

(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2020-62312

(P2020-62312A)

(43) 公開日 令和2年4月23日(2020.4.23)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F	7/02	3 2 0
(2006.01)	A 6 3 F	7/02
	A 6 3 F	7/02
		3 3 3 Z
		2 C 0 8 8
		2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 79 頁)

(21) 出願番号	特願2018-197194 (P2018-197194)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成30年10月19日 (2018.10.19)		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)	2C088 AA35 AA39 AA42 AA79 CA35
			2C333 AA11 CA05 CA06 CA33 CA50
			CA51 CA79 EA03

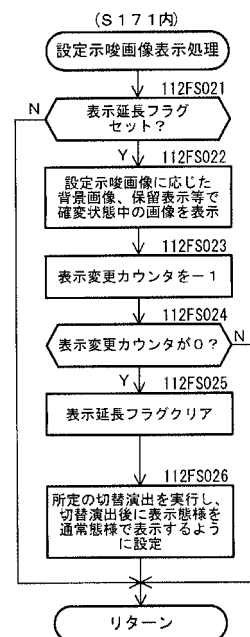
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】設定示唆演出が実行された後であっても設定の示唆が行われていることを容易に認識可能な遊技機を提供する。

【解決手段】可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、大当たり遊技状態に制御されたことに基づいて設定示唆演出を実行し、大当たり遊技状態が終了した後の確変状態において設定示唆画像に応じた背景画像、保留表示を表示する。このような構成によれば、設定示唆演出が実行された後であっても特定表示が設定示唆演出に応じた態様で表示されるため、設定の示唆が行われていることを容易に認識することができる。

【選択図】図10-5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

可変表示を実行し、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、
遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、

設定値の設定に関する示唆を行う設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、
少なくとも可変表示の実行中に特定表示を表示可能な特定表示手段とを備え、

前記設定示唆演出実行手段は、前記設定示唆演出が実行された後に、前記特定表示を前記設定示唆演出に応じた態様で表示可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】**【0001】**

本発明は、可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、設定変更操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能なものがあり、可変表示中において表示されるキャラクタにより設定に関する示唆を行う設定示唆演出を実行するパチンコ遊技機があった（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【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 に記載の遊技機においては、設定示唆演出の実行期間については十分に考慮されておらず、例えば遊技の進行により設定示唆演出が切替えられてしまうと、遊技者が設定の示唆が行われたことを認識できない虞があった。

30

【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、設定示唆演出が実行された後であっても設定の示唆が行われていることを容易に認識可能な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) 可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技者にとっての有利度（例えば、大当たり確率）が異なる複数種類の設定値（例えば、設定値 1 ~ 6）のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU 103）と、

40

設定値の設定に関する示唆を行う設定示唆演出（例えば、図 10 - 1 (D) に示すような高設定示唆キャラクタ画像 112F002 を表示する設定示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

少なくとも可変表示の実行中に特定表示（例えば、保留表示、背景画像）を表示可能な特定表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120）とを備え、

前記設定示唆演出実行手段は、前記設定示唆演出が実行された後に、前記特定表示を前記設定示唆演出に応じた態様で表示可能である（例えば、図 10 - 5 の 112FS022 に示すように、大当たり遊技状態が終了した後の確変状態において設定示唆画像に応じた背景画像、保留表示を表示する）。

50

【 0 0 0 7 】

このような構成によれば、設定示唆演出が実行された後であっても特定表示が設定示唆演出に応じた態様で表示されるため、設定の示唆が行われていることを容易に認識することができる。

【 0 0 0 8 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

前記設定示唆演出実行手段は、前記設定示唆演出として前記有利状態が終了するときの終了演出期間 (例えば、エンディング演出期間) に前記設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の設定示唆画像のうちのいずれかを表示可能である (例えば、図 1 0 - 3 (A) に示すように、エンディング演出のパターンとして、低設定示唆キャラクタ画像を表示する低設定示唆パターン、高設定示唆キャラクタ画像を表示する高設定示唆パターン、高設定確定キャラクタ画像を表示する高設定確定パターンを表示可能である) 。

10

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、有利状態が終了した後であっても終了演出期間に表示された設定示唆画像の表示期間が継続するため、有利状態が終了した後に、設定の示唆が行われていることを容易に認識することができる。

【 0 0 1 0 】

(3) 上記 (2) の遊技機において、

前記有利状態終了後に特別状態 (例えば、確変状態) に制御可能な特別状態制御手段 (例えば、CPU 1 0 3) をさらに備え、

20

前記設定示唆演出実行手段は、前記特別状態中の可変表示の実行中に表示される背景画像を前記設定示唆画像に応じた背景画像として表示可能である (例えば、確変状態中の可変表示の実行中に表示される背景画像を設定示唆画像に応じた背景画像として表示する) 。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、有利状態が終了した後であっても設定示唆画像の表示期間が継続するため、有利状態が終了した後に、設定示唆画像に応じた背景画像から設定の示唆が行われていることを容易に認識することができる。

【 0 0 1 2 】

(4) 上記 (2) または (3) の遊技機において、

30

遊技者の動作を検出可能な検出手段 (例えば、プッシュセンサ 3 5 B) をさらに備え、

前記設定示唆演出実行手段は、前記終了演出期間中に前記検出手段に遊技者の動作が検出されたことに応じて、前記設定示唆画像を継続して表示可能である (例えば、図 1 0 - 2 に示すように、エンディング演出期間中にボタン入力によりプッシュセンサ 3 5 B に遊技者の動作が検出されたことに応じて、設定示唆画像を継続して表示する) 。

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、遊技者の好みに応じて設定示唆画像を継続して表示するか否かを選択できるため、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 1 4 】

(5) 上記 (3) または (4) の遊技機において、

40

前記設定示唆演出実行手段は、前記設定示唆画像の種類に応じて、前記特別状態中に前記設定示唆画像に応じた背景画像の表示を継続する場合と継続しない場合とがある (例えば、図 1 0 - 4 の 1 1 2 F S 0 1 0 に示すように、高設定示唆パターンまたは高設定確定パターンの設定示唆画像に応じた背景画像の表示は継続するが、低設定示唆パターンの設定示唆画像に応じた背景画像の表示は継続しない) 。

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、設定示唆画像の種類に応じた制御を行うことで、演出の幅が広がる。

【 0 0 1 6 】

(6) 上記 (5) の遊技機において、

50

前記設定示唆画像は、遊技者に有利な設定値で選択され易い第1設定示唆画像（例えば、図10-3（A）に示すように、遊技者に有利な高設定である4～6において選択され易い高設定示唆パターンの設定示唆画像や高設定確定パターンの設定示唆画像）と、遊技者に不利な設定値で選択され易い第2設定示唆画像（例えば、図10-3（A）に示すように、遊技者に不利な低設定である1～3において選択され易い低設定示唆パターンの設定示唆画像）とを含み、

前記設定示唆演出実行手段は、前記第1設定示唆画像を表示した後の前記特別状態中に前記第1設定示唆画像に応じた背景画像の表示を継続し、前記第2設定示唆画像を前記終了演出期間中にのみ表示する（例えば、図10-4の112FS010に示すように、高設定示唆パターンまたは高設定確定パターンの設定示唆画像に応じた背景画像の表示は継続するが、低設定示唆パターンの設定示唆画像に応じた背景画像の表示はエンディング演出期間中のみ表示する）。

10

【0017】

このような構成によれば、遊技者に有利な第1設定示唆画像に応じた背景画像の表示のみ継続して表示されるため、興趣の低下を防止することができる。

【0018】

（7） 上記（3）～（6）のいずれかの遊技機において、

前記設定示唆演出実行手段は、前記特別状態中において前記設定示唆画像に応じた背景画像を表示し、所定の表示終了条件（例えば、確変状態開始後15回の可変表示が終了すること）が成立した後に前記特別状態中における通常の背景画像に戻す（例えば、図10-5の112FS023～112FS025に示すように、表示変更カウンタが0になった後は、表示延長フラグをクリアし、通常の確変状態に応じた背景画像で表示する）。

20

【0019】

このような構成によれば、過度に設定示唆画像に応じた背景画像を表示させ過ぎないことで、射幸性が高くなってしまふことを防止することができる。

【0020】

（8） 上記（6）または（7）の遊技機において、

前記設定示唆演出実行手段は、前記第1設定示唆画像を表示した後の前記特別状態中に前記特定表示を前記第1設定示唆画像に応じた態様で表示し、前記第2設定示唆画像を表示した後の前記特別状態中に前記特定表示を通常態様で表示する（図10-5の112FS021に示すように、高設定示唆パターンや高設定確定パターンでのボタン操作によりセットされる表示延長フラグがセットされている場合は、設定示唆画像に応じた保留表示を表示し、低設定示唆パターンのように表示延長フラグがセットされない場合は、通常の確変状態に応じた保留表示を表示する）。

30

【0021】

このような構成によれば、過度に設定示唆画像に応じた背景画像を表示させ過ぎないことで、射幸性が高くなってしまふことを防止することができる。

【0022】

（9） 上記（6）～（8）のいずれかの遊技機において、

前記設定示唆演出実行手段は、前記終了演出期間において、前記第1設定示唆画像を前記第2設定示唆画像よりも長い期間表示する（例えば、図10-3（A）に示すように、高設定示唆パターンや高設定確定パターンの設定示唆画像の表示期間は10秒であるが、低設定示唆パターンの設定示唆画像の表示期間は7秒である）。

40

【0023】

このような構成によれば、設定示唆画像の種類により表示期間を異ならせることで、設定示唆演出を好適に実行することができる。

【0024】

（10） 上記（1）～（9）のいずれかの遊技機において、

前記設定示唆演出実行手段は、前記設定示唆演出の実行時に、当該設定示唆演出の実行期間を示す報知を行う（例えば、図10-1（D）に示すように、設定示唆演出の実行期

50

間を示す表示期間画像 1 1 2 F 0 0 4 を表示する)。

【 0 0 2 5 】

このような構成によれば、遊技者が設定示唆演出の実行期間を把握することが容易になる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 6 】

【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。

10

【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。

【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。

20

【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 R A M クリア処理を示すフローチャートであり、(B) は R A M の概略図である。

【図 8 - 22】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 23】設定確認処理を示すフローチャートである。

40

【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。

50

【図 9 - 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。

【図 9 - 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 9 - 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 9 - 4】特徴部 0 9 2 F による図 9 - 1 の 9 2 F S 0 0 2 および図 9 - 2 の 9 2 F S 0 2 8 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 9 - 5】特徴部 0 9 3 F 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 1 0 - 1】特徴部 1 1 2 F における演出例を示す図である。

【図 1 0 - 2】特徴部 1 1 2 F におけるタイミングチャートを示す図である。

【図 1 0 - 3】特徴部 1 1 2 F におけるエンディングパターン決定テーブルを示す図ある

。

【図 1 0 - 4】特徴部 1 1 2 F におけるエンディング演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 - 5】特徴部 1 1 2 F における設定示唆画像表示処理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】

【0 0 2 7】

（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。

【0 0 2 8】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

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

【0 0 2 9】

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。

【0 0 3 0】

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。

【0 0 3 1】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 2 】

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。

【 0 0 3 3 】

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。

10

【 0 0 3 4 】

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 3 5 】

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。

20

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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。

30

【 0 0 3 9 】

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。

40

【 0 0 4 0 】

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

50

が賞球として払い出される。

【 0 0 4 1 】

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 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

20

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 などとなり、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 4 6 】

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 4 7 】

30

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

【 0 0 4 8 】

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 4 9 】

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。

40

【 0 0 5 0 】

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 5 1 】

遊技機用枠 3 の右下部位位置には、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 5 2 】

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

50

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 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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 6 】

（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 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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 9 】

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 6 0 】

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 6 1 】

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 6 2 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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、

10

20

30

40

50

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。

【0072】

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。

【0073】

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。

【0074】

（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。

【0075】

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。

【0076】

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。

【0077】

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、演出態様に依じて表示結果（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。

【0078】

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。

【0079】

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

10

20

30

40

50

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。

【0080】

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。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

10

【0081】

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

【0082】

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）を表示することにも含まれる。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。

【0083】

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。

30

【0084】

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

40

【0085】

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）。

【0086】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、

50

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。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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 や大入賞口雇用のソレノイド 82 に伝送する。

【0094】

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

10

20

30

40

50

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。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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。

【0102】

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

【0103】

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。

【0104】

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れるもの)であってもよい。

【0105】

10

20

30

40

50

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0106】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0107】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

10

【0108】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0109】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

20

【0110】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S3；Yes）、初期化处理（ステップ S8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0111】

30

また、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S9）。演出制御用 CPU 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0112】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S3；No）、RAM 102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 102 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S4；No）、初期化处理（ステップ S8）を実行する。

40

【0113】

RAM 102 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S4；Yes）、

50

CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0114】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0115】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0116】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0117】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0118】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0119】

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

10

20

30

40

50

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、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0120】

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。

10

【0121】

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。

【0122】

20

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）。

【0123】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、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

【0124】

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

【0125】

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「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲーム

50

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)。

【0126】

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

【0127】

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”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。

【0128】

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。

20

【0129】

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”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経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

30

【0130】

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”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。

40

【0131】

ステップS114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。

50

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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 3 6 】

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 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

(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

10

20

30

40

50

ブ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 3 9 】

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。

10

【 0 1 4 0 】

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。

20

【 0 1 4 1 】

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。

30

【 0 1 4 2 】

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。

40

【 0 1 4 3 】

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 4 4 】

50

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、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、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。

【0145】

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。

10

【0146】

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。

【0147】

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”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。

20

【0148】

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”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。

30

40

【0149】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120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

50

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 5 0 】

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伴って、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 5 1 】

