

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7155223号
(P7155223)

(45)発行日 令和4年10月18日(2022.10.18)

(24)登録日 令和4年10月7日(2022.10.7)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

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

請求項の数 1 (全96頁)

(21)出願番号 特願2020-178788(P2020-178788)
 (22)出願日 令和2年10月26日(2020.10.26)
 (62)分割の表示 特願2018-111401(P2018-111401
)の分割
 原出願日 平成30年6月11日(2018.6.11)
 (65)公開番号 特開2021-7827(P2021-7827A)
 (43)公開日 令和3年1月28日(2021.1.28)
 審査請求日 令和3年5月21日(2021.5.21)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 株式会社三共内
 審査官 中野 直行

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 遊技を進行可能な遊技制御手段と、
 前記遊技制御手段からの情報に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段と、
 前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
 特定条件の成立に基づいて、設定値の確認が可能な設定確認状態に制御可能な設定確認手段と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、
 前記遊技制御手段により制御される情報表示部と、
 前記情報表示部の特別可変表示部において特別識別情報の可変表示を行い可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、
 特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、
 遊技媒体が所定領域を通過したことに基づいて、前記情報表示部の普通可変表示部において普通識別情報の可変表示を行い表示結果を表示可能な普通可変表示手段と、
 普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変表示計時手段と、
遊技情報を記憶可能な記憶手段と、
初期化操作手段の操作に基づいて前記記憶手段に記憶された遊技情報を初期化可能な初期化手段と、
設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可状態制御手段と、を備

え、

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

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

前記演出制御手段は、特別識別情報の可変表示が実行される際に使用される情報に基づく動作を所定の演出手段に実行させることができあり、

前記所定の演出手段は、前記設定確認状態に制御されているときに、特別識別情報の可変表示が実行される際に使用される情報に基づく動作を実行せず、

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

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

前記設定確認状態に制御されているときに、該設定確認状態に制御されていることを認識可能な表示を前記情報表示部において行うことが可能であり、

設定操作手段が所定状態であり前記初期化操作手段が第1状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報が初期化され、

前記設定操作手段が特定状態であり前記初期化操作手段が第1状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定許可状態に制御され、

前記設定操作手段が前記特定状態であり前記初期化操作手段が第2状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定確認状態に制御され、

前記記憶手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、主基板側から設定変更状態中や設定確認状態中であることを示すコマンドが演出制御基板側に送信されることに基づいて、設定変更状態中や設定確認状態中であることが報知されていた（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】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】

10

20

30

40

50

しかしながら、特許文献1にあっては、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があった場合の対策が不十分であり、改善の余地があった。

【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、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があった場合の制御が適切に実行される遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 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、
遊技を進行可能な遊技制御手段と、
前記遊技制御手段からの情報に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段と、
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
特定条件の成立に基づいて、設定値の確認が可能な設定確認状態に制御可能な設定確認手段と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、
前記遊技制御手段により制御される情報表示部と、
前記情報表示部の特別可変表示部において特別識別情報の可変表示を行い可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、
特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、
遊技媒体が所定領域を通過したことにに基づいて、前記情報表示部の普通可変表示部において普通識別情報の可変表示を行い表示結果を表示可能な普通可変表示手段と、
普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変表示計時手段と、
遊技情報を記憶可能な記憶手段と、

初期化操作手段の操作に基づいて前記記憶手段に記憶された遊技情報を初期化可能な初期化手段と、
設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可状態制御手段と、を備え、

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

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

前記演出制御手段は、特別識別情報の可変表示が実行される際に使用される情報に基づく動作を所定の演出手段に実行させることができあり、

前記所定の演出手段は、前記設定確認状態に制御されているときに、特別識別情報の可変表示が実行される際に使用される情報に基づく動作を実行せず、

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

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

前記設定確認状態に制御されているときに、該設定確認状態に制御されていることを認識可能な表示を前記情報表示部において行うことが可能であり、

設定操作手段が所定状態であり前記初期化操作手段が第1状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報が初期化され、

前記設定操作手段が特定状態であり前記初期化操作手段が第1状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定許可状態に制御され、

前記設定操作手段が前記特定状態であり前記初期化操作手段が第2状態である状況で遊技

10

20

30

40

50

機への電力供給が開始されたときに、前記設定確認状態に制御され、
前記記憶手段は、
少なくとも前記遊技情報が記憶される所定領域と、該所定領域よりも上位のアドレスに対応し設定値を示す設定値データが記憶される特定領域とを有し、
前記所定領域と前記特定領域との間に遊技に使用されない情報が記憶される領域を有する、
ことを特徴とする。

このような特徴によれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

(1) 遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(例えば、設定値1～6)のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

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出力されたコマンド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、

乱数値(例えば、MR1～MR3)を抽出する抽出手段(例えば、図5のS101)とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記抽出手段から抽出された前記乱数値に基づいて可変表示を実行可能であり(例えば、図5のS112)、

前記乱数値を加工した(例えば、図11-4の83FS031)特定コマンド(例えば、乱数値送信用コマンド1～4)を前記演出制御手段に出力し(例えば、図11-4の83FS032、図4のS27)、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から出力された前記特定コマンドから前記乱数値を復元し(例えば、図11-5の83FS042)、復元された前記乱数値に基づいて可変表示に対応した演出(例えば、先読み予告演出)を制御する(例えば、図11-6の83FS066)。

【0007】

このような構成によれば、遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記特定コマンドは、可変表示を実行するための可変表示パターンを先読みで特定するためのコマンド(例えば、乱数値送信用コマンド1～4)である。

【0009】

このような構成によれば、メイン側で可変表示パターンを先読み判定することなく演出制御手段としてのサブ側で可変表示パターンが先読みにより特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【0010】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定コマンドは、前記抽出手段から抽出された前記乱数値を10進数から16進数に変換し、変換した値を複数のコマンドに分けて構成されるコマンドであり(例えば、図11-3)、

前記遊技制御手段は、前記複数のコマンドを一括で出力する(例えば、図11-4の83FS032および図4のS27)。

【0011】

このような構成によれば、複数のコマンドを一括で出力することにより演出制御手段としてのサブ側で可変表示パターンが特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【0012】

(4) 上記(3)の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記複数のコマンドを所定の順序で解析する(例えば、図11-

10

20

30

40

50

3) ことにより前記乱数値を復元し(例えば、図11-5の83FS042)、復元された前記乱数値に基づいた可変表示パターンコマンドを記憶する記憶手段(例えば、図11-5の83FS048)をさらに備える。

【0013】

このような構成によれば、サブ側で復元された乱数値に基づいた可変表示パターンコマンドを用いてサブ側で可変表示パターンが特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【0014】

(5) 上記(2)～(4)のいずれかの遊技機において、
前記遊技制御手段は、可変表示パターンの区分(例えば、変動パターンテーブルのカテゴリ)を特定可能な区分コマンド(例えば、変動パターン振分け状態指定コマンド)を前記演出制御手段に出力する(例えば、図11-4の83FS022、83FS023、および、図4のS27)。 10

【0015】

このような構成によれば、可変表示パターンの区分を特定可能な区分コマンドが出力されることでサブ側で可変表示パターンが特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【0016】

(6) 上記(2)～(5)のいずれかの遊技機において、
前記遊技制御手段は、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)に制御するか否かを特定可能な有利状態コマンド(例えば、図柄指定コマンド)を前記特定コマンドとは別のコマンドとして前記演出制御手段に出力する(例えば、図11-4の83FS027、83FS029、83FS030)。 20

【0017】

このような構成によれば、重要な当否結果に関する情報はメイン側で特定しサブ側に出力するため安全性を高くすることができる。また、有利状態コマンドを送信することでサブ側で可変表示パターンが特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【0018】

(7) 上記(5)または(6)の遊技機において、
前記演出制御手段は、前記区分コマンドと、前記有利状態コマンドとに基づいて、可変表示パターンを決定するためのテーブルを設定し(例えば、図11-5の83FS045、83FS047)、当該設定されたテーブルと復元された前記乱数値とに基づいて可変表示に対応した演出を制御する(例えば、図11-5の83FS048、図11-6の83FS066)。 30

【0019】

このような構成によれば、区分コマンドと有利状態コマンドとに基づいて設定されたテーブルと復元された乱数値とから可変表示に対応した演出が制御されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【0020】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、
可変表示に対応した演出として、前記特定コマンドを送信する契機となった可変表示に関する先読み演出を実行する(例えば、図11-6の83FS066)。 40

【0021】

このような構成によれば、サブ側で可変表示パターンが特定されることにより可変表示に関する先読み演出が実行されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【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。 50

- 【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図8-1】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図8-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図8-3】遊技情報表示部を示す図である。
- 【図8-4】特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。
- 【図8-5】第1保留表示器と第2保留表示器のシフト態様を示す図である。
- 【図8-6】ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。
- 【図8-7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図8-8】(A), (B)は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図8-9】各乱数を示す説明図である。
- 【図8-10】変動パターンを例示する図である。
- 【図8-11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図8-12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図8-13】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図8-14】各種大当たりの内容を示す説明図である。
- 【図8-15】(A)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりA用)を示す説明図であり、(B)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりB、大当たりC用)を示す説明図であり、(C)は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図8-16】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図8-17】(A)は、表示モニタの正面図、(B)は、表示モニタの表示態様を示す図、(C)は表示内容の説明図である。
- 【図8-18】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。
- 【図8-19】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。
- 【図8-20】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図8-21】(A)はRAMクリア処理を示すフローチャートであり、(B)はRAMの概略図である。
- 【図8-22】設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図8-23】設定確認処理を示すフローチャートである。
- 【図8-24】電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図8-25】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。
- 【図8-26】(A)はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。
- 【図8-27】(A)は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の変化を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の変化を示す図である。
- 【図8-28】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。
- 【図9-1】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。
- 【図9-2】特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。
- 【図9-3】特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。
- 【図9-4】特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。
- 【図10-1】特徴部40Fにおける演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図10-2】特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図10-3】特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。
- 【図11-1】特徴部83Fにおける演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図11-2】特徴部83Fにおける始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-3】特徴部83Fにおける変動パターン判定用乱数値MR3の変換および復元に関する処理を説明するための図である。

【図11-4】特徴部83Fにおける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11-5】特徴部83Fにおける先読み変動パターンコマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-6】特徴部83Fにおける先読み予告処理の一例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

10

【0023】

(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。

【0024】

(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。

20

【0025】

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

【0026】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである(後述の他の図柄についても同じ)。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大/縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大/縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する様も含まれる。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。

30

【0027】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいい。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」ともいい。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。

40

【0028】

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。

【0029】

50

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【 0 0 3 0 】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。10

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられ、第 1 保留表示器 25 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 25 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。20

【 0 0 3 3 】

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 4 】

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

【 0 0 3 5 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 81（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 81 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 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 81 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 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。30

【 0 0 3 6 】

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 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。40

【 0 0 3 7 】

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 82（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 4 0 】

一般入賞口 10 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 4 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が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

10

20

30

40

50

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 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が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 1 】

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。

10

【 0 0 5 2 】

（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 3 】

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

20

【 0 0 5 4 】

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 5 】

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。

30

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

40

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

50

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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

10

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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。

20

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

30

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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

40

【 0 0 6 8 】

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

50

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

（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 8 L、8 R 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 3 2 の動作等により行われてもよい。10

【 0 0 7 1 】

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 5 L、5 C、5 R 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。

【 0 0 7 2 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。20

【 0 0 7 3 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。30

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。40

【 0 0 7 6 】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお50

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

【0077】

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、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

10

【0078】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当た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た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）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、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。

20

【0079】

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。

【0080】

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

30

【0081】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0082】

（基板構成）

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

40

【0083】

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）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板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。

50

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

10

【 0 0 8 6 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（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 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 8 7 】

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

20

【 0 0 8 8 】

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

30

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

主基板 1 1 （遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

40

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と

50

、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0093】

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、ROM 121 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。

【0094】

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。

10

【0095】

表示制御部 123 は、VDP（Video Display Processor）、CGR ROM（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。

【0096】

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。

20

【0097】

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。

【0098】

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。

30

【0099】

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。

【0100】

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。

40

【0101】

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。

【0102】

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。

【0103】

50

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0104】

(主基板 11 の主要な動作)

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

【0105】

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

10

【0106】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S3； Yes）、初期化処理（ステップ S8）を実行する。初期化処理では、CPU103 は、RAM102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

20

【0107】

また、CPU103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S9）。演出制御用 CPU120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0108】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S3； No）、RAM102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、parity ビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM102 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S4； No）、初期化処理（ステップ S8）を実行する。

30

【0109】

RAM102 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S4； Yes）、CPU103 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S5）。ステップ S5 では、例えば、parity 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。

40

【0110】

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、初期化処理（ステップ S8）を実

50

行する。

【0111】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Yes）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0112】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

10

【0113】

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

20

【0114】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

30

【0115】

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

40

【0116】

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 S 2 6）。C P U 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づ

50

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 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0117】

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、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する(ステップ S 2 7)。C P U 1 0 3 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 S 2 7 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 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

【0118】

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 S 2 5 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、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップ S 1 0 1)。

【0119】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板 1 2 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 S 2 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

20

【0120】

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

30

【0121】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄(大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい(特図 2 優先消化ともいう)。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

40

【0122】

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

50

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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

10

【 0 1 2 5 】

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

20

【 0 1 2 6 】

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

30

【 0 1 2 7 】

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

40

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 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、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行

50

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。

【0130】

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

10

【0131】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”的ときに実行される。この小当り開放前処理には、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。

20

【0132】

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

【0133】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”的ときに実行される。この小当り終了処理には、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。

30

【0134】

(演出制御基板12の主要な動作)

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

40

【0135】

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

50

る。

【 0 1 3 6 】

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

10

【 0 1 3 7 】

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

20

【 0 1 3 8 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ 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。

30

【 0 1 3 9 】

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

40

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1

50

77の処理のいずれかを選択して実行する。

【0142】

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。

【0143】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0144】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0145】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当たり遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当たり遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当たり中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0146】

ステップS174の小当たり中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この小当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定

10

20

30

40

50

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

【 0 1 4 7 】

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

10

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

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

20

【 0 1 5 0 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 5 1 】

30

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

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

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

40

【 0 1 5 4 】

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

50

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。

【0155】

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。

10

【0156】

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。

【0157】

（本実施形態の特徴部207SGに関する説明）

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

20

【0158】

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。

30

【0159】

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207SG002Rに形成されている。

40

【0160】

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。

【0161】

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

50

□ 10と入賞球装置 6 A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 6 B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 4 1を通過可能となっている。

【0162】

図8-1に示すように、入賞球装置 6 Aと可変入賞球装置 6 B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。

10

【0163】

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

20

【0164】

これら錠スイッチ 207SG051及び設定切替スイッチ 207SG052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 11とともに基板ケース 207SG201内に収容されており、錠スイッチ 207SG051及び設定切替スイッチ 207SG052は、基板ケース 207SG201を開閉しなくと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。

【0165】

錠スイッチ 207SG051及び設定切替スイッチ 207SG052を有する基板ケース 207SG201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠 207SG003を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 207SG003を開閉することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 207SG051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを持つ店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 207SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチである。尚、本実施の形態の特徴部 207SGでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

