

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7041004号

(P7041004)

(45)発行日 令和4年3月23日(2022.3.23)

(24)登録日 令和4年3月14日(2022.3.14)

(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 3 Z

請求項の数 1 (全100頁)

(21)出願番号	特願2018-99282(P2018-99282)	(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 1 4 号
(22)出願日	平成30年5月24日(2018.5.24)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2019-201934(P2019-201934 A)	審査官	島田 英昭
(43)公開日	令和1年11月28日(2019.11.28)		
審査請求日	令和3年4月12日(2021.4.12)		

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、  
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、  
前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認  
制御手段と、  
遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、  
遊技媒体が所定領域を通過したことに基づいて、普通識別情報の可変表示を行い表示結  
果を導出表示する普通可変表示手段と、  
普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変表示計時手段と、  
遊技者にとって有利な第1状態と、遊技者にとって不利な第2状態とに変化する可変手  
段と、  
前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技  
を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、  
前記所定遊技が終了してから次の前記所定遊技が開始するまでの所定期間を計時する所  
定期間計時手段と、を備え、  
前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が  
実行される前に前記設定確認状態に制御可能であり、  
前記設定確認状態が終了した後に前記割込処理が実行され、該割込処理が実行された後  
、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

前記普通可変表示期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後  
に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態  
が終了するまで前記普通可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したとき  
に前記普通可変表示期間の計時が再開され、

前記所定期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後遊技機  
への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了す  
るまで前記所定期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記所定期間の  
計時が再開される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、複数の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづ  
いて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このよ  
うなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイ  
ン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2010-200902号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行  
中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することできな  
いという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、好適に設定確認作業を実行する  
ことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 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、  
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、  
前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認  
制御手段と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、  
遊技媒体が所定領域を通過したことに基づいて、普通識別情報の可変表示を行い表示結  
果を導出表示する普通可変表示手段と、

普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変表示計時手段と、  
遊技者にとって有利な第1状態と、遊技者にとって不利な第2状態とに変化する可変手  
段と、

前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技  
を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、

前記所定遊技が終了してから次の前記所定遊技が開始するまでの所定期間を計時する所  
定期間計時手段と、を備え、

前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が  
実行される前に前記設定確認状態に制御可能であり、

10

20

30

40

50

前記設定確認状態が終了した後に前記割込処理が実行され、該割込処理が実行された後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

前記普通可変表示期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後、遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記普通可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記普通可変表示期間の計時が再開され、

前記所定期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後、遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記所定期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記所定期間の計時が再開される、

ことを特徴とする。この特徴によれば好適に設定確認作業を行うことが出来る。

( 1 ) 遊技を行う遊技機（例えば、特徴部 4 8 F に係るパチンコ遊技機）であって、遊技者にとっての有利度が互いに異なる複数種類の状態（例えば、非確変状態、確変状態）のいずれかに制御する状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 による図 5 の特別図柄プロセス処理、図 1 0 - 2 参照）と、

遊技者の動作（例えば、裏動作、特定動作）を検出する動作検出手段（例えば、スティックコントローラ 3 1 A ）と、

前記動作検出手段によって検出される動作（例えば、特定動作）を遊技者に促す促進報知を行う促進報知手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 により促進報知を実行する処理）と、

前記複数種類の状態のいずれに制御されているかに関わらず、当該複数種類の状態で共通する共通演出を所定期間（例えば、低確高ベース状態または高確高ベース状態の制御期間）に亘って実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 により共通演出を実行する処理）と、

前記複数種類の状態のいずれかを示唆する示唆手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 による図 1 0 - 4 の 4 8 F S 0 2 4 で最終変動時示唆演出を実行する処理）とを備え、

前記示唆手段は、前記所定期間のうちの前記共通演出の終了を遊技者が特定可能な特定期間（例えば、リザルト画面が表示される期間であって図 1 0 - 9 の t 2 ~ t 4 の有効期間）において、前記促進報知が行われることなく前記動作検出手段によって遊技者の動作（例えば、裏動作）が検出されたことに基づいて、当該所定期間における状態を示唆する（例えば、図 1 0 - 4 、図 1 0 - 9 参照）。

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、動作を促されることなく遊技者自身の好みで動作したか否かに応じて状態示唆の有無が変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 8 】

( 2 ) 遊技を行う遊技機（例えば、特徴部 4 8 F に係るパチンコ遊技機）であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する有利状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 による図 5 の特別図柄プロセス処理、図 1 0 - 2 参照）と、

前記有利状態とは異なる状態であって、遊技者にとっての有利度が互いに異なる複数種類の状態（例えば、非確変状態、確変状態）のいずれかに制御する状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 による図 5 の特別図柄プロセス処理、図 1 0 - 2 参照）と、

遊技者の動作（例えば、裏動作、特定動作）を検出する動作検出手段（例えば、スティックコントローラ 3 1 A ）と、

前記動作検出手段によって検出される動作（例えば、特定動作）を遊技者に促す促進報知を行う促進報知手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 により促進報知を実行する処理）と、

前記複数種類の状態のいずれに制御されているかに関わらず、当該複数種類の状態で共通する共通演出を所定期間（例えば、低確高ベース状態または高確高ベース状態の制御期間）に亘って実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 により共通演出を実行する処理）と、

10

20

30

40

50

前記複数種類の状態のいずれかを示唆する示唆手段（例えば、演出制御用CPU120による図10-7の48FS083で大当たり中示唆演出を実行する処理）とを備え、  
前記示唆手段は、前記所定期間で制御された前記有利状態（例えば、第2特図大当たり遊技状態）において、前記促進報知が行われることなく前記動作検出手段によって遊技者の動作（例えば、裏動作）が検出されたことに基づいて、当該所定期間における状態を示唆する（例えば、図10-7，図10-11参照）。

【0009】

このような構成によれば、動作を促されることなく遊技者自身の好みで動作したか否かに応じて状態示唆の有無が変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0010】

（3）遊技を行う遊技機（例えば、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機）であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する有利状態制御手段（例えば、CPU103による図5の特別図柄プロセス処理，図10-2参照）と、前記有利状態とは異なる状態であって、遊技者にとっての有利度が互いに異なる複数種類の状態（例えば、非確変状態，確変状態）のいずれかに制御する状態制御手段（例えば、CPU103による図5の特別図柄プロセス処理，図10-2参照）と、遊技者の動作（例えば、裏動作，特定動作）を検出する動作検出手段（例えば、スティックコントローラ31A）と、  
前記動作検出手段によって検出される動作（例えば、特定動作）を遊技者に促す促進報知を行う促進報知手段（例えば、演出制御用CPU120により促進報知を実行する処理）と、

前記複数種類の状態のいずれに制御されているかに関わらず、当該複数種類の状態で共通する共通演出を所定期間（例えば、低確高ベース状態または高確高ベース状態の制御期間）に亘って実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120により共通演出を実行する処理）と、

前記複数種類の状態のいずれかを示唆する示唆手段（例えば、演出制御用CPU120による図10-4の48F024で最終変動時示唆演出を実行する処理，図10-7の48FS083で大当たり中示唆演出を実行する処理）とを備え、

前記示唆手段は、

前記所定期間のうちの前記共通演出の終了を遊技者が特定可能な特定期間（例えば、リザルト画面が表示される期間であって図10-9のt2～t4の有効期間）において、前記促進報知が行われることなく前記動作検出手段によって遊技者の動作（例えば、裏動作）が検出されたことに基づいて、当該所定期間における状態を示唆する第1示唆を行い（例えば、図10-4，図10-9参照）、

前記所定期間で制御された前記有利状態（例えば、第2特図大当たり遊技状態）において、前記促進報知が行われることなく前記動作検出手段によって遊技者の動作（例えば、裏動作）が検出されたことに基づいて、当該所定期間における状態を示唆する第2示唆を行う（例えば、図10-7，図10-11参照）。

【0011】

このような構成によれば、動作を促されることなく遊技者自身の好みで動作したか否かに応じて状態示唆の有無が変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0012】

（4）上記（3）の遊技機において、  
前記第1示唆が行われる場合に前記動作検出手段によって検出される遊技者の動作（例えば、裏動作）と、前記第2示唆が行われる場合に前記動作検出手段によって検出される遊技者の動作（例えば、裏動作）とでは、動作の内容（例えば、スティックコントローラ31Aのトリガボタンの長押し）が共通する。

【0013】

このような構成によれば、遊技者が遊技機に対して状態示唆を行わせる際の状況に関わらず、状態示唆のための動作内容が変わらないため、状態示唆のための動作が複雑になるこ

10

20

30

40

50

とを極力防止することができる。

【 0 0 1 4 】

( 5 ) 上記 ( 3 ) または ( 4 ) の遊技機において、  
前記第 1 示唆の実行態様 (例えば、最終変動時示唆演出の実行パターン) と、前記第 2 示唆の実行態様 (例えば、大当たり中示唆演出の実行パターン) とでは、一部の態様 (例えば、スピーカ 8 L , 8 R の音声出力) が異なる一方で他の態様 (例えば、盤面ランプ 4 8 F 0 5 0 の点灯色) が共通する (例えば、図 1 0 - 8 参照)。

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、遊技者が遊技機に対して状態示唆を行わせる際の状況に応じて、状態示唆の実行態様の一部が異なるため、状況に応じて適切に状態示唆を行うことができる。

10

【 0 0 1 6 】

( 6 ) 上記 ( 5 ) の遊技機において、  
前記示唆手段は、  
前記第 1 示唆 (例えば、最終変動時示唆演出) を行う場合、前記第 1 示唆部 (例えば、盤面ランプ 4 8 F 0 5 0 ) を用いる一方で前記第 2 示唆部 (例えば、スピーカ 8 L , 8 R ) を用いず (例えば、図 1 0 - 8 ( A ) , 図 1 0 - 9 参照)、  
前記第 2 示唆 (例えば、大当たり中示唆演出) を行う場合、第 1 示唆部 (例えば、盤面ランプ 4 8 F 0 5 0 ) および第 2 示唆部 (例えば、スピーカ 8 L , 8 R ) を用いる (例えば、図 1 0 - 8 ( B ) , 図 1 0 - 1 1 参照)。

20

【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、遊技者が遊技機に対して状態示唆を行わせる際の状況に応じて、状態示唆に用いられる示唆部の数が異なるため、状況に応じて適切に状態示唆を行うことができる。

【 0 0 1 8 】

( 7 ) 上記 ( 1 ) および ( 3 ) ~ ( 6 ) のいずれかの遊技機において、  
前記特定期間において有利状態への制御が決定されている場合 (例えば、大当たり変動時) において、当該特定期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作 (例えば、裏動作) が検出されたときに、前記示唆手段による示唆の実行態様とは異なる態様で当該有利状態への制御を報知する有利報知手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 による図 1 0 - 4 の 4 8 F S 0 2 5 で裏動作時大当たり演出を実行する処理) をさらに備える (例えば、図 1 0 - 1 0 参照)。

30

【 0 0 1 9 】

このような構成によれば、有利状態への制御が決定されている場合、遊技者が状態示唆のための動作を行うことで有利状態への制御が報知されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 0 】

( 8 ) 上記 ( 2 ) ~ ( 7 ) のいずれかの遊技機において、  
遊技者による選択によって前記共通演出の種類を決定する共通演出決定手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 による遊技者の選択に基づき共通演出を決定する処理) をさらに備え、  
前記共通演出のうち、前記共通演出決定手段によって第 1 共通演出 (例えば、共通演出 A ) が決定された場合と第 2 共通演出 (例えば、共通演出 B ) が決定された場合とでは、前記示唆手段による示唆における一部の態様 (例えば、スピーカ 8 L , 8 R の音声出力) が異なる一方で他の態様 (例えば、盤面ランプ 4 8 F 0 5 0 の点灯色) が共通する (例えば、図 1 0 - 8 ( B ) 参照)。

40

【 0 0 2 1 】

このような構成によれば、遊技者によって選択された共通演出の種類に応じて、状態示唆の実行態様の一部が異なるため、遊技が多様になり、遊技の興趣が向上する。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 2 2 】

【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。

【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。

10

【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。

【図 8 - 9】各乱数を示す説明図である。

【図 8 - 10】変動パターンを例示する図である。

【図 8 - 11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

20

【図 8 - 13】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 14】各種大当りの内容を示す説明図である。

【図 8 - 15】( A ) は大当り用変動パターン判定テーブル ( 大当り A 用 ) を示す説明図であり、( B ) は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 ) を示す説明図であり、( C ) は小当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 - 16】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。

【図 8 - 17】( 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 - 18】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 - 19】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

30

【図 8 - 20】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 21】( 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 - 22】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 23】設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 24】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 25】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。

【図 8 - 26】( 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。

40

【図 8 - 27】( 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変化を示す図であり、( 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変化を示す図である。

【図 8 - 28】遊技制御用タイマ割込み処理の一部を示す図である。

【図 9 - 1】特徴部 1 0 F における設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2】特徴部 1 0 F における設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 3】特徴部 1 0 F における遊技停止開始処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 4】特徴部 1 0 F における遊技停止終了処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 1】特徴部 4 8 F に係るパチンコ遊技機の仕様を説明するための図である。

50

【図 10 - 2】特徴部 48F に係るパチンコ遊技機において遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 10 - 3】特徴部 48F に係るパチンコ遊技機が実行する可変表示中動作関連設定処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 4】特徴部 48F に係るパチンコ遊技機が実行する可変表示中裏動作検出処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 5】特徴部 48F に係るパチンコ遊技機が実行する可変表示中特定動作検出処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 6】特徴部 48F に係るパチンコ遊技機が実行する大当たり中動作関連設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 10 - 7】特徴部 48F に係るパチンコ遊技機が実行する大当たり中裏動作検出処理を示すフローチャートである。

【図 10 - 8】特徴部 48F に係るパチンコ遊技機において示唆演出の実行パターンを決定するためのテーブルを示す図である。

【図 10 - 9】特徴部 48F に係るパチンコ遊技機において時短・電サポ 100 回目の変動中に裏動作された場合（ハズレ変動時）の演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 10】特徴部 48F に係るパチンコ遊技機において時短・電サポ 100 回目の変動中に裏動作された場合（大当たり変動時）の演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図 10 - 11】特徴部 48F に係るパチンコ遊技機において第 2 特図大当たり遊技状態中に裏動作された場合の演出の一例を示すタイミングチャートである。

20

【図 10 - 12】特徴部 48F に係る変形例のパチンコ遊技機において設定示唆の実行パターンを決定するためのテーブルを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0023】

[基本説明]

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

【0024】

（パチンコ遊技機 1 の構成など）

30

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。

【0025】

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 および第 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 LED 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、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

40

【0026】

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

50

図柄が停止表示（導出また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。

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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）などから構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタおよ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。

10

【 0 0 2 9 】

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 特図ゲームまたは第 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 5 L、5 C、5 R 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およ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

【 0 0 3 0 】

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。保留表示およ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。

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

30

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A 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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

入賞球装置 6 A 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。

40

【 0 0 3 5 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図

50



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 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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。

10

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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 始動入賞口および一般入賞口 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。

20

【 0 0 4 0 】

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 4 1 】

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 などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、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 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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。

【 0 0 4 4 】

40

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

【 0 0 4 5 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ 8 L , 8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。

【 0 0 4 6 】

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

50

## 【 0 0 4 7 】

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などによって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

## 【 0 0 4 8 】

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

## 【 0 0 4 9 】

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

## 【 0 0 5 0 】

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

## 【 0 0 5 1 】

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

## 【 0 0 5 2 】

（遊技の進行の概略）

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

## 【 0 0 5 3 】

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

## 【 0 0 5 4 】

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

## 【 0 0 5 5 】

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

## 【 0 0 5 6 】

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

## 【 0 0 5 7 】

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」、

10

20

30

40

50

後述の大当た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、「大当たり」となり、大当たり図柄とは異なる所定の特別図柄(小当たり図柄、例えば「2」)が停止表示されれば、「小当たり」となる。また、大当たり図柄や小当た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。

【0058】

特図ゲームでの表示結果が「大当たり」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たり遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当たり」になった後には、小当たり遊技状態に制御される。

【0059】

大当た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。したがって、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。

【0060】

なお、「大当たり」には、大当た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、大当た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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ないまたはほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

【0061】

小当たり遊技状態では、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、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当た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など)で大入賞口が開放状態となる。なお、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

【0062】

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

【0063】

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「普図当たり」となる確率を通常状態よりも向上させるなどにより、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、高ペース制御)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。

【0064】

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

【0065】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことなどといった、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、回数切り確変など)ともいう。

【0066】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態などの有利状態、時短状態、確変状態などの特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当たり」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態(例えばシステムリセットが行われた場

10

20

30

40

50

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 6 7 】

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。

【 0 0 6 8 】

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。

10

【 0 0 6 9 】

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。

【 0 0 7 0 】

（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、当該表示に加えてまたは代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、および / または、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯、可動体 3 2 の動作などにより行われてもよい。

20

【 0 0 7 1 】

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 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、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 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（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。

40

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

50

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」など）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」など）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。

#### 【0076】

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」など）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5L、5C、5R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。

10

#### 【0077】

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。

20

#### 【0078】

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など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。

30

#### 【0079】

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疑似連演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0080】

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。

40

#### 【0081】

また、例えば特図ゲームなど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

50

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)。

【0082】

(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11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15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。

【0083】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

10

【0084】

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、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

【0085】

CPU103は、ROM101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11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM101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、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102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、ROM101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

20

【0086】

乱数回路104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、CPU103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。

30

【0087】

I/O105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4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25C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。

【0088】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ(ゲートスイッチ21、始動口スイッチ(第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B)、カウントスイッチ23)からの検出信号(遊技球が通過また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100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

40

【0089】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号(例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など)を、普通電動役物のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0090】

主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)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(遊技の進行状況などを指定(通知)するコマ

50

ンド)を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果(例えば、特図ゲームの表示結果(大当たり種別を含む。))、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述))、遊技の状況(例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

【0091】

演出制御基板12は、主基板11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32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知などの各種報知を含む)を実行する機能を有する。

10

【0092】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0093】

演出制御用CPU120は、ROM121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123とともに演出を実行するための処理(演出制御基板12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などを含む)を行う。このとき、ROM121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、RAM122がメインメモリとして使用される。

20

【0094】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやブッシュセンサ35B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123に指示することもある。

【0095】

表示制御部123は、VDP(Video Display Processor)、CGROM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0096】

表示制御部123は、演出制御用CPU120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123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13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14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0097】

音声制御基板13は、スピーカ8L, 8R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8L, 8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L, 8Rから出力させる。

40

【0098】

ランプ制御基板14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123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

【0099】

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など)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給など)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0100】

50

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 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。

#### 【0101】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 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。

#### 【0102】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 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。

10

#### 【0103】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

#### 【0104】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 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 100 が起動し、CPU 103 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 11 における CPU 103 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

#### 【0105】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。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など）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

#### 【0106】

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 S3）。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 100 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 S3；Yes）、初期化处理（ステップ S8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

30

#### 【0107】

また、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S9）。演出制御用 CPU 120 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

#### 【0108】

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 S3；No）、RAM 102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S4）。不測の停電など（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、CPU 103 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、RAM 102 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、RAM 102 のデータ保護処理などが実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビットなど）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態などを

50



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S4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RAM102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S4;No)、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0109】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合(ステップS4;Yes)、CPU103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S5)。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102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、RAM102のデータが正常であると判定する。

10

【0110】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合(ステップS5;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S8)を実行する。

【0111】

RAM102のデータが正常であると判定された場合(ステップS5;Yes)、CPU103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S6)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。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

【0112】

そして、CPU103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S7)。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CPU120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また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CPU120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

【0113】

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、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS10)。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S11)、割込みを許可する(ステップS12)。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。

40

【0114】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、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、CPU103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S21)。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S22)。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

50

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（大当りの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0115】

情報出力処理に続いて、主基板11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S24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103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、特図ゲームの実行および保留の管理や、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

【0116】

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S26）。CPU103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21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6B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20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0117】

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などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103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S27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12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には、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

【0118】

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S25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、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0119】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102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には、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定など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S27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11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

【0120】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102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S110～S120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S110～S120）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12に送信するための送信設定が行われる。

40

【0121】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第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

50

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 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

#### 【 0 1 2 2 】

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

#### 【 0 1 2 3 】

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

#### 【 0 1 2 4 】

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（リーチの有無など）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類など）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

#### 【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

#### 【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」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」または「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。

#### 【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 4 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、大入賞口雇用のソレ

10

20

30

40

50

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、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、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、大入賞口雇用のソレノイド 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、大当り開放中処理を終了する。

