

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7309195号  
(P7309195)

(45)発行日 令和5年7月18日(2023.7.18)

(24)登録日 令和5年7月7日(2023.7.7)

(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 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全50頁)

(21)出願番号 特願2019-209568(P2019-209568)  
(22)出願日 令和1年11月20日(2019.11.20)  
(65)公開番号 特開2021-78832(P2021-78832A)  
(43)公開日 令和3年5月27日(2021.5.27)  
審査請求日 令和4年11月15日(2022.11.15)

(73)特許権者 395018239  
株式会社高尾  
愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2  
2 番地  
(74)代理人 100101410  
弁理士 中村 武司  
(72)発明者 鈴木 裕一郎  
愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目 2  
2 番地 株式会社高尾内  
審査官 小河 俊弥

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】

遊技者が操作可能に設けられた操作手段と、  
判定実行条件が成立すると当否判定を実行する当否判定手段と、  
前記当否判定の結果を、識別情報の変動を経て停止表示する識別情報変動表示手段と、  
演出を実行する演出手段と、  
前記演出に関する設定に基づいて前記演出を制御する演出制御手段と、  
所定条件の成立に基づいて遊技者により遊技が行われていない非遊技中状態と判定し、  
該所定条件の成立の解除に基づいて遊技者により遊技が行われている遊技中状態と判定する  
遊技状態判定手段と、  
前記操作手段に施す操作態様と調節可能な前記演出に関する設定の態様との関係を示す  
操作情報を、前記非遊技中状態と判定される場合に表示可能な操作情報表示手段と、  
を備え、  
前記操作手段に施される操作態様に基づいて、前記演出に関する設定を調節可能な遊技  
機であり、  
前記演出に関する設定を確定させる設定確定手段を備え、  
前記演出に関する設定が確定していない場合に、前記遊技状態判定手段によって前記非  
遊技中状態から前記遊技中状態になったと判定されても、前記操作情報表示手段は前記操  
作情報を表示可能であるとともに、前記操作手段に施される操作態様に基づいて前記演出  
に関する設定を調節可能とされるものであり、

前記演出に関する設定が確定していない場合、遊技状態が前記非遊技中状態から前記遊技中状態に切り替わると、前記演出に関する設定は遊技状態が切り替わる前に調節されていた設定でよいかなをを確認するための表示が出現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、遊技機に関し、本発明を「弾球式の遊技機」や「回胴式の遊技機」に好適に適用できる。

【背景技術】

【0002】

通常、遊技機（弾球式の遊技機、回胴式の遊技機）では、当否判定の結果等を報知する手段として、識別情報（特別図柄等）の変動表示を行う識別情報表示手段（特別図柄表示装置）等の他に、演出手段（演出図柄表示装置、スピーカ、電飾装置）等を備える。そして、識別情報の変動表示に合わせ、演出手段において演出が実行され、遊技が盛り上げられる。

【0003】

かかる遊技機の中には、遊技者によって演出の設定（音量、演出の実行パターン等）を調節可能なものが存在する。例えば、遊技機の遊技状態が、識別情報表示手段で識別情報の変動表示が一定時間行われていない非遊技中状態において、遊技者が操作手段に所定の操作を施すことに基づき、音量等を調節可能な遊技機が開示されている（例えば、特許文献1を参照）。

【0004】

なお、この種の遊技機として、音量調節以外にも電飾装置の光量調節、演出手段（演出図柄表示装置等）で実行する演出のモード選択、演出手段で実行する所定演出の出現頻度調節の他に、遊技者情報（例えば、遊技者のIDを特定する情報）の入力等を実行可能なもの等、様々なものが存在する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【文献】特開2016-42880号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

このように、非遊技中状態で演出態様を調節しているに際し、遊技状態が遊技中状態に切り替わると、遊技者が意図しない調節が行われてしまうことがある。例えば、弾球式の遊技機において演出図柄表示装置にデモ画面（非遊技中状態の表示画面）が表示され、音量等を調節しているときに、始動口に遊技球が入賞し、識別情報の変動表示が開始され、デモ画面の表示を終了してしまうと、遊技者が操作途中の調節等も終了し、遊技者が意図しない調節が行われ、以後、遊技者が意図しない設定の演出が継続するという不具合を生ずる可能性がある。

【0007】

例えば、デモ画面の表示を終了した時に選んでいたものが選択されたり、デモ画面を表示する前の設定のままだったりすることがある。より具体的に説明すると、遊技状態が遊技中状態であるとき、音量レベルが「レベル2」に設定されていたが、遊技状態が非遊技中状態に切り替わった後において音量レベルを調節途中である場合、音量レベルを「レベル4」に設定しようと思っても、調節途中の「レベル3」に設定されてしまったり、設定前の「レベル2」になってしまったりすることがある。

【0008】

本発明は、上記問題点を解決するためになされたものであり、演出の設定を調節途中に遊技状態が遊技中状態に切り替わっても、当該調節を終了させない遊技機を提供すること

10

20

30

40

50

を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明の遊技機は、  
遊技者が操作可能に設けられた操作手段と、  
判定実行条件が成立すると当否判定を実行する当否判定手段と、  
前記当否判定の結果を、識別情報の変動を経て停止表示する識別情報変動表示手段と、  
演出を実行する演出手段と、  
前記演出に関する設定に基づいて前記演出を制御する演出制御手段と、  
所定条件の成立に基づいて遊技者により遊技が行われていない非遊技中状態と判定し、  
該所定条件の成立の解除に基づいて遊技者により遊技が行われている遊技中状態と判定する遊技状態判定手段と、

10

前記操作手段に施す操作態様と調節可能な前記演出に関する設定の態様との関係を示す操作情報を、前記非遊技中状態と判定される場合に表示可能な操作情報表示手段と、  
を備え、

前記操作手段に施される操作態様に基づいて、前記演出に関する設定を調節可能な遊技機であり、

前記演出に関する設定を確定させる設定確定手段を備え、

前記演出に関する設定が確定していない場合に、前記遊技状態判定手段によって前記非遊技中状態から前記遊技中状態になったと判定されても、前記操作情報表示手段は前記操作情報を表示可能であるとともに、前記操作手段に施される操作態様に基づいて前記演出に関する設定を調節可能とされるものであり、

20

前記演出に関する設定が確定していない場合、遊技状態が前記非遊技中状態から前記遊技中状態に切り替わると、前記演出に関する設定は遊技状態が切り替わる前に調節されていた設定でよいかなかを確認するための表示が出現することを特徴（以下、第1特徴という）とする。

【0010】

第1特徴を備える遊技機によると、演出の設定を調節途中に遊技状態が非遊技中状態から遊技中状態に切り替わっても、当該遊技中状態に「演出の設定調節」を継続可能である。

従って、第1特徴を備える遊技機によると、遊技機の遊技状態が非遊技中状態から遊技中状態に切り替わっても表示される操作情報に基づいて、演出の設定を調節することで、遊技者が意図しない設定の演出が継続することを回避することができる。

30

【0011】

ここで、「判定実行条件」は、遊技機が弾球式の遊技機である場合、「始動口に遊技球が入賞（入球）することに基づいて成立し、回胴式の遊技機である場合、レバー操作に基づいて成立する。

所定条件としては、例えば、遊技状態が非遊技中状態であることを示すフラグ（以下、非遊技中状態フラグという）を設定（セット）するための条件を例示でき、当該所定条件の成立が解除されるとは、非遊技中状態フラグが解除される場合を例示できる。より具体的に説明すると、所定条件は、例えば、識別情報の変動が所定時間行われていないと（又は、行われていないと）成立し、識別情報の変動を再開すると解除されるものを例示できる。なお、弾球式の遊技機においては、識別情報は特別図柄であってもよいし、普通図柄であってもよい（この点に関しては後述する）。

40

【0012】

また、本発明では、（1）非遊技中状態で「演出に関する設定」が確定されていない場合に限り、遊技中状態になっても設定情報を表示可能であるとともに操作手段に施される操作態様に基づいて「演出に関する設定」を調節可能としてもよいし、（2）非遊技中状態で「演出に関する設定」が確定されていない場合と、非遊技中状態で「演出に関する設定」が確定されている場合の双方において、遊技中状態になっても操作情報を表示可能であるとともに操作手段に施される操作に基づいて「演出に関する設定」を調節可能として

50

もよい。

【 0 0 1 3 】

「設定確定手段」とは、調節中の設定を確定させる手段であり、例えば、（１）調節後、一定時間の経過を待って（一定時間、非遊技中状態であることを確認するのを待って）、演出調節中（演出を調節可能である場合）であることを示すフラグ（例えば、後述する調節フラグ）を解除し、演出に関する設定を確定させる手段と、（２）遊技者が操作手段で行う確定操作に基づいて「演出に関する設定」を確定させる手段と、のうちの少なくとも一方を例示できる。

【 0 0 1 4 】

また、本発明の「演出手段」としては、例えば、「視覚的な演出を行う演出手段（表示演出を実行する演出表示手段）」と、「音による演出を行う演出手段（音声出力手段（スピーカ等））」と、「電飾的な演出を行う電飾演出手段（ＬＥＤなど）」と、「可動物（役物等）の作動や出現で演出を行う可動演出手段）」と、「振動（バイブレーション）によって演出を行う振動演出手段）」と、のうち１若しくは２以上の組み合わせを例示できる。そして、本発明では、演出の設定調節を何れの「演出手段」で実行する演出に関して行ってもよい。

【 0 0 1 5 】

更に、操作手段の数は単数であってもよいし、複数であってもよい。また、複数である場合に全ての操作手段に施す操作方法が同一であってもよい（例えば、押圧操作であってもよい）。更に、全ての操作手段の何れかの操作方法が他の操作手段の操作方法と異なってもよい。例えば、幾つかの操作手段が押圧操作されるもの（ボタンのタイプ）で、残りの操作手段が回転操作されるもの（ダイヤルのタイプ）であってもよい。

【 0 0 1 6 】

本発明の遊技機は、

第１特徴を備える遊技機において、

前記演出手段として表示部を備える演出表示手段を少なくとも備え、

前記表示部には、前記識別情報の変動に対応して実行される演出図柄の変動表示で構成される変動情報が表示可能であり、

前記演出に関する設定が確定していない場合において、前記非遊技中状態から前記遊技中状態となる場合、前記表示部には前記変動情報とともに、前記操作情報が表示可能とされ、

前記表示部において前記操作情報の表示を伴う場合は、伴わない場合に比べて前記変動情報が異なる態様で表示されることを特徴（以下、第２特徴という）としてもよい。

【 0 0 1 7 】

第２特徴を備える遊技機によると、遊技状態が非遊技中状態から遊技中状態に切り替わっても、操作情報が表示されるため、遊技者は遊技中状態になっても非遊技中状態から引き続き的確に「演出に関する設定」を調節することができる。

また、表示部に表示される変動情報が、操作情報の表示を伴い表示される場合（以下、特別な場合という）には操作情報の表示を伴わずに表示される場合（以下、通常の場合という）と比べて異なる態様で表示される。このため、遊技者は、遊技状態が遊技中状態になっても、「演出に関する設定」を引き続き調節可能であることに気が付き易くなり、「演出に関する設定」を的確に調節することができる。

【 0 0 1 8 】

なお、第２特徴を備える遊技機においては、特別な場合には通常の場合と比べて、変動情報の表示サイズを変更し、「演出に関する設定」を引き続き調節可能であることを示してもよい。例えば、特別な場合には通常の場合と比べて、変動情報の表示サイズを縮小し、その分、操作情報の表示サイズを確保し（例えば、非遊技中状態と略同サイズとし）、「演出に関する設定」を引き続き調節可能であることを示唆してもよい。

【 0 0 1 9 】

特に、当否判定の結果が大当たりとなる信頼度が低い場合には、変動情報の表示サイズを

10

20

30

40

50

縮小し、その分、操作情報の表示サイズを確保し（例えば、非遊技中状態と略同サイズとし）、操作情報を重点的に表示し、当否判定の結果が大当たりとなる信頼度が高い場合には、操作情報の表示サイズを縮小し、その分、変動情報の表示サイズを確保したり、変動情報（遊技の結果を示す情報）を重点的に表示し、遊技者の期待感を煽ったりしてもよい。

つまり、その時点の必要性に応じて、遊技者にとってより重点的に表示すると有益な情報を大きく表示し、遊技興趣を高めてもよい。

#### 【 0 0 2 0 】

本発明の遊技機は、

第 1 特徴を備える遊技機において、

前記演出手段として表示部を備える演出表示手段を少なくとも備え

10

前記表示部には、前記識別情報の変動に対応して実行される演出図柄の変動表示で構成される変動情報が表示可能であり、

前記演出に関する設定が確定していない場合において、前記非遊技中状態から前記遊技中状態となる場合、前記表示部には前記変動情報とともに、前記操作情報が表示可能とされ、

前記表示部において前記操作情報の表示を伴う場合において、前記変動情報と前記操作情報とが少なくとも併存表示されることを特徴（以下、第 3 特徴という）として備えてもよい。

#### 【 0 0 2 1 】

第 3 特徴を備える遊技機によると、非遊技中状態から遊技中状態になっても、変動情報と操作情報と併存表示されるため、遊技中状態になって出現する変動情報が操作情報を視認する上での妨げとならない。このため、演出に関する設定を遊技者が意図するように、よりの確に行うことができる。

20

なお、この場合、表示部には、操作情報及び変動情報以外の情報（例えば、遊技状態を示唆する情報等）が表示されてもよい。

#### 【 0 0 2 2 】

第 2 特徴を備える遊技機や第 3 特徴を備える遊技機において、表示部の種類を種々選択することができる。例えば、演出表示手段が液晶式の表示装置である場合にはその表示画面を例示でき、表示画面の一部で変動情報を表示し、他部で操作情報を表示したり、表示画面の同一部分に重ねて表示したりする場合等を例示できる。また、演出表示手段が L E D 表示器を多数備える L E D 方式の表示装置（L E D を縦横にマトリックス状に配置して構成される L E D 表示装置等）である場合には、その一部で変動情報を表示し、他部で操作情報を表示する態様を例示できる。

30

#### 【 発明の効果 】

#### 【 0 0 2 3 】

以上のように、本発明の遊技機によると、演出の設定を調節中に遊技状態が遊技中状態に切り替わっても、当該調節を終了させない遊技機を得ることができる。

#### 【 図面の簡単な説明 】

#### 【 0 0 2 4 】

【 図 1 】 パチンコ機 5 0 の正面図。

40

【 図 2 】 遊技盤 1 の正面図。

【 図 3 】 パチンコ機 5 0 の背面図。

【 図 4 】 パチンコ機 5 0 の電氣的構成を示すブロック図。

【 図 5 】 パチンコ機 5 0 の作動内容を示す図表。

【 図 6 】 大当たり図柄と、大当たりの種類と、大当たり遊技後の遊技状態の関係を示す図表。

【 図 7 】 パチンコ機 5 0 の主制御装置 8 0 で実行されるメインルーチンの概要を示すフローチャート

【 図 8 】 主制御装置 8 0 が実行する始動入賞確認処理のフローチャート。

【 図 9 】 主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 1。

【 図 1 0 】 主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 2。

50

【図 1 1】(a) は遊技状態と変動パターンテーブルの関係を示す図表、(b) は主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 3。

【図 1 2】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 4。

【図 1 3】演出表示等の内容を示す説明図。

【図 1 4】演出表示等の内容を示す説明図。

【図 1 5】演出表示等の内容を示す説明図。

【図 1 6】サブ統合制御装置 8 3 が実行する待機コマンド受信処理のフローチャート。

【図 1 7】サブ統合制御装置 8 3 が実行する非遊技中状態フラグ設定処理のフローチャート。

【図 1 8】サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出設定管理処理のフローチャート。

10

【図 1 9】サブ統合制御装置 8 3 が実行する音量調節処理のフローチャート。

【図 2 0】サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出モード調節処理のフローチャート。

【図 2 1】サブ統合制御装置 8 3 が実行する確認表示処理のフローチャート。

【図 2 2】サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出設定確定処理のフローチャート。

【図 2 3】サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出開始処理のフローチャート。

【図 2 4】サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出停止処理のフローチャート。

【図 2 5】サブ統合制御装置 8 3 が実行する変動中音量調節処理のフローチャート。

【図 2 6】サブ統合制御装置 8 3 が実行する変動中調節終了処理のフローチャート。

【図 2 7】本発明の特徴を示すタイムチャート。

【発明を実施するための形態】

20

【0 0 2 5】

本発明の実施形態について、図面を用いて説明する。尚、本発明にかかる実施の形態は、下記の実施形態に限定されるものではなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。

【0 0 2 6】

(1) 実施例 1

図 1 に示すように、遊技機的一种であるパチンコ機 5 0 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 5 1 にて構成の各部を保持する構造である。外枠 5 1 の左側上下には、ヒンジ 5 3 が設けられており、該ヒンジ 5 3 の他方側には図 3 に記載する内枠 7 0 が取り付けられており、内枠 7 0 は外枠 5 1 に対して開閉可能な構成になっている。前枠 5 2 には、板ガラス 6 1 が取り外し自在に設けられており、板ガラス 6 1 の奥には図 2 に記載する遊技盤 1 が内枠 7 0 に取り付けられている。

30

【0 0 2 7】

また、前枠 5 2 は、左側上下のヒンジ(図示を省略)を支点に内枠 7 0 に対して開閉可能に構成されている。そして、外枠 5 1 に対して内枠 7 0 を閉鎖し、前枠 5 2 が内枠 7 0 に対して閉鎖した状態となると、遊技を実行可能な状態となる。また、前枠 5 2 を左側上下のヒンジ(図示を省略)を支点に内枠 7 0 に対して開放すると、遊技盤 1 の前面 1 a が開放され、パチンコホールの店員等が、当該前面 1 a に対して発生した不具合を解消する作業(遊技盤 1 における球詰まりの解消作業等)を施すことができる。なお、以下の説明において、前枠 5 2 をガラス枠と称することもある。

40

【0 0 2 8】

前枠 5 2 の上側左右には、スピーカ 6 6 が設けられており、パチンコ機 5 0 から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠 5 2 に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 6 5 も複数設けられている。前枠 5 2 の下方には、上皿 5 5 と下皿 6 3 が一体に形成されている。下皿 6 3 の右側には発射ハンドル 6 4 が取り付けられており、該発射ハンドル 6 4 を時計回りに回動操作することによって発射装置(図示省略)が可動して、上皿 5 5 から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射される。

【0 0 2 9】

上皿 5 5 の上部ほぼ中央には、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 7 が備えられている。

50

演出ボタン 6 7 は、遊技者が有効期間中に操作することで、後述する演出図柄表示装置 6 に表示される演出内容を変化させ、スピーカ 6 6 により出力される遊技音を変化させるものとなっている。また、演出ボタン 6 7 は、その周囲にジョグダイヤル 6 8 を備えたものとなっており、ジョグダイヤル 6 8 を回転させることにより、演出用の画像に変化を与えることが可能に構成されている。また、このパチンコ機 5 0 はいわゆる C R 機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット（C R ユニット）5 6 が付属しており、パチンコ機 5 0 には、貸出ボタン 5 7、精算ボタン 5 8 及び残高表示器 5 9 を有する C R 精算表示装置が備わっている。

#### 【 0 0 3 0 】

図 2 は、本実施例のパチンコ機 5 0 の遊技盤 1 の正面図である。

10

図 2 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2 a、2 b によって囲まれた略円形の遊技領域 3 が設けられている。

遊技領域 3 のほぼ中央部には、センターケース 5 が配されている。センターケース 5 は、公知のものと同様に、ワープ入口、ワープ通路、ステージ、演出図柄表示装置 6（液晶表示装置であり演出図柄を表示する。）の画面 6 a を臨ませる窓等を備えている。

センターケース 5 の左方には、遊技球が通過（入球）可能な普図（以下、普通図柄ともいう）の普通図柄作動ゲート 1 7 が設けられている。普通図柄作動ゲート 1 7 は遊技球が入球して通過することにより普通図柄の当否抽選が実行される起因となるものである。

#### 【 0 0 3 1 】

また、センターケース 5 の直下には、遊技球の入球に起因して、特別図柄（特図とも記載）の変動表示を伴う大当たり抽選が行われる第 1 始動口 1 1 及び第 2 始動口 1 2 が、上下に並んで配設されている。このパチンコ機 5 0 は、第 1 始動口 1 1 への入球により変動する第 1 特別図柄（以下、第 1 特図ともいう）と、第 2 始動口 1 2 への入球により変動する第 2 特別図柄（以下、第 2 特図ともいう）との 2 種類の特別図柄を備える。また、第 1 始動口 1 1 は、常時遊技球が入球可能に構成されているが、第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選により開放される普通電動役物として構成されており、開放時のみ入球可能となっている。

20

#### 【 0 0 3 2 】

第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球すると、第 1 特別図柄の大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定乱数、第 1 特別図柄の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出され、第 1 保留記憶として記憶される。また、これら乱数に応じて第 1 特別図柄の当否判定が実行され、結果は大当たり、又は外れの判定がなされる。

30

第 2 始動口 1 2 への入球により第 2 特別図柄の大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定乱数、第 2 特別図柄の変動パターン決定用乱数などの複数種類の乱数が抽出され、第 2 保留記憶として記憶される。また、これら乱数に応じて第 2 特別図柄の当否判定が実行され、結果は大当たり、又は外れのいずれかの判定がなされる。

#### 【 0 0 3 3 】

また、普通電動役物として構成された第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選時に、所定時間の開放が行われる。そして、第 2 始動口 1 2 の下方には、大当たり抽選で当たると行われる大当たり遊技の際に開放される特別電動役物からなる大入賞口 1 4 が配設されている。また、遊技領域 3 における向かって左下の領域（遊技領域 3 において遊技球の発射強度が所定以下である場合に遊技球が到達する左打ち領域の下方側）には、複数の一般入賞口 1 3 が配設されている。

40

#### 【 0 0 3 4 】

遊技盤 1 における向かって右下の領域には、7 セグメントの第 1 特図表示装置 9 及び第 2 特図表示装置 1 0 と、4 個の L E D からなる第 1 特図保留数表示装置 1 8 及び第 2 特図保留数表示装置 1 9 と、2 個の L E D からなる普通図柄表示装置 7 と、4 個の L E D からなる普図保留数表示装置 8 が設置されている。

#### 【 0 0 3 5 】

また、遊技盤 1 のセンターケース 5 には、中央に演出図柄表示装置 6 の L C D パネルが

50

配設され、LCDパネルの画面上（演出図柄表示装置6の前面6a）では、演出図柄の変動表示等を行うことで、第1、第2特図に対応する大当たり抽選の結果を報知する図柄演出が行われる。

