

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6845831号
(P6845831)

(45) 発行日 令和3年3月24日 (2021.3.24)

(24) 登録日 令和3年3月2日 (2021.3.2)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 55 頁)

(21) 出願番号 特願2018-154445 (P2018-154445)
 (22) 出願日 平成30年8月21日 (2018.8.21)
 (65) 公開番号 特開2020-28355 (P2020-28355A)
 (43) 公開日 令和2年2月27日 (2020.2.27)
 審査請求日 令和1年9月24日 (2019.9.24)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内

審査官 佐藤 久則

(56) 参考文献 特開2020-010994 (JP, A)
)
 特開2020-028356 (JP, A)
)
 特開2020-018603 (JP, A)
)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体の移動経路のうち特定経路を通過する遊技媒体が進入可能に設けられた可変手段が動作する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、

前記有利状態の終了後に、通常状態よりも有利な状態であって前記有利状態とは異なる特別状態に制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御されているときと前記特別状態に制御されているときとに、前記特定経路への遊技媒体の発射を促進する第1発射促進演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1発射促進演出を実行するときに、前記設定手段に関する設定示唆演出を実行可能であり、

前記有利状態において前記第1発射促進演出を実行するときに、前記特別状態において前記第1発射促進演出を実行するときに、異なる割合で前記設定示唆演出を実行可能であり、

前記通常状態において、前記特定経路を通過する遊技媒体を検出可能な検出手段によって遊技媒体が検出されたときに、前記特定経路とは異なる所定経路への遊技媒体の発射を促進する第2発射促進演出を実行可能であり、

前記第2発射促進演出を実行するときに、前記設定手段に関する設定示唆演出を実行

しない、

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、遊技媒体を発射することにより遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、遊技媒体を発射することにより遊技が可能なものがあった。

【0003】

このような遊技機としては、例えば大当たり確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を複数の設定値のうちのいずれかに設定可能なものがあり、可変表示の開始時または停止時等の時にキャラクタの画像を表示することにより設定値を示唆する演出をするものがあった（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】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】

【0005】

しかし、特許文献1のような態様で設定値を示唆する演出では、遊技において興趣を盛上げることが不十分であるという問題があった。

【0006】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技において興趣を盛上げることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(0) 本願発明の遊技機は、遊技媒体の移動経路のうち特定経路（右打ち経路）を通過する遊技媒体が進入可能に設けられた可変手段（特別可変入賞球装置7等）が動作する有利状態（大当たり遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1等）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（設定値1～設定値3等）を設定可能な設定手段（CPU103等）と、

前記有利状態の終了後に、通常状態よりも有利な状態であって前記有利状態とは異なる特別状態に制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御されているときと前記特別状態に制御されているときとに、前記特定経路への遊技媒体の発射を促進する第1発射促進演出（右打ちランプ102F001の点灯演出等）を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120等）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1発射促進演出を実行するときに、前記設定手段に関する設定示唆演出を実行可能であり（図8-5（C1）の設定変更示唆右打ち演出、図8-5（C2）の第1設定値示唆右打ち演出、図8-6（D1）の第2設定値示唆右打ち演出、図8-6（E1）の第3設定値示唆右打ち演出をする右打ち演出等）、

前記有利状態において前記第1発射促進演出を実行するときと、前記特別状態において前記第1発射促進演出を実行するときと、で異なる割合で前記設定示唆演出を実行可能であり、

前記通常状態（低確低ベース状態等）において、前記特定経路を通過する遊技媒体を検出可能な検出手段（右ゲートスイッチ）によって遊技媒体が検出されたときに、前記特定経路とは異なる所定経路（左打経路）への遊技媒体の発射を促進する第2発射促進演出

10

20

30

40

50

(図8-5、図8-6等の左打演出等)を実行可能であり、

前記第2発射促進演出を実行するときに、前記設定手段に関する設定示唆演出を実行しない。

このような構成によれば、設定示唆演出により、遊技において興趣を盛上げることができる。

【0008】

(1) 本願の他の遊技機は、遊技媒体(遊技球等)を発射することにより遊技が可能な遊技機(パチンコ遊技機1等)であって、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(設定値1~設定値3等)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(CPU103等)と、

遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態等)に制御可能な遊技制御手段(CPU103等)と、

遊技媒体の移動経路のうち特定経路への遊技媒体の発射を促進する発射促進演出(図8-5、図8-6等の右打演出、左打ち演出等)を実行可能な演出実行手段(演出制御用CPU120、S176、S170~S173等)とを備え、

前記演出実行手段は、前記設定手段に関する示唆(設定変更示唆、設定示唆)に対応する態様(図8-8で選択される金色右打ち演出、黒色右打ち演出、図8-9および図8-10で選択される青色右(左)打ち演出、緑色右(左)打ち演出、赤右(左)打ち演出等)により前記発射促進演出を実行可能である(図8-5(C1)の設定変更示唆右打ち演出、図8-5(C2)の第1設定値示唆右打ち演出、図8-6(D1)の第2設定値示唆右打ち演出、図8-6(E1)の第3設定値示唆右打ち演出をする右打ち演出、図8-6(H1)の設定値示唆左打ち演出をする左打ち演出等)。

このような構成によれば、設定手段に関する示唆に対応する態様により発射促進演出を実行可能であるので、設定手段に関する示唆により、遊技において興趣を盛上げることができる。

【0009】

(2) 前記(1)の遊技機において、

前記演出実行手段は、特定経路(右打ち経路等)への遊技媒体の発射を促進する特定発射促進演出(右打ち演出等)と、所定経路(左打ち経路等)への遊技媒体の発射を促進する所定発射促進演出(左打ち演出等)とを実行可能であり(図8-5(C)、図8-6(D)、図8-6(E)、図8-6(H)等)、

前記特定発射促進演出と前記所定発射促進演出とで、前記設定手段に関する示唆に対応する態様による前記発射促進演出を実行する割合が異なる(図8-7において(A1)、(A2)、(B1)、(B2)の右打ち演出と(B3)の左打ち演出とで設定値示唆演出の実行割合が異なる等)。

【0010】

このような構成によれば、特定発射促進演出と所定発射促進演出とで、設定手段に関する示唆に対応する態様による発射促進演出を実行する割合が異なることにより、設定手段に関する示唆をする演出の種類および頻度を多様化することができ、遊技においてより一層興趣を盛上げることができる。

【0011】

(3) 前記(2)の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記有利状態が終了するときに、前記所定発射促進演出を実行可能であり(図8-6(H)等)、当該所定発射促進演出において前記設定手段に関する示唆に対応する態様による前記発射促進演出を実行可能である(図8-6(H1)等)。

【0012】

このような構成によれば、設定手段に関する示唆をする演出の実行時期を多様化することができ、遊技においてより一層興趣を盛上げることができる。

【0013】

(4) 前記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定発射促進演出は、第1特定発射促進演出（右打ち表示画像演出等）と、第2特定発射促進演出（右打ちランプ102F001の点灯演出等）とを含み、

前記演出実行手段は、前記第1特定発射促進演出と前記第2特定発射促進演出とで、前記設定手段に関する示唆に対応する態様による前記発射促進演出を実行する割合が異なる（図8-5および図8-6のように、右打ち表示画像102F002～102F010による右打ち演出では設定変更演出または設定値示唆演出を実行可能であるが、右打ちランプ102F001の点灯演出では設定変更演出または設定値示唆演出を実行しない）。

【0014】

このような構成によれば、設定手段に関する示唆をする演出の種類および頻度を多様化することができ、遊技においてより一層興趣を盛上げることができる。

10

【0015】

（5） 前記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、遊技状態の種類に応じて、前記設定手段に関する示唆に対応する態様による前記発射促進演出を実行する割合が異なる（図8-7等）。

【0016】

このような構成によれば、設定手段に関する示唆をする演出の種類および頻度を多様化することができ、遊技においてより一層興趣を盛上げることができる。

【0017】

（6） 前記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記設定値が変更されたときにおいて、最初に前記有利状態に制御されるとき（図8-7（A1）等）と、その後に前記有利状態に制御されるとき（図8-7（A2）等）とで、前記設定手段に関する示唆に対応する態様による前記操作促進演出を実行する割合が異なる。

20

【0018】

このような構成によれば、設定値が変更されたときに、有利状態に制御される時期と設定手段に関する示唆をする演出の頻度との関係を多様化することができ、遊技においてより一層興趣を盛上げることができる。

【0019】

（7） 前記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記有利状態が第1有利状態（大当たり遊技状態等）から第2有利状態（確変状態等）に移行するときに、前記設定手段に関する示唆に対応する態様による前記操作促進演出を特別態様（図8-8（D1）の3連矢印等）で実行可能である。

30

【0020】

このような構成によれば、設定手段に関する示唆をする演出の種類を多様化することができ、遊技においてより一層興趣を盛上げることができる。

【0021】

（8） 前記（1）から（7）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、特定経路（右打ち経路等）への遊技媒体の発射を促進する特定発射促進演出（右打ち演出等）と、所定経路（左打ち経路等）への遊技媒体の発射を促進する所定発射促進演出（左打ち演出等）とを実行可能であり（図8-5（C）、図8-6（D）、図8-6（E）、図8-6（H）等）、

40

前記特定経路において遊技媒体を検出する可能な検出手段（右ゲートスイッチ）をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記特定経路に遊技媒体を発射する必要がない遊技状態（低確低ベース状態）において、前記検出手段により遊技媒体が検出されたときに、前記所定発射促進演出を実行可能であり、当該遊技状態で当該所定発射演出をするときには、前記設定値示唆演出を実行しない（〔その他の操作促進報知〕）。

【0022】

このような構成によれば、意図されていない遊技が、意図されている遊技として遊技者が誤認しないようにすることができる。

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 3 】

【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】特徴部 1 0 2 F、1 0 3 F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。

10

【図 8 - 2】特徴部 1 0 2 F における演出制御コマンドを例示する図である。

【図 8 - 3】特徴部 1 0 2 F における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 4】特徴部 1 0 2 F におけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 5】大当たり発生時の発射促進演出において、設定示唆演出を実行可能な演出例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。

【図 8 - 6】確変大当たりの大当たり遊技状態終了後の高確高ベース状態と、通常大当たりの大当たり遊技状態終了後の低確高ベース状態とのそれぞれで実行される発射促進演出において、設定示唆演出を実行可能な演出例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。

【図 8 - 7】設定変更演出および各種設定値示唆演出の実行の有無を決定するために用いられるデータテーブルを示す図である。

20

【図 8 - 8】設定変更示唆演出の種類を選択決定するために用いられる設定変更示唆演出種類選択テーブルを示す図である。

【図 8 - 9】遊技状態別に設定値示唆演出の種類を選択決定するために用いられる設定値示唆演出種類選択テーブルを示す図である。

【図 8 - 1 0】遊技状態別に設定値示唆演出の種類を選択決定するために用いられる設定値示唆演出種類選択テーブルを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 4 】

(基本説明)

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

30

【 0 0 2 5 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【 0 0 2 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの 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

【 0 0 2 7 】

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

50

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

【0028】

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

10

【0029】

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（ElectroLuminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

【0030】

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

20

【0031】

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

【0032】

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

30

【0033】

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

【0034】

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

40

【0035】

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

【0036】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一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81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに

50

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6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6B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。

【0037】

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10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0038】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B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82（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。

【0039】

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82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82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

20

【0040】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口10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。

【0041】

一般入賞口10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。

30

【0042】

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20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0043】

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41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

40

【0044】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0045】

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

【0046】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8R

50

が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

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。

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

（遊技の進行の概略）

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

10

20

30

40

50

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。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

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

10

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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

20

【 0 0 7 1 】

（演出の進行など）

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

【 0 0 7 2 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、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 3 】

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

40

【 0 0 7 4 】

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。

【 0 0 7 5 】

50

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

【0076】

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

10

【0077】

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

20

【0078】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の変表示の表示結果として、大当た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（飾り図柄の変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

30

【0079】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（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、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の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た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）における大当た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。

