

(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2020-44248

(P2020-44248A)

(43) 公開日 令和2年3月26日(2020.3.26)

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

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 45 頁)

(21) 出願番号	特願2018-177097 (P2018-177097)	(71) 出願人	391010943
(22) 出願日	平成30年9月21日 (2018. 9. 21)		株式会社藤商事
			大阪府大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号
		(74) 代理人	110001645
			特許業務法人谷藤特許事務所
		(72) 発明者	山本 哲史
			大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号 株式
			会社藤商事内
		(72) 発明者	山本 貴文
			大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号 株式
			会社藤商事内
		F ターム (参考)	2C088 BC23 CA06 EA10
			2C333 AA11 DA01

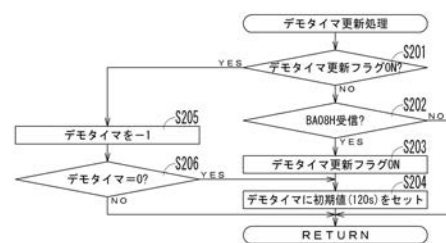
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】並んで設置された同一遊技機でデモ演出の実行を容易に同期させる。

【解決手段】客待ち開始条件が成立することに基づいて客待ち状態を開始し、客待ち終了条件が成立することに基づいて客待ち状態を終了する客待ち制御手段と、客待ち状態中にデモ開始条件が成立した場合にデモ演出を実行可能なデモ演出実行手段とを備えた遊技機で、電源投入を契機として（例えば電源投入時コマンド B A 0 8 H を受信したとき）計時を開始すると共に一定周期で初期化を繰り返すデモタイマと、客待ち状態の開始後におけるデモタイマの初期化回数を計数するカウンタとを備え、カウンタのカウント値が所定値となった場合にデモ開始条件が成立するように構成する。

【選択図】 図 2 3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

客待ち開始条件が成立することに基づいて客待ち状態を開始し、客待ち終了条件が成立することに基づいて前記客待ち状態を終了する客待ち制御手段と、

前記客待ち状態中にデモ開始条件が成立した場合にデモ演出を実行可能なデモ演出実行手段と

を備えた遊技機において、

電源投入を契機として計時を開始すると共に一定周期で初期化を繰り返すタイマと、

前記客待ち状態の開始後における前記タイマの初期化回数を計数するカウンタとを備え

10

、
前記カウンタのカウント値が所定値となった場合に前記デモ開始条件が成立することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記所定値を 2 又はそれより大とする

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技者による所定操作を検出可能な操作検出手段を備え、

前記操作検出手段が前記所定操作を検出することを条件に前記カウンタのカウント値をリセットする

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

20

【請求項 4】

前記操作検出手段が前記所定操作を検出している状態が終了した場合に前記カウンタのカウント値をリセットする

ことを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記操作検出手段が前記所定操作を検出している状態が所定時間継続した場合に前記カウンタのカウント値をリセットする

ことを特徴とする請求項 3 又は 4 に記載の遊技機。

【請求項 6】

第 1 始動手段が遊技球を検出した場合に取得される第 1 情報に基づいて第 1 図柄を変動表示可能な第 1 図柄表示手段と、

30

第 2 始動手段が遊技球を検出した場合に取得される第 2 情報に基づいて第 2 図柄を変動表示可能な第 2 図柄表示手段と、

前記第 1 情報を、前記第 1 図柄表示手段による図柄変動に供されるまで所定個数を上限として記憶可能な第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 情報を、前記第 2 図柄表示手段による図柄変動に供されるまで所定個数を上限として記憶可能な第 2 保留記憶手段と、

前記第 1 図柄が第 1 特定態様で停止した場合に第 1 特別遊技を実行する第 1 特別遊技実行手段と、

前記第 2 図柄が第 2 特定態様で停止した場合に第 2 特別遊技を実行する第 2 特別遊技実行手段とを備え、

40

前記第 1 特別遊技及び前記第 2 特別遊技の終了後に特定遊技状態を発生可能とし、

前記第 1 図柄の変動表示中に前記第 2 図柄の変動表示を、前記第 2 図柄の変動表示中に前記第 1 図柄の変動表示を夫々開始可能であり、

前記特定遊技状態以外の通常遊技状態中は、前記特定遊技状態中に比べて前記第 2 図柄表示手段による前記第 2 図柄の変動時間を長く設定し、

前記通常遊技状態中は、前記第 2 保留記憶手段に前記第 2 情報が記憶されているか否かに拘わらず、前記第 1 図柄表示手段による図柄変動の実行中でなく且つ前記第 1 保留記憶手段に前記第 1 情報が記憶されていない場合に前記客待ち開始条件が成立する

ことを特徴とする請求項 1 ~ 5 の何れかに記載の遊技機。

50

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等の遊技機では、図柄変動が終了した後、例えば所定時間が経過した時点で、機種イメージムービー等のデモ画像を液晶画面に表示するデモ演出を実行するようになっている（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2018-99425号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、遊技ホールでは同一機種が複数台並んで設置されている場合が多いが、従来の遊技機では、上述のようにデモ演出の開始タイミングが遊技機毎に異なるため、同一機種が並んでいるにも拘わらずデモ演出が同期されずバラバラに実行され、デモ演出による惹きつけ効果を十分に発揮できないという問題があった。

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、例えば並んで設置された同一遊技機でデモ演出の実行を容易に同期させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、客待ち開始条件が成立することに基づいて客待ち状態を開始し、客待ち終了条件が成立することに基づいて前記客待ち状態を終了する客待ち制御手段と、前記客待ち状態中にデモ開始条件が成立した場合にデモ演出を実行可能なデモ演出実行手段とを備えた遊技機において、電源投入を契機として計時を開始すると共に一定周期で初期化を繰り返すタイマと、前記客待ち状態の開始後における前記タイマの初期化回数を計数するカウンタとを備え、前記カウンタのカウント値が所定値となった場合に前記デモ開始条件が成立するように構成したものである。

また、前記所定値を2又はそれより大としてもよい。また、遊技者による所定操作を検出可能な操作検出手段を備え、前記操作検出手段が前記所定操作を検出することを条件に前記カウンタのカウント値をリセットするように構成してもよい。この場合、前記操作検出手段が前記所定操作を検出している状態が終了した場合に前記カウンタのカウント値をリセットするように構成してもよい。また、前記操作検出手段が前記所定操作を検出している状態が所定時間継続した場合に前記カウンタのカウント値をリセットするように構成してもよい。

また、第1始動手段が遊技球を検出した場合に取得される第1情報に基づいて第1図柄を変動表示可能な第1図柄表示手段と、第2始動手段が遊技球を検出した場合に取得される第2情報に基づいて第2図柄を変動表示可能な第2図柄表示手段と、前記第1情報を、前記第1図柄表示手段による図柄変動に供されるまで所定個数を上限として記憶可能な第1保留記憶手段と、前記第2情報を、前記第2図柄表示手段による図柄変動に供されるまで所定個数を上限として記憶可能な第2保留記憶手段と、前記第1図柄が第1特定態様で停止した場合に第1特別遊技を実行する第1特別遊技実行手段と、前記第2図柄が第2特定態様で停止した場合に第2特別遊技を実行する第2特別遊技実行手段とを備え、前記第1特別遊技及び前記第2特別遊技の終了後に特定遊技状態を発生可能とし、前記第1図柄の変動表示中に前記第2図柄の変動表示を、前記第2図柄の変動表示中に前記第1図柄の変動表示を夫々開始可能であり、前記特定遊技状態以外の通常遊技状態中は、前記特定遊技状態中に比べて前記第2図柄表示手段による前記第2図柄の変動時間を長く設定し、前

10

20

30

40

50

記通常遊技状態中は、前記第 2 保留記憶手段に前記第 2 情報が記憶されているか否かに拘わらず、前記第 1 図柄表示手段による図柄変動の実行中でなく且つ前記第 1 保留記憶手段に前記第 1 情報が記憶されていない場合に前記客待ち開始条件が成立するように構成してもよい。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、例えば並んで設置された同一遊技機でデモ演出の実行を容易に同期させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

10

【図 1】本発明の第 1 の実施形態に係るパチンコ機の全体正面図である。

【図 2】同パチンコ機の分解斜視図である。

【図 3】同パチンコ機の背面図である。

【図 4】同パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 5】同パチンコ機の遊技情報表示手段の正面図である。

【図 6】同パチンコ機の前枠の部分拡大平面図である。

【図 7】同パチンコ機の大当たり確率及び小当たり確率を示す図である。

【図 8】同パチンコ機の同時変動している第 1, 第 2 特別図柄に関する停止関係を示す図である。

【図 9】同パチンコ機の第 1, 第 2 特別図柄の変動時間を示す図である。

20

【図 10】同パチンコ機の大当たり種別に応じた大当たり遊技後の遊技状態を示す図である。

【図 11】同パチンコ機の遊技状態の遷移に関する説明図である。

【図 12】同パチンコ機の制御系のブロック図である。

【図 13】同パチンコ機の電源投入処理のフローチャート（前半）を示す図である。

【図 14】同パチンコ機の電源投入処理のフローチャート（後半）を示す図である。

【図 15】同パチンコ機の設定変更操作手段、扉及び遊技情報クリア手段の入力情報と移行分岐先との対応関係を示す図である。

【図 16】同パチンコ機の設定変更処理のフローチャートを示す図である。

【図 17】同パチンコ機の設定確認処理のフローチャートを示す図である。

【図 18】同パチンコ機の電源投入処理における主制御基板から演出制御基板に対する主な送信コマンドを処理態様毎に示した図である。

30

【図 19】同パチンコ機のタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

【図 20】同パチンコ機の特別図柄管理処理のフローチャートを示す図である。

【図 21】同パチンコ機の第 1 特別図柄管理処理のフローチャートを示す図である。

【図 22】同パチンコ機の第 1 特別図柄変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【図 23】同パチンコ機のデモタイマ更新処理のフローチャートを示す図である。

【図 24】同パチンコ機の客待ち演出処理のフローチャートを示す図である。

【図 25】同パチンコ機の客待ち開始条件を示す図である。

【図 26】同パチンコ機の遊技者操作管理処理のフローチャートを示す図である。

【図 27】同パチンコ機のデモ演出開始前処理のフローチャートを示す図である。

40

【図 28】同パチンコ機のデモ演出開始後処理のフローチャートを示す図である。

【図 29】同パチンコ機の客待ち前演出、客待ち演出及びデモ演出の一例を示す図である。

。

【図 30】同パチンコ機のメニュー画面の一例を示す図である。

【図 31】同パチンコ機の音量設定画像及び光量設定画像の一例を示す図である。

【図 32】同パチンコ機のデモ演出の構成を示す図である。

【図 33】同パチンコ機のデモ演出の実行順序を示す図である。

【図 34】同パチンコ機のデモタイマの計時、客待ち状態中の演出等に関するタイムチャートの一例を示す図である。

【図 35】同パチンコ機のデモタイマの計時、客待ち状態中の演出等に関するタイムチャ

50

ートの一例を示す図である。

【図 3 6】同パチンコ機のデモタイマの計時、客待ち状態中の演出等に関するタイムチャートの一例を示す図である。

【図 3 7】同パチンコ機のデモタイマの計時、客待ち状態中の演出等に関するタイムチャートの一例を示す図である。

【図 3 8】本発明の第 2 の実施形態に係るパチンコ機のデモタイマ更新処理のフローチャートを示す図である。

【発明を実施するための最良の形態】

【0008】

以下、発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図 1 ~ 図 3 7 は本発明をパチンコ機に採用した第 1 の実施形態を例示している。図 1 ~ 図 3 において、遊技機本体 1 は、外枠 2 と、この外枠 2 の前側に配置された前枠 3 とを備えている。前枠 3 は、左右方向一端側、例えば左端側に配置された上下方向の第 1 ヒンジ 4 を介して外枠 2 に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、左右方向における第 1 ヒンジ 4 と反対側、例えば右端側に設けられた施錠手段 5 によって外枠 2 に対して閉状態で施錠可能となっている。

【0009】

前枠 3 は、本体枠 6 と、その本体枠 6 の前側に配置されたガラス扉 7 とを備えている。ガラス扉 7 は、左右方向一端側、例えば左端側に配置された上下方向の第 2 ヒンジ 8 を介して本体枠 6 に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、施錠手段 5 によって本体枠 6 に対して閉状態で施錠可能となっている。なお、第 1 ヒンジ 4 と第 2 ヒンジ 8 とは例えば同一軸心となるように配置されている。

【0010】

外枠 2 は、図 2 に示すように左右一对の縦枠材 2 a , 2 b と上下一対の横枠材 2 c , 2 d とで矩形状に形成されている。外枠 2 の前側下部には、例えば合成樹脂製の前カバー部材 9 が、下横枠材 2 d の前縁に沿って左右の縦枠材 2 a , 2 b の前側下部を連結するように装着されている。前カバー部材 9 は、左右の縦枠材 2 a , 2 b よりも前側に突出しており、その上側に本体枠 6 が配置されている。また外枠 2 には、第 1 ヒンジ 4 を構成する外枠上ヒンジ金具 1 1 が例えば左上部に、同じく外枠下ヒンジ金具 1 2 が左下部における前カバー部材 9 の上側に夫々配置されている。

【0011】

本体枠 6 は合成樹脂製で、前カバー部材 9 の上側で外枠 2 の前縁側に略当接可能な矩形状の枠部 1 3 と、この枠部 1 3 内の上部側に設けられた遊技盤装着部 1 4 と、枠部 1 3 内の下部側に設けられた下部装着部 1 5 とを例えば一体に備えている。遊技盤装着部 1 4 には、遊技盤 1 6 が例えば前側から着脱自在に装着され、下部装着部 1 5 には、後述する遊技領域 2 3 に向けて遊技球を発射可能な発射手段 1 7 の他、下部スピーカ 1 8 等が配置されている。また本体枠 6 には、第 1 ヒンジ 4 を構成する本体枠上ヒンジ金具 1 9 と第 2 ヒンジ 8 を構成する本体枠上ヒンジ金具 2 0 とが例えば左上部に、第 1 , 第 2 ヒンジ 4 , 8 を構成する本体枠下ヒンジ金具 2 1 が例えば左下部に夫々配置されている。

【0012】

ガラス扉 7 は、本体枠 6 の前面側に対応する矩形状に形成された樹脂製の扉ベース 2 2 を備えている。この扉ベース 2 2 には、遊技盤 1 6 に形成された遊技領域 2 3 の前側に対応してガラス窓 2 4 の窓孔 2 4 a が形成されると共に、例えば窓孔 2 4 a の周囲に複数（ここでは 4 つ）の上部スピーカ 2 5 、送風演出装置 2 6 等の演出手段が配置され、それら上部スピーカ 2 5 等を前側から略覆う上装飾カバー 2 7 が装着されている。

【0013】

また扉ベース 2 2 の下部前側には、本体枠 6 の後側に配置された払い出し手段 2 8 から払い出された遊技球を貯留して発射手段 1 7 に供給する上皿 3 0 、その上皿 3 0 が満杯のときの余剰球等を貯留する下皿 3 1 、発射手段 1 7 を作動させるために操作する発射ハンドル 3 2 等が配置され、更に上皿 3 0 、下皿 3 1 等を前側から略覆う下装飾カバー 3 3 が装着されている。下装飾カバー 3 3 は、例えば前向きの膨出状に形成されており、例えば

10

20

30

40

50

その上部側に、遊技者が操作可能な演出ボタン 3 4、十字操作手段 3 5、音量操作手段 3 6、光量操作手段 3 7 等の操作手段が設けられている（図 6 参照）。

【 0 0 1 4 】

演出ボタン 3 4 は、図柄変動中の予告演出等に用いられるもので、遊技者による押下操作が可能に構成されている。十字操作手段 3 5 は、上下左右の 4 方向への移動等を入力するためのもので、遊技者が押下操作可能な複数、例えば 4 つの上キー 3 5 a、下キー 3 5 b、左キー 3 5 c、右キー 3 5 d で構成されている。音量操作手段 3 6 は、スピーカ 1 8、2 5 からの出力音量を調整するためのもので、遊技者が押下操作可能な上キー 3 6 a と下キー 3 6 b とで構成されている。また光量操作手段 3 7 は、電飾手段 3 8 の光量を調整するためのもので、遊技者が押下操作可能な上キー 3 7 a と下キー 3 7 b とで構成されている。なお、電飾手段 3 8 は、上下の装飾カバー 2 7、3 3 内や遊技盤 1 6 等に配置された多数の L E D（図示省略）により構成されている。

10

【 0 0 1 5 】

扉ベース 2 2 の背面側には、図 2 に示すように、窓孔 2 4 a を後側から略塞ぐようにガラスユニット 4 1 が着脱自在に装着されると共に、第 1、第 2 ヒンジ 4、8 側の縁部に沿って配置される上下方向のヒンジ端側補強板金 4 2 と、開閉端側の縁部に沿って配置される上下方向の開閉端側補強板金 4 3 と、窓孔 2 4 a の下側に配置される左右方向の下部補強板金 4 4 とがねじ止め等により着脱自在に固定されている。また扉ベース 2 2 には、第 2 ヒンジ 8 を構成するガラス扉上ヒンジ金具 4 5 が例えば左上部に、同じくガラス扉下ヒンジ金具 4 6 が例えば左下部に夫々配置されている。

20

【 0 0 1 6 】

また、例えば下部補強板金 4 4 の背面側には、球送りユニット 4 7、下皿案内ユニット 4 8 等が装着されている。球送りユニット 4 7 は、上皿 3 0 内の遊技球を 1 個ずつ発射手段 1 7 に供給するためのもので、発射手段 1 7 の前側に対応して配置されている。下皿案内ユニット 4 8 は、上皿 3 0 が満杯となったときの余剰球、及び発射手段 1 7 により発射されたにも拘わらず遊技領域 2 3 に達することなく戻ってきたファール球を下皿 3 1 に案内するためのもので、例えば球送りユニット 4 7 に隣接してその第 1、第 2 ヒンジ 4、8 側に配置されている。

【 0 0 1 7 】

また、本体枠 6 の例えば上部側には、前枠 3 が外枠 2 に対して開放しているか否かを検出可能な扉開放スイッチ 4 9 が設けられている。この扉開放スイッチ 4 9 は、例えば前枠 3 が外枠 2 に対して前側に開放したときに O N、閉鎖したときに O F F となるように構成されている。

30

【 0 0 1 8 】

遊技盤 1 6 は、図 4 に示すように例えばベニヤ板等のベース板 5 0 を備え、そのベース板 5 0 の前側に、発射手段 1 7 から発射された遊技球を案内するガイドレール 5 1 が環状に配置されると共に、そのガイドレール 5 1 の内側の遊技領域 2 3 に、中央表示枠ユニット 5 2、普通図柄始動手段 5 3、第 1 特別図柄始動手段 5 4、第 2 特別図柄始動手段 5 5、第 1 大入賞手段 5 6、第 2 大入賞手段 5 7、普通入賞手段 5 8 の他、多数の遊技釘（図示省略）が配置され、また遊技領域 2 3 の外側の例えば下部側には遊技情報表示手段 5 9 が配置されている。もちろん、遊技情報表示手段 5 9 は遊技領域 2 3 内に配置してもよい。

40

【 0 0 1 9 】

遊技情報表示手段 5 9 は、図 5 に示すように、例えば 8 個の L E D 6 0 で構成される L E D グループを 4 つ備えており、それら計 3 2 個の L E D 6 0 が普通図柄表示手段 6 1、普通保留個数表示手段 6 2、第 1 特別図柄表示手段 6 3、第 2 特別図柄表示手段 6 4、第 1 特別保留個数表示手段 6 5、第 2 特別保留個数表示手段 6 6、変動短縮報知手段 6 7、右打ち報知手段 6 8 及びラウンド数報知手段 6 9 に所定個数ずつ割り当てられている。即ち、第 1、第 2 L E D グループ 5 9 a、5 9 b に属する各 8 個の L E D 6 0 は夫々第 1、第 2 特別図柄表示手段 6 3、6 4 を構成し、第 3 L E D グループ 5 9 c に属する 8 個の L

50

LED 60 は、2 個ずつに分けられて夫々第 1 特別保留個数表示手段 65、第 2 特別保留個数表示手段 66、普通保留個数表示手段 62、変動短縮報知手段 67 を構成し、第 4 LED グループ 59d に属する 8 個の LED 60 は、そのうちの 2 個が普通図柄表示手段 61 を、他の 2 個が右打ち報知手段 68 を、残りの 4 個がラウンド数報知手段 69 を夫々構成している。

【0020】

またベース板 50 の後側には、液晶表示手段 70 の他、液晶表示手段 70 の前側を例えば上下方向に移動可能な可動体 71a を備えた可動演出手段 71 等が配置されている。

【0021】

中央表示枠ユニット 52 は、液晶表示手段 70 の表示枠を構成するもので、ベース板 50 に形成された前後方向貫通状の装着孔（図示省略）に対して前側から着脱自在に装着されている。この中央表示枠ユニット 52 は、図 4 に示すように、ベース板 50 の前面に沿って装着孔の外側に配置され且つその前側を遊技球が通過可能な前面装着板 72 と、液晶表示手段 70 の前側における左右両側から上部側にわたる正面視略門形状に配置され且つ前面装着板 72 の内周側で前向きに突設された装飾枠 73 と、その装飾枠 73 の左右の下端部間に配置されるステージ 74 とを備えている。発射手段 17 により発射され、遊技領域 23 の上部側に進入した遊技球は、装飾枠 73 の頂部で左右に振り分けられ、中央表示枠ユニット 52 の左側の左流下経路 75a と右側の右流下経路 75b との何れかを流下する。

【0022】

中央表示枠ユニット 52 には、左流下経路 75a 側と右流下経路 75b 側との少なくとも一方側、例えば左流下経路 75a 側に、遊技球が流入可能なワープ入口 76 が設けられている。左流下経路 75a を流下中にワープ入口 76 に流入した遊技球は、ステージ 74 上で左右方向に自由に転動した後、遊技領域 23 の左右方向中央に対応して設けられた中央落下部 77 とそれ以外の部分との何れかから前側に落下する。