30

【0166】

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

40

【0167】

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

50

図の変動表示を実行可能な第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特図の変動表示を実行可能な第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器207SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器207SG025B、普通図柄の変動表示を実行可能な普通図柄表示器207SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器207SG025C、大当たり遊技中に当該大当たり遊技のラウンド数（大当たり種別）を表示可能なラウンド表示器207SG131、高ベース状態（時短状態）や大当たり遊技状態等の遊技球を右遊技領域207SG002Rに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ207SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ207SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ207SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部207SG200が設けられている。10

【0168】

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

【0169】

第1特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当たりとなる場合について、第1特別図柄表示装置207SG004Aは、大当たり種別毎に2種類の大当たり図柄（点灯するLEDの組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。また、第2特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当たりとなる場合について、第2特別図柄表示装置207SG004Bは、大当たり種別毎に2種類の大当たり図柄（点灯するLEDの組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。20

【0170】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとで導出表示可能な大当たり図柄は全て異なるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aで導出表示可能な大当たり図柄と第2特別図柄表示装置207SG004Bで導出表示可能な大当たり図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。30

【0171】

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。

【0172】

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。40

【0173】

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

10

20

30

40

50

としては、5ラウンド大当りである大当りA、10ラウンド大当りである大当りB、15ラウンド大当りである大当りCの計3個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器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。

【0174】

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。10

【0175】

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。

【0176】

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。20

【0177】

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、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。30

【0178】

コマンド8CXDH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EXTデータが設定される。40

【0179】

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8C00H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8C01Hは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大

10

20

30

40

50

当り A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 変動表示結果指定コマンドである。

【 0 1 8 0 】

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。

10

【 0 1 8 1 】

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 1 2 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。

20

【 0 1 8 2 】

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

30

【 0 1 8 3 】

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

40

【 0 1 8 4 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2

50

始動口入賞指定コマンドである。

【0185】

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

10

【0186】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【0187】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0 ）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 3 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 4 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンド E 1 0 5 H は、パチンコ遊技機 1 において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 6 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

20

【0188】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M (Read Only Memory) 1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M (Random Access Memory) 1 0 2 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) 1 0 3 と、C P U 1 0 3 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 1 0 4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック (R T C) 1 0 6 とを備えて構成される。

30

【0189】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、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 1 0 3 が R O M 1 0 1 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 1 0 3 が R A M 1 0 2 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 1 0 3 が R A M 1 0 2 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 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を

40

50

受付ける受信動作、CPU103がI/O105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。

【0190】

図8-9は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図8-9に示すように、この実施の形態の特徴部207SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103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。

10

【0191】

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

20

【0192】

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。

30

【0193】

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よい。

40

【0194】

図8-10に示すように、本実施の形態の特徴部207SGにおける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の特図変動時間については、スーパー・リーチ変動パターンであるスーパー・リーチ、スーパー・リーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパー・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の特図変動時間について

50

は、スーパーイーチ のスーパーイーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーイーチ のスーパーイーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【 0 1 9 5 】

尚、本実施の形態では、前述したようにスーパーイーチ 、スーパーイーチ 、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーイーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【 0 1 9 6 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S Gにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーイーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3のみを用いて決定するようしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

10

【 0 1 9 7 】

また、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S Gでは、図 8 - 1 0 に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されて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、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターン P A 2 - 1 の場合は、設定されている設定値が 1 の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が 2 の場合は、擬似連演出を 2 回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が 3 の場合は、擬似連演出を 3 回実行してスーパーイーチハズレとなる変動パターン…等とすればよい。

20

【 0 1 9 8 】

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

30

【 0 1 9 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備えるR O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 8 - 1 1 ~ 図 8 - 1 3 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

40

【 0 2 0 0 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 8 - 1 1 (A) に示す表示結果判定テーブル（設定値 1 ）、図 8 - 1 1 (B) に示す表示結果判定テーブル（設定値 2 ）、図 8 - 1 1 (C) に示す表示結果判定テーブル（設定値 3 ）、図 8 - 1 2 (A) に示す表示結果判定テーブル（設定値 4 ）、図 8 - 1 2 (B) に示す表示結果判定テーブル（設定値 5 ）、図 8 - 1 2 (C) に示す表示結果判定テーブル（設定値 6 ）、図 8 - 1 3 (A) に示す大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 8 - 1 3 (B) に示す大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パ

50

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たりの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率（出玉率）が変わら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。

10

【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。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。

20

【0203】

図8-11(A)～図8-11(C)及び図8-12(A)～図8-12(C)に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

【0204】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が同一となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-11(A)～図8-11(C)及び図8-12(A)～図8-12(C)に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてよい。

40

【0205】

50

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が最も特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当たり確率：設定値6 > 設定値5 > 設定値4 > 設定値3 > 設定値2 > 設定値1）。

【0206】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図8-11(A)～図8-11(C)及び図8-12(A)～図8-12(C)に示す大当たりに対応するいずれかの当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（大当たりA～大当たりC）とすることを決定する。また、MR1が図8-11(A)～図8-11(C)及び図8-12(A)～図8-12(C)に示す小当たりに対応するいずれかの当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当たり及び小当たりの当選を決定する。尚、図8-11(A)～図8-11(C)及び図8-12(A)～図8-12(C)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）並びに小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定することでもある。

10

20

【0207】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103は、図8-11(A)～図8-11(C)及び図8-12(A)～図8-12(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当たりまたは小当たりとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当たり判定テーブルと小当たり判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当たりとするか否か、小当たりとするか否かを個別に判定してもよい。

【0208】

尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。

30

【0209】

図8-13(A)及び図8-13(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当た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）大当た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）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

40

【0210】

大当たり種別判定テーブルは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当たり種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たり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たりに割り当てられている。

【0211】

ここで、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当たり種別について、図8-14を用いて説明する。本実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別として、大当た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たりA（非確変大当たりともいう）と、大当た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

50

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。

【0212】

「大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが15回（いわゆる15ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。

10

【0213】

「大当りA」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部207SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0214】

一方、大当りBや大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当りBや大当りCである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介すことなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

20

【0215】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、大当り種別として大当りA～大当りCの3種類を設け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、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0216】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合には、大当り種別を大当りBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当り種別を決定しないこと（決定割合が0%である）ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合においても、大当り種別を大当りBに決定する場合を設けてもよい。

30

【0217】

このように、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているので、遊技興奮向上できるようになっている。

【0218】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

40

【0219】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まることや、大当り種別としての大当りCが決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0220】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

50

【0221】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当たり確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当たり確率が1/200、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当たり確率が1/320且つ小当たり確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。

10

【0222】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことにに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

20

【0223】

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。

【0224】

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「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当た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

【0225】

大当た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たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーりーチ 大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーりーチ 大当たりの変動パターン（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。

【0226】

図8-15(A)及び図8-15(B)に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たりAである場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と、大当たり種別が大当たりB、大当たりC用である場合に使用される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）が予め用意されており、これら大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と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）には、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーりーチ 大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーりーチ 大当たりの変動パターン（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

【0227】

このように、特図ゲームにおいて大当たりAが当選した場合に、スーパーりーチ 大当たり

50

の変動パターン（P B 1 - 2）を決定する割合が、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（P B 1 - 3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値 6、5、4、3、2、1 の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当り B または大当り C が当選した場合に、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（P B 1 - 3）を決定する割合が、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（P B 1 - 2）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値 6、5、4、3、2、1 の順に低くなるようになっている。

【0228】

つまり、本実施の形態では、これらの判定値が、大当りの種別が「大当り B」または「大当り C」である場合にはスーパーリーチ が決定され易く、大当りの種別が「大当り A」である場合には、スーパーリーチ が決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチ の変動パターンが実行されたときには、「大当り B」または「大当り C」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることできる。10

【0229】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（P C 1 - 1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図 8 - 15 (C) に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合でも、M R 3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 997 までが小当りの変動パターン（P C 1 - 1）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしては P C 1 - 1 のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては 2 以上の変動パターンを設け、設定値 1 ~ 6 で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。20

【0230】

また、図 8 - 16 に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が 1 個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブル A と、低ベース状態において合計保留記憶数が 2 ~ 4 個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブル B と、低ベース状態において合計保留記憶数が 5 ~ 8 個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブル C と、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブル D とが予め用意されている。30

【0231】

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（P A 1 - 1）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（P A 2 - 1）、スーパーリーチ ハズレの変動パターン（P A 2 - 2）、スーパーリーチ ハズレの変動パターン（P A 2 - 3）に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として図 8 - 16 に示すように割り当てられている。

【0232】

このように、ハズレ用変動パターン判定テーブル A ~ D を用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値 6、5、4、3、2、1 の順に低くなるように設定されている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブル A ~ D を用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち 701 ~ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン、901 ~ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。40

【0233】

尚、本実施の形態の特徴部 207SGにおいては、ハズレ用変動パターンとしてスーパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ ハズレの変動パターンの50

決定割合とが各設定値間に完全に同一の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、これらスーパー・リーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパー・リーチ ハズレの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なっていてもよい。

【0234】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパー・リーチの変動パターンの決定割合が同一であ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、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパー・リーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

10

【0235】

また、本実施の形態の特徴部 207SG では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパー・リーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパー・リーチ ハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一であ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、変動表示結果がハズレである場合は、スーパー・リーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパー・リーチ ハズレの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

20

【0236】

また、本実施の形態の特徴部 207SG では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパー・リーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパー・リーチ ハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一であ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、変動表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパー・リーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

30

【0237】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが 1 つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることは、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が 0% であること）や、特定の変動パターンを 100% の割合で決定することも含まれている。

30

【0238】

尚、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図 8-10 参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなっている、保留記憶数が上限数である 4 に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興奮低下を防ぐことができるようになる。

40

【0239】

また、本実施の形態の特徴部 207SG では、図 8-16(A) ~ 図 8-16(C) に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく

50

、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0240】

また、本実施の形態の特徴部207SGの各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれの数値であっても、スーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当り確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当り確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてよい。

10

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

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。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

【0244】

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

50

(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。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果(特図表示結果)に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0245】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報(第1保留情報)と、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報(第2保留情報)とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過(進入)したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0246】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。

【0247】

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。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0248】

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。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0249】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0250】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、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。CPU103がランダムカウント値を更新するために行なうソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 1 】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 0 2 5 2 】

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 5 3 】

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 5 表示部 2 0 7 S G 2 9 E 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 5 表示部 2 0 7 S G 2 9 E 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 5 4 】

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。

20

【 0 2 5 5 】

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。

30

【 0 2 5 6 】

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 枠（「 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 枠（「 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 枠（「 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 枠（「 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。

40

50

【0257】

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

10

【0258】

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。

20

【0259】

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

30

【0260】

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

40

【0261】

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

50

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

【0262】

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

【0263】

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

20

【0264】

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。

【0265】

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

【0266】

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

40

【0267】

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)。

【0268】

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

50

、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合（遊技機用枠207SG003を開放し、錠スイッチ207SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合）は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに（207SGSa020）、設定値変更中フラグがセットされ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。

【0269】

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

【0270】

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

【0271】

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

20

【0272】

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

30

【0273】

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

40

【0274】

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

50

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

【0275】

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。

10

【0276】

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。

20

【0277】

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。

30

【0278】

図8-21（A）は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理（207SGSa009）を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、先ず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する（207SGSa041）。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット（格納）する（207SGSa042）。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス（後述する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（207SGSa45）。

40

【0279】

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（207S

50

G S a 0 4 5 ; N) は 2 0 7 S G S a 0 4 2 に進み、指定したアドレスが R A M クリアフ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 8 0 】

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。

10

20

【 0 2 8 1 】

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 8 2 】

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。

30

【 0 2 8 3 】

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ームレータ、アキュームレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか) に記憶することで、 R A M 1 0 2 に R A M クリアフレアグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、 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。

40

【 0 2 8 4 】

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

50

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 (207SGSa052a)。

【0285】

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

【0286】

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

【0287】

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

30

【0288】

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

【0289】

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

【0290】

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)。

50

【0291】

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 RAM102 のアドレス F001 に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレス F001 に格納されている設定値を表示モニタ 207SG029 に表示する処理を実行する。

【0292】

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)。

10

【0293】

そして CPU 103 は、RAM102 におけるアドレス F001 に仮の設定値が格納されているか否かを判定する (207SGSa069)。RAM102 におけるアドレス F001 に仮の設定値が格納されていない場合 (207SGSa069; N) は 207SGSa072 に進み、RAM102 におけるアドレス F001 に仮の設定値が格納されている場合 (207SGSa069; Y) は、更に RAM102 におけるアドレス F000 に格納されている設定値の値とアドレス F001 に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する (207SGSa070)。

20

【0294】

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

30

【0295】

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。

【0296】

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 に示す大当たり A、大当たり B、大当たり C のいずれでもない態様) として、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうち、1 のセグメントのみの点灯を開始する (207SGSa103)。

40

【0297】

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

50

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 9 8 】

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) 。

10

【 0 2 9 9 】

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) 。

20

【 0 3 0 0 】

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。

30

【 0 3 0 1 】

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 3 0 2 】

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 に示す大当たり A 、大当たり B 、大当たり C のいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

40

【 0 3 0 3 】

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

50

で異なる態様にて点灯してもよい。

【0304】

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。

【0305】

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

【0306】

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

20

【0307】

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。

【0308】

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

【0309】

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

【0310】

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。

【0311】

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。

【0312】

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。

10

【0313】

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。

20

【0314】

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

30

【0315】

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

40

【0316】

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

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。

【0317】

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 に示す大当たり種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器 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

【0318】

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。

【0319】

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

【0320】

また、前記実施の形態の特徴部 207SGでは、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第1可動体初期化処理の実行中であるか否か、つまり、第1可動体 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可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、新たな第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行するか否は、各可動体の動作距離や各可動体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。

30

【0321】

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

【0322】

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。

【 0 3 2 3 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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

【 0 3 2 4 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 を構成する第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 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 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 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 2 0 7 S G 2 0 0 の近傍位置）に設けててもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機 1 について熟知していない遊技場の店員等が、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 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

【 0 3 2 5 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G の遊技制御メイン処理では、図 8 - 2 0 に示すように、2 0 7 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが O N であると判定した場合 (2 0 7 S G S a 0 0 8 ; Y) や 2 0 7 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後に R A M クリア処理 (2 0 7 S G S a 0 0 9) 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 R A M クリア処理は、2 0 7 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが O N であると判定した場合 (2 0 7 S G S a 0 0 8 ; Y) や 2 0 7 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、2 0 7 S G S a 0 1 4 において R A M クリアフラグがセットされていると判定した場合 (2 0 7 S G S a 0 1 4 ; Y) に実行してもよい。

30

【 0 3 2 6 】

（特徴部 1 0 F に関する説明）

次に、特徴部 1 0 F について説明する。特徴部 1 0 F は、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。

40

【 0 3 2 7 】

図 9 - 1 は、特徴部 1 0 F における設定値変更処理を示すフローチャートである。図 9 - 1 において、図 8 - 2 2 と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。なお、図 8 - 2 0 の処理において、設定変更処理 (2 0 7 S G a 0 1 3 b) が実行される前の 2 0 7 S G a 0 0 9 の処理において R A M クリア処理が実行されていた。このため、設定変更