ここで、第1特図表示装置9と、第2特図表示装置10は、特別図柄の変動表示と、停止表示（確定表示）を行う識別情報表示手段の具体例を構成する。

そして、特別図柄の変動表示と演出図柄の変動表示は同時に開始され、停止表示（確定表示）は同時に実行される。

なお、遊技盤1の遊技領域3には多数の遊技釘4が植設されており、盤面最下部にはアウト口2dが設けられている。

#### 【0036】

パチンコ機50の裏面は図3に示すとおり、前述した遊技盤1脱着可能に取り付ける内枠70が前述した外枠51に収納されている。この内枠70には、上方から、球タンク71、タンクレール72及び払出装73が設けられている。この構成により、遊技盤1上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク71からタンクレール72を介して所定個数の遊技球を払出装73により前述した上皿55に排出することができる。また、パチンコ機50の裏側には、主制御装置80、払出制御装置81、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83、発射制御装置84、電源基板85が設けられている。なお、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83がサブ制御装置に該当する。

#### 【0037】

主制御装置80、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83は遊技盤1に設けられており、払出制御装置81、発射制御装置84、電源基板85が内枠70に設けられている。なお、図3では、発射制御装置84が描かれていないが、発射制御装置84は払出制御装置81の下に設けられている。また、球タンク71の右側には、外部接続端子78が設けられており、この外部接続端子78より、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータ87に送られる。なお、従来はホールコンピュータ87へ信号を送信するための外部接続端子78には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータ87へ出力するための端子）と枠用（枠側（前枠52、内枠70、外枠51）から出力される信号をホールコンピュータ87へ出力するための端子）の2種類を用いているが、本実施例では、一つの外部接続端子78を介してホールコンピュータ87へ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

#### 【0038】

また、主制御装置80には、ガラス枠開放スイッチ35、内枠開放スイッチ36から検出信号が入力される。また、外枠51に対して内枠70が閉鎖状態になると内枠スイッチ36（図4を参照）がON状態となり、外枠51に対して内枠70が開放状態になると内枠スイッチ36がOFF状態となる。更に、ガラス枠開放スイッチ35を内枠70の裏面側に設けることができる。

#### 【0039】

パチンコ機50の裏側の主制御装置80には、性能表示装置48が設けられている。性能表示装置48は、遊技者が遊技中に視認不可能な位置に配置されている。性能表示装置48は、算出された前記の遊技性能を表示するものである。性能表示装置48は、4つの7セグメントLED表示器を並設した構成で、4桁の簡素な文字、数字を表示可能に構成されている。

なお、本実施例の性能表示装置48では、遊技性能の表示を行うと共に、併せて、パチンコ機50の設定変更や設定確認時における段階設定値（以下、単に「設定」、或いは、「設定値」、「設定情報」等とも呼称する場合がある。また本実施例では、より具体的に、所謂、設定1～設定6を示す値を指す場合もある。）の表示も行うよう構成されている。

#### 【0040】

ここで、本実施例のパチンコ機50は、大当たりの確率を設定するための機能を備えるか否かを特に問わないが、当該機能を備える場合には性能表示装置48の直下の設定キーSW47を以下のように操作する。つまり、設定キーSW47は、設定キーを挿入した図示

10

20

30

40

50



のOFF状態から、例えば時計回り方向に90度回すと、ON状態に切換え可能な周知の構成を備える。

また、主制御装置80は設定キーSW47の直下にRAMクリアスイッチ46を備え、RAMクリアスイッチ46は大当り確率に関する設定を変更する際に、段階設定値を任意の値に変更するための操作手段としての機能も備えている。

#### 【0041】

また、主制御装置80は、RAMクリアスイッチ46を押下(ON)しつつ、本パチンコ機50の電源スイッチ86をONして電源投入することで、RAMクリアが実行される。この場合、主制御装置80からサブ統合基板83に後述する待機コマンドが送信される。

また、RAMクリアスイッチ46を押下せずに(OFFである状態で)、本パチンコ機50の電源スイッチ86をONして電源投入すると、本パチンコ機50は、バックアップ復帰状態となる。この場合、特別図柄に関する保留記憶が存在しなければ、主制御装置80からサブ統合基板83に後述する待機コマンドが送信される。

#### 【0042】

このパチンコ機50の電氣的構成は、図4のブロック図に示すとおり、主制御装置80を中心にして構成されている。また、詳細の図示は省略するが、主制御装置80、払出制御装置81、演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83のいずれもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。そして、これら制御装置はどれもCPUにより、2ms周期又は4ms周期の割り込み信号に起因して、ROMに搭載しているメインルーチン及びサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。また、主制御装置80は各種の乱数を抽出(生成)する乱数カウンタ等も備えている。

また、本実施例では発射制御装置84にはCPU、ROM、RAMは設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置84にCPU、ROM、RAM等を設けてもよい。

#### 【0043】

主制御装置80には、第1始動口11に入球した遊技球を検出する第1始動口スイッチ11a、第2始動口12に入球した遊技球を検出する第2始動口スイッチ12a、普通図柄を作動させる普通図柄作動ゲート17に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ17a、大入賞口14に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ14a、一般入賞口13に入球した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ13a等の検出信号が入力される。

#### 【0044】

主制御装置80は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して払出制御装置81及びサブ統合制御装置83に出力する。

また、主制御装置80は、図柄表示装置中継端子板90を介して接続されている第1特別図柄表示装置9及び第2特別図柄表示装置10の表示、第1特別図柄保留数表示装置18、第2特別図柄保留数表示装置19、普通図柄表示装置7、普通図柄保留表示装置8の点灯を制御する。

#### 【0045】

更に、主制御装置80は、大入賞口ソレノイド14bを制御することで大入賞口14の開閉を制御し、普通電動役物ソレノイド12bを制御することで普通電動役物(第2始動口12)の開閉を制御する。

主制御装置80からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当り(特別遊技ともいう)等の管理用の信号が外部接続端子78に出力されてホールメインコンピュータ87に送られる。主制御装置80と払出制御装置81とは双方向通信が可能である。

#### 【0046】

払出制御装置81は、主制御装置80から送られてくるコマンドに応じて払出モータ20を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技

10

20

30

40

50

球を計数するための払出スイッチ 2 1 の検出信号は払出制御装置 8 1 に入力され、払出制御装置 8 1 で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 に払出スイッチ 2 1 の検出信号が入力され、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

#### 【 0 0 4 7 】

なお、払出制御装置 8 1 は、満杯スイッチ 2 2、球切れスイッチ 2 3 からの信号が入力され、満杯スイッチ 2 2 により下皿 6 3 が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ 2 3 により球タンクに遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ 2 0 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ 2 2、球切れスイッチ 2 3 も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成にな  
10

#### 【 0 0 4 8 】

また、払出制御装置 8 1 は C R ユニット端子板 2 4 を介してプリペイドカードユニットと交信することで払出モータ 2 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ 2 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。なお、C R ユニット端子板 2 4 は精算表示基板 2 5 とも双方向通信可能に接続されており、精算表示基板 2 5 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン、精算を要求するための返却ボタ  
20

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子 7 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ 8 7 に送信するほか、発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。

なお、本実施例では遊技球を払い出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

#### 【 0 0 4 9 】

発射制御装置 8 4 は発射モータ 3 0 を制御して、遊技球を遊技領域 3 に遊技球を発射させる。なお、発射制御装置 8 4 には払出制御装置 8 1 以外に発射ハンドル 6 4 からの回動量信号、タッチスイッチ 2 8 からのタッチ信号、発射停止スイッチ 2 9 から発射停止信号が入力される。

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル 6 4 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止スイッチ 2 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触っていても遊技球は発射できないようになっている。  
30

#### 【 0 0 5 0 】

パチンコ機 5 0 は、R A M クリアスイッチ（S W）4 6（図例では主制御装置 8 0 に配置されている）を押した状態で電源を投入すると、R A M の領域のうちの一部を除いた領域がクリアとなると共に、R A M の初期設定が行われることになる。

また、前述のように、パチンコ機 5 0 は、主制御装置 8 0 に、R A M に記憶された情報を消去するために R A M クリア S W 4 6 が設けられている。R A M クリア S W 4 6 は払出制御装置 8 1 や電源基板 8 5 に設ける構成としてもよい。また、性能表示装置 4 8 は主制御装置 8 0 に設けられ、主制御装置 8 0 によって制御される。また、本実施例では、主制御装置 8 0 に、上述したように設定変更や設定確認の際に用いる、設定キー S W 4 7 を備える。  
40

#### 【 0 0 5 1 】

サブ統合制御装置 8 3 はサブ制御装置に該当し、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置  
50

としての機能部)に分配する。

#### 【0052】

そして、音声制御装置としての機能部(図4において音声制御部83aと表記)は、音声制御用のデータに基づいて音LSIを作動させることによってスピーカ66からの音声出力を制御、つまり、音量の制御や、音声の種類(例えば、報知音の種類、音量等の制御)等を行う。また、ランプ制御装置としての機能部(図4においてランプ制御部83bと表記)は、ランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種LED、ランプ26(光量など)を制御する。

#### 【0053】

また、サブ統合制御装置83には、演出ボタン67、ジョグダイヤル68が接続されており、遊技者が演出ユニット67、68を操作した際には、その操作信号がサブ統合制御装置83に入力される。なお、ジョグダイヤル68を演出図柄制御装置82に接続する構成にしてもよい。

10

サブ統合制御装置83と演出図柄制御装置82とは双方向通信が可能である。

演出図柄制御装置82は、サブ統合制御装置83から受信したデータ及びコマンド(共に主制御装置80から送信されてきたものとサブ統合制御装置83が生成したものとがある)に基づいて演出図柄表示装置6を制御して、演出図柄等の演出画像を演出図柄表示装置6の画面6aに表示させる。

なお、本実施例では、サブ統合制御装置83及び演出図柄制御装置82は別々の装置に分かれているが、1つの装置にまとめる構成にしてもよい。

20

#### 【0054】

なお、電源基板85(図3を参照)は、外部のAC電源から供給される電力により直流電圧を生成する直流電源として構成されており、該電源基板85に設けられた電源スイッチ86の操作によってパチンコ機50を構成する各部位に電力を供給する。この電源基板85は、コンデンサなどから構成されるバックアップ電源を備えており、AC電源から電力供給中に該バックアップ電源に電力を蓄える。これにより、停電時には、主制御装置80等(例えば、主制御装置80のRAM等)に電力供給し、AC電源からの電力供給が停止後も、一定期間にわたって主制御装置80のRAM内のデータが保持される。尚、バックアップ電源は、主制御装置80に設けても良いし、電源基板85以外の他の装置に設けて良い。この場合には、電源基板85は、AC電源から電力供給されている状態で、バックアップ電源を備えた装置へ供給信号を出力し、電力供給が停止した状態で、バックアップ電源を備えた装置へ停電信号を出力する。

30

#### 【0055】

次に、図5を用いて、本実施例のパチンコ機50の基本的仕様について説明する。

本実施例のパチンコ機50は、所謂「確変機」であり、高確率状態における第1特別図柄及び第2特別図柄の大当たり確率は、通常確率状態(大当たり判定確率が通常確率)における第1特別図柄及び第2特別図柄の大当たり確率の約10倍となっている。つまり、大当たり判定確率が高確率状態で「1/30」、通常確率状態で「1/300」とされている。

#### 【0056】

パチンコ機50は、第1始動口11への入球に起因して第1特別図柄の当否判定(以下、第1当否判定という)が実行される。また、第2始動口12への入球に起因して第2特別図柄の当否判定(以下、第2当否判定という)が実行される。

40

#### 【0057】

第1当否判定が実行されると、第1特別図柄の停止図柄(大当たり図柄若しくは外れ図柄)と、変動パターン(第1特別図柄が変動表示する時間を特定する変動パターン)が乱数抽選で決定され、決定された変動時間に基づいて第1特別図柄表示装置9及び演出図柄表示装置6の図柄変動を開始する。その後、第1特別図柄の変動時間を経過して、第1特別図柄表示装置9で第1特別図柄の停止図柄(確定図柄)が表示され、演出図柄表示装置6に第1特別図柄に対応する演出図柄が停止表示(確定表示)され、第1当否判定の結果を報知される。

50

## 【 0 0 5 8 】

また、第 2 当否判定が実行されると、第 2 特別図柄の停止図柄（大当り図柄若しくは外れ図柄）と、変動パターン（第 2 特別図柄が変動表示する時間を特定する変動パターン）が乱数抽選で決定され、決定された変動時間に基づいて第 2 特別図柄表示装置 1 0 及び演出図柄表示装置 6 の図柄変動を開始する。その後、第 2 特別図柄の変動時間を経過して、第 2 特別図柄表示装置 1 0 で第 2 特別図柄の停止図柄（確定図柄）が表示され、演出図柄表示装置 6 に第 2 特別図柄に対応する演出図柄が停止表示（確定表示）され、第 2 当否判定の結果を報知される。

## 【 0 0 5 9 】

第 1 特別図柄の当否判定（第 1 当否判定）又は第 2 特別図柄の当否判定（第 2 当否判定）の結果が大当りとなり、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が大当り図柄で確定表示されると、条件装置が作動することによって役物連続作動装置が作動して大入賞口 1 4 が賞球の獲得に有利な所定の態様で開放される大当り遊技が実行される。

10

## 【 0 0 6 0 】

本実施例のパチンコ機 5 0 では、第 1 当否判定の結果が大当りとなる場合も、第 2 当否判定の結果が大当りとなる場合も、停止図柄（確定表示される大当り図柄）が、確変大当り図柄とされる場合と、通常大当り図柄とされる場合とを、それぞれ 5 0 % の割合で生ずる。

## 【 0 0 6 1 】

そして、確変大当り図柄が停止表示（確定表示）され、確変大当りを発生すると、大当り遊技を実行した後、パチンコ機 5 0 の遊技状態が、高確率状態且つ開放延長状態（以下、「高確率・開放延長状態」と記載することがある）に移行する。

20

この高確率・開放延長状態は、大当り遊技後の当否判定（第 1 当否判定若しくは第 2 当否判定）の実行回数が 1 0 0 0 0 回になるか、当否判定（第 1 当否判定若しくは第 2 当否判定）の結果が大当りになるまで継続する。

## 【 0 0 6 2 】

高確率・開放延長状態は、当否判定（第 1 当否判定若しくは第 2 当否判定）の結果が大当りになることなく、当否判定（第 1 当否判定若しくは第 2 当否判定）を 1 0 0 0 0 回実行するか、当否判定の結果が大当りになると終了し、通常確率且つ非開放延長状態（以下、通常確率・非開放延長状態という）になる。

30

ここで、通常確率且つ非開放延長状態（通常確率・非開放延長状態）は、通常遊技状態であり、一般にパチンコ機 5 0 の起動時の遊技状態である。

## 【 0 0 6 3 】

また、通常大当り図柄が停止表示（確定表示）され、通常大当りを発生すると、大当り遊技を実行した後、パチンコ機 5 0 の遊技状態が、通常確率状態且つ開放延長状態（以下、通常確率・開放延長状態という）に移行する。

この通常確率・開放延長状態は、大当り遊技後の当否判定（第 1 当否判定若しくは第 2 当否判定）の実行回数が 1 0 0 回になるか、当否判定（第 1 当否判定若しくは第 2 当否判定）の結果が大当りになるまで継続する。

通常確率・開放延長状態は、当否判定（第 1 当否判定若しくは第 2 当否判定）の結果が大当りになることなく、当否判定（第 1 当否判定若しくは第 2 当否判定）を 1 0 0 回実行するか、当否判定の結果が大当りになると終了し、通常確率且つ非開放延長状態（以下、通常確率・非開放延長状態という）となる。

40

## 【 0 0 6 4 】

ここで、高確率状態とは、第 1 当否判定及び第 2 当否判定で大当りと判定される確率（大当り判定確率）を向上させる確率変動機能が作動する状態をいい、通常確率状態とは、確率変動機能が作動していない状態をいう。

また、開放延長状態（時短状態）とは、普通電動役物（第 2 始動口 1 2）の開放時間を延長する（開放延長機能）とともに、特別図柄及び普通図柄の平均変動時間を短くする時短機能が作動される状態をいい、非開放延長状態（非時短状態）とは開放延長機能及び時

50

短機能が作動していない状態をいう。

#### 【 0 0 6 5 】

第 1 始動口 1 1 及び第 2 始動口 1 2 への入球による賞球数は 3 個、その他入賞口 1 3 への入球による賞球数は 1 0 個となっている。また、大入賞口 1 4 への入球による賞球数は 1 0 個となっている。更に、大入賞口 1 4 への規定入賞数は 1 0 個、普通電動役物（第 2 始動口 1 2）への規定入賞数は 9 個（図 5 では図示を省略）となっている。

普通図柄の当選確率は、非開放延長状態（非時短状態）で「1 / 6」に設定され、開放延長状態（時短状態）で「5 / 6」に設定されている。

普通電動役物（第 2 始動口 1 2）の開放時間は、非開放延長状態（非時短状態）において「0.3 秒を 1 回」であり、開放延長状態（時短状態）において「2 秒を 1 回」である。

普通図柄の変動時間は、非開放延長状態で平均 5 秒、開放延長状態で平均 1 秒とされている。

#### 【 0 0 6 6 】

次に、図 6（a）及び（b）を用いて、当否判定（第 1 当否判定、第 2 当否判定）の結果が大当たりとなる場合に実行される大当たり遊技の内容と、大当たり遊技を実行した後に移行する遊技状態について説明する。

図 6（a）に示すように、大当たり図柄 1 1（6 R 通常大当たり図柄）が停止表示されると、6 R 通常大当たりが発生し、「6 R 大当たり遊技」を実行する。また、大当たり図柄 1 2（8 R 通常大当たり図柄）が停止表示されると、8 R 通常大当たりが発生し、「8 R 大当たり遊技」を実行する。

#### 【 0 0 6 7 】

大当たり図柄 1 3（6 R 確変大当たり図柄）が停止表示されると、6 R 確変大当たりが発生し、「6 R 大当たり遊技」を実行する。また、大当たり図柄 1 4（8 R 確変大当たり図柄）が停止表示されると、8 R 確変大当たりが発生し、「8 R 大当たり遊技」を実行する。

ここで、「6 R 大当たり遊技」では大入賞口 1 4 を開放するラウンド遊技（1 ラウンド最大 3 0 秒の開放又は 1 0 カウント）を所定のインターバルを間に挟んで 6 回行い、「8 R 大当たり遊技」では同様なラウンド遊技を同様なインターバルを間に挟んで 8 回行う。

#### 【 0 0 6 8 】

図 6（b）に示すように、大当たり図柄 2 1（8 R 通常大当たり図柄）が停止表示されると、8 R 通常大当たりが発生し、「8 R 大当たり遊技」を実行する。また、大当たり図柄 2 2（1 0 R 通常大当たり図柄）が停止表示されると、1 0 R 通常大当たりが発生し、「1 0 R 大当たり遊技」を実行する。

#### 【 0 0 6 9 】

大当たり図柄 2 3（8 R 確変大当たり図柄）が停止表示されると、8 R 確変大当たりが発生し、「8 R 大当たり遊技」を実行する。また、大当たり図柄 2 4（1 0 R 確変大当たり図柄）が停止表示されると、1 0 R 確変大当たりが発生し、「1 0 R 大当たり遊技」を実行する。

ここで、「1 0 R 大当たり遊技」では大入賞口 1 4 を開放するラウンド遊技（1 ラウンド最大 3 0 秒の開放又は 1 0 カウント）を所定のインターバルを間に挟んで 1 0 回行う。

#### 【 0 0 7 0 】

「6 R 確変大当たり」、「8 R 確変大当たり」、「1 0 R 確変大当たり」に基づく、大当たり遊技を実行した後は、高確率・開放延長状態が、当否判定の実行回数が 1 0 0 0 0 回になるか、当否判定の結果が大当たりになるまで継続する。

「6 R 通常大当たり」、「8 R 通常大当たり」、「1 0 R 通常大当たり」に基づく、大当たり遊技を実行した後は、通常確率・開放延長状態が、当否判定の実行回数が 1 0 0 回になるか、当否判定の結果が大当たりになるまで継続する。

#### 【 0 0 7 1 】

本パチンコ機 5 0 では、以下のように遊技が進行する。

まず、パチンコ機 5 0 の主制御装置 8 0 が実行するメインルーチンについて、図 7 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、このメインルーチンは、約 2 m s 毎のハード割り込みにより定期的に行われる。本実施例では、S 1 0 ~ S 6 5 までの 1 回だけ実

10

20

30

40

50

行される処理を「本処理」と称し、この本処理を実行して余った時間内に時間の許す限り繰り返し実行される S 7 0 の処理を「残余処理」と称する。「本処理」は上記割り込みにより定期的に行われることになる。

#### 【 0 0 7 2 】

マイコンによるハード割り込みが実行されると、まず正常割り込みであるか否かが判断される ( S 1 0 )。この判断処理は、メモリとしての R A M の所定領域の値が所定値であるか否かを判断することにより行われ、マイコンにより実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行して良いのか否かを判断するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等によるマイコンの暴走等が考えられるが、マイコンの暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えて良いので、たいていは電源投入時である。電源投入時には R A M の所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

10

正常割り込みでないと判断されると ( S 1 0 : n o )、初期設定 (例えば前記メモリの所定領域への所定値を書き込み、特別図柄及び普通図柄を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等) が為され ( S 1 5 )、残余処理 ( S 7 0 ) に移行する。

#### 【 0 0 7 3 】

正常割り込みとの肯定判断がなされると ( S 1 0 : y e s )、初期値乱数更新処理が実行される ( S 2 0 )。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に + 1 するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に + 1 するが、この処理を実行する前の乱数値が最大値である「 3 9 6 6 」のときには次の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」～「 3 9 6 6 」までの 3 9 6 7 個の整数を繰り返し昇順に作成する。

20

#### 【 0 0 7 4 】

S 2 0 に続く大当たり決定用乱数更新処理 ( S 2 5 ) は、初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に + 1 するインクリメント処理であり、最大値である「 3 9 6 6 」のときは次の処理で初めの値である「 0 」に戻り、「 0 」～「 3 9 6 6 」までの 3 9 6 7 個の整数を繰り返し昇順に作成する。なお、大当たり決定用乱数の最初の値は、初期値乱数設定処理で設定された値となる。この値が 2 5 0 であったとすると、大当たり決定用乱数は「 2 5 0 」「 2 5 1 」「 2 5 2 」・・・「 3 9 6 6 」「 0 」「 1 」・・・と更新されていく。

