

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6770029号  
(P6770029)

(45) 発行日 令和2年10月14日(2020.10.14)

(24) 登録日 令和2年9月28日(2020.9.28)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0  
 A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全 48 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2018-141992 (P2018-141992)                  (22) 出願日 平成30年7月30日 (2018.7.30)                  (65) 公開番号 特開2020-18337 (P2020-18337A)                  (43) 公開日 令和2年2月6日 (2020.2.6)                  審査請求日 令和1年8月30日 (2019.8.30)</p>	<p>(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 下村 輝秋                   (56) 参考文献 特開2003-199931 (JP, A)                  )                  特開2009-101010 (JP, A)                  )                  特開2018-038608 (JP, A)                  )                  最終頁に続く</p>
--	---

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の設定値のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

設定値情報を含む情報を表示可能な情報表示手段と、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、設定値が第1設定値である場合に前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合と、設定値が前記第1設定値とは異なる第2設定値である場合に前記特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合と、が同一または略同一の割合となるように前記特定演出を実行し、

設定値が異常であると判定されるときに、前記情報表示手段に前記設定値情報とは異なる特殊表示が表示され、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高い第2有利状態と、を含み、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、第1特定演出と、該第1特定演出とは異なる演出であって前記第2有利状態に制御されることを報知する第2特定演出と、を実行可能であり、

設定値が前記第1設定値である場合に前記第2有利状態に制御されるときの前記第2特定演出の実行割合と、設定値が前記第2設定値である場合に前記第2有利状態に制御さ

10

20

れるときの前記第2特定演出の実行割合と、が同一または略同一の割合となるように前記第2特定演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

複数段階の設定値を設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段と、大当たり確率等の特定値を設定変更手段による変更後の設定値に対応する値に設定する特定値設定手段と、設定値に基づいて演出手段を制御する演出制御手段とを備え、演出制御手段は、変更前後の設定値に基づく演出パターン（例えばキリン、ゾウ、ライオン）で演出手段を作動させる遊技機が提案されている（例えば特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【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】

20

【0004】

特許文献1に記載の遊技機では、遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する予告演出について、設定値毎の出現率や信頼度が考慮されていなかった。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、好適に予告演出を実行して、興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

複数の設定値（例えば設定値1～3あるいは設定値1～6等）のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部54AKに係るパチンコ遊技機1）であって、

30

設定値情報を含む情報を表示可能な情報表示手段と、

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

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

40

設定値が異常であると判定されるときに、前記情報表示手段に前記設定値情報とは異なる特殊表示が表示され、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとっての有利度が高い第2有利状態と、を含み、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、第1特定演出と、該第1特定演出とは異なる演出であって前記第2有利状態に制御されることを報知する第2特定演出と、を実行可能であり、

設定値が前記第1設定値である場合に前記第2有利状態に制御されるときの前記第2特定演出の実行割合と、設定値が前記第2設定値である場合に前記第2有利状態に制御さ

50

れるときの前記第2特定演出の実行割合と、が同一または略同一の割合となるように前記第2特定演出を実行する。

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

【0007】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

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

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

10

【0008】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

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

このような構成によれば、特定演出の信頼度を好適に調整できる。

【0009】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

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

20

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

【0010】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

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

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

【0011】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

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

30

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

【0012】

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

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

40

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値によらず特定の有利状態となることを期待でき、興趣が向上する。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【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。

50

- 【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図8-1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図8-2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図8-3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図8-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図8-5】特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図8-6】特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図8-7】特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図8-8】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。
- 【図8-9】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。
- 【図9-1】特徴部53AKの予告Xの実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。
- 【図9-2】特徴部53AKの予告Xの他の実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。
- 【図9-3】特徴部53AKの予告Yの実行割合、出現率の一例を示す図である。
- 【図9-4】特徴部53AKの予告Zの実行割合、出現率の一例を示す図である。
- 【図9-5】特徴部53AKの演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

(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。

【0015】

(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。

【0016】

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4A及び第2特別図柄表示装置4B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。

【0017】

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

10

20

30

40

50

## 【0018】

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。

## 【0019】

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

10

## 【0020】

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。

## 【0021】

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。

20

## 【0022】

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。

## 【0023】

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。

30

## 【0024】

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。

## 【0025】

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。

40

## 【0026】

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

50

図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 2 7 】

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 2 8 】

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 2 9 】

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 0 】

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

20

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

30

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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 3 8 】

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。

## 【 0 0 3 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、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 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、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 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 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 2 参照）により検出される。

## 【 0 0 4 1 】

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 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 2 参照）により検出される。

## 【 0 0 4 2 】

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 31 A やプッシュボタン 31 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

## 【 0 0 4 3 】

（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。

## 【 0 0 4 4 】

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 4 5 】

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 4 6 】

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 4 7 】

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 4 8 】

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。

【0049】

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。

【0050】

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

10

【0051】

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。従って、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。

20

【0052】

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、賞球の少ない又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。

【0053】

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等)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。

30

【0054】

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。

【0055】

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

40

【0056】

確変状態(確率変動状態)では、時短制御に加えて、表示結果が「大当たり」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。

【0057】

50

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

【0058】

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

10

【0059】

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。

【0060】

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。

20

【0061】

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。

【0062】

（演出の進行など）

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

30

【0063】

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

40

【0064】

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。

【0065】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に基づいて表示結果（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

50

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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0066】

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

【0067】

大当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。

【0068】

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。

【0069】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の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。

【0070】

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、実行前の変表示(実行が保留されている変表示)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、変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0071】

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

【0072】

大当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

10

20

30

40

50

示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の当り遊技状態の当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする当り種別）での当り遊技状態とで、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、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。

【0073】

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）。

【0074】

（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。

【0075】

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）、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。

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するとき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。

【0079】

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。

【0080】

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

10

20

30

40

50

チ 2 3 ) からの検出信号 ( 遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など ) を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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 8 3 】

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

20

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

30

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

40

【 0 0 8 9 】

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

50

## 【 0 0 9 0 】

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

## 【 0 0 9 1 】

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

## 【 0 0 9 2 】

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

## 【 0 0 9 3 】

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

## 【 0 0 9 4 】

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

## 【 0 0 9 5 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

## 【 0 0 9 6 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

## 【 0 0 9 7 】

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

## 【 0 0 9 8 】

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

## 【 0 0 9 9 】

また、CPU 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 CPU 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 0 】

