

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7674968号  
(P7674968)

(45)発行日 令和7年5月12日(2025.5.12)

(24)登録日 令和7年4月30日(2025.4.30)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全352頁)

(21)出願番号	特願2021-146072(P2021-146072)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年9月8日(2021.9.8)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-39091(P2023-39091A)		東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和5年3月20日(2023.3.20)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年5月20日(2024.5.20)		東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	平井 隼人

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】

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
特定の可変表示パターンを含む可変表示パターンに対応した開始情報を送信する送信手段と、

前記開始情報を受信する受信手段と、

可動体と、

可動体制御手段と、

表示手段として可変表示に対応した演出表示を表示可能な表示装置と、を備え、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、

前記通常状態は、第 1 遊技領域側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記特別状態は、第 2 遊技領域側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記表示装置は、前記通常状態において、第 2 遊技領域側の所定領域に特定数の遊技媒体が進入したことに基づいて、前記表示装置の特定表示領域に前記第 1 遊技領域側に遊技媒体を発射するように促す第 1 遊技領域側発射促進表示を表示可能であるとともに、前記表示装置の所定表示領域に該通常状態に対応した表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、

前記確認動作制御は、前記表示装置の前記特定表示領域に対して、前記表示装置の前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を動作させる制御であり、

前記確認動作制御により可動体が動作する期間よりも長い期間に亘って前記第 1 遊技領域側発射促進表示を行うことが可能であり、

電源投入がされたときに初期化处理を伴う第 1 の場合と、電源投入がされたときに初期化处理を伴わない第 2 の場合とで、デモンストレーション表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記第 1 の場合と前記第 2 の場合の何れであっても、デモンストレーション表示が開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、

前記可動体を第 1 期間動作させる第 1 動作制御パターンと、前記可動体を前記第 1 期間よりも短い第 2 期間動作させる第 2 動作制御パターンと、で前記確認動作制御を行うことが可能であり、

10

所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信しない場合に、前記第 1 動作制御パターンで前記確認動作制御を行う第 1 可動体制御パターンと、

所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信した場合に、前記第 2 動作制御パターンで前記確認動作制御を行う第 2 可動体制御パターンと、

を含む複数種類のパターンで前記確認動作制御を行うことが可能であり、

電源投入がされたときに、特定識別情報の可変表示の結果を示す複数の発光手段の制御である特定識別情報発光制御を行うことが可能な遊技制御手段をさらに備え、

20

前記可動体制御手段は、前記特定識別情報発光制御が開始された後に前記確認動作制御を開始することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、動作可能な可動体を備え、図柄の可変表示が行われているときに可動体を動作させる可動体演出を実行可能なものがある。

30

【0003】

この種の遊技機において、電源が投入されたときや停電が生じた後に復旧したときに、可動体を演出動作と同様に動作させる初期動作（ロングイニシャル動作）や、可動体を演出動作の一部を省略して動作させる初期動作（ショートイニシャル動作）を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

40

【文献】特開 2015 - 113217 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、特許文献 1 の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

【0006】

この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

50

請求項 1 に記載の遊技機は、

可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
特定の可変表示パターンを含む可変表示パターンに対応した開始情報を送信する送信手段と、

前記開始情報を受信する受信手段と、

可動体と、

可動体制御手段と、

表示手段として可変表示に対応した演出表示を表示可能な表示装置と、を備え、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、

前記通常状態は、第 1 遊技領域側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記特別状態は、第 2 遊技領域側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記表示装置は、前記通常状態において、第 2 遊技領域側の所定領域に特定数の遊技媒体が進入したことに基づいて、前記表示装置の特定表示領域に前記第 1 遊技領域側に遊技媒体を発射するように促す第 1 遊技領域側発射促進表示を表示可能であるとともに、前記表示装置の所定表示領域に該通常状態に対応した表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、

前記確認動作制御は、前記表示装置の前記特定表示領域に対して、前記表示装置の前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を動作させる制御であり、

前記確認動作制御により可動体が動作する期間よりも長い期間に亘って前記第 1 遊技領域側発射促進表示を行うことが可能であり、

電源投入がされたときに初期化処理を伴う第 1 の場合と、電源投入がされたときに初期化処理を伴わない第 2 の場合とで、デモンストレーション表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記第 1 の場合と前記第 2 の場合の何れであっても、デモンストレーション表示が開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、

前記可動体を第 1 期間動作させる第 1 動作制御パターンと、前記可動体を前記第 1 期間よりも短い第 2 期間動作させる第 2 動作制御パターンと、で前記確認動作制御を行うことが可能であり、

所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信しない場合に、前記第 1 動作制御パターンで前記確認動作制御を行う第 1 可動体制御パターンと、

所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信した場合に、前記第 2 動作制御パターンで前記確認動作制御を行う第 2 可動体制御パターンと、

を含む複数種類のパターンで前記確認動作制御を行うことが可能であり、

電源投入がされたときに、特定識別情報の可変表示の結果を示す複数の発光手段の制御である特定識別情報発光制御を行うことが可能な遊技制御手段をさらに備え、

前記可動体制御手段は、前記特定識別情報発光制御が開始された後に前記確認動作制御を開始することが可能である、

ことを特徴としている。

【 0 0 0 8 】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであって良い。このような構成によれば、適切な乱数値の更新が可能になり商品性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 4】(A) は可変表示結果指定コマンドを例示する図であり、(B) は遊技状態背景指定コマンドを例示する図である。

【図 5】各乱数を示す説明図である。

【図 6】変動パターンの説明図である。

【図 7】(A) は表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブル 2 を示す説明図であり、(C) は大当り種別判定テーブル(第 1 特別図柄用)を示す説明図であり、(D) は大当り種別判定テーブル(第 2 特別図柄用)を示す説明図であり、(E) は小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

10

【図 8】大当り種別の説明図である。

【図 9】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 10】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 11】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 12】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 13】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 14】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 15】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 16】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 17】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 18】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 19】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 20】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 21】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 22】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 23】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 24】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 25】小当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 26】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 27】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 28】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 29】初期動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 30】原点配置制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 31】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 32】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 33】切替制御テーブルの説明図である。

【図 34】確認制御の実行期間における制御と確認後動作制御の実行期間における制御の説明図である。

【図 35】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。

40

【図 36】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 37】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 38】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 39】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 40】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 41】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 42】(A) は盤上可動体が原点位置に位置している状態、(B) は演出位置に位置している状態を示す図である。

【図 43】(A) は盤下可動体が原点位置に位置している状態、(B) は演出位置に位置している状態を示す図である。

50

【図 4 4】( A ) は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、( B ) は演出位置に位置している状態を示す図である。

【図 4 5】演出制御用 C P U が実行可能な演出一覧を示す図である。

【図 4 6】( A ) は S P リーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、( B ) は大当り遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。

【図 4 7】先読み可動体予告の動作例を示す図である。

【図 4 8】開始時予告の動作例を示す図である。

【図 4 9】可動体予告・擬似連予告の動作例を示す図である。

【図 5 0】リーチ予告・ボタン予告の動作例を示す図である。

【図 5 1】S P リーチ予告の動作例を示す図である。

10

【図 5 2】大当り演出の動作例を示す図である。

【図 5 3】大当り演出（昇格演出）の動作例を示す図である。

【図 5 4】状態移行動作制御の動作例を示す図である。

【図 5 5】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。

【図 5 6】( A ) は可動体の動作を説明する図、( B ) は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。

【図 5 7】( A ) ~ ( J ) は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 5 8】電断が発生したときの流れを示す説明図である。

【図 5 9】電断が発生したときの流れを示す説明図である。

20

【図 6 0】電断が発生したときの流れを示す説明図である。

【図 6 1】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。

【図 6 2】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 6 3】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。

【図 6 4】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。

【図 6 5】ホットスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。

30

【図 6 6】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 6 7】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 6 8】コールドスタートによるイニシャル動作中に先読み可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 6 9】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変 2 表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 7 0】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

40

【図 7 1】イニシャル動作後に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 7 2】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 7 3】イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動しない場合とのタイミングチャートである。

【図 7 4】可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで

【図 7 5】イニシャル動作として可動体が原点位置から演出位置への途上で停止する場合

50

の可動体予告のタイミングチャートである。

【図 7 6】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 7 7】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 7 8】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 7 9】イニシャル動作にて可動体が原点位置から演出位置への途上緒で停止する場合のデモ演出のタイミングチャートである。

【図 8 0】電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 1】電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

10

【図 8 2】電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 3】ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるときの動作例を示す図である。

【図 8 4】( A ) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、( B ) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 8 5】電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 6】電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 7】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

20

【図 8 8】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における変形例としての動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 9】昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 0】最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 1】エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 2】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

30

【図 9 3】( A ) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、( B ) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 9 4】ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 5】開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 6】擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 7】通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

40

【図 9 8】( A ) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、( B ) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 9 9】大当り中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 1 0 0】( A ) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、( B ) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 1 0 1】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 1 0 2】コールドスタートによるイニシャル動作の態様を示す説明図である。

50

【図 1 0 3】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートと、ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 0 4】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 0 5】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 0 6】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 0 7】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 0 8】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 0 9】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【図 1 1 0】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【図 1 1 1】( A ) ~ ( D ) は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

10

【図 1 1 2】( A ) ~ ( D ) は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【図 1 1 3】( A )、( B ) は、動作確認制御においてエラーが生じた場合の動作例を示す図である。

【図 1 1 4】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 1 5】各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 1 6】遊技用乱数の一例を示す図である。

【図 1 1 7】遊技制御用のメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】遊技制御用のタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 1 1 9】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 1 2 0】特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例を示す図である。

【図 1 2 1】演出制御用のメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 2】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 1 2 3 - 1】遊技制御用マイクロコンピュータの構成例を示す図である。

【図 1 2 3 - 2】アドレスマップの一例を示す図である。

【図 1 2 3 - 3】機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である。

【図 1 2 3 - 4】機能制御レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例を示す図である。

30

【図 1 2 3 - 5】遊技用乱数についての設定例を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 6】乱数更新周期を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 7】電力供給開始対応処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3 - 8】機能設定レジスタ格納値テーブルの構成例を示す図である。

【図 1 2 3 - 9】RWMアクセスプロテクトレジスタの構成例を示す図である。

【図 1 2 3 - 1 0】電源断処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3 - 1 1】データ構成の使用例を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 1 2】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3 - 1 3】データ構成の使用例を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 1 4】初期値変更乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 1 2 3 - 1 5】初期値決定用乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3 - 1 6】始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3 - 1 7】データ構成の使用例を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 1 8】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3 - 1 9】データ構成の使用例を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 2 0】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3 - 2 1】データ構成の使用例を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 2 2】特別図柄情報設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3 - 2 3】大当たり情報データ選択処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3 - 2 4】データ構成の使用例を説明するための図である。

50

【図 1 2 3 - 2 5】データ構成の使用例を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 2 6】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3 - 2 7】当り時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 1 2 3 - 2 8】ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 1 2 3 - 2 9】変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 3 0】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 3 1】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 3 2】変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 3 3】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図 1 2 3 - 3 4】データ構成の使用例を説明するための図である。

【図 1 2 3 - 3 5】ゲートスイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3 - 3 6】普通図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3 - 3 7】データ構成の使用例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【0 0 1 1】

( 特徴部 1 3 2 S G 形態 )

[ 形態 1 ]

形態 1 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）と、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（例えば、図 4 5 に示すように、盤上可動体 3 2 A が上下に振動する可動体予告を実行可能な部分）、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば、図 4 9 に示すように、盤上可動体 3 2 A の動作に応じて画像表示装置 5 にエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示される部分）、

前記音出力手段から前記可動体演出に対応した可動体演出音を出力可能であり（例えば、図 4 9 に示す可動体予告において、スピーカ 8 L、8 R から演出効果音が出力される部分）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 4 7 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で複数回上下動させる部分）、

10

20

30

40

50



初期化を伴う電源投入時において前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、該所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、少なくとも前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われ（例えば、図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作とスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない一方で画像表示装置 5 にてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示され、図 6 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作と画像表示装置 5 にてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示される部分）、

10

初期化を伴わない電源投入時において前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる（例えば、図 6 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作は実行されない一方で画像表示装置 5 にてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示されるとともにスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音が出力され、図 6 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作、画像表示装置 5 でのエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が行われる部分）、

20

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中に開始された可変表示で可動体演出が実行される場合に、演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示や可動体演出音の出力により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

40

#### 【 0 0 1 2 】

形態 1 - 2 の遊技機は、

前記可動体演出が実行されるときの方がされるときよりも前記有利状態に制御される期待度が高く（例えば、図 4 5 に示すように、可動体予告を実行する場合のほうが可動体予告を実行しない場合よりも大当たり期待度が高く設定されている部分）、

初期化を伴う電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限され、前記所

50

定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われず（例えば、図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作とスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が実行されない一方で、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作は実行されるがスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない部分）、

10

初期化を伴わない電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図 6 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作は実行されない一方で、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行される部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される期待度が高い可動体演出における演出可動制御が制限されたままとなることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 1 3 】

形態 1 - 3 の遊技機は、

30

前記可動体は、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）とを含み、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 3 2 に示す動作確認制御処理を実行する部分）、

前記確認可動制御は、前記第 2 可動体の可動が終了したことに基づいて終了し（例えば、図 6 1 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作は、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作の完了を最後に終了する部分）、

40

前記可動体演出は、前記第 1 可動体を用いた演出であり（例えば、図 4 9 に示すように、可動体予告は盤上可動体 3 2 A を動作させる演出である部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記確認可動制御による前記第 2 可動体の可動が終了したときに前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 が起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体

50

予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の演出動作は実行されず、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作の終了後に改めて盤上可動体 3 2 A の演出動作が実行される部分)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御による第 1 可動体の可動が終了したときに第 1 可動体を用いた演出可動制御が実行されることで確認可動制御と演出可動制御との見分けがつかなくなってしまうことのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 1 4 】

形態 1 - 4 の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合、初期化されたことに対応した初期化報知を実行可能であり（例えば、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したとき、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を初期化報知に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から初期化報知音を出力させる部分）、

10

前記確認可動制御の実行期間と前記初期化報知の実行期間とは重複し（例えば、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間と、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音出力期間が重複している部分）、

20

前記初期化報知の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも長く（例えば、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音出力期間は、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間よりも長い部分）、

前記確認可動制御の実行期間の終了後であって、前記初期化報知の実行期間中において開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記初期化報知の実行期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われない（例えば、図 6 7 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において盤上可動体 3 2 A の演出動作と画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示は実行されるが、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知に応じた態様での発光及びスピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力は実行されない部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化対応報知の実行期間中であっても、確認可動制御が終了していれば演出可動制御を実行し、可動体演出の演出効果を低下させない遊技機を提供することができる。

40

【 0 0 1 5 】

形態 1 - 5 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記可動体演出が実行される特定の可変表示パターンに基づく可変表示よりも前の可変表示において、該可動体演出が実行されることを示唆する先読み可動体演出を実行可能であり（例えば、図 4 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が先読み可動体予告を実行可能な部分）、

前記可動体制御手段は、前記先読み可動体演出が実行される場合、特定動作により前記可動体を可動させる特定演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 4 7 に示すよ

50

うに、演出制御用CPU120は、盤上可動体32Aを先読み可動体予告として原点位置と中間位置との間で上下に複数回動作可能な部分）、

前記先読み可動体演出が実行される可変表示の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも短く（例えば、非リーチはずれの可変表示の特図変動時間が12秒以下であるとともに、イニシャル動作の期間は30秒である部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に複数回の始動条件が成立し、該始動条件の成立に基づいて開始される可変表示で前記先読み可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行されるとき、前記特定可動制御が制限され、

前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行された可変表示が終了した場合、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記特定可動制御が行われない（例えば、図68に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置5でエフェクト表示132SG407の表示が実行され、該可変表示の終了後には改めて先読み可動体予告としての盤上可動体32Aの演出動作は実行されない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示を跨いだ場合、確認可動制御中に制限された特定可動制御が実行されないため、確認可動制御終了後に過度に可動体を可動させて遊技者を混乱させることのない遊技機を提供することができる。

【0016】

形態1-6の遊技機は、

前記演出制御手段は、一の可変表示において、前記可動体演出として、第1可動体演出（例えば、図69に示す第1可動体予告）と該第1可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第2可動体演出（例えば、図69に示す第2可動体予告）とを実行可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記第1可動体演出が実行される場合、第1所定動作により前記可動体を可動させる第1演出可動制御（例えば、盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）を行うことが可能であり、

前記第2可動体演出が実行される場合、第2所定動作により前記可動体を可動させる第2演出可動制御（例えば、盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）を行うことが可能であり、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された一の可変表示で前記第1可動体演出と前記第2可動体演出とが実行される場合、前記所定期間中に前記第1可動体演出が実行されるとき、前記第1演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第1演出可動制御が行われ、

制限された前記第1演出可動制御が行われる前に、前記第2可動体演出が実行される場合、前記第1演出可動制御が行われずに、前記第2演出可動制御が行われる（例えば、図69に示すように、第1可動体予告の実行期間中に既に可動体のイニシャル動作が実行されている場合は該可動体のイニシャル動作終了後に第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が実行されるが、該第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作前に既に第2可動体予告としての盤上可動32Aの動作が実行されている場合は、第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作は実行されずに第2可動体予告としての盤上可動32Aの動作が継続して実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体演出における可動体の可動により第2可動体演出における可動体の可動が阻害されることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供す

10

20

30

40

50

ることができる。

【 0 0 1 7 】

形態 1 - 7 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A には盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 3 2 B には盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 には枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン L E D 9 g がそれぞれ設けられている部分）、

前記可動体は、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）とを含み、

前記可動体制御手段は、前記有利状態に制御されることを報知するための特別動作により前記第 2 可動体を可動させる特別演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 4 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が盤下可動体 3 2 B を上昇させる決め演出を実行可能な部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記第 2 可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 5 6（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記特別演出可動制御により可動している前記第 2 可動体の前記発光手段を特別発光パターンで発光させる特別発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 5 1（E 5）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B の上昇時に盤下可動体 9 e お所定の発光色（例えば、図 5 6（B 9）に示すレインボーフラッシュで発光させる部分）、

前記特定発光制御中に前記特別演出可動制御が実行される場合、前記特別発光制御を制限する（例えば、ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において盤下可動体 L E D 9 e の決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と特別演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 1 8 】

形態 1 - 8 の遊技機は、

前記確認可動制御による前記第 2 可動体の動作態様と前記特別演出可動制御による前記第 2 可動体の動作態様とは共通であり（例えば、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作と演出動作とはどちらも原点位置と演出位置との間での動作である部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記第 2 可動体の前記発光手段を、該第 2 可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 5 6（B）、図 6 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が盤下可動体 L E D 9 e をイニシャル強調態様（赤点滅）で発光させる部分）、

前記特別演出可動制御により可動する前記第 2 可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 特別発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 5 6（B）に示すように、盤下可動体 3 2 B の進出動作時には盤下可動体 L E D 9 e をレインボーフラッシュさせ、盤下可動体 3 2 B の対比動作時には盤下可動体 L E D 9 e をなめらかレインボーにて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と特別可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 1 9 】

形態 1 - 9 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、盤上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、をさらに備え、

前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A に盤上可動体 L E D 9 d が設けられ、盤下可動体 3 2 B に盤上可動体 L E D 9 e が設けられている部分）、

10

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第 1 可動体を可動させた後に前記第 2 可動体を可動させることが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A を動作させた後に盤下可動体 3 2 B を動作させる部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 5 6（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

20

前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第 1 可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、図 6 1 に示すように、盤上可動体 3 2 A の確認動作の実行中は、盤上可動体 L E D 9 d をイニシャル強調態様にて発光させるとともに、盤下可動体 L E D 9 e を初期化報知態様にて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 0 】

30

形態 1 - 1 0 の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、該可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 3 0 に示す原点配置制御処理を実行する部分）、

可変表示が開始された場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図 3 0 に示すように、可変表示が開始されるタイミングから、演出制御用 C P U 1 2 0 が 1 3 2 S G S 4 1 0 ~ 1 3 2 S G S 4 2 7 の処理を実行可能となる部分）、

40

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始された場合、前記復帰制御を制限する（例えば、パチンコ遊技機 1 を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 1 】

形態 1 - 1 1 の遊技機は、

50

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図30に示す原点配置制御処理を実行する部分）、

可変表示が終了し、遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図30に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングから、演出制御用CPU120が132SGS410～132SGS427の処理を実行可能となる部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始され、前記所定期間中に該可変表示が終了し、前記遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を制限する（例えば、可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。

#### 【0022】

形態1-12の遊技機は、

前記演出制御手段は、一の可変表示中において前記可動体演出を複数回実行可能であり（例えば、図70に示すように、1の可変表示中において第1可変表示予告と第2可変表示予告とが実行される部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され（例えば、図70に示すように、各可動体のイニシャル動作中に可変表示が実行される場合、イニシャル動作中に第1可動体予告が実行される場合は該第1可動体予告としての盤上可動体32Aの演出動作が実行されない部分）、

一の可変表示において複数回実行される前記可動体演出のうち一の前記可動体演出が実行され、該一の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御による前記可動体の可動が正常に終了しない場合、次の前記可動体演出が実行されるとき、該次の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御が行われる（例えば、図71に示すように、第1可動体予告としての盤上可動体32Aの演出動作が正常に終了しなくとも、第2可動体予告の実行期間となれば第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の可動体演出に対応した演出可動制御が正常に終了しない場合であっても、次の可動体演出に対応した演出可動制御によりリトライを図ることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0023】

形態1-13の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記可動体演出として、第1可動体演出（例えば、第1可動体予告）と該第1可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第2可動体演出（例えば、第2可動体予告）とを実行可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記第1可動体演出が実行される場合、第1所定動作により前記可動体を可動させる第1演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体予告として盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、

前記第2可動体演出が実行される場合、第2所定動作により前記可動体を可動させる第2演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第2可動体予告として盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表

10

20

30

40

50

示で前記第 1 可動体演出と前記第 2 可動体演出とが実行される場合、該所定期間中に前記第 1 可動体演出が実行されるとき、前記第 1 演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第 1 演出可動制御が行われ（例えば、各可動体のイニシャル動作中に第 1 可動体予告の実行期間となる場合は、該第 1 可動体予告の実行期間中において第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行されず、各可動体のイニシャル動作後に改めて第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行される部分）、

制限された前記第 1 演出可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体演出が実行されるとき、前記第 1 演出可動制御を中断して前記第 2 演出可動制御を行う（例えば、図 7 2 に示すように、各可動体のイニシャル動作に第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作中に第 2 可動体予告の実行期間となった場合は、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を中断して第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を開始する部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 可動体演出における可動体の可動により第 2 可動体演出における可動体の可動が阻害されることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 2 4 】

形態 1 - 1 4 の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

20

前記可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な第 1 検出手段（例えば、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、1 3 2 S G 1 0 3、6 3 5 C）と、

前記可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な第 2 検出手段（例えば、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4、1 3 2 S G 1 3 4、1 3 2 S G 1 0 4、6 3 5 D）と、をさらに備え、

前記確認可動制御は、前記可動体が前記第 1 検出手段により初期位置に配置されていることが検出されたことに基づいて、前記可動体を第 1 期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第 1 期間中に前記可動体が前記第 2 検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を初期位置に向けて可動させる制御であり（例えば、図 7 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより、可動体を原点位置に向けて動作させる部分）、

30

前記演出可動制御は、前記可動体を第 2 期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第 2 期間中に前記可動体が前記第 2 検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を停止させる制御である（例えば、図 7 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより該可動体の動作を停止させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技中に可動体演出が実行された場合、可動体演出に対応した可動体の可動が正常に行われなくても、確認可動制御に基づいた可動体の可動が行われないため、正常に実行されなかった可動体演出の演出効果の低下を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

40

#### 【 0 0 2 5 】

形態 1 - 1 5 の遊技機は、

前記可動体制御手段は、

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分）、

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動

50



体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 5 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、4 回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作させる部分）、

前記エラー可動制御が行われた場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる（例えば、図 7 5 に示すように、デッドエンド判定された後の可動体演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g による可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力は実行される部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体演出の演出効果を低下させることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 6 】

〔 形態 2 〕

形態 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

20

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

30

前記演出制御手段は、電源投入がされた場合、デモンストレーション表示を表示手段に表示させるデモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 6 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が画像表示装置 5 において客待ちデモ演出を表示させる部分）、

前記可動体制御手段は、電断が発生し、電源投入された場合、前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、図 7 6 ~ 図 7 8 に示すように、電断後にパチンコ遊技機 1 が起動するときは、各可動体のイニシャル動作制御が実行された後に客待ちデモ演出が表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

40

【 0 0 2 7 】

形態 2 - 2 の遊技機は、

前記可動体制御手段は、所定期間に亘って前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は各可動体のイニシャル動作に 3 0 秒を要する部分）、

前記演出制御手段は、前記確認可動制御が終了してから少なくとも前記所定期間と同じ長さの期間が経過した後に前記デモ表示制御を行うことが可能である（例えば、各可動体のイニシャル動作終了 3 0 秒後から客待ちデモ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御後すぐにデモンストレーション表示が表示されてしまつてデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することが

50

できる。

【 0 0 2 8 】

形態 2 - 3 の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とで、異なるタイミングで前記デモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、

前記可動体制御手段は、

初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源供給がされた場合とで、共通に前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、

初期化を伴う電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行い、

初期化を伴わない電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とのいずれにおいても、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 2 9 】

形態 2 - 4 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

操作手段（例えば、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A には盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 3 2 B には盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 には枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン L E D 9 g がそれぞれ設けられている部分）、

前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 2 8 に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 の操作により各種ランプ 9 a ~ 9 g の光量（輝度）の調整が可能である部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 5 6（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記特定発光制御中に前記操作手段が操作された場合、少なくとも該特定発光制御により発光している前記発光手段が該操作に基づいた輝度とならないように制限する（例えば、図 5 6（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作実行時は、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 の操作により各種ランプ 9 a ~ 9 g の光量（輝度）の調整が不可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体に設けられた発光手段の輝度が

10

20

30

40

50

変更されないため、可動体の動作確認に支障が生じることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 3 0 】

形態 2 - 5 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

操作手段（例えば、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A には盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 3 2 B には盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 には枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン L E D 9 g がそれぞれ設けられている部分）、

前記操作手段を操作することにより、前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 2 8 に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 の操作により各種ランプ 9 a ~ 9 g の光量（輝度）の調整が可能である部分）、

前記演出制御手段は、前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であることを示唆する変更可能表示の表示を行うことが可能であり（例えば、図 5 5 に示すように、画像表示装置 5 においてメニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示される部分）、

前記所定期間中において前記変更可能表示の表示が制限され、前記所定期間終了後に前記変更可能表示の表示が行われる（例えば、図 5 5 に示すように、各可動体のイニシャル動作中は画像表示装置 5 においてメニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示されず、各可動体のイニシャル動作に画像表示装置 5 においてメニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中に変更可能表示を表示することにより、確認可動制御への注目度合いが損なわれてしまうことのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 3 1 】

形態 2 - 6 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）とを含み、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、をさらに備え、

前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A に盤上可動体 L E D 9 d が設けられ、盤下可動体 3 2 B に盤上可動体 L E D 9 e が設けられている部分）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第 1 可動体を可動させた後に前記第 2 可動体を可動させ（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A を動作させた後に盤下可動体 3 2 B を動作させる部分）、

前記発光制御手段は、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 5 6（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体の前記発光手段に対して前記発光制御手段による前記特定発光制御が行われない（例えば、図 6 1、図 6 2 に示すように、盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作実行時は、盤下可動体 L E

10

20

30

40

50

D 9 e をイニシャル強調態様にて発光させない部分)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 3 2 】

形態 2 - 7 の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記デモンストレーション表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（例えば、図 5 5 に示すように、客待ちデモ演出の実行中に盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間で動作させる演出を実行可能な部分）、

10

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば、図 5 5 に示すように、画像表示装置 5 においてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示される部分）、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させるデモ中可動制御を行うことが可能であり（例えば、盤上可動体 3 2 A を原点位置から演出位置に向けて動作させた後、盤上可動体 3 2 A を演出位置から原点位置に動作させる部分）、

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 9 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分）、

20

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 9 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、4 回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作させる部分）、

前記エラー可動制御が行われた場合、前記デモンストレーション表示が表示されるとき、前記デモ中可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる（例えば、図 7 9 に示すように、デッドエンド判定された後の客待ちデモ演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g による可動体予告に応じた態様での発光は実行される部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、デモンストレーション表示の演出効果を低下させることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 3 3 】

〔 形態 3 〕

40

形態 3 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 ）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装

50

置 7 ) を遊技媒体が進入可能な進入容易状態 ( 例えば、開放状態 ) とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御 ( 例えば、動作確認制御 ) を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記ファンファーレ演出は、

前記有利状態に関する報知を行う導入パート ( 例えば、導入パート。図 5 2 ( F 2 ) ~ ( F 6 ) 参照 ) と、

前記導入パートの後に実行され、遊技者に対して、遊技媒体の発射方向の報知を行う発射方向報知パート ( 例えば、右打ち報知パート。図 5 2 ( F 7 ) ~ ( F 8 ) 参照 ) と、で構成され、

前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生し、電源投入された場合、前記発射方向報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う ( 例えば、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体 3 2 A の動作を伴うファンファーレ演出 ( 右打ち報知パート ) が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図 8 0 参照 ) 、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でファンファーレ演出における操作方向報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 3 4 】

形態 3 - 2 の遊技機は、

前記有利状態は、複数種類あり ( 例えば、大当たり A ~ E ) 、

前記導入パートにおいて、複数種類の前記有利状態のうちいずれの前記有利状態であるかを報知可能であり、該報知として、制御される前記有利状態に対応した有利状態名称表示 ( 例えば、大当たり種別表示 1 3 2 S G 4 2 1 ) の表示と、該有利状態名称表示が表示される前に有利状態名称表示前導入表示 ( 例えば、大当たり種別表示前導入表示 1 3 2 S G 4 2 2 ) の表示と、を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記有利状態名称表示の表示が行われるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である ( 例えば、動作確認制御では、図 5 2 ( F 6 ) において大当たり種別表示 1 3 2 S G 4 2 1 の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了する部分。 ) 、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ファンファーレ演出中に確認可動制御が行われても、いずれの有利状態に制御されるかを把握することが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 3 5 】

形態 3 - 3 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段 ( 例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ) と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ ( 例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) 、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン ( 例えば、イニシャル強調態様 ) で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応

10

20

30

40

50

した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御とファンファーレ発光制御とにより、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 3 6 】

形態 3 - 4 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御が実行される場合、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

前記発光制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第 2 可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ発光制御により発光させる（例えば、第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の可動体 LED がイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第 2 可動体の可動体 LED がファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様にて発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 3 7 】

形態 3 - 5 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記発光手段を第 1 輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御が行われている所定期間中において、前記発光手段を第 2 輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能である（例えば、枠 LED 9 a、9 b が第 1 輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、が第 1 輝度（高輝度）より低い第 2 輝度（低輝度）にて発光する部分。図 56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 3 8 】

形態 3 - 6 の遊技機は、  
前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、  
発光手段と、  
発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、  
前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、  
前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第 1 可動体を可動させた後に前記第 2 可動体を可動させ、  
前記発光制御手段は、  
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、  
前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第 1 可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、第 1 可動体が動作している場合、第 2 可動体の可動体 LED がイニシャル強調態様で発光せず、第 1 可動体の可動体 LED がイニシャル強調態様で発光する部分）、  
ことを特徴としている。  
この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

10

20

## 【0039】

形態 3 - 7 の遊技機は、  
発光手段と、  
発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、  
前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、  
前記演出制御手段は、前記操作方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、  
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、  
前記発光制御手段は、  
前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、  
前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特殊発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 特殊発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特殊発光パターンで発光させる前記特殊発光制御を行うことが可能である（例えば、イニシャル動作中の可動体の可動体 LED は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体 LED は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。図 56（B）参照）、  
ことを特徴としている。

30

40

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより確認可動制御と特殊可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

## 【0040】

形態 3 - 8 の遊技機は、  
発光手段と、

50

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）と、をさらに備え、

前記第1可動体および前記第2可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記演出制御手段は、前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

10

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記発射方向報知パートに対応した音を出力する（例えば、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0041】

形態3-9の遊技機は、

表示手段（例えば、画像表示装置5）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図52（F7）参照）を実行可能であり、

30

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかつた場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記特定期間に亘って前記確認可動制御が行われている場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる（例えば、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかつた場合に動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われる部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0042】

50



## 〔形態４〕

形態４－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記ファンファーレ演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了する部分。図８１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をファンファーレ演出の実行期間内で終了させ、遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに有利状態に臨める遊技機を提供することができる。

## 【００４３】

形態４－２の遊技機は、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 4 4 】

形態 4 - 3 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、演出可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 4 5 】

形態 4 - 4 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記ファンファーレ発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図 5 6（ B ）参照）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 6 】

形態 4 - 5 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 7 】

形態 4 - 6 の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図 5 6（ B ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 8 】

[ 形態 5 ]

形態 5 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 ）と、

発光手段と、

10

20

30

40

50

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、  
発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、  
演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、  
可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、  
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、  
前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第1輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第2輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第1輝度は前記第2輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図56（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図82参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第1輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。

【0049】

形態5-2の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第2経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示132SG430）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数/総出球数表示132SG454など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図83、図84参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 0 】

形態 5 - 3 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 8 3、図 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 1 】

形態 5 - 4 の遊技機は、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応したランプパターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御により、ラウンド遊技中であっても確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 2 】

形態 5 - 5 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第 2 可動体の前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させる（例えば、動作確認制御により第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第 2 可動体の可動体 L E D が大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ラウンド遊技中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 3 】

形態 5 - 6 の遊技機は、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出が実行された後のラウンド遊技において、前記発光手段をラ

10

20

30

40

50

ウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させることが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に  
行われる前記ラウンド中発光制御は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し  
なかった場合に行われる前記ラウンド中発光制御よりも輝度が低い（例えば、イニシャル  
動作していない可動体の可動体 L E D が大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様  
にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、  
パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニ  
シャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する  
態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機  
を提供することができる。

【 0 0 5 4 】

形態 5 - 7 の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の  
動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

20

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終  
了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第  
1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パター  
ンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うこと  
が可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各  
可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であ  
り、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チ  
ャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニ  
シャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）において  
は、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し  
、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるな  
めらかレインボー態様にて発光する部分。図 5 6（ B ）参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御  
とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 5 】

[ 形態 6 ]

形態 6 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出され  
ることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機  
（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

40

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠  
上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 ）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体  
L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ）、

50

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第1輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第2輝度となるように該発光手段を制御し、

10

前記第1輝度は前記第2輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図56（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とすることが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図85参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第1輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、可変手段が進入容易状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。

30

【0056】

形態6-2の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

40

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

50

## 【 0 0 5 7 】

形態 6 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記可変手段が前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可変手段が前記進入容易状態から遊技媒体が進入不能な進入不能状態に制御されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

## 【 0 0 5 8 】

形態 6 - 4 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御される一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記ラウンド中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

## 【 0 0 5 9 】

形態 6 - 5 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態となる一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中

10

20

30

40

50



表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断前がラウンド遊技中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 0 】

[ 形態 7 ]

10

形態 7 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

20

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

30

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

40

前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、次のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、1 回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図 5 2（F 1 0）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 8 6 参照）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第1輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後も遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。

【0061】

形態7-2の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記ファンファール演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第2経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示132SG430）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数/総出球数表示132SG454など）を表示可能であり、

10

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図83、図84参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

20

【0062】

形態7-3の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技が終了したに開始される次のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示132SG430）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図83、図84参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0063】

形態7-4の遊技機は、

前記可動体制御手段は、前記一のラウンド遊技における前記可変手段の前記進入容易状態の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入された場合、前記一のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われた後に前記可動体を前記確認可動制御により可動させる（図86参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【0064】

形態7-5の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

50

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図 5 6（B）参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 5 】

〔形態 8〕

形態 8 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

20

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行い、

30

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出や昇格演出における可動体演出）を行い、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

40

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入不能状態に制御されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入不能状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、3 回目のラウン

50

ド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図 5 3（F 2 1）～（F 2 9）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 8 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技で可変手段が進入不能状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後でも遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。

10

#### 【0066】

形態 8 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

20

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

#### 【0067】

形態 8 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

40

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させ

50

ることが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 8 】

形態 8 - 4 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、

前記発光制御手段は、

前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記インターバル中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 9 】

形態 8 - 5 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、

前記発光制御手段は、

前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記インターバル演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、インターバル演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 7 0 】

形態 8 - 6 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制

10

20

30

40

50

御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 5 3（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、

で構成され、

前記確認可動制御は、前記結果報知パートが開始されるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 7 1 】

形態 8 - 7 の遊技機は、

音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 5 3（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、

で構成され、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体 3 2 B を用いた可動体演出を実行可能であり（図 5 3（F 2 4）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体 3 2 B の動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体 3 2 B が動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体 3 2 B が動作するときに該可動体演出に対応した音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 7 2 】

形態 8 - 8 の遊技機は、

10

20

30

40

50

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図53（F21）～（F23）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図53（F24）～（F29）参照）と、

で構成され、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図53（F24）参照）を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示（図53（F24）参照）を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記インターバル演出が実行される前記一のラウンド遊技において前記進入不能状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0073】

形態8-9の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第1期間において第1特別発光パターンで発光させ、該第1期間終了後の第2期間において該第1発光パターンとは発光態様が異なる第2特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うこと

10

20

30

40

50

が可能である（例えば、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

10

【 0 0 7 4 】

〔形態 9〕

形態 9 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

20

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記有利状態は、第 1 有利状態（例えば、大当たり A）と該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態（例えば、大当たり B）とを含み、

30

前記演出制御手段は、前記第 1 有利状態および前記第 2 有利状態における特定のラウンド遊技において、いずれの有利状態であるかを報知する報知演出（例えば、昇格演出）を実行可能であり、

前記報知演出は、

導入パート（例えば、図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（例えば、図 5 3（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、

で構成され、

前記第 1 有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第 1 有利状態に対応する演出が実行され、

40

前記第 2 有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第 2 有利状態に対応する演出が実行され、

前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 8 9 参照）、

50



ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 7 5 】

形態 9 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第 2 経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 ）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）を表示可能であり、

10

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 8 3、図 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 7 6 】

形態 9 - 3 の遊技機は、

20

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記特定のラウンド遊技において、特定表示領域（表示画面の右側上部）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 ）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 8 3、図 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

30

【 0 0 7 7 】

形態 9 - 4 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記報知演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

40

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記報知演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と報知発光制御とにより、報知演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 7 8 】

形態 9 - 5 の遊技機は、

50

発光手段と、  
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、  
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体  
ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、  
前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン  
（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ  
た場合、前記可動体の前記発光手段を報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知  
発光制御を行うことが可能であり、

10

前記発光制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その  
後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記可動体が可動しているとき、該  
可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる（例えば、３回目のラウンド  
遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御に  
より可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤  
下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが、昇格演出（  
導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光する。図  
５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機  
を提供することができる。

20

#### 【００７９】

形態９－６の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体  
ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記発光制御手段は、

前記特定のラウンド遊技において、前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パタ  
ーン（例えば、レインボー発光態様）で発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

30

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ  
た場合、前記発光手段を前記報知発光制御により発光させることが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ  
た場合に行われる前記報知発光制御は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断  
が発生しなかったときに行われる前記報知発光制御よりも輝度が低い（例えば、２回目  
のラウンドインターバル期間中または３回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、  
イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体  
ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、  
演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）  
参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機  
を提供することができる。

#### 【００８０】

形態９－７の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記報知演出の実行期間において、遊技者に動作を促す動作促進  
演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２３）参照）、

前記動作促進演出は、前記導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）において  
実行され、

前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、そ

50

の後、電源投入がされた場合、前記導入パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了する部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で導入パートにおける動作促進演出の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【００８１】

形態９－８の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２４）参照）、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、イニシャル動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（ＢＧＭ）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

#### 【００８２】

形態９－９の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、

10

20

30

40

50

前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかつた場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される３回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

10

【 0 0 8 3 】

[ 形態 1 0 ]

形態 1 0 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

20

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複数回行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり（図 5 2（F 1 2）～（F 1 4）参照）、

30

前記エンディング演出は、

導入パート（図 5 2（F 1 2）、図 5 3（F 3 1）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、前記有利状態後に制御される特別状態に関する報知を行う特別状態報知パート（例えば、時短状態報知パート。図 5 2（F 1 3）、図 5 3（F 3 2）、（F 3 4）参照）と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特別状態報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、1 0 回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図 5 3（F 3 2）、（F 3 4）参照）が開始されるよりも前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 9 0 参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でエンディング演出における特別状態報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 8 4 】

形態 1 0 - 2 の遊技機は、

50

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記エンディング演出に対応したランプパターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

10

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御とエンディング発光制御とにより、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0085】

20

形態10-3の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をエンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

30

前記可動体は、第1可動体と第2可動体とを含み、

前記発光制御手段は、最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第2可動体の前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させる（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体LEDがエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光する。図56（B）参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0086】

形態10-4の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記発光制御手段は、

50

前記エンディング演出が実行される場合、前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させることが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記エンディング発光制御は、前記エンディング演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記エンディング発光制御よりも輝度が低い（例えば、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光する。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 8 7 】

〔形態 1 1〕

形態 1 1 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複数回行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図 5 3（F 3 2）、（F 3 4）参照）が開始されるよりも前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 9 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減し、エンディング演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をエンディング演出の実行期間内で終了させる（遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに高ベース状態に臨める）遊技機を提供することができる。

【 0 0 8 8 】

形態 1 1 - 2 の遊技機は、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【 0 0 8 9 】

形態 1 1 - 3 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出制御手段による前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 9 0 】

10

20

30

40

50

形態 1 1 - 4 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記エンディング発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 9 1 】

形態 1 1 - 5 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、エンディング演出（エンディング導入）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 9 2 】

〔 形態 1 2 〕

形態 1 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 ）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、を備え、

通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、

前記特定識別情報は、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）と第 2 識別情報（例えば

10

20

30

40

50



、第 2 特別図柄 ) とを含み、

前記通常状態は前記第 1 識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、

前記特別状態は前記第 2 識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、

前記特別状態中に、前記表示手段の第 1 表示領域に、前記有利状態に関する情報 ( 例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 ) を表示可能であり、

前記特別状態中に、前記表示手段の第 2 表示領域に、第 2 識別情報の可変表示に関する保留情報 ( 例えば、第 2 保留記憶数や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 ) を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記第 2 表示領域に対して、前記第 1 表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である ( 例えば、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数 ( 表示領域 5 S L ) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 ( 第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 ) に重複して遊技者が視認困難 ( または不可 ) となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示 ( 例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 ) に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されている部分。図 9 2 参照 ) 、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第 2 表示領域の視認性が第 1 表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 9 3 】

形態 1 2 - 2 の遊技機は、

前記第 1 表示領域に表示される前記有利状態に関する情報は、前記特別状態中において変化しない一方、前記第 2 表示領域に表示される保留情報は、前記特別状態中において変化可能である ( 例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 は、時短状態中において変化しない一方、第 2 保留記憶数 ( 表示領域 5 S L ) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様が変化可能な部分 ) 、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で変化する可能性がある保留情報の視認性が変化しない有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 9 4 】

形態 1 2 - 3 の遊技機は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第 2 表示領域に重畳する範囲よりも、前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第 1 表示領域に重畳する範囲の方が大きい ( 例えば、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数の表示領域 5 S L や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 の第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の表示領域に重複する範囲の方が大きい部分 ) 、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第 2 表示領域の視認性が第 1 表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 9 5 】

[ 形態 1 3 ]

形態 1 3 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果 ( 例えば、大当り ) が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態 ( 例えば、大当り遊技状態 ) に制御可能な遊技機 ( 例えば、パチンコ遊技機 1 ) であって、

10

20

30

40

50

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示中において、遊技者に動作を促す動作促進演出を行うことが可能であり、

前記特定の可変表示パターンは、

前記動作促進演出が実行されるまでの第 1 パート（例えば、図 5 0（D 1）～（D 5）の期間）と、

前記第 1 パートの後に実行され、前記動作促進演出の結果が報知される第 2 パート（例えば、図 5 0（D 6）、（D 7）の結果報知パート）と、

を含んで構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記第 2 パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図 9 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で動作促進演出における第 2 パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 0 9 6 】

形態 1 3 - 2 の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンドなど）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記動作促進演出を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4 0 0 0 m s）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約 2 0 秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5 秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

#### 【 0 0 9 7 】

##### [ 形態 1 4 ]

形態 1 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

10

20

30

40

50

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始されたときに、開始時演出（例えば、開始時予告）を実行可能であり、

前記開始時演出は、

導入パート（図48（B2）～（B6）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（図48（B3a）～（B6a）参照）と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図95参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で開始時演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【0098】

形態14-2の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、CPU103）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記開始時演出を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

#### 【0099】

〔形態15〕

形態15-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示を実行可能であって、該識別情報の可変表示を一旦停止させた後、該識別情報の再可変表示が実行さ

10

20

30

40

50

れることを報知する再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、前記再可変表示報知演出は、

識別情報の再可変表示が実行されるか否かを煽る導入パート（図４９（Ｃ３）～（Ｃ５）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図４９（Ｃ６）、（Ｃ１０）、（Ｃ９）参照）と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図９６参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で再可変表示報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【０１００】

形態１５－２の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

#### 【０１０１】

##### [形態１６]

形態１６－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、

通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、

前記通常状態は、第１遊技領域（例えば、左遊技領域）側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記特別状態は、第２遊技領域（例えば、右遊技領域）側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記表示手段は、前記通常状態において、特定表示領域（表示画面右側上部）に前記第１遊技領域側に遊技媒体を発射するように促す第１遊技領域側発射促進表示（例えば、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０）を表示可能であるとともに、所定表示領域に該通常状態

10

20

30

40

50

に対応した表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が短くなるように設定されている部分。図 9 7、図 9 8 参照）、ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で第 1 遊技領域側促進報知の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 0 2 】

形態 1 6 - 2 の遊技機は、

前記表示手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に該可変表示が終了するまで復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記復旧中表示が表示されている場合に前記第 1 遊技領域促進報知（例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 ）を行うことが可能である、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、復旧中であっても、好適に遊技媒体の発射方向を報知することが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 0 3 】

形態 1 6 - 3 の遊技機は、

前記第 1 遊技領域促進報知として、第 1 遊技領域促進報知表示（例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 ）の表示と、第 1 遊技領域促進報知音の出力と、を行うことが可能であり、

初期化を伴う電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第 1 遊技領域促進報知表示の表示が行われる一方、前記第 1 遊技領域促進報知音の出力が制限され、

30

初期化を伴わない電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第 1 遊技領域促進報知表示の表示が行われるとともに、前記第 1 遊技領域促進報知音の出力が行われる（例えば、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の状況に配慮した好適な第 1 遊技領域促進報知を行うことが可能である。

40

#### 【 0 1 0 4 】

形態 1 6 - 4 の遊技機は、

前記通常状態において前記第 2 遊技領域側に設けられた所定領域（例えば、通過ゲート 4 1 など）に遊技媒体が進入した場合に前記第 1 遊技領域促進報知（例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 ）を行うことが可能であり、

前記通常状態において前記所定領域に特定数の遊技媒体が進入したことに基づいて前記第 1 遊技領域促進報知よりも優先度が高い特別第 1 遊技領域促進報知を行うことが可能であり、

前記確認可動制御により前記可動体が可動する期間よりも長い期間に亘って前記特別第 1 遊技領域促進報知を行うことが可能である（例えば、通常状態においてゲートスイッチ

50

2 1 に特定数の遊技球（例えば、5 個）が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間（例えば、2 0 秒間）よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特別第 1 遊技領域促進報知が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0 1 0 5】

[形態 1 7]

形態 1 7 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技中に、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、所定表示領域において、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

その後、前記所定表示領域において、前記ラウンド遊技に対応した表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）を表示することが可能であり、

前記ラウンド遊技に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）を表示し、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 8 3（A）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作する部分。図 9 9、図 1 0 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0 1 0 6】

形態 1 7 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備え、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定可動制御を行うことが可能であり、

前記所定可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 1 0 7 】

[ 形態 1 8 ]

形態 1 8 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

20

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、を備え、

前記表示手段は、

電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記復旧中表示として、所定表示領域に復旧中を示す文字情報を表示することが可能であり、

30

前記復旧中表示とともに、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 ）を表示することが可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作する部分。図 9 9、図 1 0 0 参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が復旧中を示す文字情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 1 0 8 】

形態 1 8 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体

50

を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 0 9 】

形態 1 8 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記特殊可動制御により可動する前記可動体は、前記所定表示領域に重畳し、

20

前記確認可動制御は、前記特殊可動制御における前記特殊動作を含む態様で前記可動体を可動させることが可能であり、

前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する期間よりも、前記特殊可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する時間の方が長い（例えば、盤下可動体 3 2 B が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる確認可動制御により可動する可動体が長い期間に亘って所定表示領域に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。

30

#### 【 0 1 1 0 】

##### [ 形態 1 9 ]

形態 1 9 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

40

表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、を備え、

通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、

前記表示手段は、

前記特別状態中に、電断が発生し、その後、電源投入された場合、所定表示領域において、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示可能であり、

その後、前記所定表示領域において、前記特別状態に対応した表示を表示することが可能であり、

前記特別状態に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S

50



G 4 3 0 ) を表示し、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 1 0 1（B）（C）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示される特定領域（図 1 0 1（A）参照）の前面側に重複することがないように動作する部分。図 1 0 1 参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が復旧中表示よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 1 1 】

形態 1 9 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

20

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、イニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 1 2 】

##### [ 形態 2 0 ]

形態 2 0 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

40

可動体と、

可動体制御手段と、

表示手段と、を備え、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、

前記表示手段は、前記特別状態において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示を表示可能であるとともに、所定表示領域に前記有利状態に関する情報を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体

50

が重畳しないように該可動体を可動させる制御である、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 1 1 3 】

形態 2 0 - 2 の遊技機は、  
演出制御手段をさらに備え、  
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、  
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、  
前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、  
前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である、  
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 1 1 4 】

[ 形態 2 1 ]

形態 2 1 - 1 の遊技機は、  
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

20

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

30

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示の結果を複数の発光手段により示す特定識別情報発光制御を行うことが可能であり（例えば、C P U 1 0 3 は、可変表示の停止時に特別図柄を構成する複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能な部分）、

前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図 1 0 2（D）に示す起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0）を表示することが可能であり、

電源投入がされた場合、

40

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 3（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図 1 0 3（A）に示すように、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 3（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、遊技への影響度が高い特定識別発光制御を確認可動制御により動作する可動体に

50

気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【 0 1 1 5 】

形態 2 1 - 2 の遊技機は、  
電源投入された場合、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 3（B）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図 1 0 3（B）に示すように、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、始動条件の成立に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 3（B）に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 3（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【 0 1 1 6 】

形態 2 1 - 3 の遊技機は、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動した場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 4（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図 1 0 4（A）に示すように、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了しなかったとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 4（A）に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 3（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

形態 2 1 - 4 の遊技機は、

可変表示に関する保留情報を記憶可能な保留記憶手段（例えば、図 9 に示す特図保留記憶部 1 3 2 S G 1 5 1）をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動した場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 4（B）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図 1 0 4（B）に示すように、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了し、電断前に記憶されていた保留情報に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図 1 0

10

20

30

40

50

4 ( B ) に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる (例えば、図 1 0 4 ( B ) に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう (確認作業に支障をきたす) ことのない遊技機を提供することができる。

【 0 1 1 7 】

[ 形態 2 2 ]

形態 2 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果 (例えば、大当たり) が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1 ) であって、

可動体 (例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B) と、

発光制御手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ) と、

表示手段 (例えば、画像表示装置 5 ) と、

可動体制御手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ) と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分)、

前記発光制御手段は、初期化されたことに対応する態様で複数の発光手段を発光させる初期化対応発光制御を行うことが可能であり (例えば、図 6 1、図 6 2 に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を初期化報知態様にて発光させる部分)、

前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示 (例えば、図 1 0 2 ( D ) に示す起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 ) を表示することが可能であり、

初期化を伴う電源投入がされた場合 (例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動された場合)、

前記起動準備表示の表示が行われ (例えば、図 6 1 に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記初期化対応発光制御が行われ (例えば、図 6 1 に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を初期化報知態様にて発光させる部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる (例えば、図 6 1 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下顔伝い 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、初期化対応発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【 0 1 1 8 】

形態 2 2 - 2 の遊技機は、

発光手段 (例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合 (例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合)、

前記起動準備表示の表示が行われ (例えば、図 1 0 5 ( A ) に示すように、起動準備

10

20

30

40

50

表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ(例えば、図 1 0 5 ( A ) に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図 1 0 5 ( A ) に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう(確認作業に支障をきたす)ことのない遊技機を提供することができる。

10

#### 【 0 1 1 9 】

形態 2 2 - 3 の遊技機は、

発光手段(例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合(例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合)、

前記起動準備表示が行われ(例えば、図 1 0 5 ( B ) に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ(例えば、図 1 0 5 ( B ) に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分)、

20

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了したとき、前記発光制御手段による前記発光手段を背景表示に対応した発光パターンにより発光させる背景表示対応発光制御が行われ(例えば、図 1 0 5 ( B ) に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を背景画像に応じた態様にて発光させる部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図 1 0 5 ( B ) に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう(確認作業に支障をきたす)ことのない遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 2 0 】

形態 2 2 - 4 の遊技機は、

発光手段(例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) をさらに備え、

複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合(例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動された場合)、

40

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図 1 0 6 ( A ) に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ(例えば、図 1 0 6 ( A ) に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分)、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了しなかったとき、前記復旧中発光制御が

50

継続して行われ（例えば、図 106（A）に示すように、起動準備表示 132SG500 の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了しなかったときは、枠 LED9a、9b、盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g を復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 105（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、（発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

10

【0121】

形態 22 - 5 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 LED9a、9b、盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g）をさらに備え、

複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 106（A）に示すように、起動準備表示 132SG500 が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図 106（A）に示すように、枠 LED9a、9b、盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

20

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了し、該一のラウンド遊技の次のラウンド遊技が開始されたとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図 106（B）に示すように、起動準備表示 132SG500 の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了したときは、枠 LED9a、9b、盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g を復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

30

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 106（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【0122】

[形態 23]

形態 23 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

40

可動体（例えば、盤上可動体 32A、盤下可動体 32B、枠上可動体 132SG01、チャンスボタン 631B）と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU120 が図 31 及び図 32 に新す動作確認制御処理を実行するこ

50

とで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分)、

前記遊技制御手段は、

普通識別情報の可変表示の結果が所定表示結果であった場合、普通可変手段を進入容易状態とする制御を行うことが可能であり(例えば、普通図柄の可変表示結果が当り(普図当り)となった場合は、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実行される部分)、

前記普通可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、電源投入がされたとき、該普通可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり(例えば、普通図柄当りの発生に基づいて可変入賞球装置 6 B が開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したことにともづいて、可変入賞球装置 6 B を再度開放状態に制御する部分)、

10

前記表示手段は、電源投入がされたとき、起動準備表示(例えば、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0)を表示することが可能であり、

前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき(例えば、可変入賞球装置 6 B が開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機 1 が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき)、

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図 1 0 7 (A) に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記特殊制御が行われ(例えば、図 1 0 7 (A) に示すように、可変入賞球装置 6 B を開放状態に変化させる部分)、

20

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図 1 0 7 (A) に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、普通可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入(停電復旧)時に遊技者が普通可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 2 3 】

30

形態 2 3 - 2 の遊技機は、

前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき(例えば、可変入賞球装置 6 B が開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機 1 が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき)、

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図 1 0 7 (A) に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記特殊制御が行われ(例えば、図 1 0 7 (A) に示すように、可変入賞球装置 6 B を開放状態に変化させる部分)、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、前記特殊制御により前記進入容易状態となっている前記普通可変手段に遊技媒体が進入したとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ(例えば、図 1 0 7 (A) に示すように、開放状態である可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した後に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分)、

40

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図 1 0 7 (A) に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 2 4 】

形態 2 3 - 3 の遊技機は、

50

可変表示の結果が所定表示結果となる普通識別情報の可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動した場合 s）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 7（B）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われ（例えば、図 1 0 7（B）に示すように、可変入賞球装置 6 B を開放状態に変化させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 7（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 1 2 5 】

[ 形態 2 4 ]

形態 2 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

20

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態中において、可変手段を遊技媒体が進入しやすい進入容易状態に制御することが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置 7 を開放状態に制御する部分）、

30

前記可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、該可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置 7 を開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したことにもとづいて、特別可変入賞球装置 7 を再度開放状態に制御する部分）、

前記表示手段は、

電源投入がされたとき、起動準備表示（例えば、図 1 0 2（D）に示す起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0）を表示することが可能であり、

前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、復旧中表示を表示することが可能であり（例えば、図 1 0 8 に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分）、

40

前記有利状態中であって、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、大当たり遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置 7 が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 8 に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図 1 0 8 に示すように、特別可変入賞球装置 7 を開放状態に変化させる部分）、

50



その後、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図 108 に示すように、復旧中表示 132SG510 が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 108 に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【0126】

形態 24 - 2 の遊技機は、

前記有利状態において複数回のラウンド遊技を行うことが可能であり（例えば、図 8 に示すように、大当り遊技として 3 ~ 10 のラウンド遊技を実行可能な部分）、

ラウンド遊技において、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御と、該可変手段を進入不能状態とする制御と、を行うことが可能であり（例えば、ラウンド遊技として特別入賞球装置 7 を開放状態に制御する部分と、閉鎖状態に制御する部分）、

前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置 7 が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 108 に示すように、起動準備表示 132SG500 が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図 108 に示すように、特別可変入賞球装置 7 を開放状態に変化させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中に、一のラウンド遊技における前記特殊制御が終了し、次のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われたとき、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図 108 に示すように、起動準備表示の 132SG500 の表示中にラウンド遊技が終了して特別可変入賞球装置 7 が塀s状態に制御されたときに復旧中表示 132SG510 が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 108 に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【0127】

[形態 25]

形態 25 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 32A、盤下可動体 32B、チャンスボタン 631B、枠上可動体 132SG101）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記表示手段は、

初期化を伴う電源投入（例えば、コールドスタート処理）がされた場合、初期化されたことを示す初期化表示（例えば、初期化報知表示 132SG600）を表示することが

10

20

30

40

50

可能であり、

初期化を伴う電源投入がされた場合、

前記初期化表示の表示が行われ、

その後、前記確認可動制御が行われ、

その後、前記確認可動制御が終了した後に、前記初期化表示の表示が終了される（図 1 0 9、図 1 1 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機が初期化されたことをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、確認可動制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

10

#### 【 0 1 2 8 】

形態 2 5 - 2 の遊技機は、

初期化を伴わない電源投入後から前記確認可動制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入後から該確認可動制御が行われるまでの期間の方が長い（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入時、すぐに確認可動制御が行われてしまうことで初期化表示が表示されたことを視認できなくなることのない遊技機を提供することができる。

20

#### 【 0 1 2 9 】

形態 2 5 - 3 の遊技機は、

前記初期化表示は、所定の実行期間に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、

前記初期化表示の表示中に始動条件が成立しても該初期化表示が非表示とされない（例えば、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 は所定の実行期間（例えば、3 0 秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が非表示とされ可変表示が開始されることがない部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【 0 1 3 0 】

形態 2 5 - 4 の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

#### 【 0 1 3 1 】

形態 2 5 - 5 の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われる部分）、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 1 3 2 】

[ 形態 2 6 ]

形態 2 6 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記第 1 可動体が初期位置に位置するとともに前記第 2 可動体が初期位置に位置しているときよりも、該第 1 可動体が進出位置に位置するとともに該第 2 可動体が進出位置に位置しているときの方が、該第 1 可動体と該第 2 可動体との距離が近くなり（図 1 1 1 参照）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体との可動期間が重複するように、該第 1 可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第 2 可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第 1 可動体と該第 2 可動体との可動期間が重複しないように、該第 1 可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第 2 可動体を進出位置から初期位置に可動させる制御である（例えば、盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B とは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図 1 1 1（B）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 1 1 1（C）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 1 1 1（D）参照）部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 可動体が進出位置に正常に動作可能であることと、第 2 可動体が進出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、且つ同時に確認困難な第 1 可動体の進出位置から原点位置への動作と、第 2 可動体の進出位置から原点位置への動作を個々に確認可能な遊技機を提供することができる。

【 0 1 3 3 】

形態 2 6 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とを用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体との可動期間が重複しないように、該第 1 可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第 2 可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第 1 可動体と該第 2 可動体との可動期間が重複するように、該第 1 可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第 2 可動体を進出位置から初期位置に可動させる演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記演出可動制御における前記第 1 可動体と前記第 2 可動体の動作を含まない態様で該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる制御である（例えば、第

10

20

30

40

50

1可動体と第2可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体32Aと盤下可動体32Bについては、動作確認制御において、図112（B）～（D）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bとを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0134】

形態26-3の遊技機は、

前記第2可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ132SG134）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第1可動体の初期位置に向けての可動は、前記第2可動体が前記検出手段により進出位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第1可動体（例えば、盤上可動体32A）の原点位置に向けての動作は、第2可動体（例えば、盤下可動体32B）が演出位置センサ132SG134により検出されたことを条件に行われるようにする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0135】

形態26-4の遊技機は、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第1可動体と前記第2可動体とを含む可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能である（例えば、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第1可動体と第2可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のショートイニシャル動作制御）が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0136】

##### [形態27]

形態27-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

第1可動体（例えば、盤下可動体32B）と、

第2可動体（例えば、枠上可動体132SG101）と、

可動体制御手段と、を備え、

前記第1可動体は遊技盤（例えば、遊技盤2）に設けられ、

前記第2可動体は遊技枠（例えば、開閉扉枠3a）に設けられ、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第1可動体および前記第2可動体が正常に動作することを確認するための動作により該第1可動体と該第2可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御として、前記第1可動体を初期位置から進出位置に可動させる動作を行い、該第1可動体を進出位置で停止させている状態で、前記第2可動体が正常に動作することを確認するための動作を行う（例えば、盤下可動体32Bが原点位置から演出位

10

20

30

40

50

置まで移動して演出位置で停止している状態で（図５７（Ｆ）参照）、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている部分。図５７（Ｇ）～（Ｉ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中において進出位置に配置される第１可動体により確認可動制御が終了していないことを示すとともに、第１可動体が進出位置に配置されているときに第２可動体の動作を開始することにより該第２可動体の確認可動制御を見逃すことのないようにした遊技機を提供することができる。

【０１３７】

形態２７－２の遊技機は、

前記第２可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ１３２ＳＧ１０４）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第１可動体の初期位置に向けての可動は、前記第２可動体が前記検出手段により初期位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１０４により検出されたことを条件に行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１３８】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「１３２ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。

【０１３９】

（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。遊技機用枠３には、ガラス窓を有する開閉扉枠３ａが左側辺を中心として回動可能に設けられ、開閉扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されており、開閉扉枠３ａを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を視認可能である。

【０１４０】

尚、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。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出また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）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。

【０１４１】

尚、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

10

20

30

40

50

い、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。尚、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。第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B における特別図柄は、複数のランプ (LED) によって構成されている。CPU 103 は、可変表示の停止時にこれら複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能となっている。

#### 【0142】

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、プロジェクタおよ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。

10

#### 【0143】

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 特図ゲームまたは第 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。尚、同期して実行される特図ゲームおよ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。

#### 【0144】

20

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およ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。

#### 【0145】

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。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。

#### 【0146】

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

30

#### 【0147】

画像表示装置 5 の下方には入賞球装置 6 A が設けられており、該入賞球装置 6 A の右側方には、可変入賞球装置 6 B が設けられている。

#### 【0148】

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。

40

#### 【0149】

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、前後方向に移動可能な可動片を有する役物を備え、ソレノイド 81 がオフ状態であるときに可動片が遊技盤面から退避する退避位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下困難となって第 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片が遊技盤面から前方に突出する突出位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下可能となって第 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

50

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。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、上記役物に限定されない。

【０１５０】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１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。

【０１５１】

可変入賞球装置６Ｂの右側には、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。

10

【０１５２】

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８２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８２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。

【０１５３】

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始動入賞口および一般入賞口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。

20

【０１５４】

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）への入賞を始動入賞ともいう。

【０１５５】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０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。

30

【０１５６】

可変入賞球装置６Ｂの下方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【０１５７】

普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃ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。

40

【０１５８】

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および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【０１５９】

開閉扉枠３ａ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８Ｌ、８Ｒが設けられている。開閉扉枠３ａの上部及び左右側には、遊技領域を包囲するように枠ＬＥＤ９ａ、９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカＬＥＤ９ｃが設けられている。

【０１６０】

50

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B が設けられている。また、盤上可動体 3 2 A 及び盤下可動体 3 2 B には可動体 LED 9 d、9 e が設けられ、枠上可動体 1 3 2 S G 1 2 1 には枠上可動体 LED 9 f が設けられ、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン LED 9 g が設けられている。可動体 LED 9 d、9 e、ボタン LED 9 g、枠 LED 9 a、9 b、アタッカ LED 9 c は纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。

#### 【0161】

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

10

#### 【0162】

遊技領域の下方における開閉扉枠 3 a 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。尚、遊技機用枠 3 には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

#### 【0163】

また、開閉扉枠 3 a の下部中央には、遊技者が押圧操作可能なチャンスボタン 6 3 1 B と、遊技者が前後方向に押し引き可能であるとともに回転可能に設けられたレバー体 6 3 1 A と、を備える操作ユニット 6 0 0 が設けられている。尚、チャンスボタン 6 3 1 B は、原点位置と該原点位置より下方の操作検出位置との間で上下移動可能であるとともに、原点位置と該原点位置から上方に突出する突出位置との間で移動可能である。また、開閉扉枠 3 a の上皿部分には、音量等の演出に関する設定を行うための選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 を構成する十字キーが設けられている。

20

#### 【0164】

操作ユニット 6 0 0 には、チャンスボタン 6 3 1 B に対する遊技者の操作（動作）を検出するためのボタンセンサ 6 3 5 B（図 2 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ 6 3 5 C（図 2 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B が突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ 6 3 5 D（図 2 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B を振動させるための振動モータ 6 3 5 E（図 2 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B を原点位置と突出位置との間で進退させるための進退モータ 6 3 5 F（図 2 参照）と、レバー体 6 3 1 A の前後移動を検出するための押センサと引センサからなる押引センサ 6 2 5 Y（図 2 参照）と、レバー体 6 3 1 A が突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ 6 2 5 C とが設けられている。また、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 には、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 の十字キーの上下左右方向への各操作を検出する上センサ、下センサ、左センサ、右センサからなる上下左右センサ 1 3 2 S G 3 6（図 2 参照）が設けられている。

30

#### 【0165】

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、レバー体 6 3 1 A やチャンスボタン 6 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。

40

#### 【0166】

開閉扉枠 3 a は、上部中央位置に取付けられている第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 と、上部左側に取付けられている第 2 演出ユニット 1 3 2 S G 2 0 0 と、上部右側に取付けられている第 3 演出ユニット 1 3 2 S G 3 0 0 と、の 3 つの演出ユニットを有している。第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 には、後述するように原点位置と演出位置との間において移動可能な枠上可動体 1 3 2 S G 1 2 1 が設けられている。

#### 【0167】

パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース（図示略）に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている（図 2 参照）。後述するように、本特徴部 1 3 2 S G では大当たり確率が 1 / 2 0 0 に設定され

50



ているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定切替スイッチ 5 2 を操作することでパチンコ遊技機 1 を設定変更状態として、該設定変更状態で設定キー 5 1 を操作することによって大当たり確率を変更可能としてもよい。

【 0 1 6 8 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 ( 図 2 参照 ) が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 0 ( 図 2 参照 ) が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの L E D 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 1 6 9 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口 ( アタッカー ) への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口 ( 電チュー ) への入賞による賞球数と大入賞口 ( アタッカー ) への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、開閉扉枠 3 a により遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。

【 0 1 7 0 】

( 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。尚、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 1 7 1 】

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

【 0 1 7 2 】

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 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

尚、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 1 7 5 】

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特別図柄 ( はずれ図柄、例えば「 - 」 ) が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機 1 における「はずれ」には、大当たり遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態 ( 時短状態 ) に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【 0 1 7 6 】

10

20

30

40

50

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

【0177】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（10回や3回等）に達するまで繰返し実行可能となっている。

10

【0178】

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

【0179】

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

20

【0180】

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

【0181】

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。

30

【0182】

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

【0183】

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

40

【0184】

（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。尚、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

50

示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0185】

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

10

【0186】

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。

【0187】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」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。

20

【0188】

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。

【0189】

30

特図ゲームの表示結果が「はずれ」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（「非リーチはずれ」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「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」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（「リーチはずれ」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「リーチはずれ」となる）こともある。

【0190】

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予告演出がある。先読予告演出として、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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0191】

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。

50

## 【 0 1 9 2 】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

## 【 0 1 9 3 】

尚、大当り中演出は、通常状態での大当り（初当り）の第 1 ラウンドでは、大入賞口が大当り開放パターン（常時開放）で開放されるため、図 5 2（F 8）に示す演出が行われ、時短状態での大当りの第 1 ラウンドでは、大入賞口が小当り開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰返し行われる）で開放されるため、図 4 0（C 2）に示す演出が行われる。また、時短状態中での大当り第 2 ラウンドは、大入賞口が大当り開放パターン（常時開放）で開放されるため、第 1 ラウンドと第 2 ラウンドとでは、表示、各種ランプ、音の態様がそれぞれ異なることになる。

10

## 【 0 1 9 4 】

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）。

## 【 0 1 9 5 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

20

## 【 0 1 9 6 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

30

## 【 0 1 9 7 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、出力回路 1 1 1 などを有する。

## 【 0 1 9 8 】

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、リアルタイムクロック 1 0 6 と、を備える。

40

## 【 0 1 9 9 】

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。尚、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開

50

して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

#### 【0200】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

#### 【0201】

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

10

#### 【0202】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ（第1カウントスイッチ132SG023、第2カウントスイッチ132SG024）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

#### 【0203】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

20

#### 【0204】

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

30

#### 【0205】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ30、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、開閉扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

#### 【0206】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（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

#### 【0207】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

50

## 【 0 2 0 8 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 C P U 1 2 0 と、 R O M 1 2 1 と、 R A M 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、 I / O 1 2 5 とが搭載されている。

## 【 0 2 0 9 】

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

## 【 0 2 1 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、押引センサ 6 2 5 Y、突出位置センサ 6 2 5 C、ボタンセンサ 6 3 5 B、原点位置センサ 6 3 5 C、突出位置センサ 6 3 5 D、上下左右センサ 1 3 2 S G 3 6、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 0 3、1 3 2 S G 1 1 3、1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4、1 3 2 S G 1 1 4、1 3 2 S G 1 2 4、1 3 2 S G 1 3 4 からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

## 【 0 2 1 1 】

表示制御部 1 2 3 は、 V D P（Video Display Processor）、 C G R O M（Character Generator ROM）、 V R A M（Video RAM）などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

## 【 0 2 1 2 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 2 1、チャンスボタン 6 3 1 B を動作させる信号を各可動体または各可動体の振動モータ 6 3 5 E、進退モータ 6 3 5 F、駆動モータ 1 3 2 S G 1 0 2、1 3 2 S G 1 1 2、1 3 2 S G 1 2 2、1 3 2 S G 1 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

## 【 0 2 1 3 】

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

## 【 0 2 1 4 】

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

## 【 0 2 1 5 】

尚、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）、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 2 1、チャンスボタン 6 3 1 B の制御（各可動体を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

## 【 0 2 1 6 】

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

10

20

30

40

50

れるもの)であってもよい。

【0217】

演出制御基板12に搭載されたI/O125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。

【0218】

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。

【0219】

図13は、特別図柄プロセス処理として、図12に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

【0220】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当たり種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読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、ステップS27のコマンド制御処理(図12参照)が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0221】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S120の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110~S120)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0222】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第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」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、はずれ図柄のいずれか)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。尚、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始動入賞口および第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)。

【0223】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル(乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル)が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0224】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに

10

20

30

40

50

実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」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 2 2 5 】

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 2 2 6 】

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

【 0 2 2 7 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。表示結果が「はずれ」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。

20

【 0 2 2 8 】

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

30

【 0 2 2 9 】

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

40

【 0 2 3 0 】

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

50



新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 2 3 1 】

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

10

【 0 2 3 2 】

図 3 は、本特徴部 1 3 2 S G 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 M O D E ( コマンドの分類 ) を示し、2 バイト目は E X T ( コマンドの種類 ) を表す。M O D E データの先頭ビット ( ビット 7 ) は必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。尚、図 3 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。

【 0 2 3 3 】

図 3 に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、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における可変表示開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、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における可変表示開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変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 5 L , 5 C , 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン ( 可変表示時間 ) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 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 E X T データが設定される。

20

【 0 2 3 4 】

コマンド 8 C X X H は、可変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可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 4 ( A ) に示すように、可変表示結果が「はずれ」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、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 ( 大当り種別決定結果 ) に応じて、異なる E X T データが設定される。

