

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-81594

(P2020-81594A)

(43) 公開日 令和2年6月4日(2020.6.4)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 50 頁)

(21) 出願番号 特願2018-223079 (P2018-223079)
 (22) 出願日 平成30年11月29日 (2018.11.29)

(71) 出願人 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
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA06 CA16 CA26 CA29
 CA49 CA51 CA77

(54) 【発明の名称】 遊技機

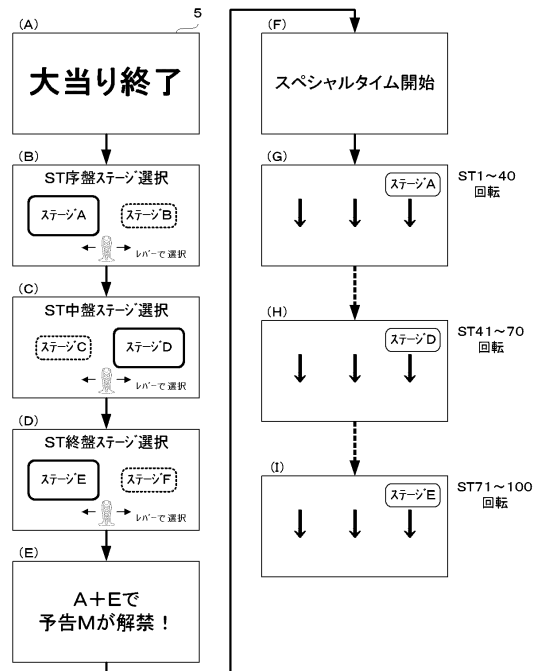
(57) 【要約】

【課題】興味を向上させた遊技機を提供する。

【解決手段】特徴部34AKでは、ST序盤ステージとしてステージAが選択され、ST終盤ステージとしてステージEが選択された場合、特別予告演出である予告Mが解禁されるようになっている。そのため、(E)に示すように、STにおける全てのステージ選択が終了した後に、画像表示装置5に「A+Eで予告Mが解禁！」と表示され、予告Mが解禁されたことが報知される。このように、選択されたステージにより特別予告演出が解禁されたことを報知するので、特別予告演出が実行され得ることを遊技者に認識させることができる。

【選択図】図8-1

34AKの演出動作例



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

複数種類の演出要素群から演出要素を選択し、選択された演出要素に応じた態様で特定演出を実行可能な演出実行手段と、

前記複数種類の演出要素群は、第 1 演出要素群と、第 2 演出要素群と、第 3 演出要素群と、を少なくとも含み、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出要素群の演出要素と、前記第 2 演出要素群の演出要素と、前記第 3 演出要素群の演出要素と、の組合せが第 1 の組合せであったときに、当該第 1 の組合せとは異なる第 2 の組合せであったときには実行されない特別演出を、前記特定演出の実行中に実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

プッシュボタンが操作されると複数の発展先示唆画像が表示され、その後ルーレット表示で発展先示唆画像が選択されると、選択された発展先示唆画像に対応するリーチ演出が実行される遊技機が提案されている（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016 - 16222 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

特許文献 1 に記載の遊技機では、選択した要素それぞれに関連がなく、選択する作業の興趣を向上させることができなかった。

【0005】

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

【課題を解決するための手段】**【0006】**

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、

複数種類の演出要素群から演出要素（例えば S T 中のステージ）を選択し、選択された演出要素に応じた態様で特定演出（例えばステージに応じた演出）を実行可能な演出実行手段と、

前記複数種類の演出要素群は、第 1 演出要素群（例えば S T 序盤のステージ）と、第 2 演出要素群（例えば S T 中盤のステージ）と、第 3 演出要素群（例えば S T 終盤のステージ）と、を少なくとも含み、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出要素群の演出要素と、前記第 2 演出要素群の演出要素と、前記第 3 演出要素群の演出要素と、の組合せが第 1 の組合せ（例えばステージ A 及びステージ E やステージ D 及びステージ F）であったときに、当該第 1 の組合せとは異なる第 2 の組合せであったときには実行されない特別演出（例えば特別予告演出である予告 M、予告 N）を、前記特定演出の実行中に実行可能である。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0007】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、選択された演出要素の組合せが前記第1の組合せとなったときに、前記特別演出を少なくとも他の一の演出よりも高い割合出実行する(例えば図8-4に示すように解禁後の特別予告演出の実行割合が高い)ようにしてもよい。

このような構成によれば、第1の組合せが選択されたにもかかわらず特別演出が実行されない、または、実行されづらいことを防止できる。

【0008】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記演出実行手段は、特定の状態において前記特定演出を実行可能であって、当該特定の状態に移行するときに演出要素を選択し、選択された演出要素を所定の順序で使用して前記特定演出を実行可能である(例えば図8-1(G)~(I))ようにしてもよい。

このような構成によれば、選択された演出要素を使用した演出を好適に実行できる。

【0009】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、一度選択された演出要素の組合せが再度選択された場合、再度選択される前には実行されない演出(例えば変形例の予告M'や予告N')を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が単調になり興味が低下してしまうことを防止できる。

【0010】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行可能となったことを報知可能である(例えば図8-1(E))ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者に特別演出が実行され得ることを認識させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部34AKに係る演出動作例を示す図である。

【図8-2】特徴部34AKに係る演出要素選択処理の一例を示すフローチャートである。

。

【図8-3】特徴部34AKに係る予告演出の一覧を示す図である。

【図8-4】特徴部34AKに係る予告演出の実行割合を示す図である。

【図9-1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図9-2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図9-3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図9-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図9-5】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9-6】ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図9-7】非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図9-8】特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

。

【図9-9】特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

。

【図9-10】特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。

【図 9 - 1 1】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図 9 - 1 2】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

(基本説明)

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

【0013】

(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。

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

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。

【0018】

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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム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。

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 0 3 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、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 3 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、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 3 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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

10

20

30

40

50

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 0 】

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 4 1 】

(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。

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 (例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間) の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数 (例えば 9 個) に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド (ラウンド遊技) という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数 (1 5 回や 2 回) に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 4 9 】

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

【0050】

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

10

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

20

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。

【0054】

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

30

【0055】

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

【0056】

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

40

【0057】

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

【0058】

50

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

【0059】

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

【0060】

（演出の進行など）

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

【0061】

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伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

10

20

30

40

50

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

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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

【0071】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0072】

（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。

【0073】

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

【0074】

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 101 と、RAM (Random Access Memory) 102 と、CPU (Central Processing Unit) 103 と、乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 とを備える。

10

【0075】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 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 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 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 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0076】

20

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 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。

【0077】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0078】

30

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ 23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0079】

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

【0080】

40

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0081】

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

50

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

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【 0 0 9 4 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

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

10

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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

20

【 0 0 9 7 】

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

30

【 0 0 9 8 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には (ステップ S 3 ; N o)、R A M 1 0 2 (バックアップ R A M) にバックアップデータが保存されているか否かを判定する (ステップ S 4)。不測の停電等 (電断) によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号 (チェックサム、パリティビット等) の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ (各種フラグ、各種タイマの状態等を含む) の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合 (ステップ S 4 ; N o)、初期化处理 (ステップ S 8) を実行する。

40

【 0 0 9 9 】

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

50

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 0 】

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、初期化处理（ステップ S 8 ）を実行する。

【 0 1 0 1 】

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つた場合には、後述の遊技制御用タイマ割り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 0 2 】

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つた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 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。

【 0 1 0 3 】

復旧処理または初期化处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り込み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 ）、割り込みを許可する（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 から割り込み要求信号が 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り込み処理を実行することができる。

【 0 1 0 4 】

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 からの割り込み要求信号を受信して割り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り込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割り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り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3 ）。

【 0 1 0 5 】

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

10

20

30

40

50

される（詳しくは後述）。

【0106】

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。

【0107】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0108】

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）。

【0109】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0110】

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。

【0111】

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

10

20

30

40

50

）。

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測

10

20

30

40

50

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

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

10

20

30

40

50

に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設

10

20

30

40

50

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。

【0131】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ~ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0132】

ステップ S 170 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。

【0133】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 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。

【0134】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 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。

【0135】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信

待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 3 6 】

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

10

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

20

【 0 1 3 9 】

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

30

【 0 1 4 0 】

（基本説明の変形例）

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

【 0 1 4 1 】

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

40

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合

50

せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ARRT、CZ（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0144】

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

10

【0145】

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。

20

【0146】

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。

【0147】

（特徴部34AKに関する説明）

続いて、特徴部34AKについて説明する。特徴部34AKのパチンコ遊技機1では、大当り遊技状態（有利状態）終了後に制御される特別状態（時短状態、確変状態）において、遊技者により選択された演出要素に応じた態様で特定演出を実行可能となっている。具体的には、特徴部34AKでは大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが100回実行されるまで確変状態（回数切り確変）に制御されるようになっている。この実施例では、回数切りの確変状態をST（スペシャルタイム）ともいう。そして、大当りの終了時に、STにおける演出要素を複数種類の演出要素群から選択可能となっており、STでは、その選択内容に応じた演出が実行されるようになっている。

30

【0148】

より具体的には、ST序盤、ST中盤、及び、ST終盤の演出用のステージを複数種類から選択するようになっている。特図ゲームが1回行われることを1回転ともいい、この実施例では、ST開始後1回転～40回転までをST序盤、ST開始後41回転～70回転までをST中盤、ST開始後71回転～100回転までをST終盤としている。STにおける各回転数の遊技においては、選択されたステージに応じた演出が実行される。例えば、選択されたステージに対応した背景画像となったり、選択されたステージに対応したリーチ演出が実行されればよい。