【0023】

普通図柄始動手段 53 は、普通図柄表示手段 61 による普通図柄の変動表示を開始させるためのもので、遊技球が通過可能な通過ゲート等により構成され、遊技球の通過を検出する通過検出手段（図示省略）を備えている。この普通図柄始動手段 53 は、例えば中央表示枠ユニット 52 の右側に配置されており、右流下経路 75b を流下する遊技球が通過可能となっている。

【0024】

普通図柄表示手段 61 は、普通図柄を変動表示するためのもので、図 5 に示すように遊技情報表示手段 59 における例えば 2 個の LED 60 で構成されており、普通図柄始動手段 53 が遊技球を検出することに基づいて、普通図柄を構成するそれら 2 個の LED 60 が普通変動中発光パターンで発光した後、普通図柄始動手段 53 による遊技球検出時に取得された普通乱数情報に含まれる当り判定乱数値が予め定められた当り判定値と一致する場合には当り態様（所定態様）で、それ以外の場合にははずれ態様で変動を停止する。なお、普通図柄を構成する 2 個の LED 60 は、それらの発光態様（例えば点灯 / 消灯）の組み合わせにより一又は複数の当り態様と一又は複数のはずれ態様とを表示可能であり、また普通変動中発光パターンは、例えば特定の複数種類（ここでは 2 種類）の発光態様を所定時間（例えば 128ms）毎に切り替えるようになっている。

【0025】

また、普通図柄表示手段 61 の図柄変動中と普通利益状態中とを含む普通保留期間中に普通図柄始動手段 53 が遊技球を検出した場合には、それによって取得された普通乱数情報が予め定められた上限保留個数、例えば 4 個を限度として保留記憶され、普通保留期間が終了する毎に 1 個ずつ消化されて普通図柄の変動が行われる。普通乱数情報の記憶個数（普通保留個数）は、普通保留個数表示手段 62 等によって遊技者に報知される。普通保留個数表示手段 62 は、図 5 に示すように遊技情報表示手段 59 における例えば 2 個の LED 60 で構成されており、それら 2 個の LED 60 の夫々の発光態様（例えば点灯 / 点

滅 / 消灯) の組み合わせにより、0 ~ 4 個の 5 種類の普通保留個数を表示可能となっている。

【0026】

第1特別図柄始動手段(第1始動手段)54は、第1特別図柄表示手段63による図柄変動を開始させるためのもので、開閉手段を有しない非開閉式入賞手段により構成され、入賞した遊技球を検出する遊技球検出手段(図示省略)を備えている。この第1特別図柄始動手段54は、例えばステージ74の中央落下部77に対応してその下側に上向き開口状に配置されており、左流下経路75a側のワープ入口76からステージ74を経て入賞するルートが存在すること等により、右流下経路75bを流下してきた遊技球よりも左流下経路75aを流下してきた遊技球の方が高い確率で入賞可能となっている。なお、この第1特別図柄始動手段54に遊技球が入賞すると、1入賞当り所定個数の遊技球(ここでは3個)が賞球として払い出される。

10

【0027】

第2特別図柄始動手段(第2始動手段)55は、第2特別図柄表示手段64による図柄変動を開始させるためのもので、開閉部78の作動によって遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能(又は開状態よりも入賞困難)な閉状態とに変化可能な開閉式入賞手段により構成され、入賞した遊技球を検出する遊技球検出手段(図示省略)を備えており、普通図柄表示手段61の変動後の停止図柄が当り態様となって普通利益状態が発生したときに、開閉部78が所定時間閉状態から開状態に変化するようになっている。本実施形態の普通利益状態では、第2特別図柄始動手段55を開放した後、その開放時間が所定時間(例えば0.6秒)に達するか、それまでに第2特別図柄始動手段55の入賞個数が所定個数(例えば4個)に達した時点で第2特別図柄始動手段55を閉鎖するようになっている。

20

【0028】

この第2特別図柄始動手段55は、例えば中央表示枠ユニット52の右下で普通図柄始動手段53の下流側に配置されており、右流下経路75bを流下してきた遊技球が入賞可能である。第2特別図柄始動手段55の入賞口は例えば横長で且つ上向き開口状に形成されており、その入賞口の上側に配置された開閉部78は、閉状態では遊技盤16の盤面よりも前側に突出して入賞口を閉鎖し、開状態では盤面よりも後側に退避して入賞口を開放する。また、開閉部78は例えば左下がりの傾斜状に配置されており、閉状態のとき、上側に落下してきた遊技球を左側に案内するようになっている。なお、この第2特別図柄始動手段55に遊技球が入賞すると、1入賞当り所定個数(ここでは1個)の遊技球が賞球として払い出される。

30

【0029】

第1特別図柄表示手段(第1図柄表示手段)63は、図5に示すように遊技情報表示手段59における例えば8個のLED60で構成されており、第1特別図柄始動手段54が遊技球を検出することを条件に、第1特別図柄(第1図柄)を構成するそれら8個のLED60が特別変動中発光パターンで発光した後、第1特別図柄始動手段54による遊技球検出時に取得された第1特別乱数情報(第1情報)に含まれる大当り判定乱数値が予め定められた大当り判定値と一致する場合(大当り当選)には第1大当り態様(第1特定態様)で、同じく大当り判定乱数値が予め定められた小当り判定値と一致する場合(小当り当選)には第1小当り態様で、それ以外の場合には第1はずれ態様で変動を停止するようになっている。第1特別図柄表示手段63の変動後の停止図柄が第1大当り態様となった場合には大当り遊技が実行され、同じく第1小当り態様となった場合には小当り遊技が実行される。

40

【0030】

第2特別図柄表示手段(第2図柄表示手段)64は、図5に示すように遊技情報表示手段59における例えば8個のLED60で構成されており、第2特別図柄始動手段55が遊技球を検出することを条件に、第2特別図柄(第2図柄)を構成するそれら8個のLED60が特別変動中発光パターンで発光した後、第2特別図柄始動手段55による遊技球検出時に取得された第2特別乱数情報(第2情報)に含まれる大当り判定乱数値が予め定

50

められた大当り判定値と一致する場合には第2大当り態様(第2特定態様)で、同じく大当り判定乱数値が予め定められた小当り判定値と一致する場合には第2小当り態様で、それ以外の場合には第2はずれ態様で変動を停止するようになっている。第2特別図柄表示手段64の変動後の停止図柄が第2大当り態様となった場合には大当り遊技が実行され、同じく第2小当り態様となった場合には小当り遊技が実行される。

【0031】

第1,第2特別図柄表示手段63,64は、各8個のLED60の発光態様(例えば点灯/消灯)の組み合わせにより一又は複数の第1,第2大当り態様、一又は複数の第1,第2小当り態様及び一又は複数の第1,第2はずれ態様を表示可能であり、また特別変動中発光パターンは、例えば特定の複数種類(ここでは2種類)の発光態様を所定時間(例えば128ms)毎に切り替えるようになっている。

10

【0032】

なお本実施形態では、第1,第2特別図柄に関する大当りの当選確率(大当り確率)を、設定1~6の6段階に変更可能となっている。この設定変更の詳細については後述する。また、大当り確率は第1特別図柄と第2特別図柄とで同一であり、例えば本実施形態における設定1の場合の大当り確率は、図7(a)に示すように低確率状態(後述する通常遊技状態及び時短状態)中は1/300に、高確率状態(後述する確変状態及び潜確状態)中は1/70に設定されている。なお、例えば設定値が大きくなるほど大当り確率は高くなる。また本実施形態における小当りの当選確率(小当り確率)は、図7(b)に示すように第2特別図柄については1/1.01と非常に高確率に設定されているのに対し、第1特別図柄については例えば0に設定されている。

20

【0033】

また、第1特別図柄表示手段63の図柄変動中、第2特別図柄表示手段64の図柄変動中、大当り遊技中及び小当り遊技中を含む特別保留期間中に第1,第2特別図柄始動手段54,55が遊技球を検出した場合には、それによって取得された第1,第2特別乱数情報が夫々予め定められた上限保留個数、例えば各4個を限度として第1,第2保留記憶手段に保留記憶される。そして、特別保留期間が終了した時点で第1特別図柄側の保留記憶が1以上の場合にはその第1特別図柄の保留記憶を1個消化して第1特別図柄の変動を行い、同様に第2特別図柄側の保留記憶が1以上の場合にはその第2特別図柄の保留記憶を1個消化して第2特別図柄の変動を行う。

30

【0034】

第1,第2特別乱数情報の記憶個数(第1,第2特別保留個数)は、第1,第2特別保留個数表示手段65,66、液晶表示手段70等によって遊技者に報知される。ここで、第1,第2特別保留個数表示手段65,66は、図5に示すように遊技情報表示手段59における各2個のLED60で構成され、それらの発光態様(例えば点灯/点滅/消灯)の組み合わせにより、0~4個の5種類の第1,第2特別保留個数を表示可能となっている。

【0035】

また本実施形態では、第1特別図柄表示手段63による第1特別図柄の変動と、第2特別図柄表示手段64による第2特別図柄の変動とは互いに独立して実行可能となっている。即ち、本パチンコ機はいわゆる「同時変動タイプ」と称されるもので、第1,第2特別図柄表示手段63,64の何れか一方の図柄変動中に他方の図柄変動を開始可能であって、第1,第2特別図柄表示手段63,64は互いに並行して変動表示可能である。この同時変動タイプのパチンコ機の場合、第1,第2特別図柄表示手段63,64の独立性を無制限に認めると、第1特別図柄と第2特別図柄とが共に大当り態様で停止したり、先に停止した一方の特別図柄による大当り遊技中に他方の特別図柄が大当り図柄で停止する(他の大当り遊技が実行される)といった問題が生じうる。そこで本実施形態では、図8に示すように、第1,第2特別図柄表示手段63,64の何れか一方が大当り態様又は小当り態様となって大当り遊技又は小当り遊技が開始される際に他方が変動中であつた場合、その他方は例えばその時点で強制的にはずれ態様で停止し且つそのままの状態を表示を継続

40

50

するように制御される。もちろん、一方が先にはずれ態様で停止した場合には、他方はそのまま変動を継続する。

【0036】

なお、第1, 第2特別図柄表示手段63, 64の何れか一方が大当り態様又は小当り態様となって大当り遊技又は小当り遊技が開始される際に他方が変動中であった場合、その他方は予め定められた変動時間の計測を中断した上で図柄を停止させず、その大当り遊技又は小当り遊技が終了した後に変動時間の計時を再開するように構成してもよい。また、同時変動タイプではなく、第1, 第2特別図柄の一方が変動中である場合、他方の変動を不可とする「非同時変動タイプ」を採用してもよい。この場合、第1, 第2特別図柄の変動順序、即ち保留記憶の消化順序については、保留記憶された順序に従うように構成してもよいし、何れか一方(例えば第2特別図柄)を優先して変動させる、即ち一方の保留記憶がなくなるまでその保留記憶を消化し、その後に他方の保留記憶を消化するように構成してもよい。

10

【0037】

第1大入賞手段56は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉部79を備えた開閉式入賞手段で、例えば普通図柄始動手段53の下流側で第2特別図柄始動手段55の上流側に、例えば普通図柄始動手段53及び第2特別図柄始動手段55よりも左側に変位して配置されており、左流下経路75aを流下してきた遊技球よりも右流下経路75bを流下してきた遊技球の方が高い確率で入賞可能となっている。第1大入賞手段56の入賞口は例えば横長で且つ上向き開口状に形成されており、その入賞口の上側に配置された開閉部79は、閉状態では遊技盤16の盤面よりも前側に突出して入賞口を閉鎖し、開状態では盤面よりも後側に退避して入賞口を開放する。なお、開閉部79は例えば右下がりの傾斜状に配置されており、閉状態のとき、上側に落下してきた遊技球を右側に案内するようになっている。

20

【0038】

第1大入賞手段56は、第1, 第2特別図柄表示手段63, 64の第1, 第2特別図柄が変動後に第1, 第2大当り態様(第1, 第2特定態様)で停止した場合に実行される大当り遊技(第1, 第2特別遊技)において、開閉部79が例えば複数種類の大当り開放パターンの何れかに従って開放して、その上に落下してきた遊技球を内部へと入賞させるようになっている。大当りは例えば複数種類設けられ、例えば第1, 第2大当り態様に対応して何れかの大当りが選択されるようになっており、その大当りの種類毎に大当り開放パターンが割り当てられている。

30

【0039】

本実施形態では、図10に示すように、「16R潜確大当り」、「10R確変大当り」、「5R確変大当り」、「4R確変大当り」、「3R確変大当り」、「2R確変大当り」、「5R時短大当り」、「2R時短大当り」の8種類の大当りが設けられており、それらのうちの16R、10R等が大当り開放パターンの種類を、それに続く「潜確」、「確変」、「時短」が特定遊技状態の種類を夫々示している。本実施形態では、図10に示すように、第1特別図柄が大当り態様となった場合には、「16R潜確大当り」、「5R確変大当り」、「5R時短大当り」が夫々25:35:40の割合で選択され、第2特別図柄が大当り態様となった場合には、「16R潜確大当り」、「10R確変大当り」、「5R確変大当り」、「4R確変大当り」、「3R確変大当り」、「2R確変大当り」、「2R時短大当り」が夫々35:5:5:5:5:5:40の割合で選択されるようになっている。

40

【0040】

大当り開放パターンを示す Rは、単位開放動作を ラウンド繰り返す開放パターンであることを示している。また単位開放動作は、第1大入賞手段56の開放後、その第1大入賞手段56への入賞個数が所定個数(例えば9個)に達するか、所定時間(例えば29.8秒)経過した時点で第1大入賞手段56を閉じる動作である。なお、複数種類の大当り開放パターンには、第1大入賞手段56だけでなく第2大入賞手段57が開放する

50

パターンや、第2大入賞手段57のみが開放するパターンを含んでもよい。

【0041】

また特定遊技状態は、大当り遊技の終了後に発生するもので、高確率状態と開放延長状態との組み合わせにより、例えば高確率状態が発生し開放延長状態が発生しない「潜確状態」、高確率状態と開放延長状態とが共に発生する「確変状態」、高確率状態が発生せず、開放延長状態が発生する「時短状態」の3種類設けられている。高確率状態と開放延長状態とが共に発生していない状態が通常遊技状態である。

【0042】

高確率状態中は、例えばそれ以外の低確率状態中よりも大当り判定値の数を多くすることにより、第1,第2特別図柄が大当り態様となる確率を高確率に設定するようになってい

10

【0043】

本実施形態では、大当り遊技の終了後に、大当りの種類に応じて「潜確状態」、「確変状態」、「時短状態」の何れかが発生するようになっている。また、「潜確状態」、「確変状態」、「時短状態」は、例えば第1,第2特別図柄の変動回数が規定回数に達するまで継続され、その間に大当りに当選しなかった場合には通常遊技状態に移行する。本実施形態の場合、潜確状態及び確変状態は、規定回数として10000回が設定され、時短状態は規定回数として50回が設定されている。なお、潜確状態、確変状態については第1,第2特別図柄の変動について規定回数を定めることなく、次回の大当り当選となるまで継続させてもよい。また時短状態の規定回数は50回に限られず、適宜な回数(例えば100回)に設定することが可能である。また潜確状態、確変状態への移行を、第1大入賞手段56内の特定領域に遊技球が入球したことを条件としてもよい。

20

【0044】

第2大入賞手段57は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉部80を備えた開閉式入賞手段で、例えば第2特別図柄始動手段55の下流側に第2特別図柄始動手段55よりも左側に変位して配置されており、左流下経路75aを流下してきた遊技球よりも右流下経路75bを流下してきた遊技球の方が高い確率で入賞可能となっている。第2大入賞手段57の入賞口は例えば横長で且つ上向き開口状に形成されており、その入賞口の上側に配置された開閉部80は、閉状態では遊技盤16の盤面よりも前側に突出して入賞口を閉鎖し、開状態では盤面よりも後側に退避して入賞口を開放する。第2大入賞手段57の開放中に遊技球が入賞すると、1入賞当り所定個数(ここでは10個)の遊技球が賞球として払い出される。なお、開閉部80は例えば左下がりの傾斜状に配置されており、閉状態のとき、上側に落下してきた遊技球を左側に案内するようになっている。

30

【0045】

第2大入賞手段57は、第1,第2特別図柄表示手段63,64の第1,第2特別図柄が変動後に第1,第2小当り態様で停止した場合に実行される小当り遊技において、開閉部80が小当り開放パターンに従って開放して、その上に落下してきた遊技球を内部へと入賞させるようになっている。なお、本実施形態では第1特別図柄表示手段63が第1小当り態様となる場合はない。小当り開放パターンにおける第2大入賞手段57の開放時間は、法的要請により、第2大入賞手段57の開放が1回行われる場合にあってはその開放時間が、複数回繰り返される場合にあってはその開放時間の合計が1.8秒を超えない時間とする必要があるため、本実施形態では第2大入賞手段57の開放時間を1.0秒に設定している。

40

【0046】

この開放時間は、遊技釘の配列パターン(不図示)等を考慮し、遊技球が1~数個程度入賞しうる時間として定められている。また小当り遊技における第2大入賞手段57の開

50

鎖条件に関しては、第2大入賞手段57の最大開閉動作時間が経過するか、それまでに第2大入賞手段57に入賞した遊技球の個数が所定個数（例えば9個）に達した場合となっている。本実施形態の場合、最大開閉動作時間（1.0秒）内に第2大入賞手段57に入賞する遊技球の個数が所定個数に達することがないため、実際には、第2大入賞手段57の最大開閉動作時間（1.0秒）が経過したときに第2大入賞手段57が閉鎖し、小当り遊技が終了する。小当り遊技の終了後は、小当り当選時の遊技状態がそのまま継続される。

【0047】

なお、小当り開放パターンは1種類であってもよいし複数種類設けてもよい。複数種類の小当り開放パターンを設けることにより、後述の小当りラッシュの出球増加スピードに抑揚や緩急を付けることができ、遊技の面白み向上させることができる。

10

【0048】

また、第1大入賞手段56とその上側の普通図柄始動手段53との間には、右流下経路75bを横切るように流路修正板81が配置されている。流路修正板81は、例えば左下がりの傾斜状で、例えばその上流端側（右端側）はガイドレール51に近接又は当接し、下流端側（左端側）は第1大入賞手段56の上方に位置しており、右流下経路75bを流下する遊技球を受けて第1大入賞手段56側に案内するようになっている。

【0049】

また、第1大入賞手段56とその下側の第2特別図柄始動手段55との間には流下案内板82が配置されている。流下案内板82は、例えば左下がりの傾斜状で、例えばその上流端側（右端側）は第1大入賞手段56の開閉部80の下流側端部の下方に、下流端側（左端側）は第2大入賞手段57の上側に夫々位置しており、開閉部80上を流下した遊技球の一部を拾って第2大入賞手段57側に案内するようになっている。

20

【0050】

普通入賞手段58は、開閉手段を有しない非開閉式入賞手段により構成され、入賞した遊技球を検出する遊技球検出手段（図示省略）を備えている。この普通入賞手段58は、右流下経路75b側と右流下経路75b側とに夫々1又は複数配置されており、本実施形態では左流下経路75a側に4個、右流下経路75b側に1個配置されている。なお、この普通入賞手段58に遊技球が入賞すると、1入賞当り所定個数の遊技球（ここでは10個）が賞球として払い出される。

30

【0051】

また液晶表示手段70には、例えば第1、第2特別図柄表示手段63、64による第1、第2特別図柄の変動表示と並行して演出図柄83を変動表示可能である他、第1、第2特別保留個数を示す第1、第2保留画像X1～X4、Y1～Y4、変動中保留画像Z等の各種画像を表示可能となっている。

【0052】

ここで演出図柄83は、複数個の図柄Pで構成される図柄列を複数（ここでは3つ）備えており、またそれら各図柄列を構成する各図柄Pは、例えば1～8等の数字、その他で構成される図柄本体部Paと、この図柄本体部Paに付随する装飾部Pbとの結合で構成されている。演出図柄83は、例えば第1、第2特別図柄の変動開始と略同時に所定の変動パターンに従って図柄列毎に縦スクロール等による変動を開始すると共に、所定の有効ライン上の停止図柄が所定態様となるように例えば第1、第2特別図柄の変動停止と略同時に最終停止するようになっている。なお、例えば第1、第2特別図柄が第1、第2大当り態様となる場合には演出図柄83は大当り演出態様となり、第1、第2特別図柄が第1、第2小当り態様となる場合には演出図柄83は小当り演出態様となり、第1、第2特別図柄が第1、第2はずれ態様となる場合には演出図柄83ははずれ演出態様となる。

40

【0053】

上述したように本実施形態のパチンコ機は同時変動タイプであるため、例えば第1、第2特別図柄表示手段63、64の両方が変動している場合、夫々に対応する演出図柄83の変動表示を並行して行うようにしてもよいが、この場合、遊技者はどちらの変動に集中

50

してよいのか分からず混乱を招いてしまう虞がある。そこで本実施形態では、第1, 第2特別図柄表示手段63, 64の両方が変動している場合には、遊技状態に応じて、どちらか一方に対応する演出図柄83の変動を優先的に表示するようになっている。例えば、通常遊技状態中は、第1特別図柄に対応する演出図柄83を液晶表示手段70の画面に大きく表示し、第2特別図柄に対応する演出図柄83は非表示又は縮小表示する。一方、特定遊技状態(潜確状態、確変状態又は時短状態)中は、第2特別図柄に対応する演出図柄83を液晶表示手段70の画面に大きく表示し、第1特別図柄に対応する演出図柄83は非表示又は縮小表示する。

