

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6933633号
(P6933633)

(45) 発行日 令和3年9月8日(2021.9.8)

(24) 登録日 令和3年8月23日(2021.8.23)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z
A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 2 (全 85 頁)

(21) 出願番号 特願2018-237922 (P2018-237922)
 (22) 出願日 平成30年12月20日 (2018.12.20)
 (65) 公開番号 特開2020-99391 (P2020-99391A)
 (43) 公開日 令和2年7月2日 (2020.7.2)
 審査請求日 令和2年1月29日 (2020.1.29)

(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 廣瀬 貴理

(56) 参考文献 特開2018-027469 (JP, A)
)
 特開2017-148290 (JP, A)
)

(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A 6 3 F 7/02

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
 前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認
 制御手段と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、
 遊技者にとって有利な第1状態と、遊技者にとって不利な第2状態とに変化する可変手
 段と、

前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技
 を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、 10

前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、
 所定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報の可変表示を行い表示結
 果を導出表示する普通可変表示手段と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果となったときに、遊技媒体が特定領域
 を通過可能な状態となる普通可変手段と、

前記普通可変手段が通過可能な状態となる通過可能期間を計時する普通可変計時手段と
 、

特別識別情報の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、

特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、

10

20

を備え、

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

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

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

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

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

前記設定確認状態に制御されているときに前記特別可変表示手段の態様が可変表示結果とは異なる態様とされる、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技情報を記憶可能な記憶手段と、

初期化操作手段の操作に基づいて前記記憶手段に記憶された遊技情報を初期化可能な初期化手段と、

設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可状態制御手段と、を備え、

設定操作手段が所定状態であり前記初期化操作手段が操作された状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報が初期化され、

前記設定操作手段が特定状態であり前記初期化操作手段が操作された状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定許可状態に制御され、

前記設定操作手段が前記特定状態であり前記初期化操作手段が操作されていない状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定確認状態に制御され、

前記記憶手段は、

少なくとも前記遊技情報が記憶される所定領域と、該所定領域よりも上位のアドレスに対応し設定値を示す設定値データが記憶される特定領域とを有し、

前記所定領域と前記特定領域との間に遊技に使用されない情報が記憶される領域を有する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、開始条件が成立したことに基づいて可変表示を実行し、複数段階の設定値のうちいずれの設定値に設定されているかに応じて、遊技者にとって有利な有利状態に制御される確率が異なる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

10

20

30

40

50

。

【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】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することできないという問題がある。
10

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 本発明に係る遊技機は、前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）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（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、
20

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

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

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

前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）と、
30

所定領域（例えば、通過ゲート41）を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果となったときに、遊技媒体が特定領域を通過可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変手段が通過可能な状態となる通過可能期間を計時する普通可変計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）と、

特別識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）と、

特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段（例えば、CPU103）と、を備え、
40

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

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

前記変化期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記変化期間の計時が再開され（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計
50

時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる)、

前記通過可能期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記通過可能期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記通過可能期間の計時が再開され(例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる)、

前記特別可変表示期間が計時されているときに遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記特別可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記特別可変表示期間の計時が再開され(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させる)、

前記設定確認状態に制御されているときに前記特別可変表示手段の態様が可変表示結果とは異なる態様とされる(設定値確認処理において、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する)、ことを特徴とする。この特徴によれば、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、好適に設定確認作業を実行することができる。

(1) 開始条件が成立したことに基づいて可変表示を実行し、複数段階の設定値(例えば、設定値1~6)のうちいずれの設定値に設定されているかに応じて、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御される確率が異なる遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

設定値を特定するための設定値情報を記憶する記憶手段(例えば、RAM102)と、前記開始条件が成立したことに基づいて、前記有利状態に制御することを決定する決定手段(例えば、CPU103)と、

前記決定手段が前記有利状態に制御することを決定するための数値データ(例えば、MR1)を抽出する数値データ抽出手段(例えば、CPU103)と、

前記決定手段の決定前に、前記数値データ抽出手段が抽出した数値データ(例えば、MR1)と、前記記憶手段に記憶された設定値情報に応じて設定される判定値(例えば、当否判定テーブル)と、に基づいて前記有利状態に制御されることを判定する判定手段(例えば、CPU103)とを備え、

前記判定手段が前記判定をするときに、前記記憶手段に記憶された設定値情報を特定し、該特定された設定値情報に応じて判定値を設定し、

前記開始条件が成立する前に前記有利状態に制御されることを判定するときと、前記開始条件が成立したときに前記有利状態に制御されることを判定するときとで、共通の判定処理を実行する(例えば、図11-1の92FS002、図11-2の92FS028において同じ当否判定モジュールを実行する)。

【0007】

このような構成によれば、複数段階の設定値が設定された遊技機における有利状態の判定の際に、有利状態の判定を好適に行うことができる。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記判定手段が判定する判定値の範囲は、所定の基準値(例えば、図11-3に示すように1020)から判定値の範囲が設定され、

前記所定の基準値は、設定値によらず共通である(例えば、図11-3(A)に示すように、設定値によらず基準値は1020で共通)。

【0009】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、有利状態の判定の際の処理負担を低減させることができる。

【0010】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

記憶されている設定値情報が前回の設定値情報と同じであるか否かを所定期間毎に照合する照合手段(例えば、図11-4の92FS050に示すように、当否判定モジュールが実行される毎に今回の設定値情報が前回の当否判定時の設定値情報と同じであるか否かを判定する設定値情報一致判定をする)をさらに備える。

【0011】

このような構成によれば、設定値情報の正確性を担保することができる。

【0012】

(4) 上記(3)の遊技機において、

前記照合手段は、前記数値データ抽出手段が抽出した数値データが前記有利状態に制御される数値データであるか否かを判定する毎に照合を実行する(例えば、数値データMR1の数値データが大当たり遊技状態に制御される数値データであるか否かを判定する当否判定モジュールを実行する毎に設定値情報の照合を実行する)。

【0013】

このような構成によれば、設定値情報の正確性を担保することができる。

【0014】

(5) 上記(3)または(4)の遊技機において、

前記照合手段により照合された設定値情報が記憶されているはずの設定値情報と異なることに基づいてエラー報知を実行可能なエラー報知手段(例えば、図11-4の92FS055に示すように設定値異常エラー情報を特定可能なコマンドを主基板11から演出制御基板12に送信し、演出制御基板12側で、設定値が異常となった旨を報知するエラー情報を表示する処理等のエラー関連処理を実行する)をさらに備える。

【0015】

このような構成によれば、設定値情報が不正確であることをエラー報知により報知することで、設定値情報の正確性を担保することができる。

【0016】

(6) 上記(5)の遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば、CPU103)と、
前記遊技制御手段から送信される情報に基づいて演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)とをさらに備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から異常な設定値情報が送信されたことに基づいて前記エラー報知手段に前記エラー報知を実行するように制御し(例えば、設定値異常エラー情報を特定可能なコマンドを主基板11から演出制御基板12に送信し、演出制御基板12側で、設定値が異常となった旨を報知するエラー情報を表示する処理等のエラー関連処理を実行する)。

前記遊技制御手段は、異常な設定値情報に基づいて遊技の継続が不可能な遊技停止状態とする(例えば、主基板11側では、図11-4の92FS056に示すように、遊技の継続が不可能な遊技停止状態とする)。

【0017】

このような構成によれば、異常な設定値情報に基づいて有利状態の判定が行われないため、遊技の公平性を担保することができる。

【0018】

(7) 上記(1)～(6)の遊技機において、

前記有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)をさらに備え、

前記特殊状態に制御される数値データの判定値の範囲は設定値によらず一定であり(例えば、小当たり遊技状態に制御される数値データの判定値の範囲は設定値によらず一定である)、

10

20

30

40

50

前記判定手段は、一定の判定値の範囲に前記特殊状態に制御される数値データがあるか否かを判定する（例えば、CPU103は、一定の判定値の範囲に小当たり遊技状態に制御される数値データがあるか否かを判定する）。

【0019】

このような構成によれば、特殊状態の判定の際の処理を設定値によらず共通化できるため、処理負担を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【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。

10

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】パチンコ遊技機の正面図である。

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

【図8-3】遊技情報表示部を示す図である。

【図8-4】特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図8-5】第1保留表示器と第2保留表示器のシフト態様を示す図である。

20

【図8-6】ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図8-7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図8-8】(A), (B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図8-9】各乱数を示す説明図である。

【図8-10】変動パターンを例示する図である。

【図8-11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8-12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8-13】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-14】各種大当たりの内容を示す説明図である。

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

30

【図8-16】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図8-17】(A)は、表示モニタの正面図、(B)は、表示モニタの表示態様を示す図、(C)は表示内容の説明図である。

【図8-18】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。

【図8-19】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図8-20】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-21】(A)はRAMクリア処理を示すフローチャートであり、(B)はRAMの概略図である。

40

【図8-22】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図8-23】設定確認処理を示すフローチャートである。

【図8-24】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図8-25】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。

【図8-26】(A)はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。

【図8-27】(A)は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の変化を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の変

50

化を示す図である。

- 【図8-28】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。
- 【図9-1】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。
- 【図9-2】特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。
- 【図9-3】特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。
- 【図9-4】特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。
- 【図10-1】特徴部40Fにおける演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図10-2】特徴部40F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10-3】特徴部40F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11-1】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図11-2】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-3】特図表示結果判定用乱数の判定値範囲を示す図である。
- 【図11-4】特徴部092Fによる図11-1の92FS002および図11-2の92FS028で実行される当否判定モジュールの処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図11-5】特徴部093Fによる当否判定モジュールの処理の一例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

- 【0021】
(基本説明) 20
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。
- 【0022】
(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。
- 【0023】
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。

- 【0024】
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様子も含まれる。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。

- 【0025】
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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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

【0034】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 3 5 】

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。

【 0 0 3 6 】

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閉状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 3 7 】

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。

【 0 0 3 8 】

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。

【 0 0 3 9 】

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。

【 0 0 4 0 】

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。

【 0 0 4 1 】

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。

【 0 0 4 2 】

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ロが設けられている。

【 0 0 4 3 】

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 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 4 4 】

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。

【 0 0 4 5 】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 6 】

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 7 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。10

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 5 0 】**（遊技の進行の概略）**

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。20

【 0 0 5 1 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当たり図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当たり」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当た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。「普図当たり」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）。30

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当たり遊技状態や小当た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。40

【 0 0 5 5 】

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（大当たり図柄、例えば「7」、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。50

【 0 0 5 6 】

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。

【 0 0 5 7 】

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。

【 0 0 5 8 】

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。

【 0 0 5 9 】

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よい。

【 0 0 6 0 】

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。

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

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。

【 0 0 6 3 】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたこと等といった、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。

【 0 0 6 4 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「大当たり」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、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 5 】

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する。

10

20

30

40

50

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。

【0066】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」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「小当たり」がなくてもよい。

【0067】

なお、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0068】

（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の点灯／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

10

【0069】

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。

20

【0070】

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た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。

30

【0071】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

40

【0072】

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、飾り図柄の可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（飾り図柄の可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。

【0073】

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（

50

例えば、「6」等)が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄(通常図柄)ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0074】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄(例えば、「1 3 5」等)が導出される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア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。10
なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別(小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別)の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0075】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄(「非リーチハズレ」ともいう。)が停止表示される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる)ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ(「リーチハズレ」ともいう)の確定飾り図柄が停止表示される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる)こともある。20

【0076】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示(実行が保留されている可変表示)における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。30

【0077】

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

【0078】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別(小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別)での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態であるか、大当り遊技状態であるかを遊技者に分からないようにしてよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。40

【0079】

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)。

【0080】

(基板構成)

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

【 0 0 8 1 】

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

10

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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

20

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

30

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

【 0 0 8 6 】

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

40

【 0 0 8 7 】

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 8 8 】

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

50

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。

【0089】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出(遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む)を実行する機能を有する。

【0090】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。10

【0091】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理(演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0092】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。20

【0093】

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

【0094】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯様式を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。30

【0095】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0096】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する様式で遊技効果ランプ9を点灯/消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。40

【0097】

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

【0098】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値(演出用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120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50

れるもの)であってもよい。

【0099】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号(映像信号、音指定信号、ランプ信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0100】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられてもよいし、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。

【0101】

10

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0102】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0103】

20

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタッフポイントの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0104】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップS3)。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号(クリア信号)が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合(ステップS3; Yes)、初期化処理(ステップS8)を実行する。初期化処理では、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。

30

【0105】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS9)。演出制御用CPU120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。

【0106】

40

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)、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、RAM102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、RAM102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RAM102にバックアップデータが記憶されていない場合(ステップS4; No)、初期化処理(ステップS8)を実行する。

50

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップS 5 ; N o）、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S 8）を実行する。10

【 0 1 0 9 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップS 5 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、主基板1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS 6）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、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。

【 0 1 1 0 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板1 2 に送信する（ステップS 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であ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C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。20

【 0 1 1 1 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板1 2 に演出制御コマンドを送信した後には、C P U 1 0 3 は、乱数回路1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS 1 0）。そして、所定時間（例えば2 m s）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1 0 0 に内蔵されているC T C のレジスタの設定を行い（ステップS 1 1）、割込みを許可する（ステップS 1 2）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2 m s）ごとにC T C から割込み要求信号がC P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。30

【 0 1 1 2 】

こうした遊技制御メイン処理を実行したC P U 1 0 3 は、C T C 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、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路1 1 0 を介してゲートスイッチ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（確変状態となつ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 3 】

50

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）。

【0114】

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。10

【0115】

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には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。20

【0116】

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）。

【0117】

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には、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定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。30

【0118】

S101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103 は、RAM102 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S110～S120 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信するための送信設定が行われる。40

【0119】

ステップ S110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 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「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、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（大当たり図柄50

や小当たり図柄、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)。

【0120】

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

10

【0121】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」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。

【0122】

20

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。

【0123】

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

30

【0124】

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

40

【0125】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される。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82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、例えは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

50

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。

【0126】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。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23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、大入賞口を開鎖状態に戻すときには、大入賞口専用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

10

【0127】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される。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。

【0128】

20

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。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。

【0129】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”的ときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

30

【0130】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”的ときに実行される。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。大入賞口を開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“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0131】

40

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”的ときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

【0132】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12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CPU120が起動して、図6のフロ

50

ーチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0133】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS73; No)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

10

【0134】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

【0135】

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

30

【0136】

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

40

【0137】

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

50

理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0138】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76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CPU120は、まず、先読み予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読み予告設定処理では、例えば、主基板11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。

【0139】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122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S170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0140】

ステップS170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11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。

【0141】

ステップS171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”的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123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123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123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。

【0142】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”的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CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171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32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14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。

【0143】

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”的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CPU120は、主基板11から大当たり遊技状態又は小当た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、大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態を開始

10

20

30

40

50

することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当た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た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たり中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当たり遊技状態又は小当た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、特図当たり待ち処理を終了する。

【0144】

ステップS174の小当たり中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この小当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当たり中演出処理では、例えば主基板11から小当た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たり終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当たり中演出処理を終了する。10

【0145】

ステップS175の小当たり終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。この小当たり終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当た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た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、小当たり終了演出処理を終了する。20

【0146】

ステップS176の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当た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、大当たり中演出処理を終了する。30

【0147】

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”的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CPU120は、例えば大当た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た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。