40

【0149】

特徴部34AKでは、選択されたステージの組合せが所定の組合せとなった場合には、新たな予告演出（特別予告演出）が解禁され、予告演出として特別予告演出が実行可能な状態となる。このようにすることで、選択された演出要素に応じて新たな演出が解禁されるので、遊技の興趣が向上する。

【0150】

図8-1は、特徴部34AKに係る演出動作例を示す図である。図8-1（A）では、画像表示装置5に「大当り終了」と表示されており、大当り遊技状態が終了したことを示

50

している。

【0151】

その後、図8-1(B)に示すように、ST序盤のステージを選択する画面が表示される。図8-1(B)では、ステージAまたはステージBをスティックコントローラ31A(レバー)の操作により選択可能であることが示されており、現在ステージAが太枠でくくられて選択された状態となっている。ここで、所定時間(例えば3秒)経過すると、その時点で選択されているステージがST序盤のステージに決定される。ここでは、ST序盤ステージとしてステージAが選択されたものとする。

【0152】

なお、ステージの選択可能残り時間や残り時間を示すメータ等を表示するようにしてもよい。また、トリガボタンやプッシュボタン31Bの操作によりステージが決定されるようにしてもよい。

【0153】

続いて、図8-1(C)に示すように、ST中盤のステージ(ステージCまたはD)を選択する画面や、図8-1(D)に示すように、ST終盤のステージ(ステージEまたはF)を選択する画面が表示され、ここでも所定時間経過時に選択されているステージに決定される。ここでは、ST中盤ステージとしてステージDが選択され、ST終盤ステージとしてステージEが選択されたものとする。

【0154】

特徴部34AKでは、ST序盤ステージとしてステージAが選択され、ST終盤ステージとしてステージEが選択された場合、特別予告演出である予告Mが解禁されるようになっている。そのため、図8-1(E)に示すように、STにおける全てのステージ選択が終了した後に、画像表示装置5に「A+Eで予告Mが解禁!」と表示され、予告Mが解禁されたことが報知される。このように、選択されたステージにより特別予告演出が解禁されたことを報知するので、特別予告演出が実行され得ることを遊技者に認識させることができる。

【0155】

なお、特別予告演出が解禁されたことを直接報知するのではなく、演出画像を表示することで特別予告演出が解禁されたこと示唆するようにしてもよい。また、特別予告演出が解禁されたこと報知せずに、密かに特別予告演出が解禁されるようにしてもよい。このようにすることで、特別予告演出が実行されたときに、意外性のある演出を実行できる。

【0156】

その後、図8-1(F)に示すように、ST(確変状態)が開始されることが報知される。STにおける1~40回転目では、図8-1(G)に示すように、大当たり終了時に選択された序盤ステージに対応するステージAの演出が実行される。STにおける41~70回転目では、図8-1(H)に示すように、大当たり終了時に選択された中盤ステージに対応するステージDの演出が実行される。STにおける71~100回転目では、図8-1(I)に示すように、大当たり終了時に選択された終盤ステージに対応するステージEの演出が実行される。

【0157】

このように、本実施例では、ST序盤ステージ、ST中盤ステージ、ST終盤ステージを順番に選択し、STでは、選択されたステージに応じた演出がその順番に実行されることになる。このようにすることで、遊技者が選択したステージに応じた演出を見逃すことを防止できる。なお、演出要素の選択順と使用順(登場順)が対応していなくてもよい。

【0158】

図8-2は、特徴部34AKに係る演出要素選択処理の一例を示すフローチャートである。演出要素選択処理は、大当たり遊技状態(エンディング)終了後に図8-1に示したようにステージを選択する演出(選択演出)を実行するための処理であり、演出制御用CPU120によりステップS177のエンディング演出処理内で実行される。

【0159】

演出要素選択処理では、演出制御用CPU120は、まず、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が終了したか否かを判定する（ステップ34AKS001）。エンディング演出が終了したか否かは、エンディング演出の実行時間を計測するためのタイム値等から判定すればよい。エンディング演出が終了していない場合（ステップ34AKS001；No）、即ち、エンディング演出中である場合、演出要素選択処理を終了する。

【0160】

エンディング演出が終了した場合（ステップ34AKS001；Yes）、ステージを選択する演出（選択）を実行するための設定が行われる（ステップ34AKS002）。ステップ34AKS002では、選択演出に対応した演出制御データを選択し、当該演出制御データに基づいて、図8-1に示したような選択演出の実行を開始する。

10

【0161】

選択演出の実行を開始した後、ST序盤ステージが選択されたか否かを判定する（ステップ34AKS003）。本実施例では、時間経過によりステージが選択されるようになっている。従って、ステップ34AKS003では、選択演出においてST序盤ステージを選択するための画面が表示されてから所定時間（例えば3秒）経過したか否かを判定する。ST序盤ステージを選択するための画面が表示されてから所定時間が経過した場合には、そのときに選択されているステージがST序盤ステージとして選択されたと判定する。

【0162】

20

ST序盤ステージが選択されていないと判定した場合（ステップ34AKS003；No）、ST序盤ステージが選択されるまで待機する。

【0163】

ST序盤ステージが選択された場合には、（ステップ34AKS003；Yes）、ST中盤ステージが選択されたか否かを判定する（ステップ34AKS004）。ステップ34AKS004では、選択演出においてST中盤ステージを選択するための画面が表示されてから所定時間（例えば3秒）経過したか否かを判定する。ST中盤ステージを選択するための画面が表示されてから所定時間が経過した場合には、そのときに選択されているステージがST中盤ステージとして選択されたと判定する。

【0164】

30

ST中盤ステージが選択されていないと判定した場合（ステップ34AKS004；No）、ST中盤ステージが選択されるまで待機する。

【0165】

ST中盤ステージが選択された場合には、（ステップ34AKS004；Yes）、ST終盤ステージが選択されたか否かを判定する（ステップ34AKS005）。ステップ34AKS005では、選択演出においてST終盤ステージを選択するための画面が表示されてから所定時間（例えば3秒）経過したか否かを判定する。ST終盤ステージを選択するための画面が表示されてから所定時間が経過した場合には、そのときに選択されているステージがST終盤ステージとして選択されたと判定する。

【0166】

40

ST終盤ステージが選択されていないと判定した場合（ステップ34AKS005；No）、ST終盤ステージが選択されるまで待機する。

【0167】

ST終盤ステージが選択された場合には、（ステップ34AKS005；Yes）、ステップ34AKS003～34AKS005における選択結果を保存する（ステップ34AKS006）。

【0168】

そして、ステージA及びステージEが選択されたか否かを判定する（ステップ34AKS007）。ステージA及びステージEが選択された場合には、図8-1（E）に示すように、ステージの組合せにより予告Mが解禁されたことを報知する演出を実行する（ステ

50

ップ34AKS008)。また、予告Mが解禁されたこと示す予告M解禁フラグをセットし(ステップ34AKS009)、演出要素選択処理を終了する。その後、演出プロセスフラグの値が初期値である“0”に更新され、エンディング演出処理が終了することになる。

【0169】

ステージA及びステージEが選択されていない場合(ステップ34AKS007; No)、ステージD及びステージFが選択されたか否かを判定する(ステップ34AKS010)。ステージD及びステージFが選択された場合には、ステージの組合せにより特別予告演出として予告Nが解禁されたことを報知する演出を実行する(ステップ34AKS011)。また、予告Nが解禁されたこと示す予告N解禁フラグをセットし(ステップ34AKS012)、演出要素選択処理を終了する。その後、演出プロセスフラグの値が初期値である“0”に更新され、エンディング演出処理が終了することになる。

【0170】

なお、プッシュボタン31Bやトリガボタンといった操作手段による選択操作によりステージを選択決定する場合には、ステップ34AKS003～34AKS005では、選択操作がなされたか否かを判定すればよい。また、ステージを演出制御用CPU120が自動で選択決定するようにしてもよい。

【0171】

図8-3は、特徴部34AKに係る予告演出の一覧を示す図である。図8-3に示すように、この実施例では、大当たりとなることやスーパーリーチが実行されることを予告する予告演出(予告パターン)として、予告X、予告Y、予告Z、予告M、予告Nが実行可能になっている。このうち、予告M及び予告Nは、選択演出において、特定のステージの組合せが選択されたときに実行が解禁される(実行可能になる)特別予告演出である。予告Mは、選択演出においてステージA及びステージEが選択された場合に解禁される。よって、予告Mは、ステージA及びステージEと関連した演出態様であってもよい。予告Nは、選択演出においてステージD及びステージFが選択された場合に解禁される。よって、予告Nは、ステージD及びステージFと関連した演出態様であってもよい。

【0172】

図8-3に示すように、予告Xは、大当たりやスーパーリーチとなる信頼度が低い低信頼度の予告演出である。予告Yは、大当たりやスーパーリーチとなる信頼度が中程度の中信頼度の予告演出である。予告Zは、大当たりやスーパーリーチとなる信頼度が高い高信頼度の予告演出である。また、予告M、予告Nの特別予告演出も高信頼度となっている。

【0173】

本実施例では、図7に示すステップS171の可変表示開始設定処理内で、演出制御用CPU120により表示結果や変動パターンに基づいて、予告演出の実行有無や予告パターンが決定される。そして、ステップS172の可変表示中演出処理内で、当該決定結果に応じた予告演出が実行される。