10

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、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、大当り解放後処理は終了する。

20

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して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、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当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、小当り開放前処理は終了する。

30

【 0 1 3 2 】

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

40

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基

50

板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120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CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122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）のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32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32の初期動作を行う制御が実行される。

#### 【0135】

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S73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTC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S73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

#### 【0136】

また、演出制御基板12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11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11からの演出制御INT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INT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CPU120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CPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT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/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11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RAM122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CPU120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。

#### 【0137】

ステップS73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S73；Yes）、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S74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容などを演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

#### 【0138】

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

#### 【0139】

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

10

20

30

40

50

に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 4 0 】

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。

【 0 1 4 1 】

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 4 2 】

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。

【 0 1 4 3 】

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、その決定結果など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。

【 0 1 4 4 】

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。

【 0 1 4 5 】

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または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始

10

20

30

40

50

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、大当り遊技状態また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 4 6 】

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などを設定し、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。

10

#### 【 0 1 4 7 】

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などを設定し、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 8 】

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などを設定し、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 9 】

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などを設定し、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 5 0 】

( 基本説明の変形例 )

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

40

#### 【 0 1 5 1 】

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

#### 【 0 1 5 2 】

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

50

## 【 0 1 5 3 】

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、ボーナスなど）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

## 【 0 1 5 4 】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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およびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

## 【 0 1 5 5 】

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、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線など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などとネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

## 【 0 1 5 6 】

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「100 %」の割合または「100 %」未満の割合であることも含む。

## 【 0 1 5 7 】

[本実施形態の特徴部 2 0 7 S G に関する説明]

上述したパチンコ遊技機 1 において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、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。このような課題を解決する発明 2 0 7 S G に係る遊技機を以下に提案する。また、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、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。このような課題を解決する発明 2 0 8 S G に係る遊技機を以下に提案する。さらに、従来から、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。このような課題を解決する発明 2 0 9 S G に係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明 2 0 7 S G、発明 2 0 8 S G、および発明 2 0 9 S G に係る遊技機の特徴を、特徴部 2 0 7 S G として表す。特徴部 2 0 7 S G は、上述したパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

## 【 0 1 5 8 】

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

10

20

30

40

50



、主要部材の配置レイアウトを示す。図 8 - 1 および図 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 207SG001a 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）207SG003 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 207SG003 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 207SG003a が左側辺を中心として遊技機用枠 207SG003 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 207SG003a 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 207SG003a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

10

#### 【0159】

また、遊技機用枠 207SG003 は、遊技場の店員など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、店員以外の遊技者などは遊技機用枠 207SG003 およびガラス扉枠 207SG003a を開放することはできないようになっている。

#### 【0160】

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 207SG002L に形成されており、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 207SG002R に形成されている。

20

#### 【0161】

左遊技領域 207SG002L は、打球操作ハンドル 30 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 207SG002R は、打球操作ハンドル 30 の操作によって左遊技領域 207SG002L 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 207SG002C を通過して流下する遊技領域である。

#### 【0162】

また、左遊技領域 207SG002L には、一般入賞口 10 が配置されており、右遊技領域 207SG002R には、該右遊技領域 207SG002R の上流方から下流側にかけ、通過ゲート 41、可変入賞球装置 6B、一般入賞口 10、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 207SG002L を流下する遊技球は、一般入賞口 10 と入賞球装置 6A 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 207SG002R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 10 およ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 41 を通過可能となっている。

30

#### 【0163】

図 8 - 1 に示すように、入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B および特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 207SGK1 が配設されている。このため、左遊技領域 207SG002L 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 207SG002R 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。

40

#### 【0164】

図 8 - 2 および図 8 - 7 に示すように、本実施の形態の特徴部 207SG における主基板 11 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 207SG201 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 11 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 207SG051 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）など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 207SG052 と、遊技機用枠 207SG003 の開放を検知する開放センサ 207SG090 と、が設けられている。なお、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 207SG における設定

50

値変更状態は、遊技場の店員などがパチンコ遊技機 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。

【0165】

これら錠スイッチ 207SG051 および設定切替スイッチ 207SG052 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 11 とともに基板ケース 207SG201 内に收容されており、錠スイッチ 207SG051 および設定切替スイッチ 207SG052 は、基板ケース 207SG201 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 207SG201 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。

【0166】

錠スイッチ 207SG051 および設定切替スイッチ 207SG052 を有する基板ケース 207SG201 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 207SG003 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 207SG003 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 207SG051 は、遊技場の店員など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 207SG051 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。なお、本実施の形態の特徴部 207SG 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。

【0167】

また、基板ケース 207SG201 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 207SG029 が配置されている。該表示モニタ 207SG029 は、主基板 11 に接続されているとともに、基板ケース 207SG201 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 207SG029 は、基板ケース 207SG201 における主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。主基板 11 は、遊技機用枠 207SG003 を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 207SG003 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 11 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。

【0168】

また、図 8 - 1 および図 8 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 207SG におけるパチンコ遊技機 1 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 207SG004A、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 207SG004B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 207SG025B、普通図柄の変動表示を実行可能な普通図柄表示器 207SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 207SG025C、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 207SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態などの遊技球を右遊技領域 207SG002R 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 207SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 207SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 207SG134 が纏めて配置されている遊技情報表示部 207SG200 が設けられている。

【0169】

図 8 - 3 および図 8 - 4 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 とは、それぞれ 8 セグメントの LED から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B 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。

【0170】

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たりとなる場合について、第1特別図柄表示装置207SG004Aは、大当たり種別毎に2種類の大当たり図柄（点灯するLED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たりとなる場合について、第2特別図柄表示装置207SG004Bは、大当たり種別毎に2種類の大当たり図柄（点灯するLED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。

【0171】

なお、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとで導出表示可能な大当たり図柄は全て異なっているが、第1特別図柄表示装置207SG004Aで導出表示可能な大当たり図柄と第2特別図柄表示装置207SG004Bで導出表示可能な大当たり図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

10

【0172】

図8-5に示すように、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLED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207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLED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LED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。

20

【0173】

なお、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。

【0174】

30

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。なお、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。

【0175】

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。

40

【0176】

なお、本実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御基板12には、変動表示中など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および第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

50

ことを検出可能な原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 2 と、が接続されている。

【 0 1 7 7 】

図 8 - 8 ( A ) は、本実施の形態における特徴部 2 0 7 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E ( コマンドの分類 ) を示し、2 バイト目は E X T ( コマンドの種類 ) を表す。M O D E データの先頭ビット ( ビット 7 ) は必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。なお、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。

10

【 0 1 7 8 】

図 8 - 8 ( A ) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 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における変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 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における変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 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、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。なお、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。

20

【 0 1 7 9 】

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 8 0 】

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およ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およ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およ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。

30

【 0 1 8 1 】

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

40

【 0 1 8 2 】

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

50

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 8 3 】

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

10

【 0 1 8 4 】

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

20

【 0 1 8 5 】

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

30

【 0 1 8 6 】

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

40

【 0 1 8 7 】

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

50

もよい。

【0188】

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。

10

【0189】

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などを記憶する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

20

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、CPU103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。

【0190】

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

30

【0191】

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207SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、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。

40

【0192】

なお、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5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

50

値MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0193】

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。なお、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。

10

【0194】

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

20

【0195】

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。

30

【0196】

なお、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「大当たり」となる大当た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およ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たり期待度が高くなっている。

40

【0197】

なお、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などのように、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、例えば、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。

50

## 【 0 1 9 8 】

また、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、図 8 - 1 0 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 P A 2 - 1 の場合は、設定されている設定値が 1 の場合は、ノーマルリーチ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...などとすればよい。

## 【 0 1 9 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

## 【 0 2 0 0 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 8 - 1 1 ~ 図 8 - 1 3 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、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。

## 【 0 2 0 1 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 8 - 1 1 ( A ) に示す表示結果判定テーブル（設定値 1 ）、図 8 - 1 1 ( B ) に示す表示結果判定テーブル（設定値 2 ）、図 8 - 1 1 ( C ) に示す表示結果判定テーブル（設定値 3 ）、図 8 - 1 2 ( A ) に示す表示結果判定テーブル（設定値 4 ）、図 8 - 1 2 ( B ) に示す表示結果判定テーブル（設定値 5 ）、図 8 - 1 2 ( C ) に示す表示結果判定テーブル（設定値 6 ）、図 8 - 1 3 ( A ) に示す大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 8 - 1 3 ( B ) に示す大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当た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。

## 【 0 2 0 2 】

本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率（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。

## 【 0 2 0 3 】

図 8 - 1 1 ( A ) ~ 図 8 - 1 1 ( C ) および図 8 - 1 2 ( A ) ~ 図 8 - 1 2 ( 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、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、M R 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 2 0 7 S G では、表示結果判

10

20

30

40

50



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。

#### 【0204】

図8-11(A)~図8-11(C)および図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。

#### 【0205】

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関わらず、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)および図8-12(A)~図8-12(C)に示すように、遊技状態や設定値に関わらず、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。なお、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値に関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。

#### 【0206】

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)。

#### 【0207】

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)および図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)および図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および小当りの当選を決定する。なお、図8-11(A)~図8-11(C)および図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 2 0 7 S G 0 0 4 A または第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B 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。

【 0 2 0 8 】

また、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、C P U 1 0 3 は、図 8 - 1 1 ( A ) ~ 図 8 - 1 1 ( C ) および図 8 - 1 2 ( A ) ~ 図 8 - 1 2 ( 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。

【 0 2 0 9 】

なお、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。

【 0 2 1 0 】

図 8 - 1 3 ( A ) および図 8 - 1 3 ( B ) は、R O M 1 0 1 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 - 1 3 ( 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 - 1 3 ( B ) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて ( すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき ) 大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【 0 2 1 1 】

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

【 0 2 1 2 】

ここで、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における大当り種別について、図 8 - 1 4 を用いて説明する。本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当り A ( 非確変大当りともいう ) と、大当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り B や大当り C ( 確変大当りともいう ) が設定されている。

【 0 2 1 3 】

「大当り A」による大当り遊技状態は、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りであり、「大当り B」による大当り遊技状態は、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 1 0 回 ( いわゆる 1 0 ラウンド )、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当り C」による大当り遊技状態は、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 1 5 回 ( いわゆる 1 5 ラウンド )、繰返し実行される通常開放大当りである。

【 0 2 1 4 】

「大当り A」による大当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 2 0 7 S G では 1 0 0 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り遊技状態となることにより終了する。

【 0 2 1 5 】

一方、大当り B や大当り C の大当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、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当り B や大当り C である場合には、大当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。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 1 6 】

なお、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G 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。

## 【 0 2 1 7 】

また、図 8 - 1 3 ( 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 2 4 9 までが大当たり B に割り当てられており、2 5 0 ~ 2 9 9 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 2 2 9 までが大当たり B に割り当てられており、2 0 0 ~ 2 9 9 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 2 0 9 までが大当たり B に割り当てられており、1 5 0 ~ 2 9 9 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 8 9 までが大当たり B に割り当てられており、1 9 0 ~ 2 9 9 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 6 9 までが大当たり B に割り当てられており、1 7 0 ~ 2 9 9 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 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 4 9 までが大当たり B に割り当てられており、1 5 0 ~ 2 9 9 までが大当たり C に割り当てられている。

## 【 0 2 1 8 】

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。

## 【 0 2 1 9 】

一方で、図 8 - 1 3 ( 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 9 9 までが大当たり B に割り当てられており、2 0 0 ~ 2 9 9 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 7 9 までが大当たり B に割り当てられており、1 8 0 ~ 2 9 9 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 5 9 までが大当たり B に割り当てられており、1 6 0 ~ 2 9 9 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 3 9 までが大当たり B に割り当てられており、1 4 0 ~ 2 9 9 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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 1 1 9 までが大当たり B に割り当てられており、1 2 0 ~ 2 9 9 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 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 9 9 までが大当たり A に割り当てられており、1 0 0 ~ 2 9 9 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 )。

## 【 0 2 2 0 】

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。

## 【 0 2 2 1 】

なお、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G 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。

## 【 0 2 2 2 】

このように、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、設定されている設定値に応じて変動表示結果が当たりとなった場合の当たり種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

## 【 0 2 2 3 】

なお、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値である M R 2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値である M R 1 を用いて決定してもよい。

## 【 0 2 2 4 】

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

## 【 0 2 2 5 】

また、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 に設定される設定値に応じて大当た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。

## 【 0 2 2 6 】

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、通常状態での大当たり確率が 1 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % 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、通常状態での大当たり確率が 1 / 2 0 0、大当た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た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た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、大当たり確率が 1 / 3 2 0 且つ小当たり確率が 1 / 5 0 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た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たり確率や小当たり確率が高い一方で大当た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。

## 【 0 2 2 7 】

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た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。

#### 【0228】

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

10

#### 【0229】

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「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当た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。

#### 【0230】

大当た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たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

20

#### 【0231】

図8-15（A）および図8-15（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たりAである場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と、大当たり種別が大当たりB、大当たりC用である場合に使用される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）が予め用意されており、これら大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と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）には、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

#### 【0232】

図8-15（A）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）においては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てら

40

50

れている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320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、321～790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、791～997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」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、301～775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、776～997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。

#### 【0233】

図8-15(B)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180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、181～510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、511～997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「3」である場合、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。

#### 【0234】

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。

#### 【0235】

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」

10

20

30

40

50

となるのではないかとという遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 2 3 6 】

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（ P C 1 - 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 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。具体的には、図 8 - 1 5 （ 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、M R 3 の判定値の範囲 0 ～ 9 9 7 のうち、0 ～ 9 9 7 までは小当りの変動パターン（ P C 1 - 1 ）に割り当てられている。なお、本実施における小当りの変動パターンとしては P C 1 - 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。

10

【 0 2 3 7 】

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。

【 0 2 3 8 】

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（ P A 1 - 1 ）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（ P A 2 - 1 ）、スーパーリーチ ハズレの変動パターン（ P A 2 - 2 ）、スーパーリーチ ハズレの変動パターン（ P A 2 - 3 ）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。

20

【 0 2 3 9 】

図 8 - 1 6 （ 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、M R 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 4 5 0 までは非リーチハズレの変動パターン（ P A 1 - 1 ）に割り当てられており、4 5 1 ～ 7 0 0 まではノーマルリーチハズレの変動パターン（ P A 2 - 1 ）に割り当てられており、7 0 1 ～ 9 0 0 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン（ P A 2 - 2 ）に割り当てられ、9 0 1 ～ 9 9 7 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン（ P A 2 - 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 ～ 4 3 0 までは非リーチハズレの変動パターン（ P A 1 - 1 ）に割り当てられており、4 3 1 ～ 7 0 0 まではノーマルリーチハズレの変動パターン（ P A 2 - 1 ）に割り当てられており、7 0 1 ～ 9 0 0 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン（ P A 2 - 2 ）に割り当てられ、9 0 1 ～ 9 9 7 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン（ P A 2 - 3 ）に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 4 1 0 までは非リーチハズレの変動パターン（ P A 1 - 1 ）に割り当てられており、4 1 1 ～ 7 0 0 まではノーマルリーチハズレの変動パターン（ P A 2 - 1 ）に割り当てられており、7 0 1 ～ 9 0 0 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン（ P A 2 - 2 ）に割り当てられ、9 0 1 ～ 9 9 7 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン（ P A 2 - 3 ）に割り当てられている。また、設定値が「 4 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 3 9 0 までは非リーチハズレの変動パターン（ P A 1 - 1 ）に割り当てられており、3 9 1 ～ 7 0 0 まではノーマルリーチハズレの変動パターン（ P A 2 - 1 ）に割り当てられており、7 0 1 ～ 9 0 0 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン（ P A 2 - 2 ）に割り当てられ、9 0 1 ～ 9 9 7 まではスーパーリーチ ハズレの変動パターン（ P A 2 - 3 ）に割り当てられている。また、設定値が「 5 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ～ 9 9 7 のうち、1 ～ 3 7 0 までは非リーチハズレの変動パターン（ P A 1 - 1 ）に割り当てら

30

40

50

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。

#### 【0240】

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。

#### 【0241】

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。

#### 【0242】



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。

#### 【0243】

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。

#### 【0244】

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。

#### 【0245】

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。

10

**【0246】**

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。

20

30

**【0247】**

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関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関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。

40

**【0248】**

なお、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）で異なっていてよい。

**【0249】**

なお、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

50

されている設定値に関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関わらず非リーチ、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。

【0250】

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関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関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関わらず同一であってもよい。

10

【0251】

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関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関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関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関わらず同一であってもよい。

20

【0252】

なお、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100%の割合で決定することも含まれている。

【0253】

なお、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図8-10参照）。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（PA1-1）が決定されることにより、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

30

【0254】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図8-16（A）～図8-16（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。

40

【0255】

また、本実施の形態の特徴部207SG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

50

パーリーチハズレの変動パターン（P A 2 - 2 および 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、大当たり確率およびハズレ確率は、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ため、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。なお、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およ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関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。

10

#### 【 0 2 5 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、停電などが生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電などの発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

20

#### 【 0 2 5 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 5 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 など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。

30

40

#### 【 0 2 5 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 など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

50

」)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。

【0260】

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

10

【0261】

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21によって検出されたにも関わらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、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CPU103により乱数回路104などから抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值(例えば「4」)に達するまで記憶する。

【0262】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

20

【0263】

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。

【0264】

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ト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ト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。

30

【0265】

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、ランダムカウント値として記憶され、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がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路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また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ト値を更新するためのものであってもよい。

40

【0266】

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。

【0267】

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

50

いて説明する。

#### 【0268】

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、白色などで点灯、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。

10

#### 【0269】

なお、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。

#### 【0270】

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(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。

20

#### 【0271】

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。

30

40

#### 【0272】

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。なお、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。

50

。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などは、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。

10

#### 【0273】

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、スタックポイントの設定、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など)のレジスタ設定、RAM102 をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

20

#### 【0274】

次いで、CPU103 は、RAM102 にバックアップデータが記憶されているか否か(107SGSa003)や、RAM102(バックアップRAM)が正常であるか否か(107SGSa004)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(207SGSa003; N)や RAM102 が正常でない場合(207SGSa004; N)は、207SGSa017 に進み、バックアップデータが記憶されており、且つ RAM102 が正常である場合(207SGSa003; Y、207SGSa004; Y)は、更に RAM102 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、RAM102 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(207SGSa005)。

#### 【0275】

RAM102 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(207SGSa005; N)は、207SGSa017 に進み、RAM102 に格納されている設定値が 1 ~ 6 のいずれかである場合(207SGSa005; 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(207SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合(207SGSa006; Y)は、207SGSa017 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(207SGSa007)、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(207SGSa008)。

30

40

#### 【0276】

クリアスイッチが ON である場合(207SGSa008; Y)は、RAM102 をクリアする RAM クリア処理を実行し(207SGSa009)、RAM クリアフラグを改めてセットして 207SGSa011 に進む(207SGSa010)。なお、クリアスイッチが OFF である場合(207SGSa008; N)は、207SGSa009 および 207SGSa010 を実行せずに 207SGSa011 に進む。

#### 【0277】

207SGSa011 において CPU103 は、錠スイッチ 207SG051 が ON であるか否かを判定する(207SGSa011)。錠スイッチ 207SG051 が ON であ

50

る場合(207SGSa011;Y)は、更に開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa012)。開放センサ207SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ207SG051がON且つ遊技機用枠207SG003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(207SGSa012;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(207SGSa013a)。

【0278】

RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa013a;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(207SGSa013b)を実行して207SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa013a;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(207SGSa013c)を実行して207SGSa014に進む。

10

【0279】

なお、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa011;N)や開放センサがOFFである場合(207SGSa012;N)は、207SGSa013a~207SGSa013cの処理を実行せずに207SGSa014に進む。

【0280】

207SGSa014においてCPU103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RAM102をクリアしたか(RAMクリア処理(207SGSa009)を実行したか)否かを判定する(207SGSa014)。RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa014;Y)は207SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa014;N)は、主基板11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(207SGSa015)。

20

【0281】

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。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、CPU103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12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、207SGSa028に進む(207SGSa016)。

30

【0282】

また、207SGSa017においてCPU103は、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(207SGSa017)。クリアスイッチがONである場合(207SGSa017;Y)は、更に錠スイッチ207SG051がONであるか否か(207SGSa018)や、開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa019)。

【0283】

錠スイッチ207SG051がONであり(207SGSa018;Y)、且つ開放センサ207SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102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、遊技場の従業員など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207SG003を開放し、錠スイッチ207SG051をON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、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに(207SGSa020)、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(207SGSa021)。そして、前述した207SGSa009~207SGSa016の処理を実行する。