10

20

30

40

50

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、CPU103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。

10

## 【0101】

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）、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、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。

20

## 【0102】

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。

## 【0103】

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）、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、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った場合には、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。

30

## 【0104】

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っ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。

40

## 【0105】

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、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。

## 【0106】

50

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の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報(大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

10

**【0107】**

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、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

**【0108】**

20

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)普図ゲームの実行及び保留の管理や、「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。

**【0109】**

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、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。

30

**【0110】**

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップ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)。

**【0111】**

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(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。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12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。

40

**【0112】**

50

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

#### 【 0 1 1 3 】

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）。

#### 【 0 1 1 4 】

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 1 5 】

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 1 6 】

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。

#### 【 0 1 1 7 】

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 1 8 】

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 1 9 】**

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。

10

**【 0 1 2 0 】**

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、大当り開放中処理を終了する。

20

**【 0 1 2 1 】**

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。

30

**【 0 1 2 2 】**

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 2 3 】**

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。

40

**【 0 1 2 4 】**

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

50

に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

#### 【 0 1 2 5 】

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 2 6 】

( 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 2 7 】

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

#### 【 0 1 2 8 】

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

#### 【 0 1 2 9 】

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

10

20

30

40

50

定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

#### 【 0 1 3 0 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 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 3 1 】

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

#### 【 0 1 3 2 】

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

#### 【 0 1 3 3 】

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

#### 【 0 1 3 4 】

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

#### 【 0 1 3 5 】

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

#### 【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8

10

20

30

40

50

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 3 7 】**

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

**【 0 1 3 8 】**

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

**【 0 1 3 9 】**

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

**【 0 1 4 0 】**

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

**【 0 1 4 1 】**

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

## 【 0 1 4 2 】

(基本説明の変形例)

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

## 【 0 1 4 3 】

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

## 【 0 1 4 4 】

特別図柄の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 4 5 】

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

20

## 【 0 1 4 6 】

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

30

## 【 0 1 4 7 】

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

## 【 0 1 4 8 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現 (「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現) は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

40

## 【 0 1 4 9 】

(特徴部 1 1 2 I W に関する説明)

次に、特徴部 1 1 2 I W について説明する。特徴部 1 1 2 I W のパチンコ遊技機 1 は、設定変更可能となっている。設定変更可能なパチンコ遊技機 1 においては、複数の設定値のいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で有利状態 (大当たり遊技状態) に制御可能である。他の特徴部のパチンコ遊技機 1 においても特徴部 1 1 2 I W と同様に設定変更可能に構成してもよい。先ず、図 8 - 1 及び図 8 - 2 に示すように、パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 1 2 I W

50

001a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）112IW003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112IW003には、ガラス窓を有するガラス扉枠112IW003aが左側辺を中心として遊技機用枠112IW003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112IW003a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112IW003a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。

【0150】

また、遊技機用枠112IW003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠112IW003及びガラス扉枠112IW003aを開放することはできないようになっている。

10

【0151】

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112IW201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、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー112IW051と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ112IW052が設けられている。

【0152】

20

これら設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052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112IW201内に收容されており、設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052は、基板ケース112IW201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース112IW201の背面右部に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0153】

設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052を有する基板ケース112IW201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112IW003を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠112IW003を開放することで操作が可能となる。また、設定キー112IW051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー112IW051は、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部112IWでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

30

【0154】

また、基板ケース112IW201には、表示モニタ112IW029と、該表示モニタ112IW029の表示を切り替えるための表示切替スイッチ112IW030が配置されている。これら表示モニタ112IW029及び表示切替スイッチ112IW030は、主基板11に接続されるとともに、基板ケース112IW201の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ112IW029及び表示切替スイッチ112IW030は、基板ケース112IW201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112IW003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112IW003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。

40

【0155】

前述したように、本特徴部112IWにおける設定キー112IW051や設定切替ス

50

イッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機 1 が設置される遊技島の内側等から設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 が操作される虞がある。そこで本特徴部 1 1 2 I W では、図 8 - 2 及び図 8 - 3 に示すように外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右端部には、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の閉鎖時に、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とを含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A が取り付けられている。このセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A は、前後方向を向く短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a と、該短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の後端部からパチンコ遊技機 1 の左側方に向けて伸びる長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b と、を備える略 L 字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の上下寸法は、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A は、短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の前端部を介して外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右端部に固定されている。

10

**【 0 1 5 6 】**

尚、図 8 - 2 に示すように、長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右部にパチンコ遊技機 1 の後方から当接（または近接）することによって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とを含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右側部をパチンコ遊技機 1 の背面側から被覆する。このため、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b によって操作不能な状態となる。一方で、図 8 - 3 に示すように、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とは、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 とともに移動して長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b から離間することによって長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b による被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

20

**【 0 1 5 7 】**

つまり、本特徴部 1 1 2 I W におけるパチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、前述したセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A による規制状態が解除され、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 との操作が許容される許容状態となる。

30

**【 0 1 5 8 】**

基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられているため、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 にアクセスすることは極めて困難であるため、遊技場の店員等が扉キーにより遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放しない限り設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を操作して設定値を変更することはできない。

40

**【 0 1 5 9 】**

しかし、パチンコ遊技機 1 が遊技場の遊技島（図示略）に設置された状態において、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されていても、例えば、パチンコ遊技機 1 に隣接する他のパチンコ遊技機との間に設置されるカードユニット等の遊技用装置やスペーサ部材とパチンコ遊技機 1 との間から針金やセル板等の不正部材を進入させて、パチンコ遊技機 1 の背面側にある設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を操作することで設定値が変更されるといった不正行為が行われる可能性があるため、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制すること

50

ができる。

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、RAM 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、CPU 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。

10

【 0 1 6 2 】

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

20

【 0 1 6 3 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える ROM 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、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 8 - 4 に示す判定テーブル等の複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

30

【 0 1 6 4 】

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

40

【 0 1 6 5 】

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

【 0 1 6 6 】

50

(表示結果判定テーブル)

図8-4(A)~(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値が設定されている。

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

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8-4(A)~(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(大当り種別A~大当り種別C)とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図8-4(A)~(C)に示す「確率」は、大当りになる確率(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特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0171】