【0148】

(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。40

【0149】

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。

【0150】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄(例えば、「-」を示す記号)だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい(表示結果としては「-」を示す記号が表示されなくてもよい)50

。

【0151】

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。

【0152】

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探っても構わない。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探っても構わない。

【0153】

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。

【0154】

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。

【0155】

（本実施形態の特徴部207SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部207SGについて説明する。図8-1は、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図8-1及び図8-7に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠207SG001aと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）207SG003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠207SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠207SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠207SG003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠207SG003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠207SG003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0156】

また、遊技機用枠207SG003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠207SG003及びガラス扉枠207SG003aを開放することはできないようになっている。

【0157】

また、図8-1に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1の遊技盤2における画像表

10

20

30

40

50

示装置5の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域207SG002Lに形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域207SG002Rに形成されている。

【0158】

左遊技領域207SG002Lは、打球操作ハンドル30の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域207SG002Rは、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置5の上方経路207SG002Cを通過して流下する遊技領域である。

【0159】

また、左遊技領域207SG002Lには、一般入賞口10が配置されており、右遊技領域207SG002Rには、該右遊技領域207SG002Rの上流方から下流側にかけて、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が配置されている。つまり、左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球は、一般入賞口10と入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域207SG002Rを流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10及び特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート41を通過可能となっている。

【0160】

図8-1に示すように、入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘207SGK1が配設されている。このため、左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域207SG002Rを流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

【0161】

図8-2及び図8-7に示すように、本実施の形態の特徴部207SGにおける主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース207SG201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ207SG051と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）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207SG052と、遊技機用枠207SG003の開放を検知する開放センサ207SG090と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部207SGにおける設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）である。

【0162】

これら錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース207SG201内に収容されており、錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052は、基板ケース207SG201を開閉しなくても操作可能となるように基板ケース207SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0163】

錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052を有する基板ケース207SG201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠207SG003を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠207SG003を開閉することで操作が可能となる。また、錠スイッチ207SG051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ207SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチである。尚、本実施

の形態の特徴部 207SG では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

【0164】

また、基板ケース 207SG201 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ 207SG029 が配置されている。該表示モニタ 207SG029 は、主基板 11 に接続されるとともに、基板ケース 207SG201 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 207SG029 は、基板ケース 207SG201 における主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。主基板 11 は、遊技機用枠 207SG003 を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 207SG003 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 11 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてよい。10

【0165】

また、図 8-1 及び図 8-2 に示すように、本実施の形態の特徴部 207SG におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の変動表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 207SG004A、第 2 特図の変動表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 207SG004B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 207SG025B、普通図柄の変動表示を実行可能な普通図柄表示器 207SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 207SG025C、大当たり遊技中に当該大当たり遊技のラウンド数（大当たり種別）を表示可能なラウンド表示器 207SG131、高ベース状態（時短状態）や大当たり遊技状態等の遊技球を右遊技領域 207SG002R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 207SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 207SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 207SG134 が纏めて配置されている遊技情報表示部 207SG200 が設けられている。20

【0166】

図 8-3 及び図 8-4 に示すように、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とは、それぞれ 8 セグメントの LED から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とでは、特別図柄の変動表示結果がハズレや小当たりである場合は、共通の組合せで該変動表示結果を導出表示可能となっている。30

【0167】

第 1 特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当たりとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A は、大当たり種別毎に 2 種類の大当たり図柄（点灯する LED の組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当たりとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 207SG004B は、大当たり種別毎に 2 種類の大当たり図柄（点灯する LED の組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。40

【0168】

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

【0169】

図 8-5 に示すように、第 1 保留表示器 207SG025A と第 2 保留表示器 207SG025B とは、それぞれ 4 セグメントの LED が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 207SG025A と第 2 保留表示器 207SG025B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の LED のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に50

左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の L E D が順次点灯する。そして、変動表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該変動表示に対応する保留表示器での L E D が所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では左方向）に向けて消灯していく。

【 0 1 7 0 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とが両方存在する場合は、第 2 特図保留記憶にもとづく変動表示が優先して実行される様になっている。このため、図 8 - 6 に示すように、例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在するとともに第 2 特図保留記憶が 2 個存在する場合（第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A の左端部の L E D のみが点灯しているとともに、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 2 5 B の左 2 個の L E D が点灯している場合）は、第 2 特図保留記憶にもとづく変動表示の実行によって第 2 特図保留記憶が 0 個となった後に、第 1 特図保留記憶にもとづく変動表示が実行される。10

【 0 1 7 1 】

また、図 8 - 6 に示すように、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 は 5 個のセグメント（L E D ）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における大当り種別としては、5 ラウンド大当りである大当り A 、 10 ラウンド大当りである大当り B 、 15 ラウンド大当りである大当り C の計 3 個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【 0 1 7 2 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L 、 8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられる L E D 制御コマンドが含まれている。20

【 0 1 7 3 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における演出制御基板 1 2 には、変動表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 及び第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 と、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 が該第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 1 と、第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 が該第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 2 0 7 S G 3 3 2 と、が接続されている。30

【 0 1 7 4 】

図 8 - 8 (A) は、本実施の形態における特徴部 2 0 7 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。尚、図 8 - 8 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。40

【 0 1 7 5 】

図 8 - 8 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 における「 左 」、「 中 」、「 右 」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R に50

で変動表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、 XXH は不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0176】

コマンド $8\text{CX}\text{XH}$ は、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図8-8(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。10

【0177】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図8-8(B)に示すように、コマンド $8\text{C}0\text{0H}$ は、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド $8\text{C}0\text{1H}$ は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド $8\text{C}0\text{2H}$ は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド $8\text{C}0\text{3H}$ は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。コマンド $8\text{C}0\text{4H}$ は、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5変動表示結果指定コマンドである。20

【0178】

コマンド $8\text{F}0\text{0H}$ 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、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なる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。30

【0179】

コマンド 96XXH は、パチンコ遊技機1においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する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。

【0180】

コマンド $A0\text{XXH}$ 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 $A1\text{XXH}$ 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 $A2\text{XXH}$ は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド $A3\text{XXH}$ は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。40

【0181】

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EXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果50

に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、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、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 8 2 】

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。

【 0 1 8 3 】

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

【 0 1 8 4 】

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。

【 0 1 8 5 】

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、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、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、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、パチンコ遊技機 1 において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンド E 1 0 5 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 6 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

【 0 1 8 6 】

10

20

30

40

50

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (Read Only Memory) 101 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 102 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU (Central Processing Unit) 103 と、CPU 103 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック (RTC) 106 とを備えて構成される。

【0187】

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

【0188】

図 8 - 9 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 8 - 9 に示すように、この実施の形態の特徴部 207SG では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3、普図表示結果判定用の乱数値 MR4、MR4 の初期値決定用の乱数値 MR5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。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 MR1 ~ MR5 は、CPU 103 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 104 によって更新されてもよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0189】

尚、本実施の形態では各乱数値 MR1 ~ MR5 をそれぞれ図 8 - 9 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR1 ~ MR5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なってもよい。

【0190】

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

10

20

30

40

50

【0191】

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

【0192】

10

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

【0193】

20

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図8-11～図8-13などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0194】

30

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図8-11(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図8-11(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図8-11(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図8-12(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値4)、図8-12(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値5)、図8-12(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値6)、図8-13(A)に示す大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図8-13(B)に示す大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

【0195】

40

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

【0196】

図8-11(A)～図8-11(C)及び図8-12(A)～図8-12(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。本実施の形態の特徴部207SGでは、図8-11、図8-12に示すテーブルのように判定値が割り当てられている。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

50

、 M R 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【 0 1 9 7 】

図 8 - 1 3 (A) 及び図 8 - 1 3 (B) は、 R O M 1 0 1 に記憶されている大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図 8 - 1 3 (A) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 8 - 1 3 (B) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。10

【 0 1 9 8 】

大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ M R 2 ）に基づいて、大当りの種別を大当り A ~ 大当り C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G においては、図 8 - 1 3 に示す判定値が各大当りに割り当てられている。

【 0 1 9 9 】

ここで、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における大当り種別について、図 8 - 1 4 を用いて説明する。本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当り A （非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当り B や大当り C （確変大当りともいう）が設定されている。20

【 0 2 0 0 】

また、 R O M 1 0 1 には、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【 0 2 0 1 】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。30

【 0 2 0 2 】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）、スーパー リーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）、スーパー リーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。40

【 0 2 0 3 】

図 8 - 1 5 (A) 及び図 8 - 1 5 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当り A である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）と、大当り種別が大当り B 、大当り C 用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当り B 、大当り C 用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当り B 、大当り C 用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）、スーパー リーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）、スーパー リーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。50

【0204】

また、図8-16に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2~4個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5~8個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルDとが予め用意されている。

【0205】

ハズレ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)、ノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)、スーパー・リーチ・ハズレの変動パターン(PA2-2)、スーパー・リーチ・ハズレの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として図8-16に示すように割り当てられている。 10

【0206】

図8-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間(バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで)は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ(特図プロセスフラグなど)と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。 20

【0207】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。 30

【0208】

第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第1始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第2始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。 40

【0209】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマーが設けられている。遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1~MR4を示す数値データが、ランダムカウント値とし 50

て記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。

【0210】

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

【0211】

図8-17(A)に示すように、表示モニタ207SG029は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを備えている。第1表示部207SG029A～第5表示部207SG29Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部207SG029A～第5表示部207SG29Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0212】

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

【0213】

表示モニタ207SG029には、図8-17(B)及び図8-17(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値(計測中のリアルタイム値)であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ207SG029に表示される。

【0214】

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

【0215】

10

20

30

40

50

本実施の形態の表示モニタ 207SG029 では、主基板 11 (CPU103) の制御によってこれらベース L、ベース 1、ベース 2、ベース 3 を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図 8-19 に示すように、主基板 11 は、ベース L ベース 1 ベース 2 ベース 3 の順番で表示モニタ 207SG029 の表示を 5 秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ 207SG029 における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図 8-18 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ 207SG029 における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ 207SG029 における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ 207SG029 における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ 207SG029 における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ 207SG029 における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ 207SG029 における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103 が後述する設定値変更処理を実行せども、表示モニタ 207SG029 の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定可能となっている。10

【0216】

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

【0217】

次いで、CPU103 は、RAM102 にバックアップデータが記憶されているか否か (107SGSa003) や、RAM102 (バックアップ RAM) が正常であるか否か (107SGSa004) を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合 (207SGSa003; N) や RAM102 が正常でない場合 (207SGSa004; N) は、207SGSa017 に進み、バックアップデータが記憶されており、且つ RAM102 が正常である場合 (207SGSa003; Y、207SGSa004; Y) は、更に RAM102 に格納されている設定値が 1 ~ 6 のいずれかであるか、つまり、RAM102 に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する (207SGSa005)。30

【0218】

RAM102 に格納されている設定値が 1 ~ 6 のいずれかではない場合 (207SGSa005; N) は、207SGSa017 に進み、RAM102 に格納されている設定値が 1 ~ 6 のいずれかである場合 (207SGSa005; Y) は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であったこと (設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと) を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する (207SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合 (207SGSa006; Y) は、207SGSa017 に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述する RAMクリア処理を実行したことを示す RAMクリアフラグがセットされていれば該 RAMクリアフラグをクリアし (207SGSa007)、クリアスイッチが ON であるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する (207SGSa008)。40

【0219】

クリアスイッチが ON である場合 (207SGSa008; Y) は、RAM102 をク50

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

【0220】

207SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa011)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa011;Y)は、更に開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa012)。開放センサ207SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ207SG051がON且つ遊技機用枠207SG003が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合(207SGSa012;Y)は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa013a)。

10

【0221】

RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa013a;Y)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理(207SGSa013b)を実行して207SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa013a;N)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理(207SGSa013c)を実行して207SGSa014に進む。

20

【0222】

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

【0223】

207SGSa014においてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアしたか(RAMクリア処理(207SGSa009)を実行したか)否かを判定する(207SGSa014)。RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa014;Y)は207SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa014;N)は、主基板11の内部状態を電力供給停止(電断)時の状態に戻すための復旧処理を行う(207SGSa015)。

30

【0224】

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、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。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧(ホットスタートで起動)したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、207SGSa028に進む(207SGSa016)。

40

【0225】

また、207SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa017)。クリアスイッチがONである場合(207SGSa017;Y)は、更に錠スイッチ207SG051がONであるか否か(207SGSa018)や、開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa019)。

【0226】

錠スイッチ207SG051がONであり(207SGSa018;Y)、且つ開放センサ207SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが

50

存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合（遊技機用枠207SG003を開放し、錠スイッチ207SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合）は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに（207SGSa020）、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa021）。そして、前述した207SGSa009～207SGSa016の処理を実行する。

【0227】

尚、クリアスイッチがOFFである場合（207SGSa017；N）、錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa018；N）、開放センサ207SG090がOFFである場合（207SGSa019；N）は、207SGSa031に進む。10

【0228】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する（207SGSa022）。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし（207SGSa023）、図8-26（A）に示すように、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する（207SGSa024）。20

【0229】

207SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し（207SGSa025）、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa026）。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa026；N）は、207SGSa025と207SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合（207SGSa026；Y）は、表示モニタ207SG029における全セグメントの点滅を終了し（207SGSa027）、207SGSa028に進む。

【0230】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。30

【0231】

そして、207SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理（207SGSa028）を実行し、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（207SGSa029）、割込みを許可する（207SGSa030）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。40

【0232】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（207SGSa031）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（207SGSa032）。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-50

1し(207SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa034;N)は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa034;Y)は、図8-26(B)に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知(エラー報知)として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する(207SGSa035)。

【0233】

10

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

【0234】

20

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

【0235】

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

【0236】

30

図8-21(A)は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理(207SGSa009)を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、先ず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する(207SGSa041)。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット(格納)する(207SGSa042)。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス(後述するXXXX)であるか否かを判定する(207SGSa043)。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合(207SGSa043;N)は、RAM102における次のアドレスを指定し(207SGSa044)、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス(F002)であるか否かを判定する(207SGSa45)。

【0237】

50

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

【0238】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、図8-21(B)に示すように、格納領域毎にアドレス(F000~FXXX)が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス(F000)には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス(F001)には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3番目のアドレス(F002)には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス(F003以降)には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報を格納されている。尚、バックアップデータ(バックアップフラグを含む)は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス(F000)には、工場出荷状態を示す値(例えば、設定値「0」)がセットされている。尚、RAM102の先頭のアドレス(F000)に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。10

【0239】

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

【0240】

尚、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAMクリア処理において設定値以外のデータをクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス(本実施の形態の特徴部207SGではアドレスF003以降)に格納されている遊技情報をのみをクリアするようにしてもよい。30

【0241】

また、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ(例えば、演算の中心となるアキュームレータ、アキュームレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか)に記憶することで、RAM102にRAMクリアフレアグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する場合は、RAMクリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、RAMクリアフラグがCPU103の処理によって他の情報(データ)に上書きされてしまうことを防ぐことができる。40

【0242】

図8-22は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理(207SGSa013b)を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa051)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa052、図8-27(A)参照50)

)。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様(図8-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa052a)。