50

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

10

【0328】

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

【0329】

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

20

【0330】

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

30

【0331】

(各種タイマについて)

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

40

【0332】

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御するV確変の遊技機において、所定スイッチ(V確変を検知するセンサ)の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御されるV蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいてV蓋が開放状態となる。このようなV蓋

50

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

【0333】

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

10

【0334】

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

20

【0335】

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

【0336】

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

30

【0337】

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

40

【0338】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理について説明する。図9-3は、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS010）。10FS010において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれ

50

ば(10FS010;Y)、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ(10FS010;N)、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS011)。10FS011において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば(10FS011;Y)、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

【0339】

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

10

【0340】

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

20

【0341】

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

30

【0342】

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

40

【0343】

ここで、その他処理(10FS021)においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理(10FS021)により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

50

【0344】

(遊技停止終了処理)

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

10

【0345】

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

20

【0346】

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

30

【0347】

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

【0348】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ(10FS037; N)、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS038)。10FS038において、エンディング時間タイマが停止中であれば(10FS038; Y)、停止中のエンディング時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ(10FS038; N)、他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する(10FS039)。10FS039において、他のタイマが停止中であれば(10FS039; Y)、停止中の他のタイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。他のタイマが停止中でなければ(10FS039; N)、その他処理(10FS041)を実行し、その後に処理を終了する。

40

50

【 0 3 4 9 】

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

【 0 3 5 0 】

(特徴部10Fの効果について)

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

10

【 0 3 5 1 】

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

20

【 0 3 5 2 】

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

30

【 0 3 5 3 】

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

30

【 0 3 5 4 】

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

40

【 0 3 5 5 】

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

50

技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0356】

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

【0357】

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

10

【0358】

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

20

【0359】

(特徴部10Fに係る遊技機の変形例について)

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

【0360】

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

30

【0361】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口(V領域)に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当たり時間タイマを設けてよい。CPU103は、小当たり時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となつた後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当たり時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして

40

50

、 C P U 1 0 3 は、小当たり遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当たり遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまふことを防止することができる。

【 0 3 6 2 】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図 9 - 1 ~ 図 9 - 4 に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、C P U 1 0 3 は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

10

【 0 3 6 3 】

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

20

【 0 3 6 4 】

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

30

【 0 3 6 5 】

(特徴部 4 0 F に関する説明)

次に、特徴部 4 0 F について説明する。特徴部 4 0 F は、設定変更状態中や設定確認状態中における演出制御コマンドの処理について特徴を有している。設定変更状態中や設定確認状態中において、静電気等に起因するノイズが発生する場合がある。このような場合に、意図せずに演出制御コマンドが主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される可能性がある。このようなイレギュラーなコマンドを受信したときの処理について以下に説明する。

40

【 0 3 6 6 】

図 1 0 - 1 は、本実施の形態における特徴部 4 0 F における演出制御コマンドを例示する図である。図 1 0 - 1 は、前述した図 8 - 8 (A) に示した演出制御コマンドの一覧に一部の演出制御コマンドが追加されている。追加されているコマンドは、コマンド C 3 X X H およびコマンド C 4 X X H である。これらのコマンドは、第 1 始動入賞口、または、第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 3 X X H は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果 (変動パターン種別の

50

判定結果)を示す変動種別コマンドである。

【0367】

図10-1に示す各種の演出制御コマンドは、CPU103により所定のタイミングで主基板11から演出制御基板12に対して送信される。各種の演出制御コマンドを受信したことにより演出制御用CPU120は、各種の処理を実行する。演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120により実行される各種処理の中から一部の処理について説明する。

【0368】

(変動パターン指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設けてもよい。このような場合に、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

10

【0369】

(第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドに基づく処理について)

変動表示を行う図柄として、飾り図柄、特別図柄、および、普通図柄に次ぐ第4の図柄として第4図柄を設けてもよい。第4図柄は、特別図柄(第1, 第2特別図柄)が変動していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により変動表示される。第4図柄が変動表示されることにより、飾り図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在変動表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPU120は、第1変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う。また、演出制御用CPU120は、第2変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う。

20

【0370】

(大入賞口開放中指定コマンドに基づく処理について)

大当たり遊技中は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な開状態(第1状態)に変化させるラウンド遊技が例えば、15回実行される。ラウンド遊技間は特別可変入賞球装置7が閉状態(第2状態)に制御されることにより、遊技球が大入賞口に入賞し難くなっている。演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、特別可変入賞球装置7を開状態に制御する。また、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、大当たり遊技状態中のラウンド数の表示を更新する。

30

【0371】

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

演出制御用CPU120は、第1始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第1保留情報に対応した保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、第2始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第2保留情報に対応した保留表示を表示する。

40

【0372】

(図柄指定コマンド、変動種別指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドの受信に基づき、入賞時フラッシュ演出や入賞時保留変化演出を行う。入賞時フラッシュ演出とは、始動

50

入賞が発生した際に第1始動口の周辺に設けられたランプを発光させる演出である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時フラッシュ演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、期待度に応じて異なる様でランプが発光する。具体的に、演出制御用CPU120は、大当たり期待度の高いものについては赤色発光をし、期待度がそれほど高くないものについては白色発光をし、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等にはランプを発光しないような制御を実行する。また、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、発光のみで音を出力しないように制御してもよい。

【0373】

10

入賞時保留変化演出とは、始動入賞が発生した際に表示される保留表示の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時保留変化演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、入賞時の保留表示を通常の態様とは異なる態様により表示する。具体的には、大当たり期待度の高いものから順に赤色、緑色、青色で保留表示を表示し、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等には通常態様の白色で保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、入賞時保留変化演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、保留変化のみで音を出力しないように制御してもよい。

【0374】

20

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、ランプを発光させる制御することにより、入賞時フラッシュ演出を実行する。また、演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、入賞時保留変化演出を実行する。なお、入賞時フラッシュ演出、入賞時保留変化演出のうちいずれか一方のみが実行されるようにもよい。また、入賞時には、音の出力のみによって期待度を示す演出が実行されるようにしてよい。

【0375】

次に、特徴部40Fにおいて実行される演出制御メイン処理について説明する。図10-2は、特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図10-2において、演出制御用CPU120は、先ず、所定の初期化処理を実行して(207SGS401)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。

30

【0376】

また、演出制御用CPU120は、主基板11から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする(207SGS403)。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し(207SGS404)、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(207SGS405)。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGS405;N)は、207SGS404及び207SGS405の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

40

【0377】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合(207SGS405;Y)、演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS406)。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合(207SGS406;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が電断復旧した場合は、RAM122に記憶されている遊技者情報(後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてからRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報)をクリアし(207SGS407)、207SGS427に進む。

【0378】

50

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合(207SGS406;N)、演出制御用CPU120は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS408)。コールド通知コマンドの受信が有る場合(207SGS408;Y)は、RAM122に記憶されている遊技者情報と演出用情報(前回のパチンコ遊技機1の起動時からRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーーリーチ回数等を含む情報)をクリアするとともに(207SGS409)、RAM102に記憶されていた情報がクリアされたことや、RAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知(RAMクリア報知を実行)するためのRAMクリア報知処理を実行する(207SGS410)。尚、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L, 8Rからの音出力等を所定期間(例えば、10秒間)し、パチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員等にRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、RAMクリア報知処理の実行後は、207SGS427に進む。

【0379】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合(207SGS408;N)、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS411)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合(207SGS411;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知(設定値変更中報知)や設定値の確認中であることの報知(設定値確認中報知)を実行するための設定値関連報知処理を実行する(207SGS412)。設定値関連報知処理においては、設定変値の更中であることを示す報知画像や設定値の確認中であることを示す報知画像が表示される。

【0380】

207SGS412において設定値関連報知処理を実行した後は、サブ側遊技停止処理を実行する(40FS001)。サブ側遊技停止処理においては、設定変更状態中や設定確認状態中に主基板11から演出制御基板12に対して演出制御コマンドが送信された場合に演出制御用CPU120によって、遊技を停止するための処理が実行される。サブ側遊技停止処理の詳細は、図10-3において説明する。

【0381】

40FS001においてサブ側遊技停止処理が実行された後は、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する(207SGS416)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合(207SGS416;N)207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合(207SGS416;Y)は207SGS427に進む。

【0382】

尚、207SGS411において設定値変更開始通知コマンド及び設定値確認開始通知コマンドの受信が無い場合(207SGS411;N)、演出制御用CPU120は、エラー指定コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS425)。エラー指定コマンドの受信が有る場合(207SGS425;Y)は、エラー指定コマンドが示すエラー報知を行うためのエラー報知処理(207SGS426)を実行し、エラー指定コマンドの受信が無い場合(207SGS425;N)は、207SGS403に進む。

【0383】

207SGS427～207SGS438において、演出制御用CPU120は、図10-2に記載された各種の処理を実行する。

【0384】

図10-3は、40FS001において実行される特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、CPU103によって主基板11から演出制御基板12に対して送信された演出制御コマンドをRAM122に

10

20

30

40

50

設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドを解析する。

【 0 3 8 5 】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(40F S 0 1 0)。第1変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40F S 0 1 1 の処理へ移行する。第1変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中にいて第1変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【 0 3 8 6 】

40F S 0 1 1 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第2変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40F S 0 1 2 の処理へ移行する。第2変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中にいて第2変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【 0 3 8 7 】

40F S 0 1 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40F S 0 1 3 の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中にいて変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

【 0 3 8 8 】

40F S 0 1 3 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40F S 0 1 4 の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中にいて大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる大当たり遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

【 0 3 8 9 】

40F S 0 1 4 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第1始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40F S 0 1 5 の処理へ移行する。第1始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中にいて第1始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

40

【 0 3 9 0 】

40F S 0 1 5 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第2始動入賞口

50

指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。第2始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0391】

40FS016において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。図柄指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。図柄指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【0392】

40FS017において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動種別指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動種別指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS018の処理へ移行する。変動種別指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【0393】

40FS018において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマンドを送る装置から演出制御基板12に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板12につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

30

【0394】

40FS018において、テストコマンドを受信していないと判定された場合には、40FS019の処理へ移行する。テストコマンドを受信したと判定された場合には、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドに応じた制御を実行する(40FS020)。例えば、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において画像表示装置5の液晶をチェックするためのテストコマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより所定のチェック画面を表示させる。このように、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドの受信に基づいた処理が実行されることとなる。その後、処理を終了する。

40

【0395】

40FS019において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する(40FS019)。これらのコマンドは、例えば、図10-1に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受

50

信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置5等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0396】

(特徴部40Fの効果について)

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。10

【0397】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0398】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。20

【0399】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。30

【0400】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0401】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。40

【0402】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。50

【 0 4 0 3 】

図 10 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 4 0 4 】

図 10 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【 0 4 0 5 】

図 10 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 4 0 6 】

図 10 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 からのコマンドの解析をするが、その後、4 0 F S 0 2 1 のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

20

【 0 4 0 7 】

図 10 - 2 に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【 0 4 0 8 】

図 10 - 3 の 4 0 F S 0 2 0 に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置 5 等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

【 0 4 0 9 】

(特徴部 4 0 F に係る遊技機の変形例について)

40

以上、特徴部 4 0 F を図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部 4 0 F の変形例について説明する。

【 0 4 1 0 】

前述した実施形態において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、送信されるコマンド毎に演出制御コマンド受信用バッファの解析を実行していた。しかしながら、コマンドを順に解析し、1つ1つ破棄をしていくのではなく、所定条件の成立により演出制御コマンド受信用バッファに格納されている全てのコマンドを破棄するようにしてもよい。例えば、設定変更状態が終了したことに基づいて、C P U 1 0 3 により主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して初期化コマンドが送

50

信されるようにすればよい。そして、初期化コマンドを受信したことに基づいて、演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。また、設定確認状態においても所定のコマンドを受信したことに基づいて演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。

【0411】

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

【0412】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに受信したコマンドを解析する処理を実行していた。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときは、コマンドを受信したとしても解析しないようにしてもよい。

【0413】

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

【0414】

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

【0415】

前述した実施形態において、画像表示装置5を動作させる制御とともに遊技機に設けられるランプを発光させたり、スピーカから音を出力させてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの演出手段が動作しないようにランプやスピーカに関するコマンドを受信したときに当該コマンドを破棄するようにすればよい。

【0416】

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

【0417】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて、実行する予告の抽選を実行してもよい。そして、実際に予告を実行可能か否かを判断するタイミングで実行不可能と判断することにより、各種の予告を実行しないようにしてもよい。また、入賞時以外の連続した変動表示に

おける先読み予告演出を実行する場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて予告の抽選を実行し、予告を実際に開始するタイミングで設定変更状態や設定確認状態が終了している場合には、受信したコマンドに基づいた予告を実行してもよい。

【0418】

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

10

【0419】

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

【0420】

(特徴部083Fに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部083Fについて説明する。

【0421】

主基板11の側においては、CPU103が遊技制御に用いる乱数値として、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5等がカウント可能に制御される。乱数値MR1～MR5は、CPU103により、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、カウンタとしての乱数回路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。

20

【0422】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞が検出されたタイミング、および、第2始動入賞口への始動入賞が検出されたタイミングで、特図表示結果判定用の乱数値MR1の数値データをカウンタから抽出し、抽出した数値データに基づいて、大当たり判定、小当たり判定等の当否判定等（小当たり決定時の停止図柄、ハズレ決定時の停止図柄の決定も含む）を行うことが可能である。CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞が検出されたタイミング、および、第2始動入賞口への始動入賞が検出されたタイミングで、大当たり種別判定用の乱数値MR2の数値データをカウンタから抽出し、抽出した数値データに基づいて、大当たりの種別を複数種類の大当たり種別から選択決定する大当たり種別判定等（大当たり種別毎の停止図柄の決定も含む）を行うことが可能である。CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞が検出されたタイミング、および、第2始動入賞口への始動入賞が検出されたタイミングで、変動パターン判定用の乱数値MR3をカウンタから抽出し、抽出した乱数値MR3を加工して演出制御用CPU120へ送信することが可能である。

30

【0423】

始動入賞が検出されたタイミングで抽出された乱数値MR1、乱数値MR2、および、乱数値MR3は、保留情報（保留データ）としてRAM102に保留記憶される。そして、CPU103では、乱数値MR1による当否判定、および、乱数値MR2による大当たり種別判定のそれぞれが、演出制御用CPU120での保留先読み予告演出等の演出の実行のために、始動入賞が検出されたタイミングで実行される。始動入賞が検出されたタイミングでの乱数値MR3による変動パターン判定は、CPU103では実行されず、演出制御用CPU120において、加工された乱数値MR3を復元して実行される。その後、変動表示の開始タイミングにおいては、変動表示を実行するために、このような乱数値MR