#### 【 0 0 7 5 】

30

なお、大当たり決定用乱数が 1 巡 ( 3 9 6 7 回、更新されること ) すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にし、大当たり決定用乱数は、その初期値から + 1 するインクリメント処理を行う。そして、再び大当たり決定用乱数が 1 巡すると、その時の初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前述の例では大当たり決定用乱数が「 2 4 9 」になると 1 巡であるから、「 2 4 9 」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「 8 7 」だったとすると、「 2 4 9 」「 8 7 」「 8 8 」・・・「 3 9 6 6 」「 0 」「 1 」「 8 6 」と変化していき、「 8 6 」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。

大当たり図柄決定用乱数更新処理 ( S 3 0 ) は「 0 」～「 9 9 」の 1 0 0 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

40

#### 【 0 0 7 6 】

S 3 0 に続く当り決定用乱数更新処理 ( S 3 5 ) は、「 0 」～「 9 9 6 」の 9 9 7 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「 0 」に戻る。

なお、当り決定用乱数更新処理は普通図柄の抽選に使用し、その他の初期値乱数、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数は特別図柄の抽選に使用する。

#### 【 0 0 7 7 】

S 3 5 に続くリーチ判定用乱数更新処理 ( S 4 0 ) は、「 0 」～「 2 2 8 」の 2 2 9 個

50

の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。なお、通常確率状態時で変動時間短縮機能未作動時にリーチとなる値の数は 21 で、値は「0」～「20」であり、通常確率状態時で変動時間短縮機能作動時にリーチとなる値の数は 5 で、値は「0」～「4」であり、高確率状態時にリーチとなる値の数は 6 で、値は「0」～「5」である。

【0078】

S40 に続く変動パターン決定用乱数更新処理 (S45) は、「0」～「1020」の 1021 個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎で + 1 され最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【0079】

続く入賞確認処理 (S50) では、第 1 始動口 11、第 2 始動口 12 への入賞、大入賞口 14、一般入賞口 13 への入賞及び普通図柄作動ゲート 17 への入球の確認、及びパチンコ機 50 に設けられ主制御装置 80 に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。各始動口及び作動口への入賞 (入球) 確認処理 (始動入賞処理) 等については、後述する。

【0080】

なお、本実施例では、遊技球が第 1 始動口 11、第 2 始動口 12 に入賞すると大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第 1 始動口 11 と第 2 始動口 12 でそれぞれ 4 個までとしており、保留記憶が満タンである 4 個のときに遊技球が第 1 始動口 11 又は第 2 始動口 12 に入賞しても賞球 (3 個) が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

【0081】

続いて、大当たりか否かを判定する条件成立判定手段としての当否判定処理 (S55) を行う。この当否判定処理 (S55) が終了すると、続いて画像出力処理等の各出力処理 (S60) が実行される。

各出力処理 (S60) では、遊技の進行に応じて主制御装置 80 は演出図柄制御装置 82、払出制御装置 81 発射制御装置 84、サブ統合制御装置 83、大入賞口ソレノイド 14b、等に対して各々出力処理を実行する。即ち、入賞確認処理 (S50) により遊技盤 1 上の各入賞口に遊技球の入賞があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置 81 に賞球データを出力する処理を、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置 83 に出力する処理を、パチンコ機 50 に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置 82 にエラー信号を出力する処理を各々実行する。

続く不正監視処理 (S65) は、普通入賞口 13 に対する不正が行われていないか監視する処理であり、所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否かを判断して、多かった場合には不正と判断され、その旨を報知する処理である。つまり、不正判断手段は、主制御装置 80 に設けている。

【0082】

本処理に続く前述の残余処理は、初期値乱数更新処理 (S70) から構成されるが、前述した S20 と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前述した S10 ~ S65 までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当たり処理を実行するか否か、特別図柄の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、図 7 に示された割り込み処理が 1 回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当たり決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当たり決定用乱数が 1 巡したときの、初期値乱数の値 (0 ~ 3966 の 3967 通り) が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか 1 / 3967 である。また、前述した大当たり決定用乱数更新処理 (S35) も残余処理内において実行するよう構成しても良い。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 8 3 】

次に、図 8 を用いて、特別図柄に関する入賞確認処理（以下、特図入賞確認処理という）について説明する。この特図入賞確認処理は、図 7 のメインルーチンの入賞確認処理（S 5 0）のサブルーチンの 1 つである。

特図始動入賞確認処理が起動すると、主制御装置 8 0 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 a の検出信号に基づいて、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球したか否かを判断する（S 2 0 0）。肯定判断なら（S 2 0 0 : y e s）、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第 1 保留記憶が満杯（本実施例では 4 個）か否かを判断する（S 2 0 2）。また、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球したと判断された場合には（S 2 0 0 : y e s）、主制御装置 8 0 から払出制御装置 8 1 に対して賞球（3 個）の払い出しを指示する信号を出力する構成となっている。

10

## 【 0 0 8 4 】

第 1 保留記憶が満杯でなければ（S 2 0 2 : n o）、上記の各乱数を第 1 保留記憶として記憶領域に記憶するとともに、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8 の点灯数を 1 増加させ、第 1 保留記憶の数を示すカウンタに「1」を加算し、第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8 の点灯数を増やす（S 2 0 4）。そして、加算した第 1 保留記憶の数に該当する保留数コマンド（第 1 保留数コマンド）を生成し、サブ統合装置 8 3 に送信し（S 2 0 6）、S 2 1 0 へ移行する。

一方、4 個の第 1 保留記憶があれば（S 2 0 2 : y e s）保留記憶せず、第 1 保留記憶の数を示すカウンタや第 1 特別図柄保留数表示装置 1 8 の点灯数を増やすことなく S 2 1 0 へ移行する。

20

## 【 0 0 8 5 】

第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球していないと判定された場合（S 2 0 0 : n o）も S 2 1 0 に進み、第 2 始動口スイッチ 1 2 a の検出信号に基づいて、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球したか否かを判断する。肯定判断（S 2 1 0 : y e s）なら、大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第 2 保留記憶が満杯（本実施例では 4 個）か否かを判断する（S 2 1 2）。また、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球したと判断された場合には（S 2 1 0 : y e s）、主制御装置 8 0 から払出制御装置 8 1 に対して賞球（3 個）の払い出しを指示する信号を出力する構成となっている。

30

## 【 0 0 8 6 】

第 2 保留記憶が満杯でなければ（S 2 1 2 : n o）、上記の各乱数を第 2 保留記憶として記憶し、第 2 保留記憶の数を示すカウンタに「1」を加算し、第 2 保留記憶の数を示すカウンタに「1」を加算し、第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9 の点灯数を増やす（S 2 1 4）。そして、加算した第 2 保留記憶の数に該当する保留数コマンド（第 2 保留数コマンド）を生成し、サブ統合装置 8 3 に送信し（S 2 1 6）、本処理を終了する。

一方、S 2 1 2 において 4 個の第 2 保留記憶があれば（S 2 1 2 : y e s）、第 2 保留を記憶せず、第 2 保留記憶の数や第 2 特別図柄保留数表示装置 1 9 の点灯数も増やさずに本処理を終了（リターン）する。また、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球していない場合（S 2 1 0 : n o）も、本処理を終了する。

40

## 【 0 0 8 7 】

また、S 2 0 0 において行われる判定処理、S 2 1 0 において行われる判定処理よりも前に主制御装置 8 0 から払出制御装置 8 1 に対して賞球（3 個）の払い出しを指示する信号を出力するため、第 1 保留記憶、第 2 保留記憶が満杯であっても賞球が払い出されることになる。

更に、サブ統合制御装置 8 3 は第 1 保留数コマンド、若しくは、第 2 保留数コマンド（第 2 保留記憶数指示コマンド）を受信すると、受信したコマンドが示す保留記憶数に応じて演出図柄表示装置 6 上で表示する各保留記憶数を変化させる指示信号を演出図柄制御装置 8 2 に送信する。

## 【 0 0 8 8 】

50



次に、図 9 ~ 12 を用いて、特別図柄に関する当否判定処理（特図当否判定処理）について説明する。この特図当否判定処理は、図 7 に示すメインルーチンの当否判定処理（S 55）のサブルーチンの 1 つである。

特別図柄当否判定処理を起動すると、主制御装置 80 は、特別電動役物が作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する（S 320）。特別電動役物が作動中である場合には（S 320：yes）、大当り遊技処理へ移行する。また、S 320 の判定が否定判定であり（S 320：no）、特別図柄が変動中でなく（S 322：no）、確定図柄の表示中でもなければ（S 324：no）、図 10 の S 330 に移行し、第 2 保留記憶（上記、図 8 の S 214 による保留記憶）があるか否かを判定する（S 330）。

【0089】

この保留記憶があれば（S 330：yes）、第 2 保留記憶数をデクリメントし（S 332）、S 338 に進む。

一方、第 2 保留記憶がなければ（S 330：no）、第 1 保留記憶（上記、図 8 の S 204 による保留記憶）があるか否かを判断する（S 334）。そして、第 1 保留記憶があれば（S 334：yes）、第 1 保留記憶数をデクリメントし（S 336）、S 338 に進む。

【0090】

また、第 1 保留記憶がなければ（S 334：no）、待機コマンドをサブ統合制御装置 83 に送信した後（S 345）、大当り遊技処理へ移行する。この待機コマンドは、特別図柄が変動しておらずパチンコ機 50 が「待機状態（所謂「客待ちの状態）」であることを示すコマンドである。

また、本パチンコ機 50 では、このように、第 1 保留記憶及び第 2 保留記憶が何れも「ゼロ」でない場合には、第 2 保留記憶を優先的に処理する。

【0091】

S 338 では確変フラグがセットされている（すなわち 1）か否かを判定する。ここで確変フラグが 1 とは、現在のパチンコ機 50 が高確率状態であることを意味する。

S 338 の処理で肯定判断であれば（S 338：yes）、S 204 若しくは S 214 で読み込んだ大当り決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する（S 340）。

【0092】

一方、S 338 の処理で否定判断であれば（S 338：no）、S 204 若しくは S 214 で読み込んだ大当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する（S 344）。

そして、S 340 または S 344 の判定に基づき、大当りか否かを判定する（S 350）。

【0093】

S 350 で大当りと判定される場合には（S 350：yes）、大当り図柄決定用乱数を用いた乱数抽選によって大当り図柄を決定する（S 352）。

ここで、主制御装置 80 が、第 1 保留記憶をデクリメントして読み込んだ大当り決定用乱数を当り値と照合し、大当りか否かを判定することが「第 1 当否判定」に相当する。また、第 2 保留記憶をデクリメントして読み込んだ大当り決定用乱数を当り値と照合し、大当りか否かを判定することが「第 2 当否判定」に相当する。

【0094】

そして、「第 1 当否判定」の結果が大当りである場合には、第 1 保留記憶をデクリメントして読み込んだ大当り図柄決定用乱数を用いた乱数抽選によって大当り図柄を決定する。この場合、図 6（a）に示すように、大当り図柄が「通常大当り図柄（図柄 11 若しくは図柄 12）及び「確変大当り図柄（図柄 13 若しくは図柄 14）のうちの何れかに、各々 50 % の割合で決定される。

【0095】

また、「第 2 当否判定」の結果が大当りである場合には、第 2 保留記憶をデクリメント

10

20

30

40

50

して読み込んだ大当たり図柄決定用乱数を用いた乱数抽選によって大当たり図柄を決定する。この場合、図6(b)に示すように、大当たり図柄が「通常大当たり図柄(図柄21若しくは図柄22)及び「確変大当たり図柄(図柄23若しくは図柄24)のうちの何れかに、各々50%の割合で決定される。

【0096】

そして、S352の処理で大当たり図柄を決定すると、変動パターン決定処理(S354)に移行する。

この変動パターン決定処理(S354)では、変動パターン決定用乱数によって大当たり変動パターンを決定する。ここで、変動パターンによって、大当たり図柄を停止表示されるまでの変動時間(特別図柄の変動時間)が特定されるが、当否判定の結果が大当たりの場合に実行される変動(以下、大当たり変動という)に対応する演出表示(演出図柄の変動表示)では、一律にリーチ(リーチ表示とそれに続くリーチ演出)を行う。このため、パチンコ機50の遊技状態(開放延長状態、非開放延長状態)が何れであっても、長目(当否判定の結果が外れとなる場合に比べて長目)の変動時間が決定される可能性が高くなっている。

【0097】

そして、変動パターン決定処理後、大当たり設定処理を行った後(S356)、S364の処理に移行する。

ここで、大当たり設定処理とは決定した大当たり図柄(図6(a)(b)を参照)によって、大当たり遊技実行後の遊技状態(高確率状態となるか、時短状態となるか等)や大当たり遊技にかかる情報(大当たりのオープニング時間、開放パターン、大当たりのエンディング時間、ラウンド数等)を取得する処理である。

【0098】

S350において外れと判定された場合は(S350: no)、外れ図柄を決定する(S358)。そして、外れ図柄を決定すると、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する(S360)。こうして、変動パターンが設定されると、外れ設定処理を行った後(S362)、S364の処理に移行する。

【0099】

ここで、S360では、リーチ判定用乱数がリーチを発生させる値と判定される場合には、その時点の遊技状態を考慮した変動パターンテーブルと、変動パターン決定用乱数とを用いて変動パターンを決定する。ここで、当否判定の結果が外れである場合、演出図柄の変動表示においてリーチ(リーチ表示とそれに続くリーチ演出)を行う場合を「リーチ外れ」と称し、リーチを行わない場合を「単純外れ」と称することとする。

図11(a)に示すように、当否判定の結果が外れであり、リーチを行わない場合(単純外れの場合)であって、遊技状態が非開放延長状態である場合、「単純外れ且つ非開放延長用の変動パターンテーブル」を参照して変動パターンを決定し、遊技状態が開放延長状態である場合、「単純外れ且つ開放延長用の変動パターンテーブル」を参照して変動パターンを決定する。

【0100】

当否判定の結果が外れであり、リーチを行う場合(リーチ外れの場合)であって、遊技状態が非開放延長状態である場合、「リーチ外れ且つ非開放延長用の変動パターンテーブル」を参照して変動パターンを決定し、遊技状態が開放延長状態である場合、「リーチ外れ且つ開放延長用の変動パターンテーブル」を参照して変動パターンを決定する。この場合も、当否判定の結果が大当たりである場合と同様に、開放延長用の変動パターンテーブルを参照して決定される変動時間は、非開放延長用の変動パターンテーブルを参照して決定される変動時間よりも短か目とされる。

一般に単純外れ時(リーチ表示とそれに続くリーチ演出を伴わない場合)において「単純外れ且つ非開放延長用の変動パターンテーブル」を参照して決定する変動パターンは、リーチ外れ時(リーチ表示とそれに続くリーチ演出を伴う場合)において「リーチ外れ且つ非開放延長用の変動パターンテーブル」を参照して決定する変動パターンに比べて短い

10

20

30

40

50

変動時間を特定する。

【 0 1 0 1 】

S 3 5 6 又は S 3 6 2 に続いては、上述の抽選結果を示すデータをサブ統合制御装置 8 3 に出力し ( S 3 6 4 )、大当り遊技処理へ移行する。ここで、この S 3 6 4 でサブ統合制御装置 8 3 に送信されるデータは、「当否判定の結果を示すデータ ( 大当りか、外れを示すデータ ) 」と、「当否判定の結果が大当りの場合、大当りの種類を示すデータ ( 発生する大当りが、通常大当りであることを示すデータ、若しくは、確変大当りであることを示すデータ ) 」と、「当否判定の結果が外れの場合、当該外れがリーチ外れか、単純外れかを示すデータ」と、「変動時間を指定する変動パターンのデータ ( 変動パターンコマンド ) 」と、が含まれる変動開始コマンド ( 表示制御コマンド ) 」である。

10

また、S 3 6 4 の処理により演出図柄表示装置 6 では演出図柄の変動表示が開始されるが、ほぼ同時に特別図柄の変動も主制御装置 8 0 によって開始される。

【 0 1 0 2 】

図 9 の S 3 2 2 において特別図柄が変動中 ( S 3 2 2 : y e s ) と判定された場合には、図 1 1 ( b ) の S 3 7 0 に移行し、図柄変動時間 ( S 3 5 4、又は S 3 6 0 の変動パターンに基づく ) を経過したか否かを判定する。そして、否定判定の場合には ( S 3 7 0 : n o )、そのまま大当り遊技処理に移行する。一方、肯定判定の場合には ( S 3 7 0 : y e s )、確定図柄表示処理 ( S 3 7 2 ) を行なってから大当り遊技処理を行う。なお、確定図柄表示処理では、確定図柄を表示する旨のコマンド ( 図柄確定コマンド ) をサブ統合制御装置 8 3 に出力するとともに、特別図柄表示装置 9 , 10 にコマンドを出力して確定図柄にて停止させる。

20

【 0 1 0 3 】

図 9 の S 3 2 4 において確定図柄を表示中と判定された場合には ( S 3 2 4 : y e s )、図 1 2 の S 3 7 4 に移行し、確定図柄の表示時間が終了したか否かを判定する。否定判定の場合 ( S 3 7 4 : n o ) は大当り遊技処理を行う。

これに対し、S 3 7 4 において肯定判定 ( S 3 7 4 : y e s ) の場合は、確定図柄の表示を終了し ( S 3 7 6 )、確定表示された特別図柄が大当りになる図柄か否かを判定する ( S 3 7 8 )。

【 0 1 0 4 】

S 3 7 8 で大当りになる図柄であると判定された場合 ( S 3 7 8 : y e s ) は、確変フラグが 1 か否かを判定する ( S 3 8 0 )。確変フラグが 1 であれば ( S 3 8 0 : y e s )、S 3 8 2 にて確変フラグを 0 にし、S 3 8 4 に移行する。一方、確変フラグが 1 でなければ ( S 3 8 0 : n o )、そのまま S 3 8 4 に移行する。

30

そして、S 3 8 4 では、時短フラグが 1 か否かを判定する。時短フラグが 1 であれば ( S 3 8 4 : y e s )、S 3 8 6 にて時短フラグを 0 にし、S 3 9 0 に移行する。一方、時短フラグが 1 でなければ ( S 3 8 4 : n o )、そのまま S 3 9 0 に移行する。

【 0 1 0 5 】

この S 3 9 0 では、状態指定コマンドを送信する。この場合、遊技状態が「通常確率・非開放延長状態」、つまり、通常遊技状態であることを示すコマンド ( 高確率・開放延長状態が終了することを示すコマンド ) が、サブ統合制御装置 8 3 に送信される。これにより、大当り遊技を実行中には、遊技状態が通常確率・非開放延長状態 ( 通常遊技状態 ) となる。

40

そして、S 3 7 6 で確定表示される大当り図柄が確変大当りであると、当該確変大当りに基づいて実行される大当り遊技を実行した後、遊技状態が通常確率・非開放延長状態から高確率・開放延長状態に移行する。

【 0 1 0 6 】

S 3 9 0 に続いて、S 3 9 2 では条件装置作動開始処理により、大当りフラグをセットし、続く S 3 9 4 にて役物連続作動装置を作動させる。

S 3 9 4 を行うと、続く S 3 9 6 において大当り遊技開始処理を行う。大当り遊技開始処理では、大当り遊技を開始するコマンド ( 以下、大当り開始コマンドという ) 及び大当

50

り遊技に係る情報（大当りのオープニング時間、開放パターン、大当りのエンディング時間、ラウンド数等）をサブ統合制御装置 83 に送信する。大当り遊技開始処理が終了すると、大当り遊技処理を行う。

【0107】

S378で、確定表示させた特別図柄が大当りになる表示でないと判定された場合は(S378: no)、S400で確変フラグが「1」か否かを判定する。

そして、「1」であれば(S400: yes)、確変回数が「0」か否かを判定する(S404)。

そして、確変回数が「0」であれば(S404: yes)、S406にて確変フラグを「0」にしてS410に進む。一方、確変フラグが「1」でないとき(S400: no)又は確変回数が「0」ではないとき(S404: no)はそのままS410に移行する。

10

【0108】

このS410では、時短フラグが「1」か否かを判定し、「1」であれば(S410: yes)、時短回数が「0」か否かを判定する(S412)。そして、時短回数が「0」であれば(S412: yes)、S414にて時短フラグを「0」にし、S416に進む。

また、時短フラグが「1」でないとき(S410: no)又は時短回数が「0」ではないとき(S412: no)はそのままS416に移行する。

【0109】

S416では、主制御装置 80 が現在の遊技状態が確変中であるか否か、時短中であるか否か等の状態を示す状態指定コマンドを特別図柄確定時間(600ms)後にサブ統合制御装置 83 に送信し、大当り遊技処理へ移行する。

20

なお、本実施例の場合、特別図柄当否判定処理における主制御装置 80 からサブ統合制御装置 83 に状態指定コマンドを送信するタイミングは、特別図柄確定時間後となっているが、特別図柄変動開始時及び電源復旧時においても状態指定コマンドを送信する構成にしてもよい。

【0110】

S406で確変フラグが解除され、S414で時短フラグが解除される場合には、S416において、遊技状態が高確率・開放延長状態(有利遊技状態)から通常確率・非開放延長状態(通常遊技状態)に移行したことを示すコマンド(以下、確変終了コマンドという)が送信される。

30

【0111】

次に、図13～図15を用いて、本実施例のパチンコ機50において実行される演出の概要を説明する。

ここで、以下の説明において、非遊技中状態は始動記憶が存在しない状態(特別図柄の変動表示が実行されない状態)が15秒以上継続した状態を示している。また、遊技中状態は、パチンコ機50の遊技状態が、通常の遊技を実行する状態であり、非遊技中状態以外のときの遊技状態を指す。

【0112】

図13(a)は、通常の遊技を実行中である状態、つまり、遊技中状態の表示画面6aを示す説明図である。ここで、遊技中状態では、非遊技中状態フラグの値が「0」とされる。そして、パチンコ機50の遊技状態が非遊技中状態(非遊技中状態フラグの値が「1」)であっても、サブ統合制御装置83が主制御装置80から、変動開始コマンド(図10のS364に示す変動開始コマンド)を受信すると、パチンコ機50の遊技状態が遊技中状態になる。

40

【0113】

サブ統合制御装置83は、特別図柄の変動表示を開始する際に主制御装置80から変動開始コマンドを受信する。そして、サブ統合制御装置83は、変動開始コマンドに基づいて、演出図柄制御装置82等を制御し、演出図柄表示装置6の画面6aで演出表示(演出図柄を変動表示させる表示演出)を行ったり、スピーカ66から発生させる効果音を制御したり、電飾用のLED・ランプ26の発光態様(光量等)を制御したりして、特別図柄