【0080】

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

40

【0081】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が

50

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。

【0082】

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

【0083】

（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。

【0084】

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。

【0085】

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（ReadOnlyMemory）101と、RAM（RandomAccessMemory）102と、CPU（CentralProcessingUnit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Outputport）105とを備える。

【0086】

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又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0090】

10

20

30

40

50

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

【 0 0 9 1 】

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

10

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

20

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

30

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

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

40

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

50

点灯 / 消灯を制御する。

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

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

10

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

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

【 0 1 0 4 】

（動作）

20

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 5 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 1 0 6 】

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

30

【 0 1 0 7 】

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

40

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電

50

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のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ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RAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0110】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU 103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、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

【0111】

RAM 102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、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0112】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103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、CPU 103は、RAM 102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。

【0113】

そして、CPU 103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CPU 120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120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。

【0114】

復旧処理または初期化処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には、CPU 103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CPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0115】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103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

10

20

30

40

50

ートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

10

20

30

40

50

定が行われる。

【 0 1 2 2 】

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

10

【 0 1 2 3 】

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。

20

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

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

30

【 0 1 2 6 】

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

40

【 0 1 2 7 】

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」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確

50

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 8 】

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

10

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

20

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

【 0 1 3 1 】

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

30

【 0 1 3 2 】

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

40

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 2 0 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実

50

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 5 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 7 6) 。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域

における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

10

【 0 1 4 1 】

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 2 】

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。

20

【 0 1 4 3 】

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 4 】

30

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

40

【 0 1 4 5 】

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

50

と、あるいは、主基板 11 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。

【0146】

ステップ S173 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 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【0147】

ステップ S174 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 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 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。

20

【0148】

ステップ S175 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 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

30

【0149】

ステップ S176 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 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 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。

40

【0150】

ステップ S177 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 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0151】

(基本説明の変形例)

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

50

【 0 1 5 2 】

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 3 】

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）。

10

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

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

20

【 0 1 5 6 】

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

30

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

（特徴部 1 0 2 F、1 0 3 F に関する説明）

40

〔特徴部 1 0 2 F、1 0 3 F の制御の概要〕

次に、本実施の形態の特徴部 1 0 2 F、1 0 3 F について説明する。特徴部 1 0 2 F、1 0 3 F については、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【 0 1 5 9 】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機 1 は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定

50

値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【 0 1 6 0 】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機 1 に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、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を用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば 1 ~ 3 の 3 段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値 1 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値 2 < 設定値 3 の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、3 段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更するとも言える。

10

【 0 1 6 1 】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。3 段階の設定値のうち、例えば設定値 3 は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値 1 は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【 0 1 6 2 】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 3 の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 3 の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 3 の設定により変更可能としてもよい。

20

【 0 1 6 3 】

特徴部 1 0 2 F、1 0 3 F については、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、設定値がいずれの設定値であることを示唆する設定値示唆に関する演出（以下、設定値示唆演出と呼ぶ）と、設定値が変更された（起動時に設定変更処理が実行された）こと示唆する設定変更示唆に関する演出（以下、設定変更示唆演出と呼ぶ）を実行する制御例を説明する。以下の説明においては、設定値示唆と設定変更示唆とをまとめて、設定示唆と呼ぶ場合があり、設定値示唆演出と設定変更示唆演出とをまとめて、設定示唆演出と呼ぶ場合がある。

30

【 0 1 6 4 】

特徴部 1 0 2 F については、遊技媒体を発射することにより遊技が可能であり、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能なパチンコ遊技機において、特定経路への遊技媒体（遊技球）の発射を促進する発射促進演出が実行可能である場合に、設定手段に関する示唆に対応する態様により発射促進演出を実行可能である例を説明する。具体的には、設定示唆演出（設定値示唆演出と設定変更示唆演出を含む）を、発射促進演出において実行する例を説明する。

40

【 0 1 6 5 】

特徴部 1 0 3 F については、操作部材を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能なパチンコ遊技機において、遊技者にとって有利な有利状態を含む複数種類の遊技状態に制御可能であり、発射促進演出を含み、遊技状態の変化に対応して所定の操作を促進する操作促進演出が実行可能である場合に、設定手段に関する示唆に対応する態様により操作促進演出を実行可能である例を説明する。具体的には、設定示唆演出（設定値示唆演出と設定変更示唆演出を含む）を、発射促進演出を含む操作促進演出において実行する例を説明する。

【 0 1 6 6 】

特徴部 1 0 2 F、1 0 3 F の説明に関しては、特徴部 1 0 3 F の説明について、操作促進演出の代表例として、発射促進演出を説明する。したがって、特徴部 1 0 2 F、1 0 3

50

Fの説明においては、発射促進演出を、設定手段に関する示唆に対応する態様により実行可能とする制御を説明する。

【0167】

また、特徴部102F、103Fでは、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれかの大当たりを選択決定される設定を一例として説明する。「非確変」の大当たりは、以下通常大当たりと呼ぶ。「確変」の大当たりは、以下確変大当たりと呼ぶ。

【0168】

通常大当たりの場合は、大当たり遊技状態の終了後において、低確率状態（非確変状態）で所定回数（例えば100回）の可変表示が実行されるまでの間、時短状態（高ベース状態）となる。このような遊技状態は、低確高ベース状態と呼ばれる。そのような時短状態が終了した後は、低確率状態（非確変状態）で低ベース状態（第2始動入賞口に遊技球が進入しにくくなる制御状態）に制御される。このような遊技状態は、低確低ベース状態と呼ばれる。パチンコ遊技機1の電源投入時における起動当初の状態は、基本的に低確低ベース状態である。

【0169】

確変大当たりの場合は、大当たり遊技状態の終了後において、所定回数（例えば100回）の可変表示が実行されるまでの間、高確率状態（確変状態）かつ時短状態（高ベース状態）となる。このような遊技状態は、高確高ベース状態と呼ばれる。そのような高確高ベース状態が終了した後は、低確低ベース状態に制御される。小当たりの場合は、小当たり遊技状態の終了前後で遊技状態が変化しない。

【0170】

なお、大当たり種別は、このような複数の種別の組合せとは異なる複数の種別の組合せから選択決定可能となるようにしてもよい。

【0171】

〔特徴部102F、103Fの遊技領域の構成〕

図8-1は、特徴部102F、103Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図8-1のパチンコ遊技機1の構成については、図1のパチンコ遊技機1の構成と異なる部分を主に説明する。

【0172】

図8-1のパチンコ遊技機（遊技機）1の遊技領域における遊技球の移動経路は、画像表示装置5の左側遊技領域で遊技球が流下可能な第1移動経路と、画像表示装置5の右側遊技領域で遊技球が流下可能な第2移動経路とを含む。第1移動経路へ遊技球を打込む遊技者の発射操作（発射動作）は、左打ち操作（左打ち動作）と呼ばれる。第2移動経路へ遊技球を打込む遊技者の発射操作（発射動作）は、右打ち操作（右打ち動作）と呼ばれる。第1移動経路は、左打ち経路とも呼ばれる。第2移動経路は右打ち経路とも呼ばれる。

【0173】

第1移動経路は、打球操作ハンドル30の操作によって比較的弱い発射力で遊技球が発射されたことに応じて遊技球が流下可能となる経路である。第2移動経路は、打球操作ハンドル30の操作によって比較的強い発射力で遊技球が発射されたことに応じて遊技球が流下可能となる経路である。

【0174】

遊技球が通過可能な通過ゲート41は、図1と異なり、第1移動経路となる左側遊技領域に設けられておらず、第2移動経路となる右側遊技領域に設けられている。通過ゲート41は、右通過ゲートとも呼ばれる。右側遊技領域に設けられている通過ゲート41に用いられたゲートスイッチは、右ゲートスイッチともよばれる。入賞球装置6Aは、図1と同様に、画像表示装置5の下方において、遊技領域の左右方向の中央部に設けられている。入賞球装置6Aが設けられた位置は、第1移動経路に含まれる。

【0175】

可変入賞球装置6Bは、図1と異なり、入賞球装置6A下の第1移動経路に設けられておらず、第2移動経路となる右側遊技領域における通過ゲート41の下方に設けられてい

10

20

30

40

50

る。可変入賞球装置 6 B の上部には、可動翼片が垂直位置であるときに遊技球の可変入賞球装置 6 B への進入を阻止する阻止部材が設けられている。可変入賞球装置 6 B は、これにより、可動翼片が傾動位置となったときに第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になり、可動翼片が垂直位置となったときに可動翼片の先端が阻止部材に近接し第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる。

【 0 1 7 6 】

特別可変入賞球装置 7 は、図 1 と異なり、入賞球装置 6 A 下の第 1 移動経路に設けられておらず、第 2 移動経路となる右側遊技領域における可変入賞球装置 6 B の下方に設けられている。

【 0 1 7 7 】

入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B および特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘が配設されている。このような障害釘が配設されていることにより、左打ち操作により発射され第 1 移動経路を流下する遊技球は、入賞球装置 6 A に進入可能となるが、第 2 移動経路に設けられた通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、および、特別可変入賞球装置 7 に進入不可能である。一方、このような障害釘が配設されていることにより、右打ち操作により発射され第 2 移動経路を流下する遊技球は、第 2 移動経路に設けられた通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、および、特別可変入賞球装置 7 に進入可能であるが、入賞球装置 6 A に入賞不可能である。

【 0 1 7 8 】

特徴部 1 0 2 F、1 0 3 F では、低確低ベース状態の場合に、左打ちをして入賞球装置 6 A への始動入賞を狙う方が、右打ちをして可変入賞球装置 6 B への始動入賞を狙う方よりも始動入賞が生じやすい。したがって、低確低ベース状態において、遊技者は基本的に左打ちをする。また、大当たり遊技状態の場合には、第 2 移動経路に設けられた特別可変入賞球装置 7 が開放するので、遊技者は右打ちをする。そして、確変大当たり後の高確高ベース状態および通常大当たり後の低確高ベース状態においては、右打ちをして可変入賞球装置 6 B への始動入賞を狙う方が左打ちをして入賞球装置 6 A への始動入賞を狙う方よりも始動入賞が生じやすい。したがって、高確高ベース状態および低確高ベース状態において、遊技者は基本的に左打ちをする。

【 0 1 7 9 】

このように、特徴部 1 0 2 F、1 0 3 F のパチンコ遊技機 1 では、打球発射操作について、左打ちと右打ちとを遊技者が使い分ける必要がある。特に右打ちは、大当たり遊技状態、確変大当たり後の高確高ベース状態、および、通常大当たり後の低確高ベース状態のような遊技者にとって有利な遊技状態において実行することが必要となる。したがって、右打ちをする必要がある遊技状態において、右打ちの操作促進報知をする演出（以下、操作促進演出と呼ぶ）をするために発光動作する右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 が、画像表示装置 5 の右側方部に設けられている。右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 は、演出制御用 CPU 1 2 0 により制御される。

【 0 1 8 0 】

また、特徴部 1 0 2 F、1 0 3 F のパチンコ遊技機 1 では、大当たり遊技状態、確変大当たり後の高確高ベース状態、および、通常大当たり後の低確高ベース状態のそれぞれにおいて、画像表示装置 5 において、右打ちの操作促進演出をするために各種の右向き矢印画像等の画像（以下、右打ち画像と呼ぶ）が表示される。このように、右打ち画像および右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 を用いた操作促進演出は右打ち演出と呼ばれる。

【 0 1 8 1 】

また、特徴部 1 0 2 F、1 0 3 F のパチンコ遊技機 1 では、高確高ベース状態、および、通常大当たり後の低確高ベース状態のそれぞれの終了時において、画像表示装置 5 において、左打ちの操作促進演出をするために各種の左向き矢印画像等の画像（以下、左打ち画像と呼ぶ）が表示される。このように、左打ち画像を用いた操作促進演出は左打ち演出と呼ばれる。

【 0 1 8 2 】

〔特徴部 102F、103F のコマンドの構成〕

図 8 - 2 は、特徴部 102F、103F で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 8 - 2 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。