【0243】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し(207SGSa053)、RAM102のアドレスF000に設定値として1~6のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する(207SGSa053a)。RAM102に設定値として1~6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合(207SGSa020において設定値がクリアされている場合)は、RAM102におけるアドレスF000に設定値として「1」をセット(設定値を「1」にリセット)して207SGSa054に進む(207SGSa053b)。尚、RAM102に設定値として1~6のいずれかの値が記憶されている場合(207SGSa053a; Y)は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進む。

10

【0244】

207SGSa054においてCPU103は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し(207SGSa055)、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa056)。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa056; N)は、207SGSa055と207SGSa056の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa056; Y)は、電源断検出処理を実行する(207SGSa057)。

20

【0245】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し(207SGSa058)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する(207SGSa059)。

30

【0246】

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

【0247】

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

40

【0248】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値(仮の設定値)を表示モニタ207SG029に表示し(207SGSa064)、錠

50

スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa065)。

【0249】

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

【0250】

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

10

【0251】

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

20

【0252】

RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合(207SGSa070;N)は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっている場合(207SGSa070;Y)は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている仮の設定値をアドレスF000に格納し(207SGSa071)、207SGSa072に進む。つまり、207SGSa071の処理では、仮の設定値を実際の設定値としてRAM102に更新記憶する。

30

【0253】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し(207SGSa073)、設定値変更処理を終了する。

【0254】

図8-23は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理(207SGSa013c)を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa101)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa102、図8-27(A)参照)。更にCPU103は、設定値確認処理に応じた態様(図8-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa103)。

40

【0255】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信

50

し(207SGSa104)、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする(207SGSa105)。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し(207SGSa106)、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGSa107)。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合(207SGSa107;N)は、207SGSa106と207SGSa107の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGSa107;Y)は、電源断検出処理を実行する(207SGSa108)。尚、本電源断検出処理(207SGSa108)は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理(207SGSa057)と同一の処理である。

10

【0256】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し(207SGSa109)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する(207SGSa110)。

【0257】

そしてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa111)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa111;Y)、CPU103は、207SGSa111の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ207SG051がOFFとなるまで待機する。また、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa111;N)は、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了するとともに(207SGSa112)、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する(207SGSa112a)。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する(207SGSa113、207SGSa114)。

20

【0258】

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

30

【0259】

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

40

【0260】

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

【0261】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図8-27(A)に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントが同一態様にて点灯する形

50

態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる様にして点灯してもよい。

【0262】

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

【0263】

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

【0264】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって CPU103 が設定値変更処理を開始すると、第 4 表示部 207SG029D においてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第 4 表示部 207SG029D において設定値が表示されている状態で設定切替スイッチ 207SG052 が操作されると、第 4 表示部 207SG029D での表示が更新されていくようになっている。尚、この状態にて錠スイッチ 207SG051 が OFF となった場合は、第 4 表示部 207SG29D に表示されている数値が新たな設定値として設定される。

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって CPU103 が設定値確認処理を開始すると、第 4 表示部 207SG029D においてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第 4 表示部 207SG029D における設定値の表示は、錠スイッチ 207SG051 が OFF となることによって終了し、パチンコ遊技機 1 が遊技可能な状態となる。

【0268】

図 8-24 は、CPU103 が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電源検出処理 (207SGSa013c) を示すフローチャートである。設定値確認処理において CPU103 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と示す電源断信号の入力があるか否かを判定する (207SGS081)。電源断信号の入力が無い場合は (207SGS081; N)、処理を終了し、電源断信号の入力がある場合は (207SGS081; Y)、RAM122 に記憶されている設定値情報を含むバッ

10

20

30

40

50

クアップデータを特定し(207SGS082)、該特定したバックアップデータを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(207SGS083)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後(207SGS084)、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【0269】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御用タイマ割込処理では、図8-28に示すように、CPU103は、前述した207SGS057及び207SGS0108と同一の電源断検出処理(207SGS200)を実行した後にS21～S27(図4参照)を実行するようになっている。

10

【0270】

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

【0271】

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

20

【0272】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103が設定値変更処理を実行中(設定値変更状態)である場合と設定値確認処理を実行中(設定値確認状態)である場合とで第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとの点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機1が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

30

【0273】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させることによって、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様(点灯態様)を第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様(点灯態様)は、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

40

【0274】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG00

50

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

【 0 2 7 5 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G において、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうち 1 のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 8 - 6 に示す大当たり種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。 10

【 0 2 7 6 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機 1 にエラー報知用の L E D を個別に設け、該 L E D を点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。 20

【 0 2 7 7 】

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

【 0 2 7 8 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第 1 可動体初期化処理の実行中であるか否か、つまり、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、新たな第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行するか否は、各可動体の動作距離や各可動体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。 30

【 0 2 7 9 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 を構成する第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B 、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A 、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B 、ラウンド表示器 2 0 7 S G 0 1 3 1 、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 を構成する第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B 、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A 、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B 、ラウンド表示器 2 0 7 S G 0 1 3 1 、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 等は、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。 40

【 0 2 8 0 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 を構成する第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 50

4 B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる様様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる様様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

【0281】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御とを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

【0282】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機1の所定箇所（例えば、遊技情報表示部207SG200の近傍位置）に設けててもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機1について熟知していない遊技場の店員等が、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅をパチンコ遊技機1の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

【0283】

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

【0284】

(特徴部10Fに関する説明)

次に、特徴部10Fについて説明する。特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。

【0285】

図9-1は、特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図9-1において、図8-22と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。なお、図

10

20

30

40

50

8 - 20 の処理において、設定変更処理 (207SGa013b) が実行される前の 207SGa009 の処理において RAMクリア処理が実行されていた。このため、設定変更処理 (207SGa013b) の段階において記憶領域には何ら遊技に関する情報が残っていなかった。しかし、RAMクリア処理 (207SGa009) は、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合 (207SGSa014; Y) に実行されるようにもよい。これにより、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることとなる。特徴部10Fにおいては、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることを前提に説明する。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する (10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図9-3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後は、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する (207SGSa051)。その後、図8-22に示す処理と同様の処理が実行される。10

【0286】

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

【0287】

図9-2は、特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図9-2において、図8-23と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する (10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図9-3を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図9-1の遊技停止開始処理と共に処理である。遊技停止開始処理の後は、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する (207SGSa101)。その後、図8-23に示す処理と同様の処理が実行される。20

【0288】

また、CPU103は、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合 (207SGSa111; N) に、遊技停止終了処理を実行する (10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図9-4を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図9-1の遊技停止終了処理と共に処理である。遊技停止終了処理の後は、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了する (207SGSa112)。その後、図8-23に示す処理と同様の処理が実行される。30

【0289】

（各種タイマについて）

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。CPU103は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。CPU103は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当たり遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。CPU103は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。40

【0290】

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御するV確変の遊技機において、所定スイッチ（V確変を検知するセンサ）の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態と50

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

10

【0291】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置6B（普通電動役物）である一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU103は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置6Bが開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

【0292】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

20

【0293】

ファンファーレ時間タイマは、大当たり開始時に大当たりに制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される時間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU103は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

30

【0294】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当たりの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される時間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。CPU103は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

【0295】

CPU103は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5秒）を計時するタイマである。CPU103は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4秒）を計時するタイマである。CPU103は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

40

【0296】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理について説明する。図9-3は、特徴部

50

10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS010)。10FS010において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば(10FS010;Y)、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。アタッcker開放時間タイマが作動中でなければ(10FS010;N)、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS011)。10FS011において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば(10FS011;Y)、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

【0297】

10

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ(10FS011;N)、V蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS012)。10FS012において、V蓋開放時間タイマが作動中であれば(10FS012;Y)、作動中のV蓋開放時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが作動中でなければ(10FS012;N)、V通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS013)。10FS013において、V通過待ち時間タイマが作動中であれば(10FS013;Y)、作動中のV通過待ち時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

【0298】

20

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

【0299】

30

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

【0300】

40

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

【0301】

ここで、その他処理(10FS021)においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト

50

口、通過ゲート41に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理(10FS021)により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

【0302】

(遊技停止終了処理)

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

【0303】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ(10FS031; N)、V蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS032)。10FS032において、V蓋開放時間タイマが停止中であれば(10FS032; Y)、停止中のV蓋開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが停止中でなければ(10FS032; N)、V通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS033)。10FS033において、V通過待ち時間タイマが停止中であれば(10FS033; Y)、停止中のV通過待ち時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

【0304】

V通過待ち時間タイマが停止中でなければ(10FS033; N)、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS034)。10FS034において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば(10FS034; Y)、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ(10FS034; N)、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS035)。10FS035において、特図変動時間タイマが停止中であれば(10FS035; Y)、停止中の特図変動時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

【0305】

特図変動時間タイマが停止中でなければ(10FS035; N)、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS036)。10FS036において、普図変動時間タイマが停止中であれば(10FS036; Y)、停止中の普図変動時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ(10FS036; N)、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS037)。10FS037において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば(10FS037; Y)、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

【0306】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ(10FS037; N)、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS038)。10FS038において、エンディング時間タイマが停止中であれば(10FS038; Y)、停止中のエンディング時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ(10FS038; N)、他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する(10FS039)。10FS039において、他のタイマが停止中であれば(10FS039; Y)、停止中のその他

10

20

30

40

50

のタイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ(10FS039;N)、その他処理(10FS041)を実行し、その後に処理を終了する。

【0307】

ここで、その他処理(10FS041)においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効にする処理、賞球の払出しを有効にする処理等が含まれる。その他処理(10FS041)により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

【0308】

(特徴部10Fの効果について)

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置7が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまふことを防止することができる。

【0309】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になてしまふことを防止することができる。

【0310】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてV入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になてしまふことを防止することができる。

【0311】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チューブ開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チューブ開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置6Bが進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になてしまふことを防止することができる。

【0312】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になてしまふことを防止することができる。

【0313】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計

10

20

30

40

50

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

【0314】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。10

【0315】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0316】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。20

【0317】

(特徴部10Fに係る遊技機の変形例について)

以上、特徴部10Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部10Fの変形例について説明する。30

【0318】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当たり遊技状態に移行する遊技機(いわゆる第一種の遊技機)について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置(いわゆる役物)内の特殊入賞口(V入賞口)に遊技球が入賞(V入賞)したことにもとづいて大当たり遊技状態に移行する遊技機(いわゆる第二種の遊技機)や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機(一種二種混合機)において適用してもよい。第2始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当たり判定が実行され、大当たりとする判定結果となつたときには、第2特図の変動表示が実行されて大当たり表示結果となって大当たり遊技状態に制御される等、第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当たりと同様の遊技制御が実行される。一方、大当たりとしない判定結果となつたときには、小当たり判定が実行され、小当たりとする判定結果となれば、第2特図の変動表示が実行されて小当たり表示結果となって小当たり遊技状態に制御され、小当たり用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当たり遊技状態で小当たり用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口(V領域)に進入して所定スイッチにより検出されると、大当たり用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当たり遊技状態となる第二種大当たり遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。40

【0319】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口(V領域)に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当たり時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当たり

10

20

30

40

50

時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当たり時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、CPU103は、小当たり遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当たり遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0320】

10

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図9-1～図9-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【0321】

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

20

【0322】

30

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

【0323】

(特徴部40Fに関する説明)

次に、特徴部40Fについて説明する。特徴部40Fは、設定変更状態中や設定確認状態中における演出制御コマンドの処理について特徴を有している。設定変更状態中や設定確認状態中において、静電気等に起因するノイズが発生する場合がある。このような場合に、意図せずに演出制御コマンドが主基板11から演出制御基板12に送信される可能性がある。このようなイレギュラーなコマンドを受信したときの処理について以下に説明する。

40

【0324】

図10-1は、本実施の形態における特徴部40Fにおける演出制御コマンドを例示する図である。図10-1は、前述した図8-8(A)に示した演出制御コマンドの一覧に一部の演出制御コマンドが追加されている。追加されているコマンドは、コマンドF1X X HおよびコマンドF2X 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たり種別判定、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F1X X Hは、入

50

賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当た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 3 2 5 】

図 1 0 - 1 に示す各種の演出制御コマンドは、C P U 1 0 3 により所定のタイミングで主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。各種の演出制御コマンドを受信したことにより演出制御用 C P U 1 2 0 は、各種の処理を実行する。演出制御コマンドに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 により実行される各種処理の中から一部の処理について説明する。

10

【 0 3 2 6 】

（変動パターン指定コマンドに基づく処理について）

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。

【 0 3 2 7 】

（第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドに基づく処理について）

20

変動表示を行う図柄として、飾り図柄、特別図柄、および、普通図柄に次ぐ第 4 の図柄として第 4 図柄を設けてもよい。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 , 第 2 特別図柄）が変動していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により変動表示される。第 4 図柄が変動表示されることにより、飾り図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在変動表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変動開始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、第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 変動開始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、第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う。

30

【 0 3 2 8 】

（大入賞口開放中指定コマンドに基づく処理について）

大当たり遊技中は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な開状態（第 1 状態）に変化させるラウンド遊技が例えば、1 5 回実行される。ラウンド遊技間は特別可変入賞球装置 7 が閉状態（第 2 状態）に制御されることにより、遊技球が大入賞口に入賞し難くなっている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、特別可変入賞球装置 7 を開状態に制御する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放中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、大当たり遊技状態中のラウンド数の表示を更新する。

40

【 0 3 2 9 】

（第 1 始動口入賞指定コマンド、第 2 始動口入賞指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動口入賞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、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記憶される第 1 保留情報に対応した保留表示を表示する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 始動口入賞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、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記憶される第 2 保留情報に対応した保留表示を表示する。

【 0 3 3 0 】

50

(図柄指定コマンド、変動種別指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドの受信に基づき、入賞時フラッシュ演出や入賞時保留変化演出を行う。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞が発生した際に第1始動口の周辺に設けられたランプを発光させる演出である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時フラッシュ演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、期待度に応じて異なる様でランプが発光する。具体的に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり期待度の高いものについては赤色発光をし、期待度がそれほど高くないものについては白色発光をし、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等にはランプを発光しないような制御を実行する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時フラッシュ演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、発光のみで音を出力しないように制御してもよい。

【0331】

入賞時保留変化演出とは、始動入賞が発生した際に表示される保留表示の表示様式を通常とは異なる様に変化させる演出である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時保留変化演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、入賞時の保留表示を通常の様式とは異なる様により表示する。具体的には、大当たり期待度の高いものから順に赤色、緑色、青色で保留表示を表示し、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等には通常様式の白色で保留表示を表示する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時保留変化演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、保留変化のみで音を出力しないように制御してもよい。

【0332】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、ランプを発光させる制御することにより、入賞時フラッシュ演出を実行する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドや変動種別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、入賞時保留変化演出を実行する。なお、入賞時フラッシュ演出、入賞時保留変化演出のうちいずれか一方のみが実行されるようにしてもよい。また、入賞時には、音の出力のみによって期待度を示す演出が実行されるようにしてもよい。

【0333】

次に、特徴部 4 0 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 1 0 - 2 は、特徴部 4 0 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 1 0 - 2 においては、図 8 - 2 9 と同じ処理については同じ符号を付して説明を一部省略する。図 1 0 - 2 においては、図 8 - 2 9 における 2 0 7 S G S 4 1 3 ~ 2 0 7 S G S 4 1 5 および、2 0 7 S G S 4 1 7 ~ 2 0 7 S G S 4 2 4 に関する処理が削除されて、2 0 7 S G S 4 1 2 の後にサブ側遊技停止処理が追加されている。