50

の変動表示等に対応する演出を実行する。

そして、サブ統合制御装置 83 は、「演出に関する設定」に基づいて演出を制御する（音量、光量、選出モード等を制御する）。

【0114】

この演出図柄の変動表示（演出表示）において、演出図柄表示装置 6 の画面 6a には、変動表示領域 6H が表示される。この変動表示領域 6H では特別図柄の変動開始に呼応して、左右中の演出図柄が縦方向に変動（スクロール変動）を開始する。つまり、本パチンコ機 50 では、画面 6a に表示する変動情報として、演出図柄の変動表示を開始する。

そして、前述の変動パターンで特定される変動時間（特別図柄の変動時間）が経過すると、当否判定の結果を示す組み合わせ（大当りの発生を大当り図柄若しくは外れの発生を外れ図柄）で停止する。以下、本実施例においては、変動表示領域 6H において左側に表示される構成図柄を左演出図柄 6L、右側に表示される構成図柄を右演出図柄 6R、中央に表示される構成図柄を中演出図柄 6C と称する。

【0115】

第 1 保留記憶数表示領域 6A は、画面 6a の左側縁側に出現し、第 1 保留記憶の記憶数に表示される保留図柄（赤色）a1 の個数で表示する。また、第 2 保留記憶数表示領域 6B は、画面 6a の右側縁側に出現し、第 2 保留記憶の記憶数に表示される保留図柄（青色）b1 の個数で表示する。更に、図 13（a）では、保留記憶数表示領域 6A、6B に保留図柄が表示されていることを「黒丸」で示し、表示されていないことを「白丸」で示している。そして、サブ統合制御装置 83 が変動開始コマンドを受信し、演出表示を開始する度に変動を開始する特別図柄に対応する保留記憶の存在を示す「黒丸」が消去される。なお、非遊技中状態では、「黒丸」が全て消去される（図 13（d）等を参照）。

【0116】

また、演出図柄表示装置 6 の画面 6a には、その時点の遊技状態や演出モード等を示唆する情報（関連情報）6F が出現することがある。そして、関連情報 6F は、キャラクタ、動画、実写画像等を用いて表示される。

この演出モードを、例えば、関連情報 6F と表示される背景画像の種類（例えば、「海」の風景、「山」の風景、「空」の風景等）や画面 6a の色等の相違によって示すことができる。そして、本パチンコ機 50 においては、遊技者が演出ボタン 67 と、ジョグダイヤル 68 を適宜操作することで、演出モードに関する設定を調節することができる。

【0117】

なお、本実施例においては、変動表示領域 6H で表示される「演出図柄の変動（変動情報）」を 3 桁の構成図柄で実行するが、構成図柄の数は特に問わず、1 個であってもよいし、3 以外の複数であってもよい。また、本実施例では、演出図柄のスクロール方向を縦方向としたが、本実施例とは異なり、横方向であってもよい。更に、本パチンコ機 50 が、演出モードとして、構成図柄の数が多モードと少ないモードを備えたり、構成図柄を算用数字構成するモードと漢数字で構成するモードを備えたり、構成図柄のフォントが異なるモードを備えたりしてもよい。そして、演出ボタン 67 と、ジョグダイヤル 68 を適宜操作することで、演出モードに関する設定を調節可能としてもよい。

【0118】

図 13（b）は、遊技中状態でサブ統合制御装置 83 が待機コマンドを受信した場合を示している。

図 13（c）に示すように、サブ統合制御装置 83 が待機コマンドを受信すると、所定の待機時間が経過するのを持って遊技状態が、遊技中状態から非遊技中状態に切り替わる。そして、非遊技中状態フラグの値が「1」とされ、遊技状態が非遊技中状態に移行する。なお、この待機時間は適宜設定することができる（例えば、15～60 秒の何れの時間に設定できる）が、本実施例では待機時間として 15 秒を例示する。

【0119】

サブ統合制御装置 83 は、主制御装置 80 が送信した待機コマンドを受信して保留記憶が存在しないことを検出すると、待機時間（15 秒）が経過するまで待機する。そして、

10

20

30

40

50

図 1 3 ( c ) に示すように、この待機時間が経過するまでに始動口 1 1、1 2 への遊技球の入球を確認できない場合 ( 変動開始コマンドを受信しない場合 ) には、通常の遊技を行う状態が途切れたと判定し、非遊技中状態フラグの値を「 1 」にする。

これにより、図 1 3 ( d ) に示すように、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a には、非遊技状態中基本画面 7 A が表示される。

#### 【 0 1 2 0 】

非遊技状態中基本画面 7 A では、変動表示領域 6 H に演出図柄 ( 特別図柄 ) の変動が停止状態で表示されるか、或いは、演出図柄の変動とは無関係な表示 ( パチンコホールの宣伝画面、当該パチンコ機 5 0 の遊技方法や仕様等の情報等 ) が実行される。なお、非遊技中状態フラグの値が「 1 」とされると異なる態様の非遊技状態中基本画面 7 A ( 例えば、待機画面とデモ画面 ) を所定時間間隔 ( 例えば、3 0 秒間隔 ) で交互に表示してもよい。

10

#### 【 0 1 2 1 】

また、本実施例のパチンコ機 5 0 では、非遊技状態中基本画面 7 A ( 画面 6 a ) に、演出ボタン 6 7 をあしらった図柄情報 7 B と、「演出ボタン 6 7 を操作すると ( 押すと )、メニュー選択画面 7 D ( 図 1 4 ( a ) を参照 ) が表示される旨の文字情報 7 C 」が関連情報 6 F として表示される。

#### 【 0 1 2 2 】

そして、図 1 3 ( e ) に示すように、演出ボタン 6 7 を操作すると ( 押すと )、図 1 4 ( a ) に示すように、メニュー選択画面 7 D が表示される。

このメニュー選択画面 7 D では、演出に関する設定の調節対象項目 7 E と、メニューの選択方法を示す文字情報 7 F とが表示される。具体的には、図 1 4 ( a ) に示すように、調節対象項目 7 E を特定するためのメッセージとして、( 1 ) 音量調節を示す選択メッセージと、( 2 ) 光量調節を示す選択メッセージと、( 3 ) 演出モード調節を示す選択メッセージと、( 4 ) 画面 6 a を非遊技状態中基本画面 7 A に戻すことを示す返還メッセージが上下に並んで表示される。

20

#### 【 0 1 2 3 】

ここで、( 1 ) 音量調節とは、遊技演出を行う際にスピーカ 6 6 から出力される効果音の音量を調節 ( 制御 ) することを指し、( 2 ) 光量調節とは、遊技演出を行う際に電飾用の LED ・ランプ 2 6 の発光量を調節 ( 制御 ) することを指し、( 3 ) 演出モード調節とは、遊技演出を行う際に演出モード調節 ( 制御 ) を行うことを指す。また、返還メッセージとは、調節 ( 音量調節、光量調節、演出モード調節 ) を行うことなく、非遊技状態中基本画面 7 A に戻すメッセージを指す。

30

#### 【 0 1 2 4 】

なお、この返還メッセージは、主に、調節 ( 音量調節、光量調節、演出モード調節 ) を行うことを欲しない遊技者が、メニュー選択画面 7 D を非遊技状態中基本画面 A に戻すためのメッセージである。また、メニュー選択画面 7 D が表示されても、調節対象項目 7 E を選択する操作が一定時間行われない場合には、自動的にメニュー選択画面 7 D が非遊技状態中基本画面 7 A に返還されるように、制御してもよい。

#### 【 0 1 2 5 】

メニュー選択画面 7 D が演出図柄表示装置 6 に表示された状態で、ジョグダイヤル 6 8 を回転させると、各メッセージの左側方に表示されている黒丸 7 G が上下に移動する。例えば、黒丸 7 G が音量調節メッセージの左側方に位置する状態でジョグダイヤル 6 8 を右回転させると、黒丸 7 G は下方に移動し、黒丸 7 G は、光量調節メッセージの左側方に移動する。そして、ジョグダイヤル 6 8 を右回転させると、黒丸 7 G は演出モード調節メッセージの左側方に移動し、更にジョグダイヤル 6 8 を右回転させると、返還メッセージの左側方の順に到達する。更に、ジョグダイヤル 6 8 を回転させると、黒丸 7 G は、音量調節メッセージ、光量調節メッセージ、演出モード調節メッセージ、返還メッセージの左側方... の各左側方の順に到達する。

40

なお、メニュー選択画面 7 D には、各メッセージの選択方法 ( ジョグダイヤルで選択 ( 回して選択 ) してください ) という文字情報 7 F も表示される。

50

## 【 0 1 2 6 】

そして、図 1 4 ( b ) に示すように、何れかのセージの左側方に黒丸 7 G が到達した状態で演出ボタン 6 7 を押すと、黒丸 7 G の右側方に表示されているメッセージに対応する調節対象項目が選択される。例えば、図 1 4 ( a ) に示すように、調節対象項目が音量調節であることを示すメッセージの左側方に黒丸 7 G が停止した状態で演出ボタン 6 7 を押すと（以下、項目決定操作という）、調節対象項目が音量調節に決定される。

同様に、調節対象項目が光量調節であることを示すメッセージの左側方に黒丸 7 G が停止した状態で項目決定操作を行うと調節対象項目が光音量調節に、調節対象項目が演出モード調節であることを示すメッセージの左側方に黒丸 7 G が停止した状態で項目決定操作を行うと、調節対象項目が演出モード調節に決定される。

10

## 【 0 1 2 7 】

更に、図 1 4 ( b ) において破線で示すように、調節対象項目が返還メッセージ（戻ること）を表示するメッセージ）の左側方に黒丸 7 G が停止した状態で項目決定操作を行うと、メニュー選択画面 7 D が、図 1 3 ( d ) の非遊技状態中基本画面 7 A に返還される。

## 【 0 1 2 8 】

以上のように、演出ボタン 6 7 とジョグダイヤル 6 8 は、調節対象項目を選択し、決定するための手段を構成する。

このように、演出ボタン 6 7 を押し、調節対象項目として調節関連項目（音量調節、光量調節、演出モード調節）を選択し、決定操作（項目決定操作）を行うと画面 6 a に調節画面 7 H が表示される。

20

## 【 0 1 2 9 】

そして、音量調節を示す選択メッセージの左側方で黒丸 7 G が停止しているとき、演出ボタン 6 7 を押すと、音量調節フラグの値が「 1 」とされ、音量調節用の調節画面 7 H（図 1 4 ( c ) を参照）が表示される。この音量調節用の調節画面 7 H が表示されると、音量調節が実行可能となる。

また、光量調節を示す選択メッセージの左側方で黒丸 7 G が停止しているとき、演出ボタン 6 7 を押すと、光量調節フラグの値が「 1 」とされ、光量調節用の調節画面 7 H（図 1 4 ( c ) と同様）が表示される。この光量調節用の調節画面 7 H が表示されると、光量調節が実行可能となる。

## 【 0 1 3 0 】

30

更に、演出モード調節メッセージの左側方で黒丸 7 G が停止しているとき、演出ボタン 6 7 を押すと、演出モード調節フラグの値が「 1 」とされ、演出モード調節用の調節画面 7 H（図 1 4 ( d ) を参照）が表示される。この演出モード調節用の調節画面 7 H が表示されると、演出モード調節（演出モード選択）が実行可能となる。

また、返還メッセージの左側方で黒丸 7 G が停止しているとき、演出ボタン 6 7 を押すと、何れの調節フラグも設定されず、メニュー選択画面 7 D が、図 1 3 ( d ) の非遊技状態中基本画面 7 A に返還される。

## 【 0 1 3 1 】

ここで、図 1 4 ( c ) 及び ( d ) は、調節画面 7 H を例示する表示例である。このうち、図 1 4 ( c ) は、音量調節用の調節画面 7 H を示している。この音量調節用の調節画面 7 H には、対象項目が「音量であること」と、「ジョグダイヤル 6 8 を回転操作すると音量が調節されることを示すメッセージ」とで構成される文字情報 7 J が表示される。

40

## 【 0 1 3 2 】

同時に、ジョグダイヤル 6 8 に右回転を施すと音量が大きくなり、逆にジョグダイヤル 6 8 に左回転を施すと音量が小さくなることを示唆する図形情報 7 K と、「音量の増加若しくは減少を表すレベルゲージ」を模した図形情報（以下、レベルゲージ情報） 7 M も表示される。そして、遊技者がジョグダイヤル 6 8 に右回転を施すとスピーカ 6 6 から出力される音量が大きくなり、レベルゲージ情報 7 M において点灯表示される部位の範囲が広がる。そして、遊技者がジョグダイヤル 6 8 に左回転を施すとスピーカ 6 6 から出力される音量が小さくなり、レベルゲージ情報 7 M において点灯表示される部位の範囲が狭

50

くなる。ここで、図 1 4 ( c ) は、レベルゲージ情報 7 M において「 6 / 8 」の部分に点灯していることを示している。

【 0 1 3 3 】

なお、図示を省略するが、調節対象項目として光量調節が選択されているときに項目決定操作を行うと、光量調節用の調節画面 7 H が表示される。この光量調節用の調節画面 7 H には、対象項目が「光量であること」と、「ジョグダイヤル 6 8 を回転操作すると光量が調節されることを示すメッセージ」とで構成される文字情報 7 J が表示される。また、ジョグダイヤル 6 8 に右回転を施すと光量が多くされ、逆にジョグダイヤル 6 8 に左回転を施すと光量が少なくされることを示唆する図形情報 7 K と、光量の増加若しくは減少を表すレベルゲージ情報 7 M が表示される。

10

【 0 1 3 4 】

また、図 1 4 ( d ) は、演出モード調節用の調節画面 7 H を示している。

この演出調節用の調節画面 7 H では、遊技演出を行う際に演出モードを、( 1 ) 画面 6 a の背景画像を「山の画像」とする「山モード」に調節(制御)することを示すメッセージ、( 2 ) 画面 6 a の背景画像を「海の画像」とする「海モード」に調節(制御)することを示すメッセージ、( 3 ) 画面 6 a の背景画像を「空画像」とする「空モード」に調節(制御)することを示すメッセージが表示される。

【 0 1 3 5 】

この演出調節用の調節画面 7 H が演出図柄表示装置 6 に表示された状態で、ジョグダイヤル 6 8 を回転させると、各メッセージの左側方に表示されている黒丸 7 G が上下に移動する。そして、何れかのメッセージの左側方に黒丸 7 G に到達した状態で演出ボタン 6 7 を押すと、黒丸 7 G の右側方に表示されているメッセージに対応する調節対象項目が選択される。例えば、図 1 4 ( d ) に示すように、演出モードを「海モード」とすることを示すメッセージの左側方に黒丸 7 G が停止した状態で演出ボタン 6 7 を押すと、演出モードが「海モード」に決定される。

20

【 0 1 3 6 】

図 1 4 ( e ) に示すように、調節対象項目を決定した後、調節画面 7 H の文字情報 7 J 、 7 N に従って操作すると(調節操作を行うと)、音量、光量若しくは演出モードの調節を行うことができる。

そして、図 1 4 ( f ) に示すように、調節操作を行った後、所定時間(本実施例では 3 秒を例示)が経過すると、図 1 4 ( g ) に示すように、画面 6 a に非遊技状態中基本画面 7 A が表示される。このとき、画面 6 a には、「実行された調節でよい場合には、演出ボタン 6 7 を操作するか(押すか)、所定時間(本実施例では 1 0 秒間)が経過すると、調節された設定が確定することを示唆する文字情報 7 P が表示される。

30

【 0 1 3 7 】

また、この文字情報 7 P には、調節された設定が確定した後、演出ボタン 6 7 を長く時間操作すると、再調節を行うことができることを示唆する情報も含まれる。つまり、調節していた設定を確定させてから、演出ボタン 6 7 を長く押すと、演出に関する設定を、再度行うことができることが表示される。

ここで、演出ボタン 6 7 を通常の態様( 3 秒以内の押圧時間だけ押圧)で操作すると、実行した調節が確定する。以下の説明、実行した調節を確定させる操作を「確定操作」という。そして、「確定操作」を行うか、調節後、一定時間( 1 0 秒間を例示)を経過すると調節した設定が確定し、調節フラグの値が「 0 」とされる。

40

また、調節後、一定時間( 1 0 秒間)を経過するまで「確定操作」が行われない場合には、調節中フラグの値は「 1 」に維持される。

【 0 1 3 8 】

つまり、演出に関する設定を確定するための処理(一定時間( 1 0 秒間)が経過して、遊技者が行う操作とは無関係にサブ統合制御装置 8 3 が調節フラグの値を「 0 」とする処理、若しくは、遊技者が施す確定操作)を行う前にサブ統合制御装置 8 3 が変動開始コマンドを受信すると、演出表示が開始されても調節フラグの値は「 1 」に維持される。

50



なお、演出ボタン 6 7 を通常の態様よりも長い時間（3 秒を超える時間に亘って押圧）で操作（以下、長押し操作という）すると、画面 6 a が、図 1 3（d）の非遊技状態中基本画面 7 A に戻される。この場合、演出ボタン 6 7 を押し、メニュー選択画面 7 D を表示することで、演出に関する設定調節を再度、行うことができる。

#### 【0139】

図 1 5 は、非遊技中状態で、サブ統合制御装置 8 3 が変動開始コマンドを受信した場合の様子を示す説明図である。そして、図 1 5（A）は演出に関する設定が確定している場合を示し、図 1 5（B）及び（C）は演出に関する設定が確定していない場合を示している。

まず、図 1 5（A）に示すように、演出に関する設定が確定している場合、サブ統合制御装置 8 3 が変動開始コマンドを受信すると、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a において、通常態様の演出表示が実行される（図 1 3（a）を参照）。このように、通常態様で演出表示（変動情報）が実行される場合には、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a において、演出設定に関する操作情報（音量調節用の操作情報、光量調節用の操作情報、演出モード調節用の操作情報）が併存表示されることはない（図 1 3（a）を参照）。

#### 【0140】

また、図 1 5（B）及び（C）に示すように、演出に関する設定が確定していない場合、サブ統合制御装置 8 3 が変動開始コマンドを受信すると、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a において、特別態様の演出表示（変動情報）が実行される（図 1 5（b1）、（b2）、（c1）、（c2）を参照）。

このように、特別態様で演出表示変動情報が実行される場合には、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に、演出の設定に関する操作情報（音量調節用の操作情報、光量調節用の操作情報、演出モード調節用の操作情報）が併存表示される。

#### 【0141】

ここで、図 1 5（b1）及び（b2）は、音量調節用若しくは光量調節用の操作情報を伴うケースを示している。そして、図 1 5（b1）は、大当たり信頼度が低い場合に選択される可能性が高い表示態様（以下、第 1 態様 A という）を示している。そして、この第 1 態様 A では、画面 6 a において操作情報（レベルゲージ情報 7 M、設定を調節するための操作方法を示す文字情報 7 J 等）を非遊技中状態の調節画面 7 H に比べて縮小させずに表示し、変動表示領域 6 H（変動情報）を画面 6 a の隅で縮小して表示する。

また、図 1 5（b2）は、大当たり信頼度が高い場合に選択される可能性が高い表示態様（以下、第 2 態様 A という）を示している。そして、この第 2 態様 A では、画面 6 a において設定調節に伴う表示（レベルゲージ情報 7 M、設定を調節するための操作方法を示す文字情報 7 J 等）を非遊技中状態の調節画面 7 H に比べて縮小して表示し、変動表示領域 6 H を画面 6 a において縮小せず（設定が確定している場合に比して縮小せずに、若しくは、略同サイズ）に表示する。

#### 【0142】

図 1 5（c1）及び（c2）は、演出モード調節用の操作情報を伴う演出表示を示している。そして、図 1 5（c1）は、大当たり信頼度が低い場合に選択される可能性が高い表示態様（以下、第 1 態様 B という）を示している。そして、この第 1 態様 B では、画面 6 a において操作情報（演出モードを選択するための情報 7 N 等）を非遊技中状態の調節画面 6 H に比べて縮小せずに表示し、変動表示領域 6 H が画面 6 a の隅に縮小して表示する。

#### 【0143】

また、図 1 5（c2）は、大当たり信頼度が高い場合に選択される可能性が高い表示態様（以下、第 2 態様 B という）を示している。そして、この第 2 態様 B では、画面 6 a において操作情報（演出モードを選択するための情報 7 N 等）を非遊技中状態の調節画面 6 H に比べて縮小して表示し、変動表示領域 6 H を画面 6 a において縮小せず（設定が確定している場合に比して縮小せずに若しくは略同サイズ）に表示する。

#### 【0144】

このように、本実施例では、遊技者がケースに応じて、遊技者が欲する情報を伝達する

10

20

30

40

50

ための工夫を凝らしている。つまり、大当り信頼度が高い場合には、操作情報を小さく、変動情報（演出図柄の変動表示）を大きく表示し、大当り信頼度が低い場合には、変動情報（演出図柄の変動表示）を小さく、操作情報を大きく表示するように表示制御を行い、遊技者の便宜を図っている。

つまり、サブ統合制御装置 8 3 は、当否判定の結果が大当りとなる信頼度に基づいて、変動情報及び操作情報を備える表示態様として「第 1 態様 A、B」若しくは「第 2 態様 A、B」に決定する表示態様決定手段を構成する。

#### 【0145】

次に、図 1 6 のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する待機コマンド受信処理について説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 において定期的（例えば、2ms 周期）に実行される処理である。

10

サブ統合制御装置 8 3 は、待機コマンド受信処理を開始すると、S1000 において非遊技中状態フラグの値が「1」であるか否かを判定する。そして、肯定判定される場合には（S1000：yes）、待機コマンド受信処理をリターンする。

これに対して、S1000 で否定判定される場合（S1000：no）には、S1005 に移行し、待機コマンドを受信したか否かを判定する。

#### 【0146】

そして、S1005 で肯定判定される場合には（S1005：yes）、第 1 計測フラグの値を「1」とした後（S1010）、第 1 ウェイト時間タイマをセットし（S1015）、待機コマンド受信処理をリターンする。つまり、非遊技中状態で待機コマンドを受信すると、経過時間が計測される。

20

一方、S1005 で否定判定される場合には（S1005：no）、そのまま待機コマンド受信処理をリターンする。

#### 【0147】

次に、図 1 7 のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する非遊技中状態フラグ設定処理について説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 において定期的（例えば、2ms 周期）に実行される処理である。

サブ統合制御装置 8 3 は、非遊技中状態フラグ設定処理を開始すると、第 1 計測フラグの値が「1」であるか否かを判定する（S1020）。

S1020 の処理で肯定判定される場合には（S1020：yes）、S1022 の処理に移行し、否定判定される場合には（S1020：no）、非遊技中状態フラグ設定処理をそのまま終了する。

30

#### 【0148】

S1022 の処理では、第 1 ウェイト時間タイマ減算処理によって、第 1 ウェイト時間の時間消化を行う。

ここで、第 1 ウェイト時間は、サブ統合制御装置 8 3 が待機コマンド受信し、時間計測を開始してから、遊技状態が非遊技中状態に移行したと判定するまでの待ち時間であり、第 1 ウェイト時間タイマの値が「0」となった時点で遊技状態が非遊技中状態に移行したと判定する。