40

50

1、乱数値M R 2、および、乱数値M R 3の保留情報に基づいて、当否判定等、大当たり種別判定等、および、変動パターン判定が実行される。

【0424】

特徴部083Fについては、遊技制御側（メイン側とも称する）のCPU103が抽出した変動パターン判定用の乱数値M R 3の数値データに基づいて、演出制御側（サブ側とも称する）の演出制御用CPU120が可変表示を実行可能である場合において、CPU103が乱数値M R 3の数値データを加工した特定コマンドを演出制御用CPU120に出力し、演出制御用CPU120が、受信した特定コマンドから乱数値M R 3の数値データを復元し、復元された乱数値M R 3の数値データに基づいて可変表示に対応した演出を制御する例を主に説明する。

10

【0425】

まず、特徴部083Fの遊技制御により制御される遊技状態を説明する。特徴部083Fでは、大当たりとすることが決定されたときに、大当たり種別が「非確変」（通常大当たり）、「確変」（確変大当たり）のいずれかの大当たりに選択決定される設定を一例として説明する。

【0426】

通常大当たりの場合は、大当たり遊技状態の終了後において、低確率状態（非確変状態）で所定回数（例えば100回）の可変表示が実行されるまでの間、時短状態（高ベース状態）となる。このような遊技状態は、低確高ベース状態と呼ばれる。そのような時短状態が終了した後は、低確率状態（非確変状態）で低ベース状態（第2始動入賞口に遊技球が進入しにくくなる制御状態）に制御される。このような遊技状態は、低確低ベース状態と呼ばれる。パチンコ遊技機1の電源投入における起動当初の状態は、基本的に低確低ベース状態である。

20

【0427】

確変大当たりの場合は、大当たり遊技状態の終了後において、所定回数（例えば100回）の可変表示が実行されるまでの間、高確率状態（確変状態）かつ時短状態（高ベース状態）となる。このような遊技状態は、高確高ベース状態と呼ばれる。そのような高確高ベース状態が終了した後は、低確低ベース状態に制御される。小当たりの場合は、小当たり遊技状態の終了前後で遊技状態が変化しない。

30

【0428】

図11-1は、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11-1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。

【0429】

図11-1に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4A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4B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、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

40

【0430】

コマンド8CXDH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

50

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、例えば変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 4 3 1 】

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。10

【 0 4 3 2 】

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 1 2 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。

【 0 4 3 3 】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。20

【 0 4 3 4 】

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た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たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。30

【 0 4 3 5 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。40

【 0 4 3 6 】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマ50

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。

【0437】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

10

【0438】

コマンドC3XXHは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。

【0439】

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。

20

【0440】

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。

30

【0441】

コマンドD0XXHで説明した設定値、および、コマンドE103H～E106Hで説明した設定値変更について、以下に、簡単に説明する。

【0442】

本実施の形態のパチンコ遊技機1は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当たりの当選確率が変わる構成とされている。例えば遊技制御用のCPU103において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機1に設定する大当たりの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、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を用いることにより、大当たりの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば1～6の6段階（複数段階）からなり、大当たりの当選確率が高くなる。すなわち、設定値として設定値1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値2～設定値6の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6段階に限定されるものではない。このように大当たりの当選確率を変更可能とすることに応じて出玉率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更するとも言える。

40

【0443】

50

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6 段階の設定値のうち、例えば設定値 4、設定値 5、設定値 6 は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値 1、設定値 2、設定値 3 は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【 0 4 4 4 】

また、小当りの当選確率については、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。また、確変制御が実行されるパチンコ遊技機 1 では、大当りの当選確率を設定変更する場合に、低確状態での大当りの当選確率と高確率状態での大当りの当選確率との両方が、設定値 1 ~ 設定値 6 の設定により変更可能（例えば両方の大当り当選確率が設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4 < 設定値 5 < 設定値 6 ）となるようにしてもよい。10

【 0 4 4 5 】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。

【 0 4 4 6 】

コマンド F 0 X X、コマンド F 1 X X、コマンド F 2 X X およびコマンド F 3 X X は、始動入賞時において、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 の乱数値情報を通知（送信）する乱数値送信用コマンド 1 ~ 4 である。乱数値送信用コマンド 1 ~ 4 は、乱数値 M R 3 の数値データを 4 分割して送信するために用いられる。コマンド F 4 X X は、始動入賞時において、変動パターン（可変表示パターン）の振分け状態を指定する変動パターン振分け状態指定コマンド（可変表示パターンの区分を特定可能な区分コマンド）である。20

【 0 4 4 7 】

図 1 1 - 2 は、始動入賞判定処理として、図 5 の S 1 0 1（以下、フローチャートについて、「ステップ S」は「S」という略称で説明する）にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 4 8 】

図 1 1 - 2 に示す始動入賞判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する（8 3 F S 0 0 1）。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば（8 3 F S 0 0 1 ; Y e s）、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（8 3 F S 0 0 2）。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。8 3 F S 0 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには（8 3 F S 0 0 2 ; N o）、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（8 3 F S 0 0 3）。

30

【 0 4 4 9 】

8 3 F S 0 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや（8 3 F S 0 0 1 ; N o）、8 3 F S 0 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには（8 3 F S 0 0 2 ; Y e s）、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する（8 3 F S 0 0 4）。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば（8 3 F S 0 0 4 ; Y e s）、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（8 3 F S 0 0 5）。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を

40

10

20

30

40

50

読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。83FS005にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(83FS005; No)、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられ、「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を格納する始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(83FS006)。

【0450】

83FS003、83FS006の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(83FS007)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(83FS008)。例えば、遊技制御カウンタ設定部に設けられた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)の格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

10

【0451】

83FS008の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2および変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(83FS009)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(83FS010)。第1保留記憶部および第2特図保留記憶部のそれぞれでは、最大4つの保留データを記憶可能(4つのデータエントリが設けられている)であり、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こととなるデータである。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部に乱数値MR1～MR3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部乱数値MR1～MR3を示す数値データがセットされる。

20

30

【0452】

CPU103は、83FS009の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間と含む可変表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部または全部を示す数値データを抽出する。

【0453】

83FS010の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(83FS011)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納すること等により、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納すること等により、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されること等により、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0454】

83FS011の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(83FS012)

50

。その後、第1保留記憶数通知コマンドおよび第2保留記憶数通知コマンドのような保留記憶数通知コマンド用に例えばROM101に設けられた保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納すること等により、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(83FS013)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されること等により、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0455】

83FS013の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(83FS014)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(83FS014;「1」)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(83FS015)、83FS004の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(83FS014;「2」)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(83FS016)、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0456】

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S110)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当たり」や「小当たり」として大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理(図5のS111)において、飾り図柄の可変表示様式を具体的に規定する変動パターンの決定が行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103が図11-1の83FS012において、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の大当たり判定、小当たり判定、大当たり種別判定等を行う。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前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示様式が所定表示様式となることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120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。

【0457】

図11-3は、本実施の形態における特徴部83Fにおける変動パターン判定用乱数値MR3の変換および復元に関する処理を説明するための図である。特徴部83Fにおいては、CPU103によるメイン側の処理において、変動パターン判定用乱数値MR3の変換処理が実行される。CPU103により変換処理が実行されることにより複数のコマンドが主基板11から演出制御基板12に対して送信される。そして、演出制御用CPU120によるサブ側の処理において、複数のコマンドから乱数値MR3の復元処理が実行される。以下に、これらの処理について具体例を示し説明する。

【0458】

図11-3に示すように、変動パターン判定用乱数値MR3(0~65535の範囲)として「60000」が抽出されたとする。このような場合、CPU103によるメイン側の処理において、(60000)_Dから(EA60)_Hへと10進数の数値を16進数へと変換する。そして、16進数への変換後に(EA60)_Hという4桁の数値データとなった乱数値MR3の各桁の値を、複数(4つ)に分けて、乱数値送信用コマンド1~4として送信する。例えば、(EA60)_Hという4桁の数値データとなった乱数値MR3の各桁を、F0-00h、F1-06h、F2-0Ah、F3-0Ehというように加工することにより、複数(4つ)の乱数値送信用コマンド1~4に分けて、送信する。

【0459】

複数の乱数値送信用コマンド1~4を受信したサブ側では、演出制御用CPU120に

10

20

30

40

50

より、下位 bit (図 11-3 の下線部) を取り出し、(EA60)_H を (60000)_D と判断する。具体的には、図 11-3 に示すように、取出した下位 bit の数値から $0 \times 16^0 + 6 \times 16^1 + A \times 16^2 + E \times 16^3 = 0 \times 1 + 6 \times 16 + 10 \times 256 + 14 \times 4096 = 60000$ とし、乱数値送信用コマンド 1 ~ 4 から乱数値 MR3 が 60000 として復元される。このように、乱数値 MR3 は、複数の乱数値送信用コマンド 1 ~ 4 を所定の順序で解析することにより復元される。

【0460】

先読み予告を実行する際に、細かい変動パターンに関する情報の方が変動パターン種別ののみの粗い情報よりも多くの種類の先読み予告を実行することが可能となる。しかし、変動パターンを決定するための細かい情報をメイン側で決めてしまうとサブ側よりも容量の少ないメイン側の容量が圧迫され、処理負担が高くなってしまう。そこで、抽出した変動パターン判定用乱数値をメイン側で変換後にサブ側に送信し、サブ側で変動パターン判定用乱数値を復元した後に先読み予告を実行することにより、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

10

【0461】

また、変動パターンコマンドは、変動パターンを特定するための可変表示パターンを特定するためのコマンドである。よって、サブ側で変動パターンコマンドを特定できるようになるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【0462】

また、抽出された変動パターン判定用乱数値 MR3 は、10進数から16進数に変換され、変換された値を複数の乱数値送信用コマンド 1 ~ 4 に分けられる。そして、複数の乱数値送信用コマンド 1 ~ 4 が一括で、メイン側からサブ側へと出力される。これにより、サブ側で変動パターンコマンドを特定できるようになるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

20

【0463】

図 11-4 は、入賞時乱数値判定処理として、図 11-2 の 83FS012 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 11-4 に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103 は、まず、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 (83FS021)。CPU103 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。

30

【0464】

83FS021 の処理に続いて、変動パターン振分状態を特定する処理を実行する (83FS022)。変動パターン振分状態とは、以下に説明するような変動パターンの振分を選択する状態をいう。

【0465】

CPU103 が可変表示を実行するときには、複数種類の変動パターンのそれぞれに対応して変動パターン判定用乱数値 MR3 の数値データが振分けられた変動パターンテーブルを用い、始動入賞時に抽出されて保留データとして記憶され、可変表示開始時に読出された MR3 の数値データに対応する変動パターンが、実行する変動パターンとして選択決定される。

40

【0466】

変動パターンテーブルについては、可変表示結果および保留記憶数等の所定のテーブル選択条件に基づいてデータ内容（選択可能な変動パターンの種類および変動パターンの選択の割振り等）が異なる複数のテーブルが RAM102 に記憶される様で設けられている。例えば変動パターンテーブルとしては、大当たり決定時かつ確変決定時に用いる確変大当たり時テーブル、大当たり決定時かつ非確変決定時に用いる非確変大当たり時テーブル、ハズレ決定時かつ保留記憶数少數時（例えば特図 1 または特図 2 の保留データが 1 ~ 3 個）に用いる保留少數ハズレ時テーブル、ハズレ決定時かつ保留記憶数多數時（例えば特図 1 または特図 2 の保留データが 4 個）に用いる保留多數ハズレ時テーブル、ハズレ決定時に保

50

留記憶数少數に関係なく用いる基本ハズレ時テーブル、および、小当たり決定時に用いる小当たり時テーブルが含まれている。

【 0 4 6 7 】

このような変動パターンテーブルは、大当たり確率の状態、ベースの状態、および、時短制御の進行状態等の遊技状態に応じて、複数のカテゴリ（区分）に分類されてRAM102に記憶されている。例えば、変動パターンテーブルのカテゴリとしては、第1低確低ベースカテゴリ、第2低確低ベースカテゴリ、第1低確高ベースカテゴリ、第2低確高ベースカテゴリ、第1高確高ベースカテゴリ、および、第2高頂確高ベースカテゴリが設けられている。

【 0 4 6 8 】

第1低確低ベースカテゴリは、低確低ベース状態が継続している期間中（大当たりが発生すると初期化される期間）に実行された可変表示回数が所定回数（例えば200回）未満のときに用いられる変動パターンテーブルのカテゴリである。第2低確低ベースカテゴリは、低確低ベース状態が継続している期間中（大当たりが発生すると初期化される期間）に実行された可変表示回数が所定回数（例えば200回）以上のときに用いられる変動パターンテーブルのカテゴリである。

【 0 4 6 9 】

第1低確高ベースカテゴリは、低確高ベース状態（非確変大当たり後の時短状態）が所定回数（例えば50回）未満のときに用いられる変動パターンテーブルのカテゴリである。第2低確高ベースカテゴリは、低確高ベース状態（非確変大当たり後の時短状態）が所定回数（例えば50回）以上のときに用いられる変動パターンテーブルのカテゴリである。

【 0 4 7 0 】

第1高確高ベースカテゴリは、高確高ベース状態（確変大当たり後の確変状態および時短状態）が所定回数（例えば50回）未満のときに用いられる変動パターンテーブルのカテゴリである。第2高確高ベースカテゴリは、高確高ベース状態（確変大当たり後の確変状態および時短状態）が所定回数（例えば50回）以上のときに用いられる変動パターンテーブルのカテゴリである。

【 0 4 7 1 】

特徴部083Fでは、前述の各種変動パターンテーブルについて、低ベース状態（非時短状態）と高ベース状態（時短状態）とで選択可能なテーブルとして設定されたテーブルが異なる例を説明する。なお、低ベース状態（非時短状態）と高ベース状態（時短状態）とで選択可能なテーブルとして設定されたテーブルが同じであってもよい。

【 0 4 7 2 】

第1低確低ベースカテゴリ、および、第2低確低ベースカテゴリのそれぞれは、確変大当たり時テーブル、非確変大当たり時テーブル、保留少數ハズレ時テーブル、および、小当たり時テーブルによるなるテーブルの組合せにより構成され、遊技状態に応じて、変動パターンの決定に用いられるテーブルが選択される。

【 0 4 7 3 】

第1低確高ベースカテゴリ、第2低確高ベースカテゴリ、第1高確高ベースカテゴリ、および、第2高確高ベースカテゴリのそれぞれは、確変大当たり時テーブル、非確変大当たり時テーブル、基本ハズレ時テーブル、および、小当たり時テーブルによるなるテーブルの組合せにより構成され、遊技状態に応じて、変動パターンの決定に用いられるテーブルが選択される。

【 0 4 7 4 】

以上に説明したように、可変表示を実行するときの変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルは、遊技状態に応じたカテゴリ別に設けられている。したがって、可変表示を実行するときに変動パターンを選択決定するためには、可変表示を実行するときの遊技状態に基づいて、前述のように分類（区分）された遊技状態に応じた変動パターンテーブルのカテゴリを特定する。そして、特定したカテゴリに対応して記憶されている複数の変動パターンテーブルのうちから、大当たり判定結果、大当たり種別判定結果、

10

20

30

40

50

小当たり判定結果、および、保留記憶数を含む遊技状態に応じた変動パターンテーブルを選択し、選択した変動パターンテーブルを用い、保留データから読出した変動パターン判定用乱数値MR3の数値データに基づいて、可変表示に用いる変動パターンを決定する。