【0183】

図 8 - 2 に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 207SG004B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で変動表示される飾り図柄等の変動パターン (変動時間) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。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等に応じて、異なる EXT データが設定される。

【0184】

コマンド 8CXXH は、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄等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 EXT データが設定される。

【0185】

コマンド 8F00H 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 5L, 5C, 5R 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 95XXH は、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 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、例えば図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9500H を時短制御が行われない遊技状態 (低ベース状態、通常状態) に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9501H を時短制御が行われる遊技状態 (高ベース状態、時短状態) に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

【0186】

コマンド 96XXH は、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 においてエラー (異常) の発生および発生したエラー (異常) の種別を指定するエラー (異常) 指定コマンドである。エラー (異常) 指定コマンドでは、例えば、各エラー (異常) に対応する EXT データが設定されることにより、演出制御基板 12 側において、いずれのエラー (異常) の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー (異常) の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【0187】

コマンド A0XXH は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド (「ファンファーレコマンド」ともいう) である。コマンド A1XXH は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A2XXH は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態か

10

20

30

40

50

ら閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 0 1 8 8 】

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等により、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「 1 」～「 1 5 」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

10

【 0 1 8 9 】

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

20

【 0 1 9 0 】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 等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 等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等に対応して送信されるようにしてもよい。

30

【 0 1 9 1 】

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

40

【 0 1 9 2 】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 （演出制御用 C P U 1 2 0 ）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 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 E 1 0 2 H は、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 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 E 1 0 3 H は、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 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 E 1 0 4 H は、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 にお

50

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 E 1 0 5 H は、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 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 E 1 0 6 H は、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 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。

【 0 1 9 3 】

コマンド F 1 X X H およびコマンド F 2 X X H である。これらのコマンドは、第 1 始動入賞口、または、第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド F 1 X X H は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド F 2 X X H は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

10

【 0 1 9 4 】

コマンド F 1 X X H は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド F 2 X X H は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【 0 1 9 5 】

コマンド F 3 0 1 H は、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 を点灯させることを指定する右打ち灯点灯指定コマンドである。コマンド F 3 0 2 H は、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 2 を消灯させることを指定する右打ち灯消灯指定コマンドである。

20

【 0 1 9 6 】

〔変動パターン指定コマンドに基づく処理〕

演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設けてもよい。このような場合に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

30

【 0 1 9 7 】

〔演出制御メイン処理〕

次に、特徴部 1 0 2 F , 1 0 3 F において実行される演出制御メイン処理について説明する。図 8 - 3 は、特徴部 1 0 2 F , 1 0 3 F における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図 8 - 3 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（2 0 7 S G S 4 0 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【 0 1 9 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする（2 0 7 S G S 4 0 3）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を - 1 し（2 0 7 S G S 4 0 4）、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（2 0 7 S G S 4 0 5）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（2 0 7 S G S 4 0 5 ; N）は、2 0 7 S G S 4 0 4 及び 2 0 7 S G S 4 0 5 の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

40

【 0 1 9 9 】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（2 0 7 S G S 4 0 5 ; Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（2 0 7 S G S 4 0 6）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（2 0 7 S G

50

S 4 0 6 ; Y)、即ち、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 が電断復旧した場合は、R A M 1 2 2 に記憶されている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてから R A M 1 2 2 に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアし（2 0 7 S G S 4 0 7）、2 0 7 S G S 4 2 7 に進む。

【 0 2 0 0 】

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

10

【 0 2 0 1 】

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

20

【 0 2 0 2 】

2 0 7 S G S 4 1 2 において設定値関連報知処理を実行した後は、サブ側遊技停止処理を実行する（4 0 F S 0 0 1）。サブ側遊技停止処理においては、設定変更状態中や設定確認状態中に主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドが送信された場合に演出制御用 C P U 1 2 0 によって、遊技を停止するための処理が実行される。サブ側遊技停止処理の詳細は、図 8 - 4 において説明する。

30

【 0 2 0 3 】

4 0 F S 0 0 1 においてサブ側遊技停止処理が実行された後は、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する（2 0 7 S G S 4 1 6）。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合（2 0 7 S G S 4 1 6 ; N）は 2 0 7 S G S 4 1 2 に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合（2 0 7 S G S 4 1 6 ; Y）は 2 0 7 S G S 4 2 7 に進む。

40

【 0 2 0 4 】

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

【 0 2 0 5 】

2 0 7 S G S 4 2 7 に進んだ場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ホットスタート通知コ

50

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

10

【0206】

なお、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「3」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

【0207】

また、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「3」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、画像表示装置 5 に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「3」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、スピーカ 8 L, 8 R から出力される音の音量や、遊技効果ランプ 9 の光量等を異ならせるようにしてもよい。

20

【0208】

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

30

【0209】

演出制御用 CPU 120 は、まず、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（207SGS431）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機 1 の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機 1 の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行すればよい。

40

【0210】

なお、本実施の形態における特徴部 207SG では、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機 1 の起動報知の態様が異なっている。例えば、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない

50

場合には、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行する。なお、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは異なっているもよい。

【0211】

また、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されておらず、且つ RAM 102 におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行する。なお、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングは異なっているもよい。

【0212】

本発明における特定制御とは、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行することと、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行することの両方を含んでいる。

【0213】

また、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 20 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 40 秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。なお、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なっているもよい。

【0214】

特に、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合は、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置 5 においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

【0215】

なお、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L , 8 R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

【0216】

また、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8 L , 8 R からの音出力を実行する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起

動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置 5 にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

【0217】

また、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機 1 に設けられている全ての遊技効果ランプ 9 を発光させる一方で、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機 1 に設けられている遊技効果ランプ 9 のうち一部のみを発光させてもよい。

10

【0218】

さらに、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠が開放されている状態であるので、スピーカ 8 L , 8 R のうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機 1 に 3 個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ 8 L , 8 R からの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置 5 において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置 5 において「RAM がクリアされました」等の RAM 102 や RAM 122 がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

20

【0219】

さらに、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 に外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。なお、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

30

【0220】

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

【0221】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機 1 の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機 1 の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず 1 の報知態様に実行してもよい。また、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

40

【0222】

また、初期化演出として、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置 5 に表示してもよく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機 1 を

50

起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なっているとしてもよい、一部のみが同一であってもよい。

【0223】

また、図8-1のパチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【0224】

次に演出制御用CPU120は、電源断検出処理を実行する(207SGS432)。電源断検出処理では、演出制御用CPU120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。電源断信号の入力が無い場合は、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は、RAM122に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する。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、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。

【0225】

次に演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理:207SGS433)。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120は、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAM122に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図8-2参照)であるのか解析する。

【0226】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う(207SGS434)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して画像表示装置5の表示制御を実行する。

【0227】

次いで、大当たり図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理(207SGS435)、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理(207SGS436)、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理(207SGS437)、演出用情報を集計する演出用情報集計処理(207SGS438)を実行する。その後、S52に移行する。

【0228】

なお、遊技者情報入力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によってパスワード(予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能)の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をRAM122に記憶する。更に、演出制御用CPU120は、変動表示、大当たり遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【0229】

遊技者情報出力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によって、RAM122に記憶されている遊技者

10

20

30

40

50

情報にもとづいて２次元コードを生成し、該２次元コードを画像表示装置５に表示する。そして、該２次元コードの表示終了後は、ＲＡＭ１２２に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置５に表示された２次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、図８－１のパチンコ遊技機１における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

【０２３０】

演出用情報集計処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示、大当たり遊技、スーパーリーチが実行される毎に演出用情報としてＲＡＭ１２２に記憶されている変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

10

【０２３１】

〔サブ側遊技停止処理〕

図８－４は、４０ＦＳ００１において実行されるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３によって主基板１１から演出制御基板１２に対して送信された演出制御コマンドを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。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドを解析する。

【０２３２】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第１変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（４０ＦＳ０１０）。第１変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１１の処理へ移行する。第１変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において第１変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる第１特別図柄に対応する第４図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【０２３３】

４０ＦＳ０１１において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第２変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第２変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１２の処理へ移行する。第２変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において第２変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる第２特別図柄に対応する第４図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

【０２３４】

４０ＦＳ０１２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１３の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

40

【０２３５】

４０ＦＳ０１３において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１４の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態

50

中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる大当り遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【 0 2 3 6 】

4 0 F S 0 1 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第 1 始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第 1 始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 5 の処理へ移行する。第 1 始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において第 1 始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる第 1 保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【 0 2 3 7 】

4 0 F S 0 1 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第 2 始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 6 の処理へ移行する。第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において第 2 始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる第 2 保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【 0 2 3 8 】

4 0 F S 0 1 6 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。図柄指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 6 の処理へ移行する。図柄指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

【 0 2 3 9 】

4 0 F S 0 1 7 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動種別指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動種別指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 8 の処理へ移行する。変動種別指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

40

【 0 2 4 0 】

4 0 F S 0 1 8 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマンドを送る装置から演出制御基板 1 2 に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板 1 2 につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

50

【 0 2 4 1 】

4 0 F S 0 1 8 において、テストコマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 9 の処理へ移行する。テストコマンドを受信したと判定された場合には、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドに応じた制御を実行する（4 0 F S 0 2 0 ）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において画像表示装置 5 の液晶をチェックするためのテストコマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより所定のチェック画面を表示させる。このように、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドの受信に基づいた処理が実行されることとなる。その後、処理を終了する。

【 0 2 4 2 】

10

4 0 F S 0 1 9 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する（4 0 F S 0 1 9 ）。これらのコマンドは、例えば、図 8 - 2 に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（4 0 F S 0 2 1 ）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【 0 2 4 3 】

20

〔サブ側遊技停止処理により得られる効果〕

図 8 - 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 2 4 4 】

図 8 - 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【 0 2 4 5 】

図 8 - 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを受信したとしても第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを破棄するため、当該第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 2 4 6 】

40

図 8 - 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを受信したとしても第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを破棄するため、当該第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 2 4 7 】

図 8 - 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このよ

50

うにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 2 4 8 】

図 8 - 4 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 2 4 9 】

図 8 - 4 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、設定変更状態に制御されているときに、第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【 0 2 5 0 】

図 8 - 4 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、設定確認状態に制御されているときに、第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

20

【 0 2 5 1 】

図 8 - 4 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 2 5 2 】

図 8 - 4 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【 0 2 5 3 】

図 8 - 4 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドの解析をするが、その後、40FS021 のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

40

【 0 2 5 4 】

図 8 - 3 に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 2 5 5 】

図 8 - 4 の 40FS020 に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されてい

50

るときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置 5 等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

【 0 2 5 6 】

〔設定示唆が実行可能な発射促進演出例〕

次に、特徴部 1 0 2 F、1 0 3 F について、発射促進演出において、設定示唆演出（設定変更示唆演出、設定値示唆演出）を実行可能な演出例を説明する。

【 0 2 5 7 】

図 8 - 5 は、大当り発生時の発射促進演出において、設定示唆演出（設定変更示唆演出、設定値示唆演出）を実行可能な演出例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。図 8 - 5 においては、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 の状態も合せて示されている。

10

【 0 2 5 8 】

図 8 - 5 (A) のように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のそれぞれで飾り図柄の可変表示が開始される。その時点では、左打ちをする必要があるので、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 が消灯されている。開始された可変表示について CPU 1 0 3 により大当りに制御することが決定されているときには、その後、変動パターンコマンドで指定された変動時間の経過時に、画像表示装置 5 において、「左」、「中」、「右」の飾り図柄が同じ図柄で停止表示して大当り表示結果が導出表示される。

【 0 2 5 9 】

大当り表示結果が導出表示された後、図 8 - 5 (B) のように、ファンファーレ演出として、画像表示装置 5 において「大当り！」という文字が表示される。その時点では右打ち灯点灯指定コマンドが送信され、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 が点灯される。このような右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 の点灯状態は、大当り遊技状態中継続される。