第 1 ウェイト時間タイマには、遊技状態が非遊技中状態に移行したと判定するために十分な時間（以下、第 1 待ち時間といい、例えば、15 秒を例示）に相当するカウンタ値（例えば、7500）が設定される。そして、非遊技中フラグ設定処理の実行毎に（タイマ割り込み処理毎に）当該カウンタ値が減算され、当該カウンタ値 = 0 となった時点で第 1 ウェイト時間が経過したとされる。

40

#### 【0149】

S1022 に続く S1024 では、第 1 ウェイト時間が「0」になったか否かを判定する。そして、この S1024 で否定判定の場合には（S1024：no）、非遊技中状態フラグ設定処理を終了する。

なお、待機コマンドを受信し、時間計測が開始されても、規定の第 1 ウェイト時間になる前に変動開始コマンドを受信すると（保留記憶を生ずると）、遊技状態は、遊技中状態

50

とされ（非遊技中状態フラグの値は「0」とされ）、第1計測フラグの値は「0」とされる（後述する図23のS1655を参照）。

【0150】

一方、S1024で肯定判定の場合には（S1024：yes）、第1計測フラグの値を「0」とした後（S1026）、S1028に移行し、非遊技中状態フラグの値を「1」とする。そして、S1030で操作手段（演出ボタン67、ジョグダイヤル68）の操作を有効化し、非遊技中状態フラグ設定処理を終了する。

これにより、非遊技中状態において、画面6aの変更（非遊技中状態基本画面7A、メニュー選択画面7D、調節画面7Hへの変更）が可能となる。

【0151】

次に、図18のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置83が実行する演出設定管理処理について説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置83において定期的（例えば、2ms周期）に実行される処理である。

サブ統合制御装置83は、演出設定管理処理を開始すると、非遊技中状態フラグの値が「1」であるか否かを判定する（S1050）。

【0152】

S1050で肯定判定される場合には（S1050：yes）、演出図柄表示装置6の画面6aに非遊技中状態基本画面7Aを表示中であるか否かを判定する（S1052）。そして、非遊技中状態基本画面7Aを表示中（S1052：yes）であると、演出ボタン67を操作（以下、メニュー表示操作という）が施されたか否かを判定する（S1054）。なお、表示中の非遊技中状態基本画面7Aとしては、遊技状態が遊技中状態から非遊技中状態に移行して表示されたものの他に、後述するメニュー選択画面7Dで、非遊技中状態基本画面7Aに戻ることを選択し、表示されるものがある（S1070、S1072を参照）。

【0153】

S1054で肯定判定される場合には（S1054：yes）、メニュー選択画面7Dを表示する処理を実行した後（S1056）、演出設定管理処理をリターンする。一方、S1054で否定判定される場合には（S1054：no）、そのまま演出設定管理処理をリターンする。

また、S1052で否定判定される場合には、S1060に移行し、メニュー選択画面7Dを表示中であるか否かを判定する（S1060）。そして、S1060で肯定判定される場合には（S1060：yes）、S1062で演出の設定調節対象を選択する操作が行われたか否かを判定する。

【0154】

つまり、メニュー選択画面7Dを表示した状態でジョグダイヤル68を操作し、所望の設定調節対象の左方に黒丸7Gを停止させたか否かを判定する。そして、S1062で否定判定されると（S1062：no）、S1070に移行する。

【0155】

S1062で肯定判定されると（S1062：yes）、メニュー決定操作を行ったか否かを判定する（S1064）。つまり、メニュー選択画面7Dで選ばれた調節対象に決定する操作（演出ボタン67を押圧する操作）が行われたか否かを判定する（S1064）。そして、S1064で否定判定される場合には、演出設定管理処理をリターンする。

【0156】

S1064で肯定判定される場合には、メニュー選択で調節対象となる項目に対応する種類の調節フラグ（音量調節フラグ、光量調節フラグ、或いは、演出モード調節フラグ）の値を「1」とし（S1066）、演出設定管理処理をリターンする。つまり、メニュー選択画面7Dの表示中にジョグダイヤル68の回転操作に基づき、対象項目として音量調節が選択された状態で選択決定操作が実行された場合には、音量調節フラグの値を「1」とする。また、メニュー選択画面7Dの表示中にジョグダイヤル68の回転操作に基づき、対象項目として光量調節が選択された状態で選択決定操作が実行された場合には、光量

10

20

30

40

50

調節フラグの値を「1」とする。更にメニュー選択画面7Dの表示中にジョグダイヤル68の回転操作に基づき、調節対象項目として演出モード調節が選択された状態で選択決定操作が実行された場合には、演出モード調節フラグの値を「1」とする。

【0157】

ここで、S1062及びS1064で肯定判定される場合には、(1)メニュー選択画面7Dの表示中にジョグダイヤル68を回転操作して調節対象項目を選択した後(S1062)、S1064の決定操作を行う場合の他に、(2)メニュー選択画面7Dの表示中にジョグダイヤル68を回転操作せず、メニュー選択画面7Dで最初から選択されている状態を変更せずに(つまり、メニュー選択画面7Dの表示開始時に元々選択されている調節対象項目を変更せずに)、S1064の決定操作を行い、調節対象項目が当該最初から選ばれている調節対象項目に決定される場合も含まれる。

10

【0158】

また、S1062で否定判定される場合には(S1062: no)、S1070に移行し、非遊技中状態基本画面7Aに返還する操作が選択されたか否かを判定する。そして、S1070で肯定判定される場合には、メニュー選択画面7Dで選ばれた調節対象に決定する操作(非遊技中状態基本画面7Aに変換する項目に決定する操作(演出ボタン67の押圧操作))が行われたか否かを判定する(S1072)。つまり、返還メッセージの左側に黒丸7Gを停止された状態で演出ボタン67が操作されたか否かを判定する。

S1072で否定判定される場合には、演出設定管理処理をリターンし、S1072で肯定判定される場合には、非遊技中状態基本画面7Aを表示し、演出設定管理処理をリターンする。

20

【0159】

次に、図19のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置83が実行する音量調節処理について説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置83において定期的(例えば、2ms周期)に実行される処理である。

サブ統合制御装置83は、音量調節処理を開始すると、音量調節フラグの値が「1」であるか否かを判定する(S1200)。

そして、S1200で否定判定される場合には(S1200: no)、音量調節処理をそのままリターンする。

【0160】

30

一方、S1200で肯定判定される場合には(S1200: yes)、S1205に移行し、ゲージフラグの値が「1」であるか否かを判定する。つまり、パチンコ機50が非遊技中状態となって、一度も音量調節が行われていない場合には、S1205で否定判定され、S1210を実行した後、S1215に移行し、既に音量調節(今回の音量調節が2度目以降の調節操作である場合)が行われた場合には、そのままS1215に移行する。

【0161】

S1210では、ゲージフラグの値を「1」とし、音量レベルゲージ表示処理を実行する。この音量レベルゲージ表示処理は、音量を示すレベルゲージ情報7Mを演出図柄表示装置6の画面6aに表示する処理であり、音量が増加若しくは減少した様子を点灯表示されたように見せる範囲の割合の増減で表示するものである。

40

なお、本実施例では、音量調節フラグの値が「1」であると(調節画面7Hが表示されると)、レベルゲージ情報7Mの表示を開始し、音量調節操作が施される度にレベルゲージ情報7Mの内容を更新する態様を例示するが、本実施例と異なり、一回目の音量調節操作が施されると、レベルゲージ情報7Mの表示を開始し、2回目移行の音量調節操作が施されるとレベルゲージ情報7Mの内容を更新する態様であってもよい。

【0162】

S1215では、調節操作が実行されたか否かを判定する(S1215)。具体的に説明すると、ジョグダイヤル68に対して右回転方向への回転操作(音量を多くする操作)、若しくは、左回転方向への回転操作(音量を小さくする操作)を施したか否かを判定する。

50

そして、S 1 2 1 5 で否定判定される場合には ( S 1 2 1 5 : n o )、音量調節処理をリターンする。

【 0 1 6 3 】

これに対して、S 1 2 1 5 で肯定判定される場合には ( S 1 2 1 5 : y e s ) は、S 1 2 2 0 に移行し、ジョグダイヤル 6 8 に施した回転量に対応する音量設定 ( 音量変更 ) を行う。例えば、ジョグダイヤル 6 8 を右方向に第 1 回転量だけ回すと音量が 1 段階大きくなり、更に右方向への回転量が「第 1 回転量」だけ多くなる毎に音量が更に 1 段階ずつ大きくなる場合には、ジョグダイヤル 6 8 の右方向への回転量に応じて音量が、上限の音量になるまでの範囲で大きくなる。また、ジョグダイヤル 6 8 を左方向に第 1 回転量だけ回すと音量が 1 段階小さくなり、更に左方向への回転量が「第 1 回転量」だけ多くなる毎に音量が更に 1 段階ずつ小さくなる場合には、ジョグダイヤル 6 8 の左方向への回転量に応じて音量が、下限の音量になるまでの範囲で小さくなる。

10

【 0 1 6 4 】

S 1 2 2 0 を実行すると、S 1 2 2 5 では、音量レベルゲージ表示変更処理を実行する。つまり、表示されているレベルメータ情報 7 M において、点灯表示される部分の範囲を S 1 2 1 5 において、ジョグダイヤル 6 8 に施した右回転方向への回転操作量、若しくは、左回転方向への回転操作量に基づいて変更する。例えば、遊技者が先の調節操作を行ったことで音量が過大であると判定した場合、ジョグダイヤル 6 8 に左回転を施すため、S 1 2 4 0 において点灯表示されるレベルゲージ 7 M の部分が少なくなる。また、遊技者が先の調節操作を行ったことで音量が過小であると判定した場合、ジョグダイヤル 6 8 に右回転を施すため、S 1 2 4 0 において点灯表示されるレベルゲージ情報 7 M の部分が多くなる。

20

【 0 1 6 5 】

S 1 2 2 5 を実行すると 1 2 3 0 に移行し、第 2 計測フラグの値を「 1 」であるか否かを判定する。つまり、音量調節操作は、音量調節用の調節画面 7 H が表示されている限りにおいて ( 設定が確定するまで )、繰り返し実行することができ、これにより音量の微調節等を行うことができる。この場合、1 回目の音量調節操作が行われると、第 2 計測フラグの値が「 1 」とされ、以後の音量調節操作が行われても、第 2 計測フラグの値が「 1 」に維持される。

そして、S 1 2 3 0 で否定判定されると S 1 2 3 5 で第 2 計測フラグの値を「 1 」とした後、S 1 2 4 0 に移行する。一方、S 1 2 3 0 で肯定判定されると、S 1 2 3 5 をスキップして S 1 2 4 0 に移行する。

30

【 0 1 6 6 】

S 1 2 4 0 では、第 2 ウエイト時間タイマをセットする。そして、S 1 2 4 0 を実行すると音量調節処理をリターンする。

ここで、第 2 ウエイト時間タイマは、調節操作を実行した後の経過を計測するタイマであり、この第 2 ウエイト時間タイマの値が「 0 」となった時点で、当該調節操作に後続する他の調節操作が存在しないと判定し、レベルゲージ情報 7 M を画面 6 a から消去し、調節画面 7 H を非遊技中状態基本画面 7 A に変更し、非遊技中状態基本画面 7 A において「後述する確認表示」を開始する。

40

【 0 1 6 7 】

また、第 2 ウエイト時間タイマには、後続する他の調節操作 ( 音量調節操作 ) が存在しないと判定するために十分な時間 ( 以下、第 2 待ち時間といい、例えば、3 秒を例示 ) に相当するカウンタ値 ( 例えば、1 5 0 0 ) が設定される。

そして、後述するように、この第 2 ウエイト時間タイマの値が「 0 」となった時点で、確認表示が実行される。

【 0 1 6 8 】

なお、本実施例では、音量調節処理において複数回の調節操作 ( S 1 2 1 5 で肯定判定された場合 ) が行われると、その都度、第 2 ウエイト時間タイマをセット ( 初期値 ( 例えば、1 5 0 0 ) を設定 ) する。このため、調節操作が行われる毎に第 2 ウエイト時間タイ

50

マの値が初期値に設定され、最後の調節操作に伴い、第2ウェイト時間タイマの値が減算され、「0」となると確認表示が実行される。但し、本実施例と異なり、最初の調節操作が実行された後以外は第2ウェイト時間タイマの値が初期値に設定されないこととし、2回目以降の調節操作を、当該最初の調節操作後の所定期間内に実行することとしてもよい。

#### 【0169】

次に、サブ統合制御装置83が実行する光量調節処理について説明する。

光量調節処理も、「音量」を「光量」と読み替えて、図19のフローチャートを用いて説明することができる。

つまり、光量調節処理では、起動すると光量調節フラグの値が「1」であるか否かを判定する(S1200)。

また、S1220では、光量レベルゲージ表示処理を実行し、S1240では、光量レベル表示変更処理を行う。その他の点に関しては、音量調節処理と同様である。

#### 【0170】

なお、本実施例では、ジョグダイヤル68の回転操作に基づいて、音量や光量を調節する態様を例示するが、演出に関する設定を調節するための操作手段は、ダイヤルタイプに限定されず、押圧式のボタンであってもよい。例えば、音量や光量を増加させる上ボタンと、音量や光量を減少させる下ボタンを備える場合には、図19のS1215で、上ボタン及び下ボタンの何れかが操作されたか否かを判定し、上ボタンが操作されると、S1220で音量(光量)を増加させ、S1225でレベルメータ情報7Mを用いて音量(光量)を増加させる表示を行い、下ボタンが操作されると、S1220で音量(光量)を減少させ、S1225でレベルメータ情報7Mを用いて音量(光量)を減少させる表示を行ってもよい。この場合、上ボタンや下ボタンを操作する回数に基づいて、音量若しくは光量の調節が行われ、調節された「音量若しくは光量」の変動に合わせて、表示変更処理(図19のS1225)が実行される。

#### 【0171】

次に、図20のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置83が実行する演出モード調節処理について説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置83において定期的(例えば、2ms周期)に実行される処理である。

サブ統合制御装置83は、演出モード調節処理を開始すると、演出モード調節フラグの値が「1」であるか否かを判定する(S1300)。

そして、S1300で否定判定される場合には(S1300: no)、演出モード調節処理をそのままリターンする。

#### 【0172】

一方、S1300で肯定判定される場合には(S1300: yes)、S1305に移行する。

S1305では、演出モード調節表示フラグの値が「1」であるか否かを判定し、否定判定される場合には、S1310を実行した後、S1315に移行する。また、S1305で肯定判定される場合には、S1310をスキップしてS1315に移行する。なお、本実施例では、演出モード調節操作として1回を想定し、S1300で肯定判定されると、一律にS1305で否定判定され、S1310に移行することとしているが、演出モード調節操作を複数回実行可能としてもよい。

#### 【0173】

S1310では、調節画面7Hに「演出モード調節の対象項目示すメニューと、当該メニューの選択方法(図14の(d)の操作情報7N)」を表示する処理を含む演出モード調節表示処理を行う処理と、演出モード調節表示フラグ(以下、表示フラグと称する)の値を「1」とする処理を行う。

#### 【0174】

S1315では調節操作が実行されたか否かを判定する(S1315)。具体的に説明すると、ジョグダイヤル68に対して回転操作を施し、演出メニューから演出モードを選択する処理と、演出ボタン67を押圧し、選択された演出モードに決定する処理が実行さ

10

20

30

40

50

れたか否かを判定する。

そして、S 1 3 1 5 で肯定判定される場合には ( S 1 3 1 5 : y e s ) は、演出モードを調節操作に対応する演出モードに設定した後 ( S 1 3 2 0 )、第 2 計測フラグの値を「1」とする ( S 1 3 2 5 )。更に、第 2 ウェイト時間タイマをセットし ( S 1 3 3 0 )、演出モード調節処理をリターンする。

【 0 1 7 5 】

次に、図 2 1 のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する確認表示処理について説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 において定期的 (例えば、2 m s 周期) に実行される処理である。

サブ統合制御装置 8 3 は、確認表示処理を開始すると、非遊技中状態フラグの値が「1」であるか否かを判定する ( S 1 4 0 0 )。

そして、S 1 4 0 0 で否定判定される場合には ( S 1 4 0 0 : n o )、確認表示処理をそのままリターンする。

【 0 1 7 6 】

一方、S 1 4 0 0 で肯定判定される場合には ( S 1 4 0 0 : y e s )、S 1 4 0 5 に移行する。

S 1 4 0 5 では、第 2 計測フラグの値が「1」であるか否かを判定する ( S 1 4 0 5 )。

S 1 4 0 5 の処理で肯定判定される場合には ( S 1 4 0 5 : y e s )、S 1 4 1 0 の処理に移行し、否定判定される場合には ( S 1 4 0 5 : n o )、確認表示処理をそのままリターンする。

【 0 1 7 7 】

S 1 4 1 0 の処理では、第 2 ウェイト時間タイマ減算処理によって、第 2 ウェイト時間の時間消化を行う。

ここで、第 2 ウェイト時間は、調節処理 (音量調節、光量調節、演出モード調節) を行ってから確認表示を実行するまでの待ち時間であり、第 2 ウェイト時間タイマの値が「0」となった時点で確認表示を行う。そして、確認表示処理の実行毎に (タイマ割り込み処理毎に) 当該カウンタ値が減算され、当該カウンタ値 = 0 となった時点で第 2 ウェイト時間が経過したとされる。

【 0 1 7 8 】

S 1 4 1 0 に続く S 1 4 1 5 では、第 2 ウェイト時間が「0」になったか否かを判定する。そして、この S 1 4 1 5 で否定判定の場合には ( S 1 4 1 5 : n o )、そのまま確認表示処理を終了する。この場合、第 2 ウェイト時間タイマの値が「0」になる前に変動開始コマンドを受信すると (保留記憶を生ずると)、遊技状態は遊技中状態とされ (非遊技中状態フラグの値は「0」とされ)、第 2 計測フラグの値は「0」とされる (後述する図 2 3 の S 1 6 5 5 を参照)。

【 0 1 7 9 】

これに対して、S 1 4 1 5 で肯定判定される場合には ( S 1 4 1 5 : y e s )、S 1 4 3 0 に移行し、第 2 計測フラグの値を「0」とする処理を行う。そして、S 1 4 3 5 に移行し、ゲージフラグの値が「1」である場合にはゲージフラグの値を「0」とし、表示フラグの値が「1」である場合には表示ジフラグの値を「0」とする。

つまり、音量調節若しくは光量調節を行っており、レベルゲージ情報 7 M が表示されている場合には、当該レベルゲージ情報 7 M が画面 6 a から消去され ( S 1 4 3 5 )、演出モード調節を行っており、演出モード調節情報 7 N が表示されている場合には、当該演出モード調節情報 7 N が画面 6 a から消去される ( S 1 4 3 5 )。そして、S 1 4 3 5 を行くと S 1 4 4 0 に移行する。

【 0 1 8 0 】

S 1 4 4 0 に移行すると、遊技者に対して、演出に関する設定の調節が適否を問い合わせる「確認表示処理」を行う。

前述のように、「確認表示処理」では、画面 6 a に非遊技中状態基本画面 7 A が表示されるとともに、「実行された調節の可否と、実行された調節を確定させてもよいか否かの

10

20

30

40

50

判断を求める事項と、調節の確定を確定させた後、再調節を実行可能であることを示す事項」に関する文字情報 7 P も表示される（図 14（g））が表示される。

この後、S 1 4 4 5 に移行し、第 3 計測フラグの値を「1」とする処理と、第 3 ウェイト時間タイマをセットする処理を行った後、確認表示処理を終了する。

#### 【0181】

ここで、第 3 ウェイト時間タイマには、調節が確定したと判定するための待ち時間（以下、第 3 ウェイト時間といい、例えば、10 秒を例示）に相当するカウンタ値（例えば、5000）が設定される。そして、後述するように、この第 3 ウェイト時間タイマの値が「0」となった時点で、調節が確定したと判定される。

#### 【0182】

次に、図 22 のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 83 が実行する演出設定確定処理について説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 83 において定期的（例えば、2ms 周期）に実行される処理である。

サブ統合制御装置 83 は、演出設定確定処理を開始すると、非遊技中状態フラグの値が「1」であるか否かを判定する（S 1 5 0 0）。

そして、S 1 5 0 0 で否定判定される場合には（S 1 5 0 0 : no）、演出設定確定処理をそのままリターンする。

#### 【0183】

一方、S 1 5 0 0 で肯定判定される場合には（S 1 5 0 0 : yes）、S 1 5 0 5 に移行する。

S 1 5 0 5 では、第 3 計測フラグの値が「1」であるか否かを判定する（S 1 5 0 5）。

S 1 5 0 5 の処理で肯定判定される場合には（S 1 5 0 5 : yes）、S 1 5 1 0 の処理に移行し、否定判定される場合には（S 1 5 0 5 : no）、演出設定確定処理をそのままリターンする。

#### 【0184】

S 1 5 1 0 の処理では、第 3 ウェイト時間タイマ減算処理によって、第 3 ウェイト時間の時間消化を行う。

ここで、第 3 ウェイト時間は、調節処理（音量調節、光量調節、演出モード調節）を確定させるまでの待ち時間であり（調節フラグの値を「0」とするまでの待ち時間であり）、第 3 ウェイト時間タイマの値が「0」となった時点で調節処理（音量調節、光量調節若しくは演出モード調節）が確定する。そして、演出設定確定処理の実行毎に（タイマ割り込み処理毎に）当該カウンタ値が減算され、当該カウンタ値 = 0 となった時点で第 3 ウェイト時間が経過したとされる。

#### 【0185】

S 1 5 1 0 に続く S 1 5 1 5 では、第 3 ウェイト時間が「0」になったか否かを判定する。そして、この S 1 5 1 5 で肯定判定の場合には（S 1 5 1 5 : yes）、S 1 5 2 5 に移行し、第 3 計測フラグの値を「0」とし、調節フラグ（音量調節フラグ、光量調節フラグ、若しくは、演出モード量調節フラグ）の値を「0」とし、演出に関する設定を確定させる。つまり、以後、調節された演出に関する設定が変動しない状態とされる。

#### 【0186】

一方、S 1 5 1 5 で否定判定の場合には（S 1 5 1 5 : no）、S 1 5 2 0 に移行し、確定操作が実行されたか否かを判定する。つまり、第 3 ウェイト時間（10 秒）が経過する前に演出ボタン 67 が操作されたか否かを判定する。