【0054】

また第1, 第2保留画像X1~X4, Y1~Y4, 変動中保留画像Zに関しては、第1, 第2特別図柄始動手段54, 55が遊技球を検出することに基づいて第1, 第2特別保留個数が増加した場合に、第1, 第2保留画像X1~, Y1~を液晶表示手段70上に1個追加表示し、また第1, 第2特別図柄表示手段63, 64による第1, 第2特別図柄の新たな変動が開始することに基づいて第1, 第2特別保留個数が減少した場合に、例えば変動中保留画像Zを消去し、第1, 第2保留画像X1~, Y1~を待ち行列の前側(例えば画面右側)に向けて1個分ずつシフトすると共に、押し出された先頭の第1, 第2保留画像X1, Y1を例えば所定位置まで移動させて新たな変動中保留画像Zに変化させるようになっている。なお、第1, 第2特別図柄表示手段63, 64の何れか一方に対応する演出図柄83を優先的に表示している場合には、変動中保留画像Zについては例えばその優先側のみを表示する。

【0055】

また遊技盤16の裏側には、図3に示すように中央表示枠ユニット52等を後側から覆う裏カバー84が装着され、この裏カバー84の背面側に、主制御基板85aが格納された主基板ケース85、演出制御基板86a及び演出インターフェイス基板86bが格納された演出基板ケース86、液晶制御基板87aが格納された液晶基板ケース87等が着脱自在に装着されている。

【0056】

また、前枠3の裏側には、遊技盤16の裏側を開閉自在に覆う開閉カバー88が着脱自在に装着されると共に、その上側に遊技球タンク89aとタンクレール89bとが、左右一側に払い出し手段28と払い出し通路90とが夫々装着されており、遊技球が第1大入賞手段56等の入賞口に入賞したとき、又は図外の自動球貸し機から球貸し指令があったときに、遊技球タンク89a内の遊技球をタンクレール89bを経て払い出し手段28により払い出し、その遊技球を払い出し通路90を経て上皿30に案内するようになっている。なお、開閉カバー88は、例えば主基板ケース85の上部側の一部分を後側から覆うように配置されている。

【0057】

また、前枠3の裏側下部には、基板装着台91が着脱自在に装着されており、この基板装着台91の背面側に、電源基板92aが格納された電源基板ケース92、払出制御基板93aが格納された払出基板ケース93が夫々着脱自在に装着されている。なお、例えば電源基板92aには、電源基板ケース92の外側からON/OFF操作が可能な電源スイッチ94が設けられている。

【0058】

また主制御基板85aには、RAMクリアスイッチ95、設定変更操作手段96等の操作手段と、性能情報表示手段97等の表示手段とが接続されている。図3に示すように、RAMクリアスイッチ95と設定変更操作手段96とは何れも主基板ケース85の外側から操作可能な状態で、また性能情報表示手段97は主基板ケース85の外側から視認可能な状態で、夫々主制御基板85aに装着されている。なお本実施形態では、RAMクリアスイッチ95、設定変更操作手段96、性能情報表示手段97は、何れも開閉カバー88で覆われない位置に配置されている。

【0059】

10

20

30

40

50

R A Mクリアスイッチ 9 5 は、電源投入時に R A Mクリアを行う場合等に操作するもので、主基板ケース 8 5 の外側から例えば押圧操作可能であり、非操作時に O F F、押圧操作時に O Nとなるように構成されている。また設定変更操作手段 9 6 は、設定変更を行う場合等に操作するもので、主基板ケース 8 5 の外側から例えば専用の設定キーを鍵穴部に差し込んで回転操作することにより O N / O F F の切り替えが可能となっている。なお本実施形態では、この設定変更操作手段 9 6 等を操作することにより、設定値を複数段階（ここでは設定 1 ～ 6 の 6 段階）に変更可能となっている。設定値は大当り確率、即ち第 1 , 第 2 特別図柄が第 1 , 第 2 大当り態様となる確率（乱数抽選で当選する確率）に対応しており、例えば設定値が大きいほど大当り確率が高くなるように構成されている。

【 0 0 6 0 】

10

性能情報表示手段 9 7 は、設定表示手段 9 8 と性能表示手段 9 9 とを構成するもので、例えば 4 桁の 7 セグ表示部 9 7 a ～ 9 7 d を備え、透明な主基板ケース 8 5 を通して視認可能となるように例えば主基板ケース 8 5 内で主制御基板 8 5 a に装着されており、第 1 期間中は設定表示手段 9 8 として機能し、第 1 期間とは異なる第 2 期間中は性能表示手段 9 9 として機能するようになっている。

【 0 0 6 1 】

設定表示手段 9 8 は、設定値（設定 1 ～ 6 の何れか）に関する設定情報を、例えばその設定値が確定前であるか否かに応じて異なる表示態様で表示するもので、例えば設定 1 ～ 6 に対応して「 1 」～「 6 」、「 1 . 」～「 6 . 」の何れかを性能情報表示手段 9 7 の少なくとも一部に表示可能であり、設定変更期間中は確定前の設定値に対応する設定情報を例えばドットなしの「 1 」～「 6 」で、設定変更期間終了後の所定期間及び設定確認期間中は確定された設定値に対応する設定情報を例えばドット付きの「 1 . 」～「 6 . 」で夫々表示可能となっている。

20

【 0 0 6 2 】

なお本実施形態では、性能情報表示手段 9 7 の 4 桁の 7 セグ表示部 9 7 a ～ 9 7 d のうち、前枠 3 を開いたときに前側から最も近くに見える背面視左端側の 7 セグ表示部 9 7 d を設定表示手段 9 8 として使用するようになっている。

【 0 0 6 3 】

性能表示手段 9 9 は、いわゆるベース値を、性能情報表示手段 9 7 の少なくとも一部、例えば 7 セグ表示部 9 7 a ～ 9 7 d に表示するものである。ベース値は、遊技実績に基づいて得られる特定情報の一例であり、例えば「（通常遊技状態での払い出し個数÷通常遊技状態でのアウト個数）× 1 0 0」で算出される。なお本実施形態の性能表示手段 9 9 は、複数種類のベース値、例えばリアルタイムベース値、第 1 累計ベース値、第 2 累計ベース値、第 3 累計ベース値の 4 種類を切り替え表示可能となっている。リアルタイムベース値は、アウト個数が所定個数（例えば 6 0 0 0 0 個）に達するまでを単位計測期間としてその単位計測期間中におけるリアルタイムでのベース値である。第 1 ～ 第 3 累計ベース値は、夫々 1 ～ 3 回前の単位計測期間における累計のベース値である。もちろん、リアルタイムでのベース値のみを表示してもよいし、1 種類、2 種類又は 4 種類以上の累計ベース値を表示可能としてもよい。

30

【 0 0 6 4 】

40

以上のように、R A Mクリアスイッチ 9 5、設定変更操作手段 9 6、性能情報表示手段 9 7（設定表示手段 9 8 及び性能表示手段 9 9）は、何れも遊技機本体 1 の後側に配置されており、それらにアクセスするためには解錠して前枠 3 を開放する必要があるため、ホール関係者等以外は R A Mクリアスイッチ 9 5、設定変更操作手段 9 6 を操作することができず、また性能情報表示手段 9 7（設定表示手段 9 8、性能表示手段 9 9）の表示内容を見ることもできない。

【 0 0 6 5 】

次に、図 1 1 を参照しつつ、本パチンコ機における遊技状態の遷移について説明する。図 1 1 に示すように、本実施形態では、通常遊技状態と 3 種類の特定遊技状態、即ち潜確状態、時短状態、確変状態の間で遊技状態が変化し、その遊技状態に応じて、遊技者がど

50

のような打ち方をすれば有利な状況となるかが変化する。例えば通常遊技状態であれば、遊技球が左流下経路 7 5 a を通過するように狙いを定める「左打ち」が有利となり、確変状態、潜確状態又は時短状態であれば、遊技球が右流下経路 7 5 b を通過するように狙いを定める「右打ち」が有利となる。

【0066】

本実施形態では、第 2 特別図柄始動手段 5 5 がいわゆる「電チュー」として機能し、その入賞口に設けられた蓋状の開閉部 7 8 が盤面から突没することにより入賞口の開閉が行われる。通常遊技状態や潜確状態は、開放延長状態が発生しないいわゆる電サボ無し状態であるが、普通図柄始動手段 5 3 が遊技球を検出して普通図柄表示手段 6 1 が当り態様となれば、第 2 特別図柄始動手段 5 5 が開放する普通利益状態が発生する。このとき第 2 特別図柄始動手段 5 5 は、通常遊技状態中、潜確状態中ともに 0 . 6 秒開放される。なお本実施形態では、普通図柄が当り態様となる確率については、開放延長状態（電サボ）の有無で変化せず 1 / 1 . 0 1 となっており、普通図柄の変動時間についても開放延長状態の有無で変化せず 0 . 7 秒となっている。もちろん、開放延長状態の有無で普通図柄の当り確率及び / 又は普通図柄の変動時間を異ならせてもよい。また、変動時間が異なる普通図柄の変動パターンを複数設けてもよい。

10

【0067】

また図 9 に示すように、通常遊技状態中は、第 1 特別図柄の変動時間は最長でも 1 5 0 秒となっているが、第 2 特別図柄の変動時間は 5 4 0 秒 ~ 6 0 0 秒と極めて長くなっている（以下、超ロング変動パターンという）。本実施形態の場合、はずれ、小当り及び大当り種別のそれぞれに対して、1 または複数種類の超ロング変動パターンが設けられており、当選種別に基づき、いずれかの変動パターンが抽選により決定されるようになっている。本実施形態では、超ロング変動パターンとして、複数の超ロング変動パターン 1 ~ 4 を採用するものとする。これら超ロング変動パターン 1 ~ 4 の変動時間は、それぞれ 5 4 0 秒、5 6 0 秒、5 8 0 秒、6 0 0 秒となっている。

20

【0068】

ここで、後述の「小当りラッシュ」が生起する潜確状態に移行する潜確大当りの抽選確率は、図 1 0 に示すように第 1 特別図柄側よりも第 2 特別図柄側の方が高いため、遊技者がこの点に着目し、通常遊技状態であっても第 2 特別図柄始動手段 5 5 を狙って「右打ち」を行う可能性がある。また、小当り確率が高確率である点（図 7 参照）に着目し、通常遊技状態中に「右打ち」をして小当り当選を狙い、小当り遊技による賞球を得ようとすることも考えられる。しかしながら本実施形態では、仮に通常遊技状態中に「右打ち」をしても、普通図柄始動手段 5 3 の通過率と普通利益状態との関係上、第 2 特別図柄始動手段 5 5 の入賞率は概ね 3 0 ~ 4 0 % 程度となっており、また例えば第 2 特別図柄始動手段 5 5 に入賞させたとしても、第 2 特別図柄の変動時間が 5 4 0 秒 ~ 6 0 0 秒と極めて長いために小当り遊技開始までの待ち時間が非常に長くなる。また第 2 特別図柄の変動パターンは、超ロング変動パターン 1 ~ 4 のいずれかが抽選により決定されるため、小当り遊技の開始タイミングがランダムとなる。更に、遊技者が第 2 特別図柄の停止表示を確認した後、又は第 2 大入賞手段 5 7 の開放動作を確認した後、第 2 大入賞手段 5 7 を狙って右打ちを開始したとしても、遊技球が開閉部 8 0 に到達したときには既に第 2 大入賞手段 5 7 は閉鎖されてしまうという構成となっている。このように本実施形態では、通常遊技状態中に「右打ち」をした場合には遊技者にとって時間的損失が極めて大となるように構成することにより、そのような通常遊技状態中の右打ち行為を実質的に防止している。

30

40

【0069】

一方、潜確状態中の第 2 特別図柄の変動時間については、図 9 に示すように大当り時は最長でも 4 5 秒となっており、更に小当り又ははずれ時は 0 . 5 秒と極めて短くなっている（以下、超ショート変動パターンという）。また潜確状態における第 2 特別図柄側の小当り確率は約 1 / 1 . 0 1（図 7 参照）と高確率に設定されていることから、第 2 特別図柄始動手段 5 5 に入賞すると、ほぼ毎回小当りに当選して、第 2 大入賞手段 5 7 が 1 . 0 秒にわたり開放される小当り遊技が発生する。また、普通利益状態における第 2 特別図柄

50

始動手段 5 5 の 0 . 6 秒という開放時間は短時間であるが、打ち出した遊技球の入賞率が 3 0 ~ 4 0 % 程度であるから第 2 特別図柄始動手段 5 5 に入賞しないわけではなく、遊技球があまり入らない状況を作り出している。従って、潜確状態下で小当りに当選した場合、右打ちした遊技球が、第 2 特別図柄始動手段 5 5 にあまり拾われることなく、その下方に位置する小当り用の第 2 大入賞手段 5 7 に入賞する。また第 2 特別図柄始動手段 5 5 に入賞すると第 2 特別図柄の変動表示が行われる。このように、潜確状態にあっては頻繁に小当り遊技が発生し、その小当り遊技の度に第 2 大入賞手段 5 7 (例えば賞球数 1 0 個) に 2 ~ 4 個ほどの遊技球が入賞するようになっている。即ち、潜確状態では小当りの連荘によって出玉が積み上がるという「小当りラッシュ」が発生し、潜確状態が続けば続くほど(大当りに当選せずにハマればハマるほど)、遊技者の獲得利益は増大していく。

10

【0070】

これに対し、時短状態や確変状態は開放延長状態(いわゆる電サボ有り状態)が発生する遊技状態である。この電サボ有り状態では、第 2 特別図柄始動手段 5 5 の開放時間が、潜確状態下の 0 . 6 秒から 5 . 5 秒に延長される。このため右流下経路 7 5 b を流下する遊技球は、その多くが第 2 特別図柄始動手段 5 5 によって拾われてしまい、第 2 大入賞手段 5 7 にはほぼ入賞しない構成となっている。従って、時短状態や確変状態においては、第 2 特別図柄の変動が頻繁に行われるが、小当り遊技が発生しても第 2 大入賞手段 5 7 に向かう遊技球がその途中の第 2 特別図柄始動手段 5 5 によって拾われてしまい、第 2 大入賞手段 5 7 に入賞させることが困難、即ち「小当りラッシュ」が発生しない構成となっている。このように、時短状態や確変状態は電サボ機能によって第 2 特別図柄始動手段 5 5 に入賞させ易いものの、小当りラッシュを伴わないことから、出玉の点で潜確状態よりも遊技者に対する有利度が劣る。

20

【0071】

このように本実施形態では、潜確状態下で「小当りラッシュ」が発生する構成となっているが、これに限られるものではなく、確変状態下及び/又は時短状態下(電サボ有り状態を伴う遊技状態下)にて「小当りラッシュ」が発生可能な構成としてもよい。

【0072】

図 1 1 において、ライン L 1 は、通常遊技状態中に第 1 特別図柄側で大当りに当選(設定 1 の場合の大当り確率 1 / 3 0 0)した場合であり、第 1 特別図柄が大当り態様で停止すると、例えば第 1 大入賞手段 5 6 を用いて、その当選種別に応じた大当り遊技が実行される。第 1 特別図柄の大当りには「1 6 R 潜確大当り」、「5 R 確変大当り」、および「5 R 時短大当り」があり(図 1 0)、それらの選択率は夫々 2 5 %, 3 5 %, 4 0 % となっている。このうち、「1 6 R 潜確大当り」が選択された場合(ライン L 2)、1 6 R の大当り遊技である「ビッグボーナス」が開始される。一方、「5 R 確変大当り」又は「5 R 時短大当り」が選択された場合(ライン L 3)、5 R の大当り遊技である「第 1 バトルボーナス」が開始される。

30

【0073】

ビッグボーナス中は、大当り中演出として、例えば潜確状態への移行確定を祝福する内容の演出が行われる。一方、第 1 バトルボーナス中は、大当り中演出として、今回当選した大当り種別を秘匿するといった、いわゆる「バトル演出」のようなストーリー性を有する物語風演出が行われる。このバトル演出では、1 ~ 4 R 目の各ラウンド中演出において、大当り種別が 5 R 確変大当りであるか 5 R 時短大当りであるかの推測要素を与えるような演出が展開され、例えば 5 R 目(最終ラウンド)のラウンド中演出からエンディング演出にわたって、バトル演出の結果演出として、今回当選した大当り種別が確定的に報知されるようになっている。即ち、確変状態、時短状態の何れに移行するかが報知される。

40

【0074】

大当り遊技後の遊技状態は、図 1 0 に示すように今回当選となった大当り種別に応じて定まるが、図 1 1 のライン L 4 は 1 6 R 潜確大当りによる大当り遊技終了後に潜確状態に移行するルートを、ライン L 5 は 5 R 確変大当りによる大当り遊技終了後に確変状態に移行するルートを、ライン L 6 は 5 R 時短大当りによる大当り遊技終了後に時短状態に移行

50

するルートを夫々示している。

【 0 0 7 5 】

図 1 1 において、潜確状態中は、ライン L 7 ライン L 8 に示すように小当り遊技をループする「小当りラッシュ」が発生しうる。即ち、潜確状態中の小当り遊技では第 2 大入賞手段 5 7 が 1 秒間にわたり開放される。そして、右打ちにより右流下経路 7 5 b を流下した遊技球は、流路修正板 8 1 に沿って左向きに案内された後、第 1 大入賞手段 5 6 の開閉部 7 9 上に落下し、その開閉部 7 9 に沿って右向きに案内される。開閉部 7 9 の右端側から落下した遊技球は、遊技釘等により、例えばその多くが第 2 特別図柄始動手段 5 5 上に案内され、稀に流下案内板 8 2 上に案内される。このうち、第 2 特別図柄始動手段 5 5 上に案内された遊技球は、第 2 特別図柄始動手段 5 5 が閉じている場合には、開閉部 7 8 上を左向きに転動し、開閉部 7 8 の左端側から落下して高い確率で第 2 大入賞手段 5 7 に入賞する。なお、第 2 特別図柄始動手段 5 5 の開放時間は 0 . 6 秒と短いので、遊技球が第 2 特別図柄始動手段 5 5 に入賞する可能性は高くない。一方、流下案内板 8 2 上に案内された遊技球は、流下案内板 8 2 上を左向きに転動し、稀に第 2 大入賞手段 5 7 に入賞する。

10

【 0 0 7 6 】

このように、潜確状態中の小当り遊技では、小当り用の第 2 大入賞手段 5 7 が 1 秒間にわたって開放されるため、遊技者が右打ちをすれば、第 2 特別図柄始動手段 5 5 で拾われることなく流下してきた遊技球が、開放中の第 2 大入賞手段 5 7 に高い確率で入賞する。また、小当りに当選しても遊技状態の移行はなく、小当り遊技が終了すると元の潜確状態に戻るため（ライン L 8 ）、「小当りラッシュ」が可能であり、小当りの連荘によって獲得球数が増加し、短時間で大量の賞球を獲得可能である。

20

【 0 0 7 7 】

また潜確状態中は、大当り確率が 1 / 7 0 （設定 1 の場合）と高く、しかもこの潜確状態は時短大当り又は確変大当りに当選しない限り継続しうるので、遊技者は現在の潜確状態が続くこと、或いは潜確状態への移行契機となる潜確大当りに当選すること（ライン L 1 7 ）を期待しながら遊技を進行させていく。

【 0 0 7 8 】

また確変状態中は、既に説明したように、第 2 大入賞手段 5 7 に向かう遊技球の殆どが第 2 特別図柄始動手段 5 5 に拾われてしまうため、「小当りラッシュ」（ライン L 1 0 、ライン L 1 1 ）が発生しない。即ち本実施形態の場合、確変状態中は、右打ちにより第 2 特別図柄始動手段 5 5 への入賞が頻発するが、その賞球数は 1 個（純増数は 0 個）であり、また第 2 大入賞手段 5 7 にはほぼ入賞しないため、小当りに当選したとしても出玉が増加せず、基本的には、遊技者の持ち球が微減しながら遊技が進行していく（確変状態中のベース値が 1 0 0 % 未満）。また確変状態は、実質的に次回大当り当選まで継続されるため（規定回数 1 0 0 0 0 回）、遊技者は、次回大当り（ライン L 1 2 ）が 1 6 R 潜確大当り（ライン L 1 7 ）であることに期待を寄せながら遊技に興じることになる。

30

【 0 0 7 9 】

また、時短状態中も確変状態と同様に、第 2 大入賞手段 5 7 に向かう遊技球の殆どが第 2 特別図柄始動手段 5 5 に拾われてしまうため、「小当りラッシュ」（ライン L 1 3 、ライン L 1 4 ）が発生しない。また、時短状態は規定回数 5 0 回で終了し、通常遊技状態に移行されてしまうため（ライン L 1 5 ）、遊技者は、時短状態における大当り（ライン L 1 6 ）が 1 6 R 潜確大当り（ライン L 1 7 ）であることに期待を寄せながら遊技に興じることになる。

40

【 0 0 8 0 】

潜確状態、確変状態又は時短状態において大当りに当選すると（ライン L 9 、 L 1 2 、 L 1 6 ）、大当り遊技「第 2 バトルボーナス」が開始される。この場合の大当り遊技は大当り種別に応じたものになっている。第 2 特別図柄側の大当り種別は、例えば図 1 0 に示すように、1 6 R 潜確、1 0 R 確変、5 R 確変、4 R 確変、3 R 確変、2 R 確変、2 R 時短の 7 種類設けられており、例えば夫々 3 5 % , 5 % , 5 % , 5 % , 5 % , 5 % , 4 0 %

50

の確率で選択される。大当り遊技後は、今回当選となった大当り種別に応じて所定の遊技状態に移行する（ライン L 1 7 ~ L 1 9 ）。

【 0 0 8 1 】

なお、大当り遊技「第 2 バトルボーナス」ではバトル演出が行われる。但し、第 2 バトルボーナスのバトル演出は、第 1 バトルボーナスのバトル演出とは異なる演出内容となっている。ここでは、何れの大当りに当選してもバトル演出が展開され、最終ラウンドのラウンド遊技中からエンディング演出にわたって、バトル演出の結果演出として、今回当選した大当り種別が確定的に報知されるようになっている。即ち、潜確状態、確変状態、時短状態の何れに移行するかが報知される。