20

【 0 2 6 0 】

その後、図 8 - 5 (C) の第 1 基本右打ち演出、図 8 - 5 (C 1) の設定変更示唆右打ち演出、および、図 8 - 5 (C 2) の第 1 設定値示唆右打ち演出のうちいずれかの演出態様により、右打ちを報知する発射促進演出としての右打ち演出が実行される。これにより、遊技者に対して、大当り遊技状態での右打ちの発射促進をすることができる。

【 0 2 6 1 】

図 8 - 5 (C) の第 1 基本右打ち演出は、設定変更示唆演出、および、第 1 設定値示唆演出を伴わない右打ち演出である。図 8 - 5 (C 1) の設定変更示唆右打ち演出は、設定変更示唆演出を伴う右打ち演出である。図 8 - 5 (C 2) の第 1 設定値示唆右打ち演出は、設定値示唆演出を伴う右打ち演出である。

30

【 0 2 6 2 】

図 8 - 5 (C) の第 1 基本右打ち演出では、1 つの大型の右向き矢印内に「右打ち」の文字が示された大当り開始時の基本右打ち画像 1 0 2 F 0 0 2 が画面中央部に表示される。大当り開始時の第 1 基本右打ち画像 1 0 2 F 0 0 2 の矢印の色は基本色の白色である。

【 0 2 6 3 】

図 8 - 5 (C 1) の設定変更示唆右打ち演出では、図 8 - 5 (C) の第 1 基本右打ち演出に示す第 1 基本右打ち画像 1 0 2 F 0 0 2 の色を金色又は黒色とした設定変更示唆右打ち画像 1 0 2 F 0 0 3 が表示される。設定変更示唆右打ち演出では、設定変更示唆右打ち画像 1 0 2 F 0 0 3 の色により、設定変更がされた可能性が示唆される。

40

【 0 2 6 4 】

図 8 - 5 (C 2) の第 1 設定値示唆右打ち演出では、図 8 - 5 (C) の第 1 基本右打ち演出に示す第 1 基本右打ち画像 1 0 2 F 0 0 2 の色を青色、緑色又は赤色とした第 1 設定値示唆右打ち画像 1 0 2 F 0 0 4 が表示される。第 1 設定値示唆右打ち演出では、第 1 設定値示唆右打ち画像 1 0 2 F 0 0 4 の色により、設定値がいずれの設定値に設定されているかが示唆される。

【 0 2 6 5 】

図 8 - 5 (C) ~ (C 2) のいずれかの右打ち演出が実行されてから予め定められた時

50

間が経過すると、このような右打ち演出が終了する。そして、大当り遊技状態での各ラウンドのラウンド遊技に対応した所定の演出画像が表示される。そのときには、右打ち演出として、比較的小型の右打ち画像が、画面右上隅部のようにラウンド遊技の邪魔にならないような位置で表示される。

【 0 2 6 6 】

図 8 - 5 (D) のように、大当り遊技状態の終了時には、画像表示装置 5 において「大当り終了」という文字が表示される。その時点では、大当り遊技状態終了後における高確高ベース状態または低確高ベース状態への制御により右打ちを継続する必要があるので、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 が点灯されている。なお、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 は、大当り遊技状態の終了時において、一旦消灯した後、高確高ベース状態または低確高ベース状態への制御の実行開始時に点灯してもよい。

10

【 0 2 6 7 】

図 8 - 6 は、確変大当りの大当り遊技状態終了後の高確高ベース状態と、通常大当りの大当り遊技状態終了後の低確高ベース状態とのそれぞれで実行される発射促進演出において、設定示唆演出（設定値示唆演出）を実行可能な演出例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。図 8 - 6 においては、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 の状態も合わせて示されている。

【 0 2 6 8 】

図 8 - 6 (A) のように、図 8 - 5 (D) に示した大当り遊技状態の終了時の演出が実行された後について、確変大当りの大当り遊技状態終了後は、1 0 0 回の可変表示において、高確高ベース状態での可変表示の時短制御が実行される。また、通常大当りの大当り遊技状態終了後は、1 0 0 回の可変表示において、低確高ベース状態での可変表示の時短制御が実行される。

20

【 0 2 6 9 】

確変状態での時短状態（高確高ベース状態）の制御開始時においては、図 8 - 6 (B) のように、画像表示装置 5 において「確率変動突入 1 0 0 回」という文字が表示される。これにより確変状態で 1 0 0 回の時短変動が実行されることが報知される。その時点では、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 が点灯されている。このような右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 の点灯状態は、高確高ベース状態中継続される。一方、非確変状態での時短状態（低確高ベース状態）の制御開始時においては、図 8 - 6 (C) のように、画像表示装置 5 において「チャンスタイム突入 1 0 0 回」という文字が表示される。これにより非確変状態で 1 0 0 回の時短変動が実行されることが報知される。その時点では、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 が点灯されている。このような右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 の点灯状態は、低確高ベース状態中継続される。

30

【 0 2 7 0 】

その後、図 8 - 6 (D) の第 2 基本右打ち演出と、図 8 - 6 (D 1) の第 2 設定値示唆右打ち演出とのうちいずれかの演出態様により、右打ちを報知する発射促進演出としての右打ち演出が実行される。これにより、遊技者に対して、高確高ベース状態と低確高ベース状態とでの右打ちの発射促進をすることができる。

【 0 2 7 1 】

40

図 8 - 6 (D) の第 2 基本右打ち演出は、設定変更示唆演出、および、設定値示唆演出を伴わない右打ち演出である。図 8 - 6 (D 1) の第 2 設定値示唆右打ち演出は、設定値示唆演出を伴う右打ち演出である。

【 0 2 7 2 】

図 8 - 6 (D) の第 2 基本右打ち演出では、高確高ベース状態または低確高ベース状態の開始時において、複数（3 つ）の中型の右向き矢印（3 連矢印）とその上に示された「右打ち」の文字とよりなる第 2 基本右打ち画像 1 0 2 F 0 0 5 が、画面中央部に表示される。高確高ベース状態または低確高ベース状態の開始時における第 2 基本右打ち画像 1 0 2 F 0 0 5 の矢印の色は基本色の白色である。

【 0 2 7 3 】

50

図 8 - 6 (D 1) の第 2 設定値示唆右打ち演出では、図 8 - 6 (D) の第 2 基本右打ち演出に示す第 2 基本右打ち画像 1 0 2 F 0 0 5 の色を青色、緑色又は赤色とした第 2 設定値示唆右打ち画像 1 0 2 F 0 0 6 が表示される。第 2 設定値示唆右打ち演出では、第 2 設定値示唆右打ち画像 1 0 2 F 0 0 6 の色により、設定値がいずれの設定値に設定されているかが示唆される。

【 0 2 7 4 】

図 8 - 6 (D) または (D 1) のいずれかの右打ち演出が実行されてから予め定められた時間が経過すると、このような右打ち演出が終了する。そして、高確高ベース状態または低確高ベース状態が開始されると、図 8 - 6 (E) の第 3 基本右打ち演出と、図 8 - 6 (E 1) の第 3 設定値示唆右打ち演出とのうちいずれかの演出態様により、右打ちを報知する発射促進演出としての右打ち演出が実行される。これにより、遊技者に対して、高確高ベース状態と低確高ベース状態とでの右打ちの発射促進をすることができる。

【 0 2 7 5 】

図 8 - 6 (E) の第 3 基本右打ち演出は、設定変更示唆演出、および、設定値示唆演出を伴わない右打ち演出である。図 8 - 6 (E 1) の第 3 設定値示唆右打ち演出は、設定値示唆演出を伴う右打ち演出である。

【 0 2 7 6 】

図 8 - 6 (E) の第 3 基本右打ち演出では、高確高ベース状態または低確高ベース状態中において、1つの小型の右向き矢印と左側方に示された「右打ち」の文字とよりなる第 3 基本右打ち画像 1 0 2 F 0 0 7 が、画面右上隅部に表示される。高確高ベース状態中または低確高ベース状態中における第 3 基本右打ち画像 1 0 2 F 0 0 7 の矢印の色は基本色の白色である。

【 0 2 7 7 】

図 8 - 6 (E 1) の第 3 設定値示唆右打ち演出では、図 8 - 6 (E) の第 3 基本右打ち演出に示す第 3 基本右打ち画像 1 0 2 F 0 0 7 の色を青色、緑色又は赤色とした第 3 設定値示唆右打ち画像 1 0 2 F 0 0 8 が表示される。第 3 設定値示唆右打ち演出では、第 3 設定値示唆右打ち画像 1 0 2 F 0 0 8 の色により、設定値がいずれの設定値に設定されているかが示唆される。

【 0 2 7 8 】

確変状態での時短状態（高確高ベース状態）の制御終了時においては、図 8 - 6 (F) のように、画像表示装置 5 において「確率変動終了」という文字が表示される。これにより確変状態での 1 0 0 回の時短変動の実行が終了したことが報知される。その時点では、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 が点灯されている。一方、非確変状態での時短状態（低確高ベース状態）の制御終了時においては、図 8 - 6 (G) のように、画像表示装置 5 において「チャンスタイム終了」という文字が表示される。これにより非確変状態での 1 0 0 回の時短変動の実行が終了したことが報知される。その時点では、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 が点灯されている。

【 0 2 7 9 】

その後、図 8 - 6 (H) の基本左打ち演出と、図 8 - 6 (H 1) の設定値示唆左打ち演出とのうちいずれかの演出態様により、左打ちを報知する発射促進演出としての左打ち演出が実行される。これにより、遊技者に対して、低確低ベース状態での左打ちの発射促進をすることができる。

【 0 2 8 0 】

図 8 - 6 (H) の基本左打ち演出は、設定変更示唆演出、および、設定値示唆演出を伴わない右打ち演出である。図 8 - 6 (H 1) の設定値示唆左打ち演出は、設定値示唆演出を伴う左打ち演出である。

【 0 2 8 1 】

図 8 - 6 (H) の基本左打ち演出では、高確高ベース状態または低確高ベース状態の終了時、すなわち、低確低ベース状態の開始時において、1つの大型の左向き矢印内に「左打ち」の文字が示された大当り開始時の基本左打ち画像 1 0 2 F 0 0 9 が画面中央部に表

10

20

30

40

50

示される。大当り開始時の基本左打ち画像 1 0 2 F 0 0 9 の矢印の色は基本色の白色である。

【 0 2 8 2 】

図 8 - 6 (H 1) の設定値示唆左打ち演出では、図 8 - 6 (H) の基本左打ち演出に示す基本右打ち画像 1 0 2 F 0 0 9 の色を青色、緑色又は赤色とした設定値示唆左打ち画像 1 0 2 F 0 1 0 が表示される。設定値示唆左打ち演出では、設定値示唆左打ち画像 1 0 2 F 0 1 0 の色により、設定値がいずれの設定値に設定されているかが示唆される。右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 2 を消灯させることを指定する右打ち灯消灯指定コマンドが送信されることにより、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 2 が消灯させられる。

【 0 2 8 3 】

〔発射促進演出で設定示唆を実行可能とするデータテーブル例〕

次に、図 8 - 5 および図 8 - 6 に示したような設定変更示唆演出および設定値示唆演出をどのように実行可能とするかを、設定変更示唆演出および設定値示唆演出を実行するために用いるデータテーブルを用いて説明する。

【 0 2 8 4 】

図 8 - 5 (C 1) の設定変更示唆演出は、演出制御用 CPU 1 2 0 において、そのような演出を実行するか否かをデータテーブルを用いて選択決定した後、実行する決定がされた場合に、実行する演出の種類をデータテーブルを用いて複数種類の演出から選択決定することにより実行可能である。

【 0 2 8 5 】

また、図 8 - 5 (C 2) の第 1 設定値示唆右打ち演出、図 8 - 5 (D 1) の第 2 設定値示唆右打ち演出、図 8 - 5 (E 1) の第 3 設定値示唆右打ち演出、および、図 8 - 5 (H 1) の設定値示唆左打ち演出は、それぞれの演出について、実行するか否かをデータテーブルを用いて選択決定した後、実行する決定がされた演出につて、実行する演出の種類をデータテーブルを用いて複数種類の演出から選択決定することにより実行可能である。