そして、S 1 5 2 0 で否定判定される場合も（S 1 5 2 0 : no）、確認表示処理をリターンし、S 1 5 2 0 で肯定判定される場合には（S 1 5 2 0 : yes）、S 1 5 2 5 に移行し、調節フラグ（音量調節フラグ、光量調節フラグ、若しくは、演出モード量調節フラグ）の値を「0」とし、「演出に関する設定」を確定させる。

#### 【0187】

S 1 5 2 5 を行くと、S 1 5 3 0 に移行し、再調節処理が実行されたか否かを判定する。つまり、演出設定が確定した後、演出ボタン 67 が長押しされたか否かを判定する。こ

10

20

30

40

50



の S 1 5 3 0 で肯定判定されると ( S 1 5 3 0 : y e s )、非遊技中状態画面を表示する処理を行った後 ( S 1 5 3 5 )、演出設定確定処理をリターンする。一方、S 1 5 3 0 で否定判定されると ( S 1 5 3 0 : n o )、そのまま演出設定確定処理をリターンする。

なお、第 3 ウェイト時間になる前に ( S 1 5 1 5 で否定判定されたまま)、変動開始コマンドを受信すると ( 保留記憶を生ずると)、遊技状態は遊技中状態とされ ( 非遊技中状態フラグの値は「 0 」とされ)、第 3 計測フラグの値は「 0 」とされる ( 後述する図 2 3 の S 1 6 5 5 を参照)。

#### 【 0 1 8 8 】

次に、図 2 3 のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する演出開始処理を説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 において定期的 ( 例えば、2 m s 周期 ) に実行される処理である。

#### 【 0 1 8 9 】

サブ統合制御装置 8 3 は演出開始処理を起動すると、変動開始コマンドを受信したか否かを判定する ( S 1 6 0 0 )。そして、否定判定されると ( S 1 6 0 0 : n o )、そのまま演出開始処理を終了する。

一方、S 1 6 0 0 で肯定判定されると ( S 1 6 0 0 : y e s )、S 1 6 0 5 の処理に移行し、演出パターン等を振り分ける際等に使用する振分乱数を取得する。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動を開始する際に主制御装置 8 0 から送信されるコマンドであり ( 図 1 0 の S 3 6 4 を参照)、当該変動開始コマンドには、当該当否判定の結果 ( 大当り、外れ ) を特定するデータと、変動パターンを特定するデータ ( 当該当否判定の結果を示すまでの変動時間を特定するデータ ) 等が含まれる。

#### 【 0 1 9 0 】

S 1 6 0 5 を実行すると、S 1 6 1 0 で調節フラグ ( 音量調節フラグ、光量調節フラグ若しくは演出モード調節フラグ ) の値が「 1 」であるか否かを判定する。そして、S 1 6 1 0 で否定判定される場合には、操作有効化フラグの値が「 1 」であるか否かを判定する ( S 1 6 3 0 )。そして、S 1 6 3 0 で肯定判定される場合には、操作有効化フラグの値を「 0 」として後 ( S 1 6 3 5 )、S 1 6 4 0 に移行し、S 1 6 3 0 で否定判定される場合には、そのまま S 1 6 4 0 に移行する。つまり、非遊技中状態に、しかも調節フラグの値が「 0 」の状態 ( 演出に関する設定が確定している状態 ) で始動口 1 1、1 2 に遊技球が入球した場合には、操作有効化フラグの値が「 0 」とされる。但し、演出パターンによって、操作手段の操作を伴う演出パターンが設定されるときは、当該演出パターンが設定される毎に操作有効化フラグの値が「 1 」とされる。

#### 【 0 1 9 1 】

S 1 6 4 0 では、調節フラグの値が「 0 」である際の演出パターンテーブル ( 以下、「通常演出パターンテーブル」という ) を参照し、演出パターン ( 以下、「通常演出パターン」という ) を設定する。つまり、S 1 6 1 0 で否定判定されて移行する S 1 6 4 0 では、変動開始コマンドが特定する当否判定の結果 ( 大当り、外れ ) と、変動パターン等に対応する通常演出パターンテーブルを参照し、S 1 6 0 5 の処理で取得した振分乱数を用いた乱数抽選によって、通常演出パターンを設定する。この通常演出パターンに従う演出表示においては、演出図柄表示装置 6 の画面 6 a に変動表示領域 6 H が通常サイズ ( 縮小されていないサイズ ) で表示される。そして、この演出表示には、レベルゲージ情報 7 M 等の操作情報が表示されることはない。

#### 【 0 1 9 2 】

これに対して、S 1 6 1 0 で肯定判定される場合には、調節フラグの値が「 1 」である際の演出パターンテーブル ( 以下、「特別演出パターンテーブル」という ) を参照し、演出パターン ( 以下、「特別演出パターン」という ) を設定する ( S 1 6 2 0 若しくは S 1 6 2 5 )。

つまり、S 1 6 1 0 で肯定判定されると S 1 6 1 5 に移行し、当否判定の結果が大当りであるか否かを判定する。

#### 【 0 1 9 3 】

10

20

30

40

50

そして、S 1 6 1 5 で大当たりであると判定される場合には ( S 1 6 1 5 : y e s )、変動パターン等に対応する「大当たり用の特別演出パターンテーブル」を参照し、S 1 6 0 5 の処理で取得した振分乱数を用いた乱数抽選によって、大当たり用の特別演出パターンを設定する ( S 1 6 2 0 )。

一方、S 1 6 1 5 で外れであると判定される場合には ( S 1 6 1 5 : n o )、変動パターン等に対応する「外れ用の特別演出パターンテーブル」を参照し、S 1 6 0 5 の処理で取得した振分乱数を用いた乱数抽選によって、外れ用の特別演出パターンを設定する ( S 1 6 2 5 )。

#### 【 0 1 9 4 】

ここで、実施例 1 では S 1 6 2 0 では変動情報 ( 演出図柄 ) を大きく表示する演出パターンが設定され、その分、操作情報が小さく表示される可能性が高くなっている。つまり、当否判定の結果が大当たりの場合、高確率 ( 例えば、70% の割合 ) で、第 2 態様 A、B で表示 ( 変動情報及び操作情報の表示 ) が実行される確率が高く ( 例えば、70% )、第 1 態様 A、B で表示 ( 変動情報及び操作情報の表示 ) が実行される確率が低く ( 例えば、30% ) されている。また、S 1 6 2 5 では変動情報 ( 演出図柄 ) を小さく表示する演出パターンが設定され、その分、操作情報が大きく表示される可能性が高くなっている。例えば、第 2 態様 A、B で表示 ( 変動情報及び操作情報の表示 ) が実行される確率が低く ( 例えば、1% )、第 1 態様 A、B で表示 ( 変動情報及び操作情報の表示 ) が実行される確率が高く ( 例えば、99% ) されている。

#### 【 0 1 9 5 】

S 1 6 2 0、S 1 6 2 5 若しくは S 1 6 4 0 を実行すると S 1 6 5 0 に移行し非遊中状態フラグの値が「1」であるか否かを判定する ( S 1 6 5 0 )。つまり、S 1 6 0 0 の処理で変動開始コマンドを受信したとき、本パチンコ機 5 0 の状態が非遊技中状態であったか否かを判定する ( S 1 6 5 0 )。

そして、S 1 6 5 0 で否定判定されると ( S 1 6 5 0 : n o )、そのまま S 1 6 7 0 に移行する。一方、S 1 6 5 0 において肯定判定されると ( S 1 6 5 0 : y e s )、非遊技中状態フラグの値を「0」とした後 ( S 1 6 5 5 )、S 1 6 7 0 に移行する。

#### 【 0 1 9 6 】

ここで、S 1 6 5 5 では、非遊技中状態に設定された ( 値が「1」とされた ) フラグ類 ( 但し、調節中フラグを除く ) のうち、設定が解除 ( 値が「0」 ) されていないものが存在すれば、当該フラグ類の設定を解除する。

つまり、第 1 計測フラグの値が「1」であるとき、変動開始コマンドを受信した場合 ( S 1 6 0 0 : y e s ) には、第 1 計測フラグの値を「0」とし、第 2 計測フラグの値が「1」であるとき、変動開始コマンドを受信した場合 ( S 1 6 0 0 : y e s ) には、第 2 計測フラグの値を「0」とし、第 3 計測フラグの値「1」であるとき、変動開始コマンドを受信した場合 ( S 1 6 0 0 : y e s ) には、第 3 計測フラグの値を「0」とする。

更に、ゲージフラグ若しくは表示フラグの値が「1」であるとき、変動開始コマンドを受信した場合 ( S 1 6 0 0 : y e s ) には、当該値が「1」とされていたフラグの値が「0」とする。

#### 【 0 1 9 7 】

なお、本実施例では、第 2 ウェイト時間を計測中で第 2 計測フラグの値が「1」である場合に変動開始コマンドを受信すると ( 始動口 1 1、1 2 に遊技球が入球すると)、非遊技中状態フラグの値が「0」になる。そして、第 2 計測フラグの値「0」とし、第 2 ウェイト時間の計測を行わないこととした。但し、本実施例と異なり、第 2 計測フラグの値が「1」である場合に変動開始コマンドを受信しても、第 2 ウェイト時間の計測を継続し、第 2 ウェイト時間を終了すると ( 第 2 ウェイト時間が「0」になると)、演出表示中においても確変表示処理 ( 図 2 1 を参照 ) を行う。そして、第 3 計測フラグの値を「1」とし、第 3 ウェイト時間の計測を開始する。更に、第 3 ウェイト時間を終了すると ( 第 3 ウェイト時間が「0」になると)、演出表示中においても設定確定処理 ( 図 2 2 を参照 ) を行う。そして、設定確定処理で設定確定する前において、音量調節、光量調節若しくは演

10

20

30

40

50

出モード調節を実行可能としてもよい。

【0198】

同様に、第3ウエイト時間を計測中で第3計測フラグの値が「1」である場合に変動開始コマンドを受信しても、第3ウエイト時間の計測を継続し、第3ウエイト時間を終了すると（第3ウエイト時間が「0」になると）、演出表示中においても確変表示処理（図21を参照）を行う。そして、第3ウエイト時間を終了すると（第3ウエイト時間が「0」になると）、演出表示中においても設定確定処理（図22を参照）を行う。そして、設定確定処理で設定確定する前において、音量調節、光量調節若しくは演出モード調節を実行可能としてもよい。

【0199】

S1670では、演出図柄の停止図柄を設定する処理を行う。そして、演出を開始し（S1675）、演出開始処理をリターンする。

【0200】

次に、図24のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置83が実行する演出停止処理について説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置83において定期的（例えば、2ms周期）に実行される処理である。

演出停止処理が開始されると、サブ統合制御装置83が変動停止コマンドを受信したか否かを判定する（S1700）。ここで、変動停止コマンドとは、特別図柄の変動を停止して確定図柄を表示する際に主制御装置80から送信されるコマンドである（図11（b）のS372の処理を参照）。

そして、否定判定される場合には（S1700：no）、演出停止処理をそのまま終了する。一方、肯定判定される場合には（S1700：yes）、演出図柄確定表示信号を演出図柄制御装置82に送信する処理（つまり、演出図柄確定表示させる処理）を行い（S1705）、演出停止処理を終了する。

【0201】

次に、サブ統合制御装置83が実行する変動中調節処理について説明する。

以下、変動中調節処理のうち、音量調節フラグの値が「1」である場合に実行される変動中音量調節処理に関し、図25のフローチャートを用いて説明する。

なお、本処理は、サブ統合制御装置83において定期的（例えば、2ms周期）に実行される処理である。

【0202】

サブ統合制御装置83は、変動中音量調節処理を開始すると、非遊技中状態フラグの値が「0」であるか否かを判定する（S1800）。

S1800で否定判定されると（S1800：no）、変動中調節処理を終了し、S1800で肯定判定されると（S1800：yes）、S1805に移行し、音量調節フラグの値が「1」であるか否かを判定する。

そして、S1805で否定判定される場合には（S1805：no）、変動中音量調節処理をそのままリターンする。

【0203】

一方、S1805で肯定判定される場合には（S1805：yes）、S1810に移行し、ゲージフラグの値が「1」であるか否かを判定する。つまり、パチンコ機50が遊技中状態となって、一度も変動音量調節が行われていない場合には、S1810で否定判定され、S1815を実行した後、S1820に移行する。一方、既に音量調節（今回の音量調節が2度目以降の調節操作である場合）が行われている場合には、S1810で肯定判定され、S1815をスキップしてS1820に移行する。

【0204】

S1815では、ゲージフラグの値を「1」とし、音量レベルゲージ表示処理を実行する。この音量レベルゲージ表示処理は、音量を示すレベルゲージ情報7Mを演出図柄表示装置6の画面6aに表示する処理であり、音量が増加若しくは減少した様子を点灯表示されたように見せる範囲の割合の増減で音量が調節される様を示すものである。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 0 5 】

S 1 8 2 0 では、調節操作が実行されたか否かを判定する ( S 1 8 2 0 )。そして、S 1 8 2 0 で否定判定される場合には ( S 1 8 2 0 : n o )、音量調節処理をリターンする。

これに対して、S 1 8 2 0 で肯定判定される場合には ( S 1 8 2 0 : y e s ) は、S 1 8 2 5 に移行し、ジョグダイヤル 6 8 に施した回転量に対応して音量が設定される。つまり、音量が上限の音量になるまでの範囲で大きくされるか、下限の音量になるまでの範囲で小さくされる。

## 【 0 2 0 6 】

S 1 8 2 5 を実行すると、S 1 8 3 0 で音量レベルゲージ表示変更処理を実行する。つまり、表示されているレベルメータ情報 7 M において、S 1 8 2 0 においてジョグダイヤル 6 8 で施した右回転、若しくは、左回転方向への回転操作量に基づいて変更する。

S 1 8 3 0 を実行すると S 1 8 3 5 に移行し、第 4 計測フラグの値が「 1 」であるか否かを判定する。つまり、音量調節操作は、音量調節用の調節画面 7 H が表示されている限りにおいて ( 設定が確定するまで )、繰り返し実行することができ、これにより音量の微調節等を行うことができる。この場合、1 回目の変動音量調節操作が行われると、第 4 計測フラグの値が「 1 」とされ、以後の音量調節操作が行われても、第 4 計測フラグの値が「 1 」に維持される。

## 【 0 2 0 7 】

S 1 8 3 5 で否定判定されると S 1 8 4 0 で第 4 計測フラグの値を「 1 」とする処理と、S 1 8 4 5 で第 4 ウエイト時間タイマをセットする処理を行った後、変動中音量調節処理をリターンする。一方、S 1 8 3 5 で肯定判定されると、S 1 8 4 0、S 1 8 4 5 をスキップして変動中音量調節処理をリターンする。

## 【 0 2 0 8 】

ここで、第 4 ウエイト時間タイマは、調節フラグ ( 音量調節フラグ、光量調節フラグ、演出モード調節フラグ ) の値が「 1 」である状況で、演出表示が開始された場合に設定調節を行うことができる時間を規定するものである。この第 4 ウエイト時間タイマは、第 4 待ち時間を規定するタイマであり、例えば、演出表示が開始された後 ( 非遊技中状態でサブ統合制御装置 8 3 が変動コマンドを受信した後 )、1 0 秒で終了するタイマである。このため、第 4 ウエイト時間タイマには、1 0 秒を例示に相当するカウンタ値 ( 例えば、5 0 0 0 ) が設定される。

但し、変動中音量調節処理においては、調節操作を実行可能な時間が予め定められているため、非遊技中状態の音量調節操作 ( 図 1 9 を参照 ) と異なり、音量調節操作を行う度に設定調節を行うことができる時間が更新されることはない。なお、変動中音量調節処理やその他の変動中調節処理 ( 光量調節処理、演出モード調節処理 ) においても、設定調節を行うことができる時間が更新されることとしてもよい。

## 【 0 2 0 9 】

次に、演出表示が開始された後において光量調節フラグ値が「 1 」である場合に実行される変動中光量調節処理について説明する。

変動光量調節処理も、「音量」を「光量」と読み替えて、図 2 5 のフローチャートを用いて説明することができる。

つまり、変動中光量調節処理を開始すると、非遊技中状態フラグの値が「 0 」であるか否かを判定する ( S 1 8 0 0 )。

S 1 8 0 0 で否定判定されると ( S 1 8 0 0 : n o )、変動中調節処理を終了し、S 1 8 0 0 で肯定判定されると ( S 1 8 0 0 : y e s )、S 1 8 0 5 に移行し、光量調節フラグの値が「 1 」であるか否かを判定する。

また、S 1 8 1 5 では、光量レベルゲージ表示処理を実行し、S 1 8 3 0 では、光量レベル表示変更処理を行う。その他の点に関しては、変動音量調節処理と同様である。

## 【 0 2 1 0 】

次に、演出表示が開始された後において演出モード調節フラグ値が「 1 」である場合に実行される変動中演出モード調節処理について説明する。

変動中演出モード調節処理も、適宜処理内容を読み替えて、図 20 のフローチャートを用いて説明することができる。

つまり、変動中演出モード調節処理を開始すると、非遊技中状態フラグの値が「0」であるか否かを判定し、否定判定されると、変動中演出モード調節処理を終了し、肯定判定されると S 1 3 0 5 に移行し、演出モード調節フラグの値が「1」であるか否かを判定する。

また、S 1 3 2 5 では、第 4 計測フラグの値を「1」とし、S 1 3 3 0 では、第 4 ウエイト時間タイマをセットする。その他の点に関しては、演出モード調節処理と同様である。

#### 【0211】

次に、図 26 のフローチャートを用いて、サブ統合制御装置 83 が実行する変動中調節終了処理について説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 83 において定期的（例えば、2ms 周期）に実行される処理である。

サブ統合制御装置 83 は、変動中調節終了処理を開始すると、非遊技中状態フラグの値が「0」であるか否かを判定する（S 1 9 0 0）。

#### 【0212】

S 1 9 0 0 で否定判定されると（S 1 9 0 0 : n o）、変動中調節終了処理を終了し、S 1 9 0 0 で肯定判定されると（S 1 9 0 0 : y e s）、S 1 9 0 5 に移行する。

S 1 9 0 5 では、第 4 計測フラグの値が「1」であるか否かを判定する（S 1 9 0 5）。

S 1 9 0 5 の処理で肯定判定される場合には（S 1 9 0 5 : y e s）、S 1 9 1 0 の処理に移行し、否定判定される場合には（S 1 9 0 5 : n o）、変動中調節終了処理をそのままリターンする。

#### 【0213】

S 1 9 1 0 の処理では、第 4 ウエイト時間タイマ減算処理によって、第 4 ウエイト時間の時間消化を行う。

ここで、第 4 ウエイト時間は、調節処理（音量調節、光量調節、演出モード調節）が確定するまでの待ち時間であり、第 4 ウエイト時間タイマの値が「0」となった時点で調節処理が確定する。そして、変動中調節終了処理の実行毎に（タイマ割り込み処理毎に）当該カウンタ値が減算され、当該カウンタ値 = 0 となった時点で第 4 ウエイト時間が経過したとされる。

#### 【0214】

S 1 9 1 0 に続く S 1 9 1 5 では、第 4 ウエイト時間が「0」になったか否かを判定する。この S 1 9 1 5 で否定判定の場合には（S 1 9 1 5 : n o）、一旦、変動中調節終了処理をそのままリターンする。

S 1 9 1 5 で肯定判定されると（S 1 9 1 5 : y e s）、S 1 9 2 0 に移行し、第 4 計測フラグの値を「0」とする。そして、調節フラグの値を「0」とし、調節を確定させる（S 1 9 2 5）。そして、音量調節若しくは光量調節を行った場合にはゲージフラグの値を「0」とし、演出モードの調節を行った場合には表示フラグの値を「0」とする（S 1 9 3 0）。

更に、操作有効化フラグの値を「0」とした後（S 1 9 3 5）、変動中調節終了処理をリターンする。

#### 【0215】

このように、実施例 1 のパチンコ機 50 では、遊技状態が非遊技中状態であり、調節フラグの値が「1」である状態で始動口 11、12 に入球が入球し、演出表示（特別図柄の変動表示）が開始される場合において、所定時間（10 秒間）、設定調節（音量調節、光量調節、演出モード調節）を実行可能である。

つまり、調節フラグの値が「1」である状態で、遊技状態が非遊技中状態から遊技中状態に切り替わって 10 秒が経過すると、調節フラグの値が「0」とされ、設定調節（音量調節、光量調節、演出モード調節）が不可能とされる。

#### 【0216】

但し、変動中の調節処理においても、所定時間が経過するか、確定操作が行われると調

10

20

30

40

50

節処理を不可能としてもよい。つまり、所定時間が経過するか、確定操作が行われると、調節フラグの値が「0」とされてもよい。

【0217】

実施例1のパチンコ機50によると、図27(a)に示すように、遊技状態が非遊技中状態であるとき、演出の設定を調節が確定し、調節フラグの値が「0」とされた場合には、遊技状態が切り替わると、設定調節を行うことができない。

一方、図27(b)に示すように、遊技状態が非遊技中状態であるとき、演出の設定を調節が確定していない場合、調節フラグの値が「1」に維持されるため、遊技状態が切り替わっても、設定調節を行うことができる。

つまり、演出の設定途中に遊技状態が非遊技中状態から遊技中状態に切り替わっても、「演出の設定調節」を継続可能である。

10

従って、パチンコ機50の遊技状態が遊技中状態に切り替わっても表示される操作情報に基づいて、演出の設定を調節することができる。このため、遊技者が意図しない設定の演出が継続することを回避することができる。

【0218】

また、実施例1のパチンコ機50では、表示面6aに表示される変動情報が、操作情報の表示を伴い表示される場合には操作情報の表示を伴わずに表示される場合と比べて異なる態様で表示される。

特に実施例1のパチンコ機50では、当否判定の大当たり信頼度の高低に応じて、操作情報と変動情報の表示サイズを選択し、その時点に特に重要な情報を強調して表示している。つまり、当否判定の大当たり信頼度が低い場合に操作情報の表示サイズを大きくし、その分、操作情報の表示サイズを確保し、「演出に関する設定」を引き続き調節可能であることを強調している。一方、当否判定の大当たり信頼度が高い場合に操作情報の表示サイズを縮小し、その分、変動情報の表示サイズを確保し、大当たりの発生可能性が高いことを強調している。

20

【0219】

このように、当否判定が大当たりとなる信頼度に応じて操作情報及び変動情報の大きさを調節し、遊技者にとってより重要度が高い情報を優先して表示することができ、遊技興趣をより向上させることができる。

また、実施例1のパチンコ機50では、画面6aに操作情報の表示を伴う場合において、変動情報と操作情報とが併存表示され、遊技中状態になっても操作情報が変動情報を表示する際の妨げとならず、変動情報が操作情報を表示する際の妨げとならないため、演出に関する設定を遊技者が意図するように、よりの確に行うことができる。