【 0 0 8 2 】

図 1 2 (a) は本パチンコ機の制御系の概略ブロック図である。図 1 2 (a) において、主制御基板 8 5 a は遊技制御動作を統括するもので、上述した R A M クリアスイッチ 9 5、設定変更操作手段 9 6、性能情報表示手段 9 7 等の他、遊技盤 1 6 上の遊技情報表示手段 5 9、普通図柄始動手段 5 3、第 1 特別図柄始動手段 5 4、第 2 特別図柄始動手段 5 5、第 1 大入賞手段 5 6、第 2 大入賞手段 5 7、普通入賞手段 5 8 等が例えば図示しない中継基板等を経由して接続され、またその下位には、主制御基板 8 5 a からの制御コマンドに基づいて音声出力、電飾発光、可動体駆動等の演出制御を行う演出制御基板 8 6 a、この演出制御基板 8 6 a からの制御コマンドに基づいて液晶表示手段 7 0 を制御する液晶制御基板 8 7 a、主制御基板 8 5 a からの制御コマンドに基づいて払い出し手段 2 8 を制御する払出制御基板 9 3 a、この払出制御基板 9 3 a からの発射制御信号等に基づいて発射手段 1 7 を制御する発射制御基板 1 0 0 等のサブ制御手段が接続されている。

【 0 0 8 3 】

演出制御基板 8 6 a 及び液晶制御基板 8 7 a は、図 1 2 (a) に示すように主制御基板 8 5 a に接続された演出インターフェイス基板 8 6 b に接続されており、主制御基板 8 5 a から演出制御基板 8 6 a への制御コマンド、演出制御基板 8 6 a から液晶制御基板 8 7 a への制御コマンドは共に演出インターフェイス基板 8 6 b を経由して送信されるようになっている。また、演出制御基板 8 6 a の制御対象である各種演出手段、例えばスピーカ 1 8、2 5、電飾手段 3 8、可動演出手段 7 1 等の他、遊技者が操作可能な演出ボタン 3 4、十字操作手段 3 5、音量操作手段 3 6、光量操作手段 3 7 等は例えば演出インターフェイス基板 8 6 b を介して演出制御基板 8 6 a に接続されている。

【 0 0 8 4 】

続いて、電源投入時に主制御基板 8 5 a において実行される電源投入処理（図 1 3 ）について説明する。この電源投入処理（図 1 3 ）では、まずタイマ割込み等の割込み処理が実行されないように割込み禁止とし（ S 1 ）、スタックポインタを設定し（ S 2 ）、サブ基板の起動待ち処理（ S 3 ~ S 5 ）を実行する。即ち、サブ基板起動待ち時間（例えば 2 秒）に対応する値を所定のレジスタにセットし（ S 3 ）、その値が 0 になるまで、即ちサブ基板起動待ち時間が経過するまで、減算処理（ S 4 ）を繰り返し実行する。また、電源異常信号が O F F になるまで待機する電源異常信号監視処理（ S 6 ）を実行すると共に、R A M のプロテクト及び禁止領域を無効とする（ S 7 ）。

【 0 0 8 5 】

続いて、作業領域の初期設定（ S 8 ）を行うとともに、演出制御基板 8 6 a に対して電源投入時コマンド（ B A 0 8 H ）を送信する（ S 9 ）。演出制御基板 8 6 a が電源投入時コマンド（ B A 0 8 H ）を受信すると、例えば液晶表示手段 7 0 には「 P l e a s e W a i t 」等の表示が行われる。そして、入力ポートから取得される電源投入時信号及び払出通信確認信号が O N になるまで、 W D T （ W a t c h d o g T i m e r ）をクリアしつつ待機する（ S 1 0、S 1 1 ）。

【 0 0 8 6 】

続いて図 1 4 に示す S 1 2 ~ S 2 2 の処理に移行する。この S 1 2 ~ S 2 2 の処理は、設定変更処理（ S 1 4 ）及び R A M クリア処理（ S 1 5 ）を実行する「設定変更」、設定変更処理（ S 1 4 ）を実行することなく R A M クリア処理（ S 1 5 ）を実行する「 R A M

10

20

30

40

50

クリア」、設定確認処理（S 2 0）及びバックアップ復帰処理（S 2 1）を実行する「設定確認」、設定確認処理（S 2 0）を実行することなくバックアップ復帰処理（S 2 1）を実行する「バックアップ復帰」、電源再投入待ち処理（S 1 7）を実行する「RAM異常」の5種類の処理態様の何れかで実行される。

【0087】

また、これら5種類の処理態様のうち、「RAM異常」を除く4種類については、設定変更操作手段96のON/OFF状態、RAMクリアスイッチ95のON/OFF状態、扉（前枠3）の開放/閉鎖状態の組み合わせに応じて選択される。

【0088】

本実施形態では、図15に示すように、RAMクリアスイッチ95と設定変更操作手段96とが共にONの場合には原則として「設定変更」の処理態様が選択され、RAMクリアスイッチ95がON、設定変更操作手段96がOFFの場合には「RAMクリア」の処理態様が選択されるが、設定変更操作手段96とRAMクリアスイッチ95とが共にONであっても、扉閉鎖の場合には「設定変更」ではなく「RAMクリア」が選択されるようになっている。また同様に、RAMクリアスイッチ95がOFF、設定変更操作手段96がONの場合には原則として「設定確認」の処理態様が選択され、RAMクリアスイッチ95と設定変更操作手段96とが共にOFFの場合には「バックアップ復帰」の処理態様が選択されるが、RAMクリアスイッチ95がOFF、設定変更操作手段96がONであっても、扉閉鎖の場合には「設定確認」ではなく「バックアップ復帰」が選択されるようになっている。

10

20

【0089】

このように本実施形態では、扉（前枠3）が開放していないにも拘わらずRAMクリアスイッチ95や設定変更操作手段96がONであるという状況は不正行為が疑われることから、設定変更機能に関する「設定変更」及び「設定確認」については扉開放を条件とし、扉閉鎖の場合には、設定変更処理（S 1 3）を実行しない「RAMクリア」、設定確認処理（S 1 9）を実行しない「バックアップ復帰」を選択するようになっている。

【0090】

S 1 2では、入力ポートデータから扉開放信号、RAMクリアスイッチ95のON/OFF信号、設定変更操作手段96のON/OFF信号を取得する。そして、処理態様として「設定変更」を選択するための条件を満たしているか否かを判定する設定変更分岐判定処理（S 1 3）を実行する。この設定変更分岐判定処理（S 1 3）では、図15に示すように、RAMクリアスイッチ95と設定変更操作手段96とが共にONで且つ扉開放の場合に「設定変更」の条件を満たしていると判定し（S 1 3：Yes）、設定変更処理（S 1 4）に移行する。

30

【0091】

設定変更処理（S 1 4）では、図16に示すように、まず演出制御基板86aに対して設定変更開始コマンド（BA76H）を送信する。なお、演出制御基板86aが設定変更開始コマンド（BA76H）を受信すると、例えば液晶表示手段70には「設定変更中」等の表示が行われる。

【0092】

次に、RAMの設定値ワーク領域から設定値データを読み出して設定作業値としてレジスタにセットする（S 3 2）。本実施形態では、設定値として設定1～6の何れかを選択可能であり、RAM上の設定値ワーク領域には、それら設定1～6の何れが選択されているかに応じて例えば0～5の何れかの設定値データが格納されている。そして、設定作業値が正常範囲である0～5の範囲内にはない場合には（S 3 3：No）、例えば設定作業値に強制的に0をセットする（S 3 4）。もちろん、設定作業値にセットする値は0に限られるものではなく、正常範囲内（0～5）の何れかであればよい。

40

【0093】

続いて、所定の設定変更操作が行われたか否かを判定する（S 3 5）。本実施形態では、RAMクリアスイッチ95を設定変更操作にも利用しており、S 3 5ではRAMクリ

50

アスイッチ 95 の ON エッジを検出した場合に設定変更操作が行われたものと判定する。S 35 で設定変更操作が行われたと判定された場合には (S 35 : Y e s)、設定作業値の更新処理 (S 36 ~ S 38) を実行する。即ち、設定作業値をインクリメントし (S 36)、インクリメント後の設定作業値が 5 を超えた場合 (S 37 : N o) にはその設定作業値を 0 に戻す (S 38)。

【0094】

続いて、設定作業値に基づいて、設定表示手段 98 に表示する設定情報を指定するための設定表示用データ (例えばドットなし) を作成し、出力する (S 39)。これにより、設定表示手段 98、即ち性能情報表示手段 97 の 7 セグ表示部 97 d には、設定作業値に対応する値 (例えば設定作業値が 0 であれば「1」、設定作業値が 5 であれば「6」) が例えばドットなしで表示される。このように、S 39 では設定値ワーク領域の設定値データではなくレジスタの設定作業値に基づいて設定表示用データを作成するため、設定変更期間中に設定表示手段 98 に表示される値 (例えば 1 ~ 6 の何れか) はその時点の確定した設定情報ではなく、確定前の暫定的な設定情報を示している。また、そのことを明示すべく、設定表示手段 98 には例えばドットを付加しない「1」~「6」を表示するようになっている。

10

【0095】

以上の S 35 ~ S 39 の処理を、設定変更終了条件が満たされるまで (S 40 : Y e s) 繰り返し実行する。本実施形態では、設定変更操作手段 96 の OFF エッジを検出した場合に設定変更終了条件が満たされたと判定する。以上の処理により、設定変更期間中は、RAM クリアスイッチ 95 の押下回数に応じて設定作業値が 0 ~ 5 の範囲で循環的に変更される。

20

【0096】

設定変更期間中に設定変更終了条件が満たされると (S 40 : Y e s)、設定変更期間を終了し、レジスタの設定作業値を設定値ワーク領域に格納する (S 41)。これにより、設定変更期間中に RAM クリアスイッチ 95 の操作により変更された暫定的な設定作業値が設定値データとして確定する。

【0097】

そして、その確定した設定値データに基づいて、設定表示手段 98 に表示する設定情報を指定するための設定表示用データ (例えばドットあり) を作成し、出力する (S 42) と共に、演出制御基板 86 a に対して設定変更終了コマンド (B A 7 7 H) を送信し (S 43)、設定処理を終了する。これにより、設定表示手段 98、即ち性能情報表示手段 97 の 7 セグ表示部 97 d には、確定した設定値データに対応する値 (例えば設定値データが 0 であれば「1」、設定値データが 5 であれば「6」) が例えばドット付きで表示される。なお、この設定表示手段 98 による確定後の設定値データ (0 ~ 5 の何れか) に対応する表示は所定時間 (例えば 1 秒間) 継続することが望ましい。

30

【0098】

このように本実施形態では、電源投入時に RAM クリアスイッチ 95 と設定変更操作手段 96 とが共に ON で且つ扉開放中である場合には、設定変更操作手段 96 が OFF に切り替えられるまでの設定変更期間中、設定表示手段 98 に表示される設定情報 (例えば「1」~「6」の何れか) を参照しつつ、RAM クリアスイッチ 95 を押下することによって設定作業値を 0 ~ 5 の範囲で変更することができ、その後に設定変更操作手段 96 を OFF に切り替えることによってその暫定の設定作業値を設定値データとして確定させることができ、またそのときに設定表示手段 98 に表示される設定情報 (例えばドット付きの「1」~「6」の何れか) によってその確定内容を確認することができる。以上のように、主制御基板 85 a は設定変更処理 (S 14) を実行することにより設定変更処理手段として機能する。

40

【0099】

以上の設定変更処理 (図 14 の S 14) が終了すると、RAM クリア処理 (S 15) を実行し、後述する共通処理 (S 22) に移行する。この RAM クリア処理 (S 15) では

50

、例えば領域内 R A Mにおける設定値ワーク領域とスタック領域とを除く領域を 0 クリアすると共に、バックアップフラグ、所定タイマ、特図停止図柄番号等に初期値を設定する。

【 0 1 0 0 】

S 1 3 の設定変更分岐判定処理に戻って説明を続ける。S 1 3 で「設定変更」の条件（図 1 5 参照）を満たしていないと判定された場合には（S 1 3 : N o）、R A M異常判定処理（S 1 6）へと移行する。R A M異常判定処理（S 1 6）は、「R A M異常」の処理態様を選択するか否かを判定するもので、例えば設定値ワーク領域から取得した設定値データが正常範囲（ここでは 0 ~ 5 の何れか）にない場合とバックアップ異常との何れかの場合に「R A M異常」の処理態様を選択して電源再投入待ち処理（S 1 7）に移行するようになっている。

10

【 0 1 0 1 】

電源再投入待ち処理（S 1 7）では、演出制御基板 8 6 a に対して電源再投入コマンド（B A 7 F H）を送信し、設定表示手段 9 8、即ち性能情報表示手段 9 7 の 7 セグ表示部 9 7 d に例えばエラーを示す「E」を表示し、電源異常チェック処理を無限に繰り返す電源再投入待ち状態となる。演出制御基板 8 6 a が電源再投入コマンド（B A 7 F H）を受信すると、例えば液晶表示手段 7 0 には「R A Mエラー 電源再投入して設定を 1 に決定してください」等の表示が行われる。

【 0 1 0 2 】

このように本実施形態では、R A M異常又はバックアップ異常の場合には、電源再投入待ち状態に移行することにより、強制的に電源を再投入させるように構成されている。なお、R A M異常により電源再投入待ち処理（S 1 7）が実行された場合、次の電源再投入時の S 1 3 で「設定変更」の条件を満たしていない場合には再び R A M異常と判定され、電源再投入待ち処理（S 1 7）が実行される。よって、電源再投入待ちとなって電源を再投入する際には、扉（前枠 3）を開放し、R A Mクリアスイッチ 9 5 と設定変更操作手段 9 6 とを共に ON にすることによって設定変更処理（S 1 4）を実行させ、設定値を任意の値に設定する必要がある。

20

【 0 1 0 3 】

S 1 6 の R A M異常判定処理に戻って説明を続ける。S 1 6 で R A M異常でもバックアップ異常でもない判定された場合には、R A Mクリア分岐判定処理（S 1 8）へと移行する。この R A Mクリア分岐判定処理（S 1 8）は、処理態様として「R A Mクリア」を選択するための条件を満たしているか否かを判定するもので、例えば R A Mクリアスイッチ 9 5 が ON である場合には「R A Mクリア」の条件を満たしていると判定し（S 1 8 : Y e s）、既に説明した R A Mクリア処理（S 1 5）に移行する。

30

【 0 1 0 4 】

R A Mクリア分岐判定処理（S 1 8）で R A Mクリアスイッチ 9 5 が OFF の場合（処理態様として「R A Mクリア」を選択するための条件を満たしていない場合）には、設定確認分岐判定処理（S 1 9）へと移行する。この設定確認分岐判定処理（S 1 9）は、処理態様として「設定確認」を選択するための条件を満たしているか否かを判定するもので、図 1 5 に示すように、扉（前枠 3）が開放し、R A Mクリアスイッチ 9 5 が OFF、設定変更操作手段 9 6 が ON の場合には「設定確認」の条件を満たしていると判定し（S 1 9 : Y e s）、設定確認処理（S 2 0）に移行するが、それ以外の場合には「バックアップ復帰」の処理態様を選択してバックアップ復帰処理（S 2 1）に移行する。

40

【 0 1 0 5 】

「バックアップ復帰」の処理態様が選択された場合に移行するバックアップ復帰処理（S 2 1）では、例えば領域内 R A Mにおけるバックアップフラグワーク領域と、それに続くエラー関連のワーク領域とを 0 クリアする。このように、バックアップ復帰時であっても、エラー関連のワーク領域だけは 0 クリアすることで、電断前のエラー情報を持ち越さないようになっている。

【 0 1 0 6 】

50

「設定確認」の処理態様が選択された場合に移行する設定確認処理（S20）では、図17に示すように、まず設定確認期間が開始したことを示す設定確認開始コマンド（BA60H）を送信する（S51）。演出制御基板86aが設定確認開始コマンド（BA60H）を受信すると、例えば液晶表示手段70には「設定確認中」等の表示が行われる。

【0107】

そして、領域内RAMの設定値ワーク領域から取得した設定値データに基づいて、設定表示手段98に表示する設定情報を指定するための設定表示用データ（例えばドットあり）を作成し、出力する処理（S53）を、設定確認終了条件が満たされるまで、即ち設定変更操作手段96のOFFエッジが検出されるまで繰り返し実行する（S53）。これにより、設定表示手段98、即ち性能情報表示手段97の7セグ表示部97dには、その時点の設定値データに対応する値（例えば設定値データが0であれば「1.」、設定値データが5であれば「6.」）が例えばドット付きで表示される。

【0108】

そして、設定変更操作手段96のOFFエッジが検出されると（S53：Yes）、設定確認期間が終了したことを示す設定確認終了コマンド（BA67H）を送信し（S54）、既に説明したバックアップ復帰処理（S21）に移行する。

【0109】

このように本実施形態では、電源投入時にRAMクリアスイッチ95がOFF、設定変更操作手段96がONで且つ扉開放中である場合には、設定変更操作手段96がOFFに切り替えられるまでの設定確認期間中、設定表示手段98の表示によりその時点の設定情報（例えば「1」～「6」の何れか）を確認することができる。

【0110】

上述したRAMクリア処理（S15）又はバックアップ復帰処理（S21）に続いては共通処理（S22）を実行する。この共通処理（S22）では、まず処理態様に応じて、例えば「設定変更」、「RAMクリア」の場合にはイニシャライズコマンド（BA01H）、RAMクリアコマンド（BA02H）、設定値データに基づく設定値コマンド（F6xxH）、第1、第2客待ち中コマンド（BA14H、BA24H）等を順次送信し、「設定確認」、「バックアップ復帰」の場合には、イニシャライズコマンド（BA01H）、停電復帰表示コマンド（BA03H）、第1、第2特別保留個数の値に基づく第1、第2特別保留個数指定コマンド（B0xxH、B1xxH）、設定値データに基づく設定値コマンド（F6xxH）、遊技状態に基づく状態指定コマンド（FAxxH～FDxxH）及び客待ち中の場合には第1、第2客待ち中コマンド（BA14H、BA24H）を順次送信する。そして、各種内部機能レジスタに初期値を設定すると共に作業領域の初期設定を行う。

【0111】

なお後述するように、本実施形態では遊技状態に応じて客待ち状態の開始条件（客待ち開始条件）を異ならせており、それに対応するために2種類の第1、第2客待ち中コマンド（BA14H、BA24H）を送信するように構成したが、例えばこの電源投入処理では1種類の客待ち中コマンド（例えばBA04H）を送信するようにしてもよい。

【0112】

以上の共通処理（図14のS22）が終了すると、メインループ処理（S23～S28）に移行する。このメインループ処理では、割込みを禁止し（S23）、各種乱数を更新し（S24）、全レジスタをスタック領域に退避させ（S25）、領域外処理（S26）を実行した後、全レジスタを復帰させて（S27）割込みを許可する（S28）という一連の処理を繰り返し実行する。これにより、例えば4ms周期でタイマ割込み処理が呼び出され、実行される。

【0113】

ここで、領域外処理（S26）では、領域外RAMチェック処理、性能表示集計除算処理等を実行する。領域外RAMチェック処理は、領域外RAMに異常があるか否かを判定し、領域外RAMに異常があると判定することを条件に、領域外RAMを初期化（クリア

10

20

30

40

50

）する処理である。また性能表示集計除算処理は、性能表示手段 99 に表示するベース値を算出するもので、アウト個数が所定個数（例えば 60000 個）に達するまでの単位計測期間中に、その単位計測期間中における「通常遊技状態での払い出し個数」と「通常遊技状態でのアウト個数」とをカウントし、前者を後者で除算することによりリアルタイムベース値を算出する。なお、単位計測期間が終了するとき、その時点のリアルタイムベース値が新たな第 1 累計ベース値となり、それまでの第 1，第 2 累計ベース値が夫々新たな第 2，第 3 累計ベース値となる。

【0114】

以上説明した電源投入処理において、主制御基板 85a から演出制御基板 86a に対して送信される主なコマンドとその送信順序とを「設定変更」、「RAM クリア」、「設定確認」、「バックアップ復帰」、「RAM 異常」の 5 種類の処理態様毎に示すと図 18 のようになる。

10

【0115】

続いて、主制御基板 85a のタイマ割込み処理（図 19）について説明する。このタイマ割込み処理（図 19）では、まず電源異常チェック処理（S61）を実行する。この電源異常チェック処理（S61）では、電源異常信号を監視し、電源異常と判断した場合には、RAM に記憶されているデータ（遊技情報）のバックアップ処理を行うと共に、演出制御基板 86a 等に対して電源断コマンドを送信し、RAM のプロテクトを有効にすると共に禁止領域を無効とする。これにより、以降の処理において RAM へのデータ書込みが禁止される。また、全ての出力ポートの出力データをクリアし、タイマ割込みを禁止した後、WDT をクリアしつつ無限ループ処理を繰り返すことにより、電源電圧が降下して CPU が非動作状態になるのを待つ。

20

【0116】

以上の電源異常チェック処理（S61）が終了すると、続いて遊技制御に用いられる各種タイマを管理するタイマ管理処理（S62）、各入賞手段に設けた遊技球検出手段や操作手段等の各種センサによる検出情報を管理する入力管理処理（S63）、設定値に関する異常チェックを行う設定異常チェック処理（S64）、各種エラーの発生を監視するエラー管理処理（S65）、大当たり判定乱数等の各種乱数を更新する乱数更新処理（S66）、払出制御基板 93a に払出制御コマンドを送信する等の賞球管理を行う賞球管理処理（S67）を実行する。

30

【0117】

また、賞球管理処理（S67）に続いては、普通図柄管理処理（S68）、普通電動役物管理処理（S69）、特別図柄管理処理（S70）、特別電動役物管理処理（S71）を実行する。