【0334】

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

【0335】

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CPU120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10-3において説明する。

【0336】

40FS001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(207SGS416)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合(207SGS416;N)207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合(207SGS416;Y)は207SGS427に進む。

【0337】

図10-3は、40FS001において実行される特徴部40F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。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。

【0338】

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。

【0339】

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。

【0340】

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。

【0341】

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た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

10

20

30

40

50

ができる。その後、処理を終了する。

【0342】

40FS014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、40FS015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(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

【0343】

40FS015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、40FS016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(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

【0344】

40FS016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、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、40FS016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(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CPU120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

【0345】

40FS017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、40FS018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(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CPU120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

【0346】

40FS018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、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12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12につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

【0347】

40FS018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

50

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 3 4 8 】

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 1 0 - 1 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 3 4 9 】

(特徴部 4 0 F の効果について)

図 1 0 - 3 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 3 5 0 】

図 1 0 - 3 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。

【 0 3 5 1 】

図 1 0 - 3 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 3 5 2 】

図 1 0 - 3 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 3 5 3 】

図 1 0 - 3 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

20

30

40

50

【 0 3 5 4 】

図 10 - 3 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、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 3 5 5 】

図 10 - 3 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 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 3 5 6 】

図 10 - 3 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 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 3 5 7 】

図 10 - 3 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、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 3 5 8 】

図 10 - 3 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、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 3 5 9 】

図 10 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 からのコマンドの解析をするが、その後、4 0 F S 0 2 1 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 3 6 0 】

図 10 - 2 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 3 6 1 】

図 10 - 3 の 4 0 F S 0 2 0 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

50

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 3 6 2 】

(特徴部 40F に係る遊技機の変形例について)

以上、特徴部 40F を図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部 40F の変形例について説明する。

【 0 3 6 3 】

前述した実施形態において、演出制御用 CPU120 は、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に、送信されるコマンド毎に演出制御コマンド受信用バッファの解析を実行していた。しかしながら、コマンドを順に解析し、1つ1つ破棄をしていくのではなく、所定条件の成立により演出制御コマンド受信用バッファに格納されている全てのコマンドを破棄するようにしてもよい。例えば、設定変更状態が終了したことに基づいて、CPU103 により主基板 11 から演出制御基板 12 に対して初期化コマンドが送信されるようにすればよい。そして、初期化コマンドを受信したことに基づいて、演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。また、設定確認状態においても所定のコマンドを受信したことに基づいて演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。

10

【 0 3 6 4 】

前述した実施形態において、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に、設定変更や設定確認に関するコマンド以外の演出制御コマンドが受信されたとしても演出制御コマンドに基づく処理が実行されない場合について説明した。しかし、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に演出制御コマンドが受信されたことに基づく処理が内部的に実行されるようにしてもよい。このような場合であっても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に実行される制御の方が、それ以外の演出制御コマンドを受信したことに基づく制御よりも優先順位が高いため、画像表示装置 5 の画面では、見た目上、設定変更状態や設定確認状態による画像が表示される。なお、音に関しては、設定変更状態中や設定確認状態中では、設定変更状態中や設定確認状態中の報知音を出力するチャンネル以外のチャンネルを消音すればよい。

20

【 0 3 6 5 】

前述した実施形態において、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に受信したコマンドを解析する処理を実行していた。しかし、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は、コマンドを受信したとしても解析しないようにしてもよい。

30

【 0 3 6 6 】

前述した実施形態において、演出制御コマンドを受信したときに演出制御用 CPU120 により動作する所定の演出手段として、画像表示装置 5 や入賞時のランプについて説明した。しかし、所定の演出手段は、演出制御手段 120 がコマンドの受信に基づいて実行されるものであればどのようなものであってもよい。例えば、遊技者が操作する操作手段や遊技機に設けられた可動部材を所定の演出手段としてもよい。このような場合には、所定のコマンドの受信により操作手段が振動したり可動部材が動作したりするときに、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの動作の実行のためのコマンドが受信されたとしても当該コマンドを破棄する制御を実行すればよい。

40

【 0 3 6 7 】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドのような設定変更状態や設定確認状態を終了させるためのコマンド以外のコマンドを受信しないように制御してもよい。

【 0 3 6 8 】

前述した実施形態において、画像表示装置 5 を動作させる制御とともに遊技機に設けられるランプを発光させたり、スピーカから音を出力させてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの演出手段が動作しないようにランプやスピーカー

50

力に関するコマンドを受信したときに当該コマンドを破棄するようすればよい。

【0369】

前述した実施形態においては、図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づく予告演出が実行される場合について説明した。しかしながら、実行される予告演出はいずれか一方のコマンドの受信により実行されるものであってもよいし、始動入賞の発生により変動パターンコマンドに関するコマンドが送信される場合には、当該変動パターンに関するコマンドに基づいて予告演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に変動パターンに関するコマンドを受信したとしてもそのコマンドを破棄すればよい。

【0370】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて、実行する予告の抽選を実行してもよい。そして、実際に予告を実行可能か否かを判断するタイミングで実行不可能と判断することにより、各種の予告を実行しないようにしてもよい。また、入賞時以外の連続した変動表示における先読み予告演出を実行する場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて予告の抽選を実行し、予告を実際に開始するタイミングで設定変更状態や設定確認状態が終了している場合には、受信したコマンドに基づいた予告を実行してもよい。

【0371】

前述した実施形態においては、40FS001内の40FS021の処理において受信したコマンドが破棄される場合について説明した。しかしながら、受信したコマンドを破棄するタイミングは、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あり(207SGS416;Y)と判定された後のタイミングであってもよい。このようにすれば、複数のイレギュラーなコマンドを受信していた場合に一気にコマンドを破棄することができる。

【0372】

前述した実施形態においては、設定変更状態中や設定確認状態中に一度イレギュラーなコマンドを受信した際には、それ以降に別のイレギュラーなコマンドを受信しないように制限をかけるようにしてもよい。

【0373】

(特徴部092F、093Fに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部092F、093Fについて説明する。

【0374】

特徴部092Fについては、CPU103が、入賞時乱数値判定処理(S101の始動入賞判定処理内で実行される処理)および特別図柄通常処理(S110)において、設定値情報を確認して、現在の設定値に対応した当否判定テーブルを読み出し、その当否判定テーブルのデータに基づいて、現在の遊技状態から判定値の範囲を特定し、特定された判定値と、始動入賞時に保留記憶された乱数値MR1とを比較することにより、大当たりに関する当否を判定する例を主に説明する。

【0375】

特徴部093Fについては、CPU103が、設定値の格納時に、設定値に対応した当否判定テーブルを予め記憶設定しておき、入賞時乱数値判定処理(S101の始動入賞判定処理内で実行される処理)および特別図柄通常処理(S110)において、予め設定値に対応して記憶された当否判定テーブルでの判定値の情報を参照し、その当否判定テーブルのデータに基づいて、現在の遊技状態から判定値の範囲を特定し、特定された判定値と、始動入賞時に保留記憶された乱数値MR1とを比較することにより、大当たりに関する当否を判定する例を主に説明する。

【0376】

さらに、特徴部092F、093Fについては、変動表示の開始条件が成立する前に大当たり遊技状態に制御される否かを判定するときと、変動表示の開始条件が成立したときに

10

20

30

40

50

大当たり遊技状態に制御されるか否かを判定するときとて、共通の判定処理を実行する例も説明する。

【0377】

特徴部092Fの技術と特徴部093Fの技術との主な相違点は、特徴部092Fが大当たりの判定等に用いる当否判定テーブルが、設定値（前述の設定値1～設定値6）の格納時（例えば207SGSa071等）に選択されるのではなく、実際の大当たり判定時に選択されて用いられる技術であり、一方、特徴部093Fが大当たりの判定等に用いる当否判定テーブルが、設定値の格納時（例えば207SGSa071等）に選択されて用いられる技術であることである。

【0378】

特徴部092F、093Fでは、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれかの大当たりに選択決定される設定を一例として説明する。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。

【0379】

また、特徴部092F、093Fでは、特別図柄（飾り図柄）の変動表示の変動パターンを決定する処理の例として、CPU103が、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数の変動パターンのうちから実行する変動パターンを決定する処理を実行する例を説明する。

【0380】

なお、特徴部092F、093Fにおいては、特別図柄の変動表示の変動パターンを決定する処理の例として、変動パターン種別決定用の乱数値と、変動パターン決定用の乱数値とを設けてもよい。そして、CPU103が、変動パターン種別決定用の乱数値に基づいて、複数種類の変動パターン種別のうちから変動パターン種別を先に決定した後、変動パターン決定用の乱数値に基づいて、決定した変動パターン種別に属する複数の変動パターンのうちから実行する変動パターンを決定する処理を実行するようにしてもよい。

【0381】

この実施の形態では、CPU103が、入賞時乱数値判定処理（図11-1参照）において、始動入賞の発生に基づき、特図表示結果決定用の乱数値MR1に応じて可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かや「小当たり」に決定されるか否か、大当たり種別決定用の乱数値MR2に応じて大当たりの種別がいずれの種別になるか、変動パターン決定用の乱数値MR3がいずれの変動パターンの決定値になるかを判定する。そして、入賞時乱数値判定処理においては、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドのEXTデータに、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」に決定されることを指定する値や、大当たり種別を指定する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。入賞時乱数値判定処理においては、変動パターン判定用乱数値MR3の値に基づいて決定された変動パターンを通知する入賞時変動パターン通知コマンドのEXTデータに変動パターンの判定結果としての乱数値MR3に対応する変動パターンを指定する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」に決定されるか否か、大当たり種別を認識できるとともに、入賞時変動パターン通知コマンドに設定されている値に基づいて、変動パターンを認識できる。なお、演出制御基板12において、入賞時変動パターン通知コマンドから可変表示結果を特定する場合には、図柄指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0382】

図柄指定コマンドの一例として、コマンドC400Hを可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた第1図柄指定コマンドとし、コマンドC401Hを可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる場合に応じた第2図柄指定コマンドとし、コマンドC402Hを可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」となる場合に応じた第3図柄指定コマンドとし、コマンドC403Hを可変表示結果が「小当たり」となる場合に応じた第4図柄指定コマンドとする。なお、図柄指定コマンドに設定されるEXTデータと

10

20

30

40

50

、可変表示結果通知コマンドに設定される E X T データとを共通化してもよい。

【 0 3 8 3 】

〔 特徴部 0 9 2 F の制御 〕

特徴部 0 9 2 F において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図 5 の S 1 1 0 、図 1 1 - 2 ）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」や「小当たり」として大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理（図 5 の S 1 1 1 ）において、飾り図柄の可変表示様式を具体的に規定する変動パターンの決定が行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 が図 5 の S 1 0 1 において、図 1 1 - 1 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄や小当たり図柄が導出表示するか否かの判定を乱数値 M R 1 に基づいて行うとともに、飾り図柄の変動パターンの判定を乱数値 M R 3 に基づいて行うこと等を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることや、飾り図柄の可変表示様式が所定表示様式となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板 1 2 の側で演出制御用 C P U 1 2 0 等により、先読み予告演出を実行するか否かを、決定することができる。10

【 0 3 8 4 】

図 1 1 - 1 は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 5 の S 1 0 1 （以下、フローチャートについて、「ステップ S 」は「 S 」という略称で説明する）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。20

【 0 3 8 5 】

図 1 1 - 1 に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部等に設けられた確変フラグ等の状態を確認すること等により、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ 9 2 F S 0 0 1 ）。C P U 1 0 3 は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定すればよい。

【 0 3 8 6 】

9 2 F S 0 0 1 の処理に続いて、大当たりの判定および小当たりの当否判定を行うことが可能である当否判定モジュールを実行する（ 9 2 F S 0 0 2 ）。当否判定モジュールは、大当たり等の当否判定を行うサブルーチンプログラムである。具体的には、現在格納されている設定値に対応する大当たり当選確率（大当たり確率）および小当たり当選確率（小当たり確率）等の設定値に関する情報である設定値情報に基づき当否判定テーブルを複数種類のテーブルのうちから選択する処理である。次に、当否判定モジュールの判定結果により、特図表示結果が「大当たり」と判定されたか否かを確認する（ 9 2 F S 0 0 3 ）。30

【 0 3 8 7 】

9 2 F S 0 0 3 にて「大当たり」でない場合には（ 9 2 F S 0 0 3 ; N o ）、当否判定モジュールの判定結果により、特図表示結果が「小当たり」と判定されたか否かを確認する（ 9 2 F S 0 0 4 ）。9 2 F S 0 0 4 にて「小当たり」でない場合には（ 9 2 F S 0 0 4 ; N o ）、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ 9 2 F S 0 0 5 ）。一例として、C P U 1 0 3 は、図柄指定コマンドにおける E X T データを「 0 0 H 」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。40

【 0 3 8 8 】

9 2 F S 0 0 4 にて「小当たり」である場合には（ 9 2 F S 0 0 4 ; Y e s ）、可変表示結果が「小当たり」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ 9 2 F S 0 0 6 ）。一例として、C P U 1 0 3 は、図柄指定コマンドにおける E X T データを「 0 3 H 」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。図柄指定コマンドは、始動入賞時において、大当たり判定および小当たり判定のような当否判定による判定結果に基づいて、大当たり、小当たり、ハズレのような当否判定の判定結果に加え、大当たり種別の判定結果を示すことが可能なコマンドである。50

【0389】

92FS003にて大当たりである場合には(92FS003; Yes)、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する(92FS007)。このとき、CPU103は、始動入賞時の保留データ記憶時において「第1特図」と「第2特図」とのどちらの始動入賞であるかを区別可能なデータである始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別決定用テーブルを構成するテーブルデータから変動特図に対応する大当たり種別決定用テーブルデータを選択する。大当たり種別決定用テーブルは、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づき大当たり種別を「非確変」、「確変」のような複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルであり、「第1特図」に対応するテーブルデータと「第2特図」に対応するテーブルデータとが設けられており、「始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(可変表示をする特図)」に対応して、いずれかのデータテーブルが選択されて、大当たり種別判定のために用いられる。10

【0390】

次に、92FS007の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる(92FS008)。一例として、92FS008にて大当たり種別が「確変」の大当たりに決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「01H」とし、大当たり種別が「非確変」の大当たりに決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「02H」とすればよい。20

【0391】

92FS005、92FS006、92FS008の処理のいずれかを実行した後には、保留データから乱数値MR3を示す数値データを読み出し、複数種類の変動パターンのうちから実行する変動パターンを選択決定するために設けられた変動パターン決定テーブルを用いて、読み出した乱数値MR3の数値データに応じた変動パターンを判定(決定)する(92FS009)。そして、92FS009による判定結果に応じた変動パターンを指定する入賞時変動パターン指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(92FS010)。

【0392】

図11-2は、特別図柄通常処理として、図5のS110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11-2に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(92FS020)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、92FS020の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値(第2保留記憶数を計数するカウンタの計数値)を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。30

【0393】

92FS020にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(92FS020; No)、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(92FS021)。このとき読み出された数値データは、例えばRAM102に設けられた変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。第2特図保留記憶部では、最大4つの保留データについて、古いデータから順番に保留番号「1」~「4」が付与されている。この場合の保留番号「1」の保留データは、最も古いデータであり、新たな可変表示に用いされることとなるデータである。40