【0475】

83FS022では、変動パターン振分状態を特定する処理として、83FS021で特定された現在の遊技状態に含まれており、変動パターンテーブルのカテゴリを特定するために用いる遊技状態のデータに基づいて、変動パターンテーブルのカテゴリを特定する処理が行われる。

【0476】

次に、83FS022で特定した変動パターン振分状態としての変動パターンテーブルのカテゴリを指定するために、変動パターン振分け状態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(83FS023)。始動入賞時において、変動パターン振分け状態指定コマンドを受信することにより、演出制御用CPU120では、始動入賞時において、当該始動入賞に対応する保留データに含まれる変動パターン判定用乱数値MR3のカテゴリを認識することができる。

10

【0477】

次に、第1特図表示結果決定テーブルまたは第2特図表示結果決定テーブルを構成するテーブルデータから、始動口バッファ値(「1」または「2」)や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルデータを選択する(83FS024)。第1特図表示結果決定テーブルは、第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブルは、第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

20

【0478】

第1特図表示結果決定テーブルおよび第2特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、乱数値MR1と比較される数値(判定値)の範囲が、「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

30

【0479】

第1特図表示結果決定テーブルおよび第2特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、遊技状態が確変状態(高確率状態)であるときに、通常状態(低確率状態)であるときよりも多くの決定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、確変状態では、通常状態であるときに比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

40

【0480】

図11-2の83FS009で抽出された乱数値MR1を示す数値データが大当たりの判定の範囲内(大当たり判定範囲内)であるか否かを判定する(83FS025)。これにより、保留データに基づく可変表示に基づいて「大当たり」とするか否かが判定される。

【0481】

83FS025にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合には(83FS025;No)、図11-2の83FS009で抽出された乱数値MR1を示す数値データが小当たりの判定の範囲内(小当たり判定範囲内)であるか否かを判定する(83FS026)。これにより、保留データに基づく可変表示に基づいて「小当たり」とするか否かが判定される。

【0482】

50

83FS026にて乱数値MR1が小当たり判定範囲内ではない場合には(83FS026; No)、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(83FS027)。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。図柄指定コマンドは、始動入賞時において、大当たり判定および小当たり判定のような当否判定による判定結果に基づいて、大当たり、小当たり、ハズレのような当否判定の判定結果に加え、大当たり種別の判定結果を示すことが可能なコマンドである。

【0483】

83FS026にて乱数値MR1が小当たり判定範囲内である場合には(83FS026; Yes)、可変表示結果が「小当たり」となる場合に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(83FS006)。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。

【0484】

83FS025にて大当たりである場合には(83FS025; Yes)、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する(83FS028)。このとき、CPU103は、始動入賞時の保留データ記憶時において「第1特図」と「第2特図」とのどちらの始動入賞であるかを区別可能なデータである始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別決定用テーブルを構成するテーブルデータから変動特図に対応する大当たり種別決定用テーブルデータを選択する。大当たり種別決定用テーブルは、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づき大当たり種別を「非確変」、「確変」のような複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルであり、「第1特図」に対応するテーブルデータと「第2特図」に対応するテーブルデータとが設けられており、「始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(可変表示をする特図)に対応して、いずれかのデータテーブルが選択されて、大当たり種別判定のために用いられる。

【0485】

次に、83FS028の処理による判定結果に応じた図柄指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる(83FS029)。一例として、83FS028にて大当たり種別が「確変」の大当たりに決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「01H」とし、大当たり種別が「非確変」の大当たりに決定されると判定した場合には図柄指定コマンドにおけるEXTデータを「02H」とすればよい。

【0486】

83FS027、83FS030、83FS029の処理のいずれかを実行した後には、83FS009で抽出した保留データから乱数値MR3を示す数値データを読み出し、図11-3で説明したように、当該MR3の数値データを10進数から16進数に変換し、変換後の16進数の数値データの各桁の値を複数の乱数値送信用コマンド1~4に分ける処理(数値データを加工する処理)をする(83FS031)。そして、83FS031で分けた乱数値送信用コマンド1~4を、一括して演出制御基板12に対して送信するための設定を行う(83FS032)。これにより、MR3の数値データから加工された乱数値送信用コマンド1~4が図4のS27のコマンド制御処理により送信される。

【0487】

図11-5は、先読み変動パターンコマンド解析処理として、図6のS75で実行される処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、先読み演出に関する特定条件が成立したときに、先読み変動パターンコマンド解析処理において、CPU103が図1-4の83FS027により送信した乱数値送信用コマンド1~4を解析する処理をする。

【0488】

10

20

30

40

50

先読み変動パターンコマンド解析処理を実行する先読み演出に関する特定条件とは、次のような条件である。始動入賞が発生したときには、図11-1に示す演出制御コマンドのうち、第1始動入賞口入賞指定コマンドまたは第2始動入賞口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動パターン振分け状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド、および、乱数値送信用コマンド1～4という複数種類のコマンドが同時期に送信される。演出制御用CPU120では、図6のS75のコマンド解析処理において、このような始動入賞が発生したときに送信されてくる複数種類のコマンドのうち、少なくともいずれかが受信されたことを、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドのデータに基づいて確認したことを条件として、図11-5の先読み変動パターンコマンド解析処理が実行される。このように、先読み変動パターンコマンド解析処理は、始動入賞が発生した時期に実行される解析処理である。

【0489】

先読み変動パターンコマンド解析処理においては、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドのデータを確認することにより、83FS032により一括で送信されてくる乱数値送信用コマンド1～4について、すべてのコマンドが受信されたか否かを判定する(83FS041)。乱数値送信用コマンド1～4のすべてのコマンドが受信されたと判定されたときには、乱数値送信用コマンド1～4により分割送信された変動パターンコマンドを所定の順序で解析することにより復元する乱数解析モジュール(サブルーチン)を実行する(83FS042)。乱数解析モジュールにおいては、図11-3にサブ側で変動パターン判定用乱数値MR3を復元する処理として説明した復元処理が実行されることにより、分割送信されてきた乱数値送信用コマンド1～4から変動パターン判定用乱数値MR3が復元可能となる。

【0490】

次に、乱数解析モジュール(83FS042)により乱数値MR3が正常に復元されたか否かを判定する(83FS043)。83FS043では、例えば、復元された乱数値MR3の数値データが、乱数値MR3が予め定められた取り得る数値範囲(0～65535)の数値データとなった場合に数値MR3が正常に復元されたと判定される。つまり、予め定められた取り得る数値範囲以外の異常態様の数値となった場合には、異常であると判定される。

【0491】

83FS043で乱数値MR3が正常に復元されたと判定されたときは、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドのデータを確認することにより、図11-4の83FS023により送信設定される変動パターン振分け状態指定コマンドが受信されたか否かを判定する(83FS044)。83FS044で変動パターン振分け状態指定コマンドが受信されたと判定されたときは、受信された変動パターン振分け状態指定コマンドが指定する変動パターンテーブルのカテゴリを特定する(83FS045)。これにより、RAM122に記憶された変動パターンテーブルのカテゴリ(第1低確低ベースカテゴリ、第2低確低ベースカテゴリ、第1低確高ベースカテゴリ、第2低確高ベースカテゴリ、第1高確高ベースカテゴリ、および、第2高項確高ベースカテゴリ)のうちから、先読み演出関して変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルのカテゴリが選択される。

【0492】

次に、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドのデータを確認することにより、始動入賞の発生に応じて主基板11から送信されてくるべき図柄指定コマンドが受信されたか否かを判定する(83FS046)。83FS046で図柄指定コマンドが受信されたと判定されたときは、送信されてきた保留記憶数を確認し83FS045で特定された変動パターンテーブルのカテゴリ内の変動パターンテーブルのうちから、先読み演出に関する変動パターンの選択決定に用いられる変動パターンテーブルが選択される。

【0493】

次に、83FS046で特定された変動パターンテーブルを用い、乱数値解析モジュー

10

20

30

40

50

ル(83FS042)により復元された乱数値MR3の数値データに基づいて、先読み演出に関する変動パターンを選択決定することにより特定する(83FS047)。そして、83FS047で特定された変動パターンを、先読み演出に関する変動パターンとして演出制御用CPU120に対して指定するコマンドとして、先読み変動コマンドをRAM122の先読み変動コマンド記憶領域に記憶することによりセットし(83FS048)、処理を終了する。

【0494】

また、83FS041で乱数値送信用コマンド1~4の少なくともいずれかのコマンドが受信されてないと判定されたとき(一部のコマンドのみ受信した場合、いずれのコマンドも受信していない場合等)(83FS041)、83FS043で乱数値MR3が正常に復元されなかつと判定されたとき、および、83FS046で図柄指定コマンドが受信されていないと判定されたときのそれぞれの場合には、始動入賞時に送信されてくる演出制御コマンドに異常が生じた場合であるので、当該異常が生じたことを演出制御用CPU120に対して指定するコマンドとして、先読み変動エラーコマンドをRAM122の先読み変動エラーコマンド記憶領域に記憶することによりセットし(83FS049)、処理を終了する。

10

【0495】

図11-6は、先読み予告処理として、図7のS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-6に示す先読み予告処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読み変動パターンコマンド解析処理でセットされたRAM122の記憶領域のコマンドをチェックする(ステップ83FS061)。そして、今回セットされた記憶領域、およびそれ以外のRAM122の記憶領域内全体をチェックし、先読み変動エラーコマンドがあるか否かを判定する(83FS062)。先読み変動エラーコマンドは、図11-5の83FS049においてセットされるコマンドであり、コマンドを正常に受信できなかつた場合や乱数値を正常に復元できなかつた場合にセットされるコマンドである。RAM122の記憶領域内に先読み変動エラーコマンドがあった場合(83FS062;Y)には、先読み予告エラーコマンドの記憶情報に対応した可変表示が終了するまで先読み予告を実行しないように設定し(83FS067)、処理を終了する。

20

【0496】

なお、先読み予告エラーコマンドが記憶されている場合には、その記憶情報よりも後に発生した記憶情報が正常であったとしても先読み予告エラーコマンドの記憶情報に対応した可変表示が終了するまで先読み予告を実行しないように設定すればよい。そして、先読み予告エラーコマンドの記憶情報に対応した可変表示が終了した後の正常なコマンドの受信により、先読み予告が許可されるようすればよい。また、RAM122の記憶領域内全体をチェックするのではなく、今回セットされたコマンドがエラーか否かのみにより判定してもよい。その場合にもエラーとなるコマンドの記憶情報に対応する可変表示が終了するまでは先読み予告を制限すればよい。

30

【0497】

83FS062において、先読み変動エラーコマンドがなかつた場合(83FS062)には、先読み予告を実行可能であるか否かを判定する(83FS063)。例えば、RAM122の記憶領域を確認し、既に先読み予告演出が実行されている場合や大当たり遊技状態である場合には、先読み予告が実行可能ではないと判定される。なお、これらの場合にも先読み予告演出を実行するようにしてもよい。83FS063において、先読み予告を実行可能でない場合には83FS067において先読み予告を実行しないように設定し、処理を終了する。

40

【0498】

83FS063において、先読み予告を実行可能であると判定した場合(83FS063;Y)には、図11-5で説明した先読み変動パターンコマンド解析処理によってセットされた先読み変動コマンドに基づいて先読み予告を抽選する(83FS064)。例えば、先読み変動コマンドにより先読み予告を実行するか否か、および先読み予告を実行す

50

る場合には、先読み予告演出の演出内容の詳細が決定される。

【0499】

次いで、83FS065の処理においては、先読み予告の実行がありと決定されたか否かが判定される。83FS065において、先読み予告の実行なしと判定された場合(83FS065; N)には、処理を終了する。83FS065において先読み予告の実行ありと判定された場合(83FS065; Y)には、決定された先読み予告を実行し(83FS066)、処理を終了する。これにより、変動パターン判定用の乱数値MR3を加工した乱数値送信用コマンド1~4から83FS042により復元された乱数値MR3に基づいて可変表示に対応した演出制御が実行されることとなる。なお、83FS066では、決定された先読み予告をすぐに実行するのではなく、所定のタイミング(例えば、変動開始時のタイミングや変動中のタイミング)で実行することも含まれる。

10

【0500】

なお、RAM122の記憶領域内に先読み変動エラーコマンドがあった場合(83FS062; Y)に先読み予告を実行しないように設定する場合について説明したが、先読み予告を抽選(83FS064)した後に、先読み変動エラーコマンドがあるか否かを判定し、先読み変動エラーコマンドがある場合には、抽選により決定された先読み予告の実行を制限するように設定してもよい。

【0501】

[特徴部083Fの主な構成および効果]

次に、前述した特徴部083Fの主な構成および効果を説明する。

20

【0502】

[1] 図11-4の83FS031により変動パターン判定用の乱数値MR3の数値データから加工された乱数値送信用コマンド1~4が、図11-4の83FS032、図4のS27のコマンド制御処理により送信される。そして、図11-5の83FS042により、MR3を加工した乱数値送信用コマンド1~4から乱数値MR3が復元され、図11-6の83FS066により、その復元された乱数値MR3に基づいて、可変表示に対応した演出制御が実行される。これにより、CPU103のような遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【0503】

[2] CPU103により図11-4の83FS031で加工された後送信され、演出制御用CPU120により図11-5の83FS042で復元されて可変表示に対応した演出制御に用いられる演出制御コマンドが、乱数値送信用コマンド1~4という変動パターンを特定可能なコマンドである。これにより、CPU103のような遊技制御手段としてのメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

30

【0504】

[3] 亂数値送信用コマンド1~4は、図11-3に示すように、抽出された乱数値M3を10進数から16進数に変換し、変換した値を複数のコマンドに分けて構成されるコマンドであり、図11-4の83FS032および図4のS27により複数のコマンドが一括で出力される。このように、複数のコマンドを一括で出力することにより演出制御用CPU120のような演出制御手段としてのサブ側で可変表示パターンが特定されるため、CPU103のようなメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

40

【0505】

[4] 図11-3に示すように、乱数値MR3は、図11-5の83FS043により複数の乱数値送信用コマンド1~4を所定の順序で解析することにより復元される。そして、図11-5の83FS048に示すように、復元された乱数値M3に基づいた変動パターンコマンドに相当する先読み変動コマンドが記憶される。これにより、演出制御用CPU120のようなサブ側で復元された乱数値MR3に基づいた可変表示パターンコマンドを用いてサブ側で可変表示パターンが特定されるため、CPU103のようなメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【0506】

50

[5] 図11-4の83FS022、83FS023、および、図4のS27により、CPU103のようなメイン側では、変動パターンテーブルのカテゴリのような可変表示パターンの区分を特定可能な変動パターン振分け状態指定コマンドを演出制御用CPU120のようなサブ側に出力する。これにより、変動パターンテーブルのカテゴリ(可変表示パターンの区分)を特定可能なコマンドが出力されることでサブ側で可変表示パターンが特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

【0507】

[6] 図11-4の83FS027、83FS029、83FS030に示すように、CPU103のようなメイン側では、大当たり遊技状態のような遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かを特定可能な図柄指定コマンドを変動パターン振分け状態指定コマンドとは別のコマンドとして出力する。これにより、重要な当否結果(大当たり判定結果、小当たり判定結果)に関する情報はCPU103のようなメイン側で特定し、演出制御用CPU120のようなサブ側に出力するため安全性を高くすることができる。また、図柄指定コマンドを送信することでサブ側で可変表示パターンが特定されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