30

【0220】

更に、本実施例では、調節フラグの値「1」である状態で遊技中状態になって、操作情報（レベルメータ表示情報7M等）が表示されてから所定時間（10秒）経過すると、操作情報が画面6aから自動的に（遊技者の操作無しに）消滅する。また、遊技状態を遊技中状態に切り換える契機となる演出表示が開始されると、所定時間内（10秒以内を例示）に演出の設定調節を行わないと、操作情報（レベルメータ表示情報7M等）が自動的に消滅し、演出の設定調節ができなことが報知される（図15(b1)、(b2)、(c1)、(c2)を参照）。

40

つまり、演出に関する設定がいつまでも確定せず、操作情報の表示が継続すると操作情報によって変動情報（演出図柄）の表示スペースが制約され、演出図柄を表示して行う本来の遊技の適切な進行を妨げる可能性があるため、操作情報を自動的に消滅させ、当該本来の遊技の適切な進行を確保している。

【0221】

しかも、操作情報が表示された状態で始動口11, 12に入球し、遊技状態が遊技中状態になった場合でも、所定時間調節操作がなされていないことを理由に設定調節をそのまま終了させることは合理性がある。蓋し、設定調節を所定時間行っていないので、遊技者は演出表示開始時の設定でよいと思い始めているか、設定調節を放置していると考えられ

50

るからである。

但し、前述のように遊技者が当該所定時間内に操作手段に設定確定操作を施すと設定確定し、画面 6 a から操作情報を消去してもよい。例えば、操作情報の表示が「邪魔であると思う遊技者」は、設定確定操作を行い、画面 6 a から操作情報を消去してもよい。この場合、「所定時間内（例えば、10 秒以内）に設定確定操作を行わないと、設定を勝手に確定させますという文字情報、所定時間経過間際に、あと「3 秒」「2 秒」「1 秒」というカウントダウンを示す文字情報」を画面 6 a に表示し、報知して設定を確定させるか、或いは、設定確定操作で設定を確定させるかを遊技者の意思に委ねてもよい。

#### 【0222】

なお、待機コマンドは、当否判定処理が起動しても、保留記憶が存在せず移行する S 3 4 5 の処理（図 9、図 10 を参照）において、主制御装置 8 0 からサブ統合制御装置 8 3 に送信されるケースの他に、（1）RAM クリア処理若しくは（2）保留記憶の存在しない状態で実行されたバックアップ復帰処理に伴い送信されるケースがある。つまり、RAM クリアスイッチ 4 6 を押下（ON）しつつ、本パチンコ機 5 0 の電源スイッチ 8 6 を ON して電源投入することで、RAM クリアが実行した場合や、RAM クリアスイッチ 4 6 を押下せずに（OFF である状態で）、本パチンコ機 5 0 の電源スイッチ 8 6 を ON して電源投入したが保留記憶の存在しない場合にも、待機コマンドを受信し、非遊技中状態基本画面 7 A が表示されることがある。

#### 【0223】

このため、実施例 1 のパチンコ機 5 0 では、パチンコホールの始業時において、非遊技中状態基本画面 7 A が表示され、設定調節を行うことができる場合がある。そして非遊技中状態で実行した調節途中に始動口 1 1、1 2 に遊技球が入球した場合においても、調節フラグの値が「1」に維持され、設定調節を行うことができるため、遊技者の意図しない設定（演出に関する設定）で演出が実行されることを回避することができる。

#### 【0224】

##### （2）実施例 2

次に、実施例 2 のパチンコ機 5 0 について簡単に説明する。

実施例 1 のパチンコ機 5 0 では、非遊技中状態において演出に関する設定が確定していないときにおいて、遊技状態が遊技中状態に切り替わると、開始される演出表示に伴い、操作情報が出現した。

これに対し、実施例 2 のパチンコ機 5 0 は、非遊技中状態において演出に関する設定が確定していないときにおいて、遊技状態が遊技中状態に切り替わると、非遊技中状態において、演出に関する設定を設定調節中の設定に確定してもよいかを遊技者に確認することとしている

#### 【0225】

ここで、実施例 2 においても、非遊技中状態において演出の設定を調節中であつたとする。

この状態で演出設定の調節中（音量調節等）であり、調節フラグ（音量調節フラグ、光量調節フラグ、演出モード調節）の値が「1」であるものとする。

実施例 2 においても、この調節フラグの値が「1」の状態では遊技球が入球し、サブ統合制御装置 8 3 が変動開始コマンドを受信し、遊技中状態となり、レベルゲージ情報 7 M 等の操作情報が表示される。但し、この操作情報とともに非遊技中状態において調節途中であつた設定でよいか否かの選択を遊技者に選択に委ねる選択情報を表示する。

#### 【0226】

この選択情報としては、例えば、「調節途中の設定でよい場合（YES の場合）には、所定時間（例えば、3 秒）以内に演出ボタン 6 7 を押して下さい。」という情報を表示する。

そして、遊技者が「調節途中の設定でよい旨（YES の旨）」を示した場合（所定時間（例えば、3 秒）以内に演出ボタン 6 7 を押した場合）には、変動中において設定調節を実行可能とする必要がないため、レベルゲージ情報 7 M 等の操作情報を画面 6 a から消去す

10

20

30

40

50

る。

一方、遊技者が「調節途中の設定でよい旨（ＹＥＳの旨）」を示さない場合（所定時間（例えば、３秒）以内に演出ボタン６７を押さない場合）には、変動中において設定調節を実行可能とする必要があるため、レベルゲージ情報７Ｍ等の操作情報を画面６ａに表示したままとする。

【０２２７】

実施例２によると、実施例１に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、変動中において設定調節が必要な場合には、レベルゲージ情報７Ｍ等の操作情報を表示し、変動中において演出設定の調節を行いたいという、遊技者の要求に的確に対応することができる。一方、変動中において設定調節が必要ない場合には、レベルゲージ情報７Ｍ等の操作

10

【０２２８】

なお、実施例２のパチンコ機５０においては、調節フラグの値が「１」の状態では遊技球が入球し、サブ統合制御装置８３が変動開始コマンドを受信すると、操作情報を表示し、調節途中の設定でよいか否かの選択を遊技者に選択に委ねる選択情報を表示してもよい。

そして、遊技者が「調節途中の設定でよい旨（ＹＥＳの旨）」を示した場合（所定時間（例えば、３秒）以内に演出ボタン６７を押した場合）」には、変動中において設定調節を実行可能とする必要がないため、操作情報を画面６ａに表示しない。

一方、遊技者が「調節途中の設定でよい旨（ＹＥＳの旨）」を示さない場合（所定時間（例えば、３秒）以内に演出ボタン６７を押さない場合）」には、変動中において設定調節を実行可能とする必要があるため、操作情報を画面６ａに表示することとしてもよい。

20

【０２２９】

ここで、本発明の関連発明を例示する。

すなわち、関連発明の遊技機は、

第１特徴～第３特徴の何れかの特徴を備える遊技機において

前記非遊技中状態で、演出に関する設定が確定していない場合に、遊技状態判定手段によって非遊技中状態から遊技中状態になったと判定され場合、前記操作情報を表示するか否かを選択する手段を備える遊技機であってもよい。

例えば、選択情報を表示に基づいて、操作手段を操作し、その操作態様によって前記操作情報を表示するか否かを選択する手段を備えてもよい。

30

この関連発明によると、遊技者の要求に的確に対応することができるとともに、遊技者が遊技に積極的に参加していると意識を与えることができる。

【０２３０】

以上のように本発明の実施例を説明したが、本発明の範囲は前述の実施例や変形例に示す範囲に限定されず、本発明の範囲内で種々の変形例を例示することができる。

【０２３１】

即ち、各実施例では、操作手段として演出ボタン６７とジョグダイヤル６８を備える構成を例示したが、操作手段の数は１つでもよいし、３つ以上であってもよい。また、操作手段として演出ボタン６７のようにボタンタイプ（押圧タイプ）とジョグダイヤル６８のようにダイヤルタイプ（回転タイプ）であってもよいし、各実施例のように、ボタンタイプ（押圧タイプ）とダイヤルタイプ（回転タイプ）を混在させたが、ボタンタイプ（押圧タイプ）とダイヤルタイプ（回転タイプ）の一方のみを備えてもよいし、一方のタイプが用途に異なる操作手段（例えば、（１）一方が音量、光量などを増加させる増加ボタンで、他方が音量、光量などを減少させる減少ボタン、（２）一方が音量、光量などを増加させる増加ボタンで、他方が音量、光量などを「０」とするミュートボタン等）であってもよい。更に、タッチパネル等のように接触式の操作手段であってもよいし、赤外線センサのように非接触式の操作手段であってもよい。

40

【０２３２】

また、各実施例では、遊技状態判定手段（サブ統合制御装置８３）が、始動口１１、１

50



2 への入球が無い状態から所定時間経過すると、非遊技中状態になったと判定したが、入球が無い状態となると非遊技中状態になったと判定してもよい。

更に、遊技状態判定手段（サブ統合制御装置 8 3）が、普通図柄作動ゲート 1 7 への入球が無い状態から所定時間経過すると、非遊技中状態になったと判定してもよいし、入球が無い状態となると非遊技中状態になったと判定してもよい。

#### 【 0 2 3 3 】

また、実施例 1 では レベルゲージ 7 M 等の操作情報及び変動情報の表示態様を当否判定の結果が大当たりとなる信頼度（期待度）によって使い分けた。つまり、大当たりとなる信頼度（期待度）が低い場合、操作情報を大きく、変動情報を小さく表示する態様（第 1 態様）が選択され易く、大当たりとなる信頼度（期待度）が高い場合、操作情報を小さく、変動情報を大きく表示する態様（第 2 態様）が選択される可能性を高くしたが、表示態様は実施例 1 に示す態様に限定されない。

10

例えば、当否判定の結果が大当たりとなる信頼度（期待度）が低い場合には操作情報及び変動情報の表示し、当否判定の結果が大当たりとなる信頼度（期待度）が高い場合には、操作情報及び変動情報のうち、変動情報のみを表示してもよい。

#### 【 0 2 3 4 】

更に、各実施例では、パチンコ機 5 0 の遊技状態が非遊技中状態になると、非遊技中状態基本画面 7 A となり、演出ボタン 6 7 を操作すると、メニュー選択画面 7 D となる。そして、演出ボタン 6 7 とジョグダイヤル 6 8 は、調節対象項目を選択すると、調節画面 7 H が表示され、ジョグダイヤル 6 8 に所定の操作を施し、対象となる項目の演出に関する設定を調節することとした。つまり、「非遊技中状態基本画面 7 A」から「メニュー選択画面 7 D」、更に、「調節画面 7 H」を表示することで、対象となる項目の演出に関する設定を調節可能とした。

20

但し、各実施例と異なり、非遊技中状態基本画面 7 A となると、いきなり調節画面 7 H が表示されてもよい。この場合、調節画面 7 H が表示された後、調節対象項目を操作手段の操作（ジョグダイヤル 6 8 の操作）に伴い、調節対象項目を変更してもよい。

#### 【 0 2 3 5 】

また、非遊技中状態基本画面 7 A 若しくはメニュー選択画面 7 D の表示中には、始動口 1 1、1 2 に遊技球が入球した場合、そのまま通常の遊技を行う画面に戻ってもよい。蓋し、非遊技中状態であっても、調節画面 7 H を表示中でない場合（非遊技中状態基本画面 7 A 若しくはメニュー選択画面 7 D の表示中の場合）は、未だ、演出設定を調節していないからである。

30

但し、メニュー選択画面 7 D の表示中であって、ジョグダイヤル 6 8 の操作に伴い、対象項目を選択後において、始動口 1 1、1 2 に遊技球が入球した場合には、レベルゲージ 7 M 等の演出設定に関連する情報及び変動情報の表示態様を伴う表示画面を表示し、変動中の調節を実行可能としてもよい。

#### 【 0 2 3 6 】

更に、各実施例では、調節フラグの値が「1」のとき、サブ統合制御装置 8 3 が変動コマンドを受信し、演出表示が開始されたとき、変動コマンドが特定する変動時間に拘わらず、一定時間（10 秒を例示）で演出に関する設定が確定する態様を例示した。このため、開始した演出表示が、一定時間（10 秒を例示）よりも短い場合、以後の演出表示を開始されても、調節フラグの値が「1」に維持されることとなる。但し、かかる場合、一定時間（10 秒を例示）よりも、最初の演出表示の継続時間が短い場合には、当該演出表示が終了するとき、或いは、終了する前に調節フラグの値を「0」としてもよい。

40

また、各実施例の変動中調節終了処理では、時間経過によって調節フラグの値を「0」としたが、非遊技中状態と同様に操作手段に施す確定操作によっても、調節フラグの値を「0」としてもよい。

#### 【 0 2 3 7 】

また、本実施例では、所謂デジパチタイプのパチンコ機 5 0 を例示したが、これに限らず、本発明を、所謂 2 種タイプのタイプ（ハネモノ）や、1 種 2 種複合タイプのパチンコ

50

機にも適用することができる。

また、本発明の遊技機は、所謂「封入式の遊技機」であっても、「非封入式の遊技機」であってもよい。

また、本発明をパチンコ機のみでなく、回胴式遊技機（スロットマシン）にも適用できる。そして、回胴式遊技機（スロットマシン）においても、各実施例に示すパチンコ機 50 と同様な効果を得ることができる。

なお、本発明の遊技機が、回胴式遊技機（スロットマシン）である場合、「識別情報の変動を経て停止表示すること」には、遊技者自身のボタン操作（変動を停止させるストップボタンの操作）に基づいて、「変動していた識別情報が停止すること（停止表示すること）」が含まれる。

10

#### 【0238】

##### [ 特許請求の範囲との対応 ]

次に、上記実施形態（実施例）の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

「パチンコ機 50」が、「遊技機」の一例に相当する。

「演出ボタン 67」と「ジョグダイヤル 68」が「操作手段」の一例に相当する。

図 10 の S 330 ~ S 350 に至る処理が、「当否判定」の一例に相当する。

図 2 の第 1 特図表示装置 9 と、第 2 特図表示装置 10 が「識別情報表示手段」の一例に相当する。

図 4 の演出図柄表示装置 6、スピーカ 66、電飾用の LED・ランプ 26 が「演出手段」の一例に相当する。

20

#### 【0239】

図 4 のサブ統合制御装置 83 が「演出制御手段」の一例に相当する。

「図 17 の S 1024 の処理」、「図 23 の S 1600 の肯定判定を経て S 1650 に至る処理」が、サブ統合制御装置 83 によって「遊技状態判定手段」として実行される処理の一例に相当する。

図 13 等において変動表示領域 6H が表示される演出図柄（左演出図柄 6L、右演出図柄 6R、中演出図柄 6C）を用いて表示される演出表示（演出図柄の変動表示や確定表示）が、「変動情報」の一例に相当する。

図 14 (d)、(e)、15 (b1)、15 (b2)、15 (c1)、15 (c2) 等  
に示す、「調節画面 7H の文字情報 7J、7N」、「レベルゲージ情報 7M 等」が、「操  
作情報」の一例に相当する。

30

図 25 の 1815 の処理、図 19 の 1210 の処理、図 20 の 1310 の処理が、サブ統合制御装置 83 によって「操作情報表示手段」として実行される処理の一例に相当する。

図 22 の S 1525 の処理と、図 26 の S 1925 の処理が、サブ統合制御装置 83 によって「設定確定手段」として実行される処理の一例に相当する。

#### 【符号の説明】

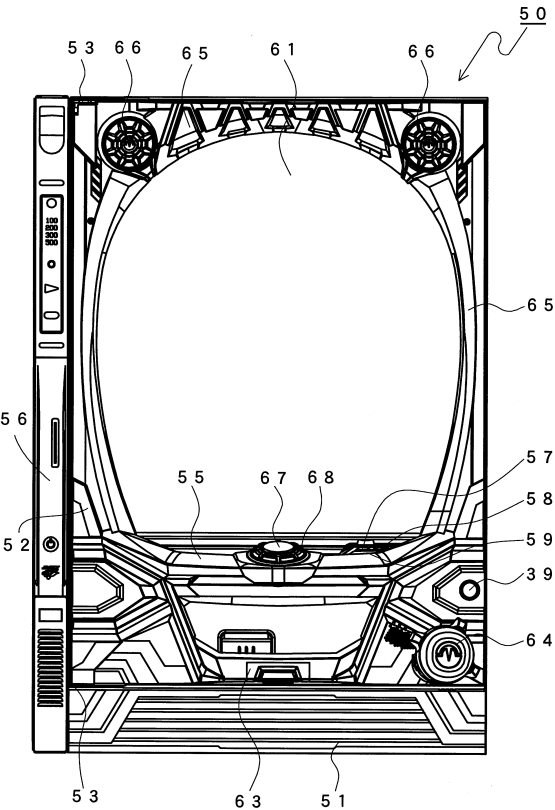
#### 【0240】

1 ; 遊技盤、3 ; 遊技領域、6 ; 演出図柄表示装置、11 ; 第 1 始動口、12 ; 第 2 始動口、14 ; 大入賞口、17 ; 普通図柄作動ゲート、80 ; 主制御装置、82 ; 演出図柄制御装置、83 ; サブ統合制御装置。

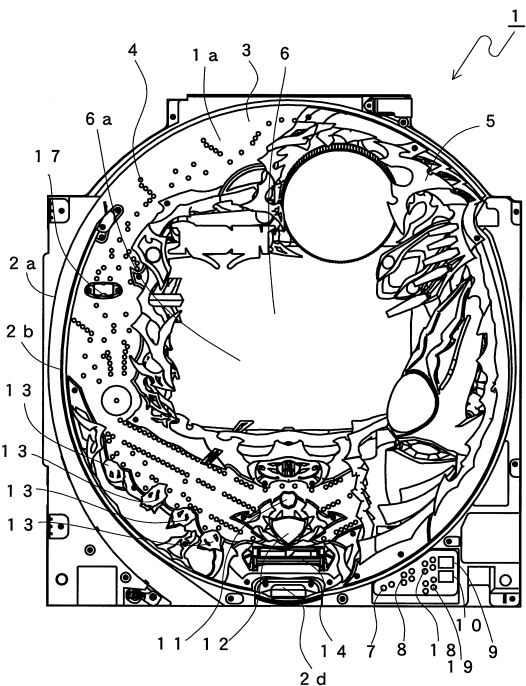
40

【図面】

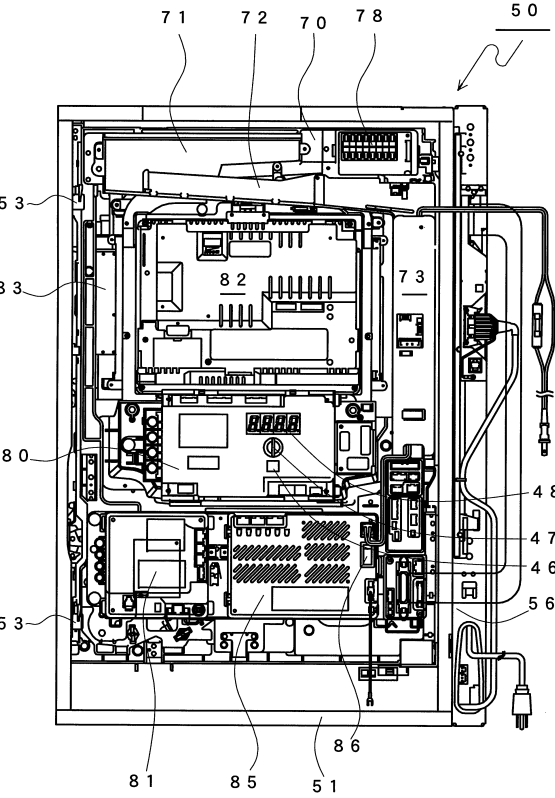
【図 1】



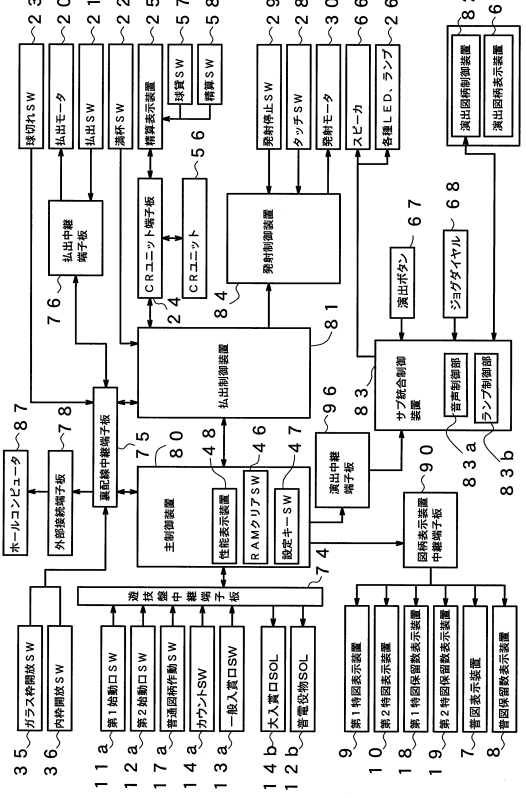
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

大当り確率		通常；1/300    高確；1/30
確変突入率		50%
確変回数		10,000回
時短回数		確変図柄；10,000回 通常図柄；100回
賞球		第1始動口：3個 第2始動口：3個 その他入賞口：10個 大入賞口：大当り 10個
普通図柄 当り確率	非開放延長	1/6
	開放延長	5/6
普通変動 時間	非開放延長	5秒
	開放延長	1秒
普通変動役物 開放時間	非開放延長	0.3秒×1回
	開放延長	2秒×1回

【図 6】

特図 1 大当り図柄決定用テーブル

図柄の組合せ名称	振分率	特 1 停止図柄	確変回数	時短回数
6 R 通常大当り	30%	図柄 1 1	—	100
8 R 通常大当り	20%	図柄 1 2	—	100
6 R 確変大当り	30%	図柄 1 3	10,000	10,000
8 R 確変大当り	20%	図柄 1 4	10,000	10,000