30

【 0 2 3 5 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 4 ( A ) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当り B」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

40

【 0 2 3 6 】

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 で飾り図柄の可変表示停止 ( 確定 ) を指定する図柄確定コマ

50

ンドである。

【 0 2 3 7 】

コマンド 9 0 0 0 H は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ 9 2 が押下操作されている状態で電源投入されたこと（図 1 2 の遊技制御メイン処理のステップ S 3 において復旧条件が成立していないことによりステップ S 6 が実行されたこと））を指定する電源投入指定コマンドである。

【 0 2 3 8 】

コマンド 9 2 0 0 H は、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ 9 2 が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（図 1 2 の遊技制御メイン処理のステップ S 3 において復旧条件が成立したことによりステップ S 4 が実行されたこと））を指定する停電復旧指定コマンドである。

10

【 0 2 3 9 】

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背景指定コマンドである。尚、遊技状態背景指定コマンドは、画像表示装置 5 に表示されている背景画像を遊技状態に応じた背景画像に更新することを指定するコマンドでもある。遊技状態背景指定コマンドでは、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。

【 0 2 4 0 】

図 4（B）に示すように、具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H は、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 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 1 H は、大当たり A の大当たり遊技終了後の 1 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 A）に対応した第 2 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2 H は、大当たり B の大当たり遊技終了後の最大で 6 8 5 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 C 1）に対応した第 3 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 3 H は、大当たり C の大当たり遊技終了後の最大で 7 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 B）に対応した第 4 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 4 H は、大当たり D の大当たり遊技終了後の最大で 7 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 B）に対応した第 5 遊技状態背景指定コマンドである。大当たり E の大当たり遊技終了後の最大で 6 8 5 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 C 2）に対応した第 6 遊技状態背景指定コマンドである。

20

30

【 0 2 4 1 】

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。

40

【 0 2 4 2 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変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、可変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」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

50

## 【 0 2 4 3 】

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。

## 【 0 2 4 4 】

コマンド C 1 X X H は、保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D 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、保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D 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。

## 【 0 2 4 5 】

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。

## 【 0 2 4 6 】

コマンド C 4 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンド C 6 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

## 【 0 2 4 7 】

コマンド D 1 0 0 H は、V 入賞したこと、つまり、遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過したことで該第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなったことを通知する V 入賞通知指定コマンドである。コマンド D 2 X X H は、時短状態における第 2 特別図柄の残り時短制御回数を通知する残り第 2 特図時短回数通知コマンドである。コマンド D 3 X X は、遊技球が入賞口に入賞したことにより発生（付与された）賞球数を通知するための賞球数通知コマンドである。コマンド E 1 0 0 H は、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

## 【 0 2 4 8 】

図 5 は、主基板 1 1 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 5 に示すように、本特徴部 1 3 2 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 が、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは

10

20

30

40

50

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。

【0249】

図6は、本特徴部132SGにおける変動パターンを示している。本特徴部132SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「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、可変表示結果が「大当たり」となる場合、可変表示結果が「小当たり」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。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「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（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「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（「リーチはずれ変動パターン」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、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「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。可変表示結果が「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。

10

【0250】

これら変動パターンのうち大当たりの変動パターンについては、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に、可変表示結果が大当たりであることを祝福する祝福演出を実行するための一律15秒間の特図表示時間が追加で設けられている。

20

【0251】

ここで、本特徴部132SGにおける大当たり変動パターンとははずれ変動パターンとについては、可変表示結果が報知されるまでの期間が共通に構成されており、可変表示結果が報知されるまでの期間の長さによって可変表示結果が大当たりとはずれのどちらであるかが遊技者に前もって認識されてしまうことを防いでいる。

【0252】

尚、本特徴部132SGにおける大当たり変動パターンでは、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に祝福演出を実行するための15秒間の特図可変表示時間が追加で設けら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、大当たり変動パターンに設けられる祝福演出を実行するための特図可変表示時間は、15秒間に限らず遊技状態に応じて異なってもよい。

30

【0253】

尚、図6(A)及び図6(B)に示すように、本特徴部132SGでは、可変表示を実行する特別図柄に応じて、予め異なる変動パターンが複数設けられている。

【0254】

図6(A)に示すように、第1特別図柄の変動パターンとして、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、いずれのリーチ演出も実行されない非リーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部132SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

40

【0255】

尚、第1特別図柄におけるノーマルリーチ変動パターン、スーパーリーチ変動パターン、スーパーリーチ変動パターンの中には、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を1~3回実行する変動パターンも含まれている。本特徴部132SGでは、擬似連演出の実行回数によってノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれのリーチ演出が実行されるかが異なっている。例えば、可変表示中に擬似

50

連演出が1回実行される場合はその後にノーマルリーチのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が2回実行される場合はその後にスーパーリーチのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が3回実行される場合はその後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。

【0256】

尚、第2特別図柄の可変表示において実行され得るリーチ演出では、スーパーリーチのリーチ演出が最も大当たり期待度が高く設定されており、スーパーリーチのリーチ演出はスーパーリーチのリーチ演出よりも大当たり期待度が低く設定されている。そして、ノーマルリーチのリーチ演出はスーパーリーチのリーチ演出よりも大当たり期待度が低く設定されている（リーチ演出の大当たり期待度：スーパーリーチ > スーパーリーチ > ノーマルリーチ）。つまり、本特徴部132SGでは、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示の大当たり期待度が高まるようになっている。

10

【0257】

一方で、図6(B)に示すように本特徴部132SGにおける第2特別図柄の変動パターンとしては、大当たり変動パターンや小当たり変動パターン、はずれ変動パターンとして、第1特別図柄の変動パターンとは異なる特図可変表示時間を有する非リーチの変動パターン及びリーチ変動パターン（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や、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）が設けられている。これら第2特別図柄の変動パターンとしては、スーパーリーチの変動パターンが最も大当たり期待度が高く設定されており、非リーチの変動パターンが最も大当たり期待度が低く設定されている（第2特別図柄における大当たり期待度：スーパーリーチ > ノーマルリーチ > 非リーチ）。

20

【0258】

尚、本特徴部132SG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、スーパーリ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MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3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から実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

30

【0259】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0260】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図7などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変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判定テーブル（図14～図19参照）などが記憶されている。

40

【0261】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図7(A)に示す表示結果判定テーブル1、図7(B)に示す表示結果判定テーブル2、図7(C)に示す大当たり種別判定テ

50

ーブル（第1特別図柄用）、図7（D）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）、図7（E）に示す小当り種別判定テーブルの他、各種第1特図用変動パターン判定テーブル（図14、図19参照）、各種第2特図用変動パターン判定テーブル（図20～図19参照）、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。

【0262】

図7（A）及び図7（B）は、表示結果判定テーブル1と表示結果判定テーブル2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。表示結果判定テーブル1は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、CPU103が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が1（第1）である、つまり、第1特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値とが設定されている。表示結果判定テーブル2は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、CPU103が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が2（第2）である、つまり、第2特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値とが設定されている。

10

【0263】

図7（A）に示すように、可変表示特図指定バッファが第1である場合には、大当りに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定されておらず、よって、第1特別図柄が可変表示の対象とされている場合には、大当りが当選可能とされ、小当りの当選は発生しない。尚、可変表示特図指定バッファが第1である場合の大当りの当選確率は約1/200である。

20

【0264】

また、図7（B）に示すように、可変表示特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値、小当りに対応する判定値が設定されている。尚、可変表示特図指定バッファが第2である場合の大当りの当選確率は約1/200であり、小当りの当選確率は約1/7である。

【0265】

つまり、CPU103は、可変表示特図指定バッファが第1である場合（可変表示を行う特別図柄が第1特別図柄である場合）、MR1の値が図7（A）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当り（大当りAまたは大当りB）とすることを決定する。また、CPU103は、可変表示特図指定バッファが第2である場合（可変表示を行う特別図柄が第2特別図柄である場合）、MR1の値が図7（B）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当り（大当りB）とすることを決定し、MR1の値が図7（B）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を小当りとすることを決定する。

30

【0266】

尚、図7（A）及び図7（B）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当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4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当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2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

40

【0267】

尚、本特徴部132SGでは、CPU103は、図7（A）及び図7（B）に示す表示結果判定テーブルを用いて可変表示結果を大当り、小当りのいずれかとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブル、小当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、可変表示特図指定バッファによらず第1特別図柄の可変表示である場合と第2特別図柄の可変表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判

50

定は、可変表示特図指定バッファに応じて別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0268】

また、本特徴部132SGでは、可変表示特図指定バッファが第1である場合、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。

【0269】

図7(C)及び図7(D)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図7(C)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特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図7(D)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特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。

10

【0270】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を大当りAまたは大当りBに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部132SGでは、図7(C)、(D)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)には、大当りAと大当りBの2種類の大当りが設けられているのに対し、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)には、大当りBの1種類の大当りのみが設けられている。つまり、第1特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りAと大当りBの2種類の大当りのうちのいずれかとなる一方、第2特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りBのみとなる。

20

【0271】

図7(E)は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、小当りの種別を小当りAまたは小当りBに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部132SGでは、小当りAの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りCの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りBの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りDまたは大当りEの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りBの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りEの大当り遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当りC~大当りEは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値MR2によって決定される大当り種別ではなく、小当りAと小当りBのいずれの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことによって決定される大当り種別である。

30

40

【0272】

ここで、本特徴部132SGにおける大当り種別について、図8を用いて説明すると、本特徴部132SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当りA~大当りEが設定されている。

【0273】

これら大当りA~大当りEのうち、大当りAは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが3回(いわゆる3ラウンド)、繰返し実行される大当りである。また、大当りAにおける各ラウンドのインターバル期間は全て0.5秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として1回、第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で5回の特図ゲームが

50

実行されるまで時短状態 A として時短制御が実行される。

【 0 2 7 4 】

大当り B は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 1 0 回（いわゆる 1 0 ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当り B における各ラウンドのインターバル期間は全て 0 . 5 秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第 2 特別図柄の変表示を対象として最大で 6 8 5 回の特図ゲームが実行されるまで、または第 1 特別図柄の変表示と第 2 特別図柄の変表示を対象として最大で合計 6 8 9 回の特図ゲームが実行されるまで時短状態 C 1 として時短制御が実行される。

【 0 2 7 5 】

大当り C は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 3 回（いわゆる 3 ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当り C における各ラウンドのインターバル期間については、1 ラウンド目及び 2 ラウンド目のインターバル期間が 0 . 5 秒に設定されており、3 ラウンド目のインターバル期間は 3 0 秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第 2 特別図柄の変表示を対象として最大で 7 回の特図ゲームが実行されるまで、または第 1 特別図柄の変表示と第 2 特別図柄の変表示を対象として最大で合計 1 1 回の特図ゲームが実行されるまで時短状態 B として時短制御が実行される。

【 0 2 7 6 】

大当り D は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 9 回（いわゆる 9 ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当り D における各ラウンドのインターバル期間については、1 ラウンド目、2 ラウンド目及び 4 ラウンド目～ 9 ラウンド目のインターバル期間が 0 . 5 秒に設定されており、3 ラウンド目のインターバル期間は 3 0 秒に設定されている。更に、大当り D の大当り遊技状態の終了後は、第 2 特別図柄の変表示を対象として最大で 7 回の特図ゲームが実行されるまで、または第 1 特別図柄の変表示と第 2 特別図柄の変表示を対象として最大で合計 1 1 回の特図ゲームが実行されるまで時短状態 B として時短制御が実行される。

【 0 2 7 7 】

大当り E は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 9 回（いわゆる 9 ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当り E における各ラウンドのインターバル期間については、1 ラウンド目、2 ラウンド目及び 4 ラウンド目～ 9 ラウンド目のインターバル期間が 0 . 5 秒に設定されており、3 ラウンド目のインターバル期間は 3 0 秒に設定されている。更に、大当り E の大当り遊技状態の終了後は、第 2 特別図柄の変表示を対象として最大で 6 8 5 回の特図ゲームが実行されるまで、または第 1 特別図柄の変表示と第 2 特別図柄の変表示を対象として最大で合計 6 8 9 回の特図ゲームが実行されるまで時短状態 C 2 として時短制御が実行される。

【 0 2 7 8 】

このように、大当り C ～大当り E の 3 ラウンド目のインターバル期間は 3 0 秒に設定されており、本特徴部 1 3 2 S G では、該 3 0 秒間に亘って大当り遊技が 9 ラウンド目まで継続することを示唆する演出として、後述する昇格演出を実行可能となっている。

【 0 2 7 9 】

尚、各時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入し易くなる、すなわち、第 2 始動入賞が発生することにより第 2 特別図柄の変表示が実行され易くなるため、通常状態よりも小当りが発生しやすくなる。このため、時短状態及び該時短状態が終了した直後の最大 4 回の第 2 特別図柄の変表示では、第 2 特別図柄の変表示結果として大当りが発生する場合と、遊技球が小当り遊技中に V 入賞することにより大当りが発生する場合があるので、大当り遊技状態が連続的に発生し易い所謂連荘状態となる。

【 0 2 8 0 】

尚、大当り A の大当り遊技終了後の時短状態 A では、第 2 特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が 1 回に設定されているため、当該 1 回の第 2 特別図柄の可

10

20

30

40

50



変表示と、当該1回の第2特別図柄の変表示中に発生する最大で4個の保留記憶にもとづく第2特別図柄の変表示のいずれかで可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなる割合（上記合計5回の第2特別図柄の変表示において大当たりまたは小当たりが発生する割合と遊技球がV入賞して大当たりが発生する割合の合計）は約54%に設定されている。

【0281】

また、大当たりDの大当たり遊技終了後の時短状態では、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が7回に設定されているため、当該7回の第2特別図柄の変表示と、当該7回の第2特別図柄の変表示中に発生する最大で4個の保留記憶にもとづく第2特別図柄の変表示のいずれかで可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなる割合（上記合計11回の第2特別図柄の変表示において大当たりまたは小当たりが発生する割合と遊技球がV入賞して大当たりが発生する割合の合計）は、約83%に設定されている。

10

【0282】

また、大当たりBまたは大当たりEの大当たり遊技終了後の時短状態C2では、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が685回に設定されているため、当該685回の第2特別図柄の変表示と、当該685回の第2特別図柄の変表示中に発生する最大で4個の保留記憶にもとづく第2特別図柄の変表示のいずれかで可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなる割合（上記合計685回の第2特別図柄の変表示において大当たりまたは小当たりが発生する割合と遊技球がV入賞して大当たりが発生する割合の合計）はほぼ100%に設定されている。

【0283】

20

尚、本特徴部132SGでは大当たり種別として大当たりA～大当たりEの4種類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、大当たり種別は5種類以上設けられていても良く、また、3種類以下が設けられていても良い。

【0284】

図2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。

30

【0285】

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、例えば図9に示すような遊技制御用データ保持エリア132SG150が設けられている。図9に示す遊技制御用データ保持エリア132SG150は、特図保留記憶部132SG151と、普図保留記憶部132SG151Cと、遊技制御フラグ設定部132SG152と、遊技制御タイマ設定部132SG153と、遊技制御カウンタ設定部132SG154と、遊技制御バッファ設定部132SG155とを備えている。

40

【0286】

特図保留記憶部132SG151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4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、を入賞順に記憶す

50

る。

【 0 2 8 7 】

一例として、特図保留記憶部 1 3 2 S G 1 5 1 は、第 1 始動入賞口や第 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、始動口バッファ値、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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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「 8 」）に達するまで記憶する。尚、第 1 始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数と第 2 始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数とは、それぞれ最大で 4 個である。

10

【 0 2 8 8 】

こうして特図保留記憶部 1 3 2 S G 1 5 1 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または第 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、これら特図ゲームにおける可変表示結果（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。

【 0 2 8 9 】

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、個別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。更に、このように第 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、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第 1 保留情報に基づく可変表示と第 2 保留記憶情報に基づく可変表示との一方を、他方の保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようにしてもよい。

20

【 0 2 9 0 】

普図保留記憶部 1 3 2 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 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 2 0 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 1 3 2 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出され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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

30

【 0 2 9 1 】

遊技制御フラグ設定部 1 3 2 S G 1 5 2 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 1 3 2 S G 1 5 2 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。

【 0 2 9 2 】

遊技制御タイマ設定部 1 3 2 S G 1 5 3 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 1 3 2 S G 1 5 3 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。

40

【 0 2 9 3 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ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 1 3 2 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 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。

50

## 【 0 2 9 4 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 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。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 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 1 0 4 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タ値を更新するためのものであってもよい。

## 【 0 2 9 5 】

遊技制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 5 5 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 1 3 2 S G 1 5 5 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 9 6 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

## 【 0 2 9 7 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されている。

## 【 0 2 9 8 】

特図可変表示時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

## 【 0 2 9 9 】

特図可変表示時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

## 【 0 3 0 0 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 0 ( A ) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 3 2 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 0 ( A ) に示す演出制御用データ保持エリア 1 3 2 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 3 2 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 3 2 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 9 4 とを備えている。

## 【 0 3 0 1 】

演出制御フラグ設定部 1 3 2 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等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、演出制御フラグ設定部 1 3 2 S G 1 9 1 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。

## 【 0 3 0 2 】

演出制御タイマ設定部 1 3 2 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 1 3 2 S G 1 9 2 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。

10

## 【 0 3 0 3 】

演出制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 9 3 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。

## 【 0 3 0 4 】

演出制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 9 4 には、各種演出動作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、演出制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 9 4 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。

20

## 【 0 3 0 5 】

本特徴部 1 3 2 S G では、図 1 0 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 8 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 1 」～「 8 」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 0 」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 3 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G 1 9 4 A の格納領域には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とを纏めて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

30

## 【 0 3 0 6 】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「 1 」）の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「 0 」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

40

## 【 0 3 0 7 】

更に、本特徴部 1 3 2 S G の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G 1 9 4 A には、後述する先読予告設定処理（図 3 5 ）において、保留表示やアクティブ表示の表示態様を示す保留表示フラグ値をセットするための記憶領域と、時短状態 A にて画像表示装置 5 に表示する可変表示中対応パネルや第 2 特図保留記憶対応パネルのパターン（パネルパターン）を示すパネル表示フラグ値をセットするための記憶領域と、がバッファ番号毎に確保されている。

## 【 0 3 0 8 】

50

演出制御用CPU120は、始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの空きエン트리における先頭（バッファ番号の最も若いエン트리）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、保留記憶に対応するバッファ番号の末尾のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

#### 【0309】

図10(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエン트리（バッファ番号「0」）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエン트리（バッファ番号「1」に対応したエン트리）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10(B)に示す格納状態において飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」、「5」・・・のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」、「4」・・・に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エン트리）となる。

#### 【0310】

尚、本特徴部132SGでは、演出制御用CPU120がコマンド解析処理（S75）を実行する際に始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを受信しているか否かを判定し、これらコマンドを受信している場合には、これらコマンドを各特図の保留記憶として始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの空き領域の先頭に格納すればよい。

#### 【0311】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

#### 【0312】

（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11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。

#### 【0313】

図11に示す遊技制御メイン処理において、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。

#### 【0314】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい

。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

#### 【0315】

復旧条件が成立した場合には（ステップS3；Yes）、復旧処理（ステップS4）を実行する。ステップS4の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

#### 【0316】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3；No）、初期化处理（ステップS6）を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

#### 【0317】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

#### 【0318】

復旧処理または初期化处理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS8）。そして、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（ステップS9）、割込みを許可する（ステップS10）。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。

#### 【0319】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図12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12に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

#### 【0320】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大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。

#### 【0321】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲー

10

20

30

40

50

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  
づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「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。

#### 【 0 3 2 2 】

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

#### 【 0 3 2 3 】

図 1 3 は、本特徴部 1 3 2 S G における特別図柄プロセス処理を示すフローチャートで  
ある。本特徴部 1 3 2 S G における特別図柄プロセス処理において、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 特図ゲームまたは第 2 特  
図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決  
定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」、「小当り」とする  
か否かや「大当り」とする場合の大当り種別、「小当り」とする場合の小当り種別を、そ  
の表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理で  
は、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（  
大当り図柄、小当り図柄、はずれ図柄のいずれか）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。尚、本特徴部 1 3 2 S G で  
は、第 1 始動入賞口および第 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いる（入賞順消化ともいう）。

20

#### 【 0 3 2 4 】

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。

30

#### 【 0 3 2 5 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに  
実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」、「小当り」、「は  
ずれ」のいずれかとする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 3 2 6 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図可変表示時間）（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。

40

#### 【 0 3 2 7 】

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可変表示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可変表示時間に達したときには、特図プロセ

50

スフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 3 2 8 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」または「はずれ」である場合、時短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。

10

【 0 3 2 9 】

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

20

【 0 3 3 0 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第 1 カウントスイッチ 1 3 2 S G S 0 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

30

【 0 3 3 1 】

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

【 0 3 3 2 】

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

40

【 0 3 3 3 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含

50



まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

#### 【 0 3 3 4 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第 1 カウントスイッチ 1 3 2 S G S 0 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、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 によって遊技球が検出され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

10

#### 【 0 3 3 5 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときに、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 によって遊技球が検出されていれば、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新されて小当り処理は終了する。また、小当り遊技状態が終了するときに、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 によって遊技球が検出されていなければ、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。

20

#### 【 0 3 3 6 】

図 1 4 は、図 1 3 に示す始動入賞判定処理 ( S 1 0 1 ) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、先ず、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 ( 1 3 2 S G S 1 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 ( 1 3 2 S G S 1 0 1 ; Y )、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 ( 1 3 2 S G S 1 0 2 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 5 4 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 保留記憶数カウンタ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。1 3 2 S G S 1 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 ( 1 3 2 S G S 1 0 2 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 1 」に設定する ( 1 3 2 S G S 1 0 3 )。

30

#### 【 0 3 3 7 】

1 3 2 S G S 1 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 ( 1 3 2 S G S 1 0 1 ; N )、1 3 2 S G S 1 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 ( 1 3 2 S G S 1 0 2 ; Y )、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 ( 1 3 2 S G S 1 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 ( 1 3 2 S G S 1 0 4 ; Y )、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 ( 1 3 2 S G S 1 0 5 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 5 4 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 保留記憶数カウンタ値を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。1 3 2 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 1 3 2 S G S 1 0 5 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する ( 1 3 2 S G S 1 0 6 )。

40

#### 【 0 3 3 8 】

1 3 2 S G S 1 0 3 , 1 3 2 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口

50

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(132SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を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保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、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保留記憶数カウンタ値は、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(132SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部132SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

10

**【0339】**

132SGS108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132SG154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や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を示す数値データを抽出する(132SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、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(132SGS110)。

**【0340】**

20

特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、132SGS109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を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

**【0341】**

132SGS110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(132SGS111)。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などにより、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などにより、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12に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

**【0342】**

40

CPU103は、132SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(132SGS112)。その後、例えばROM101における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などにより、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(132SGS113)。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12に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

**【0343】**

132SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否か

50

を判定する(132SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(132SGS114でY)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(132SGS115)、2390SGS104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(132SGS114でN)、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(132SGS116)、始動入賞処理を終了する。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。

#### 【0344】

図15(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図14の132SGS112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。本特徴部132SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図13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」として大当たり遊技状態に制御するか否かや「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理(図13のS111)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、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S112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄や小当たり図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否か、小当たりとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

#### 【0345】

図15に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、遊技状態が通常状態であるか時短状態のいずれかであるかを特定する(ステップ132SGS121)。そして、セットされている始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステップ132SGS122a)。始動口バッファ値が1である場合は、図7(A)に示す表示結果判定テーブル1を選択してステップ132SGS123aに進み(ステップ132SGS122b)、始動口バッファ値が2である場合は、図7(B)に示す表示結果判定テーブル2を選択してステップ132SGS123aに進む(ステップ132SGS122c)。

#### 【0346】

ステップ132SGS123aにおいてCPU103は、ステップ132SGS109において抽出した乱数値MR1と選択した表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値MR1が大当たりの判定範囲内であるか否かを判定する。乱数値MR1が大当たりの判定範囲外である場合は、乱数値MR1が小当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ132SGS123b)。

#### 【0347】

ステップ132SGS123bにおいてCPU103は、乱数値MR1が小当たり判定値範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う(ステップ132SGS126a)。そして、始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステップ132SGS126b)。始動口バッファ値が1である場合は、遊技状態が通常状態であれば図18(A)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態のいずれかであれば図19(A)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルDを選択し、ステップ132SGS131に進む(ステップ132SGS126c)。

#### 【0348】

また、始動口バッファ値が2であれば、遊技状態が時短状態Aである場合は図20(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルA、遊技状態が時短状態B、時短状態C1

10

20

30

40

50

または時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目の可変表示である場合は図 2 1 ( A ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル D、遊技状態が時短状態 C 2 の 8 回目以降の可変表示である場合は図 1 8 ( A ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル G を選択し、ステップ 1 3 2 S G S 1 3 1 に進む ( ステップ 1 3 2 S G S 1 2 6 d ) )。

【 0 3 4 9 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 1 2 3 b において C P U 1 0 3 は、乱数値 M R 1 が小当たり判定値範囲内である場合は、小当たりに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う ( ステップ 1 3 2 S G S 1 2 7 )。そして、遊技状態が時短状態 A である場合は図 2 0 ( C ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル C、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1 または時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目の可変表示である場合は図 2 1 ( C ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル F、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 の 8 回目以降の可変表示である場合は図 1 8 ( C ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル I を選択し、ステップ 1 3 2 S G S 1 3 1 に進む ( ステップ 1 3 2 S G S 1 2 8 ) )。

10

【 0 3 5 0 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 1 2 3 a において C P U 1 0 3 は、乱数値 M R 1 が大当たり判定値範囲内である場合は、大当たりに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う ( ステップ 1 3 2 S G S 1 2 9 )。そして、始動口バッファ値が 1 であるか否かを判定する ( ステップ 1 3 2 S G S 1 3 0 a )。始動口バッファ値が 1 である場合、遊技状態が通常状態である場合は、図 1 8 ( C ) に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル C、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図 1 9 ( B ) に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル E を選択し、ステップ 1 3 2 S G S 1 3 1 に進む ( 1 3 2 S G S 1 3 0 b ) )。

20

【 0 3 5 1 】

また、始動口バッファ値が 2 であれば、遊技状態が通常状態である場合は遊技状態が時短状態 A である場合は図 2 0 ( B ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル B、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1 または時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目の可変表示である場合は図 2 1 ( B ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル E、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 の 8 回目以降の可変表示である場合は図 2 2 ( B ) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル J を選択し、ステップ 1 3 2 S G S 1 3 1 に進む ( ステップ 1 3 2 S G S 1 3 0 c ) )。

【 0 3 5 2 】

30

ステップ 1 3 2 S G S 1 3 1 において C P U 1 0 3 は、選択した変動パターン判定テーブルとステップ 1 3 2 S G S 1 0 9 にて抽出した乱数値 M R 3 を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他 ( ノーマルリーチ ) から判定する。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド ( 図 1 5 ( B ) に示すいずれか ) の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する ( ステップ 1 3 2 S G S 1 3 2 ) )。

【 0 3 5 3 】

尚、ステップ 1 3 2 S G S 1 2 4、ステップ 1 3 2 S G S 1 2 6 a、ステップ 1 3 2 S G S 1 2 7、ステップ 1 3 2 S G S 1 2 9、ステップ 1 3 2 S G S 1 3 2 において送信設定されたコマンドは、C P U 1 0 3 が図 1 2 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 1 2 に対して送信される。

40

【 0 3 5 4 】

図 1 6 は、図 1 3 に示す特別図柄通常処理 ( ステップ S 1 1 0 ) を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において C P U 1 0 3 は、先ず、特図保留記憶部 1 3 2 S G S 1 5 1 に保留記憶が有るか否かを判定する ( ステップ 1 3 2 S G S 5 4 1 )。特図保留記憶部 1 3 2 S G S 1 5 1 に保留記憶が無い場合は、客待ちデモ指定コマンドの送信設定等のデモ表示設定を行って特別図柄通常処理を終了する ( ステップ 1 3 2 S G S 5 7 2 )。尚、客待ちデモ指定コマンドは、C P U 1 0 3 がコマンド制御処理 ( 図 1 2 参照 ) を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 3 5 5 】

また、特図保留記憶部 1 3 2 S G S 1 5 1 に保留記憶が有る場合は、特図保留記憶部 1

50

3 2 S G S 1 5 1 の保留番号「1」から始動口バッファ値、乱数値 M R 1 ~ M R 3 を読み出して特定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 2）。また、可変表示対象の特図保留記憶数と合計保留記憶数の値を - 1 するとともに、特図保留記憶部 1 3 2 S G S 1 5 1 の記憶内容をシフトする（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 3）。

【0 3 5 6】

また、ステップ 1 3 2 S G S 5 4 2 において特定した始動口バッファ値が 1 であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 5 4 a）。始動口バッファ値が 1 である場合は、可変表示特図指定バッファ値を 1 にセットし（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 4 b）、始動口バッファ値が 2 である場合は、始動口バッファ値が 2 である場合は、可変表示特図指定バッファ値を 2 にセットする（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 4 c）。

10

【0 3 5 7】

次いで、可変表示特図指定バッファ値に応じた表示結果判定テーブルをセットする（ステップ 1 3 2 S G S 5 5 5）。そして、ステップ 1 3 2 S G S 5 4 2 にて読み出した乱数値 M R 1 とステップ 1 3 2 S G S 5 5 5 にてセットした表示結果判定テーブルを比較して、乱数値 M R 1 の値が大当りの範囲内であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 5 6）。乱数値 M R 1 の値が大当りの範囲外である場合は、更に乱数値 M R 1 の値が小当りの範囲内であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 5 7）。乱数値 M R 1 の値が小当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が小当りである場合は、小当りフラグをセットする（ステップ 1 3 2 S G S 5 5 8）。そして、小当り種別判定テーブル（図 7（E）参照）を選択し（ステップ 1 3 2 S G S 5 5 8 a）、該選択した小当り種別判定テーブルとステップ 1 3 2 S G S 5 4 2 において読み出した乱数値 M R 2 とを比較することによって小当り種別を決定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 5 8 b）。そして、決定した小当り種別に応じた小当り種別バッファ値を設定してステップ 1 3 2 S G S 5 7 0 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 5 5 8 c）。尚、乱数値 M R 1 の値が小当りの範囲外である場合、つまり、可変表示結果がはずれの場合は、ステップ 1 3 2 S G S 5 7 0 に進む。

20

【0 3 5 8】

また、ステップ 1 3 2 S G S 5 5 6 において乱数値 M R 1 の値が大当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が大当りである場合は、大当りフラグをセットする（ステップ 1 3 2 S G S 5 6 6）。そして、可変表示特図指定バッファに応じた大当り種別判定テーブル（図 7（C）または図 7（D）参照）を選択し（ステップ 1 3 2 S G S 5 6 7）、該選択した大当り種別判定テーブルとステップ 1 3 2 S G S 5 4 2 において読み出した乱数値 M R 1 とを比較することによって大当り種別を決定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 6 8）。そして、決定した大当り種別に応じた大当り種別バッファ値を設定してステップ 1 3 2 S G S 5 7 0 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 5 6 9）。

30

【0 3 5 9】

ステップ 1 3 2 S G S 5 7 0 において C P U 1 0 3 は、可変表示結果に応じた確定特別図柄を決定する。そして、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 7 1）。

【0 3 6 0】

図 1 7 は、図 1 3 に示す変動パターン設定処理（ステップ S 1 1 1）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において C P U 1 0 3 は、先ず、実行する可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 1 3 1）。実行する可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かは、例えば、可変表示特図指定バッファ値が 1 であるか否かにより判定すればよい。第 1 特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、保留記憶数に応じて変動パターン判定テーブルを図 1 8 及び図 1 9 に示す変動パターン判定テーブルから選択してステップ 1 3 2 S G S 1 3 5 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 1 3 2）。

40

【0 3 6 1】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第 1 特図保留記憶数が 2 個以下である場合は図 1 8（A）に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル A を選択し、可変

50

表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第 1 特図保留記憶数が 3 個以上である場合は図 18 (B) に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル B を選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が通常状態である場合は図 18 (C) に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル C を選択する。

【0362】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図 19 (A) に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル D を選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図 19 (B) に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル E を選択する。

【0363】

また、ステップ 132SGS131 において実行する可変表示が第 2 特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、時短状態可変表示回数カウンタの値 (各時短状態における可変表示回数) 等に応じた変動パターン判定テーブルを図 20 ~ 図 23 から選択してステップ 132SGS135 に進む (ステップ 132SGS134)。

【0364】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態 A であれば図 20 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル A を選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が時短状態 A であれば図 20 (B) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル B を選択し、可変表示結果が小当たり、遊技状態が時短状態 A であれば図 20 (C) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル C を選択する。

【0365】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目の可変表示及び 12 ~ 685 回目の可変表示であれば図 21 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル D を選択し、可変表示結果が大当たり、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目の可変表示及び 12 ~ 685 回目の可変表示であれば図 21 (B) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル E を選択し、可変表示結果が小当たり、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目の可変表示及び 12 ~ 685 回目の可変表示であれば図 21 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル F を選択する。

【0366】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 における 8 ~ 10 回目の可変表示であれば図 22 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル G、可変表示結果が大当たり、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 における 8 ~ 10 回目の可変表示であれば図 22 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル H、可変表示結果が小当たり、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 における 8 ~ 10 回目の可変表示であれば図 22 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル I を選択する。

【0367】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態 C 2 における 11 回目の可変表示であれば図 23 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル J、可変表示結果が大当たり、遊技状態が時短状態 C 2 における 11 回目の可変表示であれば図 23 (B) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル K、可変表示結果が小当たり、遊技状態が時短状態 C 2 における 11 回目の可変表示であれば図 23 (C) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル L を選択する。

【0368】

ステップ 132SGS132 またはステップ 132SGS134a の実行後、CPU 103 は、選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ 132SGS542 にて読み出した乱数値 MR3 とを比較して変動パターンを決定する (ステップ 132SGS135)。尚、ステップ 132SGS135 の処理において CPU 103 は、選択した変動パターン判定テーブルに含まれている変動パターンの中から、特別図柄通常処理のステップ 132SGS542 にて読み出した乱数値 MR3 を含む変動パターンを特定

10

20

30

40

50

し、該特定した変動パターンを、可変表示を実行する変動パターンとして決定すればよい。

【0369】

そして、特別図柄の可変表示開始設定を行うとともに（ステップ132SGS136）、決定した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド等の可変表示開始時用の各種コマンドの送信設定を行い（ステップ132SGS137）、変動パターンに応じた可変表示時間タイマの設定を行う（ステップ132SGS138）。最後に、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して変動パターン設定処理を終了する（ステップ132SGS139）。尚、ステップ132SGS137において送信設定された各種コマンドは、図12に示すコマンド制御処理において演出制御基板12に対して送信される。

10

【0370】

尚、第1特別図柄の通常御状態での可変表示におけるはずれ変動パターンについては、乱数値MR3の割り振りが図18及び図19に示すように設定されているため、非リーチの変動パターンが最も決定され易く、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。一方で、第1特別図柄の通常状態での可変表示における大当たり変動パターンについては、乱数値MR3の割り振りが図22及び図23に示すように設定されているため、スーパーリーチの変動パターンが最も決定され易く、スーパーリーチ、ノーマルリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。このため、通常状態における第1特別図柄の可変表示においては、非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が低く、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンの順に可変表示結果が大当たりとなる割合が高くなるよう設定されている。言い換えれば、特図変動時間が短いほど可変表示結果が大当たりとなる割合が低く、特図変動時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合が高く設定されている。

20

【0371】

更に、複数の変動パターンのうち、共通のリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンのほうが、大当たり期待度が高くなるように設定されている。例えば、スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチの変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。同様に、スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチの変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。更に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンと、が設けられているが、擬似連演出を実行するノーマルリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。

30

【0372】

図24は、図13に示す特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理においてCPU103は、先ず、後述する図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ132SGS201）。図柄確定期間が動作中でない場合は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄の停止図柄を導出表示させるとともに（ステップ132SGS202）、図柄確定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS203）。尚、図柄確定コマンドは、CPU103が図12に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

40

【0373】

そして、CPU103は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステッ

50

ブ 1 3 2 S G S 2 0 4 )。大当りフラグがセットされている場合は、いずれかの時短フラグがセットされていれば該時短フラグやその他の遊技状態フラグをクリアするとともに (ステップ 1 3 2 S G S 2 0 5)、時短状態可変表示回数カウンタの値をクリアする (ステップ 1 3 2 S G S 2 0 6)。更に、大当り種別に応じて当り開始 1 指定コマンドまたは当り開始 2 指定コマンドの送信設定と、遊技状態が通常状態であることを示す遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行ってステップ 1 3 2 S G S 2 4 2 に進む (ステップ 1 3 2 S G S 2 0 7、ステップ 1 3 2 S G S 2 0 8)。尚、当り開始指定コマンドと遊技状態背景指定コマンドは、CPU 1 0 3 が図 1 2 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 1 2 に対して送信される。

#### 【 0 3 7 4 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 2 0 1 において図柄確定期間タイマが動作中である場合、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間タイマの値を - 1 し (ステップ 1 3 2 S G S 2 0 9)、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (ステップ 1 3 2 S G S 2 1 0)。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定期間タイマがタイマアウトした場合は、更に導出表示されている停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する (ステップ 1 3 2 S G S 2 1 1)。導出表示されている停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し (ステップ 1 3 2 S G S 2 1 2)、導出表示されている停止図柄がはずれ図柄ではない場合は、導出表示されている停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する (ステップ 1 3 2 S G S 2 1 3)。導出表示されている停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し (ステップ 1 3 2 S G S 2 1 4)、導出表示されている停止図柄が大当り図柄ではない場合は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する (ステップ 1 3 2 S G S 2 1 5)。

#### 【 0 3 7 5 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 2 0 4 において大当りフラグがセットされていない場合、CPU 1 0 3 は、合計時短回数カウンタの値が 1 以上であるか否かを判定する (ステップ 1 3 2 S G S 2 1 6)。尚、合計時短回数カウンタは、時短状態において、第 1 特別図柄の最大時短制御回数と第 2 特別図柄の最大時短制御回数の合算値 (「 5 」、「 1 1 」、「 6 8 9 」のいずれか) がセットされるカウンタである。

#### 【 0 3 7 6 】

合計時短回数カウンタの値が 1 以上である場合は、該合計時短回数カウンタの値を - 1 する (ステップ 1 3 2 S G S 2 1 7)。更に、可変表示特図指定バッファ値が 1 であるか否か、つまり、終了した可変表示が第 1 特図の可変表示であるか否かを判定する (ステップ 1 3 2 S G S 2 1 8)。可変表示特図指定バッファ値が 1 である場合はステップ 1 3 2 S G S 2 2 4 に進み、可変表示特図指定バッファ値が 2 である場合 (終了した可変表示が第 2 特図の可変表示である場合) は、第 2 特図時短回数カウンタの値を - 1 してステップ 1 3 2 S G S 2 2 4 に進む (ステップ 1 3 2 S G S 2 1 9)。尚、第 2 特図時短回数カウンタは、時短状態において、第 2 特別図柄の最大時短制御回数 (「 1 」、「 7 」、「 6 8 5 」のいずれか) がセットされるカウンタである。

#### 【 0 3 7 7 】

ステップ 1 3 2 S G S 2 2 4 において CPU 1 0 3 は、いずれかの時短フラグがセットされているか否か (いずれかの時短状態に制御されているか否か) を判定する。いずれの時短フラグもセットされていない場合はステップ 1 3 2 S G S 2 4 0 に進み、いずれかの時短フラグがセットされている場合は、更に、合計時短回数カウンタの値が 0 となったか否か、つまり、制御されている時短状態において最大時短制御回数の可変表示が終了したか否かを判定する (ステップ 1 3 2 S G S 2 2 5)。合計時短回数カウンタの値が 0 でない場合はステップ 1 3 2 S G S 2 4 0 に進み、合計時短回数カウンタの値が 0 である場合は、セットされている時短フラグをクリアするとともに (ステップ 1 3 2 S G S 2 2 6 )



、合計時短回数カウンタの値をクリアしてステップ 1 3 2 S G S 2 4 0 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 2 2 7 ）。

【 0 3 7 8 】

ステップ 1 3 2 S G S 2 4 0 において C P U 1 0 3 は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する。小当りフラグがセットされている場合は、小当り種別に応じて当り開始 3 指定コマンドまたは当り 4 開始指定コマンドの送信設定を行い、ステップ 1 3 2 S G S 2 4 2 に進む。尚、当り開始 3 指定コマンド及び当り 4 開始指定コマンドは、C P 1 0 3 が図 1 2 に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板 1 2 に対して送信される。尚、小当りフラグがセットされていない場合は、ステップ 1 3 2 S G S 2 4 2 に進む。

10

【 0 3 7 9 】

そして、ステップ 1 3 2 S G S 2 4 2 において C P U 1 0 3 は、図柄確定期間タイマに図柄確定期間に応じた値（本特徴部 1 3 2 S G であれば 0 . 5 秒間に応じた値）をセットし、該セットした値に応じた図柄確定期間指定コマンドの送信設定を行う。更に、遊技状態に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行って特別図柄停止処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 2 4 3 ）。

【 0 3 8 0 】

尚、図柄確定期間指定コマンド及び遊技状態背景指定コマンドは、C P U 1 0 3 が図 1 2 に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板 1 2 に送信される。

【 0 3 8 1 】

20

図 2 5 は、小当り開放中処理として、図 1 3 の S 1 1 9 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。小当り開放中処理において、C P U 1 0 3 は、先ず開放時間タイマの値を - 1 する（ 1 3 2 S G S 2 8 1 ）。そして、C P U 1 0 3 は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ 1 3 2 S G S 2 8 2 ）。

【 0 3 8 2 】

開放時間タイマがタイマアウトした場合は、1 3 2 S G S 2 9 3 に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（ 1 3 2 S G S 2 8 3 ）。大入賞口の開放タイミングである場合は、C P U 1 0 3 はソレノイド 1 3 2 S G 0 8 3 を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する（ 1 3 2 S G S 2 8 4 ）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い（ 1 3 2 S G S 2 8 5 ）、1 3 2 S G S 2 8 6 に移行する。尚、1 3 2 S G S 2 8 5 において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板 1 2 に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は、1 3 2 S G S 2 8 4 及び 1 3 2 S G S 2 8 5 を経由せずに 1 3 2 S G S 2 8 6 に移行する。

30

【 0 3 8 3 】

1 3 2 S G S 2 8 6 において、C P U 1 0 3 は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（ 1 3 2 S G S 2 8 6 ）。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は、C P U 1 0 3 はソレノイド 1 3 2 S G 0 8 3 を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する（ 1 3 2 S G S 2 8 7 ）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い（ 1 3 2 S G S 2 8 8 ）、1 3 2 S G S 2 8 9 に移行する。尚、1 3 2 S G S 2 8 8 において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板 1 2 に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は、1 3 2 S G S 2 8 7 及び 1 3 2 S G S 2 8 8 を経由せずに 1 3 2 S G S 2 8 9 に移行する。

40

【 0 3 8 4 】

1 3 2 S G S 2 8 9 において、C P U 1 0 3 は、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなったか否かを判定する（ 1 3 2 S G S 2 8 9 ）。第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなっていない場合は、小当り開放中処理を終了し、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなっている場合は、既に第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなったこと、すなわち遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過したことを示す V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ 1 3 2 S G S

50

290)。V入賞フラグがセットされている場合は、小当り開放中処理を終了し、V入賞フラグがセットされていない場合は、V入賞フラグをセットする(132SGS291)。

【0385】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対するV入賞通知コマンドの送信設定を行う(132SGS292)。尚、V入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。

【0386】

そして、132SGS293において、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理(S120)に対応した値である“10”に更新し(132SGS293)、当該小当り開放中処理を終了する。

10

【0387】

図26は、小当り終了処理として、図13の132SGS120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、小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する(132SGS301)。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は(132SGS301;N)、小当りフラグをクリアし(132SGS302)、演出制御基板12に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの送信設定を行う(132SGS303)。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし(132SGS304)、小当り終了処理を終了する。

20

【0388】

一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は、小当り終了表示タイマの値を-1する(132SGS305)。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(132SGS306)。小当り終了表示時間が経過していない場合は、CPU103は第2カウントスイッチ132SG024がオンとなったか否かを判定する(132SGS307)。第2カウントスイッチ132SG024がオンとなっていない場合は、小当り終了処理を終了し、第2カウントスイッチ132SG024がオンとなっていり場合は、既に第2カウントスイッチ132SG024がオンとなったこと、すなわち遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことを示すV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(132SGS308)。V入賞フラグがセットされている場合は、小当り終了処理を終了し、V入賞フラグがセットされていない場合は、V入賞フラグをセットする(132SGS309)。

30

【0389】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対するV入賞通知コマンドの送信設定を行い(132SGS310)、小当り終了処理を終了する。尚、V入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。

【0390】

また、132SGS306において小当り終了表示時間が経過した場合は、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(132SGS311)。V入賞フラグがセットされている場合は、CPU103はV入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする(132SGS312、132SGS313)。そして、CPU103は、当該V入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当りC」～「大当りE」から決定する(132SGS314)。尚、大当り種別は、図7(E)に示すように、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りA」である場合は、大当り種別を「大当りC」に決定し、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りB」である場合は、大当り種別を「大当りD」に決定し、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りC」である場合は、大当り種別を「大当りE」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部132SG155に設けられた大当り種別バッフ

40

50

アの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（１３２ＳＧＳ３１５）、決定された大当り種別を記憶する。

【０３９１】

また、時短フラグと時短状態可変表示回数カウンタをクリアし（ステップ１３２ＳＧＳ３１６、ステップ１３２ＳＧＳ３１７）し、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値である“４”に更新し（１３２ＳＧＳ３１８）、小当り終了処理を終了する。

【０３９２】

つまり、本特徴部１３２ＳＧでは、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過するようになっているため、小当り遊技終了直前に大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

【０３９３】

尚、１３２ＳＧＳ３１１においてＶ入賞フラグがセットされていない場合は、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値である“０”に更新し（１３２ＳＧＳ３１９）、小当り終了処理を終了する。

【０３９４】

図２７は、図１３に示す大当り終了処理のフローチャートである。大当り終了処理においてＣＰＵ１０３は、まず、大当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ１０３ＳＧＳ３２１）。大当り終了表示タイマが動作中ではない場合は、大当りフラグをクリアし（ステップ１３２ＳＧＳ３２２ａ）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ３２２ｂ）。尚、大当り終了指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。また、大当り終了表示タイマに画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に応じた値をセットして大当り終了処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ３２２ｃ）。

【０３９５】

また、ステップ１３２ＳＧＳ３２１において大当り終了表示タイマの動作中である場合は、大当り終了表示タイマの値を－１し（ステップ１３２ＳＧＳ３２３）、該大当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２４）。大当り終了表示タイマがタイマアウトしていない場合は大当り終了処理を終了し、大当り終了表示タイマがタイマアウトした場合は、当該大当りの大当り種別が大当りＡであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２５）。当該大当りの大当り種別が大当りＡである場合は、第２特図時短回数カウンタに「１」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「５」をセットする（ステップ１３２ＳＧＳ３２６、ステップ１３２ＳＧＳ３２７）。そして、時短状態Ａに制御されていることを示す時短Ａフラグをセットしてステップ１３２ＳＧＳ３３９に進む（ステップ１３２ＳＧＳ３２７ａ）。

【０３９６】

また、当該大当りの大当り種別が大当りＡではない場合は、当該大当りの大当り種別が大当りＢまたは大当りＥであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２８）。当該大当りの大当り種別が大当りＢまたは大当りＥである場合は、第２特図時短回数カウンタに「６８５」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「６８９」をセットする（ステップ１３２ＳＧＳ３２９、ステップ１３２ＳＧＳ３３０）。そして、大当り種別が大当りＢか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２８）。大当り種別が大当りＢである場合は、時短状態Ｃ１に制御されていることを示す時短Ｃ１フラグをセットしてステップ１３２ＳＧＳ３３９ｂに進み（ステップ１３２ＳＧＳ３３０ａ）、大当り種別が大当りＥである場合は、時短状態Ｃ２に制御されていることを示す時短Ｃ２フラグをセットしてステップ１３２ＳＧＳ３３９ｂに進む（ステップ１３２ＳＧＳ３３０ｂ）。

【０３９７】

また、当該大当りの大当り種別が大当りBまたは大当りEではない場合は、大当り種別が大当りDであるとして、第2特図時短回数カウンタに「7」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「11」をセットする（ステップ132SGS335、ステップ132SGS336）。そして、時短状態Bに制御されていることを示す時短Bフラグをセットしてステップ132SGS339bに進む（ステップ132SGS336a）。

【0398】

ステップ132SGS339bにおいてCPU103は、実行した大当り種別に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS339b）。尚、遊技状態背景指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。また、送信設定を行った遊技状態背景指定コマンドを記憶し（ステップ132SGS340）、大当り終了処理を終了する。

10

【0399】

（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28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28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、画像表示装置5において起動準備表示を表示するための起動準備表示表示処理（ステップ132SGS70）、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を駆動して原点位置に戻す制御、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。

20

【0400】

尚、本実施の形態においては、例えば、実施の形態に記載の「起動準備表示」について図面では「起動準備画像」と記載するなど、「表示」と「画像」を用いることがあるが、「表示」と「画像」は同じものであるため、「表示」を「画像」と記載したり、「画像」を「表示」と記載することもある。

【0401】

また、ステップS71の初期化処理によって、ステップ132SGS70の起動準備表示表示処理により表示された起動準備表示は初期化されないようになっている。また、起動準備表示が表示されることにより、パチンコ遊技機1に電源が供給されたことをいち早く知ることができ、画像表示装置5は正常に表示を表示可能であることを確認することができる。

30

【0402】

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の処理を繰返し実行して待機する。

【0403】

40

また、演出制御基板12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11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11からの演出制御INT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INT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CPU120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CPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT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/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11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

50

取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 4 0 4 】

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。

10

【 0 4 0 5 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置 5 において停電復旧表示を表示するための停電復旧表示処理（ステップ 1 3 2 S G S 7 5 b）と、パチンコ遊技機 1 の起動時における各可動体の初期動作を実行するための初期動作制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 7 5 c）とが実行される。

20

【 0 4 0 6 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G における起動準備表示表示処理は、電源投入指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことを示すコールドスタートフラグをセットする処理を含み、本特徴部 1 3 2 S G における停電復旧表示表示処理は、停電復旧指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動したことを示すホットスタートフラグをセットする処理を含んでいる。

【 0 4 0 7 】

また、初期動作制御処理の後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 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 4 0 8 】

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。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7）の後には、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 7 8）と、スピーカ 8 L、8 R から出力する音の音量及び各 L E D の光量を調整するための音量・光量調整処理（ステップ 1 3 2 S G S 7 9）と、C P U 1 0 3 から背景画像指定コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置 5 にて表示されている背景画像を該受信した背景画像指定コマンドに応じた背景画像に更新する背景画像更新処理（ステップ 1 3 2 S G S 8 0）と、が実行される。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 4 0 9 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウト

50

トしたことにもついでに客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

#### 【 0 4 1 0 】

初期動作制御処理は、図 2 9 に示すように、大別して、パチンコ遊技機 1 に設けられている可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）をそれぞれの原点位置に配置する原点配置制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 1 0 0）と、これら可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）の動作を確認するための動作確認制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 0）との 2 つの処理を含んでいる。

10

#### 【 0 4 1 1 】

図 3 0 は、図 2 9 における原点配置制御処理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 3 0 に示す原点配置制御処理にて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、原点動作期間タイマのカウント中か否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 4 0 1）。原点動作期間タイマの動作中ではない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 4 0 2）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合はデモ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 4 0 3）。デモ演出の開始タイミングであるか否かは、例えば、デモ演出用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該デモ演出用のプロセスタイマの値がデモ演出の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すればよい。

20

#### 【 0 4 1 2 】

デモ演出の開始タイミングではない場合は、可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（1 3 2 S G S 4 0 4）。可変表示の開始タイミングであるか否かは、例えば、飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマの値が可変表示の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すればよい。可変表示の開始タイミングではない場合は、原点配置制御処理を終了する。

#### 【 0 4 1 3 】

そして、ステップ 1 3 2 S G S 4 0 2 において起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合、ステップ 1 3 2 S G S 4 0 3 においてデモ演出の開始タイミングではない場合、ステップ 1 3 2 S G S 4 0 4 において可変表示の開始タイミングではない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、制御対象の可動体の原点位置センサ（原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、1 3 2 S G 1 0 3、6 3 5 C）の検出状況を特定し（ステップ 1 3 2 S G S 4 1 0）、原点位置センサが非検出となっている可動体があるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 4 1 1）。原点位置センサが非検出となっている可動体がある場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定するとともに（ステップ 1 3 2 S G 4 1 2）、非検出可動体に応じたモータを駆動させる等の手段により、非検出可動体の原点方向への移動制御を開始し（ステップ 1 3 2 S G S 4 1 3）、ステップ 1 3 2 S G S 4 1 4 に進む。尚、ステップ 1 3 2 S G S 4 1 1 において原点位置センサが非検出の可動体が無い場合、すなわち、全ての可動体が各原点位置に配置されている場合は、ステップ 1 3 2 S G S 4 1 2 及びステップ 1 3 2 S G S 4 1 3 を実行せずにステップ 1 3 2 S G S 4 1 4 に進む。

30

40

#### 【 0 4 1 4 】

ステップ 1 3 2 S G S 4 1 4 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、検出可動体（原点位置に配置されている可動体）を特定する。そして、検出可動体の検出時動作プロセスタータをセットするとともに（ステップ 1 3 2 S G S 4 1 5）、検出時動作プロセスタイマのタイマカウントを開始し、可動体（検出可動体）の動作制御とともに画像表示装置 5 の表示制御及びスピーカ 8 L、8 R k らの音出力制御と各 L E D の発光制御とを開始する（ステップ 1 3 2 S G S 4 1 6）。更に、原点動作期間タイマのタイマカウントを開始して原点配置制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 4 1 7）。

50

## 【 0 4 1 5 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 4 0 1 において原点動作期間タイマのカウント中である場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、検出時動作プロセスタイマと原点動作期間タイマとの双方の値を - 1 ( 減算 ) する ( ステップ 1 3 2 S G S 4 2 0 ) 。そして、減算後の原点動作期間タイマがタイマアップ ( タイマアウト ) したか否かを判定する ( ステップ 1 3 2 S G S 4 2 1 ) 。減算後の原点動作期間タイマがタイマアップしていない場合は、減算後の検出時動作プロセスタイマ値に対応するプロセスデータに基づく動作の制御を行い、原点配置制御処理を終了する ( ステップ 1 3 2 S G S 4 2 2 ) 。

## 【 0 4 1 6 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 4 2 1 において原点動作期間タイマがタイマアップしている場合は、各可動体の動作を停止するとともに ( ステップ 1 3 2 S G S 4 2 3 ) 制御対象の各可動体の原点位置センサ ( 原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 、 1 3 2 S G 1 3 3 、 1 3 2 S G 1 0 3 、 6 3 5 C ) の検出状況を特定する ( ステップ 1 3 2 S G S 4 2 4 ) 。そして、原点位置センサが非検出の可動体があるか否かを判定する ( ステップ 1 3 2 S G S 4 2 5 ) 。

10

## 【 0 4 1 7 】

原点位置センサが非検出となっている可動体がある場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体 ( 非検出可動体 ) を特定し ( ステップ 1 3 2 S G 4 2 6 ) 、起動時原点配置制御済みフラグがセットされていなければ該フラグをセットしてから原点配置制御処理を終了する ( ステップ 1 3 2 S G S 4 2 7 ) 。尚、原点位置センサが非検出となっている可動体がない場合は、ステップ 1 3 2 S G S 4 2 7 の処理を実行して原点配置制御処理を終了する。

20

## 【 0 4 1 8 】

図 3 1 及び図 3 2 は、図 2 9 における動作確認制御処理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。尚、前述したように、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタートとは、クリアスイッチ 9 2 が押下操作されている状態でパチンコ遊技機 1 に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機 1 の起動時に遊技制御メイン処理において初期化処理 ( ステップ S 6 ) が実行されたことを指し、本特徴部 1 3 2 S G におけるホットスタートとは、クリアスイッチ 9 2 が押下操作されていない状態でパチンコ遊技機 1 に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機 1 の起動時に遊技制御メイン処理において復旧処理 ( ステップ S 4 ) が実行されたことを指す。

30

## 【 0 4 1 9 】

動作確認制御処理にて演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、確認後動作実行中フラグがセットされているか否かを判定する ( ステップ 1 3 2 S G S 5 0 1 ) 。確認後動作実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認実行中フラグがセットされているか否かを判定する ( ステップ 1 3 2 S G S 5 0 2 ) 。動作確認実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグがセットされているか否かを判定する ( ステップ 1 3 2 S G S 5 0 3 ) 。

## 【 0 4 2 0 】

動作確認済フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、動作確認済フラグがセットされていない場合は、更に起動時原点配置制御済みフラグがセットされているか否かを判定する ( ステップ 1 3 2 S G S 5 0 4 ) 。起動時原点配置制御済みフラグがセットされていない場合は動作確認制御処理を終了し、起動時原点配置制御済みフラグがセットされている場合は、動作確認実行中フラグをセットし ( ステップ 1 3 2 S G S 5 0 5 ) 、非検出可動体の記憶があるか否かを判定する ( ステップ 1 3 2 S G S 5 0 6 ) 。非検出可動体の記憶が無い場合はステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 に進み、非検出可動体の記憶がある場合は、非検出可動体の動作を制限してからステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 に進む ( ステップ 1 3 2 S G S 5 0 7 ) 。

40

## 【 0 4 2 1 】

ステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、起動種別 ( パチンコ

50

遊技機 1 がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか)を特定し、該起動種別に応じた動作確認用プロセスデータ(上位)をセットする。尚、ステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 では、コールドスタートフラグとホットスタートフラグのどちらがセットされているかを特定し、コールドスタートフラグがセットされている場合は起動種別をコールドスタートに特定して該コールドスタートに応じた動作確認用プロセスデータ(上位)をセットし、ホットスタートフラグがセットされている場合は起動種別をホットスタートに特定して該ホットスタートに応じた動作確認用プロセスデータ(上位)をセットすればよい。

【 0 4 2 2 】

そして、動作確認用プロセスタイマ(上位)のタイマカウントを開始して可動体の動作制御とともに画像表示装置 5 の表示制御とスピーカ 8 L、8 R からの音出力制御と各 L E D の発光制御を開始し、動作確認制御処理を終了する(ステップ 1 3 2 S G S 5 0 9 )。

【 0 4 2 3 】

ステップ 1 3 2 S G S 5 0 2 において動作確認実行中フラグがセットされている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、動作確認用プロセスタイマ(上位)の値を - 1 (減算)し(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 0)、該減算後の動作確認用プロセスタイマの値に対応するプロセスデータを特定する(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 1)。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 2)。特定したプロセスデータが完了データではない場合は、更に特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 3)。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合はステップ 1 3 2 S G S 5 1 5 に進み、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は対応する可動体の演出位置センサの演出結果を記憶してからステップ 1 3 2 S G S 5 1 5 に進む(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 4)。

【 0 4 2 4 】

ステップ 1 3 2 S G S 5 1 5 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する。プロセス切替中フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、更に可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 6)。可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングではない場合、ステップ 1 3 2 S G S 5 1 1 にて特定したプロセスデータに基づいて、可動体の動作、画像表示装置 5 における表示画像、スピーカ 8 L、8 R からの音出力、各 L E D の発光をそれぞれ制御して動作確認制御処理を終了する(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 7)。

【 0 4 2 5 】

また、可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングである場合は、起動種別(パチンコ遊技機 1 がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか)を特定し、該特定した起動種別に応じて図 3 3 に示す切替制御テーブルに対応付けられている下位切替制御種別を特定する(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 8)。

【 0 4 2 6 】

例えば、図 3 3 に示すように、特定した起動種別がコールドスタートである場合は、画像表示装置 5 における画像の表示制御と L E D の発光制御とを下位切替制御種別として特定し、特定した起動種別がホットスタートである場合は、画像表示装置 5 における画像の表示制御とスピーカ 8 L、8 R からの音出力制御とを下位切替制御種別として特定する。

【 0 4 2 7 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 3 2 S G S 5 1 8 において特定したプロセスデータのうち、下位切替制御種別に対応する制御プロセスデータを下位プロセスデータに切り替える制御を実行し(ステップ 1 3 2 S G S 2 1 9)、プロセス切替フラグをセットする(ステップ 1 3 2 S G S 5 2 0)。また、ステップ 1 3 2 S G S 2 1 8 にて特定したプロセスデータのうち非切替のプロセスデータに基づいた制御を実行して動作確認制御処理を終了する(ステップ 1 3 2 S G S 5 2 1)。

10

20

30

40

50



## 【 0 4 2 8 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 5 1 2 において、ステップ 1 3 2 S G S 5 1 1 にて特定したプロセスデータが完了データではない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、各可動体の原点位置センサ（原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、1 3 2 S G 1 0 3、6 3 5 C）の検出位置を記憶するとともに（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 0）、演出位置センサ（演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4、1 3 2 S G 1 3 4、1 3 2 S G 1 0 4、6 3 5 D）と原点位置センサ（原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、1 3 2 S G 1 0 3、6 3 5 C）との検出結果から動作不良可動体を特定し、動作制限可動体として記憶する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 1）。更に、動作確認実行中フラグをクリアし（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 2）、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 3）。

10

## 【 0 4 2 9 】

プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグをセットするとともに（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 4）、全ての制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行して動作確認制御処理を終了し（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 5）、プロセス切替中フラグがセットされている場合は、プロセス切替中フラグをクリアするとともに（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 6）、気宇同種別がコールドスタートであれば音出力制御の制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 6 a）。また、動作対象の可動体として、チャンスボタン及び盤上可動体を特定し、確認後動作プロセスタイマ（上位）をセットするとともに（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 7）、確認後動作プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始してチャンスボタン及び盤上可動体の動作制御及び L E D 発光制御を開始する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 8）。また、確認後動作実行中フラグをセットして動作確認制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 9）。

20

## 【 0 4 3 0 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 5 0 1 において確認後動作実行中フラグがセットされている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確認後動作プロセスタイマ（上位）の値を - 1（減算）し（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 0）、該減算後の確認後動作プロセスタイマ値に対応するプロセスデータを特定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 1）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 2）。

30

## 【 0 4 3 1 】

特定したプロセスデータが完了データではない場合、更に、該特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 3）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合は動作確認制御処理を終了し、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は、チャンスボタン 6 3 1 B 及び盤上可動体 3 2 A の演出位置センサ（突出位置センサ 6 3 5 D と演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4）の検出結果を記憶して動作確認制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 4）。

## 【 0 4 3 2 】

また、特定したプロセスデータが完了データである場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、チャンスボタン 6 3 1 B 及び盤上可動体 3 2 A の原点位置センサ（原点位置センサ 6 3 5 C と原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3）の検出結果を記憶し（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 5）、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に配置されているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 6）。チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に配置されている場合はステップ 1 3 2 S G S 5 4 8 に進み、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に配置されていない場合は、チャンスボタン 6 3 1 B を動作制限可動体として記憶してステップ 1 3 2 S G S 5 4 8 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 7）。

40

## 【 0 4 3 3 】

ステップ 1 3 2 S G S 5 4 8 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が原点位置に配置されているか否かを判定する。盤上可動体 3 2 A が原点位置に配置されて

50

いる場合はステップ 1 3 2 S G S 5 5 0 に進み、盤上可動体 3 2 A が原点位置に配置されていない場合は、盤上可動体 3 2 A を動作制限可動体として記憶してステップ 1 3 2 S G S 5 5 0 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 9 ）。

【 0 4 3 4 】

ステップ 1 3 2 S G S 5 5 0 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体制御及び L E D 発光制御のプロセスデータを、演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行する。そして、動作確認実行中フラグをクリアして動作確認制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 5 1 ）。

【 0 4 3 5 】

以上のように原点配置制御処理及び動作確認制御処理を実行することで、図 3 4 （ A ）に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御、音出力制御、L E D 発光制御が動作確認用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御が演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。

【 0 4 3 6 】

また、図 3 4 （ B ）に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御と L E D 発光制御とが動作確認用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。

【 0 4 3 7 】

また、図 3 4 （ C ）に示すように、確認後動作制御の実行期間においては、チャンスボタン 6 3 1 B 及び盤上可動体の動作制御（可動体制御）と L E D 発光制御とが確認後動作用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。

【 0 4 3 8 】

図 3 5 は、演出制御プロセス処理として、図 2 8 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 3 5 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、本特徴部 1 3 2 S G における先読予告設定処理では、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、先読予告として保留表示の表示態様により可変表示結果が大当たりとなることを示唆する保留表示予告演出や、時短状態 A における第 2 特別図柄の 1 回の可変表示とその直後の第 2 特別図柄の 4 回の可変表示とを対象として画像表示装置 5 にパネル画像の表示を行い、これらパネル画像の表示態様に応じた異なる割合で可変表示結果が大当たりとなることを示唆するパネル演出を実行可能となっている。尚、保留表示予告演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G S 1 9 4 A において、決定した保留表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応する保留表示フラグ値としてセットし、パネル表示演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G S 1 9 4 A において、決定したパネル表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応するパネル表示フラグ値としてセットすることによって、これら保留表示やパネル表示の表示を開始すればよい（図 1 0 （ B ）参照）。

【 0 4 3 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リザルト演出実行処理を実行する（ステップ 1 3 2 S G S 1 6 2 ）。リザルト演出実行処理では、例えば、初当たり時が発生したときから発生した大当たり遊技回数や払い出された賞球数のカウントを行い、時短状態における最後の可変表示（時短状態 A は時短状態終了直後の 4 回の可変表示）が終了して通常状態に制御されるときに（図柄確定期間中に）、これら発生した大当たり遊技回数と払い出された賞球数とを画像表示装置 5 に表示するリザルト演出を実行するための処理を行う。尚、本特徴部 1 3 2 S G では、時短状態 C 2 に制御されている場合は、例外的に第 2 特図の 7 回目の可変表示の図柄確定期間から 1 1 回目の可変表示にかけてリザルト演出を実行する場合がある。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 4 0 】

また、演出制御用CPU120は、突入演出実行処理を実行する（ステップ132SGS163）。突入演出実行処理では、例えば、大当り遊技のエンディング演出中から大当り遊技後の1回目の可変表示中まで時短状態に制御されたことを報知する突入演出を実行する。

## 【 0 4 4 1 】

ステップ132SGS163の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175、ステップ132SGS176、ステップ132SGS177の処理のいずれかを選択して実行する。

10

## 【 0 4 4 2 】

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。

## 【 0 4 4 3 】

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

20

## 【 0 4 4 4 】

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

30

40

## 【 0 4 4 5 】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理において受信した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（第1図柄確定コマンド、第2図柄確定コマンド、第3図柄確定コマンド、第4図柄確定コマンドのいずれか）を受信したことにもとづいて、該図柄確定コマンドが示す図柄確定期間に亘り飾り図柄の可変表示を停止させる。

## 【 0 4 4 6 】

50

また、演出制御用CPU120は、図柄確定期間の終了時に、主基板11から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“6”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」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。

10

#### 【0447】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出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“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

#### 【0448】

20

ステップS175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CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

#### 【0449】

ステップ132SGS176の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“7”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

30

#### 【0450】

ステップ132SGS177の小当り終了演出処理は、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。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

40

#### 【0451】

図36は、図35に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用CPU120は、まず、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ132SGS601)。可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aにおける特図保留記憶のバッファ番号「1」～「8」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(ステップ132SGS602)。尚、バッファ番号「0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。また、可変表示開始コマンド

50

受信フラグがセットされていない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。ステップ 132SGS602 の実行後、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出し（ステップ 132SGS605）、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ 132SGS606）。

【0452】

そして、演出制御用 CPU 120 は、時短状態における残り時短制御回数（時短残回数）を画像表示装置 5 に表示するための時短残回数表示処理（ステップ 132SGS608）、時短状態において残り時短制御回数が所定回数となった場合に時短制御が終了するまでの残回数のカウントダウン（カウントダウン演出、時短終了カウントダウンとも言う）を画像表示装置 5 において表示するための時短終了カウントダウン表示処理（ステップ 132SGS609）、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可変表示中予告演出を実行するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ 132SGS610）を実行する。

【0453】

その後、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果に応じたプロセステーブルの選択を行い（ステップ 132SGS611）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ 132SGS612）。

【0454】

尚、各プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8L、8R から出力する音の制御するための音制御実行データや、レバー体 631A 及びチャンスボタン 631B の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n（1～N 番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0455】

尚、本特徴部 132SG では、後述するように、時短状態において画像表示装置 5 に時短残回数の表示を行う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、時短状態 B、時短状態 C2、時短状態 B、時短状態 C2 のいずれかに制御されているときであって、可変表示中に停電等によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止された場合については、電力が復旧しても当該可変表示中は時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時（時短回数カウンタの値が更新されたタイミング）に時短残回数の表示を再開してもよい。また、時短状態 B、時短状態 C2、時短状態 B、時短状態 C2 のいずれかに制御されているが保留記憶が存在せず可変表示が実行されていない状態（客待ち状態中）において電力供給が停止された場合においても、電力が復旧しても時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時または時短回数カウンタの値が更新された後の可変表示から時短残回数の表示を再開すればよい。

【0456】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8L、8R、操作部（チャンスボタン 631B 等））の制御を実行する（132SGS613）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8L、8R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0457】

尚、本特徴部 132SG では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パタ

10

20

30

40

50

ーンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0458】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する(132SGS614)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(132SGS615)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(S172)に対応した値にする(132SGS616)。

10

【0459】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ-1する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(S173)に応じた値にセットすればよい。

【0460】

(演出の流れ)

次に、本特徴部132SGにおける可変表示での演出の流れについて説明する。先ず、図37に示すように、遊技状態が通常状態であるときに第1特図の可変表示の進行によってスーパーリーチ演出のリーチ演出が開始されて所定期間が経過すると、該リーチ演出の一部として画像表示装置5においてチャンスボタン631Bの操作を促す操作促進画像が画像表示装置5にて表示される(X1~X5)。このとき、可変表示結果が大当たりであれば、遊技者がチャンスボタン631Bを操作するまたはチャンスボタン631Bの操作受付期間が終了すると、リーチ演出の一部として盤下可動体32Bが動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせにて停止表示される(X6~X10)。その後は、画像表示装置5において可変表示結果が大当たりとなったことを報知する報知画像の表示が行われた後、遊技者に対して大当たり遊技状態が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことによりこれら遊技球を大入賞口に入賞させる状態であることを報知する右打ち報知と、ラウンド遊技中におけるラウンド演出が表示される(X11~X13)。

20

30

【0461】

大当たり遊技が大当たりAの大当たり遊技である場合は、図38及び図39に示すように、大当たり遊技が終了すると、大当たりのエンディング演出を経て時短状態Aに制御されたこと示す突入演出Aが実行される。該突入演出Aの実行中は、第1特図の保留記憶が存在していればこれら第1特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間(0.5秒)にて実行される。尚、突入演出Aとしては、時短状態Aに制御されたことに加えて、遊技者に対して該時短状態Aが遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより第2始動入賞口へ遊技球を入賞させて第2特図の可変表示を実行させる状態であることを報知する右打ち報知が実行される(A1~A4)。

【0462】

40

遊技者が突入演出Aに従って遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むと、遊技球が第2始動入賞口に入賞することによって第2特図の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5には、パネル演出として該第2特図の可変表示に応じたパネル画像が表示される。そして、引き続き遊技者が右遊技領域に向けて遊技球を打ち込むことによって遊技球が第2始動入賞口に入賞すると、パネル演出として画像表示装置5において第2特図の各保留記憶に応じたパネル画像が追加表示される。尚、これらパネル画像は、実行中の第2特図の可変表示と第2特図の最大保留記憶数(「4」)にもとづいて、最大で5枚表示される(A5~A7)。

【0463】

時短状態Aにおける第2特図の1回の可変表示が終了すると、遊技状態が時短状態Aか

50

ら通常状態に制御されるとともに、第2特図の1個目の保留記憶に対応した可変表示が開始される。該可変表示では、飾り図柄がリーチの組み合わせで停止すると、画像表示装置5において遊技者に対してチャンスボタン631Bの操作を促す操作促進画像が表示される(A8~A10)。

【0464】

このとき、可変表示結果が小当りである場合は、遊技者がチャンスボタン631Bを操作する、或いはチャンスボタン631Bの操作受付期間が終了すると、盤下可動体32Bが動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置5において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第2カウントスイッチ130SG024に検出させるよう指示する画像(「Vを狙え!」と表示する画像)が表示される(B1~B3)。

10

【0465】

遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第2カウントスイッチ130SG024にて検出されると、画像表示装置5において第2カウントスイッチ130SG024が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、V入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像が表示される(B4~B5)。