【0394】

92FS021の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新すること等により、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」)に対50

応するエントリ)に記憶された乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする(92 F S 0 2 2)。また、92 F S 0 2 2 の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて合計保留記憶数カウンタ(第1特図および第2特図の保留記憶数の合計数を計数するカウンタ)が記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、可変表示をする特図が第1特図と第2特図とのいずれであるかを特定可能な変動特図指定バッファ値(変動特図指定バッファの格納値である)を「2」に更新する(92 F S 0 2 3)。

【0395】

92 F S 0 2 0 にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(92 F S 0 2 0; Yes)、第1特図保留記憶数(第1保留記憶数を計数するカウンタの計数値)が「0」であるか否かを判定する(92 F S 0 2 4)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、92 F S 0 2 4 の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。このように、92 F S 0 2 4 の処理は、92 F S 0 2 0 にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0396】

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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口に遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図とのいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

【0397】

92 F S 0 2 4 にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(92 F S 0 2 4; No)、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す(92 F S 0 2 5)。このとき読み出された数値データは、例えば RAM 1 2 2 の変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。第1特図保留記憶部では、最大4つの保留データについて、古いデータから順番に保留番号「1」~「4」が付与されている。この場合の保留番号「1」の保留データは、最も古いデータであり、新たな可変表示に用いられることとなるデータである。

【0398】

92 F S 0 2 5 の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新すること等により、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする(92 F S 0 2 6)。また、92 F S 0 2 6 の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて合計保留記憶数カウンタ(保留記憶数の合計数を計数するカウンタ)が記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(92 F S 0 2 7)。

【0399】

92 F S 0 2 3、92 F S 0 2 7 の処理のいずれかを実行した後には、現在の設定値情報に基づき当否判定テーブルを複数種類のテーブルのうちから選択して大当たりの当否判定を行うとともに、小当たりの当否判定を行うことが可能である 92 F S 0 0 2 と同様の当否判定モジュールを実行する(92 F S 0 2 8)。

【0400】

10

20

30

40

50

そして、当否判定モジュールの判定結果により、特図表示結果が「大当たり」と判定されたか否かを確認する(92FS029)。そして、92FS029にて「大当たり」である場合には(92FS029; Yes)、遊技制御フラグ設定部に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(92FS030)。このときに、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別決定テーブルを構成するテーブルデータから変動特図に対応する大当たり種別決定用テーブルデータを選択する(92FS031)。この大当たり種別決定用テーブルは、前述の92FS007で用いられるデータと同じテーブルである。

【0401】

10

次に、92FS031で選択した大当たり種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する(92FS032)。具体的に、大当たり種別決定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データが、「非確変」、「確変」の各大当たり種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種別のいずれとするかを決定する。

【0402】

92FS032の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、非確変状態と、非確変状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するか、および、大当たり遊技状態の開放パターンが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定すること等により(92FS033)、決定された大当たり種別を記憶させる。一例として、大当たり種別が「非確変」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とすればよい。

20

【0403】

92FS029にて「大当たり」ではない場合には(92FS029; No)、当否判定モジュールの判定結果により、特図表示結果が「小当たり」と判定されたかを確認する(92FS034)。そして、「小当たり」であるときには(92FS034; Yes)、遊技制御フラグ設定部に設けられた小当たりフラグをオン状態にセットする(92FS035)。

30

【0404】

92FS034にて「小当たり」ではない場合や(92FS034; No)、92FS033、92FS035の処理のいずれかを実行した後には、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する(92FS036)。一例として、92FS034にて特図表示結果が「小当たり」ではない場合には、特団表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、92FS034にて特団表示結果が「小当たり」である場合には、特団表示結果を「小当たり」とする旨の事前決定結果に対応して、小当たり図柄となる「2」の数字を示す特別団柄を、確定特別団柄に設定する。また、92FS029にて特団表示結果が「大当たり」である場合には、92FS032における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり団柄となる「3」、「7」の数字を示す特別団柄のいずれかを、確定特別団柄に設定する。すなわち、大当たり種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当たり団柄のうち通常大当たり団柄となる「3」の数字を示す特別団柄を、確定特別団柄に設定する。また、大当たり種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当たり団柄のうち確変大当たり団柄となる「7」の数字を示す特別団柄を、確定特別団柄に設定する。

40

【0405】

92FS036にて確定特別団柄を設定した後には、特団プロセスフラグの値を変動パ

50

ターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(92FS037)、特別図柄通常処理を終了する。92FS024にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(92FS024; Yes)、所定のデモ表示設定を行ってから(92FS038)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示すること等によるデモンストレーション表示(デモ画面表示)を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0406】

10

図11-3は、特図表示結果判定用乱数の判定値範囲を示す図である。図11-3(A)は、設定値1～設定値3における大当たり判定値および小当たり判定値の範囲を示す図である。図11-3(B)は、設定値3の低確率時と高確率時における判定値の範囲を示す図である。図11-3(C)～(E)は、その他の変形例を示す図である。

【0407】

前述した図8-11～図8-12に示すように、設定値1～設定値6に応じて異なる表示結果判定テーブルが用いられる。図8-11～図8-12の表示結果判定テーブルに示すように、設定値に応じて大当たり表示結果となる判定値の範囲が異なっている。図11-3(A)では、この判定値のうち、設定値1～設定値3について説明する。

【0408】

20

図11-3(A)に示すように、特図表示結果判定用の乱数値MR1は、0～65535の範囲で乱数値の範囲が設定されている。設定値1では、このような乱数値MR1のうち1020～1237の範囲が大当たり判定値として設定され、65208～65535の範囲が小当たり判定値として設定されている。また、設定値2では、乱数値MR1のうち1020～1253の範囲が大当たり判定値として設定され、65208～65535の範囲が小当たり判定値として設定されている。また、設定値3では、乱数値MR1のうち1020～1272の範囲が大当たり判定値として設定され、65208～65535の範囲が小当たり判定値として設定されている。大当たり判定値および小当たり判定値以外の判定値は、はずれに設定されている。

【0409】

30

図11-3(A)に示すように、大当たりの判定値は、設定値が高くなるにつれて範囲が増加するように設定されているが、大当たりの基準値となる1020の判定値は設定値によらずに共通である。このような大当たりの基準値となる判定値は、図11-3(A)に示す設定1～3に限らず全設定で共通である。また、小当たりの判定値の範囲が全設定で共通(一定)であるとともに、設定値によらず65208の判定値が小当たりの基準値となるように設定されている。

【0410】

このように、大当たり判定をするための判定値の基準値となる大当たり基準値が全設定で共通であるため、大当たり判定を実行する当否判定モジュールにおいて処理負担を低減させることができ、メイン側の制御負担を軽減することができる。具体的には、大当たり判定をするための判定値が飛び飛びの範囲で設定されている場合には、抽出した乱数値と判定値とを比較するための処理が複雑になってしまふが、図11-3(A)に示すような判定値の範囲が設定されている場合には、予め決められた基準値から判定値を連続して比較することができるため処理が複雑になってしまふことを防止できる。

【0411】

40

次に、図11-3(B)について説明する。図11-3(B)は、設定値3の低確率時と高確率時における判定値の範囲を説明するための図である。図8-11～図8-12に示すように、遊技状態により大当たり表示結果となる判定値の範囲が異なっている。具体的には、通常状態または時短状態のような低確率時には、確変状態のような高確率時と比べ判定値の範囲が狭くなっている。また、全設定において、低確率時の方が高確率時より

50

も設定値の範囲が狭くなるようになっている。

【0412】

図11-3(B)に示すように、同じ設定値3において、低確率には、乱数値MR1のうち1020～1272の範囲が大当たり判定値として設定され、高確率には、乱数値MR1のうち1020～1348の範囲が大当たり判定値として設定されている。このように、設定値が同じ場合に判定値の範囲は低確率と高確率とで異なっている。しかし、図11-3(B)に示すように、大当たり基準値となる判定値は、1020で遊技状態によらず同じである。よって、大当たり判定を実行する当否判定モジュールにおいて処理負担を低減させることができ、メイン側の制御負担を軽減することができる。

【0413】

図11-3(C)は、第1変形例における判定値の範囲を示す図である。図11-3(C)に示すように、第1特別図柄と第2特別図柄とにおいて、大当たり判定値の範囲は同じであるが、小当たり判定値の範囲を第2特別図柄の方が第1特別図柄よりも多くしてもよい。なお、小当たりの判定値の範囲が変わったとしても小当たり基準値となる判定値は、1000で特別図柄によらず同じである。

【0414】

図11-3(D)は、第2変形例における判定値の範囲を示す図である。図11-3(D)に示すように、大当たり判定値の範囲のすぐ後に小当たり判定値が設定されていてもよい。例えば、設定値2においては、乱数値MR1のうち1020～1253の範囲が大当たり判定値として設定され、そのすぐ後の1254～1581の範囲が小当たり判定値として設定されている。また、設定値3においては、乱数値MR1のうち1020～1272の範囲が大当たり判定値として設定され、そのすぐ後の1273～1600の範囲が小当たり判定値として設定されている。このような場合であっても、大当たり基準値となる判定値は、1020で設定値によらず同じである。

【0415】

図11-3(E)は、第3変形例における判定値の範囲を示す図である。図11-3(E)に示すように、大当たり判定値の範囲が設定値2の場合は、連続して設定されているが、設定値3の場合は、飛び飛びで設定されているようにしてもよい。例えば、設定値2においては、乱数値MR1のうち1020～1253の範囲が大当たり判定値として設定され、間を空け1300～1627の範囲が小当たり判定値として設定されている。また、設定値3においては、乱数値MR1のうち1020～1253の範囲が大当たり判定値として設定され、間を空け1300～1627の範囲が小当たり判定値として、さらに間を空け60000～60019が大当たり判定値として設定されている。このような場合であっても、大当たり基準値となる判定値は、1020で設定値によらず同じである。また、小当たり基準値となる判定値も、1300で設定値によらず同じである。なお、設定値2の大当たり判定値を基準として説明しているが、設定値1を大当たり基準値として設定し、設定値2以外の大当たり判定値の値が飛び飛びの範囲で設置されるようにしてもよい。

【0416】

特徴部092F、093Fでは、大当たりとするか否かの大当たり判定および小当たりとするか否かの小当たり判定に関する当否判定をするためのモジュール(サブルーチン)としての当否判定モジュールが実行されるときに、図11-3(A)に示すような設定値情報に基づいて大当たり判定値および小当たり判定値の範囲が異なり、かつ、図11-3(B)に示すように低確率時および高確率時のような遊技状態に基づいて大当たり判定値および小当たり判定値の範囲が異なるようにデータが設定された複数種類の当否判定テーブルが選択的に用いられる。

【0417】

当否判定テーブルは、設定値1～設定値6の各設定値に対応して、当否判定テーブルが設けられている。具体的に、各設定値に対応した当否判定テーブルでは、遊技状態に基づいて大当たり判定値および小当たり判定値の範囲が異なるようにデータが設定されている。例えば、図11-3(B)に示すような低確率時の判定値が設定された当否判定テーブルと

10

20

30

40

50

、高確率時の判定値が設定された当否判定テーブルとが、RAM102の当否判定テーブル記憶領域に記憶されている。

【0418】

特徴部092Fの場合、このような当否判定テーブルは、例えばパチンコ遊技機1の起動時のような設定値の格納時に予め選択されて設定されずに、実際の当否判定の実行時に、RAM102の当否判定テーブル記憶領域から現在の設定値に応じたテーブルが選択されて当否判定に用いられる。一方、特徴部093Fの場合、このような当否判定テーブルは、例えばパチンコ遊技機1の起動時のような設定値の格納時に、当否判定に用いるテーブルがRAM102の当否判定テーブル記憶領域から予め選択されて、RAM102の使用テーブル記憶領域に記憶設定され、そのように予め記憶設定されたテーブルが実際の当否判定の実行時に用いられる。10

【0419】

図11-4は、特徴部092Fによる図11-1の92FS002および図11-2の92FS028で実行される当否判定モジュールの処理の一例を示すフローチャートである。

【0420】

図11-1の92FS002および図11-2の92FS028で実行される当否判定モジュールは、図11-4に示すように、共通の処理（判定処理）が実行される。CPU103は、大当たりの当選確率および小当たりの当選確率等の設定値の情報としての設定値情報について、当否判定モジュールでの当否判定を実行する毎に、当否判定時の設定値情報を特定可能なデータを、次回の当否判定時において、「前回の当否判定時の設定値情報」として参照するために、「前回の当否判定時の設定値情報」のデータとして毎回更新する態様でRAM102の前回記憶領域に記憶する。20

【0421】

当否判定モジュールにおいては、まず、パチンコ遊技機1の起動時に設定され、RAM102に記憶された設定値情報を今回の設定値情報として読み出すとともに、前述のように前回記憶領域に記憶された前回の当否判定時の設定値情報を読み出し、これらが一致するか否かを確認することにより、今回の設定値情報が前回の当否判定時の設定値情報と同じであるか否かを判定する設定値情報一致判定をする（92FS050）。このように、1回の可変表示を実行するごとに、今回の設定値情報が前回の当否判定時の設定値情報と同じであるか否かの照合が行われる。このような設定値情報一致判定をするのは、例えば、パチンコ遊技機1が設置される遊技店においては、各種のノイズが発生し、このようなノイズにより、起動時に設定記憶された正常な設定値情報のデータが壊れて異常な設定値情報のデータに変化する場合があり、また、設定値情報を記憶している領域自体が物理的に壊れて正常なデータが記憶されなくなる場合がある等の理由による。30

【0422】

92FS050の設定値情報一致判定において設定値情報が同じでないときは、設定値情報が異常であるので、設定値に異常が生じたことを特定可能な情報としての設定値異常エラー情報を特定可能なコマンドを主基板11から演出制御基板12に送信する（92FS055）。そして、現在実行中の遊技制御の進行を停止させる（例えば遊技制御プログラムを停止させること等）ことにより遊技を停止する処理を行い（92FS056）、処理を終了する。これにより、遊技の継続が不可能となる。演出制御基板12では、設定値異常エラー情報を特定可能なコマンドを受信したときに、設定値が異常となった旨を報知するエラー情報を表示する処理等のエラー関連処理を実行する。40

【0423】

92FS056によって遊技を停止する処理が実行されて遊技が停止した後、パチンコ遊技機1で再度遊技を実行する場合には、一旦パチンコ遊技機1の電源を切断した後、電源を投入して再度起動するときに、前述の設定変更処理を実行しなければ、遊技停止状態が解消できないようにすればよい。

【0424】

一方、92FS050の設定値情報一致判定において設定値情報が同じであるときは、設定値情報が正常であるので、前述のように設定値情報および遊技状態に応じて複数種類設けられた当否判定テーブルのうちから、設定値情報により特定可能な現在の設定値に対応した当否判定テーブル（低確率時当否判定テーブルおよび高確率時当否判定テーブル）を選択して読出す（92FS051）。

【0425】

そして、読出した当否判定テーブルのデータに基づいて、現在の遊技状態（低確率状態または高確率状態）から、大当たり判定値および小当たり判定値のそれぞれについて、前述のような共通の基準値からの判定値の範囲（大当たり判定値の範囲、小当たり判定値の範囲）を特定する（92FS052）。例えば、現在の遊技状態が高確率状態のときは、高確率時当否判定テーブルを選択し、そのテーブルから、大当たり判定値の範囲および小当たり判定値の範囲を特定する。当否判定テーブルは、例えば、前述した図8-11、図8-12で示した設定値に応じた表示結果判定テーブルが用いられればよい。10