【0174】

図8-4は、特徴部34AKに係る予告演出の実行割合を示す図である。図8-4(A)は、予告M、予告Nが解禁される前の予告演出の実行割合を示している。図8-4(A)に示すように、予告Z>予告Y>予告Xの順に大当たり信頼度が高くなっており、また、予告演出が実行された場合には実行されない場合よりもスーパーリーチが実行される割合が高くなっている。このようにすることで、予告演出の有無や予告パターンにより、大当たりとなることやスーパーリーチが実行されることを予告できる。

【0175】

図8-4(B)は、予告Mまたは予告Nが解禁された後のST中の予告演出の実行割合を示している。予告Mまたは予告Nの解禁後は、図8-4(B)に示すように、予告Xに割り当てられていた実行割合の一部が予告Mまたは予告Nに割り当てられる。具体的には、予告Mまたは予告Nの解禁前は、大当たり時の予告Zの実行割合が90%であったが、予告Mまたは予告Nの解禁後は、大当たり時の予告Zの実行割合が30%であり、大当たり時の

予告Mまたは予告Nの実行割合が60%となる。また、予告Mまたは予告Nの解禁前は、スーパーリーチハズレ時の予告Zの実行割合が10%であったが、予告Mまたは予告Nの解禁後は、スーパーリーチハズレ時の予告Zの実行割合が3%であり、大当たり時の予告Mまたは予告Nの実行割合が7%となる。このようにすることで、予告Mまたは予告Nの解禁後は、解禁された特別予告演出が実行されやすくなるとともに、予告Mまたは予告Nを高信頼度の予告演出とすることができる。また、ST中は当たりとなる割合が高いため、解禁された特別予告演出が実行されやすい。このようにすることで、演出効果が向上するとともに、遊技者の選択により解禁された特別予告演出が実行されやすくなるので、遊技の興趣が向上する。

【0176】

図8-4(C)は、予告M及び予告Nが解禁された後のST中の予告演出の実行割合を示している。予告M及び予告Nの解禁後は、図8-4(C)に示すように、予告Xに割り当てられていた実行割合の一部が予告Mまたは予告Nに割り当てられる。具体的には、予告M及び予告Nの解禁前は、大当たり時の予告Zの実行割合が90%であったが、予告M及び予告Nの解禁後は、大当たり時の予告Zの実行割合が10%となり、大当たり時の予告M及び予告Nの実行割合がそれぞれ40%となる。また、予告M及び予告Nの解禁前は、スーパーリーチハズレ時の予告Zの実行割合が10%であったが、予告M及び予告Nの解禁後は、スーパーリーチハズレ時の予告Zの実行割合が2%となり、大当たり時の予告M及び予告Nの実行割合がそれぞれ4%となる。このようにすることで、予告M及び予告Nの解禁後は、解禁された特別予告演出が実行されやすくなるとともに、予告M及び予告Nを高信頼度の予告演出とすることができる。また、ST中は当たりとなる割合が高いため、解禁された特別予告演出が実行されやすい。このようにすることで、演出効果が向上するとともに、遊技者の選択により解禁された特別予告演出が実行されやすくなるので、遊技の興趣が向上する。

【0177】

なお、図8-4(C)に示す実行割合では、予告M及び予告Nの実行割合は同等であったが、直近に解禁された特別予告演出の実行割合を高くするようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の直近の選択により解禁された特別予告演出が実行されやすくなるので、遊技の興趣が向上する。

【0178】

なお、図8-4(B)、(C)は、ST中の予告演出の実行割合であるものとして説明したが、予告Mや予告Nの解禁後は、ST中でなくても図8-4(B)、(C)に示す実行割合で予告演出を実行するようにしてもよい。即ち、ST中でなくとも予告Mや予告Nが実行されるようにしてもよい。

【0179】

なお、本実施例では、予告Mや予告Nが一旦解禁されると、電源がオフとなって演出制御基板12のRAM122がクリアされるまで、予告M解禁フラグや予告N解禁フラグがリセットされないため、予告Mや予告Nが実行可能な状態となる。これに対して、所定のタイミングで予告M解禁フラグや予告N解禁フラグをリセットするようにしてもよい。例えばSTにおいて当たりとならずにSTが終了した場合、予告M解禁フラグや予告N解禁フラグをリセットするようにしてもよい。

【0180】

予告Mまたは予告Nが解禁された状態において、選択演出においてさらに予告Mまたは予告Nを解禁するための特定のステージの組合せ(ステージA+ステージE、ステージD+ステージF)が再選択された場合、異なる特別予告演出が解禁されるようにしてもよい。例えば、予告Mが解禁された状態において、選択演出においてさらに予告Mを解禁するための特定のステージの組合せ(ステージA+ステージE)が選択された場合、予告M'が実行される状態になる。また、予告Nが解禁された状態において、選択演出においてさらに予告Nを解禁するための特定のステージの組合せ(ステージD+ステージF)が選択された場合、予告N'が実行される状態になる。

10

20

30

40

50

【0181】

図8-4(D)は、解禁済みの特別予告演出を解禁するための特定のステージの組合せが再選択された場合の予告演出の実行割合を示している。予告M'または予告N'の解禁後は、図8-4(D)に示すように、予告Xに割り当てられていた実行割合の一部が予告M'または予告N'に割り当てられる。具体的には、予告Mまたは予告Nの解禁前は、大当たり時の予告Zの実行割合が90%であったが、予告M'または予告N'の解禁後は、大当たり時の予告Zの実行割合が10%であり、大当たり時の予告M'または予告N'の実行割合が80%となる。また、予告Mまたは予告Nの解禁前は、スーパーリーチハズレ時の予告Zの実行割合が10%であったが、予告M'または予告N'の解禁後は、スーパーリーチハズレ時の予告Zの実行割合が2%であり、大当たり時の予告M'または予告N'の実行割合が8%となる。このように、同じ特定のステージの組合せが再選択された場合には、最初に選択された場合よりも更に解禁された特別予告演出が実行されやすくなる。このようすることで、遊技者の選択に応じて解禁された特別予告演出が実行されやすくなるので、遊技の興趣が向上する。

10

【0182】

(特徴部34AKの変形例)

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

20

【0183】

上記実施例では、演出要素としてSTにおけるステージを選択し、STにおいて選択されたステージに移行する特定演出が実行され、選択された演出要素の組合せが特定の組合せだった場合に、特別演出として特別予告演出が実行可能になるようになっていた。演出要素、特定演出、特別演出はこれらに限定されない。演出要素は、パチンコ遊技機1における演出に使用される要素であればよく、演出用のキャラクタ、演出画像、飾り図柄の種類、リーチ演出の種類等であってもよい。特定演出は、それらの演出要素を使用する演出であればよく、リーチ演出、擬似連、予告演出、先読予告演出等であってもよい。さらに、特別演出は、特定演出の実行中に実行される演出であればよく、リーチ演出中のカットイン、擬似連示唆演出、先読予告演出における新たな先読ゾーン(新たな先読予告演出の解禁)等であってもよい。また、演出要素を選択するタイミングも、大当たりの終了時(ST移行時)に限定されず、任意のタイミング(大当たり中、リーチ演出中等)で演出要素を選択するようにしてもよい。

30

【0184】

また、上記実施例では、演出要素として選択可能なステージの数は、ST序盤ステージ、ST中盤ステージ、ST終盤ステージそれぞれにおいて2種類ずつであったが、任意の数であってもよい。例えば、ST中に再度大当たりとなった回数(連チャン回数)に応じて選択可能なステージが増加するようにしてもよい。そして、増加したステージと所定のステージとの組合せで新たな特別演出が解禁するようにしてもよい。

【0185】

また、上記実施例では、選択演出において選択されたステージの組合せにより解禁する特別予告演出は予告M、予告Nの2種類であったが、特別予告演出の数は任意の数であってもよい。例えば、予告M、予告Nは高信頼度の特別予告演出であったが、低信頼度や中信頼度の特別予告演出があってもよい。例えば、選択演出において選択されたステージの組合せが特定の組合せだった場合に、低信頼度、中信頼度及び高信頼度の特別予告が解禁されるようにしてもよい。

40

【0186】

上記実施例では、解禁された特別予告演出の実行頻度が通常の予告演出(予告X、予告Y、予告Z)より高くなるようになっていたが、特別予告演出の実行頻度は調整せずに設定された信頼度に応じて実行されるようにしてもよい。

(特徴部34AKに係る手段の説明)

50

(1) 特徴部 3 4 A K に係る遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1) であって、
複数種類の演出要素群から演出要素 (例えば S T 中のステージ) を選択し、選択された演出要素に応じた態様で特定演出 (例えばステージに応じた演出) を実行可能な演出実行手段と、

前記複数種類の演出要素群は、第 1 演出要素群 (例えば S T 序盤のステージ) と、第 2 演出要素群 (例えば S T 中盤のステージ) と、第 3 演出要素群 (例えば S T 終盤のステージ) と、を少なくとも含み、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出要素群の演出要素と、前記第 2 演出要素群の演出要素と、前記第 3 演出要素群の演出要素と、の組合せが第 1 の組合せ (例えばステージ A 及びステージ E やステージ D 及びステージ F) であったときに、当該第 1 の組合せとは異なる第 2 の組合せであったときには実行されない特別演出 (例えば特別予告演出である予告 M、予告 N) を、前記特定演出の実行中に実行可能である。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【 0 1 8 7 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、選択された演出要素の組合せが前記第 1 の組合せとなったときに、前記特別演出を少なくとも他の一の演出よりも高い割合で実行する (例えば図 8 - 4 に示すように解禁後の特別予告演出の実行割合が高い) ようにしてもよい。