【0466】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、遊技者がチャンスボタン631Bを操作する、或いはチャンスボタン631Bの操作受付期間が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止、可変表示結果がはずれであることが報知される。以降、第2特図の2個目~4個目の保留記憶に対応する可変表示では、画像表示装置5において残りの第2特図の可変表示回数が通知された後、第2特図の1個目の保留記憶と同様の画像が表示される(B6~B8)。

20

【0467】

そして、第2特図の保留記憶に対応する可変表示が全てはずれとなった場合は、最後の第2特図の可変表示の図柄確定期間にて、画像表示装置5において第2特図の保留記憶に応じた可変表示が全て終了したことを示す画像(「FINAL BATTLE END...」と表示される画像)が表示される。以降は、画像表示装置5において専用ステージ画像が表示されている状態において第1特図の可変表示が10回実行される。また、該専用ステージ画像が表示されている状態においては、所定期間(例えば、5秒間)に亘り、遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる(B9~B12)。

30

【0468】

いずれかの時短状態においては、遊技者が遊技球を右遊技領域に打ち込むことによって第2始動入賞口に遊技球が入賞し、主に第2特図の可変表示が実行される。これら第2特図の小当り経由の大当り遊技終了後は、時短状態Bまたは時短状態C2に制御されることとなる。

尚、後述するが、図38(A1)~(A4)の期間で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置5により図38(A5)まで復旧中表示が表示され、可動体による26秒間のイニシャル動作が行われる。また、図38(A4)の終了直前(終了まで5秒以内)に電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図38(A5)の期間とが重複する場合、画像表示装置5により図38(A6)以降は復旧中表示が表示され(復旧中表示が非表示となるタイミングは、図39(B3)、(B7))、可動体による26秒間のイニシャル動作が行われる。また、図38(A5)で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置5によりパネル2枚目に対応する可変表示が開始されるまで復旧中表示が表示され、可動体による26秒間のイニシャル動作(時短1回目の変動時間は26秒よりも長い)が行われる。また、図38(A10)(変動終了まで5秒以上)で電断、且つ復旧された場合(はずれパターン)、画像表示装置5により図38(B7)まで復旧中表示が表示され、可動体により、図39(B6)まで通常態様のイニシャル動作、図39(B7)から短縮態様のイ

40

50

ニシャル動作（ボタン演出を考慮）が行われる。また、図38（A10）で電断、且つ復旧された場合（当りパターン）、画像表示装置5により図39（B3）まで復旧中画像が表示され、可動体により、図39（B2）まで通常態様のイニシャル動作、図39（B3）から短縮態様のイニシャル動作（「Vを狙え」を考慮）が行われる。尚、盤下可動体32Bの動作時の盤下可動体LED9eの発光態様は、イニシャル動作と図39（B1）とで異なる。

#### 【0469】

また、図39（B2）（可変表示終了まで5秒以内）で電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図39（B5）の期間とが重複する場合、画像表示装置5により起動準備表示の表示期間経過後に「Vを狙え」を視認でき、可動体により、図39（B3）で受信するメインコマンド（小当り開始指定コマンドや小当り開放中指定コマンド）にもとづいて、起動準備表示非表示後のイニシャル動作を短縮態様に変更される。また、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。また、図39（B3）（開始時（次ラウンドまで残り2秒））で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置5によりV入賞（ラウンド1）後の開放中指定コマンド（第2ラウンド）受信まで、特殊態様（小当りしている旨を報知）の復旧中表示が表示され、可動体により、通常態様のイニシャル動作（次ラウンド開始までに終了）が行われ、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。

#### 【0470】

大当り遊技終了後に時短状態Bに制御される場合、つまり、可変表示結果が小当り且つ小当り種別が小当りAまたは小当りBである場合は、図40に示すように、先ず、第2特図の可変表示として飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置5において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第2カウンスイッチ130SG024に検出させるよう指示する画像（「Vを狙え！」と表示する画像）が表示される。遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第2カウンスイッチ130SG024にて検出されると、画像表示装置5において第2カウンスイッチ130SG024が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、V入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像（「F E V E R」の画像）が表示される（C1～C4）。

#### 【0471】

次に、小当り経由の大当り遊技が終了すると、エンディング演出として、画像表示装置5において該大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示が行われる。そして、時短状態に既に制御された回数に応じて画像表示装置5に表示される画像の一部が異なる突入演出Bが実行された後、時短状態Bにおける第2特図1回目の可変表示が開始される。尚、該時短状態Bにおいては画像表示装置5に夜の都市の背景画像（第2背景表示）が表示されている状態にて飾り図柄の可変表示が実行される（C5～C8）。

#### 【0472】

尚、該時短状態Bにおいて可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもなることなく7回の可変表示（第2特図の7回の可変表示）が終了した場合は、該7回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の開始時に第2特図の保留記憶が存在する場合は、これら残りの第2特図の保留記憶（残保留記憶）に応じて最大4回の第2特図の可変表示が極めて短い特図変動時間（0.5秒）にて実行される（C9～C11）。

#### 【0473】

残保留記憶に応じた可変表示のいずれでも大当り、小当りとならなかった場合は、画像表示装置5においてステージ背景画像の表示が開始されるとともに、所定期間（例えば、5秒）に亘って遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の

10

20

30

40

50



表示も行われる。以降は、１０回の可変表示が終了するまで画像表示装置５においてステージ背景画像が表示される（Ｃ１２～Ｃ１４）。

#### 【０４７４】

また、小当り経由の大当り遊技終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合、つまり、大当りＥの大当り遊技終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合は、先ず、時短状態Ｂに制御される場合と同様に、飾り図柄の小当りを示す組み合わせでの停止表示、画像表示装置５における「Ｖを狙え！」と表示する画像の表示、小当り遊技中におけるＶ入賞が発生したことを報知する画像の表示、大当り遊技に制御されることを示す画像（「ＦＥＶＥＲ」の画像）の表示、大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示、既に時短状態に制御された回数に応じて画像表示装置５に表示される画像の一部が異なる突入演出Ｂ、第２背景表示が表示されている状態での７回に亘る飾り図柄可変表示を実行する（図４０のＣ１～Ｃ９）

10

#### 【０４７５】

ここで、図４１に示すように、可変表示結果が大当り、小当りのいずれともならず７回目の飾り図柄の可変表示（第２特図の７回の可変表示）が終了すると、該７回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の実行期間中においては、３回の飾り図柄の可変表示（第２特図の可変表示）が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される。該３回の飾り図柄の可変表示（８～１０回目の可変表示）においても可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもならなかった場合は、更に飾り図柄の可変表示（１１回目の可変表示）が実行される（Ｄ１～Ｄ３）。

20

#### 【０４７６】

そして、該１１回目の可変表示において可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもならない場合は、盤上可動体３２Ａの動作とともに画像表示装置５において該盤上可動体３２Ａの動作に応じた発光エフェクト画像が表示される。盤上可動体３２Ａの落下後は、該盤上可動体３２Ａが落下前の待機位置（画像表示装置５の上方位置）に戻ると、画像表示装置５に表示されている画像が暗転表示（黒色表示）される。暗転表示が終了した後は、画像表示装置５において時短状態が未だ終了していない旨を示す画像が表示される（Ｄ４～Ｄ６）。

30

#### 【０４７７】

更に、画像表示装置５において、画像表示装置５において遊技者に対してチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、または、チャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、画像表示装置５において該時短状態における時短制御回数が６８５回であること、つまり、実質的に該時短状態中に可変表示結果が大当りまたは小当りとなることを報知するＶストック演出が実行される。以降は、１１回目の可変表示の終了によりＶストック演出も終了すると、画像表示装置５において第２背景表示が表示されている状態において１２回目以降の可変表示が開始される（Ｄ７～Ｄ９）。特に、図４１（Ｄ２）～図４１（Ｄ８）に示すように、時短状態Ｃ２中のリザルト演出からＶストック演出においては、時短状態Ｂに応じたりザルト演出とは異なり該リザルト演出が終了しても時短制御が継続して実行されることが遊技者に前もって認識されてしまうことを防ぐためにも画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は、１２回目の可変表示の開始タイミングから再開される。

40

#### 【０４７８】

[ 画像表示装置５の表示画面 ]

図３７～図４１に示すように、遊技状態が通常遊技状態である場合、画像表示装置５の表示画面の下部中央にアクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３が設けられ、その左側には、第１保留記憶に対応する第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１が設けられる。例えば、第１特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０

50

1 3 にアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が表示され、第 1 保留記憶数の値が 4 であることに  
 対応して、第 1 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 1 に第 1 保留表示 1 3 2 S G 0 0 1 が 4 つ  
 横並びに表示される。

【 0 4 7 9 】

また、遊技状態が時短状態である場合、画像表示装置 5 の表示画面の左側下部にアクテ  
 ィブ表示領域 1 3 2 S G 0 1 3 が設けられ、その上方には、第 2 保留記憶に対応する第 2  
 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 が設けられる（図 9 2 参照）。例えば、第 2 特別図柄の可  
 変表示が実行されていることに対応して、表示領域の左端に設けられるアクティブ表示領  
 域 1 3 2 S G 0 1 3 にアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が表示され、第 2 保留記憶数の値  
 が 4 であることに対応して、第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 に第 2 保留表示 1 3 2 S  
 G 0 0 2 が 4 つ縦並びに表示される。

10

【 0 4 8 0 】

尚、本実施の形態では、入賞順消化のため、通常遊技状態において第 2 保留記憶が記憶  
 された場合には第 1 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 1 に第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 は表  
 示されず、また、時短状態において第 2 保留記憶が記憶された場合には第 2 保留表示領域  
 1 3 2 S G 0 1 2 に第 1 保留表示 1 3 2 S G 0 0 1 は表示されないようになっているが、  
 例えば、第 1 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 1 に第 1 保留表示 1 3 2 S G 0 0 1 と第 2 保留  
 表示 1 3 2 S G 0 0 2 とを表示可能としてもよい。

【 0 4 8 1 】

また、画像表示装置 5 の表示画面左上に、第 1 保留記憶数（例えば、数字の「 0 」など  
 ）、第 2 保留記憶数（例えば、数字の「 4 」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例え  
 ば、矢印「           」）を表示するための表示領域 5 S L が設けられ、飾り図柄の可変表示  
 に同期して小図柄が可変表示される。

20

【 0 4 8 2 】

尚、上記第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生  
 じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、右打ち促  
 進表示 1 3 2 S G 4 3 0 などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位  
 レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小  
 図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演  
 出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視  
 認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

30

【 0 4 8 3 】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特  
 別図柄）が可変表示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可変表示される。第 4 図柄が可変  
 表示されることにより、飾り図柄の可変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、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B が画像表示装置 5 の画面上の  
 全部または一部を遮蔽す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  
 、現在可変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 C P U  
 は、第 1 可変表示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 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 C P  
 U は、第 2 可変表示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 図柄の可変表示を行う。

40

【 0 4 8 4 】

また、第 1 特図用 L E D や第 2 特図用 L E D など、画像表示装置 5 以外の個所（例えば  
 、遊技盤 2 の所定個所である特別可変入賞球装置 7 など）に設けた第 4 図柄表示装置にて  
 表示される図柄を第 4 図柄とも言う。

【 0 4 8 5 】

〔 各種可動体 〕

次に、各可動体について、図 4 2 ~ 図 4 4 に基づいて説明する。図 4 2 は、（ A ）は盤

50

上可動体が原点位置に位置している状態、(B)は演出位置に位置している状態を示す図である。図43は、(A)は盤下可動体が原点位置に位置している状態、(B)は演出位置に位置している状態を示す図である。図44は、(A)は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、(B)は演出位置に位置している状態を示す図である。  
【0486】

図42及び図43に示すように、遊技盤2の前面側には、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bとが設けられている。これら盤上可動体32Aと盤下可動体32Bは、遊技盤2に設けられることから「盤側可動体」とも言う。一方、図44に示すように、開閉扉枠3aには、枠上可動体132SG101とチャンスボタン631Bとが設けられている。これら枠上可動体132SG101とチャンスボタン631Bは、開閉扉枠3aに設けられることから「枠側可動体」とも言う。盤側可動体は、開閉扉枠3aが閉状態において遊技者から接触不能に設けられた可動体であり、枠側可動体は、開閉扉枠3aが閉状態において遊技者から接触可能に設けられた可動体である。

10

【0487】

図42に示すように、盤上可動体32Aは、正面視略台形状に形成され、前面に「XXX」なる文字が表示された演出部32aと、演出部32aを左右側方から支持する支持部32bと、を有し、駆動モータ132SG122及び駆動モータ132SG122の動力を盤上可動体32Aに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構(図示略)により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤上可動体32Aは、図42(A)に示すように、画像表示装置5の表示画面の前方上部の原点位置と、図42(B)に示すように、画像表示装置5の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部(下部)が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

20

【0488】

また、盤上可動体32Aは、原点位置において原点位置センサ132SG123により検出され、演出位置において演出位置センサ132SG124により検出される。また、内部には盤上可動体LED9dが複数設けられており、これら盤上可動体LED9dにより前面が発光可能とされている。

【0489】

図43に示すように、盤下可動体32Bは、正面視略「拳」を模した形状とされ、前面に装飾が表示された演出部32cと、演出部32cを下方から支持する支持部32dと、を有し、駆動モータ132SG132及び駆動モータ132SG132の動力を盤下可動体32Bに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構(図示略)により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤下可動体32Bは、図43(A)に示すように、画像表示装置5の表示画面の前方下部の原点位置と、図43(B)に示すように、画像表示装置5の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部(上部)が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

30

【0490】

また、盤下可動体32Bは、原点位置において原点位置センサ132SG133により検出され、演出位置において演出位置センサ132SG134により検出される。また、内部には盤下可動体LED9eが複数設けられており、これら盤下可動体LED9eにより前面が発光可能とされている。

40

【0491】

図44に示すように、第1演出ユニット132SG100は、開閉扉枠3aの上辺部から前上方に向けて突出するように設けられる板状のベース部材132SG105と、ベース部材132SG105の前面側に上下方向に移動可能に設けられる枠上可動体132SG101と、を有する。枠上可動体132SG101は、当該パチンコ遊技機1の各種演出にて表示されるキャラクタ(図示略)を模した形状とされ、背面側には、キャラクタの羽を模した形状の枠上装飾部132SG111L, 132SG111Rが動作可能に設けられている。

【0492】

50

第1演出ユニット132SG100は、駆動モータ132SG102及び駆動モータ132SG102の動力を枠上可動体132SG101に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）と、枠上可動体132SG101が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ132SG103と、枠上可動体132SG101が演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ132SG104と、駆動モータ132SG112及び駆動モータ132SG112の動力を枠上装飾部132SG111L、132SG111Rに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）と、枠上装飾部132SG111L、132SG111Rが原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ132SG113と、枠上装飾部132SG111L、132SG111Rが演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ132SG134と、枠上可動体132SG101及び枠上装飾部132SG111L、132SG111Rの前面を発光させるための枠上可動体LED9fと、を有している。

10

**【0493】**

このように枠上可動体132SG101は、開閉扉枠3aの前面上部（ガラス窓の上方）において、図44（A）に示す原点位置と、図44（B）に示す演出位置との間で上下方向に移動可能である。また、枠上装飾部132SG111L、132SG111Rは、枠上可動体132SG101の背面左右側の原点位置に収納される非展開態様と背面左右側上方の演出位置に拡がるように突出する展開態様と、に変化可能とされ、枠上可動体132SG101の上昇動作に応じて非展開態様から展開態様に変化し、枠上可動体132SG101の下降動作に応じて展開態様から非展開態様に変化している。

20

**【0494】**

また、図44に示すように、チャンスボタン631Bは、上部に操作面が形成された筒状部材からなり、操作ユニット600の上部に形成されたベース部600Aに対し上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、チャンスボタン631Bは、操作面がベース部600Aからやや上方に突出する原点位置（図44（A）参照）と、操作面が原点位置よりも下方となる操作検出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、常時原点位置に保持されるように上方に向けて付勢されており、遊技者の押圧操作により原点位置から操作検出位置に移動することで押圧操作がボタンセンサ635Bにより検出されるようになっている。

**【0495】**

30

また、チャンスボタン631Bは、進退モータ635F及び進退モータ635Fの動力をチャンスボタン631Bに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により、原点位置（図44（A）参照）と、操作面が原点位置よりも上方となる演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされている。つまり、チャンスボタン631Bは、進退モータ635Fにより、原点位置に位置する第1操作可能状態と演出位置に位置する第2操作可能状態とに変化可能とされ、第1操作可能状態と第2操作可能状態のいずれにおいても操作検出位置まで押圧操作可能とされている。

**【0496】**

また、チャンスボタン631Bは、原点位置において原点位置センサ635Cにより検出され、操作検出位置においてボタンセンサ635Bにより検出され、演出位置において突出位置センサ635Dにより検出される。また、内部にはチャンスボタンLED9gが複数設けられており、これらチャンスボタンLED9gにより操作面が発光可能とされている。

40

**【0497】**

尚、本実施の形態では、遊技盤2に設けられる盤側可動体として、盤上可動体32A、盤下可動体32Bを例示し、開閉扉枠3aに設けられる枠側可動体として、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、盤側可動体や枠側可動体は上記したものに限らず、配置数、配置位置、形態、動作態様はそれぞれ種々に変更可能である。

**【0498】**

50

## 〔各種演出〕

次に、演出制御用CPU120が実行可能な各種演出について、図45～図46に基づいて説明する。図45は、演出制御用CPUが実行可能な演出一覧を示す図である。図46は、(A)はSPリーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、(B)は大当り遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。

## 【0499】

図45に示すように、演出制御用CPU120は、複数の演出を実行可能である。詳しくは、演出制御用CPU120は、先読み予告の対象となった可変表示(ターゲット変動とも言う)が開始される前に当該可変表示における大当り信頼度を示唆する「先読可動体予告」を実行可能である。

10

## 【0500】

また、演出制御用CPU120は、当該可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、「開始時予告」と、「擬似連予告」と、「可動体予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」と、を実行可能である。

## 【0501】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン(例えば、SPリーチA～Eなど)に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、「当否ボタン演出」を実行可能である。

## 【0502】

また、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態において実行可能な大当り演出として、「ファンファーレ演出」と、「ラウンド演出」と、「昇格演出」と、「エンディング演出」と、を実行可能である。

20

## 【0503】

また、演出制御用CPU120は、特別状態としての時短状態A、時短状態B、時短状態Cにおいて実行可能な時短演出として、「時短中演出」と、「リザルト演出」とを実行可能である。

## 【0504】

また、演出制御用CPU120は、遊技が行われていない待機状態において実行可能な待機演出として、「客待ちデモ演出」を実行可能である。

## 【0505】

30

図46(A)に示すように、「開始時予告」、「可動体予告/擬似連予告」、「リーチ予告/ボタン予告」は、例えば、可変表示態様がNリーチ態様となってNリーチ演出が実行される前、またはSPリーチ態様となってSPリーチ演出が実行される前に実行可能な演出とされている。また、「当否ボタン演出」は、SPリーチ演出の後半において実行可能な演出とされている。

## 【0506】

一方、図46(B)に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の制御が開始されてから大入賞口が開放状態となるラウンド遊技が開始されるまで待機するファンファーレ期間において実行され、「ラウンド演出」は、大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すラウンド遊技において、大入賞口の開放制御が実行されている期間において実行され、「インターバル演出」は、ラウンド遊技において大入賞口の閉鎖制御が実行されている期間において実行され、「エンディング演出」は、ラウンド遊技が終了してから大当り遊技状態が終了するまでのエンディング期間において実行される。これらファンファーレ期間、ラウンド遊技期間、エンディング期間は、CPU103が管理する期間とされている。尚、大当りC、D、Eの第1ラウンドは、大入賞口が小当り開放パターン(短期間開放と閉鎖とが繰り返し行われる)で開放される。

40

## 【0507】

また、「昇格演出」は、大当りC、D、Eにおける大入賞口の3ラウンド目の開放期間が終了してから4ラウンド目の開放期間が開始されるまでの特殊ラウンドインターバル期間において実行される。

50

## 【 0 5 0 8 】

( 先読可動体予告 )

図 4 5 に示すように、「先読可動体予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶の可変表示（以下、ターゲット変動）が実行される前に実行される先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶に対応する複数の可変表示において、盤上可動体 3 2 A が動作する演出である。

## 【 0 5 0 9 】

具体的には、例えば、図 4 7 ( A 1 ) に示すように、第 1 特別図柄の保留記憶数が「 2 」の状態でも可変表示が実行されているときに始動入賞が発生し、該始動入賞よりも前の保留記憶にもとづく可変表示が非リーチはずれ（つまり、特図変動時間が 1 2 秒以下）であることにもとづき先読可動体予告の実行が決定された場合、当該可変表示が停止された後（図 4 7 ( A 2 ) 参照）、保留記憶を消化して可変表示が開始されたときに、盤上可動体 3 2 A が原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、盤上可動体 3 2 A を強調するエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 1 の表示と効果音の出力とが行われ（図 4 7 ( A 3 ) 参照）、その後、可変表示が停止されるまでに原点位置に復帰する（図 4 7 ( A 4 ) 参照）。この動作は、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの間に実行される可変表示が開始されるときと、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるときに実行される（図 4 7 ( A 5 ) ~ ( A 7 ) 参照）。

## 【 0 5 1 0 】

尚、本実施の形態では、先読可動体予告は、ターゲット変動が開始されるまで複数の可変表示にわたり継続して実行される演出パターンを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ターゲット変動が開始される前に先読可動体予告が終了する低期待度の演出パターンを実行可能としてもよい。また、盤上可動体 3 2 A が中間位置まで下降する際の移動速度やエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 1 の表示色により大当たり期待度が異なる複数の演出パターンを実行可能としてもよい。

## 【 0 5 1 1 】

( 開始時予告 )

図 4 5 に示すように、「開始時予告」は、可変表示が開始されたときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の表示色が変化するか否かが示唆される演出である。アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の表示色は、白色が基準色とされ、青色、緑色、赤色に変化可能とされており、開始時予告の終了時の表示色により大当たり期待度が示唆されるようになっている。本実施の形態では、白色で終了する演出パターン、青色で終了する演出パターン、緑色で終了する演出パターン、赤色で終了する演出パターンを実行可能とされ、白色、青色、緑色、赤色の順に大当たり期待度が高い演出パターンとされている。

## 【 0 5 1 2 】

具体的には、例えば、図 4 8 ( B 1 ) に示すように、可変表示の開始に伴い開始時予告の実行が決定された場合、表示領域全域が消灯または低輝度になって暗色になるとともに、表示領域の略中間位置に「！！」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 2 が表示される（図 4 8 ( B 2 ) 参照）。次いで、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色にて表示されて明るくなる（図 4 8 ( B 3 ) 参照）。

## 【 0 5 1 3 】

白色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が変化したり拡大表示されたりすることなく、図 4 8 ( B 3 ) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の上方に「？」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 3 が表示され、最終表示色が白色であることが報知される（図 4 8 ( B 3 a ) 参照）。

## 【 0 5 1 4 】

青色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色から青色に変化するとともに拡大表示され（図 4 8 ( B 4 ) 参照）、図 4 8

10

20

30

40

50

( B 3 ) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が割れて「 ! ? 」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 4 が表示され、最終表示色が青色であることが報知される ( 図 4 8 ( B 4 a ) 参照 ) 。

【 0 5 1 5 】

緑色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後 ( 図 4 8 ( B 4 ) ( B 5 ) 参照 ) 、図 4 8 ( B 3 ) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が割れて「 熱 」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 5 が表示され、最終表示色が緑色であることが報知される ( 図 4 8 ( B 5 a ) 参照 ) 。

10

【 0 5 1 6 】

赤色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色、赤色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後 ( 図 4 8 ( B 4 ) ~ ( B 6 ) 参照 ) 、図 4 8 ( B 3 ) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の上方に「 激熱 」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 6 が表示され、最終表示色が赤色であることが報知される ( 図 4 8 ( B 6 a ) 参照 ) 。

【 0 5 1 7 】

このように「 開始時予告 」は、保留表示が変化するか否かを煽る期間としての導入パートと ( 図 4 8 ( B 2 ) ~ ( B 6 ) 参照 ) 、保留表示の変化結果を報知する期間としての結果報知パート ( 図 4 8 ( B 3 a ) 、 ( B 4 a ) 、 ( B 5 a ) 、 ( B 6 a ) 参照 ) と、を含む。

20

【 0 5 1 8 】

尚、本実施の形態では、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の表示色や大きさといった表示態様を変化させることにより大当たり期待度が示唆され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、表示色や大きさ以外の表示態様を変化させることにより大当たり期待度が示唆されるようにしてもよい。また、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 だけでなく、第 1 保留表示 1 3 2 S G 0 0 1 や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 の表示態様を変化させることで大当たり期待度を示唆するようにしてもよい。また、表示色や大きさの変化パターンは上記のもの限らず、他の変化パターンを実行可能としてもよい。

30

【 0 5 1 9 】

( 可動体予告 )

図 4 5 に示すように、「 可動体予告 」は、可変表示において後述する擬似連演出が実行される前に、盤上可動体 3 2 A が原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン 6 3 1 B が振動する演出である。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「 振動 ( 小 ) パターン 」と、上下の振動幅が振動 ( 小 ) よりも大きく大当たり期待度が高い「 振動 ( 大 ) パターン 」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「 振動 ( 小 ) パターン 」、「 振動 ( 大 ) パターン 」のいずれかが決定される。

【 0 5 2 0 】

40

具体的には、例えば、図 4 9 ( C 1 ) に示すように、可変表示の開始に伴い可動体予告の実行が決定された場合、擬似連演出が開始される前の所定タイミングにおいて、盤上可動体 3 2 A が原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン 6 3 1 B が振動する ( 図 4 9 ( C 2 ) 参照 ) 。また、画像表示装置 5 の表示画面には、盤上可動体 3 2 A を強調するエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示されるとともに、スピーカ 8 L 、 8 R からは演出効果音が出力される。

【 0 5 2 1 】

尚、本実施の形態では、擬似連演出が実行される可変表示において可動体予告が実行され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、擬似連演出が実行されない可変表示 ( 例えば、非リーチ変動パターン ) においても可動体予告が実行されるよう

50

にしてもよい。

【0522】

また、後述するイニシャル動作におけるチャンスボタン631Bの動作開始前、或いは進出動作とともに振動モータ635Eを動作（パターンA）させることが可能である。また、変動中演出として、期待度を示唆するために振動モータ635Eを動作（パターンB）させる場合と、大当たり時や可動体動作時の装飾（賑やかし）として振動モータ635Eを可動（パターンC）させることが可能である。これらパターンA、パターンB、パターンCのそれぞれで振動態様（可動の強弱、可動のリズム、可動時間）が異なるとともにランプ態様（パターンA：イニシャル強調、パターンB：高速白点滅、高速赤点滅、パターンC：虹色、可動体可動時に表示されるエフェクトに対応した色での点灯）や音出力の態様（パターンA：初期化報知or無音、パターンB：変動中BGM、パターンC：大当たり時祝福音、可動体演出音）が異なるようになっている。

10

【0523】

尚、イニシャル強調態様は、後述するように、イニシャル動作専用の発光パターン（輝度、発光時間など）であるため、全ての演出動作制御において用いられない発光パターンとされている（図56（B）参照）。

【0524】

（擬似連予告）

図45に示すように、「擬似連予告」は、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が再開するか否か、つまり、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か否かを煽る演出である。擬似連演出は、可変表示の再開が2回行われる2連パターンと、可変表示の再開が3回行われ、2連パターンよりも大当たり期待度が高い3連パターンと、があり、可変表示結果に応じて、2連パターン、3連パターンのいずれかが決定される。

20

【0525】

具体的には、例えば、図49（C1）に示すように、擬似連予告が実行される可変表示が開始された場合、可動体予告の実行が決定された場合は可動体予告が実行される（図49（C2）参照）。その後、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図49（C3）参照）、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄より1つ大きい数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された後（図49（C4）参照）、右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止表示位置の手前で減速表示される（図49（C5）参照）。

30

【0526】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止表示位置に右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が仮停止表示された後（図49（C6）参照）、左飾り図柄表示エリア5L、中飾り図柄表示エリア5C、右飾り図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄の可変表示が再開される（図49（C7）参照）。一方、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止表示位置に、右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄より1つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図49（C10）参照）。

40

【0527】

また、図49（C7）において、飾り図柄の可変表示が再開された後、2連パターンの擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図49（C8）参照）、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示されてリーチ態様となり（図49（C9）参照）、SPリーチ演出に発展する。また、図49（C7）において、飾り図柄の可変表示が再開された後、3連パターンの擬似連予告の場合は、図49（C3）～（C7）の流れが繰り返し行われた後、図49（C8）

50



、（Ｃ９）においてリーチ態様となり、ＳＰリーチ演出に発展する。

【０５２８】

このように「擬似連予告」は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと（図４９（Ｃ３）～（Ｂ５）参照）、可変表示が再開されたか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図４９（Ｃ６）、（Ｃ１０）、（Ｃ９）参照）と、を含む。

【０５２９】

（リーチ予告）

図４５に示すように、「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である。

【０５３０】

具体的には、例えば、図５０（Ｄ１）に示すように、可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後（図５０（Ｄ２）参照）、可変表示されている右飾り図柄表示エリア５Ｒにおける停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図５０（Ｄ３）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図５０（Ｄ４）、（Ｄ５）、（Ｄ７）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される（図５０（Ｄ４）、（Ｄ５）、（Ｄ６）参照）。

【０５３１】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「３３３」など）のうちの飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【０５３２】

（ボタン予告）

図４５に示すように、「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行され、リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促進する演出である。

【０５３３】

具体的には、例えば、図５０（Ｄ４）～（Ｄ５）に示すように、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、チャンスボタン６３１Ｂを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にチャンスボタン６３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【０５３４】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン６３１Ｂの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン６３１Ｂを連打操作させる「連打パターン」と、チャンスボタン６３１Ｂの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、４種類以上設定してもよいし、２種類以下が設定されていてもよ

10

20

30

40

50

い。操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「押せ！」となる。

【0535】

このように「ボタン予告」は、チャンスボタン631Bの操作を促進する期間としての操作促進パートと(図50(D5)参照)、操作によりリーチ態様になったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート(図50(D6)、(D7)参照)と、を含む。

【0536】

(当否ボタン演出)

図45に示すように、「当否ボタン演出」は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示におけるSPリーチ演出の終盤にて、可変表示結果が大当たりになるか否かを決定するボタン操作を促進するとともに、大当たりになるか否かの結果を報知する演出である。

【0537】

具体的には、例えば、図51(E1)に示すように、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、SPリーチ演出の種別であるリーチタイトルが報知され、SPリーチ演出(例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど)が開始された後(図51(E2)、(E3)参照)、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン631Bの操作を促す「押せ!!」の文字からなる操作促進表示132SG411と、チャンスボタン631Bを模したボタン表示132SG412とが表示されることで開始される(図51(E4)参照)。

【0538】

そして、操作有効期間内にチャンスボタン631Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示132SG411とボタン表示132SG412とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当たりとなる場合は、可動体LED9eが所定の発光色で点灯されながら盤下可動体32Bが原点位置から演出位置に上昇し、盤下可動体32Bを強調するエフェクト表示132SG413が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当たり遊技状態に制御されることが報知される(図51(E5)参照)。その後、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像(図示略)が表示された後、大当たり確定図柄の組合せが停止表示されて大当たりとなったことが報知される(図51(E6)~(E9)参照)。

【0539】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す表示132SG414が表示された後、可変表示結果がはずれであることが報知される(図51(E10)~(E12)参照)。

【0540】

尚、演出パターンは、チャンスボタン631Bが原点位置に位置したまま操作促進表示が表示される演出パターンと、チャンスボタン631Bが原点位置から演出位置に移動して操作促進表示が表示され、原点位置の場合よりも大当たり期待度が高い演出パターンと、が実行可能とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定されていてもよいし、1種類のみ設定されていてもよい。

【0541】

このように「当否ボタン演出」は、チャンスボタン631Bの操作を促進する期間としての操作促進パートと(図51(E4)参照)、盤下可動体32Bにより可変表示結果が大当たりとなったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート(図51(E5)、(E10)参照)と、を含む。

【0542】

(ファンファーレ演出)

図45に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当たり遊技状態に制御されてからラウンド遊技が開始されるまでの間に、制御された大当たりに関する情報を報知する演出である。尚、大当たりに関する情報とは、例えば、大当たり種別、ラウンド数、出球数、大当たり終

10

20

30

40

50

了後の遊技状態（時短状態 A、B、C 1、C 2）などに関する情報であり、これら以外の情報が含まれていてもよい。

【0543】

具体的には、例えば、図52（F1）に示すように、大当たり確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示結果が大当たりとなった後、大当たり遊技状態が開始されると、大当たりが開始されたことを示す表示132SG420が表示される（図52（F2）参照）。また、遊技状態が大当たり遊技状態に制御されると、図54（A1）、（A2）に示すように、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで上昇し、大当たり遊技状態が終了した後、時短状態が終了するまで演出位置に維持される。

【0544】

次いで、大当たり種別（大当たり A～E）を示す情報が表示される。具体的には、10ラウンド大当たりの場合は「BIG BONUS!!」を構成する大当たり種別表示132SG421が、所定数（例えば、1文字）ずつ画像表示装置5の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図52（F3）～（F6）参照）。また、3ラウンド大当たりの場合は「SMALL BONUS!!」を構成する文字画像が、所定数（例えば、1文字）ずつ画像表示装置5の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図示略）。

【0545】

次いで、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置まで下降するとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示132SG431を表示した後（図52（F7）参照）、盤上可動体32Aが原点位置に復帰し、大入賞口を狙うことを示す右打ち促進表示132SG432を表示する（図52（F8）参照）。

【0546】

このように「ファンファーレ演出」は、大当たりに関する情報を報知する期間としての導入パートと（図52（F2）～（F6）参照）、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート（図52（F7）、（F8）参照）と、を含む。

【0547】

（ラウンド演出）

図45に示すように、「ラウンド演出」は、大当たり遊技状態に制御されファンファーレ期間が終了してから、特別可変入賞球装置7の大入賞口が開放状態となるラウンド遊技中において、ラウンド中の入賞情報などが報知される演出である。

【0548】

具体的には、例えば、図52（F9）～（F11）に示すように、ラウンド遊技中においては、キャラクタ表示132SG450と、ラウンド回数を示すラウンド数表示132SG451と、当該ラウンド遊技における入賞球数を示す入賞球数表示132SG452と、大当たり遊技状態が開始されてから現時点までに払出された出球数表示132SG453と、大当たり連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示132SG454と、右打ち操作を促進する右打ち促進表示132SG430と、が表示される。

【0549】

尚、時短状態で大当たりした場合は、図52（F8）の操作方向報知パートにおいて、図40（C2）に示す「Vを狙え!!」の演出が実行される。また、図52（F9）のラウンド演出期間においても、「Vを狙え!!」の演出が継続して行われる。

【0550】

また、ラウンド演出にて表示される画像は動画像でもよく、ラウンドごとに紙芝居形式でキャラクタの説明演出や「FINAL BATTLE」の説明演出、ストーリー演出を行うようにしてもよい。例えば、第1ラウンドでキャラクタAの説明演出が行われていた場合、第2ラウンドではキャラクタBの説明演出が行われるが、第1ラウンドの途中で電断した後に電源復旧された際に第1ラウンドが終了するまでは復旧中表示が表示され、その後、第2ラウンドが開始された際には、再度第1ラウンドで行われていたキャラクタA

10

20

30

40

50

の説明演出が行われる。電断した場合は演出制御用CPU120は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第2ラウンドでは最初から流すようにすることで、キャラクターAの説明演出を最後まで見たい遊技者に配慮することができる。

#### 【0551】

また、ラウンド演出において、選択楽曲に応じたPV演出を行うようにしてもよい。例えば、第1ラウンドで選択楽曲Aに応じたPV演出（サビ前まで）が行われていた場合、楽曲に変更が無ければ、第2ラウンドでは引き続き選択楽曲Aに応じたPV演出（サビ部分）が行われるが、第1ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第1ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（&無音）され、その後、第2ラウンドが開始された際には再度選択楽曲Aに応じたPV演出（Aメロ）が行われる。また、第1ラウンドで選択楽曲Aを選択楽曲Bに変更していた場合、第1ラウンドで選択楽曲Bに応じたPV演出が行われ、その後、第2ラウンドでも引き続き選択楽曲Bに応じたPV演出が行われるが、第1ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第1ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（&無音）され、その後、第2ラウンドが開始された際には選択楽曲Aに応じたPV演出が行われる。電断した場合は演出制御用CPU120は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第2ラウンドではデフォルトの選択楽曲Aに応じたPV演出を行うようにすればよい（例えば、一のラウンド遊技中に打球表示「150」が表示されている場合に電断した後に電源復旧されたとき、次のラウンド遊技中に表示される打球表示は「0」となる）。

#### 【0552】

（昇格演出）

図45に示すように、「昇格演出」は、第2特別図柄の可変表示結果が大当たり表示結果となった大当たり、つまり、大当たりC～Eにおける3回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバルにおいて、ラウンド遊技が継続（ラウンド昇格）するか否か（当該大当たりが大当たりC（3ラウンド）よりもラウンド数が大きい大当たりD、E（10ラウンド）に昇格するか否か）が報知されるラウンド昇格演出である。

#### 【0553】

具体的には、例えば、図53（F21）に示すように、背景画像が第4背景表示132SG350に切り替え表示され、キャラクター表示132SG352と、大当たり遊技状態において付与される予定打球数を表す予定打球数カウンタ表示132SG351と、が表示されて昇格演出が開始される。

#### 【0554】

次いで、味方キャラクターが敵キャラクターに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加打球数表示132SG353（例えば、「+50」など）が表示され、表示された予定打球数が予定打球数カウンタ表示132SG351に表示されるカウンタ値に加算されていく（図53（F22）参照）。そして、予定打球数カウンタ表示132SG351に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「300」）になったときに、チャンスボタン631Bを模したボタン表示132SG354と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示132SG355と、残り操作有効期間を示すゲージ表示132SG356とが表示され、チャンスボタン631Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図53（F23）参照）。

#### 【0555】

次いで、当該大当たり種別が大当たりDまたは大当たりEである場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン631Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで上昇し（図53（F24）参照）、味方キャラクターが攻撃するとともに、予定打球数カウンタ表示132SG351のカウンタ値が可変表示され（図53（F24）参照）、敵キャラクターがフェードアウト表示される（図59（F25）参照）。そして、予定打球数カウンタ表示132SG351が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「10R大当たり」の場合に獲得できる予定打球数である「1

10

20

30

40

50

5 0 0」など)が停止表示され、10ラウンド大当りに昇格したことが報知される(図53(F26)参照)。

#### 【0556】

また、当該大当り種別が大当りCである場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン631Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで上昇せず、敵キャラクタを倒すことができなかった画像(図示略)が表示され、10ラウンド大当りではなかったこと、つまり、10ラウンド大当りへの昇格に失敗したことが報知される(図53(F27)参照)。

#### 【0557】

このように「昇格演出」は、昇格するか否かを煽る期間としての導入パートと(図53(F21)~(F23)参照)、昇格したか否かの結果を報知する結果報知パート(図53(F24)~(F27)参照)と、を含む。

#### 【0558】

(エンディング演出)

図45に示すように、「エンディング演出」は、大当りが終了することと、大当り終了後に制御される遊技状態についての情報が報知される演出である。

#### 【0559】

具体的には、例えば、図52(F12)~(F14)に示すように、大当り種別が大当りAまたは大当りCである場合は、3回目のラウンド遊技が終了したときに、大当りの終了後に「FINAL BATTLE演出」が開始される(時短状態Aに制御される)ことが報知されるとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出して可変入賞球装置6Bを狙うことを示す右打ち促進表示132SG430が表示される。

#### 【0560】

また、大当り種別が大当りBである場合は、3回目のラウンド遊技が終了したときに、大当りの終了後に「BATTLE RUSH演出」が開始される(時短状態C1に制御される)ことが報知される(図52(F32)、(F34)参照)。また、大当り種別が大当りCである場合は、昇格演出(昇格失敗)が終了したときに、大当りの終了後に「BATTLE RUSH演出」が開始される(時短状態Bに制御される)ことが報知される(図53(F32)、(F34)参照)。また、大当り種別が大当りDまたは大当りEである場合は、9回目のラウンド遊技が終了したときに、大当りの終了後に「BATTLE RUSH演出」が開始される(時短状態Bまたは時短状態C1に制御される)ことが報知される(図53(F32)、(F34)参照)。

#### 【0561】

このように「エンディング演出」は、導入期間としての導入パートと(図52(F12)、図53(F31)参照)、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート(図52(F13)、図53(F32)、(F34)参照)と、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート(図52(F14)参照)と、を含む。

#### 【0562】

(時短中演出)

図45に示すように、「時短中演出」は、「FINAL BATTLE演出」や「BATTLE RUSH演出」が実行されていること、つまり、時短状態に制御されていることが報知される演出である(図38、図40参照)。

#### 【0563】

(リザルト演出)

図45に示すように、「リザルト演出」は、「FINAL BATTLE演出」や「BATTLE RUSH演出」が終了すること、つまり、時短状態の制御が終了することが報知される演出である(図39、図40参照)。また、遊技状態が時短状態から通常状態に制御されるときに、図54(B1)、(B2)に示すように、枠上可動体132SG1

10

20

30

40

50

0 1 が演出位置から原点位置まで下降し、原点位置に維持される。

【 0 5 6 4 】

（客待ちデモ演出）

図 4 5 に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち（遊技待機）状態であることが報知される演出であり、主基板 1 1 から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、6 0 秒）が経過したときに開始される演出である。

【 0 5 6 5 】

具体的には、例えば、図 5 5（G 1）に示すように、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理においてイニシャル動作が開始された後、イニシャル動作が終了したとき（図 5 5（G 2）参照）、メニュー / 音量・光量調整表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示される（図 5 5（G 3）参照）。そして、図 5 5（G 1）にて電源が投入されてから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、6 0 秒）が経過したとき、メニュー / 音量・光量調整表示 1 3 2 S G 4 8 0 が非表示となり、客待ちデモ演出が開始される（図 5 5（G 4）参照）。

【 0 5 6 6 】

客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタ A ~ D（敵キャラクタ画像が含まれていてもよい）やコンテンツの内容などを順に紹介する動画像が表示された後（図 5 5（G 4）~（G 7）参照）、味方キャラクタ A ~ D が集合した画像が表示されたまま（図 5 5（G 8）参照）、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し（図 5 5（G 9）~（G 1 0）参照）、背景画像として通常状態に対応する昼の都市を表した第 1 背景表示 1 3 2 S G 3 1 0 が表示されて終了する（図 5 5（G 1 1）参照）。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー / 音量・光量調整表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示される（図 5 5（G 1 2）参照）。

【 0 5 6 7 】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、6 0 秒）が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。

【 0 5 6 8 】

また、本実施の形態では、図 4 5 に示される各種演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の演出を実行可能であってもよい。また、各演出における演出態様も種々に変更可能であり、上記以外の態様にて演出が実行されるものであってもよい。

【 0 5 6 9 】

〔初期動作制御〕

次に、可動体の動作、ランプ、音の態様について、図 5 6 に基づいて説明する。図 5 6 は、（A）は可動体の動作を説明する図、（B）は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。

【 0 5 7 0 】

図 5 6（A）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、電源投入時（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）を初期動作（イニシャル動作）させる初期動作制御と、各種演出において可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）を演出に応じた態様で動作させる演出動作制御と、を実行可能である。

【 0 5 7 1 】

「初期動作制御」は、可動体が原点位置以外に位置しているときに原点位置に復帰させる非検出時動作制御、及び可動体が原点位置に位置しているときに原点位置から一旦離れ

10

20

30

40

50

、該原点位置から離れた位置から原点位置に復帰させる非検出時動作制御を含む「原点配置制御（ショートイニシャル動作制御）」と、可動体が正常に動作することを確認するための確認動作であって、可動体を原点位置から演出位置まで移動させた後、演出位置から原点位置まで移動させる「動作確認制御（ロングイニシャル動作制御）」と、を含む。

【 0 5 7 2 】

詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出されない場合、つまり、可動体が何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体の原点復帰が確認できなかったり、動作できなくなるといった動作エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、原点位置と演出位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

10

【 0 5 7 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出された場合、検出時動作制御を実行する。例えば、可動体が原点検出センサにより確実に検出されるように、可動体が原点検出センサにより検出されたときから可動体の原点位置方向への動作が規制されるまでの間に所定の動作可能範囲（例えば、遊び）が設定されている場合などにおいては、原点復帰して原点位置センサにより検出された位置よりもさらに奥側にずれた位置に停止することがある。よって、可動体が原点検出センサにより検出されていても、可動体をより正確な原点位置に復帰させるための検出時動作制御を行う。

20

【 0 5 7 4 】

この検出時動作制御は、原点位置センサによる検出状態を一旦解除するために可動体を原点位置から離れた位置へ移動させた後に原点位置に復帰させる必要があるが、演出位置まで移動させる必要はないので、可動体を原点位置から該原点位置の近傍である検出時動作位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる。つまり、ロングイニシャル動作よりも短い距離で往復動作させる。

30

【 0 5 7 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、初期動作処理において非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後、動作確認制御処理を実行する。動作確認制御処理は、可動体が正常に動作することを確認するための動作制御であるため、各可動体を各々の原点位置から該原点位置から最も離れた演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御とされている。つまり、演出位置までの移動は最大進出動作とされている。また、盤上可動体 3 2 A 及び盤下可動体 3 2 B の動作確認制御処理については、後述する演出動作制御 3、4 と同じ動作とされているが、必ずしも各可動体の動作確認制御処理はいずれかの演出動作制御と同じ動作でなくてもよい。

【 0 5 7 6 】

40

「演出動作制御」は、各種演出における可動体の動作制御であって、対象となる可動体の種類や動作態様が異なる複数種類の動作制御を含む。詳しくは、１．「先読み」は、先読可動体予告などターゲット変動が開始される前において盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で上下振動させる動作制御である。２．「当該」は、可動体予告など当該変動において盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で上下振動させるとともに、チャンスボタン 6 3 1 B を振動モータ 6 3 5 E により振動させる動作制御である。３．「大当り報知、ラウンド昇格、V 昇格」は、大当り報知、ラウンド昇格、V 昇格などにおいて盤下可動体 3 2 B を原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。４．「ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出」は、ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出などにおいて盤上可動体 3 2 A を原点位置から演出位置まで移動させ

50

た後、原点位置に復帰させる動作制御である。５．「大当り遊技状態移行」は、遊技状態が通常遊技状態から大当り遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体３２Ａを原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。６．「通常遊技状態移行」は、遊技状態が時短状態から通常遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体３２Ａを演出位置から原点位置まで移動させる動作制御である。７．「操作促進」は、当否ボタン演出においてチャンスボタン６３１Ｂを原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。

#### 【０５７７】

このように本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ショートイニシャル動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、動作確認制御において設定されている最低制御速度（低速）に基づいて常に単一（一定）の動作速度で可動体が動作するように制御を行う。尚、これら最低速度は、可動体に対応する動作確認制御における最低速度であり、複数の可動体がある場合に共通する動作速度ではないので、各可動体における最低速度は異なる場合がある。

10

#### 【０５７８】

具体的には、第１可動体と他の第２可動体とは、大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動モータを含む駆動機構が各々異なるため、同一の制御速度を設定した場合でも可動体の実際の動作速度は異なる。また、各可動体に対し異なる制御速度を設定した場合においても可動体の実際の動作速度は異なる。このように、最低速度は各可動体に応じて設定された制御速度に基づく動作速度であり、可動体に最適な最低速度にて動作するように制御するため、態様が異なる複数の可動体を原点位置にて確実に検出させることが可能となる。

20

#### 【０５７９】

また、動作確認制御において設定されている最高制御速度（高速）は、演出動作制御（例えば、図４５に示す先読演出、予告演出、決め演出、大当り演出といった各種演出において可動体を動作させる可動体演出を行うときの動作制御）において設定されている最高制御速度（高速）と同一速度であるため、動作確認制御における最高速度は、演出動作制御における最高速度と同一速度となっているが、可動体が正常に動作することを確認するか否かを確認できるようになっていれば、必ずしも動作確認制御における最高速度と演出動作制御における最高速度とは同一速度でなくてもよい。

#### 【０５８０】

（動作確認制御（ロングイニシャル動作制御））

30

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する動作確認制御の動作例について、図５７に基づいて説明する。図５７は、（Ａ）～（Ｊ）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

#### 【０５８１】

図５７（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、遊技制御メイン処理においてＣＰＵ１０３によりステップＳ６の初期化処理（コールドスタート処理）が実行された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０により、まず、画像表示装置５の表示画面に所定の起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される。

#### 【０５８２】

そして、電源が投入されてから所定時間（例えば、３０００ｍｓ）が経過して主基板１１から電源投入指定コマンドを受信したことを契機として、コールドスタート処理が実行されたことを示す初期化報知が開始されるとともに、初期化報知が開始されてから所定時間（例えば、３０００ｍｓ）が経過したときから、可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の初期動作制御が開始される（図５７（Ｂ）参照）。初期化報知では、後述するが、各ランプ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の所定の初期化報知態様での点灯が開始されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの所定の初期化報知音の出力が開始される（図６１参照）。

40

#### 【０５８３】

初期動作制御においては、まず、各可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チ

50



チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1) のショートイニシャル動作制御が行われた後、動作確認制御が行われる。以下、ショートイニシャル動作制御による動作態様の図示を省略し、動作確認制御による動作態様のみ説明する。

【 0 5 8 4 】

動作確認制御では、まず、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後 (図 5 7 ( B ) 参照)、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する (図 5 7 ( C ) 参照)。次いで、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後 (図 5 7 ( D ) 参照)、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する (図 5 7 ( E ) 参照)。次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後 (図 5 7 ( F ) 参照)、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する (図 5 7 ( G ) 参照)。次いで、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後 (図 5 7 ( H ) 参照)、盤下可動体 3 2 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する (図 5 7 ( I ) 参照)。その後、所定時間 (例えば、約 1 0 秒) が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御 (初期化動作制御) が終了する。

10

【 0 5 8 5 】

このように動作確認制御では、チャンスボタン 6 3 1 B、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の順に各可動体のイニシャル動作が開始されるが、チャンスボタン 6 3 1 B のイニシャル動作期間の一部に盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作期間が重複するとともに、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作期間の一部に枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御が重複しているため、複数の可動体の動作確認制御期間を短縮化することができる。

20

【 0 5 8 6 】

また、一の可動体のイニシャル動作制御中に他の可動体の動作制御が行われる場合、一の可動体 (例えば、チャンスボタン 6 3 1 B、盤下可動体 3 2 B) が演出位置に停止している間に他の可動体 (例えば、盤上可動体 3 2 A、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1) が演出位置や原点位置まで移動するようになっているため、2 以上の可動体のイニシャル動作制御を並行して実行する場合でも可動体の動作を各々確認することができる。

【 0 5 8 7 】

30

また、上記ではコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を図 5 7 に基づいて説明したが、ホットスタート処理時における動作確認制御では、ランプと音による初期化報知は行われないが、可動体についてはコールドスタート処理時と同じ態様の動作確認制御が行われる。

【 0 5 8 8 】

また、図 5 6 ( B ) に示すように、動作確認制御において動作していない停止中の可動体の可動体 L E D は、コールドスタート処理時 (初期化報知中) では「赤色」にて点滅し、ホットスタート処理 (復旧中) では「消灯」し、ホットスタート処理時 (可変表示停止中) では「背景画像に応じた態様」で点灯する。一方、演出動作制御において動作していない停止中の可動体の可動体 L E D は、「背景画像に応じた態様」で点灯する。尚、背景画像 (背景表示) は、例えば、背景画像 A、B があり、背景画像 A が表示されている場合に電断、且つ復旧した際には、必ず背景画像 A が表示され、必ず背景画像 A に対応した態様でランプ発光が行われるようになっている。

40

【 0 5 8 9 】

また、動作確認制御において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中及び演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体 L E D は、コールドスタート処理時 (初期化報知中)、ホットスタート処理時 (復旧中)、ホットスタート処理時 (可変表示停止中) のいずれにおいても「白色」にて点灯する。一方、演出動作制御 (例えば、当否ボタン演出における盤下可動体 3 2 B の動作制御) において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中の可動体の可動体 L E D は、第 1 発光態様 (例えば、七色 (レイン

50

ボー色)に対応する様々な色が消灯を挟みながら所定間隔おきに順に発光するレインボーフラッシュ態様)で点灯するのに対し、演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体LEDは、第2発光態様(例えば、七色(レインボー色)に対応する様々な色が所定間隔おきに順に発光するなめらかレインボー態様)で点灯する。

#### 【0590】

つまり、各可動体の動作態様は動作確認制御と演出動作制御とで共通である一方で、各可動体の可動体LEDは、動作確認制御においては進出動作と退避動作とで同じ態様(白点灯)で発光する一方で(第1発光態様と第2発光態様とが同一)、演出動作制御においては進出動作と退避動作とで異なる態様(レインボーフラッシュとなめらかレインボー)で発光する(第1発光態様と第2発光態様とが異なる)ため、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能なパチンコ遊技機1を提供することができる。特に、動作確認制御においては、レインボーフラッシュやなめらかレインボーのように発光色や点灯態様が常に変化しないため、可動体の動作を確認しやすくなる。

10

#### 【0591】

尚、図56(B)では、演出動作制御における可動体LEDの第1発光態様と第2発光態様の一例としてレインボーフラッシュとなめらかレインボーとを記載したが、これらの発光態様は演出種別に応じて異なる発光態様であってもよい。

#### 【0592】

また、動作確認制御における発光輝度は演出動作制御における発光輝度よりも低くなっていることで、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体LEDの輝度を低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまいうことを防止することができる。

20

#### 【0593】

また、図56(B)に示すように、動作確認制御におけるコールドスタート処理時(初期化報知中)は、初期化報知期間にわたり所定の初期化報知音がスピーカ8L、8Rから出力される。所定の初期化報知音とは、初期化報知が実行されていることを示す音であり、他の演出動作制御において出力される演出効果音とは異なる音とされている。また、ホットスタート処理時(復旧中または可変表示停止中)においては、スピーカ8L、8Rから音は出力されない(無音)。

#### 【0594】

30

また、メニュー/音量・光量調整表示示唆表示132SG480(図55(G3)参照)は、メニュー表示や音量・光量調整操作が有効に受け付けられる操作有効期間に表示され、メニュー/音量・光量調整表示示唆表示132SG480が表示されているときに選択ボタン132SG35を操作することで、所定のメニュー画面(図示略)を表示したり、スピーカ8L、8Rから出力される音量や各種ランプ9a~9gの光量(輝度)の調整が可能となる。

#### 【0595】

本実施の形態では、動作確認制御の実行期間(コールドスタート処理時またはホットスタート処理時)において、メニュー表示や音量・光量調整の操作有効期間に制御されないため、動作確認制御において選択ボタン132SG35により光量調整操作が行われても各種ランプ9a~9gの光量は変化せず、実行中の輝度での発光が継続される。より詳しくは、動作確認制御において「低輝度」の「白色」(イニシャル強調態様)で発光しながら動作している可動体の輝度を調整することはできない。

40

#### 【0596】

尚、ホットスタート処理時においては、動作確認制御の実行期間に音量・光量調整を可能としてもよく、このようにすることで、いち早く遊技者の趣向に応じた環境で遊技してもらうことができるようになる。

#### 【0597】

また、本実施の形態では、動作確認制御の実行期間においてメニュー表示や音量・光量調整を行うことができないが、動作確認制御の終了後においてメニュー/音量・光量調整

50

表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示されることで、動作確認制御において選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 が操作された場合、その操作により輝度調整が行われたか否かの結果を確認することができるようになっている。

【 0 5 9 8 】

また、本実施の形態では、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されている期間中に、大当たり開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドなどを受信した際に、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 よりも下位の表示レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が開始され、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった際には下位レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が途中から視認できるようになるようにしてもよい。

10

【 0 5 9 9 】

尚、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示期間中に大当たり開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドを受信した際に、次のコマンド（ラウンド遊技の開始に関するコマンド）を受信するまで復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するようにしてもよい。

【 0 6 0 0 】

また、パチンコ遊技機 1 は、図 5 8 ~ 図 6 0 に示すように、可変表示が停止して遊技待機状態であるとき、可変表示が実行されているとき、大当たり遊技が実行されているときなど様々なタイミングにおいて電断が発生することがある。特に詳細な図示はしないが、電断が発生したいずれのタイミングでも、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理またはホットスタート処理で起動することがあるが、電断が発生したタイミングに応じて、各可動体の動作態様や各可動体 L E D の発光態様や背景音等の態様が異なることがある。

20

【 0 6 0 1 】

[ コールドスタート時とホットスタート時のイニシャル動作制御 ]

次に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とについて説明する。尚、ホットスタート時については、遊技状態が通常状態の場合について説明する。

【 0 6 0 2 】

形態 1（コールドスタート時のイニシャル動作制御）

図 6 1 及び図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始される。起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示開始から 3 秒（3 0 0 0 m s）が経過すると、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 を構成する特図ランプの点灯が開始するとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したに基づいて、これら電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、チャンスボタン L E D 9 g、枠上可動体 L E D 9 f のそれぞれで初期化報知態様での発光が開始されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から初期化報知音の出力が開始される。

30

【 0 6 0 3 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G における枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、初期化報知での発光として、演出制御用 C P U 1 2 0 が電源投入指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから 1 秒間に亘って消灯した後は、赤色点灯（発光）と消灯とを繰り返し実行する。

40

【 0 6 0 4 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 2 秒（2 0 0 0 m s）後、画像表示装置 5 における起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始され

50

る。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）が開始される。

【 0 6 0 5 】

まず、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了してから 4 秒後（電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから 6 秒（ 6 0 0 0 m s ）後）のタイミングにおいてチャンスボタン 6 3 1 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタン L E D 9 g のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン 6 3 1 B の演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン 6 3 1 は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン 6 3 1 B の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタン L E D 9 g のイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン 6 3 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る（図 6 3（ A ）～（ C ）参照）。

10

【 0 6 0 6 】

また、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体 3 2 A の原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体 3 2 A の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体 L E D 9 d のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体 3 2 A の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体 L E D 9 d のイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体 3 2 A の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

20

【 0 6 0 7 】

また、盤上可動体 3 2 A の退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体 3 2 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体 3 2 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体 3 2 B の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体 3 2 B の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【 0 6 0 8 】

30

更に、盤下可動体 3 2 B の演出位置での停止期間中は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【 0 6 0 9 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタート時の盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）は、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作の開始から 2 0 秒（ 2 0 0 0 0 m s ）が経過した時点で終了する。更に、これら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）の完了後は、該盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）の完了タイミングから 4 秒（ 4 0 0 0 m s ）経過した時点で、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知態様での発光及びスピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が終了し、全てのイニシャル動作制御が終了する。つまり、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタートでのイニシャル動作制御は、3 0 秒（ 3 0 0 0 0 m s ）に亘って実行される制御である。

40

【 0 6 1 0 】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体

50

予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。まず、図 6 1 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御後は、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタン L E D 9 g はデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ 8 L、8 R は、音出力を停止した状態となっている。

#### 【 0 6 1 1 】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が開始される。

#### 【 0 6 1 2 】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン 6 3 1 B の継続的な振動が実行される。加えて、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

#### 【 0 6 1 3 】

尚、図 6 1 に示す例では、可動体予告として、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 ）の表示、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作、チャンスボタン 6 3 1 B の振動、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f の可動体予告に応じた態様での発光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、可動体予告としては、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 ）の表示、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作のみを実行してもよい。また、可動体予告としては、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 ）の表示、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作に加えて、チャンスボタン 6 3 1 B の振動、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f の可動体予告に応じた態様での発光から 1 または複数を実行してもよい。

#### 【 0 6 1 4 】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。まず、図 6 2 に示すように、盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体 3 2 A が演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が開始される。

#### 【 0 6 1 5 】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御後には盤下可動体 3 2 B 及び枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御が実行される。

#### 【 0 6 1 6 】

そして、これら盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置 5 において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B、枠

10

20

30

40

50

上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御が継続して実行される（図 6 3（D）～（E）参照）。

【0 6 1 7】

また、各可動体の動作期間中において、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光態様は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

【0 6 1 8】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了すると、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン 6 3 1 B の振動とが実行される（図 6 3（F）～（J）及び図 6 4（K）～（L））。尚、該盤上可動体 3 2 A の上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光が実行されるが、スピーカ 8 L、8 R からは通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。

【0 6 1 9】

（ホットスタート時のイニシャル動作制御）

図 6 5 及び図 6 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始される。起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示開始から 3 秒（3 0 0 0 m s）が経過すると、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基づいて、これら停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、チャンスボタン L E D 9 g、枠上可動体 L E D 9 f のそれぞれで通常状態における背景画像に応じた態様での発光が開始される。尚、停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングからは、スピーカ 8 L、8 R からいずれの音も出力されない（無音）。

【0 6 2 0】

尚、本特徴部 1 3 2 S G における枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、通常状態の背景画像に応じた発光として、演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから 1 秒間に亘って消灯した後は、通常状態に応じた発光色（例えば白色）にて発光を実行する。尚、パチンコ遊技機 1 が時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）にてホットスタートで起動する場合については、これら時短状態や確変状態の背景画像に応じた発光として、通常状態である場合とは異なる発光色や発光パターンにて枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光を実行すればよい。

【0 6 2 1】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 2 秒（2 0 0 0 m s）後、画像表示装置 5 における起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）が開始される。

【0 6 2 2】

先ず、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了してから 4 秒後（電源投入指定コマ

10

20

30

40

50

ンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから6秒(6000ms)後のタイミングにおいてチャンスボタン631Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタンLED9gのイニシャル強調態様での発光(白色点灯)が開始される。チャンスボタン631Bの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン631は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン631Bの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタンLED9gのイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン631の退避動作の終了タイミングにて終了して該チャンスボタンLED9gのデフォルトの態様(例えば、白色発光)での発光に変化する。

【0623】

10

また、チャンスボタン631Bの進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体32Aの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体32Aの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体LED9dのイニシャル強調態様での発光(白色点灯)が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体32Aの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体LED9dのイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体32Aの退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【0624】

また、盤上可動体32Aの退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体32Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体32Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体LED9eのイニシャル強調態様での発光(白色点灯)が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体32Bの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体LED9eのイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体32Bの退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

20

【0625】

更に、盤下可動体32Bの演出位置での停止期間中は、枠上可動体132SG101の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体LED9fのイニシャル強調態様での発光(白色点灯)が実行される。枠上可動体LED9fのイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体132SG101の退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

30

【0626】

尚、本特徴部132SGにおけるホットスタート時の盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101の動作(確認動作)は、チャンスボタン631Bの進出動作開始から20秒(20000ms)が経過した時点で終了する。尚、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動した場合は、コールドスタートで起動した場合とは異なり枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gによる初期化報知の態様での発光及びスピーカ8L、8Rからの初期化報知音の出力が実行されていない。このため、本特徴部132SGにおけるホットスタートでのイニシャル動作制御は、図65及び図66に示すように、26秒間に亘って盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631、枠上可動体132SG101の動作(確認動作)が実行される制御となっている。

40

【0627】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図65に示すように、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御後は、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが背景画像(通常状態に応じた背景画像)に応じた態様にて発光しており、チャンスボタンLED9gはデフォルトの態様(例えば、

50

白色発光)にて発光している。また、スピーカ 8 L、8 R は、音出力を停止した状態(無音)となっている。

【0628】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた BGM の出力が開始される。

【0629】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像(可動体エフェクト)の表示が実行される。更に、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン 6 3 1 B の継続的な振動が実行される。加えて、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f が可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から可動体予告に応じた音(可動体予告音)が出力される。

【0630】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図 6 6 に示すように、盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御中(より正確には盤上可動体 3 2 A が演出位置に留まっているとき)に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた BGM の出力が開始される。

【0631】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御後には盤下可動体 3 2 B 及び枠上可動体 1 3 2 SG 1 0 1 のイニシャル動作制御が実行される。

【0632】

そして、これら盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置 5 において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 SG 1 0 1 のイニシャル動作制御が継続して実行される。

【0633】

また、各可動体の動作期間中において、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g の発光態様は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像(通常状態に応じた背景画像)または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

【0634】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了する(イニシャル動作制御が終了する)と、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン 6 3 1 B の振動とが実行される。尚、該盤上可動体 3 2 A の上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g の発光が実行されるが、スピーカ 8 L、8 R からは通常状態における可変表示用の背景画像に応じた BGM の出力が実行され、可動体予告に応じた音(可動体予告音)が出力されることは無い。

【0635】

以上のように、本特徴部 1 3 2 SG では、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときとホットスタートにより起動したときにおいて、盤上可動体 3 2 A (及び盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 SG 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B)をイニシャ

10

20

30

40

50



ル動作制御として動作させるようになっている。また、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときのイニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の実行期間と確認動作の期間が重複していれば、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A の動作と、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力とを規制する。また、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A の動作のみを規制するようになっている。

【 0 6 3 6 】

このようにすることで、イニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に開始された可変表示で可動体予告が実行される場合に、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A の動作によりイニシャル動作制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体予告が実行されたことを画像表示装置 5 における可動体エフェクトの表示や、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) の可動体予告に応じた点灯によって通知することが可能となる。

【 0 6 3 7 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G では、図 6 6 に示すように、可動体予告の実行を含む可変表示の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に可動体予告の実行期間となった場合には、該可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、決め演出を含む可変表示 ( つまり、大当りの可変表示 ) の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において決め演出として盤下可動体 3 2 B の動作及び盤下可動体 L E D 9 e の決め演出に応じた態様での発光 ( レインボーフラッシュ ) を制限してもよい。このようにすることで、盤下可動体 L E D 9 e の発光態様によって盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作として動作しているのか、決め演出として動作しているかをように判別可能とすることができる。

【 0 6 3 8 】

また、本特徴部 1 3 2 S G では、図 3 0 に示すように、可変表示の開始タイミングにおいて演出制御用 C P U 1 2 0 が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置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 を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体のイニシャル動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 6 3 9 】

また、本特徴部 1 3 2 S G では、図 3 0 に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングにおいて演出制御用 C P U 1 2 0 が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置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 を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された後に該可変表示がイニシャル動作期間中に終了し、該可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体の客待ちデモ演出の動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 6 4 0 】

( イニシャル動作制御変形例 1 )

尚、本特徴部 1 3 2 S G では、図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、該可動体予告の実行期間が可動体の動作期間中に重複していれば、可動体予告の実行期間中において画像表示装置 5 において可動体エフェクトの表示のみ実行し、イニシャル動作制御が終了してから改めて可動体予告の対象可動体（本特徴部 1 3 2 S G であれば盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B）の動作、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g による可動体予告に応じた態様での発光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、変形例として図 6 7 に示すように、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であつても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において対象可動体（盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B）を動作させてもよい。

10

#### 【 0 6 4 1 】

更に、該可動体予告の実行期間中にイニシャル動作の制御期間（各可動体の動作制御及び各 L E D の初期化報知態様での発光、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力）が終了する場合は、図 6 7 に示すように該イニシャル動作の制御が終了するタイミングから可動体予告の終了タイミングにかけて枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を可動体予告に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から可動体予告に応じた音の出力を実行してもよい。

20

#### 【 0 6 4 2 】

以上のように、イニシャル動作の制御期間において、各可動体の動作制御は終了しているが枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知態様に応じた発光、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が継続しているときに可動体予告が実行される場合は、可動体予告に応じた盤上可動体 3 2 A やチャンスボタン 6 3 1 B の動作が実行される一方で、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g での可動体予告態様に応じた発光やスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音の出力は実行されないことにより、可動体予告の演出効果を低下させないようにすることが可能となる。

30

#### 【 0 6 4 3 】

（イニシャル動作制御変形例 2）

また、本特徴部 1 3 2 S G では、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御として各可動体の確認動作中に、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可動体予告を実行する可変表示が開始された場合について、可動体（盤上可動体 3 2 A、チャンスボタン 6 3 1 B）の動作、画像表示装置 5 での可動体エフェクトの表示、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光、スピーカ 8 L、8 R からの音出力を説明したが、変形例として図 6 8 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置 5 で可動体エフェクトの表示のみを実行し、対象の可動体（盤上可動体 3 2 A 及びチャンスボタン 6 3 1 B）の動作、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の先読み可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、8 R から先読み可動体予告に応じた態様での音出力を実行しないようにすればよい。更に、該先読み可動体予告の対象となる可変表示がイニシャル動作制御の終了後に実行される場合は、該可変表示中の可動体予告の実行期間において、画像表示装置 5 での可動体エフェクト画像の表示

40

50

、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ8L、8Rから可動体予告に応じた態様での音出力を実行すればよい。

【0644】

このようにすることで、各可動体の確認動作中に先読み可動体予告の実行期間となったとしても、該先読み可動体予告としての盤上可動体32Aやチャンスボタン631Bの動作が実行されることが無いため、イニシャル動作制御の終了後に過度に盤上可動体32Aやチャンスボタン631Bを動作させることにより遊技者を混乱させてしまうことを防止することが可能となる。

【0645】

(イニシャル動作制御変形例3)

また、本特徴部132SGでは、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として、盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で動作させる可動体予告を実行可能と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、可変表示中においては、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として、可動体予告(第1可動体予告)の後に、再度可動体予告(第2可動体予告)を実行可能として、可変表示中に可動体予告が実行された回数に応じて可変表示結果が大当たりとなる割合が異なる(例えば、第1可動体予告のみが実行された場合よりも第1可動体予告に加えて第2可動体予告が実行される場合の方が、可変表示結果が大当たりとなる割合が高い)ようにしてもよい。

【0646】

尚、このように可変表示中に複数回の可動体予告(第1可動体予告と第2可動体予告)を実行可能とする場合については、変形例として図69に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第1可動体予告と第2可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第1可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作をイニシャル動作制御の終了後に実行(第1可動体予告を再実行)してもよい。しかしながら、該第1可動体予告の再実行期間中に既に第2可動体予告が開始されている場合は、図69に示すように、実行中の第2可動体予告を優先して実行し、第1可動体予告については再実行しないようにしてもよい。

【0647】

このように、第1可動体予告の再実行期間において既に第2可動体予告が実行中である場合は、第2可動体予告による盤上可動体32Aの動作を優先して第1可動体予告としても盤上可動体32Aの動作を実行しないことによって、第2可動体予告による盤上可動体32Aの動作が第1可動体予告による盤上可動体32Aの動作に阻害されることによる可動体予告の演出効果の低下を防ぐことができる。

【0648】

尚、図69に示す例では、1の可変表示中において第1可動体予告と第2可動体予告とを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1可動体予告と第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作態様は同一(例えば、第1可動体予告と第2可動体予告とを、どちらも盤上可動体32Aが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする)であってもよいし、これら第1可動体予告と第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作態様が異なる(例えば、第1可動体予告を、盤上可動体32Aが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする一方で、第2可動体を盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で複数回動作する演出とする)ようにしてもよい。

【0649】

(イニシャル動作制御変形例4)

また、前記図69に示すように、可変表示中に複数回の可動体予告(第1可動体予告と第2可動体予告)を実行可能とする場合については、変形例として図70に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第1可動体予告と第2

10

20

30

40

50

可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第 1 可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を実行しないように制御する一方で、イニシャル動作制御後の第 2 可動体予告のみを実行するように制御してもよい。更には、図 7 1 に示すように、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第 1 可動体予告と第 2 可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、つまり、可変表示中に第 1 可動体予告と第 2 可動体予告として盤上可動体 3 2 A の動作を実行するとき、第 1 可動体予告の実行期間中に脱調等の発生により盤上可動体 3 2 A の動作が途上で停止してしまった場合には、第 2 可動体予告の実行期間において該第 2 可動体予告として盤上可動体 3 2 A の動作を開始するように制御してもよい。

【 0 6 5 0 】

10

このように、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が正常に終了しない場合であっても、次の可動体予告である第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行されることにより、盤上可動体 3 2 A の動作をリトライすることができる。

【 0 6 5 1 】

( イニシャル動作制御変形例 5 )

また、前記図 6 9 では、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第 1 可動体予告と第 2 可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第 1 可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作をイニシャル動作制御の終了後に実行可能とする一方で、該第 1 可動体予告の再実行期間が第 2 可動体予告の実行期間内である場合には第 2 可動体予告の実行を優先して第 1 可動体予告を再実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図 7 2 に示すように、第 1 可動体予告の再実行期間中に第 2 可動体予告の実行期間となる場合については、第 2 可動体予告の実行期間の開始タイミングにおいて第 1 可動体予告の再実行を中断し、以降は第 2 可動体予告として盤上可動体 3 2 A を動作させるようにしてもよい。

20

【 0 6 5 2 】

このように、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作中に第 2 可動体予告の実行期間となった場合には、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を中断して第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を開始することによって、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作により第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が阻害されることによる演出効果の低下を防ぐことができる。

30

【 0 6 5 3 】

( イニシャル動作制御変形例 6 )

また、特徴部 1 3 2 S G では、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間で動作させる一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で動作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、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間にて動作させるようにしてもよい。