10

【0508】

[7] 演出制御用CPU120では、図11-5の83FS045、83FS047に示すように、変動パターン振分け状態指定コマンドと、図柄指定コマンドとに基づいて、可変表示パターンを決定するためのテーブルを特定し、図11-5の83FS048、図11-6の83FS066に示すように、当該特定されたテーブルと復元された変動パターン判定用乱数値MR3とに基づいて可変表示に対応した演出を制御する。これにより、変動パターン振分け状態指定コマンドと図柄指定コマンドとに基づいて設定されたテーブルと復元された乱数値MR3とから可変表示に対応した演出が制御されるため、メイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

20

【0509】

[8] 演出制御用CPU120では、図11-6の83FS066に示すように、可変表示に対応した演出として、変動パターン振分け状態指定コマンドを送信する契機となつた可変表示に関する先読み演出を実行する。これにより、演出制御用CPU120のようなサブ側で可変表示パターンが特定されることにより可変表示に関する先読み演出が実行されるため、CPU103のようなメイン側の容量の圧迫を軽減することができる。

30

【0510】

〔特徴部092F, 093Fの主な変形例〕

[1] 前述した実施の形態では、図11-4の83FS032において乱数値送信用コマンド1~4が一括して送信される場合を説明した。しかし、乱数値送信用コマンド1~4は、一括で送信されるのではなく、1つずつ送信されるようにしてもよい。また、送信の途中で何等かの異常が発生しコマンドを全て送信できない場合には、エラー情報を関するコマンドを送信してもよいし、遊技を停止する処理に移行するようにしてもよい。

【0511】

[2] 前述した実施の形態では、図11-5の83FS048において先読み変動コマンドがセットされ、83FS049において先読み変動エラーコマンドがセットされることについて説明した。しかしながら、一のデバイスにおいて解析した変動パターンによる先読み変動コマンドを他のデバイスに送信することにより、送信されたデバイスにおいて先読み予告を実行が決定されるようにしてもよい。

40

【0512】

[3] 前述した実施の形態では、図11-6の83FS063において先読み予告を実行可能か否かについて判定する場合について説明した。83FS063においては、当該判定が実行される前に記憶されている保留情報にリーチとなる可変表示の保留情報がある場合には、先読み予告を実行しないように判定してもよい。また、リーチとなる可変表示の保留情報が記憶されている場合であっても実行される先読み予告の種類により先読み予告が実行されるようにしてもよい。例えば、実行される先読み予告が保留変化によるも

50

のであれば、リーチとなる可変表示の保留情報が記憶されている場合であっても保留変化による先読み予告を実行してもよい。

【0513】

[4] 前述した実施の形態では、変動パターン判定用乱数値MR3の加工方法を複数設けてもよい。そして、変動パターン判定用乱数値MR3の加工方法の情報をメイン側からサブ側に送信することにより、MR3を復元するようにしてもよい。

【0514】

[5] 前述した実施の形態では、変動パターン判定用乱数値MR3が0～65535の範囲で設定されていた。しかし、変動パターン判定用乱数値MR3の範囲は、これよりも少ない範囲や多い範囲であってもよい。

10

【0515】

[6] 前述した実施の形態では、特別図柄通常処理時において始動入賞時と同様の変動パターン判定用乱数値MR3の加工をして、メイン側から乱数値送信用コマンド1～4を送信し、サブ側で乱数の復元処理をすることにより変動パターンを特定可能としてもよい。

【0516】

(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。

20

【0517】

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】

【0518】

1 パチンコ遊技機、103 CPU、120 演出制御用CPU。

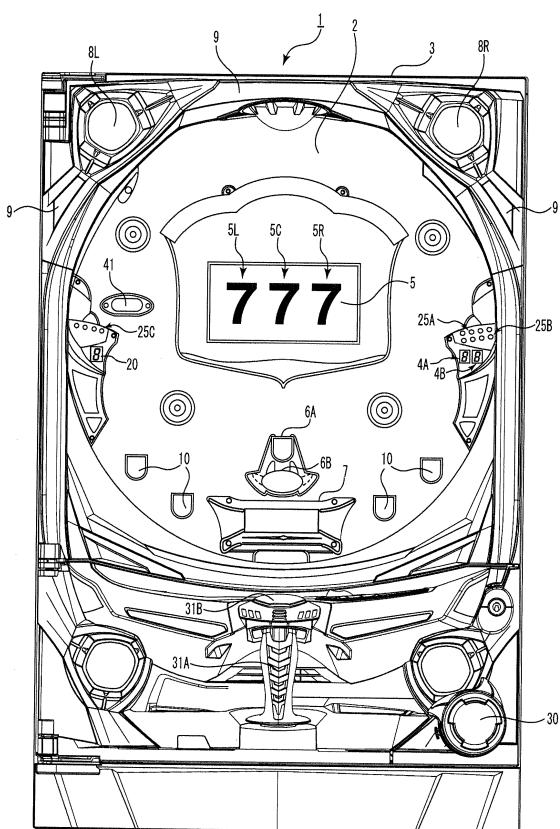
30

40

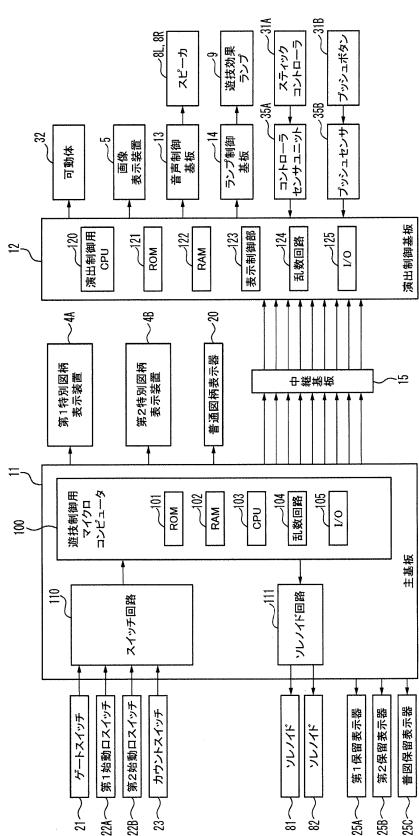
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