このような構成によれば、第 1 の組合せが選択されたにもかかわらず特別演出が実行されない、または、実行されづらいことを防止できる。

【 0 1 8 8 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記演出実行手段は、特定の状態において前記特定演出を実行可能であって、当該特定の状態に移行するときに演出要素を選択し、選択された演出要素を所定の順序で使用して前記特定演出を実行可能である (例えば図 8 - 1 (G) ~ (I)) ようにしてもよい。

このような構成によれば、選択された演出要素を使用した演出を好適に実行できる。

【 0 1 8 9 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、一度選択された演出要素の組合せが再度選択された場合、再度選択される前には実行されない演出 (例えば変形例の予告 M ' や予告 N ') を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が単調になり興趣が低下してしまうことを防止できる。

【 0 1 9 0 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行可能となったことを報知可能である (例えば図 8 - 1 (E)) ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者に特別演出が実行され得ることを認識させることができる。

【 0 1 9 1 】

(特徴部 1 1 2 I W に関する説明)

次に、特徴部 1 1 2 I W について説明する。特徴部 1 1 2 I W のパチンコ遊技機 1 は、設定変化可能となっている。他の特徴部のパチンコ遊技機 1 においても特徴部 1 1 2 I W と同様に設定変更可能に構成してもよい。先ず、図 9 - 1 及び図 9 - 2 に示すように、パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a と、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 1 1 2 I W 0 0 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の前面を開放する扉開

10

20

30

40

50

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 1 1 2 I W 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0192】

また、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 及びガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

【0193】

主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 が設けられている。

【0194】

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

【0195】

設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を有する基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放することで操作が可能となる。また、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 は、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部 1 1 2 I W では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

【0196】

また、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 には、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 と、該表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 の表示を切り替えるための表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 が配置されている。これら表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 は、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【0197】

前述したように、本特徴部 1 1 2 I W における設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機 1 が設置される遊技島の内側等から設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 が操作される虞がある。そこで本特徴部 1 1 2 I W では、図 9 - 2 及び図 9 - 3 に示すように外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右端部には、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の閉鎖時に、設定キー

1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とを含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A が取り付けられている。このセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A は、前後方向を向く短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a と、該短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の後端部からパチンコ遊技機 1 の左側方に向けて伸びる長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b と、を備える略 L 字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の上下寸法は、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A は、短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の前端部を介して外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右端部に固定されている。

【 0 1 9 8 】

尚、図 9 - 2 に示すように、長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右部にパチンコ遊技機 1 の後方から当接（または近接）することによって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とを含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右側部をパチンコ遊技機 1 の背面側から被覆する。このため、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b によって操作不能な状態となる。一方で、図 9 - 3 に示すように、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とは、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 とともに移動して長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b から離間することによって長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b による被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

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

【 0 2 0 1 】

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

【 0 2 0 2 】

また、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖され、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の背面右側が被覆されている規制状態でも、透過性を有するセキュ

10

20

30

40

50

リティカパー 1 1 2 I W 5 0 0 A を通して、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に收容されている主基板 1 1 等を透視することができるため、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

【 0 2 0 3 】

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

【 0 2 0 4 】

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

【 0 2 0 5 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 9 - 4 及び図 9 - 5 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【 0 2 0 6 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 9 - 4 (A) に示す表示結果判定テーブル (設定値 1) 、図 9 - 4 (B) に示す表示結果判定テーブル (設定値 2) 、図 9 - 4 (C) に示す表示結果判定テーブル (設定値 3) 、図 9 - 5 (A) に示す大当り種別判定テーブルの他、大当り変動パターン判定テーブル (図示略) 、図 9 - 6 に示す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) 、普図変動パターン判定テーブル (図示略) などが含まれている。

【 0 2 0 7 】

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

【 0 2 0 8 】

(表示結果判定テーブル)

図 9 - 4 (A) ~ (C) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、M R 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが 1 (第 1) である、つまり、第 1 特別図柄が変動表示

の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが 2 (第 2) である、つまり、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【0209】

図 9 - 4 (A) に示すように、設定値 1 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率 (非確変時は 1 / 320、確変時は 1 / 32) で大当たり当選する。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率 (非確変時は 1 / 320、確変時は 1 / 32) で大当たり当選する。

10

【0210】

また、図 9 - 4 (B) に示すように、設定値 2 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率 (非確変時は 1 / 300、確変時は 1 / 30) で大当たり当選する。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率 (非確変時は 1 / 300、確変時は 1 / 30) で大当たり当選する。

20

【0211】

また、図 9 - 4 (C) に示すように、設定値 3 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率 (非確変時は 1 / 280、確変時は 1 / 28) で大当たり当選する。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率 (非確変時は 1 / 280、確変時は 1 / 28) で大当たり当選する。

【0212】

つまり、CPU 103 は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR 1 の値が図 9 - 4 (A) ~ (C) に示す大当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり (大当たり種別 A ~ 大当たり種別 C) とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当たりの当選を決定する。尚、図 9 - 4 (A) ~ (C) に示す「確率」は、大当たりになる確率 (割合) を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 4 A または第 2 特別図柄表示器 4 B における停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【0213】

また、例えば、確変状態 (高確率状態) に制御された後、所定回数 (確変終了回数) の変動表示が実行されたことにもとづいて確変状態が終了する遊技機に適用した場合に、同じ確変終了回数であれば、設定値「1」 < 設定値「2」 < 設定値「3」の順に確変継続率 (連荘率) が高くなるように構成してもよい。

40

【0214】

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

【0215】

(大当たり種別判定テーブル)

図 9 - 5 (A) は、ROM 101 に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部 112 IW では、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基

50

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と、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とで、共通の大当り種別判定テーブルを用いるように構成されているが、異なるテーブルを設けて、いずれの大当り種別に決定されるかの割合が異なるようにしてもよい。

【0216】

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、大当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当り種別 A ～大当り種別 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。

【0217】

図 9 - 5（A）に示す大当り種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当り種別判定用の乱数（MR2）に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、設定値ごとに大当り種別 A ～大当り種別 C のいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図 9 - 6 に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図 9 - 7 に示す非リーチハズレ変動パターン判定テーブル等についても、実際には乱数に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。

【0218】

図 9 - 5（A）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、大当り種別 C に決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、大当り種別 B に決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、大当り種別 A に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0219】

ここで、本特徴部 112IW における大当り種別について、図 9 - 5（B）を用いて説明すると、本特徴部 112IW では、大当り種別毎に、大当り遊技におけるファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間がそれぞれ定められている。

【0220】

ファンファーレ期間とは、例えば、主基板 11 側において、ステップ S 114 の大当り開放前処理が実行される期間であり、演出制御基板 12 側において、大当り図柄が停止表示された後に、大当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。

【0221】

インターバル期間とは、例えば、主基板 11 側において、ステップ S 116 の大当り開放後処理が実行される期間であり、演出制御基板 12 側において、大入賞口を開放状態とするラウンドが終了した後に、次のラウンドの開始を報知する演出動作としてのインターバル演出が実行される期間である。

【0222】

エンディング期間とは、例えば、主基板 11 側において、ステップ S 117 の大当り終了処理が実行される期間であり、演出制御基板 12 側において、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。

【0223】

図 9 - 5（B）に示すように、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間は、大当り種別 A の場合に最も長くなり、次に大当り種別 B の場合に長くなり、大当り種別 C の場合に最も短くなるように設定されている。

【0224】

上述のように、本特徴部 112IW では、設定値が「1」である場合には、大当り種別 C と判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、大当り種別 A と判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファ

10

20

30

40

50

ンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなる。

【0225】

本特徴部112IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0226】

本特徴部112IWでは、大当り遊技中に、設定値を示唆する大当り中示唆演出（詳細については後述する）を実行可能に構成されているが、この大当り中示唆演出をファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間において実行可能である。そのような構成により、ファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間の興趣を高めることができる。また、遊技者の関心を大当り中示唆演出に向けることにより、各期間の長短に気付かれにくくすることができる。

【0227】

なお、ファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間においては、設定される期間の長さに関わらず、共通の演出を実行するようにしてもよい。この場合には、遊技者が期間の長短に気付きにくい演出（例えば、静止画像の表示等）が共通して実行

【0228】

また、本特徴部112IWでは、大当り種別ごとにファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間が設定され、設定値ごとにいずれの大当り種別と判定されるかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとにファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間が固定的に設定されているようにしてもよい。また、例えば、予め定められた期間が異なる複数種類のファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間からいずれかを抽選によって決定するようにしてもよい。この場合には、大当り種別A<B<Cの順に、比較的長い期間が設定されたファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間が選択される割合が高くなるように判定値が設定されたテーブルを用いることで、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファール期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が長くなるようにすることができる。

【0229】

本特徴部112IWでは、大当り種別A～大当り種別Cのいずれの場合にも、大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御および確変制御は、所定回数（本特徴部112IWでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了するが、例えば、大当り種別ごとに時短制御および確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当り種別の場合には、大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御および時短制御が、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような特定の大当り種別となる場合には、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に大当りとなる割合が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、設定値毎に確変継続率（連荘率）が異なるようにしてもよい。

【0230】

また、本特徴部112IWでは、大当り種別A～大当り種別Cに有利度（例えば、大当

り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数など)の違いはなく、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が異なるように構成されているが、例えば、大当り種別ごとに、大当り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数を異ならせ、有利度が異なるようにしてもよい。この場合には、ラウンド中の演出は、大当り種別ごとに異なるようにしてもよいし、大当り種別に関わらず同じようにしてもよい。

【0231】

尚、本特徴部112IWでは、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当りとなる場合の大当り種別を大当り種別A、大当り種別B、大当り種別Cから異なる割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、大当り種別A、大当り種別B、大当り種別Cのうち、決定され得ない大当り種別が1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当り種別を決定しないこと(決定割合が0%である)や、特定の大当り種別を100%の割合で決定すること含まれている。