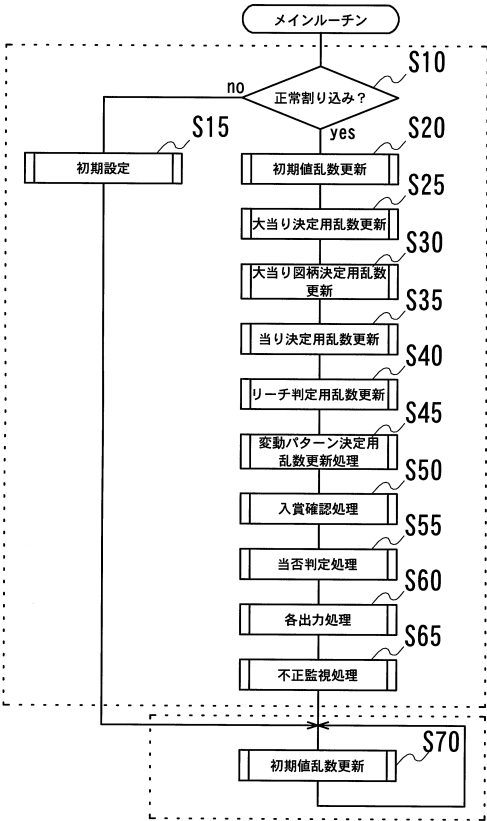
(a)

特図 2 大当り図柄決定用テーブル

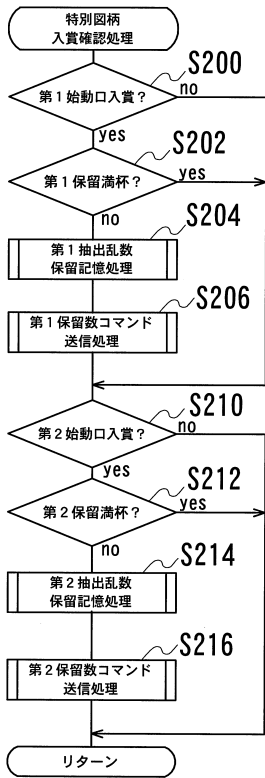
図柄の組合せ名称	振分率	特 2 停止図柄	確変回数	時短回数
8 R 通常大当り	30%	図柄 2 1	—	100
10 R 通常大当り	20%	図柄 2 2	—	100
8 R 確変大当り	30%	図柄 2 3	10,000	10,000
10 R 確変大当り	20%	図柄 2 4	10,000	10,000

(b)

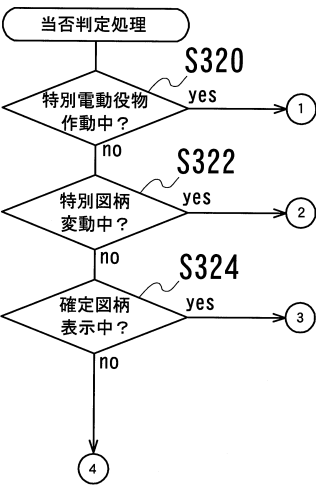
【図 7】



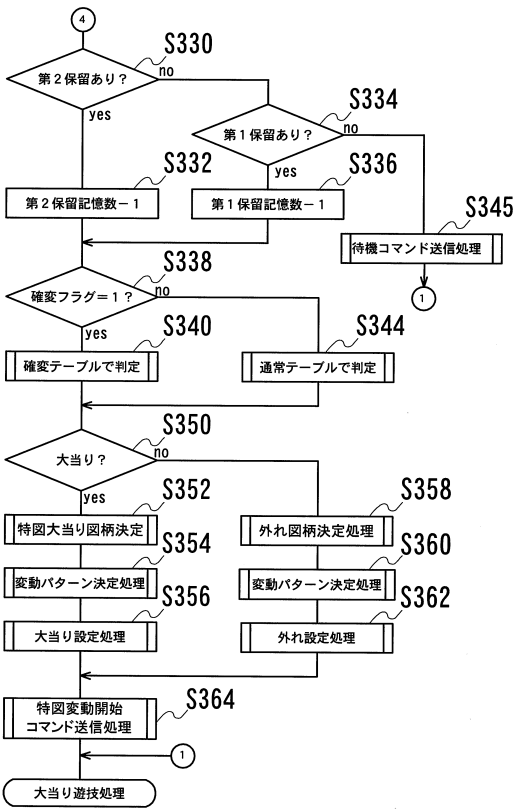
【図 8】



【図 9】



【図 10】



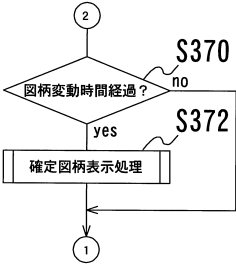
10

20

【図 11】

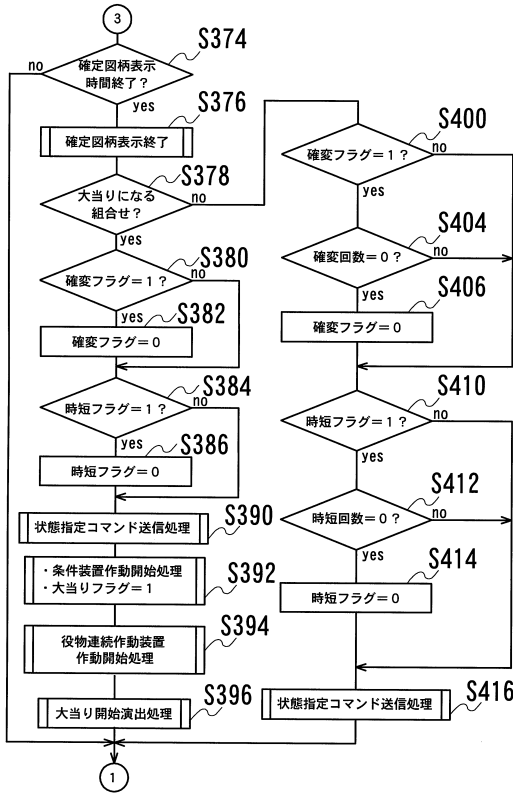
当否判定結果		変動パターンテーブル
外れ	リーチ有り	開放延長用
		非開放延長用
	リーチ無し	開放延長用
		非開放延長用
大当り		開放延長用
		非開放延長用

(a)



(b)

【図 12】

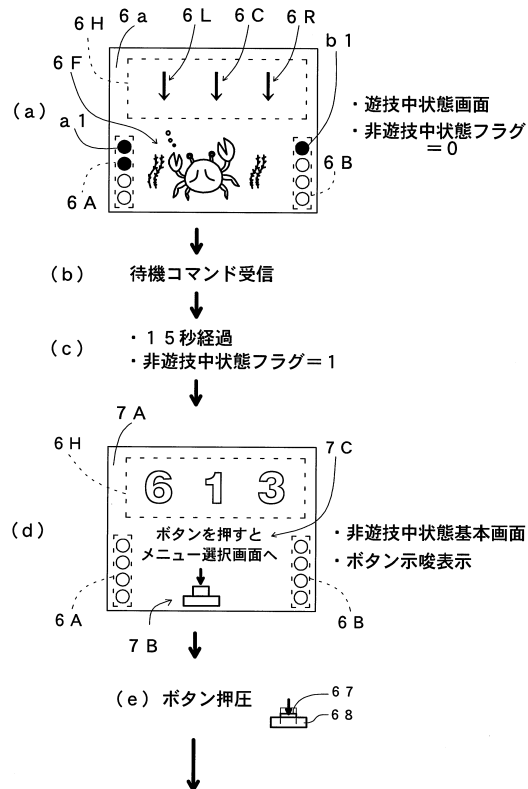


30

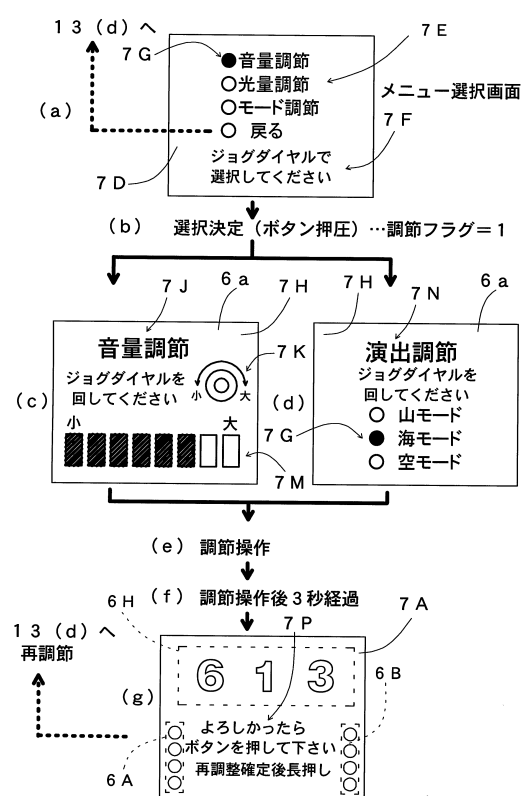
40

50

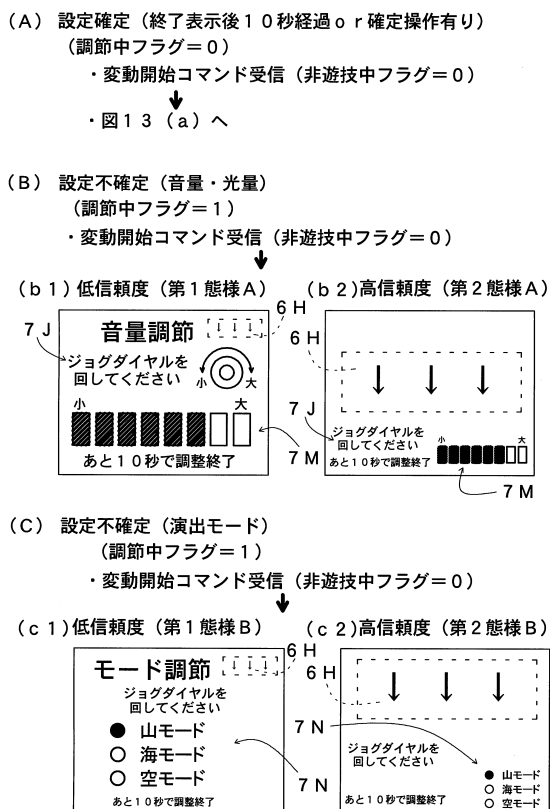
【図 13】



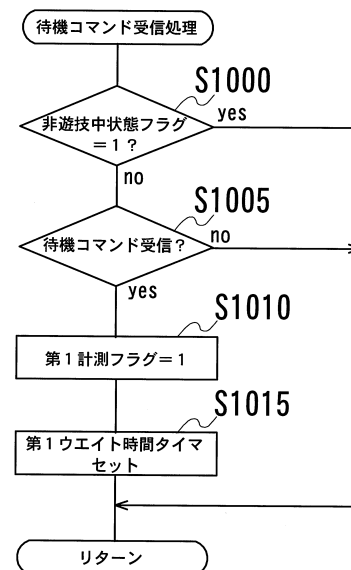
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

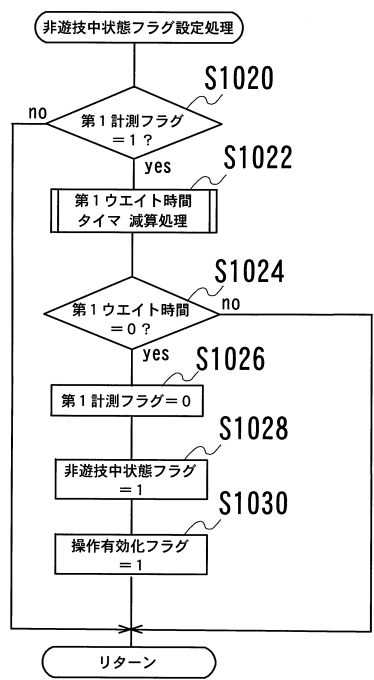
20

30

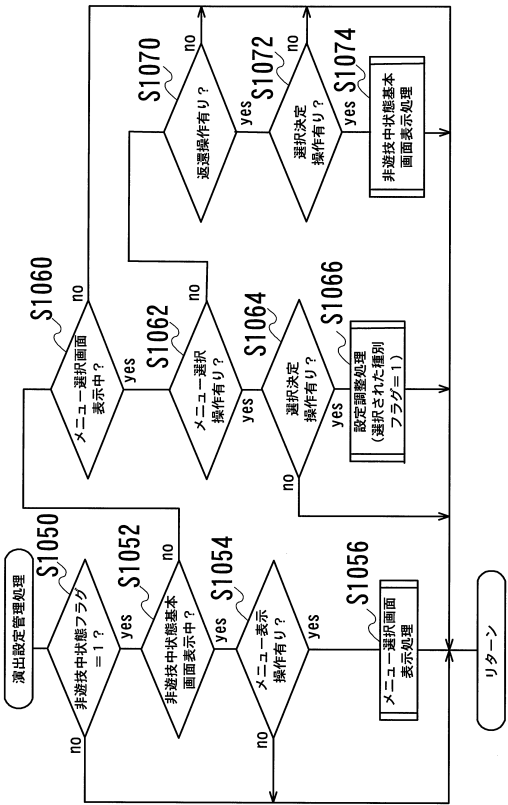
40

50

【図 17】



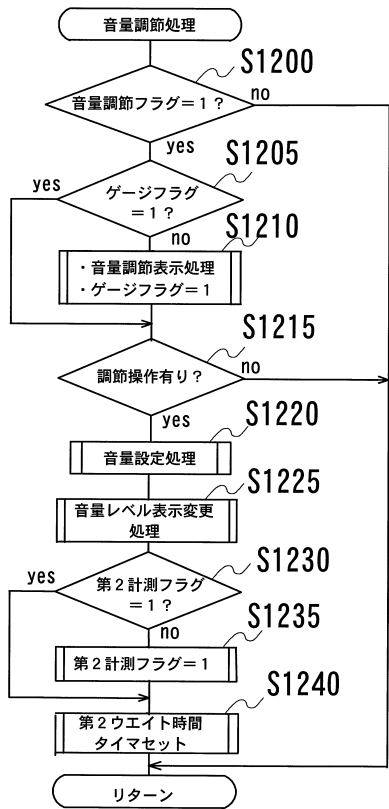
【図 18】



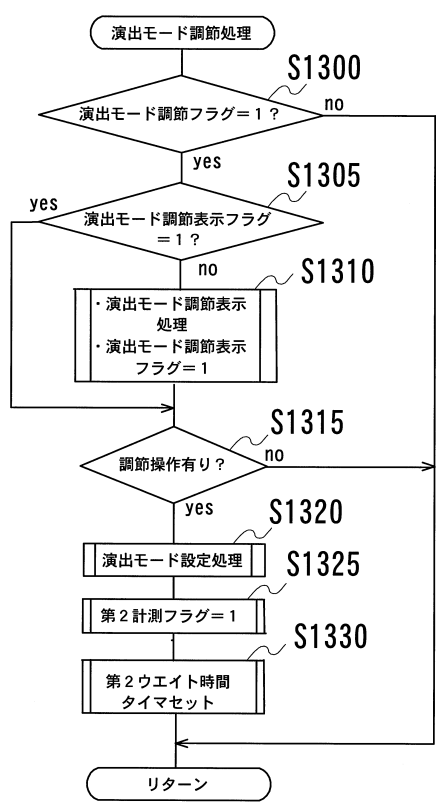
10

20

【図 19】



【図 20】

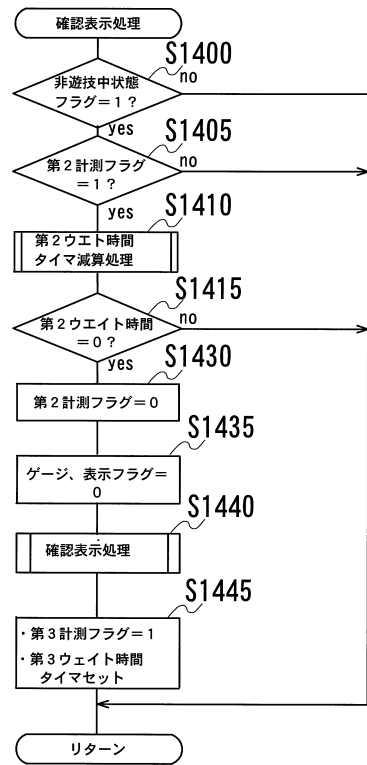


30

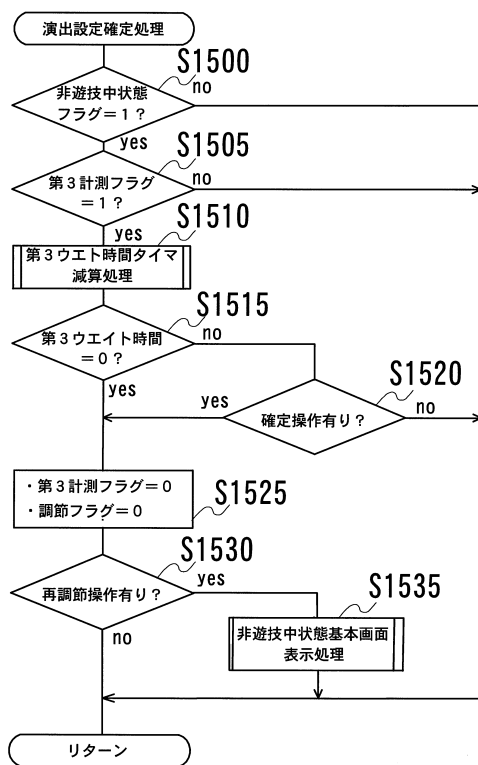
40

50

【図 2 1】



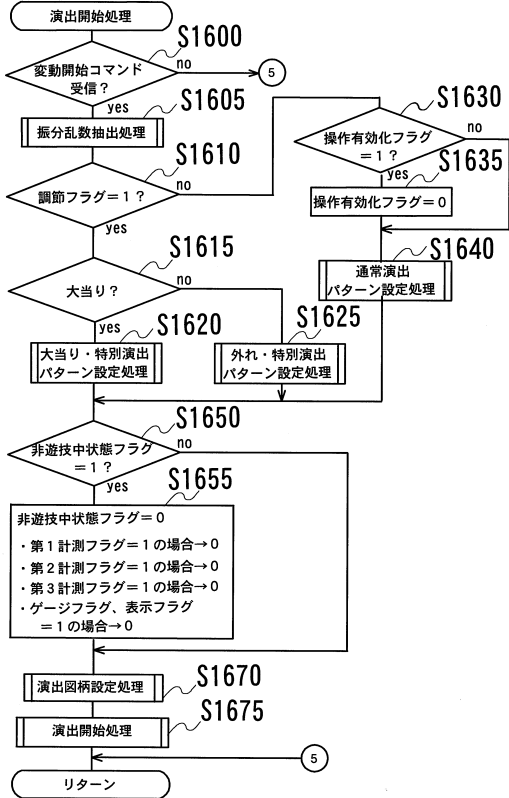
【図 2 2】



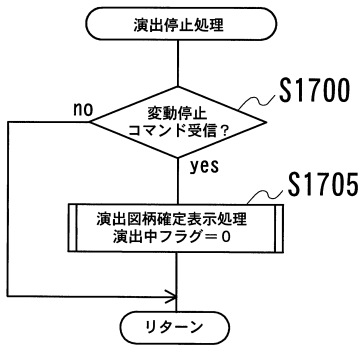
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】



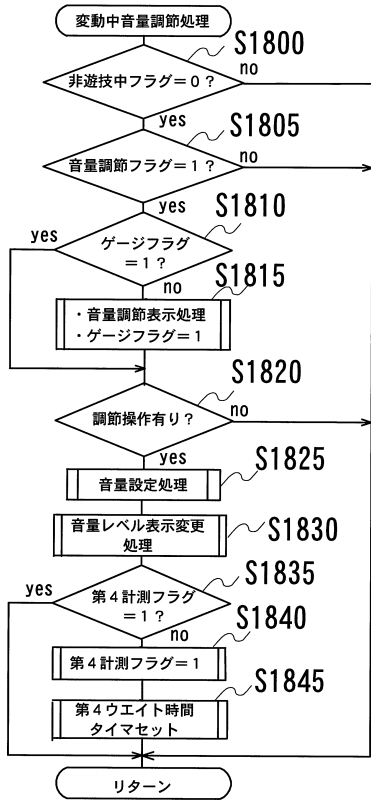
30

40

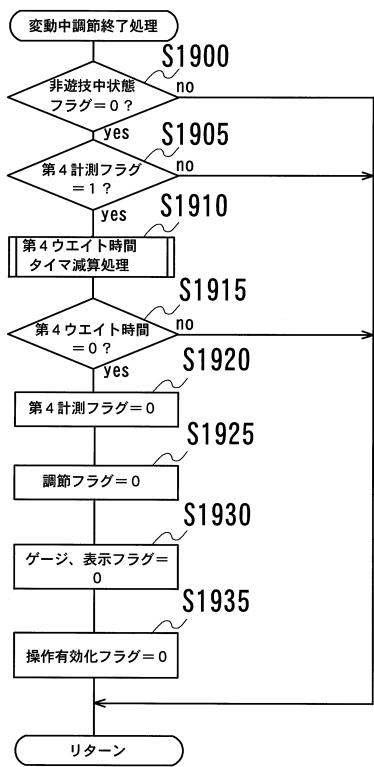
50



【図 25】



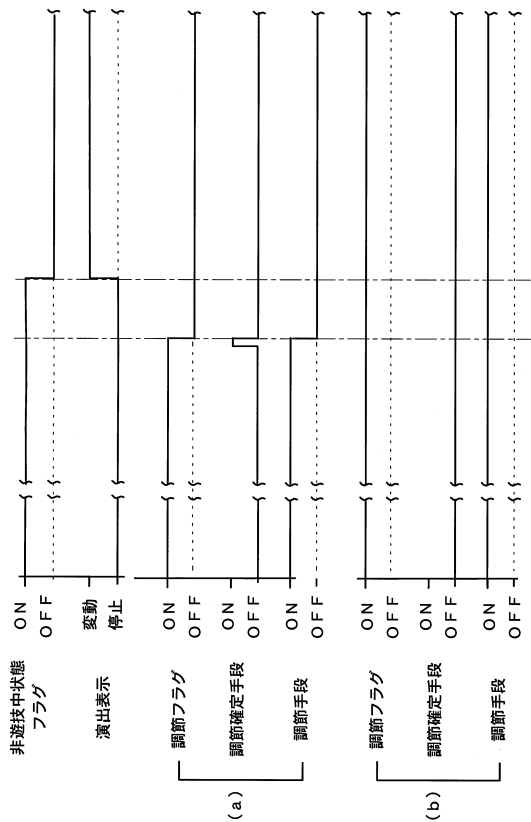
【図 26】



10

20

【図 27】



30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献      特開 2 0 1 8 - 0 1 9 9 9 1 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 7 - 0 5 1 5 6 5 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 7 - 0 2 3 6 0 9 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 6 - 1 0 5 8 1 8 ( J P , A )  
                    特開平 1 0 - 0 8 5 4 3 4 ( J P , A )  
                    特許第 7 1 2 6 2 6 3 ( J P , B 2 )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
                    A 6 3 F      7 / 0 2