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。

20

【 0 1 5 2 】

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伴って、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 1 5 3 】

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 5 4 】

(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 5 5 】

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 5 6 】

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 5 7 】

50

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

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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。

【0161】

（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しており、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。

30

40

【0162】

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。

【0163】

また、図 8 - 1 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 207SG002L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 207SG

50

002Rに形成されている。

【0164】

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。

【0165】

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。

【0166】

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。

【0167】

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）でもある。

【0168】

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内に收容されており、錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052は、基板ケース207SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース207SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0169】

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を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ207SG051は、遊技場の店員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もある。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。

【0170】

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

10

【0171】

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、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器207SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態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

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

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り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

40

【0175】

図8-5に示すように、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、変動表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該変動表示に対応

50

する保留表示器でのＬＥＤが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは左方向）に向けて消灯していく。

【０１７６】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とが両方存在する場合は、第２特図保留記憶にもとづく変動表示が優先して実行される様になっている。このため、図８－６に示すように、例えば第１特図保留記憶が１個存在するとともに第２特図保留記憶が２個存在する場合（第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａの左端部のＬＥＤのみが点灯しているとともに、第２保留表示器２０７ＳＧ２５Ｂの左２個のＬＥＤが点灯している場合）は、第２特図保留記憶にもとづく変動表示の実行によって第２特図保留記憶が０個となった後に、第１特図保留記憶にもとづく変動表示が実行される。

10

【０１７７】

また、図８－６に示すように、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１は５個のセグメント（ＬＥＤ）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける大当たり種別としては、５ラウンド大当たりである大当たりＡ、１０ラウンド大当たりである大当たりＢ、１５ラウンド大当たりである大当たりＣの計３個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【０１７８】

主基板１１から演出制御基板１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板１５によって中継される。中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置５における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯動作などを制御するために用いられるＬＥＤ制御コマンドが含まれている。

20

【０１７９】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける演出制御基板１２には、変動表示中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２０７ＳＧ３２１及び第２可動体２０７ＳＧ３２２と、第１可動体２０７ＳＧ３２１が該第１可動体２０７ＳＧ３２１の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ２０７ＳＧ３３１と、第２可動体２０７ＳＧ３２２が該第２可動体２０７ＳＧ３２２の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ２０７ＳＧ３３２と、が接続されている。

30

【０１８０】

図８－８（Ａ）は、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。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

【０１８１】

図８－８（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで変動表示される飾り図柄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

50

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E X Tデータが設定される。

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

コマンド9 6 X X Hは、パチンコ遊技機1においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応するE X Tデータが設定されることにより、演出制御基板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。

【0186】

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

【0187】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様のE X Tデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるE X Tデー

10

20

30

40

50

タとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0188】

コマンドB100Hは、入賞球装置6A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22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置207SG004A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B200Hは、可変入賞球装置6B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22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置207SG004B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。

10

【0189】

コマンドC1XXH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C2XXH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11から演出制御基板12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11から演出制御基板12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。

20

【0190】

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るともよい。

30

【0191】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドE103Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンドE104Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンドE105Hは、パチンコ遊技機1において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンドE106Hは、パチンコ遊技機1の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

40

【0192】

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

50

(Read Only Memory) 101 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M (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 C P U (Central Processing Unit) 103 と、C P U 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、時刻情報を出し力可能なリアルタイムクロック (R T C) 106 とを備えて構成される。

【0193】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、C P U 103 が R O M 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、C P U 103 が R O M 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 103 が R A M 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、C P U 103 が R A M 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、C P U 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、C P U 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。

【0194】

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 207 S G 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 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、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 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。

【0195】

尚、本実施の形態では各乱数値 M R 1 ~ M R 5 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 M R 1 ~ M R 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0196】

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。

【0197】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行さ

れるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。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、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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。

【０２００】

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）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当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。

【０２０１】

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、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も出玉率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である６が最も遊技場側にとって不利な値であり、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

【０２０２】

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、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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。

【0203】

図8-13(A)及び図8-13(B)は、ROM101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8-13(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8-13(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

【0204】

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(MR2)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207SGにおいては、図8-13に示す判定値が各大当りに割り当てられている。

【0205】

ここで、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当り種別について、図8-14を用いて説明する。本実施の形態の特徴部207SG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

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

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

【0209】

図8-15(A)及び図8-15(B)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、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(PB1-1)、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2)、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

40

【0210】

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

50

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。

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

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。

【0215】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通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タ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、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技

40

50

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。

【 0 2 1 6 】

次に、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 の表示について説明する。

【 0 2 1 7 】

図 8 - 1 7 (A) に示すように、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 は、第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D を備えている。第 1 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 A ~ 第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D 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 2 0 7 S G 0 2 9 A ~ 第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D 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。

10

【 0 2 1 8 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 の表示制御は、パチンコ遊技機 1 の試験時において R O M 1 0 1 や R A M 1 0 2 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。

【 0 2 1 9 】

表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 には、図 8 - 1 7 (B) 及び図 8 - 1 7 (C) に示すように、全遊技状態のアウト 6 0 0 0 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 6 0 0 0 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 6 0 0 0 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 6 0 0 0 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 2 0 7 S G 0 2 9 に表示される。

20

【 0 2 2 0 】

実際に表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 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 2 0 7 S G 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B に「 L . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「 0 0 」 ~ 「 9 9 」の値）が第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 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 2 0 7 S G 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B に「 1 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「 0 0 」 ~ 「 9 9 」の値）が第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 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 2 0 7 S G 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B に「 2 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「 0 0 」 ~ 「 9 9 」の値）が第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 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 2 0 7 S G 0 2 9 A に「 b」、第 2 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 B に「 3 . 」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「 0 0 」 ~ 「 9 9 」の値）が第 3 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 2 0 7 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。

30

40

【 0 2 2 1 】

本実施の形態の表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 では、主基板 1 1 (C P U 1 0 3) 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

50

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 1、ベース 2、ベース 3 の順番で表示モニター 207SG029 の表示を 5 秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニター 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ー 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ー 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ー 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ー 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ー 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ー 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ずとも、表示モニター 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

20

30

40

50

【0222】

次に、本実施の形態の特徴部 207SG における遊技制御メイン処理について説明する。図 8 - 20 は、CPU103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103 は、先ず、割込禁止に設定する (207SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う (207SGSa002)。初期設定には、スタックポインタの設定、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。

【0223】

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)。

【0224】

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

【0225】

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

【0226】

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

【0227】

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。

【0228】

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。

20

【0229】

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

【0230】

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)。

【0231】

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)。

40

【0232】

錠スイッチ207SG051がONであり(207SGSa018;Y)、且つ開放センサ207SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員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

50

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、RAM 102 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。

【0233】

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

【0234】

また、2078SGSa022 において CPU 103 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)。

【0235】

207SGSa024 の実行後、CPU 103 は、コールドスタート報知タイマの値を - 1 し (207SGSa025)、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (207SGSa026)。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合 (207SGSa026; N) は、207SGSa025 と 207SGSa026 の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合 (207SGSa026; Y) は、表示モニタ 207SG029 における全セグメントの点滅を終了し (207SGSa027)、207SGSa028 に進む。

20

【0236】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 のコールド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 のコールドスタート時には、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

【0237】

そして、207SGSa028 において CPU 103 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 CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【0238】

また、207SGSa031 において CPU 103 は、RAM 102 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、CPU 103 は、エラー報知実行待ちタイマの値を - 1 し (207SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (207SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしてい

50

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)。

【0239】

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。

【0240】

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。

【0241】

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。

【0242】

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

【0243】

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

10

20

30

40

50

ラグを格納しているアドレスである場合 (2 0 7 S G S a 0 4 5 ; N) は、更に次のアドレスを指定して 2 0 7 S G S a 0 4 2 に進む (2 0 7 S G S a 0 4 6)。尚、指定されたアドレスが R A M 1 0 2 の最後のアドレスである場合 (2 0 7 S G S a 0 4 3 ; Y) は、R A M クリア処理を終了する。

【 0 2 4 4 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における R A M 1 0 2 は、図 8 - 2 1 (B) に示すように、格納領域毎にアドレス (F 0 0 0 ~ F X X X) が割り当てられている。これら格納領域のうち、R A M 1 0 2 の先頭のアドレス (F 0 0 0) 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、R A M 1 0 2 の先頭から 2 番目のアドレス (F 0 0 1) 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 (F 0 0 2) には、R A M クリアフラグが格納されている。その他のアドレス (F 0 0 3 以降) には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機 1 にて発生したエラー情報を含む遊技情報が格納されている。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 R A M 1 0 2 の先頭のアドレス (F 0 0 0) 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、R A M 1 0 2 の先頭のアドレス (F 0 0 0) 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。

【 0 2 4 5 】

つまり、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における R A M クリア処理とは、設定値を除くアドレスに「 0 0 H 」を格納することによって設定値と R A M クリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

【 0 2 4 6 】

尚、本実施の形態における特徴部 2 0 7 S G では、R A M 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、R A M 1 0 2 の所定のアドレス (本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G ではアドレス F 0 0 3 以降) に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【 0 2 4 7 】

また、本実施の形態における特徴部 2 0 7 S G では、R A M 1 0 2 に R A M 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、R A M クリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 のレジスタ (例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか) に記憶することで、R A M 1 0 2 に R A M クリアフラグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、C P U 1 0 3 の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、R A M 1 0 2 に R A M クリアフラグを記憶する場合は、R A M クリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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、R A M クリアフラグが C P U 1 0 3 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。

【 0 2 4 8 】

図 8 - 2 2 は、C P U 1 0 3 が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理 (2 0 7 S G S a 0 1 3 b) を示すフローチャートである。設定値変更処理において C P U 1 0 3 は、先ず、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントの点灯を開始するとともに (2 0 7 S G S a 0 5 1)、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、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B の点滅を開始する (2 0 7 S G S a 0 5 2、図 8 - 2 7 (A) 参照)。更に C P U 1 0 3 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 2 0 7 S G 1 3 1 を構成

するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa052a)。

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

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)。

【0252】

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

30

【0253】

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

【0254】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値(仮の設定値)を表示モニタ207SG029に表示し(207SGSa064)、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa065)。

【0255】

50

錠スイッチ 207SG051 が ON である場合 (207SGSa065; Y)、CPU 103 は、207SGSa062 ~ 207SGSa065 の処理を繰り返し実行することによって RAM 102 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。

【0256】

また、207SGSa065 において錠スイッチ 207SG051 が OFF である場合 (207SGSa065; N) は、CPU 103 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、CPU 103 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)。

【0257】

そして CPU 103 は、RAM 102 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)。RAM 102 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、RAM 102 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 RAM 102 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)。

【0258】

RAM 102 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、RAM 102 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、RAM 102 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 RAM 102 に更新記憶する。

【0259】

また、CPU 103 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。

【0260】

図 8 - 23 は、CPU 103 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 CPU 103 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 CPU 103 は、設定値確認処理に応じた態様 (図 8 - 6 に示す大当り A、大当り B、大当り C のいずれでもない態様) として、ラウンド表示器 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)。

【0261】

また、CPU 103 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 (2 0 7 S G S a 1 0 6)、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (2 0 7 S G S a 1 0 7)。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合 (2 0 7 S G S a 1 0 7 ; N) は、2 0 7 S G S a 1 0 6 と 2 0 7 S G S a 1 0 7 の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合 (2 0 7 S G S a 1 0 7 ; Y) は、電源断検出処理を実行する (2 0 7 S G S a 1 0 8)。尚、本電源断検出処理 (2 0 7 S G S a 1 0 8) は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理 (2 0 7 S G S a 0 5 7) と同一の処理である。

【 0 2 6 2 】

電源断検出処理の実行後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に格納されている設定値の表示を表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 において開始し (2 0 7 S G S a 1 0 9)、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 (2 0 7 S G S a 1 1 0)。

【 0 2 6 3 】

そして C P U 1 0 3 は、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O N であるか否かを判定する (2 0 7 S G S a 1 1 1)。錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O N である場合 (2 0 7 S G S a 1 1 1 ; Y)、C P U 1 0 3 は、2 0 7 S G S a 1 1 1 の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O F F となるまで待機する。また、2 0 7 S G S a 1 1 1 において錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O F F である場合 (2 0 7 S G S a 1 1 1 ; N) は、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における設定値の表示を終了するとともに (2 0 7 S G S a 1 1 2)、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントを消灯する (2 0 7 S G S a 1 1 2 a)。更に、C P U 1 0 3 は、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A 及び第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B の点滅と、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントの点灯を終了する (2 0 7 S G S a 1 1 3、2 0 7 S G S a 1 1 4)。

【 0 2 6 4 】

そして C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し (2 0 7 S G S a 1 1 5)、設定値確認処理を終了する。

【 0 2 6 5 】

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 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 及びラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 の点灯と、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 及び右打ちランプ 2 0 7 S G 2 3 2 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。

【 0 2 6 6 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G 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 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうち 1 の L E D 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 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントの点灯パターンは、図 8 - 6 に示す大当り A、大当り B、大当り C のいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

【 0 2 6 7 】

また、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、図 8 - 2 7 (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 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントが同一態様にて点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時と

で異なる態様にて点灯してもよい。

【0268】

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。

【0269】

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。

10

【0270】

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207SG029D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。

20

【0271】

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。

【0272】

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。

30

【0273】

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。

40

【0274】

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断検出処理（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を示す電源断信号の入力が有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有る場合は（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）。

50

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。

【0275】

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207SGSa057及び207SGSa108と同一の電源断検出処理（207SGS200）を実行した後にS21～S27（図4参照）を実行するようになっている。

【0276】

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。

【0277】

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

【0278】

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。

【0279】

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。

【0280】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bと構成する全セグメント及びラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025Aと第