10

【0232】

また、本特徴部112IWでは、大当り種別に応じてファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、大当り種別によらずにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を一律に決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じた選択確率による抽選処理を行い、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を決定するように構成してもよい。

20

【0233】

このように、本特徴部112IWでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0234】

尚、本特徴部112IWでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

30

【0235】

また、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる(大当り確率が高まることや、大当り種別としての大当り種別Cが決定されやすくなること等)形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0236】

また、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

40

【0237】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性(所謂確変ループタイプ)とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中の特定のラウンドにおいて遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定のカウントスイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、大当り種別に応じて大当り遊技中に遊技球が該カウントスイッチを通過する割合が異なる遊技性(所謂V確変タイプ)とし、パチンコ遊

50

技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当り確率が 1 / 3 2 0 であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンタスイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 3 と遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合よりも大当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合）を設けてもよい。

【 0 2 3 8 】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が 1 や 4 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンタスイッチを演出用スイッチ（遊技球が該カウンタスイッチを通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 2 や 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンタスイッチを遊技用スイッチ（遊技球が該カウンタスイッチを通過したことに基づいて遊技状態を変化状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【 0 2 3 9 】

（変動パターン判定テーブル）

また、ROM 1 0 1 には、変動パターン判定用の乱数値 MR 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 4 0 】

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変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【 0 2 4 1 】

（ハズレ変動パターン判定テーブル）

図 9 - 6 は、ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部 1 1 2 IW では、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回（本例では 3 0 回）実行されるまでの期間（以下、特別期間ともいう）と、それ以外の期間（以下、非特別期間ともいう）とで、異なるハズレ変動パターン判定テーブルを用いるように構成されている。

【 0 2 4 2 】

具体的には、特別期間においては、図 9 - 6 (A) に示す第 1 ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定し、非特別期間においては、図 9 - 6 (B) に示す第 2 ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定する。なお、本特徴部 1 1 2 IW では、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回（本例では 3 0 回）実行されるまでの期間を特別期間としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、変動表示が所定回（本例では 3 0 回）実行されるまでの期間を特別期間としてもよい。また、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前 9 時から午前 1 1 時まで）であれば特別期間としてもよい。また、初回の大当りが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

【 0 2 4 3 】

図 9 - 6 (A) , (B) に示す第 1 , 第 2 ハズレ変動パターン判定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレとなる割合が高く、非リーチハズレとなる割合が低くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なるため、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。

【0244】

また、図9-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図9-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルよりも、ノーマルリーチハズレとなる割合が高く、さらに設定値間のノーマルリーチハズレとなる割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、特別期間においては、非特別期間よりもノーマルリーチが実行される頻度の違いが認識しやすくなる（すなわち設定値の示唆を認識しやすくなる）ため、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0245】

なお、例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン（またはそのうちの特定の変動パターン）については、設定値の違いに関わらず（または特別期間と非特別期間との違いに関わらず）、同じ割合で決定されるようにしてもよい。このようにすることにより、設定値に応じて、特定の変動パターン（本例ではノーマルリーチハズレ）のみ実行割合が異なることになり、特定の変動パターンが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。なお、逆に、設定値に応じてスーパーリーチハズレとなる変動パターンの選択割合も異ならせてもよい。

【0246】

また、図9-6(A)、(B)に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値に応じて、非リーチハズレ以外のときに、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとのいずれとなるかの割合（すなわち、ノーマルリーチハズレ：スーパーリーチハズレのバランス）が異なるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が著しく高くなり（本例では、5%ずつ高くなる）、具体的には、図9-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が僅かに高くなる（本例では、0.2%ずつ高くなる）ように構成されている。このような構成により、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとの選択傾向によって設定値が示唆されることになる。また、特別期間と非特別期間とで選択傾向の違いを大きくすることができる。

【0247】

本特徴部112IWでは、設定値に応じて、異なる割合で設定示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレ全体の実行割合が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレの実行比率が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレのみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0248】

本特徴部112IWでは、図9-6(A)、(B)に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルのいずれが用いられたときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、演出図柄の変動表示を行う。また、設定値が1~3のいずれに設定されているときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、演出図柄の変動表示を行う。なお、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間のみ、専用の背景画像が表示されるようにしてもよい。このような構成により、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間の遊技興趣を高めることができる。

【0249】

なお、本特徴部112IWの例に限らず、例えば、設定値を示唆する特殊変動パターン（例えば、演出図柄の変動表示の態様が通常とは異なる変動パターンであって、設定値1または2の場合にのみ選択される）を設け、特別期間においてのみ特殊変動パターンが選択され得るようにしてもよい。このような構成によっても、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0250】

(非リーチハズレ変動パターン判定テーブル)

図9-7は、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部112IWでは、変動時間が異なる複数種類の非リーチハズレ変動パターンが設けられており、変動パターンが非リーチハズレに決定されたときに、さらに非リーチハズレA~Cのいずれにするかに決定するように構成されている。なお、このような構成に限らず、例えば、図9-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルに、非リーチハズレA~Cが含まれるようにして、非リーチハズレA~C、ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレのいずれかに決定するように構成してもよい。

【0251】

図9-7に示すように、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、非リーチハズレC(変動時間7秒)に決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、非リーチハズレB(変動時間8秒)に決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、非リーチハズレA(変動時間9秒)に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0252】

本特徴部112IWでは、設定値が「1」である場合には、非リーチハズレCと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、非リーチハズレAと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなる。

【0253】

本特徴部112IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率(出玉率)が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率(出玉率)が高い設定であるときには、平均変動時間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0254】

本特徴部112IWでは、設定値に応じて、変動時間が異なる非リーチハズレA~Cのいずれとなるかの割合を異ならせることにより、平均変動時間が異なるように構成されているが、例えば、非リーチハズレ以外の変動パターン(例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等)も、変動時間が異なるように複数種類設け、設定値に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。なお、変動パターン(例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等)を変動時間が異なるように複数種類設ける場合には、演出図柄の揺れ表示や高速変動表示の時間等を異ならせるようにして、演出等の見え方には違いがないようにすることが望ましい。

【0255】

また、本特徴部112IWでは、設定値に応じて、平均変動時間が異なるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、設定値に応じて、確定演出図柄(最終停止図柄)が停止表示される期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、大当りの当選確率(出玉率)が高い設定であるときには、確定演出図柄(最終停止図柄)が停止表示される期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0256】

また、本特徴部112IWでは、非リーチハズレA~Cにそれぞれ変動時間が設定され、設定値ごとに非リーチハズレA~Cのいずれに決定するかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率(出玉率)が高い設定であるときには、平均変動時間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとに各変動パターンの変動時間が固定的に設定され、大当りの当選確率(出玉率)が高い設定の方が、変動時間が長くなるようにしてもよい。

【0257】

なお、本特徴部112IWでは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い短縮用の変動パターンが設けられている。例えば、非リーチハズレA（変動時間9秒）よりも変動時間が短い短縮非リーチハズレ（変動時間1.5秒）の変動パターンが設けられている。そして、この短縮用の変動パターンは、例えば、保留記憶数が所定数（例えば3）以上であるときに、用いられるように構成されている。このような構成は、保留記憶数が上限に達している状態、または上限に近い状態であるときに、この状態を解消して、効率的に変動表示を行う（すなわち効率的に遊技を進行する）ことを目的とするものである。ゆえに、保留記憶数が所定数以上であるときに、遊技の進行を遅らせることは不適當であるともいえる。そのため、本特徴部112IWでは、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについては、設定値に関わらず、共通の変動時間となっている。なお、本特徴部112IWの構成に関わらず、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについても、設定値に応じて変動時間を異ならせるようにしてもよい。

10

【0258】

（表示モニタ112IW029）

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

【0259】

20

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

【0260】

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

30

【0261】

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

【0262】

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

40

【0263】

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

【0264】

表示No3の総累計連比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に

50

「A 6 .」が表示され、表示 N o 4 の総累計役比が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「A 7 .」が表示される。また、表示 N o 3 の総累計連比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示（%表示）され、表示 N o 4 の総累計役比が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示（%表示）される。

【0265】

表示 N o 5 のベース1が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「b L .」が表示され、表示 N o 4 のベース2が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「B 6 .」が表示される。また、表示 N o 5 のベース1が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示（%表示）され、表示 N o 6 のベース2が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示（%表示）される。

【0266】

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

【0267】

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

【0268】

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

【0269】

（設定変更処理）

次に、本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。図9-8～図9-10は、特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部112IWにおいて、ステップ112IWS001～S002の処理は、図3で示したステップS1～S2の処理と同様である。

【0270】

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

【0271】

ステップ112IWS003～S005の処理が実行されることによって、演出制御用CPU120が起動するまで待ってからステップ112IWS006以降の処理が実行され、設定値の変更や確認、RAMの初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演

10

20

30

40

50

出制御用CPU120が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができ、コマンドの取りこぼしが発生することを防止することができる。

【0272】

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

【0273】

工場出荷時の設定でなければ（ステップ112IWS006；No）、すなわち少なくとも既に1回は設定値の変更が行われていれば、CPU103は、ステップS4と同様の処理により、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ112IWS007）。具体的には、ステップ112IWS007では、CPU103は、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。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112IWS007；No）、ステップ112IWS010に移行する。

【0274】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ112IWS007；Yes）、CPU103は、ステップS5と同様の処理により、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ112IWS008）。ステップ112IWS008では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップ112IWS008；No）、ステップ112IWS010に移行する。

