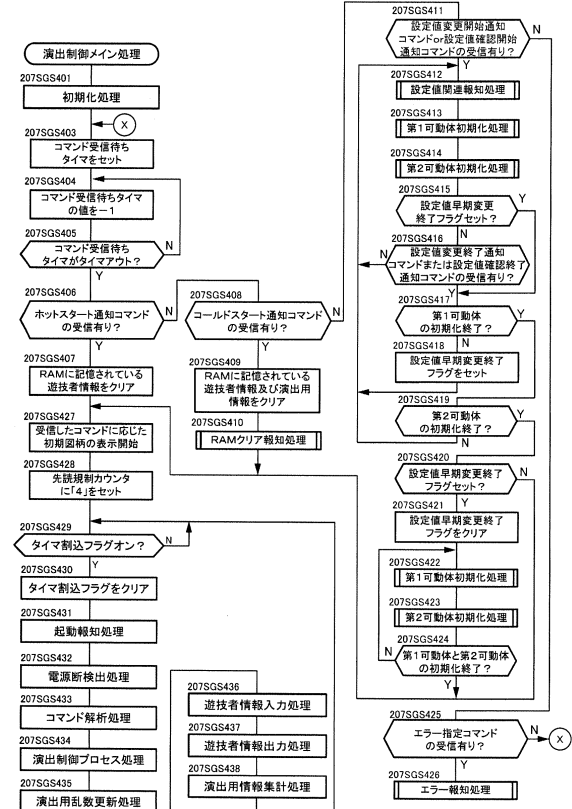
(B) 設定値異常エラー・r 設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様（点滅）



【図 8 - 28】



【図 8 - 29】



10

20

30

40

50

【図 8 - 3 0】

RAM 1 2 2 に記憶される情報				
情報	内容	起動態様		
		ホットスタート	コールドスタート	設定値変更状態 設定値確認状態
遊技者情報	遊技者の入力を受け付けてからの 変動回数、大当たり回数、S リーチ回数等	クリア	クリア	クリアせず
演出用情報	起動時からの変動回数、 大当たり回数、S リーチ回数等	クリアせず	クリア	クリアせず
設定値情報	設定値（1 ～ 6 の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

【図 8 - 3 2】

受信したコマンド	報知態様
ホットスタート通知	ランプ点灯（6 0 秒）＋出力音 A 出力（3 0 秒）
コールドスタート通知	ランプ点灯（6 0 秒）＋出力音 B 出力（3 0 秒）
設定値変更終了通知	ランプ点灯（4 0 秒）＋出力音 C 出力（2 0 秒）＋メッセージ表示（4 0 秒）

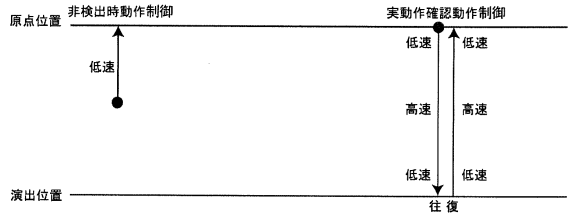
【図 8 - 3 1】

受信コマンド毎の初期図柄

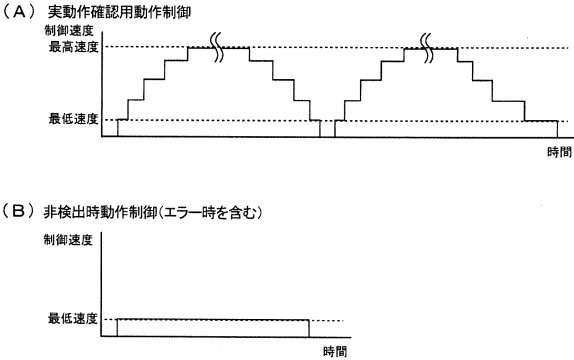
受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知	1 2 3
コールドスタート通知	1 2 3
設定値変更終了通知	4 5 6