10

20

30

40

50

２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂとを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成する１のセグメントの点灯、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２の点滅、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａと第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂとを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【０２８１】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントのうち１のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図８－６に示す大当り種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器２０７ＳＧ１３１を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

10

【０２８２】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂを用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機１にエラー報知用のＬＥＤを個別に設け、該ＬＥＤを点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

【０２８３】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１にベース値を表示するための表示モニタ２０７ＳＧ０２９を備える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１には表示モニタ２０７ＳＧ０２９を備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機１に表示モニタ２０７ＳＧ０２９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。

20

【０２８４】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、第１可動体初期化处理や第２可動体初期化处理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第１可動体初期化处理の実行中であるか否か、つまり、第１可動体２０７ＳＧ３２１の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第１可動体初期化处理や第２可動体初期化处理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、新たな第１可動体初期化处理や第２可動体初期化处理を実行するか否かは、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

【０２８５】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００を構成する第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、ラウンド表示器２０７ＳＧ０１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２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２０７ＳＧ２００を構成する第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、ラウンド表示器２０７ＳＧ０１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２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

【０２８６】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００を構成する第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、ラウンド表示器２０７ＳＧ０１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２等を、遊技中とは異なる態

50

様とすることによってパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

【0287】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG では、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 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。

10

【0288】

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。

20

30

【0289】

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。

40

【0290】

（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。

【0291】

特徴部 092F については、CPU 103 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、大当りに関する当否を判定する例を主に説明する。

50

【 0 2 9 2 】

特徴部 0 9 3 F については、CPU 1 0 3 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（S 1 0 1 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（S 1 1 0）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 M R 1 とを比較することにより、大当りに関する当否を判定する例を主に説明する。

【 0 2 9 3 】

さらに、特徴部 0 9 2 F、0 9 3 F については、変動表示の開始条件が成立する前に大当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大当り遊技状態に制御されるか否かを判定するときとで、共通の判定処理を実行する例も説明する。

【 0 2 9 4 】

特徴部 0 9 2 F の技術と特徴部 0 9 3 F の技術との主な相違点は、特徴部 0 9 2 F が大当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 2 0 7 S G S a 0 7 1 等）に選択されるのではなく、実際の大当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 0 9 3 F が大当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 2 0 7 S G S a 0 7 1 等）に選択されて用いられる技術であることである。

【 0 2 9 5 】

特徴部 0 9 2 F、0 9 3 F では、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれかの大当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。

【 0 2 9 6 】

また、特徴部 0 9 2 F、0 9 3 F 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、CPU 1 0 3 が、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 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。

【 0 2 9 7 】

なお、特徴部 0 9 2 F、0 9 3 F 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、CPU 1 0 3 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。

【 0 2 9 8 】

この実施の形態では、CPU 1 0 3 が、入賞時乱数値判定処理（図 9 - 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 M R 1 に応じて可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや「小当り」に決定されるか否か、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 に応じて大当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 M R 3 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、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドの E X T データに、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に決定されることを指定する値や、大当り種別を指定する値を設定し、演出制御基板 1 2 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 M R 3 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 E X T データに変動パターンの判定結果としての乱数値 M R 3 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 1 2 に対して送信する制御を行う。演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 CPU 1 2 0 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「大当り」や「小当

10

20

30

40

50

り」に決定されるか否か、大当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。

【0299】

図柄指定コマンドの一例として、コマンド C 4 0 0 H を可変表示結果が「ハズレ」となる場合に应じた第 1 図柄指定コマンドとし、コマンド C 4 0 1 H を可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となる場合に应じた第 2 図柄指定コマンドとし、コマンド C 4 0 2 H を可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」となる場合に应じた第 3 図柄指定コマンドとし、コマンド C 4 0 3 H を可変表示結果が「小当り」となる場合に应じた第 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 E X T データと、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。

【0300】

〔特徴部 092F の制御〕

特徴部 092F 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 9 - 2）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当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態様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、CPU 103 が図 5 の S 1 0 1 において、図 9 - 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り図柄や小当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「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様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 12 の側で演出制御用 CPU 120 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。

【0301】

図 9 - 1 は、入賞時乱数値判定処理として、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。

【0302】

図 9 - 1 に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU 103 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（92FS001）。CPU 103 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。

【0303】

92FS001 の処理に続いて、大当りの判定および小当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（92FS002）。当否判定モジュールは、大当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り当選確率（大当り確率）および小当り当選確率（小当り確率）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「大当り」と判定されたか否かを確認する（92FS003）。

【0304】

92FS003 にて「大当り」でない場合には（92FS003；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「小当り」と判定されたか否かを確認する（92FS004）。92FS004 にて「小当り」でない場合には（92FS004；No）、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に应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を行う (92FS005)。一例として、CPU103 は、図柄指定コマンドにおける EXT データを「00H」とするためのコマンドテーブルなどを設定すればよい。

【0305】

92FS004 にて「小当り」である場合には (92FS004; Yes)、可変表示結果が「小当り」となる場合に依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を行う (92FS006)。一例として、CPU103 は、図柄指定コマンドにおける EXT データを「03H」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、大当り判定および小当り判定のような当否判定による判定結果に基づいて、大当り、小当り、ハズレのような当否判定の判定結果に加え、大当り種別の判定結果を示すことが可能なコマンドである。

10

【0306】

92FS003 にて大当りである場合には (92FS003; Yes)、大当り種別決定用の乱数値 MR2 に基づいて、大当り種別を判定する (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パ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」) に依じて、大当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り種別決定用テーブルデータを選択する。大当り種別決定用テーブルは、大当り種別決定用の乱数値 MR2 に基づき大当り種別を「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、「始動口パッファ値」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、大当り種別判定のために用いられる。

20

【0307】

次に、92FS007 の処理による判定結果に依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 にて大当り種別が「確変」の大当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、大当り種別が「非確変」の大当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。

30

【0308】

92FS005、92FS006、92FS008 の処理のいずれかを実行した後は、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 の数値データに依じた変動パターンを判定 (決定) する (92FS009)。そして、92FS009 による判定結果に依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)。

【0309】

40

図 9 - 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 9 - 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 保留記憶数カウンタ値 (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、その読み出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0310】

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

50

として、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当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られることとなるデータである。

【0311】

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」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(92FS022)。また、92FS022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(92FS023)。

【0312】

92FS020にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(92FS020; 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(92FS024)。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、92FS024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、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、92FS024の処理は、92FS020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。

【0313】

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。

【0314】

92FS024にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(92FS024; 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MR1、大当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(92FS025)。このとき読み出された数値データは、例えばRAM122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。

【0315】

92FS025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MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(92FS026)。また、92FS026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タ値を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(92FS027)。

【0316】

92FS023、92FS027の処理のいずれかを実行した後は、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りの当否判定を行うとともに、小当りの当否判定を行うことが可能である92FS002と同様の当否判定モジュールを実行する(92FS028)。

10

【0317】

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「大当り」と判定されたか否かを確認する(92FS029)。そして、92FS029にて「大当り」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り種別決定用テーブルデータを選択する(92FS031)。この大当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。

20

【0318】

次に、92FS031で選択した大当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、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する。

【0319】

92FS032の処理にて大当り種別を決定することにより、大当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り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定すること等により(92FS033)、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当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。

30

【0320】

92FS029にて「大当り」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「小当り」と判定されたかを確認する(92FS034)。そして、「小当り」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りフラグをオン状態にセットする(92FS035)。

40

【0321】

92FS034にて「小当り」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は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当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「小当り」ではない場合には、特図表示結果を「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にて特図表示結果が「小

50

当り」である場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、92FS029にて特図表示結果が「大当り」である場合には、92FS032における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0322】

92FS036にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パ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。

【0323】

図9-3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9-3(A)は、設定値1～設定値3における大当り判定値および小当り判定値の範囲を示す図である。図9-3(B)は、設定値3の低確率時と高確率時とにおける判定値の範囲を示す図である。図9-3(C)～(E)は、その他の変形例を示す図である。

【0324】

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り表示結果となる判定値の範囲が異なっている。図9-3(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。

【0325】

図9-3(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の範囲が大当り判定値として設定され、65208～65535の範囲が小当り判定値として設定されている。また、設置値2では、乱数値MR1のうち1020～1253の範囲が大当り判定値として設定され、65208～65535の範囲が小当り判定値として設定されている。また、設置値3では、乱数値MR1のうち1020～1272の範囲が大当り判定値として設定され、65208～65535の範囲が小当り判定値として設定されている。大当り判定値および小当り判定値以外の判定値は、いずれに設定されている。

【0326】

図9-3(A)に示すように、大当りの判定値は、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。このような大当りの基準値となる判定値は、図9-3(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の判定値が小当りの基準値となるように設定されている。

【0327】

このように、大当り判定をするための判定値の基準値となる大当り基準値が全設定で共通であるため、大当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うが、図 9 - 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うことを防止できる。

【 0 3 2 8 】

次に、図 9 - 3 (B) について説明する。図 9 - 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 - 1 1 ~ 図 8 - 1 2 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も設定値の範囲が狭くなるようになっている。

10

【 0 3 2 9 】

図 9 - 3 (B) に示すように、同じ設定値 3 において、低確時には、乱数値 M R 1 のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 7 2 の範囲が大当たり判定値として設定され、高確時には、乱数値 M R 1 のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 8 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時と高確時とで異なっている。しかし、図 9 - 3 (B) に示すように、大当たり基準値となる判定値は、1 0 2 0 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。

20

【 0 3 3 0 】

図 9 - 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 9 - 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、1 0 0 0 0 で特別図柄によらず同じである。

【 0 3 3 1 】

図 9 - 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 9 - 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 M R 1 のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 5 3 の範囲が大当たり判定値として設定され、そのすぐ後の 1 2 5 4 ~ 1 5 8 1 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 M R 1 のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 7 2 の範囲が大当たり判定値として設定され、そのすぐ後の 1 2 7 3 ~ 1 6 0 0 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、1 0 2 0 で設定値によらず同じである。

30

【 0 3 3 2 】

図 9 - 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 9 - 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 M R 1 のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 5 3 の範囲が大当たり判定値として設定され、間を空け 1 3 0 0 ~ 1 6 2 7 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 M R 1 のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 5 3 の範囲が大当たり判定値として設定され、間を空け 1 3 0 0 ~ 1 6 2 7 の範囲が小当たり判定値として、さらに間を空け 6 0 0 0 ~ 6 0 0 1 9 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、1 0 2 0 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、1 3 0 0 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。

40

【 0 3 3 3 】

特徴部 0 9 2 F、0 9 3 F 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

50

か否かの小当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 9 - 3（A）に示すような設定値情報に基づいて大当り判定値および小当り判定値の範囲が異なり、かつ、図 9 - 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り判定値および小当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。

【 0 3 3 4 】

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り判定値および小当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 9 - 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、高確率時の判定値が設定された当否判定テーブルとが、R A M 1 0 2 の当否判定テーブル記憶領域に記憶されている。

10

【 0 3 3 5 】

特徴部 0 9 2 F 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、R A M 1 0 2 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 0 9 3 F 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 R A M 1 0 2 の当否判定テーブル記憶領域から予め選択されて、R A M 1 0 2 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。

20

【 0 3 3 6 】

図 9 - 4 は、特徴部 0 9 2 F による図 9 - 1 の 9 2 F S 0 0 2 および図 9 - 2 の 9 2 F S 0 2 8 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。

【 0 3 3 7 】

図 9 - 1 の 9 2 F S 0 0 2 および図 9 - 2 の 9 2 F S 0 2 8 で実行される当否判定モジュールは、図 9 - 4 に示すように、共通の処理（判定処理）が実行される。C P U 1 0 3 は、大当りの当選確率および小当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 R A M 1 0 2 の前回記憶領域に記憶する。

30

【 0 3 3 8 】

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、R A M 1 0 2 に記憶された設定値情報を今回の設定値情報として読出すとともに、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（9 2 F S 0 5 0）。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。

40

【 0 3 3 9 】

9 2 F S 0 5 0 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信する（9 2 F S 0 5 5）。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

50

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(9 2 F S 0 5 6)、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 1 2 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。

【 0 3 4 0 】

9 2 F S 0 5 6 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。

【 0 3 4 1 】

一方、9 2 F S 0 5 0 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(9 2 F S 0 5 1)。

【 0 3 4 2 】

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、大当り判定値および小当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(大当り判定値の範囲、小当り判定値の範囲) を特定する(9 2 F S 0 5 2)。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、大当り判定値の範囲および小当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 - 1 1 , 図 8 - 1 2 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。

【 0 3 4 3 】

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 M R 1 の数値データと、9 2 F S 0 5 2 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、大当り判定および小当り判定に関する当否を判定する(9 2 F S 0 5 3)。具体的には、乱数値 M R 1 の数値データが大当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りとする判定をし、乱数値 M R 1 の数値データが小当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りとする判定をし、乱数値 M R 1 の数値データが大当り判定値の範囲内および小当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、9 2 F S 0 5 3 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(9 2 F S 0 5 4)、処理を終了する。

【 0 3 4 4 】

このような当否判定モジュールは、図 9 - 1 の入賞時乱数値判定処理と、図 9 - 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、大当り判定および小当り判定を実行することができる。

【 0 3 4 5 】

〔特徴部 0 9 3 F の制御〕

特徴部 0 9 3 F の制御が、特徴部 0 9 2 F の制御と異なるのは、次の点である。

【 0 3 4 6 】

図 8 - 2 2 の設定値変更処理における 2 0 7 S G S a 0 7 1 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 R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 の使用テーブル記憶領域に記憶設定される。特徴部 0 9 3 F の制御は、図 9 - 1 の入賞時乱数値判定処理および図 9 - 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(9 2 F S 0 0 2 、9 2 F S 0 2 8) の処理内容の一部が特徴部 0 9 2 F 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