【0275】

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

【0276】

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

【0277】

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

【0278】

一方、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオフ（扉が閉鎖している状態）である場合や（ステップ112IWS011のN）、設定キー112IW051がオフで

10

20

30

40

50

ある場合（ステップ 1 1 2 I W S 0 1 2 の N）、クリアスイッチからの出力信号がオフである場合（ステップ 1 1 2 I W S 0 1 3 の N）には、ステップ 1 2 0 A K S A 0 1 には移行せず、ループ処理に移行する。なお、ループ処理に入る前に、R A M 異常エラー報知コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する制御（ステップ 1 1 2 I W S 0 1 0 の処理）を実行するようにしてもよい。

【 0 2 7 9 】

ステップ 1 1 2 I W S 0 0 6 ~ S 0 1 3 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、バックアップ R A M が正常でない場合や（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 7 , S 0 0 8 の N）、工場出荷時用の設定のままとなっている場合（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 6 の Y）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 9 の Y）には、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放された状態で設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件に、ステップ 1 2 0 A K S A 0 3 以降の設定値の変更が可能となり、その後 R A M クリアされる。一方で、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放され、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 およびクリアスイッチがオン操作されないかぎり、ループ処理が実行され、設定値の変更を行えず、遊技制御も進行しない。

10

【 0 2 8 0 】

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

20

【 0 2 8 1 】

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

【 0 2 8 2 】

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

30

【 0 2 8 3 】

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

【 0 2 8 4 】

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

40

【 0 2 8 5 】

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

【 0 2 8 6 】

次いで、C P U 1 0 3 は、設定値が工場出荷時の値（例えば「0」等）であるか否かを

50

判定する（ステップ120AKSA06）。工場出荷時の設定値であれば（ステップ120AKSA06；Yes）、設定値を「1」に設定する（ステップ120AKSA07）。ステップ120AKSA07では、RAM102のバックアップ領域に記憶される設定値を「1」に更新する。

【0287】

ステップ120AKSA07では、設定値が工場出荷時の値である場合、初期値として設定値を「1」に設定するが、他の設定値を初期値としてもよい。また、RAM102にバックアップデータが記憶されていない場合、バックアップデータが正常でない場合といったRAM異常エラーがある場合（例えばステップ112IWS010の処理を実行した場合）にも、設定値を初期値「1」に設定するようにしてもよい。このようにする場合、ステップ112IWS010の処理を実行した場合に（ステップ112IWS006；Yes、ステップ112IWS007；No、またはステップ112IWS008；Noである場合に）RAM異常フラグをセットし、ステップ120AKSA06では当該RAM異常フラグがオンであるか否かを判定するようにしてもよい。

【0288】

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

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

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

【0292】

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

【0293】

設定キー112IW051からの出力信号がオフである場合には（ステップ120AKSA13；Yes）、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ120AKSA14）。RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA14；Yes）、設定変更中フラグをリセットし（ステップ120AKSA15）、設定変更

が終了したことを示す設定変更終了コマンドを演出制御基板 12 に送信する (ステップ 120AKSA16)。

【0294】

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

【0295】

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

10

【0296】

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

20

【0297】

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

【0298】

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

30

【0299】

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

【0300】

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

【0301】

40

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

【0302】

また、設定変更処理の実行中に電源断となった場合には、再度、設定変更処理が実行されて更新後の設定値がRAM102 (バックアップRAM)に記憶されることによって設定変更が完了しない限り、エラーとするようにしてもよい。具体的には、設定変更処理の

50

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

【0303】

また、ステップ120AKSA08で、バックアップRAMから現在の設定値を読み出し、当該設定値を表示させるようにしている。しかし、バックアップRAMへのバックアップが正常に行われなかったときは、画像表示装置5にエラーであることを示す情報を表示するとともに、特別図柄表示装置4A、4Bを、通常遊技中とは異なる態様(たとえば、7セグメントLEDの全セグメントを消灯させる態様、設定確認処理および設定変更処理中が全点灯であれば、全点滅させる態様)とするようにしてもよい。

【0304】

図9-11は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部112IWでは、図9-11に示すように、電源投入時に設定キー112IW051がオンである場合(さらに、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンである場合)には、クリアスイッチがオンであれば、設定変更処理(ステップ120AKSA08~120AKSA13等)が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理(ステップ120AKSA08、120AKSA13等)が実行される。また、電源投入時に設定キー112IW051がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化处理(ステップ120AKSA20等)が実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理(ステップ112IWS024)が実行される。

【0305】

本実施例では、図9-8~図9-10に示す遊技制御メイン処理において、一部の処理を共通化しつつ、設定キー112IW051とクリアスイッチ(RAMクリアフラグ)の状態に応じて分岐することで、設定変更処理、設定確認処理、初期化处理、または、復旧処理が実行されるようになっていたが、それぞれをモジュール化して個別の処理として実行するようにしてもよい。

【0306】

次に、設定変更処理における表示モニタ112IW029の表示態様について説明する。まず、図9-12(A)及び図9-12(B)に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる(電断させる)と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ112IW029での表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

【0307】

次に、図9-12(C)に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると(遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合)、設定キー112IW051がONとなっていることを条件にCPU103によって設定変更処理が実行され、表示モニタ112IW029においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【0308】

このように表示モニタ112IW029にて設定値が表示されている状態において、図9-12(D)に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ112IW052の操作を検出する毎に表示モニタ112IW029に表示している数値を順次更新(例えば、設定切替スイッチ112IW052が操作される毎に1 2 3 1...のように更新)表示していく。

10

20

30

40

50

【0309】

次いで、図9-12(E)に示すように、CPU103は、設定キー112IW051が遊技場の店員等の操作によってOFFとなったことに基づいて、表示モニタ112IW029に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納(更新記憶)する。このとき、CPU103は、表示モニタ112IW029に、表示切替スイッチ112IW030の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2を表示させる。また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図9-12(A)のタイミング(パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング)にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われるとRAMクリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、CPU103は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

10

【0310】

また、図9-12(F)に示すように、CPU103は、設定値が記憶されるRAM102にエラーが発生したことに基づいて、表示モニタ112IW029に「E.E.E.E.」と表示させることが可能である。

【0311】

尚、本特徴部112IWにおける設定変更処理では、表示モニタ112IW029に表示する初期表示として、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理において表示モニタ112IW029に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も不利な設定値(本特徴部112IWであれば「1」)、或いは、遊技者にとって最も有利な設定値(本特徴部112IWであれば「3」)を表示するようにしてもよい。

20

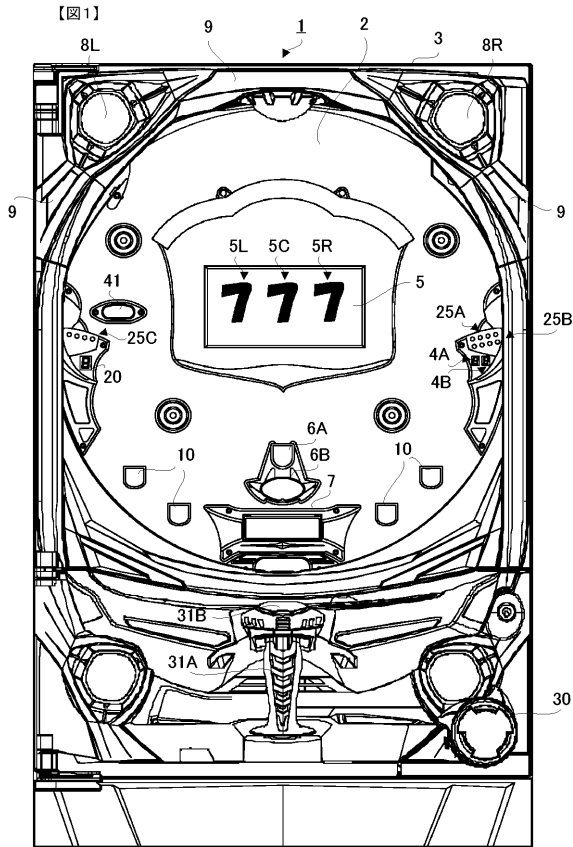
【符号の説明】

【0312】

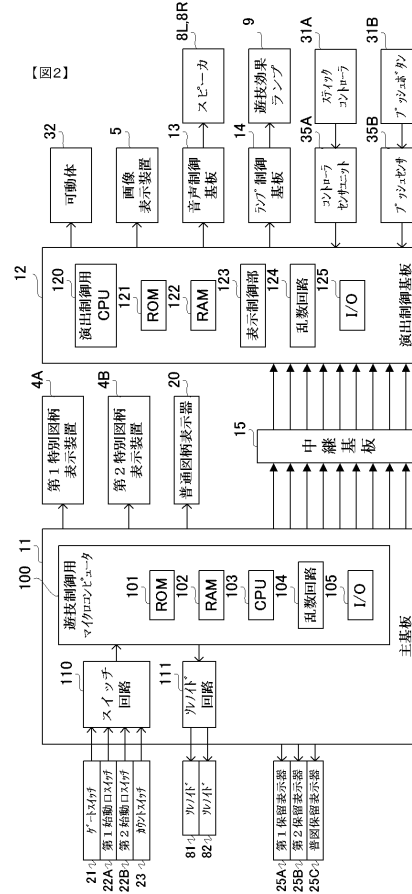
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4A, 4B 特別図柄表示装置、5 画像表示装置、6A 入賞球装置、6B 可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8L, 8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、20 普通図柄表示器、21 ゲートスイッチ、22A, 22B 始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、30 打球操作ハンドル、31A スティックコントローラ、31B プッシュボタン、32 可動体、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、103 CPU、104, 124 乱数回路、105, 125 I/O、120 演出制御用CPU、123 表示制御部。