40

【0284】

50



なお、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa017;N)、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa018;N)、開放センサ207SG090がOFFである場合(207SGSa019;N)は、207SGSa031に進む。

【0285】

また、2078SGSa022においてCPU103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12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(207SGSa022)。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(207SGSa023)、図8-26(A)に示すように、表示モニタ207SG029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(207SGSa024)。

10

【0286】

207SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し(207SGSa025)、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(207SGSa026)。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(207SGSa026;N)は、207SGSa025と207SGSa026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(207SGSa026;Y)は、表示モニタ207SG029における全セグメントの点滅を終了し(207SGSa027)、207SGSa028に進む。

20

【0287】

なお、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。

【0288】

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。

30

【0289】

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などに基づいて、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

40

50

する(207SGSa035)。

【0290】

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および第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など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(遊技場の店員など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。

10

【0291】

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、遊技場の店員などは、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。

20

【0292】

なお、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図8-20に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(207SGSa009)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RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行してもよい。

30

【0293】

図8-21(A)は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理(207SGSa009)を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、まず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する(207SGSa041)。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット(格納)する(207SGSa042)。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス(後述するFXXX)であるか否かを判定する(207SGSa043)。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合(207SGSa043;N)は、RAM102における次のアドレスを指定し(207SGSa044)、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス(F002)であるか否かを判定する(207SGSa045)。

40

【0294】

指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスでない場合(207SGSa045;N)は207SGSa042に進み、指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスである場合(207SGSa045;N)は、更に次のアドレスを指定して207SGSa042に進む(207SGSa046)。なお、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合(207SGSa043;Y)は、RAMクリア処理を終了する。

【0295】

50

なお、本実施の形態の特徴部 207SG における RAM102 は、図 8-21(B) に示すように、格納領域毎にアドレス (F000 ~ FXXX) が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102 の先頭のアドレス (F000) 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、RAM102 の先頭から 2 番目のアドレス (F001) 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 (F002) には、RAM クリアフラグが格納されている。その他のアドレス (F003 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。なお、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 RAM102 の先頭のアドレス (F000) 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。なお、RAM102 の先頭のアドレス (F000) 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 での表示など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。

10

#### 【0296】

つまり、本実施の形態の特徴部 207SG における RAM クリア処理とは、設定値を除くアドレスに「00H」を格納することによって設定値と RAM クリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

#### 【0297】

なお、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、RAM102 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。

20

#### 【0298】

また、本実施の形態における特徴部 207SG では、RAM102 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、RAM102 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、CPU103 の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。なお、RAM102 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 CPU103 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。

30

#### 【0299】

図 8-22 は、CPU103 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 CPU103 は、まず、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A および第 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 および第 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 CPU103 は、設定値変更処理に応じた態様 (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 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)。

40

#### 【0300】

また、CPU103 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)、RAM102 のアドレス F000 に設定値として 1 ~ 6 のい

50

ずれかの値が記憶されているか否かを判定する(207SGSa053a)。RAM102に設定値として1~6以外の値が記憶されている場合や、RAM102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、RAM102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)。なお、RAM102に設定値として1~6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。

#### 【0301】

207SGSa054においてCPU103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)。

10

#### 【0302】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102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などの管理装置に対してセキュリティ信号を出力する(207SGSa059)。

20

#### 【0303】

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の操作が有るか否かを判定する(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の操作に基づいてRAM102におけるアドレスF001の内容を更新する(207SGSa063)。

30

#### 【0304】

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に格納するなど、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。なお、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。

40

#### 【0305】

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)。

#### 【0306】

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。

50

## 【 0 3 0 7 】

また、2 0 7 S G S a 0 6 5 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 0 6 5 ; N ) は、C P U 1 0 3 は、設定値変更中フラグをクリアする ( 2 0 7 S G S a 0 6 6 ) とともに、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における設定値 ( または仮の設定値 ) の表示を終了し ( 2 0 7 S G S a 0 6 7 ) 、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A および第 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 0 6 7 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 および第 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 0 6 8 、 2 0 7 S G S a 0 6 8 a ) 。

10

## 【 0 3 0 8 】

そして C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 に仮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 6 9 ) 。R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 に仮の設定値が格納されていない場合 ( 2 0 7 S G S a 0 6 9 ; N ) は 2 0 7 S G S a 0 7 2 に進み、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 に仮の設定値が格納されている場合 ( 2 0 7 S G S a 0 6 9 ; Y ) は、更に 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か否かを判定する ( 2 0 7 S G S a 0 7 0 ) 。

## 【 0 3 0 9 】

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同一である場合 ( 2 0 7 S G S a 0 7 0 ; N ) は 2 0 7 S G S a 0 7 2 に進み、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。

20

## 【 0 3 1 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。

30

## 【 0 3 1 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 および第 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 および第 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 ) 。

40

## 【 0 3 1 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

50

検出処理を実行する(207SGSa108)。なお、本電源断検出処理(207SGSa108)は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理(207SGSa057)と同一の処理である。

【0313】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102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(207SGSa109)、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などの管理装置に対してセキュリティ信号を出力する(207SGSa110)。

【0314】

そしてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa111)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa111;Y)、CPU103は、207SGSa111の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ207SG051がOFFとなるまで待機する。また、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa111;N)は、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了するとともに(207SGSa112)、第1特別図柄表示装置207SG004Aおよび第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(207SGSa112a)。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025Aおよび第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(207SGSa113、207SGSa114)。

【0315】

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。

【0316】

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およびラウンド表示器207SG131の点灯と、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bおよび右打ちランプ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などは、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。

【0317】

なお、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、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。

【0318】

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、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。

【0319】

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

10

20

30

40

50

実行するようになっている。

【 0 3 2 0 】

このとき、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 では、図 8 - 2 5 ( A ) ~ 図 8 - 2 5 ( E ) に示すように、パチンコ遊技機 1 の電源を O F F とすることによって第 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 を用いた表示 ( 図 8 - 1 7 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 2 0 7 S G 0 2 9 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。

【 0 3 2 1 】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって C P U 1 0 3 が設定値変更処理を開始すると、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D 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 2 0 7 S G 0 2 9 D 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 2 0 7 S G 0 5 2 が操作されると、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D での表示が更新されていくようになっている。なお、この状態にて錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O F F となった場合は、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D 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。

【 0 3 2 2 】

また、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 の電源を一旦 O F F ( 電断 ) した後に再起動する際に、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 が開放されている状態で錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 を O N ( クリアスイッチは O F F ) 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。

【 0 3 2 3 】

このとき、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 では、図 8 - 2 5 ( A )、図 8 - 2 5 ( B ) および図 8 - 2 5 ( E ) に示すように、パチンコ遊技機 1 の電源を O F F とすることによって第 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 を用いた表示 ( 図 8 - 1 7 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 2 0 7 S G 0 2 9 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では、使用する表示部数が異なっている。

【 0 3 2 4 】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって C P U 1 0 3 が設定値確認処理を開始すると、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D 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。なお、該第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D における設定値の表示は、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O F F 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。

【 0 3 2 5 】

図 8 - 2 4 は、C P U 1 0 3 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 ( 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、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 0 8 1 )。電源断信号の入力が無い場合は ( 2 0 7 S G S 0 8 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 0 8 1 ; Y )、R A M 1 2 2 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 ( 2 0 7 S G S 0 8 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 0 8 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 0 8 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 2 6 】

なお、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における遊技制御用タイマ割込処理では、図 8 -

10

20

30

40

50

28に示すように、CPU103は、前述した207SGSa057および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。

【0327】

以上、特徴部207SGを例示しながら発明207SGについて説明した。すなわち、発明207SGに係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

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基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、

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8-27(A)に示すように、CPU103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)

ことを特徴としており、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。

【0328】

また、特徴部207SGを例示しながら発明208SGについて説明した。すなわち、発明208SGに係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

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基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、

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)

ことを特徴としており、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。

#### 【0329】

また、特徴部207SGを例示しながら発明209SGについて説明した。すなわち、発明209SGに係る遊技機は、

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、CPU103が図8-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

10

前記設定手段によって設定された設定値に基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、

遊技媒体が所定領域に進入することに基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10、大入賞口など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207SG029A～第4表示部207SG029D）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8-17（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207SG029）と、

20

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8-25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207SG051と開放センサ207SG090がON且つクリアスイッチがOFF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8-25に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値が表示される場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dが使用され、表示モニタ207SG029において設定値が表示される場合は、第4表示部207SG029Dのみが使用される部分）

30

ことを特徴しており、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。

#### 【0330】

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。

#### 【0331】

40

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。

#### 【0332】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103が設定値変更処理を実行中

50

(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、CPU103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。

#### 【0333】

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のうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

#### 【0334】

また、前記実施の形態の特徴部207SG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207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bと構成する全セグメントおよびラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132および第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025B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207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132の点滅、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025B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。

#### 【0335】

また、前記実施の形態の特徴部207SG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207SG131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207SG131を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

#### 【0336】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B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LEDを個別に設け、該LED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。

#### 【0337】

また、前記実施の形態の特徴部207SG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207SG029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207SG029を備えないようにしてもよい。なお、このようにパチンコ遊技機1に表示モニタ207SG029を備

10

20

30

40

50

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。

【0338】

また、前記実施の形態の特徴部207SG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207SG321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などに応じて決定してもよい。

10

【0339】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第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、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132などを、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207SG200を構成する第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、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132などは、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。

20

【0340】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第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、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132などを、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などを含んでいてもよい。

30

【0341】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、演出制御用CPU120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CPU120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CPU120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。

40

【0342】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第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、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132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、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG13

50

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207SG200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などが、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、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅をパチンコ遊技機1の故障などと誤認してしまうことを防ぐことができる。

#### 【0343】

なお、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図8-20に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(207SGSa009)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RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行してもよい。

#### 【0344】

[特徴部10Fに関する説明]

上述したパチンコ遊技機1において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、設定変更操作に基づいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値に基づいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決する発明10F、発明11F、発明12F、および発明13Fに係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明10F、発明11F、発明12F、および発明13Fに係る遊技機の特徴を、特徴部10Fとして表す。なお、特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。特徴部10Fは、特徴部207SGとともに上述したパチンコ遊技機1に適用可能である。

#### 【0345】

図9-1は、特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図9-1において、図8-22と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。なお、図8-20の処理において、設定変更処理(207SGa013b)が実行される前の207SGa009の処理においてRAMクリア処理が実行されていた。このため、設定変更処理(207SGa013b)の段階において記憶領域には何ら遊技に関する情報が残っていなかった。しかし、RAMクリア処理(207SGa009)は、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行されるようにしてもよい。これにより、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることとなる。特徴部10Fにおいては、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることを前提に説明する。設定値変更処理においてCPU103は、まず、遊技停止開始処理を実行する(10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図9-3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後には、第1特別図柄表示装置207SG004Aおよび第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(207SGSa051)。その後、図8-22に示す処理と同様の処理が実行される。

#### 【0346】

また、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa066)処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図9-4を用いて説明する。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値(または仮の設定値)の表示を終了する(207SGSa067)。その後、図8-22に示す処理と同様の処理が実行される。

#### 【0347】

図9-2は、特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図9-2において、図8-23と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてCPU103は、まず、遊技停止開始処理を実行する(10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図9-3を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図9-1の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後、第1特別図柄表示装置207SG004Aおよび第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(207SGSa101)。その後、図8-23に示す処理と同様の処理が実行される。

10

#### 【0348】

また、CPU103は、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合(207SGSa111;N)に、遊技停止終了処理を実行する(10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図9-4を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図9-1の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了する(207SGSa112)。その後、図8-23に示す処理と同様の処理が実行される。

20

#### 【0349】

(各種タイマについて)

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。CPU103は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。CPU103は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当たり遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。CPU103は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

30

#### 【0350】

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を変化状態に制御するV確変の遊技機において、所定スイッチ(V確変を検知するセンサ)の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御されるV蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいてV蓋が開放状態となる。このようなV蓋が開放状態となる領域をV入賞領域という。CPU103は、V蓋開放時間タイマにより、V蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定するV入賞の時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球(大入賞口扉の閉鎖間際に大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球)についても有効期間内のV入賞と判定する。CPU103は、V通過待ち時間タイマにより、V入賞が有効に判定されるV入賞の有効期間を計時する。

40

#### 【0351】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置6B(普通電動役物)である一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU10

50

3 は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置 6 B が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

【 0 3 5 2 】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU 103 は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU 103 は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

【 0 3 5 3 】

ファンファーレ時間タイマは、大当たり開始時に大当りに制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU 103 は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

【 0 3 5 4 】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当りの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。CPU 103 は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

【 0 3 5 5 】

CPU 103 は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマなどがある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5 秒）を計時するタイマである。CPU 103 は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4 秒）を計時するタイマである。CPU 103 は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

【 0 3 5 6 】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部 10 F における遊技停止開始処理について説明する。図 9 - 3 は、特徴部 10 F における遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU 103 は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10 F S 0 1 0）。10 F S 0 1 0 において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（10 F S 0 1 0 ; Y）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（10 F S 0 2 0）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ（10 F S 0 1 0 ; N）、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する（10 F S 0 1 1）。10 F S 0 1 1 において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば（10 F S 0 1 1 ; Y）、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し（10 F S 0 2 0）、処理を終了する。

【 0 3 5 7 】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ（10 F S 0 1 1 ; N）、V 蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10 F S 0 1 2）。10 F S 0 1 2 において、V 蓋開放時間タイマが作動中であれば（10 F S 0 1 2 ; Y）、作動中の V 蓋開放時間タイマを停止し（10 F S 0 2 0）、処理を終了する。V 蓋開放時間タイマが作動中でなければ（10 F S 0 1 2 ; N）、V 通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定

10

20

30

40

50

する(10FS013)。10FS013において、V通過待ち時間タイマが作動中であれば(10FS013; Y)、作動中のV通過待ち時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

#### 【0358】

V通過待ち時間タイマが作動中でなければ(10FS013; N)、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS014)。10FS014において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば(10FS014; Y)、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが作動中でなければ(10FS014; N)、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS015)。10FS015において、特図変動時間タイマが作動中であ

10

#### 【0359】

特図変動時間タイマが作動中でなければ(10FS015; N)、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS016)。10FS016において、普図変動時間タイマが作動中であれば(10FS016; Y)、作動中の普図変動時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ(10FS016; N)、ファンファール時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS017)。10FS017において、ファンファール時間タイマが作動中であ

20

#### 【0360】

ファンファール時間タイマが作動中でなければ(10FS017; N)、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS018)。10FS018において、エンディング時間タイマが作動中であれば(10FS018; Y)、作動中のエンディング時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ(10FS018; N)、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマなどのタイマが作動中であるか否かを判定する(10FS019)。10FS019において、その他のタイマが作動中であれば(10FS019; Y)、作動中のその他のタイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ(10FS019; N)、その他処理(10FS021)を実行し、その後に処理を終了する。

30

#### 【0361】

ここで、その他処理(10FS021)においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理などが含まれる。その他処理(10FS021)により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

#### 【0362】

(遊技停止終了処理)

40

次に、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理について説明する。図9-4は、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS030)。10FS030において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば(10FS030; Y)、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ(10FS030; N)、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS031)。10FS031において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であ

50

## 【 0 3 6 3 】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 1 ; N )、V 蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 2 )。1 0 F S 0 3 2 において、V 蓋開放時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 2 ; Y )、停止中のV 蓋開放時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。V 蓋開放時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 2 ; N )、V 通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 3 )。1 0 F S 0 3 3 において、V 通過待ち時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 3 ; Y )、停止中のV 通過待ち時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。

## 【 0 3 6 4 】

V 通過待ち時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 3 ; N )、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 4 )。1 0 F S 0 3 4 において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 4 ; Y )、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 4 ; N )、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 5 )。1 0 F S 0 3 5 において、特図変動時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 5 ; Y )、停止中の特図変動時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。

## 【 0 3 6 5 】

特図変動時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 5 ; N )、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 6 )。1 0 F S 0 3 6 において、普図変動時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 6 ; Y )、停止中の普図変動時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 6 ; N )、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 7 )。1 0 F S 0 3 7 において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 7 ; Y )、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。

## 【 0 3 6 6 】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 7 ; N )、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 8 )。1 0 F S 0 3 8 において、エンディング時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 8 ; Y )、停止中のエンディング時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 8 ; N )、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマなどのタイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 9 )。1 0 F S 0 3 9 において、その他のタイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 9 ; Y )、停止中のその他のタイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 )、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 9 ; N )、その他処理 ( 1 0 F S 0 4 1 ) を実行し、その後に処理を終了する。

## 【 0 3 6 7 】

ここで、その他処理 ( 1 0 F S 0 4 1 ) においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル 3 0 の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口 1 0、アウト口、通過ゲート 4 1 に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効にする処理、賞球の払出しを有効にする処理などが含まれる。その他処理 ( 1 0 F S 0 4 1 ) により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

## 【 0 3 6 8 】

( 特徴部 1 0 F の効果について )

図 9 - 1 ~ 図 9 - 4 に示すように、C P U 1 0 3 は、特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができると

10

20

30

40

50



ともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 0 3 6 9 】

図 9 - 1 ~ 図 9 - 4 に示すように、CPU 103 は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【 0 3 7 0 】

図 9 - 1 ~ 図 9 - 4 に示すように、CPU 103 は、V 入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいて V 通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて V 通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において V 入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 0 3 7 1 】

図 9 - 1 ~ 図 9 - 4 に示すように、CPU 103 は、可変入賞球装置 6 B が開状態となっておりときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置 6 B が進入可能な状態となっておりときに遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【 0 3 7 2 】

図 9 - 1 ~ 図 9 - 4 に示すように、CPU 103 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【 0 3 7 3 】

図 9 - 1 ~ 図 9 - 4 に示すように、CPU 103 は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 0 3 7 4 】

図 9 - 1 ~ 図 9 - 4 に示すように、CPU 103 は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【 0 3 7 5 】

図 9 - 1 ~ 図 9 - 4 に示すように、CPU 103 は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとと

50

もに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 0 3 7 6 】

図 9 - 1 ~ 図 9 - 4 に示すように、C P U 1 0 3 は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【 0 3 7 7 】

( 特徴部 1 0 F に係る遊技機の変形例について )

以上、特徴部 1 0 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 1 0 F の変形例について説明する。

【 0 3 7 8 】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果に基づいて大当り遊技状態に移行する遊技機 ( いわゆる第一種の遊技機 ) について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置 ( いわゆる役物 ) 内の特殊入賞口 ( V 入賞口 ) に遊技球が入賞 ( V 入賞 ) したことに基づいて大当り遊技状態に移行する遊技機 ( いわゆる第二種の遊技機 ) や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機 ( 一種二種混合機 ) において適用してもよい。第 2 始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったときには、第 2 特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御されるなど、第 1 始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一方、大当りとししない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判定結果となれば、第 2 特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状態に制御され、小当り用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り遊技状態で小当り用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口 ( V 領域 ) に進入して所定スイッチにより検出されると、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 により実行される。

20

30

【 0 3 7 9 】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口 ( V 領域 ) に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。C P U 1 0 3 は、小当り時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。C P U 1 0 3 は、小当り時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、C P U 1 0 3 は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当り遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【 0 3 8 0 】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図 9 - 1 ~ 図 9 - 4 に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、C P U 1 0 3 は、遊技者に有利な状態になっているときなどに設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【 0 3 8 1 】

50

特別図柄の可変表示が大当たり表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当たり表示結果となる場合、設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって有利な状態となる大当たり表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処理が実行される前に現在の遊技状態が大当たり表示結果となるかははずれ表示結果となるかを判定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止させずに、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

10

#### 【0382】

遊技者にとって有利な設定値となる場合と、遊技者にとって不利な設定値となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。例えば、遊技者に有利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止するが、遊技者に不利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止しないようにしてもよい。

#### 【0383】

20

以上、特徴部10Fを例示しながら発明10Fについて説明した。すなわち、発明10Fに係る遊技機は、

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

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

30

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）

40

ことを特徴としており、この特徴によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

#### 【0384】

また、特徴部10Fを例示しながら発明11Fについて説明した。すなわち、発明11Fに係る遊技機は、

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

50

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1 ～ 3 ）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定変値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート 41 ）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU 103 ）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置 6 B ）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時する CPU 103 ）とを備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）

ことを特徴としており、この特徴によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 0385 】

また、特徴部 10 F を例示しながら発明 12 F について説明した。すなわち、発明 12 F に係る遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに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、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1 ～ 3 ）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定変値確認処理を実行する部分）と、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時する CPU 103 ）とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）