【 0 2 8 6 】

〔設定変更示唆演出、設定値示唆演出の実行有無決定用データテーブル例〕

図 8 - 7 は、設定変更演出および各種設定値示唆演出の実行の有無を決定するために用いられるデータテーブルを示す図である。

【 0 2 8 7 】

設定変更示唆演出は、設定変更後における初回大当りでの右打ち演出時と、当該初回大当り以降の大当りでの右打ち演出時とで、実行する割合が異なるように設定されている。

【 0 2 8 8 】

図 8 - 7 (A 1) は、設定変更後における初回大当りでの右打ち演出時において設定変更示唆演出を実行するか否かを選択決定するために用いる第 1 設定変更示唆演出有無決定テーブルを示す図である。図 8 - 7 (A 2) は、設定変更後における初回大当り後の大当りでの右打ち演出時において設定変更示唆演出を実行するか否かを選択決定するために用いる第 2 設定変更示唆演出有無決定テーブルを示す図である。

【 0 2 8 9 】

図 8 - 7 (A 1) , (A 2) のそれぞれにおいては、演出制御用 CPU 1 2 0 が更新する演出用乱数のうち、設定示唆演出実行有無決定用乱数 S R 2 (0 ~ 7 9 9 の数値範囲) の抽出値と、「設定変更示唆演出実行有」および「設定変更示唆演出実行無」のそれぞれとの選択関係が示されている。図 8 - 7 (A 1) , (A 2) のそれぞれにおいては、S R 2 の設定変更示唆演出実行有無への割振りについて、0 ~ 7 9 9 の 8 0 0 個の数値データのうち、何個のデータが割振られているかが示されている。

【 0 2 9 0 】

図 8 - 7 (A 1) の第 1 設定変更示唆演出有無決定テーブルでは、図 8 - 7 (A 2) の第 2 設定変更示唆演出有無決定テーブルと比べて、「設定変更示唆演出実行有」が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。なお、第 2 設定変更示唆演出有無決定テーブルにおいては、設定変更後における初回大当り後の大当りで設定変更示唆演出が

10

20

30

40

50

実行可能となるように、第1設定変更示唆演出有無決定テーブルと異なる所定割合で「設定変更示唆演出実行有」が選択可能となるようにデータが設定されてもよい。

【0291】

図8-7(B1)は、大当りの右打ち演出時に実行可能な図8-5(C2)の第1設定値示唆右打ち演出を実行するか否かを選択決定するために用いる第1設定値示唆演出有無決定テーブルを示す図である。図8-7(B2)は、確変状態での時短制御の開始時および非確変状態での時短制御の開始時に実行可能な図8-5(D1)の第2設定値示唆右打ち演出を実行するか否かを選択決定するために用いる第2設定値示唆演出有無決定テーブルを示す図である。

【0292】

図8-7(B3)は、確変状態での時短制御中および非確変状態での時短制御中に実行可能な図8-5(E1)の第3設定値示唆右打ち演出を実行するか否かを選択決定するために用いる第3設定値示唆演出有無決定テーブルを示す図である。図8-7(B4)は、確変状態での時短制御終了時および非確変状態での時短制御終了時に実行可能な図8-5(H1)の設定値示唆左打ち演出を実行するか否かを選択決定するために用いる第4設定値示唆演出有無決定テーブルを示す図である。

【0293】

図8-7(B1)~(B4)のそれぞれにおいては、前述の設定示唆演出実行有無決定用乱数SR2の抽出値と、「設定値示唆演出実行有」および「設定値示唆演出実行無」のそれぞれとの選択関係が示されている。

【0294】

図8-7(B1)~(B4)の第1設定値示唆演出有無決定テーブル~第4設定値示唆演出有無決定テーブルでは、「設定値示唆演出実行有」が選択される割合が異なるようにデータが設定されている。これにより、第1設定値示唆演出、第2設定値示唆演出、第3設定値示唆演出、および、第4設定値示唆演出は、実行される割合が異なる。したがって、遊技状態に応じて、設定値示唆演出が実行される割合が異なる。

【0295】

〔設定変更示唆演出種類選択用データテーブル例〕

図8-8は、設定変更示唆演出の種類を選択決定するために用いられる設定変更示唆演出種類選択テーブルを示す図である。

【0296】

図8-8においては、設定変更がされた場合(「変更有」と、設定変更がされなかった場合(「変更無」とに分けて、演出制御用CPU120が更新する演出用乱数のうち、設定示唆演出(設定変更示唆演出および設定値示唆を含む)種類決定用乱数SR3(0~99の数値範囲)の抽出値と、「金色右打ち演出」および「黒右打ち演出」のような設定変更示唆演出種類との選択関係が示されている。図8-8においては、SR3の設定変更示唆演出種類への割振りについて、0~99の100個の数値データのうち、何個のデータが割振られているかが示されている。

【0297】

図8-8の「金色右打ち演出」は、図8-5(C1)のような設定変更示唆右打ち演出において、金色で設定変更示唆右打ち画像102F003を表示する演出である。図8-8の「黒色右打ち演出」は、図8-5(C1)の設定変更示唆右打ち演出において、黒色で設定変更示唆右打ち画像102F003を表示する演出である。

【0298】

図8-8の設定変更示唆演出種類選択テーブルでは、「変更有」の場合が「変更無」の場合と比べて、「金色右打ち演出」を選択する割合が高く、「変更無」の場合が「変更有」の場合と比べて、「黒色右打ち演出」を選択する割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、設定変更示唆演出が実行される場合において、「金色右打ち演出」が実行されるときには、設定変更示唆右打ち画像102F003の色の種類の選択により、設定変更がされた割合の高さを遊技者に示唆することが可能となる。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 9 】

〔 設定値示唆演出種類選択用データテーブル例 〕

図 8 - 9 および図 8 - 1 0 のそれぞれは、遊技状態別に設定値示唆演出の種類を選択決定するために用いられる設定値示唆演出種類選択テーブルを示す図である。図 8 - 9 (A) には、大当たり時設定値示唆演出種類選択テーブルが示されている。図 8 - 9 (B) には、確変等開始時設定値示唆演出種類選択テーブルが示されている。図 8 - 1 0 (C) には、確変等実行中時設定値示唆演出種類選択テーブルが示されている。図 8 - 1 0 (D) には、確変等終了時設定値示唆演出種類選択テーブルが示されている。

【 0 3 0 0 】

図 8 - 9 および図 8 - 1 0 に示す各テーブルにおいては、設定値 1 であるときと、設定値 2 であるときと、設定値 3 であるときとに分けて、設定値示唆演出種類決定用乱数 S R 3 (0 ~ 9 9 の数値範囲) の抽出値と、「青色右打ち演出」または「青色左打ち演出」、「緑色右打ち演出」または「緑色左打ち演出」、および、「赤色右打ち演出」または「赤色左打ち演出」のような設定値示唆演出種類との選択関係が示されている。図 8 - 9 および図 8 - 1 0 においては、S R 3 の設定値変更示唆演出種類への割振りについて、0 ~ 9 9 の 1 0 0 個の数値データのうち、何個のデータが割振られているかが示されている。

【 0 3 0 1 】

図 8 - 9 (A) , (B) および図 8 - 1 0 (C) に示す各テーブルにおける「青色右打ち演出」は、図 8 - 5 (C 2)、図 8 - 6 (D 1)、図 8 - 6 (E 1) のような各遊技状態における設定値示唆右打ち演出において、青色で設定値示唆右打ち画像 1 0 2 F 0 0 4 , 1 0 2 F 0 0 6 , 1 0 2 F 0 0 8 を表示する演出である。図 8 - 9 (A) , (B) および図 8 - 1 0 (C) に示す各テーブルにおける「緑色右打ち演出」は、「青色右打ち演出」について説明した各遊技状態における設定値示唆右打ち演出において、緑色で設定値示唆右打ち画像 1 0 2 F 0 0 4 , 1 0 2 F 0 0 6 , 1 0 2 F 0 0 8 を表示する演出である。図 8 - 9 (A) , (B) および図 8 - 1 0 (C) に示す各テーブルにおける「赤色右打ち演出」は、「青色右打ち演出」について説明した各遊技状態における設定値示唆右打ち演出において、赤色で設定値示唆右打ち画像 1 0 2 F 0 0 4 , 1 0 2 F 0 0 6 , 1 0 2 F 0 0 8 を表示する演出である。

【 0 3 0 2 】

図 8 - 1 0 (D) に示すテーブルにおける「青色左打ち演出」は、図 8 - 6 (H 1) のような遊技状態における設定値示唆左打ち演出において、青色で設定値示唆左打ち画像 1 0 2 F 0 1 0 を表示する演出である。図 8 - 9 (D) における「緑色左打ち演出」は、「青色左打ち演出」について説明した遊技状態における設定値示唆左打ち演出において、緑色で設定値示唆左打ち画像 1 0 2 F 0 1 0 を表示する演出である。図 8 - 9 (D) における「赤色左打ち演出」は、「青色左打ち演出」について説明した遊技状態における設定値示唆左打ち演出において、赤色で設定値示唆左打ち画像 1 0 2 F 0 1 0 を表示する演出である。

【 0 3 0 3 】

図 8 - 9 および図 8 - 1 0 に示す各テーブルにおいては、右打ち演出および左打ち演出のような発射促進演出において、設定値 1 であるときに青色が選択される割合が最も高く、設定値 2 であるときに緑色が選択される割合が最も高く、設定値 3 であるときに赤色が選択される割合が最も高い。これにより、設定値示唆右打ち画像 1 0 2 F 0 0 4 , 1 0 2 F 0 0 6 , 1 0 2 F 0 0 8、および、設定値示唆左打ち画像 1 0 2 F 0 0 4 については、画像色により現在の設定値を示唆する演出が実行される。

【 0 3 0 4 】

〔 設定値示唆演出を実行する処理例 〕

〔 設定変更示唆演出 〕

設定変更示唆演出および設定値示唆演出を含む設定値示唆演出は、演出制御用 C P U 1 2 0 により実行される。例えば、図 8 - 5 (C 1) の設定変更示唆右打ち演出は、図 7 の演出制御プロセスにおける大当たり中演出処理 (S 1 7 6) において、大当たり開始時での右打

10

20

30

40

50

ち演出を実行する前に、起動時において設定変更終了通知コマンド（図 8 - 2 参照）を受信しているか否かを確認するとともに、今回実行される大当たり遊技状態が設定変更後における初回の大当たりであるか否かを確認する（例えば大当たり遊技状態の実行回数を計数するカウンタを設けて、その計数値により起動後の何回目の大当たりであるかを確認する。）ことにより、設定変更後における初回大当たり時での右打ち演出時であるか、設定変更後における初回大当たり後の大当たりでの右打ち演出時であるかを判定する。そして、その判定結果に基づいて、図 8 - 7 の（A 1）または（A 2）の設定変更示唆演出有無決定テーブルを選択して、S R 2 の値を抽出し、その S R 2 の抽出値に基づき、設定変更示唆演出を実行するか否かを決定する。

【 0 3 0 5 】

10

起動時において設定変更終了通知コマンドを受信しているか否かは、図 6 のコマンド解析処理（S 7 5）において、当該コマンドを受信した場合に、設定変更終了通知コマンド受信フラグをセットし、そのフラグがセットされているかを確認することにより判定すればよい。

【 0 3 0 6 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S R 3 の値を抽出し、設定変更がされたか否かの有無を確認して、その S R 3 の抽出値に基づき、図 8 - 8 の設定変更示唆演出種類選択テーブルを用いて、設定変更示唆演出の種類（色）を選択決定する。その場合において、設定変更がされたか否かの有無の確認は、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 の起動時において、設定変更終了通知コマンドを受信しているか否かを確認することにより行われる。このように、演出制御用 C P U 1 2 0 では、設定変更示唆演出を実行することを決定し、実行する設定変更示唆演出の種類（色）を決定した場合には、大当たり中演出処理（S 1 7 6）において、大当たり開始時の右打ち演出を実行するときに、決定された種類（色）の演出で図 8 - 5（C 1）のような設定変更右打ち演出を実行する。