【0118】

普通図柄管理処理（S68）は、普通図柄表示手段 61 による普通図柄の変動を管理するもので、普通図柄始動手段 53 が遊技球を検出することに基づいて、当たり判定乱数値等の普通乱数情報を取得すると共にその普通乱数情報を予め定められた上限保留個数（例えば 4 個）を限度として先入れ先出し式の記憶領域に記憶する。そして、普通図柄表示手段 61 が変動表示可能な状態となり且つ 1 個以上の普通乱数情報が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に、普通乱数情報の待ち行列からその先頭の当たり判定乱数値を取り出し、その当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致するか否かに応じて当たり / はずれの判定（当たり判定）を行うと共に、その当たり判定結果に基づいて普通図柄の変動後の停止図柄及び変動時間を選択し、普通図柄表示手段 61 による普通図柄の変動を行うようになっている。

40

【0119】

また、普通電動役物管理処理（S69）は、普通利益状態を管理するもので、S68 の当たり判定結果が当たりとなることに基づいて普通図柄表示手段 61 の変動後の停止図柄が当り態様となった場合に、第 2 特別図柄始動手段 55 の開閉部 78 が所定時間閉状態から開状態に変化する普通利益状態を発生させるようになっている。なお本実施形態では、開放

50

延長状態中（確変状態中又は時短状態中）は、第２特別図柄始動手段５５の開放時間が通常開放時間（例えば０．６秒）から延長開放時間（例えば５．５秒）に切り替えられる。

【０１２０】

特別図柄管理処理（Ｓ７０）は、第１，第２特別図柄表示手段６３，６４による第１，第２特別図柄の変動を管理する処理である。この特別図柄管理処理では、例えば図２０に示すように、まず第１特別始動口チェック処理（Ｓ８１）、第２特別始動口チェック処理（Ｓ８２）を実行する。

【０１２１】

第１特別始動口チェック処理（Ｓ８１）では、第１特別図柄始動手段５４への遊技球の入賞に起因する第１特別保留個数の加算処理、大当たり判定乱数、大当たり図柄乱数、変動パターン選択乱数等の第１特別乱数情報の記憶処理、第１特別乱数情報に基づく先読み判定処理、第１保留加算コマンド等のコマンド生成処理等を行う。第２特別始動口チェック処理（Ｓ８２）についても、第２特別図柄始動手段５５に関して第１特別始動口チェック処理（Ｓ８１）と同様の処理を行う。

【０１２２】

Ｓ８１，Ｓ８２の第１，第２特別始動口チェック処理に続いては、小当たり中フラグを判定する（Ｓ８３）。小当たり中フラグは、小当たり遊技中であるか否かを指定するためのもので、小当たり遊技中はＯＮ（＝５ＡＨ）に、そうでない場合にはＯＦＦ（＝００Ｈ）に設定される。

【０１２３】

小当たり中フラグがＯＦＦ（Ｓ８３：５ＡＨ）の場合には、条件装置作動フラグを判定する（Ｓ８４）。この条件装置作動フラグは、大当たり遊技中であるか否かを指定するためのもので、大当たり遊技中はＯＮ（＝５ＡＨ）に、そうでない場合にはＯＦＦ（＝００Ｈ）に設定される。

【０１２４】

条件装置作動フラグがＯＦＦ（Ｓ８４：５ＡＨ）の場合、即ち小当たり遊技中でも大当たり遊技中でもない場合には、第１特別図柄管理処理（Ｓ８５）、第２特別図柄管理処理（Ｓ８６）を実行するが、小当たり遊技中又は大当たり遊技中である場合にはそれらＳ８５，Ｓ８６の処理をスキップする。これにより、小当たり遊技中及び大当たり遊技中は、第１，第２特別図柄の変動表示は行われない。

【０１２５】

以下、第１特別図柄管理処理（Ｓ８５）について説明する。なお、第２特別図柄管理処理（Ｓ８６）については、第１特別図柄管理処理（Ｓ８５）における第１特別図柄に関する処理が第２特別図柄に関する処理に変わるだけで基本的な処理内容は共通であるから、ここでは詳細な説明を省略する。

【０１２６】

第１特別図柄管理処理（Ｓ８５）では、図２１に示すように、まず第１特別図柄動作ステータスを参照する（Ｓ９１）。ここで、第１特別図柄動作ステータスは第１特別図柄の挙動を示すステータス値であり、例えばその値が００Ｈ又は０１Ｈの場合は「待機中」を、０２Ｈの場合は「変動中」を、０３Ｈの場合は「確認中」を夫々示している。また、「待機中」は第１特別図柄が次回変動のための待機状態であることを示し、「変動中」は第１特別図柄が変動中であることを示し、「確認中」は第１特別図柄の変動が終了して停止（確定）表示中であることを示している。

【０１２７】

そして、第１特別図柄動作ステータスが００Ｈ又は０１Ｈ（待機中）であれば第１特別図柄変動開始処理（Ｓ９２）を、０２Ｈ（変動中）であれば第１特別図柄変動中処理（Ｓ９３）を、０３Ｈ（確認中）であれば第１特別図柄確認時間中処理（Ｓ９４）を夫々実行する。

【０１２８】

第１特別図柄変動開始処理（Ｓ９２）では、例えば図２０に示すように、まず第１特別

10

20

30

40

50

保留個数が 0 か否かを判定し (S 1 0 1) 、第 1 特別保留個数が 0 でない場合 (S 1 0 1 : N o) には、今回の変動表示に供する保留記憶を対象とした変動開始時の処理 (S 1 0 2 ~ S 1 1 3) を実行する。

【 0 1 2 9 】

即ち、第 1 特別保留個数を 1 減算し (S 1 0 2) 、減算後の第 1 特別保留個数の情報を含む第 1 保留減算コマンドを演出制御基板 8 6 a に送信する (S 1 0 3) と共に、特別図柄作動確認データを格納する (S 1 0 4) 。この特別図柄作動確認データは、今回の変動開始側の特別図柄種別を指定する情報であり、第 1 特別図柄であることを指定する例えば「 0 0 H 」が格納される。なお、第 2 特別図柄変動開始処理の場合、特別図柄作動確認データには第 2 特別図柄であることを指定する例えば「 0 1 H 」が格納される。

10

【 0 1 3 0 】

そして、R A M の保留記憶エリアに保留記憶されている第 1 特別乱数情報をシフトし (S 1 0 5) 、待ち行列の先頭に記憶されている各乱数値を所定の変動用記憶領域に移動すると共に、待ち行列の末尾にあたる例えば保留 4 記憶エリアをゼロクリアする (S 1 0 6) 。なお、第 1 特別図柄の変動開始順序は、保留記憶の発生順 (始動入賞順) となっている。第 2 特別図柄についても同様である。

【 0 1 3 1 】

続いて、時短状態における残り変動回数の情報を含む残り時短回数コマンドを演出制御基板 8 6 a に送信する (S 1 0 7) 。演出制御基板 8 6 a 側では、この残り時短回数コマンドによって残り変動回数を把握し、例えば残り変動回数情報を報知することが可能である。なお、確変状態や潜確状態が規定回数で終了する場合には、その残り回数情報を残り時短回数コマンドに含ませることができる。

20

【 0 1 3 2 】

続いて、大当たり判定処理を実行する (S 1 0 8) 。この大当たり判定処理では、大当たり判定乱数を利用し、今回の第 1 特別図柄の変動に係る当落抽選を行う。この当落抽選で大当たり当選となった場合には大当たり判定フラグが例えば「 5 A H 」に設定され、小当たり当選となった場合には小当たりフラグが例えば「 A 5 H 」に設定される。なお本実施形態の場合、第 1 特別図柄に関しては小当たり当選の確率は 0 となっている。

【 0 1 3 3 】

大当たり判定処理 (S 1 0 8) が終了すると、次に特別停止図柄作成処理を実行する (S 1 0 9) 。この特別停止図柄作成処理では、例えば大当たり判定処理 (S 1 0 8) による抽選結果と、第 1 特別乱数情報のうちの例えば大当たり図柄乱数値等に基づいて、例えば大当たり当選の場合には複数種類の第 1 大当たり態様の何れかを、大当たり落選の場合には複数種類の第 1 はずれ態様の何れかを抽選により決定する。

30

【 0 1 3 4 】

S 1 0 9 の特別停止図柄作成処理が終了すると、次に変動パターン選択処理 (S 1 1 0) を実行する。この変動パターン選択処理では、例えば大当たり判定処理 (S 1 0 8) による抽選結果、特別停止図柄作成処理 (S 1 0 9) による図柄抽選結果、変動パターン選択乱数等に基づいて、今回の第 1 特別図柄の変動で使用する変動パターンを複数種類の中から抽選により決定する。そして、その変動パターンに関する変動パターン情報を含む第 1 変動パターンコマンドを生成し、演出制御基板 8 6 a に送信する。

40

【 0 1 3 5 】

続いて、S 1 0 9 の特別停止図柄作成処理で得られた図柄抽選結果に基づき、第 1 停止図柄コマンドを生成し (S 1 1 1) 、演出制御基板 8 6 a に送信する (S 1 1 2) と共に、第 1 特別図柄動作ステータスを 0 2 H (変動中) に切り替え (S 1 1 3) 、第 1 特別図柄変動開始処理を終了する。

【 0 1 3 6 】

一方、S 1 0 1 で第 1 特別保留個数が 0 の場合 (S 1 0 1 : Y e s) 、即ち第 1 特別図柄が待機中で且つ保留記憶無しの場合には、第 1 特別図柄動作ステータスが「待機中」を示す 0 0 H , 0 1 H のうち「保留記憶無し」を示す 0 0 H であるか否かを判定する (S 1

50

14)。

【0137】

そして、第1特別図柄動作ステータスが00Hでない(01Hである)ことを条件に(S114:No)、第1特別図柄動作ステータスを00H(待機中)に切り替える(S115)と共に、第1客待ち中コマンド(BA14H)を演出制御基板86aに送信し(S116)、第1特別図柄変動開始処理を終了する。なお、第2特別図柄管理処理(S86)において実行される第2特別図柄変動開始処理においても同様に、第2特別図柄動作ステータスが01H(待機中)で且つ第2特別図柄に関する保留記憶無しの場合に、第2客待ち中コマンド(BA24H)が演出制御基板86aに対して送信される。

【0138】

図21の第1特別図柄管理処理に戻って説明を続ける。S91で第1特別図柄動作ステータスが02H(変動中)の場合に実行する第1特別図柄変動中処理(S93)では、第1特別図柄の変動時間を監視し、変動時間が経過した場合、第1特別図柄の変動を停止すると共に第1変動停止コマンドを演出制御基板83aに送信し、第1特別図柄動作ステータスを03H(確認中)に切り替える等、第1特別図柄の停止表示時に必要な設定処理を行う。また第1特別図柄変動中処理では、図8に示す変動動作を実現するべく、第1、第2特別図柄が共に変動中の場合、先に停止した一方の停止図柄種別に応じて、他方はずれ態様で強制停止させるか、変動を継続するか等の処理も行う。

【0139】

また、S91で第1特別図柄動作ステータスが03H(確認中)の場合に実行する第1特別図柄確認時間中処理(S94)では、第1特別図柄の変動表示が終了した後の経過時間を監視し、その経過時間が確定表示時間(例えば500ms)に達した場合に、第1特別図柄動作ステータスを01H(待機中)に切り替えると共に、停止図柄種別(大当り態様、小当り態様、はずれ態様)に応じて、大当り遊技、小当り遊技の開始前に必要な設定処理を実行し、また今回の変動終了に基づく、確変状態、潜確状態又は時短状態の残り回数の減算処理、その減算処理結果に基づく通常遊技状態への移行設定処理、通常遊技状態に移行する場合の遊技状態指定コマンドの送信処理等を実行する。

【0140】

図20の特別図柄管理処理に戻って説明を続ける。第1、第2特別図柄管理処理(S85、S86)が終了するか、それらをスキップした場合には、第1特別図柄表示データ更新処理(S87)及び第2特別図柄表示データ更新処理(S88)を実行し、特別図柄管理処理を終了する。第1特別図柄表示データ更新処理(S87)では、第1特別図柄が変動中であるか否かを判定し、変動中であれば、所定時間(たとえば0.5秒)毎に点滅を繰り返す第1特別図柄の7セグ点滅表示用データを作成し、第1特別図柄が変動中でなければ、停止表示用の7セグ点滅表示用データを作成する。ここで作成した第1特別図柄の7セグ点滅表示用データは、図19の情報表示管理処理(S73)で出力され、これによって第1特別図柄表示手段63における第1特別図柄の変動表示及び停止表示が実現される。第2特別図柄に関する第2特別図柄表示データ更新処理(S88)についても同様である。

【0141】

図19のタイマ割込み処理に戻って説明を続ける。特別図柄管理処理(S70)に続く特別電動役物管理処理(S71)は、大当り遊技及び小当り遊技を管理するもので、大当り判定処理(図22のS108)による抽選結果が大当り当選となり、第1、第2特別図柄表示手段63、64の変動後の停止図柄が第1、第2大当り態様(第1、第2特定態様)となった場合に、第1大入賞手段56等を所定の大当り開放パターンに従って動作させる大当り遊技(第1、第2特別遊技)を実行し、また大当り判定処理(S108)による抽選結果が小当り当選となり、例えば第2特別図柄表示手段64の変動後の停止図柄が第2小当り態様となった場合に、第2大入賞手段57等を所定の小当り開放パターンに従って動作させる小当り遊技を実行するようになっている。なお主制御基板85aは、この特別電動役物管理処理(S71)を実行することにより、第1、第2特別遊技実行手段とし

10

20

30

40

50

て機能する。

【0142】

特別電動役物管理処理（S71）に続いては、外部端子処理（S72）、情報表示管理処理（S73）を実行し、WDTをクリアして（S74）、タイマ割込み処理を終了する。外部端子処理（S72）では、外部出力端子からホールコンピュータ等の外部装置に各種情報を出力するための処理を行う。

【0143】

また情報表示管理処理（S73）は、遊技情報表示手段59、性能表示手段99（性能情報表示手段97）等を構成するLEDについて例えばダイナミック点灯方式による駆動制御を行うようになっている。この情報表示管理処理（S73）により、性能表示手段99に関しては、まず全点灯と全消灯とを繰り返す動作確認表示が所定の動作確認時間（例えば約5秒間）行われた後、領域外処理（S25）の性能表示集計除算処理で算出される複数種類のベース値（ここではリアルタイムベース値、第1～第3累計ベース値の4種類）が所定時間（例えば4.8秒）毎に切り換え表示される。

【0144】

続いて、演出制御基板86aの制御動作について説明する。演出制御基板86aは、液晶表示手段70、電飾手段38、スピーカ18, 25、可動演出手段71等の各種演出手段による演出を制御するもので、図12（b）に示すように、電源投入時演出実行手段101、特別保留個数表示実行手段102、図柄変動演出実行手段103、客待ち制御手段104等を備えている。

【0145】

電源投入時演出実行手段101は、電源投入時に主制御基板85aから各種制御コマンドを受信することに基づいて液晶表示手段70等の各種演出手段により電源投入時演出を実行するようになっている。例えばRAMクリア時については（図18参照）、電源投入時コマンド（FA08H）を受信したときに、液晶表示手段70に「Please Wait」等の文字情報を表示するが、電飾手段38は全て消灯し、スピーカ18, 25からはBGM等の音声は出力せず（消音）、可動演出手段71は例えば原点位置に停止した状態を維持する（変化無し）。そして、その後にイニシャライズコマンド（BA01H）を受信したとき、液晶表示手段70、電飾手段38、スピーカ18, 25についてはそれまでの状態を継続するが、可動演出手段71については初期動作（イニシャライズ動作）の実行を開始する。そして、RAMクリアコマンド（BA02H）を受信すると、液晶表示手段70に演出図柄83による所定の図柄態様、例えば「2・3・7」（低確画面）を表示すると共に、電飾手段38を全て点灯させ、スピーカ18, 25からは所定のRAMクリア音を出力し、可動演出手段71についてはそれまでの状態（初期動作）を継続する。また、その後に第1, 第2客待ち中コマンド（BA14H, BA24H）を受信した場合には、客待ち制御手段104による演出が実行されるが、これについては後述する。

【0146】

また設定変更時については、電源投入時コマンド（FA08H）を受信したときにRAMクリア時と同様の処理を行った後、設定変更開始コマンド（BA76H）を受信したときに、液晶表示手段70に設定変更期間中であることを示す「設定変更中」等の文字情報を表示すると共に、電飾手段38を例えば所定の設定変更中パターンで発光させ、スピーカ18, 25からは所定の設定変更中音を出力するが、可動演出手段71についてはそれまでの状態を継続する。そして、その後に設定変更終了コマンド（BA77H）を受信したときには例えば液晶表示手段70、電飾手段38、スピーカ18, 25、可動演出手段71の何れについてもそれまでの状態を維持する。なお、設定変更終了コマンド（BA77H）を受信したとき、液晶表示手段70に表示中の「設定変更中」等の文字情報を消去し、電飾手段38の設定変更中パターンでの発光を終了して消灯し、スピーカ18, 25からの設定変更中音の出力を停止してもよい。その後のイニシャライズコマンド（BA01H）、RAMクリアコマンド（BA02H）、第1, 第2客待ち中コマンド（BA14H, BA24H）の受信時における各演出手段の演出態様はRAMクリア時と同様である

。

【 0 1 4 7 】

またバックアップ復帰時については、電源投入時コマンド (F A 0 8 H)、イニシャライズコマンド (B A 0 1 H) を受信したときに R A M クリア時と同様の処理を行った後、停電復帰表示コマンド (B A 0 3 H) を受信したとき、液晶表示手段 7 0 に、遊技の再開を促すための「停電から復帰しました 遊技を再開してください」等の文字情報を表示するが、電飾手段 3 8 については例えば全消灯を維持し、スピーカ 1 8 , 2 5 については消音状態を維持し、また可動演出手段 7 1 については例えば初期動作を継続する。その後、第 1 , 第 2 特別保留個数指定コマンド (B 0 x x H , B 1 x x H)、設定値コマンド (F 6 x x H)、状態指定コマンド (F A x x H ~ F D x x H) を受信したときには例えば液晶表示手段 7 0、電飾手段 3 8、スピーカ 1 8 , 2 5、可動演出手段 7 1 の何れについてもそれまでの状態を維持する。また、その後に第 1 , 第 2 客待ち中コマンド (B A 1 4 H , B A 2 4 H) を受信した場合には、客待ち制御手段 1 0 4 による演出が実行されるが、これについては後述する。

10

【 0 1 4 8 】

また設定確認時については、電源投入時コマンド (F A 0 8 H) を受信したときに R A M クリア時等と同様の処理を行った後、設定確認開始コマンド (B A 6 0 H) を受信したときに、液晶表示手段 7 0 に設定確認期間中であることを示す「設定確認中」等の文字情報を表示すると共に、電飾手段 3 8 を例えば所定の設定確認中パターンで発光させ、スピーカ 1 8 , 2 5 からは所定の設定確認中音を出力するが、可動演出手段 7 1 についてはそれまでの状態を継続する。その後に設定確認終了コマンド (B A 6 7 H) を受信したときには例えば液晶表示手段 7 0、電飾手段 3 8、スピーカ 1 8 , 2 5、可動演出手段 7 1 の何れについてもそれまでの状態を維持する。そして、イニシャライズコマンド (B A 0 1 H)、停電復帰表示コマンド (B A 0 3 H)、第 1 , 第 2 特別保留個数指定コマンド (B 0 x x H , B 1 x x H)、設定値コマンド (F 6 x x H)、状態指定コマンド (F A x x H ~ F D x x H)、第 1 , 第 2 客待ち中コマンド (B A 1 4 H , B A 2 4 H) の受信時における各演出手段の演出態様はバックアップ復帰時と同様である。

20

【 0 1 4 9 】

また R A M 異常時については、電源投入時コマンド (F A 0 8 H) を受信したときに R A M クリア時等と同様の処理を行った後、電源再投入コマンド (B A 7 F H) を受信したときに、液晶表示手段 7 0 に電源の再投入を促すための「 R A M エラー 電源再投入して設定を 1 に決定してください」等の文字情報を表示するが、電飾手段 3 8、スピーカ 1 8 , 2 5、可動演出手段 7 1 についてはそれまでの状態を維持するようになっている。

30

【 0 1 5 0 】

特別保留個数表示実行手段 1 0 2 は、液晶表示手段 7 0 への第 1 , 第 2 特別保留個数の表示を行うもので、第 1 , 第 2 特別保留個数の増減に対応して、第 1 特別保留個数分 (最大 4 個) の第 1 保留画像 X 1 ~ X 4 と、第 2 特別保留個数分 (最大 4 個) の第 2 保留画像 Y 1 ~ Y 4 と、変動中の第 1 , 第 2 特別図柄に対応する変動中保留画像 Z とを液晶表示手段 7 0 に表示するように構成されている (図 4)。例えば、主制御基板 8 5 a から第 1 , 第 2 特別保留個数に関する第 1 , 第 2 保留加算コマンドを受信した場合には、第 1 , 第 2 保留画像 X 1 ~ , Y 1 ~ を待ち行列の最後尾に 1 個追加表示する。また、主制御基板 8 5 a から第 1 , 第 2 特別保留個数に関する第 1 , 第 2 保留減算コマンドを受信した場合には、第 1 , 第 2 保留画像 X 1 ~ , Y 1 ~ を待ち行列の前側 (ここでは左側) に向けて 1 個分ずつシフトすると共に、押し出された先頭の第 1 , 第 2 保留画像 X 1 , Y 1 を例えば所定位置まで移動させて変動中保留画像 Z に変化させるようになっている。なお、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 6 3 , 6 4 の何れか一方に対応する演出図柄 8 3 を優先的に表示している場合には、変動中保留画像 Z については例えばその優先側のみを表示する。