ことを特徴としており、この特徴によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【 0386 】

また、特徴部 10 F を例示しながら発明 13 F について説明した。すなわち、発明 13 F に係る遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに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、

10

20

30

40

50

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1 ～ 3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート 41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU 103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）

ことを特徴としており、この特徴によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0387】

[特徴部 48F に関する説明]

上述したパチンコ遊技機 1 において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、複数種類の状態に制御可能であって、複数種類の状態のいずれに制御されているかに関わらず当該複数種類の状態で共通する共通演出を実行する遊技機が知られている（例えば、特開 2010 - 5141 号公報）。この遊技機では、操作ボタンに対する操作を遊技者に促す操作演出を実行している間において、遊技者によって操作ボタンが操作されたときに制御中の状態を示唆するようになっており、その操作演出の実行割合は、制御中の状態に応じて異なるように設計されている。上述した遊技機においては、遊技者は、操作演出の実行頻度を手掛かりに、操作ボタンを操作せずとも制御中の状態をある程度予想できてしまい、遊技の興趣の低下を招く虞があった。このような課題を解決する発明 48F に係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明 48F に係る遊技機の特徴を、特徴部 48F として表す。特徴部 48F は、特徴部 10F および特徴部 207SG とともに上述したパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

【0388】

（特徴部 48F に係るパチンコ遊技機の仕様）

図 10 - 1 は、特徴部 48F に係るパチンコ遊技機の仕様を説明するための図である。図 10 - 1 (A) に示すように、パチンコ遊技機のスペックとしては、非確変時における大当たり確率が 1 / 320、確変時における大当たり確率が 1 / 55、確変割合が 75% に設定されている。なお、図 10 - 1 (A) に示すスペック値は一例であり、適宜変更可能である。また、設定値に応じて、非確変時や確変時における大当たり確率が変化可能であってもよい。

【0389】

図 10 - 1 (B) に示すように、パチンコ遊技機においては、第 1 特図（例えば、前述の第 1 特別図柄表示装置 207SG004A における特図）を用いた第 1 特図ゲームで発生する大当たり（以下、「第 1 特図大当たり」という）の種別として、大当たり種別 A ～ D が含まれる。大当たり種別 A は、8R 確変大当たりに対応する大当たり種別であり、その大当たり図柄は 7 図柄揃い（777）である。大当たり種別 B は、3R 確変大当たりに対応する大当たり種別であり、その大当たり図柄は 7 図柄以外の奇数図柄揃い（例えば、333）である。大当たり種別 C は、3R 確変大当たりに対応する大当たり種別であり、その大当たり図柄は偶数図柄揃い（例えば、222）である。大当たり種別 D は、3R 通常大当たりに対応する大当たり種別であり

、その大当たり図柄は大当たり種別 C と同じく偶数図柄揃い（例えば、2 2 2）である。

【0 3 9 0】

このように、大当たり種別 A ～ C は、いずれも確変大当たりに対応し、大当たり後の遊技状態が高確高ベース状態となる。大当たり種別 A ～ C において、大当たり後の確変状態はいわゆる回数切りで終了し、確変状態における変動回数（以下、「S T（スペシャルタイム）回数」という）は 1 0 0 回に設定されている。一方、大当たり種別 D は、通常大当たりに対応し、大当たり後の遊技状態は低確高ベース状態となる。

【0 3 9 1】

大当たり種別 A ～ D の全てにおいて、大当たり後の遊技状態は時短状態に制御されるが、その時短状態における変動回数は 1 0 0 回に設定されている。さらに、大当たり種別 A ～ D の全てにおいて、大当たり後の時短状態では、特別可変入賞球装置 7（いわゆる電動チューリップ）の開放頻度や開放回数を増加させたり 1 回の開放時間を長くさせたりすることによってその特別可変入賞球装置 7 への入賞を容易化する、いわゆる「電チューサポート制御」（以下、「電サポ」という）が行われる。大当たり種別 A ～ D の全てにおいて、大当たり後に電サポが行われる変動回数も 1 0 0 回に設定されている。

【0 3 9 2】

大当たり種別 A ～ D のうち、大当たり種別 A は、大当たり遊技状態のラウンド数が多い点で他の大当たり種別 B ～ D よりも有利な大当たり種別であり、大当たり時に選択される割合は大当たり種別 A ～ D のうちで最も低い 2 % である。大当たり種別 C および大当たり種別 D においては、大当たり時に選択される割合がともに同じであり、その割合は 25 % である。なお、図 1 0 - 1（B）に示す割合値は一例であり、適宜変更可能であるが、大当たり種別 A が他の大当たり種別 B ～ D よりも選択割合が低く、また、大当たり種別 C と大当たり種別 D とで選択割合が同じである方が好ましい。

【0 3 9 3】

ここで、大当たり種別 C および大当たり種別 D においては、大当たり図柄がともに同じ偶数図柄揃いであり、かつ大当たり遊技状態のラウンド数もともに同じ 3 R であり、さらに、時短状態および電サポへの制御もともに同じ 1 0 0 回である。また、後述するように、大当たり種別 C および大当たり種別 D のいずれに決定された場合でも、大当たり後の遊技状態における演出が共通となる。つまり、大当たり種別 C と大当たり種別 D とでは、大当たり遊技状態後に内部状態が確変になるか否かでのみ異なり、その他遊技者からの見た目では両者で何ら変わらない。このため、遊技者は、大当たり種別 C および大当たり種別 D のいずれかに決定されて大当たりが発生した場合、当該大当たりが確変大当たりなのかあるいは通常大当たりなのかについて判別することが極めて難しくなっている。

【0 3 9 4】

図 1 0 - 1（C）に示すように、パチンコ遊技機においては、第 2 特図（例えば、前述の第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B における特図）を用いた第 2 特図ゲームで発生する大当たり（以下、「第 2 特図大当たり」という）の種別として、大当たり種別 E ～ H が含まれる。大当たり種別 E は、1 6 R 確変大当たりに対応する大当たり種別であり、その大当たり図柄は 7 図柄揃い（7 7 7）である。大当たり種別 F は、8 R 確変大当たりに対応する大当たり種別であり、その大当たり図柄は 7 図柄以外の奇数図柄揃い（例えば、3 3 3）である。大当たり種別 G は、3 R 確変大当たりに対応する大当たり種別であり、その大当たり図柄は偶数図柄揃い（例えば、2 2 2）である。大当たり種別 H は、3 R 通常大当たりに対応する大当たり種別であり、その大当たり図柄は大当たり種別 G と同じく偶数図柄揃い（例えば、2 2 2）である。

【0 3 9 5】

このように、大当たり種別 E ～ H は、いずれも確変大当たりに対応し、大当たり後の遊技状態が高確高ベース状態となる。大当たり種別 E ～ G において、大当たり後の確変状態における S T 回数は 1 0 0 回に設定されている。一方、大当たり種別 H は、通常大当たりに対応し、大当たり後の遊技状態は低確高ベース状態となる。

【0 3 9 6】

大当たり種別 E ～ H の全てにおいて、大当たり後の遊技状態は時短状態に制御されるが、その

10

20

30

40

50

時短状態における変動回数は100回に設定され、電サボが行われる変動回数も100回に設定されている。

【0397】

大当り種別E～Hのうち、大当り種別Eは、大当り遊技状態のラウンド数が多い点で他の大当り種別F～Hよりも有利な大当り種別であり、大当り時に選択される割合は大当り種別E～Hのうちで最も高い50%である。なお、図10-1(C)に示す割合値は一例であり、適宜変更可能である。例えば、大当り種別Gと大当り種別Hとで選択割合が同じであってもよい。

【0398】

ここで、大当り種別Gおよび大当り種別Hにおいては、大当り図柄がともに同じ偶数図柄揃いであり、かつ大当り遊技状態のラウンド数もともに同じ3Rであり、さらに、時短状態および電サボへの制御もともに同じ100回である。また、後述するように、大当り種別Gおよび大当り種別Hのいずれに決定された場合でも、大当り後の遊技状態における演出が共通となる。つまり、大当り種別Gと大当り種別Hとでは、大当り遊技状態後に内部状態が確変になるか否かでのみ異なり、その他遊技者からの見た目では両者で何ら変わらない。このため、遊技者は、大当り種別Gおよび大当り種別Hのいずれかに決定されて大当りが発生した場合、当該大当たりが確変大当たりなのかあるいは通常大当たりなのかについて判別することが極めて難しくなっている。

【0399】

(遊技状態の遷移)

図10-2は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において遊技状態の遷移を説明するための図である。図10-2に示すように、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において、CPU103によって制御される遊技状態には、通常状態と、第1特図大当り遊技状態と、高確高ベース状態と、低確高ベース状態と、第2特図大当り遊技状態とが含まれる。

【0400】

通常状態において第1特図大当りが発生した場合、第1特図大当り遊技状態に状態が移行する。第1特図大当り遊技状態は、発生した第1特図大当りの種別(図10-1(B)の各種別)に対応するラウンド数分だけ制御され、その間、遊技者は、右打ちすることによって特別可変入賞球装置7の大入賞口に遊技球を進入させることができる。

【0401】

第1特図大当り遊技状態が終了した後、発生した第1特図大当りの種別に応じて高確高ベース状態または低確高ベース状態に状態が移行する。具体的には、発生した第1特図大当りが、大当り種別Aに対応する8R確変大当り、大当り種別Bに対応する3R確変大当り、および大当り種別Cに対応する3R確変大当りのいずれかである場合には、高確高ベース状態に制御される。一方、発生した第1特図大当りが、大当り種別Dに対応する3R通常大当りの場合には、低確高ベース状態に制御される。

【0402】

高確高ベース状態および低確高ベース状態のいずれにおいても、遊技者によって演出(背景演出、リーチ演出、予告演出など)が選択可能となっており、遊技者によって選択可能な演出は、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで共通である。すなわち、高確高ベース状態と低確高ベース状態とでは、当該状態において行われる演出が共通するため、高確高ベース状態および低確高ベース状態のいずれの状態であるかについて、遊技者が演出を手掛かりに判別することが極めて難しくなっている。なお、本実施の形態においては、共通演出として、男性キャラクタが主人公として登場する共通演出Aと、女性キャラクタが主人公として登場する共通演出Bとが設けられ、遊技者はそのいずれかの演出を選択可能である。

【0403】

高確高ベース状態または低確高ベース状態において、遊技者は、右打ちすることによって第2特図ゲームを開始させることが可能である。第2特図ゲームが開始され、かつ当該第2特図ゲームにおいて第2特図大当りが発生した場合、第2特図大当り遊技状態に状態が

10

20

30

40

50

移行する。第2特図大当り遊技状態は、発生した第2特図大当りの種別(図10-1(C)の各種別)に対応するラウンド数分だけ制御され、その間、遊技者は、右打ちすることによって特別可変入賞球装置7の大入賞口に遊技球を導入させることができる。

#### 【0404】

第2特図大当り遊技状態が終了した後、発生した第2特図大当りの種別に応じて高確高ベース状態または低確高ベース状態に状態が移行する。具体的には、発生した第2特図大当りが、大当り種別Eに対応する16R確変大当り、大当り種別Fに対応する8R確変大当り、および大当り種別Gに対応する3R確変大当りのいずれかである場合には、高確高ベース状態に制御される。一方、発生した第2特図大当りが、大当り種別Hに対応する3R通常大当りの場合には、低確高ベース状態に制御される。

10

#### 【0405】

高確高ベース状態または低確高ベース状態において、第2特図ゲームが開始され、かつ当該第2特図ゲームにおいて第2特図大当りが発生した場合、再び第2特図大当り遊技状態に状態が移行する。この場合、いわゆる連荘状態となる。一方、高確高ベース状態または低確高ベース状態において、第2特図ゲームを開始させることができなかった場合には、通常状態に状態が移行する。なお、図示は省略するが、高確高ベース状態または低確高ベース状態において、第1特図ゲームが開始され、かつ当該第1特図ゲームにおいて第1特図大当りが発生した場合、第1特図大当り遊技状態に状態が移行する。

#### 【0406】

(特徴部48Fに係る主な処理)

20

上述したように、偶数図柄揃いで第1特図大当りが発生したことによってその後に高確高ベース状態や低確高ベース状態に状態が移行した場合、あるいは、偶数図柄揃いで第2特図大当りが発生したことによってその後に高確高ベース状態や低確高ベース状態に状態が移行した場合、演出や図柄、および時短や電サポの挙動を手掛かりに、遊技者が確変状態であるか否かを判別することが極めて難しい。そこで、特徴部48Fに係る遊技機は、予め決められた有効期間内に遊技者がスティックコントローラ31Aのトリガボタンを長押しすることによって、確変状態であるか否かを示唆する示唆演出を実行するように構成されている。なお、示唆演出を実行するためのスティックコントローラ31Aのトリガボタンに対する長押しは、遊技者に促されるものではなく、知っている遊技者でしかトリガボタンに対する長押しを行うことができないため、「裏動作」ともいう。

30

#### 【0407】

図10-3~図10-8を参照しながら、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する主な処理について説明する。

#### 【0408】

(可変表示中動作関連設定処理)

図10-3は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する可変表示中動作関連設定処理を示すフローチャートである。なお、可変表示中動作関連設定処理は、演出制御用CPU120によって実行される図7の可変表示開始設定処理(S171)に含まれる処理である。

#### 【0409】

40

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、主基板11から出力された演出制御コマンドに基づいて、これから行う変動が時短や電サポの制御回数が100回目となる変動(以下、このような変動を「最終変動」という)であるか否かを判定する(48FS001)。演出制御用CPU120は、最終変動でない場合(48FS001;NO)、可変表示中動作関連設定処理を終了する。

#### 【0410】

一方、演出制御用CPU120は、最終変動である場合(48FS001;YES)、リザルト画面の表示パターンを決定する(48FS002)。リザルト画面とは、初回に第1特図大当りが発生した以降の大当り回数やそれに伴う遊技球の獲得数、および連荘状態の継続回数など、遊技者にとって有利な有利状態における遊技の結果を示す画面である。

50



リザルト画面は、共通演出の一部であり、低確高ベース状態と高確高ベース状態とで共通する態様で表示される。演出制御用CPU120は、48FS002の処理において、リザルト画面の表示内容や表示タイミングなどを決定する。

#### 【0411】

演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、最終変動が大当たり変動であるか否かを判定する(48FS003)。演出制御用CPU120は、最終変動が大当たり変動でない場合(48FS003; NO)、最終変動時示唆演出の実行パターンを決定する(48FS004)。最終変動時示唆演出は、特別図柄の最終変動が大当たり変動でない場合において、裏動作されたときにのみ行われる示唆演出である。

#### 【0412】

ここで、図10-8(A)を参照しながら、最終変動時示唆演出の実行パターンについて説明する。図10-8は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において示唆演出の実行パターンを決定するためのテーブルを示す図である。図10-8(A)に示すように、最終変動時示唆演出は、示唆対象となる大当たり後の状態(現在の状態)で実行されている共通演出の種類に関わらず、示唆対象となる大当たり後の状態が低確高ベース状態および高確高ベース状態のいずれであるかに応じて、ランプの点灯色のみが異なる。本実施の形態におけるランプとしては、後述する図10-9に示すように、遊技盤面上に設けられたキャラクターを模した盤面ランプ48F050が適用される。

#### 【0413】

遊技者によって共通演出Aが選択された場合、示唆対象となる大当たり後の状態が低確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が青色に決定される一方で、示唆対象となる大当たり後の状態が高確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が赤色に決定される。遊技者によって共通演出Bが選択された場合、示唆対象となる大当たり後の状態が低確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が青色に決定される一方で、示唆対象となる大当たり後の状態が高確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が赤色に決定される。なお、共通演出Aおよび共通演出Bのいずれにおいても、最終変動時示唆演出では音声による示唆が行われない。

#### 【0414】

このように、最終変動時示唆演出においては、共通演出Aが選択された場合と共通演出Bが選択された場合とで、状態を示唆する際のランプ点灯色の態様が共通する。

#### 【0415】

図10-3に戻り、演出制御用CPU120は、最終変動が大当たり変動である場合(48FS003; YES)、大当たり変動である旨を示す大当たり演出フラグをONに設定する(48F005)。演出制御用CPU120は、裏動作時大当たり演出の実行パターンを決定する(48FS006)。裏動作時大当たり演出は、特別図柄の最終変動が大当たり変動である場合において、有効期間内に裏動作されたときにのみ行われる演出であって、最終変動が大当たり変動であることを図柄の停止によって最終結果が出る前に遊技者に示唆する大当たり演出である。

#### 【0416】

その後、演出制御用CPU120は、復活大当たり演出の実行パターンを決定する(48FS007)。復活大当たり演出は、特別図柄の最終変動が大当たり変動である場合に行われる演出であって、最終変動が大当たり変動であることを図柄の停止によって最終結果が出たときに遊技者に示唆する大当たり演出である。

#### 【0417】

演出制御用CPU120は、48FS004の処理または48FS007の処理の後、裏動作検出の有効期間を設定する(48FS008)。例えば、演出制御用CPU120は、48FS002の処理で決定したリザルト画面の表示タイミングに基づき裏動作検出の有効期間を設定する。本実施の形態においては、演出制御用CPU120は、リザルト画面の表示が開始するタイミングで有効期間のカウントを開始し、リザルト画面の表示が終了するタイミングよりも前のタイミングで有効期間のカウントを終了するように、有効期

10

20

30

40

50

間を設定する。その後、演出制御用CPU120は、可変表示中動作関連設定処理を終了する。

#### 【0418】

このように、演出制御用CPU120は、大当り後の低確高ベース状態や高確高ベース状態における最終変動を開始する前の事前準備として、リザルト画面の表示パターン、最終変動時示唆演出の実行パターン、裏動作時大当り演出の実行パターン、復活大当り演出の実行パターン、および裏動作検出の有効期間を設定する。

#### 【0419】

なお、演出制御用CPU120は、最終変動時示唆演出の実行パターンおよび裏動作時大当り演出の実行パターンを、後述する可変表示中裏動作検出処理において実行してもよい。例えば、演出制御用CPU120は、可変表示中裏動作検出処理において、裏動作を検出したときに、大当り変動でない場合には最終変動時示唆演出の実行パターンを決定してもよいし、大当り変動である場合には裏動作時大当り演出の実行パターンを決定してもよい。

#### 【0420】

(可変表示中裏動作検出処理)

図10-4は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する可変表示中裏動作検出処理を示すフローチャートである。なお、可変表示中裏動作検出処理は、演出制御用CPU120によって実行される図7の可変表示中演出処理(S172)に含まれる処理である。

#### 【0421】

図10-4に示すように、演出制御用CPU120は、裏動作を検出したか否かを判定する(48FS021)。演出制御用CPU120は、裏動作を検出していない場合(48FS021; NO)、可変表示中裏動作検出処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、裏動作を検出した場合(48FS021; YES)、裏動作の有効期間内であるか否かを判定する(48FS022)。演出制御用CPU120は、裏動作の有効期間内でない場合(48FS022; NO)、可変表示中動作検出処理を終了する。

#### 【0422】

一方、演出制御用CPU120は、裏動作の有効期間内である場合(48FS022; YES)、大当り演出フラグがONに設定されているか否かを判定する(48FS023)。演出制御用CPU120は、大当り演出フラグがONに設定されていない場合(48FS023; NO)、最終変動時示唆演出を実行する(48FS024)。一方、演出制御用CPU120は、大当り演出フラグがONに設定されている場合(48FS023; YES)、裏動作時大当り演出を実行する(48FS025)。演出制御用CPU120は、48FS024の処理または48FS025の処理の後、可変表示中裏動作検出処理を終了する。

#### 【0423】

このように、演出制御用CPU120は、大当り後の低確高ベース状態や高確高ベース状態における最終変動において、有効期間内に裏動作を検出したときに、当該最終変動が大当り変動でない場合には最終変動時示唆演出を実行する一方、当該最終変動が大当り変動である場合には裏動作時大当り演出を実行する。

#### 【0424】

(可変表示中特定動作検出処理)

図10-5は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する可変表示中特定動作検出処理を示すフローチャートである。なお、可変表示中特定動作検出処理は、演出制御用CPU120によって実行される図7の可変表示中演出処理(S172)に含まれる処理である。

#### 【0425】

図10-5に示すように、演出制御用CPU120は、特定動作を検出したか否かを判定する(48FS041)。特定動作とは、遊技者による動作であり、本実施の形態においては、遊技者によって行われるスティックコントローラ31Aのトリガボタンの長押しで