【0426】

次に、入賞時乱数値判定処理または特別図柄通常処理において読出された乱数値MR1の数値データと、92FS052で特定された共通の基準値からの判定値の範囲とを比較することにより、大当たり判定および小当たり判定に関する当否を判定する（92FS053）。具体的には、乱数値MR1の数値データが大当たり判定値の範囲内の数値データと一致する場合には大当たりとする判定をし、乱数値MR1の数値データが小当たり判定値の範囲内の数値データと一致する場合には小当たりとする判定をし、乱数値MR1の数値データが大当たり判定値の範囲内および小当たり判定値の範囲内以外の範囲の数値データと一致する場合にはハズレとする判定をする。そして、92FS053での当否判定の判定結果を、呼び出し元の入賞時乱数値判定処理または特別図柄通常処理に出力し（92FS054）、処理を終了する。20

【0427】

このような当否判定モジュールは、図11-1の入賞時乱数値判定処理と、図11-2の特別図柄通常処理とで共通の処理として実行され、共通に設けられた当否判定テーブルを、設定値情報および現在の遊技状態に応じて選択的に用いて、大当たり判定および小当たり判定を実行することができる。

【0428】

〔特徴部093Fの制御〕

特徴部093Fの制御が、特徴部092Fの制御と異なるのは、次の点である。

【0429】

図8-22の設定値変更処理における207SGSa071のステップ等で、格納される設定値に対応して、当否判定に用いるテーブルがRAM102の当否判定テーブル記憶領域から予め選択されて読出され、RAM102の使用テーブル記憶領域に記憶設定される。特徴部093Fの制御は、図11-1の入賞時乱数値判定処理および図11-2の特別図柄通常処理において、共通の処理として実行される当否判定モジュール（92FS002、92FS028）の処理内容の一部が特徴部092Fの制御と異なる。具体的には、当否判定モジュールでの当否判定に用いられる当否判定テーブルが、前述のように設定値の設定変更処理時において、使用テーブル記憶領域に記憶設定された当否判定テーブルが読出されて、当否判定に用いられる。40

【0430】

特徴部093Fの制御において、図11-1の入賞時乱数値判定処理および図11-2の特別図柄通常処理の流れは、特徴部093Fの制御と同様である。そして、特徴部093Fの制御においては、92FS002、92FS028で実行される当否判定モジュールの処理内容が図11-5のように特徴部092Fの制御と一部異なる。

【0431】

図11-5は、特徴部093Fによる当否判定モジュールの処理の一例を示すフローチャートである。図11-5の当否判定モジュールにおいては、図11-4の当否判定モジ50

ユールの 92FS050 ~ 92FS056 に対応する処理が、93FS001 ~ 93FS007 として示されている。図 11-5 の当否判定モジュールが図 11-4 の当否判定モジュールと異なるのは、93FS002 の処理である。

【0432】

93FS002 では、前述のようにして、図 8-22 の設定値変更処理時 (207SGSa071)において設定値に対応して選択されて使用テーブル記憶領域に記憶設定された当否判定テーブル（低確率時当否判定テーブルおよび高確率時当否判定テーブル）が、読み出される。当否判定テーブルは、例えば、前述した図 8-11, 図 8-12 で示した設定値に応じた表示結果判定テーブルが用いられればよい。そして、このように、読み出された当否判定テーブルのデータに基づいて、現在の遊技状態（低確率状態または高確率状態）から、大当たり判定値および小当たり判定値のそれぞれについて、前述のような共通の基準値からの判定値の範囲（大当たり判定値の範囲、小当たり判定値の範囲）を特定する処理が実行される（93FS003）。その他の処理は、図 11-4 の当否判定モジュールと同様である。10

【0433】

なお、特徴部 93F では、図 8-22 の設定値変更処理時 (207SGSa071)において、設定値に対応して当否判定テーブル自体のデータを記憶しておき、その後、当否判定モジュールにおいて当否判定テーブルを読み出して当否判定に用いる例を示した。しかし、これに限らず、図 8-22 の設定値変更処理時 (207SGSa071)において、設定値に対応して当否判定テーブル自体のデータは記憶せずに、設定値に対応する当否判定テーブルを特定するための当否判定テーブル特定情報（例えばテーブル番号指定情報）を記憶しておき、その後、当否判定モジュールにおいて、記憶しておいた当否判定テーブル特定情報に基づいて、当否判定テーブル自体のデータを選択して読み出し、当否判定に用いるようにしてもよい。20

【0434】

〔特徴部 092F, 093F の主な構成および効果〕

次に、前述した特徴部 092F, 093F の主な構成および効果を説明する。

【0435】

[1] 特徴部 092F では、設定値 1 ~ 6 のいずれであるかを特定するための設定値情報を記憶するパチンコ遊技機で、図 11-1 の 92FS002、図 11-1 の 92FS028、図 11-4 の 92FS050 ~ 92FS053 等に示すように、入賞時乱数値判定処理および特別図柄通常処理において、設定値情報を確認して、現在の設定値に対応した当否判定テーブルを読み出し、その当否判定テーブルのデータに基づいて、現在の遊技状態から判定値の範囲を特定し、特定された判定値と、始動入賞時に保留記憶された乱数値 MR1 とを比較することにより、大当たりに関する当否を判定する。これにより、複数段階の設定値が設定されたパチンコ遊技機 1 における大当たりの判定の際に、大当たり遊技状態の判定を好適に行うことができる。例えば、当否判定をするときに、毎回設定値情報を確認して判定値を設定することで、毎回設定値情報を確認せずに判定値を設定するものと比較して、当否判定をするときの安全性を担保することができる。また、入賞時乱数値判定処理のように特図ゲームの可変表示の開始条件が成立する前に大当たり遊技状態に制御されるか否かを判定するときと、特別図柄通常処理のように特図ゲームの可変表示の開始条件が成立したときに大当たり遊技状態に制御されるか否かを判定するときとで、共通の判定処理が実行される。これにより、大当たりの判定の際の処理負担を低減させることができる。3040

【0436】

[2] 特徴部 093F では、設定値 1 ~ 6 のいずれかの設定値に設定されたことに基づいて、設定値に対応した当否判定テーブルのような判定値情報を記憶するパチンコ遊技機で、設定値の格納時に、設定値に対応した当否判定テーブルを予め記憶設定しておき、図 11-1 の 92FS002、図 11-1 の 92FS028、図 11-5 の 93FS001 ~ 93FS004 等に示すように、入賞時乱数値判定処理および特別図柄通常処理において、予め設定値に対応して記憶された当否判定テーブルでの判定値の情報を参照し、そ50

の当否判定テーブルのデータに基づいて、現在の遊技状態から判定値の範囲を特定し、特定された判定値と、始動入賞時に保留記憶された乱数値MR1とを比較することにより、大当たりに関する当否を判定する。これにより、複数段階の設定値が設定されたパチンコ遊技機1における大当たりの判定の際に、大当たり遊技状態の判定を好適に行うことができる。例えば、当否判定をするときに、予め設定値に対応した当否判定テーブルを用いて判定値の情報を参照して当否判定をすればよいので、設定値の情報を特定し、対応する判定値を設定して当否判定をする場合と比較して、当否判定に関する処理負担を軽減することができる。また、入賞時乱数値判定処理のように特図ゲームの可変表示の開始条件が成立する前に大当たり遊技状態に制御されるか否かを判定するとときと、特別図柄通常処理のように特図ゲームの可変表示の開始条件が成立したときに大当たり遊技状態に制御されるか否かを判定するときとで、共通の判定処理が実行される。これにより、大当たりの判定の際の処理負担を低減させることができる。10

【0437】

[3] 図11-3(A)等に示すように、当否判定モジュールが判定する判定値の範囲は、例えば大当たりの基準値のように、所定の基準値(例えば1020)から判定値の範囲が設定され、所定の基準値(例えば1020)は、設定値が設定値1~6のいずれかによらずに共通である。これにより、大当たりの判定の際の処理負担を低減させることができる。

【0438】

[4] 図11-4の92FS050、図11-5の92FS001に示すように、当否判定モジュールにおいては、設定値情報が前回の設定値情報と同じであるか否かを、例えば1回の可変表示毎等の所定期間毎に照合する照合手段を備える。これにより、設定値情報の正確性を担保することができる。なお、照合手段が所定期間毎にする照合について、「所定期間」は1回の当否判定モジュール実行毎(始動入賞がされる所定期間毎、可変表示がされる所定期間毎)の期間に限らず、例えば、30分毎等の実時間ごとの期間であってもよい。また、「所定期間」は1回の可変表示毎の期間に限らず、30回の可変表示毎等の複数回の可変表示毎の期間であってもよい。20

【0439】

[5] 図11-4の92FS050、図11-5の92FS001に示すように、前記[3]の照合手段は、始動入賞判定処理(S101)が抽出した数値データMR1の数値データが大当たり遊技状態に制御される数値データであるか否かを図11-4および図11-5の当否判定モジュールで当否判定を実行する毎に設定値情報の照合を実行する。これにより、設定値情報の正確性を担保することができる。30

【0440】

[6] 当否判定モジュールにおける設定値情報の照合において、前回と今回とで設定値情報が一致しない場合には、図11-4の92FS055、図11-5の92FS006に示すように、設定値異常エラー情報を特定可能なコマンドを主基板11から演出制御基板12に送信し、演出制御基板12側で、設定値が異常となった旨を報知するエラー情報を表示する処理等のエラー関連処理を実行する。これにより、設定値情報が不正確であることをエラー報知により報知することで、設定値情報の正確性を担保することができる40。

【0441】

[7] 当否判定モジュールにおける設定値情報の照合において、前回と今回とで設定値情報が一致しない場合には、図11-4の92FS055、図11-5の92FS006に示すように設定値異常エラー情報を特定可能なコマンドを主基板11から演出制御基板12に送信し、演出制御基板12側で、設定値が異常となった旨を報知するエラー情報を表示する処理等のエラー関連処理を実行する。さらに、主基板11側では、図11-4の92FS056、図11-5の92FS007に示すように、遊技の継続が不可能な遊技停止状態とする。これにより、異常な設定値情報に基づいて大当たりの判定が行われないため、遊技の公平性を担保することができる。50

【0442】

[8] 図11-3(A)に示すように、小当たり遊技状態に制御される数値データの判定値の範囲は設定値によらず一定であり、当否判定モジュール(図11-4の93FS053、図11-5の93FS004)は、一定の判定値の範囲に小当たり遊技状態に制御される数値データがあるか否かを判定する。これにより、小当たりの判定の際の処理を設定値によらず共通化できるため、処理負担を軽減することができる。

【0443】

[9] 特徴部093Fでは、設定値を変更可能な設定値変更処理における207SGSa072のステップにおいて、当否判定テーブルとともに、設定値情報を記憶する。これにより、複数段階の設定値が設定されたパチンコ遊技機1における大当たり判定の際に、大当たり判定を好適に行うことができる。
10

【0444】

[特徴部092F, 093Fの主な変形例]

[1] 特徴部093Fにおいては、図8-22の設定値変更処理における207SGSa071のステップ等で、格納される設定値の情報に対応して、当否判定テーブルがRAM102の当否判定テーブル記憶領域から予め選択されて読み出され、RAM102の使用テーブル記憶領域に記憶設定される例を示した。しかし、これに限らず、設定値の情報を格納せず、設定値に対応した当否判定テーブルの情報を格納するようにしてもよい。

【0445】

[2] 図11-3に示すように、当否判定モジュールが判定する判定値の範囲は、例えば所定の基準値(例えば1020等)を始まりのデータとして共通のデータとし、正方向(数値が増える方向)に判定値のデータ範囲が設定される例を示した。しかし、これに限らず、当否判定モジュールが判定する判定値の範囲は、例えば所定の基準値(例えば1300等)を終りのデータとして共通のデータとし、逆方向(数値が減る方向)に判定値のデータ範囲が設定されるようにしてもよい。
20

【0446】

[3] 図11-4および図11-5の当否判定モジュールについて、図11-4の92FS050、図11-5の92FS001に示す設定値情報一致判定は、実行しなくてよい。

【0447】

[4] 図11-4および図11-5の当否判定モジュールに関し、設定変更処理を実行するときに、設定値情報、および、設定値に対応する当否判定テーブルを予め記憶して当否判定モジュールを実行する場合には、記憶されている設定値情報に基づいて、当否判定テーブルが設定値に対応しているものであるか否かの整合性を確認し、整合性が確認できた当否判定テーブルを用いて、当否判定をするようにしてもよい。このようにすれば、当否判定をする場合における判定の安全性(正当性)が高くなるようにすることができる。
30

【0448】

[5] 図11-5に示す当否判定モジュールの処理について、93FS002において読み出した当否判定テーブルに付与されているテーブル番号のデータを記憶領域に別途記憶し、テーブル番号のデータを比較することによりテーブル番号が同じであるか否かを判定することに基づいて設定値情報が異常であるか否かを判定してもよい。その場合には、93FS001において設定値情報を比較しない。
40

【0449】

[6] 特徴部093Fでは、いずれかの設定値(例えば、設定値1~6のいずれか)に設定されたことに基づいて、少なくとも設定値に対応した前記有利状態に制御されることを判定する判定値情報(例えば、当否判定テーブル)を記憶する記憶手段(例えば、RAM102)が設けられている。その記憶手段には、例えば図8-22の設定値変更処理で当否判定テーブルとは別に格納される設定値情報等のその他の情報も、当否判定テーブルの判定値情報に加えて記憶しておくようにしてもよい。
50

【 0 4 5 0 】

[7] 当否判定モジュールにおいて当否判定をするときにおいて、設定値情報と当否判定テーブルとの整合性を確認するために、設定値情報および当否判定テーブルの情報との両方を用いて、当否判定をする処理を実行するようにしてもよい。このような処理を実行すれば、処理負担が若干増加するが、当否判定に用いる情報の整合性を担保することができる。

【 0 4 5 1 】

(特徴部の関連づけに係る説明)

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

10

【 0 4 5 2 】

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。

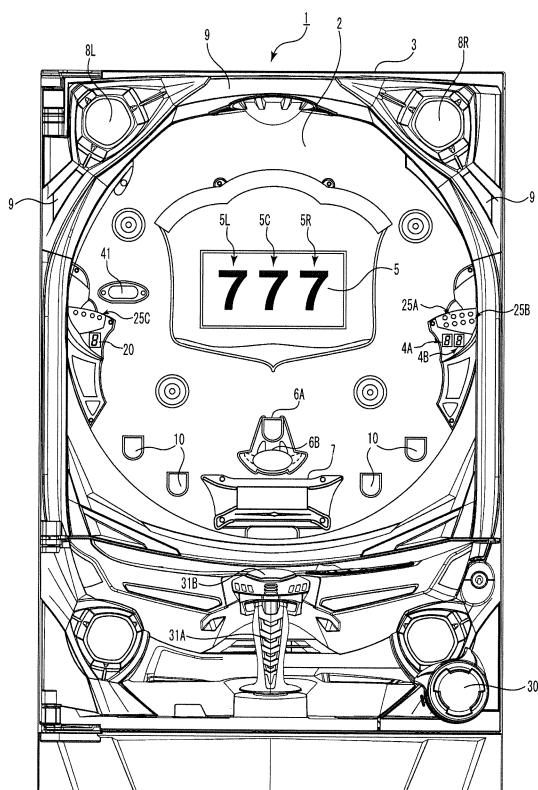
【符号の説明】

[0 4 5 3]