20

【 0 3 0 7 】

〔設定値示唆演出〕

例えば、図 8 - 5（C 2）の第 1 設定値示唆右打ち演出は、図 7 の演出制御プロセスにおける大当たり中演出処理（S 1 7 6）において、大当たり開始時での右打ち演出を実行する前に、図 8 - 7 の（B 1）の第 1 設定値示唆演出有無決定テーブルを選択して、S R 2 の値を抽出し、その S R 2 の抽出値に基づき、大当たり開始時での設定値示唆演出を実行するか否かを決定する。

30

【 0 3 0 8 】

大当たり開始時での設定値示唆演出を実行することが決定された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S R 3 の値を抽出し、現在の設定値を確認して、その S R 3 の抽出値に基づき、図 8 - 9（A）の大当たり時設定値示唆演出種類選択テーブルを用いて、設定値示唆演出の種類（色）を選択決定する。その場合において、現在の設定値の確認は、次のように行えばよい。起動時における設定値変更時に出力される変更後の設定値（設定値 2 または設定値 3）を特定可能な設定値指定コマンド（図 8 - 2 参照）を受信しているか否かを確認し、受信している場合には、受信したコマンドにより特定される変更後の設定値を確認する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値指定コマンドを受信したときには、そのコマンドにより特定される変更後の設定値を現在の設定値として認識し、設定値指定コマンドを受信しなかったときには、設定値のデフォルト値である設定値 1 を現在の設定値として認識する。

40

【 0 3 0 9 】

起動時において設定値指定コマンドを受信しているか否かは、図 6 のコマンド解析処理（S 7 5）において、当該コマンドを受信した場合に、設定値指定コマンド受信フラグをセットし、そのフラグがセットされているかを確認することにより判定すればよい。また、設定値指定コマンドを受信した場合には、図 6 のコマンド解析処理（S 7 5）において、受信した設定値指定コマンドにより特定される設定値を示す変更設定値データを R A M 1 2 2 の変更設定値データ記憶部に記憶すればよい。このような処置を実行すれば、現在

50

の設定値を演出制御用CPU120が容易に認識することが可能となる。

【0310】

このように、演出制御用CPU120では、大当たり時の設定値唆演出を実行することを決定し、実行する設定値唆演出の種類（色）を決定した場合には、大当たり中演出処理（S176）において、大当たり開始時の右打ち演出を実行するときに、決定された種類（色）の演出で図8-5（C1）のような第1設定値示唆右打ち演出を実行する。

【0311】

また、例えば、図8-6（D1）の第2設定値示唆右打ち演出は、図7の演出制御プロセスにおける特別図柄通常処理（S110）において、確変状態および時短状態の開始時、または、非確変状態および時短状態の開始時において、図8-7の（B2）の第2設定値示唆演出有無決定テーブルを選択して、SR2の値を抽出し、そのSR2の抽出値に基づき、設定値示唆演出を実行するか否かを決定する。

10

【0312】

確変状態および時短状態の開始時、または、非確変状態および時短状態の開始時での設定値示唆演出を実行することが決定された場合、演出制御用CPU120は、SR3の値を抽出し、現在の設定値を確認して、そのSR3の抽出値に基づき、図8-9（B）の確変等開始時設定値示唆演出種類選択テーブルを用いて、設定値示唆演出の種類（色）を選択決定する。その場合において、現在の設定値の確認は、前述した大当たり開始時での設定値示唆演出の場合と同様に行い、演出制御用CPU120が現在の設定値を認識する。

【0313】

20

このように、演出制御用CPU120では、確変状態および時短状態の開始時、または、非確変状態および時短状態の開始時の設定値唆演出を実行することを決定し、実行する設定値唆演出の種類（色）を決定した場合には、大当たり中演出処理（S176）において、確変状態および時短状態の開始時、または、非確変状態および時短状態の開始時の右打ち演出を実行するときに、決定された種類（色）の演出で図8-6（D1）のような第2設定値示唆右打ち演出を実行する。

【0314】

また、例えば、図8-6（E1）の第3設定値示唆右打ち演出は、図7の演出制御プロセスにおける特別図柄通常処理（S110）において、確変状態および時短状態の実行中、または、非確変状態および時短状態の実行中において、図8-7の（B3）の第3設定値示唆演出有無決定テーブルを選択して、SR2の値を抽出し、そのSR2の抽出値に基づき、設定値示唆演出を実行するか否かを決定する。

30

【0315】

確変状態および時短状態の実行中、または、非確変状態および時短状態の実行中での設定値示唆演出を実行することが決定された場合、演出制御用CPU120は、SR3の値を抽出し、現在の設定値を確認して、そのSR3の抽出値に基づき、図8-10（C）の確変等実行中設定値示唆演出種類選択テーブルを用いて、設定値示唆演出の種類（色）を選択決定する。その場合において、現在の設定値の確認は、前述した大当たり開始時での設定値示唆演出の場合と同様に行い、演出制御用CPU120が現在の設定値を認識する。

【0316】

40

このように、演出制御用CPU120では、確変状態および時短状態の実行中、または、非確変状態および時短状態の実行中の設定値唆演出を実行することを決定し、実行する設定値唆演出の種類（色）を決定した場合には、特別図柄通常処理（S110）、可変表示開始設定処理（S171）、可変表示中演出処理（S172）、および、特図当り待ち処理（S173）において、確変状態および時短状態の実行中、または、非確変状態および時短状態の実行中の右打ち演出を実行するときに、決定された種類（色）の演出で図8-6（E1）のような第3設定値示唆右打ち演出を実行する。

【0317】

また、例えば、図8-6（H1）の設定値示唆左打ち演出は、図7の演出制御プロセスにおける特別図柄通常処理（S110）において、確変状態および時短状態の終了直後、

50

または、非確変状態および時短状態の終了直後において、図8-7の(B4)の第4設定値示唆演出有無決定テーブルを選択して、SR2の値を抽出し、そのSR2の抽出値に基づき、設定値示唆演出を実行するか否かを決定する。

【0318】

確変状態および時短状態の終了直後、または、非確変状態および時短状態の終了直後の設定値示唆演出を実行することが決定された場合、演出制御用CPU120は、SR3の値を抽出し、現在の設定値を確認して、そのSR3の抽出値に基づき、図8-10(D)の確変等終了時設定値示唆演出種類選択テーブルを用いて、設定値示唆演出の種類(色)を選択決定する。その場合において、現在の設定値の確認は、前述した大当たり開始時での設定値示唆演出の場合と同様に行い、演出制御用CPU120が現在の設定値を認識する。

10

【0319】

このように、演出制御用CPU120では、確変状態および時短状態の終了直後、または、非確変状態および時短状態の終了直後の設定値示唆演出を実行することを決定し、実行する設定値示唆演出の種類(色)を決定した場合には、特別図柄通常処理(S110)において、確変状態および時短状態の終了直後、または、非確変状態および時短状態の終了直後の左打ち演出を実行するときに、決定された種類(色)の演出で図8-6(H1)のような設定値示唆左打ち演出を実行する。

【0320】

〔その他の操作促進報知〕

20

図8-1のパチンコ遊技機1においては、低確低ベース状態で左打ち経路へ遊技球を発射し、高確高ベースと低確高ベース遊技状態とに応じて、右打ち経路へ遊技球を発射する遊技が行なわれる。このような遊技球の振分け発射をする場合において、低確低ベース状態で右打ち経路へ遊技球を発射しても、遊技者に特に利益がなく、遊技制御上でも低確低ベース状態での右打ち経路への遊技球を発射行為に対応する遊技制御が特に実行されない。そこで、図8-1のように右打ち経路側に通過ゲート41が設けられた構成において、低確低ベース状態のように右打ちをする必要がない場合において、通過ゲート41に設けられた右ゲートスイッチが通過ゲート41への遊技機の通過を検出したときに、操作促進表示演出として、左打ち演出を実行する構成を採用してもよい。

【0321】

30

このような構成を採用した場合において、通過ゲート41に設けられた右ゲートスイッチが通過ゲート41への遊技機の通過を検出したときに実行する操作促進表示演出については、図10-6(H1)とは異なり、設定値示唆演出を実行しないように制御してもよい。

【0322】

〔特徴部103Fの適用範囲〕

特徴部103Fについては、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能なパチンコ遊技機において、発射促進演出を含み、遊技状態の変化に対応して所定の操作を促進する操作促進演出が実行可能である場合に、設定手段に関する示唆に対応する態様により操作促進演出を実行可能である例を説明した。なお、操作促進演出としては、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、RT、AT、ART、CZ(以下、ボーナス等)のうち1以上を搭載するスロット機)における操作促進演出に適用してもよい。

40

【0323】

例えば、スロット機の画像表示部において、ビッグボーナスおよびレギュラーボーナス等の遊技者にとって有利な有利状態であるボーナスが確定したことを示すボーナス確定画面において、ボーナス種別を表示するために目押し図柄を報知表示するときの操作部材で

50

あるストップボタンを示す画像の表示態様により、設定示唆演出（設定変更示唆演出、設定値示唆演出）をしてもよい。

【0324】

また、スロット機の画像表示部において、遊技者にとって有利な有利状態であるART中のストップボタンの押順ナビ演出（操作する順序をナビゲーションする演出）を表示するときにおいて、操作部材であるストップボタンを示す画像の表示態様により、設定示唆演出（設定変更示唆演出、設定値示唆演出）をしてもよい。

【0325】

また、スロット機の画像表示部において、遊技者にとって有利な有利状態である内部当選状態において、そのような有利状態に導くための連続演出（例えばバトル演出等を繰り返して複数回に亘りボタン操作をさせるような演出）等において表示するボタン画像のような操作部材を示すボタン画像の表示態様により、設定示唆演出（設定変更示唆演出、設定値示唆演出）をしてもよい。

10

【0326】

また、スロット機の操作部材である操作レバーの操作を促進する演出をするときに、スロット機の画像表示部において、操作レバーに対応する画像を表示するときに、その画像の表示態様により、設定示唆演出（設定変更示唆演出、設定値示唆演出）をしてもよい。

【0327】

このように、スロット機に設けられた各種操作部材についても、前述したパチンコ遊技機1における打球操作ハンドル30に対応する画像を用いて設定示唆演出（設定変更示唆演出、設定値示唆演出）をする前述のような演出を実行可能としてもよい。また、パチンコ遊技機1に関しても、打球操作ハンドル30以外の操作部材として設けられた各種ボタン（プッシュボタン等）、ジョグタイヤル、および、各種レバー部材等のその他の操作部材についても、対応する画像を表示して、前述したような設定示唆演出（設定変更示唆演出、設定値示唆演出）をしてもよい。

20

【0328】

〔特徴部102F、103Fにより得られる主な効果〕

〔1〕 図8-5（C1）の設定変更示唆右打ち演出、図8-5（C2）の第1設定値示唆右打ち演出、図8-6（D1）の第2設定値示唆右打ち演出、図8-6（E1）の第3設定値示唆右打ち演出をする右打ち演出、図8-6（H1）の設定値示唆左打ち演出をする左打ち演出等示すように、設定手段に関する示唆に対応する態様により発射促進演出を実行可能である。これにより、設定手段に関する示唆により、遊技において興趣を盛上げることができる。

30

【0329】

〔2〕 図8-5（C1）の設定変更示唆右打ち演出、図8-5（C2）の第1設定値示唆右打ち演出、図8-6（D1）の第2設定値示唆右打ち演出、図8-6（E1）の第3設定値示唆右打ち演出をする右打ち演出、図8-6（H1）の設定値示唆左打ち演出をする左打ち演出等示すように、設定手段に関する示唆に対応する態様により発射促進演出（操作促進演出）が実行可能である。これにより、設定手段に関する示唆により、遊技において興趣を盛上げることができる。