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

【0172】

また、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる(大当り確率が高まる)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

10

20

30

40

50

って有利となるようにしてもよい。

【0173】

(表示モニタ112IW029)

本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1において、各入賞口(大入賞口、第2大入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口)への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比、ベースなどの各種の入賞情報を算出可能である。

【0174】

具体的には、表示モニタ112IW029は、4桁の表示部を備えている。各桁の表示部は、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。

10

【0175】

1桁目の表示部と2桁目の表示部には表示内容が表示され、3桁目の表示部と4桁目の表示部には数値が百分率で表示される。表示No1では、短期の連比が表示され、表示No2では、短期の役比が表示される。表示No3では、総累計の連比が表示され、表示No4では、総累計の役比が表示される。また、表示No5では、前回の賞球60000個に基づいて算出されたベース(ベース1)が表示され、表示No6では、直前の賞球60000個に基づいて算出されたベース(ベース2)が表示される。

【0176】

ここでの短期とは、払い出された賞球数(獲得球数)が6000個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。

20

【0177】

なお、上記の例では、連比や役比、ベースは、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、連比は、賞球合計数のうち、大当たり遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第2始動入賞口への入賞による賞球数と大当たり遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

【0178】

表示No1の短期連比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「y6.」が表示され、表示No2の短期役比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「y7.」が表示される。また、表示No1の短期連比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、短期連比が百分率表示(%表示)され、表示No2の短期役比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、短期役比が百分率表示(%表示)される。

30

【0179】

表示No3の総累計連比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「A6.」が表示され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「A7.」が表示される。また、表示No3の総累計連比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示(%表示)され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示(%表示)される。

40

【0180】

表示No5のベース1が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「bL.」が表示され、表示No4のベース2が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「B6.」が表示される。また、表示No5のベース1が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示(%表示)され、表示No6のベース2が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示(%表示)される。

【0181】

50

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示は、表示切替スイッチ112IW030の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示に順次変更することが可能となっている。

【0182】

尚、本特徴部112IWでは、表示モニタ112IW029においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ112IW029においてはこれら連比、役比、ベースのうち、1の数値のみ、或いはいずれか2の数値のみ表示可能であってもよい。

【0183】

また、本特徴部112IWでは、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ112IW029にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ112IW029には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。

【0184】

(設定変更処理)

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

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

工場出荷時の設定でなければ(ステップ112IWS006; No)、すなわち少なくとも既に1回は設定値の変更が行われていれば、CPU103は、ステップS4と同様の処理により、RAM102(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112IWS007)。具体的には、ステップ112IWS007では、CPU103は、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。パ

10

20

30

40

50

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112IWS007；No）、ステップ112IWS010に移行する。

【0189】

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112IWS007；Yes）、CPU103は、ステップS5と同様の処理により、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ112IWS008）。ステップ112IWS008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。RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップ112IWS008；No）、ステップ112IWS010に移行する。

10

【0190】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ112IWS008；Yes）、CPU103は、現在設定値の変更中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ112IWS009）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ112IWS009；Yes）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップ112IWS010に移行する。

【0191】

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

20

【0192】

次いで、CPU103は、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオン（扉（遊技機用枠112IW003）が開放している状態）であるか否かを判定する（ステップ112IWS011）。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWS012）。設定キー112IW051がオンであれば、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWS013）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする（ステップ120AKSA01）。RAMクリアフラグがオンである場合、設定変更に係る処理が実行された後、RAM102の記憶内容をクリアするためのRAMクリア処理が実行される。そして、ステップ120AKSA03に移行する。

30

【0193】

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

40

【0194】

ステップ112IWS006～S013の処理が実行されることによって、本特徴部112IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ112IWS007，S008のN）、工場出荷時用の設定のままとなっている場合（ステップ112IWS006のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ112IWS009のY）には、遊技機用枠112IW003が開放された状態で設定キー112IW051がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件に、ステップ120AKSA03以降の設定値の変更が可能となり、その後RAMクリアされる。一方で、遊技機用枠1

50

1 2 I W 0 0 3 が開放され、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 およびクリアスイッチがオン操作されないかぎり、ループ処理が実行され、設定値の変更を行えず、遊技制御も進行しない。

【 0 1 9 5 】

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

【 0 1 9 6 】

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

10

【 0 1 9 7 】

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

【 0 1 9 8 】

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

20

【 0 1 9 9 】

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

30

【 0 2 0 0 】

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

【 0 2 0 1 】

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

40

【 0 2 0 2 】

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

50

異常フラグがオンであるか否かを判定するようにしてもよい。

【0203】

工場出荷時の設定値でない場合や(ステップ120AKSA06;No)、ステップ120AKSA07の処理を実行した後は、CPU103は、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示モニタ112IW029に表示する(ステップ120AKSA08)。

【0204】

そして、CPU103は、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ120AKSA09)。RAMクリアフラグがオンである場合(ステップ120AKSA09;Yes)、設定変更中フラグをセットする(ステップ120AKSA10)。

10

【0205】

続いて、設定切替スイッチ112IW052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120AKSA11)。設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンであれば(ステップ120AKSA11;Yes)、RAM102のバックアップ領域に記憶される設定値を更新する(ステップ120AKSA12)。設定値は、設定切替スイッチ112IW052の操作(押下)毎に更新される。例えば、設定値が「1」であった場合「2」に更新し、設定値が「2」であった場合「3」に更新し、設定値が「3」であった場合「1」に更新すればよい。なお、設定切替スイッチ112IW052の操作により特定の設定値を指定できるようにしてもよい。

【0206】

20

RAMクリアフラグがオフである場合は(ステップ120AKSA09;No)、設定確認が行われた場合であるので、設定変更に関する処理は実行しない。この場合や、設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンでない場合(ステップ120AKSA11;No)、ステップ120AKSA12の処理を実行した後は、設定キー112IW051からの出力信号がオフになったか否かを判定する(ステップ120AKSA13)。

【0207】

設定キー112IW051からの出力信号がオンのままである場合には(ステップ120AKSA13;No)、ステップ120AKSA08に戻り、設定確認処理または設定変更処理を継続する。ステップ120AKSA12にて設定値が更新された場合には、再度ステップ120AKSA08の処理が実行されることで、更新後の設定値が表示モニタ112IW029表示される。