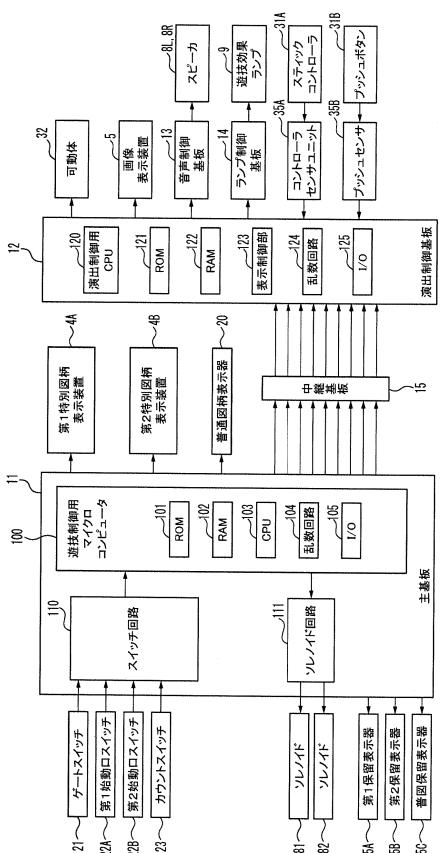
1 パチンコ遊技機、11 主基板、12 演出制御基板、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、103 C P U、120 演出制御用C P U。

20

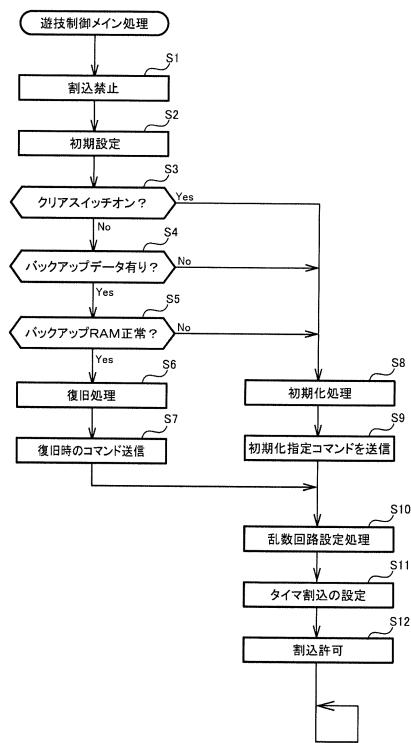
(1)



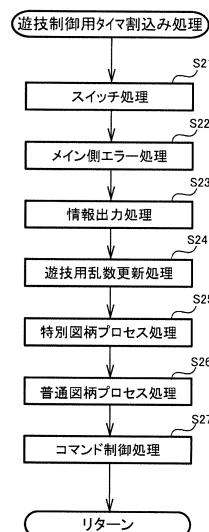
〔 2 〕



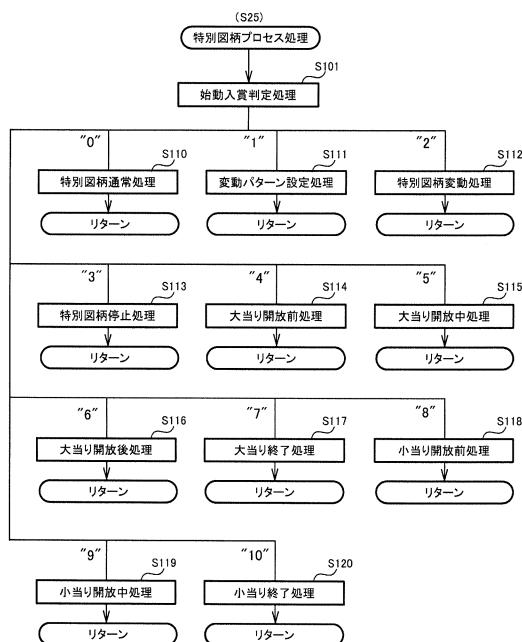
【図3】



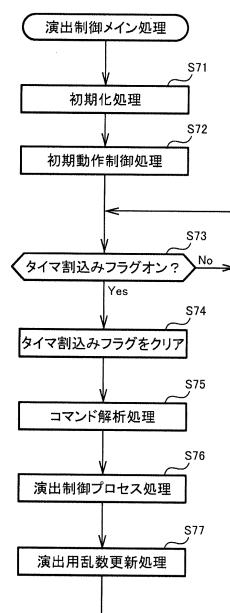
【図4】



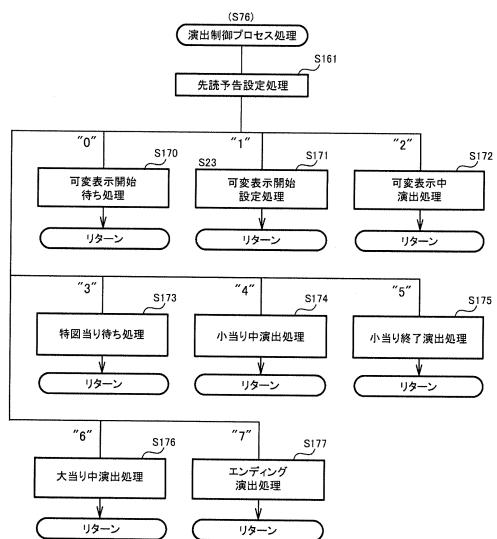
【 図 5 】



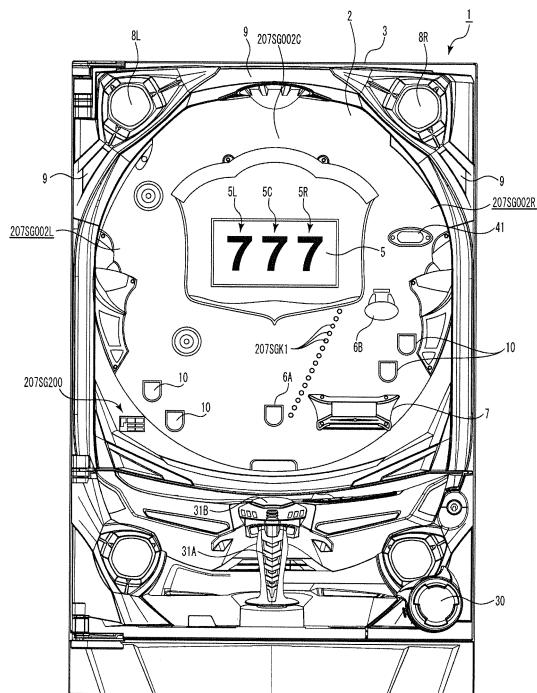
【図6】



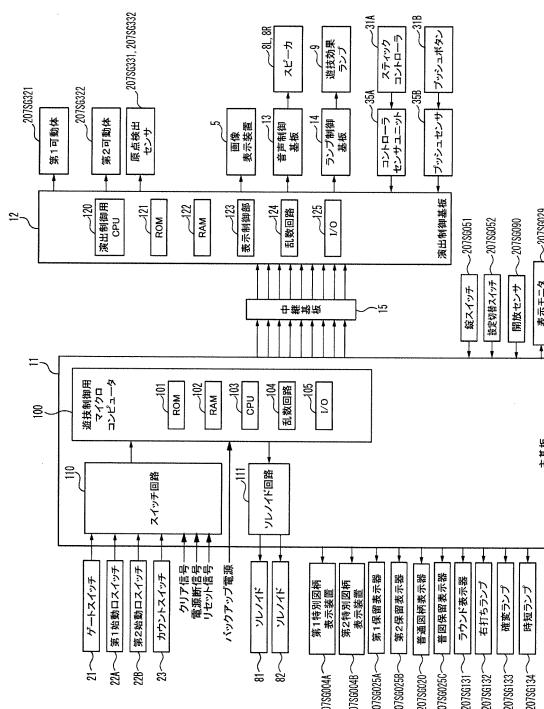
【図7】



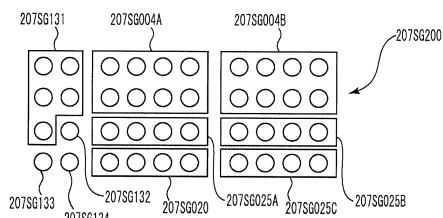
【 図 8 - 1 】



【 図 8 - 2 】



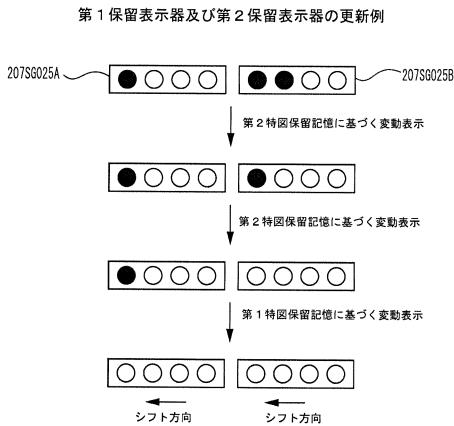
【図8-3】



【 8 - 4 】

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

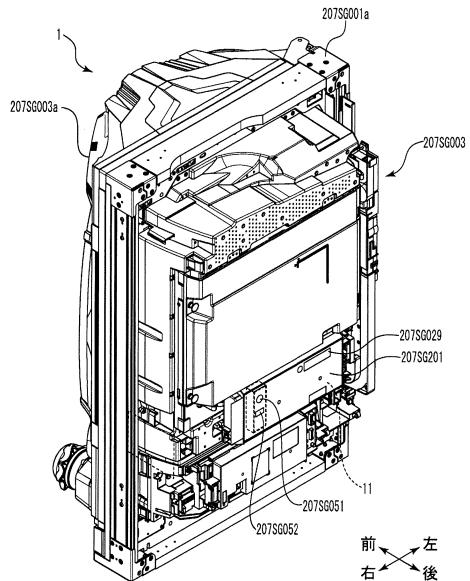
【図8-5】



【図8-6】

大当たり種別	ラウンド表示器
大当たり A	
大当たり B	
大当たり C	

【図8-7】



【図8-8】

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

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

【図8-9】

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

【図8-11】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当り
	65208～65535(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	65208～65535(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当り
	65208～65535(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	65208～65535(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	65208～65535(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1346(確率:1/160)	大当り
	65208～65535(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図8-12】

(A)表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	65208～65535(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	65208～65535(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B)表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	65208～65535(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	65208～65535(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C)表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	65208～65535(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	65208～65535(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図8-13】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

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

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

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

【図8-15】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

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

(B)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～200	1～180	1～160	1～140	1～120	1～100
スバル-PB1-2	201～550	181～510	161～470	141～430	121～390	101～350
スバル-PB1-3	551～997	531～997	471～997	431～997	391～997	351～997

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りPC1-1	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

【図8-14】

大当り種別

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

【図 8 - 16】

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

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

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

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

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

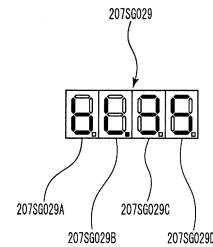
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リードPA1-3	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(D)ハズレ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

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

【図 8 - 17】

(A)



(B) 7セグ+ドット

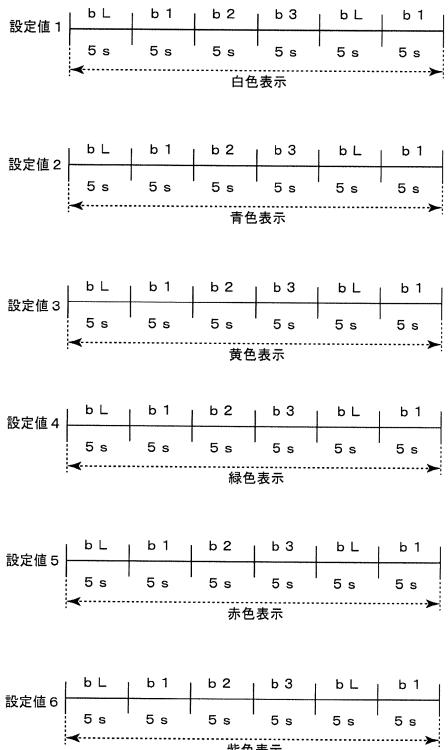
表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL	b	L.
ベース 1 (%)	B1.	b	1.
ベース 2 (%)	B2.	b	2.
ベース 3 (%)	B3.	b	3.

(C) ベース

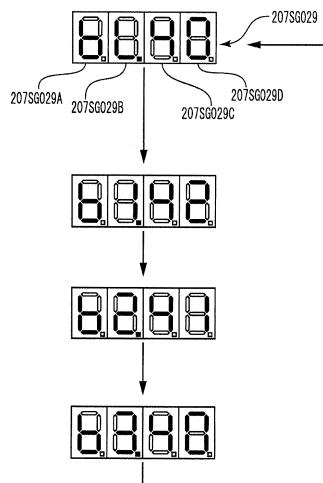
表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース（計測中のリアルタイム値）
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース（1回前の6000個の累計値）
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース（2回前の6000個の累計値）
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース（3回前の6000個の累計値）

【図 8 - 18】

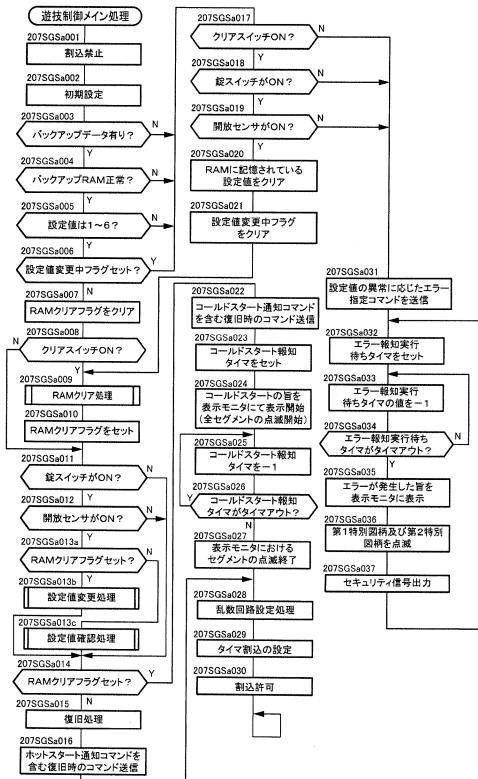
ベース値の表示変化の様子



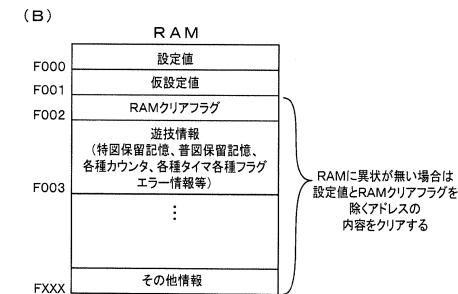
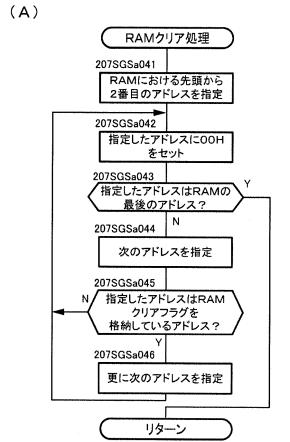
【図 8 - 19】