40

【0330】

〔3〕 図8-7において（A1）、（A2）、（B1）、（B2）の右打ち演出と（B3）の左打ち演出とで設定値示唆演出の実行割合が異なる等、左打ちの発射促進演出と右打ちの発射促進演出とで、設定手段に関する示唆に対応する態様による発射促進演出（操作促進演出）を実行する割合が異なる。これにより、設定手段に関する示唆をする演出の種類および頻度を多様化することができ、遊技においてより一層興趣を盛上げることができる。

【0331】

〔4〕 図8-6（H1）に示すように、確変状態および時短状態のような有利状態が終了するときに、所定発射促進演出（操作促進演出）において設定手段に関する示唆をす

50

ることが可能である。これにより、設定手段に関する示唆をする演出の実行時期を多様化することができ、遊技においてより一層興趣を盛上げることができる。

【0332】

〔5〕 図8-5および図8-6のように、右打ち表示画像102F002~102F010による右打ち演出では設定変更演出または設定値示唆演出を実行可能であるが、右打ちランプ102F001の点灯演出では設定変更演出または設定値示唆演出を実行しない。これにより、設定手段に関する示唆をする演出の種類および頻度を多様化することができ、遊技においてより一層興趣を盛上げることができる。

【0333】

〔6〕 図8-7等に応示するように、遊技状態の種類に応じて、設定手段に関する示唆に対応する態様による発射促進演出（操作促進演出）を実行する割合が異なることにより、設定手段に関する示唆をする演出の種類および頻度を多様化することができ、遊技においてより一層興趣を盛上げることができる。

10

【0334】

〔7〕 図8-7（A1）、（A2）等に応示するように、設定値が変更されたときにおいて、最初に大当たり遊技状態に制御されるときと、その後大当たり遊技状態に制御されるときとで、設定手段に関する示唆に対応する態様による発射促進演出（操作促進演出）を実行する割合が異なる。これにより、設定値が変更されたときに、有利状態に制御される時期と設定手段に関する示唆をする演出の頻度との関係を多様化することができ、遊技においてより一層興趣を盛上げることができる。

20

【0335】

〔8〕 図8-8（D1）の3連矢印等に応示するように、有利状態が第1有利状態（大当たり遊技状態）から第2有利状態（確変状態および時短状態等）に移行するときに、設定手段に関する示唆に対応する態様による発射促進演出（操作促進演出）を特別態様で実行可能である。これにより、ことにより、設定手段に関する示唆をする演出の種類を多様化することができ、遊技においてより一層興趣を盛上げることができる。

【0336】

〔9〕 〔その他の操作促進報知〕で説明したように、通常時（低確低ベース状態）においてゲートに遊技球を通過させる必要がない遊技機等において、右打ち経路に遊技媒体を発射する必要がない遊技状態において、特定経路で遊技媒体が検出されたときに、左打ち演出のような所定発射演出を実行可能であり、当該遊技状態で当該所定発射演出をするときには、設定値示唆演出を実行しない。これにより、意図されていない遊技が、意図されている遊技として遊技者が誤認しないようにすることができる。

30

【0337】

〔特徴部102F、103Fのその他の変形例〕

【0338】

〔1〕 遊技者にとって有利な有利状態としては、前述した大当たり遊技状態の他に、高確率状態（確変状態）、時短状態、および、高ベース状態等のその他の有利状態が含まれる。また、遊技者にとって有利な有利状態としては、所謂小当たりラッシュ状態のような小当たりが頻繁に発生可能で小当たりにより出球を得ることが可能な状態が含まれてもよい。

40

【0339】

〔2〕 前述した実施の形態における設定値としては、設定値1~設定値3の3種類の設定段階がある例を一例として示した。しかし、これに限らず、たとえば、設定値1~設定値6の6種類の設定段階等のように、設定値1~設定値3の3種類よりも多い設定値の設定段階があるようにしてもよい。

【0340】

〔3〕 前述した実施の形態では、大当たり開始時、確変状態および時短状態開始時、確変状態および時短状態実行中等の複数種類の遊技状態別に設定示唆演出を実行する割合が異なる例を示した。このような遊技状態については、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、確変状態、および、所謂小当たりラッシュ状態等の複数の遊技状態があり、それらの遊技状

50

態別に設定示唆演出を実行する割合が異なるようにしてもよい。

【 0 3 4 1 】

〔 4 〕 なお、上述した実施の形態について、特別図柄や演出図柄の可変表示結果にもと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、設定示唆演出を実行可能とする例を説明したが、遊技領域に設けられた可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特定入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもと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合せた遊技機において設定示唆演出を実行可能としてもよい。このような遊技機においては、特定入賞口（V入賞口）に遊技球を入賞させる必要がある遊技状態において、特定入賞口（V入賞口）への入賞についての発射促進演出を実行し、その演出において、前述のよ

10

【 0 3 4 2 】

〔 5 〕 前述した第一種と第二種とを組合せた遊技機においては、始動入賞による保留記憶を貯めるために、特定領域への遊技機の発射を促進する発射促進演出を実行する場合があるが、その演出において、前述のような設定示唆演出を実行可能としてもよい。

【 0 3 4 3 】

〔 6 〕 設定示唆演出を実行可能とする例としては、確変大当りとして、変動表示結果が導出表示された後、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口内に設けられた特定領域（V領域）を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプ（所謂V確変タイプ）の確変状態制御が実行される遊技機にお

20

【 0 3 4 4 】

〔 7 〕 前述した実施の形態では、設定示唆演出のうち、設定変更示唆演出について、一部の遊技状態を対象としてのみ実行可能とする例を示した。しかし、これに限らず、設定変更示唆演出については、設定値示唆演出が実行されるすべての遊技状態を対象として実行可能としてもよく、設定値示唆演出が実行されるすべての遊技状態うちの一部の遊技状態を対象として実行可能としてもよい。

【 0 3 4 5 】

〔 8 〕 大当り遊技状態の開始時において、開放対象の特別可変入賞球装置（大入賞口）に対応して設けられたLED等の発光体を発光させる制御をすることにより発射促進演出を実行する遊技機において、その発光体の発光態様（点灯、点滅、発光色等）により、設定示唆演出を実行可能としてもよい。

30

【 0 3 4 6 】

〔 9 〕 前述したように、右打ちランプ 1 0 2 F 0 0 1 では設定示唆演出を実行可能としない例を示した。これと同様に、遊技制御側のCPU 1 0 3 が制御する複数のセグメントLEDの発光により特別図柄可変表示状態、および、右打ち状態を表示可能な遊技機において、セグメントLEDの発光により、右打ち状態に加えて設定示唆演出をしない制御を実行してもよい。これにより、遊技者がセグメントLED発光状態を誤認しにくいようにすることができる。

40

【 0 3 4 7 】

〔 1 0 〕 前述した発射促進演出（操作促進演出）において設定示唆演出を実行する演出制御は、可変表示中に画像表示装置 5 で特定画像を表示することにより実行する設定示唆演出と組合せて実行してもよく、さらに、可変表示が停止した後の大当り遊技状態中に画像表示装置 5 で特別画像を表示することにより実行する設定示唆演出と組合せて実行してもよい。また、これら両方の演出と組合せた設定示唆演出を実行をしてもよい。

（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

50

み合わせられてもよい。

【 0 3 4 8 】

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。

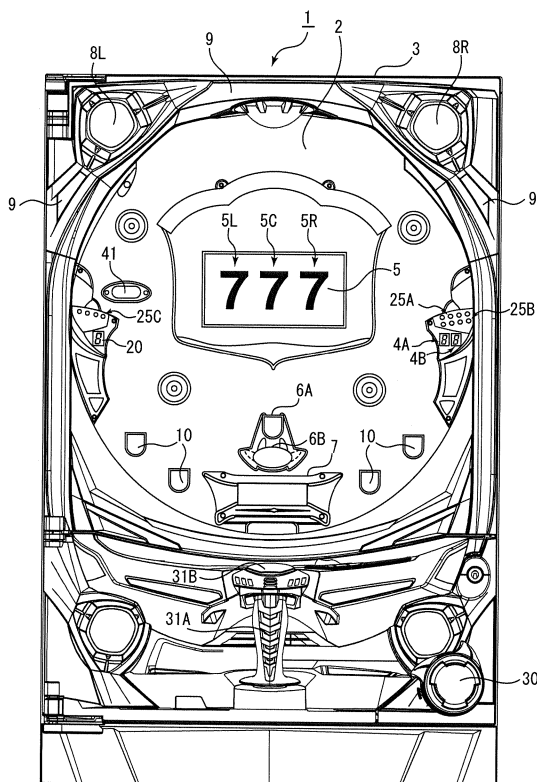
【符号の説明】

【 0 3 4 9 】

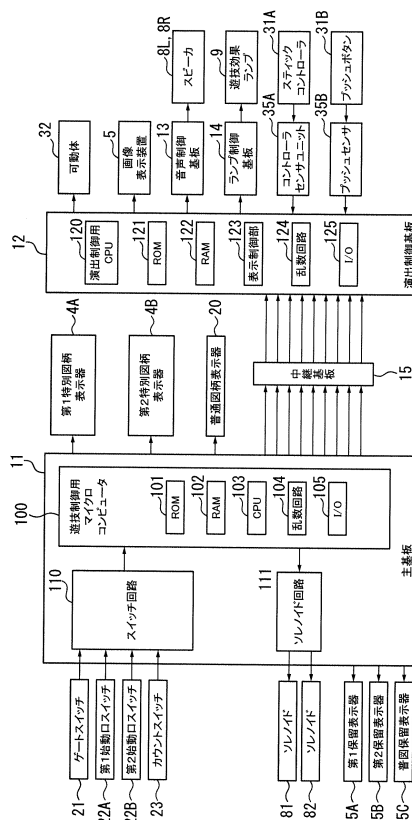
1 パチンコ遊技機、103 CPU、102F002～102F010 右打ち表示
画像、102F001 右打ちランプ。