【 0 6 5 4 】

また、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間にて動作させる場合について、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A を動作させるときは、盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 や原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 にて検出されるまで該イニシャル動作を継続して実行する一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A を動作させるときは、盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 や原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 にて検出されるか否かにかかわらず可動体予告用のプロセスデータに従って盤上可動体 3 2 A の動作を停止させるようにしてもよい。

40

【 0 6 5 5 】

具体的には、変形例として図 7 3 ( A ) 及び図 7 3 ( B ) に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A を動作させるとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、原点位置

50

センサによって盤上可動体 3 2 A が検出されていることに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を正転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を第 1 期間 ( 1 0 0 0 m s ) にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって検出されたこと ( 盤上可動体 3 2 A が演出位置に移動したこと ) を条件として駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を停止させる。そして演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって、盤上可動体 3 2 A が検出されていることに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。更に、盤上可動体 3 2 A が原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって検出されたこと ( 盤上可動体 3 2 A が原点位置に移動したこと ) を条件として駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の逆転駆動を停止させる。

10

**【 0 6 5 6 】**

一方で、図 7 3 ( B ) に示すように、例えば、盤上可動体 3 2 A の演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 が盤上可動体 3 2 A を検出しないことによって駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動が前記した第 1 期間を超えて継続させる。このとき、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって所定期間 ( イニシャル動作制御を開始してから第 1 期間よりも長い期間 ) に亘り盤上可動体 3 2 A が検出されていない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A の動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって 6 0 0 0 m s をかけて盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって盤上可動体 3 2 A が検出されたことに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の駆動を停止させる。

20

また、図 7 4 ( A ) 及び図 7 4 ( B ) に示すように、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A を動作させるとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を正転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を第 1 期間よりも長期間である第 2 期間にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を停止することにより盤上可動体 3 2 A を演出位置に停止させる。同時に演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって盤上可動体 3 2 A が検出される。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が演出位置に停止している状態において可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の逆転駆動を停止することにより盤上可動体 3 2 A を原点位置に停止させる。同時に原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって盤上可動体 3 2 A が検出される。

30

**【 0 6 5 7 】**

一方で、図 7 4 ( B ) に示すように、例えば、盤上可動体 3 2 A の演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 期間が経過するタイミングまで可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を継続する。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 期間の終了タイミングにおいて、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって盤上可動体 3 2 A が検出されたか否かにかかわらず、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を停止する。

40

**【 0 6 5 8 】**

そして、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって所定期間 ( イニシャル動作制御を開始してから第 2 期間よりも長い期間 ) に亘り盤上可動体 3 2 A が検出されていない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A の動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって 6 0 0 0 m s をかけて盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって盤上可動体 3 2 A が検出されたことに基づいて駆動モータ

50

1 3 2 S G 1 2 2 の駆動を停止させる。

【 0 6 5 9 】

このように、イニシャル動作制御が終了した後の遊技議中に可動体予告が実行された場合、該可動体予告に対応した盤上可動体 3 2 A の動作が正常に行われなくとも、イニシャル動作制御（確認動作）としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行されないため、正常に行われなかった可動体予告の演出効果の低下を軽減することが可能となる。

【 0 6 6 0 】

（イニシャル動作制御変形例 7）

また、前記変形例 6 では、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって検出されなかった場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が盤上可動体 3 2 A の動作エラーと判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、演出制御用 C P U 1 2 0 がイニシャル動作制御で盤上可動体 3 2 A の動作エラーと判定した場合は、可変表示中の可動体予告実行期間において盤上可動体 3 2 A を動作させずに、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力のみを実行してもよい。

【 0 6 6 1 】

具体的には、変形例 7 として図 7 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A を 1 0 0 0 m s に亘って原点位置から演出位置に向けて動作可能であるとともに、盤上可動体 3 2 A を 2 0 0 0 m s に亘って演出位置から原点位置に向けて動作可能であるとする。

【 0 6 6 2 】

更に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A が演出位置と原点位置との間で停止した場合には、一旦動作エラーと判定した後に、複数回に亘り該イニシャル動作制御を実行可能であるとする。

【 0 6 6 3 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、4 回のイニシャル動作制御を実行して全てでエラー判定とした場合、該 4 回目のイニシャル動作制御を以て盤上可動体 3 2 A を動作制限可動体として記憶する（デッドエンド判定）。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A を 3 0 0 0 m s に亘って原点位置から演出位置に向けて動作させた後、該盤上可動体 3 2 A を 6 0 0 0 m s に亘って原点位置に向けて動作させる。

【 0 6 6 4 】

以降は、始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が動作制限可動体として記憶されていることに基づいて、可動体予告実行期間において、該盤上可動体 3 2 A を動作させずに、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力のみを実行させればよい。

【 0 6 6 5 】

以上のように、デッドエンド判定された盤上可動体 3 2 A を可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力を実行することによって、可動体予告として盤上可動体 3 2 A を動作させることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体予告の演出効果の低下を抑えることが可能となる。

【 0 6 6 6 】

尚、上記変形例 1 ～ 7 で説明した構成は、本実施形態のパチンコ遊技機 1 の構成に追加

10

20

30

40

50

されてもよい。あるいは、本実施形態のパチンコ遊技機 1 の構成の一部が、各変形例 1 ~ 7 のうち少なくともいずれか 1 つの構成に変更されてもよい。つまり、上記変形例 1 ~ 7 は、複数のうちいずれか 1 つ、または複数組合わせた形態で本実施の形態のパチンコ遊技機 1 の構成に追加または変更可能である。

#### 【0667】

形態 2 (イニシャル動作制御変形例 8)

また、前記特徴部 132SG では、図 16 に示すように、可変表示が実行されない場合は、CPU103 が客待ちデモ指定コマンドを演出制御基板 12 に対して出力することで、画像表示装置 5 において客待ちデモ演出が実行され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、変形例 8 として図 76、図 77、図 78 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機 1 が低確低ベース状態 (通常状態) でホットスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機 1 が高ベース状態 (時短状態) で起動した場合のいずれにおいても、パチンコ遊技機 1 の起動から 3000ms 後に CPU103 からの客待ちデモ指定コマンドを演出制御用 CPU120 が受信する一方で、客待ちデモ演出自体はイニシャル動作の制御期間が終了した後に開始されるようにしてもよい。

#### 【0668】

このようにすることで、イニシャル動作制御として動作する可動体 (盤上可動体 32A) によって画像表示装置 5 にて表示される客待ちデモ演出の画像 (図 76、図 77、図 78 に示すデモムービー) が妨げられることにより該客待ちデモ演出の画像の視認性が低下してしまうことを防止することができる。

#### 【0669】

尚、図 76、図 77、図 78 では、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行され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、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、各可動体のイニシャル動作に要する期間である 30 秒が経過した以降とすることで、各可動体のイニシャル動作と客待ちデモ演出との間に十分な期間を設け、客待ちデモ演出の視認性が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

#### 【0670】

更には、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なるようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるようにすることで、イニシャル動作として動作する可動体により客待ちデモ演出が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

#### 【0671】

(イニシャル動作制御変形例 9)

また、上記した変形例では、図 75 に示すように、演出制御用 CPU120 が盤上可動体 32A のデッドエンド判定を行った場合は、盤上可動体 32A を可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、LED (枠 LED9a、9b、盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g) の点灯、スピーカ 8L、8R からの可動体予告に応じた音出力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、変形例 9 として図 79 に示すように、演出制御用 CPU120 が盤上可動体 32A のデッドエンド判定を行った場合は、特殊イニシャル動作の終了後に客待ちデモ演出が実行されるときに、盤上可動体 32A を動作させない一方で、画像表示装置 5 における客待ちデモ演出に応じたエフェクトの表示、LED (枠 LED9a、9b、盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g) の客待ちデモ演出に応じた点灯は実

10

20

30

40

50

行してもよい。

【0672】

このようにすることで、盤上可動体32Aが正常に動作しない状況において、客待ちデモ演出として盤上可動体32Aを無理の動作させることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、客待ちデモ演出の演出効果の低下を推させることが可能となる。

【0673】

形態3（大当り変動終了直前の電断）

次に、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図80に基づいて説明する。図80は、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0674】

図80に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、大当り確定図柄の組合せが仮停止表示された後、可変表示が再開されて再抽選演出が実行されているときや、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約5000ms前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、大当り遊技状態の制御が開始される。

【0675】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信した後、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120が受信したことに基づいてファンファーレ演出が開始される。

【0676】

詳しくは、停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドを受信してから所定時間（例えば、約1000ms）が経過するまでは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光と背景音（BGM）の出力が制限される。つまり、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが消灯し、背景音（BGM）が出力されない状態となる。

【0677】

その後、大当り開始指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがファンファーレ演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、大当り開始指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したときに起動準備表示132SG500の表示が終了し、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。尚、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像は開始から所定時間（例えば、1500ms）が経過するまでは黒画面表示とされている。

【0678】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ファンファーレ演出（導入パート）が終了し、ファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始される。

【0679】

ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図52（F7）、（F8）に示すように、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示13

10

20

30

40

50



2 S G 4 3 1、1 3 2 S G 4 3 2が表示され右打ち操作促進演出が行われるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、右打ち促進表示1 3 2 S G 4 3 1などのファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が右打ち操作せずに不利益を被る虞がある。

【0680】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図52(F7)に示すように、右打ち促進表示1 3 2 S G 4 3 1が表示されるときに、盤上可動体3 2 Aが原点位置から演出位置まで下降する可動体演出が実行されるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、可動体がイニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなる。

10

【0681】

そこで、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体3 2 Aの動作を伴うファンファーレ演出(右打ち報知パート)が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられたり、イニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなることを防止できる。

【0682】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した場合、ファンファーレ演出が開始されてから右打ち促進演出が開始されるまでの期間(図52(F1)~(F6)参照)内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出の導入パート期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

20

【0683】

また、ファンファーレ演出の導入パートにおいて、複数種類の大当たりA~Eのうちいずれの大当たりであるかを報知するときに、制御される大当たり種別に対応した大当たり種別表示1 3 2 S G 4 2 1と、該大当たり種別表示1 3 2 S G 4 2 1が表示される前に大当たり種別表示前導入表示1 3 2 S G 4 2 2の表示と、を行うことが可能であり、動作確認制御では、図52(F6)において大当たり種別表示1 3 2 S G 4 2 1の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了することで、ファンファーレ演出中に動作確認制御が行われても、い

30

【0684】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、イニシャル動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するとともに、動作確認制御にて動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがファンファーレ演出(導入パート)に対応した発光態様(例えば、3R大当たりは青系統色、10R大当たりは赤系統色など)で発光するが、イニシャル強調態様(白点灯)は、ファンファーレ演出(導入パート)に対応した発光態様において用いられない。よって、ファンファーレ演出中であっても、可動体が動作確認制御中であることを示すことが可能となる。

40

【0685】

また、イニシャル動作により第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の可動体LEDがイニシャル強調態様(白点灯)により発光する一方で、第2可動体の可動体LEDがファンファーレ演出(導入パート)に対応した発光態様にて発光することで、ファンファーレ演出中であっても、可動体がイニシャル動作中であることを示すことが可能となる。

【0686】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、枠LED9a、9bが第1輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9

50

f、が第1輝度（高輝度）より低い第2輝度（低輝度）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【0687】

尚、電源投入時からすべての可動体のイニシャル動作が完了するまで（イニシャル動作する最後の可動体が原点位置に配置されるまで）、全ての可動体LEDのデューティー比を低下させたり、所定の時間が終了するまでデューティー比を低下させるようにしてもよい。

【0688】

また、イニシャル動作により第1可動体が動作している場合、第2可動体の可動体LEDがイニシャル強調態様で発光せず、第1可動体の可動体LEDがイニシャル強調態様で発光するようにすることで、動作確認制御により動作している可動体に注目させることが可能である。

10

【0689】

また、イニシャル動作中の可動体の可動体LEDは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体LEDは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。具体的には、進出動作時には可動体LEDが第1態様（例えば、枠LED9a、9b、アタッカLED9c、可動体LED9d、9eなどを用いて、一側方から他側方に向けて所定の周期で段階的に点灯させるウェーブ態様など）で発光し、退避時には可動体LEDが第2態様（例えば、速い周期（30msなど）で点滅させるフラッシュ態様など）で発光してもよい。このようにすることで、イニシャル強調態様（白点灯）と演出に対応した態様とにより動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

20

【0690】

また、ファンファール演出における右打ち報知パートにて実行される可動体演出では、盤上可動体32Aがイニシャル動作と共通の動作態様（原点位置から演出位置まで下降）で動作し、イニシャル動作では、可動体LEDがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される。このようにすることで、イニシャル強調態様と右打ち報知パートに対応した態様とにより、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

30

【0691】

尚、本実施の形態では、右打ち報知パートにて実行される可動体演出における盤上可動体32Aの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体32Aの動作態様とが共通であ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、可動体演出における盤上可動体32Aの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体32Aの動作態様とは、一部の態様だけが共通するものであってもよいし、全ての動作態様が共通するものであってもよい。さらに、両者の動作態様が全て異なる態様であってもよい。

40

【0692】

また、ファンファール演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われるようにすればよい。このようにすることで、特殊動作によりイニシャル動作が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことができる。

50

## 【 0 6 9 3 】

形態 4 ( ファンファーレ演出開始直後の電断 )

次に、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図 8 1 に基づいて説明する。図 8 1 は、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

## 【 0 6 9 4 】

図 8 1 に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了した後、図柄確定表示期間が終了して大当り開始指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 が受信したことに基づき大当りのファンファーレ演出が開始される。そのファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する ( 停電復旧時 ( 電源投入時 ) においてホットスタート処理が実行される ) と、大当り遊技状態の制御が再開される。

## 【 0 6 9 5 】

ファンファーレ演出が開始された直後とは、詳しくは、CPU 1 0 3 が大当りの制御を開始した直後であり、CPU 1 0 3 が復旧したことに基づいて送信された大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 がファンファーレ演出 ( 導入パート ) を開始した直後のタイミングであるが、ホットスタートで起動した後は CPU 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないので、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か ( ファンファーレ期間であるか否かなど ) を特定することができない。よって、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g が復旧中に対応する態様 ( 例えば、消灯 ) となり、背景音 ( BGM ) が復旧中に対応する態様 ( 例えば、無音 ) となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され ( 図 9 7 参照 )、次のコマンドを受信するまで、つまり、ファンファーレの残期間において停電復旧中であることが報知される。

## 【 0 6 9 6 】

また、停電復旧中であることが報知されているファンファーレの残期間中に動作確認制御が開始され、該ファンファーレ期間が終了してラウンド遊技が開始されるより前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様 ( 白点灯 ) にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

## 【 0 6 9 7 】

その後、1 回目において大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用 CPU 1 2 0 が、1 回目開始されたことを特定できるため、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f が大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音 ( BGM ) の出力が開始される。尚、チャンスボタン LED 9 g については、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光する。

## 【 0 6 9 8 】

このように、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレの残期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g がイニシャル強調態様 ( 白点灯 ) にて発光するが、演出動作制御 ( 当否ボタン演出における可動体演出 ) において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 へ

10

20

30

40

50

の負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 L E D を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【 0 6 9 9 】

また、大入賞口が開放したことを示す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、ラウンド遊技に対応した演出（大当たり中楽曲に対応した発光や音出力）が開始される。詳しくは、ラウンド遊技期間は、大入賞口が長期にわたり開放されて多量の遊技球が入賞可能となり、大当たりにおけるファンファーレ期間やエンディング期間よりも遊技者にとって有利な期間であるため、画像、ランプ、音により賑やかなラウンド演出が提供されるが、このラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了

10

【 0 7 0 0 】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレ演出が終了するまでの期間（図 5 2（F 2）～（F 6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【 0 7 0 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、動作している盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f を復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

20

【 0 7 0 2 】

尚、本実施の形態では、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

30

【 0 7 0 3 】

また、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置 5 には共通の復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に表示されるが、例えば、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合には、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されているときに右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示されないが、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合には、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されているときに右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示されるなど違いがあるが、少なくとも復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示態様が共通していれば他の表示の表示態様が共通していなくてもよい。

40

【 0 7 0 4 】

尚、高ベース状態での可変表示中や大当たり中に電断が発生し、その後、電源投入された場合、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 と共通のタイミングで表示されるようになっているが、例えば、遊技状態に関係なく、電断の発生後に電源投入されたときに復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 のみを表示し、遊技状態に応じて右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 を表示するか否かを決定しなくてもよい。さらに、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入され

50

た場合と、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合とで、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示態様が異なるようにしてもよい。この場合、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合においては、右打ち操作を促進する表示態様であることが好ましい。

#### 【 0 7 0 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

10

#### 【 0 7 0 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）にて発光させるとき、ファンファーレ演出（演出動作制御）中に可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を大当り中楽曲に対応した態様よりも低輝度で発光させる制御を行うことで（図 5 6（B）参照）、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

20

#### 【 0 7 0 7 】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

#### 【 0 7 0 8 】

また、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

30

#### 【 0 7 0 9 】

形態 5（ファンファーレ演出終了直前の電断）

40

次に、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図 8 2 ～ 図 8 4 に基づいて説明する。図 8 2 は、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。図 8 3 は、ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるときの動作例を示す図である。図 8 4 は、（A）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（B）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

#### 【 0 7 1 0 】

図 8 2 に示すように、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づき開始された大当りのファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行され

50

る)と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【0711】

ファンファーレ演出が終了する直前とは、詳しくは、大当たり開始指定コマンドを受信したに基づいて演出制御用CPU120が開始したファンファーレ演出(右打ち報知パート)が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が大当たりの制御を開始してからラウンド遊技の制御を開始するまで待機するファンファーレ期間が終了する直前のタイミング(例えば、ファンファーレ期間の終了の約5000ms前のタイミングなど)を含む。

【0712】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い送信された停電復旧指定コマンドと1回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドとを演出制御用CPU120が受信したに基づいて、ラウンド遊技期間に亘り、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが大当たり中楽曲に対応する態様で発光し、アタッカLED9cが開放中に対応する態様で発光し、チャンスボタンLED9gが楽曲選択示唆態様にて発光するとともに、背景音(BGM)が大当たり中楽曲に対応する態様で出力される。

10

【0713】

尚、ホットスタートで起動されたときに、ファンファーレ期間の残時間(例えば、約1000ms)がある場合、CPU103が復旧したに基づいて停電復旧指定コマンドを受信した後、前記残時間である1000msが経過してから1回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドが受信されることになるが、ファンファーレ期間の残時間においては枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが消灯し、背景音(BGM)が出力されない状態となる。尚、可動体LEDについては復旧中に対応した態様で発光してもよい。

20

【0714】

また、1回目遊技の開始とともに各可動体の動作確認制御が開始された後、該1回目遊技における大入賞口の開放制御が終了して次のラウンド遊技が開始されるより前に、動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

30

【0715】

その後、1回目において大入賞口の開放後を指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、第2ラウンドにおいて大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当たり中に出力される大当たり中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音(BGM)の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

40

【0716】

このように、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技期間に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

50

## 【0717】

また、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

## 【0718】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、1回目遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間(図52(F8)~(F9)参照)内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

10

## 【0719】

また、図83(A)に示すように、ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って大入賞口が開放状態に制御されるラウンド遊技において、画像表示装置5の表示画面にはラウンド演出用の画像等が表示されるとともに、表示画面の右側には遊技球の打ち出し方向を示す右打ち促進表示132SG430が表示され、表示画面の上側にはラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示としてのラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数/総出球数表示132SG454が表示される。

## 【0720】

20

また、図83(A)に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及び支持部32dは2点鎖線で囲まれる斜線領域E3で上下方向に移動可能である。

## 【0721】

詳しくは、右打ち促進表示132SG430は支持部32bのみが重複しうる位置に表示され、ラウンド数表示132SG451、連荘回数/総出球数表示132SG454は演出部32a及び支持部32bの一部が重複しうる位置に表示され、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453は演出部32aが重複しうる位置に表示されている。

30

## 【0722】

次に、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図84(A)、(B)に基づいて説明する。

## 【0723】

図84(A)に示すように、盤上可動体32Aは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示132SG430、ラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数/総出球数表示132SG454のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる(図83(A)参照)。

40

## 【0724】

次いで、盤上可動体32Aが原点位置から下降して中間位置を通過するとき、ラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数/総出球数表示132SG454の前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難(または不可)となる。また、右打ち促進表示132SG430の前面側に支持部32bが重複することにより、遊技者は右打ち促進表示132SG430の視認が困難(または不可)となる(図83(B)参照)。

## 【0725】

次いで、盤上可動体32Aが中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示132SG430が視認可能となるが、連荘回数/総出球数表示132SG454

50

の一部が前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の視認が困難（または不可）となるが、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b のいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる（図 8 3（C）参照）。

【0726】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 8 4（A）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

10

【0727】

図 8 4（A）に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体 3 2 A が大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【0728】

20

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【0729】

一方、図 8 4（B）に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 8 3（A）参照）。

30

【0730】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 8 3（D）、（E）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【0731】

40

このように、図 8 4（A）に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体 3 2 A が大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【0732】

また、盤下可動体 3 2 B については、イニシャル動作が行われている期間において、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 及び大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G

50



4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など) のいずれにも重複しないので遊技者が視認可能である。

【 0 7 3 3 】

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるが、本実施の形態では、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって視認性が困難となる時間が短いため、遊技者が不利益を被ることを防止することができる。

10

【 0 7 3 4 】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体 L E D はイニシャル強調態様 (白点灯) にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D は大当り中楽曲 (ラウンド演出) に対応する態様に発光するが、イニシャル強調態様 (白点灯) は、大当り中楽曲 (ラウンド演出) に対応する態様において用いられないことで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 0 7 3 5 】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している第 1 可動体の可動体 L E D はイニシャル強調態様 (白点灯) にて発光し、イニシャル動作していない第 2 可動体の可動体 L E D は大当り中楽曲 (ラウンド演出) に対応する態様に発光するが、動作確認制御により第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様 (白点灯) により発光する一方、第 2 可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲 (ラウンド演出) に対応する態様により発光することで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

20

【 0 7 3 6 】

また、本実施の形態では、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲 (ラウンド演出) に対応する態様に発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲 (ラウンド演出) に対応する態様に発光するときの発光輝度と共通であ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、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲 (ラウンド演出) に対応する態様に発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲 (ラウンド演出) に対応する態様に発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい。このようにすることで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

30

40

【 0 7 3 7 】

形態 6 (一のラウンド遊技開始直後の電断)

次に、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図 8 5 に基づいて説明する。図 8 5 は、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 0 7 3 8 】

図 8 5 に示すように、大当りのファンファーレ演出が終了した後、1 回目のラウンド遊技 (第 1 ラウンド) が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいてラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する (停電復旧時 (電源投入時) においてホットスタート処理が実行される) と

50

、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【0739】

ラウンド演出が開始された直後とは、詳しくは、1回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基いて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出を開始した直後のタイミング、つまり、CPU103が第1回目のラウンド遊技の制御を開始した直後のタイミング（例えば、ラウンド遊技における大入賞口の開放制御を開始した直後（例えば、約1000ms後）のタイミングなど）を含む。

【0740】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないため、演出制御用CPU120は、1回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ラウンド遊技期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドである1回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで、つまり、1回目のラウンド遊技期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【0741】

また、停電復旧中であることが報知されている1回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該1回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0742】

その後、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指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、大入賞口が閉鎖状態から開放状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用CPU120が、1回目のラウンド遊技が終了して2回目のラウンド遊技が開始されたことを特定できるため、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが大当たり中に出力される大当たり中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【0743】

このように、ラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0744】

また、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後

でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

【 0 7 4 5 】

より詳しくは、本実施の形態では、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図52（F9）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【 0 7 4 6 】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

10

【 0 7 4 7 】

尚、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

20

【 0 7 4 8 】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が開放状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

30

【 0 7 4 9 】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がラウンド演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【 0 7 5 0 】

尚、上記形態6において、2回目以降のラウンド遊技（2R～10R）が開始された直後に電断が発生した場合、上記した1回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

40

【 0 7 5 1 】

形態7（一のラウンド遊技終了直前の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図86に基づいて説明する。図86は、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 0 7 5 2 】

50

図 8 6 に示すように、1 回目のラウンド遊技（第 1 ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【 0 7 5 3 】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、1 回目のラウンド遊技が開始されたことを示す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演出制御用 CPU 1 2 0 が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU 1 0 3 が第 1 回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約 5 0 0 0 m s 前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、1 0 個）の 1 個前となったタイミングや、1 回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

10

【 0 7 5 4 】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと 1 回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用 CPU 1 2 0 は 1 回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g、アタッカ LED 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドである 2 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、1 回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

20

【 0 7 5 5 】

その後、2 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f が最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタン LED 9 g は、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカ LED 9 c は、開放中に対応する態様にて発光する。

30

【 0 7 5 6 】

また、1 回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、2 回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該 2 回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は 1 回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

40

【 0 7 5 7 】

このように、1 回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技の次の 2 回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 LED を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまう

50

うことが防止される。

【 0 7 5 8 】

より詳しくは、本実施の形態では、1回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図52（F10）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【 0 7 5 9 】

尚、上記形態7において、2回目以降のラウンド遊技（2R～10R）の終了直前に電断が発生した場合、上記した1回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【 0 7 6 0 】

形態8（特殊インターバルの開始直後の電断）

次に、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図87に基づいて説明する。図87は、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 0 7 6 1 】

本実施の形態では、大当たり種別が大当たりA、大当たりBの場合、全てのラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後のラウンドインターバル期間は0.5秒であるのに対し、大当たり種別が大当たりC、大当たりD、大当たりEの場合、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間は30秒とされ（図8参照）、この特殊ラウンドインターバル期間において、特殊インターバル演出として昇格演出（図53（F21）～（F29）参照）が行われる。

【 0 7 6 2 】

図87に示すように、大当たりC～Eの3回目のラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【 0 7 6 3 】

大当たりC～Eの3回目のラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、3回目のラウンド遊技が開始されたことを示す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演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングなど）を含む。

【 0 7 6 4 】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと3回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は3回目の特殊ラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドである2回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、3回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【 0 7 6 5 】

その後、4回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時

10

20

30

40

50

間は開放強調態様で発光した後、大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。

【０７６６】

また、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、該３回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬ

10

【０７６７】

このように、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体Ｌ

20

【０７６８】

より詳しくは、本実施の形態では、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２９）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０７６９】

尚、上記形態８において、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定され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、３回目以外のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定されていてもよい。

30

【０７７０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆを復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

40

【０７７１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が閉鎖状態に制御の実行期間に亘っ

50

て、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、  
枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を復旧中表示に対応した態様で発光させ  
る（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復  
旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中  
であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 0 7 7 2 】

また、本実施の形態では、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L  
E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、停電復旧中において、  
イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動  
体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

10

【 0 7 7 3 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発  
生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を  
表示するとともに、一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御されたときにイン  
ターバル演出を実行可能であり、インターバル演出において、可動体の盤上可動体 L E  
D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B、アタ  
ッカ L E D 9 c を大当り中楽曲（インターバル演出）に対応した態様で発光可能であり、  
また、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、  
枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光  
させることが可能である。そして、3 回目のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態（  
特殊ラウンドインターバル）に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がさ  
れた場合、該 3 回目の特殊ラウンドインターバル制御の実行期間に亘って、イニシャル動  
作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D  
9 f、チャンスボタン 6 3 1 B、アタッカ L E D 9 c を復旧中表示に対応した態様で発光  
させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）  
はインターバル演出に対応した態様（大当り中楽曲）において用いられない。このように  
することで、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

20

【 0 7 7 4 】

また、本実施の形態では、C P U 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと 3 回目の  
大入賞口開放後指定コマンドとが受信された場合、3 回目の特殊ラウンドインターバル期  
間において、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されるとともに、枠 L  
E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f  
、チャンスボタン L E D 9 g、アタッカ L E D 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消  
灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となり、この復  
旧中態様が 4 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで継続される形態を例示し  
たが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、インターバル演出が、導入パート  
（図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パート  
の結果を報知する結果報知パート（図 5 3（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、で構成され  
る場合、動作確認制御は、結果報知パートが開始されるよりも前にするようにすることが  
好ましい。このようにすることで、イニシャル動作する可動体でインターバル演出におけ  
る結果報知パートの視認性が妨げられることを回避できる。

30

40

【 0 7 7 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体  
3 2 B を用いた可動体演出を実行可能であり（図 5 3（F 2 4）参照）、前記可動体演出  
が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体 3 2 B の動作態様と共通の動  
作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体 3 2 B が  
動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体 3 2 B が動作する  
ときに該可動体演出に対応した音出力されることが好ましい。このようにすることで、動作  
確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能となる。

50

## 【 0 7 7 6 】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図 5 3（ F 2 4 ）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体 3 2 B の動作態様と昇格演出での盤下可動体 3 2 B の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

10

## 【 0 7 7 7 】

また、動作確認制御による盤下可動体 3 2 B の動作態様と昇格演出での盤下可動体 3 2 B の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

20

## 【 0 7 7 8 】

尚、本実施の形態では、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体 3 2 B が上昇することにより、当該大当たりが 3 ラウンド大当たりよりも遊技者にとって有利な 1 0 ラウンド大当たりであることを報知する昇格演出が行われ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、可動体演出は上記昇格演出だけでなく、種々の可動体演出を適用可能である。

30

## 【 0 7 7 9 】

例えば、大当たり中における特定ラウンド遊技において、遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過したことが検出されたことに基づいて、大当たり終了後の遊技状態が確率変動状態（大当たり確率が通常状態よりも高くなる状態）となるパチンコ遊技機の場合、図 8 8 に示すように、特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体 3 2 B が上昇することにより、当該大当たりが非確変大当たり（大当たり終了後の遊技状態が確率変動状態にならない大当たり）よりも遊技者にとって有利な確変大当たりであることを報知する V 昇格演出が行われるようにしてもよい。

## 【 0 7 8 0 】

また、図 8 8 に示すように、この V 昇格演出が、導入パートと、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パートと、で構成される場合、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御は、V 昇格演出の結果報知パートが開始されるよりも前に終了することが好ましい。

40

## 【 0 7 8 1 】

形態 9（昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前の電断）＜変形例＞

次に、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 8 9 に基づいて説明する。図 8 9 は、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

## 【 0 7 8 2 】

本実施の形態では、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の

50



特殊ラウンドインターバル期間（３０秒）において、特殊インターバル演出として昇格演出（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２９）参照）が行われ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、上記のような昇格演出は、図８９に示すように、特定のラウンド遊技期間（例えば、３回目のラウンド遊技において大入賞口の開放制御と閉鎖制御が行われている期間）に実行可能としてもよい。

【０７８３】

この場合、昇格演出は、導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、で構成され、大当たり種別が大当たりＡ（３Ｒ大当たり）である場合、結果報知パートにおいて大当たりＡであることが昇格失敗態様で報知され、大当たり種別が大当たりＡ（３Ｒ大当たり）よりも遊技者にとって有利な大当たりＢ（１０Ｒ大当たり）である場合、結果報知パートにおいて大当たりＢであることが昇格成功態様で報知されるようにする。つまり、昇格演出は、第１特別図柄の可変表示結果が大当たりとなったとき（初当たり）に実行可能とすることが好ましい。

10

【０７８４】

そして、図８９に示すように、昇格演出が実行される大当たりＡ、Ｂの３回目のラウンド演出の開始直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【０７８５】

20

昇格演出が実行される３回目のラウンド演出が開始される直前とは、詳しくは、２回目のラウンド遊技が開始されたことを示す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演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約５０００ｍｓ前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、１０個）の１個前となったタイミングや、２回目のラウンドインターバル期間など）を含む。

【０７８６】

この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと２回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は２回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである３回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、２回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

30

40

【０７８７】

その後、３回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、昇格演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。

【０７８８】

また、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生

50

した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、2 回目のラウンドインターバル期間中（復旧中）または 3 回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、該 3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0789】

このように、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、2 回目のラウンドインターバル期間中または 3 回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 L E D を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0790】

より詳しくは、本実施の形態では、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0791】

尚、上記形態 9 において、3 回目のラウンド遊技において昇格演出が実行され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、3 回目以外のラウンド遊技において昇格演出が実行されるようにしてもよい。

【0792】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体 L E D はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D は昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、昇格演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【0793】

また、3 回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【0794】

また、3 回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン 631B の操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するため、動作確認制御により動作する可動体で導入パートにおける操作促進演出の視認性が妨げられることがない。

【0795】

また、演出制御用 C P U 120 は、盤下可動体 32B は、イニシャル動作するときと昇格演出で演出動作するときとで動作態様（原点位置から演出位置まで移動する態様）は共

10

20

30

40

50

通であり、イニシャル動作するときには、盤下可動体 L E D 9 e が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（B G M）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときには、盤下可動体 L E D 9 e が昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音出力される。このようにすることで、イニシャル動作と昇格演出のいずれが実行されているのかを容易に判別することができる。

#### 【 0 7 9 6 】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図 5 3（F 2 4）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体 3 2 B の動作態様と昇格演出での盤下可動体 3 2 B の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される 3 回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

#### 【 0 7 9 7 】

形態 1 0（最終ラウンド遊技の終了直前の電断）

次に、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 9 0 に基づいて説明する。図 9 0 は、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

#### 【 0 7 9 8 】

図 9 0 に示すように、大当り B、D、E における 1 0 回目のラウンド遊技（最終ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

#### 【 0 7 9 9 】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、1 0 回目のラウンド遊技が開始されたことを示す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演出制御用 C P U 1 2 0 が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、C P U 1 0 3 が 1 0 回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約 5 0 0 0 m s 前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、1 0 個）の 1 個前となったタイミングや、1 0 回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

#### 【 0 8 0 0 】

この場合、ホットスタートで起動された後、C P U 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと 1 0 回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用 C P U 1 2 0 は 1 0 回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g、アタック L E D 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドである大当り終了指定コマンドを受信するまで、つまり、1 0 回目のラウンドインターバル期間

10

20

30

40

50

が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【0801】

その後、大当たり終了指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fがエンディング演出（導入パート）に対応した態様にて発光するとともに、エンディング演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gとアタッカLED9cは、デフォルトに対応した態様にて発光する（例えば、白点灯または消灯など）。

【0802】

また、10回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は10回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

10

【0803】

このように、10回目の最終ラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

20

【0804】

より詳しくは、本実施の形態では、10回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図53（F32）、（F34）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

30

【0805】

尚、上記形態10において、最終ラウンドが10ラウンドである大当たりB、D、Eにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが3ラウンドである大当たりA、Cの場合、3回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図52（F13））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。また、最終ラウンドは上記3ラウンドや10ラウンドに限定されるものではなく、種々に変更可能である。

40

【0806】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体LEDはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDは昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、エンディング演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【0807】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイ

50

ニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体LEDがエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光することで、エンディング演出中であっても、可動体が動作確認制御により可動していることを示すことが可能である。

#### 【0808】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED 9 d、盤下可動体LED 9 e、枠上可動体LED 9 f、チャンスボタンLED 9 gが、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

10

#### 【0809】

また、可動体LEDだけでなく、枠LED 9 a、9 bについても、動作確認制御期間においては、エンディング演出（導入パート）に対応する態様で発光するときよりも低輝度で発光するようになっていることで、装飾効果を低下させずに、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

#### 【0810】

形態11（エンディング演出の開始直後の電断）

次に、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御について、図91に基づいて説明する。図91は、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

20

#### 【0811】

図91に示すように、大当たりB、D、Eにおける10回目のラウンド遊技（最終ラウンド）におけるラウンドインターバル演出が終了した後、大当たり終了指定コマンドを受信したことに基いてエンディング演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

#### 【0812】

エンディング演出が開始された直後とは、詳しくは、大当たり終了指定コマンドを受信したことに基いて演出制御用CPU120がエンディング演出の導入パートを開始した直後のタイミング、つまり、CPU103がエンディング期間の制御を開始した直後のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の閉鎖制御を終了した直後（例えば、約1000ms後）のタイミングなど）を含む。

30

#### 【0813】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか受信されないので、演出制御用CPU120は、次のコマンド（例えば、客待ちデモ指定コマンドなど）を受信するまで遊技状態がどのような状態か（エンディング期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠LED 9 a、9 b、盤上可動体LED 9 d、盤下可動体LED 9 e、枠上可動体LED 9 f、チャンスボタンLED 9 g、アタッカLED 9 cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

40

#### 【0814】

その後、客待ちデモ指定コマンドを受信したときに、枠LED 9 a、9 b、盤上可動体LED 9 d、盤下可動体LED 9 e、枠上可動体LED 9 fが高ベース楽曲（時短中演出）に対応した態様にて発光するとともに、高ベース楽曲（時短中演出）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED 9 gは、デフォルトに対応し

50

た態様にて発光し（例えば、白点灯または消灯など）、アタッカLED9cは消灯する。

【0815】

また、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0816】

このように、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0817】

より詳しくは、本実施の形態では、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図53（F32）、（F34）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0818】

尚、上記形態10において、最終ラウンドが10ラウンドである大当たりB、D、Eにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが3ラウンドである大当たりA、Cの場合、3回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図52（F13））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。

【0819】

また、上記では大当たりB、D、E（10ラウンド大当たり）のエンディング期間を一例として説明したが、大当たりA、C（3ラウンド大当たり）のエンディング期間であっても同様に動作するため、詳細な説明を省略する。

【0820】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【0821】

また、演出制御用CPU120は、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e

10

20

30

40

50

、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 0 8 2 2 】

また、本実施の形態では、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【 0 8 2 3 】

また、本実施の形態では、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、この発光態様（消灯）は、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）に用いられない。このようにすることで、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【 0 8 2 4 】

形態 1 2、2 0（イニシャル動作と時短中における各種表示との関係）

次に、イニシャル動作と時短中における各種表示との関係について、図 9 2 及び図 9 3 に基づいて説明する。図 9 2 は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図 9 3 は、（ A ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（ B ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【 0 8 2 5 】

図 9 2（ A ）に示すように、時短状態 B、C 1、C 2 である場合、時短中演出として「 B A T T L E R U S H 演出」が実行される。 B A T T L E R U S H 演出では、画像表示装置 5 の表示画面に、時短状態に対応する夜の都市の風景をあらわした第 2 背景表示 1 3 2 S G 3 2 0 と、味方キャラクタ及び敵キャラクタとが対峙している画像が表示される。また、画面上部には「 B A T T L E R U S H 」の文字からなる演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 が表示されている。また、画像表示装置 5 の画面左下部に、低確 / 高ペース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 6 8 5）が表示され、画像表示装置 5 の画面右側上方には、「右打ち」の文字と右向き矢印からなる右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 とが表示され、画像表示装置 5 の画面下部には、大当たり連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 が表示されている。

【 0 8 2 6 】

また、画面左上の表示領域 5 S L には、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数及び飾り図柄に対応する小図柄が表示され、また、画面左側には、アクティブ表示領域 1 3 2 S G 0 1 3 と、第 2 保留記憶に対応する第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 と、が上下方向に向けて設けられ、例えば、アクティブ表示領域 1 3 2 S G 0 1 3 にアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が表示され、第 2 保留記憶数の値が 4 であることに対応して、第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 に第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 が 4 つ縦並びに表示される。

【 0 8 2 7 】

図 9 2（ A ）に示すように、盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部 3 2 a は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 1 で上下方向に移動可能であり、支

10

20

30

40

50

持部 3 2 b は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 2 で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体 3 2 B が原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 3 で上下方向に移動可能である。

【 0 8 2 8 】

詳しくは、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 及び第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 が表示される第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 は、盤上可動体 3 2 A の支持部 3 2 b のみが重複しうる位置に表示され、第 2 保留記憶数表示が表示される表示領域 5 S L は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b が重複しうる位置に表示され、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 は演出部 3 2 a が重複しうる位置に表示される。一方、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 及び時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 は、盤下可動体 3 2 B の演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d の一部が重複しうる位置に表示されている。

10

【 0 8 2 9 】

次に、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図 9 3 ( A )、( B ) に基づいて説明する。尚、図 9 3 ( A )、( B ) においては、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 と時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 については記載を省略する。

【 0 8 3 0 】

図 9 3 ( A ) に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 ( 表示領域 5 S L )、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 ( 第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 )、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる ( 図 9 3 ( A ) 参照 )。

20

【 0 8 3 1 】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降していくと、まず、第 2 保留記憶数表示 ( 表示領域 5 S L ) の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は表示の視認が困難 ( または不可 ) となる ( 図 9 2 ( B ) 参照 )。その後、盤上可動体 3 2 A が中間位置まで移動して第 2 保留記憶数表示の視認が可能となると、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認が困難 ( または不可 ) となる ( 図 9 2 ( C ) 参照 )。

【 0 8 3 2 】

30

次いで、盤上可動体 3 2 A が中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が視認可能となるが、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 ( 第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 ) の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 の視認が困難 ( または不可 ) となるが、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数表示、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b のいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる ( 図 9 2 ( D ) 参照 )。

【 0 8 3 3 】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 9 3 ( A ) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

40

【 0 8 3 4 】

一方、図 9 3 ( B ) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 ( 表示領域 5 S L )、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 ( 第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 )、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる ( 図 9 2 ( D ) 参照 )。

50



## 【 0 8 3 5 】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 のいずれにも重複していないため、遊技者はこれら表示を視認可能となる一方で、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 と時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 の一部の前面側に演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d が重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難（または不可）となる（図 9 2（D）、（E）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

10

## 【 0 8 3 6 】

このように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）の視認性が妨げられにくくなる。

20

## 【 0 8 3 7 】

つまり、右打ち操作により第 2 特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A によって第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）が覆われてしまうと、第 2 始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第 2 始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

## 【 0 8 3 8 】

30

また、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 は、時短状態中において変化しない一方、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様に変化可能である。よって、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B により、変化する可能性がある第 2 保留記憶の視認性が変化しない連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 よりも妨げられることを防止できる。

## 【 0 8 3 9 】

また、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 に重複する範囲の方が大きくなることが好ましく、このようにすることで、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B により、変化する可能性がある第 2 保留記憶の視認性が変化しない連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 よりも妨げられることを防止できる。

40

## 【 0 8 4 0 】

また、図 9 3（A）（B）に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設

50

定されているため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【 0 8 4 1 】

つまり、右打ち操作により第 2 特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、第 2 始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第 2 始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【 0 8 4 2 】

尚、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とが、動作確認制御において所定の演出動作制御と共通の態様（例えば、原点位置から演出位置へ移動させる）で動作すると、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 ）に重複する時間とほぼ同一、または長くなる場合、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B を、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 ）に重複する時間よりも短くなる態様にて動作するようにしてもよい。

【 0 8 4 3 】

例えば、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B を、イニシャル動作において原点位置から第 2 保留記憶数及び第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 や右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する位置まで移動せず、途中位置まで移動した後に原点位置に復帰するようにすればよい。このようにすることで、イニシャル動作で動作する可動体により第 2 保留記憶数及び第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 や右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられることを防止できる。

【 0 8 4 4 】

また、図 9 3 ( A ) ( B ) に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間の方が、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L ）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 （第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 ）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されていることで、第 2 保留記憶数や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 よりも遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【 0 8 4 5 】

また、形態 1 2、2 0 においては、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B と、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L ）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 （第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 ）、大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 ）との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

【 0 8 4 6 】

形態 1 3（ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 9 4 に基づいて説明する。図 9 4 は、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す

10

20

30

40

50

図である。

【 0 8 4 7 】

図 9 4 に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など）に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

10

【 0 8 4 8 】

よって、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されている間に、C P U 1 0 3 の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

20

【 0 8 4 9 】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、可変表示中予告演出決定処理（ステップ S 1 3 2 S G 6 1 0）において、リーチ態様になるか否かを煽るリーチ予告と、リーチ態様になるか否かを決定するボタン操作を促すボタン予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様に可変表示が開始され、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が変動（背景）に対応した態様で発光するとともに、変動（背景）に対応した背景音（B G M）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2 0 0 0 m s）が経過したときに起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、変動（背景）に対応した演出画像の表示が開始される。

30

【 0 8 5 0 】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4 0 0 0 m s）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ボタン予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【 0 8 5 1 】

ボタン予告（結果報知パート）では、図 5 0（D 6）、（D 7）に示すように、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作した結果、リーチ態様になったか否かの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、リーチ態様になったなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

40

【 0 8 5 2 】

本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でボタン予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

50

## 【 0 8 5 3 】

より詳しくは、本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図 5 0（D 1）～（D 5）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始からボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

## 【 0 8 5 4 】

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が 1 以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示においてボタン予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時にボタン予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてからボタン予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約 2 0 秒）よりも長くなるように設定されていることで、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンであることが C P U 1 0 3 により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 が、ボタン予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

## 【 0 8 5 5 】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（ボタン予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

## 【 0 8 5 6 】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の可否情報）、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が送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、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、遊技状態背景指定コマンド、第 1（or 第 2）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

## 【 0 8 5 7 】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4 0 0 0 m s）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約 2 0 秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5 秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

## 【 0 8 5 8 】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了 5 秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

## 【 0 8 5 9 】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示される直前に集光（光が画面中央に集

10

20

30

40

50

まってきてボタン画像を形成)演出を実行可能であり、集光演出は、画面大きく使う演出(画面の端から開始されるイメージ)であるため、イニシャル動作の実行期間と重複してもよく、好適にボタン画像が表示されることを知らせることができる。

【0860】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示されるときにボタンのLEDを発光(赤消灯150ms周期)させることが可能であり、該発光パターンにおける発光態様は、イニシャル動作する可動体を強調する発光パターンに含まれない。

【0861】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン631Bを振動させる(振動モータ635Eの確認とイニシャル開始を報知)ことが可能であり、また、動作促進演出におけるボタン画像の表示とともにチャンスボタン631Bを振動させる(当該変動の期待度示唆)ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン画像表示時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンLEDの発光態様のうち少なくとも1つが異なる。

【0862】

形態14(開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断)

次に、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図95に基づいて説明する。図95は、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0863】

図95に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前(例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約5000ms前)に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する(停電復旧時(電源投入時)においてホットスタート処理が実行される)と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【0864】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様(例えば、消灯)となり、背景音(BGM)が復旧中に対応する態様(例えば、無音)となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され(図97参照)、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【0865】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基いて、可変表示中予告演出決定処理(ステップS132SG610)において、開始時予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様に可変表示が開始され、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが開始時予告における所定表示変化に対応した態様で発光するとともに、開始時予告に対応した背景音(BGM)の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間(例えば、2000ms)が経過したときに起動準備表示132SG500の表示が終了し、開始時予告(導入パート)に

10

20

30

40

50

対応した演出画像の表示が開始される。

【 0 8 6 6 】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4 0 0 0 m s）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、開始時予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【 0 8 6 7 】

開始時予告（結果報知パート）では、図 4 8（B 3 a）～（B 6 a）に示すように、保留表示が変化したか否かや、何色に変化したかなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、保留表示が変化したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

10

【 0 8 6 8 】

本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で開始時予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【 0 8 6 9 】

より詳しくは、本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図 4 8（B 2）～（B 6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

20

【 0 8 7 0 】

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が 1 以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において開始時予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に開始時予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから開始時予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約 2 0 秒）よりも長くなるように設定されていることで、開始時予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンであることが CPU 1 0 3 により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用 CPU 1 2 0 が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

30

【 0 8 7 1 】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（開始時予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

40

【 0 8 7 2 】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、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が送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、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、遊技状態背景指定コマンド、第 1（or 第 2）可変表示開始指定コマン

50

ド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【 0 8 7 3 】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4 0 0 0 m s）内に、特定変動パターン（開始時予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約 2 0 秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5 秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【 0 8 7 4 】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了 5 秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

10

【 0 8 7 5 】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン 6 3 1 B を振動させることが可能であり、また、図 4 8（B 6）にてアクティブ保留が赤色に変化したときにチャンスボタン 6 3 1 B を振動させる（賑やかし目的）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動と赤色変化時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタン L E D の発光態様のうち少なくとも 1 つが異なる。イニシャル動作中に赤色変化時のボタン振動が行われる場合、該赤色変化時のボタン振動が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

20

【 0 8 7 6 】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン 6 3 1 B を振動させることが可能であり、また、図 4 8（B 1）にてボタン振動予告（開始時予告とは異なる期待度示唆）を行うことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン振動予告とで、振動の期間、周期、振動時のボタン L E D の発光態様のうち少なくとも 1 つが異なる。イニシャル動作中にボタン振動予告が行われる場合、該ボタン振動予告が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

30

【 0 8 7 7 】

形態 1 5（擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 9 6 に基づいて説明する。図 9 6 は、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 0 8 7 8 】

図 9 6 に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約 5 0 0 0 m s 前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

40

【 0 8 7 9 】

よって、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されている間に、C P U 1 0 3 の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信する

50

までは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

#### 【0880】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基  
いて、可変表示が再開するか否かを示唆する擬似連予告が実行される変動パターン（擬  
似連）及び決定された予告演出（可動体予告）に応じた態様にて可変表示が開始され、枠  
LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f  
、チャンスボタンLED9gが背景（変動）に対応した態様で発光するとともに、背景（  
変動）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを  
受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したときに起動準備表示132S  
G500の表示が終了し、背景（変動）に対応した演出画像の表示が開始される。

10

#### 【0881】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経  
過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可  
動体のイニシャル動作が終了した後、擬似連予告の結果が報知される結果報知パートが開  
始される。

20

#### 【0882】

擬似連予告（結果報知パート）では、図49（C6）、（C10）、（C9）に示すよ  
うに、可変表示が再開したか否かなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開  
始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する  
可動体で、可変表示が再開したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が  
結果を誤認する虞がある。

#### 【0883】

本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生し  
た後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パ  
ート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる  
ため、イニシャル動作する可動体で擬似連予告（結果報知パート）の視認性が妨げられる  
ことを防止できる。

30

#### 【0884】

より詳しくは、本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前  
に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図48  
（B2）～（B6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から  
擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定さ  
れている。

40

#### 【0885】

尚、本実施形態では、擬似連予告の実行とともに可動体予告の実行が決定されるため、  
可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに可動体予告が実行されるが、動作確  
認制御が実行されているため、前記実施形態1で説明したように、可動体予告の実行タイ  
ミングでの盤上可動体32Aとチャンスボタン631Bの演出動作が制限され、可動体予  
告に対応するエフェクト表示と効果音のみが出力されるようにしてもよい（図66参照）  
。また、実施形態1では、イニシャル動作の終了後に盤上可動体32Aとチャンスボタン  
631Bの演出動作が実行されるが、擬似連予告（導入パート）が開始されているため可  
動体予告の演出動作を制限しているが、可動体予告の演出動作を実行してもよい。

#### 【0886】

50



また、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が1以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において擬似連予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に擬似連予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから擬似連予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約20秒）よりも長くなるように設定されていることで、擬似連予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンであることがCPU103により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【0887】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（擬似連予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【0888】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、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が送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、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、遊技状態背景指定コマンド、第1（or第2）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【0889】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（擬似連予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約20秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【0890】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了5秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

【0891】

また、例えば、可動体予告・擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後に電源投入が発生した場合、イニシャル動作中に実行・制限された可動体予告における演出動作は、擬似連演出における導入パート中に行われる（図49（C4）でショートイニシャル動作、図49（C5）で制限された可動体予告における演出動作が行われる）。

【0892】

形態16（通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図97

10

20

30

40

50

及び図 9 8 に基づいて説明する。図 9 7 は、通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図 9 8 は、( A ) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、( B ) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【 0 8 9 3 】

図 9 7 ( A ) に示すように、通常遊技状態の可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

10

【 0 8 9 4 】

そして、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されている期間において、遊技球がゲートスイッチ 2 1 など画像表示装置 5 の右側の遊技領域 ( 第 2 経路 ) に設けられた検出スイッチにて検出されたことに基づき、遊技者が右打ち遊技を行っていることが検出されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示画面の右側上方に、「左打ちに戻してください」の文字と左向き矢印からなる左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 が表示され、遊技球を画像表示装置 5 の左側の遊技領域 ( 第 1 経路 ) に打ち出す操作を行うことが促進される。

【 0 8 9 5 】

図 9 7 ( A ) に示すように、盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部 3 2 a は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 1 で上下方向に移動可能であり、支持部 3 2 b は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 2 で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体 3 2 B が原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 3 で上下方向に移動可能である。

20

【 0 8 9 6 】

詳しくは、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a 及び盤下可動体 3 2 B の演出部 3 2 c が重複しうる位置に表示され、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a の一部及び支持部 3 2 b が重複しうる位置に表示されている。

【 0 8 9 7 】

次に、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図 9 8 ( A )、( B ) に基づいて説明する。尚、図 9 8 ( A ) ( B ) においては、盤上可動体 3 2 A 及び盤下可動体 3 2 B と左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 との関係について表示するとともに、実際は表示されない右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 ( 図 8 4、図 9 3 参照 ) との関係について比較できるようにしている。

30

【 0 8 9 8 】

図 9 8 ( A ) に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 及び左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる ( 図 9 7 ( A ) 参照 )。

【 0 8 9 9 】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降していくと、まず、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の前面側に演出部 3 2 a の一部及び支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認が困難 ( または不可 ) となる ( 図 9 7 ( B ) 参照 )。その後、盤上可動体 3 2 A が通過して左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難 ( または不可 ) となる ( 図 9 7 ( C ) 参照 )。

40

【 0 9 0 0 】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、

50

盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 9 8 ( A ) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【 0 9 0 1 】

一方、図 9 8 ( A ) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 及び右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる ( 図 9 7 ( A ) 参照 )。

【 0 9 0 2 】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難 ( または不可 ) となる一方で、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 には重複しないため、遊技者は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 を視認可能となる ( 図 9 7 ( D )、( E ) 参照 )。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【 0 9 0 3 】

このように、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複して遊技者が視認困難 ( または不可 ) となる時間が短くなるように設定されている。具体的には、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複するのは、盤上可動体 3 2 A が中間位置を通過するときであって、演出位置や原点位置において停止している期間にわたり重複するわけではないので、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【 0 9 0 4 】

また、図 9 8 ( A ) に示すように、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複する期間は、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する期間よりも長い、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は、遊技者にとって有利となる時短状態や大当り遊技状態において表示されるものであり、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと遊技者が右打ち操作により入賞を発生させる機会を逃してしまい不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【 0 9 0 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左打ち操作促進報知として、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の表示と左打ち操作促進報知音の出力とを行うことが可能であり、電断が発生した後、コールドスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 が表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力されることが好ましい。このようにすることで、電源投入時の状況に配慮した好適な左打ち操作促進報知を行うことが可能である。

【 0 9 0 6 】

また、通常状態において右遊技領域側に設けられたゲートスイッチ 2 1 などに遊技球が進入した場合に左打操作促進報知を行うことが可能であり、通常状態においてゲートスイッチ 2 1 に特定数の遊技球 ( 例えば、5 個 ) が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間 ( 例えば、2 0 秒間 ) よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。動作確認制御により動作する可動体で特別左打操作促進報知

10

20

30

40

50

が妨げられることを防止できる。

【 0 9 0 7 】

形態 1 7、1 8（大当たり中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、大当たり中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図 9 9 及び図 1 0 0 に基づいて説明する。図 9 9 は、大当たり中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図 1 0 0 は、（ A ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（ B ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【 0 9 0 8 】

図 9 9（ A ）に示すように、大当たり遊技状態のラウンド遊技中に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

10

【 0 9 0 9 】

また、停電復旧指定コマンドとともに、開放中指定コマンドや開放後指定コマンドなど、大当たり遊技状態であることを示す制御コマンドを受信した場合、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されている期間において、表示画面の右側上方に右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示され、遊技球を画像表示装置 5 の右側の遊技領域（第 2 経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。

20

【 0 9 1 0 】

図 9 7（ A ）に示すように、盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部 3 2 a は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 1 で上下方向に移動可能であり、支持部 3 2 b は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 2 で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体 3 2 B が原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 3 で上下方向に移動可能である。

【 0 9 1 1 】

詳しくは、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a 及び盤下可動体 3 2 B の演出部 3 2 c が重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a の一部及び支持部 3 2 b が重複しうる位置に表示されている。

30

【 0 9 1 2 】

次に、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図 1 0 0（ A ）、（ B ）に基づいて説明する。

【 0 9 1 3 】

図 1 0 0（ A ）に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 及び右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 9 9（ A ）参照）。

【 0 9 1 4 】

40

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認が困難（または不可）となる（図示略）。その後、盤上可動体 3 2 A が通過して右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難（または不可）となる（図 9 9（ B ）参照）。

【 0 9 1 5 】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、

50

盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 1 0 0 ( A ) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【 0 9 1 6 】

一方、図 1 0 0 ( A ) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 及び復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる ( 図 9 9 ( A ) 参照 ) 。

【 0 9 1 7 】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難 ( または不可 ) となる一方で、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 を視認可能となる ( 図 9 9 ( C ) 参照 ) 。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【 0 9 1 8 】

このように、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、ラウンド遊技に対応する情報 ( 例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1 、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2 、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など ) が表示される所定領域 ( 図 8 3 ( A ) 参照 ) の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。つまり、ラウンド遊技に対応する情報 ( 例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1 、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2 、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など ) が表示される所定領域 ( 図 8 3 ( A ) 参照 ) の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【 0 9 1 9 】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作 ( 原点位置と中間位置との間での往復動作 ) を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作 ( 原点位置と中間位置との間での往復動作 ) を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【 0 9 2 0 】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作 ( 原点位置と中間位置との間での往復動作 ) を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【 0 9 2 1 】

また、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。つまり、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【 0 9 2 2 】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作

10

20

30

40

50

は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0923】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0924】

また、盤下可動体 3 2 B が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい。例えば、可変表示が実行されていない状態で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間 T 1 及び可動体演出における可動体の演出位置での滞在時間 T 2 は、可変表示の実行中で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間 T 3 よりも長くなることが好ましい（ $T 1 = T 2 > T 3$ ）。このようにすることで、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる動作確認制御により動作する可動体が長い期間に亘って復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。

【0925】

形態 1 9（時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図 1 0 1 に基づいて説明する。図 1 0 1 は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【0926】

図 1 0 1（A）に示すように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【0927】

図 1 0 1（A）に示すように、盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部 3 2 a は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 1 で上下方向に移動可能であり、支持部 3 2 b は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 2 で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体 3 2 B が原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 3 で上下方向に移動可能である。

【0928】

詳しくは、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a 及び盤下可動体 3 2 B の演出部 3 2 c が重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a の一部及び支持部 3 2 b が重複しうる位置（図 1 0 1（C）参照）に表示される。

【0929】

図 1 0 1（A）に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 及び右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

【0930】

次いで、盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作が開始されるときに、図柄確定コマンドが送信されることに基づいて可変表示が停止されて復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が終

10

20

30

40

50

了し、第2背景表示132SG320が表示された場合、盤上可動体32Aが原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示132SG430の前面側に支持部32bが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示132SG530の視認が困難（または不可）となる（図示略）。その後、盤上可動体32Aが通過して右打ち促進表示132SG430が表示される領域の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示132SG510の一部の前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難（または不可）となる（図101（B）参照）。

#### 【0931】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体32Aが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体32Aが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

#### 【0932】

一方、図101（A）に示すように、盤下可動体32Bは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示132SG430及び復旧中表示132SG510のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

#### 【0933】

次いで、盤下可動体32Bが原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示132SG510が前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難（または不可）となる一方で、右打ち促進表示132SG430には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示132SG430を視認可能となる（図101（C）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体32Bが各表示に重複する状況は同じである。

#### 【0934】

このように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体32Aが、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示132SG221、時短残表示132SG201、連荘回数／総出球数表示132SG454など）が表示される所定領域（図101（B）（C）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示132SG430が表示される特定領域（図101（A）参照）の前面側に重複することがないように動作するため、復旧中表示132SG510の表示が終了して通常状態に復帰したときに、右打ち促進表示132SG430の視認性が妨げられにくくなる。つまり、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示132SG221、時短残表示132SG201、連荘回数／総出球数表示132SG454など）が表示される所定領域（図101（B）（C）参照）の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示132SG430の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

#### 【0935】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示132SG430に支持部32bが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示132SG430に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

#### 【0936】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 3 7 】

また、形態 1 7 ~ 1 9 においては、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B と、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

## 【 0 9 3 8 】

形態 2 1 ~ 2 4（イニシャル動作制御実行時の起動順）

前記特徴部 1 3 2 S G では、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 に電源が投入（パチンコ遊技機 1 がコールドスタートまたはホットスタート委にて起動）されると、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプと、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）とを同時に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、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際の特図ランプの点灯タイミングと各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の点灯タイミングは異なってもよい。

## 【 0 9 3 9 】

例えば、図 1 0 2（A）~（G）に示すように、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際には、先ず、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始される。該起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示開始から所定時間（例えば、図 6 1 や図 6 2 と同様の 3 秒）が経過したタイミングにおいて、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯が開始される（図 1 0 2（A）、（B）参照）。

## 【 0 9 4 0 】

また、該タイミングでは、ソレノイド 8 1、8 2 への通電が再開されることによって、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断時の状態となる。つまり、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機 1 が通常状態または時短状態であって普図当りの発生していない状態で電断してからホットスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態であってインターバル期間中で電断してからホットスタートにて起動したとき等では、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が改めて閉鎖状態となる。また、パチンコ遊技機 1 が通常状態または時短状態であって普図当りの発生中で電断してからホットスタートにて起動したときには、可変入賞球装置 6 B が開放状態となる。また、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態であって特別可変入賞球装置 7（大入賞口）の開放中で電断してからホットスタートにて起動したときには、特別可変入賞球装置 7 が開放状態となる。

## 【 0 9 4 1 】

これら特図ランプの点灯、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断時の状態となった後は、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の点灯が開始される。

## 【 0 9 4 2 】

以降は、初期化報知として、画像表示装置 5 において初期化報知画像の表示と、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）における初期化報知態様での点灯、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が開始された後、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行される（図 1 0 2（D）~（G））。

## 【 0 9 4 3 】

特に、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されていない状

10

20

30

40

50



態で電断してコールドスタートにて起動する場合については、図 103 (A) に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置 5 において起動準備表示 132SG500 の表示が開始されたタイミングから 3 秒経過した時点で、CPU103 から演出制御用 CPU120 への電源投入指定コマンドの送信（演出制御用 CPU120 による電源投入指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置 4A、4B が通電することによってこれら特別図柄表示装置 4A、4B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、ソレノイド 81、82 が通電することによって可変入賞球装置 6B や特別可変入賞球装置 7 が初期状態（閉状態）となる。

【0944】

尚、このときの特別図柄表示装置 4A、4B を構成する特図ランプは、初期発光態様として可変表示結果がはずれとなったときの態様にて発光されるが、本発明はこれに限定されるものではなく、このときの特別図柄表示装置 4A、4B を構成する特図ランプは、はずれ以外の可変表示結果や、いずれの可変表示結果とも異なる態様にて発光されてもよい。

【0945】

また、これら特図ランプの点灯や可変入賞球装置 6B や特別可変入賞球装置 7 が初期状態となった後には、各 LED（枠 LED9a、9b、盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g）の点灯が開始される。

【0946】

そして、演出制御用 CPU120 が電源投入指定コマンドを受信してから 2 秒が経過する（起動準備表示 132SG500 の表示から 5 秒が経過する）と、画像表示装置 5 において起動準備表示 132SG500 に替えて初期化報知表示 132SG600 の表示が開始される。該初期化報知表示 132SG600 の表示開始後は、各 LED（枠 LED9a、9b、盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g）による初期化報知態様での発光が開始されるとともに、イニシャル動作として盤上可動体 32A、盤下可動体 32B、枠上可動体 132SG101、チャンスボタン 631B の確認動作が実行される。

【0947】

このようにすることで、パチンコ遊技機 1 への電源投入が、起動準備表示 132SG500 の表示により遊技者や該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の店員等に認識させ易くできるとともに、遊技者や該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の店員等が各可動体の確認動作に気を取られることなく遊技への影響が高い特図ランプの点灯を確認することが可能となる。

【0948】

また、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合については、図 103 (B) に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置 5 において起動準備表示 132SG500 の表示が開始されたタイミングから 3 秒経過した時点で、CPU103 から演出制御用 CPU120 への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用 CPU120 による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置 4A、4B が通電することによってこれら特別図柄表示装置 4A、4B を構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド 81、82 が通電することによって可変入賞球装置 6B や特別可変入賞球装置 7 が電断前の状態となる。また、演出制御用 CPU120 が停電復旧指定コマンドを受信してから 2 秒が経過する（起動準備表示 132SG500 の表示から 5 秒が経過する）と、画像表示装置 5 において起動準備表示 132SG500 に替えて復旧中表示 132SG510 の表示が開始される。その後は、各 LED（枠 LED9a、9b、盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g）の点灯と、イニシャル動作として盤上可動体 32A、盤下可動体 32B、枠上可動体 132SG101、チャンスボタン 631B の確認動作が実行される。

【0949】

尚、電断前から実行されていた可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止して、更に新たな可変表示が開始される場合は、図 1 0 3 ( B ) に示すように、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が終了される。

【 0 9 5 0 】

つまり、保留記憶数が 0 の状態で画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されているときに特別図柄の可変表示が再開され、該再開された可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止する場合は、新たな始動入賞の発生により新たな可変表示が開始されると、該新たな可変表示中に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示に切り替わる。更に、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示は、新たな可変表示の停止により終了する。

10

【 0 9 5 1 】

図 1 0 3 ( B ) に示す例では、可変表示の実行中である復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示中にイニシャル動作として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が開始される。

【 0 9 5 2 】

尚、図 1 0 3 ( B ) と同じくパチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止しない場合については、図 1 0 4 ( A ) に示すように、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 に替えて復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が開始された後に該可変表示が停止（同時に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が終了）することとなる。

20

【 0 9 5 3 】

また、図 1 0 3 ( B ) と同じくパチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止する場合であっても、該可変表示の停止時に保留記憶が存在する場合については、図 1 0 4 ( B ) に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中であって可変表示の停止後に保留記憶に基づいて新たな可変表示が開始される。この場合は、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が終了することとなる。

30

【 0 9 5 4 】

以上のように、図 1 0 3 ( A )、( B ) 及び図 1 0 4 ( A )、( B ) に示す例については、画像表示装置 5 において可変表示に対応した背景画像や演出画像が表示されている状態において盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が開始されることが無いため、画像表示装置 5 における可変表示に対応した背景画像や演出画像によって確認動作に支障をきたしてしまうことを防ぐことが可能となっている。

【 0 9 5 5 】

また、図 1 0 4 ( A ) に示す例では、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止しない場合は、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作と、を同時に開始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、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止しない場合は、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) の点灯と、イニシャル動作として

40

50

の盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作とを、異なるタイミングから開始させてもよい。

【 0 9 5 6 】

例えば、図 1 0 5 ( A ) に示すように、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止しない場合は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示期間中(より正確には、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンドを受信してからの 2 秒間)から各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) を復旧中であることに応じた態様にて点灯を開始させ、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示期間中からイニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を開始させればよい。

10

【 0 9 5 7 】

尚、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) の復旧中であることに応じた態様での点灯は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了した後も継続させ、例えば、各可動体の確認動作の終了と共に終了させればよい。

【 0 9 5 8 】

また、図 1 0 5 ( A ) に示す例において、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止して新たな可変表示が開始されない場合については、図 1 0 5 ( B ) に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了タイミングから画像表示装置 5 において可変表示が停止されていることに応じた背景画像の表示を開始するとともに、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) を該背景画像に応じた態様にて点灯させればよい。

20

【 0 9 5 9 】

また、図 1 0 3 ~ 図 1 0 5 に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態、つまり、パチンコ遊技機 1 において可変表示が実行され得る状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、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 は、可変表示が実行されない大当たり遊技状態においても電断が発生する可能性がある。

30

【 0 9 6 0 】

パチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置 7 ( 大入賞口 ) がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合は、図 1 0 6 ( A ) に示すように、電断後は、まず、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始されたタイミングから 3 秒経過した時点で、C P U 1 0 3 から演出制御用 C P U 1 2 0 への停電復旧指定コマンドの送信(演出制御用 C P U 1 2 0 による停電復旧指定コマンドの受信)が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置 4 A、4 B が通電することによってこれら特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯(及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示)が開始されるとともに、ソレノイド 8 1、8 2 が通電することによって可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断前の状態となる。つまり、可変入賞球装置 6 B が閉鎖状態となるとともに、特別可変入賞球装置 7 が開放状態となる。

40

【 0 9 6 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから 2 秒が経過する(起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示から 5 秒が経過する)と、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 に替えて復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が開始されるとともに、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) の復旧中であることに応じた

50

態様での点灯が開始される。

【 0 9 6 2 】

その後の復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示中は、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行される。

【 0 9 6 3 】

イニシャル動作が終了してラウンド遊技が終了した後は、ラウンド遊技の終了に応じて特別可変入賞球装置 7 が開放状態から閉鎖状態に変化する。そして、次のラウンド遊技の開始に応じて特別可変入賞球装置 7 が閉鎖状態から開放状態に変化するとともに、画像表示装置 5 においてラウンド遊技に応じた画像の表示が開始されるとともに、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) のラウンド遊技に応じた態様での点灯が開始される。

【 0 9 6 4 】

尚、図 1 0 6 ( A ) の例では、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了後に終了する場合について例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、図 1 0 6 ( B ) に示すように、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に終了して次のラウンド遊技が開始される ( 特別可変入賞球装置 7 が開放状態から一旦閉鎖状態となり、再度開放状態となる ) 場合については、画像表示装置 5 における起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了後であってもイニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が終了するまで、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) を復旧中であることに応じた態様にて点灯させればよい。

【 0 9 6 5 】

図 1 0 6 ( A )、( B ) に示すように、大当り遊技として特別可変入賞球装置 7 が開放状態である ( ラウンド遊技中である ) ときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動することにより、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) がラウンド遊技に応じた態様にて点灯しているときに盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行されることがないので、各 L E D ( 枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ) がラウンド遊技中に応じた態様にて点灯することによって盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が正常に実行されているかの確認作業に支障をきたしてしまうことを防止することができる。

【 0 9 6 6 】

また、図 1 0 3 ~ 図 1 0 5 に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、図 1 0 7 ( A ) に示すように、電断発生前から可変入賞球装置 6 B が開放状態であって、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中 ( 図 1 0 7 ( A ) の例では演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了するまでの 2 秒の間 ) に該開放状態である可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した場合、つまり、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に第 2 始動入賞が発生した場合は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了後に、該第 2 始動入賞に応じた可変表示の停止タイミングまで画像表示装置 5 において復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、該復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示中にイニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を開始すればよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 6 7 】

また、図 1 0 7 ( A ) に示す例では、電断発生前から可変入賞球装置 6 B が開放状態であって、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中 ( 図 1 0 7 ( A ) の例では演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了するまでの 2 秒の間 ) に該開放状態である可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した場合について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動したことによって画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に普図当りが発生した場合については、図 1 0 7 ( B ) に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作の開始前のタイミングから可変入賞球装置 6 B を開放状態に制御すればよい。

10

## 【 0 9 6 8 】

以上、図 1 0 7 ( A ) 及び図 1 0 7 ( B ) に示すようにパチンコ遊技機 1 の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を好適に実行することが可能となる。

## 【 0 9 6 9 】

尚、図 1 0 7 ( A ) の例では、開放状態の可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した後に、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示に切り替わ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、開放状態の可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞したタイミングにて起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示に切り替わるようにしてもよい。

20

## 【 0 9 7 0 】

また、図 1 0 6 ( A )、( B ) では、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置 7 ( 大入賞口 ) がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、図 1 0 8 に示すように、特別可変入賞球装置 7 ( 大入賞口 ) がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合については、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動したことにより画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中 ( 図 1 0 8 に示す例では演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了するまでの 2 秒の間 ) に特別可変入賞球装置 7 が開放状態から閉鎖状態に一旦変化し、次のラウンド遊技として再度特別可変入賞球装置 7 が閉鎖状態から開放状態に変化する場合は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了してから復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が開始されればよい。

30

## 【 0 9 7 1 】

以上、図 1 0 8 に示すようにパチンコ遊技機 1 の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を好適に実行することが可能となる。

## 【 0 9 7 2 】

尚、形態 3 においては、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に開始されたファンファーレ演出の一部分は遊技者から視認できず、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となったとき、視認できなかった一部分の続きからファンファーレ演出を視認できる一方で、形態 2 1 ~ 2 4 においては、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に開始された可変表示に対応した演出表示は、復旧中表示が表示されることで視認できないようになっている。つまり、可変表示においては、大当りするか否かにかかわる重要な情報に間違いがあってはならないため、あえて視認できないように制御する一方で、ファンファーレ演出に関しては、その後の大当り遊技に必要な右打ちを促進するための操作方向報知パートがあるため、あえて視認できるように制御している。

40

## 【 0 9 7 3 】

50

### 形態 25 ( 初期化報知画像とイニシャル動作との関係 ) < 変形例 >

次に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係について、図 1 1 0、図 1 1 1 に基づいて説明する。図 1 1 0 は、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係との一例を示す図である。図 1 1 1 は、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