10

20

30

40

50

ある。遊技者は、促進報知によって特定動作を行うことを促される。例えば、画像表示装置 5 の画面上に「トリガ長押し」の文字画像が表示される。なお、特定動作は、スティックコントローラ 3 1 A のトリガボタンに対する長押しに限らず、トリガボタンの連打やプッシュボタン 3 1 B の長押しや連打、あるいはこれらの単発操作であってもよい。さらに、遊技者の手などの動作を非接触で検知するセンサが設けられている場合、当該センサが遊技者の手などの動作を検知したときに示唆演出が実行されてもよい。また、遊技者の体の動きに限らず、遊技者が発する声をマイクで検知したり、遊技者の視線をアイトラッキングで検知したりしてもよい。また、特定動作は、裏動作と同じ動作であってもよいし、裏動作と異なる動作であってもよい。

#### 【 0 4 2 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、特定動作を検出していない場合 ( 4 8 F S 0 4 1 ; N O )、可変表示中特定動作検出処理を終了する。一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特定動作を検出した場合 ( 4 8 F S 0 4 1 ; Y E S )、大当り演出フラグが ON に設定されているか否かを判定する ( 4 8 F S 0 4 2 )。演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り演出フラグが ON に設定されていない場合 ( 4 8 F S 0 4 2 ; N O )、可変表示中特定動作検出処理を終了する。

#### 【 0 4 2 7 】

一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り演出フラグが ON に設定されている場合 ( 4 8 F S 0 4 2 ; Y E S )、促進報知が実行されているか否かを判定する ( 4 8 F S 0 4 3 )。促進報知は、最終変動において行われ、特定動作を行うことを遊技者に促す報知である。演出制御用 CPU 1 2 0 は、促進報知が実行されていない場合 ( 4 8 F S 0 4 3 ; N O )、すなわち、促進報知が実行されることなく遊技者により特定動作が行われた場合、可変表示中特定動作検出処理を終了する。

#### 【 0 4 2 8 】

一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、促進報知が実行されている場合 ( 4 8 F S 0 4 3 ; Y E S )、すなわち、促進報知の実行に促されて遊技者により特定動作が行われた場合、復活大当り演出を実行する ( 4 8 F S 0 4 4 )。一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、促進報知が実行されていない場合 ( 4 8 F S 0 4 3 ; N O )、あるいは 4 8 F S 0 4 4 の処理の後、可変表示中特定動作検出処理を終了する。

#### 【 0 4 2 9 】

このように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り後の低確高ベース状態や高確高ベース状態における最終変動において、促進報知が実行された後に特定動作を検出したときに、当該最終変動が大当り変動である場合には復活大当り演出を実行する。

#### 【 0 4 3 0 】

( 大当り中動作関連設定処理 )

図 1 0 - 6 は、特徴部 4 8 F に係るパチンコ遊技機が実行する大当り中動作関連設定処理を示すフローチャートである。なお、大当り中動作関連設定処理は、演出制御用 CPU 1 2 0 によって実行される図 7 の大当り中演出処理 ( S 1 7 6 ) に含まれる処理である。

#### 【 0 4 3 1 】

図 1 0 - 6 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドに基づいて、第 2 特図大当り遊技状態における 3 ラウンド目の開始時であるかを判定する ( 4 8 F S 0 6 1 )。演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 特図大当り遊技状態における 3 ラウンド目の開始時である場合 ( 4 8 F S 0 6 1 ; Y E S )、大当り中示唆演出の実行パターンを決定する ( 4 8 F S 0 6 2 )。大当り中示唆演出は、第 2 特図大当り遊技状態中にのみ行われる示唆演出である。

#### 【 0 4 3 2 】

ここで、図 1 0 - 8 ( B ) を参照しながら、大当り中示唆演出の実行パターンについて説明する。図 1 0 - 8 ( B ) に示すように、大当り中示唆演出は、示唆対象となる状態 ( 第 2 特図大当りが発生した状態 ) で実行されていた共通演出の種類に関わらず、示唆対象となる状態が低確高ベース状態および高確高ベース状態のいずれであるかに応じて、ランプ

10

20

30

40

50

の点灯色が異なる。本実施の形態におけるランプとしては、後述する図10-11に示すように、遊技盤面上に設けられたキャラクタを模した盤面ランプ48F050が適用される。すなわち、大当たり中示唆演出で用いられるランプは、最終変動時示唆演出で用いられるランプと同じである。さらに、大当たり中示唆演出は、示唆対象となる状態で実行されていた共通演出の種類と、示唆対象となる状態が低確高ベース状態および高確高ベース状態のいずれであるかに応じて、スピーカ8L, 8Rからの音声異なる。

#### 【0433】

遊技者によって共通演出Aが選択された場合、示唆対象となる状態が低確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が青色に決定され、かつ「普通だな」の音声出力される一方で、示唆対象となる状態が高確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が赤色に決定され、かつ「熱いぜ」の音声出力される。遊技者によって共通演出Bが選択された場合、示唆対象となる状態が低確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が青色に決定され、かつ「普通だよ」の音声出力される一方で、示唆対象となる状態が高確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が赤色に決定され、かつ「熱いわね」の音声出力される。

10

#### 【0434】

このように、大当たり中示唆演出においては、共通演出Aが選択された場合と共通演出Bが選択された場合とで、状態を示唆する際のランプ点灯色の態様が共通する一方で、状態を示唆する際の音声の態様が異なる。

#### 【0435】

さらに、図10-8(A)に示す最終変動時示唆演出の実行パターンと、図10-8(B)に示す大当たり中示唆演出の実行パターンとでは、音声出力の有無が異なる一方で、ランプ点灯色が共通する。具体的には、最終変動時示唆演出においては、盤面ランプ48F050による点灯によって状態が示唆される一方でスピーカ8L, 8Rの音声出力によって状態が示唆されないのに対して、大当たり中示唆演出においては、盤面ランプ48F050およびスピーカ8L, 8Rの両方によって状態が示唆される。

20

#### 【0436】

図10-6に戻り、演出制御用CPU120は、第2特図大当たり遊技状態における3ラウンド目の開始時でない場合(48FS061; NO)、あるいは48FS062の処理の後、裏動作検出の有効期間を設定する(48FS063)。例えば、演出制御用CPU120は、第2特図大当たり遊技状態における3ラウンド目が開始するタイミングで有効期間のカウントを開始し、第2特図大当たり遊技状態が終了するタイミングよりも前のタイミングで有効期間のカウントを終了するように、有効期間を設定する。その後、演出制御用CPU120は、大当たり中動作関連設定処理を終了する。

30

#### 【0437】

このように、演出制御用CPU120は、第2特図大当たり遊技状態における3ラウンド目の開始時に、大当たり中示唆演出の実行パターンおよび裏動作検出の有効期間を設定する。

#### 【0438】

(大当たり中裏動作検出処理)

図10-7は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する大当たり中裏動作検出処理を示すフローチャートである。なお、大当たり中裏動作検出処理は、演出制御用CPU120によって実行される図7の大当たり中演出処理(S176)に含まれる処理である。

40

#### 【0439】

図10-7に示すように、演出制御用CPU120は、裏動作を検出したか否かを判定する(48FS081)。演出制御用CPU120は、裏動作を検出していない場合(48FS081; NO)、大当たり中裏動作検出処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、裏動作を検出した場合(48FS081; YES)、裏動作の有効期間内であるかを判定する(48FS082)。演出制御用CPU120は、裏動作の有効期間内でない場合(48FS082; NO)、大当たり中裏動作検出処理を終了する。

#### 【0440】

一方、演出制御用CPU120は、裏動作の有効期間内である場合(48FS082; Y

50

ES)、大当り中示唆演出を実行する(48FS083)。その後、演出制御用CPU120は、大当り中裏動作検出処理を終了する。

【0441】

このように、演出制御用CPU120は、第2特図大当り遊技状態において、有効期間内に裏動作を検出したときに、大当り中示唆演出を実行する。

【0442】

(最終変動時示唆演出の実施の一例)

図10-9は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において時短・電サポ100回目の変動中に裏動作された場合(ハズレ変動時)の演出の一例を示すタイミングチャートである。図10-9に示すタイミングチャートには、最終変動における可変表示の開始または停止を示すラインと、共通演出の実行有無を示すライン(ON:実行中,OFF:非実行中)と、有効期間の有無を示すライン(ON:有効期間内,OFF:有効期間外)と、裏動作の検出有無を示すライン(ON:検出あり,OFF:検出なし)とが含まれる。なお、図10-9に示す例は、低確高ベース状態および高確高ベース状態のいずれにも適用可能である。

10

【0443】

図10-9に示すように、t1で最終変動における可変表示が開始した後、t2でリザルト画面の表示が開始する。具体的には、大当り回数として「0回」および獲得数として「0個」が表示された後、カウントアップによってこれらの数字が加算更新されて表示される。そして、t2でリザルト画面の表示が開始したタイミングに合わせて、有効期間が開始する。このように、有効期間の開始はリザルト画面の表示の開始に合致するため、リザルト画面が表示されることで、遊技者は有効期間の開始タイミングを認識することができる。

20

【0444】

有効期間内のt3で裏動作が検出されると、それ以降の所定タイミングで最終変動時示唆演出が実行される。なお、裏動作に対しては促進報知は行われていない。最終変動時示唆演出においては、図10-8(A)に示した実行パターンに従って、盤面ランプ48F050が点灯する。なお、スピーカ8L,8Rから音声は出力されない。

【0445】

リザルト画面の表示が終了するよりも前のt4で有効期間が終了する。その後、t5で最終変動における可変表示が停止するとともに共通演出が終了し、リザルト画面において最終的な結果(この例では、大当り3個,獲得数3500個)が表示される。それ以降、通常状態に状態が移行する。

30

【0446】

このように、大当り後の低確高ベース状態や高確高ベース状態における最終変動において当該最終変動がハズレ変動である場合、促進報知が行われることなく有効期間内に裏動作が検出されたときには、最終変動時示唆演出が実行されることで大当り後の状態が確変状態であったか否かが示唆される。

【0447】

(大当り演出の実施の一例)

40

図10-10は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において時短・電サポ100回目の変動中に裏動作された場合(大当り変動時)の演出の一例を示すタイミングチャートである。図10-10に示すタイミングチャートには、最終変動における可変表示の開始または停止を示すラインと、共通演出の実行有無を示すライン(ON:実行中,OFF:非実行中)と、有効期間の有無を示すライン(ON:有効期間内,OFF:有効期間外)と、裏動作の検出有無を示すライン(ON:検出あり,OFF:検出なし)とが含まれる。なお、図10-10に示す例は、低確高ベース状態および高確高ベース状態のいずれにも適用可能である。

【0448】

図10-10に示すように、t11で最終変動における可変表示が開始した後、t12で

50

リザルト画面の表示が開始する。具体的には、大当たり回数として「0回」および獲得数として「0個」が表示された後、カウントアップによってこれらの数字が加算更新されて表示される。そして、t 1 2でリザルト画面の表示が開始したタイミングに合わせて、有効期間が開始する。

#### 【0449】

有効期間内のt 1 3で裏動作が検出されると、それ以降の所定タイミングで裏動作時大当たり演出が実行される。なお、裏動作に対しては促進報知は行われていない。裏動作時大当たり演出は、最終変動時示唆演出および大当たり中示唆演出とは異なる態様で大当たりが事前に示唆される。具体的には、裏動作時大当たり演出においては、スピーカ8 L, 8 Rから「パッパラー」の音声が出力されるとともに、画像表示装置5の画面上に星型の画像がカットインで表示される。なお、この例における裏動作時大当たり演出では、盤面ランプ4 8 F 0 5 0が点灯しない。

#### 【0450】

リザルト画面の表示が終了するよりも前のt 1 4で有効期間が終了する。その後、t 1 5で共通演出が終了するとともにリザルト画面において最終的な結果（この例では、大当たり3個、獲得数3 5 0 0個）が表示される。そして、役物演出（図示しない可動物による動きのある演出）などによって大当たりが報知されるとともにt 1 6で最終変動における可変表示が停止（大当たり図柄が停止）する。なお、有効期間内で裏動作が検出されなかった場合には、t 1 5～t 1 6の期間で促進報知が行われ、当該促進報知に促されて特定動作が行われることで、復活大当たり演出が実行される。それ以降、第2特図大当たり遊技状態に状態が移行する。

#### 【0451】

このように、大当たり後の低確高ベース状態や高確高ベース状態における最終変動において当該最終変動が大当たり変動である場合、促進報知が行われることなく有効期間内に裏動作が検出されたときには、最終変動時示唆演出が実行されない代わりに裏動作時大当たり演出が実行されることで大当たりが報知される。

#### 【0452】

また、裏動作時大当たり演出は、最終変動時示唆演出や大当たり中示唆演出とは異なる態様で大当たりが示唆される。なお、裏動作時大当たり演出は、スピーカ8 L, 8 Rや画像表示装置5を用いるものに限らず、図示しない可動装置による役物演出であってもよい。

#### 【0453】

（大当たり中示唆演出の実施の一例）

図10 - 11は、特徴部4 8 Fに係るパチンコ遊技機において第2特図大当たり遊技状態中に裏動作された場合の演出の一例を示すタイミングチャートである。図10 - 11に示すタイミングチャートには、大当たり遊技状態の制御有無（ON：大当たり遊技状態中，OFF：非大当たり遊技状態中）を示すラインと、有効期間の有無を示すライン（ON：有効期間内，OFF：有効期間外）と、裏動作の検出有無を示すライン（ON：検出あり，OFF：検出なし）とが含まれる。なお、図10 - 11に示す例は、高確高ベース状態から制御された第2特図大当たり遊技状態の例を示す。

#### 【0454】

図10 - 11に示すように、t 2 1で大当たり遊技状態に制御された後、1 R目および2 R目において大当たり遊技状態中の曲の選択が受け付けられる。この間、遊技者は、大当たり遊技状態中の曲を選択可能である。大当たり遊技状態の3 R目が開始するt 2 2に合わせて、有効期間が開始する。なお、1 R目および2 R目が有効期間にならない理由は、曲を選択するときに裏動作と同じくスティックコントローラ3 1 Aのトリガボタンを使用するためである。

#### 【0455】

有効期間内のt 2 3で裏動作が検出されると、それ以降の所定タイミングで大当たり中示唆演出が実行される。なお、裏動作に対しては促進報知は行われていない。大当たり中示唆演出においては、図10 - 8（B）に示した実行パターンに従って、盤面ランプ4 8 F 0 5

10

20

30

40

50

0 が点灯するとともに、スピーカ 8 L , 8 R から音声出力される。

【 0 4 5 6 】

大当り遊技状態の最終ラウンド（この例では 1 6 R ）が終了するよりも前の t 2 4 で有効期間が終了する。その後、t 2 5 で大当り遊技状態が終了する。それ以降、この例では高確高ベース状態に状態が移行する。

【 0 4 5 7 】

このように、低確高ベース状態や高確高ベース状態を経由した第 2 特図大当り遊技状態において、促進報知が行われることなく有効期間内に裏動作が検出されたときには、大当り中示唆演出が実行されることで第 2 特図大当り遊技状態に至るまでに経過してきた状態が確変状態であったか否かが示唆される。

10

【 0 4 5 8 】

さらに、最終変動時示唆演出においては、盤面ランプ 4 8 F 0 5 0 による点灯によって状態が示唆される一方でスピーカ 8 L , 8 R の音声出力によっては状態が示唆されないのに対して、大当り中示唆演出においては、盤面ランプ 4 8 F 0 5 0 およびスピーカ 8 L , 8 R の両方によって状態が示唆される。

【 0 4 5 9 】

（特徴部 4 8 F の主な効果）

図 1 0 - 2 に示すように、低確高ベース状態と高確高ベース状態とで共通する共通演出が実行される。図 1 0 - 9 に示すように、共通演出は、低確高ベース状態または高確高ベース状態における最終変動でリザルト画面の表示が開始した後に終了するため、遊技者は、最終変動でリザルト画面の表示が開始することで共通演出の終了を特定可能である。そして、最終変動でリザルト画面の表示が開始した後では裏動作が有効期間に亘って有効になる。図 1 0 - 4 および図 1 0 - 9 に示すように、この有効期間において促進報知が行われることなく遊技者による裏動作が検出されると、当該裏動作に基づいて最終変動時示唆演出が実行されることで、共通演出が実行されていた状態が確変状態であるか否かが示唆される。

20

【 0 4 6 0 】

これにより、促進報知によって動作を促されることなく遊技者自身の好みで裏動作したか否かに応じて確変状態の示唆が行われるか否かが変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。例えば、裏動作を知っている遊技者は、有効期間内に裏動作を行うことで、今までの状態が確変状態であるか否かを知ることができるため、裏動作を知らない遊技者よりも遊技に多様性を持たせることができる。一方、裏動作を知っている遊技者であっても、今までの状態が確変状態であるか否かを知りたくなければ、有効期間内に裏動作を行わなければよく、この場合、最終変動で図柄が停止するまで、確変状態であることを期待しながら遊技することができる。

30

【 0 4 6 1 】

図 1 0 - 7 および図 1 0 - 1 1 に示すように、共通演出が行われる低確高ベース状態や高確高ベース状態で制御された第 2 特図大当り遊技状態において促進報知が行われることなく遊技者による裏動作が検出されると、当該裏動作に基づいて大当り中示唆演出が実行されることで、共通演出が実行されていた状態が確変状態であるか否かが示唆される。

40

【 0 4 6 2 】

これにより、促進報知によって動作を促されることなく遊技者自身の好みで裏動作したか否かに応じて確変状態の示唆が行われるか否かが変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。例えば、裏動作を知っている遊技者は、第 2 特図大当り遊技状態において裏動作を行うことで、制御中の第 2 特図大当り遊技状態が確変状態から経過してきたのか、あるいは制御中の第 2 特図大当り遊技状態が非確変状態から経過してきたのかについて知ることができるため、裏動作を知らない遊技者よりも遊技に多様性を持たせることができる。一方、裏動作を知っている遊技者であっても、今までの状態が確変状態であるか否かを知りたくなければ、第 2 特図大当り遊技状態において裏動作を行わなければよく、この場合、過剰に演出が行われることがない。

50

## 【 0 4 6 3 】

最終変動時示唆演出が行われるトリガとなる裏動作と、大当たり中示唆演出が行われるトリガとなる裏動作とは、ともにスティックコントローラ 3 1 A のトリガボタンの長押しなどであり、両者が共通する。

## 【 0 4 6 4 】

これにより、最終変動時と第 2 特図大当たり遊技状態中とのいずれの状況に関わらず、示唆演出を実行させるためのトリガとなる裏動作の内容が変わらないため、裏動作が複雑になることを極力防止することができる。

## 【 0 4 6 5 】

図 1 0 - 8 に示すように、最終変動時示唆演出と、大当たり中示唆演出とでは、一部の態様が異なる一方で他の態様が共通する。具体的には、最終変動時示唆演出においては、盤面ランプ 4 8 F 0 5 0 による点灯によって状態が示唆される一方でスピーカ 8 L , 8 R の音声出力によっては状態が示唆されないのに対して、大当たり中示唆演出においては、盤面ランプ 4 8 F 0 5 0 およびスピーカ 8 L , 8 R の両方によって状態が示唆される。

10

## 【 0 4 6 6 】

これにより、最終変動時と第 2 特図大当たり遊技状態中とのいずれの状況であるかに応じて、示唆演出の実行態様の一部が異なるため、状況に応じて適切に状態示唆を行うことができる。特に、共通演出が終了する最終変動時においては、その後に通常状態に状態が移行する可能性が高いため、第 2 特図大当たり遊技状態中のように遊技者にとって有利な状態である場合と同じ態様で示唆演出を実行してしまうと、遊技者に過度の残念感を与えてしまう虞がある。しかしながら、本実施の形態のように、最終変動時示唆演出においては、大当たり中示唆演出よりも、用いる演出手段の種類を少なくすることで、上述したような過度の残念感を極力軽減することができる。

20

## 【 0 4 6 7 】

図 1 0 - 4 および図 1 0 - 1 0 に示すように、最終変動が大当たり変動である場合において有効期間で促進報知が行われることなく遊技者による裏動作が検出されると、当該裏動作に基づいて裏動作時大当たり演出が実行されることで、大当たりが事前に示唆される。

## 【 0 4 6 8 】

これにより、裏動作を知っている遊技者は、有効期間内に裏動作を行うことで、大当たり決定されているか否かについて事前に知ることができるため、裏動作を知らない遊技者よりも遊技に多様性を持たせることができる。一方、裏動作を知っている遊技者であっても、大当たり決定されているか否かについて事前に知りたくなければ、有効期間内に裏動作を行わなければよく、この場合、最終変動で図柄が停止するまで、大当たりを期待しながら遊技することができる。