10

20

30

40

50

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。

【0347】

特徴部093Fの制御において、図9-1の入賞時乱数値判定処理および図9-2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9-5のように特徴部092Fの制御と一部異なる。

【0348】

図9-5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9-5の当否判定モジュールにおいては、図9-4の当否判定モジュールの92FS050~92FS056に対応する処理が、93FS001~93FS007として示されている。図9-5の当否判定モジュールが図9-4の当否判定モジュールと異なるのは、93FS002の処理である。

10

【0349】

93F002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9-4の当否判定モジュールと同様である。

20

【0350】

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出し、当否判定に用いるようにしてもよい。

30

【0351】

〔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。特徴部092F、093Fは、以下に示すような構成および効果を備える。

【0352】

(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、

40

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か否か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か否か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基づいて設定される判定値(例えば、当

50

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か否か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か否かを判定するときと、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か否か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9-1の92FS002、図9-2の92FS028において同じ当否判定モジュールを実行する)。

【0353】

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。

【0354】

(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9-3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9-3(A)に示すように、設定値によらず基準値は1020で共通)。

【0355】

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。

【0356】

(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9-4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。

【0357】

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。

【0358】

(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)。

【0359】

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。

【0360】

(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9-4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。

【0361】

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。

【0362】

(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、

10

20

30

40

50

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 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信し、演出制御基板 1 2 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 1 1 側では、図 9 - 4 の 9 2 F S 0 5 6 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）。

【 0 3 6 3 】

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ため、遊技の公平性を担保することができる。

【 0 3 6 4 】

（ 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、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）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）、

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、C P U 1 0 3 は、一定の判定値の範囲に小当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）。

【 0 3 6 5 】

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。

【 0 3 6 6 】

[1] 特徴部 0 9 2 F 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 9 - 1 の 9 2 F S 0 0 2 、図 9 - 1 の 9 2 F S 0 2 8 、図 9 - 4 の 9 2 F S 0 5 0 ～ 9 2 F S 0 5 3 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 M R 1 とを比較することにより、大当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 における大当りの判定の際に、大当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、大当りの判定の際の処理負担を低減させることができる。

【 0 3 6 7 】

[2] 特徴部 0 9 3 F 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 9 - 1 の 9 2 F S 0 0 2 、図 9 - 1 の 9 2 F S 0 2 8 、図 9 - 5 の 9 3 F S 0 0 1 ～ 9 3 F S 0 0 4 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 M R 1 とを比較することにより、大当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

10

20

30

40

50

における大当りの判定の際に、大当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、大当りの判定の際の処理負担を低減させることができる。

【0368】

[3] 図9-3(A)等にも示すように、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、大当りの判定の際の処理負担を低減させることができる。

【0369】

[4] 図9-4の92FS050、図9-5の92FS001にも示すように、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。

【0370】

[5] 図9-4の92FS050、図9-5の92FS001にも示すように、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り遊技状態に制御される数値データであるか否かを図9-4および図9-5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。

【0371】

[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9-4の92FS055、図9-5の92FS006にも示すように、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。

【0372】

[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9-4の92FS055、図9-5の92FS006にも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9-4の92FS056、図9-5の92FS007にも示すように、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。

【0373】

[8] 図9-3(A)にも示すように、小当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9-4の93FS053、図9-5の93FS004)は、一定の判定値の範囲に小当り遊技状態に制御される数

10

20

30

40

50

値データがあるか否かを判定する。これにより、小当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。

【0374】

〔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207SG S a 0 7 2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における大当り判定の際に、大当り判定を好適に行うことができる。

【0375】

〔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207SG S a 0 7 1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。

10

【0376】

(2) 図9-3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

【0377】

(3) 図9-4および図9-5の当否判定モジュールについて、図9-4の92FS050、図9-5の92FS001に示す設定値情報一致判定は、実行しなくてもよい。

【0378】

(4) 図9-4および図9-5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

【0379】

(5) 図9-5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。

【0380】

(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。

40

【0381】

(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。

50

【 0 3 8 2 】

(特徴部 1 1 2 F に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 1 1 2 F について説明する。

【 0 3 8 3 】

特徴部 1 1 2 F については、設置値の設定に関する示唆を行う設定示唆演出が実行される。設定示唆演出では、現在設定されている設定値を示唆する演出が実行される。このような設定示唆演出は、大当り遊技状態に制御されたことに基づいて実行される。また、設定示唆演出は、大当り遊技状態が終了した後も、継続して実行されることがある。また、飾り図柄の後ろに表示される背景画像や保留表示等の特定表示が、大当り遊技状態が終了した後に設定示唆演出に応じた態様で表示される。

10

【 0 3 8 4 】

図 1 0 - 1 は、特徴部 1 1 2 F における演出例を示す図である。図 1 0 - 1 (A) に示すように、左中右の飾り図柄変動 (可変表示) が大当り表示結果となる「 7 7 7 」の大当り図柄で停止した後は、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技中は、図 8 - 1 4 に示すような大当り A ~ 大当り C の種類によって異なるラウンド数によるラウンド遊技が実行される。ラウンド遊技の終了後には、エンディング演出が開始される。

【 0 3 8 5 】

エンディング演出期間中には、設定値を示唆する設定示唆演出が実行される場合がある。エンディング演出では、通常のエンディング演出のパターン以外に、現在の設定値を示唆する設定示唆演出の実行されるエンディング演出のパターンが設けられている。また、設定示唆演出には、設定 1 ~ 3 のような低設定時に決定される割合が高いパターンである低設定示唆演出パターン、設定 4 ~ 6 のような高設定時に決定される割合が高い高設定示唆パターン、設定 4 ~ 6 のみで決定され高設定であることが確定する高設定確定パターンが設けられている。

20

【 0 3 8 6 】

また、設定示唆演出が実行される場合には、エンディング演出が開始された後の所定の準備期間が経過した後に実行される。準備期間中には、準備期間経過後に設定示唆演出が実行されることを示唆する準備演出が実行される。準備期間経過後に実行される設定示唆演出では、複数種類のキャラクタ画像のうちから各パターンによって異なるいずれかのキャラクタ画像が表示される。遊技者は、キャラクタ画像の種類により現在設定されている設定値を推測することができる。

30

【 0 3 8 7 】

エンディング演出の開始時には、図 1 0 - 1 (B) に示すように、「 5 秒後のキャラクタに注目」の文字とともに、画像表示装置 5 の画面右下に遊技者にカメラの準備を促す準備画像 1 1 2 F 0 0 1 が表示される。その後、図 1 0 - 1 (C) に示すように、「 4 秒後のキャラクタに注目」の文字とともに、準備画像 1 1 2 F 0 0 1 が表示される。遊技者は、準備画像 1 1 2 F 0 0 1 が表示されている期間を用いて携帯電話のカメラ機能等を使用する準備をすればよい。

【 0 3 8 8 】

準備期間経過後は、図 1 0 - 1 (D) に示すように、設定示唆演出として高設定示唆キャラクタ画像 1 1 2 F 0 0 2 が画面中央に表示される。また、高設定示唆キャラクタ画像 1 1 2 F 0 0 2 の周囲には、キャラクタが登場したことを表すエフェクト画像 1 1 2 F 0 0 3 が表示される。画面右下には、カメラのマークとキャラクタ画像の表示期間を示す表示から成る表示期間画像 1 1 2 F 0 0 4 が表示される。

40

【 0 3 8 9 】

その後、図 1 0 - 1 (E) に示すように、画面左下に高設定示唆キャラクタ画像 1 1 2 F 0 0 2 を大当り遊技状態終了後にも継続して表示するか否かを選択できる表示延長ボタン表示として、表示延長の文字とボタンの表示とから成る表示延長画像 1 1 2 F 0 0 5 が表示される。設定示唆演出としての高設定示唆キャラクタ画像 1 1 2 F 0 0 2 の表示は、遊技者によるボタン操作により大当り遊技終了後にも継続して表示することが可能である

50

。また、画面右下の表示期間画像 1 1 2 F 0 0 4 において時間が経過したため、残りの表示期間が減少している。

【 0 3 9 0 】

図 1 0 - 1 (E) の表示延長画像 1 1 2 F 0 0 5 が表示されている間に遊技者がブッシュボタン 3 1 B を操作すると、その押圧操作がブッシュセンサ 3 5 B により検出されることで、図 1 0 - 1 (F) のような画面が表示される。図 1 0 - 1 (F) では、高設定示唆キャラクタ画像 1 1 2 F 0 0 2 がブイサインをする表示態様に変化する。また、画面左下には、設定示唆演出の延長が確定したことを示す「表示延長」の文字から成る表示延長確定画像 1 1 2 F 0 0 6 が表示される。また、画面右上には、大当り遊技終了後に確変状態に移行することを示す「スペシャルタイム突入！」の文字から成る確変突入画像 1 1 2 F 0 0 7 が表示される。なお、確変突入画像 1 1 2 F 0 0 7 は、遊技者がボタン操作をしないときにも確変状態に移行する場合には一律で表示される。また、遊技者がボタン操作をした場合であっても、高設定示唆キャラクタ画像 1 1 2 F 0 0 2 の態様がブイサインをする表示態様に変化しないようにしてもよい。

【 0 3 9 1 】

設定示唆演出としての高設定示唆キャラクタ画像 1 1 2 F 0 0 2 の表示が終了した後は、図 1 0 - 1 (G) に示すような画面が表示される。図 1 0 - 1 (G) では、残高等のあるカードの取り忘れに関する返却防止報知および遊技のめり込み防止に関する注意喚起表示から成る警告画像 1 1 2 F 0 0 8 が表示される。警告画像 1 1 2 F 0 0 8 には、警告を促す文字とともにカードの取り忘れ防止に関する画像およびキャラクタ画像が表示される。なお、図 1 0 - 1 (G) に示すように、警告画像 1 1 2 F 0 0 8 の一部として表示されるキャラクタ画像は、設定示唆画像として表示されたキャラクタ画像と関連性のある画像で表示されてもよいが、何ら関連性の無い画像であってもよい。また、キャラクタ画像を表示しないようにしてもよい。

【 0 3 9 2 】

その後、図 1 0 - 1 (H) に示すように、次回モードの報知として、大当り終了後に確変状態に移行することを示す「スペシャルタイム突入！」の文字が画面中央に大きく表示される。なお、図 1 0 - 1 (G) から図 1 0 - 1 (H) の期間において、遊技機メーカーのロゴを表示するようにしてもよい。また、警告画像 1 1 2 F 0 0 8 や、次回モード報知、メーカーロゴ等により設定を示唆する設定示唆演出を実行するようにしてもよい。

【 0 3 9 3 】

そして、エンディング演出が終了（大当り遊技状態が終了）した後は、図 1 0 - 1 (I) に示すように、下向きの矢印で示す飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示の後には、背景画像として高設定示唆キャラクタ画像 1 1 2 F 0 0 2 が継続して表示される。また、画面右下には、高設定示唆キャラクタ画像 1 1 2 F 0 0 2 が表示される期間を示す示唆期間画像 1 1 2 F 0 0 9 が表示される。示唆期間画像 1 1 2 F 0 0 9 のゲージの 1 5 個の目盛は、可変表示が実行される毎に 1 目盛ずつ減少する。例えば、図 1 0 - 1 (I) では、示唆期間画像 1 1 2 F 0 0 9 の目盛が 2 つ減少していて、大当り終了後から 2 回目の可変表示が実行されていることが示されている。

【 0 3 9 4 】

なお、確変状態中において保留記憶が無くなり客待ち状態に移行した場合で合っても設定示唆演出として設定示唆画像は継続して表示されるようにすればよい。また、客待ち状態に移行した場合には、通常の背景画像等が表示されるようにしてもよい。

【 0 3 9 5 】

図 1 0 - 2 は、特徴部 1 1 2 F におけるタイミングチャートを示す図である。図 1 0 - 2 では、図 1 0 - 1 で示したような高設定示唆パターンが実行されるときタイミングチャートを示している。図 1 0 - 2 に示すように、大当り図柄が停止された後に大当りの種類によってラウンド数の異なるラウンド遊技が開始される。ラウンド遊技終了後には、エンディング演出が開始される。

【 0 3 9 6 】

エンディング演出開始後は所定の準備期間が設けられている。準備期間は、図 10 - 1 (B) , (C) にも示したように、遊技者が設定示唆キャラクタ画像を携帯のカメラ機能等を用いて撮影するために設けられた期間である。準備期間終了後には、設定示唆キャラクタ画像が表示される。設定示唆キャラクタ画像により、遊技者は現在の設定値を推測することができる。設定示唆キャラクタ画像による設定示唆演出は、所定期間の間実行される。

【 0 3 9 7 】

設定示唆演出の実行期間の途中から、表示延長ボタンが表示される。表示延長ボタン表示が表示されてから所定期間の間は、遊技者のボタン操作を受付ける延長操作受付期間が設定されている。この延長操作受付期間内に、遊技者がボタン操作をしてボタン入力の信号がプッシュセンサ 3 5 B で検出された場合には、その後の確変状態において設定示唆演出に応じた確変状態の画像が表示される。一方、延長操作受付期間内に、遊技者がボタン操作をせずボタン入力の信号がプッシュセンサ 3 5 B で検出されなかった場合には、その後の確変状態において通常の確変状態の画像が表示される。