30

【0208】

設定キー112IW051からの出力信号がオフである場合には(ステップ120AKSA13;Yes)、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ120AKSA14)。RAMクリアフラグがオンである場合(ステップ120AKSA14;Yes)、設定変更中フラグをリセットし(ステップ120AKSA15)、設定変更が終了したことを示す設定変更終了コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ120AKSA16)。

【0209】

40

RAMクリアフラグがオフである場合(ステップ120AKSA14;No)、設定確認が終了したことを示す設定確認終了コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ120AKSA17)。

【0210】

その後、表示モニタ112IW029における設定値の表示を消去し(ステップ120AKSA18)、設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ112IWS031)。なお、設定値が更新された場合のみ設定値コマンドを送信するようにしてもよい。

【0211】

次いで、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ120AKSA

50

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

【0212】

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

10

【0213】

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

【0214】

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

20

【0215】

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

【0216】

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

30

【0217】

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

40

【0218】

また、ステップ120AKSA08で、バックアップRAMから現在の設定値を読み出し、当該設定値を表示させるようにしている。しかし、バックアップRAMへのバックアップが正常に行われなかったときは、画像表示装置5にエラーであることを示す情報を表示するとともに、特別図柄表示装置4A, 4Bを、通常遊技中とは異なる態様(たとえば、

50

7セグメントLEDの全セグメントを消灯させる態様、設定確認処理および設定変更処理中が全点灯であれば、全点滅させる態様)とするようにしてもよい。

【0219】

図8-8は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部112IWでは、図8-8に示すように、電源投入時に設定キー112IW051がオンである場合(さらに、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンである場合)には、クリアスイッチがオンであれば、設定変更処理(ステップ120AKSA08~120AKSA13等)が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理(ステップ120AKSA08、120AKSA13等)が実行される。また、電源投入時に設定キー112IW051がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化処理(ステップ120AKSA20等)が実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理(ステップ112IWS024)が実行される。

10

【0220】

本実施例では、図8-5~図8-7に示す遊技制御メイン処理において、一部の処理を共通化しつつ、設定キー112IW051とクリアスイッチ(RAMクリアフラグ)の状態に応じて分岐することで、設定変更処理、設定確認処理、初期化処理、または、復旧処理が実行されるようになっていたが、それぞれをモジュール化して個別の処理として実行するようによい。

【0221】

次に、設定変更処理における表示モニタ112IW029の表示態様について説明する。まず、図8-9(A)及び図8-9(B)に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる(電断させる)と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ112IW029での表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

20

【0222】

次に、図8-9(C)に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると(遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合)、設定キー112IW051がONとなっていることを条件にCPU103によって設定変更処理が実行され、表示モニタ112IW029においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

30

【0223】

このように表示モニタ112IW029にて設定値が表示されている状態において、図8-9(D)に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ112IW052の操作を検出する毎に表示モニタ112IW029に表示している数値を順次更新(例えば、設定切替スイッチ112IW052が操作される毎に1 2 3 1・・・のように更新)表示していく。

【0224】

次いで、図8-9(E)に示すように、CPU103は、設定キー112IW051が遊技場の店員等の操作によってOFFとなったことに基づいて、表示モニタ112IW029に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納(更新記憶)する。このとき、CPU103は、表示モニタ112IW029に、表示切替スイッチ112IW030の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2を表示させる。また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図8-9(A)のタイミング(パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング)にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われるとRAMクリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、CPU103は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

40

50

## 【 0 2 2 5 】

また、図 8 - 9 ( F ) に示すように、CPU 1 0 3 は、設定値が記憶される RAM 1 0 2 にエラーが発生したことに基づいて、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に「 E . E . E . E . 」と表示させることが可能である。

## 【 0 2 2 6 】

尚、本特徴部 1 1 2 I W における設定変更処理では、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示する初期表示として、RAM 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理において表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も不利な設定値（本特徴部 1 1 2 I W であれば「 1 」）、或いは、遊技者にとって最も有利な設定値（本特徴部 1 1 2 I W であれば「 3 」）を表示するようにしてもよい。

10

## 【 0 2 2 7 】

（特徴部 5 3 A K に関する説明）

続いて、特徴 5 3 A K について説明する。特徴部 5 3 A K のパチンコ遊技機 1 は、設定変更可能となっている。設定変更可能なパチンコ遊技機 1 においては、複数の設定値のいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で有利状態（大当り遊技状態）に制御可能である。特徴部 5 3 A K では、可変表示の実行中に表示結果が大当りとなること（大当り遊技状態に制御されることを）を予告・示唆する予告演出を実行可能になっている。

## 【 0 2 2 8 】

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

20

## 【 0 2 2 9 】

そのため、設定値によるブレにより予告演出の出現率や信頼度が意図していたものと異なってしまうたり、信頼度が変化して遊技者が困惑してしまうおそれがあった。特徴 5 3 A K に係るパチンコ遊技機 1 では、設定値に応じて予告演出の実行割合を調整（変更）することで、予告演出の出現率、及び、信頼度の少なくとも一方を同一または略同一の範囲内に調整している。これにより、予告演出の出現率や信頼度を意図したものとすることができ、予告演出により遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。また、予告演出の実行頻度によりむやみに設定値を示唆してしまうことを防止できる。

30

## 【 0 2 3 0 】

なお、予告演出の出現率、及び、信頼度の調整する場合において、小数点以下の割合を完全一致させることが困難な場合がある。そのため、特徴部 5 3 A K に係る発明は、予告演出の出現率や信頼度の同一とするもの加えて、略同一の範囲内に調整したものも含む。なお、略同一の範囲内であれば同一である場合と同様の効果を奏することができる。略同一の範囲内とは、予め定められた範囲内であればよく、所定の誤差範囲内（例えばプラスマイナス 5 % 等）であったり、遊技者の体感的に予告演出の出現率や信頼度が同一と感ぜられるような実質同一の範囲内であってもよい。

40

## 【 0 2 3 1 】

図 9 - 1 は、特徴部 5 3 A K の予告演出として予告 X の実行割合、出現率、信頼度の一例を示す図である。図 9 - 1 ( A ) は、予告 X の出現率、信頼度が未調整の場合の例を示している。この実施例では、設定値として「 1 」～「 3 」の 3 段階が設けられている。図 9 - 1 ( A ) に示すように、この実施例では、大当り確率 a は、設定値「 1 」の場合「 1 / 3 0 0 」、設定値「 2 」の場合「 1 / 2 5 0 」、設定値「 3 」の場合「 1 / 2 0 0 」と