#### 【 0 9 7 4 】

前記実施の形態では、電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理で起動した場合、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されてから所定時間 ( 例えば、3 秒 ) が経過して C P U 1 0 3 が復旧したことに基づいて、電源投入指定コマンド、遊技状態背景指定コマンド ( 通常背景 )、客待ちデモ指定コマンドが送信される。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、これら演出制御コマンドを受信したことに基づいて、初期化を伴う電源投入が行われた ( コールドスタート処理で起動した ) として、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を所定の初期化報知態様にて発光するとともに、スピーカ 8 L、8 R にて初期化報知音の出力を開始する ( 図 6 1、図 6 2 参照 )。

#### 【 0 9 7 5 】

また、画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されてから所定時間 ( 例えば、5 秒 ) が経過したときに起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となり、遊技状態背景指定コマンド ( 通常背景 ) に基づいて第 1 背景表示 1 3 2 S G 3 1 0 が表示されるようになっていたが、本変形例では、初期化を伴う電源投入が行われた場合、初期化報知の開始に伴い、図 1 0 2 にて説明したような初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が表示されるようにする。

#### 【 0 9 7 6 】

そしてこの場合、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了するようになる。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 が初期化されたことをいち早く、且つ動作確認制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、動作確認制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることを防止できる。

#### 【 0 9 7 7 】

また、初期化を伴わない電源投入 ( ホットスタート処理での起動 ) 後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入 ( コールドスタート処理での起動 ) 後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い。このようにすることで、初期化を伴う電源投入時、すぐに動作確認制御が行われてしまうことで初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が表示されたことを視認できなくなることを防止できる。

#### 【 0 9 7 8 】

また、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 は、所定の実行期間 ( 例えば、3 0 秒間 ) に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が非表示とされ可変表示が開始されることがないことが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

#### 【 0 9 7 9 】

また、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

#### 【 0 9 8 0 】

尚、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生した場合、すぐに初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を非表示とし、可変表示に対応した演出画像を表示するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 8 1 】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

## 【 0 9 8 2 】

また、本変形例のように、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）が行われたときに、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了するものにおいて、図 1 0 9 に示すように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が終了した後に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、可動体予告が実行される一方で、図 1 1 0 に示すように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、実施形態 1 で説明したように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間においては、可動体予告による演出動作だけでなく、エフェクト表示や効果音の出力も制限され、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了した後に、可動体予告による演出動作が行われるようにすればよい。

## 【 0 9 8 3 】

形態 2 6（動作確認制御）＜変形例＞

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する動作確認制御の動作例について、図 1 1 1 ~ 1 4 に基づいて説明する。図 1 1 1 は、（ A ） ~ （ D ）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。図 1 1 2 は、（ A ） ~ （ D ）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

## 【 0 9 8 4 】

前記実施の形態では、図 5 7（ A ） ~ （ J ）に示すように、パチンコ遊技機 1 に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理（またはホットスタート処理）で起動したことに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する動作確認制御では、まず、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 5 7（ B ）参照）、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図 5 7（ C ）参照）。次いで、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 5 7（ D ）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 5 7（ E ）参照）。次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 5 7（ F ）参照）、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図 5 7（ G ）参照）。次いで、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 5 7（ H ）参照）、盤下可動体 3 2 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図 5 7（ I ）参照）。その後、所定時間（例えば、約 1 0 秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了するようになっていたが、各可動体の動作態様は種々に変更可能である。

## 【 0 9 8 5 】

具体的には、図 1 1 1（ A ）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体 3 2 A が原点位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に位置しているときの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B との離間距離 L 1 よりも、図 1 1 1（ B ）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体 3 2 A が演出位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン 6 3 1 B が演出位置に位置しているときの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B との離間距離 L 2 の方が短くなるようになっている。

## 【 0 9 8 6 】

本変形例では、上記の関係となる盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B とは、動

10

20

30

40

50

作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図 1 1 1（B）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 1 1 1（C）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 1 1 1（D）参照）ようにしてもよい。

【0987】

このようにすることで、第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）が演出位置に正常に動作可能であることと、第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）が演出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、かつ、同時に確認困難な第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）の演出位置から原点位置への動作と、第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）の演出位置から原点位置への動作を個々に確認可能となる。

10

【0988】

尚、本変形例では、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始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、各々のイニシャル動作期間が重複するようになれば、例えば、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とのうち一方が原点位置から移動を開始して演出位置に停止するまでの期間に、他方が原点位置から演出位置までの移動を開始するようになっていればよい。つまり、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A との進出動作期間の少なくとも一部が重複していればよい。

20

【0989】

また、前記実施の形態では、当否ボタン演出において盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇する形態を例示したが、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）とを用いるようにしてもよい。この場合、例えば、図 1 1 2（A）に示すように、当否ボタン演出において、操作有効期間において操作促進演出が実行されている期間または操作有効期間が経過したときに、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B との演出動作期間が重複しないように、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下降するとともに（図 1 1 2（B）参照）、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇して盤上可動体 3 2 A を持ち上げる演出を実行可能であり（図 1 1 2（C）参照）、その後、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B との演出動作期間が重複するように、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とが同時に演出位置から原点位置まで移動するようにしてもよい（図 1 1 2（D）参照）。

30

【0990】

そして、このように第 1 可動体と第 2 可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B については、動作確認制御において、図 1 1 2（B）～（D）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行することが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0991】

40

また、第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4（図 2 参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）の原点位置に向けての動作は、第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4 により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0992】

また、本実施の形態では、電源投入がされた場合、動作確認制御において、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第 1 可動体と第 2 可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可

50



動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のショートイニシャル動作制御)が行われるようになっているので、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0993】

形態 2 7 (動作確認制御)

また、図 5 7 に示すように、遊技盤 2 に設けられる盤下可動体 3 2 B と、開閉扉枠 3 a に設けられる枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 とは、イニシャル動作を実行可能であり、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で (図 5 7 (F) 参照)、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている (図 5 7 (G) ~ (I) 参照)。

10

【0994】

このようにすることで、動作確認制御において演出位置に配置される第 1 可動体 (例えば、盤下可動体 3 2 B) により動作確認制御が終了していないことを示すとともに、第 1 可動体 (例えば、盤下可動体 3 2 B) が演出位置に配置されているときに第 2 可動体 (例えば、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1) の動作を開始することにより該第 2 可動体 (例えば、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1) の動作確認制御を見逃すことを防止できる。

【0995】

具体的には、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 やチャンスボタン 6 3 1 B などの枠側可動体は、遊技客が接触可能であるためいたずらされやすいため、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B などの盤側可動体と同様に正常に動作できなかった場合に、再度盤側可動体のイニシャル動作から行うようにしてしまうと、盤側可動体を意図的にデッドエンド状態に移行させることができってしまう (図 1 1 3 (A) 参照)。

20

【0996】

よって、例えば、図 1 1 3 (B) に示すように、枠側可動体が正常に動作できなかった場合には、盤側可動体を退避し、画像表示装置 5 の表示画面上に枠側可動体の動作不良に関するエラー画像 (例えば、「枠可動体を確認して下さい」のようなテロップなど。枠側可動体が正常に動作できるようになったら消去する) を背景画像上に表示し、最大 5 回 (盤側可動体よりも多い回数とし、いたずらされやすいことを考慮してデッドエンドまでの条件を厳しくする) のエラー判定時のイニシャル動作 (枠側可動体のみ。動作態様は電源投入時のものと同じ) を行っても枠側可動体が正常に動作できなかったときは枠側可動体のみをデッドエンド状態に移行させるようにしてもよい。

30

【0997】

また、第 2 可動体 (例えば、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1) が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4 (図 2 参照) を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第 1 可動体 (例えば、盤下可動体 3 2 B) の原点位置に向けての動作は、第 2 可動体 (例えば、盤下可動体 3 2 B) が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4 により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0998】

以上、本発明の実施の形態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。

40

【0999】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

50

## 【1000】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

## 【1001】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

10

## 【1002】

本発明の遊技機は、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やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

## 【1003】

また、遊技の進行において遊技媒体が始動口やゲートを通過した場合に乱数値を格納する処理や当否判定処理を実行する。この場合、乱数値の範囲の設定や当否判定の処理について様々な設定が必要となる。以下にその具体例を説明する。

## 【1004】

20

## （基本説明）

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成および制御について説明する。

## 【1005】

## （パチンコ遊技機1の構成等）

図114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。

## 【1006】

30

遊技盤2の所定位置には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bと、が設けられている。図114に示す例では、遊技領域の右側方に設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとは、それぞれ、複数種類の特別識別情報としての特別図柄の可変表示を行うことができる。特別図柄は、「特図」ともいう。特別図柄の可変表示は、「特図ゲーム」ともいう。第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとは、いずれも7セグメントのLEDなどを用いて構成される。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号、その他、任意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。

## 【1007】

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。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。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、拡大、縮小などがある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、1以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には表示結果として所定図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定

40

50

図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。特図変動時間は、複数パターンが予め用意された特別図柄の変動パターンに対応して、異なる時間を設定可能である。

【1008】

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は「第1特図」ともいう。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は「第2特図」ともいう。第1特図を用いた特図ゲームは「第1特図ゲーム」ともいう。第2特図を用いた特図ゲームは「第2特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってよい。

10

【1009】

遊技盤2の所定位置には、普通図柄表示器20が設けられている。図114に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器20は、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ことができる。普通図柄は、「普図」ともいう。普通図柄の可変表示は、「普図ゲーム」ともいう。普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどを用いて構成される。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号、その他、任意の点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、複数のLEDにおける一部または全部を点灯したパターンや、複数のLEDを全て消灯したパターンが、含まれてもよい。普図ゲームにおける最終停止図柄は、確定普通図柄ともいう。普通図柄の表示結果は、普図表示結果ともいう。普図ゲームにおいて普通図柄が可変表示される実行時間は、普図変動時間ともいう。普図変動時間は、複数パターンが予め用意された普通図柄の変動パターンに対応して、異なる時間を設定可能である。

20

【1010】

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）、有機EL（Electro Luminescence）、ドットマトリクスLED、プロジェクタおよびスクリーン、立体画像投影装置、その他、任意の画像を形成可能な機構を用いた構成であればよい。画像表示装置5は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置5は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

30

【1011】

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、演出図柄の可変表示を実行可能である。演出図柄は、数字などを示す表示図柄であり、特別図柄や普通図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報となる。図114に示す画像表示装置5の画面上には、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rが設けられ、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、例えば演出図柄が上下方向のスクロール表示や更新表示されることにより、演出図柄の可変表示が行われる。可変表示の同期は、図柄の変動が開始されるタイミングと、その変動が終了して図柄が最終的に停止表示されるタイミングとが、異なる種類の図柄について共通のタイミングとなるものであればよい。演出図柄の可変表示における最終停止図柄は、確定演出図柄、確定飾り図柄、確定装飾図柄ともいう。演出図柄の可変表示は第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期するので、演出図柄の可変表示時間は、特図変動時間と同じになる。

40

【1012】

画像表示装置5の画面上には、保留表示とアクティブ表示とに対応した演出画像を表示可能な表示エリアが設けられてもよい。保留表示は、未だ実行されずに保留されている可変表示に対応する表示である。アクティブ表示は、実行中の可変表示に対応する表示である。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。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は、第1保留記憶数ともいう。第2特

50

図ゲームに対応する保留記憶数は、第 2 保留記憶数ともいう。第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値は、合計保留記憶数ともいう。

【 1 0 1 3 】

図 1 1 4 に示す第 1 特別図柄表示装置 4 A および第 2 特別図柄表示装置 4 B の上方には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられる。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。図 1 1 4 に示す普通図柄表示器 2 0 の上方には、複数の L E D を含んで構成された普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、L E D の点灯個数によって、普図保留記憶数を表示する。普図保留記憶数は、普図ゲームに対応する保留記憶数である。

10

【 1 0 1 4 】

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。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。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物として、図 1 1 5 に示す普通電動役物ソレノイド 8 1 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、普通電動役物ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態あるいは第 2 始動入賞口を遊技球が進入しにくい通常開放状態となる。可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態あるいは第 2 始動入賞口を遊技球が進入しやすい拡大開放状態となる。第 2 始動入賞口を遊技球が進入可能な開放状態や進入しやすい拡大開放状態は、第 1 可変状態ともいう。第 2 始動入賞口を遊技球が進入しない閉鎖状態や進入しにくい通常開放状態は、第 2 可変状態ともいう。なお、可変入賞球装置 6 B は、第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化可能なものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

20

【 1 0 1 5 】

入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が進入することは、第 1 始動入賞ともいう。可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入することは、第 2 始動入賞ともいう。第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、図 1 1 5 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、図 1 1 5 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動入賞の発生にもとづいて、例えば 3 個といった、所定個数の賞球が払い出され、第 1 保留記憶数が 1 加算されるように更新可能である。ただし、第 1 保留記憶数が上限数に達している場合に、第 1 始動入賞が発生しても第 1 保留記憶数は更新されない。第 1 保留記憶数が 1 加算される場合に対応して、第 1 始動条件が成立し、第 1 特別図柄表示装置 4 A により特別図柄を可変表示する第 1 特図ゲームが実行可能になる。第 2 始動入賞の発生にもとづいて、例えば 3 個といった、所定個数の賞球が払い出され、第 2 保留記憶数が 1 加算されるように更新可能である。ただし、第 2 保留記憶数が上限数に達している場合に、第 2 始動入賞が発生しても第 2 保留記憶数は更新されない。第 2 保留記憶数が 1 加算される場合に対応して、第 2 始動条件が成立し、第 2 特別図柄表示装置 4 B により特別図柄を可変表示する第 2 特図ゲームが実行可能になる。

30

40

【 1 0 1 6 】

遊技盤 2 の所定位置には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 2 箇所に一般入賞口 1 0 が設けられている。一般入賞口 1 0 のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば 1 0 個といった、所定個数の賞球が払い出される。

【 1 0 1 7 】

遊技盤 2 が形成する遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路として、第 1 経路

50

と、第 2 経路と、が設けられている。第 1 経路は、正面から見て画像表示装置 5 よりも左側の領域に主に設けられている。第 2 経路は、正面から見て画像表示装置 5 よりも右側の領域に主に設けられている。画像表示装置 5 の左側領域は、左側遊技領域あるいは左遊技領域ともいう。画像表示装置 5 の右側領域は、右側遊技領域あるいは右遊技領域ともいう。左側遊技領域と右側遊技領域とは、例えば遊技領域における画像表示装置 5 の端面や、遊技釘の配列などにより区分けされていればよい。第 1 経路に遊技球を流下させるために左側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、左打ちともいう。第 2 経路に遊技球を流下させるために右側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、右打ちともいう。第 1 経路は、左打ち経路ともいう。第 2 経路は、右打ち経路ともいう。第 1 経路と第 2 経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共通化された経路であってもよい。

10

**【 1 0 1 8 】**

打球発射装置が備える打球操作ハンドルの操作に応じて、遊技球が打球発射装置から発射されて遊技領域に打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、左側遊技領域へと誘導されて第 1 経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右側遊技領域における第 2 経路へは誘導不可能または誘導困難となる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、右側遊技領域へと誘導されて第 2 経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左側遊技領域における第 1 経路へは誘導不可能または誘導困難となる。

**【 1 0 1 9 】**

入賞球装置 6 A は、左側遊技領域における第 1 経路に設けられ、第 1 経路を流下する遊技球が進入可能となる。可変入賞球装置 6 B は、右側遊技領域における第 2 経路に設けられ、第 2 経路を流下する遊技球が進入可能となる。なお、可変入賞球装置 6 B は、左側遊技領域における第 1 経路を流下する遊技球が進入可能となってもよい。可変入賞球装置 6 B は、左側遊技領域における第 1 経路を流下する遊技球よりも、右側遊技領域における第 2 経路を流下する遊技球の方が、進入しやすくなるように配置されてもよい。

20

**【 1 0 2 0 】**

右側遊技領域における第 2 経路には、通過ゲート 4 1 と、特別可変入賞球装置 5 0 と、が設けられている。通過ゲート 4 1 は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、図 1 1 5 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普図ゲームとして、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示が実行可能になる。通過ゲート 4 1 は、遊技球が進入可能な普通図柄作動口として構成可能である。この場合に、ゲートスイッチ 2 1 は、普通図柄作動口に進入した遊技球を検出可能な普通図柄作動口スイッチとして構成可能である。

30

**【 1 0 2 1 】**

特別可変入賞球装置 5 0 は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド 8 2 により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置 5 0 の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材 5 2 が設けられている。特別可変入賞球装置 5 0 において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材 5 3 が設けられている。

40

**【 1 0 2 2 】**

可動部材 5 2 は、大入賞口ソレノイド 8 2 により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置 5 0 において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ 2 3 によって検出される。特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となる V 入賞領域 5 1 が設けられている。また、特別可変入賞球装置 5 0 の内部には、V 入賞領域 5 1 とは異

50

なる通常領域が設けられている。V入賞領域51の上部には、V入賞口開閉部材として、V入賞領域51を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。振分部材は、特定領域ソレノイド83により駆動され、V入賞領域51を開閉するための進退動作が可能である。V入賞領域51は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。V入賞領域51を通過した遊技球は、特定領域スイッチ24によって検出される。V入賞領域51を通過しなかった遊技球は、通常領域を通過する。V入賞領域51を通過した遊技球と、V入賞領域51を通過せずに通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ26によって検出された後に、特別可変入賞球装置50の外部へと排出される。

#### 【1023】

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および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。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8L、8Rが設けられており、遊技領域周辺部には、点灯演出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。遊技盤2の所定位置には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

#### 【1024】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルが設けられている。打球操作ハンドルは、操作ノブともいう。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する打球供給皿が設けられている。打球供給皿は、上皿ともいう。上皿の下方には、上皿満タン時に払い出された賞球が流下して貯留される賞球貯留皿が設けられている。賞球貯留皿は、下皿ともいう。

#### 【1025】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、スティックコントローラ31Aと、プッシュボタン31Bと、が設けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持して傾倒操作を可能であり、遊技者が押引操作を可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、図115に示すコントローラセンサユニット35Aによって検出される。プッシュボタン31Bは、遊技者が押下操作を可能である。プッシュボタン31Bに対する操作は、図115に示すプッシュセンサ35Bによって検出される。パチンコ遊技機1では、遊技者の操作などの動作を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが用いられるが、これら以外の検出手段が用いられてもよい。

#### 【1026】

##### (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41を通過すると、普通図柄表示器20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などである場合に、遊技球が通過ゲート41を通過しても当該通過にもとづく普図ゲームを直ちに実行できないので、当該通過にもとづく普図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数まで保留される。普図ゲームでは、普図当り図柄といった、特定の普通図柄が確定普通図柄として停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。これに対し、確定普通図柄として、普図ハズレ図柄といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示された場合に、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」である場合に、可変入賞球装置6Bを所定期間において開放状態や拡大開放状態とする開放制御が行われる。このときに、第2始動入賞口が開放状態や拡大開放状態になる。

#### 【1027】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第1

10

20

30

40

50

特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始可能になる。可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始可能になる。なお、特図ゲームを実行中の期間や、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されている期間などである場合に、遊技球が始動入賞口に進入して始動入賞が発生しても当該始動入賞にもとづく特図ゲームを直ちに実行できないので、当該始動入賞にもとづく特図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数まで保留される。特図ゲームでは、大当り図柄といった、特定の特別図柄が確定特別図柄として停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「大当り」となる。これに対し、確定特別図柄として、小当り図柄といった、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「小当り」となる。また、確定特別図柄として、ハズレ図柄といった、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる。さらに、確定特別図柄として、時短図柄といった、大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「時短」となることがあってもよい。特別図柄は、時短図柄を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「時短」を含まないものであってもよい。

10

#### 【1028】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 5 0 に形成された大入賞口が所定の態様で開放状態となることができる。このときの開放状態は、例えば 29 秒間や 1 . 8 秒間など、所定期間の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数に達するタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。大入賞口を開放状態に制御可能な所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、開放上限期間ともいう。大当り遊技状態において大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルは、ラウンドあるいはラウンド遊技という。大当り遊技状態では、このようなラウンドを、例えば 15 回や 2 回など、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行可能となっている。大当り遊技状態において、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。したがって、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態となる。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程、遊技者にとって有利になる。

20

30

#### 【1029】

特別図柄の表示結果が「大当り」になる場合は、複数の大当り種別を含んでいる。例えば、ラウンド数や開放上限期間といった大入賞口の開放態様、通常状態や時短状態や確変状態といった大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、複数種類の異なる設定とし、各設定に対応して大当り種別が指定される。複数の大当り種別は、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別のうち、一部または全部を含んでいてもよいし、獲得可能な賞球に関しては同程度の大当り種別を含んでいてもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」であることにもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、図柄大当り、特別図柄による大当り、可変表示大当り、あるいは直撃大当りともいう。

40

#### 【1030】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 5 0 に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができる。例えば、小当り遊技状態では、一部の当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大入賞口は、開放回数や開放期間が共通することにより、同様の開放態様にできればよい。あるいは、小当り遊技状態において、大当り遊技状態とは異なる開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大当り種別と同様に、特別図柄の表示結果が「小当り」になる場合にも、複数の小当り種別が含まれてもよい。大当り種別や小当り種別は、当り種別とも総称される。小当り遊技状態において大入賞口を開閉させる動作は、始動動作ともい

50

う。小当り遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置 50 の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球が V 入賞領域 51 を通過して特定領域スイッチ 24 によって検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御可能となる。小当り遊技状態において遊技球が V 入賞領域 51 を通過することによる V 入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることは、小当り経由大当りともいう。

#### 【1031】

大当り遊技状態が終了した後に、大当り種別と対応して、遊技状態を時短状態や確変状態に制御可能である。また、特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「時短」になった後には、大当り遊技状態に制御されずに、遊技状態が時短状態に制御される。時短状態は、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図ゲームが通常状態よりも実行されやすい遊技状態である。通常状態よりも第 2 特図ゲームが実行されやすい遊技状態は、通常状態よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過して進入しやすい遊技状態である。第 2 始動入賞口を遊技球が通過しやすいか否かの制御は、ベース制御ともいう。通常状態におけるベース制御は、通常ベース制御あるいは低ベース制御ともいう。時短状態におけるベース制御は、高ベース制御を含んでいる。高ベース制御に加えて、時短状態が中ベース制御を含んでもよい。中ベース制御は、低ベース制御よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過しやすい一方で、高ベース制御よりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過しにくいベース制御である。中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

#### 【1032】

通常状態である場合と、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とで、いずれも特別図柄の表示結果として時短図柄の停止表示が可能である。ただし、中ベース状態である場合と、高ベース状態である場合とでは、特別図柄の表示結果として時短図柄が停止表示されたとしても、その時短図柄にもとづくベース制御は行われず、中ベース状態や高ベース状態に移行する新たな制御は開始されない。時短状態では、平均的な可変表示時間を通常状態よりも短縮させる時短制御が可能である。これにより、時短状態は、時間短縮状態ともいう。

#### 【1033】

時短状態は、特に第 2 特別図柄といった、特別図柄の変動効率が向上する状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。遊技状態が確変状態であるときに、時短制御に加えて、特別図柄の表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が可能である。これにより、確変状態は、確率変動状態ともいう。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に含まれる。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、次回の大当り遊技状態に制御されたことなど、予め定められた終了条件のいずれか 1 つ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、回数切りともいう。回数切りの時短状態は、回数切り時短ともいう。回数切りの確変状態は、回数切り確変ともいう。

#### 【1034】

通常状態となる遊技状態は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、小当り遊技状態などの所定状態、時短状態や確変状態などの特別状態には含まれない遊技状態である。通常状態は、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などが、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態と同一に制御される遊技状態である。パチンコ遊技機 1 の初期設定状態は、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旧処理を実行せずに初期設定処理を実行した後の制御状態である。

#### 【1035】

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

10

20

30

40

50



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。なお、パチンコ遊技機 1 は、遊技状態として確変状態を含まないものであってもよい。

#### 【1036】

小当り遊技状態が終了した後に、V入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御される場合と、V入賞が発生せずに小当り遊技状態となる前の遊技状態が変更されない場合と、がある。ただし、特図ゲームの表示結果が「小当り」となり、回数切りにおける所定回数の特図ゲームが実行された場合に、時短状態や確変状態の制御が終了して、通常状態となることがある。なお、パチンコ遊技機 1 は、遊技状態として小当り遊技状態を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「小当り」を含まないものであってもよい。

10

#### 【1037】

可変表示の実行回数にもとづく時短条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態に制御可能であってもよい。このような時短状態は、救済時短ともいう。時短条件は、パチンコ遊技機 1 への電源投入後や、大当り発生後、特図ゲームの表示結果が「時短」となった後に、特定回数の可変表示を実行しても新たな大当り遊技状態や時短状態への制御が行われなかった場合に、成立可能な条件であればよい。

#### 【1038】

(演出の進行など)

20

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行にあわせて種々の演出を実行可能である。この演出は、遊技の進行状況を報知する演出と、遊技を盛り上げる演出と、を含む。これらの演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示すること、スピーカ 8 L、8 R から効果音を出力すること、遊技効果ランプ 9 を点灯すること、可動体 3 2 を動作させること、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 を振動させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せを含み、任意の演出装置を用いて実行可能なものであればよい。

#### 【1039】

遊技の進行にあわせて実行可能な演出は、演出図柄の可変表示を含む。第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームが開始されることに対応して、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、演出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となる確定特別図柄が停止表示されるときに、演出図柄の可変表示において表示結果となる確定演出図柄が停止表示される。確定演出図柄は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に対応した 3 つの演出図柄の組合せで構成される。演出図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間に、演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることがある。リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止した演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに、未だ停止していない演出図柄について変動が継続している態様などである。演出図柄の可変表示における表示態様がリーチ態様となることは、リーチが成立するともいう。

30

#### 【1040】

40

演出図柄の可変表示がリーチ態様となったことに対応して、リーチ演出を実行可能である。パチンコ遊技機 1 は、演出態様が異なる場合に、可変表示の表示結果が「大当り」となる割合が異なるように、複数種類のリーチ演出を実行可能である。演出態様に対応する「大当り」の割合は、大当り信頼度、大当り期待度ともいう。リーチ演出は、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度が高いスーパーリーチと、を含む。その他、リーチ演出の実行時間に対応して、ショートリーチと、ショートリーチよりも実行時間が長いロングリーチと、を含むものとしてもよい。

#### 【1041】

特別図柄の表示結果が「大当り」となるときに、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた大当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示さ

50

れる。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、例えば「7」の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示される。大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合に、例えば「7」の数字を示す演出図柄など、奇数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り」である場合に、例えば「6」の数字を示す演出図柄など、偶数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。「非確変大当り」は、「通常大当り」ともいう。この場合に、奇数の演出図柄は、確変図柄ともいう。偶数の演出図柄は、非確変図柄あるいは通常図柄ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

10

#### 【1042】

特別図柄の表示結果が「小当り」となるときに、画像表示装置 5 の画面上において、予め定められた小当り組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、例えば「7」以外の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示されてもよい。特別図柄の表示結果が「大当り」になるときと「小当り」になるときとで、共通の確定演出図柄が停止表示されてもよい。

#### 【1043】

特別図柄の表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様とならずに、表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様とならずに非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、非リーチハズレともいう。特別図柄の表示結果が「ハズレ」となるときに、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となり、リーチ演出が実行された後に表示結果が停止表示される場合がある。この場合に、演出図柄の表示結果として、大当り組合せや小当り組合せではないリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される。リーチ態様となった後にリーチ組合せの確定演出図柄が停止表示される表示結果は、リーチハズレともいう。

20

#### 【1044】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出は、保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示を含む。その他に、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出などを、演出図柄の可変表示中に実行可能である。予告演出は、実行中の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する当該変動予告演出と、実行が保留されている実行前の可変表示に対応した大当り信頼度を予告する先読み予告演出と、を含んでもよい。先読み予告演出は、例えば保留表示やアクティブ表示などの可変表示対応表示の表示態様を、通常とは異なる態様に变化させる変化演出を実行可能であってもよい。

30

#### 【1045】

画像表示装置 5 の画面上において、演出図柄の可変表示中に演出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可能であってもよい。擬似連演出は、演出図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる再変動回数が多い場合の方が、再変動回数が少ない場合よりも大当り信頼度が高くなるように設定されてもよい。演出図柄の可変表示において、リーチ態様となるより前に擬似連演出が実行される場合と、リーチ態様となった後に擬似連演出が実行される場合と、が含まれてもよい。その他、演出図柄の可変表示において、複数のタイミングで擬似連演出を実行可能であってもよい。

40

#### 【1046】

大当り遊技状態の制御中に、大当り遊技状態を報知する大当り中演出を実行可能である。大当り中演出は、ラウンド数を報知する演出と、大当り遊技状態の有利度が向上することを示唆または報知する昇格演出と、を含んでもよい。小当り遊技状態の制御中に、小当り遊技状態を報知する小当り中演出を実行可能である。大当り遊技状態の制御中と、小当り遊技状態の制御中とで、共通の演出を実行することで、現在の遊技状態が大当り遊

50

技状態であるか小当り遊技状態であるかを、遊技者が認識不可能または認識困難となるようにしてもよい。

【 1 0 4 7 】

特図ゲームなどの実行がなく、遊技が進行していない非遊技状態では、画像表示装置 5 の画面上にデモンストレーション用の演出画像を表示可能である。デモンストレーション用の演出画像は、デモ画像ともいう。デモ画像の表示は、デモ表示ともいう。デモ表示による演出は、客待ちデモ演出ともいう。

【 1 0 4 8 】

( 基板構成 )

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 1 1 5 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5、電源基板 1 7 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板など、各種の基板が配置されている。

【 1 0 4 9 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、確変状態など、各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と、スイッチ回路 1 1 0 と、ソレノイド回路 1 1 1 と、を備える。

【 1 0 5 0 】

主基板 1 1 が備える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、を備えて構成可能である。ROM 1 0 1、RAM 1 0 2、乱数回路 1 0 4 の一部または全部は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に対して外付可能な構成であってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された構成であってもよい。スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号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。遊技球検出用の各種スイッチは、例えばゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A や第 2 始動口スイッチ 2 2 B といった始動口スイッチ、カウントスイッチ 2 3、特定領域スイッチ 2 4、排出口スイッチ 2 6 を含む。検出信号は、遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことなどを示す。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。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を、普通電動役物ソレノイド 8 1 と、大入賞口ソレノイド 8 2 と、特定領域ソレノイド 8 3 と、に供給可能である。ソレノイド駆動信号は、各ソレノイドをオンする信号などであればよい。

【 1 0 5 1 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える ROM 1 0 1 は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ROM 1 0 1 が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える RAM 1 0 2 は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。RAM 1 0 2 は、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップ RAM となっていればよい。RAM 1 0 2 は、RWM (Read/Write Memory) ともいう。RAM 1 0 2 のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムに対応する処理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可能である。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 5 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える乱数回路 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を示す数値データを、更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、CPU 1 0 3 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。

## 【 1 0 5 3 】

図 1 1 6 は、遊技用乱数の一例を示している。遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 と、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 と、当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 と、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 と、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 と、普通図柄変動パターン用の乱数 M R 3 - 1 と、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 と、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 と、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 と、を含んでいる。

## 【 1 0 5 4 】

特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否かや、特別図柄の表示結果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定することに用いられる。当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、確定特別図柄を複数の特別図柄から選択することに用いられる。当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 は、乱数 M R 1 - 2 の初期値を設定することに用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 は、普通図柄の可変表示において表示結果が「普図当り」の場合に表示される確定普通図柄を複数の普通図柄から選択することに用いられる。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 は、乱数 M R 2 - 1 の初期値を設定することに用いられる。普通図柄変動パターン用の乱数 M R 3 - 1 は、普通図柄の変動パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定することに用いられる。ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 は、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる場合に、演出図柄の可変表示においてリーチ態様となるか否かを選択することに用いられる。変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 は、特別図柄の変動パターン種別を選択することに用いられる。特別図柄の変動パターン種別は、例えば演出図柄の可変表示中における演出態様などにもとづいて、特別図柄の変動パターンを予め分類したグループであり、1 または複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 は、特別図柄の変動パターンを選択することに用いられる。

## 【 1 0 5 5 】

CPU 1 0 3 は、遊技用乱数の値を示す数値データといった、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルを ROM 1 0 1 から読み出して参照する。乱数値を用いない場合でも、必要なテーブルを ROM 1 0 1 から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。

## 【 1 0 5 6 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える I / O 1 0 5 は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。I / O 1 0 5 の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路 1 1 0 を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいればよい。I / O 1 0 5 の出力ポートから出力される各種信号は、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などを制御する信号と、普通電動役物ソレノイド 8 1、大入賞口ソレノイド 8 2、特定領域ソレノイド 8 3などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいればよい。

## 【 1 0 5 7 】

主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 により、遊技の進行を制御する動作の一部として、遊技の進行に応じた演出制御コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して

10

20

30

40

50

送信可能に出力する。演出制御コマンドは、遊技の進行状況などを指定または通知するコマンドである。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。演出制御コマンドは、例えば特図ゲームの表示結果、当り種別、変動パターンなど、主基板 1 1 における各種の決定結果を指定するコマンドと、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、遊技状態など、遊技の状況を指定するコマンドと、エラーの発生などを指定するコマンドと、を含むものであればよい。

#### 【 1 0 5 8 】

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もとづいて演出を制御可能な機能を有する。演出制御基板 1 2 において制御可能な演出は、例えば可動体 3 2 の駆動など、遊技の進行に応じた種々の演出であり、その他に、エラー報知、電断復旧の報知など、各種報知を含む。演出制御基板 1 2 は、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 と、を備える。

#### 【 1 0 5 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板 1 2 の諸機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む。演出制御用 CPU 1 2 0 は、各種テーブルのデータなど、ROM 1 2 1 が記憶する各種データを用いるとともに、RAM 1 2 2 をメインメモリとして使用する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。ここでの検出信号は、遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号であればよい。

#### 【 1 0 6 0 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを含み、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示にもとづいて、主に表示に関する演出を実行可能に制御する。表示制御部 1 2 3 は、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することにより、演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、音指定信号を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。音指定信号は、スピーカ 8 L、8 R にて出力される音声を指定する。ランプ信号は、遊技効果ランプ 9 の点灯態様や消灯態様を指定する。音指定信号やランプ信号の供給により、演出画像の表示に同期して、スピーカ 8 L、8 R の音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯または消灯が可能になる。表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を、可動体 3 2 のモータやソレノイドに、または可動体 3 2 を駆動するドライバ回路に、供給可能であってもよい。演出制御基板 1 2 とは別に、可動体 3 2 を駆動するためのドライバ基板が設けられてもよい。

#### 【 1 0 6 1 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出の実行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するときに使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出用乱数の値を示す数値データといった、乱数値にもとづいて各種の判定や決定を行う場合に、各種のテーブルを ROM 1 2 1 から読み出して参照する。乱数値を用いない場合でも、演出制御用 CPU 1 2 0 は必要なテーブルを ROM 1 2 1 から読み出して参照し、各種の判定や決定、設定などが行われてもよい。

#### 【 1 0 6 2 】

I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、各種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。I /

10

20

30

40

50

〇 1 2 5 の入力ポートは、コントローラセンサユニット 3 5 A から供給される検出信号の入力端子と、プッシュセンサ 3 5 B から供給される検出信号の入力端子と、を含んでいけばよい。I / O 1 2 5 の出力ポートは、画像表示装置 5 に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板 1 3 に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板 1 4 に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいけばよい。

#### 【 1 0 6 3 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部 1 2 3 からの音指定信号にもとづいてスピーカ 8 L、8 R を駆動し、音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部 1 2 3 からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ 9 を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力と、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯とは、表示制御部 1 2 3 からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体 3 2 を動作させる信号の供給など、可動体 3 2 の制御とは、演出制御用 C P U 1 2 0 が一部または全部を実行するようにしてもよい。演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板は、サブ基板ともいう。図 1 1 5 に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図 1 1 5 に示す構成例とは異なり、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。

#### 【 1 0 6 4 】

電源基板 1 7 は、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流 ( A C ) を直流 ( D C ) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 1 2 V や直流 5 V など) に変換するための電源回路などを備えている。パチンコ遊技機 1 は、電源スイッチ 9 1 の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板 1 1 のスイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 I C、システムリセット I C のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

#### 【 1 0 6 5 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

#### 【 1 0 6 6 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御用のメイン処理が実行される。

#### 【 1 0 6 7 】

図 1 1 7 は、主基板 1 1 において C P U 1 0 3 が実行する遊技制御用のメイン処理 P\_M A I N を示すフローチャートである。図 1 1 7 に示す遊技制御用のメイン処理 P\_M A I N を開始すると、C P U 1 0 3 は、電力供給開始対応処理 P\_P O W E R \_ O N を実行し (ステップ S 1)、続いて R W M チェック処理 P\_R W M \_ C H K を実行する (ステップ S 2)。ステップ S 1 の電力供給開始対応処理 P\_P O W E R \_ O N は、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の初期設定などを実行可能である。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の初期設定は、出力ポートの初期化、割り込みベク

10

20

30

40

50

タの設定、内蔵デバイスレジスタの設定、特定レジスタの設定を、含んでいればよい。ステップS 2のRWMチェック処理P\_RWM\_CHKは、チェックサム算出処理を含み、処理結果として得られたチェックサムデータを、チェックサムバッファの記憶データと比較して、両者のデータが合致した場合に、RAM 102における記憶内容が正常であると判断する。

#### 【1068】

続いて、予め定められた復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS 3）。復旧条件は、クリアスイッチ92の操作に対応したクリア信号がオフ状態であり、チェックサムバッファに正常な記憶データがあり、バックアップRAMとしてのRAM 102における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電源投入時に、例えば電源基板17に設けたクリアスイッチ92が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合に、ステップS 3にて復旧条件が成立しないと判定すればよい。チェックサムバッファは、前回の電源断時にバックアップ監視タイマによりバックアップ判定時間を計測したときに、チェックサム算出処理で算出されたチェックサムデータが記憶される。バックアップ監視タイマの計時値がバックアップ判定時間に対応する特定値と合致しない場合に、ステップS 3にて復旧条件が成立しないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM 102における遊技ワーク領域の記憶データであればよい。ステップS 3では、ステップS 2のRWMチェック処理P\_RWM\_CHKによりバックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査した結果にもとづいて、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

#### 【1069】

復旧条件が成立した場合に（ステップS 3；Yes）、バックアップ時設定処理P\_BACKUP\_SETを実行する（ステップS 4）。バックアップ時設定処理P\_BACKUP\_SETは、バックアップ時コマンド送信テーブルを用いて、バックアップ時に対応する演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信可能にする。また、バックアップ時設定処理P\_BACKUP\_SETは、バックアップ時設定テーブルにより指定されたプロセスコード、タイマ、カウンタ、フラグを、クリアすることにより初期化可能にする。

#### 【1070】

復旧条件が成立しない場合に（ステップS 3；No）、初期化時設定処理P\_INIT\_SETを実行する（ステップS 5）。初期化時設定処理P\_INIT\_SETは、RAM 102における作業領域となる遊技ワーク領域にクリアデータを転送可能にする。これにより、RAM 102における遊技ワーク領域が初期化される。そして、初期化時設定処理P\_INIT\_SETは、初期化時コマンド送信テーブルを用いて、初期化時に対応する演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信可能にする。また、初期化時設定処理P\_INIT\_SETは、初期化時設定テーブルにより指定されたバッファ、タイマ、ポインタ、カウンタを、クリアすることにより初期化可能にする。

#### 【1071】

その後、制御開始設定処理P\_STACONを実行する（ステップS 6）。制御開始設定処理P\_STACONは、ウェイト処理を含んでもよい。ウェイト処理は、設定された待機時間が経過するまでループ処理を実行して待機することにより、演出制御基板12などのサブ基板が確実に起動可能とする。また、制御開始設定処理P\_STACONは、特定回数コマンド送信処理またはチップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理を、含んでもよい。特定回数コマンド送信処理は、電源投入時に特定回数カウンタの計数値を指定する演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信可能にする。特定回数カウンタは、RAM 102の所定アドレスに設けられ、可変表示の実行回数が時短条件に対応する特定回数となるまでの残り回数を計数可能であればよい。チップ個別ナンバー情報用コマンド送信処理は、チップ個別ナンバーレジスタの格納値を指定する演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信可能にする。チップ個別ナンバーレジスタは、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに含められ、チップ毎に割り当てられ

た異なる値を、チップ個別ナンバーとして格納可能であればよい。

#### 【1072】

制御開始設定処理P\_STACONは、起動時領域外処理を含んでもよい。起動時領域外処理は、パチンコ遊技機1における電力供給の開始による起動時に対応して、ROM101の非遊技プログラム領域に記憶されたプログラムを読み出すことで実行される処理である。起動時領域外処理は、例えば性能表示RWM初期値設定処理であればよい。性能表示RWM初期値設定処理は、性能表示モニタを構成する7セグメントのLEDにより初期表示を行うための初期値を設定可能にする。性能表示モニタは、例えば主基板11に搭載され、設定値に関する内容やベースに関する内容を表示可能であればよい。設定値は、パチンコ遊技機1の設定を変更可能な設定変更状態であるときに、例えば6段階といった、複数段階のいずれかに変更可能であり、特別図柄の表示結果が「大当たり」となる確率を設定可能にする。ベースは、例えば始動入賞口、一般入賞口、大入賞口といった、各入賞口を遊技球が通過することによって払い出される賞球数を、遊技領域に発射された遊技球の個数で除算することにより算出される。

10

#### 【1073】

ステップS6における制御開始設定処理P\_STACONの次に、タイマ割込み用カウンタ設定が行われる(ステップS7)。ステップS7では、例えば4[m s(ミリ秒)]といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するようにPTCカウンタ出力値が設定される。その後、遊技制御用のメイン処理P\_MAINはループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止が設定され(ステップS8)、初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITを実行するとともに(ステップS9)、ループ中領域外処理P\_REGOUTを実行してから(ステップS10)、割込み許可が設定され(ステップS11)、ステップS8に戻る。そして、割込み許可状態であるときにPTCからCPU103に対する割込み要求信号の入力毎に、CPU103はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、CPU103は、例えば4[m s]といった、所定時間が経過するごとに、タイマ割込み処理を実行することができる。

20

#### 【1074】

図118は、遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTの一例を示すフローチャートである。図118に示すタイマ割込み処理P\_PCTでは、電源断処理P\_POWER\_OFFが実行される(ステップS51)。続いて、不正行為監視フラグが「0」であるか否かが判定される(ステップS52)。不正行為監視フラグは、磁石センサにより磁気を検知された場合や、枠電波センサにより電波が検知された場合に、オン状態と対応した「1」が設定される。それ以外の場合に、不正行為監視フラグは、オフ状態と対応した「0」に設定される。

30

#### 【1075】

不正行為監視フラグが「1」である場合に(ステップS52; No)、遊技停止処理P\_GAME\_STOPを実行する(ステップS53)。遊技停止処理P\_GAME\_STOPは、出力ポートの初期化を行い、接続確認信号の出力をオフ状態にする処理であればよい。接続確認信号は、主基板11から払出制御基板に対して伝送され、オフ状態である場合に、払出制御基板における払出処理の実行が停止される。

#### 【1076】

不正行為監視フラグが「0」である場合に(ステップS52; Yes)、スイッチ処理P\_SWを実行し(ステップS54)、スイッチエラー報知処理P\_CON\_CHKを実行し(ステップS55)、乱数更新処理P\_RANDOMを実行し(ステップS56)、初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITを実行する(ステップS57)。また、特別図柄プロセス処理P\_TPROCを実行し(ステップS58)、普通図柄プロセス処理P\_FPROCを実行し(ステップS59)、情報出力処理P\_JYOUHOUを実行し(ステップS60)、賞球処理P\_PAYを実行し(ステップS61)、表示処理P\_HYOUZIを実行する(ステップS62)。さらに、その他のタイマ割込み対応処理を実行する(ステップS63)。その後、割込み許可が設定されてから(ステップS64)、タイマ割込み処理P\_PCTが終了する。

40

#### 【1077】

50



ステップ S 5 1 の電源断処理 P\_POWER\_OFF は、電源基板 1 7 から伝送される電源確認信号の判定を行い、電源断時のチェックサム算出処理などを実行可能にする。ステップ S 5 4 のスイッチ処理 P\_SW は、入力ポートの状態判定を行い、スイッチオンバッファなどを更新可能にする。ステップ S 5 5 のスイッチエラー報知処理 P\_CON\_CHK は、例えばスイッチエラー報知判定テーブルにより指定されたセンサオンカウンタの計数値を更新可能であり、その計数値がセンサ異常エラー判定値に達した場合に、エラー報知表示を実行可能にする。ステップ S 5 6 の乱数更新処理 P\_RANDOM は、遊技用乱数のうちで、ソフトウェア乱数となるものをソフトウェアによって更新可能にする。ステップ S 5 7 の初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、遊技用乱数のうちで、乱数初期値として用いられるものをソフトウェアによって更新可能にする。

10

#### 【 1 0 7 8 】

ステップ S 5 8 の特別図柄プロセス処理 P\_TPROC は、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップ S 5 9 の普通図柄プロセス処理 P\_FPROC は、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置 6 B の開閉制御など、普通図柄の可変表示と第 2 始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップ S 6 0 の情報出力処理 P\_JYOUHOU は、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、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情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップ S 6 1 の賞球処理 P\_PAY は、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップ S 6 2 の表示処理 P\_HYOUZI は、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、その他、各種の状態表示灯による表示に関する設定を行う。

20

#### 【 1 0 7 9 】

図 1 1 9 は、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC として、図 1 1 8 に示すステップ S 5 8 にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC において、第 1 始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップ S 1 0 1）。第 1 始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第 1 始動口スイッチ 2 2 A の状態を CPU 1 0 3 のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第 1 始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第 1 始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第 1 始動入賞テーブルをセットする（ステップ S 1 0 2）。その後、第 1 始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 0 3）。第 1 始動入賞対応フラグがオンである場合に（ステップ S 1 0 3 ; Y e s ）、始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON が実行される（ステップ S 1 0 4）。

30

40

#### 【 1 0 8 0 】

ステップ S 1 0 3 に対応して第 1 始動入賞対応フラグがオフである場合や（ステップ S 1 0 3 ; N o ）、ステップ S 1 0 4 における始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON の後に、第 2 始動入賞対応フラグ設定を行う（ステップ S 1 0 5）。第 2 始動入賞対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれる第 2 始動口スイッチ 2 2 B の状態を CPU 1 0 3 のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、第 2 始動入賞対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、第 2 始動入賞対応フラグがオン状態であることを示す。続いて、テーブルポインタを設定するための転送命令に

50

より、第2始動口入賞テーブルをセットする(ステップS106)。その後、第2始動入賞対応フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS107)。第2始動入賞対応フラグがオンである場合に(ステップS107; Yes)、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONが実行される(ステップS108)。

#### 【1081】

ステップ104の始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONは、ステップS102にてセットされた第1始動口入賞テーブルを用いて、第1保留記憶数が上限数未満である場合に、第1保留記憶数や合計保留記憶数を1加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数MR1-1と、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2と、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3と、変動パターン用の乱数MR3-4と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第1特別図柄保留バッファへと転送する。また、第1保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第1保留記憶数が指定される第1保留記憶情報指定コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「1」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

10

#### 【1082】

ステップS108の始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONは、ステップS106にてセットされた第2始動口入賞テーブルを用いて、第2保留記憶数が上限数未満である場合に、第2保留記憶数や合計保留記憶数を1加算する更新を行い、特別図柄判定用の乱数MR1-1と、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2と、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3と、変動パターン用の乱数MR3-4と、を抽出し、それぞれの乱数バッファにストアした後に、第2特別図柄保留バッファへと転送する。また、第2保留記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、第2保留記憶数が指定される第2保留記憶情報指定コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信可能にする。そして、始動口入賞指定値として「2」を示す値を、始動口入賞バッファにストアする。

20

#### 【1083】

ステップS104とステップS108とで、共通の始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONを実行可能である。その一方、ステップS104の始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONはステップS102にてセットされた第1始動口入賞テーブルを用いるのに対し、ステップS108の始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONはステップS106にてセットされた第2始動口入賞テーブルを用いる。このように、共通の始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONが異なる始動口入賞テーブルを用いて実行される。したがって、遊技球が第1始動入賞口に進入した場合と第2始動入賞口に進入した場合とで、共通となる処理により異なるデータ設定や制御が可能になる。なお、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONは、抽出した遊技用乱数を用いた入賞時演出処理が含まれてもよい。

30

#### 【1084】

ステップS107に対応して第2始動入賞対応フラグがオフである場合や(ステップS107; No)、ステップS108における始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONの後に、ポインタを設定する転送命令により、特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする(ステップS109)。特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。特別図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機1における遊技制御の進行に対応して、00[H]~0B[H]のいずれかに更新設定が可能であり、特図プロセスコードともいう。ここで、[H]は16進数であることを示す。なお、[B]により2進数を示すこともある。

40

#### 【1085】

ステップS109に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、特別図柄プロセスコードをロードする(ステップS110)。その次に、2バイトデータ選択処理P\_ABXEXECを実行することにより(ステップS111)、特別図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このとき取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行するこ

50

とで（ステップ S 1 1 2）、特別図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により特別図柄プロセス処理 P\_TPROC にリターンすると、この特別図柄プロセス処理 P\_TPROC も終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT にリターンする。

#### 【 1 0 8 6 】

図 1 2 0 は、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC において用いられる特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例 T T 0 1 を示している。特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられる C P U 1 0 3 の内部レジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例 T T 0 1 の特別図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、特別図柄プロセスコードが 0 0 [ H ] である場合の特別図柄通常処理 P\_TNORMAL と、特別図柄プロセスコードが 0 1 [ H ] である場合の特別図柄変動処理 P\_TSTART と、特別図柄プロセスコードが 0 2 [ H ] である場合の特別図柄停止処理 P\_TSTOP と、特別図柄プロセスコードが 0 3 [ H ] である場合の小当り開放前処理 P\_TLFAN と、特別図柄プロセスコードが 0 4 [ H ] である場合の小当り開放中処理 P\_TLOPEN と、特別図柄プロセスコードが 0 5 [ H ] である場合の小当り開放後処理 P\_TLCLSF と、特別図柄プロセスコードが 0 6 [ H ] である場合の小当り排出球待機処理 P\_TLOUT と、特別図柄プロセスコードが 0 7 [ H ] である場合の小当り終了処理 P\_TLEND と、特別図柄プロセスコードが 0 8 [ H ] である場合の大入賞口開放前処理 P\_TINT と、特別図柄プロセスコードが 0 9 [ H ] である場合の大入賞口開放中処理 P\_TOPEN と、特別図柄プロセスコードが 0 A [ H ] である場合の大入賞口開放後処理 P\_TCLSF と、特別図柄プロセスコードが 0 B [ H ] である場合の大当り終了処理 P\_TEND と、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

#### 【 1 0 8 7 】

特別図柄通常処理 P\_TNORMAL は、記憶された保留情報の有無などにもとづいて特図ゲームを開始するか否かを判定と、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 を用いた特図表示結果の判定と、特別図柄の可変表示において停止表示する確定特別図柄の決定と、特別図柄の変動パターンの決定と、を可能にする。特図表示結果は、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」などを含み、「大当り」とすることが判定された場合に、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御することが決定される。また、特別図柄の表示結果が「大当り」である場合に、確定特別図柄となる大当り図柄に対応して、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の大当り遊技状態のうちで、いずれの大当り遊技状態に制御されるかが決定される。したがって、C P U 1 0 3 は、特別図柄通常処理 P\_TNORMAL を実行することにより、遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かを判定可能であり、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の有利状態のうちのいずれに制御するかを決定可能である。さらに、C P U 1 0 3 は、特別図柄通常処理 P\_TNORMAL を実行することにより、複数種類の変動パターンのいずれかに決定可能である。

#### 【 1 0 8 8 】

特別図柄変動処理 P\_TSTART 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 において特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、変動パターンに対応する特図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。特別図柄停止処理 P\_TSTOP 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 において特別図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。図柄停止時間は、特別図柄変動処理 P\_TSTART において特図変動時間が経過したと判定された場合に、特別図柄を停止表示する時間として設定可能であればよい。図柄停止時間が経過した場合に、特図表示結果に対応して、特別図柄プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、特図表示結果が「大当り」の場合に特別図柄プロセスコードを 0 8 [ H ] に更新可能であり、特図表示結果が「小当り」の場合に特別図柄プロセスコードを 0 3 [ H ] に更新可能であり、特図表示結果が「ハズレ」の場合に特別図柄プロセスコードを 0 0 [ H ] に更新可能であればよい。

#### 【 1 0 8 9 】

10

20

30

40

50

小当り開放前処理P\_TLFAN、小当り開放中処理P\_TLOPEN、小当り開放後処理P\_TCLSF、小当り排出球待機処理P\_TLOUT、小当り終了処理P\_TLENDは、小当り遊技状態における遊技の進行を制御するための処理である。大入賞口開放前処理P\_TINT、大入賞口開放中処理P\_TOPEN、大入賞口開放後処理P\_TCLSF、大当り終了処理P\_TENDは、大当り遊技状態における遊技の進行を制御するための処理である。

#### 【1090】

(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17など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、演出制御メイン処理を実行する。

#### 【1091】

図121は、演出制御基板12において演出制御用CPU120が実行する演出制御用のメイン処理S\_MAINを示すフローチャートである。図121に示す演出制御用のメイン処理S\_MAINを開始すると、演出制御用CPU120は、演出制御初期化処理S\_INITを実行する(ステップS71)。演出制御初期化処理S\_INITは、RAM122のクリアや各種初期値の設定、演出制御基板12に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。続いて、初期動作制御処理S\_SYOKIを実行する(ステップS72)。初期動作制御処理S\_SYOKI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など、可動体32の初期動作を制御可能にする。その後、タイマ割込みフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、タイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、例えば2[m s(ミリ秒)]といった、所定時間が経過することにより、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフに対応して(ステップS73; No)、ステップS73を繰り返して待機する。

#### 【1092】

タイマ割込みフラグがオンに対応して(ステップS73; Yes)、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S74)、コマンド解析処理S\_COMMANDを実行し(ステップS75)、演出制御プロセス処理S\_CPROCを実行し(ステップS76)、演出用乱数更新処理S\_RANDOMを実行し(ステップS77)、演出用出力処理S\_OUTを実行する(ステップS78)。そして、その他のタイマ割込み対応処理を実行してから(ステップS79)、ステップS73に戻る。

#### 【1093】

ステップS75のコマンド解析処理S\_COMMANDは、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている演出制御コマンドの読出と、読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御と、を可能にする。演出制御用CPU120は、コマンド解析処理S\_COMMANDを実行することにより、主基板11から送信された演出制御コマンドに対応して、フラグの状態を示す記憶データ、レジスタの格納データ、その他、RAM122の作業領域における任意の記憶データなどを、更新可能である。ステップS76の演出制御プロセス処理S\_CPROCは、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示と、スピーカ8L、8Rからの音声出力と、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯または消灯と、可動体32の駆動制御と、を含めた各種の演出装置を用いた演出の実行を制御可能にする。各種の演出装置を用いた演出の制御内容は、主基板11から送信された演出制御コマンドや、演出制御用CPU120による処理の実行結果などにもとづいて、判定や決定、設定などが可能になればよい。ステップS77の演出用乱数更新処理S\_RANDOMは、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部を、ソフトウェアとしてのプログラムを実行することで更新可能にする。

#### 【1094】

図122(A)は、演出制御プロセス処理S\_CPROCとして、図121に示すステップS76にて実行可能な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、演出制御プロセス処理において、先読み演出設定処理S\_SAKI\_SETを実行する(ステップS151)。先読み演出設定処理S\_SAKI\_SETは、例えば主基板11から送信された始

10

20

30

40

50

動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などを可能にする。また、先読み演出設定処理S\_SAKI\_SETは、演出制御コマンドから特定される保留記憶数にもとづいて保留表示を更新可能にする。

#### 【 1 0 9 5 】

ステップ S 1 5 1 における先読み演出設定処理S\_SAKI\_SETの後に、ポインタを設定する転送命令により、演出制御プロセス処理ジャンプテーブルをセットする（ステップ S 1 5 2）。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。演出制御プロセスコードは、パチンコ遊技機 1 における演出制御の進行に対応して、0 0 [ H ] ~ 0 A [ H ] のいずれかに更新設定が可能であり、演出プロセスコードともいう。演出制御プロセスコードは、記憶データを読み出すための転送命令によりロードされる（ステップ S 1 5 3）。こうして取得された演出制御プロセスコードに対応して、選択される処理のアドレスが演出制御ポインタにセットされる（ステップ S 1 5 4）。したがって、演出制御ポインタの指す処理を実行することで（ステップ S 1 5 5）、演出制御プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。

#### 【 1 0 9 6 】

図 1 2 2 ( B ) は、演出制御プロセス処理S\_CPROCにおいて用いられる演出制御プロセス処理ジャンプテーブルの構成例 T T 0 2 を示している。演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、演出制御ポインタとして用いられるレジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例 T T 0 2 の演出制御プロセス処理ジャンプテーブルは、演出制御プロセスコードが 0 0 [ H ] である場合の変動パターンコマンド待ち処理と、演出制御プロセスコードが 0 1 [ H ] である場合の演出図柄変動開始処理と、演出制御プロセスコードが 0 2 [ H ] である場合の演出図柄変動中処理と、演出制御プロセスコードが 0 3 [ H ] である場合の演出図柄変動停止処理と、演出制御プロセスコードが 0 4 [ H ] である場合の小当り表示処理と、演出制御プロセスコードが 0 5 [ H ] である場合の小当り開放中処理と、演出制御プロセスコードが 0 6 [ H ] である場合の小当り終了演出処理と、演出制御プロセスコードが 0 7 [ H ] である場合の大当り表示処理と、演出制御プロセスコードが 0 8 [ H ] である場合のラウンド中処理と、演出制御プロセスコードが 0 9 [ H ] である場合のラウンド後処理と、演出制御プロセスコードが 0 A [ H ] である場合の大当り終了演出処理と、に対応するアドレス値を演出制御ポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

#### 【 1 0 9 7 】

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能にする。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動開始処理に対応する 0 1 [ H ] に更新され、変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示を制御可能にする。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出の開始を可能にする。例えば主基板 1 1 から送信された変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の制御に用いる演出パターンの選択と、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの更新開始と、を可能にする。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングを制御可能にするとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能にする。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出制御プロセスコードが演出図柄変動停止処理に対応する 0 3 [ H ] に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御と、確定特別図柄に対応した演出結果の表示制御と、を可能にする。このときに、可変表示の表示結果に対応して、演出制御プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」の場合に演出制御プロセスコードを 0 7 [ H ] に更新可能であり、可変表示の表示結果が「小当り」の場合に演出制御プロセスコードを 0 4 [ H ] に更新可能であり、可変表示の表

10

20

30

40

50

示結果が「ハズレ」の場合に演出制御プロセスコードを 0 0 [ H ] に更新可能である。

【 1 0 9 8 】

小当り表示処理、小当り開放中処理、小当り終了演出処理は、小当り遊技状態に対応した演出の進行を制御するための処理である。大当り表示処理、ラウンド中処理、ラウンド後処理、大当り終了演出処理は、大当り遊技状態に対応した演出の進行を制御するための処理である。

【 1 0 9 9 】

( 基本説明などの変形例 )

パチンコ遊技機 1 は、基本説明その他の説明における構成、機能、処理、動作に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機 1 は、実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、実施の形態で説明された一部の構成を備えたものであってもよい。実施の形態において、下位概念となる事項が記載されている場合に、同族的事項や同類的事項を用いた上位概念の発明、あるいは、共通する性質を用いた上位概念の発明は、本願発明として包含され、従来技術における少なくとも 1 つの課題を解決できるように、実施の形態で説明された一部の構造や特性を備えたものであってもよい。

【 1 1 0 0 】

パチンコ遊技機 1 は、入賞の発生にもと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てもよいし、遊技媒体を封入して入賞の発生により得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【 1 1 0 1 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは、例えば、「 - 」を示す記号など、1 種類の図柄だけとして、この図柄の表示と消灯とを繰り返す可変表示を行うようにしてもよい。可変表示中に 1 種類の図柄が表示され、可変表示の停止時に、この図柄が表示されなくてもよい。例えば、表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されず、特別図柄の表示がない非表示状態としてもよい。

【 1 1 0 2 】

パチンコ遊技機 1 は、複数の設定値に対応して大当りの当選確率や出玉率が変わる構成を備えてもよい。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定されている設定値ごとに異なる大当り判定値を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率を変更可能であってもよい。具体的な一例として、設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この場合に、設定値として 6 が設定されていれば遊技者にとって最も有利度が高く、6、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。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知されてもよい。可変表示の実行中には、所定割合でパチンコ遊技機 1 における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。

【 1 1 0 3 】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状

10

20

30

40

50

態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【 1 1 0 4 】

遊技機に関する発明は、パチンコ遊技機 1 に限定されず、スロットマシンにも、適宜、適用することができる。スロットマシンは、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である。スロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な有利状態は、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といった、いわゆるボーナスのうち 1 以上のものを含んでいけばよい。

10

【 1 1 0 5 】

遊技の進行や演出の実行を含めた各種の制御を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機 1 などの遊技機に含まれるコンピュータ装置に対して、着脱自在の記録媒体により配布と提供が可能なものであってもよいし、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布と提供が可能なものであってもよい。また、通信回線などを介してネットワーク上の外部機器に接続可能な通信処理部を備え、その外部機器からプログラムやデータをダウンロードすることにより配布や提供が可能なものであってもよい。遊技や演出の実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能なものであってもよいし、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の外部機器におけるハードウェア資源を用いて直接実行が可能なものであってもよいし、他のコンピュータ装置など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遊技や演出を実行可能なものであってもよい。

20

【 1 1 0 6 】

処理やデータの決定割合、演出の実行割合など、各種割合を比較する場合に、「高い」、「低い」、「異なる」などの表現は、一方が「0 %」または「1 0 0 %」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方の決定結果や実行内容について、「0 %」の割合で決定や実行がない場合を含んでもよいし、「1 0 0 %」の割合で必ず決定や実行がある場合を含んでもよい。

30

【 1 1 0 7 】

( 特徴部 0 1 A K に関する説明 )

図 1 2 3 - 1 は、特徴部 0 1 A K に関し、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の構成例を示している。特徴部 0 1 A K の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ROM 1 0 1、RAM 1 0 2、CPU 1 0 3 の他に、外部バスインタフェース 1 3 1、クロック回路 1 3 2、固有情報記憶回路 1 3 3、リセットコントローラ 1 3 4、割込みコントローラ 1 3 5、タイマ回路 1 3 6、アドレスデコード回路 1 3 7、フリーランカウンタ 1 3 8、シリアル通信回路 1 3 9 を備えて構成される。また、図 1 1 5 に示された乱数回路 1 0 4 は、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A と、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B と、を含んで構成される。図 1 1 5 に示された I / O 1 0 5 は、P I P ( Parallel Input Port ) 1 0 5 A と、P O P ( Parallel Output Port ) 1 0 5 B と、を含んで構成される。

40

【 1 1 0 8 】

外部バスインタフェース 1 3 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を構成するチップの外部バスと内部バスとのインタフェース機能や、アドレスバス、データバスおよび各制御信号の方向制御機能などを有するバスインタフェースである。例えば、外部バスインタフェース 1 3 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に外付けされた外部メモリや外部入出力装置などに接続され、これらの外部装置との間でアドレス信号やデータ信号、各種の制御信号などを送受信可能であればよい。外部バスインタフェース 1 3 1 は

50

、外部装置から遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部データに対するアクセスを制御する内部リソースアクセス制御回路を含んでもよい。

【１１０９】

クロック回路１３２は、制御用外部クロック端子ＥＸＣに入力される発振信号を用いて、内部システムクロックＳＣＬＫを生成可能である。制御用外部クロック端子ＥＸＣは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に設けられた制御用クロック生成回路が生成した制御用クロックが入力されてもよい。クロック回路１３２により生成された内部システムクロックＳＣＬＫは、ＣＰＵ１０３、１６ビットの乱数回路１０４Ａ、８ビットの乱数回路１０４Ｂなど、遊技制御用マイクロコンピュータ１００における各種回路に供給可能である。また、内部システムクロックＳＣＬＫは、システムクロック出力端子ＣＬＫＯから、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと出力可能である。あるいは、内部システムクロックＳＣＬＫは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと出力されないように制限することで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の動作状態を外部から特定することが困難になるようにしてもよい。

10

【１１１０】

固有情報記憶回路１３３は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶可能である。例えば、固有情報記憶回路１３３は、ＲＯＭコード、チップ個別ナンバー、ＩＤナンバーを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のチップ毎に異なる固有情報として記憶可能であればよい。ＲＯＭコードは、ＲＯＭ１０１の所定領域における記憶データから生成可能な数値データである。チップ個別ナンバーおよびＩＤナンバーは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の製造時に付与される番号であり、チップ毎に異なる数値を示す。チップ個別ナンバーは遊技プログラムなどのユーザプログラムにより読出可能である一方、ＩＤナンバーはユーザプログラムにより読出不可能であるように、設定可能であればよい。固有情報記憶回路１３３は、ＲＯＭ１０１の所定領域に含まれてもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内蔵レジスタに含まれてもよい。

20

【１１１１】

リセットコントローラ１３４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部や外部にて発生する各種リセットを制御可能である。リセットコントローラ１３４により制御可能なリセットは、システムリセットとユーザリセットとを含む。システムリセットは、外部システムリセット端子ＸＳＲＳＴの入力信号が一定の期間にわたりローレベルであるときに発生する。ユーザリセットは、ウォッチドッグタイマ１３４Ａのタイムアウト信号が発生したこと、指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）が発生したことなど、所定の要因により発生する。リセットコントローラ１３４は、ウォッチドッグタイマ１３４Ａを含む。ウォッチドッグタイマ１３４Ａは、監視時間に対応するタイマ値を設定可能であり、タイマ値を定期的に１減算するように更新するカウントダウンを可能とし、タイマ値が「０」となりタイムアウトが発生したときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００をリセット状態にして再起動させるためのタイムアウト信号を出力可能である。これにより、ウォッチドッグタイマ１３４Ａは、監視時間を計測して、監視時間が経過したことが計測されたときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００をリセット可能である。ウォッチドッグタイマ１３４Ａは、例えば遊技プログラムに従って動作を有効化または無効化する設定が可能である。

30

40

【１１１２】

割込みコントローラ１３５は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部や外部にて発生する各種割込み要求を制御可能である。割込みコントローラ１３５により制御可能な割込みは、ノンマスカブル割込みＮＭＩとマスカブル割込みＩＮＴとを含む。ノンマスカブル割込みＮＭＩは、ＣＰＵ１０３の割込み禁止状態でも無条件に受け付けられる割込みであり、外部ノンマスカブル割込み端子ＸＮＭＩ（入力ポートＰＩ６と兼用）の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであるときに発生する。マスカブル割込みＩＮＴは、ＣＰＵ１０３の設定命令により、割込み要求の受け付けを許可または禁止できる割込みで

50



あり、優先順位設定による多重割込みの実行が可能である。マスクابل割込みINTの要因は、外部マスクابل割込み端子XINT（入力ポートPI5と兼用）の入力信号が一定の期間にわたりローレベルであること、タイマ回路136にてタイムアウトが発生したこと、16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bにて乱数値を示す数値データが乱数値レジスタに格納されたこと、を含む複数種類の割込み要因のうち、一部または全部の要因を設定可能であればよい。

【1113】

タイマ回路136は、3つのチャネルPTC0～PTC2に対応したタイマカウンタとしてのPTC（Programmable Timer Counter）を含んで構成され、リアルタイム割込みの発生や時間計測を可能にする。タイマ回路136の各チャネルPTC0～PTC2は、内部システムクロックCLKにもとづいて生成されたカウントクロックを用いて、例えばクロック信号がハイレベルからローレベルへと変化する立ち下がりタイミングなど、カウントクロックの信号変化に対応して、タイマ値を更新可能であればよい。

10

【1114】

アドレスデコード回路137は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部における各機能ブロックから取得した各種信号をデコード可能であり、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号を出力可能である。チップセレクト信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部回路、あるいは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させ、CPU103からのアクセスを可能にする。アドレスデコード回路137が使用可能な出力端子は、POP105Bからのパラレル出力信号、シリアル通信回路139からのシリアル送信信号、クロック回路132からのクロック出力信号と、アドレスデコード回路137が生成したチップセレクト信号と、を選択的に出力可能な機能兼用端子であればよい。

20

【1115】

フリーランカウンタ138は、4つのチャネルFRC0～FRC3に対応したカウンタ回路を含んで構成され、CPU103の動作とは別個にカウント値を更新可能である。フリーランカウンタ138の各チャネルFRC0～FRC3は、それぞれ独立した更新クロックで起動可能であり、例えば遊技プログラムに従って動作の停止または変更を設定可能である。フリーランカウンタ138によるカウント値は、PIP105Aにおいてラッチ信号入力端子となる入力端子から伝送されたラッチ信号に対応して、ハードラッチレジスタに格納可能である。ハードラッチレジスタに格納されたカウント値は、CPU103により読み出して、遊技プログラムを実行するときなどに使用可能である。

30

【1116】

シリアル通信回路139は、3つのチャネルSCU0、SCU1、STU2に対応したシリアル通信ユニットを含んで構成され、シリアル通信方式により外部装置との通信を可能にする。シリアル通信回路139の各チャネルSCU0、SCU1、STU2は、例えば全二重、非同期、標準NRZ（Non Return to Zero）フォーマットで通信データを処理可能である。シリアル通信回路139のチャネルSCU0、SCU1は、外部回路との間にて双方向でシリアルデータを送受信可能な第1チャネル送受信回路に含まれる。シリアル通信回路139のチャネルSTU2は、外部回路との間にて単一方向でシリアルデータを送信のみが可能な第2チャネル送信回路に含まれる。例えば、シリアル通信回路139のチャネルSCU0は、払出制御基板とのデータ通信に使用される。また、シリアル通信回路139のチャネルSCU1は、演出制御基板12とのデータ通信に使用される。シリアル通信回路139のチャネルSCU1に代えて、シリアル通信回路139のチャネルSTU2が、演出制御基板12とのデータ通信に使用されてもよい。

40

【1117】

16ビットの乱数回路104Aは、4つのチャネルRL0～RL3に対応した乱数生成ユニットを含んで構成され、それぞれが独立した動作により16ビット擬似乱数の値を示す数値データにより、「0」から「65535」までの乱数値を発生可能である。16ビットの乱数回路104Aにおける各チャネルRL0～RL3が発生する乱数の最大値は、

50

「256」から「65535」までの範囲で、任意の値を設定可能である。このような最大値の設定により、乱数値を示す数値データの更新が開始されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。あるいは、16ビットの乱数回路104Aにおける各チャンネルRL0～RL3は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の動作モードがセキュリティモードからユーザモードに移行することで自動起動されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。16ビットの乱数回路104Aは、チャンネルRL0により特別図柄判定用の乱数MR1-1を更新可能であり、チャンネルRL2によりハズレ演出選択用の乱数MR3-2を更新可能である。

#### 【1118】

8ビットの乱数回路104Bは、4つのチャンネルRS0～RS3に対応した乱数生成ユニットを含んで構成され、それぞれが独立した動作により8ビット擬似乱数の値を示す数値データにより、「0」から「255」までの乱数値を発生可能である。8ビットの乱数回路104Bにおける各チャンネルRS0～RS3が発生する乱数の最大値は、「16」から「255」までの範囲で、任意の値を設定可能である。このような最大値の設定により、乱数値を示す数値データの更新が開始されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能である。あるいは、8ビットの乱数回路104Bにおける各チャンネルRS0～RS3は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の動作モードがセキュリティモードからユーザモードに移行することで自動起動されるように、乱数の起動方式を選択する初期設定が可能であってもよい。8ビットの乱数回路104Bは、チャンネルRS1により変動パターン種別選択用の乱数MR3-3を更新可能であり、チャンネルRS2により変動パターン用の乱数MR3-4を更新可能であり、チャンネルRS3により普通図柄変動パターン用の乱数MR3-1を更新可能である。

#### 【1119】

PIP105Aは、例えば8ビット幅の入力専用ポートを内蔵し、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号を入力可能にする。PIP105Aは、入力ポートPI0～PI7に対応する入力端子を使用可能である。入力ポートPI5は、外部マスカブル割込み端子XINTと兼用可能な機能兼用端子を使用する。入力ポートPI6は、外部ノンマスカブル割込み端子XNMIと兼用可能な機能兼用端子を使用する。入力ポートPI7は、シリアル通信回路139におけるチャンネルSCU0の受信端子と兼用可能な機能兼用端子を使用する。POP105Bは、例えば11ビット幅の出力専用ポートを内蔵し、遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部に各種信号を出力可能にする。POP105Bは、出力ポートPO0～PO7、PO10～PO12に対応するパラレル出力信号を、アドレスデコード回路137に供給可能である。