30

## 【 0 4 6 9 】

図 1 0 - 8 ( B ) に示すように、遊技者によって選択された共通演出の種類に応じて、大当たり中示唆演出における態様が異なる。具体的には、男性キャラクタが主人公として登場する共通演出 A では、男性キャラクタの音声スピーカ 8 L , 8 R から出力される一方で、女性キャラクタが主人公として登場する共通演出 B では、女性キャラクタの音声スピーカ 8 L , 8 R から出力される。なお、共通演出 A および共通演出 B のいずれが選択された場合でも、盤面ランプ 4 8 F 0 5 0 による点灯態様は共通する。

40

## 【 0 4 7 0 】

これにより、遊技者によって選択された共通演出の種類に応じて、大当たり中示唆演出の実行態様の一部が異なるため、遊技が多様になり、遊技の興趣が向上する。

## 【 0 4 7 1 】

( 特徴部 4 8 F に係る遊技機の変形例 )

以上、特徴部 4 8 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 4 8 F の変形例について説明する。

## 【 0 4 7 2 】

50



( 示唆演出について )

本実施の形態においては、裏動作時行われる示唆演出として、確変状態であるか否かを示唆する演出を例示したが、示唆演出は、遊技機に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出であってもよい。図 10 - 12 を参照しながら、設定示唆の実行パターンについて説明する。図 10 - 12 は、特徴部 48F に係る変形例のパチンコ遊技機において設定示唆の実行パターンを決定するためのテーブルを示す図である。

【 0 4 7 3 】

図 10 - 12 ( A ) に示すように、最終変動時における設定示唆演出は、共通演出の種類に関わらず、現在の設定値に応じて異なる確率で、ランプ点灯色のみを異ならせる。具体的には、共通演出 A および共通演出 B のいずれが選択された場合でも、設定値 1 または設定値 2 であるときにはランプ点灯色が青色になる確率が他の色よりも高く、設定値 3 または設定値 4 であるときにはランプ点灯色が緑色になる確率が他の色よりも高く、設定値 5 または設定値 6 であるときにはランプ点灯色が赤色になる確率が他の色よりも高い。なお、共通演出 A および共通演出 B のいずれにおいても、最終変動時における設定示唆演出では音声による示唆が行われない。

10

【 0 4 7 4 】

このように、最終変動時における設定示唆演出においては、共通演出 A が選択された場合と共通演出 B が選択された場合とで、状態を示唆する際のランプ点灯色の態様が共通する。

【 0 4 7 5 】

図 10 - 12 ( B ) に示すように、大当たり中における設定示唆演出は、共通演出の種類に関わらず、現在の設定値に応じて異なる確率で、ランプ点灯色が異なる。具体的には、共通演出 A および共通演出 B のいずれが選択された場合でも、設定値 1 または設定値 2 であるときにはランプ点灯色が青色になる確率が他の色よりも高く、設定値 3 または設定値 4 であるときにはランプ点灯色が緑色になる確率が他の色よりも高く、設定値 5 または設定値 6 であるときにはランプ点灯色が赤色になる確率が他の色よりも高い。

20

【 0 4 7 6 】

さらに、共通演出の種類と、現在の設定値とに応じて異なる確率で、スピーカ 8L , 8R からの音声が変わる。具体的には、共通演出 A が選択された場合、設定値 1 または設定値 2 であるときには「普通だな」の音声が出力される確率が他の音声よりも高く、設定値 3 または設定値 4 であるときには「熱いぜ」の音声が出力される確率が他の音声よりも高く、設定値 5 または設定値 6 であるときには「激熱だぜ」の音声が出力される確率が他の音声よりも高い。一方、共通演出 B が選択された場合、設定値 1 または設定値 2 であるときには「普通だよ」の音声が出力される確率が他の音声よりも高く、設定値 3 または設定値 4 であるときには「熱いわね」の音声が出力される確率が他の音声よりも高く、設定値 5 または設定値 6 であるときには「激熱だわよ」の音声が出力される確率が他の音声よりも高い。

30

【 0 4 7 7 】

このように、大当たり中における設定示唆演出においては、共通演出 A が選択された場合と共通演出 B が選択された場合とで、設定値を示唆する際のランプ点灯色の態様が共通する一方で、設定値を示唆する際の音声の態様が異なる。なお、最終変動時における設定示唆演出や大当たり中における設定示唆演出において、現在の設定値に対応して一のランプの点灯色に対応してもよい。例えば、設定値 1 または設定値 2 であるときにはランプ点灯色が青色になり、設定値 3 または設定値 4 であるときにはランプ点灯色が緑色になり、設定値 5 または設定値 6 であるときにはランプ点灯色が赤色になってもよい。また、大当たり中における設定示唆演出においては、現在の設定値に対応して共通演出の種類に応じて一の音声が対応してもよい。

40

【 0 4 7 8 】

また、裏動作によって確変状態であるか否かを示唆する期間と、裏動作によって設定値が示唆される期間とを分けてもよい。例えば、第 2 特図大当たり遊技状態においては、途中ラウンドにおいて裏動作されることで確変状態であるか否かを示唆し、最終ラウンドにお

50

けるエンディング中に裏動作されることで設定値を示唆するものであってもよい。

【0479】

本実施形態においては、図10-8に示すように、示唆対象の状態に対応して一のランプの点灯色に対応していたが、これに限らない。例えば、示唆対象の状態に応じた割合で複数種類のランプ点灯色の中から一のランプ点灯色が決定されてもよい。例えば、最終変動時示唆演出においては、共通演出Aおよび共通演出Bのいずれにおいても、低確高ベース状態では赤色よりも高い確率で青色に決定され、高確高ベース状態では青色よりも高い確率で赤色に決定されてもよい。同様に、大当たり中示唆演出においては、共通演出Aおよび共通演出Bのいずれにおいても、低確高ベース状態では赤色よりも高い確率で青色に決定され、高確高ベース状態では青色よりも高い確率で赤色に決定されてもよい。さらにそれらの選択確率は、最終変動時示唆演出と大当たり中示唆演出とで同じであってもよい。

10

【0480】

本実施形態においては、図10-8に示すように、最終変動時示唆演出と大当たり中示唆演出とでランプ点灯色の態様が同じであったが、両者でランプ点灯色の態様が異なるものであってもよい。

【0481】

パチンコ遊技機においては、最終変動時示唆演出および大当たり中示唆演出の両方を実行するものに限らず、いずれか一方のみを実行するものであってもよい。

【0482】

本実施形態においては、最終変動時示唆演出や大当たり中示唆演出によって、確変状態であったか否かを示唆するものであるが、その他の状態や特典を示唆するものであってもよい。例えば、最終変動時示唆演出や大当たり中示唆演出は、時短状態であるか否かを示唆するものであってもよい。

20

【0483】

本実施形態においては、16R確変大当たりが発生した場合の大当たり遊技状態中(16R確変大当たりラウンド中)に大当たり中示唆演出を実行する例を説明したが、8R確変大当たりが発生した場合の大当たり遊技状態中(8R確変大当たりラウンド中)、あるいは3R確変大当たりが発生した場合の大当たり遊技状態中(3R確変大当たりラウンド中)においても、大当たり中示唆演出が実行されてもよい。

【0484】

大当たり中示唆演出は、発生した大当たりの種類に応じて、実行される場合と実行されない場合とがあってもよい。たとえば、16R確変大当たりラウンド中や8R確変大当たりラウンド中においては、大当たり中示唆演出が実行されるのに対して、3R確変大当たりラウンド中においては、大当たり中示唆演出が実行されないものであってもよい。このようにすれば、大当たりラウンド数が多いことによって遊技が単調になってしまうことを極力回避することができる。あるいは、3R確変大当たりラウンド中においては、大当たり中示唆演出が実行されるのに対して、16R確変大当たりラウンド中や8R確変大当たりラウンド中においては、大当たり中示唆演出が実行されないものであってもよい。このようにすれば、16R確変大当たりや8R確変大当たりが発生しなかったことによる残念感を、大当たり中示唆演出による遊技の多様性によって極力感じさせなくすることができる。

30

40

【0485】

大当たり中示唆演出は、発生した大当たりの種類に応じて異なる確率で実行されてもよい。たとえば、16R確変大当たりラウンド中、8R確変大当たりラウンド中、および3R確変大当たりラウンド中の順に高い確率で、大当たり中示唆演出が実行されてもよい。あるいは、3R確変大当たりラウンド中、8R確変大当たりラウンド中、および16R確変大当たりラウンド中の順に高い確率で、大当たり中示唆演出が実行されてもよい。このようにすれば、遊技に多様性をもたせることができる。

【0486】

大当たり中示唆演出は、大当たり遊技状態に制御される前の状態(つまり、第2特図大当たりが発生した状態)を示唆するものであったが、大当たり中示唆演出の示唆対象はこれに限らな

50

い。たとえば、大当たり中示唆演出は、第2特図大当たりのラウンドが終了した後の状態を加えて示唆してもよい。具体的には、低確状態で通常大当たりが発生した場合には「前回通常＋次回通常」を示唆する旨の画像や音声出力されてもよく、低確状態で確変大当たりが発生した場合には「前回通常＋次回確変」を示唆する旨の画像や音声出力されてもよく、高確状態で通常大当たりが発生した場合には「前回確変＋次回通常」を示唆する旨の画像や音声出力されてもよく、高確状態で確変大当たりが発生した場合には「前回確変＋次回確変」を示唆する旨の画像や音声出力されてもよい。このように、前回の状態と、次の状態との組合せに応じて、大当たり中示唆演出の示唆内容を異ならせてもよい。

#### 【0487】

大当たり中示唆演出は、大当たり遊技状態中のいずれの期間に制御されているかに応じて示唆対象を異ならせてもよい。たとえば、第2特図大当たりが発生したことを報知するファンファーレ演出から2ラウンド目までの期間では、大当たり中示唆演出によって前回の状態を示唆し、3ラウンド目からエンディング演出までの期間では、大当たり中示唆演出によって次の状態を示唆してもよい。このように、大当たり遊技状態中のラウンド期間を前半と後半とに分けて、大当たり中示唆演出の示唆対象を両者で異ならせてもよい。このようにすれば、大当たりラウンド数が多いことによって遊技が単調になってしまうことを極力回避することができる。なお、大当たり遊技状態中のラウンド期間の前半と後半とで裏動作の態様を異ならせてもよいが、前半と後半とで裏動作の態様を共通にしている方が遊技者にとって親切である。

#### 【0488】

##### （裏動作について）

本実施の形態においては、裏動作について、スティックコントローラ31Aのトリガボタンに対する長押しを例示したが、裏動作はその他の動作であってもよい。例えば、裏動作は、スティックコントローラ31Aのトリガボタンの連打やプッシュボタン31Bの長押しや連打、あるいはこれらの単発操作であってもよい。また、裏動作は、予め決められた操作手順（コマンド手順）でスティックコントローラ31Aのトリガボタンやプッシュボタン31Bなどを操作するものであってもよい。さらに、遊技者の手などの動作を非接触で検知するセンサが設けられている場合、裏動作は、当該センサによって検出される遊技者の手などの動作であってもよい。また、遊技者の体の動きに限らず、遊技者が発する声を裏動作としてマイクで検知したり、遊技者の視線を裏動作としてアイトラッキングで検知したりしてもよい。

#### 【0489】

##### （共通演出について）

本実施の形態においては、共通演出として、男性キャラクタが主人公として登場する共通演出Aと、女性キャラクタが主人公として登場する共通演出Bとを例示したが、共通演出はその他の演出であってもよい。例えば、共通演出は2種類に限らず3種類以上であってもよい。また、全ての演出が高確高ベース状態と低確高ベース状態とで共通するものに限らず、遊技者によって選択可能な共通演出の中に、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで共通する演出が含まれていればよい。さらに、共通演出は遊技者によって選択されるものではなく、抽選などによって自動的に選択されてもよい。

#### 【0490】

また、複数種類の共通演出は背景や登場するキャラクタが互いに異なるものに限らず、大当たり予告やリーチ予告の態様、遊技者にスティックコントローラ31Aのトリガボタンやプッシュボタン31Bの操作を促す促進報知の態様、および遊技者に所定のミッションを課して当該ミッションを達成したときに遊技者に特典を与えるミッション演出など、その他の演出が互いに異なるものであってもよい。

#### 【0491】

##### （最終変動時における有効期間について）

本実施の形態においては、最終変動時における有効期間の開始タイミングがリザルト画面の表示が開始するタイミングに合致していたが、有効期間の開始タイミングはこれに限ら

10

20

30

40

50

ない。有効期間は、最終変動が開始してから最終的に図柄が停止するまでの期間のいずれのタイミングで開始してもよい。例えば、有効期間は、最終変動が開始したタイミングで開始してもよい。また、有効期間は、最終変動の途中のタイミングで開始してもよい。有効期間が最終変動の途中のタイミングで開始する例としては、図 10 - 10 に示すように、リザルト画面の表示が開始するタイミングやリザルト画面において大当たり回数や獲得数といった遊技の結果のカウントアップが開始するタイミングが想定される。また、ST回数を減算しながらカウント表示するものであれば、残りのST回数が無い状態を遊技者が特定可能なタイミング（例えば、ST回数の表示が「0」になったタイミング）で有効期間が開始してもよい。なお、最終変動時においてリザルト画面は必ずしも表示されなくてもよいが、いずれにしても、有効期間は、遊技者が特定可能なタイミングで開始する方が好ましい。

10

#### 【0492】

本実施の形態においては、最終変動時における有効期間の終了タイミングがリザルト画面の表示が終了する前のタイミングであったが、有効期間は、最終変動において最終的に図柄が停止するタイミングで終了してもよい。有効期間は、共通演出の終了を遊技者が特定可能な期間であればよい。

#### 【0493】

（第2特図大当たり遊技状態における有効期間について）

本実施の形態においては、第2特図大当たり遊技状態における有効期間の開始タイミングが、3R目の開始タイミングに合致していたが、有効期間の開始タイミングはこれに限らない。有効期間は、第2特図大当たり遊技状態の初回のラウンドが開始してから最終のラウンドが終了するまでの期間のいずれのタイミングで開始してもよい。例えば、有効期間は、第2特図大当たり遊技状態が開始したタイミングで開始してもよい。また、有効期間は、第2特図大当たり遊技状態の途中のタイミングで開始してもよい。有効期間が第2特図大当たり遊技状態の途中のタイミングで開始する例としては、図 10 - 11 に示すように、3R目が開始するタイミングが想定される。また、第2特図大当たりが発生したことを報知するファンファーレ演出を実行するものであれば、当該ファンファーレ演出が開始したタイミングで有効期間が開始してもよい。

20

#### 【0494】

本実施の形態においては、第2特図大当たり遊技状態における有効期間の終了タイミングが最終ラウンドが終了する前のタイミングであったが、有効期間は、最終ラウンドが終了するタイミングで終了してもよい。

30

#### 【0495】

また、第2特図大当たり遊技状態における最終ラウンドで有効期間が設けられてもよいし、最終ラウンドで行われるエンディング演出の実行期間で有効期間が設けられてもよい。昨今の遊技機では、遊技全体の出玉率を極力抑えるようにエンディング演出などの演出が長くなる傾向にあるため、エンディング演出の実行期間で有効期間を設けることにより、エンディング演出が長引くことにより演出が間延びしたことを、裏動作による示唆演出によって極力緩和することができる。なお、演出期間の短いエンディング演出と、当該エンディング演出よりも演出期間の長いエンディング演出とが設けられる場合、演出期間の短いエンディング演出の実行期間においては有効期間を設けないのに対して、演出期間の長いエンディング演出の実行期間においては有効期間を設けるようにしてもよい。

40

#### 【0496】

第2特図大当たり遊技状態における有効期間は、大当たり遊技のラウンド中にのみ設けてもよいし、隣り合う前後のラウンド同士の間（いわゆる、ラウンド間インターバル）にのみ設けてもよいし、ラウンドおよびラウンド間インターバルの全てに設けてもよい。

#### 【0497】

（裏動作時大当たり演出について）

本実施形態においては、最終変動が大当たり変動である場合に有効期間で裏動作されたときに、最終変動時示唆演出が実行されない代わりに裏動作時大当たり演出が実行されるもので

50

あった。しかし、これに限らず、最終変動が大当たり変動である場合に有効期間で裏動作されたときに、最終変動時示唆演出が実行されるとともに裏動作時大当たり演出が実行されるものであってもよいし、最終変動時示唆演出が実行された後に裏動作時大当たり演出が実行されてもよいし、裏動作時大当たり演出が実行された後に最終変動時示唆演出が実行されてもよい。

#### 【 0 4 9 8 】

( 促進報知について )

本実施の形態においては、促進報知が行われることなく裏動作されることで示唆演出が実行されるものであったが、示唆演出の実行時においては促進報知が行われるものであってもよい。例えば、遊技者が認識し難い位置 ( 例えば、画像表示装置 5 の画面上において装飾物や可動物により覆われている領域 ) に所定の手順 ( 例えば、ボタン押下 × 1 0 回 ) を表示することで裏操作の手順を遊技者に報知するものであってもよい。

10

#### 【 0 4 9 9 】

( スロットマシンへの適用について )

上述した実施の形態においては、特徴部 4 8 F をパチンコ遊技機に適用した例を説明したが、特徴部 4 8 F をスロットマシンに適用してもよい。一般的に、スロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報 ( 図柄 ) を変動表示可能な可変表示部 ( リール、表示窓 ) 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 ( 図柄の停止表示 ) 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 ( 図柄組合せの停止表示 ) に応じて入賞が発生可能である。

20

#### 【 0 5 0 0 】

上述したようなスロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な入賞が発生する表示結果組合せを導出させるための導出操作手段 ( ストップスイッチ ) の操作態様 ( 操作手順、操作タイミング ) を報知可能な有利区間に制御することが可能である。有利区間では、非有利区間 ( 通常区間 ) では制御されることのない A T ( アシストタイム ) に制御されることで、有利な入賞 ( 例えば、賭数よりも多い払出枚数を付与する小役入賞 ) が発生するため、有利区間における払出率が 1 を超える可能性が高い。

#### 【 0 5 0 1 】

このような A T における状態を特徴部 4 8 F に係る示唆演出によって示唆するものであってもよい。具体的には、A T は、付与されたセット数を消化することで終了するが、一のセットを消化したときに、所定の継続率で次のセットに移行することで、A T が継続する。すなわち、A T の継続率が高ければ高いほど、有利な状態である A T が長期間に亘って継続することになる。そして、継続率が互いに異なる複数種類の A T を設け、当該複数種類の A T において互いに共通する共通演出を実行するようにすれば、遊技者は、A T の継続率を予想しながら遊技することになる。

30

#### 【 0 5 0 2 】

例えば、特徴部 4 8 F を上述したスロットマシンに適用する場合、A T の最終セットにおいて当該 A T の払出枚数などを示すリザルト表示を行っているときに、促進報知を行うことなく操作手段 ( 演出ボタンなど ) が操作されることで、終了する A T の継続率をランプ点灯色などで示唆すればよい。

40

#### 【 0 5 0 3 】

このようにスロットマシンに特徴部 4 8 F を適用した場合でも、上述した本実施の形態における特徴部 4 8 F に係るパチンコ遊技機と同様の効果を奏する。

#### 【 0 5 0 4 】

( 特徴部の関連づけに係る説明 )

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

#### 【 0 5 0 5 】

50

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て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。