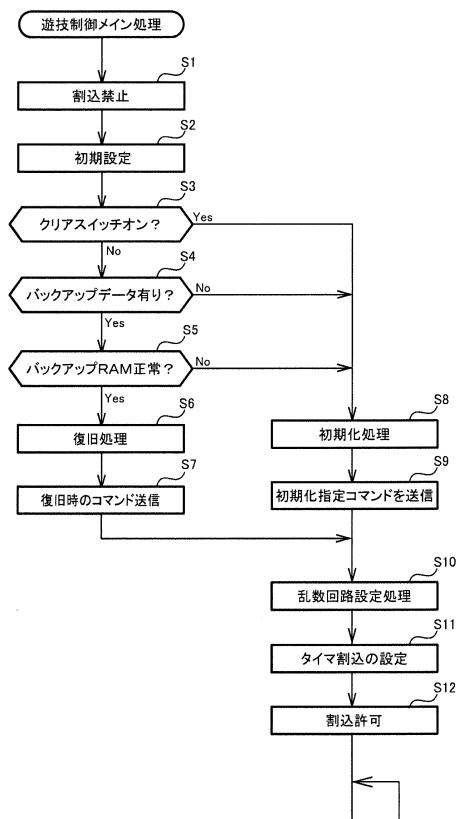
20

30

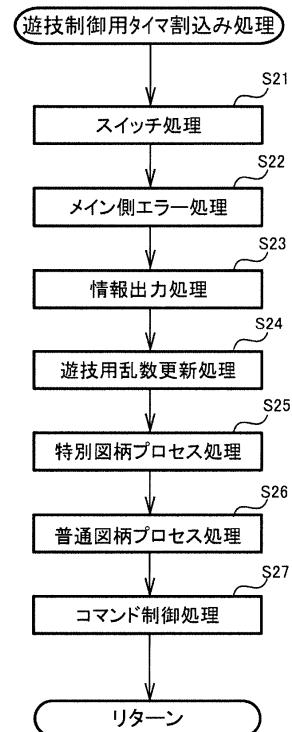
40

50

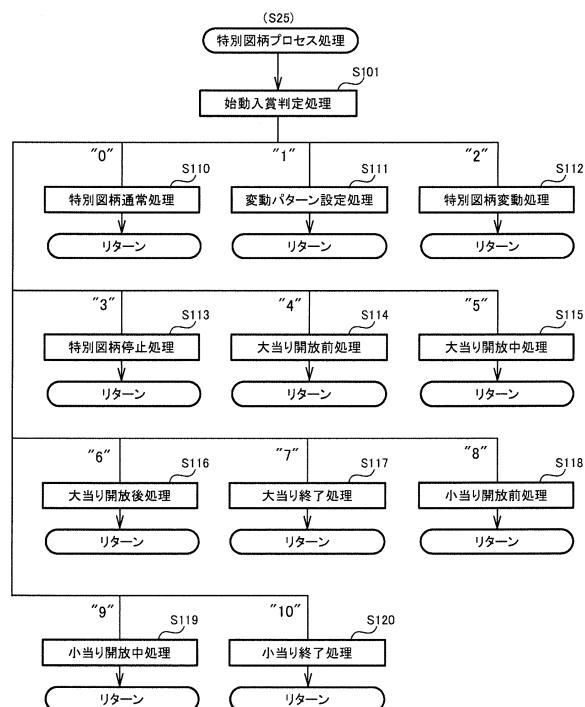
【図 3】



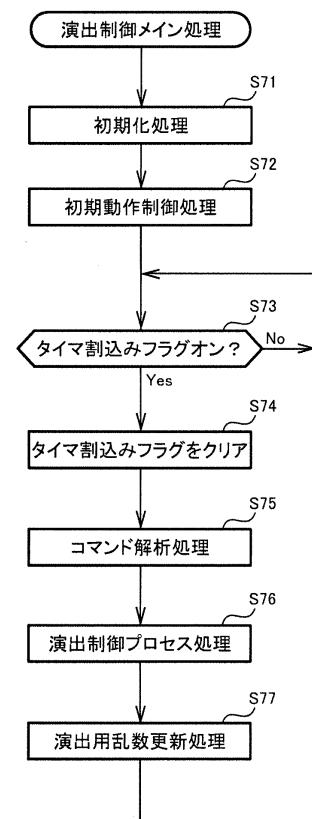
【図 4】



【図 5】



【図 6】



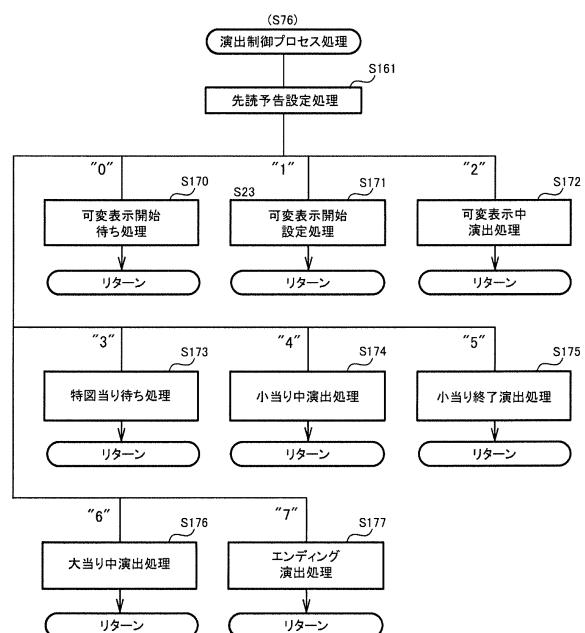
10

20

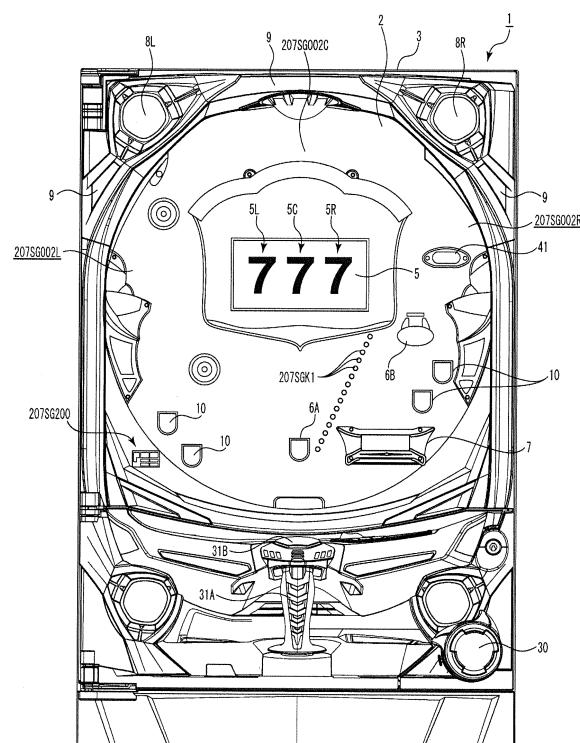
30

40

【図 7】

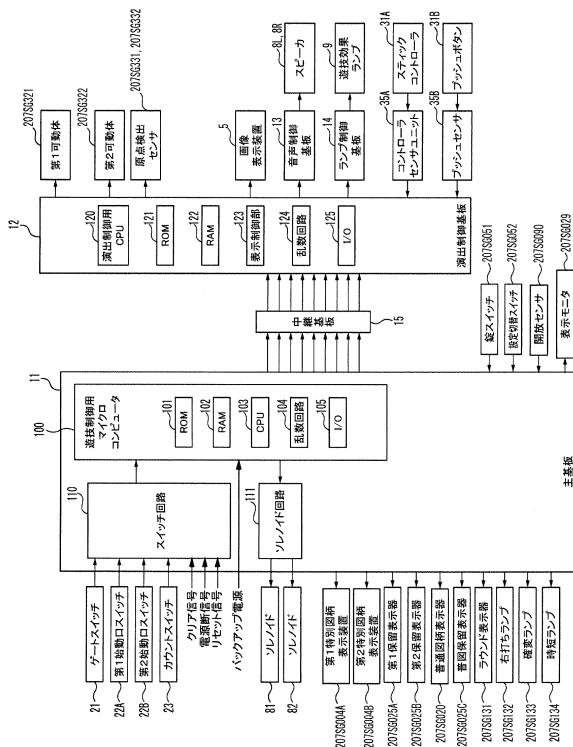


【図 8 - 1】

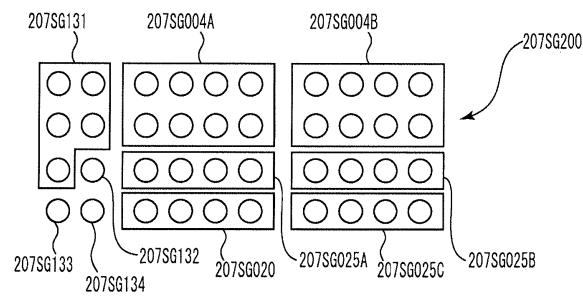


50

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



10

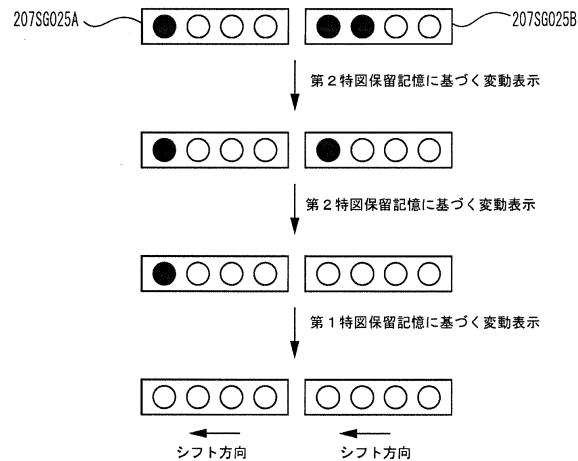
20

【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



30

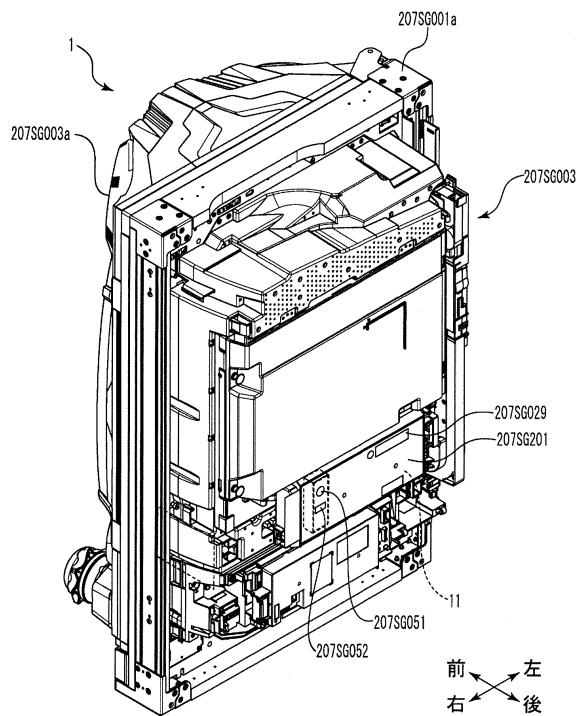
40

50

【図 8 - 6】

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

【図 8 - 7】



10

20

【図 8 - 8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	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
A0	XX	当り開始指定	大当たり・小当たりの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当たり・小当たりの終了指定
B1	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	大当たりA
8C	02	第3変動表示結果指定	大当たりB
8C	03	第4変動表示結果指定	大当たりC
8C	04	第5変動表示結果指定	小当たり

【図 8 - 9】

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

30

40

50

【図 8 - 10】

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(大当たり)
PB1-2	43000	スーパーリーチ α (大当たり)
PB1-3	53000	スーパーリーチ β (大当たり)
PC1-1	4000	小当たり

【図 8 - 11】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1237(確率:1/300)	大当たり
	32767~33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1346(確率:1/200)	大当たり
	32767~33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	ハズレ

10

(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)	大当たり
	32767~33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1383(確率:1/180)	大当たり
	32767~33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	ハズレ

20

(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)	大当たり
	32767~33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1346(確率:1/160)	大当たり
	32767~33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	ハズレ

30

【図 8 - 12】

(A)表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1292(確率:1/240)	大当たり
	32767~33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1487(確率:1/140)	大当たり
	32767~33094(確率:1/200)	小当たり
	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)	大当たり
	32767~33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1556(確率:1/120)	大当たり
	32767~33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	ハズレ

40

(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)	大当たり
	32767~33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1674(確率:1/100)	大当たり
	32767~33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	ハズレ

50

【図 8 - 13】

(A)大当た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)
大当たりA	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99
大当たりB	100~249	100~229	100~209	100~189	100~169	100~149
大当たりC	250~299	230~299	21~299	190~299	170~299	150~299

(B)大当た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)
大当たりA	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99
大当たりB	100~199	100~179	100~159	100~139	100~119	-
大当たりC	200~299	180~299	160~299	140~299	120~299	100~299

【図 8 - 14】

大当たり種別

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

【図 8 - 15】

(A) 大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりA用)

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

(B) 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)

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) 小当た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)
小当たりPC1-1	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

10

【図 8 - 16】

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチ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PA2-3	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチ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	701~800	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

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

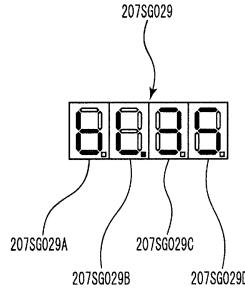
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-3	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(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 - 17】

(A)



(B) 7セグ+ドット

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

20

(C) ベース

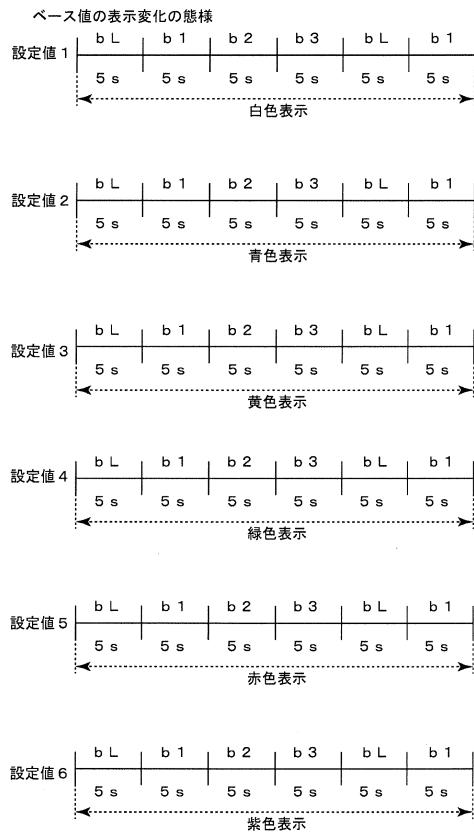
表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース（計測中のリアルタイム値）
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース（1回前の6000個の累計値）
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース（2回前の6000個の累計値）
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース（3回前の6000個の累計値）

30

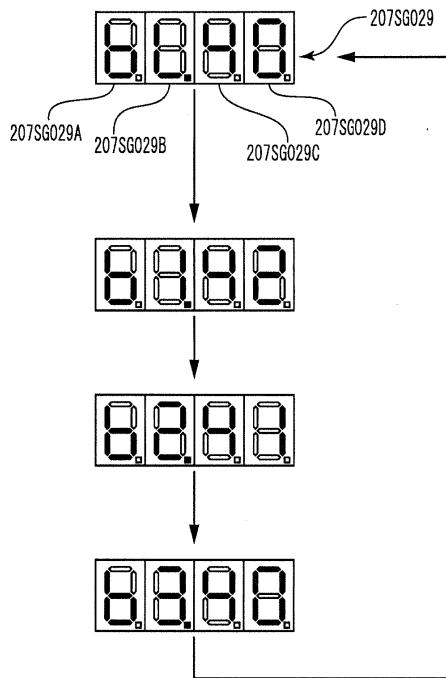
40

50

【図 8 - 18】



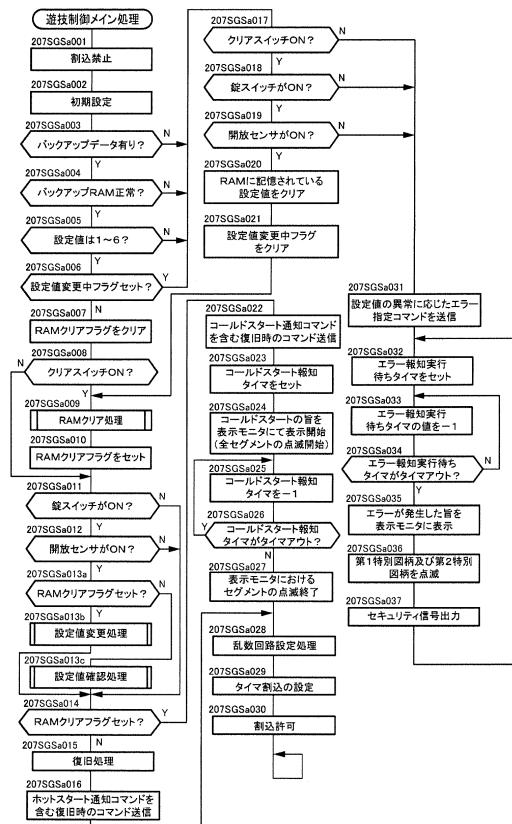
【図 8 - 19】



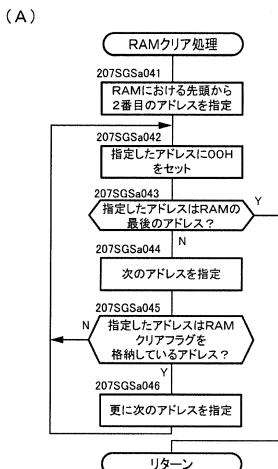
10

20

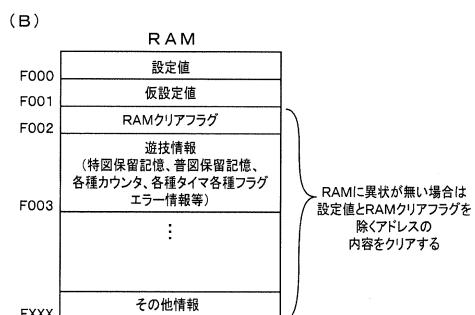
【図 8 - 20】



【図 8 - 21】



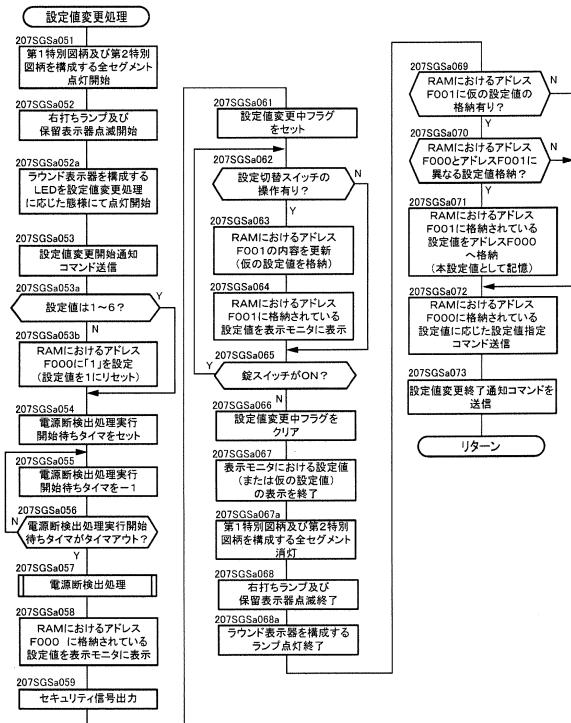
30



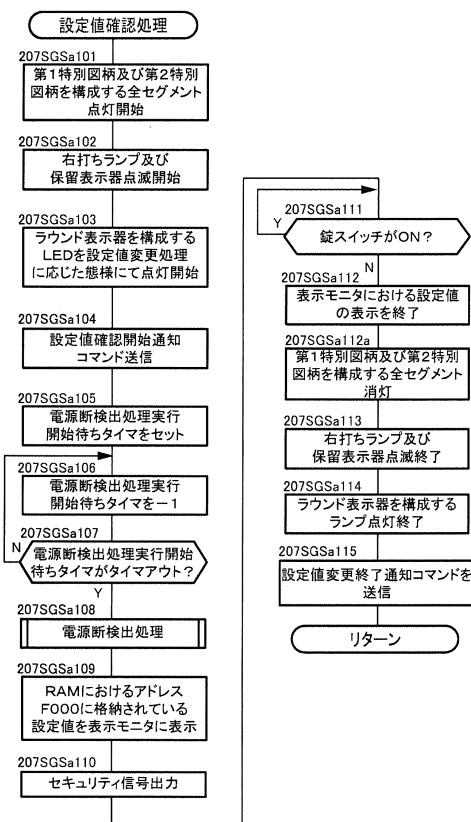
40

50

【図 8 - 2 2】



【図 8 - 2 3】



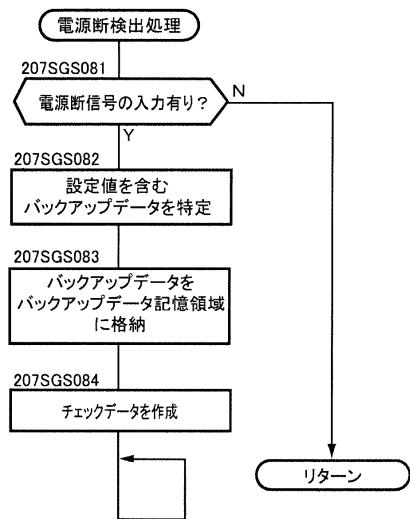
10

20

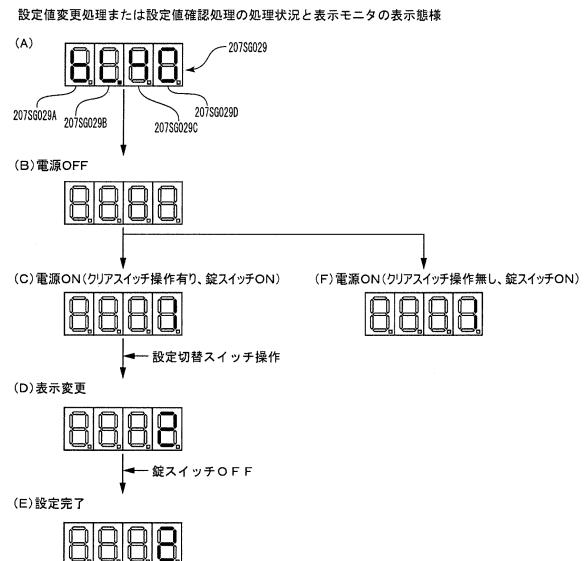
30

40

【図 8 - 2 4】



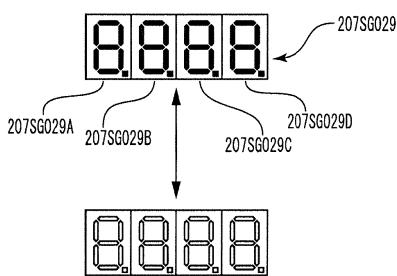
【図 8 - 2 5】



50

【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）



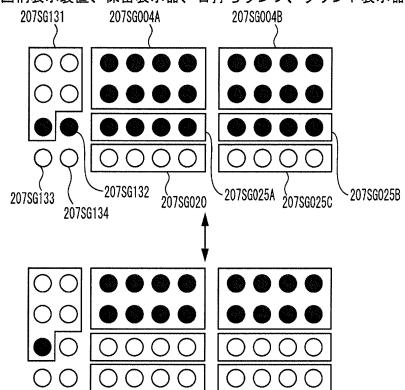
(B) 設定値異常エラー。○ r 設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様