30

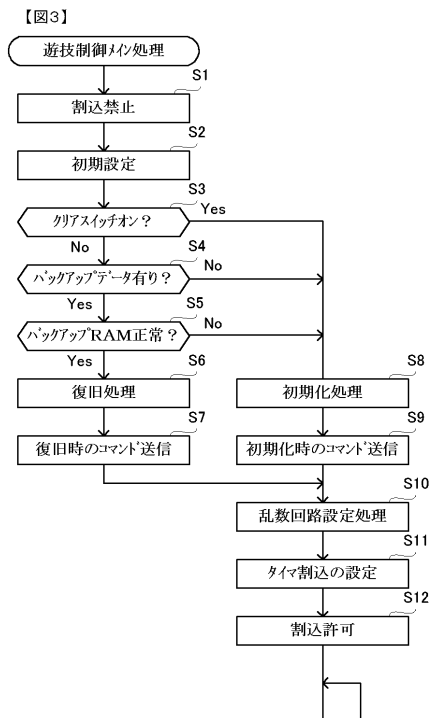
【図 1】



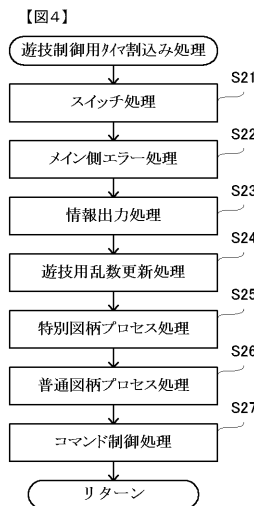
【図 2】



【図 3】

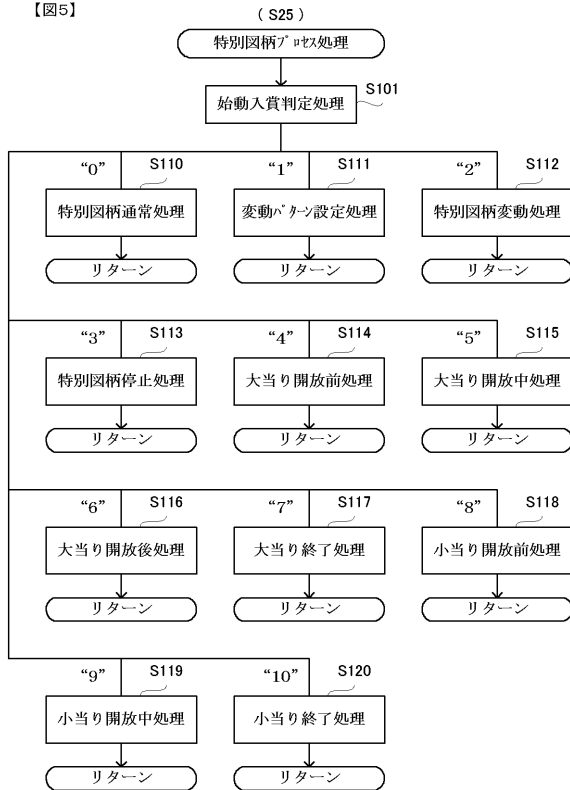


【図 4】



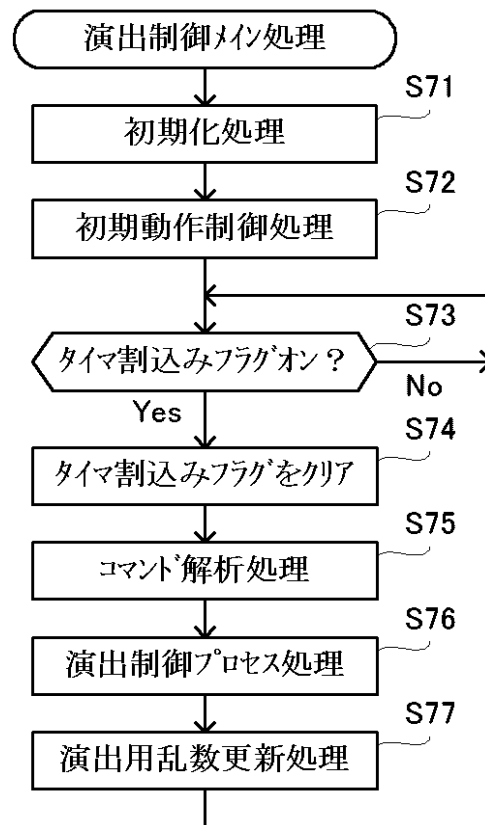
【図 5】

【図5】



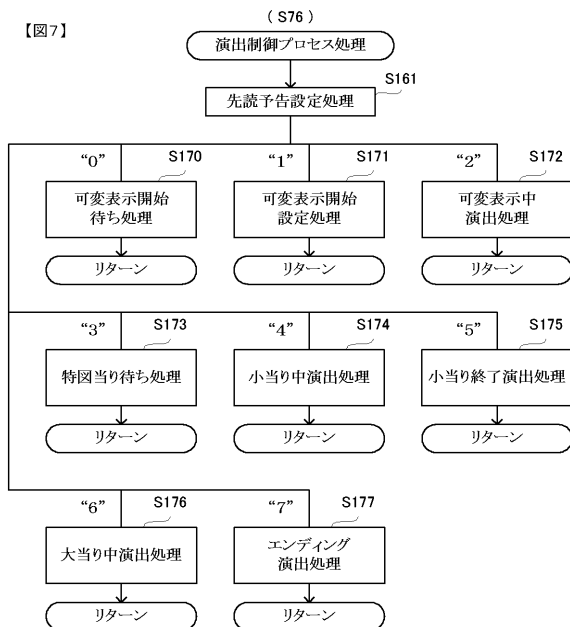
【図 6】

【図6】



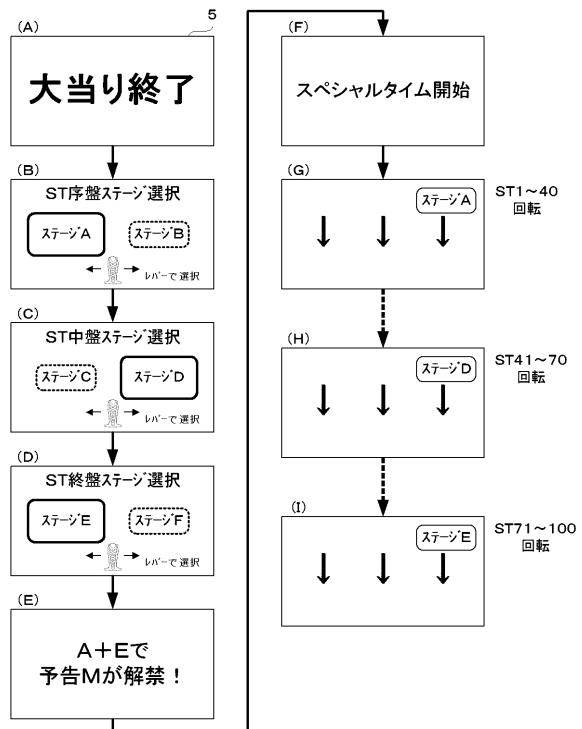
【図 7】

【図7】

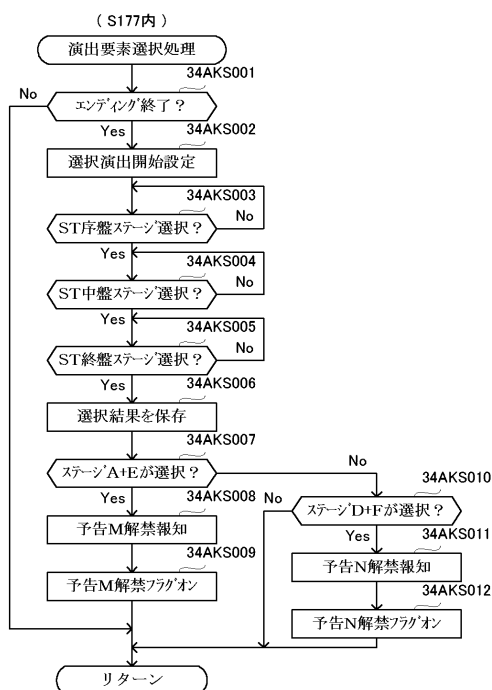


【図 8 - 1】

34AKの演出動作例



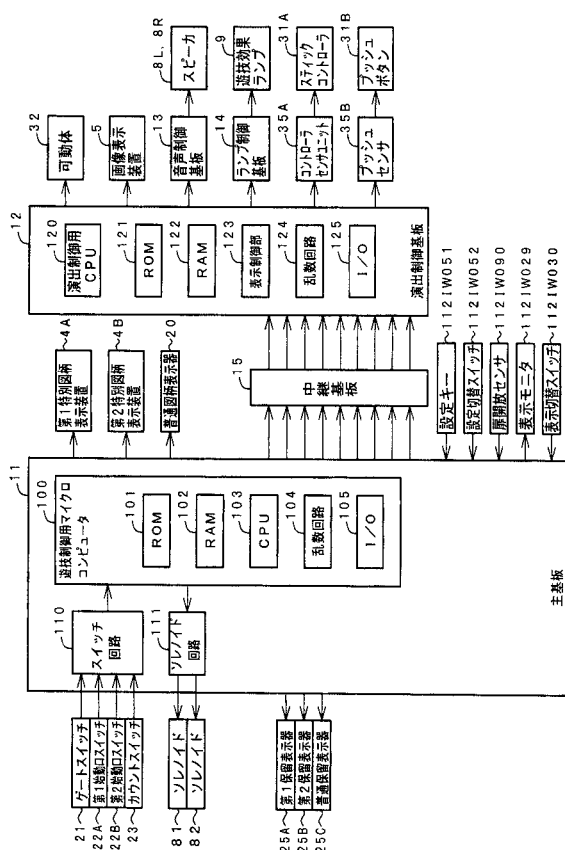
【 図 8 - 2 】



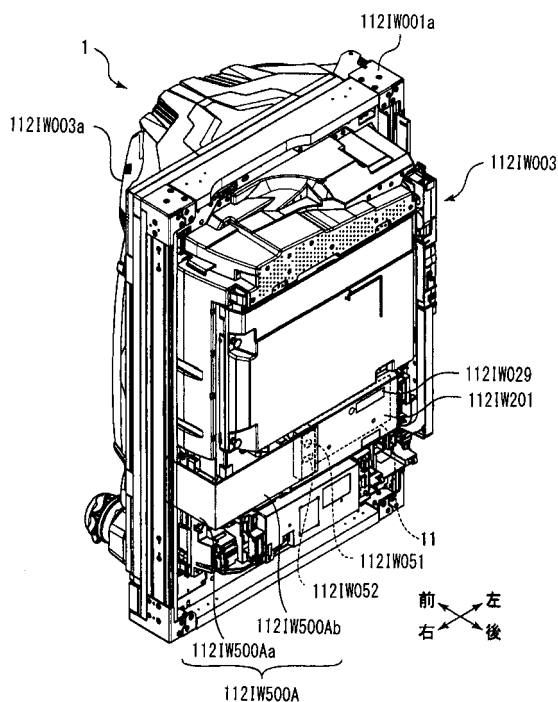
【 ㊦ 8 - 3 】

予告パターン	内容
予告X	低信類度の予告演出
予告Y	中信類度の予告演出
予告Z	高信類度の予告演出
予告M	高信類度の特別予告演出(ステージA+E選択で解禁)
予告N	高信類度の特別予告演出(ステージD+F選択で解禁)

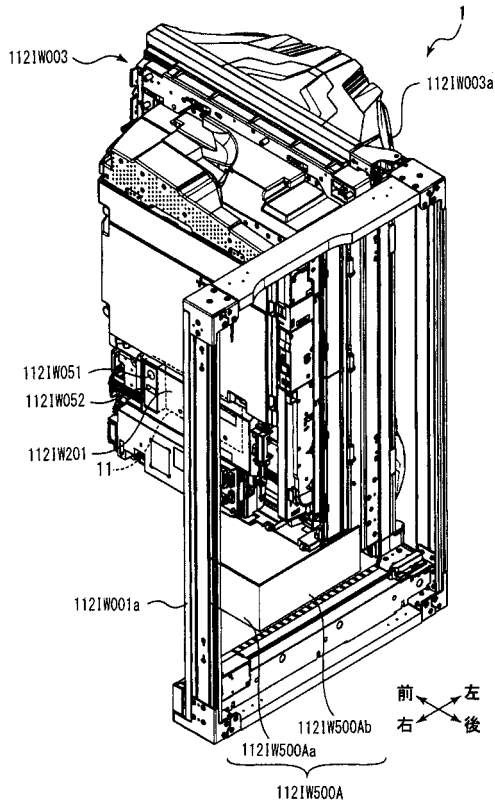
【 図 9 - 1 】



【 図 9 - 2 】



【図 9 - 3】



【図 9 - 5】

(A) 大当り種別判定テーブル

大当り種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
大当り種別A	30%	30%	40%
大当り種別B	30%	40%	30%
大当り種別C	40%	30%	30%

(B) 大当り種別毎の各制御期間

制御期間	大当り種別		
	A	B	C
ファンファレ	15秒	12秒	10秒
インターバル	9秒	7秒	5秒
エンディング	20秒	15秒	10秒

【図 9 - 4】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値1)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)

(B) 表示結果判定テーブル (設定値2)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(C) 表示結果判定テーブル (設定値3)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)

【図 9 - 6】