40

【 0 1 5 1 】

図柄変動演出実行手段 1 0 3 は、演出図柄 8 3 の表示演出及びそれに伴う音声出力、電

50

飾発光、可動体動作等の演出を行うもので、主制御基板 8 5 a から第 1 , 第 2 変動パターンコマンドを受信した場合に、指定された変動パターンに対応する変動パターンシナリオに基づいて演出図柄 8 3 の変動及びそれに伴う音声出力、電飾発光、可動体動作を開始させると共に、第 1 , 第 2 変動停止コマンドを受信したときに、第 1 , 第 2 停止図柄コマンドと第 1 , 第 2 変動パターンコマンドとに基づいて選択された停止図柄で演出図柄 8 3 の変動を停止させ、またそれに伴う音声出力、電飾発光を停止させるようになっている。

【 0 1 5 2 】

客待ち制御手段 1 0 4 は、主制御基板 8 5 a から客待ち中コマンド (B A 1 4 H , B A 2 4 H) を受信してから第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 6 3 , 6 4 による図柄変動が開始されるまでの客待ち状態中における演出の実行、その他の制御を行うもので、デモタイマ更新処理手段 1 0 4 a 、客待ち演出処理手段 1 0 4 b 等を備えている。

10

【 0 1 5 3 】

デモタイマ更新処理手段 1 0 4 a は、客待ち状態中におけるデモ演出の実行タイミングを決定するためのデモタイマの更新処理を行うもので、演出制御側のタイマ割込み処理において、図 2 3 に示すデモタイマ更新処理を実行するようになっている。

【 0 1 5 4 】

デモタイマ更新処理 (図 2 3) では、まずデモタイマ更新フラグが ON であるか否かを判定する (S 2 0 1) 。ここで、デモタイマ更新フラグは、デモタイマの更新が開始されているか否かを示すもので、デモタイマの更新開始時 (後述する S 2 0 3) に ON に設定される。

20

【 0 1 5 5 】

S 2 0 1 でデモタイマ更新フラグが ON でない場合には (S 2 0 1 : N o) 、電源投入時コマンド (B A 0 8 H) を受信したか否かを判定する (S 2 0 2) 。そして、電源投入時コマンド (B A 0 8 H) を受信していない場合 (S 2 0 2 : N o) にはそのままデモタイマ更新処理を終了するが、電源投入時コマンド (B A 0 8 H) を受信した場合には (S 2 0 2 : Y e s) 、デモタイマ更新フラグを ON に設定する (S 2 0 3) と共に、デモタイマに初期値 (ここでは 1 2 0 秒に対応する値) をセットし (S 2 0 4) 、デモタイマ更新処理を終了する。

【 0 1 5 6 】

デモタイマ更新フラグが ON になると、次回以降のデモタイマ更新処理では S 2 0 1 で Y e s となり、デモタイマを 1 減算する (S 2 0 5) 。そして、減算後のデモタイマの値が 0 となった場合には、そのデモタイマに改めて初期値 (ここでは 1 2 0 秒に対応する値) をセットし、デモタイマ更新処理を終了する。

30

【 0 1 5 7 】

このように本実施形態では、デモタイマによる計時を、例えば 1 2 0 s 周期で初期化を繰り返しつつ行うように構成されている。またそのデモタイマによる計時を、電源投入を契機として、即ち電源投入時に主制御基板 8 5 a から送信される電源投入時コマンド (B A 0 8 H) を受信することに基づいて開始するようになっているため、例えば同一機種の複数のパチンコ機に同時に電源が投入された場合、それらのパチンコ機でデモタイマによる計時周期を同期させることができる。なお遊技ホールでは、通常は少なくとも遊技島単位で複数台の遊技機に電源を同時投入するため、複数台並べて設置された同一機種のパチンコ機には、通常は同時に電源が投入される。

40

【 0 1 5 8 】

また図 1 8 に示すように、電源投入時コマンド (B A 0 8 H) は、「設定変更」、「R A M クリア」等の全ての処理態様において常に電源投入後の同じタイミング、即ち設定変更、設定確認等の処理態様に分岐するよりも前に送信されるため、同一機種の複数のパチンコ機に同時に電源を投入すれば、それらの何れかのパチンコ機において設定変更が行われるなど電源投入時の処理態様が同一でない場合でも、デモタイマの計時周期を同期させることができる。

【 0 1 5 9 】

50

客待ち演出処理手段 104b は、客待ち状態中における演出の実行を制御するもので、演出制御側のタイマ割込み処理において、図 24 に示す客待ち演出処理を実行するようになっている。

【0160】

客待ち演出処理（図 24）では、まず客待ち中フラグが ON であるか否かを判定する（S211）。ここで、客待ち中フラグは、客待ち状態中であるか否かを示すもので、客待ち状態の開始時（後述する S214）に ON に設定される。

【0161】

S211 で客待ち中フラグが ON でないと判定された場合には（S211：No）、客待ち中コマンド（BA14H 又は BA24H）を受信したか否かを判定する（S212）。そして、客待ち中コマンド（BA14H 又は BA24H）を受信していないと判定された場合（S212：No）にはそのまま客待ち演出処理を終了するが、受信したと判定された場合には（S212：Yes）、客待ち開始条件が成立したか否かを判定する（S213）。

【0162】

S212 における客待ち開始条件の成立 / 不成立は、受信した客待ち中コマンドの種類と遊技状態とに基づいて判断する。即ち、例えば図 25 に示すように、通常遊技状態中については、第 1 客待ち中コマンド（BA14H）を受信した場合には客待ち開始条件成立となるが、第 2 客待ち中コマンド（BA24H）を受信しても客待ち開始条件は成立しない。一方、特定遊技状態中（潜確状態中、確変状態中又は時短状態中）については、第 2 客待ち中コマンド（BA24H）を受信した場合には客待ち開始条件成立となるが、第 1 客待ち中コマンド（BA14H）を受信しても客待ち開始条件は成立しない。このように通常遊技状態中は、第 1 客待ち中コマンド（BA14H）を受信すれば、第 2 客待ち中コマンド（BA24H）を受信したか否かに拘わらず客待ち開始条件が成立するため、第 2 特別図柄の変動中であっても客待ち状態を開始可能であり、変動時間の長い（図 9 参照）第 2 特別図柄の変動が終了するまで長時間デモ演出を開始できないという不具合を防止できる。

【0163】

なお前述した通り、客待ち中コマンドを 1 種類（例えば BA04H）にしてもよい。この場合、上述した S212 において、BA14H および BA24H による第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動中 / 停止中を個別に判断することはできないが、それに代わる判定条件を設定すればよい。例えば、第 1 または第 2 変動パターンコマンドを受信した後、図柄停止コマンドを受け取っていない方は現在変動中（すなわち客待ち中ではない）とするなど、少なくとも第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の変動中 / 停止中を個別に判定し得る条件を設定すれば、客待ち中コマンドが 1 種類であっても図 25 に示す遊技状態別の客待ち開始条件の成立 / 不成立を S213 で判定できる。

【0164】

S213 で客待ち開始条件不成立と判定された場合（S213：No）にはそのまま客待ち演出処理を終了するが、客待ち開始条件成立と判定された場合（S213：Yes）には、客待ち中フラグを ON に設定し（S214）、客待ち前演出を開始する（S215）と共に、デモカウンタをクリアし（S216）、BGM タイマに初期値（ここでは 30 秒に対応する値）をセットして（S217）、客待ち演出処理を終了する。

【0165】

ここで、客待ち前演出では、例えば図 29（a）に示すように液晶表示手段 70 にその前の図柄変動で停止した状態の演出図柄 83 の画像を引き続き表示すると共に、電飾手段 38 は所定の客待ち発光態様で発光し、スピーカ 18、25 からは所定の BGM を引き続き出力する。またデモカウンタは、客待ち状態中におけるデモタイマの初期化回数を計数するものである。

【0166】

なお本実施形態では、客待ち状態中を、メニュー画面を表示するための遊技者操作（こ

10

20

30

40

50

ここでは演出ボタン34の押下操作)が可能なメニュー表示操作可能期間、音量・光量を調整するための遊技者操作(音量操作手段36、光量操作手段37の操作)が可能な音量・光量調整操作可能期間としている。例えばメニュー表示操作可能期間は客待ち状態中のみであり、客待ち状態が開始されることによって、メニュー画面を表示するための演出ボタン34の押下操作が有効となる。一方の音量・光量調整操作可能期間は客待ち状態中以外の遊技中も含んでおり、例えば電源投入時を除き、客待ち状態が開始される前から音量操作手段36、光量操作手段37による音量、光量の調整操作は有効となっている。もちろん、客待ち状態中のみを音量・光量調整操作可能期間としてもよいし、メニュー表示操作可能期間が、客待ち状態中以外の所定期間を含んでもよい。

【0167】

メニュー表示操作可能期間中(客待ち状態中)に遊技者が演出ボタン34を押下すると、液晶表示手段70に図30のようなメニュー画面111が表示される。メニュー画面111は、例えば複数のメニュー項目111aと、そのメニュー項目111aの選択操作及び決定操作の方法を示すメニュー操作報知画像111bとを備えている。メニュー画面111が表示されている状態で、遊技者が例えば十字操作手段35を操作してカーソルを移動させることにより複数のメニュー項目111aの何れかが選択され、その状態で例えば演出ボタン34を操作(決定操作)することにより、選択されたメニュー項目に対応する処理が行われる。

【0168】

また、客待ち状態中を含む音量・光量調整操作可能期間中に遊技者が音量操作手段36、光量操作手段37の何れかを操作すると、液晶表示手段70に図31(a),(b)のような音量設定画像112、光量設定画像113が表示されると共に、その音量、光量調整操作に応じて音量、光量が変更される。

【0169】

図24に戻って説明を続ける。客待ち開始条件が成立して客待ち状態となり、客待ち中フラグがONになると(S214)、次の客待ち演出処理のS211ではYesとなり、第1,第2変動パターンコマンドの何れかを受信したか否かを判定する(S218)。そして、第1,第2変動パターンコマンドの何れも受信していない場合には(S218:No)、遊技者操作管理処理(S219)を実行する。この遊技者操作管理処理(S219)は、客待ち状態中に遊技者が所定操作(例えば発射ハンドル32のタッチ操作)を行った場合の処理を実行するものであるが、説明の都合上、具体的な処理内容については後述する。

【0170】

遊技者操作管理処理(S219)に続いては、デモ演出開始後フラグがONであるか否かを判定する(S220)。ここで、デモ演出開始後フラグは、デモ演出の開始後であるか否かを示すもので、デモ演出の開始時(後述するS260)にONとなる。S220でデモ演出開始後フラグがONでなければデモ演出開始前処理(S221)を、デモ演出開始後フラグがONであればデモ演出開始後処理(S222)を夫々実行し、客待ち演出処理を終了する。

【0171】

デモ演出開始前処理(S221)では、例えば図27に示すように、まず客待ち前演出中であるか否かを判定し(S251)、客待ち前演出中であれば(S251:Yes)、BGMタイマを1減算し(S252)、その減算後のBGMタイマの値が0であるか否か(S253)、即ち客待ち前演出の開始から例えば30秒経過したか否かを判定する。そして、BGMタイマの値が0であれば(S253:Yes)、BGMをフェードアウトする(S254)と共に、客待ち前演出から客待ち演出に切り替えるが(S255)、BGMタイマの値が未だ0でなければ(S253:No)、S254,S255はスキップする。なお、S251で客待ち前演出中でないと判定された場合にはS252~S255の処理は実行されない。

【0172】

10

20

30

40

50

客待ち前演出から客待ち演出に切り替えられることにより、BGMがフェードアウトされる他、図29(b)に示すように、液晶表示手段70には、停止した状態の演出図柄83の画像が引き続き表示されると共に、メニュー画面を表示するための操作方法を報知するメニュー表示操作報知画像114、音量調整のための操作方法を報知する音量調整操作報知画像115、光量調整のための操作方法を報知する光量調整操作報知画像116の表示が開始される。このように、客待ち前演出の実行中、即ち客待ち状態の開始から例えば30秒経過するまでの期間中は、メニュー表示操作可能期間、及び音量・光量調整操作可能期間であるにも拘わらず、それを報知するためのメニュー表示操作報知画像114、音量調整操作報知画像115及び光量調整操作報知画像116は表示されない。

【0173】

S251～S255の処理に続いては、デモ開始条件が成立した場合にデモ演出を開始するためのデモ演出実行処理(S256～S261)を行う。即ち、デモタイマの周期(初期化タイミング)が到来したか否かを判定し(S256)、デモタイマの周期(初期化タイミング)が到来していなければ(S256:No)そのままデモ演出開始前処理を終了する。また、デモタイマの周期(初期化タイミング)が到来した場合であっても(S256:Yes)、操作中フラグがONであれば(S257:Yes)、そのままデモ演出開始前処理を終了する。ここで、操作中フラグは所定操作中であるか否かを示すもので、遊技者による所定操作中(例えば発射ハンドル32のタッチ操作中)にONとなる。操作中フラグの取り扱いについては後述の遊技者操作管理処理において詳述する。

【0174】

デモタイマの周期(初期化タイミング)が到来し(S256:Yes)、且つ操作中フラグがONでなければ(S257:No)、デモカウンタを1加算し(S258)、その加算後のデモカウンタの値が所定値、例えば2であるか否か(デモ開始条件が成立したか否か)を判定する(S259)。そして、加算後のデモカウンタの値が2であれば(S259:Yes)、即ちデモ開始条件が成立した場合にはデモ演出開始後フラグをONに切り替える(S260)と共に、客待ち演出を終了してデモ演出を開始し(S261)、デモ演出開始前処理を終了する。加算後のデモカウンタの値が未だ2でなければS260、S261はスキップする。演出制御基板86aは、このデモ演出実行処理(S256～S261)を実行することにより、デモ演出実行手段として機能する。

【0175】

このように、客待ち状態の開始後におけるデモタイマの初期化タイミングの回数が所定値(ここでは2)に達したときに、デモ開始条件が成立したものとしてデモ演出が開始される。なお、その場合の所定値は任意であるが、2又はそれよりも大とすることが望ましい。

【0176】

本実施形態のデモ演出は、図29(c)～(f)に示すように、その機種のイメージムービー等よりなる「機種イメージデモ」、その機種のロゴ画像等よりなる「機種ロゴ」、メーカーのロゴ画像等よりなる「企業ロゴ」、のめり込み防止表示画像等よりなる「のめり込み防止表示」をその順序で実行するように構成されている。また、それら「機種イメージデモ」、「機種ロゴ」、「企業ロゴ」、「のめり込み防止表示」の各実行時間は例えば70秒、10秒、5秒、5秒で、デモ演出全体の実行時間は、デモタイマの周期(ここでは120秒)よりも短い90秒となっている。

【0177】

またデモ演出のうち、例えば「機種イメージデモ」の実行中までは、客待ち演出から引き続き液晶表示手段70にメニュー表示操作報知画像114、音量調整操作報知画像115及び光量調整操作報知画像116が表示されるが、「機種ロゴ」、「企業ロゴ」、「のめり込み防止表示」の実行中は、それらメニュー表示操作報知画像114、音量調整操作報知画像115及び光量調整操作報知画像116は液晶表示手段70から消去される。

【0178】

また本実施形態では、可動体71aを動作させるデモ演出Aと、可動体71aを動作さ

10

20

30

40

50

せないデモ演出 B の 2 種類のデモ演出を設けている。図 3 2 に示すように、デモ演出 A では、「機種イメージデモ」中に可動体 7 1 a が所定の動作パターンに従って動作するようになっており、その他の「機種ロゴ」、「企業ロゴ」、「のめり込み防止表示」では可動体 7 1 a は動作しない。また、デモ演出 A , B の違いは可動体 7 1 a の動作の有無のみであり、液晶表示手段 7 0 への表示内容等については両者は共通している。

【0179】

なお、デモ演出 A の「機種イメージデモ」で当該遊技機のもちーフ（時代劇、バトル漫画、TV ドラマなど）のガイダンス表示（第 1 説明表示）を行い、デモ演出 B の「機種イメージデモ」で当該遊技機のみどころ（大当り期待度の高い予告演出、リーチ演出等）のガイダンス表示（第 2 説明表示）を行う等、各デモ演出における機種イメージデモの内容を異ならせてもよい。この場合、各ガイダンス表示（機種イメージデモ）の表示時間は略同一とすることが好ましい。すなわち、いずれのデモ演出が行われる場合も、「機種ロゴ」から「のめり込み防止表示」までの表示タイミングが揃うようにすることが好ましい。

【0180】

また、1 回の客待ち状態中におけるデモ演出の実行順序は予め定められており、本実施形態の場合には、図 3 3 に示すように 1 回目はデモ演出 A が実行され、2 回目以降は全てデモ演出 B が実行されるようになっている。もちろん、例えばデモ演出 A , B を交互に実行したり、デモ演出 B を所定回数実行する毎にデモ演出 A を実行する等、デモ演出を複数種類設けた場合のデモ演出の実行順序は任意である。また、デモ演出は 1 種類のみでもよいし、3 種類以上設けてもよい。

【0181】

なお、デモ演出を複数種類設ける場合、同一遊技機であればデモ演出 A、B の実行順序は同じであるが、所定条件の成立（例えばデモ演出 B が所定回数、例えば 9 回に達した場合）により実行順序をリセットすることも可能である。この場合、隣同士並べられた同一遊技機であっても、遊技状況（遊技者がずっと遊技している場合もあればずっと空き台となっている場合もある）によって、次に実行するデモ演出の種類が右の遊技機と左の遊技機とで異なる場合も発生し得る。しかしこの場合であっても、すでに説明したようにデモ演出の実行開始タイミングが一致することはもとより、前段で述べた「機種ロゴ」から「のめり込み防止表示」までの表示タイミングが揃うようにしておけば、一体感は十分感じ取れる。また、「機種ロゴ」から一致するのではなく、その少し前、例えばいずれのデモ演出であっても「機種イメージデモ」の最後に機種名を表示するように統一しておくならば、その機種名を表示するタイミングから一致するようにしてもよい。なお、各デモ演出間で一致させる対象は「表示」に限らず、それに加えてまたはそれに代えて、デモ演出に付随して行われる「音」や「光」の演出態様の少なくとも一部が一致する（例えば光演出態様は最初から最後まで各デモ演出間で共通態様とする、また別の例では、音演出態様は各デモ演出で共通に行われる機種名表示時に機種名が発声されるようにしておく等）ようにしておけば、見る者に一体感を与えることが可能である。

【0182】

デモ演出開始後処理（S 2 2 2）では、例えば図 2 8 に示すように、まずデモ演出の実行中であるか否かを判定し（S 2 7 1）、デモ演出の実行中であれば（S 2 7 1 : Yes）、デモ演出の終了タイミングであるか否かを判定する（S 2 7 2）。そして、デモ演出の終了タイミングであれば（S 2 7 2 : Yes）、客待ち演出の実行を開始し（S 2 7 3）、デモ演出開始後処理を終了するが、未だデモ演出の終了タイミングでなければ（S 2 7 2 : No）、S 2 7 3 をスキップしてデモ演出を継続する。

【0183】

デモ演出終了後の客待ち演出中は（S 2 7 1 : No）、デモタイマの周期（初期化タイミング）が到来したか否かを判定する（S 2 7 4）。そして、デモタイマの周期（初期化タイミング）が到来した場合には（S 2 7 4 : Yes）、客待ち演出を終了してデモ演出の実行を開始し（S 2 7 5）、デモ演出開始後処理を終了するが、未だデモタイマの周期（初期化タイミング）が到来していない場合には（S 2 7 4 : No）、S 2 7 5 をスキップ

ブして客待ち演出を継続する。

【 0 1 8 4 】

このように、デモ演出が開始された後は、デモタイマの周期に合わせてデモ演出と客待ち演出が繰り返し行われる。

【 0 1 8 5 】

図 2 4 の遊技者操作管理処理 (S 2 1 9) に戻って説明を続ける。遊技者操作管理処理 (S 2 1 9) では、例えば図 2 6 に示すように、まず操作中フラグが ON であるか否かを判定する (S 2 3 1)。操作中フラグは、上述したように遊技者による所定操作中であるか否かを示すもので、遊技者による所定操作中に ON となる。また遊技者による「所定操作中」は、例えば発射ハンドル 3 2 の操作中を含み、発射ハンドル 3 2 に設けられたタッチセンサ (操作検出手段) が ON になっている期間が「所定操作中」となる。なお、「所定操作中」はメニュー画面の表示中等を含んでもよい。即ち、例えばタッチセンサが ON の期間だけでなく、メニュー画面 1 1 1 の表示中等についても「所定操作中」としてもよい。

10

【 0 1 8 6 】

操作中フラグが ON でない場合には (S 2 3 1 : N o)、所定操作を検出したか否か、即ち例えば発射ハンドル 3 2 のタッチセンサが OFF ON になったか否かを判定し (S 2 3 2)、所定操作を検出していない場合 (S 2 3 2 : N o) にはここで遊技者操作管理処理を終了する。S 2 3 2 で所定操作を検出した場合、即ち例えば発射ハンドル 3 2 のタッチセンサが OFF ON になった場合には (S 2 3 2 : Y e s)、デモ演出中か否かを判定し (S 2 3 3)、デモ演出中であれば (S 2 3 3 : Y e s)、例えばその時点でデモ演出を終了して客待ち演出を開始する (S 2 3 4)。また、デモ演出開始後フラグが ON である場合には OFF に切り替え (S 2 3 5 , S 2 3 6)、デモカウンタをクリアし (S 2 3 7)、操作中フラグを ON に設定する (S 2 3 8) と共に操作中タイマに初期値 (ここでは 6 0 秒に対応する値) をセットする (S 2 3 9)。

20

【 0 1 8 7 】

このように、客待ち状態中に発射ハンドル 3 2 へのタッチ操作等の所定操作が検出された場合には、未だデモ演出の開始前であればデモ開始条件の成立を判定するためのデモカウンタのカウントをリセットし、既にデモ演出開始後であればデモ演出開始前に戻ってデモ開始条件の成立を判定するためのデモカウンタのカウントを最初からやり直す。但し、デモカウンタのカウントを再開するのは、発射ハンドル 3 2 へのタッチ操作等の所定操作が終了した後となっている (図 2 7 の S 2 5 7 ~ S 2 6 1 参照)。