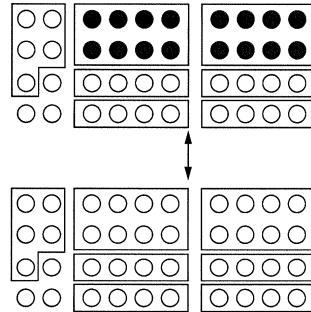
10

【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

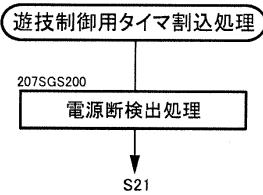


(B) 設定値異常エラー。○ r 設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様（点滅）



20

【図 8 - 28】

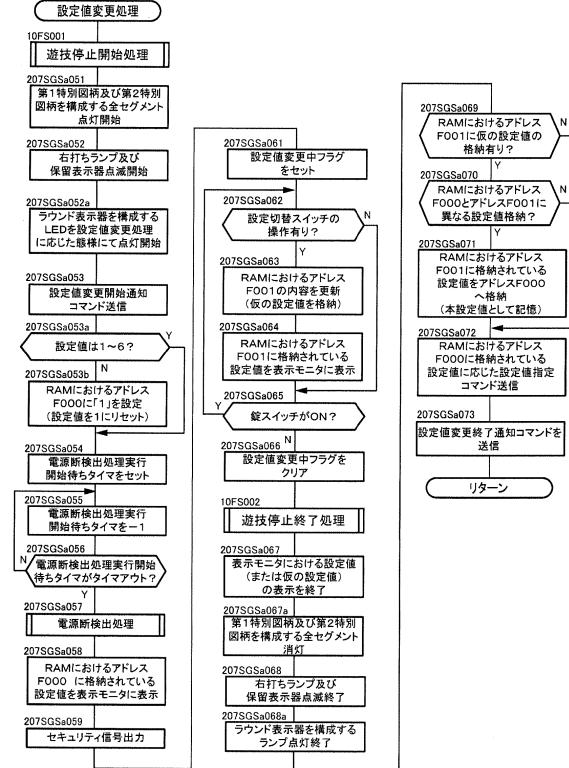


207SGS200

電源断検出

30

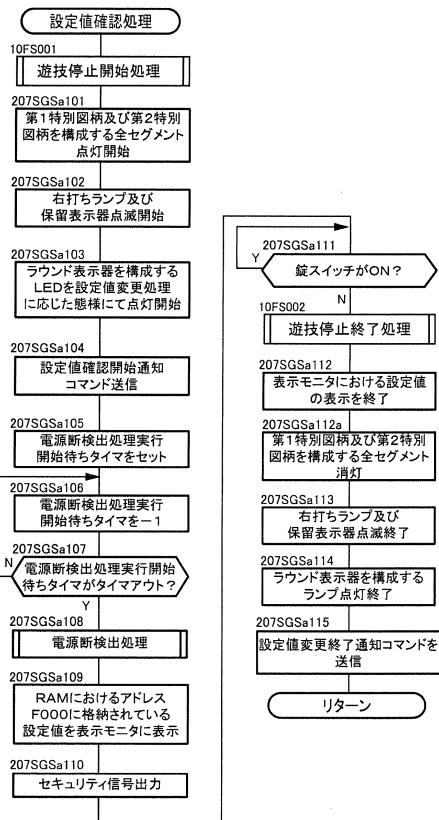
【図 9 - 1】



40

50

【図 9 - 2】



【図 9 - 3】



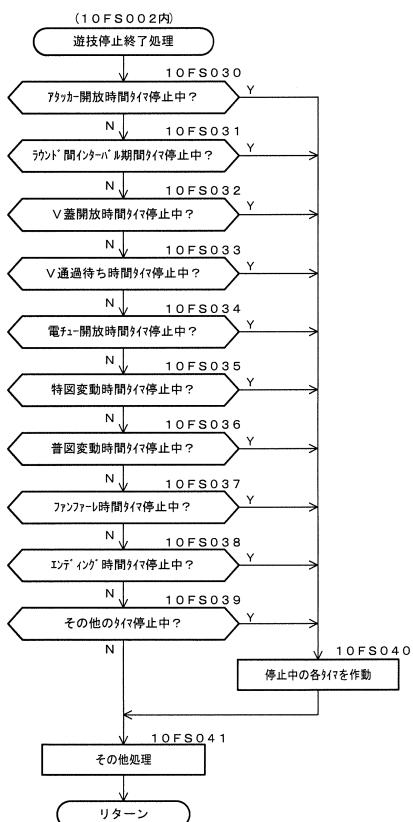
10

20

30

40

【図 9 - 4】

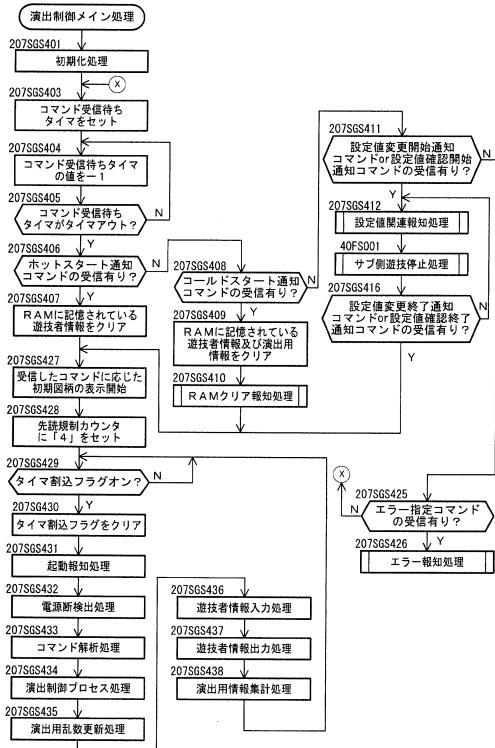


【図 10 - 1】

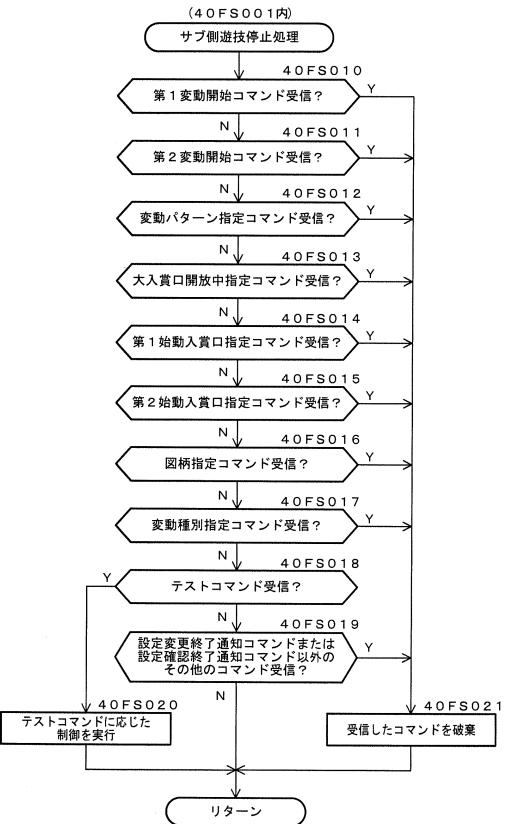
MODE	EXT	名称	内容
80	O1	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	O2	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
B1	xx	変動バーン指定	変動バーン(変動表示時間)を指定
8C	xx	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	OO	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	xx	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	xx	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	xx	当たり開始指定	大当たり・小当たりの開始指定
A1	xx	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	xx	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	xx	当たり終了指定	大当たり・小当たりの終了指定
B1	OO	第1始動入賞口指定	第1始動入賞への入賞を通知
B2	OO	第2始動入賞口指定	第2始動入賞への入賞を通知
C1	xx	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	xx	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C3	xx	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C4	xx	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
D0	xx	設定値指定	設定値を指定
E1	O1	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	O2	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	O3	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	O4	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	O5	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	O6	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

50

【図 10 - 2】



【図 10 - 3】



【図 11 - 1】

MODE EXT	名稱	内容
B0 O1	第1変動開始	第1特団の変動開始を指定
B0 O2	第2変動開始	第2特団の変動開始を指定
B1 xx	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
B2 xx	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
BF OO	図柄確定	演出団体の変動表示の停止指定
95 xx	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96 xx	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0 xx	当り開始指定	大当り・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始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2 00	第2始動入賞口入賞指定	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
C3 xx	図柄確定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
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
F0 xx	乱数値送信用コマンド1	乱数値情報を通知
F1 xx	乱数値送信用コマンド2	乱数値情報を通知
F2 xx	乱数値送信用コマンド3	乱数値情報を通知
F3 xx	乱数値送信用コマンド4	乱数値情報を通知
F4 xx	変動パターン振分け状態指定	変動パターンの振分け状態を指定

※XXは、00～7F

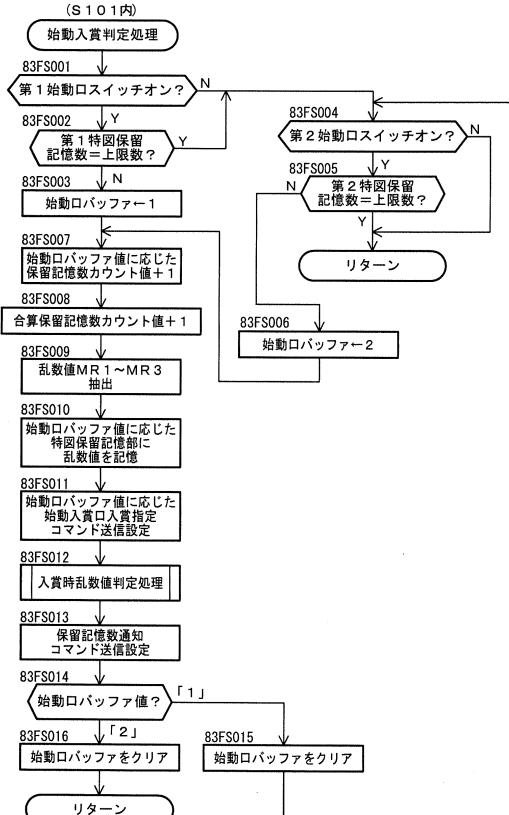
10

20

30

40

【図 11 - 2】



50

【図 1 1 - 3】

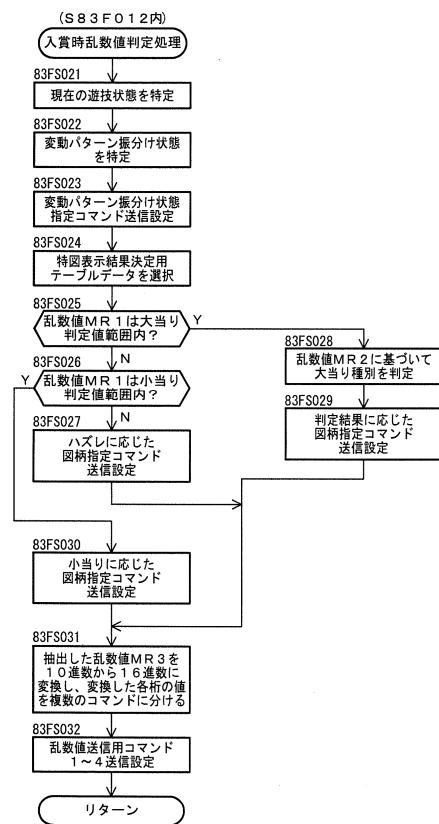
変動パターン判定用乱数MR 3に関する処理について
(※MR 3は、0~6 5 5 3 5の範囲とする)

変動パターン判定用乱数MR 3が6 0 0 0 0の場合

メイン側
 $(6\ 0\ 0\ 0\ 0)_D \Rightarrow (EA\ 6\ 0)_H \dots 10$ 進数から16進数に変換
 F 0-0_Qh、F 1-0_6h、F 2-0_Ah、F 3-0_Ehの複数のコマンドをサブに送信

サブ側
 サブは、下位4bit(下線部)を取り出し、 $(EA\ 6\ 0)_H \Rightarrow (6\ 0\ 0\ 0\ 0)_D$ と判断する
 具体的な計算式
 $0 \times 16^0 + 6 \times 16^1 + A \times 16^2 + E \times 16^3$
 $= 0 \times 1 + 6 \times 16 + 10 \times 256 + 14 \times 4096$
 $= 6\ 0\ 0\ 0\ 0$

【図 1 1 - 4】



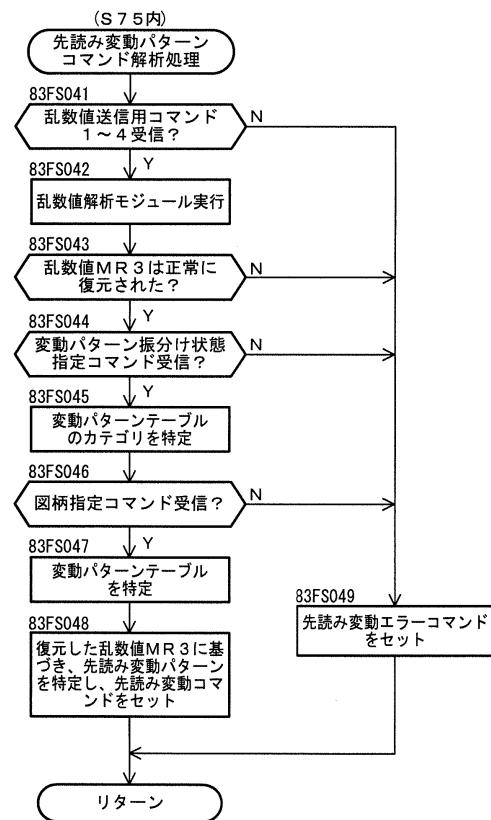
10

20

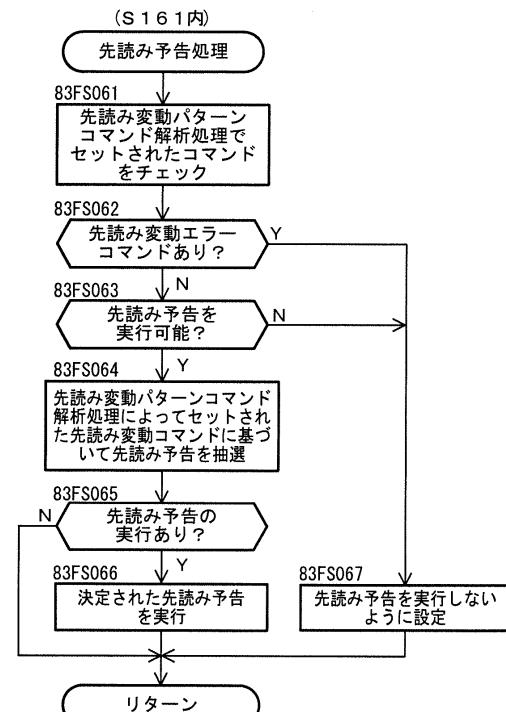
30

40

【図 1 1 - 5】



【図 1 1 - 6】



50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2019-092548 (JP, A)
 特開2014-036703 (JP, A)
 特開2018-167114 (JP, A)
 特開2013-000128 (JP, A)
 特開2005-027819 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02
A63F 5/04