【 0 3 9 8 】

延長操作受付期間の終了後には、図 10 - 1 (G) に示したような返却防止報知および注意喚起表示が所定期間表示される。その後、図 10 - 1 (H) に示したような次回モード報知の画面が所定期間表示される。次回モード報知が終了することにより、エンディング演出が終了する。エンディング演出が終了するということは、合わせて大当り遊技状態が終了することであるとも言える。その後、確変状態が開始される。確変状態では、上述したように、延長操作受付期間にボタン入力 (ボタン押圧操作) が検出されたか否かにより、異なった態様の表示が実行されることとなる。

【 0 3 9 9 】

延長操作受付期間にボタン入力が検出されていた場合には、設定示唆演出に応じた確変状態の画像が表示される。具体的には、エンディング演出中に表示された設定示唆キャラクタ画像が確変状態中も継続して表示される。また、確変状態中の保留表示が通常とは異なる態様で表示される。延長操作受付期間にボタン入力が検出されなかった場合には、通常の確変状態の画像が表示される。

【 0 4 0 0 】

次に、図 10 - 3 以降において、図 10 - 1 や図 10 - 2 に示した、演出等の具体的な制御について説明する。図 10 - 3 は、特徴部 1 1 2 F におけるエンディングパターン決定テーブルを示す図である。図 10 - 3 (A) は、確変大当り時エンディングパターン決定テーブルを示す図である。図 10 - 3 (B) は、通常大当り時エンディングパターン決定テーブルを示す図である。これらのテーブルは、ROM 1 2 1 に記憶されている。

【 0 4 0 1 】

図 10 - 3 (A) の確変大当り時エンディング演出パターン決定テーブルに示すように、設定値 1 ~ 6 に対して決定されるエンディング演出のパターンの割合が異なるように設定されている。ここで、エンディング演出には、通常パターンと、低設定示唆パターンと、高設定示唆パターンと、高設定確定パターンとが設けられている。通常パターンは、設定示唆キャラクタ画像が出現しない通常のエンディング演出のパターンである。通常のエンディング演出は、20 秒間実行される。また、低設定示唆パターンは、設定 1 ~ 3 のような低設定時に決定される割合が高いパターンである。低設定示唆パターンでは、エンディング演出時間 20 秒のうち、7 秒間に亘って低設定示唆キャラクタ画像が表示される。

【 0 4 0 2 】

高設定示唆パターンは、設定 4 ~ 6 のような高設定時に決定される割合が高いパターンである。高設定示唆パターンでは、エンディング演出時間 20 秒のうち、10 秒間に亘って高設定示唆キャラクタ画像が表示される。高設定確定パターンは、設定 4 ~ 6 のみで決定されるパターンである。高設定確定パターンでは、エンディング演出時間 20 秒のうち、10 秒間に亘って高設定確定キャラクタ画像が表示される。

【 0 4 0 3 】

図10-3(A)に示すように、設定値1の場合には、エンディングパターンとして、通常パターンが70%の割合で決定され、低設定示唆パターンが28%の割合で決定され、高設定示唆パターンが2%の割合で決定され、高設定確定パターンが0%の割合で決定される。設定値2の場合には、エンディングパターンとして、通常パターンが70%の割合で決定され、低設定示唆パターンが26%の割合で決定され、高設定示唆パターンが4%の割合で決定され、高設定確定パターンが0%の割合で決定される。

【0404】

設定値、設定値3の場合には、エンディングパターンとして、通常パターンが70%の割合で決定され、低設定示唆パターンが24%の割合で決定され、高設定示唆パターンが6%の割合で決定され、高設定確定パターンが0%の割合で決定される。設定値4の場合には、エンディングパターンとして、通常パターンが70%の割合で決定され、低設定示唆パターンが8%の割合で決定され、高設定示唆パターンが17%の割合で決定され、高設定確定パターンが5%の割合で決定される。

10

【0405】

設定値、設定値5の場合には、エンディングパターンとして、通常パターンが70%の割合で決定され、低設定示唆パターンが5%の割合で決定され、高設定示唆パターンが20%の割合で決定され、高設定確定パターンが5%の割合で決定される。設定値6の場合には、エンディングパターンとして、通常パターンが70%の割合で決定され、低設定示唆パターンが2%の割合で決定され、高設定示唆パターンが23%の割合で決定され、高設定確定パターンが5%の割合で決定される。

20

【0406】

図10-3(B)の通常大当たり時エンディングパターン決定テーブルに示すように、確変大当たりよりも不利な通常大当たりにおいては、設定値1~6のいずれであっても設定を示唆するパターンに決定されることなく、全て通常パターンとなる。なお、通常大当たり時エンディング演出パターンは、1パターンのみの場合を説明したが、設定値により決定割合が異なる複数のパターンが設けられていてもよい。

【0407】

次に、エンディング演出処理について説明する。図10-4は、特徴部112Fにおけるエンディング演出処理を示すフローチャートである。エンディング演出処理は、演出制御プロセス処理のS177において実行される処理である。演出制御用CPU120は、エンディング演出処理において、まず、エンディング演出中フラグがオンになっているか否かを確認する(112FS001)。エンディング演出中フラグは、エンディング演出の内容が決定されているときにセットされるフラグである。

30

【0408】

112FS001において、エンディング演出中フラグがオンとなっていなければ(112FS001;N)、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを確認する(112FS002)。今回の大当たりが確変大当たりであるか否かは、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当たりである大当たりBまたは大当たりCのコマンドであるかを確認すればよい。

【0409】

112FS002において、確変大当たりであると判定された場合(112FS002;Y)には、図10-3(A)に示す確変大当たり時エンディング演出パターン決定テーブルにより、エンディング演出のパターンを決定する(112FS003)。次いで、112FS005の処理へ移行する。112FS002において、確変大当たりでないと判定された場合(112FS002;N)には、図10-3(B)に示す通常大当たり時エンディング演出パターン決定テーブルにより、エンディング演出のパターンを決定する(112FS004)。次いで、112FS005の処理へ移行する。

40

【0410】

112FS005においては、エンディング演出時間が設定される。エンディング演出時間が設定されることにより、決定された各エンディング演出や設定示唆の時間等が設定される。次いで、エンディング演出を開始する設定がされる(112FS006)。この

50

設定により、エンディング演出が開始される。次いで、エンディング演出中であることを示すエンディング演出中フラグをセットし（１１２ＦＳ００７）、処理を終了する。

【０４１１】

１１２ＦＳ００１においてエンディング演出中フラグがオンとなっている場合（１１２ＦＳ００１；Ｙ）には、エンディング演出時間が経過したか否かを判定する（１１２ＦＳ００８）。１１２ＦＳ００８においてエンディング演出時間が経過していない場合（１１２ＦＳ００８；Ｎ）には、表示延長フラグがセットされているか否かを判定する（１１２ＦＳ００９）。表示延長フラグがセットされている場合（１１２ＦＳ００９；Ｙ）には、処理を終了する。表示延長フラグがセットされていない場合（１１２ＦＳ００９；Ｎ）には、１１２ＦＳ０１０の処理へ移行する。

10

【０４１２】

１１２ＦＳ０１０においては、エンディング演出で実行されているパターンが高設定示唆パターンまたは高設定確定パターンであるか否かを判定する（１１２ＦＳ０１０）。高設定示唆パターンまたは高設定確定パターンでない場合（１１２ＦＳ０１０；Ｎ）、つまり、通常パターンや低設定示唆パターンである場合には、処理を終了する。高設定示唆パターンまたは高設定確定パターンである場合（１１２ＦＳ０１０；Ｙ）には、表示延長期間中であるか否かを判定する（１１２ＦＳ０１１）。表示延長期間とは、図１０－２で示した遊技者の表示延長の操作を受付けるための延長操作受付期間のことである。表示延長期間中でない場合（１１２ＦＳ０１１；Ｎ）には、処理を終了する。

20

【０４１３】

表示延長期間中である場合（１１２ＦＳ０１１；Ｙ）には、ボタン操作があったか否かを判定する（１１２ＦＳ０１２）。ボタン操作がなかった場合（１１２ＦＳ０１２；Ｎ）には、処理を終了する。ボタン操作があった場合（１１２ＦＳ０１２；Ｙ）には、設定示唆等の演出を延長するための表示延長フラグをセットする（１１２ＦＳ０１３）。次いで、変動毎にカウントダウンする表示変更カウンタに１６回をセットする（１１２ＦＳ０１４）。次いで、ボタンが操作された場合のエンディング演出動作を制御し（１１２ＦＳ０１５）、処理を終了する。１１２ＦＳ０１５の処理により、図１０－１（Ｆ）に示すように、高設定示唆キャラクタ画像１１２Ｆ００２のブイサイン表示や表示延長確定画像１１２Ｆ００６の表示といった処理が実行される。

30

【０４１４】

１１２ＦＳ００８においてエンディング演出時間が経過した場合（１１２ＦＳ００８；Ｙ）には、エンディング演出中フラグをクリアする（１１２ＦＳ０１６）。次いで、大当たり遊技終了後の演出モード移行設定を行う（１１２ＦＳ０１７）。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態へ移行すること等が設定される。次いで、演出制御プロセスフラグに値を“０”に更新し、処理を終了する。

40

【０４１５】

次に、設定示唆画像表示処理について説明する。図１０－５は、特徴部１１２Ｆにおける設定示唆画像表示処理を示すフローチャートである。設定示唆画像表示処理は、演出制御プロセス処理のＳ１７１において実行される処理である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定示唆画像表示処理において、まず、表示延長フラグがセットされているか否かを確認する（１１２ＦＳ０２１）。表示延長フラグは、エンディング演出処理１１２ＦＳ０１３において遊技者のボタン操作が検出されたときにセットされるフラグである。

50

【０４１６】

１１２ＦＳ０２１において表示延長フラグがセットされていない場合（１１２ＦＳ０２１；Ｎ）には、処理を終了する。表示延長フラグがセットされている場合（１１２ＦＳ０２１；Ｙ）には、設定示唆画像に応じた背景画像、保留表示で確変状態中の画像を表示する（１１２ＦＳ０２２）。この処理により、確変状態中においても設定示唆演出が実行される。

【０４１７】

次いで、表示変更カウンタの値を－１する（１１２ＦＳ０２３）。次いで、表示変更力

50

ウンタの値が0になったか否かを確認する(112FS024)。表示変更カウンタの値が0になっていない場合(112FS024;N)には、処理を終了する。表示変更カウンタの値が0になっている場合(112FS024;Y)には、表示延長フラグをクリアする(112FS025)。次いで、所定の切替演出を実行し、切替演出後に表示態様を通常態様で表示するように設定し(112FS026)、処理を終了する。ここで、表示カウンタには16回がセットされていたため、大当り終了後の確変状態において、16回目の可変表示が開始されるときに、切替演出が実行されることとなる。切替演出では、画面全体をブラックアウトさせ、設定示唆演出の実行が終了し通常の確変状態の背景画像等に違和感なく移行する演出が実行される。なお、切替演出は、ブラックアウト以外の演出であってもよく、シャッターが閉鎖する演出等の切替りが分かる演出であればよい。

10

【0418】

〔特徴部112Fの主な構成および効果〕

次に、前述した特徴部112Fの主な構成および効果を説明する。特徴部112Fは、以下に示すよう構成および効果を備える。

【0419】

(1) 図10-1に示すように、エンディング演出中に設定示唆演出が実行される。そして、図10-2に示すように、大当り遊技状態が終了した後の確変状態においても継続して設定示唆演出が実行される。このようにすれば、大当り遊技状態が終了した後であっても設定示唆演出の実行期間が継続するため、大当り遊技状態が終了した後に、設定の示唆が行われていることを容易に認識することができる。

20

【0420】

(2) 図10-5の112FS022に示すように、大当り遊技状態が終了した後の確変状態において設定示唆画像に応じた背景画像、保留表示を表示する。このようにすれば、設定示唆演出が実行された後であっても背景画像や保留表示が設定示唆演出に応じた態様で表示されるため、設定の示唆が行われていることを容易に認識することができる。

【0421】

(3) 図10-3(A)に示すように、エンディング演出のパターンとして、低設定示唆キャラクタの画像を表示する低設定示唆パターン、高設定示唆キャラクタ画像を表示する高設定示唆パターン、高設定確定キャラクタ画像を表示する高設定確定パターンを表示可能である。このようにすれば、大当り遊技状態が終了した後であってもエンディング演出期間に表示された設定示唆画像の表示期間継続するため、大当り遊技状態が終了した後に、設定の示唆が行われていることを容易に認識することができる。

30

【0422】

(4) 図10-1(I)に示すように、確変状態中の可変表示の実行中に表示される背景画像を設定示唆に応じた背景画像として表示する。これによれば、大当り遊技状態が終了した後であっても設定示唆画像の表示期間が継続するため、大当り遊技状態が終了した後に、設定示唆画像に応じた背景画像から設定の示唆が行われていることを容易に認識することができる。

【0423】

(5) 図10-2に示すように、エンディング演出期間中にボタン入力によりブッシュセンサ35Bに遊技者の動作が検出されたことに応じて、設定示唆画像を継続して表示する。このようにすれば、遊技者の好みに応じて設定示唆画像を継続して表示するか否かを選択できるため、遊技の興趣が向上する。

40

【0424】

(6) 図10-4の112FS010に示すように、高設定示唆パターンまたは高設定確定パターンの設定示唆画像に応じた背景画像の表示は継続するが、低設定示唆パターンの設定示唆画像に応じた背景画像の表示は継続しない。このようにすれば、設定示唆画像の種類に応じた制御を行うことで、演出の幅が広がる。