50

なっている。そして、大当り時の予告Xの実行割合bは、設定値によらず「50/100」となっている。従って、予告Xが実行されて大当りとなる割合（全変動に占める割合）A（＝大当り確率a×実行割合b）は、設定値「1」の場合「1/600」、設定値「2」の場合「1/500」、設定値「3」の場合「1/400」となっている。

【0232】

また、ハズレ確率c（＝1－大当り確率a）は、設定値「1」の場合「299/300」、設定値「2」の場合「249/250」、設定値「3」の場合「199/200」となっている。そして、ハズレ時の予告Xの実行割合dは、「1/100」となっている。従って、予告Xが実行されてハズレとなる割合（全変動に占める割合）B（＝ハズレ確率c×実行割合d）は、いずれの設定値でも約「1/100」となっている。

10

【0233】

全変動における予告Xの出現率C（＝A＋B）は、設定値「1」の場合「7/600」、設定値「2」の場合「6/500」、設定値「3」の場合「5/400」となっている。また、予告Xの信頼度D（＝A/C）は、設定値「1」の場合「1/7」（約14%）、設定値「2」の場合「1/6」（約17%）、設定値「3」の場合「1/5」（20%）となっている。

【0234】

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

20

【0235】

図9-1(B)は、予告Xの出現率、信頼度を同一となるように調整した場合の例を示している。図9-1(B)に示す例では、図9-1(A)に示す例とは異なり、大当り時の予告Xの実行割合bは、設定値「1」の場合「60/100」、設定値「2」の場合「50/100」、設定値「3」の場合「40/100」となっている。また、ハズレ時の予告Xの実行割合dは、設定値「1」の場合「3/299」、設定値「2」の場合「2.5/249」、設定値「3」の場合「2/199」となっている。

【0236】

このようにすることで、全変動における予告Xの出現率Cは、設定値によらず「6/500」となる。また、予告Xの信頼度Dは、設定値によらず「1/6」となる。これにより、設定値に応じて予告演出の出現率や信頼度が変化してしまつて意図しない割合となつてしまうことを防止でき、好適に予告演出を実行できる。また、予告演出により遊技者を困惑させてしまうことを防止できる。

30

【0237】

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

40

【0238】

なお、図9-1(B)に示す例では、ハズレ時の予告Xの実行割合dを異ならせているが、図9-1(A)に示すように同一とした場合でも、予告Xが実行されてハズレとなる割合Bは、いずれの設定値でも略同一である「1/100」となり、予告Xの出現率Cも略同一（約1.17%～1.25%）となるため、ハズレ時の予告Xの実行割合dは設定値によらず同一としてもよい。

【0239】

この場合、大当り時の予告Xの実行割合bのみを調整することで、予告Xの出現率Cや

50

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

**【0240】**

図9-1(C)は、予告Xの出現率を同一となるように調整した場合の例を示している。図9-1(C)に示す例では、図9-1(A)に示す例とは異なり、ハズレ時の予告Xの実行割合dは、設定値「1」の場合「2.5/299」、設定値「2」の場合「2/149」、設定値「3」の場合「1.5/199」となっている。大当たり時の予告Xの実行割合bは、設定値によらず「50/100」のままである。

10

**【0241】**

このようにすることで、全変動における予告Xの出現率Cは、設定値によらず「6/500」となる。このようにすることで、予告演出の実行頻度によって遊技者に違和感を与えたり、むやみに設定値を示唆してしまうことを防止できる。また、大当たりとなる場合の予告Xの占有率を共通とすることができ、大当たり時の好適な出現率を維持することができる。

**【0242】**

なお、この場合、予告Xの出現率Cは、設定値によらず共通となるが、図9-3(C)に示すように、予告Xの信頼度は設定値に応じて変化するようになる。このようにすることで、設定値に応じた遊技性を提供することができる。また、予告Xの出現数が多くなる程、信頼度を推測することができ、設定値も推測できるようになるため、パチンコ遊技機1の稼働率の向上を期待できる。なお、出現率を合わせることで、設定値に応じた信頼度が30%~50%というように比較的大きく(プラスマイナス10%程度)変化するようにしてもよい。これにより、設定値をより推測しやすくなる。

20

**【0243】**

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

30

**【0244】**

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

**【0245】**

なお、この場合、予告Xの信頼度Dは、設定値によらず共通となるが、図9-3(D)に示すように、予告Xの出現率は設定値に応じて変化するようになる。このようにすることで、設定値に応じた遊技性を提供することができる。また、予告Xの出現数が多くなる程、設定値も推測することができるようになるため、パチンコ遊技機1の稼働率の向上を期待できる。

40

**【0246】**

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

**【0247】**

50

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

【0248】

10

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

【0249】

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

20

【0250】

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

30

【0251】

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

【0252】

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

40

【0253】

なお、図9 - 2 に示す例では、通常大当たり時の予告  $X$  の実行割合を異ならせることで、予告  $X$  の出現率を同一 ( 略同一 ) に調整していたが、他の大当たり種別やハズレ時の実行割

50

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

【0254】

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

10

【0255】

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

20

【0256】

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

30

【0257】

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

40

【0258】

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

50

、図9-5(B)に示すようなキャラクタ画像53AK001が「チャンス」というセリフを発する予告Xが実行される。これにより、遊技者は有利状態に制御される可能性が高いことを認識できる。特に、信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内に調整されている場合には、設定値を意識することなく、遊技者は有利状態に制御される可能性が高いことを認識できる。

【0259】

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

10

【0260】

そして、例えば、可変表示の表示結果が導出表示される直前に、図9-5(F)に示すように、キャラクタ画像53AK002が「確変!？」というセリフを発する予告Yまたは予告Zが実行される。これにより、遊技者は確変大当たりとなることを期待するようになる。特に、予告Yであった場合は、確変大当たりとなることが確定するので、興味が向上する。

【0261】

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

20

【0262】

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

【0263】

(特徴部53AKの変形例)