30

【 0 1 8 8 】

遊技者による所定操作が検出されて操作中フラグが ON になると (S 2 3 8)、次回の遊技者操作管理処理の S 2 3 1 では Y e s となり、所定操作の検出が終了したか否か、即ち例えば発射ハンドル 3 2 のタッチセンサが ON OFF になったか否かを判定する (S 2 4 0)。そして、所定操作の検出が終了したと判定された場合には (S 2 4 0 : Y e s)、操作中フラグを OFF に切り替えて (S 2 4 3) 遊技者操作管理処理を終了する。

【 0 1 8 9 】

一方、S 2 4 0 で未だ所定操作の検出が終了していないと判定された場合には (S 2 4 0 : N o)、操作中タイマを 1 減算し (S 2 4 1)、その減算後の操作中タイマの値が 0 でなければ (S 2 4 2 : N o)、即ち例えばタッチセンサが ON になってからの継続時間が例えば 6 0 秒に満たない場合にはそのまま技者操作管理処理を終了するが、減算後の操作中タイマの値が 0 であれば (S 2 4 2 : Y e s)、即ち例えばタッチセンサが ON になってからの継続時間が例えば 6 0 秒に達した場合には、故障と判断して例えばその時点で操作中フラグを OFF に切り替える (S 2 4 3)。このように、発射ハンドル 3 2 へのタッチ操作等の所定操作が終了したときに操作中フラグが OFF となり、デモカウンタのカウントが再開されるが (図 2 7 の S 2 5 7 : N o S 2 5 8)、例えばタッチセンサの故障等により所定操作の検出状態が長時間継続した場合には、その継続時間が例えば 6 0 秒に達した時点で操作中フラグが強制的に OFF となり、デモカウンタのカウントが再開さ

40

50

れるようになっている。

【0190】

図24の客待ち演出処理に戻って説明を続ける。客待ち状態中（客待ち中フラグON）に第1，第2変動パターンコマンドを受信した場合（客待ち終了条件が成立した場合）には（S218：Yes）、その時点で客待ち中フラグをOFFに切り替える（S223）と共に、実行中の演出、即ち客待ち前演出、客待ち演出又はデモ演出を終了し（S224）、客待ち演出処理を終了する。

【0191】

図34～図37は、客待ち状態中の演出進行の具体例を示すタイムチャートであり、4つの異なるケースについて示している。図34は、デモタイマ（120秒周期）が初期化された時点（T11）から20秒後のタイミング（T12）で客待ち開始条件（図25）が成立した場合の例を示している。なお、デモタイマによる計時は電源投入を契機として、即ち電源投入時に主制御基板85aから送信される電源投入時コマンド（BA08H）を受信することに基づいて開始するため、本パチンコ機が複数台設置されている場合、電源投入を同時に行えば、120秒周期で訪れるデモタイマの初期化タイミングはそれら全てのパチンコ機で一致する。

【0192】

客待ち開始条件が成立すると（T12）、客待ち中フラグがONとなり（図24のS213：Yes S214）、その時点で客待ち前演出（図29（a））が開始され、例えばその30秒後に（T13）、BGMがフェードアウトされると共に客待ち演出（図29（b））に切り替えられる。また客待ち状態中は、デモタイマの初期化タイミングが到来する毎にその回数がデモカウンタによりカウントされ（T14，T15）、デモカウンタによるカウント値が例えば2になったときに（T15）、デモ開始条件が成立してデモ演出開始後フラグがONに切り替えられると共にデモ演出A（図32，図33参照）が開始される。例えば90秒のデモ演出Aが終了すると、次のデモタイマの初期化タイミング（T17）までの例えば30秒間は客待ち演出が行われる。以後客待ち状態が終了するまで、デモタイマの初期化タイミングが到来する毎に、デモ演出Bと客待ち演出とが繰り返行われる（図33参照）。

【0193】

図35は、図34の例を一部変更して、客待ち開始条件が成立するタイミングを、デモタイマ（120秒周期）が初期化される直前とした例を示している。図35の例では、客待ち状態の開始直後にデモタイマの初期化タイミング（T21）が到来してデモカウンタのカウント値が1となり、更にその120秒後にデモカウンタのカウント値が2になったときに（T22）、デモ開始条件が成立してデモ演出A（図32，図33参照）が開始される。このように本実施形態では、客待ち状態の開始後におけるデモタイマの初期化タイミングの回数が2（所定値）となったときに、デモ開始条件が成立したものととしてデモ演出を開始するため、客待ち状態が開始してからデモ演出が開始するまでに少なくともデモタイマ1周期分（ここでは120秒）の時間を設けることができる。例えば所定値を2ではなく1に設定した場合、例えば第1，第2特別図柄の変動が途切れて客待ち開始条件が成立した直後（例えば図35のT21）にデモ演出が開始してしまう可能性があり、遊技者が遊技を継続しようとしている場合にはその気分を害してしまう虞がある。

【0194】

図36は、図34の例を一部変更して、デモ演出開始前の客待ち演出中（T31）に、遊技者が発射ハンドル32に手を触れてタッチセンサがOFF ONになった場合の例を示している。図36の例では、タッチセンサがON（操作中フラグがON）になった時点（T31）では客待ち演出中であるため、演出内容は変化せずそのまま客待ち演出が継続されるが、デモカウンタのカウント値はその時点でクリアされる。そして、その後に遊技者が発射ハンドル32から手を離してタッチセンサがON OFFになり、操作中フラグがOFFになったとき（T32）からデモカウンタによるカウントが再開され、デモカウンタのカウント値が2になったときに（T33）、デモ開始条件が成立してデモ演出A（

図 3 2 , 図 3 3 参照) が開始される。

【 0 1 9 5 】

図 3 7 は、図 3 4 の例を一部変更して、デモ演出中 (T 4 1) に、遊技者が発射ハンドル 3 2 に手を触れてタッチセンサが O F F O N になった場合の例を示している。図 3 7 の例では、タッチセンサが O N (操作中フラグが O N) になった時点 (T 4 1) でデモ演出 A を実行中であるため、デモ演出開始後フラグが O F F に切り替えられると共にデモ演出 A が中断されて客待ち演出が開始され、またデモカウンタの値は例えばその時点でクリアされる。なおデモカウンタのクリア処理は、例えばデモカウンタが 2 になってデモ演出 A が開始したときに行うようにしてもよい。

【 0 1 9 6 】

また図 3 7 の例では、例えばタッチセンサの故障により、遊技者が発射ハンドル 3 2 から手を離してもタッチセンサがそのまま O N の状態で維持されているものとする。本実施形態では、タッチセンサが O F F O N になってからその O N 状態が 6 0 秒継続した時点 (T 4 2) で故障と判断し、操作中フラグを強制的に O F F にしてデモカウンタによるカウントを再開するようになっている。その後、デモカウンタのカウント値が 2 になったときに (T 4 3) 、デモ開始条件が成立して例えば再びデモ演出 A が開始される。このように本実施形態では、デモ演出の開始後に遊技者が発射ハンドル 3 2 に手を触れる等の遊技者操作が検出された場合には、図 3 3 に示すように、デモ演出の実行順序がリセットされて再び先頭のデモ演出 (ここではデモ演出 A) から実行されるようになっている。

【 0 1 9 7 】

なお本実施形態の場合、電源投入を契機としてデモタイマによる計時を開始するため、本パチンコ機が複数台設置されている場合、電源投入を同時に行えば、1 2 0 秒周期で訪れるデモタイマの初期化タイミングはそれら全ての同一パチンコ機で一致し、それによってデモ演出の実行タイミングも全ての同一パチンコ機で一致させることができる。しかしながら、客待ち開始条件が成立するタイミング等はパチンコ機毎に異なるため、複数種類のデモ演出を所定順序で実行する場合には、パチンコ機毎に異なる種類のデモ演出が並行して実行される場合はあり得る。その点、本実施形態では、図 3 2 に示すようにデモ演出 A , B で異なるのは「機種イメージデモ」のみであり、その他の「機種ロゴ」、「企業ロゴ」、「のめり込み防止表示」については共通であるため、デモ演出の少なくとも一部 (「機種ロゴ」、「企業ロゴ」、「のめり込み防止表示」) については複数の同一パチンコ機で完全に一致させることができる。しかも、デモ演出 A , B で異なっている「機種イメージデモ」についても、可動体 7 1 a の動作の有無が異なるだけで液晶表示手段 7 0 への表示内容等は共通であるため、複数の同一パチンコ機でデモ演出 A , B が並行して実行されてもデモ演出全体にわたって統一感が損なわれることがなく、惹きつけ効果を十分に発揮できる。

【 0 1 9 8 】

図 3 8 は本発明の第 2 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を一部変更して、主制御基板 8 5 a から客待ち中コマンド (B A 1 4 H , B A 2 4 H) を受信した場合にデモタイマによる計時を開始するように構成した例を示している。図 3 8 が図 2 3 と異なるのは、S 2 0 2 の B A 0 8 H (電源投入時コマンド) を B A 1 4 H , B A 2 4 H (客待ち中コマンド) に変更した点のみである。このように、デモタイマによる計時は電源投入を契機として開始すればよく、例えば電源投入時に送信される任意のコマンドの受信により電源投入を判断すればよい。

【 0 1 9 9 】

なお、設定変更処理等の終了後に送信されるコマンド (客待ち中コマンド、イニシャライズコマンド、設定値コマンド等、図 1 8 参照) の受信を契機としてデモタイマによる計時を開始する場合、電源投入時に設定変更や設定確認を行った場合と行わない場合とでデモタイマによる計時開始のタイミングが異なる可能性があるが、設定変更した後に一旦電源を落とし、再度電源を一斉投入すれば設定変更の有無に関わらずデモタイマによる計時開始のタイミングが揃うため (すなわち問題解決が容易であるため) 、通常は殆ど問題な

10

20

30

40

50

いと考えられる。

【0200】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、実施形態では、第1、第2特別図柄が互いに並行して変動表示可能ないわゆる同時変動タイプのパチンコ機を例示したが、第1、第2特別図柄の一方が変動中である場合、他方の変動を不可とする「非同時変動タイプ」を採用してもよい。また、いわゆる小当りラッシュ搭載機でない場合には、第1、第2特別図柄の変動が終了し且つ第1、第2特別保留個数が0の場合に客待ち開始条件が成立するようにしてもよい。またこの場合、客待ち中コマンドは1種類とすることが望ましい。また、特別図柄表示手段を1つのみ搭載した遊技機を採用することももちろん可能である。

10

【0201】

可動体の動作を伴うデモ演出中に発射ハンドル32へのタッチ操作等の遊技者操作が検出された場合、その時点でデモ演出から客待ち演出に切り替えられるが、可動体については一連の動作が終了するまで原点位置に復帰しないように構成してもよい。デモ演出中は、可動体のエラー検出は行わないようにしてもよい。この場合、エラー検出は可動体の原点補正動作により補完することが望ましい。また、可動体の動作は節電モード時にも通常時と同様に実行するようにしてもよい。

【0202】

例えばデモ演出の開始時に、音量設定値をリセットして規定値に戻すように構成してもよい。

20

【0203】

また本発明は、アレンジボール機、雀球遊技機等の各種弾球遊技機その他、スロットマシン等の弾球遊技機以外の遊技機においても同様に実施することが可能である。

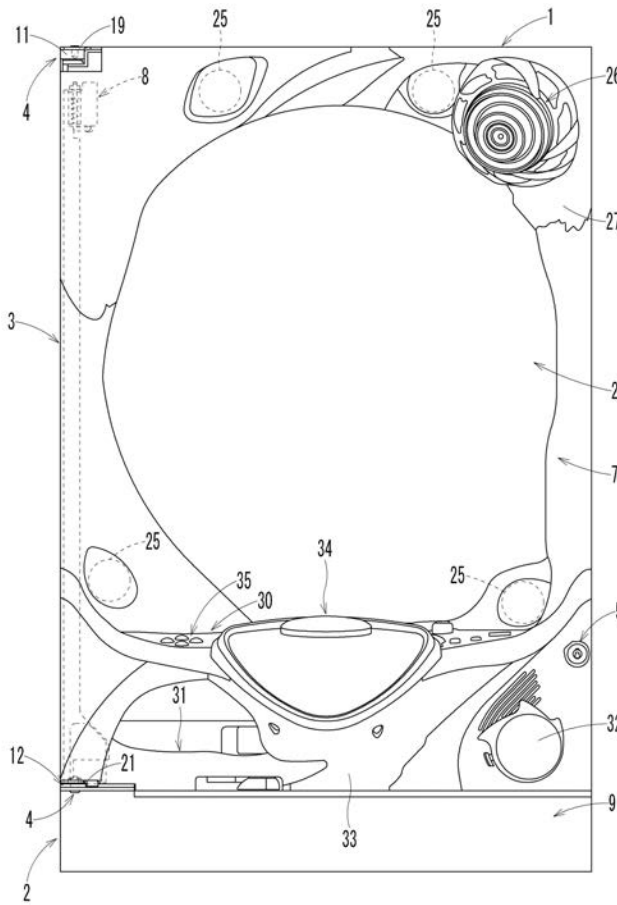
【符号の説明】

【0204】

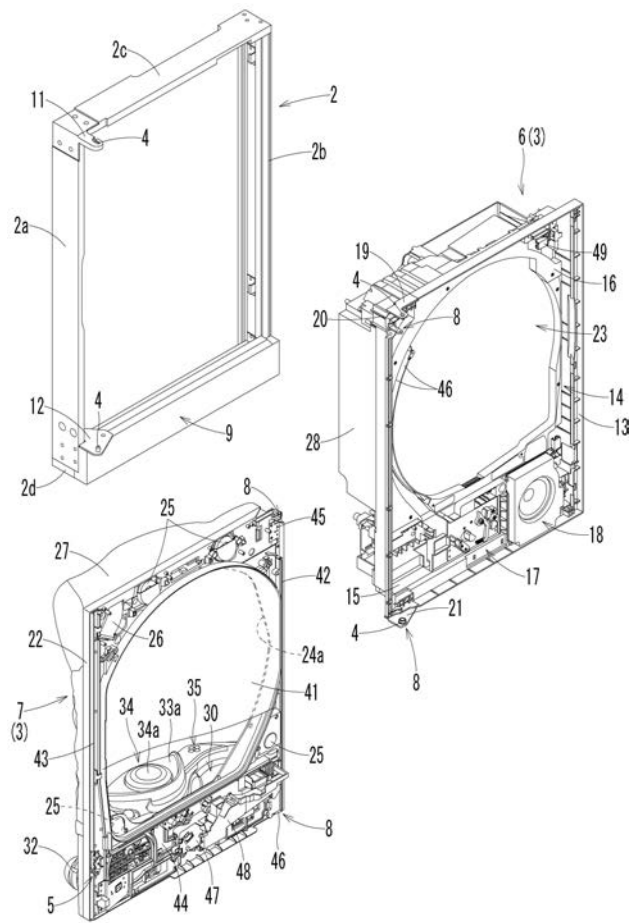
- 63 第1特別図柄表示手段（第1図柄表示手段）
- 64 第2特別図柄表示手段（第2図柄表示手段）
- 85a 主制御基板（第1、第2特別遊技実行手段）
- 86a 演出制御基板（デモ演出実行手段）
- 104 客待ち制御手段

30

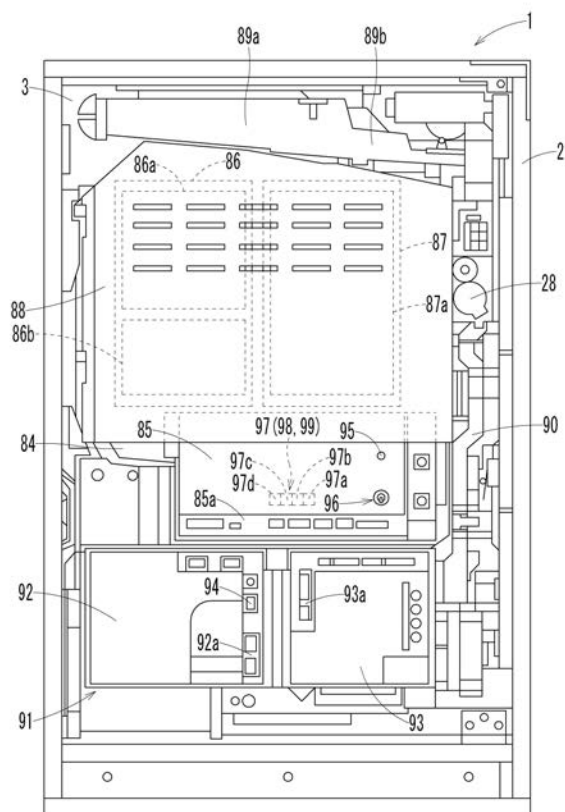
【図 1】



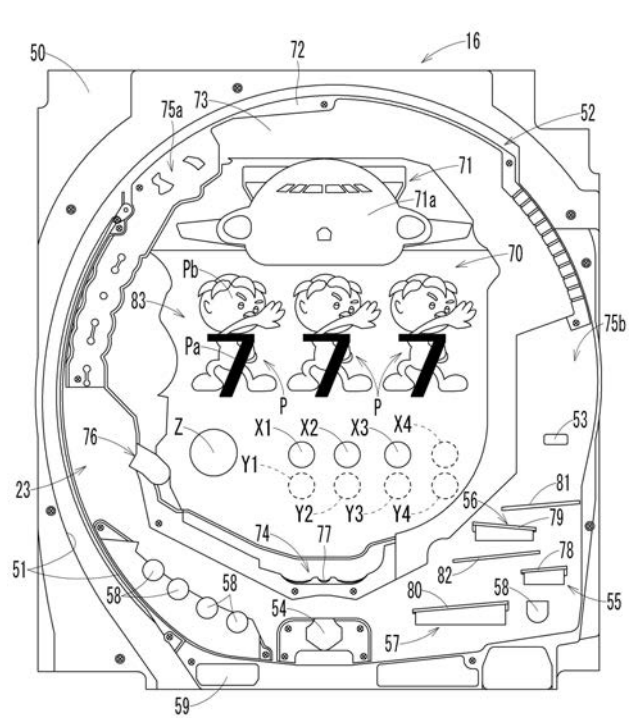
【図 2】



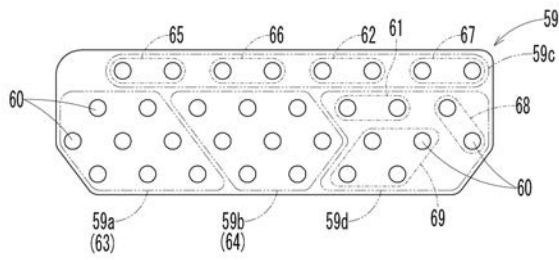
【図 3】



【図 4】



【図5】



【図7】

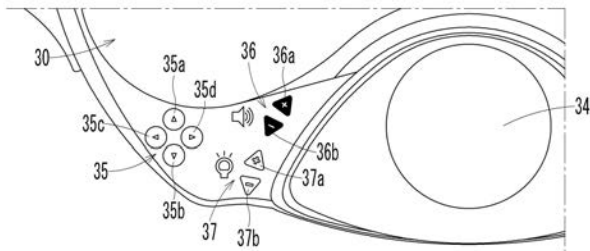
(a) 大当り確率(設定1の場合)

特図種別	通常・時短状態	確変・潜確状態
第1特別図柄	1/300	1/70
第2特別図柄		

(b) 小当り確率

特図種別	通常・時短状態	確変・潜確状態
第1特別図柄		
第2特別図柄	1/1.01	

【図6】



【図8】

同時変動している第1、第2特別図柄に関する停止関係

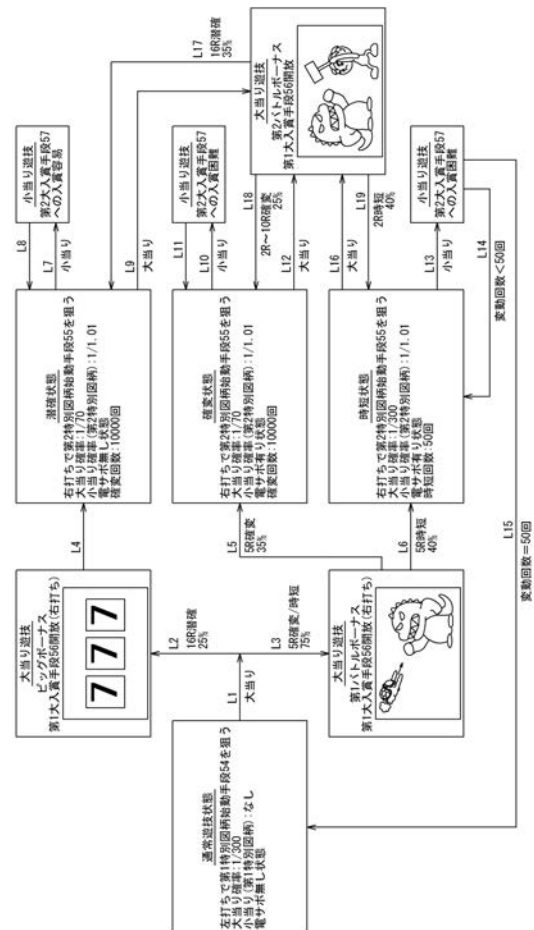
第1特別図柄	第2特別図柄
はずれ態様で先に停止	変動継続
大当り態様で先に停止	はずれ態様で強制停止
変動継続	はずれ態様で先に停止
はずれ態様で強制停止	大当り態様で先に停止
はずれ態様で強制停止	小当り態様で先に停止

【図9】

第1、第2特別図柄の変動時間

特図種別	抽選結果	遊技状態			
		通常遊技状態	潜確状態	確変状態	時短状態
第1特別図柄	はずれ	5s~150s			
	大当り	60s~150s		30s	
第2特別図柄	はずれ	0.5s			
	小当り	540s~600s			
	大当り			30s~45s	