#### 【1120】

図123-2は、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるアドレスマップの一例を示している。図123-2に示す例において、アドレス0000[H]～3FFF[H]の領域は、ROM101に割り当てられ、遊技プログラム領域、遊技データ領域、非遊技プログラム領域、非遊技データ領域、ROMコメント領域、プログラム管理エリア、その他、未使用領域が含まれている。アドレスF000[H]～F3FF[H]の領域は、RAM102に割り当てられ、遊技ワーク領域、遊技スタック領域、非遊技ワーク領域、非遊技スタック領域、その他、未使用領域が含まれている。アドレスFE00[H]～FEFF[H]の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに割り当てられた機能設定レジスタエリアである。アドレスFF00[H]～FFFF[H]の領域は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに割り当てられた機能制御レジスタエリアである。

#### 【1121】

ROM101において、遊技プログラム領域は、遊技の進行に関するコンピュータプログラムである遊技プログラムを記憶可能である。遊技データ領域は、遊技プログラムが用いる遊技データを記憶可能である。非遊技プログラム領域は、遊技の進行とは異なる制御や処理に関するコンピュータプログラムである非遊技プログラムを記憶可能である。非遊

10

20

30

40

50

技データ領域は、非遊技プログラムが用いる非遊技データを記憶可能である。これらの R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムやデータは、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 のユーザであるパチンコ遊技機 1 の製造業者が予め設計して作成したものである。したがって、遊技プログラムおよび非遊技プログラムは、ユーザプログラムに含まれる。遊技データや非遊技データは、ユーザデータに含まれる。

【 1 1 2 2 】

R O M 1 0 1 の記憶領域には、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラム領域と、がそれぞれ別個に設けられ、遊技プログラム領域および非遊技プログラム領域のうち後方のアドレスが割り当てられた非遊技プログラム領域の手前の領域は、例えば 1 6 バイトといった、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域となる。これにより、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、を容易に特定することができ、R O M 1 0 1 に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。

10

【 1 1 2 3 】

R O M 1 0 1 の記憶領域には、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技プログラムが用いる遊技データを記憶可能な遊技データ領域と、がそれぞれ別個に設けられ、遊技プログラム領域および遊技データ領域のうち後方のアドレスが割り当てられた遊技データ領域の手前の領域は、例えば 1 6 バイトといった、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域となる。これにより、遊技の進行に関する遊技プログラムを記憶可能な遊技プログラム領域と、遊技プログラムにより用いられる遊技データを記憶可能な遊技データ領域と、を容易に特定することができ、R O M 1 0 1 に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。

20

【 1 1 2 4 】

R O M 1 0 1 の記憶領域には、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データを聴く可能な非遊技データ領域と、が互いに隣接して設けられ、非遊技プログラム領域および非遊技データ領域のうち、前方のアドレスが割り当てられた非遊技プログラム領域の背後の領域は非遊技データ領域となり、後方のアドレスが割り当てられた非遊技データ領域の手前の領域は非遊技プログラム領域となる。これにより、遊技の進行とは異なる制御や処理に関する非遊技プログラムを記憶可能な非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムにより用いられる非遊技データを記憶可能な非遊技データ領域と、を連続するアドレスが割り当てられた記憶領域に設けて一体性を高めることができ、R O M 1 0 1 に記憶されるプログラムやデータの設計および管理が容易になる。なお、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域との間に、境界バイト数以上の記憶領域による未使用領域を設けることで、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域とを容易に特定することができるようにしてもよい。

30

【 1 1 2 5 】

R O M 1 0 1 の記憶領域において、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に「 0 」の値を示すデータが記憶されてもよい。これにより、遊技プログラム領域および遊技データ領域と、非遊技プログラム領域および非遊技データ領域と、未使用領域と、を容易に区別することができる。また、未使用領域に不正なデータが記憶されている場合に、そのデータを容易に発見することができる。なお、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に「 1 」の値を示すデータが記憶されてもよい。すなわち、未使用領域となる記憶領域には、全ての領域に同一値を示すデータが記憶されるようにすればよい。これにより、複数種類の記憶領域を容易に区別することができ、不正な記憶データを容易に発見することができる。

40

【 1 1 2 6 】

R A M 1 0 2 において、遊技ワーク領域は、C P U 1 0 3 が遊技プログラムを実行する

50

場合に作業領域として使用可能である。遊技スタック領域は、CPU 103が遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。非遊技ワーク領域は、CPU 103が非遊技プログラムを実行する場合に作業領域として使用可能である。非遊技スタック領域は、CPU 103が非遊技プログラムを実行する場合にスタック領域として使用可能である。

#### 【1127】

ROM 101の記憶領域に設けられた遊技プログラム領域および遊技データ領域と、RAM 102の記憶領域に設けられた遊技ワーク領域および遊技スタック領域と、は遊技制御用の記憶領域に含まれる。ROM 101の記憶領域に設けられた非遊技プログラムおよび非遊技データ領域と、RAM 102の記憶領域に設けられた非遊技ワーク領域および非遊技スタック領域と、は非遊技制御用の記憶領域に含まれる。

10

#### 【1128】

ROM 101の記憶領域に設けられたROMコメント領域は、例えばプログラムのタイトル、バージョンなど、任意のプログラム特定情報を示すデータが記憶される。ROM 101の記憶領域に設けられたプログラム管理エリアは、CPU 103が遊技プログラムや非遊技プログラムを実行するために、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内部設定に必要な設定情報を記憶可能である。

#### 【1129】

図123-3は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに割り当てられるアドレスのうち、機能設定レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例AKA01を示している。機能設定レジスタエリアは、例えばリセットコントローラ134のウォッチドッグタイマ134A、割込みコントローラ135、タイマ回路136、シリアル通信回路139など、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路を用いた機能設定のための第1領域となる。

20

#### 【1130】

設定例AKA01において、アドレスFE1A[H]のWDTスタートレジスタやアドレスFE1B[H]～FE1C[H]のWDTクリアレジスタの設定値が未使用に対応した無効値である。これにより、リセットコントローラ134のウォッチドッグタイマ134Aを用いた監視時間の計測機能は、未使用状態に設定される。アドレスFE00[H]の割込みマスクレジスタの設定値が7E[H]であることにより、割込みコントローラ135を用いた割込み制御機能は、マスカブル割込みIROの使用可能状態に設定される。アドレスFE01[H]～FE03[H]にてタイマ回路136のチャンネルPTC0に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、タイマ回路136のチャンネルPTC0を用いた計時機能は、使用可能状態に設定される。アドレスFE04[H]～FE09[H]にてタイマ回路136のチャンネルPTC1、PTC2に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、タイマ回路136のチャンネルPTC1、PTC2を用いた計時機能は、未使用状態に設定される。

30

#### 【1131】

アドレスFE0A[H]～FE11[H]にてシリアル通信回路139のチャンネルSCU0、SCU1に関するレジスタの設定値が有効値であることにより、シリアル通信回路139のチャンネルSCU0、SCU1を用いたシリアル通信機能は、使用可能状態に設定される。アドレスFE12[H]～FE14[H]にてシリアル通信回路139のチャンネルSTU2に関するレジスタの設定値が未使用に対応した無効値であることにより、シリアル通信回路139のチャンネルSTU2を用いたシリアル通信機能は、未使用状態に設定される。

40

#### 【1132】

アドレスFE2C[H]～FE2E[H]にてPIP105Aの入力ポートに関するレジスタの設定値が有効値であることにより、各入力ポートを用いた信号入力機能は、使用可能状態に設定される。アドレスFE36[H]～FE4A[H]にて乱数回路104に関するレジスタの設定値が有効値と無効値とを含むことにより、乱数回路104を用いた

50

乱数生成機能は、有効値に対応するチャンネルが使用可能状態に設定され、無効値に対応するチャンネルが未使用状態に設定される。例えば、16ビットの乱数回路104Aにおける4つのチャンネルRL0～RL3のうち、対応する最大値設定レジスタの設定値が有効値であるチャンネルRL0、RL2は、乱数生成機能が使用可能状態に設定される一方、対応する最大値設定レジスタの設定値が無効値であるチャンネルRL1、RL3は、乱数生成機能が未使用状態に設定される。また、8ビットの乱数回路104Bにおける4つのチャンネルRS0～RS3のうち、対応する最大値設定レジスタの設定値が有効値であるチャンネルRS1～RS3は、乱数生成機能が使用可能状態に設定され、対応する最大値設定レジスタの設定値が無効値であるチャンネルRS0は、乱数生成機能が未使用状態に設定される。

#### 【1133】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路は、機能設定レジスタエリアにおける設定値に対応して、それぞれの回路を用いた各種機能が使用可能状態または未使用状態のいずれかに設定可能であればよい。機能設定レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路に限定されず、任意の機能設定のための第1領域であってもよい。

#### 【1134】

図123-4は、遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタに割り当てられたアドレスのうち、機能制御レジスタエリアに含まれるアドレスの主な設定例AKA02を示している。機能制御レジスタエリアは、例えばRAM102、乱数回路104、PIP105A、シリアル通信回路139など、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路を用いた機能制御のための第2領域となる。

#### 【1135】

設定例AKA02において、アドレスFF00[H]のRWMアクセスプロテクトレジスタは、設定値が00[H]または01[H]に対応して、RWMであるRAM102のアクセス禁止またはアクセス許可とする機能制御を可能にする。アドレスFF01[H]の内部情報レジスタは、設定値が未使用に対応した無効値であり、対応する回路を用いた機能制御が未使用状態となる。内部情報レジスタは、乱数更新状態の異常、乱数更新用クロックの周波数異常、システムリセット発生、WDTタイムアウト発生、IAT発生など、内部情報を示すデータを記憶可能であるが、この実施例では未使用状態として使用されない。

#### 【1136】

アドレスFF25[H]～FF28[H]の各レジスタは、シリアル通信回路139のチャンネルSCU0を用いたシリアル通信機能が使用可能状態であることに対応して、そのシリアル通信機能を制御する場合に用いられる設定値を格納可能である。アドレスFF29[H]～FF2C[H]の各レジスタは、シリアル通信回路139のチャンネルSCU1を用いたシリアル通信機能が使用可能状態であることに対応して、そのシリアル通信機能を制御する場合に用いられる設定値を格納可能である。

#### 【1137】

アドレスFF60[H]～FF67[H]の各レジスタは、16ビットの乱数回路104Aによるソフトラッチ乱数値取得機能を用いて取得可能な乱数値を格納可能である。このうち、アドレスFF60[H]～FF61[H]のRL0ソフトラッチ乱数値レジスタは、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRL0が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスFF62[H]～FF63[H]のRL1ソフトラッチ乱数値レジスタは、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRL1が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスFF64[H]～FF65[H]のRL2ソフトラッチ乱数値レジスタは、16ビットの乱数回路104Aに設けられたチャンネルRL2が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトラッチにより取得された場合に記憶可能である。アドレスFF66[H]～FF67[H]のRL3ソフトラッチ乱数値レジスタは、16ビットの乱数回路104

10

20

30

40

50

Aに設けられたチャネルR L 3が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトウェアにより取得された場合に記憶可能である。

【1138】

アドレスF F 6 8 [ H ] ~ F F 6 B [ H ]の各レジスタは、8ビットの乱数回路1 0 4 Bによるソフトウェア乱数値取得機能を用いて取得可能な乱数値を格納可能である。このうち、アドレスF F 6 8 [ H ]のR S 0ソフトウェア乱数値レジスタは、8ビットの乱数回路1 0 4 Bに設けられたチャネルR S 0が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトウェアにより取得された場合に記憶可能である。アドレスF F 6 9 [ H ]のR S 1ソフトウェア乱数値レジスタは、8ビットの乱数回路1 0 4 Bに設けられたチャネルR S 1が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトウェアにより取得された場合に記憶可能である。アドレスF F 6 A [ H ]のR S 2ソフトウェア乱数値レジスタは、8ビットの乱数回路1 0 4 Bに設けられたチャネルR S 2が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトウェアにより取得された場合に記憶可能である。アドレスF F 6 B [ H ]のR S 3ソフトウェア乱数値レジスタは、8ビットの乱数回路1 0 4 Bに設けられたチャネルR S 3が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがソフトウェアにより取得された場合に記憶可能である。

10

【1139】

アドレスF F 8 8 [ H ] ~ F F 8 9 [ H ]のR L 0ハードウェア乱数値レジスタ番号「0」およびアドレスF F 9 8 [ H ] ~ F F 9 9 [ H ]のR L 0ハードウェア乱数値レジスタ番号「1」は、16ビットの乱数回路1 0 4 Aに設けられたチャネルR L 0が生成可能な乱数について、その値を示す数値データがハードウェアにより取得された場合に記憶可能である。ここで、R L 0ハードウェア乱数値レジスタは、複数のレジスタ番号に対応した複数の格納領域を含み、異なるレジスタ番号の格納領域に対応して、異なるハードウェア条件を設定可能である。例えば、レジスタ番号「0」に対応したR L 0ハードウェア乱数値レジスタであるR L 0ハードウェア乱数値レジスタ番号「0」は、第1始動スイッチ2 2 Aによる遊技球の検出信号がオン状態である場合に、ハードウェア条件が成立可能である。これに対し、レジスタ番号「1」に対応したR L 0ハードウェア乱数値レジスタであるR L 0ハードウェア乱数値レジスタ番号「1」は、第2始動スイッチ2 2 Bによる遊技球の検出信号がオン状態である場合に、ハードウェア条件が成立可能である。これにより、R L 0ハードウェア乱数値レジスタ番号「0」は、第1始動入賞の発生に対応して取得される特別図柄判定用の乱数M R 1 - 1について、その値を示す数値データがハードウェアにより取得された場合に記憶可能である。R L 0ハードウェア乱数値レジスタ番号「1」は、第2始動入賞の発生に対応して取得される特別図柄判定用の乱数M R 1 - 1について、その値を示す数値データがハードウェアにより取得された場合に記憶可能である。

20

30

【1140】

アドレスF F F 0 [ H ] ~ F F F 2 [ H ]、F F 3 5 [ H ]の各レジスタは、P I P 1 0 5 Aの入力ポートを用いた信号入力機能が使用可能状態であることに対応して、各入力ポートにて入力された信号値を格納可能である。このうち、アドレスF F F 0 [ H ]の入力ポート番号「0」レジスタは、P I P 1 0 5 Aに設けられたポート番号「0」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスF F F 1 [ H ]の入力ポート番号「1」レジスタは、P I P 1 0 5 Aに設けられたポート番号「1」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスF F F 2 [ H ]の入力ポート番号「2」レジスタは、P I P 1 0 5 Aに設けられたポート番号「2」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。アドレスF F 3 5 [ H ]の入力ポート番号「3」レジスタは、P I P 1 0 5 Aに設けられたポート番号「3」の入力ポートについて、入力された信号値を格納可能である。

40

【1141】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0に含まれる各種回路は、機能制御レジスタエリアにおける格納値などに対応して、それぞれの動作状態を制御可能であれば

50

よい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路は、それぞれの動作状態などに対応して、機能制御レジスタエリアにおける格納値を更新可能であってもよい。機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に含まれる各種回路に限定されず、任意の機能制御のための第２領域であってもよい。

#### 【１１４２】

図１２３－５は、図１１６に示された遊技用乱数について、この実施形態における設定例を説明するための図である。図１１６に示された遊技用乱数は、それぞれの用途に対応して、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、普通図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる乱数と、特別図柄や普通図柄の可変表示における表示態様の決定に用いられる乱数と、に分類可能である。

10

#### 【１１４３】

図１２３－５（Ａ）は、特別図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる遊技用乱数の設定例ＡＫＡ１１を示している。設定例ＡＫＡ１１における遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１と、当り図柄用の乱数ＭＲ１－２と、当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３と、を含んでいる。例えば、特別図柄判定用の乱数ＭＲ１－１は、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの判定に使用可能である。当り図柄用の乱数ＭＲ１－２は、特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に、確定特別図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値の決定に使用可能である。当り図柄用初期値となる乱数ＭＲ１－３は、乱数ＭＲ１－２の初期値を設定する場合に使用可能である。

20

#### 【１１４４】

乱数ＭＲ１－１の範囲は、乱数ＭＲ１－１を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「６５５３５」である。乱数ＭＲ１－１の大きさは、乱数ＭＲ１－１の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ１－１の範囲となる「０」～「６５５３５」に対応した「６５５３６」である。乱数ＭＲ１－１は、その大きさが「６５５３６」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数ＭＲ１－１は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「２」である。乱数ＭＲ１－１の最大値設定方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数ＭＲ１－１の更新方法は、１６ビットの乱数回路１０４Ａを用いたハード更新によるものである。乱数ＭＲ１－１の更新条件は、１６ビットの乱数回路１０４Ａにおけるシステムクロック入力である。乱数ＭＲ１－１の取得条件は、始動入賞に対応したハードラッチと、その始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しと、を含む。乱数ＭＲ１－１の周期は、４．３６９〔ｍｓ〕である。

30

#### 【１１４５】

乱数ＭＲ１－２の範囲は、乱数ＭＲ１－２を更新可能な数値の範囲であり、「０」～「１９９」である。乱数ＭＲ１－２の大きさは、乱数ＭＲ１－２の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ１－２の範囲となる「０」～「１９９」に対応した「２００」である。乱数ＭＲ１－２は、その大きさが「２００」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数ＭＲ１－２は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「１」である。乱数ＭＲ１－２の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数ＭＲ１－２の更新方法は、ソフト更新ＳＡ１である。乱数ＭＲ１－２の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みである。乱数ＭＲ１－２の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる読み出しである。乱数ＭＲ１－２の周期は、８００〔ｍｓ〕である。

40

#### 【１１４６】

乱数ＭＲ１－３の範囲は、乱数ＭＲ１－３を更新可能な数値の範囲であり、乱数ＭＲ１－２と同一の「０」～「１９９」である。乱数ＭＲ１－３の大きさは、乱数ＭＲ１－３の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数ＭＲ１－３の範囲となる「０」～「１９９」に対応して、乱数ＭＲ１－２と同一の「２００」である。乱数ＭＲ１－３は、その大きさが「２００」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではない。乱数Ｍ

50

1 - 3 は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR1 - 3の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数MR1 - 3の更新方法は、ソフト更新SA2である。乱数MR1 - 3の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みと、遊技制御用のメイン処理P\_MAIN内において待機時処理となるループ処理中と、を含んでいる。乱数MR1 - 3の取得条件は、乱数MR1 - 2が一巡したことである。乱数MR1 - 3の周期は、その更新条件から不定となる。

【1147】

図123 - 5 (B) は、普通図柄の可変表示における表示結果の決定に用いられる遊技用乱数の設定例AKA12を示している。設定例AKA12における遊技用乱数は、普通図柄当り図柄用の乱数MR2 - 1と、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2 - 2と、を含んでいる。例えば、普通図柄当り図柄用の乱数MR2 - 1は、普通図柄の表示結果として、確定普通図柄に対応した普通図柄指定値の決定に使用可能である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数MR2 - 2は、乱数MR1 - 2の初期値を設定する場合に使用可能である。

【1148】

乱数MR2 - 1の範囲は、乱数MR2 - 1を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「198」である。乱数MR2 - 1の大きさは、乱数MR2 - 1の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR2 - 1の範囲となる「0」～「198」に対応した「199」である。乱数MR2 - 1は、その大きさが「199」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR2 - 1は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR2 - 1の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数MR2 - 1の更新方法は、ソフト更新SA1である。乱数MR2 - 1の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みである。乱数MR2 - 1の取得条件は、遊技球が普通図柄作動口として構成可能な通過ゲート41を通過したことに対応したソフトウェアによる読み出しである。乱数MR2 - 1の周期は、796 [ms] である。

【1149】

乱数MR2 - 2の範囲は、乱数MR2 - 2を更新可能な数値の範囲であり、乱数MR2 - 1と同一の「0」～「198」である。乱数MR2 - 2の大きさは、乱数MR2 - 2の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR2 - 2の範囲となる「0」～「198」に対応して、乱数MR2 - 1と同一の「199」である。乱数MR2 - 2は、その大きさが「199」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR2 - 2は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR2 - 2の最大値設定方法は、プログラムコードの即値設定によるものである。乱数MR2 - 2の更新方法は、ソフト更新SA2である。乱数MR2 - 2の更新条件は、所定時間の経過によるタイマ割込みと、遊技制御用のメイン処理P\_MAIN内において待機時処理となるループ処理中と、を含んでいる。乱数MR2 - 2の取得条件は、乱数MR2 - 1が一巡したことである。乱数MR2 - 2の周期は、その更新条件から不定となる。

【1150】

図123 - 5 (C) は、特別図柄や普通図柄の可変表示における表示態様の決定に用いられる遊技用乱数の設定例AKA13を示している。設定例AKA13における遊技用乱数は、普通図柄変動パターン用の乱数MR3 - 1と、ハズレ演出選択用の乱数MR3 - 2と、変動パターン種別選択用の乱数MR3 - 3と、変動パターン用の乱数MR3 - 4と、を含んでいる。例えば、普通図柄変動パターン用の乱数MR3 - 1は、普通図柄の可変表示に対応した普通図柄変動パターンの決定に使用可能である。ハズレ演出選択用の乱数MR3 - 2は、特図表示結果が「ハズレ」である特別図柄の可変表示に対応した可変表示態様の決定に使用可能である。変動パターン種別選択用の乱数MR3 - 3は、特別図柄の可変表示に対応した変動パターン種別の選択に使用可能である。変動パターン用の乱数MR3 - 4は、特別図柄の可変表示に対応した変動パターンの決定に使用可能である。

【1151】



乱数MR3-1の範囲は、乱数MR3-1を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「232」である。乱数MR3-1の大きさは、乱数MR3-1の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-1の範囲となる「0」～「232」に対応した「233」である。乱数MR3-1は、その大きさが「233」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-1は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR3-1の最大値設定方法は、8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-1の更新方法は、8ビットの乱数回路104Bを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-1の更新条件は、8ビットの乱数回路104Bにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-1の取得条件は、普通図柄の可変表示における変動開始である。乱数MR3-1の周期は、0.249[m s]である。

10

**【1152】**

乱数MR3-2の範囲は、乱数MR3-2を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「65518」である。乱数MR3-2の大きさは、乱数MR3-2の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-2の範囲となる「0」～「65518」に対応した「65519」である。乱数MR3-2は、その大きさが「65519」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-2は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「2」である。乱数MR3-2の最大値設定方法は、16ビットの乱数回路104Aに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-2の更新方法は、16ビットの乱数回路104Aを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-2の更新条件は、16ビットの乱数回路104Aにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-2の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数MR3-2の周期は、139.774[m s]である。

20

**【1153】**

乱数MR3-3の範囲は、乱数MR3-3を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「240」である。乱数MR3-3の大きさは、乱数MR3-3の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-3の範囲となる「0」～「240」に対応した「241」である。乱数MR3-3は、その大きさが「241」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-3は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR3-3の最大値設定方法は、8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-3の更新方法は、8ビットの乱数回路104Bを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-3の更新条件は、8ビットの乱数回路104Bにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-3の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数MR3-3の周期は、0.257[m s]である。

30

**【1154】**

乱数MR3-4の範囲は、乱数MR3-4を更新可能な数値の範囲であり、「0」～「250」である。乱数MR3-4の大きさは、乱数MR3-4の更新範囲に含まれる乱数値の総数であり、乱数MR3-4の範囲となる「0」～「250」に対応した「251」である。乱数MR3-4は、その大きさが「251」であるので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。乱数MR3-4は、その値を更新するために用いられる数値データのバイト数が「1」である。乱数MR3-4の最大値設定方法は、8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられたレジスタの初期設定によるものである。乱数MR3-4の更新方法は、8ビットの乱数回路104Bを用いたハード更新によるものである。乱数MR3-4の更新条件は、8ビットの乱数回路104Bにおけるシステムクロック入力である。乱数MR3-4の取得条件は、始動入賞に対応したソフトウェアによる乱数バッファへの読み出しなどである。乱数MR3-4の周期は、0.268[m s]である。

40

**【1155】**

乱数MR1-2および乱数MR2-1の更新方法であるソフト更新SA1は、ソフトウ

50

エアによる更新処理が実行されるごとに、前回の値を 1 加算するように更新可能である。このときに、更新後の値が乱数最大値を超えていれば、乱数最小値としての「0」に変更される。また、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、対応する初期値となる乱数を用いて、現在の乱数値を設定し、新たな乱数初期値として格納する。例えば、乱数 MR 1 - 2 について、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、当り図柄用初期値となる乱数 MR 1 - 3 を用いて、現在の乱数値を設定し、その乱数値を新たな乱数初期値として格納する。乱数 MR 2 - 1 について、更新後の値が乱数初期値と一致した場合、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 MR 2 - 2 を用いて、現在の乱数値を設定し、その乱数値を新たな乱数初期値として格納する。

#### 【 1 1 5 6 】

10

乱数 MR 1 - 3 および乱数 MR 2 - 2 の更新方法であるソフト更新 SA 2 は、ソフトウェアによる更新処理が実行されるごとに、前回の値を 1 加算するように更新可能である。このときに、更新後の値が乱数最大値を超えていれば、乱数最小値としての「0」に変更される。この場合に、ソフト更新 SA 1 とは異なり、乱数初期値を用いないので、更新後の値は、前回の値を 1 加算したもの、または、乱数最小値である「0」のうち、いずれかとなる。

#### 【 1 1 5 7 】

図 1 2 3 - 6 は、乱数回路 1 0 4 に含まれる 1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B を用いて、乱数値を更新する場合の乱数更新周期を説明するための図である。ここでは、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A に設けられたチャネル RL 0 ~ RL 4 により生成可能な乱数を、1 6 ビット乱数 RL n とする。また、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B に設けられたチャネル RS 0 ~ RS 4 により生成可能な乱数を、8 ビット乱数 RS n とする。1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A により更新可能な 1 6 ビット乱数 RL n が一巡する周期は、その 1 6 ビット乱数 RL n の最大値が 2 の累乗数を用いて表される特定最大値であるか否かに対応して、異なる関係式により決定される。8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により更新可能な 8 ビット乱数 RS n が一巡する周期は、その 8 ビット乱数 RS n の最大値が 2 の累乗数を用いて表される特定最大値であるか否かに対応して、異なる関係式により決定される。

20

#### 【 1 1 5 8 】

図 1 2 3 - 6 ( A ) は、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A における 1 6 ビット乱数周期設定例 AKA 2 1 を示している。1 6 ビット乱数周期は、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A により更新可能な 1 6 ビット乱数 RL n が一巡する周期である。1 6 ビット乱数周期設定例 AKA 2 1 において、1 6 ビット乱数 RL n の最大値が、 $m = 9 \sim 16$  のいずれかとした場合の  $2m - 1$  に対応している場合に、その 1 6 ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を 1 加算した値、すなわち、1 6 ビット乱数 RL n の大きさを変数とした場合の 1 次関数になる。これに対し、1 6 ビット乱数 RL n の最大値が、 $m = 9 \sim 16$  のいずれかとした場合の  $2m - 1$  に対応していない場合に、その 1 6 ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の 3 2 倍に比例する。そして、最大値を 1 加算した値、すなわち、1 6 ビット乱数 RL n の大きさを変数とした場合の 1 次関数になる。このように、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A により更新可能な 1 6 ビット乱数 RL n は、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

30

40

#### 【 1 1 5 9 】

図 1 2 3 - 6 ( B ) は、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B における 8 ビット乱数周期設定例 AK 2 2 を示している。8 ビット乱数周期は、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により更新可能な 8 ビットの乱数 RS n が一巡する周期である。8 ビット乱数周期設定例 AK 2 2 において、8 ビット乱数 RS n の最大値が、 $m = 5 \sim 8$  のいずれかとした場合の  $2m - 1$  に対応している場合に、その 8 ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期に比例する。そして、最大値を 1 加算した値、す

50

なわち、8ビット乱数  $RS_n$  の大きさを変数とした場合の1次関数になる。これに対し、8ビット乱数  $RS_n$  の最大値が、 $m = 5 \sim 8$  のいずれかとした場合の  $2m - 1$  に対応していない場合に、その8ビット乱数列が一巡する周期は、カウントクロック周波数の逆数、すなわち、カウントクロック周期の16倍に比例する。そして、最大値を1加算した値、すなわち、8ビット乱数  $RS_n$  の大きさを変数とした場合の1次関数になる。このように、8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な8ビット乱数  $RS_n$  は、その最大値が特定最大値である場合に、特定最大値以外である場合よりも、乱数更新周期が短くなり、すなわち、乱数値の更新速度が速くなる。

#### 【1160】

図123-6(C)は、16ビットの乱数回路104Aおよび8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な乱数値について比較した乱数値比較例AKA23を示している。16ビットの乱数回路104Aは、特別図柄判定用の乱数MR1-1と、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2と、に対応する乱数値を更新可能である。8ビットの乱数回路104Bは、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3と、変動パターン用の乱数MR3-4と、に対応する乱数値を更新可能である。

#### 【1161】

乱数MR1-1は、最大値が「65535」であり、 $m = 16$  とした場合の  $2m - 1$  に対応している。これにより、乱数MR1-1の周期は4.369[msec]となり、このときの更新速度は15000[回/msec]となる。乱数MR3-2は、最大値が「65518」であり、 $m = 9 \sim 16$  のいずれとした場合の  $2m - 1$  にも対応していない。これにより、乱数MR3-2の周期は139.774[msec]となり、このときの更新速度は469[回/msec]となる。乱数MR3-3は、最大値が「240」であり、 $m = 5 \sim 8$  のいずれとした場合の  $2m - 1$  にも対応していない。これにより、乱数MR3-3の周期は0.257[msec]となり、このときの更新速度は938[回/msec]となる。乱数MR3-4は、最大値が「250」であり、 $m = 5 \sim 8$  のいずれとした場合の  $2m - 1$  にも対応していない。これにより、乱数MR3-4の周期は0.268[msec]となり、このときの更新速度は938[回/msec]となる。

#### 【1162】

このように、16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数MR1-1と、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2と、を含んでいる。これらの乱数MR1-1および乱数MR3-2は、いずれも数値データのバイト数が「2」であり、特定バイト数としての2バイトで構成される。乱数MR1-1の大きさは「65536」であり、乱数MR3-2の大きさは「65519」であるので、乱数MR1-1の更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であるとした場合に、乱数MR3-2の更新範囲に含まれる乱数の総数が特定数よりも小さい所定数である。乱数MR1-1の更新速度は15000[回/msec]であり、乱数MR3-2の更新速度は469[回/msec]であるので、乱数MR1-1の方が乱数MR3-2よりも更新速度が速くなる。これにより、乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【1163】

また、16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な遊技用乱数は、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2を含んでいる。8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な遊技用乱数は、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3と、変動パターン用の乱数MR3-4と、を含んでいる。これらの乱数MR3-2～MR3-4は、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数MR3-2の更新速度は469[回/msec]であるのに対し、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は938[回/msec]である。すなわち、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は、乱数MR3-2の更新速度の整数倍である2倍となっている。したがって、乱数MR3-2を第1乱数値とし、乱数MR3-3、MR3-4を第2乱数値とした場合に、第1乱数値は更新速度が第1速度であり、第2乱数値は更新速度が第1速度の整数倍となる第2速度である。そして、乱数MR3-2の更新範囲は「0」～「65518」であり、乱数MR3-3の更新範囲は「0」～「

10

20

30

40

50

240」であり、乱数MR3-3の更新範囲は「0」～「250」なので、第1乱数値と第2乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【1164】

CPU103の内部には、プログラムカウンタ、割込みレジスタ、スタックポインタ、インデックスレジスタ、フラグレジスタ、アドレスレジスタ、アキュムレータを含めた汎用レジスタといった、複数のレジスタが設けられている。インデックスレジスタ、フラグレジスタ、汎用レジスタは、メインレジスタとサブレジスタとが設けられてもよい。メインレジスタおよびサブレジスタに含まれるレジスタと、スタックポインタは、複数のレジスタバンクを構成可能に設けられてもよい。複数のレジスタバンクは、遊技プログラムを実行する場合に使用可能な領域内用の第1レジスタバンクと、非遊技プログラムを実行する場合に使用可能な領域外用の第2レジスタバンクと、を含んでもよい。これにより、例えば遊技プログラムと非遊技プログラムとを切り替えて実行する場合に、汎用レジスタなどの格納値をスタック領域に退避させたりスタック領域から復帰させたりする必要がなくなり、プログラム量や処理負担の増大を防止することができる。

10

#### 【1165】

プログラムカウンタは、CPU103が次に実行すべき命令のアドレス値を保持するためのものであり、PCレジスタともいう。プログラムカウンタの格納値は、各命令が実行されるごとに順次カウントアップされたり、分岐命令による分岐先のアドレス値が設定されたりする。割込みレジスタは、割込みベクタテーブルの上位アドレス値を保持可能であり、Iレジスタともいう。Iレジスタの格納値は、パチンコ遊技機1に対する電力供給の開始に対応して設定される。

20

#### 【1166】

スタックポインタは、遊技スタック領域や非遊技スタック領域に対応するアドレス値を保持可能であり、SPレジスタともいう。スタックポインタの格納値は、割込み発生、PUSH命令の実行、CALL命令やCALLF命令やRST命令といったサブルーチン呼出命令の実行などに対応して、プログラムカウンタを含めて予め定められたレジスタあるいは命令により指定されたレジスタにおける格納値もしくは即値を、退避して保持するための退避先アドレスを指定可能であり、この退避に伴い格納値を保持している格納領域の先頭アドレスを示す値に更新される。また、スタックポインタの格納値は、割込み処理の終了、POP命令の実行、サブルーチン処理の終了などに対応して、退避させていたレジスタの格納値を復帰させるための読出アドレスを指定可能であり、この復帰に伴い格納値の読出後に対応するアドレスを示す値に更新される。その他、スタックポインタの格納値は、LD命令などのロード命令により指定されたレジスタの格納値や即値を、設定可能である。

30

#### 【1167】

インデックスレジスタは、16ビットデータを格納可能な2バイトの記憶容量を有するIXレジスタとIYレジスタとを含む。アキュムレータはAレジスタともいう。その他に汎用レジスタは、Bレジスタ、Cレジスタ、Dレジスタ、Eレジスタ、Hレジスタ、Lレジスタなど、8ビットデータを格納可能な1バイトの記憶容量を有する複数のレジスタが含まれる。BレジスタおよびCレジスタは、16ビットデータを格納可能なペアレジスタのBCレジスタとして用いることができる。DレジスタおよびEレジスタは、16ビットデータを格納可能なペアレジスタのDEレジスタとして用いることができる。HレジスタおよびLレジスタは、16ビットデータを格納可能なペアレジスタのHLレジスタとして用いることができる。

40

#### 【1168】

CPU103の内部レジスタは、CPU103が実行する演算命令や転送命令などに対応して格納値を更新可能であり、プログラムアドレスやデータアドレスあるいは遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える内蔵レジスタアドレスの指定、演算データや転送

50

データの保持などに用いられる。

【 1 1 6 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、C P U 1 0 3 にプログラムを実行させるための命令セットは、ロード命令などの転送命令、サブルーチン呼出命令、ジャンプ命令、その他、算術演算命令と論理演算命令を含む演算命令、入出力命令などを含んで構成される。C P U 1 0 3 が実行可能な遊技プログラムや非遊技プログラムといったコンピュータプログラムは、これら各種命令を記述したプログラムコードとして予め用意され、R O M 1 0 1 に記憶されている。

【 1 1 7 0 】

ロード命令は、R O M 1 0 1 または R A M 1 0 2 のメモリ領域や内蔵デバイスエリアから読み出したデータを、C P U 1 0 3 の内部レジスタに格納してセットする場合と、C P U 1 0 3 の内部レジスタにおける格納値を、R A M 1 0 2 のメモリ領域や内蔵デバイスエリアに書き込んでストアする場合と、オペランドにより指定された数値を即値として、C P U 1 0 3 の内部レジスタあるいは R A M 1 0 2 の記憶領域や内蔵デバイスエリアにセットまたはストアさせる場合とに、使用可能な転送命令である。ロード命令によりデータを転送する対象は、命令コードやオペランドに対応して特定可能であり、一般的に、データの転送元と転送先とが含まれる。ただし、オペランドにより即値が指定される場合に、データの転送元が含まれない。

10

【 1 1 7 1 】

ロード命令は、通常の L D 命令と、特殊な L D Q 命令と、特殊な L D F 命令と、特殊な I C P L D 命令と、を含む。通常の L D 命令は、通常転送命令ともいう。特殊な L D Q 命令は、第 1 特殊転送命令ともいう。特殊な L D F 命令は、第 2 特殊転送命令ともいう。特殊な I C P L D 命令は、第 3 特殊転送命令ともいう。

20

【 1 1 7 2 】

通常転送命令である L D 命令は、R O M 1 0 1 または R A M 1 0 2 の記憶領域や内蔵デバイスエリアを対象としてデータを転送する場合に、上位アドレスおよび下位アドレスの双方を指定してデータを転送可能な通常転送命令である。また、通常転送命令である L D 命令は、R O M 1 0 1 または R A M 1 0 2 の記憶領域や内蔵デバイスエリアを対象としてデータを転送する場合に、H L レジスタなどのペアレジスタをポインタとすることで、転送先または転送元のアドレスをポインタにより指定してデータを転送することができる。

30

【 1 1 7 3 】

第 1 特殊転送命令である L D Q 命令は、C P U 1 0 3 の内部レジスタに含まれる特別なレジスタである Q レジスタを用いて、下位アドレスのみを指定してデータを転送することができる。Q レジスタには、上位アドレスを示す格納値を予め設定しておき、L D Q 命令により指定された下位アドレスと組み合わせることで、転送先または転送元のアドレスを特定してデータを転送することができる。

【 1 1 7 4 】

第 1 特殊転送命令である L D Q 命令は、通常転送命令である L D 命令よりも少ないプログラムコード量によりデータを転送することができる。ただし、Q レジスタの格納値を頻繁に変更するプログラムでは、かえって通常の L D 命令よりもプログラムコード量が増大する場合がある。そこで、アドレス F 0 0 0 [ H ] ~ F 0 D 7 [ H ] の遊技ワーク領域や、アドレス F E 0 0 [ H ] ~ F E B F [ H ] の機能設定レジスタエリア、アドレス F F 0 0 [ H ] ~ F F F F [ H ] の機能制御レジスタエリアに、各種データを複数回転送する必要がある処理などに対応して、第 1 特殊転送命令である L D Q 命令を用いたデータの転送を実行可能であればよい。

40

【 1 1 7 5 】

第 2 特殊転送命令である L D F 命令は、特定アドレス範囲の記憶データについて、下位アドレスのみを指定してデータを転送することができる。特定アドレス範囲は、例えばアドレス 1 2 0 0 [ H ] ~ 1 D F F [ H ] の範囲である。そこで、R O M 1 0 1 の遊技データ領域を、この特定アドレス範囲に含まれるように予め設定しておき、L D F 命令により

50

指定された下位アドレスと組み合わせることで、転送元のアドレスを特定してデータを転送することができる。なお、ROM 101の遊技データ領域は読出専用であり書込不可なので、遊技データ領域のアドレスが転送先のアドレスに指定されることはない。

#### 【1176】

第2特殊転送命令であるLDF命令は、通常転送命令であるLD命令よりも少ないプログラムコード量によりデータを転送することができる。ただし、特定アドレス範囲が仕様により固定されているので、例えばROM 101の遊技データ領域といった、使用頻度が高いデータの記憶領域を特定アドレス範囲に含まれるように設定して、第2特殊転送命令であるLDF命令を用いたデータの転送を実行可能であればよい。

#### 【1177】

第3特殊転送命令であるICPLD命令は、更新対象値と比較判定値とを比較し、更新対象値が比較判定値未満である場合に更新対象値を1加算するように更新するのに対し、更新対象値が比較判定値以上である場合に更新対象値を最小値である「0」に変更する。更新対象値は、ポインタが指すアドレスの記憶データが示す値であってもよいし、レジスタの格納値であってもよい。比較判定値は、レジスタの格納値であってもよいし、ICPLD命令のオペランドが示す値であってもよい。

#### 【1178】

このように、第3特殊転送命令であるICPLD命令は、更新対象値を比較判定値と比較すること、比較の結果が比較判定値未満であれば更新対象値を1加算すること、比較の結果が比較判定値以上であれば更新対象値を最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令である。

#### 【1179】

なお、転送命令のオペランドによる即値などを用いて、CPU 103の内部レジスタにおける格納値を設定することは、セットともいう。ROM 101の遊技データ領域やRAM 102の遊技ワーク領域における記憶データを読み出して、CPU 103の内部レジスタに格納することは、ロードともいう。CPU 103の内部レジスタにおける格納値を、RAM 102の遊技ワーク領域に設けられたバッファ、カウンタ、タイマ、その他の任意の記憶領域に記憶させることは、ストアともいう。

#### 【1180】

図123-7は、電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONの一例を示すフローチャートである。電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONは、図117に示された遊技制御用のメイン処理P\_MAINから呼出可能な処理に含まれ、パチンコ遊技機1における電力供給の開始に対応して、ステップS1にて実行可能である。CPU 103は、電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONを実行した場合、割込み禁止に設定した後に(ステップAKS1)、領域内スタックポインタ初期値を、スタックポインタにセットする(ステップAKS2)。領域内スタックポインタ初期値は、遊技スタック領域に退避データが格納されていない初期状態に対応して、遊技スタック領域の最終アドレスに1加算されたアドレスF200[H]であればよい。

#### 【1181】

ステップAKS2に続いて、CPU 103の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オン出力値をセットする(ステップAKS3)。接続確認信号オン出力値は、接続確認信号がオン状態であることを示す値であり、例えば00[H]であればよい。このときに、CPU 103の内部レジスタに含まれるQレジスタを設定するための転送命令により、機能制御レジスタ上位アドレスをQレジスタにセットする(ステップAKS4)。機能制御レジスタ上位アドレスは、図123-4に示された設定例AKA02における機能制御レジスタエリアの上位アドレスを示す値FF[H]である。こうして、機能制御レジスタ上位アドレスをセットすると、Qレジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、接続確認信号オン出力値をストアする(ステップAKS5)。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Qレジスタの格納値は、ステップAKS4により機能制御レジスタエリアの上位ア

10

20

30

40

50

ドレスに設定されている。したがって、下位アドレスを指定する 2 バイトの特殊な L D Q 命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、ステップ A K S 3 でセットされた接続確認信号オン出力値を格納することができる。ステップ A K S 5 において、接続確認信号オン出力値は、機能制御レジスタエリアに設けられた出力ポート番号「1」レジスタにストアされる。これにより、主基板 1 1 から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオン状態に設定される。

#### 【 1 1 8 2 】

ステップ A K S 5 により接続確認信号をオン状態に設定すると、Q レジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップ A K S 6）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Q レジスタの格納値は、ステップ A K S 4 により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよび S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値を指定する 3 バイトの特殊な L D Q 命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップ A K S 6 において、S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値は、図 1 2 3 - 4 に示された設定例 A K A 0 2 における機能制御レジスタエリアのアドレス F F 2 8 [ H ] に設けられた S C U 0 コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S C U 0 を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

#### 【 1 1 8 3 】

ステップ A K S 6 の後に、Q レジスタの格納値により示される上位アドレスを用いた転送命令により、S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値をストアする（ステップ A K S 7）。この場合に、転送先の下位アドレスは、転送命令のオペランドにより指定可能である。Q レジスタの格納値は、ステップ A K S 4 により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されている。S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値は、転送命令のオペランドにより指定可能である。したがって、下位アドレスおよび S C U 0 コマンドレジスタクリア出力値を指定する 3 バイトの特殊な L D Q 命令といった、指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの機能制御レジスタに、S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値を格納することができる。ステップ A K S 7 において、S C U 1 コマンドレジスタクリア出力値は、図 1 2 3 - 4 に示された設定例 A K A 0 2 における機能制御レジスタエリアのアドレス F F 2 C [ H ] に設けられた S C U 1 コマンドレジスタにストアされる。これにより、シリアル通信回路 1 3 9 のチャンネル S C U 1 を用いたシリアル通信機能が初期状態に制御される。

#### 【 1 1 8 4 】

これらのシリアル通信機能を初期状態に制御すると、C P U 1 0 3 の内部レジスタを設定するための転送命令により、割込みベクタテーブル上位アドレスをセットする（ステップ A K S 8）。割込みベクタテーブル上位アドレスは、R O M 1 0 1 の遊技プログラム領域に設けられた割込みベクタテーブルの上位アドレスである。割込みベクタテーブルは、例えばタイマ割込みの発生に対応して実行される遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT について、割込み順位に対応したテーブル位置に先頭アドレスが記憶される。このような割込みベクタテーブル上位アドレスは、C P U 1 0 3 の内部レジスタを設定するための転送命令により、I レジスタにセットされる（ステップ A K S 9）。

#### 【 1 1 8 5 】

ステップ A K S 9 の次に、Q レジスタの格納値を 1 減算するように更新する（ステップ A K S 1 0）。Q レジスタの格納値は、ステップ A K S 4 により機能制御レジスタエリアの上位アドレスに設定されていた。この格納値を 1 減算した場合に、図 1 2 3 - 3 に示された設定例 A K A 0 1 における機能設定レジスタエリアの上位アドレスが、Q レジスタに

10

20

30

40

50

格納された状態になる。こうして、機能制御レジスタエリアに設けられた機能制御レジスタの設定が行われた後に、機能設定レジスタエリアに設けられた機能設定レジスタを設定可能にする。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、機能設定レジスタ格納値テーブルアドレスをセットする（ステップA K S 1 1）。機能設定レジスタ格納値テーブルアドレスは、R O M 1 0 1の遊技データ領域に記憶された機能設定レジスタ格納値テーブルのアドレスである。そして、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、処理数をロードする（ステップA K S 1 2）。また、機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタ格納値テーブルを用いた設定が行われる（ステップA K S 1 3）。機能設定レジスタストア命令は、ポインタが指すアドレスを1加算した場合のアドレスにおける記憶データにより機能設定レジスタを特定すること、ポインタが指すアドレスを2加算した場合のアドレスにおける記憶データが示す機能設定レジスタ設定値を特定された機能設定レジスタにストアすること、ポインタの格納値を2加算すること、処理数を1減算すること、を処理数が0になるまで繰り返す命令であればよい。こうして、機能設定レジスタの初期設定を可能にする。

#### 【1186】

ステップA K S 1 3により機能設定レジスタの初期設定が完了すると、R W Mアクセスプロテクトレジスタにアクセス許可出力値をストアする（ステップA K S 1 4）。R W Mアクセスプロテクトレジスタのアクセス許可出力値は、C P U 1 0 3の内部レジスタを設定するための転送命令により、例えば01[H]がセットされる。このようなアクセス許可出力値は、機能設定レジスタエリアにおける先頭アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、R W Mアクセスプロテクトレジスタにストアされる。R W Mアクセスプロテクトレジスタは、アクセス許可出力値である01[H]の設定に対応して、R W MであるR A M 1 0 2のアクセス許可とする機能制御を可能にする。したがって、ステップA K S 1 4によりアクセス許可出力値がR W Mアクセスプロテクトレジスタにストアされることで、パチンコ遊技機1における電力供給の開始に対応して、R A M 1 0 2に対するアクセスが許可される。

#### 【1187】

ステップA K S 1 4の後に、R A M 1 0 2の作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスをQレジスタにセットしてから（ステップA K S 1 5）、電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONが終了する。このように、ステップA K S 1 4によりR A M 1 0 2に対するアクセスが許可された後に、R A M 1 0 2における遊技ワーク領域の上位アドレスを示す値F0[H]がQレジスタに設定される。ステップA K S 1 5の以後に、第1特殊転送命令であるL D Q命令を実行すると、Qレジスタの格納値であるF0[H]をオペランドにより指定せずに、転送先または転送元の上位アドレスとして用いることができる。これにより、R A M 1 0 2における遊技ワーク領域を用いた処理のプログラム容量を削減して、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【1188】

図123-8は、電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにて用いられる機能設定レジスタ格納値テーブルの構成例A K T 0 1を示している。電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONでは、例えばステップA K S 1 1によりアドレスがセットされた機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、ステップA K S 1 2により処理数がロードされ、ステップA K S 1 3の機能設定レジスタストア命令により各機能設定レジスタの格納値がストアされる。構成例A K T 0 1の機能設定レジスタ格納値テーブルは、先頭アドレス1200[H]に処理数を示す値18[H]が記憶されている。ステップA K S 1 2では、このテーブルデータを読み出して、C P U 1 0 3の内部レジスタにロードされる。その後、ステップA K S 1 3の機能設定レジスタストア命令は、機能設定レジスタの下位アドレスと格納値とを組み合わせ合わせたテーブルデータを順次を読み出し、それぞれの下位アドレスに対応する機能設定レジスタに格納値をストア可能にする。

#### 【1189】

構成例A K T 0 1の機能設定レジスタ格納値テーブルでは、下位アドレスを示す値が小

10

20

30

40

50



さい機能設定レジスタの格納値を先に設定可能であり、下位アドレスを示す値が大きい機能設定レジスタの格納値を後に設定可能であるように、テーブルデータが構成されている。これにより、機能設定レジスタエリアでは、先頭アドレスに近い機能設定レジスタの格納値が先に設定され、最終アドレスに近い機能設定レジスタの格納値が後に設定される順番で、それぞれの機能設定レジスタの格納値が設定される。これにより、機能設定レジスタの格納値を示すデータの設計や管理が容易になり、遊技機の商品性を高めることができる。

#### 【 1 1 9 0 】

16ビットの乱数回路104Aは、4つのチャンネルRL0～RL3に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャンネルから更新を開始可能になる。8ビットの乱数回路104Bは、4つのチャンネルRS0～RS3に対応して、最大値設定レジスタに乱数最大値を示す格納値が設定されたチャンネルから更新を開始可能になる。図123-3に示された設定例AKA01の機能設定レジスタエリアは、アドレスFE3F[H]～FE40[H]のRL0最大値設定レジスタと、アドレスFE41[H]～FE42[H]のRL1最大値設定レジスタと、アドレスFE43[H]～FE44[H]のRL2最大値設定レジスタと、アドレスFE45[H]～FE46[H]のRL3最大値設定レジスタと、が16ビットの乱数回路104Aにおける4つのチャンネルRL0～RL3に対応して設けられている。また、この機能設定レジスタエリアは、アドレスFE47[H]のRS0最大値設定レジスタと、アドレスFE48[H]のRS1最大値設定レジスタと、アドレスFE49[H]のRS2最大値設定レジスタと、アドレスFE4A[H]のRS3最大値設定レジスタと、が8ビットの乱数回路104Bにおける4つのチャンネルRS0～RS4に対応して設けられている。構成例AKT01の機能設定レジスタ格納値テーブルは、これらの最大値設定レジスタのうちで、RL0最大値設定レジスタの格納値を最初に設定し、RL2最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、RS1最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、RS2最大値設定レジスタの格納値を次に設定し、RS3最大値設定レジスタを最後に設定するように、テーブルデータが構成されている。したがって、16ビットの乱数回路104AにおけるチャンネルRL0の更新が最初に開始され、16ビットの乱数回路104AにおけるチャンネルRL2の更新が次に開始され、8ビットの乱数回路104BにおけるチャンネルRS1の更新が次に開始され、8ビットの乱数回路104BにおけるチャンネルRS2の更新が次に開始され、8ビットの乱数回路104BにおけるチャンネルRS3の更新が最後に開始される。このように、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始するので、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確定性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【 1 1 9 1 】

電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONは、パチンコ遊技機1における電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理となる遊技制御用のメイン処理P\_MAINから呼出可能な処理に含まれ、構成例AKT01の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、機能に関する格納領域としての機能設定レジスタエリアに格納値を設定可能にする。このとき、16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bによって更新される乱数値の乱数最大値を設定できるので、電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONは、最大値設定処理として実行可能である。16ビットの乱数回路104Aは、特定バイト数としての2バイトに対応する16ビットで構成される第1乱数値を更新可能である。8ビットの乱数回路104Bは、特定バイト数よりも小さい所定バイト数としての1バイトに対応する8ビットで構成される第2乱数値を更新可能である。そして、電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONを実行する場合、構成例AKT01の機能設定レジスタ格納値テーブルを用いて、16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な第1乱数値の乱数最大値を設定した後に、8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な第2乱数値の乱数最大値を設定する。このように、特定バイト数の第1乱数値に関する設定の後に所定バイト数の第2乱数値に関する設定を行うことにより第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 9 2 】

図 1 2 3 - 9 は、RWM アクセスプロテクトレジスタの構成例を示している。RWM アクセスプロテクトレジスタは、図 1 2 3 - 4 に示された機能制御レジスタエリアの構成例 A K A 0 2 において、アドレス F F 0 0 [ H ] に設けられる。RWM アクセスプロテクトレジスタの格納値は、RWM となる R A M 1 0 2 のアクセス禁止またはアクセス許可に対応して、異なる値になる。

## 【 1 1 9 3 】

図 1 2 3 - 9 ( A ) は、RWM アクセスプロテクトレジスタのビット構成例を示している。RWM アクセスプロテクトレジスタは、ビット番号が「 0 」から「 7 」までの 8 ビットデータ R A P を記憶可能であり、ビット番号「 0 」のビットデータ R A P 0 を、0 [ B ] または 1 [ B ] に設定可能である。これに対し、ビット番号「 1 」からビット番号「 7 」までのビットデータは、常に 0 [ B ] に設定され、「 1 」には設定されることがない固定値を示す。

## 【 1 1 9 4 】

図 1 2 3 - 9 ( B ) は、RWM アクセスプロテクトレジスタのビットデータ R A P の使用例を説明するための図である。ビットデータ R A P において、ビット番号「 0 」のビットデータ R A P 0 は、RWM アクセス制御ビットであり、0 [ B ] の設定により RWM はアクセス禁止となり、1 [ B ] の設定により RWM はアクセス許可となる。パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、ビット番号「 0 」のビットデータ R A P 0 は、初期値である 0 [ B ] に設定される。これにより、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始に対応して、RWM となる R A M 1 0 2 へのアクセスを禁止することができる。

## 【 1 1 9 5 】

図 1 2 3 - 1 0 は、電源断処理 P\_POWER\_OFF の一例を示すフローチャートである。電源断処理 P\_POWER\_OFF は、図 1 1 8 に示された遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT から呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップ S 5 1 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、電源断処理 P\_POWER\_OFF を実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、バックアップ監視タイマアドレスをセットする（ステップ A K S 3 1 ）。バックアップ監視タイマアドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられたバックアップ監視タイマのアドレスである。

## 【 1 1 9 6 】

入力ポート番号「 3 」を入力する（ステップ A K S 3 2 ）。入力ポート番号「 3 」は、ポート番号として「 3 」が割り当てられた入力ポートであり、電源確認信号入力ビットが含まれている。そこで、入力ポート番号「 3 」の入力データと、電源確認信号入力ビットのビット位置に対応するチェックデータと、を用いた論理積演算を実行する。このとき、ゼロフラグがオンであるか否かにより、電源確認信号入力ビットが「 0 」であるか否かを判定する（ステップ A K S 3 3 ）。電源確認信号入力ビットは、そのビット値が「 0 」に対応した 0 [ B ] である場合に電源確認信号がオフ状態であることを示し、そのビット値が「 1 」に対応した 1 [ B ] である場合に電源確認信号がオン状態であることを示す。

## 【 1 1 9 7 】

電源確認信号入力ビットが「 0 」ではなく「 1 」である場合に（ステップ A K S 3 3 ； N o ）、ポインタが指すアドレスの記憶データを更新可能な転送命令により、バックアップ監視タイマクリアデータをストアする（ステップ A K S 3 4 ）。ステップ A K S 3 4 では、バックアップ監視タイマにクリアデータをストアすることで、電源確認信号がオン状態の場合に、電源断判定中以外であることに対応して、バックアップ監視タイマをクリアすることができる。

## 【 1 1 9 8 】

ステップ A K S 3 3 に対応して電源確認信号入力ビットが「 0 」である場合に（ステップ A K S 3 3 ； Y e s ）、バックアップ監視タイマによる計時値を 1 加算するように更新する（ステップ A K S 3 5 ）。また、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バックアップ監視タイマをロードする（ステップ A K S 3 6 ）。そ

10

20

30

40

50

して、バックアップ監視タイマによる計時値と、バックアップ判定時間に対応する判定値と、を比較可能な演算リターン命令により（ステップ A K S 3 7）、バックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示していないことを確認する（ステップ A K S 3 8）。この演算リターン命令は、バックアップ監視タイマによる計時値と、バックアップ判定時間に対応する判定値と、が異なる場合にオフ状態となるゼロフラグに対応して、電源断処理を終了して特別図柄プロセス処理への復帰を可能にする。こうして、バックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示していない場合に（ステップ A K S 3 8 ; Y e s）、電源断処理が終了する。

#### 【 1 1 9 9 】

ステップ A K S 3 8 に対応してバックアップ監視タイマがバックアップ判定時間を示している場合に（ステップ A K S 3 8 ; N o）、チェックサム算出処理 P\_SUM\_CALC を実行する（ステップ A K S 3 9）。ステップ A K S 3 9 のチェックサム算出処理 P\_SUM\_CALC は、図 1 1 7 に示された遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN において、ステップ S 2 の R W M チェック処理 P\_RWM\_CHK に含まれるチェックサム算出処理と共通の処理であればよい。このように、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始と停止とに対応して、共通となるチェックサム算出処理を実行することで、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における記憶内容が変更なく保持されたか否かにより、バックアップデータによる復旧の可否を判定可能になる。ステップ A K S 3 9 のチェックサム算出処理 P\_SUM\_CALC により作成されたチェックサムデータは、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、チェックサムバッファにストアされる（ステップ A K S 4 0）。10

#### 【 1 2 0 0 】

ステップ A K S 4 0 の次に、排他的論理和演算命令により、クリアデータを出力値データにセットする（ステップ A K S 4 1）。この排他的論理和演算命令は、単一のレジスタを対象として格納値の排他的論理和を演算することにより、すべてのビット値が同一値どうしの排他的論理和になるので、その格納値を 0 0 [ H ] のクリアデータに初期化可能である。このようなクリアデータは、機能設定レジスタエリアにおける先頭アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、R W M アクセスプロテクトレジスタにストアされる（ステップ A K S 4 2）。R W M アクセスプロテクトレジスタは、クリアデータである 0 0 [ H ] の設定に対応して、R W M である R A M 1 0 2 のアクセス禁止とする機能制御を可能にする。したがって、ステップ A K S 4 2 によりクリアデータが R W M アクセスプロテクトレジスタにストアされることで、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止に対応して、R A M 1 0 2 に対するアクセスが禁止される。20

#### 【 1 2 0 1 】

ステップ A K S 4 2 の後に、出力ポート番号「 0 」から「 1 0 」までをクリアする（ステップ A K S 4 3）。出力ポート番号「 0 」から「 1 0 」までは、ポート番号が「 0 」から「 1 0 」までの出力ポートであり、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における全部の出力ポートである。したがって、ステップ A K S 4 3 により、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止に対応して、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における全部の出力ポートがクリア状態に設定される。このとき、C P U 1 0 3 の内部レジスタを設定するための転送命令により、接続確認信号オフ出力値をセットする（ステップ A K S 4 4）。接続確認信号オフ出力値は、接続確認信号がオフ状態であることを示す値であり、例えば 0 1 [ H ] であればよい。このような接続確認信号オフ出力値は、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、出力ポート番号「 1 」レジスタにストアされる（ステップ A K S 4 5）。これにより、主基板 1 1 から払出制御基板に対して伝送される接続確認信号がオフ状態に設定される。30

#### 【 1 2 0 2 】

ステップ A K S 4 5 に続いて、C P U 1 0 3 の内部レジスタを設定するための転送命令により、P T C 0 割込み禁止出力値をセットする（ステップ A K S 4 6）。P T C 0 割込み禁止出力値は、タイマ回路 1 3 6 のチャンネル P T C 0 を用いたタイマ割込みの発生を、禁止状態に設定するための出力値である。この P T C 0 割込み禁止出力値は、機能設定レ40

10

20

30

40

50

ジスタエリアにおける指定アドレスの機能設定レジスタに書き込むための転送命令により、P T C 0 制御レジスタにストアされる（ステップ A K S 4 7）。P T C 0 制御レジスタは、タイマ回路 1 3 6 のチャンネル P T C 0 を用いた計時機能の使用状態を設定可能である。ステップ A K S 4 7 では、ステップ A K S 4 6 によりセットされた P T C 0 割込み禁止出力値が P T C 0 制御レジスタにストアされることで、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止に対応して、遊技制御用のタイマ割込みが禁止状態に設定される。

#### 【 1 2 0 3 】

こうしたバックアップ判定時間の経過に対応した設定が行われると、ループ処理の実行による待機状態に移行する。この待機状態において、入力ポート番号「 3 」を入力し（ステップ A K S 4 8）、電源確認信号入力ビットが「 0 」であるか否かを判定する（ステップ A K S 4 9）。電源確認信号がオフ状態に対応して、電源確認信号入力ビットが「 0 」である場合に（ステップ A K S 4 9；Y e s）、ステップ A K S 4 8 に戻るループ処理を継続させる。これにより、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止に対応して、電源断による動作停止までの待機状態を維持することで、不都合な記憶データの変更や C P U 1 0 3 による処理の暴走を防止可能にする。

#### 【 1 2 0 4 】

ステップ A K S 4 9 に対応して電源確認信号入力ビットが「 1 」であり「 0 」ではない場合に（ステップ A K S 4 9；N o）、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから（ステップ A K S 5 0）、割込みリターン命令により、電源断処理 P\_POWER\_OFF を終了させる。電源断復旧時ベクタテーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技プログラム領域に設けられた電源断復旧時ベクタテーブルのアドレスである。割込みリターン命令は、スタックポインタをポインタとして用いて、スタックポインタの格納値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタに設定可能である。例えば、スタックポインタの格納値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタの下位バイトに設定し、スタックポインタの格納値を 1 加算した値で指定されるアドレスが示す記憶領域の記憶データを、プログラムカウンタの上位バイトに設定する。

#### 【 1 2 0 5 】

図 1 2 3 - 1 1 は、電源断処理 P\_POWER\_OFF に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。電源断処理 P\_POWER\_OFF では、例えばステップ A K S 3 8 によりバックアップ監視タイマの計時値を用いた分岐処理が実行され、ステップ A K S 4 0 によりチェックサムバッファを用いてチェックサムデータが保存される。また、ステップ A K S 5 0 により電源断復旧時ベクタテーブルアドレスを設定することで、パチンコ遊技機 1 における電力供給の停止が検知された後に動作停止せず、正常な電力供給が再開された場合に、遊技制御用のプログラムを先頭から実行可能にする。このように、電源断処理 P\_POWER\_OFF は、バックアップ監視タイマ、チェックサムバッファ、電源断復旧時ベクタテーブルを用いて、パチンコ遊技機 1 の電力供給が停止される場合の制御を可能にする。

#### 【 1 2 0 6 】

図 1 2 3 - 1 1（A）は、バックアップデータエリアとなる記憶領域の構成例 A K B 0 1 を示している。構成例 A K B 0 1 のバックアップデータエリアは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における記憶データをバックアップする場合に使用されるバックアップ設定用データを記憶可能である。このバックアップデータエリアは、アドレス F 0 0 0 [ H ] のバックアップ監視タイマと、アドレス F 0 D E [ H ] のチェックサムバッファと、を含んでいる。アドレス F 0 0 0 [ H ] は遊技ワーク領域の先頭アドレスであり、アドレス F 0 D E [ H ] は遊技ワーク領域の最終アドレスである。このように、遊技ワーク領域の先頭アドレスと最終アドレスにバックアップデータエリアを設けることにより、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における記憶データの適切なバックアップを可能にする。

#### 【 1 2 0 7 】

図 1 2 3 - 1 1（B）は、電源断復旧時ベクタテーブルの構成例 A K T 1 1 を示している。構成例 A K T 1 1 の電源断復旧時ベクタテーブルは、正常な電力供給が再開された場

10

20

30

40

50

合の割込みリターン命令に対応して、電源断処理からの復帰先アドレスを指定可能である。電源断復旧時ベクタテーブルは、ROM 101の遊技プログラム領域におけるアドレス0016[H]に記憶された下位アドレス指定データ00[H]と、ROM 101の遊技プログラム領域におけるアドレス0017[H]に記憶された上位アドレス指定データ00[H]と、をテーブルデータとして含んで構成される。電源断処理P\_POWER\_OFFのステップAKS50では、電源断復旧時ベクタテーブルアドレスとして、アドレス0016[H]を示すデータがスタックポインタにセットされる。その後、割込みリターン命令により、プログラムカウンタの格納値が0000[H]に設定されて処理を復帰させることで、遊技制御用のメイン処理P\_MAINを先頭から実行可能にする。

#### 【1208】

図123-12は、乱数更新処理P\_RANDOMの一例を示すフローチャートである。乱数更新処理P\_RANDOMは、図118に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTから呼出可能な処理に含まれ、例えば4msといった、所定時間の経過による定期的なタイマ割込みの発生に対応して、ステップS56にて実行可能である。その一方で、乱数更新処理P\_RANDOMは、図117に示された遊技制御用のメイン処理P\_MAINから呼出可能な処理に含まれず、ステップS7の後にタイマ割込みが発生するまで繰り返されるループ処理にて実行されることがない。したがって、乱数更新処理P\_RANDOMは、所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第1処理に含まれるものの、その第1処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第2処理には含まれない。また、乱数更新処理P\_RANDOMは、遊技の進行を制御する遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTにおいて、呼び出されて実行可能であるものの、パチンコ遊技機1における電力供給の開始にもとづいて実行される遊技制御用のメイン処理P\_MAINにおいて、ステップS1の電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONなどの起動時処理の後に、繰り返されるループ処理としての待機時処理では呼び出されず実行不可である。

#### 【1209】

乱数更新処理P\_RANDOMは、Bレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタといった、CPU103の内部レジスタを用いて、当り図柄用の乱数MR1-2や普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1について、それらの値を示す数値データを更新可能にする。当り図柄用の乱数MR1-2は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける特別図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄の決定に用いられる。普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1は、普通図柄表示器20における普通図柄の可変表示である普図ゲームに対応して、普通図柄の表示結果である確定普通図柄の決定に用いられる。乱数更新処理P\_RANDOMは、当り図柄用の乱数MR1-2を更新する場合と普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1を更新する場合とで、共通となる内部レジスタとして、Bレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタを用いて、それぞれの乱数値を更新可能である。

#### 【1210】

CPU103は、乱数更新処理P\_RANDOMを実行した場合に、乱数ポインタとして用いるHLレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットする(ステップAKS61)。当り図柄用乱数カウンタアドレスは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられた当り図柄用乱数カウンタのアドレスである。乱数ポインタは、更新対象乱数値に対応した乱数カウンタのアドレスを格納可能であり、格納値の設定により更新対象乱数値を指定可能になる。ステップAKS61では、LDQ命令により当り図柄用乱数カウンタのアドレスを乱数ポインタに格納することで、当り図柄用の乱数MR1-2を、更新対象乱数値として設定することができる。

#### 【1211】

ステップAKS61に続いて、乱数最大値レジスタとして用いるBレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットする(ステップAKS62)。乱数最大値レジスタは、更新対象乱数値が取り得る最大値を格納可能であり、格納値の設定により乱数最大値を指定可能になる。ステップAKS62では

10

20

30

40

50

、当り図柄用の乱数MR 1 - 2について、例えば「199」に対応するC 7 [ H ]といった、乱数MR 1 - 2の更新範囲に含まれる最大値をLD命令により乱数最大値レジスタに格納する。これにより、ステップAKS 6 1において更新対象乱数値とした乱数MR 1 - 2の乱数最大値を設定することができる。

#### 【1212】

ステップAKS 6 2の次に、初期値ポインタとして用いるDEレジスタを設定するための転送命令により、当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットする（ステップAKS 6 3）。当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスは、RAM 102の遊技ワーク領域に設けられた当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスである。初期値ポインタは、更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを格納可能であり、格納値の設定により乱数初期値の取得や変更を可能にする。ステップAKS 6 3では、LDQ命令により当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを初期値ポインタに格納することで、ステップAKS 6 1により更新対象乱数とした乱数MR 1 - 2に対応して、乱数初期値を取得可能および変更可能に設定する。続いて、サブルーチンの呼出命令により、初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを実行する（ステップAKS 6 4）。ステップAKS 6 4の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPは、ステップAKS 6 1～AKS 6 3による設定にもとづいて、更新対象乱数値である当り図柄用の乱数MR 1 - 2の更新と、乱数初期値の変更と、を実行可能にする。

#### 【1213】

ステップAKS 6 4における初期値変更乱数更新処理P\_RANCPの後に、乱数ポインタとして用いるHLレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットする（ステップAKS 6 5）。普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスは、RAM 102の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスである。ステップAKS 6 5では、LDQ命令により普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスを乱数ポインタに格納することで、普通図柄当り図柄用の乱数MR 2 - 1を、更新対象乱数値として設定することができる。

#### 【1214】

ステップAKS 6 5に続いて、乱数最大値レジスタとして用いるBレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットする（ステップAKS 6 6）。ステップAKS 6 6では、普通図柄当り図柄用の乱数MR 2 - 1について、例えば最大値「198」に対応するC 6 [ H ]といった、乱数MR 2 - 1の更新範囲に含まれる最大値をLD命令により乱数最大値レジスタに格納する。これにより、ステップAKS 6 5において更新対象乱数値とした乱数MR 2 - 1の乱数最大値を設定することができる。

#### 【1215】

ステップAKS 6 6の次に、初期値ポインタとして用いるDEレジスタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットする（ステップAKS 6 7）。普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスは、RAM 102の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスである。ステップAKS 6 7では、LDQ命令により普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを初期値ポインタに格納することで、ステップAKS 6 5により更新対象乱数値とした乱数MR 2 - 1について、乱数初期値を取得可能および変更可能に設定する。続いて、ステップAKS 6 4と共通であるサブルーチンの呼出命令により、初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを実行する（ステップAKS 6 8）。ステップAKS 6 8の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPは、ステップAKS 6 5～AKS 6 7による設定にもとづいて、更新対象乱数値である普通図柄当り図柄用の乱数MR 2 - 1の更新と、乱数初期値の変更と、を実行可能にする。

#### 【1216】

図123 - 13は、乱数更新処理P\_RANDOMに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。乱数更新処理P\_RANDOMでは、ステップAKS 6 1により乱数ポイン

10

20

30

40

50

タにアドレスをセットした当り図柄用乱数カウンタと、ステップA K S 6 3により初期値ポインタにアドレスをセットした当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップA K S 6 4の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPが実行される。また、乱数更新処理P\_RANDOMでは、ステップA K S 6 5により乱数ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、ステップA K S 6 7により初期値ポインタにアドレスをセットした普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、を用いてステップA K S 6 8の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPが実行される。当り図柄用乱数カウンタは、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられ、当り図柄用の乱数M R 1 - 2に対応する数値データを記憶可能である。当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数M R 1 - 2の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数カウンタは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、普通図柄当り図柄用の乱数M R 2 - 1に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファは、当り図柄用乱数データエリアに設けられ、乱数M R 2 - 1の乱数初期値に対応する数値データを記憶可能である。このように、乱数更新処理P\_RANDOMは、当り図柄用乱数データエリアに設けられた当り図柄用乱数初期値データバッファと、普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、特別図柄用乱数バッファエリアに設けられた当り図柄用乱数カウンタと、を用いて、ソフトウェアによる乱数M R 1 - 2および乱数M R 2 - 1の更新を可能にする。

#### 【 1 2 1 7 】

図 1 2 3 - 1 3 ( A ) は、当り図柄用乱数データエリアの構成例A K B 1 1を示している。構成例A K B 1 1の当り図柄乱数データエリアは、アドレスF 0 5 0 [ H ]の当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスF 0 5 1 [ H ]の当り図柄用初期値乱数カウンタと、アドレスF 0 5 2 [ H ]の普通図柄当り図柄用乱数カウンタと、アドレスF 0 5 3 [ H ]の普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファと、アドレスF 0 5 4 [ H ]の普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスF 0 5 0 [ H ]が乱数更新処理P\_RANDOMのステップA K S 6 3により初期値ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレスF 0 5 2 [ H ]が乱数更新処理P\_RANDOMのステップA K S 6 5により乱数ポインタにセットされ、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスF 0 5 3 [ H ]が乱数更新処理P\_RANDOMのステップA K S 6 7により初期値ポインタにセットされる。当り図柄用初期値乱数カウンタは、当り図柄用初期値となる乱数M R 1 - 3に対応する数値データを記憶可能である。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタは、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数M R 2 - 2に対応する数値データを記憶可能である。