【符号の説明】

【 0 5 0 6 】

1 パチンコ遊技機、 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、 1 2 3 表示制御部。

10

20

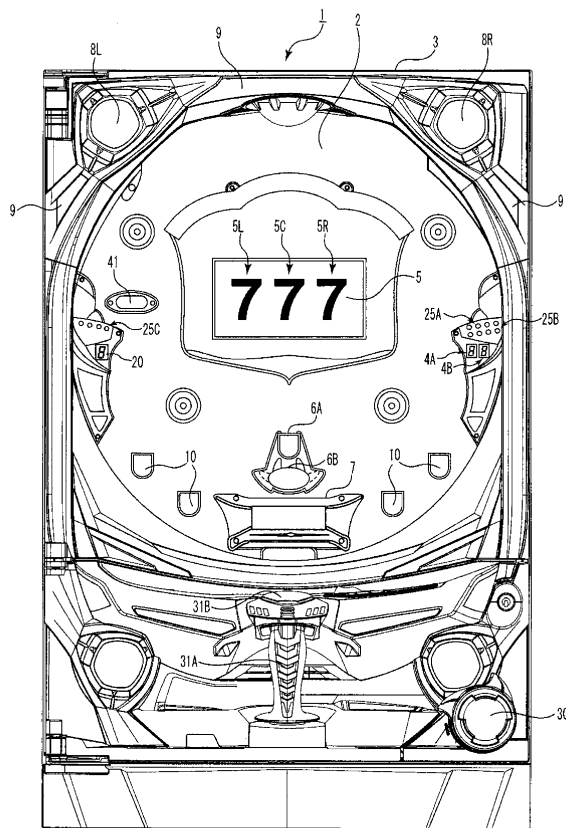
30

40

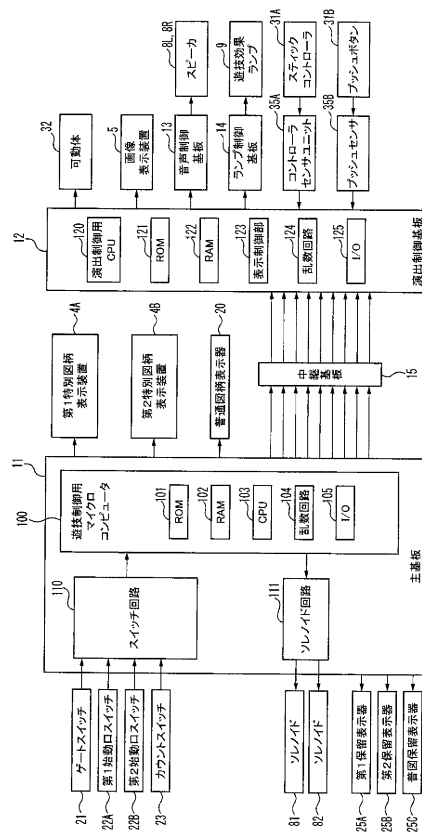
50

【図面】

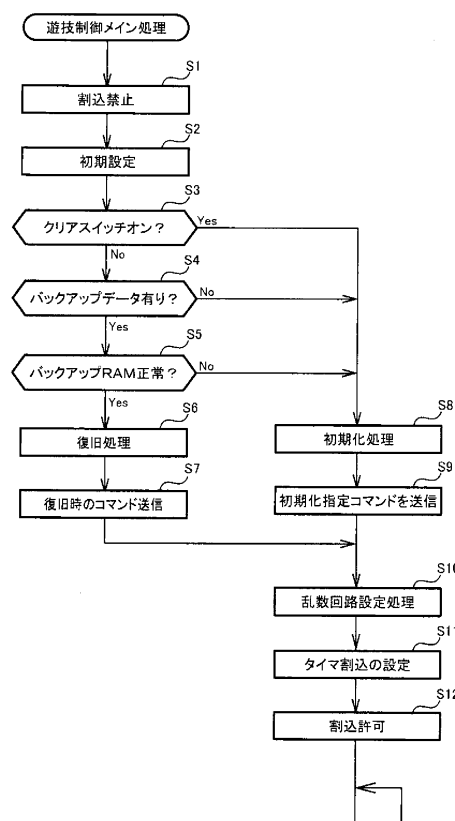
【 図 1 】



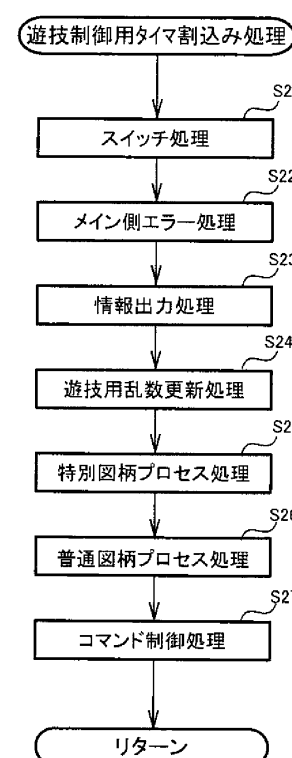
【 図 2 】



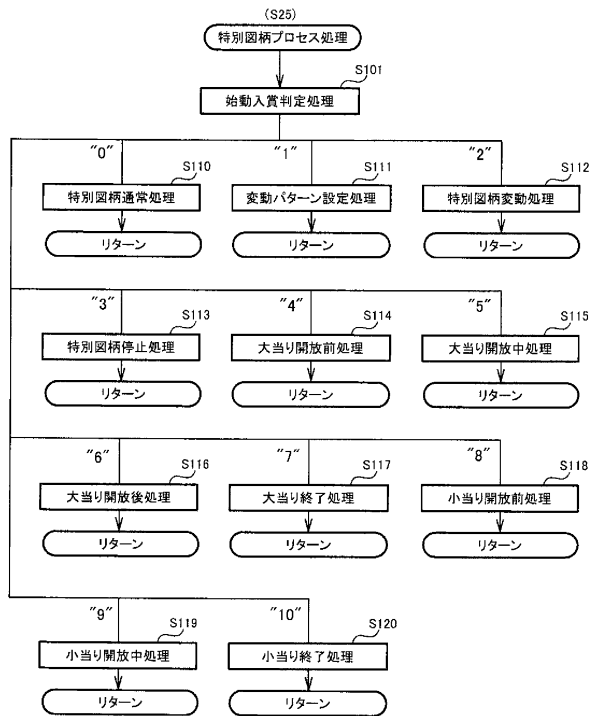
【 図 3 】



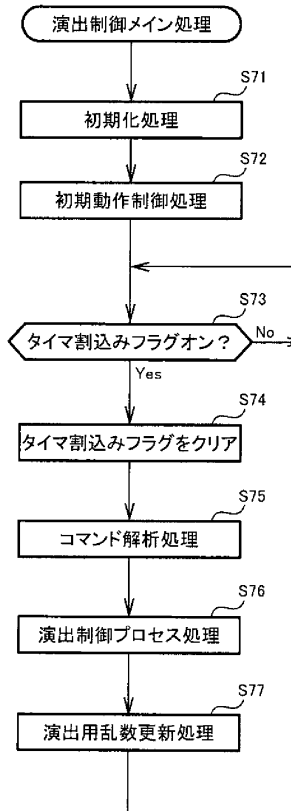
【図 4】



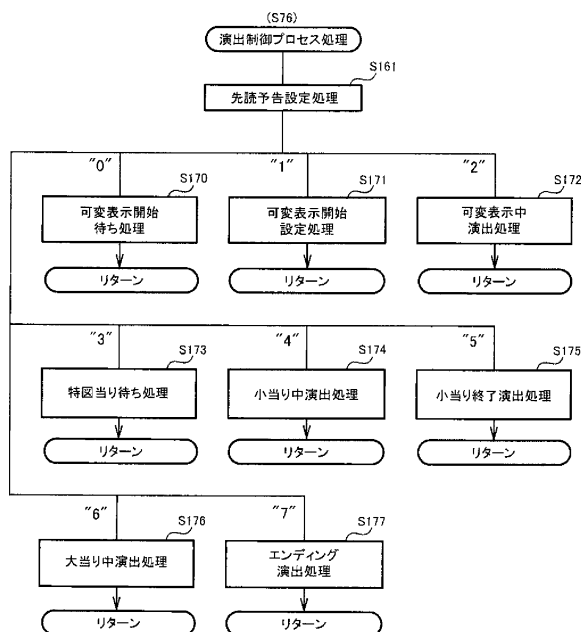
【図 5】



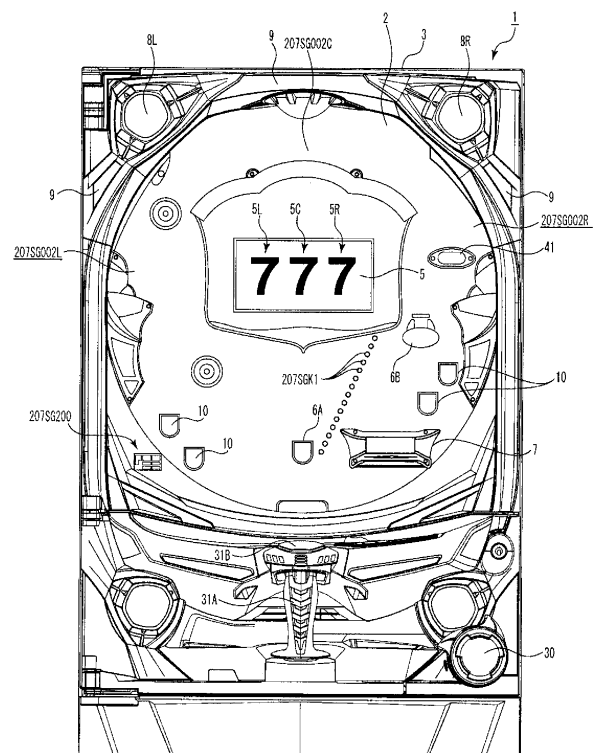
【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】



10

20

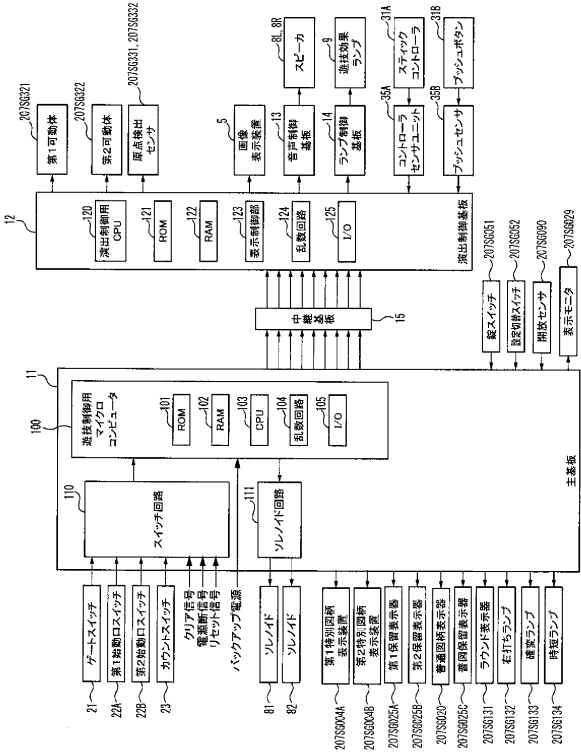
30

40

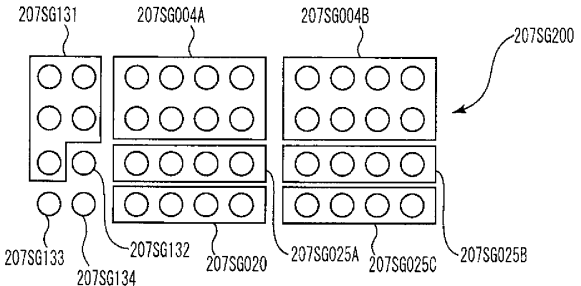
50



【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



10

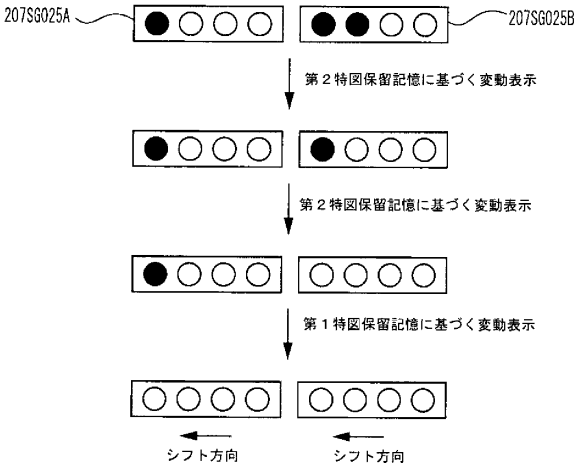
20

【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】

第 1 保留表示器及び第 2 保留表示器の更新例


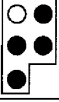
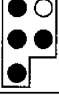


30

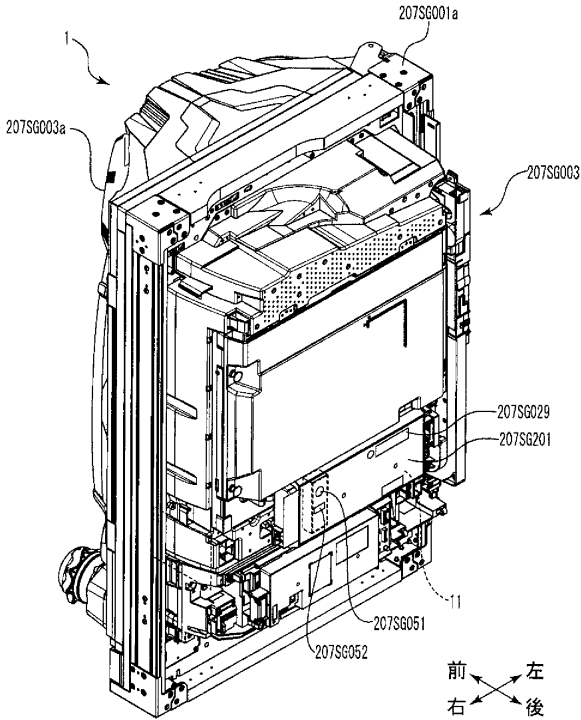
40

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】



【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

10

20

30

40

50

【図 8 - 10】

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)
PC1-1	4000	小当り

【図 8 - 11】

(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 - 12】

(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 - 13】

(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	確率制御	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PC1-1	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PA1-1	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)

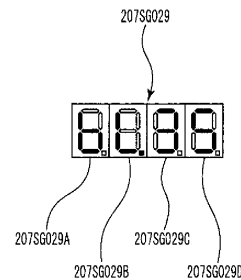
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(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PA1-1	1~550	1~530	1~510	1~480	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
ベース 1 (%)	B1	b	1
ベース 2 (%)	B2	b	2
ベース 3 (%)	B3	b	3

(C) ベース

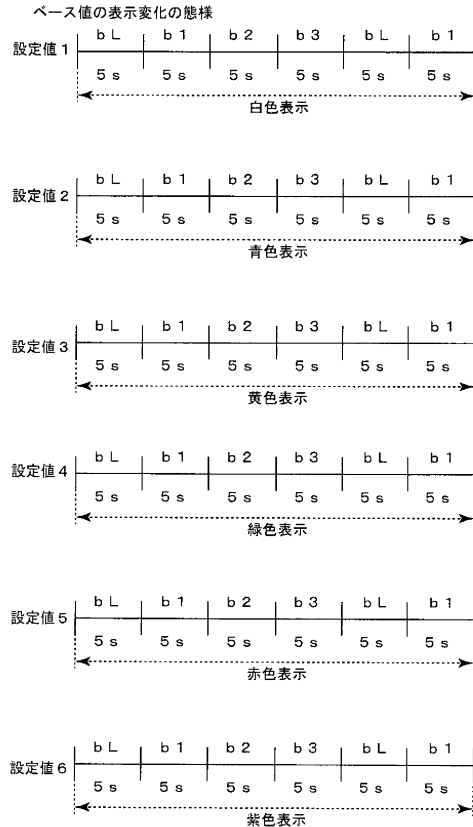
表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(計測中のリアルタイム値)
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(1回前の6000個の累計値)
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(2回前の6000個の累計値)
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(3回前の6000個の累計値)

30

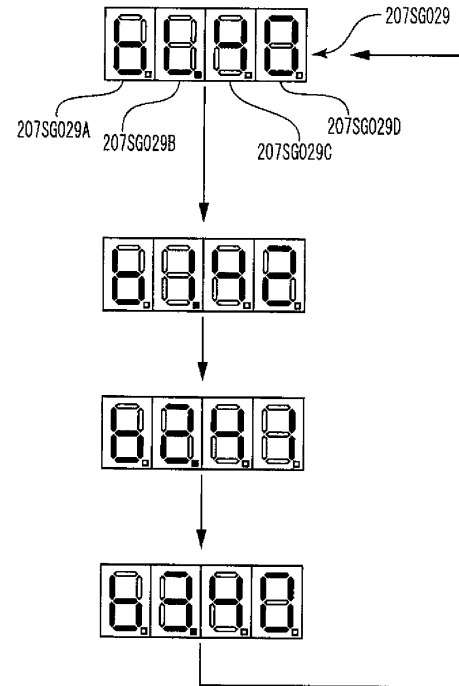
40

50

【図 8 - 18】



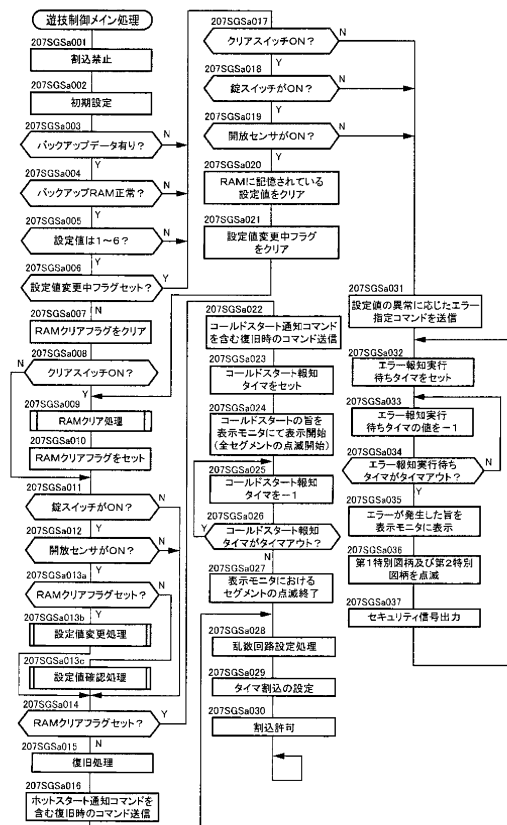
【図 8 - 19】



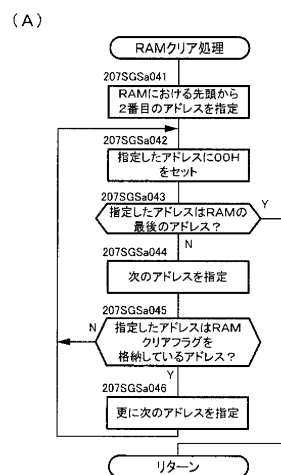
10

20

【図 8 - 20】



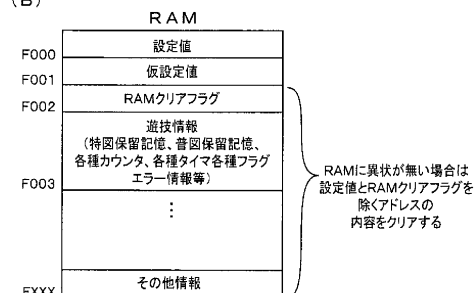
【図 8 - 21】



30

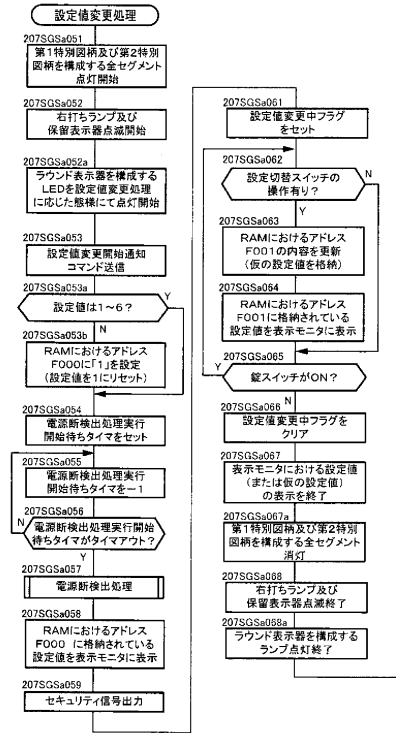
40

(B)