【図11】



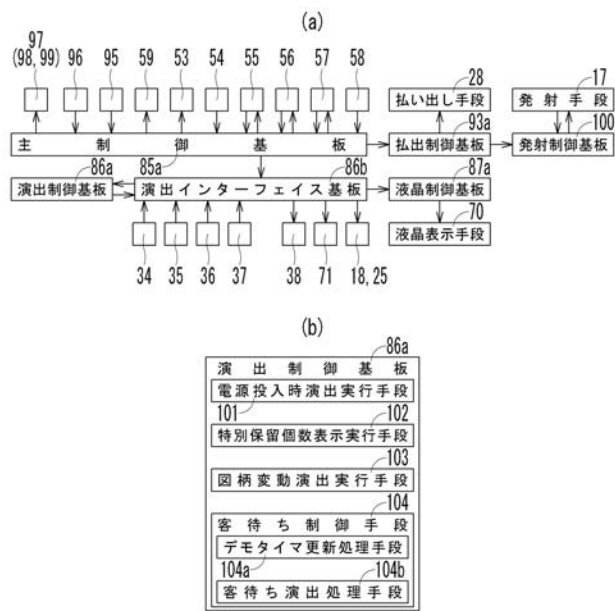
【図10】

大当り種別に応じた大当り遊技後の遊技状態

特図種別	大当り種別	選択率	当選時遊技状態			
			通常状態	潜確状態	確変状態	時短状態
第1特別図柄	16R潜確大当り	25%		潜確状態		
	5R確変大当り	35%		確変状態		
	5R時短大当り	40%		時短状態		
第2特別図柄	16R潜確大当り	35%		潜確状態		
	10R確変大当り	5%		確変状態		
	5R確変大当り	5%		確変状態		
	4R確変大当り	5%		確変状態		
	3R確変大当り	5%		確変状態		
	2R確変大当り	5%		確変状態		
	2R時短大当り	40%		時短状態		
	小当り	—		移行せず		

備考:時短状態:時短回数50回を終了した場合、通常遊技状態に移行

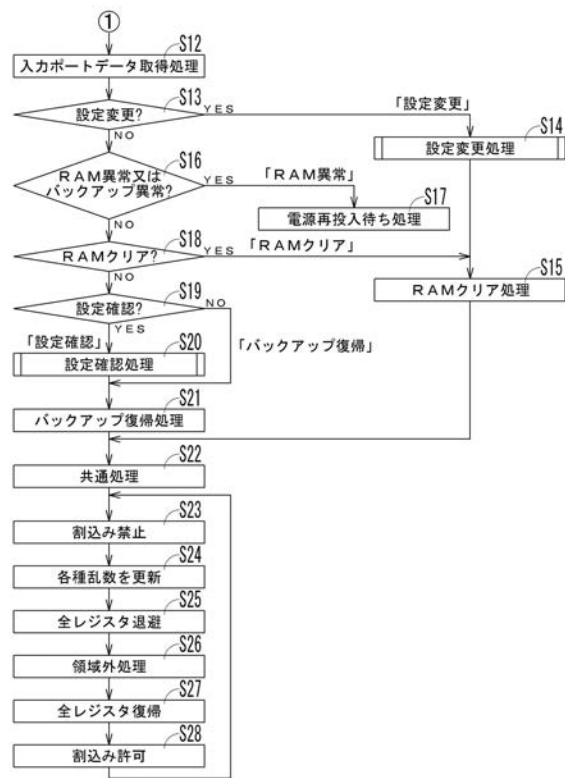
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



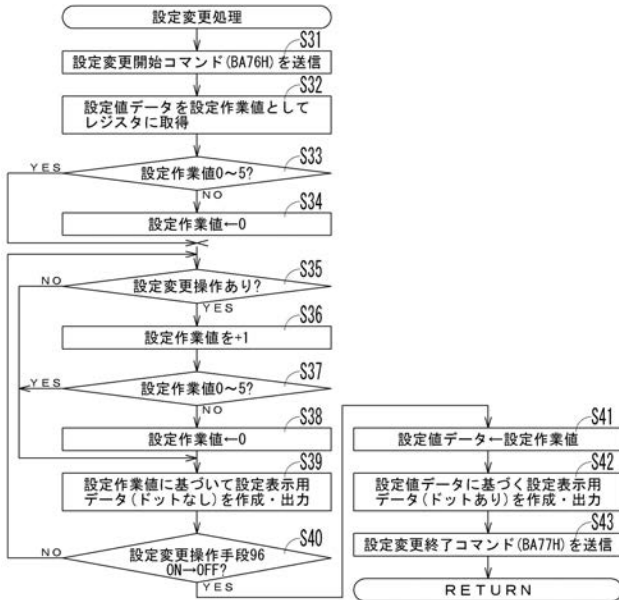
【 図 1 4 】



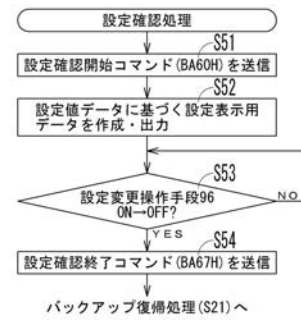
【 図 1 5 】

移行分岐判定パターン			移行分岐先
扉	RAMクリア スイッチ95	設定変更 操作手段96	
開放	ON	ON	設定変更
閉鎖	ON	ON	
開放	ON	OFF	RAMクリア
閉鎖	ON	OFF	
開放	OFF	ON	設定確認
閉鎖	OFF	ON	
開放	OFF	OFF	バックアップ復帰
閉鎖	OFF	OFF	

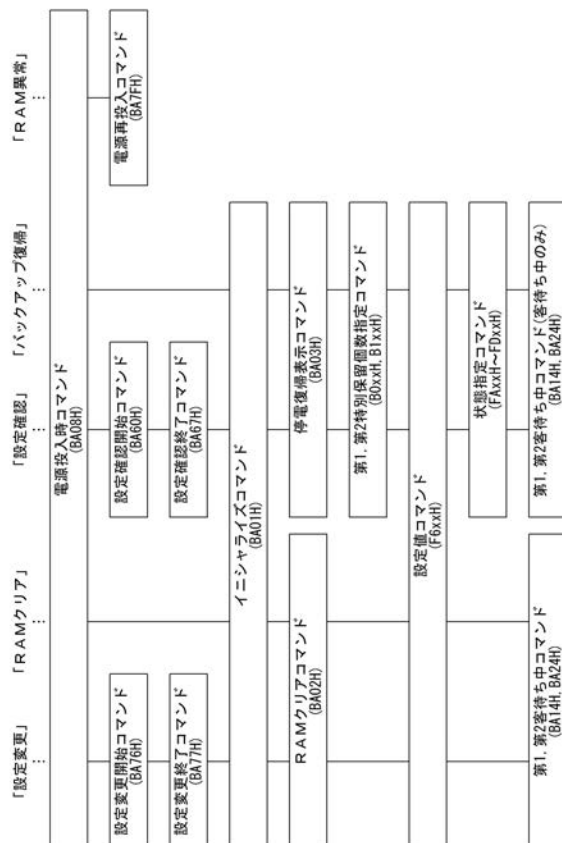
【図 16】



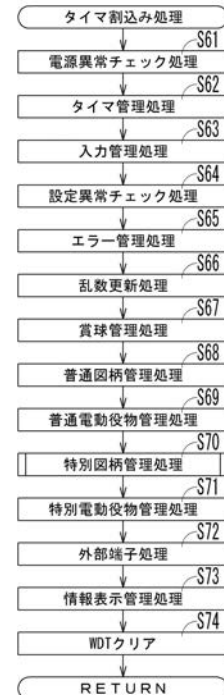
【図 17】



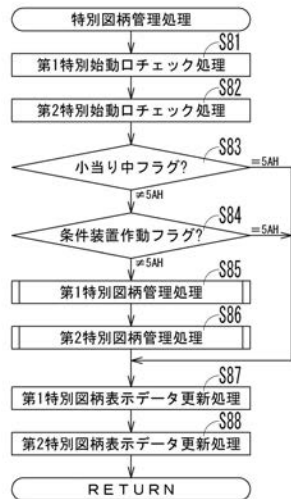
【図 18】



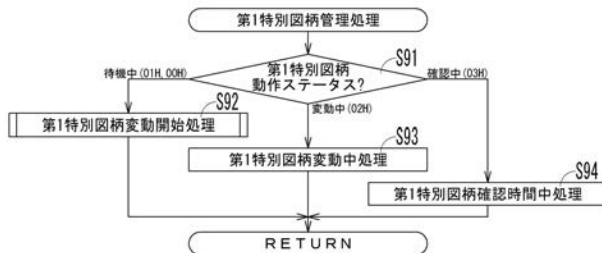
【図 19】



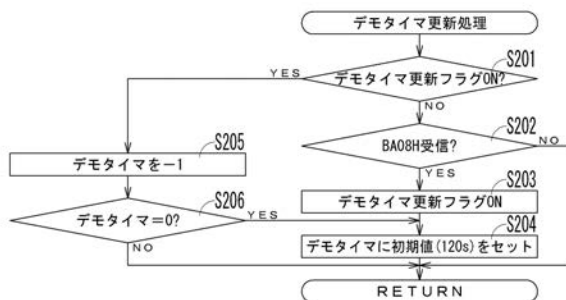
【図 20】



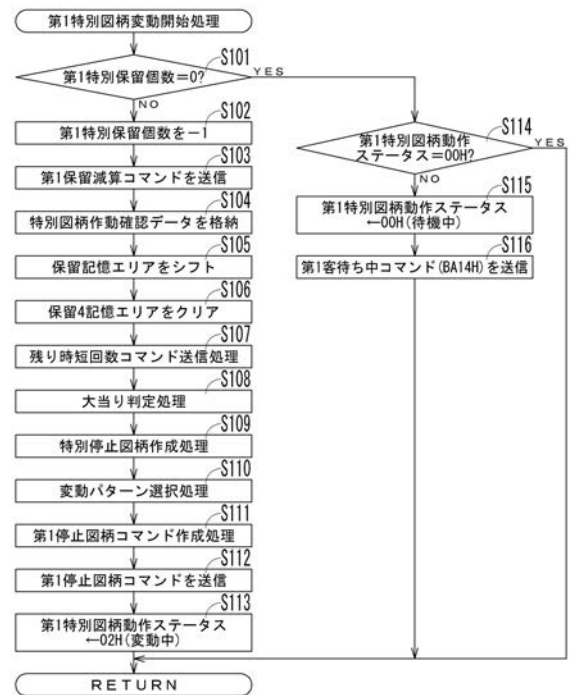
【図 21】



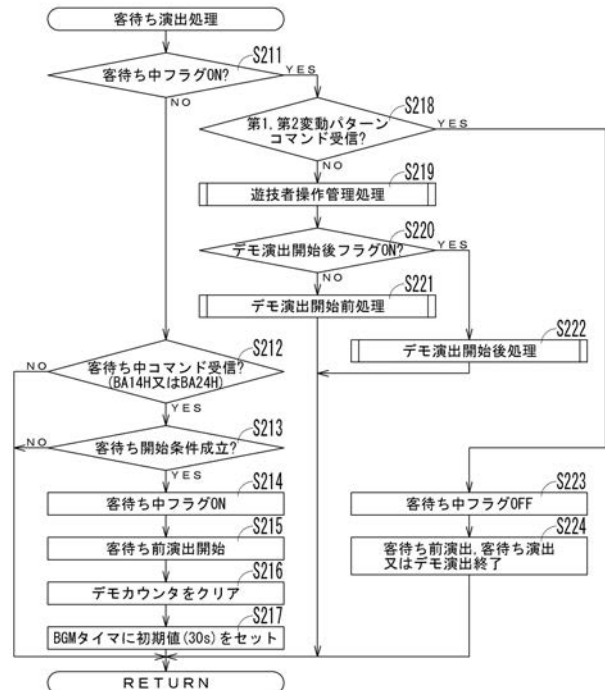
【図 23】



【図 22】



【図 24】

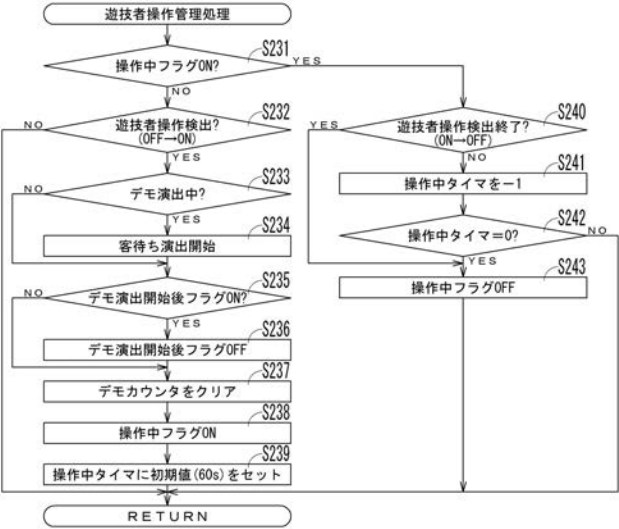


【図 25】

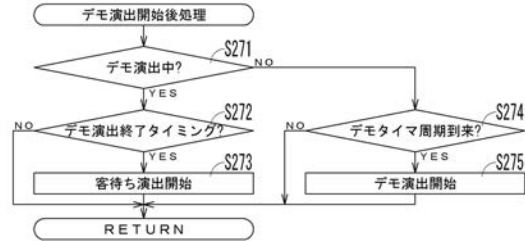
客待ち中コマンド	通常遊技状態	特定遊技状態		
		潜確状態	確変状態	時短状態
第1客待ち中コマンド (BA14H)	○	×	×	×
第2客待ち中コマンド (BA24H)	×	○	○	○

○:客待ち開始条件成立
×:客待ち開始条件不成立

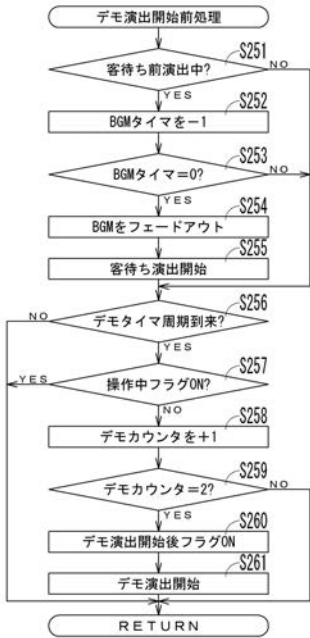
【図 26】



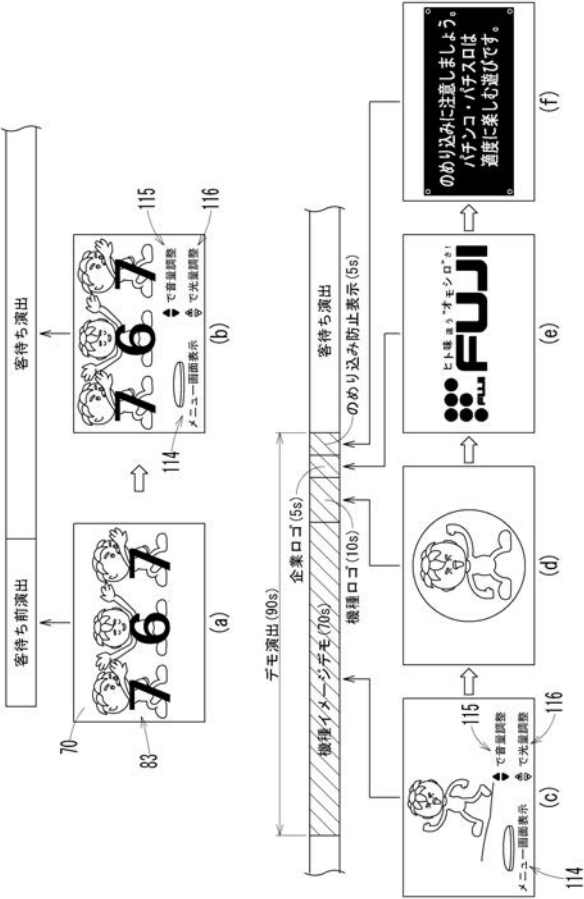
【図 28】



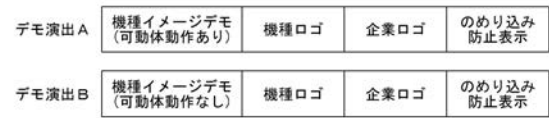
【図 27】



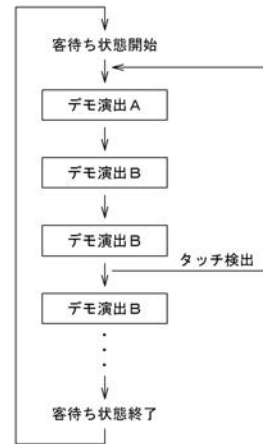
【図 29】



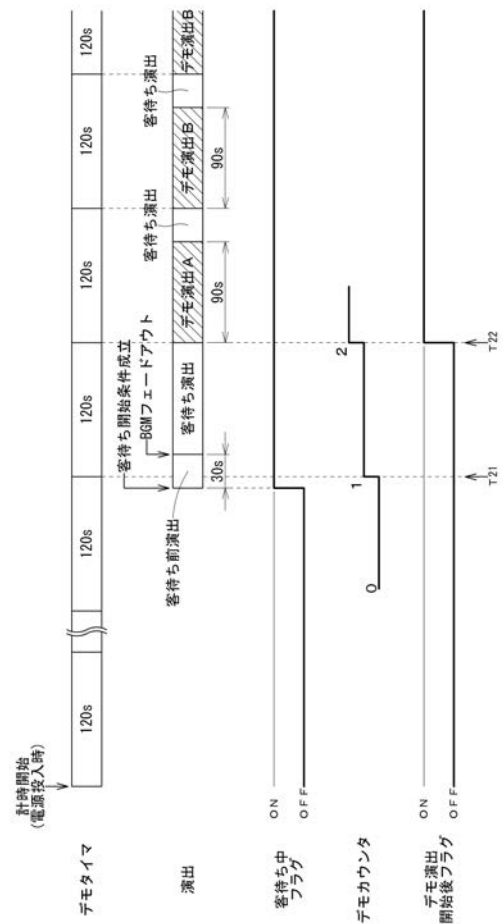
【 図 3 2 】



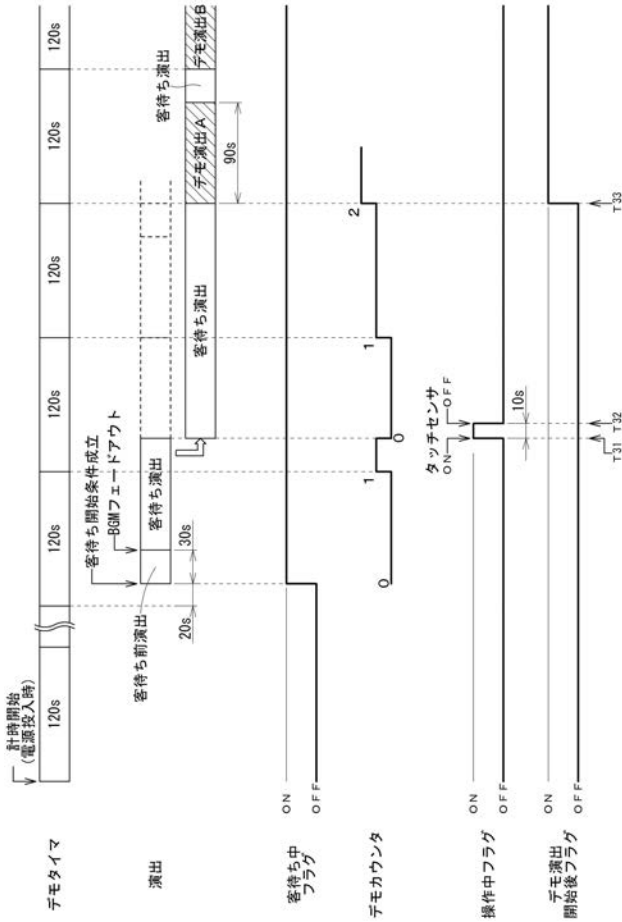
【 図 3 3 】



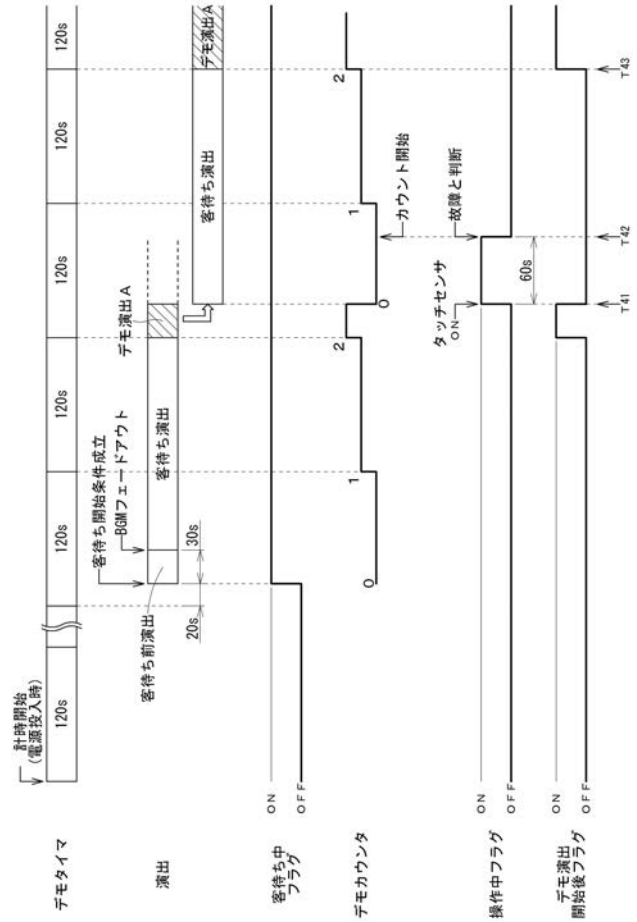
【 図 3 5 】



【図 36】



【図 37】



【図 38】