#### 【 1 2 1 8 】

図 1 2 3 - 1 3 ( B ) は、特別図柄用乱数バッファエリアの構成例A K B 1 2を示している。構成例A K B 1 2の特別図柄用乱数バッファエリアは、アドレスF 0 7 F [ H ]の特別図柄判定用乱数バッファと、アドレスF 0 8 1 [ H ]の当り図柄用乱数カウンタと、アドレスF 0 8 2 [ H ]の変動パターン種別選択用乱数バッファと、アドレスF 0 8 3 [ H ]の変動パターン用乱数バッファと、アドレスF 0 8 4 [ H ]のハズレ演出選択用乱数バッファと、を含んでいる。このうち、当り図柄用乱数カウンタのアドレスF 0 8 1 [ H ]が乱数更新処理P\_RANDOMのステップA K S 6 1により乱数ポインタにセットされる。特別図柄判定用乱数バッファは、16ビットの乱数回路104Aから取得した特別図柄判定用の乱数M R 1 - 1に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン種別選択用乱数バッファは、8ビットの乱数回路104Bから取得した変動パターン種別選択用の乱数M R 3 - 3に対応する数値データを記憶可能である。変動パターン用乱数バッファは、8ビットの乱数回路104Bから取得した変動パターン用の乱数M R 3 - 4に対応する数値データを記憶可能である。ハズレ演出選択用乱数バッファは、16ビットの乱数回路104Aから取得したハズレ演出選択用の乱数M R 3 - 2に対応する数値データを記憶可能である。

#### 【 1 2 1 9 】

図 1 2 3 - 1 4 は、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP の一例を示すフローチャートである。初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、図 1 2 3 - 1 2 に示された乱数更新処理 P\_RANDOM から呼出可能な処理に含まれ、ステップ A K S 6 1 ~ A K S 6 3 により当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 に関する設定をした後にステップ A K S 6 4 にて実行可能であり、ステップ A K S 6 5 ~ A K S 6 7 により普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 に関する設定をした後にステップ A K S 6 8 にて実行可能である。このような初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、ステップ A K S 6 4 において当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 に対応する数値データを用いて、乱数 M R 1 - 2 の値を更新可能にする。また、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、ステップ A K S 6 8 において普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 に対応する数値データを用いて、乱数 M R 2 - 1 の値を更新可能にする。

10

#### 【 1 2 2 0 】

C P U 1 0 3 は、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を実行した場合、最初に比較加算命令を実行する（ステップ A K S 1 0 1）。この比較加算命令は、乱数ポインタである H L レジスタの格納値が示すアドレスの記憶データを更新対象値とし、乱数最大値レジスタである B レジスタの格納値を比較判定値とし、第 3 特殊転送命令である単一の I C P L D 命令により実行可能である。乱数ポインタである H L レジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応する数値データが記憶される乱数カウンタのアドレスを示す。乱数最大値レジスタである B レジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応して設定された乱数最大値を示す。そして、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値が乱数最大値レジスタの格納値未満である場合に、乱数カウンタの計数値を 1 加算するように更新することで、更新対象乱数値が 1 加算される。これに対し、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値が乱数最大値レジスタの格納値以上である場合に、乱数カウンタをクリアして計数値を「0」に初期化することで、更新対象乱数値が乱数最小値に変更される。したがって、ステップ A K S 1 0 1 の比較加算命令は、更新対象乱数値を乱数最大値と比較すること、比較の結果が乱数最大値未満であれば更新対象乱数値を 1 加算すること、比較の結果が乱数最大値以上であれば更新対象乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。このように、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP により更新対象乱数値を更新する場合に、単一の比較加算命令を最初に実行する。こうした単一の比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

#### 【 1 2 2 1 】

ステップ A K S 1 0 1 において比較加算命令を実行すると、記憶データを読み出すための転送命令により、乱数ポインタの指す乱数値をロードする（ステップ A K S 1 0 2）。また、乱数ポインタと初期値ポインタを交換する（ステップ A K S 1 0 3）。そして、ステップ A K S 1 0 2 によりロードした乱数値と初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファを比較する（ステップ A K S 1 0 4）。このとき比較した乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる値であるか否かを判定する（ステップ A K S 1 0 5）。初期値ポインタである D E レジスタの格納値は、更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを示す。したがって、ステップ A K S 1 0 4 では、ステップ A K S 1 0 1 の比較加算命令を実行した後に、その比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較する。

40

#### 【 1 2 2 2 】

ステップ A K S 1 0 5 に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値とは異なる場合に（ステップ A K S 1 0 5 ; Y e s）、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP が終了する。ステップ A K S 1 0 1 の比較加算命令を実行した場合に、更新対象乱数値を示す乱数カウンタの計数値は、更新後の更新対象乱数値を示すことになる。そして、ステップ A K S 1 0 5 の判定結果により初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP が終了する場合に、更新後の更新対象乱数値を示す乱数カウンタの格納値は、そのまま現在の乱数値として格納される。したがって、ステップ A K S 1 0 5 では、更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP が終了することにより、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納させることができる。

50



## 【 1 2 2 3 】

ステップ A K S 1 0 5 に対応して乱数値が初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファの格納値と同じである場合に (ステップ A K S 1 0 5 ; N o )、初期値ポインタの格納値を 1 加算した場合に指す初期値乱数カウンタをロードする (ステップ A K S 1 0 6 )。図 1 2 3 - 1 3 ( A ) に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例 A K B 1 1 において、当り図柄用乱数初期値データバッファが設けられたアドレス F 0 5 0 [ H ] を 1 加算した場合の次アドレス F 0 5 1 [ H ] には、当り図柄用初期値乱数カウンタが設けられている。また、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファが設けられたアドレス F 0 5 3 [ H ] を 1 加算した場合の次アドレス F 0 5 4 [ H ] には、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタが設けられている。したがって、ステップ A K S 1 0 6 では、初期値ポインタの格納値が当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを示す場合に、当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値が読み出される。また、ステップ A K S 1 0 6 では、初期値ポインタの格納値が普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレスを示す場合に、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値が読み出される。このように、ステップ A K S 1 0 6 では、初期値乱数カウンタの計数値を初期値用乱数値として読み出すことができる。

10

## 【 1 2 2 4 】

ステップ A K S 1 0 6 において初期値乱数カウンタをロードすると、これにより読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、乱数ポインタの指す乱数カウンタにストアする (ステップ A K S 1 0 7 )。乱数ポインタの格納値は更新対象乱数値に対応する乱数カウンタのアドレスを示すので、ステップ A K S 1 0 7 により、初期値乱数カウンタの計数値を、現在の更新対象乱数値として格納することができる。したがって、ステップ A K S 1 0 5 の判定結果により更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、ステップ A K S 1 0 7 では、ステップ A K S 1 0 6 により読み出された初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納させることができる。

20

## 【 1 2 2 5 】

ステップ A K S 1 0 7 に続いて、ステップ A K S 1 0 6 により読み出された初期値乱数カウンタの計数値を、初期値ポインタの指す乱数初期値データバッファにストアしてから (ステップ A K S 1 0 8 )、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP が終了する。初期値ポインタの格納値は更新対象乱数値に対応した乱数初期値データバッファのアドレスを示すので、ステップ A K S 1 0 8 により、初期値乱数カウンタの計数値を、新たな乱数初期値として格納することができる。したがって、ステップ A K S 1 0 5 の判定結果により更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、ステップ A K S 1 0 7 により初期値用乱数値を現在の乱数値として格納するとともに、ステップ A K S 1 0 8 では、ステップ A K S 1 0 6 により読み出された初期値用乱数値を、新たな乱数初期値として格納させることができる。こうして新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確実性が高められるとともに、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。

30

## 【 1 2 2 6 】

図 1 2 3 - 1 2 に示された乱数更新処理 P\_RANDOM は、ステップ A K S 6 1 ~ A K S 6 3 により、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップ A K S 6 4 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を実行する。初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定にもとづいて、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを実行可能にする。ステップ A K S 6 4 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、ステップ A K S 6 1 により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、ステップ A K S 6 2 により設定した乱数最大値やステップ A K S 6 3 により設定した乱数初期値を用いた更新を可能にする。また、ステップ A K S 6 4 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、ステップ A K S 6 1 により更新対象乱数値とした当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、その値がステップ A K S 6 3 により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の

40

50

変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 2 2 7 】

乱数更新処理P\_RANDOMは、ステップA K S 6 5 ~ A K S 6 7により、普通図柄当り図柄用の乱数M R 2 - 1について、更新対象乱数値、乱数最大値、乱数初期値に関する設定をした後に、ステップA K S 6 8の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを実行する。ステップA K S 6 8の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPは、ステップA K S 6 5により更新対象乱数値とした普通図柄当り図柄用の乱数M R 2 - 1について、ステップA K S 6 6により設定した乱数最大値やステップA K S 6 7により設定した乱数初期値を用いた更新を可能にする。また、ステップA K S 6 8の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPは、ステップA K S 6 5により更新対象乱数値とした普通図柄当り図柄用の乱数M R 2 - 1について、その値がステップA K S 6 7により設定した乱数初期値と一致した場合に、乱数初期値の変更を可能にする。このように、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。また、設定された更新対象乱数値の更新や乱数初期値の変更により、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

【 1 2 2 8 】

乱数更新処理P\_RANDOMは、特別図柄の表示結果を決定する場合に用いられる当り図柄用の乱数M R 1 - 2を、ステップA K S 6 1 ~ A K S 6 4からなる第1更新処理により更新可能であり、普通図柄の表示結果を決定する場合に用いられる普通図柄当り図柄用の乱数M R 2 - 1を、ステップA K S 6 5 ~ A K S 6 8からなる第2更新処理により更新可能である。そして、ステップA K S 6 1 ~ A K S 6 4により第1乱数値として当り図柄用の乱数M R 1 - 2を更新し、その後に、ステップA K S 6 5 ~ A K S 6 8により第2乱数値として普通図柄当り図柄用の乱数M R 2 - 1を更新する。特別図柄の表示結果となる確定特別図柄は、大当り遊技状態における大入賞口開放回数最大値に対応している。また、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄は、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されるか否かや、大当り遊技状態の終了後に時短状態で実行可能な可変表示回数の最大値などに、対応する場合もある。これに対し、普通図柄の表示結果である確定普通図柄は、第2大入賞口の開放時間や開放回数に対応している。したがって、特別図柄の表示結果は、普通図柄の表示結果よりも、遊技者の注目度が高い。特定更新処理となる乱数更新処理P\_RANDOMにより、第1乱数値として乱数M R 1 - 2を更新した後に、第2乱数値として乱数M R 2 - 1を更新することで、遊技者の注目度が高い表示結果の決定に用いられる第1乱数値を第2乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

30

【 1 2 2 9 】

乱数更新処理P\_RANDOMにおいて、ステップA K S 6 1 ~ A K S 6 4は第1乱数値となる乱数M R 1 - 2を更新可能であり、ステップA K S 6 5 ~ A K S 6 8は第2乱数値となる乱数M R 2 - 1を更新可能である。そして、第1乱数値となる乱数M R 1 - 2に対応してステップA K S 6 4の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを呼び出して実行可能であり、第2乱数値となる乱数M R 2 - 1に対応してステップA K S 6 8の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを呼び出して実行可能である。このように、特定更新処理となる乱数更新処理P\_RANDOMは、第1乱数値と第2乱数値とに対応して共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを呼び出すことにより、第1乱数値としての乱数M R 1 - 2および第2乱数値としての乱数M R 2 - 1を更新し、それらの初期値を変更可能にする。このような共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理P\_RANCPによりプログラム容量の増大を防止し、第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

40

【 1 2 3 0 】

乱数更新処理P\_RANDOMにおいて、第1乱数値となる乱数M R 1 - 2を更新可能にするステップA K S 6 1 ~ A K S 6 4は第1更新処理となり、第2乱数値となる乱数M R 2 - 1を更新可能にするステップA K S 6 5 ~ A K S 6 8は第2更新処理となる。そして、

50

第 1 更新処理ではステップ A K S 6 4 により初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を呼び出して実行可能であり、第 2 更新処理ではステップ A K S 6 8 により初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を呼び出して実行可能である。このように、乱数更新処理 P\_RANDOM は、第 1 更新処理と第 2 更新処理とで、共通更新用処理として初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を呼び出すことにより、第 1 乱数値としての乱数 M R 1 - 2 および第 2 乱数値としての乱数 M R 2 - 1 を更新し、それらの初期値を変更可能にする。このような共通更新用処理となる初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP によりプログラム容量の増大を防止し、第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【 1 2 3 1 】

乱数更新処理 P\_RANDOM において、第 1 乱数値となる乱数 M R 1 - 2 を更新可能にするステップ A K S 6 1 ~ A K S 6 4 は第 1 更新処理となり、第 2 乱数値となる乱数 M R 2 - 1 を更新可能にするステップ A K S 6 5 ~ A K S 6 8 は第 2 更新処理となる。そして、第 1 更新処理と第 2 更新処理とで、共通となる内部格納手段である C P U 1 0 3 の H L レジスタ、B レジスタ、D E レジスタを用いて、第 1 乱数値としての乱数 M R 1 - 2 および第 2 乱数値としての乱数 M R 2 - 1 を更新可能にする。このように、共通となる内部格納手段を用いて第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【 1 2 3 2 】

乱数更新処理 P\_RANDOM において、ステップ A K S 6 4 により初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を実行する前に、ステップ A K S 6 1 ~ A K S 6 3 により、当り図柄用乱数カウンタアドレス、当り図柄用乱数最大判定値、当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスといった、参照先情報を内部格納手段である C P U 1 0 3 の H L レジスタ、B レジスタ、D E レジスタに格納する。また、乱数更新処理 P\_RANDOM において、ステップ A K S 6 8 により初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を実行する前に、ステップ A K S 6 5 ~ A K S 6 7 により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレス、普通図柄当り図柄用乱数最大判定値、普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスといった、参照先情報を内部格納手段である C P U 1 0 3 の H L レジスタ、B レジスタ、D E レジスタに格納する。ステップ A K S 6 1 により第 1 乱数値となる乱数 M R 1 - 2 の更新に用いられる命令と、ステップ A K S 6 5 により第 2 乱数値となる乱数 M R 2 - 1 の更新に用いられる命令は、C P U 1 0 3 の H L レジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップ A K S 6 1 により当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットするがステップ A K S 6 5 により普通図柄当り図柄用乱数カウンタアドレスをセットするので異なる参照先情報を設定可能である。ステップ A K S 6 2 により第 1 乱数値となる乱数 M R 1 - 2 の更新に用いられる命令と、ステップ A K S 6 6 により第 2 乱数値となる乱数 M R 2 - 1 の更新に用いられる命令は、C P U 1 0 3 の B レジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップ A K S 6 2 により当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットするがステップ A K S 6 6 により普通図柄当り図柄用乱数最大判定値に対応する乱数最大値をセットするので異なる参照先情報を設定可能である。ステップ A K S 6 3 により第 1 乱数値となる乱数 M R 1 - 2 の更新に用いられる命令と、ステップ A K S 6 7 により第 2 乱数値となる乱数 M R 2 - 1 の更新に用いられる命令は、C P U 1 0 3 の D E レジスタを設定するという点で共通の命令であり、ステップ A K S 6 3 により当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットするがステップ A K S 6 7 により普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファアドレスをセットするので異なる参照先情報を設定可能である。これらのステップ A K S 6 1 ~ A K S 6 3 とステップ A K S 6 5 ~ A K S 6 7 とで、例えば C P U 1 0 3 の内部レジスタを設定するための転送命令である L D 命令や L D Q 命令といった、共通となる命令を用いて異なる参照先情報を設定可能にする。そして、ステップ A K S 6 4 とステップ A K S 6 8 とで、共通となるサブルーチンの呼出命令により初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を呼び出して実行する。このように、特定更新処理となる乱数更新処理 P\_RANDOM において、第 1 乱数値となる乱数 M R 1 - 2 の更新に用いられる命令と、第 2 乱数値となる乱数 M R 2 - 1 の更新に用いられる命令と、が共通となる。共通となる命令

10

20

30

40

50

を用いて第 1 乱数値としての乱数 M R 1 - 2 や第 2 乱数値としての乱数 M R 2 - 1 を更新可能にすることにより、第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【 1 2 3 3 】

乱数更新処理 P\_RANDOM は、第 1 更新処理となるステップ A K S 6 1 ~ A K S 6 4 により第 1 乱数値となる乱数 M R 1 - 2 を更新可能にするとともに、第 2 更新処理となるステップ A K S 6 5 ~ A K S 6 8 により第 2 乱数値となる乱数 M R 2 - 1 を更新可能にする。そして、ステップ A K S 6 4 およびステップ A K S 6 8 により初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP を呼び出して実行可能である。図 1 2 3 - 1 4 に示された初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、単一の比較加算命令を最初に実行するので、第 1 乱数値としての乱数 M R 1 - 2 を更新する場合と第 2 乱数値としての乱数 M R 2 - 1 を更新する場合とで、いずれも比較加算命令を最初に実行可能にする。このような比較加算命令を最初に実行することにより、第 1 乱数値や第 2 乱数値における不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

#### 【 1 2 3 4 】

初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、乱数更新処理 P\_RANDOM のステップ A K S 6 4 にて実行されたときに、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 を更新可能であり、当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 を用いて、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 に対応した乱数初期値を変更可能である。また、初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP は、乱数更新処理 P\_RANDOM のステップ A K S 6 8 にて実行されたときに、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 を更新可能であり、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 を用いて、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 に対応した乱数初期値を変更可能である。したがって、当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 は、乱数更新処理 P\_RANDOM のステップ A K S 6 4 にて初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP が実行されることで、更新対象乱数値が第 1 乱数値となる当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第 1 初期値用乱数値である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 は、乱数更新処理 P\_RANDOM のステップ A K S 6 8 にて初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP が実行されることで、更新対象乱数値が第 2 乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第 2 初期値用乱数値である。

20

30

#### 【 1 2 3 5 】

図 1 2 3 - 1 5 は、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT の一例を示すフローチャートである。初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、図 1 1 7 に示された遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN から呼出可能な処理に含まれ、ステップ S 7 の後にタイマ割込みが発生するまで繰り返されるループ処理のステップ S 9 にて実行可能である。また、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、図 1 1 8 に示された遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT から呼出可能な処理に含まれ、例えば 4 m s といった、所定時間の経過による定期的なタイマ割込みの発生に対応して、ステップ A K S 5 7 にて実行可能である。したがって、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第 1 処理と、その第 1 処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第 2 処理と、に含まれる。また、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、遊技の進行を制御する遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT において、呼び出されて実行可能であるとともに、パチンコ遊技機 1 における電力供給の開始にもとづいて実行される遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN において、ステップ S 1 の電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON などの起動時処理の後に、繰り返されるループ処理としての待機時処理に含まれるステップ S 9 により呼び出されて実行可能である。このように、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、初期値用乱数更新処理として、定期的なタイマ割込みに対応して実行可能な処理に含まれるとともに、不定期に繰り返し実行可能な処理にも含まれることにより、初期値用乱数値の更新周期や更新速度が不定になるので、初期値用乱数値の不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

40

50

## 【 1 2 3 6 】

C P U 1 0 3 は、初期値決定用乱数更新処理 P\_TINIT を実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスをセットする（ステップ A K S 8 1）。当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスは、図 1 2 3 - 1 3（A）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例 A K B 1 1 において、当り図柄用初期値乱数カウンタに割り当てられたアドレス F 0 5 1 [ H ] である。このようにポインタを設定した場合に、比較加算命令により、当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値を「 0 」～「 1 9 9 」の更新範囲において更新可能にする（ステップ A K S 8 2）。この比較加算命令は、ポインタが指すアドレスの記憶データを更新対象値とし、オペランドで指定された即値を比較判定値とし、第 3 特殊転送命令である単一の I C P L D 命令により実行可能である。ポインタの格納値は、更新対象初期値用乱数値に対応する数値データが記憶される乱数カウンタのアドレスを示す。オペランドで指定された即値は、更新対象初期値用乱数値に対応して設定された初期値用乱数最大値を示す。そして、更新対象初期値用乱数値を示す乱数カウンタの計数値が初期値用乱数最大値未満である場合に、乱数カウンタの計数値を 1 加算するように更新することで、更新対象初期値用乱数値が 1 加算される。これに対し、更新対象初期値用乱数値を示す乱数カウンタの計数値が初期値用乱数最大値レジスタの格納値以上である場合に、乱数カウンタをクリアして計数値を「 0 」に初期化することで、更新対象初期値用乱数値が乱数最小値に変更される。したがって、ステップ A K S 8 2 の比較加算命令は、当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 が更新対象初期値用乱数値に設定され、その更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を 1 加算すること、比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。なお、比較加算命令は、更新対象値を示す記憶データのアドレスがポインタにより指定される I C P L D 命令に限定されず、例えば Q レジスタを用いて上位アドレスが設定され、比較加算命令の第 1 オペランドで指定された即値を用いて下位アドレスが設定される I C P L D Q 命令であっても。この場合に、比較加算命令の第 2 オペランドで指定された即値を比較判定値に設定すればよい。このような比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

## 【 1 2 3 7 】

ステップ A K S 8 2 の後に、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスをセットする（ステップ A K S 8 3）。普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタアドレスは、図 1 2 3 - 1 3（A）に示された当り図柄用乱数データエリアの構成例 A K B 1 1 において、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタに割り当てられたアドレス F 0 5 4 [ H ] である。このようにポインタを設定した場合に、比較加算命令により、普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタの計数値を「 1 」～「 1 9 8 」の更新範囲において更新可能にして（ステップ A K S 8 4）、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT が終了する。ステップ A K S 8 4 の比較加算命令は、ステップ A K S 8 2 と同様の比較加算命令であればよい。ただし、ステップ A K S 8 4 の比較加算命令は、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 が更新対象初期値用乱数値に設定されるので、初期値用乱数最大値を示すオペランドで指定された即値が、ステップ A K S 8 2 の比較加算命令とは異なる値に設定される。したがって、ステップ A K S 8 4 の比較加算命令は、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 が更新対象初期値用乱数値に設定され、その更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を 1 加算すること、比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の命令である。このような比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

## 【 1 2 3 8 】

初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、第 1 初期値用乱数値の更新として、ステップ

A K S 8 1、A K S 8 2 により当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 を更新する。これとともに、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、第 2 初期値用乱数値の更新として、ステップ A K S 8 3、A K S 8 4 により普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 を更新する。当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 は、更新対象乱数値が第 1 乱数値となる当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 である場合に、乱数初期値を変更するときに使用される第 1 初期値用乱数値である。普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 は、更新対象乱数値が第 2 乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 である場合に、乱数初期値を変更するときに使用される第 2 初期値用乱数値である。そして、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT のステップ A K S 8 1、A K S 8 2 は、第 1 初期値用乱数値を更新可能な第 1 初期値更新処理となる。初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT のステップ A K S 8 3、A K S 8 4 は、第 2 初期値用乱数値を更新可能な第 2 初期値更新処理となる。こうした第 1 初期値用乱数値や第 2 初期値用乱数値の更新により、第 1 乱数値や第 2 乱数値の不確実性が確実に高められるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

#### 【 1 2 3 9 】

また、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、ステップ A K S 8 1、A K S 8 2 により第 1 初期値用乱数値として当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 を更新し、その後、ステップ A K S 8 3、A K S 8 4 により第 2 初期値用乱数値として普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 を更新する。したがって、初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT は、第 1 初期値更新処理となるステップ A K S 8 1、A K S 8 2 により第 1 初期値用乱数値である当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3 を更新した後に、第 2 初期値更新処理となるステップ A K S 8 3、A K S 8 4 により第 2 初期値用乱数値である普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 1 を更新する。

20

#### 【 1 2 4 0 】

図 1 2 3 - 1 6 は、始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON の一例を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON は、図 1 1 9 に示された特別図柄プロセス処理 P\_TPROC から呼出可能な処理に含まれ、ステップ S 1 0 3 において第 1 始動入賞対応フラグがオンである場合にステップ S 1 0 4 にて実行可能であり、ステップ S 1 0 7 において第 2 始動入賞対応フラグがオンである場合にステップ S 1 0 8 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON を実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタアドレスをセットする（ステップ A K S 2 0 1）。始動口入賞記憶カウンタアドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた第 1 始動口入賞記憶カウンタまたは第 2 始動口入賞記憶カウンタのアドレスである。ステップ A K S 2 0 1 では、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC によりセットされた第 1 始動口入賞テーブルまたは第 2 始動口入賞テーブルに対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレス F 0 [ H ] を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第 1 始動口入賞テーブルまたは第 2 始動口入賞テーブルに記憶された始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定する。これにより、第 1 始動口入賞記憶カウンタまたは第 2 始動口入賞記憶カウンタのアドレスを示す値は、ポインタとなる C P U 1 0 3 の内部レジスタに格納される。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、始動口入賞記憶カウンタをロードする（ステップ A K S 2 0 2）。

30

40

#### 【 1 2 4 1 】

ステップ A K S 2 0 2 の次に、始動口入賞記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する（ステップ A K S 2 0 3）。例えば、ステップ A K S 2 0 2 によりロードされた値と、「4」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により、カウンタ最大値以上の場合に（ステップ A K S 2 0 3；Y e s）、始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON が終了して特別図柄プロセス処理 P\_TPROC にリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に（ステップ A K S 2 0 3；N o）、始動口入賞記憶カウンタの計数値を 1 加算するように更新する（ステップ A K S 2 0 4）。この場合に、ポイン

50

タが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、第 1 始動口入賞記憶カウンタまたは第 2 始動口入賞記憶カウンタの計数値を 1 加算する更新が可能になる。

【 1 2 4 2 】

ステップ A K S 2 0 4 の後に、特別図柄判定用バッファアドレスを転送先にセットする（ステップ A K S 2 0 5）。特別図柄判定用バッファアドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた第 1 特別図柄保留バッファに含まれる第 1 特別図柄判定用バッファまたは第 2 特別図柄保留バッファに含まれる第 2 特別図柄判定用バッファのアドレスである。ステップ A K S 2 0 5 では、特別図柄プロセス処理 P\_TPROC によりセットされた第 1 始動口入賞テーブルまたは第 2 始動口入賞テーブルと、ステップ A K S 2 0 2 によりロ  
ードした第 1 始動口入賞カウンタまたは第 2 始動口入賞カウンタの計数値と、に対応して、遊技ワーク領域における異なるアドレスを指定可能である。

10

【 1 2 4 3 】

第 1 特別図柄保留バッファは、第 1 特別図柄判定用バッファ、第 1 当り図柄用バッファ、第 1 変動パターン種別選択用バッファ、第 1 変動パターン用バッファ、第 1 ハズレ演出選択用バッファを含んで構成された第 1 保留記憶用バッファが、第 1 特別図柄の可変表示を実行中である場合と未だ実行されていない第 1 保留記憶数とに対応して、例えばバッファ番号が「 0 」から「 4 」までに対応する 5 つの記憶領域など、複数の記憶領域として確保されている。第 2 特別図柄保留バッファは、第 2 特別図柄判定用バッファ、第 2 当り図柄用バッファ、第 2 変動パターン種別選択用バッファ、第 2 変動パターン用バッファ、第 2 ハズレ演出選択用バッファを含んで構成された第 2 保留記憶用バッファが、第 2 特別図柄の可変表示を実行中である場合と未だ実行されていない第 2 保留記憶数とに対応して、例えばバッファ番号が「 0 」から「 4 」までに対応する 5 つの記憶領域など、複数の記憶領域として確保されている。

20

【 1 2 4 4 】

ステップ A K S 2 0 5 では、第 1 保留記憶用バッファや第 2 保留記憶用バッファのバッファサイズに対応する値と、始動口入賞カウンタの計数値とを乗算し、バッファ番号「 1 」の第 1 保留記憶用バッファまたは第 2 保留記憶用バッファの下位アドレスに、その乗算値を加算する。このような加算値を転送先ポインタに設定することで、特別図柄判定用バッファアドレスを転送先にセットできればよい。

30

【 1 2 4 5 】

ステップ A K S 2 0 5 に続いて、R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタアドレスをセットする（ステップ A K S 2 0 6）。R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタアドレスは、機能制御レジスタエリアに設けられた R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタのアドレスである。例えば、機能制御レジスタエリアの上位アドレス F F [ H ] を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第 1 始動口入賞テーブルまたは第 2 始動口入賞テーブルに記憶された R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定する。第 1 始動口入賞テーブルには、バッファ番号「 0 」である R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスが記憶されている。第 2 始動口入賞テーブルには、バッファ番号「 1 」である R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタの下位アドレスが記憶されている。これにより、R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタのアドレスとして、第 1 始動入賞の場合と第 2 始動入賞の場合とで異なるアドレスが、ポインタとなる C P U 1 0 3 の内部レジスタに格納される。

40

【 1 2 4 6 】

ステップ A K S 2 0 6 の次に、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップ A K 2 0 7）。こうして取得した R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタの格納値は、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、特別図柄判定用乱数バッファにストアされる（ステップ A K S 2 0 8）。このように、R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、特別図柄判定用乱数バッファにス

50

トアすることにより、特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値を示す数値データが抽出され、乱数MR1-1の値を特別図柄判定用乱数バッファに格納することができる。

【1247】

ステップAKS208の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、RL2ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする(ステップAKS209)。このとき取得したRL2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、ハズレ演出選択用乱数バッファにストアされる(ステップAKS210)。このように、RL2ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、ハズレ演出選択用乱数バッファにストアすることにより、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2について、その値を示す数値データが抽出され、乱数MR3-2の値をハズレ演出選択用乱数バッファに格納することができる。

10

【1248】

ステップAKS210の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、RS1ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする(ステップAKS211)。このとき取得したRS1ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン種別選択用乱数バッファにストアされる(ステップAKS212)。このように、RS1ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3について、その値を示す数値データが抽出され、乱数MR3-3の値を変動パターン種別選択用乱数バッファに格納することができる。

20

【1249】

ステップAKS212の後に、機能制御レジスタエリアにおける指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、RS2ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする(ステップAKS213)。このとき取得したRS2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値は、RAM102の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、変動パターン用乱数バッファにストアされる(ステップAKS214)。このように、RS2ソフトラッチ乱数値レジスタから取得した数値データを、変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数MR3-4について、その値を示す数値データが抽出され、乱数MR3-4の値を変動パターン用乱数バッファに格納することができる。

30

【1250】

ステップAKS214に続いて、乱数バッファから特別図柄判定用バッファへのブロック転送を行う(ステップAKS215)。乱数バッファは、ステップAKS208により乱数MR1-1の値が格納された特別図柄判定用乱数バッファ、ステップAKS210により乱数MR3-2の値が格納されたハズレ演出選択用乱数バッファ、ステップAKS212により乱数MR3-3の値が格納された変動パターン種別選択用乱数バッファ、ステップAKS214により乱数MR3-4の値が格納された変動パターン用乱数バッファを含んで構成される。ステップAKS215では、特別図柄判定用乱数バッファのアドレスを転送元にセットし、乱数バッファのバッファサイズに対応する値を転送回数にセットする。なお、転送先となる特別図柄判定用バッファアドレスは、ステップAKS205によりセットされている。これらの設定にもとづいて、ブロック転送命令を実行することにより、乱数バッファに一時記憶された各乱数の値を、第1保留記憶用バッファまたは第2保留記憶用バッファにおいて、新たな保留情報として記憶させることができる。

40

【1251】

ステップAKS215により新たな記憶情報を記憶させると、入賞時演出条件成立の有無を判定する(ステップAKS216)。入賞時演出条件は、先読み演出を実行可能にする条件として、予め設定されていればよい。例えば始動口入賞指定値が「2」である場合

50



に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。また、始動口入賞指定値が「1」である場合に、時短状態ではないことに対応して時短機能フラグが「0」であるとともに、小当り遊技状態または大当り遊技状態ではないことに対応して特別図柄プロセスコードが03[H]未満である場合に、入賞時演出条件の成立ありと判定される。入賞時演出条件の成立ありと判定された場合に(ステップAKS216; Yes)、入賞時演出処理P\_GAME\_CHKを実行する(ステップAKS217)。入賞時演出処理P\_GAME\_CHKは、特別図柄の当り判定を含み、判定結果に対応した演出指定値の選択などを行い、入賞時演出コマンドを送信可能にする。

#### 【1252】

ステップAKS216に対応して入賞時演出条件の成立なしと判定された場合や(ステップAKS216; No)、ステップAKS217による入賞時演出処理を実行した後は、ポイントを設定するための転送命令により、演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスをセットする(ステップAKS218)。演出記憶情報指定コマンド送信テーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P\_COM\_SETを実行することで(ステップAKS219)、始動入賞時コマンドとして、第1演出記憶情報指定コマンドまたは第2演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第1演出記憶情報指定コマンドは、第1始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第1保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。第2演出記憶情報指定コマンドは、第2始動口入賞記憶カウンタの計数値が示す第2保留記憶数を指定する演出制御コマンドである。このように、ステップAKS219のコマンドセット処理P\_COM\_SETにより、始動入賞時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信することができる。

#### 【1253】

ステップAKS219の次に、ポイントを設定するための転送命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスをセットする(ステップAKS220)。始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタのアドレスである。このように、アドレスがセットされた始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、1加算するように更新する(ステップAKS221)。また、レジスタやポイントを設定するための複合転送命令などにより、始動口入賞バッファ記憶カウンタに対応してポイントを更新する(ステップAKS222)。例えば、ステップAKS221による更新後の始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、CPU103の内部レジスタにロードするとともに、ポイントの格納値を1加算するように更新することで、始動口入賞バッファの先頭アドレスを示す値がポイントに格納される。さらに、ロードした始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を、ポイントの格納値に加算することで、始動口入賞バッファにおいて更新対象となるバッファ番号の格納領域を特定可能にする。

#### 【1254】

ステップAKS222によりポイントを更新すると、始動口入賞指定値をロードする(ステップAKS223)。始動口入賞指定値は、特別図柄プロセス処理P\_TPROCによりセットされた第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルに対応して、第1始動入賞を示す「1」または第2始動入賞を示す「2」を設定可能である。ステップAKS223では、第1始動口入賞テーブルまたは第2始動口入賞テーブルからテーブルデータを読み出すための転送命令により、始動口入賞指定値を取得可能にする。こうして取得された始動口入賞指定値は、ポイントが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、始動口入賞バッファにストアされ(ステップAKS224)、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONが終了する。

#### 【1255】

図123-17は、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONでは、図119に示された特別図柄プロセス処理P\_TPROCのステップS102によりセットされた第1始動口入賞

10

20

30

40

50

テーブルまたはステップ S 1 0 6 によりセットされた第 2 始動口入賞テーブルを用いて、各種設定や制御が行われる。そして、例えばステップ A K S 2 0 4 により計数値を更新可能な第 1 始動口入賞記憶カウンタや第 2 始動口入賞記憶カウンタは、特別図柄制御データエリアに設けられ、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。A K S 2 2 1 により計数値を更新可能な始動口入賞バッファ記憶カウンタや、A K S 2 2 4 により始動口入賞指定値がストアされる始動口入賞バッファは、始動口入賞バッファエリアに設けられ、第 1 始動入賞と第 2 始動入賞との合計回数や発生順序を記憶可能である。また、ステップ A K S 2 1 9 のコマンドセット処理 P\_COM\_SET では、ステップ A K S 2 1 8 によりアドレスをセットした第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第 2 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルが用いられる。

10

#### 【 1 2 5 6 】

このように、始動口スイッチ通過処理 P\_TZU\_ON は、第 1 始動口入賞テーブルまたは第 2 始動口入賞テーブル、特別図柄制御データエリアに設けられた第 1 始動口入賞記憶カウンタまたは第 2 始動口入賞記憶カウンタ、始動口入賞バッファエリアに設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタや始動口入賞バッファ、第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルまたは第 2 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

#### 【 1 2 5 7 】

図 1 2 3 - 1 7 ( A 1 ) は、第 1 始動口入賞テーブルの構成例 A K T 2 1 を示している。構成例 A K T 2 1 の第 1 始動口入賞テーブルは、第 1 始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスと、R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「 0 」の下位アドレスと、第 1 特別図柄判定用バッファ番号「 1 」の下位アドレスと、第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスと、始動口入賞指定値「 1 」と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。

20

#### 【 1 2 5 8 】

第 1 始動口入賞記憶カウンタは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられ、第 1 保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「 0 」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「 0 」の R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタであり、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A に設けられたチャネル R L 0 が生成可能な特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第 1 特別図柄判定用バッファ番号「 1 」は、第 1 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「 1 」の第 1 保留記憶用バッファに含まれる第 1 特別図柄判定用バッファである。第 1 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶され、第 1 保留記憶数を指定する第 1 演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「 1 」は、第 1 始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。

30

#### 【 1 2 5 9 】

図 1 2 3 - 1 7 ( A 2 ) は、第 2 始動口入賞テーブルの構成例 A K T 2 2 を示している。構成例 A K T 2 2 の第 2 始動口入賞テーブルは、第 2 始動口入賞記憶カウンタの下位アドレスと、R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「 1 」の下位アドレスと、第 2 特別図柄判定用バッファ番号「 1 」の下位アドレスと、第 2 演出記憶情報指定コマンド送信テーブルのアドレスと、始動口入賞指定値「 2 」と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。

40

#### 【 1 2 6 0 】

第 2 始動口入賞記憶カウンタは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられ、第 2 保留記憶数に対応するデータを記憶可能である。R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタ番号「 1 」は、機能制御レジスタエリアに設けられたレジスタ番号「 1 」の R L 0 ハードラッチ乱数値レジスタであり、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A に設けられたチャネル R L 0 が生成可能な特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 について、その値を示す数値データがハードラッチにより取得されて記憶可能である。第 2 特別図柄判定用バッファ番号「 1 」は、第 2 特

50

別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「1」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2特別図柄判定用バッファである。第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、ROM101の遊技データ領域に記憶され、第2保留記憶数を指定する第2演出記憶情報指定コマンドを送信するときに用いられる。始動口入賞指定値「2」は、第2始動入賞が発生したことを特定可能に示す指定値である。

#### 【1261】

図123-17(B1)は、特別図柄制御データエリアの構成例AKB21を示している。構成例AKB21の特別図柄制御データエリアは、特別図柄の可変表示である特図ゲームや、その表示結果にもとづいて制御可能な小当り遊技状態および大当り遊技状態など、特別図柄プロセス処理P\_TPROCによる制御に関する各種データを記憶可能である。この特別図柄制御データエリアは、アドレスF030[H]の特別図柄プロセスタイマと、アドレスF032[H]の当りフラグと、アドレスF033[H]の特別図柄プロセスコードと、アドレスF034[H]の第1始動口入賞記憶カウンタと、アドレスF035[H]の大当り図柄判定バッファと、アドレスF036[H]の小当り図柄判定バッファと、アドレスF037[H]の大入賞口入賞個数カウンタと、アドレスF038[H]の大入賞口開放回数カウンタと、アドレスF039[H]の大入賞口開放パターンタイマと、アドレスF03B[H]の大入賞口開放パターンテーブルポインタと、アドレスF03D[H]のデモ表示フラグと、アドレスF099[H]の第2始動口入賞記憶カウンタと、を含んでいる。

#### 【1262】

特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理P\_TPROCによる制御時間に対応した計時値を格納可能である。特別図柄プロセスコードは、特別図柄プロセス処理P\_TPROCにおいて選択される処理を指定可能である。第1始動口入賞記憶カウンタは、第1保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。大当り図柄判定バッファは、大当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。大当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、大当り遊技状態の種類を設定可能にする。小当り図柄判定バッファは、小当り図柄指定値に対応するデータを格納可能である。小当り図柄指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に表示される確定特別図柄に対応した指定値であり、小当り遊技状態の酒類を設定可能にする。大入賞口入賞個数カウンタは、特別可変入賞球装置50が形成する大入賞口を通過した遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放回数カウンタは、小当り遊技状態や大当り遊技状態における大入賞口の開放回数に対応した計数値を記憶可能である。大入賞口開放パターンタイマは、小当り遊技状態や大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。大入賞口開放パターンテーブルポインタは、大入賞口の開放時間が設定される大入賞口開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であるか否かに対応して、オン状態またはオフ状態に対応したフラグ値を記憶可能である。第2始動口入賞記憶カウンタは、第2保留記憶数に対応した計数値を記憶可能である。

#### 【1263】

図123-17(B2)は、始動口入賞バッファエリアの構成例AKB22を示している。構成例AKB22の始動口入賞バッファエリアは、遊技球が第1始動入賞口や第2始動入賞口に進入して発生する第1始動入賞や第2始動入賞に関する各種データを記憶可能である。この始動口入賞バッファエリアは、アドレスF0BA[H]の始動口入賞バッファ記憶カウンタと、アドレスF0BB[H]~F0C3[H]の始動口入賞バッファ番号「0」~「8」と、を含んでいる。

#### 【1264】

始動口入賞バッファ記憶カウンタは、始動口入賞バッファエリアに有効な始動口入賞指定値が記憶されている個数に対応した計数値を記憶可能である。したがって、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値は、第1始動入賞と第2始動入賞との合計回数を示す。始

10

20

30

40

50

始動口入賞バッファ番号「0」～「8」は、バッファ番号「0」～「8」が割り当てられた始動口入賞バッファであり、第1始動入賞と第2始動入賞とが発生した順に始動口入賞指定値を記憶可能である。これにより、始動口入賞バッファの記憶情報は、第1始動入賞と第2始動入賞との発生順序を示す。

#### 【1265】

図123-17(C1)は、第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例AKT23を示している。構成例AKT23の第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、第1演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第1始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップAKS219のコマンドセット処理P\_COM\_SETは、第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第1演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第1演出記憶情報指定コマンドは、第1始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第1演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板12に対して第1保留記憶数を通知することができる。

10

#### 【1266】

図123-17(C2)は、第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの構成例AKT24を示している。構成例AKT24の第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルは、第2演出記憶情報指定コマンド上位バイトと、第2始動口入賞記憶カウンタ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップAKS219のコマンドセット処理P\_COM\_SETは、第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルを用いた場合に、第2演出記憶情報指定コマンドを送信可能にする。第2演出記憶情報指定コマンドは、第2始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応した下位バイトを設定可能である。このような第2演出記憶情報指定コマンドを送信することにより、演出制御基板12に対して第2保留記憶数を通知することができる。

20

#### 【1267】

図123-16に示された始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONは、ステップAKS209によりロードしたRL2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップAKS210によりハズレ演出選択用乱数バッファにストアすることにより、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2について、その値を示す数値データが抽出可能になる。また、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONは、ステップAKS211によりロードしたRS1ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップAKS212により変動パターン種別選択用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3について、その値を示す数値データが抽出可能になる。さらに、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONは、ステップAKS213によりロードしたRS2ソフトラッチ乱数値レジスタの格納値をステップAKS214により変動パターン用乱数バッファにストアすることにより、変動パターン用の乱数MR3-4について、その値を示す数値データが抽出可能になる。ここで、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2を第1乱数値とし、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3を第2乱数値とし、変動パターン用の乱数MR3-4を第3乱数値とした場合に、始動口スイッチ通過処理P\_TZU\_ONは始動入賞の発生に対応して実行されるので、第1乱数値と第2乱数値と第3乱数値とで、始動入賞の発生という、共通となる抽出条件の成立により抽出可能になる。ハズレ演出選択用の乱数MR3-2は16ビットの乱数回路104Aにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3および変動パターン用の乱数MR3-4は8ビットの乱数回路104Bにより更新可能な遊技用乱数に含まれ、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。そして、乱数MR3-2の更新速度は469[回/ms]であるのに対し、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は938[回/ms]である。すなわち、乱数MR3-3、MR3-4の更新速度は、乱数MR3-2の更新速度の整数倍である2倍となっている。乱数MR3-2の更新範囲は「0」～「65518」であり、乱数MR3-3の更新範囲は「0」～「240」であり、乱数MR3-4の更新範囲は「0」～「250」なので、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数

30

40

50

である。このように、第2乱数値および第3乱数値の更新速度が、第1乱数値の更新速度の整数倍となる場合に、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。これにより、第1乱数値と第2乱数値と第3乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【1268】

図123-18は、特別図柄通常処理P\_TNORMALの一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理P\_TNORMALは、図119に示された特別図柄プロセス処理P\_TPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップS110によりロードされた特別図柄プロセスコードが00[H]である場合に、ステップS112にて実行可能である。CPU103は、特別図柄通常処理P\_TNORMALを実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスをセットする(ステップAKS241)。始動口入賞バッファ記憶カウンタアドレスは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられた始動口入賞バッファ記憶カウンタのアドレスである。このように、アドレスがセットされた始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS242)。例えば、ポインタが指すアドレスの記憶データが「0」に対応した00[H]であるか否かに対応して処理を分岐させる演算ジャンプ命令により、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「0」である場合と「0」以外である場合とで、異なる処理内容を実行可能にする。

#### 【1269】

ステップAKS242に対応して始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「0」ではない場合に(ステップAKS242; No)、始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値を1減算するように更新する(ステップAKS243)。また、始動口入賞バッファのシフト用ブロック転送を行う(ステップAKS244)。ステップAKS244では、転送先アドレスを始動口入賞バッファ番号「0」の下位アドレスBB[H]に、転送元アドレスを始動口入賞バッファ番号「1」の下位アドレスBC[H]に、転送回数を始動口入賞バッファのバッファサイズである「8」に、それぞれ設定する。その後、ブロック転送命令を実行することにより、始動口入賞バッファにおける記憶内容を、1単位ずつ前のバッファに転送してシフトさせればよい。そして、始動口入賞バッファ番号「8」の記憶領域を、クリアすることにより初期化すればよい。

#### 【1270】

ステップAKS244の次に、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第2特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする(ステップAKS245)。第2特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された第2特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。このときに、始動口入賞チェック処理を実行することにより、始動口入賞指定値が「1」であるか否かを判定する(ステップAKS246)。例えば、始動口入賞チェック処理では、始動口入賞指定値が「1」である場合にゼロフラグがオン状態となり、始動口入賞指定値が「2」である場合にゼロフラグがオフ状態となる。このような始動口入賞チェック処理が実行された後に、ゼロフラグがオフ状態であるか否かに対応して処理を分岐させるジャンプ命令により、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とで、異なる処理内容を実行可能にする。

#### 【1271】

ステップAKS246に対応して始動口入賞指定値が「1」である場合に(ステップAKS246; Yes)、テーブルポインタを設定するための転送命令により、第1特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットする(ステップAKS247)。第1特別図柄判定制御テーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された第1特別図柄判定制御テーブルのアドレスである。ステップAKS247では、テーブルポインタを設定するための転送命令により、テーブルポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄通常処理P\_TNORMALでは、ステップAKS245により第2特別図柄判定制御テーブルアドレスをセットした後に、ステップAKS246において始動口入賞指定値が「1」に対応して、ステップAKS247により第1特別図柄判定制御テーブルアドレスを上書

き設定により設定し直す。これにより、第2特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第1特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。また、第2特別図柄判定制御テーブルの使用頻度が第1特別図柄判定制御テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機1の商品性を高めることができる。

#### 【1272】

ステップAKS246に対応して始動口入賞指定値が「2」であり「1」ではない場合や(ステップAKS246; No)、ステップAKS247の後に、特別図柄判定処理P\_TDECISIONを実行するとともに(ステップAKS248)、変動パターン設定処理P\_TP  
ATSETを実行してから(ステップAKS249)、特別図柄通常処理が終了する。

10

#### 【1273】

ステップAKS242に対応して始動口入賞バッファ記憶カウンタの計数値が「0」である場合に(ステップAKS242; Yes)、デモ表示フラグがオンであるか否かを判定する(ステップAKS250)。デモ表示フラグは、デモンストレーション表示を実行中であることを示すフラグである。デモ表示フラグがオンである場合に(ステップAKS250; Yes)、特別図柄通常処理が終了する。これに対し、デモ表示フラグがオフである場合に(ステップAKS250; No)、デモ表示フラグを設定するための転送命令により、デモ表示中指定値である01[H]をデモ表示フラグにストアする(ステップAKS251)。これにより、デモ表示フラグがオン状態に設定される。また、ポインタを設定するための転送命令により、待機時コマンド送信テーブルアドレスをセットする(ステップAKS252)。待機時コマンド送信テーブルアドレスは、ROM101の遊技データ領域に記憶された待機時コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理P\_COM\_SETを実行してから(ステップAKS253)、特別図柄通常処理が終了する。

20

#### 【1274】

図123-19は、特別図柄通常処理P\_TNORMALに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄通常処理P\_TNORMALでは、ステップAKS245によりアドレスをセットした第2特別図柄判定制御テーブルまたはステップAKS247によりアドレスをセットした第1特別図柄判定制御テーブルを用いて、ステップAKS248の特別図柄判定処理が実行される。また、ステップAKS253のコマンドセット処理P\_COM\_SETでは、ステップAKS252によりアドレスをセットした待機時コマンド送信テーブルが用いられる。このように、特別図柄通常処理P\_TNORMALは、第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルや待機時コマンド送信テーブルを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

30

#### 【1275】

図123-19(A1)は、第1特別図柄判定制御テーブルの構成例AKT31を示している。構成例AKT31の第1特別図柄判定制御テーブルは、第1特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第1特別図柄判定用バッファ番号「0」の下位アドレスと、第1当り図柄用バッファ番号「0」の下位アドレスと、第1特別図柄バッファの下位アドレスと、第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第1特別図柄バッファシフト制御テーブルは、ROM101の遊技データ領域に記憶され、第1特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第1特別図柄判定用バッファ番号「0」は、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1特別図柄判定用バッファである。第1当り図柄用バッファ番号「0」は、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1当り図柄用バッファである。第1特別図柄バッファは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられ、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第1特別図柄当り判定後ワーク設定テ

40

50

ーブルは、ROM 101の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理P\_TDECISIONの終了に対応してデータを初期化するとき用いられる。

#### 【1276】

図123-19(A2)は、第2特別図柄判定制御テーブルの構成例AKT32を示している。構成例AKT32の第2特別図柄判定制御テーブルは、第2特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスと、第2特別図柄判定用バッファ番号「0」の下位アドレスと、第2当り図柄用バッファ番号「0」の下位アドレスと、第2特別図柄バッファの下位アドレスと、第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。第2特別図柄バッファシフト制御テーブルは、ROM 101の遊技データ領域に記憶され、第2特別図柄保留バッファの記憶内容をシフトさせるときに用いられる。第2特別図柄判定用バッファ番号「0」は、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2特別図柄判定用バッファである。第2当り図柄用バッファ番号「0」は、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2当り図柄用バッファである。第2特別図柄バッファは、RAM 102の遊技ワーク領域に設けられ、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄に対応する特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルは、ROM 101の遊技データ領域に記憶され、特別図柄判定処理P\_TDECISIONの終了に対応してデータを初期化するとき用いられる。

#### 【1277】

図123-19(B)は、待機時コマンド送信テーブルAKT33の構成例AKT33を示している。構成例AKT33の待機時コマンド送信テーブルは、処理数と、第2特定回数指定コマンド上位バイトと、特定回数コマンドバッファ参照指定値と、背景色指定コマンド上位バイトと、特別図柄状態指定コード参照指定値と、客待ちデモコマンド上位バイトと、客待ちデモコマンド下位バイトと、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。ステップAKS253のコマンドセット処理P\_COM\_SETは、構成例AKT33の待機時コマンド送信テーブルを用いて、第2特定回数指定コマンド、背景色指定コマンド、客待ちデモコマンドを、それぞれ送信可能にする。第2特定回数指定コマンドは、特定回数コマンドバッファの格納値に対応した下位バイトを設定可能である。背景色指定コマンドは、特別図柄状態指定コードに対応した下位バイトを設定可能である。客待ちデモコマンドは、固定値03[H]を用いた下位バイトを設定可能である。

#### 【1278】

図123-20は、特別図柄判定処理P\_TDECISIONの一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理P\_TDECISIONは、図123-18に示された特別図柄通常処理P\_TNORMALから呼出可能な処理に含まれ、特別図柄の可変表示を開始する場合に、ステップAKS248にて実行可能である。CPU103は、特別図柄判定処理P\_TDECISIONを実行した場合、ポインタを設定するための転送命令により、特別図柄バッファシフト制御テーブルアドレスをセットする(ステップAKS301)。特別図柄バッファシフト制御テーブルアドレスは、ROM 101の遊技データ領域に記憶された第1特別図柄バッファシフト制御テーブルまたは第2特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレスである。ステップAKS301では、特別図柄通常処理P\_TNORMALによりセットされた第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、第1特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第1特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレス13C2[H]を示す値がポインタにセットされる。また、第2特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第2特別図柄バッファシフト制御テーブルのアドレス13C8[H]を示す値がポインタにセットされる。

#### 【1279】

ステップAKS301に続いて、特別図柄バッファシフト処理P\_TBUFSHIFTが実行される(ステップAKS302)。ステップAKS302の特別図柄バッファシフト処理P\_

TBUFSHIFTは、ステップA K S 3 0 1によりアドレスがセットされた第1特別図柄バッファシフト制御テーブルまたは第2特別図柄バッファシフト制御テーブルを用いて、第1特別図柄保留バッファまたは第2特別図柄保留バッファの記憶内容をシフト可能である。例えば、転送先アドレス、転送元アドレス、転送回数を設定した後に、ブロック転送命令を実行することにより、第1特別図柄バッファの第1保留記憶用バッファや第2特別図柄バッファの第2保留記憶用バッファにおける記憶内容を、1単位ずつ前のバッファに転送してシフトさせればよい。

#### 【1280】

ステップA K S 3 0 2の次に、バッファ番号「0」の特別図柄判定用バッファをロードする（ステップA K S 3 0 3）。バッファ番号「0」の特別図柄判定用バッファは、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1特別図柄判定用バッファ、または、第2特別図柄判定用バッファである。ステップA K S 3 0 3では、特別図柄通常処理P\_TNORMALによりセットされた第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに対応して、第1特別図柄保留バッファまたは第2特別図柄保留バッファから、特別図柄判定用バッファの格納値を読み出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレスF 0 [ H ]を、転送命令によりポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに記憶された第1特別図柄判定用バッファ番号「0」または第2特別図柄判定用バッファ番号「0」の下位アドレスを、転送命令によりポインタの下位バイトに設定した後に、ポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「0」の特別図柄判定用バッファに記憶された特別図柄判定用の乱数M R 1 - 1を読み出可能であればよい。

#### 【1281】

ステップA K S 3 0 3の後に、特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKが実行される（ステップA K S 3 0 4）。ステップA K S 3 0 4の特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKは、ステップA K S 3 0 3により読み出された特別図柄判定用の乱数M R 1 - 1について、その値を大当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「大当り」とするか否かの判定は、特別図柄大当り判定とも称し、有利状態としての大当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄大当り判定において特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた場合に、大当り指定値となる0 1 [ H ]が、当りフラグにストアされる。当りフラグは、図123 - 17 ( B 1 )に示された構成例A K B 2 1の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスF 0 3 2 [ H ]が割り当てられている。ステップA K S 3 0 4の特別図柄大当り判定処理は、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに大当り指定値を格納可能にすればよい。なお、当りフラグは、ステップA K S 3 0 4における特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKの開始に対応して実行されるクリア命令により、初期値となる0 0 [ H ]を設定可能であればよい。

#### 【1282】

ステップA K S 3 0 4の特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKとともに、特別図柄小当り判定処理P\_TLITTLE\_CHKが実行される（ステップA K S 3 0 5）。ステップA K S 3 0 5の特別図柄小当り判定処理P\_TLITTLE\_CHKは、ステップA K S 3 0 3により特別図柄判定用バッファをロードすることで読み出された特別図柄判定用の乱数M R 1 - 1について、その値を小当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「小当り」とするか否かを判定可能である。特図表示結果を「小当り」とするか否かの判定は、特別図柄小当り判定とも称し、所定状態としての小当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄小当り判定において特図表示結果を「小当り」とする判定がなされた場合に、小当り指定値となる0 2 [ H ]が、当りフラグにストアされる。ステップA K S 3 0 5の特別図柄小当り判定処理P\_TLITTLE\_CHKは、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、当りフラグに小当り指定値を格納可能にすればよい。



## 【 1 2 8 3 】

ステップ A K S 3 0 5 の特別図柄小当り判定処理 P\_TLITTLE\_CHKにおいて、小当り判定値は、大当り判定値とは異なる範囲に含まれているので、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた後に、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定がなされることはない。ただし、例えばエラー発生などにより、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた後に、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定がなされ場合は、当りフラグに小当り指定値がストアされることになる。したがって、特別図柄大当り判定により特図表示結果を「大当り」とする判定と、特別図柄小当り判定により特図表示結果を「小当り」とする判定とが競合した場合に、小当り遊技状態よりも有利度が高い大当り遊技状態に制御されないように、判定処理の不具合による不正行為を防止して、適切な遊技の制御が可能になる。

10

## 【 1 2 8 4 】

ステップ S 3 0 5 の特別図柄小当り判定処理 P\_TLITTLE\_CHKを実行すると、バッファ番号「0」の当り図柄用バッファをロードする（ステップ A K S 3 0 6）。バッファ番号「0」の当り図柄用バッファは、第1特別図柄バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1当り図柄用バッファ、または、第2特別図柄バッファにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2当り図柄用バッファである。ステップ A K S 3 0 6 では、特別図柄通常処理 P\_TNORMA Lによりアドレスがセットされた第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに対応して、第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファから、当り図柄用バッファの格納値を読み出可能である。例えば、作業領域となる遊技ワーク領域の上位アドレス F 0 [ H ]を、転送命令によりバッファポインタの上位バイトに設定するとともに、テーブルポインタの指す第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに記憶された特別図柄判定用バッファの下位アドレスを、転送命令によりバッファポインタの下位バイトに設定した後に、バッファポインタの指す遊技ワーク領域におけるアドレスの記憶データを読み出すことで、バッファ番号「0」の当り図柄用バッファに記憶された当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 を読み出可能であればよい。

20

## 【 1 2 8 5 】

ステップ A K S 3 0 6 の後に、特別図柄バッファ下位アドレスをロードする（ステップ A K S 3 0 7）。特別図柄バッファ下位アドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファのアドレスである。ステップ A K S 3 0 7 では、特別図柄通常処理 P\_TNORMA Lによりアドレスがセットされた第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判定制御テーブルに対応して、異なる下位アドレスを指定可能である。例えば、第1特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第1特別図柄バッファの下位アドレス B 8 [ H ]を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。また、第2特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第2特別図柄バッファの下位アドレス B 9 [ H ]を示す値がバッファポインタの下位バイトにセットされる。バッファポインタの上位バイトには、ステップ A K S 3 0 6 により、遊技ワーク領域の上位アドレス F 0 [ H ]が既に格納されている。

30

40

## 【 1 2 8 6 】

ステップ A K S 3 0 7 に続いて、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SETが実行される（ステップ A K S 3 0 8）。特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SETは、特図ゲームにおいて停止表示される確定特別図柄を決定可能にして、決定結果に対応する特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファに格納可能である。特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SETの次に、特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 0 9）。特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルまたは第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレスである。ステップ A K S 3 0 9 では、特別図柄通常処理 P\_TNORMA Lによりアドレスがセットされた第1特別図柄判定制御テーブルまたは第2特別図柄判

50

定制御テーブルに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。例えば、第1特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス12BB[H]を示す値がポインタにセットされる。また、第2特別図柄判定制御テーブルがセットされた場合に、第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス12C0[H]を示す値がポインタにセットされる。

【1287】

ステップAKS309の次に、データセット処理P\_DATASETを実行して(ステップAKS310)、特別図柄判定処理P\_TDECISIONが終了する。ステップAKS310のデータセット処理P\_DATASETは、ステップAKS309によりアドレスがセットされた特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルを用いて、バッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファまたは第2保留記憶用バッファにおいて、特別図柄判定用バッファと当り図柄用バッファとを、クリアすることにより初期化可能にする。例えば、第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第1特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファにおいて、第1特別図柄判定用バッファと第1当り図柄用バッファとが、初期化される。また、第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルがセットされた場合に、第2特別図柄保留バッファに含まれるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファにおいて、第2特別図柄判定用バッファと第2当り図柄用バッファとが、初期化される。

【1288】

図123-21は、特別図柄判定処理P\_TDECISIONに関するデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄判定処理P\_TDECISIONでは、ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKやステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P\_TLITTLE\_CHKにより、特別図柄判定用の乱数MR1-1を用いて、特別図柄の可変表示における表示結果を、「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否かが、可変表示の開始に対応して判定される。また、ステップAKS308の特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETでは、ステップAKS307により下位アドレスをロードした特別図柄バッファが用いられる。このように、特別図柄判定処理P\_TDECISIONは、特別図柄判定用の乱数MR1-1や特別図柄バッファを用いて、特別図柄の可変表示である特図ゲームに関する制御を可能にする。

【1289】

図123-21(A)は、ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKやステップAKS305の特別図柄小当り判定処理P\_TLITTLE\_CHKによる特別図柄判定例AKC01を示している。ステップAKS304の特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKは、特別図柄判定用の乱数MR1-1について、その値が大当り判定範囲内であるか否かを判定するために、大当り判定値との比較演算を実行可能にする。大当り判定値は、大当り下限判定値と、大当り上限判定値と、を含む。そして、大当り下限判定値から乱数MR1-1の値を減算した場合に、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数MR1-1の値は大当り下限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数MR1-1の値は大当り下限判定値を超える値である。乱数MR1-1の値が大当り下限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKを終了することで特別図柄判定処理P\_TDECISIONにリターンする。これに対し、乱数MR1-1の値が大当り下限判定値を超える値である場合に、大当り上限判定値から乱数MR1-1の値を減算する。このとき、キャリーフラグがオフ状態であれば乱数MR1-1の値は大当り上限判定値以下の値であり、キャリーフラグがオン状態であれば乱数MR1-1の値は大当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数MR1-1の値が大当り上限判定値以下の値であれば、大当り判定範囲内であることに対応して、大当り指定値となる01[H]を当りフラグにストアする。乱数MR1-1の値が大当り上限判定値を超える値であれば、大当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄大当り判定処理P\_TFVR\_CHKを終了することで特別図柄判定処理P\_TDECISIONにリターンする。

。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 9 0 】

一例として、大当り下限判定値は「 6 0 0 0 0 」となり、大当り上限判定値は「 6 0 2 8 5 」となるように、予め設定されていればよい。これにより、特別図柄判定例 A K C 0 1 のように、始動口入賞指定値が「 1 」と「 2 」とに対応して、乱数 M R 1 - 1 の値が「 6 0 0 0 1 」から「 6 0 2 8 5 」までの大当り判定範囲内である場合に、特図表示結果についての判定結果が「大当り」となる。

## 【 1 2 9 1 】

ステップ A K S 3 0 5 の特別図柄小当り判定処理 P\_TLITTLE\_CHK は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 について、その値が小当り判定範囲内であるか否かを判定するために、小当り判定値との比較演算を実行可能にする。小当り判定値は、小当り下限判定値と、小当り上限判定値と、を含む。そして、小当り下限判定値から乱数 M R 1 - 1 の値を減算した場合に、キャリアフラグがオフ状態であれば乱数 M R 1 - 1 の値は小当り下限判定値以下の値であり、キャリアフラグがオン状態であれば乱数 M R 1 - 1 の値は小当り下限判定値を超える値である。乱数 M R 1 - 1 の値が小当り下限判定値以下の値であれば、小当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄小当り判定処理 P\_TLITTLE\_CHK を終了することで特別図柄判定処理 P\_TDECISION にリターンする。これに対し、乱数 M R 1 - 1 の値が小当り下限判定値を超える値である場合に、小当り上限判定値から乱数 M R 1 - 1 の値を減算する。このとき、キャリアフラグがオフ状態であれば乱数 M R 1 - 1 の値は小当り上限判定値以下の値であり、キャリアフラグがオン状態であれば乱数 M R 1 - 1 の値は小当り上限判定値を超える値である。そこで、乱数 M R 1 - 1 の値が小当り上限判定値以下の値であれば、小当り判定範囲内であることに対応して、小当り指定値となる 0 2 [ H ] を当りフラグにストアする。乱数 M R 1 - 1 の値が小当り上限判定値を超える値であれば、小当り判定範囲内ではないことに対応して、特別図柄小当り判定処理 P\_TLITTLE\_CHK を終了することで特別図柄判定処理 P\_TDECISION にリターンする。小当り上限判定値は、始動口入賞指定値が「 1 」である場合と「 2 」である場合とに対応して、異なる値が設定されてもよい。

## 【 1 2 9 2 】

一例として、小当り下限判定値は、始動口入賞指定値が「 1 」である場合と「 2 」である場合とで共通の「 2 1 0 0 0 」となるように、予め設定されていればよい。また、小当り上限判定値は、始動口入賞判定値が「 1 」である場合に「 2 1 2 8 5 」となり、始動口入賞指定値が「 2 」である場合に「 2 9 2 8 2 」となるように、予め設定されていればよい。これにより、特別図柄判定例 A K C 0 1 のように、始動口入賞指定値が「 1 」に対応して、乱数 M R 1 - 1 の値が「 2 1 0 0 1 」から「 2 1 2 8 5 」までの小当り判定範囲内である場合と、始動口入賞指定値が「 2 」に対応して、乱数 M R 1 - 1 の値が「 2 1 0 0 1 」から「 2 9 2 8 2 」までの小当り判定範囲内である場合に、特図表示結果についての判定結果が「小当り」となる。

## 【 1 2 9 3 】

図 1 2 3 - 2 1 ( B ) は、特別図柄バッファエリアの構成例 A K B 3 1 を示している。構成例 A K B 3 1 の特別図柄バッファエリアは、特別図柄の表示結果として停止表示される確定特別図柄に対応して、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。この特別図柄バッファエリアは、アドレス F 0 B 8 [ H ] の第 1 特別図柄バッファと、アドレス F 0 B 9 [ H ] の第 2 特別図柄バッファと、を含んでいる。第 1 特別図柄バッファは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが実行される場合に、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。第 2 特別図柄バッファは、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが実行される場合に、特別図柄パターン指定値を記憶可能である。特別図柄パターン指定値は、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 による特別図柄の可変表示における表示結果となる確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値であり、大当り特別図柄パターン指定値と小当り特別図柄パターン指定値とを含む。大当り特別図柄パターン指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「大当り」の場合に、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B により表示される確定特別図柄に対応し

10

20

30

40

50

た表示パターンの指定値である。小当り特別図柄パターン指定値は、特別図柄の可変表示において表示結果が「小当り」の場合に、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B により表示される確定特別図柄に対応した表示パターンの指定値である。

#### 【 1 2 9 4 】

図 1 2 3 - 2 2 は、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET の一例を示すフローチャートである。特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET は、図 1 2 3 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION から呼出可能な処理に含まれ、ステップ A K S 3 0 4 の特別図柄大当り判定処理 P\_TFVR\_CHK やステップ A K S 3 0 5 の特別図柄小当り判定処理 P\_LITTLE\_CHK が実行された後に、ステップ A K S 3 0 8 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET を実行した場合、当りフラグをロードする（ステップ A K S 3 2 1 ）。当りフラグは、図 1 2 3 - 1 7（B 1）に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 2 [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 3 2 1 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないことを確認する（ステップ A K S 3 2 2 ）。10

#### 【 1 2 9 5 】

ステップ A K S 3 2 2 に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に（ステップ A K S 3 2 2 ; N o ）、バッファ番号「0」の当り図柄用バッファをセットする（ステップ A K S 3 2 3 ）。バッファ番号「0」の当り図柄用バッファは、その格納値が図 1 2 3 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION のステップ A K S 3 0 6 によりロードされている。このロード内容を、C P U 1 0 3 の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。このようにセットされたバッファ番号「0」の当り図柄用バッファについて、その格納値を特別図柄バッファにストアする（ステップ A K S 3 2 4 ）。特別図柄バッファは、図 1 2 3 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION のステップ A K S 3 0 7 により下位アドレスがロードされた第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファである。これにより、バッファ番号「0」の当り図柄用バッファに格納された当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、その乱数値を示す数値データが第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファに格納される。したがって、乱数 M R 1 - 2 の値を示す数値データは、特図表示結果が「大当り」の場合に確定特別図柄が大当り図柄である特別図柄に対応して、大当り特別図柄パターン指定値として使用可能である。20

#### 【 1 2 9 6 】

ステップ A K S 3 2 4 に続いて、バッファ番号「0」の始動口入賞バッファを、始動口入賞指定値にロードする（ステップ A K S 3 2 5 ）。バッファ番号「0」の始動口入賞バッファは、図 1 2 3 - 1 7（B 2）に示された構成例 A K B 2 2 の始動口入賞バッファエリアに設けられ、アドレス F 0 B B [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 3 2 5 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域から記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「0」の始動口入賞バッファをロードすればよい。40

#### 【 1 2 9 7 】

ステップ A K S 3 2 5 の後に、大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU が実行される（ステップ A K S 3 2 6 ）。大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU は、ステップ A K S 3 2 5 によりロードされた始動口入賞指定値や、図 1 2 3 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION のステップ A K S 3 0 6 によりロードされた当り図柄用バッファの格納値などを用いて、大当り図柄指定値を決定可能にして、決定結果に対応する大当り情報設定用データを設定可能である。大当り情報設定用データは、大当り演出指定値と、ファンファーレ表示指定値と、大当り終了表示指定値と、を示すデータである。このような大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU により決定された大当り図柄指定値を、大当り図柄判定バッファにストアする（ステップ A K S 3 2 7 ）。大当り図柄判定バッファは、図 1 2 50

3 - 17 (B1) に示された構成例 AKB21 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F035 [H] が割り当てられている。ステップ AKS327 では、RAM102 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大当り図柄指定値をストアすればよい。

【1298】

ステップ AKS327 の次に、大当り情報設定用データを転送する (ステップ AKS328)。この場合に、ROM101 の遊技データ領域に記憶された大当り情報設定用テーブルにおいて、大当り図柄指定値の決定結果に対応する大当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポイントにセットされる。また、RAM102 の遊技ワーク領域に設けられた演出図柄情報バッファのアドレスが、転送先を指定するバッファポイントにセットされる。さらに、大当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブロック転送命令により、大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファへと、転送して格納すればよい。このときに、変動コマンド指定バッファの設定を行う (ステップ AKS329)。変動コマンド指定バッファは、RAM102 の遊技ワーク領域にて大当り終了表示バッファの次アドレスに設けられ、ステップ AKS327 のブロック転送命令により更新された転送先のアドレスを用いて、格納値を設定可能である。例えば、特図表示結果が「大当り」に決定されたことに対応する変動コマンド指定値である 01 [H] を、変動コマンド指定バッファの格納値として設定すればよい。なお、大当り遊技状態の終了後における演出状態や、演出図柄情報バッファの格納値などに対応して、変動コマンド指定バッファをクリアすることで、その格納値が 00 [H] に初期化される場合があってもよい。

【1299】

ステップ AKS329 により変動コマンド指定バッファを設定すると、大入賞口開放回数最大値バッファの設定を行う (ステップ AKS330)。大入賞口開放回数最大値バッファは、RAM102 の遊技ワーク領域にて変動コマンド指定バッファの次アドレスに設けられ、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態に制御する開放回数の最大値を格納可能である。ステップ AKS330 では、ステップ AKS326 の大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU により決定された大当り図柄指定値と、ROM101 の遊技データ領域に記憶された大入賞口開放回数最大値テーブルと、を用いて大入賞口開放回数最大値を決定可能である。このとき決定された大入賞口開放回数最大値に対応する格納値を、RAM102 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、大入賞口開放回数最大値バッファにストアすればよい。

【1300】

ステップ AKS322 に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に (ステップ AKS322; Yes)、その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する (ステップ AKS331)。当りフラグが小当り指定値である場合に (ステップ AKS331; No)、小当り特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする (ステップ AKS332)。小当り特別図柄パターン指定値は、バッファ番号「0」の当り図柄用バッファから読み出した格納値に、予め設定された小当り図柄加算値を加算することにより作成されてもよい。また、小当り特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されてもよい。特別図柄バッファは、図 123 - 20 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION のステップ AKS307 により下位アドレスがロードされた第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファである。ステップ AKS332 では、小当り図柄加算値などを用いて作成された小当り特別図柄パターン指定値を、RAM102 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第 1 特別図柄バッファまたは第 2 特別図柄バッファにストアすればよい。

【1301】

ステップ AKS332 により小当り特別図柄パターン指定値をストアした後に、小当り

10

20

30

40

50

図柄指定値を決定する（ステップA K S 3 3 3）。小当り図柄指定値は、図1 2 3 - 2 0に示された特別図柄判定処理P\_TDECISIONのステップA K S 3 0 6によりロードされた当り図柄用バッファの格納値と、始動口入賞指定値に対応してセットされる第1小当り状態設定用テーブルまたは第2小当り状態設定用テーブルと、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り図柄指定値を、小当り図柄判定バッファにストアする（ステップA K S 3 3 4）。小当り図柄判定バッファは、図1 2 3 - 1 7（B 1）に示された構成例A K B 2 1の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスF 0 3 6 [ H ]が割り当てられている。ステップA K S 3 3 4では、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、小当り図柄指定値をストアすればよい。

10

#### 【1 3 0 2】

ステップA K S 3 3 4の次に、小当り演出指定値を決定する（ステップA K S 3 3 5）。小当り演出指定値は、R O M 1 0 1の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルと、ステップA K S 3 3 3により決定された小当り図柄指定値と、を用いて決定可能である。このとき決定された小当り演出指定値を、演出図柄情報バッファにストアする（ステップA K S 3 3 6）。ステップA K S 3 3 6では、ステップA K S 3 3 5により決定された小当り演出指定値を、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、演出図柄情報バッファにストアすればよい。