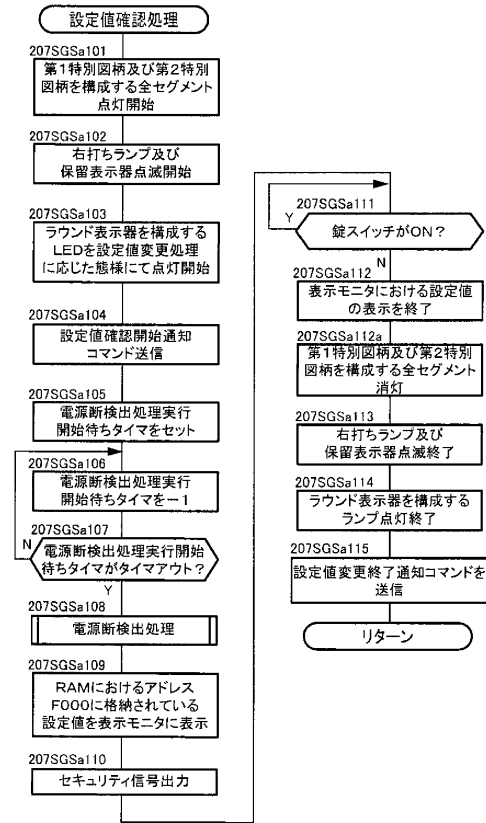


50

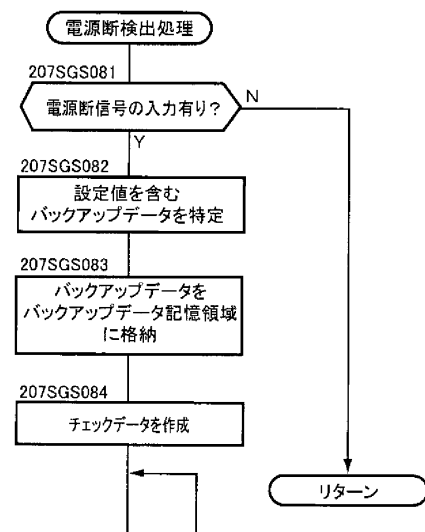
【図 8 - 2 2】



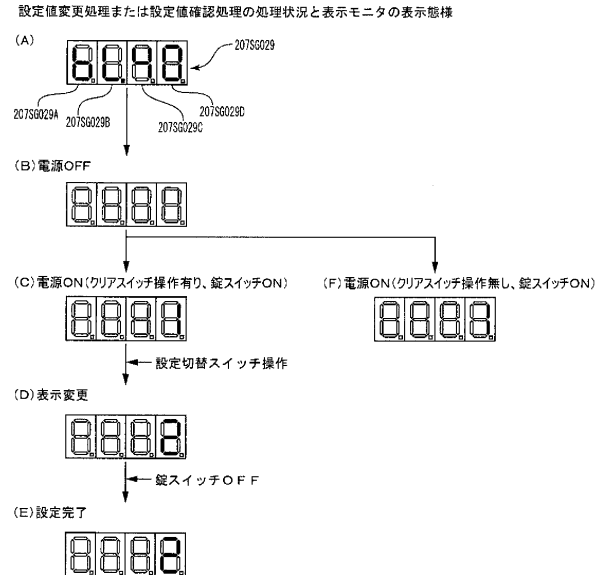
【図 8 - 2 3】



【図 8 - 2 4】



【図 8 - 2 5】



10

20

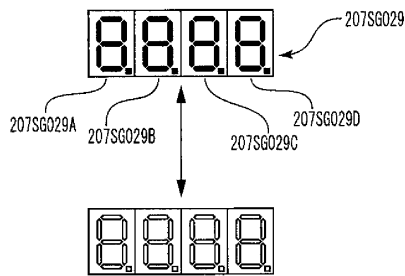
30

40

50

【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）

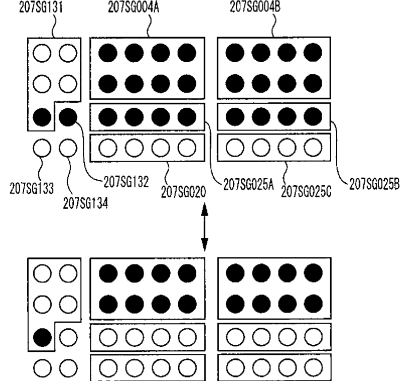


(B) 設定値異常エラー○r 設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様

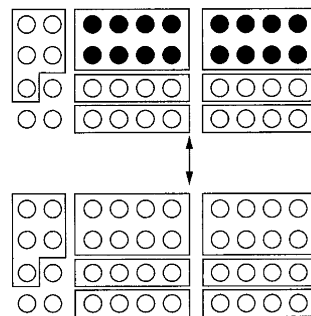


【図 8 - 27】

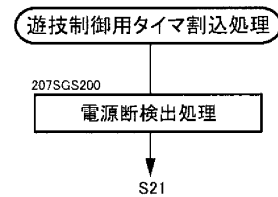
(A) 設定値変更処理実行中○r 設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様



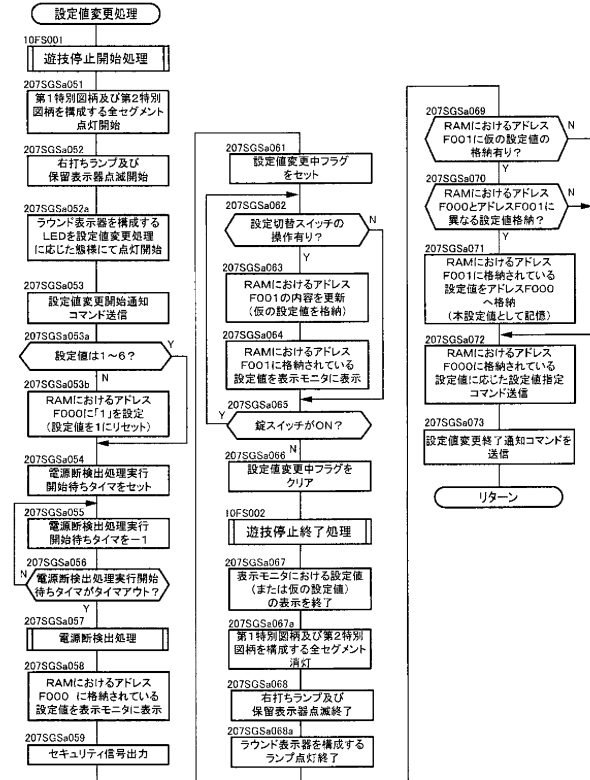
(B) 設定値異常エラー○r 設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様（点滅）



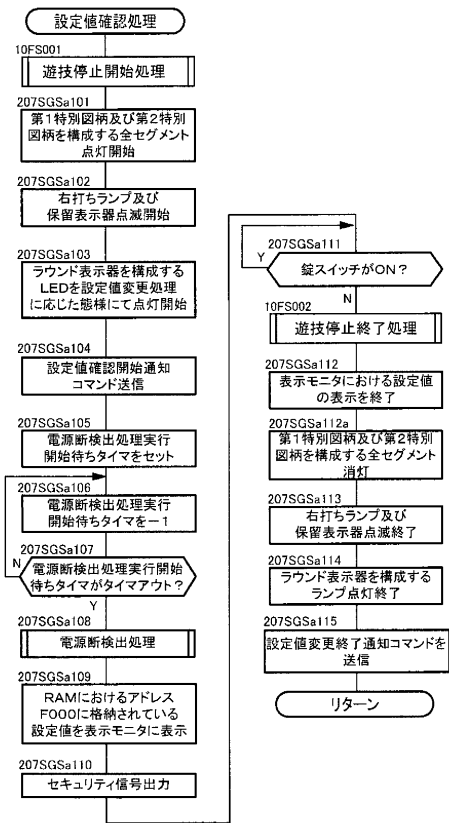
【図 8 - 28】



【図 9 - 1】



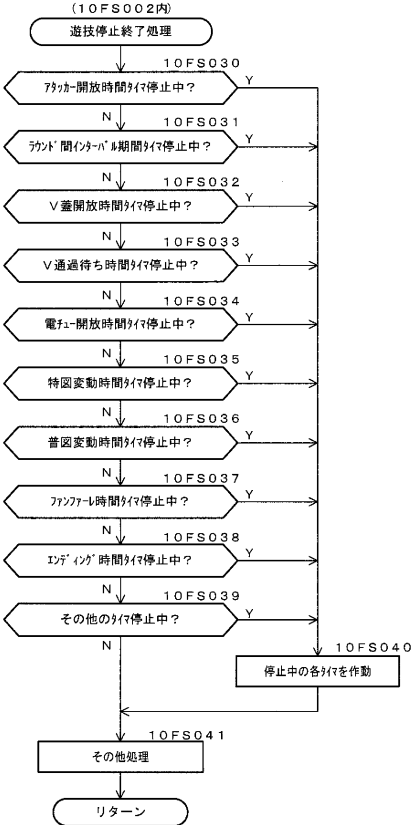
【図 9 - 2】



【図 9 - 3】



【図 9 - 4】



【図 10 - 1】

(A)スペック

大当たり確率 (非確変時)	大当たり確率 (確変時)	確変割合
1/320	1/55	75%

(B)第1特図大当たり種別テーブル

大当たり種別	図柄	ラウンド数	大当たり後の遊技状態	割合
大当たり種別A (8R確変大当り)	7図柄揃い	8R	高確高ベース (ST回数100回、時短・電サポ100回)	2%
大当たり種別B (3R確変大当り)	7図柄以外(ex.3図柄)の 奇数図柄揃い	3R	高確高ベース (ST回数100回、時短・電サポ100回)	48%
大当たり種別C (3R確変大当り)	偶数図柄揃い	3R	高確高ベース (ST回数100回、時短・電サポ100回)	25%
大当たり種別D (3R通常大当り)	偶数図柄揃い	3R	低確高ベース (時短・電サポ100回)	25%

(C)第2特図大当たり種別テーブル

大当たり種別	図柄	ラウンド数	大当たり後の遊技状態	割合
大当たり種別E (16R確変大当り)	7図柄揃い	16R	高確高ベース (ST回数100回、時短・電サポ100回)	50%
大当たり種別F (8R確変大当り)	7図柄以外(ex.3図柄)の 図柄揃い	8R	高確高ベース (ST回数100回、時短・電サポ100回)	15%
大当たり種別G (3R確変大当り)	偶数図柄揃い	3R	高確高ベース (ST回数100回、時短・電サポ100回)	10%
大当たり種別H (3R通常大当り)	偶数図柄揃い	3R	低確高ベース (時短・電サポ100回)	25%

10

20

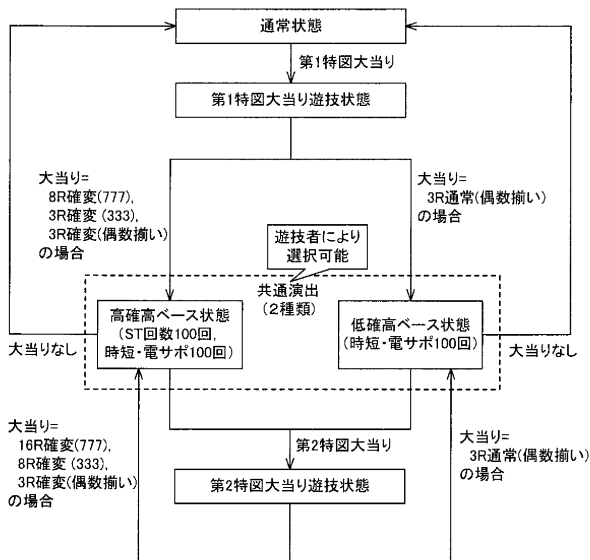
30

40

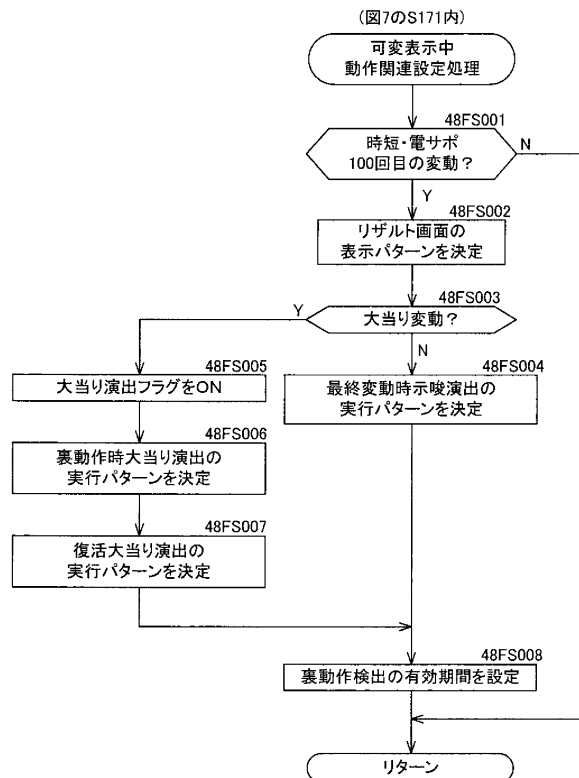
50



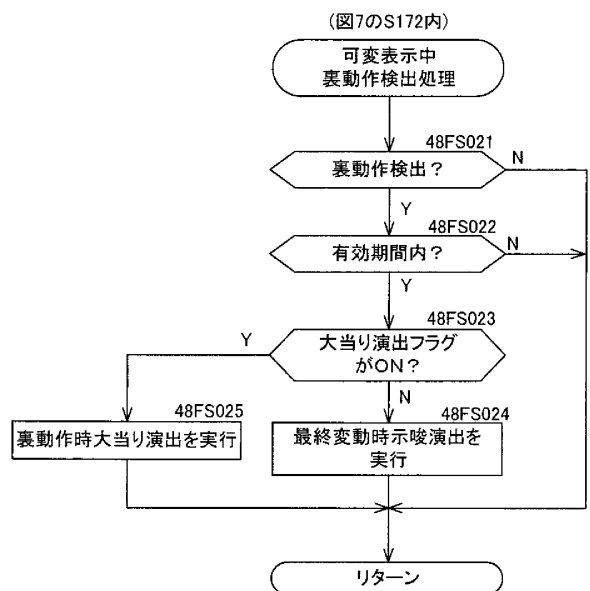
【図 10 - 2】



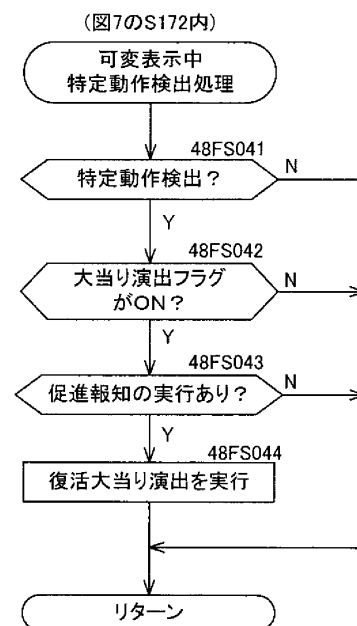
【図 10 - 3】



【図 10 - 4】



【図 10 - 5】



10

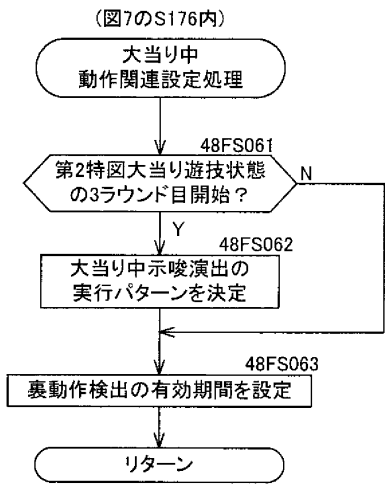
20

30

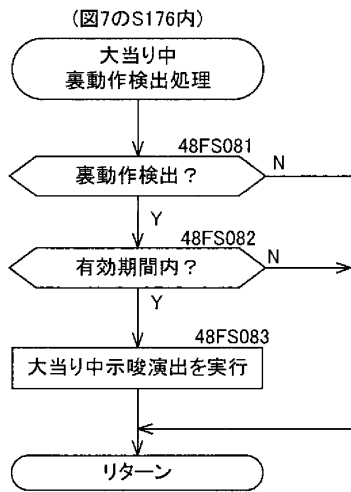
40

50

【図 10 - 6】



【図 10 - 7】



10

【図 10 - 8】

(A)最終変動時示唆演出パターン決定テーブル

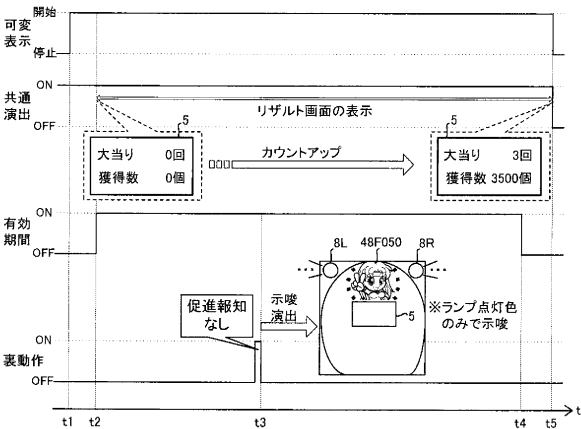
共通演出	状態	ランプ点灯色	音声
共通演出A (男性キャラクタ)	低確高ベース	青	なし
	高確高ベース	赤	
共通演出B (女性キャラクタ)	低確高ベース	青	なし
	高確高ベース	赤	

(B)大当り中示唆演出パターン決定テーブル

共通演出	状態	ランプ点灯色	音声
共通演出A (男性キャラクタ)	低確高ベース	青	普通だな
	高確高ベース	赤	熱いぜ
共通演出B (女性キャラクタ)	低確高ベース	青	普通だよ
	高確高ベース	赤	熱いわね

【図 10 - 9】

時短・電サポ100回目の変動中に裏動作された場合(ハズレ変動時)



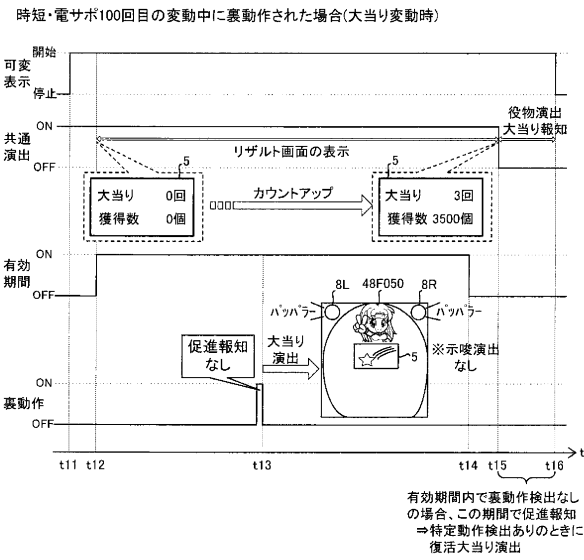
20

30

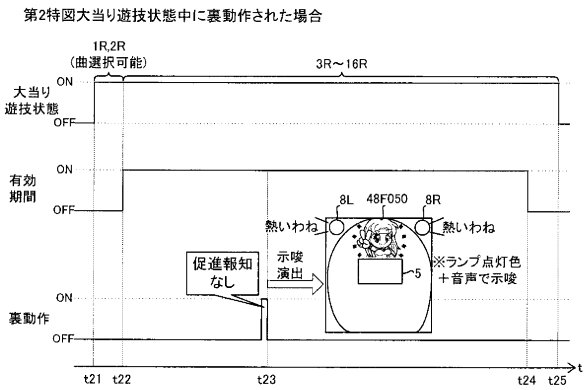
40

50

【図 10 - 10】



【図 10 - 11】



10

【図 10 - 12】

(A)最終変動時設定パターン決定テーブル  
(時短・電サボ100回目の変動中に裏動作された場合の設定示唆)

共通演出	設定値	ランプ点灯色			音声
		青	緑	赤	
共通演出A (男キャラ)	1	80%	20%	0%	なし
	2	50%	40%	0%	
	3	40%	60%	0%	
	4	0%	80%	20%	
	5	0%	40%	60%	
	6	0%	20%	80%	
共通演出A (女キャラ)	1	80%	20%	0%	なし
	2	60%	40%	0%	
	3	40%	60%	0%	
	4	0%	80%	20%	
	5	0%	40%	60%	
	6	0%	20%	80%	

20

(B)大当り中設定示唆パターン決定テーブル  
(第2特図大当り遊技状態中に裏動作された場合の設定示唆)

共通演出	設定値	ランプ点灯色			音声				
		青	緑	赤	普通だん	熱いぜ	激熱だぜ	普通だよ	熱いわね
共通演出A (男キャラ)	1	80%	20%	0%	80%	20%	0%	0%	0%
	2	60%	40%	0%	60%	40%	0%	0%	0%
	3	40%	60%	0%	40%	60%	0%	0%	0%
	4	0%	80%	20%	0%	80%	20%	0%	0%
	5	0%	40%	60%	0%	40%	60%	0%	0%
	6	0%	20%	80%	0%	20%	80%	0%	0%
共通演出A (女キャラ)	1	80%	20%	0%	0%	0%	80%	20%	0%
	2	60%	40%	0%	0%	0%	60%	40%	0%
	3	40%	60%	0%	0%	0%	40%	60%	0%
	4	0%	80%	20%	0%	0%	0%	80%	20%
	5	0%	40%	60%	0%	0%	0%	40%	60%
	6	0%	20%	80%	0%	0%	0%	20%	80%

30

40

50

---

フロントページの続き

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