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

30

【0264】

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

【0265】

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

40

50

## 【 0 2 6 6 】

上記実施例では、特定演出として、少なくとも一部の予告演出の出現率や信頼度を設定値によらず同一または略同一範囲内となるようにしていたが、特定演出は有利状態に制御されることを示唆する他の演出であってもよい。例えば、演出制御基板 1 2 の側でリーチ演出の種類や擬似連回数を決定する場合には、設定値に応じてリーチ演出の種類や擬似連回数の決定割合を異ならせることで、設定値によらず各リーチ演出の出現率や信頼度、各擬似連回数の出現率や信頼度が設定値によらず同一または略同一範囲内となるように制御されればよい。

## 【 0 2 6 7 】

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

10

## 【 0 2 6 8 】

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

20

## 【 0 2 6 9 】

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

30

## 【 0 2 7 0 】

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

40

## 【 0 2 7 1 】

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

## 【 0 2 7 2 】

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

50

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

10

## 【0273】

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

## 【0274】

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

20

30

## 【0275】

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

## 【0276】

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

40

## 【0277】

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

## 【0278】

（特徴部53AKに係る手段の説明）

（1）特徴部53AKに係る遊技機は、

複数の設定値（例えば設定値1～3あるいは設定値1～6等）のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部53AKに係るパチンコ遊技機1

50

)であって、

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

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

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

【0279】

10

(2)上記(1)に記載の遊技機において、

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

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

【0280】

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、

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

20

このような構成によれば、特定演出の出現率を好適に調整できる。

【0281】

(4)上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

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

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

【0282】

30

(5)上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

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

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

【0283】

(6)上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

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

40

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

【0284】

(7)上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

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

このような構成によれば、特定演出が実行されることで、設定値によらず特定の有利状態となることを期待でき、興趣が向上する。

50

## 【0285】

(特徴部54AKに係る手段の説明)

また、特徴部53AKは、特徴部54AKに係る発明を含んでいる。

(1)特徴部54AKに係る遊技機は、

複数の設定値(例えば設定値1~3あるいは設定値1~6等)のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば特徴部54AKに係るパチンコ遊技機1)であって、

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

10

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

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

## 【0286】

(2)上記(1)に記載の遊技機において、

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

20

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

## 【0287】

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、

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

このような構成によれば、特定演出の信頼度を好適に調整できる。

## 【0288】

(4)上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

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

30

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

## 【0289】

(5)上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

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

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

40

## 【0290】

(6)上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度合いの異なる複数種類の前記有利状態があり、

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

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

## 【0291】

50

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

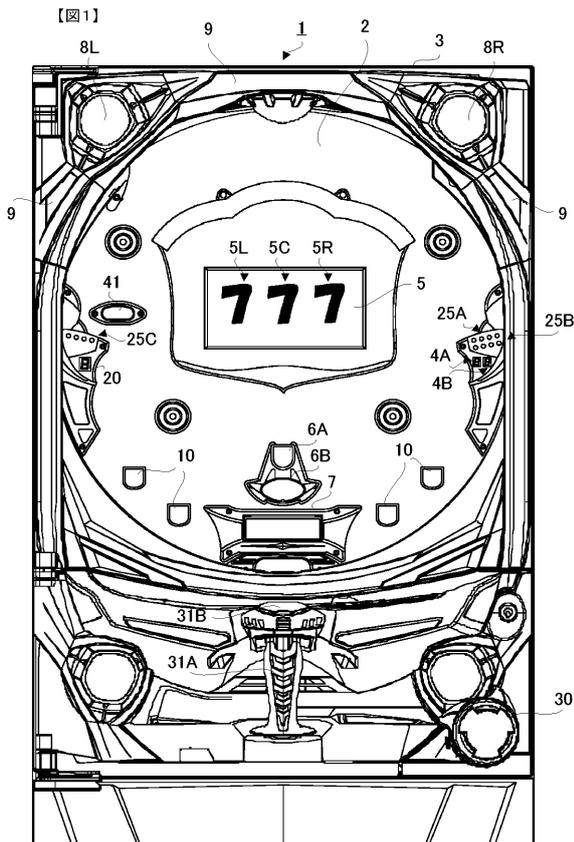
【符号の説明】

【0292】

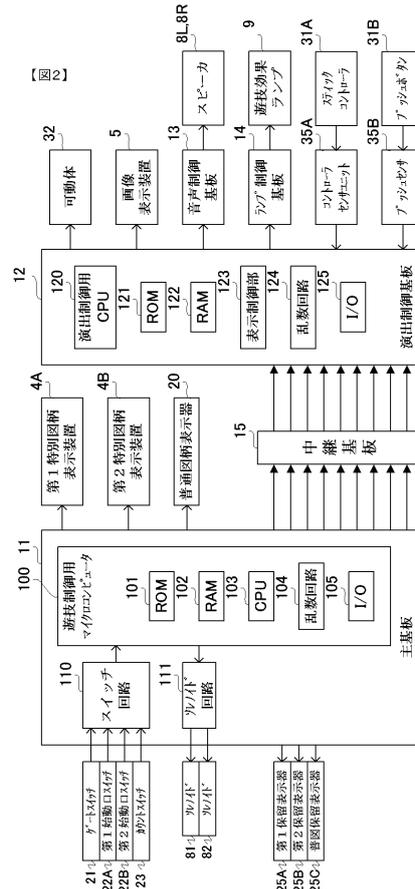
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4A, 4B 特別図柄表示装置、  
 5 画像表示装置、6A 入賞球装置、6B 可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、  
 8L, 8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12  
 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、20  
 普通図柄表示器、21 ゲートスイッチ、22A, 22B 始動口スイッチ、23 カウ  
 ントスイッチ、30 打球操作ハンドル、31A スティックコントローラ、31B プ  
 ッシュボタン、32 可動体、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 12  
 1 ROM、102, 122 RAM、103 CPU、104, 124 乱数回路、1  
 05, 125 I/O、120 演出制御用CPU、123 表示制御部、124 乱数回路、1  
 25 I/O、120 演出制御用CPU、123 表示制御部。