【0425】

(7) 設定示唆画像には、図10-3(A)に示すように、遊技者に有利な高設定で

50

ある４～６において選択され易い高設定示唆パターンの設定示唆画像や高設定確定パターンの設定示唆画像、遊技者に不利な低設定である１～３において選択され易い低設定示唆パターンの設定示唆画像が含まれている。図１０－４の１１２ＦＳ０１０に示すように、高設定示唆パターンまたは高設定確定パターンの設定示唆画像に応じた背景画像の表示は継続するが、低設定示唆パターンの設定示唆画像に応じた背景画像の表示はエンディング演出期間中のみ表示する。このようにすれば、遊技者に有利な高設定示唆パターンの設定示唆画像や高設定確定パターンの設定示唆画像に応じた背景画像の表示のみ継続して表示されるため、興趣の低下を防止することができる。

【０４２６】

（８） 図１０－５の１１２ＦＳ０２３～１１２ＦＳ０２５に示すように、表示変更カウンタが０になった後は、表示延長フラグをクリアし、通常の変換状態に応じた背景画像で表示する。このようにすれば、過度に設定示唆画像に応じた背景画像を表示させ過ぎないことで、射幸性が高くなってしまふことを防止することができる。

10

【０４２７】

（９） 図１０－５の１１２ＦＳ０２２に示すように、変換状態中に設定示唆画像に応じた背景画像にするとともに、保留表示を設定示唆画像に応じた態様の画像で表示する。このようにすれば、変換状態中に背景画像や保留表示が設定示唆画像に応じた態様で表示されるため、設定示唆演出を好適に実行することができる。

【０４２８】

（１０） 図１０－５の１１２ＦＳ０２１に示すように、高設定示唆パターンや高設定確定パターンでのボタン操作によりセットされる表示延長フラグがセットされている場合は、設定示唆画像に応じた保留表示を表示し、低設定示唆パターンのように表示延長フラグがセットされない場合は、通常の変換状態に応じた保留表示を表示する。このようにすれば、過度に設定示唆画像に応じた背景画像を表示させ過ぎないことで、射幸性が高くなってしまふことを防止することができる。

20

【０４２９】

（１１） 図１０－３（Ａ）に示すように、高設定示唆パターンや高設定確定パターンの設定示唆画像の表示期間は１０秒であるが、低設定示唆パターンの設定示唆画像の表示期間は７秒である。このようにすれば、設定示唆画像の種類により表示期間を異ならせることで、設定示唆演出を好適に実行することができる。

30

【０４３０】

（１２） 図１０－１（Ｄ）に示すように、設定示唆演出の実行期間を示す表示期間画像１１２Ｆ００４を表示する。このようにすれば、遊技者が設定示唆演出の実行期間を把握することが容易になる。

【０４３１】

〔特徴部１１２Ｆの主な変形例〕

（１） 特徴部１１２Ｆにおいては、設定示唆演出により現在設定されている設定値に関する示唆が実行されるようになっていた。しかしながら、設定示唆演出では、設定に関する示唆として設定変更が行われていたことが示唆されるようにしてもよい。設定変更を示唆することにより、前日から設定値が変更されたことを推測することができる。

40

【０４３２】

（２） 特徴部１１２Ｆにおいては、可変表示の実行中に表示可能な特定表示として、背景画像、保留表示を説明した。そして、大当り遊技状態が終了した後の変換状態において設定示唆演出で表示された設定示唆画像に応じた背景画像や保留表示が表示されることがあった。特定表示は、背景画像や保留表示以外の表示であってもよい。例えば、特定表示は、飾り図柄あるいは飾り図柄の周囲の画像であってもよく、アクティブ表示であってもよく、保留表示が表示される領域の表示であってもよい。ここで、保留表示が表示される領域とは、保留表示の周囲の画像あるいは保留表示の土台となる画像等を指す。このように、特定表示として様々な画像が変換状態において設定示唆画像に応じた画像に変化するようにしてもよい。また、特定表示の種類に応じて変換状態において設定示唆画像に応

50

じた画像に変化する期間が異なるようにしてもよい。

【0433】

(3) 特徴部112Fにおいては、大当たりが終了した後の確変状態に設定示唆演出が実行される場合を説明した。しかしながら、設定示唆演出は、確変状態以外の状態で実行されるようにしてもよい。例えば、大当たり終了後に確変状態に制御されない時短状態で実行されるようにしてもよい。また、大当たり終了後に通常状態に戻る遊技機において、大当たり終了後の通常状態で設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、大当たり終了後の状態に応じて設定示唆演出が実行される回数が異なるようにしてもよい。例えば、大当たり終了後の状態が確変状態であれば30変動、時短状態であれば、20変動、通常状態であれば、10変動の間設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0434】

(4) 特徴部112Fにおいては、図10-1(E)に示すような表示延長画像112F005にボタン操作が有効な有効期間であることを示す画像を合わせて表示するようにしてもよい。また、表示延長画像112F005は、表示期間画像112F004画像と同時に出現するようにしてもよい。また、画像で期間を報知するのではなく音により期間を報知してもよく、画像と音とにより期間を報知してもよい。

【0435】

(5) 特徴部112Fにおいては、図10-1(F)に示すように、ボタン操作により高設定示唆キャラクタ画像112F002の態様が変化していた。しかしながら、ボタン操作によっても設定示唆画像の態様が変化しないようにしてもよい。また、設定示唆画像の態様を複数設け、変化した種類により設定が示唆されるようにしてもよいし、設定示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、ブイサインなら設定示唆の信頼度80%、ガッツポーズなら設定示唆の信頼度50%というようにしてもよい。

20

【0436】

(6) 特徴部112Fにおいては、図10-1(I)に示すように、確変状態から15変動のみ設定示唆演出が実行される場合について説明した。しかしながら、設定示唆演出は、確変状態継続中はずっと実行されるようにしてもよい。また、複数設けられた設定示唆演出の実行回数から抽選により1つ設定示唆演出の実行回数が決定されるようにしてもよい。

【0437】

30

(7) 特徴部112Fにおいては、低設定示唆パターンのキャラクタ画像が確変状態中に表示されない場合について説明した。なお、低設定示唆パターンのキャラクタ画像がエンディング演出中に表示される場合には、表示延長画像112F005を表示しないようにすればよい。また、低設定示唆パターンのキャラクタ画像であっても確変状態中に表示されるようにしてもよい。このような場合には、高設定示唆パターン等と同様に表示延長画像112F005を表示すればよい。

【0438】

(8) 特徴部112Fにおいては、エンディング演出で実行される設定示唆画像に対応して確変状態中において実行される可変表示の際の変動音を変更するようにしてもよい。また、変動音以外の演出時の音を変更するようにしてもよい。このようにすれば、画像以外の要素により設定示唆演出を実行することができる。

40

【0439】

(9) 特徴部112Fにおいては、低設定示唆演出パターンと、高設定示唆演出パターン(高設定確定パターン)とでは、設定示唆画像の表示期間が異なっていた。しかし、設定示唆画像の表示期間を同じにしてもよい。

【0440】

(10) 特徴部112Fにおいては、図10-1に示すように設定示唆画像の大きさはエンディング演出中と確変状態中とで変化していなかった。しかしながら、エンディング演出中と確変状態中とで設定示唆画像の大きさが異なるようにしてもよい。例えば、確変状態中には、画面の隅に設定示唆画像が画面の縮小した態様で表示されるようにしても

50

よい。また、エンディング演出中と確変状態中とで設定示唆画像のキャラクタが異なるようにしてもよい。

【0441】

(11) 特徴部112Fにおいては、確変状態において保留表示が設定示唆画像に対応した画像となったとしても、先読み予告により変化した態様は、通常パターンのときに変化する態様と同じにすればよい。つまり、設定示唆画像に対応して変化するの、あくまで通常態様における保留表示であればよい。なお、先読み予告として変化する保留表示が設定示唆画像に対応した画像となるようにしてもよい。

【0442】

(12) 特徴部112Fにおいては、確変状態中におけるはずれ変動の一部において、設定示唆画像に応じて表示される背景画像等が表示されるモードを抜けるか否かを遊技者が選択できるようにしてもよい。具体的には、確変状態中のはずれ変動が所定回数続いた場合(例えば、20回)に、設定示唆演出が実行されているモードを抜けるか否かをボタン操作により選択できるようにすればよい。この場合には、画面上に「モードを抜ける? YES / NO」のような表示をし、遊技者がいずれかを選択できるようにすればよい。

10

【0443】

(13) 遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示したが、前述した実施形態はこれに限定されるものではなく、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スロットマシンに適用してもよい。例えば、このようなスロットマシンに特徴部112Fを適用する場合には、ボーナス当選の終了画面において設定示唆画像を表示し、当該設定示唆画像がボーナス終了後に移行されるAT(遊技者にストップボタン操作の操作手順を報知する期間)時にも表示されるようにすればよい。

20

【0444】

(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。

30

【0445】

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。

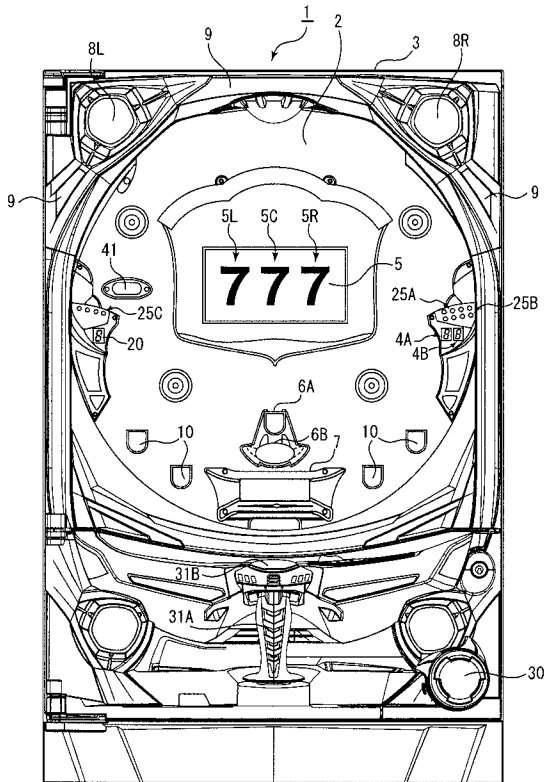
【符号の説明】

【0446】

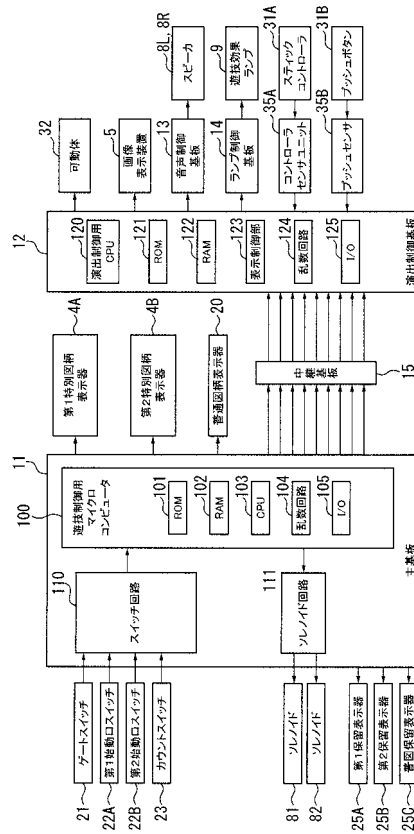
1 パチンコ遊技機、11 主基板、12 演出制御基板、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、103 CPU、120 演出制御用CPU。