(A) 第1ハズレ変動パターン判定テーブル[特別期間用(設定変更後から30変動まで)]

変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	94.2%	89.0%	83.8%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	5%	10%	15%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

(B) 第2ハズレ変動パターン判定テーブル[非特別期間用]

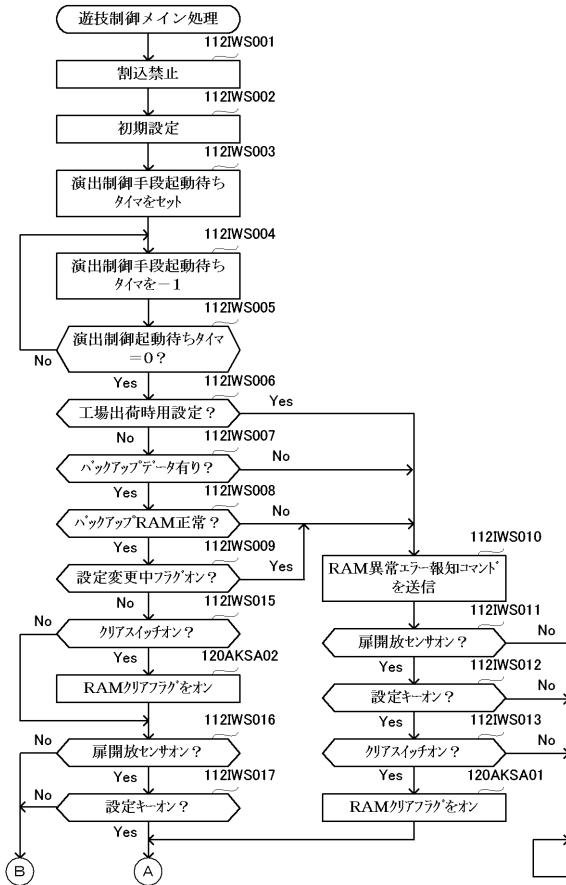
変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	95.4%	95.0%	94.6%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	3.8%	4.0%	4.2%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

【図 9 - 7】

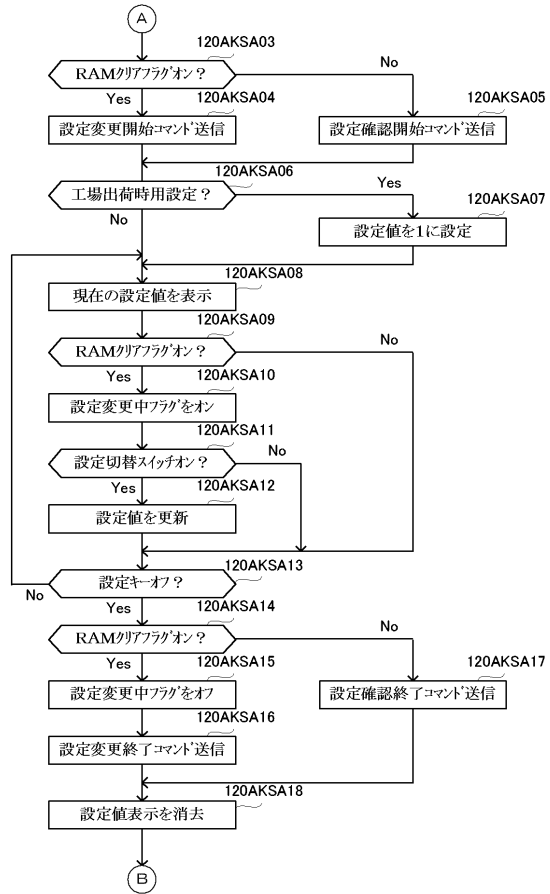
非リーチハズレ変動パターン判定テーブル

非リーチハズレ 変動パターン		設定値		
		設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1-1 (非リーチハズレA)	変動時間9秒	30%	30%	40%
PA1-1-2 (非リーチハズレB)	変動時間8秒	30%	40%	30%
PA1-1-3 (非リーチハズレC)	変動時間7秒	40%	30%	30%

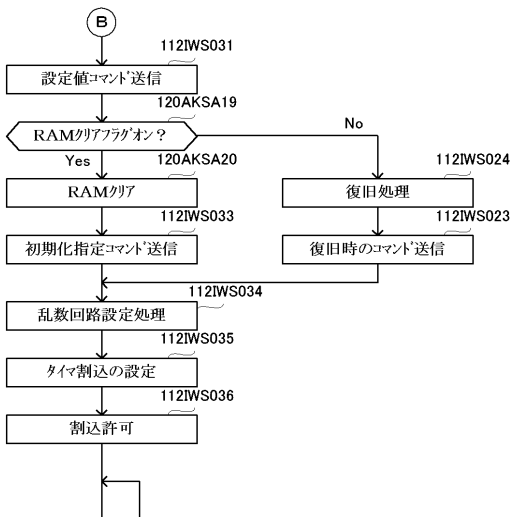
【図 9 - 8】



【図 9 - 9】



【図 9 - 10】



【図 9 - 11】

電源投入時処理		設定キー	
		オン	オフ
クリアスイッチ	オン	設定変更処理	初期化処理
	オフ	設定確認処理	復旧処理

【図 9 - 12】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

(A) 遊技中

6 L. 3 5

電源OFF

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

(B) 電源OFF中

(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作有、設定キーON)

1

設定切替スイッチ操作

(D) 表示変更

2

設定キーOFF

(E) 設定完了 (点滅、設定値をRAMのバックアップ領域に格納)

6 L. 3 5

(F) エラー表示

E. E. E. E.