【図 8 - 3 3】

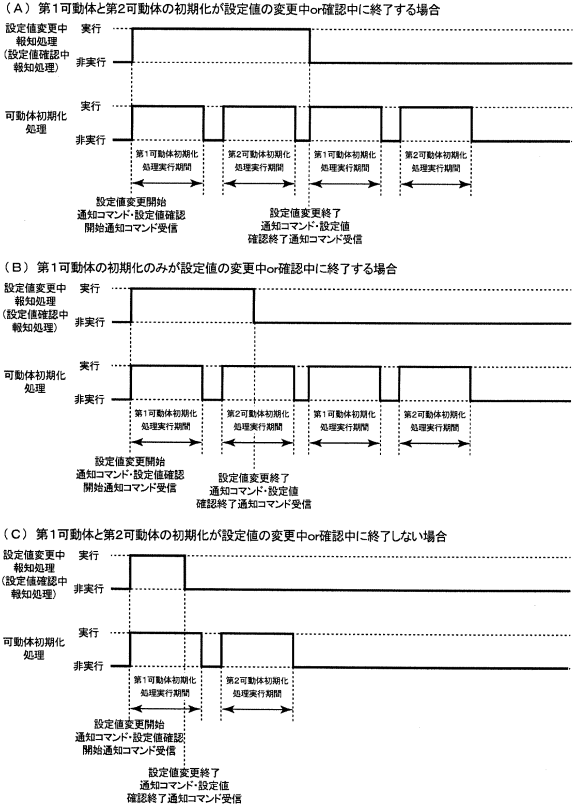
第 1 可動体初期化処理及び第 2 可動体初期化処理における可動体の動作



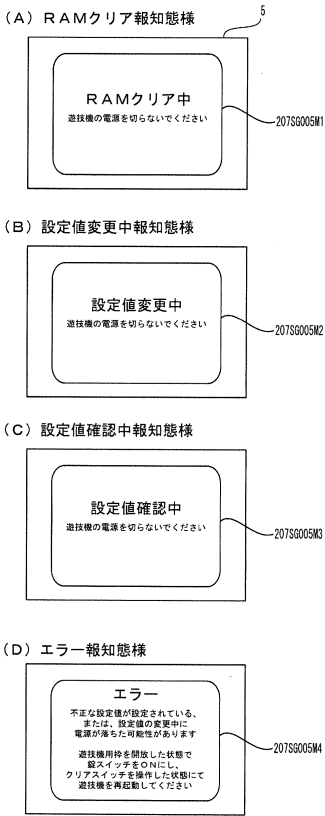
【図 8 - 3 4】



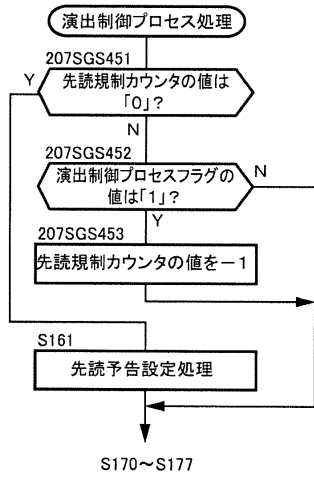
【図 8 - 3 5】



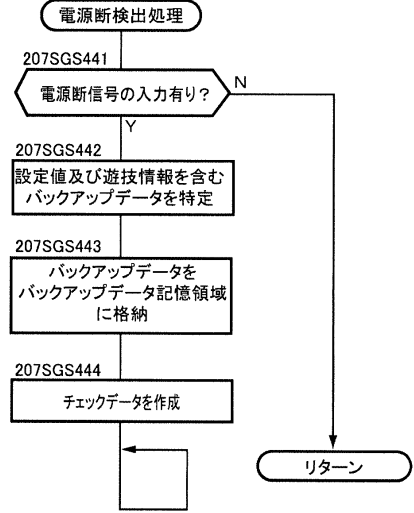
【図 8 - 3 6】



【図 8 - 3 8】



【図 8 - 3 7】



【図 9 - 1】

(A) ベースの算出方法

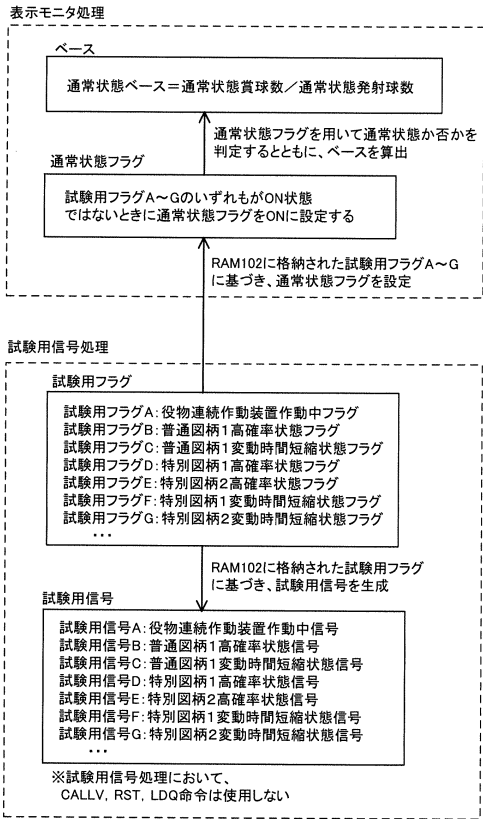
データ	算出方法
ベース (通常状態ベース)	通常状態賞球数／通常状態発射球数
総ベース	総賞球数／総発射球数

(B) 遊技状態ごとのデータ更新

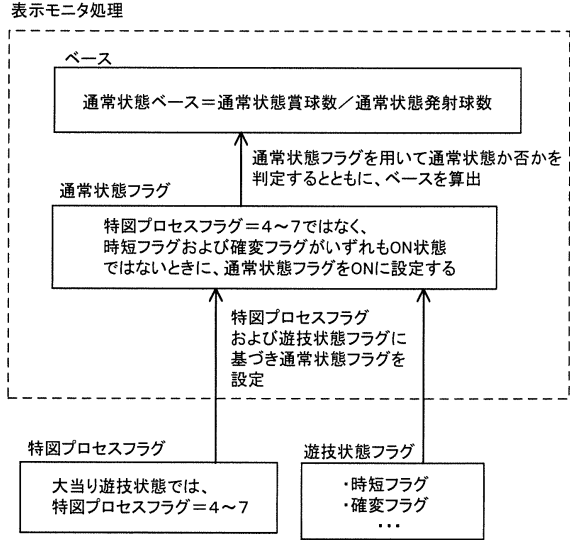
データ	通常状態	通常状態以外
総発射球数	更新する	更新する
総賞球数	更新する	更新する
通常状態発射球数	更新する	更新しない
通常状態賞球数	更新する	更新しない

データ更新時に、総発射球数<通常状態発射球数となった場合は、RAMクリアフラグをONに設定する

【図 9 - 2】



【図 1 0】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 0 5 8 4 3 2 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2