40

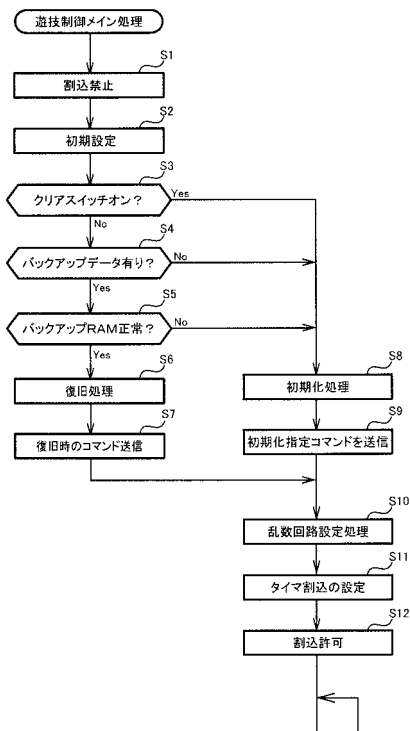
【図 1】



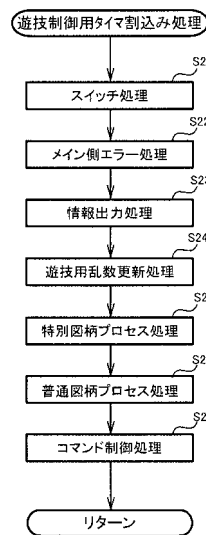
【図 2】



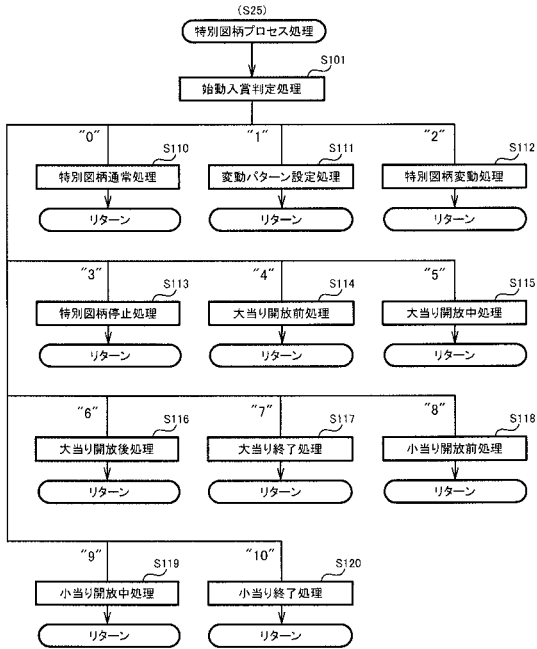
【図 3】



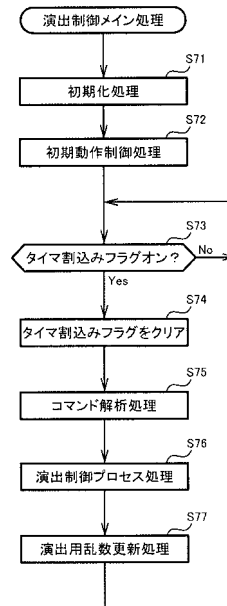
【図 4】



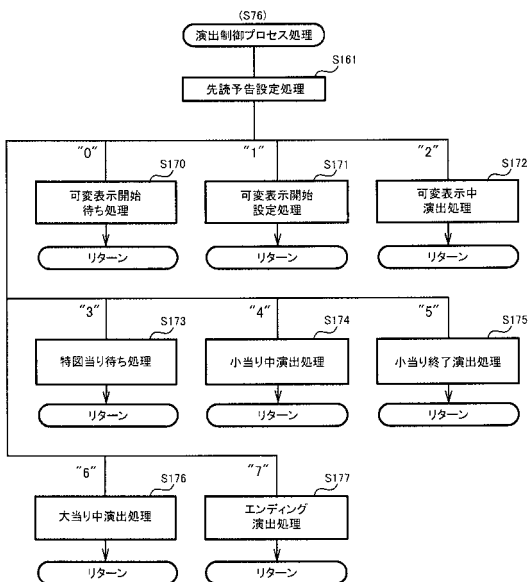
【図 5】



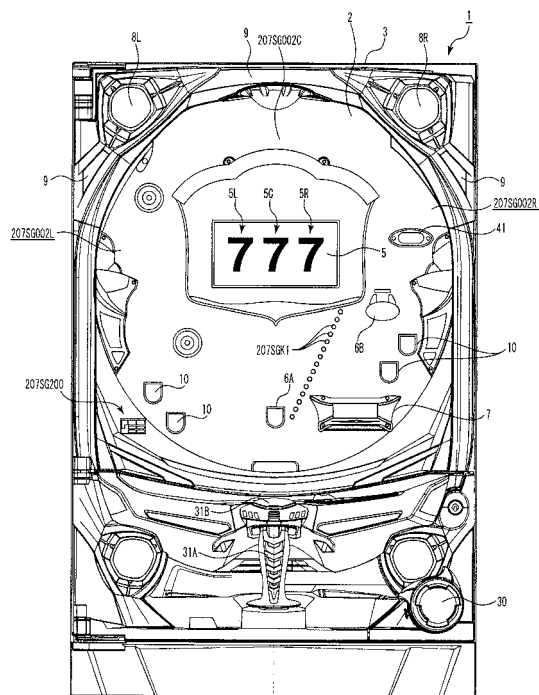
【図 6】



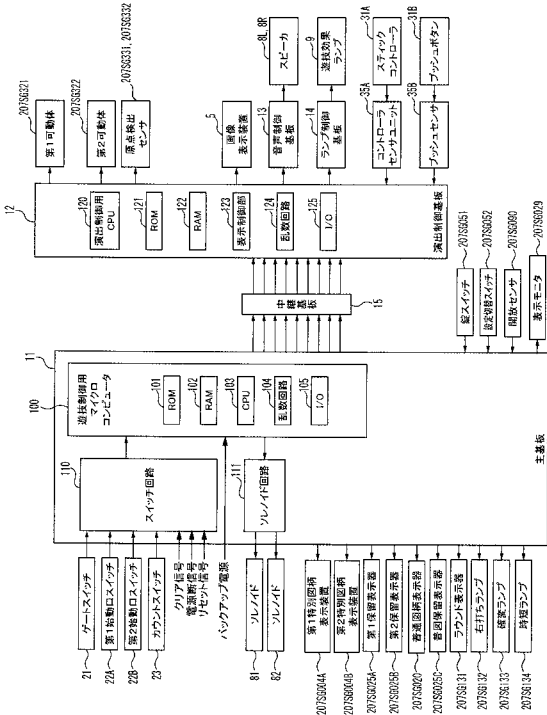
【図 7】



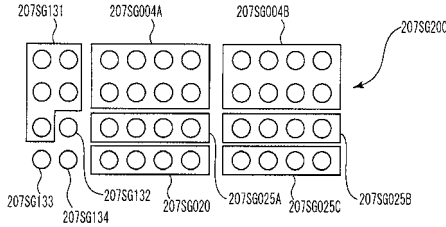
【図 8 - 1】



【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

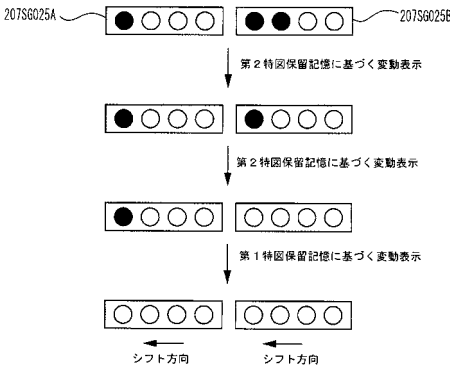


【図 8 - 4】

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

【図 8 - 5】

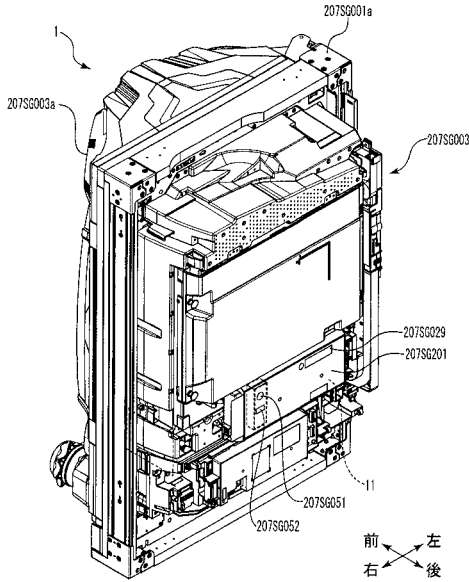
第1保留表示器及び第2保留表示器の更新例



【図 8 - 6】

大当り種別	ラウンド表示器
大当りA	
大当りB	
大当りC	

【図 8 - 7】



【図 8 - 8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
8D	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
8D	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
AD	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

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

【図 8 - 9】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8 - 1 1】

(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 - 1 0】

変動パターン	特図変動時間[ms]	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PG1-1	4000	小当り

【図 8 - 1 2】

(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 - 1 3】

(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 - 1 4】

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 - 1 6】

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

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

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-2	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(低ベース中含算保留記憶数5個以上用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-3	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)
非リーチ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 - 1 5】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～400	1～390	1～380	1～340	1～320	1～300
スーパーPB1-2	401～850	381～835	361～820	341～805	321～780	301～775
スーパーPB1-3	851～997	835～997	821～997	806～997	791～997	776～997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

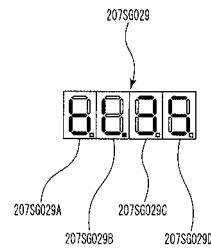
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～200	1～180	1～160	1～140	1～120	1～100
スーパーPB1-2	201～550	181～510	161～470	141～430	121～390	101～350
スーパーPB1-3	551～997	551～997	471～997	431～997	391～997	351～997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

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

【図 8 - 1 7】

(A)



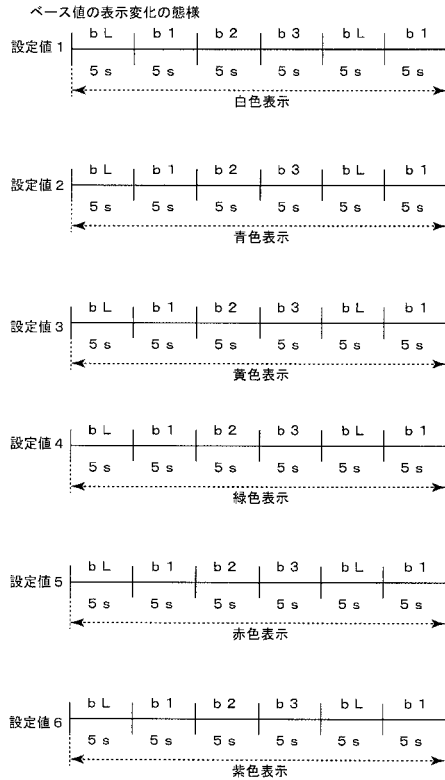
(B) 7セグ+ドット

表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL.	b	L. 00～99
ベース 1 (%)	B1.	b	1. 00～99
ベース 2 (%)	B2.	b	2. 00～99
ベース 3 (%)	B3.	b	3. 00～99

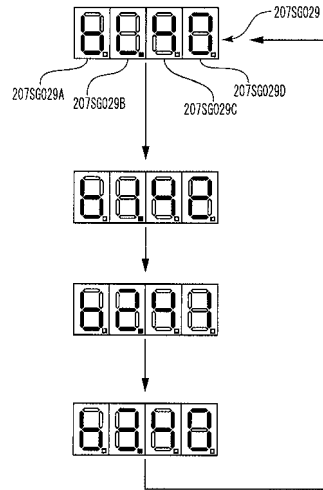
(C) ベース

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)