10

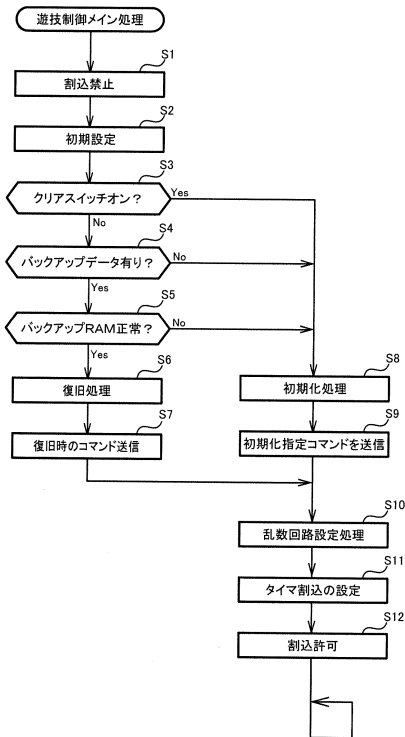
【 図 1 】



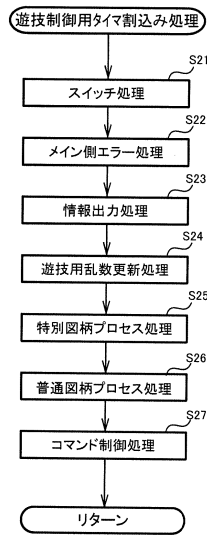
【圖 2】



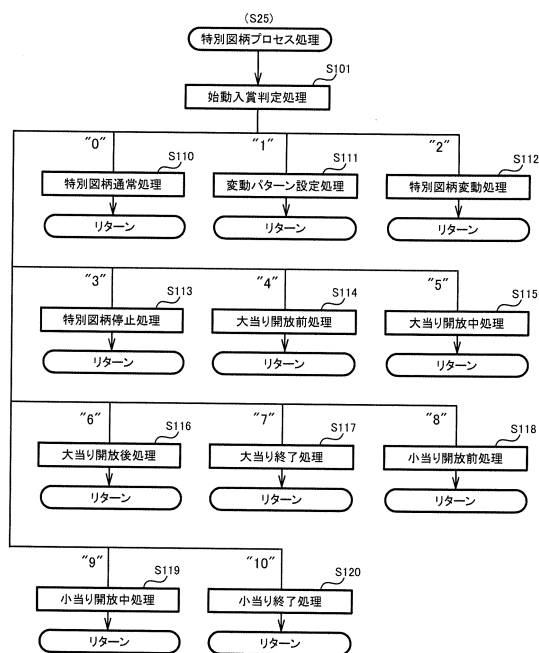
【図 3】



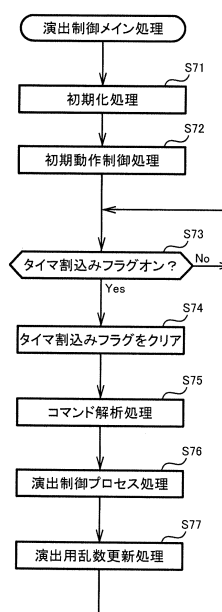
【図 4】



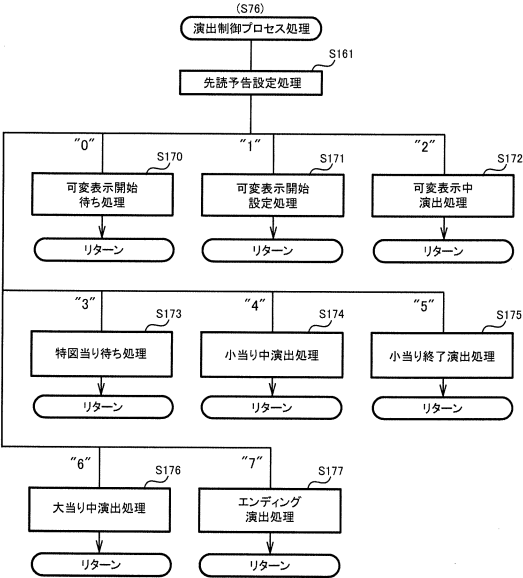
【図 5】



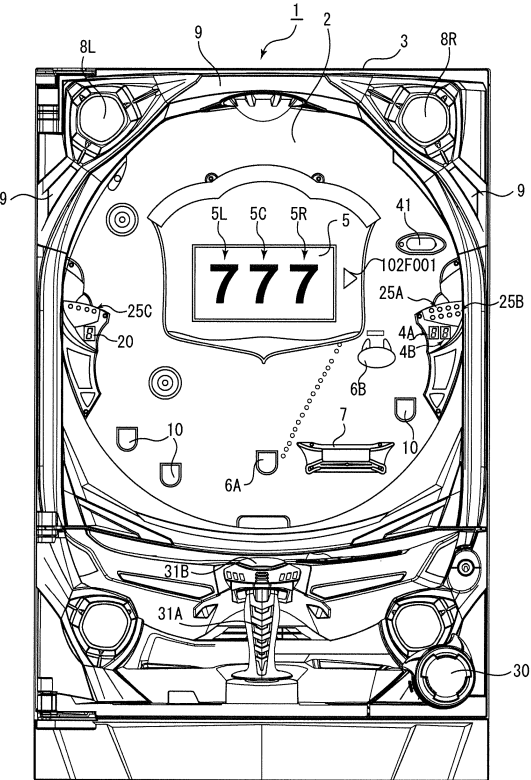
【図 6】



【図 7】



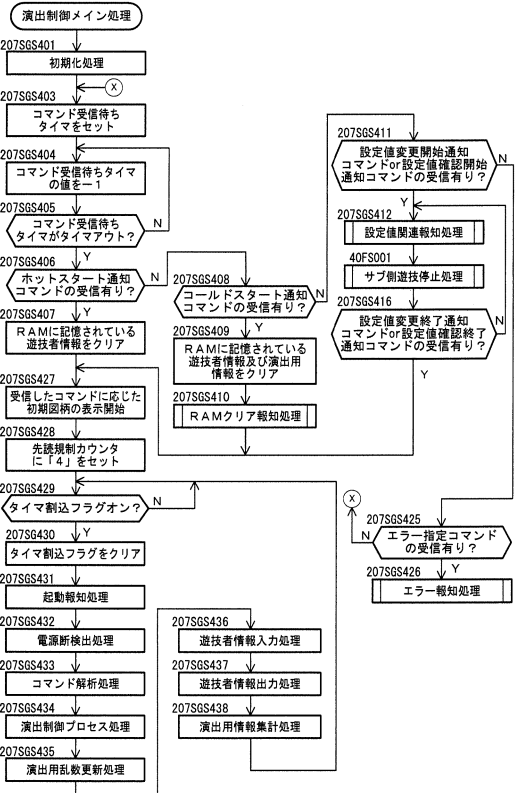
【図 8 - 1】



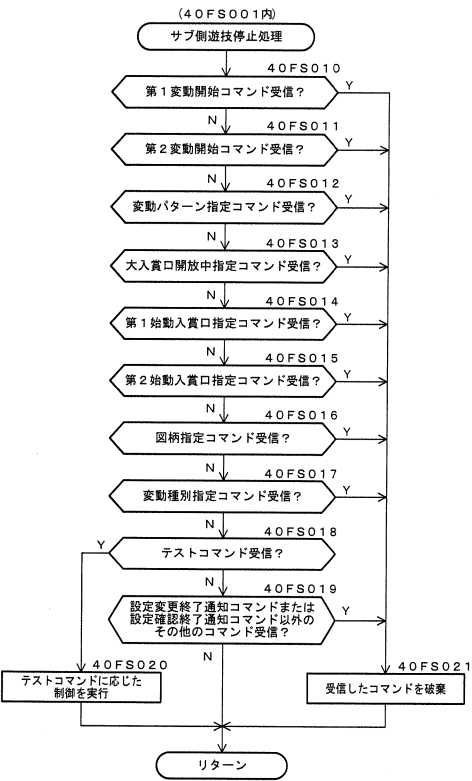
【図 8 - 2】

MODE	EXT	名称	内容
B0	O1	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
B0	O2	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
B1	x x	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
B0	x x	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
B8	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
g5	x x	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
g6	x x	エラー指定	xxで示すエラーの発生を指定
A0	x x	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	x x	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	x x	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	x x	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	x x	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	x x	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	x x	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
F1	x x	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
F2	x x	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
F3	01	右打ち灯点灯指定	右打ちランプの点灯を指定
F3	02	右打ち灯消灯指定	右打ちランプの消灯を指定

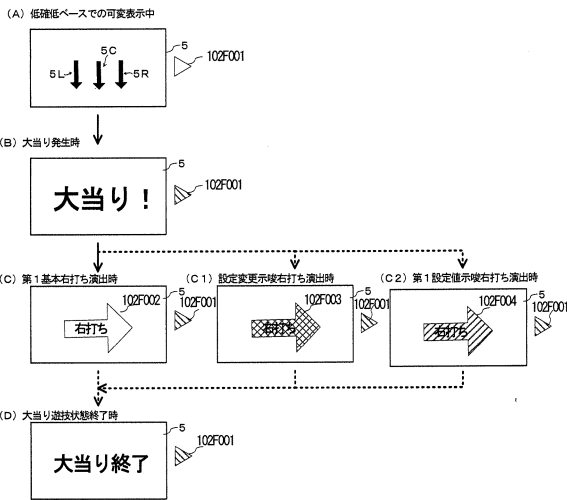
【図 8 - 3】



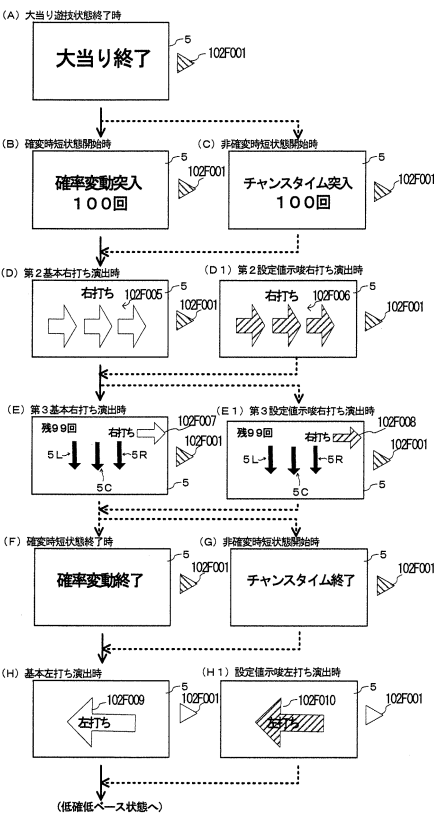
【図 8 - 4】



【図 8 - 5】



【図 8 - 6】



【図 8 - 7】

(A1) 第1設定変更示唆演出有無決定テーブル
(設定変更後初回大当りでの右打ち演出時)

設定変更示唆演出実行有無	SR2(個数800)
設定変更示唆演出実行有	100
設定変更示唆演出実行無	700

(A2) 第2設定変更示唆演出有無決定テーブル
(設定変更後初回大当り後の大当りでの右打ち演出時)

設定変更示唆演出実行有無	SR2(個数800)
設定変更示唆演出実行有	0
設定変更示唆演出実行無	800

(B1) 第1設定値示唆演出有無決定テーブル
(大当りの右打ち演出時)

設定値示唆演出実行有無	SR2(個数800)
設定値示唆演出実行有	60
設定値示唆演出実行無	740

(B2) 第2設定値示唆演出有無決定テーブル
(確変・時短開始時の右打ち演出時)

設定値示唆演出実行有無	SR2(個数800)
設定値示唆演出実行有	50
設定値示唆演出実行無	750

(B3) 第3設定値示唆演出有無決定テーブル
(確変・時短中の右打ち演出時)

設定値示唆演出実行有無	SR2(個数800)
設定値示唆演出実行有	40
設定値示唆演出実行無	760

(B4) 第4設定値示唆演出有無決定テーブル
(左打ち演出時)

設定値示唆演出実行有無	SR2(個数800)
設定値示唆演出実行有	30
設定値示唆演出実行無	770

【図 8 - 8】

設定変更示唆演出種類選択テーブル

設定値	設定変更示唆演出種類	SR3(個数100)
変更有	金色右打ち演出	80
	黒色右打ち演出	20
変更無	金色右打ち演出	20
	黒色右打ち演出	80

【図 8 - 9】

(A)大当たり時設定値示唆演出種類選択テーブル

設定値	設定値示唆演出種類	SR3(個数100)
設定値1	青色右打ち演出	80
	緑色右打ち演出	15
	赤色右打ち演出	5
設定値2	青色右打ち演出	5
	緑色右打ち演出	80
	赤色右打ち演出	15
設定値3	青色右打ち演出	5
	緑色右打ち演出	15
	赤色右打ち演出	80

(B)確変等開始時設定値示唆演出種類選択テーブル

設定値	設定値示唆演出種類	SR3(個数100)
設定値1	青色右打ち演出	70
	緑色右打ち演出	20
	赤色右打ち演出	10
設定値2	青色右打ち演出	10
	緑色右打ち演出	70
	赤色右打ち演出	20
設定値3	青色右打ち演出	10
	緑色右打ち演出	20
	赤色右打ち演出	70

【図 8 - 10】

(C)確変等実行中時設定値示唆演出種類選択テーブル

設定値	設定値示唆演出種類	SR3(個数100)
設定値1	青色右打ち演出	60
	緑色右打ち演出	30
	赤色右打ち演出	10
設定値2	青色右打ち演出	10
	緑色右打ち演出	60
	赤色右打ち演出	30
設定値3	青色右打ち演出	10
	緑色右打ち演出	30
	赤色右打ち演出	60

(D)確変等終了時設定値示唆演出種類選択テーブル

設定値	設定値示唆演出種類	SR3(個数100)
設定値1	青色左打ち演出	55
	緑色左打ち演出	35
	赤色左打ち演出	10
設定値2	青色左打ち演出	10
	緑色左打ち演出	55
	赤色左打ち演出	35
設定値3	青色左打ち演出	10
	緑色左打ち演出	35
	赤色左打ち演出	55

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2