10

【図1】

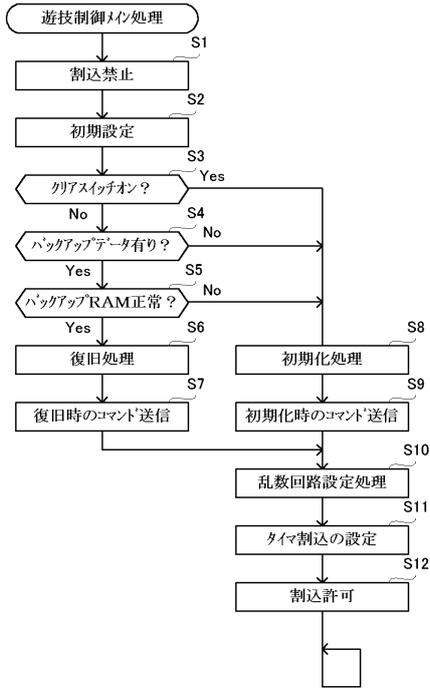


【図2】



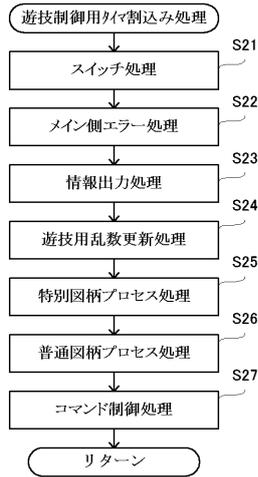
【図3】

【図3】



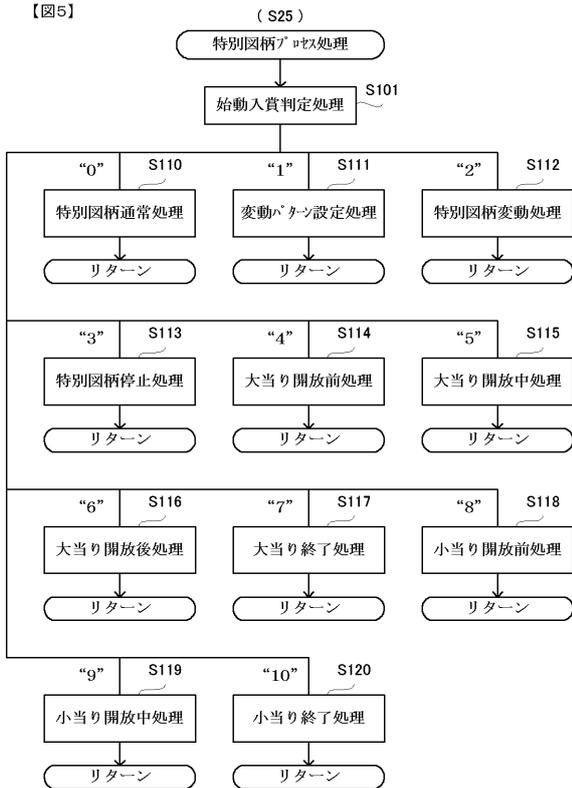
【図4】

【図4】



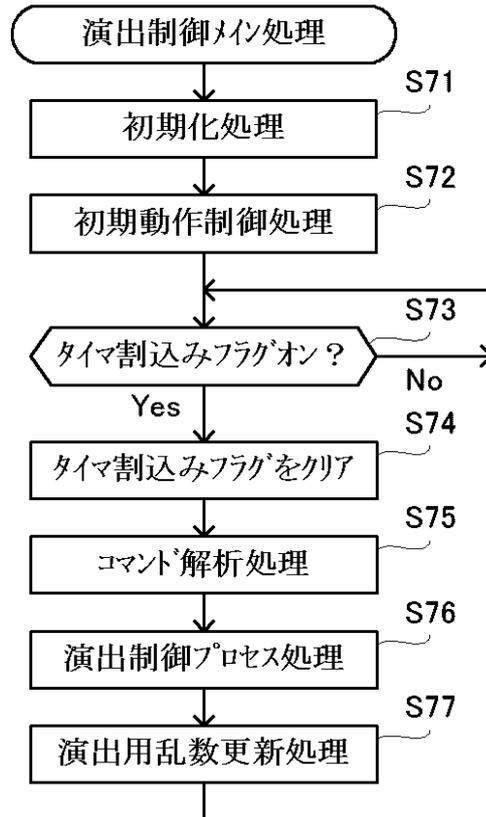
【図5】

【図5】

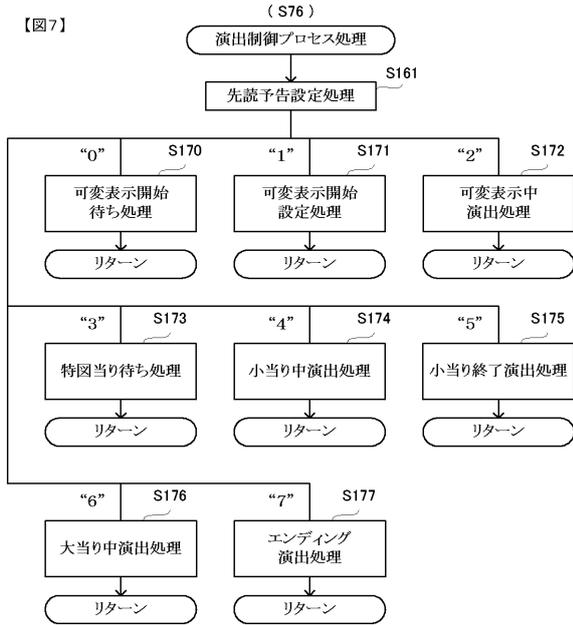


【図6】

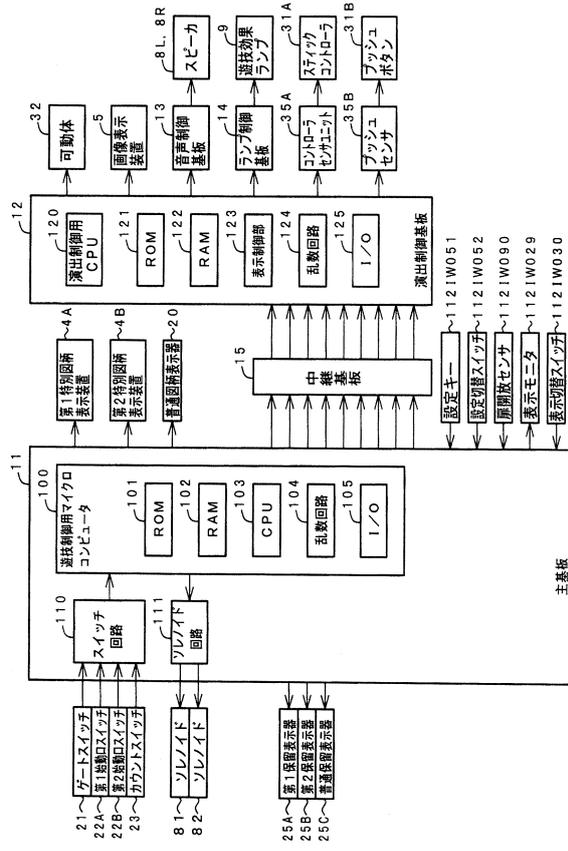
【図6】



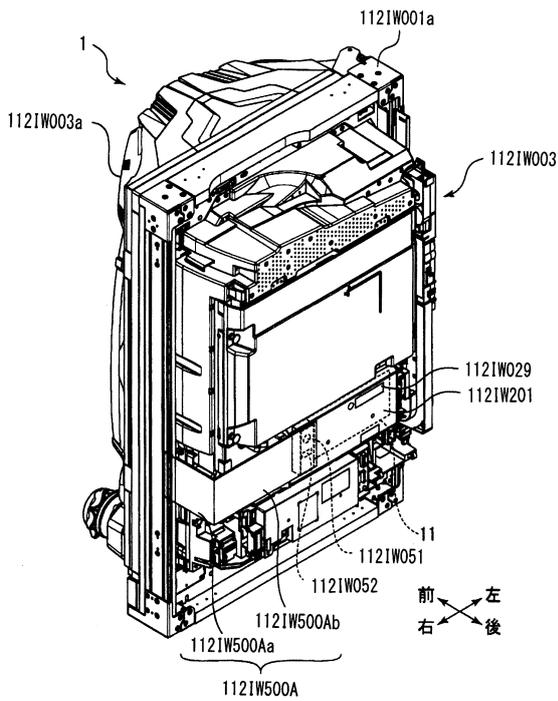
【図7】



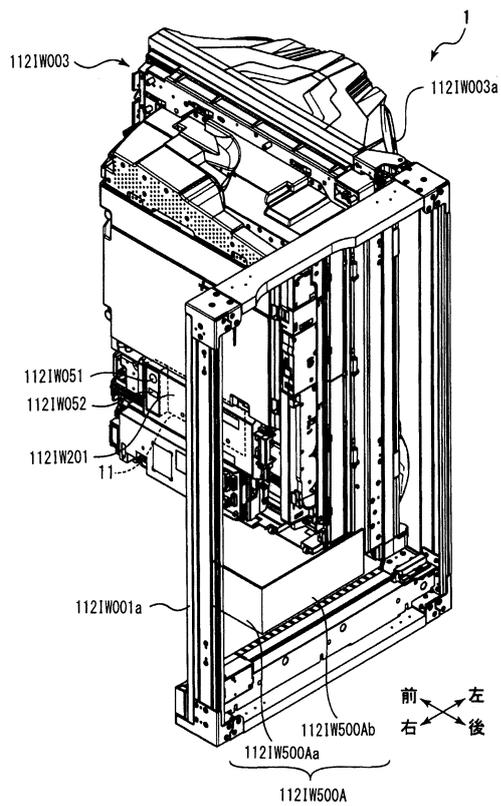
【図8 - 1】



【図8 - 2】



【図8 - 3】

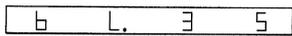




【図 8 - 9】

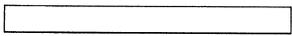
設定変更処理における表示モニタの表示態様

(A) 遊技中

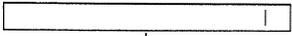


- ・大当り遊技中であればソレノイドへの電力供給が途絶えるので大入賞閉鎖
- ・規制部材が許容状態に変化

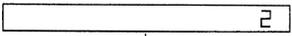
(B) 電源OFF中



(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作、設定キーON)



(D) 表示変更

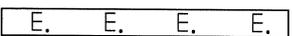


設定キーOFF

(E) 設定完了 (点滅、設定値をRAMのバックアップ領域に格納)