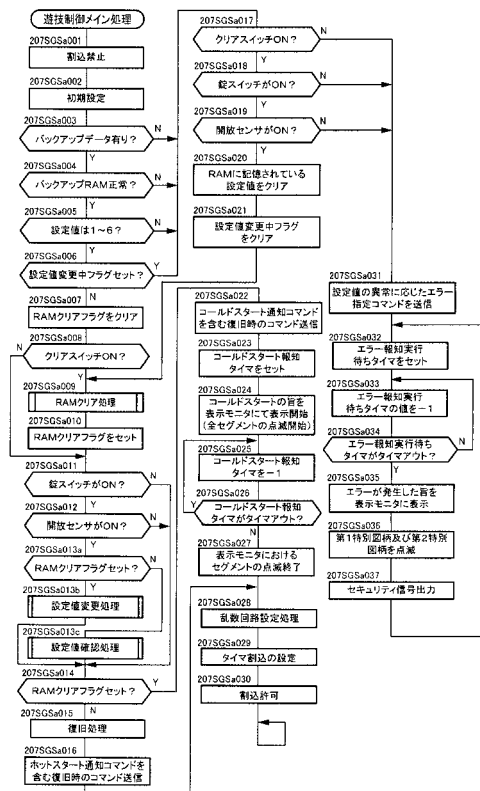
【図 8 - 18】



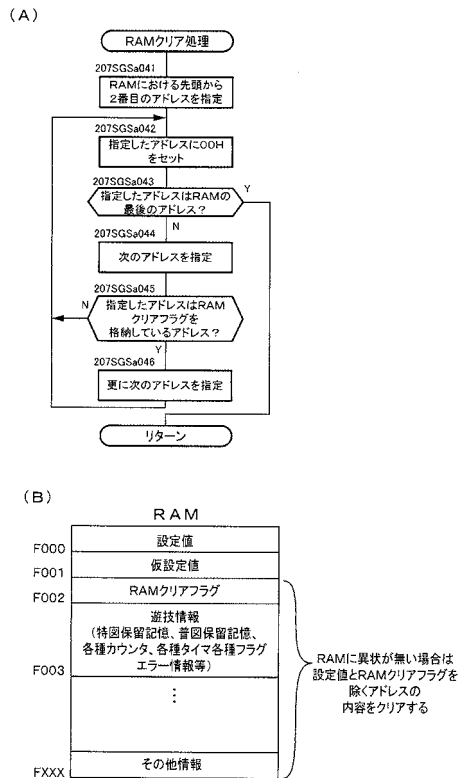
【図 8 - 19】



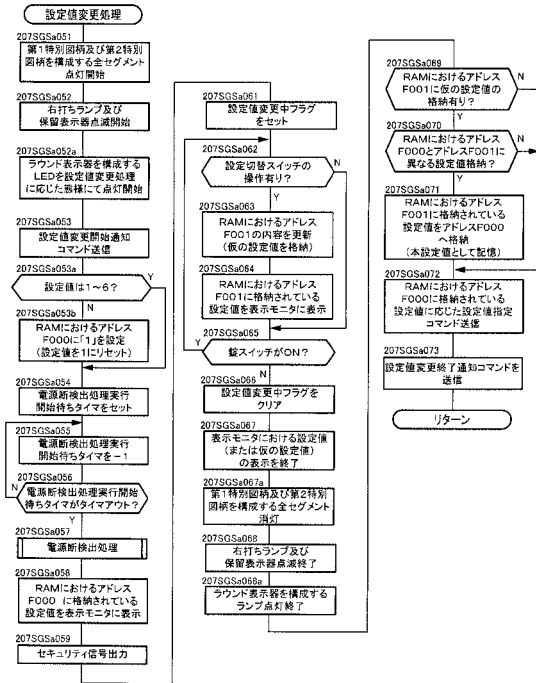
【図 8 - 20】



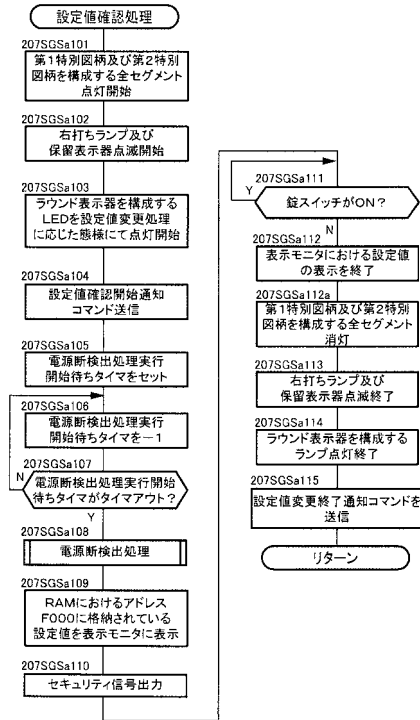
【図 8 - 21】



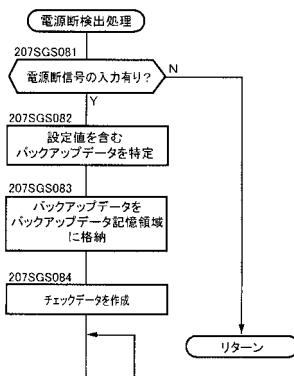
【図 8 - 2 2】



【図 8 - 2 3】

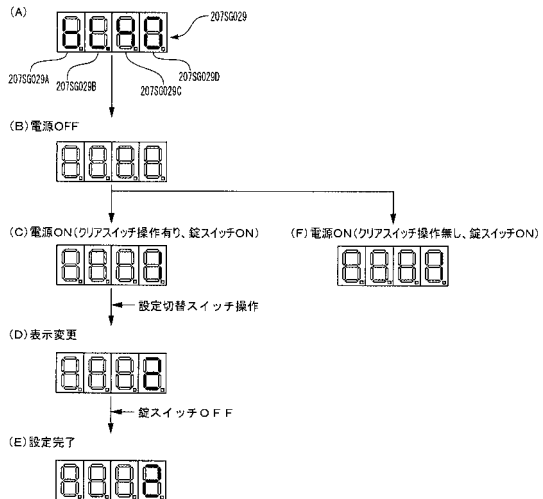


【図 8 - 2 4】



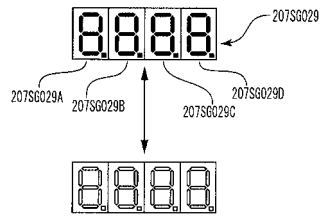
【図 8 - 2 5】

設定値変更処理または設定値確認処理の処理状況と表示モニタの表示態様

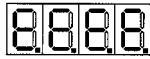


【図 8 - 26】

(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)

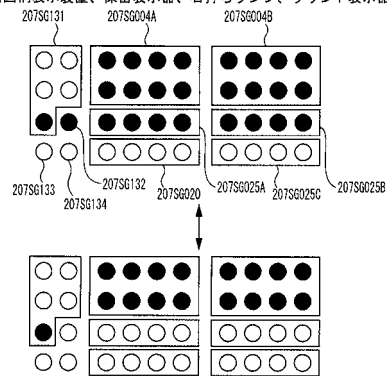


(B) 設定値異常エラー・r 設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様

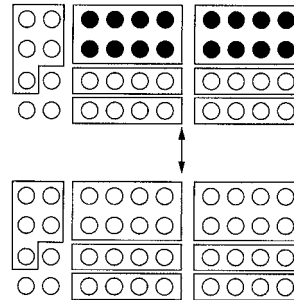


【図 8 - 27】

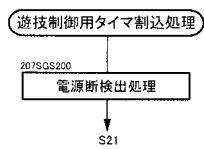
(A) 設定値変更処理実行中・r 設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様



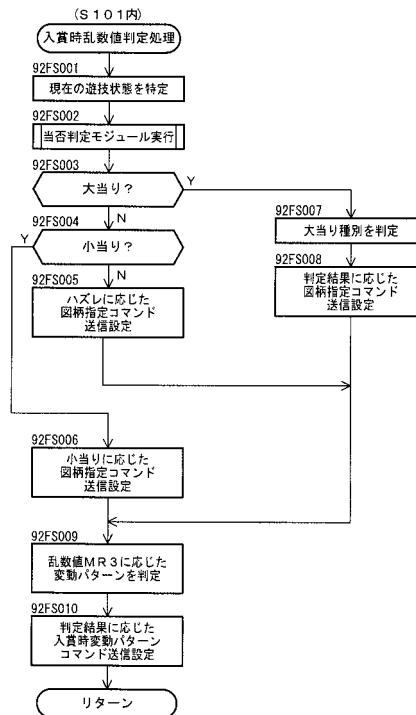
(B) 設定値異常エラー・r 設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様 (点滅)



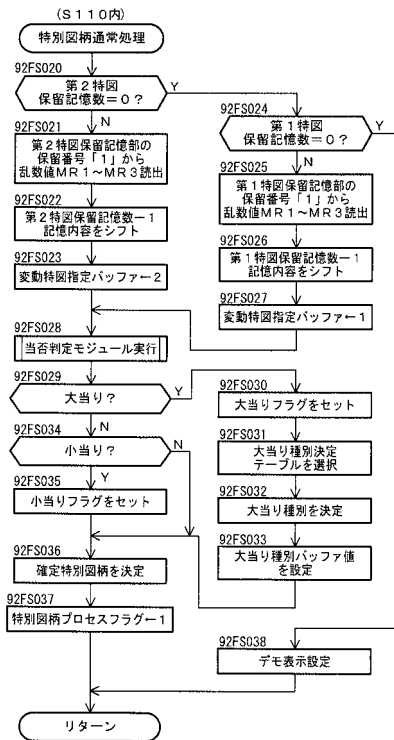
【図 8 - 28】



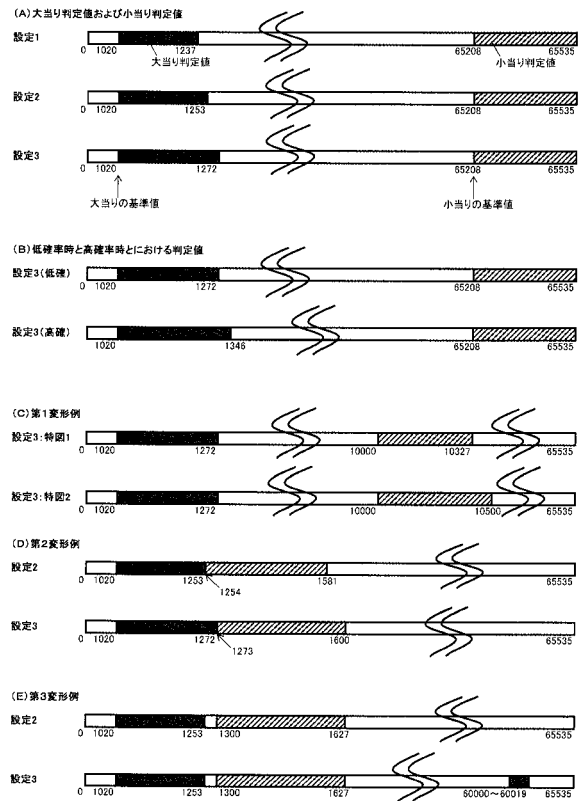
【図 9 - 1】



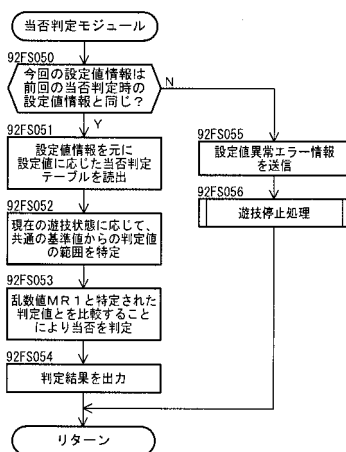
【図 9 - 2】



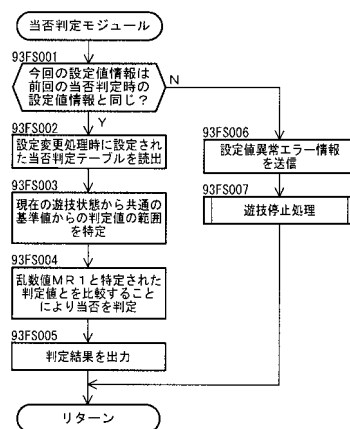
【図 9 - 3】



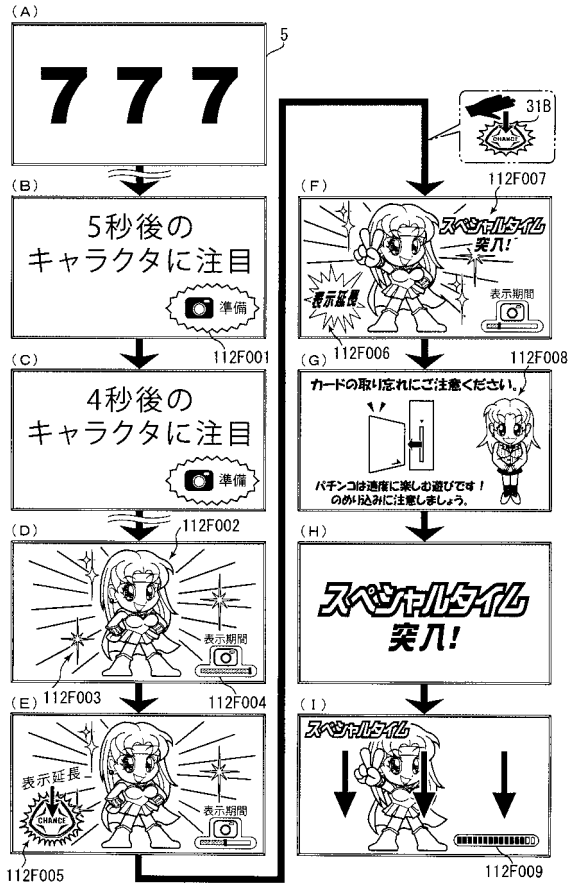
【図 9 - 4】



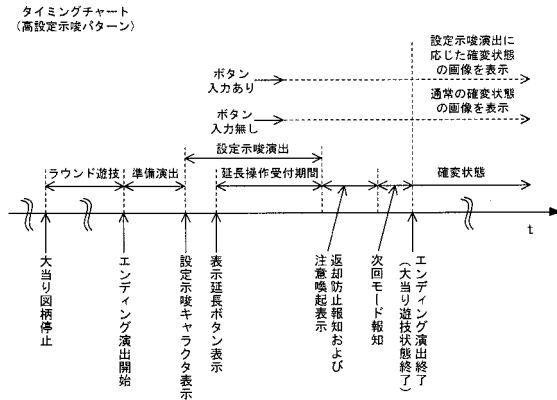
【図 9 - 5】



【図 10 - 1】



【図 10 - 2】



【図 10 - 3】

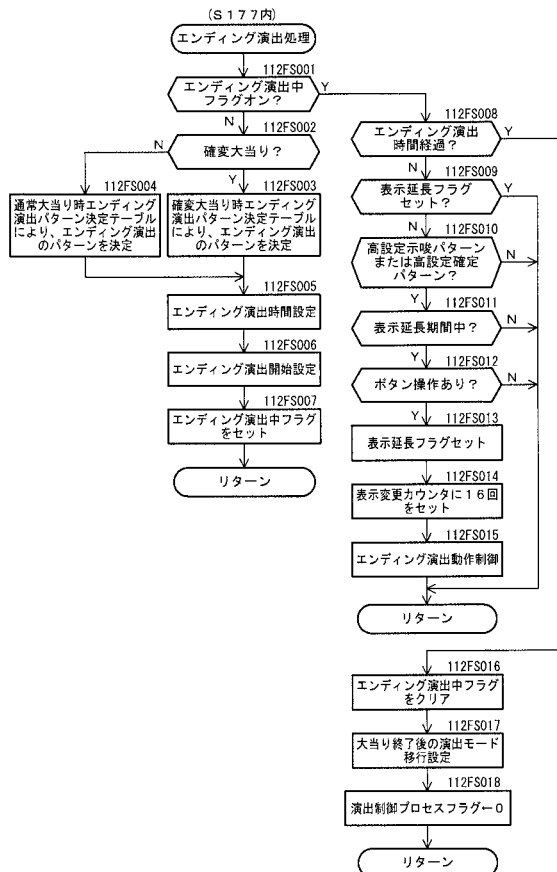
(A) 確定大当り時エンディングパターン決定テーブル

設定値	エンディング演出のパターン(演出時間)	割合
1	通常パターン(20秒)	70%
	低設定示唆パターン(20秒のうち7秒)	28%
	高設定示唆パターン(20秒のうち10秒)	2%
	高設定確定パターン(20秒のうち10秒)	0%
2	通常パターン(20秒)	70%
	低設定示唆パターン(20秒のうち7秒)	26%
	高設定示唆パターン(20秒のうち10秒)	4%
	高設定確定パターン(20秒のうち10秒)	0%
3	通常パターン(20秒)	70%
	低設定示唆パターン(20秒のうち7秒)	24%
	高設定示唆パターン(20秒のうち10秒)	6%
	高設定確定パターン(20秒のうち10秒)	0%
4	通常パターン(20秒)	70%
	低設定示唆パターン(20秒のうち7秒)	8%
	高設定示唆パターン(20秒のうち10秒)	17%
	高設定確定パターン(20秒のうち10秒)	5%
5	通常パターン(20秒)	70%
	低設定示唆パターン(20秒のうち7秒)	5%
	高設定示唆パターン(20秒のうち10秒)	20%
	高設定確定パターン(20秒のうち10秒)	5%
6	通常パターン(20秒)	70%
	低設定示唆パターン(20秒のうち7秒)	2%
	高設定示唆パターン(20秒のうち10秒)	23%
	高設定確定パターン(20秒のうち10秒)	5%

(B) 通常大当り時エンディングパターン決定テーブル

設定値	エンディング演出のパターン(演出時間)	割合
1~6	通常パターン(20秒)	100%

【図 10 - 4】



【図 10 - 5】