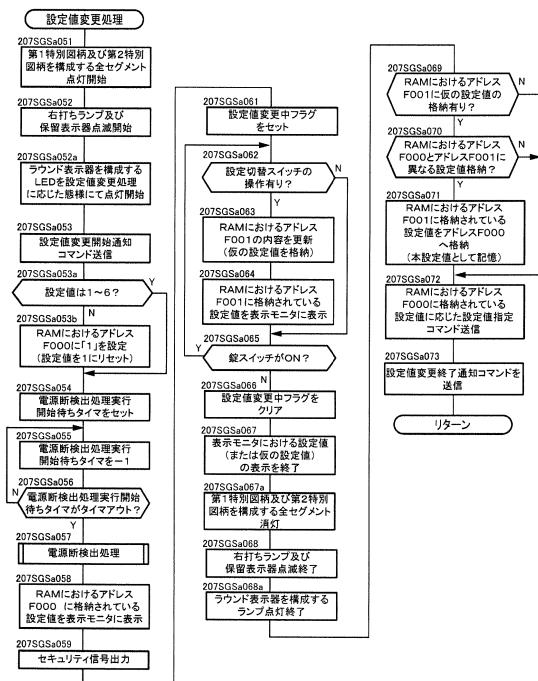
【図8-20】



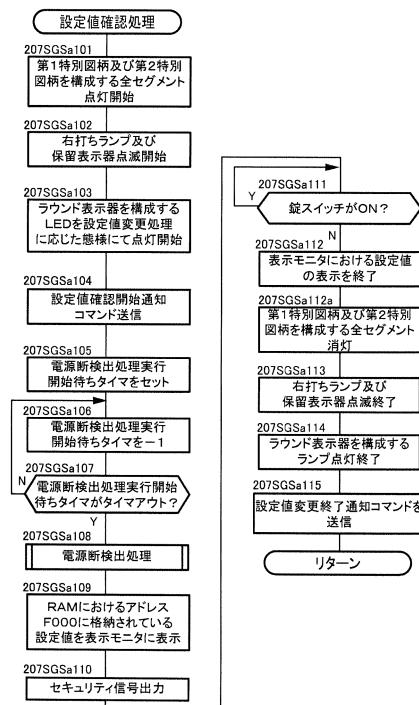
【図8-21】



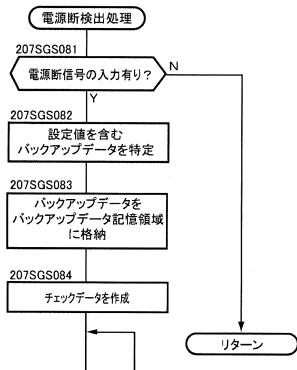
【図8-22】



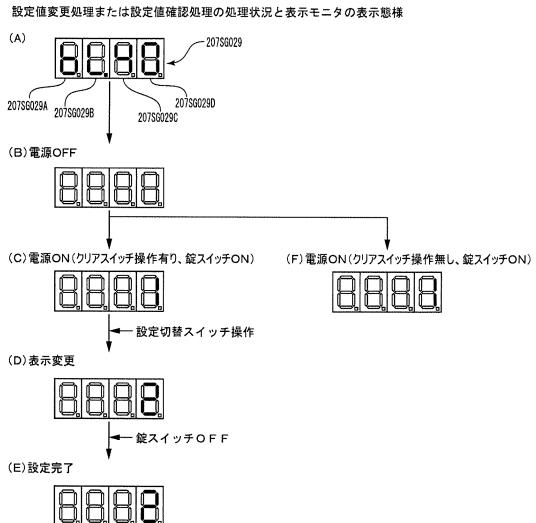
【図8-23】



【図8-24】

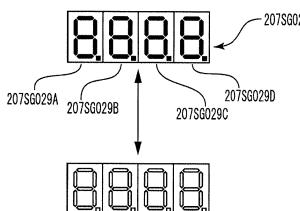


【図8-25】

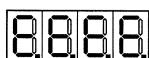


【図8-26】

(A) コールドスタート時の表示モニタの表示態様（5秒間点滅）

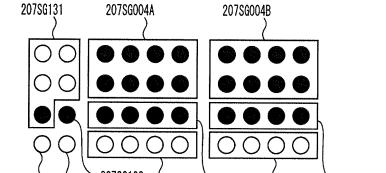


(B) 設定値異常エラー。○ r 設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様

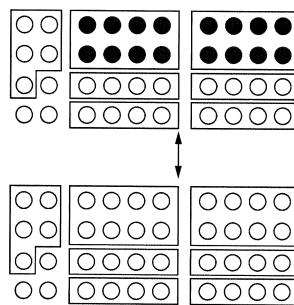


【図8-27】

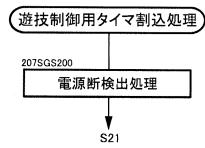
(A) 設定値変更処理実行中○ r 設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様



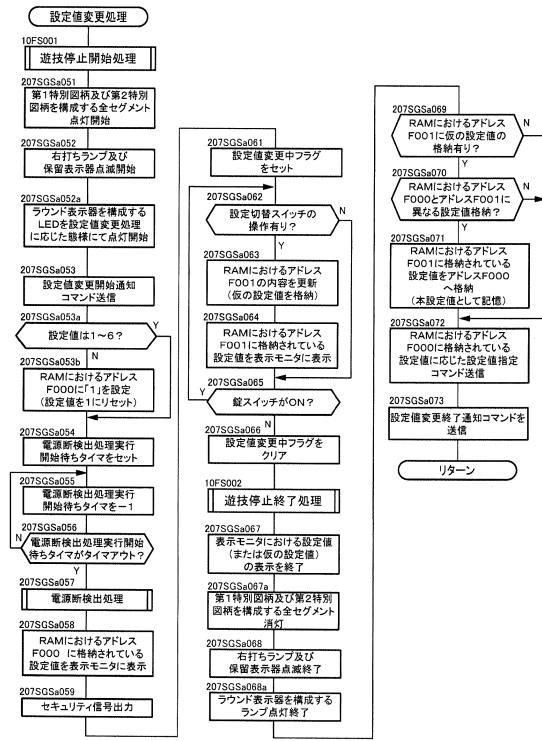
(B) 設定値異常エラー。○ r 設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様（点滅）



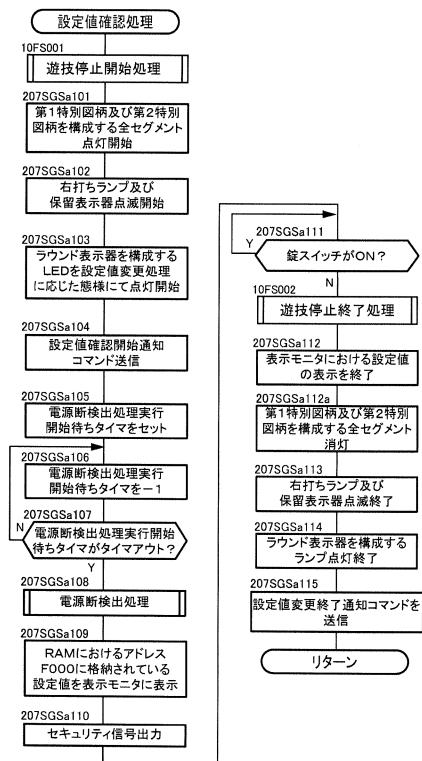
【図 8 - 28】



【 図 9 - 1 】



【図9-2】



【図9-3】



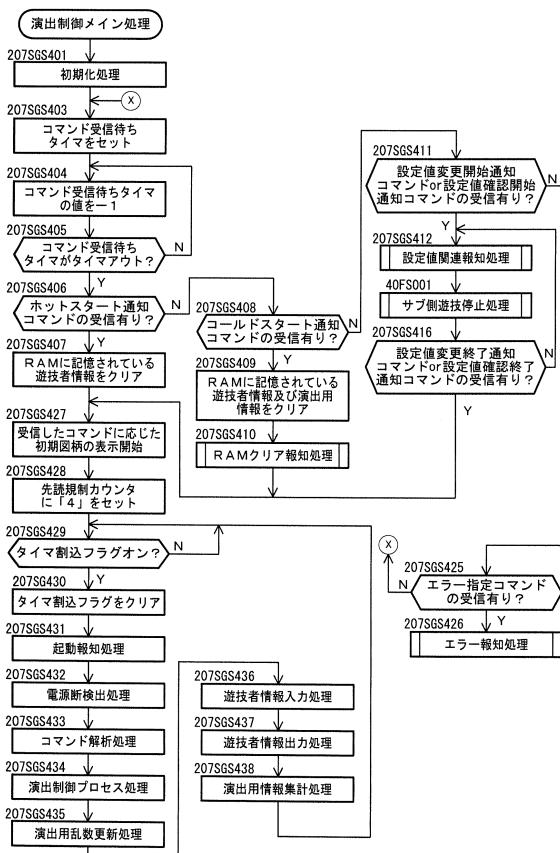
【図9-4】



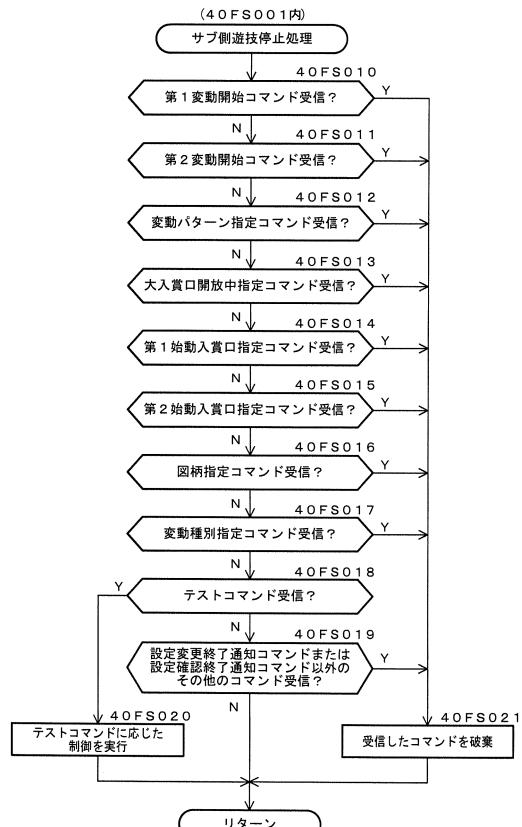
【図10-1】

MODE	EXT	名称	内容
80	O1	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	O2	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	xx	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	xx	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	OO	固種確定	演出固柄の変動表示の停止指定
95	xx	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	xx	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	xx	当り開始指定	大当たり・小当たりの開始指定
A1	xx	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	xx	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	xx	当り終了指定	大当たり・小当たりの終了指定
B1	OO	第1始動入賞口指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	OO	第2始動入賞口指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	xx	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	xx	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	xx	設定値指定	設定値を指定
E1	O1	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	O2	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	O3	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	O4	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	O5	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	O6	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知
F1	xx	固柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
F2	xx	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

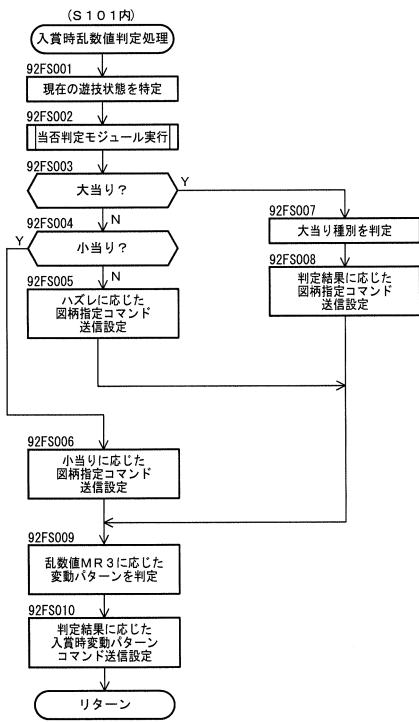
【図10-2】



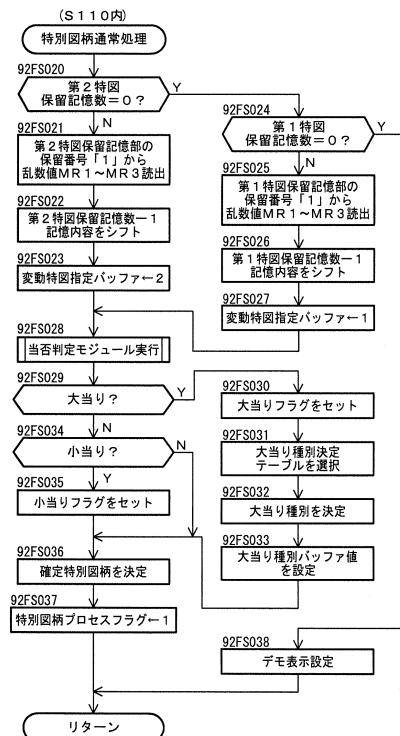
【図10-3】



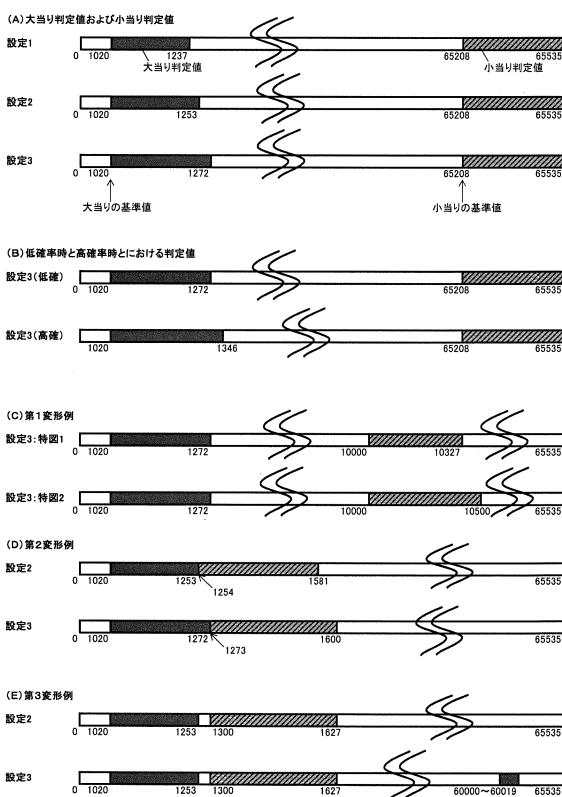
【図11-1】



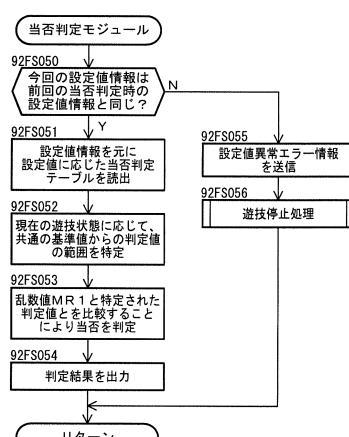
【図11-2】



【図11-3】



【図11-4】



【図 1 1 - 5】