(F) エラー表示



【図 9 - 1】

(A)

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

(B)

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

(C)

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

(D)

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

【図 9 - 2】

(A)

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

(B)

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

【図 9 - 3】

予告Y (確変確定報知) の実行割合、出現率 (確変大当り: 振分50%)

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

【図 9 - 4】

(A)

予告Zの実行割合、出現率、信頼度 (確変大当り: 振分50%)

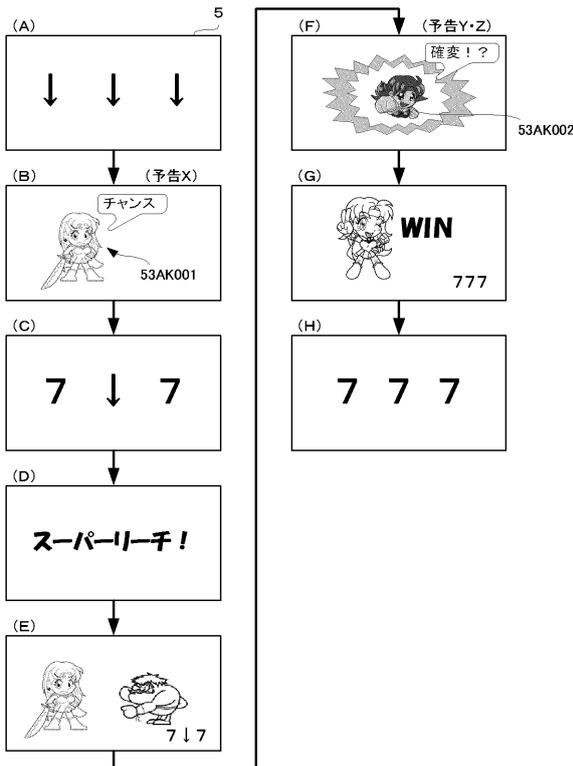
設定	大当り確率 a	確変大当り確率 a2=a/2	確変大当り時実行割合 b2	予告有り大当り A=a2*b2	通常大当り時実行割合
1	1/300	1/600	60/100		
2	1/250	1/500	50/100	1/1000	
3	1/200	1/400	40/100		0/100

(B)

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

【図 9 - 5】

53AKの演出動作例



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2

A 6 3 F 5 / 0 4