#### 【1 3 0 3】

ステップA K S 3 3 6により小当り演出指定値をストアすると、小当り情報設定用データを転送する（ステップA K S 3 3 7）。小当り情報設定用データは、小当りファンファーレ表示指定値と、小当りエンディング表示指定値と、を示すデータである。ステップA K S 3 3 7では、R O M 1 0 1の遊技データ領域に記憶された小当り情報設定用テーブルにおいて、小当り演出指定値の決定結果に対応する小当り情報設定用データの記憶アドレスが、転送元を指定するポインタに設定される。また、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域に設けられた小当りファンファーレ表示バッファのアドレスが、転送先にセットされる。さらに、小当り情報設定用データのデータサイズが、転送回数にセットされる。その後、ブロック転送命令により、小当り情報設定用テーブルから読み出した小当り情報設定用データを、小当りファンファーレ表示バッファ、小当りエンディング表示バッファへと、転送して格納すればよい。

20

30

#### 【1 3 0 4】

ステップA K S 3 3 1に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に（ステップA K S 3 3 1 ; Y e s）、ハズレ特別図柄パターン指定値を特別図柄バッファにストアする（ステップA K S 3 3 8）。ハズレ特別図柄パターン指定値は、大当り特別図柄パターン指定値や小当り特別図柄パターン指定値とは異なる値が予め用意されていればよい。例えば、ハズレ特別図柄パターン指定値としてF 1 [ H ]を設定可能であってもよい。特別図柄バッファは、図1 2 3 - 2 0に示された特別図柄判定処理P\_TDECISIONのステップA K S 3 0 7により下位アドレスがロードされた第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファである。ステップA K S 3 3 8では、予め用意されたハズレ特別図柄パターン指定値を、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、第1特別図柄バッファまたは第2特別図柄バッファにストアすればよい。

40

#### 【1 3 0 5】

ステップA K S 3 3 8に続いて、演出図柄情報バッファをクリアする（ステップA K S 3 3 9）。演出図柄情報バッファは、特図表示結果が「大当り」や「小当り」の場合に対応した演出指定値を格納可能である。その一方で、特図表示結果が「ハズレ」の場合に対応して、演出図柄情報バッファをクリアすることで、その格納値を0 0 [ H ]に初期化する。また、変動コマンド指定バッファをクリアする（ステップA K S 3 4 0）。

#### 【1 3 0 6】

ステップA K S 3 3 0、A K S 3 3 7、A K S 3 4 0の後に、ポインタを設定するため

50

の転送命令により、変動開始前コマンド送信テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 4 1）。変動開始前コマンド送信テーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された変動開始前コマンド送信テーブルのアドレスである。そして、コマンドセット処理 P\_COM\_SET を実行してから（ステップ A K S 3 4 2）、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET が終了する。

【 1 3 0 7 】

図 1 2 3 - 2 3 は、大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU の一例を示すフローチャートである。大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU は、図 1 2 3 - 2 2 に示された特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET において呼び出され、ステップ A K S 3 2 2 において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップ A K S 3 2 6 にて実行可能である。CPU 1 0 3 は、大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU を実行した場合、ポインタを設定するための転送命令により、第 2 大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 4 0 1）。第 2 大当り状態設定用テーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 2 大当り状態設定用テーブルのアドレスである。

【 1 3 0 8 】

ステップ A K S 4 0 1 に続いて、始動口入賞指定値が「 1 」ではないことを確認する（ステップ A K S 4 0 2）。始動口入賞指定値は、図 1 2 3 - 2 2 に示された特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 2 5 により、CPU 1 0 3 の内部レジスタに格納されている。この始動口入賞指定値が「 1 」である場合に（ステップ A K S 4 0 2 ; N o）、ポインタを設定するための転送命令により、第 1 大当り状態設定用テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 4 0 3）。第 1 大当り状態設定用テーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 1 大当り状態設定用テーブルのアドレスである。ステップ A K S 4 0 3 では、ポインタを設定するための転送命令により、ポインタの値を上書き設定する。このように、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET では、ステップ A K S 4 0 1 により第 2 大当り状態設定用テーブルアドレスをセットした後に、ステップ A K S 4 0 2 において始動口入賞指定値が「 1 」に対応して、ステップ A K S 4 0 3 により第 1 大当り状態設定用テーブルアドレスを上書き設定により設定し直す。これにより、第 2 大当り状態設定用テーブルの使用頻度が第 1 大当り状態設定用テーブルの使用頻度よりも高い場合に、テーブル設定に必要なプログラム容量を削減でき、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。また、第 2 大当り状態設定用テーブルの使用頻度が第 1 大当り状態設定用テーブルの使用頻度よりも高い場合に、分岐命令としてのジャンプ命令による処理を簡素化して、設計段階での確認が容易になり、パチンコ遊技機 1 の商品性を高めることができる。

【 1 3 0 9 】

ステップ A K S 4 0 2 に対応して始動口入賞指定値が「 2 」であり「 1 」ではない場合や（ステップ A K S 4 0 1 ; Y e s）、ステップ A K S 4 0 3 の後に、当り図柄用バッファをセットする（ステップ A K S 4 0 4）。当り図柄用バッファは、その格納値が図 1 2 3 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION のステップ A K S 3 0 6 によりロードされたバッファ番号「 0 」の当り図柄用バッファである。このロード内容を、CPU 1 0 3 の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。このようにセットされた当り図柄用バッファの格納値を、ステップ A K S 4 0 1 によりセットされた第 2 大当り状態設定用テーブルまたはステップ A K S 4 0 3 によりセットされた第 1 大当り状態設定用テーブルとともに用いて、第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 が実行される（ステップ A K S 4 0 5）。

【 1 3 1 0 】

第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、テーブル先頭アドレスの記憶データを開始番号データとし、次アドレスの記憶データを処理数データとして、開始番号データを振り分け結果データに初期設定する。その後、比較値としてセットされた数値データと、処理数データの次アドレス以降における記憶データが示す振り分け判定値と、を比較する処理を、テーブルアドレスの先頭側から最終側へと増加する順に、比較値を超える振り分け

10

20

30

40

50

判定値となるまで実行可能にする。このとき、比較値以下の振り分け判定値であれば振り分け結果データを1加算するように更新して次の比較に進み、比較値を超える振り分け判定値であれば第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2が終了する。比較回数が処理数データに対応する回数となっても比較値を超える振り分け判定値ではなければ、次アドレス以降の記憶データを用いて、開始番号データや処理数データの設定から処理を繰り返せばよい。ステップAKS405の第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2は、当り図柄用バッファの格納値である当り図柄用の乱数MR1-2が比較値としてセットされ、第1大当り状態設定用テーブルまたは第2大当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す大当り図柄指定値を、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bによる表示結果に対応する大当り遊技状態の種類として決定可能にする。第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2は、特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETのステップAKS333により小当り図柄指定値を決定する場合にも実行可能であればよい。この場合に、当り図柄用バッファの格納値である当り図柄用の乱数MR1-2が比較値としてセットされ、第1小当り状態設定用テーブルまたは第2小当り状態設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す小当り指定値を、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bによる表示結果に対応する小当り遊技状態の種類として決定可能にする。

10

#### 【1311】

ステップAKS405の第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2が終了すると、大当り情報設定用データを決定する(ステップAKS406)。大当り情報設定用データは、演出状態選択バッファの格納値に対応して選択された大当り情報データ指定テーブルと、ステップAKS405の第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2により決定された大当り図柄指定値と、を用いて、予め用意された複数種類のデータセットのうちから選択可能であればよい。演出状態選択バッファは、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能であればよい。

20

#### 【1312】

図123-24は、特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETおよび大当り情報データ選択処理P\_TFVR\_ZUに関して、大当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETのステップAKS322において当りフラグが大当り指定値である場合に、ステップAKS326にて大当り情報データ選択処理P\_TFVR\_ZUを実行可能である。この大当り情報データ選択処理P\_TFVR\_ZUでは、ステップAKS401によりアドレスがセットされた第2大当り状態設定用テーブルまたはステップAKS403によりアドレスがセットされた第1大当り状態設定用テーブルを用いて、ステップAKS405の第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2が実行されることで、大当り図柄指定値を決定可能にする。その後、特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETのステップAKS328では、大当り図柄指定値に対応して大当り情報設定用テーブルから読み出した大当り情報設定用データを、演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、ファンファーレ表示バッファ、大当り終了表示バッファは、演出図柄情報エリアに設けられ、大当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETのステップAKS330では、大入賞口開放回数最大値テーブルを用いて、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

30

40

#### 【1313】

このように、大当り情報データ選択処理P\_TFVR\_ZUは、第1大当り状態設定用テーブルまたは第2大当り状態設定用テーブルを用いて、大当り図柄指定値を決定可能にする。特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETは、演出図柄情報エリアに設けられた演出図柄情報バッファやファンファーレ表示バッファや大当り表示バッファの格納値を設定可能であるとともに、大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能にする。

#### 【1314】

図123-24(A1)は、第1大当り状態設定用テーブルの構成例AKT41を示し

50



ている。構成例 A K T 4 1 の第 1 大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス 1 A F D [ H ] に大当り図柄指定値「 1 」と対応する値 0 0 [ H ] が記憶され、次アドレス 1 A F E [ H ] に処理数を示す値 0 A [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 A F F [ H ] 以降における記憶データは、大当り図柄指定値「 1 」～「 1 0 」に対応した振り分け判定値を示している。ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、構成例 A K T 4 1 の第 1 大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 に対応して、大当り図柄指定値「 1 」～「 1 0 」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が乱数最小値の「 0 」に対応した 0 0 [ H ] である場合に、大当り図柄指定値「 1 」が決定される。

【 1 3 1 5 】

10

図 1 2 3 - 2 4 ( A 2 ) は、第 2 大当り状態設定用テーブルの構成例 A K T 4 2 を示している。構成例 A K T 4 2 の第 2 大当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス 1 B 0 9 [ H ] に大当り図柄指定値「 1 1 」と対応する値 0 A [ H ] が記憶され、次アドレス 1 B 0 A [ H ] に処理数を示す値 0 4 [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 B 0 B [ H ] 以降における記憶データは、大当り図柄指定値「 1 1 」～「 1 4 」に対応した振り分け判定値を示している。ステップ A K S 4 0 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、構成例 A K T 4 2 の第 2 大当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 に対応して、大当り図柄指定値「 1 1 」～「 1 4 」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が乱数最小値の「 0 」に対応した 0 0 [ H ] である場合に、大当り図柄指定値「 1 1 」が決定される。

20

【 1 3 1 6 】

図 1 2 3 - 2 4 ( B ) は、演出図柄情報エリアの構成例 A K B 4 1 を示している。構成例 A K B 4 1 の演出図柄情報エリアは、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御される場合に対応して、演出図柄の可変表示を含めた遊技制御や演出制御に関する各種データを記憶可能である。この演出図柄情報エリアは、アドレス F 0 5 6 [ H ] の演出図柄情報バッファと、アドレス F 0 5 7 [ H ] のファンファーレ表示バッファと、アドレス F 0 5 8 [ H ] の大当り終了表示バッファと、アドレス F 0 5 9 [ H ] の変動コマンド指定バッファと、アドレス F 0 5 A [ H ] の大入賞口開放回数最大値バッファと、アドレス F 0 5 F [ H ] の小当りファンファーレ表示バッファと、アドレス F 0 6 0 [ H ] の小当りエンディング表示バッファと、を含んでいる。

30

【 1 3 1 7 】

図 1 2 3 - 2 4 ( C ) は、大入賞口開放回数最大値決定例 A K D 0 1 を示している。特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 3 0 では、大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU のステップ A K S 4 0 5 にて第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 により決定された大当り図柄指定値に対応した大入賞口開放回数最大値を決定可能である。大入賞口開放回数最大値決定例 A K D 0 1 では、大入賞口開放回数最大値が、「 2 」に対応した 0 2 [ H ] と、「 4 」に対応した 0 4 [ H ] と、「 7 」に対応した 0 7 [ H ] と、「 1 0 」に対応した 0 A [ H ] と、を含むいずれかに決定可能である。また、構成例 A K T 4 1 の第 1 大当り状態設定用テーブルは、始動口入賞指定値が「 1 」である場合に用いられ、大当り図柄指定値「 1 」～「 1 0 」のいずれかを決定可能にする。これに対し、構成例 A K T 4 2 の第 2 大当り状態設定用テーブルは、始動口入賞指定値が「 2 」である場合に用いられ、大当り図柄指定値「 1 1 」～「 1 4 」のいずれかを決定可能にする。一方において、大入賞口開放回数最大値決定例 A K D 0 1 では、大当り図柄指定値「 1 」～「 1 0 」に対応した 0 0 [ H ] ～ 0 9 [ H ] の場合に、大入賞口開放回数最大値が、「 4 」に対応した 0 4 [ H ] と、「 1 0 」に対応した 0 A [ H ] と、のいずれかに決定され得る。他方において、大入賞口開放回数最大値決定例 A K D 0 1 では、大当り図柄指定値「 1 1 」～「 1 4 」に対応した 0 A [ H ] ～ 0 D [ H ] の場合に、大入賞口開放回数最大値が、「 2 」に対応した 0 2 [ H ] と、「 4 」に対応した 0 4 [ H ] と、「 7 」に対応した 0 7 [ H ] と、「 1 0 」に対応した 0 A [ H ] と、のいずれにも決定され得る。

40

50

## 【 1 3 1 8 】

このように、大入賞口開放回数最大値決定例 A K D 0 1 では、大当り図柄指定値「 1 」に対応した 0 0 [ H ] の場合に、大入賞口開放回数最大値が「 4 」に対応した 0 4 [ H ] となる。これは、始動口入賞指定値が「 1 」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「 4 」または「 1 0 」のうち、小さい方の「 4 」に対応している。大当り図柄指定値「 1 」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が乱数最小値の「 0 」である場合に決定可能である。また、大入賞口開放回数最大値決定例 A K D 0 1 では、大当り図柄指定値「 1 1 」に対応した 0 A [ H ] の場合に、大入賞口開放回数最大値が「 2 」に対応した 0 2 [ H ] となる。これは、始動口入賞指定値が「 2 」である場合において決定可能な大入賞口開放回数最大値の「 2 」、「 4 」、「 7 」、「 1 0 」のうち、最も小さい「 2 」に対応している。大当り図柄指定値「 1 1 」は、当り図柄用バッファの格納値により示される当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が乱数最小値の「 0 」である場合に決定可能である。したがって、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「大当り」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 が乱数最小値の「 0 」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 を第 1 乱数値とした場合に、第 1 乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

## 【 1 3 1 9 】

図 1 2 3 - 2 5 は、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET などに関して、小当り遊技状態の制御に対応したデータ構成の使用例を説明するための図である。特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 3 1 において当りフラグが小当り指定値である場合に、ステップ A K S 3 3 3 では小当り図柄指定値を決定可能にする。この場合に、始動口入賞指定値が「 1 」であれば、第 1 小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値が決定される。これに対し、始動口入賞指定値が「 2 」であれば、第 2 小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値が決定される。その後、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 3 9 では、ステップ A K S 3 3 8 により決定された小当り演出指定値を演出図柄情報バッファにストアする。そして、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 4 0 では、小当り図柄指定値に対応して小当り情報設定用テーブルから読み出した小当り情報設定用データを、小当りファンファーレ表示バッファおよび小当りエンディング表示バッファへと、転送して格納可能である。演出図柄情報バッファ、小当りファンファーレ表示バッファ、小当りエンディング表示バッファは、図 1 2 3 - 2 4 ( B ) に示された演出図柄情報エリアに設けられ、小当り遊技状態に制御される場合の設定用データを格納可能である。また、図 1 1 9 に示された特別図柄プロセス処理 P\_TPROC のステップ S 1 1 2 では、特別図柄プロセスコードが 0 3 [ H ] に対応して小当り開放前処理 P\_TLFAN が実行される場合に、小当り開放中ワーク設定テーブルなどを用いて、大入賞口の開放時間や開放回数を決定可能にする。

20

30

## 【 1 3 2 0 】

このように、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET は、第 1 小当り状態設定用テーブルまたは第 2 小当り状態設定用テーブルを用いて、小当り図柄指定値を決定可能にする。また、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET は、演出図柄情報エリアに設けられた演出図柄情報バッファや小当りファンファーレ表示バッファや小当りエンディング表示バッファの格納値を設定可能である。さらに、小当り遊技状態に制御されることに対応して実行される小当り開放前処理 P\_TLFAN は、大入賞口の開放時間や開放回数を決定可能である。

40

## 【 1 3 2 1 】

図 1 2 3 - 2 5 ( A 1 ) は、第 1 小当り状態設定用テーブルの構成例 A K T 4 3 を示している。構成例 A K T 4 3 の第 1 小当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス 1 B 0 B [ H ] に小当り図柄指定値「 1 」と対応する値 0 0 [ H ] が記憶され、次アドレス 1 B 0 C [ H ] に処理数を示す値 0 1 [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 B 0 D [ H ] における記憶データは、小当り図柄指定値「 1 」に対応した振り分け判定値を示している

50

。特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETのステップA K S 3 3 3は、構成例A K T 4 3の第1小当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数M R 1 - 2に対応して、小当り図柄指定値「1」のみに決定可能である。したがって、当り図柄用の乱数M R 1 - 2が乱数最小値の「0」に対応した0 0 [ H ]である場合に、小当り図柄指定値「1」が決定される。

#### 【 1 3 2 2 】

図1 2 3 - 2 5 ( A 2 )は、第2小当り状態設定用テーブルの構成例A K T 4 4を示している。構成例A K T 4 4の第2小当り状態設定用テーブルは、先頭アドレス1 B 0 E [ H ]に小当り図柄指定値「2」と対応する値0 1 [ H ]が記憶され、次アドレス1 B 0 F [ H ]に処理数を示す値0 6 [ H ]が記憶されている。そして、アドレス1 B 1 0 [ H ]以降における記憶データは、小当り図柄指定値「2」～「7」に対応した振り分け判定値を示している。特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETのステップA K S 3 3 3は、構成例A K T 4 4の第2小当り状態設定用テーブルを用いた場合に、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数M R 1 - 2に対応して、小当り図柄指定値「2」～「7」のいずれかに決定可能である。例えば、当り図柄用の乱数M R 1 - 2が乱数最小値の「0」に対応した0 0 [ H ]である場合に、小当り図柄指定値「2」が決定される。

#### 【 1 3 2 3 】

図1 2 3 - 2 5 ( B )は、大入賞口開放態様決定例A K D 0 2を示している。小当り開放前処理P\_TLFANでは、始動口入賞指定値に対応した大入賞口開放態様を決定可能である。大入賞口開放態様は、大入賞口の開放時間や開放回数が異なる複数態様のいずれかに決定可能であればよい。大入賞口開放態様決定例A K D 0 2では、始動口入賞指定値「1」に対応して、開放時間が3 6 [ m s ]で開放回数が1 5 [ 回 ]である大入賞口開放態様に決定される。また、大入賞口開放態様決定例A K D 0 2では、始動口入賞指定値「2」に対応して、開放時間が1 6 0 0 [ m s ]で開放回数が1 [ 回 ]である大入賞口開放態様に決定される。

#### 【 1 3 2 4 】

このように、小当り遊技状態における大入賞口開放態様は、小当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、始動口入賞指定値に対応して、大入賞口の開放時間や開放回数が異なるものに決定可能である。小当り図柄指定値は、当り図柄用バッファの格納値が示す当り図柄用の乱数M R 1 - 2に対応して決定可能である。そして、始動口入賞指定値が同一値であれば、当り図柄用の乱数M R 1 - 2が乱数最小値の「0」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる大入賞口開放態様に決定される。したがって、第1特別図柄表示装置4 Aまたは第2特別図柄表示装置4 Bにおける特別図柄の可変表示である特図ゲームのうち、特図表示結果が「小当り」となる特図ゲームに対応して、当り図柄用の乱数M R 1 - 2が乱数最小値の「0」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、当り図柄用の乱数M R 1 - 2を第1乱数値とした場合に、第1乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【 1 3 2 5 】

図1 2 3 - 2 6は、変動パターン設定処理P\_TPATSETの一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理P\_TPATSETは、図1 2 3 - 1 8に示された特別図柄通常処理P\_TNORMAから呼出可能な処理に含まれ、特別図柄の可変表示を開始する場合に、ステップA K S 2 4 9にて実行可能である。C P U 1 0 3は、変動パターン設定処理P\_TPATSETを実行した場合、当りフラグをロードする(ステップA K S 3 6 1)。当りフラグは、図1 2 3 - 1 7 ( B 1 )に示された構成例A K B 2 1の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレスF 0 3 2 [ H ]が割り当てられている。ステップA K S 3 6 1では、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、当りフラグをロードすればよい。そして、当りフラグと、大当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが大当り指定値ではないことを確認する(ステップA K S 3 6 2)。

## 【 1 3 2 6 】

ステップ A K S 3 6 2 に対応して当りフラグが大当り指定値である場合に（ステップ A K S 3 6 2 ; N o ）、大当り図柄判定バッファをロードする（ステップ A K S 3 6 3 ）。大当り図柄判定バッファは、図 1 2 3 - 1 7 ( B 1 ) に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 5 [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 3 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、大当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別大当り選択テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 6 4 ）。状態別大当り選択テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 に記憶された状態別大当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P \_ T P A T A が実行される（ステップ A K S 3 6 5 ）。ステップ A K S 3 6 5 の当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P \_ T P A T A は、特図表示結果が「大当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

10

## 【 1 3 2 7 】

ステップ A K S 3 6 2 に対応して当りフラグが大当り指定値ではない場合に（ステップ A K S 3 6 2 ; Y e s ）、その当りフラグと、小当り指定値に対応する判定値と、を比較可能な演算ジャンプ命令により、当りフラグが小当り指定値ではないことを確認する（ステップ A K S 3 6 6 ）。当りフラグが小当り指定値である場合に（ステップ A K S 3 6 6 ; N o ）、変動コマンド指定バッファの設定を行う（ステップ A K S 3 6 7 ）。変動コマンド指定バッファは、図 1 2 3 - 2 4 ( B ) に示された構成例 A K B 4 1 の演出図柄情報エリアに設けられ、アドレス F 0 5 9 [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 7 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、0 1 [ H ] を変動コマンド指定バッファにストアすればよい。また、小当り図柄判定バッファをロードする（ステップ A K S 3 6 8 ）。小当り図柄判定バッファは、図 1 2 3 - 1 7 ( B 1 ) に示された構成例 A K B 2 1 の特別図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 3 6 [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 3 6 8 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、小当り図柄判定バッファをロードすればよい。このときに、ポインタを設定するための転送命令により、状態別小当り選択テーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 6 9 ）。状態別小当り選択テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 に記憶された状態別小当り選択テーブルのアドレスである。その後、当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P \_ T P A T A が実行される（ステップ A K S 3 7 0 ）。ステップ A K S 3 7 0 の当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P \_ T P A T A は、特図表示結果が「小当り」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

20

30

## 【 1 3 2 8 】

ステップ A K S 3 6 6 に対応して当りフラグが小当り指定値ではない場合に（ステップ A K S 3 6 6 ; Y e s ）、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P \_ T P A T H が実行される（ステップ A K S 3 7 1 ）。ステップ A K S 3 7 1 のハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P \_ T P A T H は、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを選択可能にする。

40

## 【 1 3 2 9 】

ステップ A K S 3 6 5 、 A K S 3 7 0 、 A K S 3 7 1 の後に、バッファ番号「 0 」の変動パターン種別選択用バッファをロードする（ステップ A K S 3 7 2 ）。バッファ番号「 0 」の変動パターン種別選択用バッファは、第 1 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「 0 」の第 1 保留記憶用バッファに含まれる第 1 変動パターン種別選択用バッファ、または、第 2 特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「 0 」の第 2 保留記憶用バッファに含まれる第 2 変動パターン種別選択用バッファである。ステップ A K S 3 7 2 では、バッファ番号「 0 」の第 2 変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「 1 」である場合に、バッファ番号「 0 」の第 1 変動パターン種別選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットさ

50

れたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファに記憶された変動パターン種別選択用の乱数MR3-3を読み出可能であればよい。

【1330】

ステップAKS372により変動パターン種別選択用の乱数MR3-3を読み出すと、変動パターン振り分けテーブル選択処理P\_TPATTBLが実行される（ステップAKS373）。ステップAKS373の変動パターン振り分けテーブル選択処理P\_TPATTBLは、ステップAKS365、AKS370、AKS371のいずれかにより選択された変動パターン種別振り分けテーブルと、ステップAKS372により読み出された変動パターン種別選択用の乱数MR3-3と、を用いて、変動パターン振り分けテーブルを選択可能にする。

10

【1331】

ステップAKS373の次に、バッファ番号「0」の変動パターン用バッファをロードする（ステップAKS374）。バッファ番号「0」の変動パターン用バッファは、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1変動パターン用バッファ、または、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2変動パターン用バッファである。ステップAKS374では、バッファ番号「0」の第2変動パターン用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「1」である場合に、バッファ番号「0」の第1変動パターン用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「0」の変動パターン用バッファに記憶された変動パターン用の乱数MR3-4を読み出可能であればよい。

20

【1332】

ステップAKS374により変動パターン用の乱数MR3-4を読み出すと、第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2が実行される（ステップAKS375）。ステップAKS375の第2振り分け判定値比較処理は、ステップAKS373により選択された変動パターン振り分けテーブルと、ステップAKS374により読み出された変動パターン用の乱数MR3-4と、を用いて、変動パターンを決定可能にする。このとき、決定された変動パターンに対応した変動パターン指定データを、演出図柄変動パターンバッファにストアする（ステップAKS376）。演出図柄変動パターンバッファは、RAM102の遊技ワーク領域に設けられ、変動パターンの決定結果に対応して異なる変動パターン指定データを格納可能である。

30

【1333】

ステップAKS376に続いて、変動コマンド送信テーブルを選択する（ステップAKS377）。ステップAKS377では、変動コマンド送信テーブル選択テーブルと、変動コマンド指定バッファの格納値と、を用いて、変動コマンド送信テーブルを選択可能にする。これにより、例えば特図表示結果が「大当り」または「小当り」である場合と「ハズレ」である場合とで、異なる変動コマンド送信テーブルを選択することができればよい。変動コマンド送信テーブルは、処理数と、図柄情報指定コマンド上位バイトと、図柄情報指定コード参照指定値と、演出図柄指定コマンド上位バイトと、演出図柄指定コード参照指定値と、演出図柄変動コマンドと、変動パターン指定データ参照指定値と、を示すテーブルデータが含まれるように構成されている。その後、コマンドセット処理P\_COM\_SETが実行される（ステップAKS378）。ステップAKS378のコマンドセット処理P\_COM\_SETは、ステップAKS377により選択された変動コマンド送信テーブルを用いて、図柄情報指定コマンド、演出図柄指定コマンド、演出図柄変動コマンドを、それぞれ送信可能にする。このようなステップAKS378のコマンドセット処理P\_COM\_SETにより、変動開始時コマンドとなる演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信することができる。

40

【1334】

50

ステップ A K S 3 7 8 により変動開始時コマンドを送信可能にすると、特別図柄変動時間を設定する（ステップ A K S 3 7 9）。ステップ A K S 3 7 9 では、特別図柄変動時間テーブルと、変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、変動パターンの決定結果に対応して異なる特別図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、変動パターン設定後ワークテーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 3 8 0）。変動パターン設定後ワークテーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された変動パターン設定後ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理 P\_DATASET を実行して（ステップ A K S 3 8 1）、変動パターン設定処理 P\_TPASET が終了する。ステップ A K S 3 8 1 のデータセット処理 P\_DATASET は、ステップ A K S 3 8 0 によりアドレスがセットされた変動パターン設定後ワークテーブルを用いて、特別図柄プロセスコードを特別図柄変動処理指定値となる 0 1 [ H ] に設定し、特別図柄変動中表示バッファの格納値を特別図柄変動中表示データとなる 0 1 [ H ] に設定する。また、特別図柄表示更新タイマと、バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファと、バッファ番号「0」の変動パターン種別選択用バッファと、バッファ番号「0」の変動パターン用バッファと、をクリアすることにより初期化可能にする。このとき、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とで、異なるテーブルを参照することで、異なるバッファやタイマの設定やクリアを可能にすればよい。

#### 【 1 3 3 5 】

図 1 2 3 - 2 7 ( A ) は、当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA の一例を示すフローチャートである。当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA は、図 1 2 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPASET から呼出可能な処理に含まれ、ステップ A K S 3 6 2 において当りフラグが大当り指定値である場合はステップ A K S 3 6 5 にて実行可能であり、ステップ A K S 3 6 6 において当りフラグが小当り指定値である場合はステップ A K S 3 7 0 にて実行可能である。CPU 1 0 3 は、当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA を実行した場合に、演出状態選択バッファをロードする（ステップ A K S 4 2 1）。演出状態選択バッファは、RAM 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能である。ステップ A K S 4 2 1 では、RAM 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、演出状態選択バッファの格納値を読出可能であればよい。

#### 【 1 3 3 6 】

ステップ A K S 4 2 1 に続いて、変動パターン種別選択テーブルを決定する（ステップ A K S 4 2 2）。ステップ A K S 4 2 2 では、状態別大当り選択テーブルまたは状態別小当り選択テーブルと、ステップ A K S 4 2 1 により読み出された演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、変動パターン種別選択テーブルを決定可能にする。状態別大当り選択テーブルは、図 1 2 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPASET のステップ A K S 3 6 5 にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA が実行される場合に、ステップ A K S 3 6 4 によりアドレスがセットされる。状態別小当り選択テーブルは、図 1 2 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPASET のステップ A K S 3 7 0 にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA が実行される場合に、ステップ A K S 3 6 9 によりアドレスがセットされる。状態別大当り選択テーブルや状態別小当り選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる変動パターン種別選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップ A K S 4 2 2 により、特図表示結果が「大当り」の場合と「小当り」の場合とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる変動パターン種別選択テーブルを決定することができる。

#### 【 1 3 3 7 】

ステップ A K S 4 2 2 により変動パターン種別選択テーブルを決定すると、当り図柄指定値をセットする（ステップ A K S 4 2 3）。ステップ A K S 4 2 3 では、大当り図柄判

定バッファまたは小当り図柄判定バッファからのロード内容を、CPU 103の内部レジスタに含まれる処理用レジスタへと転送することにより、処理対象としてセットすればよい。大当り図柄判定バッファは、図123-26に示された変動パターン設定処理P\_TPATSETのステップAKS365にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P\_TPATAが実行される場合に、ステップAKS363によりロードされる。小当り図柄判定バッファは、図123-26に示された変動パターン設定処理P\_TPATSETのステップAKS370にて当り時変動パターン種別テーブル選択処理P\_TPATAが実行される場合に、ステップAKS368によりロードされる。大当り図柄判定バッファの格納値は、大当り図柄指定値を示している。小当り図柄判定バッファの格納値は、小当り図柄指定値を示している。このようにセットされた当り図柄指定値を、ステップAKS422により決定された変動パターン種別選択テーブルとともに用いて、振り分け判定値比較処理P\_HANTEIが実行される（ステップAKS424）。

10

#### 【1338】

振り分け判定値比較処理P\_HANTEIは、比較値としてセットされた数値データと、テーブル記憶データが示す振り分け判定値と、を比較する処理を、テーブルアドレスの先頭側から最終側へと増加する順に、比較値を超える振り分け判定値となるまで実行可能にする。このとき、比較値以下の振り分け判定値であれば次の比較に進み、比較値を超えた振り分け判定値に対応して、テーブル記憶データを指定データとして読出可能にする。ステップAKS424の振り分け判定値比較処理P\_HANTEIは、大当り図柄指定値または小当り図柄指定値が比較値としてセットされ、変動パターン種別選択テーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが読み出される。

20

#### 【1339】

ステップAKS424の振り分け判定値比較処理P\_HANTEIが終了すると、変動パターン種別振り分けテーブルを決定して（ステップAKS425）、当り時変動パターン種別テーブル選択処理P\_TPATAが終了する。ステップAKS425では、変動パターン種別振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップAKS424の振り分け判定値比較処理P\_HANTEIにより読み出された指定データを加算することにより、使用される変動パターン種別振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能にする。

#### 【1340】

30

図123-27(B1)は、特図表示結果が「大当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例AKD11を示している。特図表示結果が「大当り」である場合に、図123-23に示された大当り情報データ選択処理P\_TFVR\_ZUのステップAKS405では、第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2により、大当り図柄指定値「1」～「14」と対応する値00[H]～0D[H]のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P\_TPATAは、図123-26に示された変動パターン設定処理P\_TPATSETのステップAKS365にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例AKD11では、大当り図柄指定値を示す値00[H]～0D[H]に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルAKU01～AKU03のいずれかに決定可能である。

40

#### 【1341】

図123-27(B2)は、特図表示結果が「小当り」に対応した変動パターン種別振り分けテーブル決定例AKD12を示している。特図表示結果が「小当り」である場合に、図123-22に示された特別図柄情報設定処理P\_TZU\_SETのステップAKS333では、小当り図柄指定値「1」～「7」と対応する値00[H]～06[H]のいずれかに決定可能である。当り時変動パターン種別テーブル選択処理P\_TPATAは、図123-26に示された変動パターン設定処理P\_TPATSETのステップAKS370にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能である。変動パターン種別振り分けテーブル決定例AKD12では、小当り図柄

50

指定値を示す 0 0 [ H ] ~ 0 6 [ H ] に対応して、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1、A K U 1 2 のいずれかに決定可能である。

【 1 3 4 2 】

図 1 2 3 - 2 8 ( A ) は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATH の一例を示すフローチャートである。ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATH は、図 1 2 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET から呼出可能な処理に含まれ、ステップ A K S 3 6 6 において当りフラグが小当り指定値ではない場合に、ステップ A K S 3 7 1 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATH を実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、状態別ハズレ選択テーブルアドレスをセットする ( ステップ A K S 4 4 1 )。状態別ハズレ選択テーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 1 状態別ハズレ選択テーブルまたは第 2 状態別ハズレ選択テーブルのアドレスである。ステップ A K S 4 4 1 では、始動口入賞指定値が「 1 」である場合と「 2 」である場合とに対応して、遊技データ領域における異なるアドレスを指定可能である。これにより、始動口入賞指定値が「 1 」である場合は第 1 状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能であり、始動口入賞指定値が「 2 」である場合は第 2 状態別ハズレ選択テーブルのアドレスを設定可能である。そして、演出状態選択バッファをロードする ( ステップ A K S 4 4 2 )。演出状態選択バッファは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられ、大当り遊技状態の終了後における演出状態に対応した格納値を設定可能である。

【 1 3 4 3 】

ステップ A K S 4 4 2 に続いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定する ( ステップ A K S 4 4 3 )。ステップ A K S 4 4 3 では、ステップ A K S 4 4 1 によりアドレスがセットされた第 1 状態別ハズレ選択テーブルまたは第 2 状態別ハズレ選択テーブルと、ステップ A K S 4 4 2 によりロードされた演出状態選択バッファの格納値と、を用いて、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にする。第 1 状態別ハズレ選択テーブルや第 2 状態別ハズレ選択テーブルは、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。また、保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルは、始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応して、異なるハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にするテーブルデータが含まれるように構成されている。したがって、ステップ A K S 4 4 3 により、始動口入賞指定値が「 1 」である場合と「 2 」である場合とで、演出状態選択バッファの格納値に対応して、異なる保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルを決定することができる。

【 1 3 4 4 】

ステップ A K S 4 4 3 の次に、始動口入賞記憶カウンタをロードする ( ステップ A K S 4 4 4 )。始動口入賞記憶カウンタは、始動口入賞指定値が「 1 」である場合の第 1 始動口入賞記憶カウンタまたは始動口入賞指定値が「 2 」である場合の第 2 始動口入賞記憶カウンタである。ステップ A K S 4 4 4 では、第 2 始動口入賞記憶カウンタアドレスを記憶ポインタにセットした後、始動口入賞チェック処理を実行し、始動口入賞指定値が「 1 」である場合に、第 1 始動口入賞記憶カウンタアドレスを記憶ポインタにセットしてから、記憶ポインタにセットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、第 1 始動口入賞記憶カウンタまたは第 2 始動口入賞記憶カウンタの計数値を取得可能にすればよい。

【 1 3 4 5 】

ステップ A K S 4 4 4 の後に、振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI が実行される ( ステップ A K S 4 4 5 )。ステップ A K S 4 4 5 の振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI は、ステップ A K S 4 4 4 により取得した第 1 始動口入賞記憶カウンタまたは第 2 始動口入賞記憶カウンタの計数値が比較値としてセットされ、ステップ A K S 4 4 3 により決定された保留別ハズレ演出振り分け選択テーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが読み出される。



## 【 1 3 4 6 】

ステップ A K S 4 4 5 の振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI が終了すると、ハズレ演出振り分けテーブルを決定する（ステップ A K S 4 4 6）。ステップ A K S 4 4 6 では、ハズレ演出振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップ A K S 4 4 5 の振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI により読み出された指定データを加算することにより、使用されるハズレ演出振り分けテーブルのアドレスをポインタに設定することで、ハズレ演出振り分けテーブルを決定可能にする。

## 【 1 3 4 7 】

ステップ A K S 4 4 6 の次に、バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファをロードする（ステップ A K S 4 4 7）。バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファは、第1特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第1保留記憶用バッファに含まれる第1ハズレ演出選択用バッファ、または、第2特別図柄保留バッファにおけるバッファ番号「0」の第2保留記憶用バッファに含まれる第2ハズレ演出選択用バッファである。ステップ A K S 4 4 7 では、バッファ番号「0」の第2ハズレ演出選択用バッファのアドレスをセットした後、始動口入賞チェック処理により始動口入賞指定値が「1」であった場合に、バッファ番号「0」の第1ハズレ演出選択用バッファのアドレスをセットしてから、セットされたアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、バッファ番号「0」のハズレ演出選択用バッファに記憶されたハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 を読出可能であればよい。

## 【 1 3 4 8 】

ステップ A K S 4 4 7 によりハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 を読み出すと、振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI が実行される（ステップ A K S 4 4 8）。ステップ A K S 4 4 8 の振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI は、ステップ A K S 4 4 6 により決定されたハズレ演出振り分けテーブルと、ステップ A K S 4 4 7 により読み出されたハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 と、を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルのオフセット値を決定可能にする。この場合に、ステップ A K S 4 4 7 により読み出されたハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 が比較値としてセットされ、ステップ A K S 4 4 6 により決定されたハズレ演出振り分けテーブルの記憶データにより、比較値を超えた振り分け判定値に対応する指定データが示す変動パターン種別振り分けテーブルのオフセット値を読出可能にする。

## 【 1 3 4 9 】

ステップ A K S 4 4 8 の振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI が終了すると、変動パターン種別振り分けテーブルを決定して（ステップ A K S 4 4 9）、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATH が終了する。ステップ A K S 4 4 9 では、変動パターン種別振り分けテーブルの先頭アドレスに対して、ステップ A K S 4 4 8 の振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI により読み出された指定データが示すオフセット値を加算することにより、使用される変動パターン種別振り分けテーブルのアドレスをポインタにセットすることで、変動パターン種別振り分けテーブルを決定可能にする。

## 【 1 3 5 0 】

図 1 2 3 - 2 8 ( B 1 ) は、第1特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決定例 A K D 2 1 を示している。第1特図ハズレは、始動口入賞指定値が「1」に対応して、第1特別図柄表示装置 4 A による第1特図を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「1」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATH のステップ A K S 4 4 4 では、第1始動口入賞記憶カウンタの計数値を取得可能である。第1始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第1保留記憶数を示している。そして、ステップ A K S 4 4 5 の振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI により、第1始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステップ A K S 4 4 6 にて第1保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例 A K D 2 1 では、第1保留記憶数「0」～「3」に対応して、ハズレ演出振り分けテーブル A K V 0 1 ～ A K V 0 4 のいず

10

20

30

40

50

れかに決定可能である。

【 1 3 5 1 】

図 1 2 3 - 2 8 ( B 2 ) は、第 2 特図ハズレに対応したハズレ演出振り分けテーブル決定例 A K D 2 2 を示している。第 2 特図ハズレは、始動口入賞指定値が「 2 」に対応して、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて特図表示結果が「ハズレ」となる場合である。始動口入賞指定値が「 2 」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATH のステップ A K S 4 4 4 では、第 2 始動口入賞カウンタの計数値を取得可能である。第 2 始動口入賞記憶カウンタの計数値は、第 2 保留記憶数を示している。そして、ステップ A K S 4 4 5 の振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI により、第 2 始動口入賞記憶カウンタの計数値に対応する指定データが読み出され、ステップ A K S 4 4 6 にて第 2 保留記憶数に対応したハズレ演出振り分けテーブルを決定することができる。ハズレ演出振り分けテーブル決定例 A K D 2 2 では、第 2 保留記憶数「 0 」～「 3 」に対応して、共通となるハズレ演出振り分けテーブル A K V 1 1 のみに決定可能である。

10

【 1 3 5 2 】

図 1 2 3 - 2 8 ( C ) は、ハズレ演出振り分けテーブル A K V 0 1 の場合における変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 2 3 を示している。ハズレ演出振り分けテーブル A K V 0 1 は、始動口入賞指定値が「 1 」である場合に、ハズレ演出振り分けテーブル決定例 A K D 2 1 において、第 1 保留記憶数「 0 」のときに決定可能である。始動口入賞指定値が「 1 」である場合に、ハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATH のステップ A K S 4 4 7 では、バッファ番号「 0 」の第 1 ハズレ演出選択用バッファからハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 を読出可能である。そして、ステップ A K S 4 4 8 の振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI により、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応する指定データが読み出され、ステップ A K S 4 4 9 にて変動パターン種別振り分けテーブルを決定することができる。変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 2 3 では、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 ～ A K U 2 5 のいずれかに決定可能である。

20

【 1 3 5 3 】

図 1 2 3 - 2 9 は、変動パターン種別振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図 1 2 3 - 2 7 ( A ) に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA は、図 1 2 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET のステップ A K S 3 6 5 にて実行される場合に、大当り図柄指定値の決定結果に対応して、図 1 2 3 - 2 7 ( B 1 ) に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 1 1 における変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 ～ A K U 0 3 のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図 1 2 3 - 2 7 ( A ) に示された当り時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATA は、図 1 2 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET のステップ A K S 3 7 0 にて実行される場合に、小当り図柄指定値の決定結果に対応して、図 1 2 3 - 2 7 ( B 2 ) に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 1 2 における変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1 、 A K U 1 2 のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。図 1 2 3 - 2 8 ( A ) に示されたハズレ時変動パターン種別テーブル選択処理 P\_TPATH のステップ A K S 4 4 9 は、図 1 2 3 - 2 8 ( C ) に示された変動パターン種別振り分けテーブル決定例 A K D 2 3 における変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 ～ A K U 2 5 のいずれかといった、複数の変動パターン種別振り分けテーブルのうちいずれかに決定可能である。そして、図 1 2 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET のステップ A K S 3 7 3 にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理 P\_TPATTBL は、ステップ A K S 3 7 2 により読み出された変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 を用いて、変動パターン種別振り分けテーブルを参照することで変動パターン種別を選択可能であり、その選択結果に対応した変動パターン振り分けテーブルを選択可能にする。

30

40

50

## 【 1 3 5 4 】

図 1 2 3 - 2 9 ( A ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 1 2 3 - 2 9 ( A ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 は、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、変動パターン種別 C P A 0 1 ~ C P A 0 5 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

## 【 1 3 5 5 】

図 1 2 3 - 2 9 ( B 1 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1 は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 1 2 3 - 2 9 ( B 1 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P B 0 1 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

10

## 【 1 3 5 6 】

図 1 2 3 - 2 9 ( B 2 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 2 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 2 は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 1 2 3 - 2 9 ( B 2 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 2 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P B 0 2 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

20

## 【 1 3 5 7 】

図 1 2 3 - 2 9 ( C 1 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 1 2 3 - 2 9 ( C 1 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 は、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、変動パターン種別 C P C 0 1、C P C 0 2 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

## 【 1 3 5 8 】

図 1 2 3 - 2 9 ( C 2 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 2 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 2 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 1 2 3 - 2 9 ( C 2 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 2 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P C 0 3 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

30

## 【 1 3 5 9 】

図 1 2 3 - 2 9 ( C 3 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 3 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 3 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 1 2 3 - 2 9 ( C 3 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 3 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P C 0 4 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

40

## 【 1 3 6 0 】

図 1 2 3 - 2 9 ( C 4 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 1 2 3 - 2 9 ( C 4 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 は、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、変動パターン種別 C P C 0 5 ~ C P C 0 7 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

## 【 1 3 6 1 】

50

図 1 2 3 - 2 9 ( C 5 ) は、変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 5 の構成例を示している。変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 5 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な複数の変動パターン種別振り分けテーブルに含まれる。図 1 2 3 - 2 9 ( C 5 ) の変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 5 は、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して、共通となる変動パターン種別 C P C 0 8 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。

【 1 3 6 2 】

図 1 2 3 - 3 0 から図 1 2 3 - 3 2 までは、変動パターン種別に対応して使用可能な変動パターン振り分けテーブルの構成例を説明するための図である。図 1 2 3 - 2 6 に示された変動パターン設定処理 P\_TPATSET のステップ A K S 3 7 3 にて実行される変動パターン振り分けテーブル選択処理 P\_TPATTBL では、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 を用いた変動パターン種別の選択結果に対応して、変動パターン振り分けテーブルが選択される。その後、ステップ A K S 3 7 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、ステップ A K S 3 7 4 により読み出された変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 を用いて、変動パターン振り分けテーブルを参照することで変動パターンを決定可能にする。

【 1 3 6 3 】

図 1 2 3 - 3 0 ( A 1 ) は、変動パターン種別 C P A 0 1 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P A 0 1 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 1 2 3 - 3 0 ( A 1 ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P A 0 1 ~ P A 0 3、P A 5 1、P A 5 2 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P A 0 1 は、変動パターン P A 0 1 ~ P A 0 3、P A 5 1、P A 5 2 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【 1 3 6 4 】

図 1 2 3 - 3 0 ( A 2 ) は、変動パターン種別 C P A 0 2 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P A 0 2 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 1 2 3 - 3 0 ( A 2 ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P A 0 4 ~ P A 1 1、P A 2 1 ~ P A 2 3、P A 5 4 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P A 0 2 は、変動パターン P A 0 4 ~ P A 1 1、P A 2 1 ~ P A 2 3、P A 5 4 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【 1 3 6 5 】

図 1 2 3 - 3 0 ( A 3 ) は、変動パターン種別 C P A 0 3 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P A 0 3 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 1 2 3 - 3 0 ( A 3 ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P A 3 1 ~ P A 3 8、P A 2 4 ~ P A 2 6、P A 5 5 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P A 0 3 は、変動パターン P A 3 1 ~ P A 3 8、P A 2 4 ~ P A 2 6、P A 5 5 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【 1 3 6 6 】

図 1 2 3 - 3 0 ( A 4 ) は、変動パターン種別 C P A 0 4 に対応する変動パターン振り

10

20

30

40

50

分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P A 0 4 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 1 2 3 - 3 0 ( A 4 ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、共通となる変動パターン P A 4 1 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P A 0 4 は、変動パターン P A 4 1 のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【 1 3 6 7 】

図 1 2 3 - 3 0 ( A 5 ) は、変動パターン種別 C P A 0 5 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P A 0 5 は、大当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 0 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 1 2 3 - 3 0 ( A 5 ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、共通となる変動パターン P A 4 2 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P A 0 5 は、変動パターン P A 4 2 のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【 1 3 6 8 】

図 1 2 3 - 3 0 ( B 1 ) は、変動パターン種別 C P B 0 1 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P B 0 1 は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 1 を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して決定可能である。図 1 2 3 - 3 0 ( B 1 ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、共通となる変動パターン P B 0 1 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P B 0 1 は、変動パターン P B 0 1 のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【 1 3 6 9 】

図 1 2 3 - 3 0 ( B 2 ) は、変動パターン種別 C P B 0 2 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P B 0 2 は、小当り図柄指定値に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 1 2 を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して決定可能である。図 1 2 3 - 3 0 ( B 2 ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P B 1 1 ~ P B 1 4 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P B 0 2 は、変動パターン P B 1 1 ~ P B 1 4 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【 1 3 7 0 】

図 1 2 3 - 3 1 ( A ) は、変動パターン種別 C P C 0 1 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 1 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 1 2 3 - 3 1 ( A ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、共通となる変動パターン P C 0 1 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 1 は、変動パターン P C 0 1 のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

【 1 3 7 1 】

図 1 2 3 - 3 1 ( B ) は、変動パターン種別 C P C 0 2 に対応する変動パターン振り分

10

20

30

40

50

けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 2 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 1 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した所定割合で決定可能である。図 1 2 3 - 3 1 ( B ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 1 2、P C 1 3、P C 1 5、P C 1 6、P C 2 4、P C 2 7、P C 3 3、P C 4 9 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 2 は、変動パターン P C 1 2、P C 1 3、P C 1 5、P C 1 6、P C 2 4、P C 2 7、P C 3 3、P C 4 9 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

10

【 1 3 7 2 】

図 1 2 3 - 3 1 ( C ) は、変動パターン種別 C P C 0 3 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 3 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 2 を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して決定可能である。図 1 2 3 - 3 1 ( C ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 1 1 ~ P C 1 8、P C 1 0 1 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 3 は、変動パターン P C 1 1 ~ P C 1 8、P C 1 0 1 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

20

【 1 3 7 3 】

図 1 2 3 - 3 1 ( D ) は、変動パターン種別 C P C 0 4 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 4 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 3 を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して決定可能である。図 1 2 3 - 3 1 ( D ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 1 9 ~ P C 2 7、P C 1 0 2 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 4 は、変動パターン P C 1 9 ~ P C 2 7、P C 1 0 2 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

30

【 1 3 7 4 】

図 1 2 3 - 3 2 ( A ) は、変動パターン種別 C P C 0 5 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 5 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した第 1 割合で決定可能である。図 1 2 3 - 3 2 ( A ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 2 8 ~ P C 4 3 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 5 は、変動パターン P C 2 8 ~ P C 4 3 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

40

【 1 3 7 5 】

図 1 2 3 - 3 2 ( B ) は、変動パターン種別 C P C 0 6 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 6 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した第 1 割合とは異なる第 2 割合で決定可能である。第 2 割合は、第 1 割合よりも低い割合である。図 1 2 3 - 3 2 ( B ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 4 4 ~ P C 5 9 のいずれかに決定可能となるように

50

、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 6 は、変動パターン P C 4 4 ~ P C 5 9 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

#### 【 1 3 7 6 】

図 1 2 3 - 3 2 ( C ) は、変動パターン種別 C P C 0 7 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 7 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 4 を用いた場合に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応した第 1 割合および第 2 割合とは異なる第 3 割合で決定可能である。第 3 割合は、第 1 割合や第 2 割合よりも低い割合である。図 1 2 3 - 3 2 ( C ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、変動パターン P C 6 0 ~ P C 7 5 のいずれかに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 7 は、変動パターン P C 6 0 ~ P C 7 5 のいずれかに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

10

#### 【 1 3 7 7 】

図 1 2 3 - 3 2 ( D ) は、変動パターン種別 C P C 0 8 に対応する変動パターン振り分けテーブルの構成例を示している。変動パターン種別 C P C 0 8 は、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 に対応して決定可能な変動パターン種別振り分けテーブル A K U 2 5 を用いた場合に、すべての変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 に対応して決定可能である。図 1 2 3 - 3 2 ( D ) の構成例において、変動パターン振り分けテーブルは、すべての変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 に対応して、共通となる変動パターン P C 0 2 のみに決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。このように、変動パターン種別 C P C 0 8 は、変動パターン P C 0 2 のみに決定可能となるように、変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより振り分け判定値が設定される。

20

#### 【 1 3 7 8 】

図 1 2 3 - 3 3 ( A ) は、普通図柄プロセス処理 P\_FPROC の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理 P\_FPROC は、図 1 1 8 に示された遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT から呼出可能な処理に含まれ、タイマ割込みが発生する毎に、ステップ A K S 5 9 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理 P\_FPROC を実行した場合に、ゲートスイッチ通過対応フラグ設定を行う (ステップ A K S 5 0 1)。ゲートスイッチ通過対応フラグ設定は、論理演算命令の実行などにより、スイッチオンバッファに含まれるゲートスイッチ 2 1 の状態を C P U 1 0 3 のフラグレジスタに反映させる。このとき、フラグレジスタにおけるゼロフラグがオン状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオフ状態であることを示す。これに対し、ゼロフラグがオフ状態であることは、ゲートスイッチ通過対応フラグがオン状態であることを示す。その後、ゲートスイッチ通過対応フラグがオンであるか否かを判定する (ステップ A K S 5 0 2)。ゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に (ステップ A K S 5 0 2 ; Y e s)、ゲートスイッチ通過処理 P\_FZU\_ON が実行される (ステップ A K S 5 0 3)。

30

#### 【 1 3 7 9 】

ステップ A K S 5 0 2 に対応してゲートスイッチ通過対応フラグがオフである場合や (ステップ A K S 5 0 2 ; N o)、ステップ A K S 5 0 3 におけるゲートスイッチ通過処理 P\_FZU\_ON の後に、ポインタを設定する転送命令により、普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルをセットする (ステップ A K S 5 0 4)。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行可能にするアドレス管理テーブルである。普通図柄プロセスコードは、パチンコ遊技機 1 における遊技制御の進行に対応して、0 0 [ H ] ~ 0 4 [ H ] のいずれかに更新設定が可能であり、普図プロセスコードともいう。

40

#### 【 1 3 8 0 】

ステップ A K S 5 0 4 に続いて、記憶データを読み出すための転送命令により、普通図柄プロセスコードをロードする (ステップ A K S 5 0 5)。その次に、2 バイトデータ選

50

択処理P\_ABXEXECを実行することにより（ステップA K S 5 0 6）、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを取得する。このときに取得されたアドレスは、ポインタに設定される。この後、サブルーチンの呼出命令により、ポインタの指す処理を実行することで（ステップA K S 5 0 7）、普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理が実行可能になる。こうして選択された処理が終了して、復帰命令により普通図柄プロセス処理P\_FPROCにリターンすると、この普通図柄プロセス処理P\_FPROCも終了し、復帰命令により遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTにリターンする。

【 1 3 8 1 】

図 1 2 3 - 3 3（B）は、普通図柄プロセス処理P\_FPROCにおいて用いられる普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルの構成例A K T 5 1の構成例を示している。普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードに対応して選択される処理のアドレスを、ポインタとして用いられるC P U 1 0 3の内部レジスタに設定可能なテーブルデータを含んで構成される。構成例A K T 5 1の普通図柄プロセス処理ジャンプテーブルは、普通図柄プロセスコードが0 0 [ H ]である場合の普通図柄通常処理P\_FNORMと、普通図柄プロセスコードが0 1 [ H ]である場合の普通図柄変動処理P\_FSCRLと、普通図柄プロセスコードが0 2 [ H ]である場合の普通図柄停止処理P\_FSTOPと、普通図柄プロセスコードが0 3 [ H ]である場合の普通電動役物作動前処理P\_FINTと、普通図柄プロセスコードが0 4 [ H ]である場合の普通電動役物作動処理P\_FOPENと、に対応するアドレス値をポインタに設定可能なテーブルデータが含まれる。

【 1 3 8 2 】

普通図柄通常処理P\_FNORMは、記憶された普通図柄保留情報の有無などにもとづいて普図ゲームを開始するか否かの判定と、普通図柄の可変表示において停止表示する確定普通図柄の決定と、普通図柄の変動パターンである普通図柄変動パターンの決定と、を可能にする。普通図柄変動処理P\_FSCRLは、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄が変動を開始してからの経過時間を計測し、普通図柄変動パターンに対応する普図変動時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止処理P\_FSTOPは、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄が変動を停止してからの経過時間を計測し、普通図柄停止時間が経過したか否かの判定を可能にする。普通図柄停止時間が経過した場合に、普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードの更新や各種設定を可能にする。この実施例では、すべての普図表示結果に対応して、普通図柄プロセスコードを0 3 [ H ]に更新可能であればよい。普通電動役物作動前処理P\_FINTおよび普通電動役物作動処理P\_FOPENは、普通電動役物ソレノイド 8 1 の制御により、可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を閉鎖状態から開放状態へと変化可能にするための処理である。

【 1 3 8 3 】

図 1 2 3 - 3 4 は、普通図柄の可変表示である普図ゲームの制御に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。例えば図 1 2 3 - 3 3（A）に示された普通図柄プロセス処理P\_FPROCは、ステップA K S 5 0 5によりロードした普通図柄プロセスコードを用いて、ステップA K S 5 0 6の2バイトデータ選択処理P\_ABXEXECを実行することにより、ステップA K S 5 0 7では普通図柄プロセスコードに対応して選択された処理を実行可能にする。普通図柄プロセスコードは、普通図柄制御データエリアに設けられ、普図ゲームや第 2 始動入賞口の制御状態に対応して記憶値を更新可能である。ステップA K S 5 0 3のゲートスイッチ通過処理P\_FZU\_ONは、普通図柄当り図柄用の乱数M R 2 - 1 を読出可能であり、読み出された乱数M R 2 - 1 について、その値を示す数値データを普通図柄当り図柄用バッファに格納して保存可能にする。普通図柄当り図柄用バッファは、普通図柄当り図柄用バッファエリアに設けられ、普通図柄保留記憶数が上限値に達するまで、読み出された乱数M R 2 - 1 の値を示す数値データを記憶可能である。このように、普通図柄プロセス処理P\_FPROCや、普通図柄プロセス処理P\_FPROCにおいて実行可能な処理は、普通図柄制御データエリアや普通図柄当り図柄用バッファエリアにおける記憶データを用いて、普通図柄の可変表示である普図ゲームに関する制御を可能にする。

【 1 3 8 4 】



図 1 2 3 - 3 4 ( A ) は、普通図柄制御データエリアの構成例 A K B 5 1 を示している。構成例 A K B 5 1 の普通図柄制御データエリアは、普通図柄の可変表示である普図ゲームや、その表示結果にもとづいて制御可能な第 2 始動入賞口の閉鎖状態や開放状態など、普通図柄プロセス処理 P\_FPROC などによる制御に関する各種データを記憶可能である。この普通図柄制御データエリアは、アドレス F 0 3 E [ H ] の普通図柄プロセスコードと、アドレス F 0 3 F [ H ] のゲート通過記憶カウンタと、アドレス F 0 4 0 [ H ] の普通図柄バッファと、アドレス F 0 4 1 [ H ] の普通電動役物開放パターンタイマと、アドレス F 0 4 3 [ H ] の普通電動役物開放ポインタと、アドレス F 0 4 5 [ H ] の普通電動役物入賞個数カウンタと、アドレス F 0 4 A [ H ] の普通図柄プロセスタイマと、を含んでいる。

10

#### 【 1 3 8 5 】

普通図柄プロセスコードは、普通図柄プロセス処理 P\_FPROC において選択される処理を指定可能である。ゲート通過記憶カウンタは、ゲートスイッチ 2 1 により検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄バッファは、普通図柄指定値に対応するデータを格納可能である。普通図柄指定値は、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示における表示結果となる確定普通図柄に対応した指定値であり、普通図柄当り図柄指定値を含む。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄の可変表示において表示結果が「普図当り」の場合に、普通図柄表示器 2 0 により表示される確定普通図柄に対応した指定値である。普通電動役物開放パターンタイマは、第 2 始動入賞口を開放状態に制御する残り時間に対応した計時値を格納可能である。普通電動役物開放ポインタは、第 2 始動入賞口を開放状態に制御する時間が設定される普通電動役物開放パターンテーブルの記憶アドレスを指定可能である。普通電動役物入賞個数カウンタは、第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出された遊技球の個数に対応した計数値を記憶可能である。普通図柄プロセスタイマは、普通図柄プロセス処理 P\_FPROC による制御時間に対応した計時値を格納可能である。

20

#### 【 1 3 8 6 】

図 1 2 3 - 3 4 ( B ) は、普通図柄当り図柄用バッファエリアの構成例 A K B 5 2 を示している。構成例 A K B 5 2 の普通図柄当り図柄用バッファエリアは、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合に読み出された普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 について、その値を示す数値データを記憶可能である。この普通図柄当り図柄用バッファエリアは、アドレス F 0 4 6 [ H ] ~ F 0 4 9 [ H ] の普通図柄当り図柄用バッファ番号「 1 」 ~ 「 4 」を含んでいる。普通図柄当り図柄用バッファ番号「 1 」 ~ 「 4 」は、バッファ番号「 1 」 ~ 「 4 」が割り当てられた普通図柄当り図柄用バッファであり、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過した順に乱数 M R 2 - 1 の値を記憶可能である。これにより、普通図柄当り図柄用バッファの記憶情報は、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球の個数を示し、また、各通過に対応して読み出された乱数 M R 2 - 1 の値を示す。

30

#### 【 1 3 8 7 】

図 1 2 3 - 3 5 は、ゲートスイッチ通過処理 P\_FZU\_ON の一例を示すフローチャートである。ゲートスイッチ通過処理 P\_FZU\_ON は、図 1 2 3 - 3 3 ( A ) に示された普通図柄プロセス処理 P\_FPROC から呼出可能な処理に含まれ、ステップ A K S 5 0 2 においてゲートスイッチ通過対応フラグがオンである場合に、ステップ A K S 5 0 3 にて実行可能である。C P U 1 0 3 は、ゲートスイッチ通過処理 P\_FZU\_ON を実行した場合に、ポインタを設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタアドレスをセットする（ステップ A K S 6 0 1 ）。ゲート通過記憶カウンタアドレスは、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられたゲート通過記憶カウンタのアドレスである。続いて、ポインタが指すアドレスの記憶データを読み出すための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタをロードする（ステップ A K S 6 0 2 ）。

40

#### 【 1 3 8 8 】

ステップ A K S 6 0 2 の次に、ゲート通過記憶カウンタの計数値がカウンタ最大値以上であるか否かを判定する（ステップ A K S 6 0 3 ）。例えば、ステップ A K S 6 0 2 によ

50

りロードされた値と、「4」などのカウンタ最大値と、を比較可能な比較復帰命令により、カウンタ最大値以上の場合に（ステップA K S 6 0 3；Y e s）、ゲートスイッチ通過処理P\_FZU\_ONが終了して普通図柄プロセス処理P\_FPROCにリターンする。これに対し、カウンタ最大値未満の場合に（ステップA K S 6 0 3；N o）、ゲート通過記憶カウンタの計数値を1加算するように更新する（ステップA K S 6 0 4）。この場合に、ポインタが指すアドレスの記憶データをインクリメントする算術論理演算命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値を1加算する更新が可能になる。

#### 【1389】

ステップA K S 6 0 4の後に、ポインタを設定するための転送命令などにより、普通図柄当り図柄用バッファアドレスをセットする（ステップA K S 6 0 5）。この場合に、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域に設けられたバッファ番号「0」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、ポインタに設定される。そして、ステップA K S 6 0 2によりロードされた値を、ポインタの格納値に加算する。これにより、普通図柄当り図柄用バッファエリアにおいて、普通図柄当り図柄用の乱数M R 2 - 1を記憶させる普通図柄当り図柄用バッファのアドレスを、ポインタにセットすることができる。これに続き、普通図柄当り図柄用乱数カウンタをストアして（ステップA K S 6 0 6）、ゲートスイッチ通過処理P\_FZU\_ONが終了する。ステップA K S 6 0 6では、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域における普通図柄当り図柄用乱数カウンタの下位アドレスを指定して読み出した値を、ポインタが指すアドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、普通図柄当り図柄用乱数カウンタから取得した乱数M R 2 - 1の値を、普通図柄当り図柄用バッファに格納できればよい。

#### 【1390】

図123-36は、普通図柄通常処理P\_FNORMの一例を示すフローチャートである。普通図柄通常処理P\_FNORMは、図123-33（A）に示された普通図柄プロセス処理P\_FPROCから呼出可能な処理に含まれ、ステップA K S 5 0 5によりロードされた普通図柄プロセスコードが00[H]である場合に、ステップA K S 5 0 7にて実行可能である。C P U 1 0 3は、普通図柄通常処理P\_FNORMを実行した場合に、ゲート通過記憶カウンタをロードする（ステップA K S 6 2 1）。この場合に、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域におけるゲート通過記憶カウンタの下位アドレスを指定して読み出した値を、C P U 1 0 3の内部レジスタに設定するための転送命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値を取得できればよい。そして、C P U 1 0 3のフラグレジスタにおける第2ゼロフラグがオン状態である場合に処理をリターンさせる演算復帰命令により、ゲート通過記憶カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する（ステップA K S 6 2 2）。このとき、第2ゼロフラグがオン状態であれば、ゲート通過記憶カウンタの計数値が「0」であることに対応して（ステップA K S 6 2 2；Y e s）、普通図柄通常処理P\_FNORMが終了し、普通図柄プロセス処理P\_FPROCにリターンする。

#### 【1391】

ステップA K S 6 2 2に対応してゲート通過記憶カウンタの計数値が「0」ではない場合に（ステップA K S 6 2 2；N o）、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄当り図柄設定用テーブルアドレスをセットする（ステップA K S 6 2 3）。普通図柄当り図柄設定用テーブルアドレスは、R O M 1 0 1の遊技データ領域に記憶された普通図柄当り図柄設定用テーブルのアドレスである。その後、バッファ番号「1」の普通図柄当り図柄用バッファをロードする（ステップA K S 6 2 4）。ステップA K S 6 2 4では、R A M 1 0 2の遊技ワーク領域におけるバッファ番号「1」の普通図柄当り図柄用バッファの下位アドレスを指定して読み出した値を、C P U 1 0 3の内部レジスタに設定するための転送命令により、バッファ番号「1」の普通図柄当り図柄用バッファに記憶された普通図柄当り図柄用の乱数M R 2 - 1を読み出可能であればよい。

#### 【1392】

ステップA K S 6 2 4により普通図柄当り図柄用の乱数M R 2 - 1を読み出すと、第2振り分け判定値比較処理P\_HANTEI2が実行される（ステップA K S 6 2 5）。ステップ

A K S 6 2 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、ステップ A K S 6 2 4 により読み出した乱数 M R 2 - 1 の値が比較値としてセットされ、ステップ A K S 6 2 3 によりアドレスがセットされた普通図柄当り図柄設定用テーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す普通図柄当り図柄指定値を、普通図柄表示器 2 0 による表示結果として決定可能にする。このようなステップ A K S 6 2 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 により普通図柄当り図柄指定値が決定されると、その普通図柄当り図柄指定値を普通図柄バッファにストアする（ステップ A K S 6 2 6 ）。普通図柄バッファは、図 1 2 3 - 3 4 ( A ) に示された普通図柄制御データエリアに設けられ、アドレス F 0 4 0 [ H ] が割り当てられている。ステップ A K S 6 2 6 では、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域における指定アドレスの記憶領域に書き込むための転送命令により、普通図柄当り図柄指定値をストアすればよい。

10

#### 【 1 3 9 3 】

ステップ A K S 6 2 6 の次に、ゲート通過記憶カウンタの計数値を 1 減算する（ステップ A K S 6 2 7 ）。そして、普通図柄当り図柄用バッファをシフトさせる（ステップ A K S 6 2 8 ）。この場合に、R A M 1 0 2 の遊技ワーク領域に設けられた普通図柄当り図柄用バッファエリアにおいて、バッファ番号「 2 」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、転送元を指定するポインタにセットされる。また、バッファ番号「 1 」の普通図柄当り図柄用バッファのアドレスが、転送先を指定するバッファポインタにセットされる。さらに、普通図柄当り図柄用バッファエリアのデータサイズに対応した転送回数がセットされる。その後、ブロック転送命令により、普通図柄当り図柄用バッファの記憶内容を順次に転送してシフトさせればよい。このとき、バッファ番号「 4 」の普通図柄当り図柄用バッファをクリアして、記憶内容を初期化しておく。

20

#### 【 1 3 9 4 】

ステップ A K S 6 2 8 の後に、ポインタを設定するための転送命令により、第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 6 2 9 ）。第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルのアドレスである。また、時短チェック処理により、時短機能フラグが時短作動指定値ではないことを確認する（ステップ A K S 6 3 0 ）。このとき、時短機能フラグが時短作動指定値であれば（ステップ A K S 6 3 0 ; N o ）、ポインタを設定するための転送命令により、第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 6 3 1 ）。第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルアドレスは、R O M 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルのアドレスである。

30

#### 【 1 3 9 5 】

ステップ A K S 6 3 0 に対応して時短機能フラグが時短作動指定値ではない場合や（ステップ A K S 6 3 0 ; Y e s ）、ステップ A K S 6 3 1 の後に、R S 3 ソフトラッチ乱数値レジスタをロードする（ステップ A K S 6 3 2 ）。この場合に、機能制御レジスタエリアにおける R S 3 ソフトラッチ乱数値レジスタのアドレスを指定して読み出した格納値を、C P U 1 0 3 の内部レジスタに設定するための転送命令により、普通図柄変動パターン用の乱数 M R 3 - 1 として使用可能に設定すればよい。そして、第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 が実行される（ステップ A K S 6 3 3 ）。ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、ステップ A K S 6 3 2 により読み出した乱数 M R 3 - 1 の値が比較値としてセットされ、ステップ A K S 6 2 9 によりアドレスがセットされた第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたはステップ A K S 6 3 1 によりアドレスがセットされた第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルの記憶データにより、振り分け結果データが示す普通図柄変動パターンを決定可能にする。

40

#### 【 1 3 9 6 】

ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 により普通図柄変動パターンが決定されると、その普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間を設定する（ステップ A K S 6 3 4 ）。ステップ A K S 6 3 4 では、普通図柄変動時間テーブル

50

と、普通図柄変動パターン指定データと、を用いて時間データ展開処理を実行することにより、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。続いて、ポインタを設定するための転送命令により、普通図柄変動時ワークテーブルアドレスをセットする（ステップ A K S 6 3 5）。普通図柄変動時ワークテーブルアドレスは、ROM 1 0 1 の遊技データ領域に記憶された普通図柄変動時ワークテーブルのアドレスである。その次に、データセット処理 P\_DATASET を実行して（ステップ A K S 6 3 6）、普通図柄通常処理 P\_FNORM が終了する。ステップ A K S 6 3 6 のデータセット処理 P\_DATASET は、ステップ A K S 6 3 5 によりアドレスがセットされた普通図柄変動時ワークテーブルを用いて、普通図柄プロセスコードを普通図柄変動処理指定値となる 0 1 [ H ] に設定し、普通図柄変動中表示バッファの格納値を普通図柄変動中表示データとなる 0 1 [ H ] に設定する。また、普通図柄表示更新タイマをクリアすることにより初期化可能にする。

10

#### 【 1 3 9 7 】

図 1 2 3 - 3 7 は、普通図柄通常処理 P\_FNORM に関するデータ構成の使用例を説明するための図である。普通図柄通常処理 P\_FNORM では、ステップ A K S 6 2 3 によりアドレスがセットされた普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、ステップ A K S 6 2 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 を実行することにより、普通図柄当り図柄指定値を決定可能にする。また、ステップ A K S 6 2 9 によりアドレスがセットされた第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたはステップ A K S 6 3 1 によりアドレスがセットされた第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 を実行することにより、普通図柄変動パターンを決定可能にする。ステップ A K S 6 3 4 では、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動パターンの決定結果に対応した普通図柄変動時間を設定可能にする。また、図 1 2 3 - 3 3 ( A ) に示された普通図柄プロセス処理 P\_FPROC のステップ A K S 5 0 7 では、普通図柄プロセスコードが 0 3 [ H ] に対応して普通電動役物作動前処理 P\_FINT が実行される場合に、普通電動役物作動時ワーク設定テーブルなどを用いて、第 2 始動入賞口に対応して設けられた普通電動役物の開放時間を決定可能にする。

20

#### 【 1 3 9 8 】

このように、普通図柄通常処理 P\_FNORM は、普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いて、普通図柄当り図柄指定値を決定可能にする。また、普通図柄通常処理 P\_FNORM は、第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルまたは第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて、普通図柄変動パターンを決定可能にする。さらに、普通図柄通常処理 P\_FNORM は、普通図柄変動時間テーブルを用いて、普通図柄変動時間を決定可能にする。普図ゲームの実行結果に対応して実行される普通電動役物作動前処理 P\_FINT は、普通電動役物の開放時間を決定可能である。

30

#### 【 1 3 9 9 】

図 1 2 3 - 3 7 ( A ) は、普通図柄当り図柄設定用テーブルの構成例 A K T 6 1 を示している。構成例 A K T 6 1 の普通図柄当り図柄設定用テーブルは、先頭アドレス 1 B 5 4 [ H ] に第 1 普通図柄当り図柄指定値と対応する値 0 0 [ H ] が記憶され、次アドレス 1 B 5 5 [ H ] に処理数を示す値 0 3 [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 B 5 6 [ H ] 以降における記憶データは、第 1 ~ 第 3 普通図柄当り図柄指定値に対応した振り分け判定値を示している。ステップ A K S 6 2 5 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、構成例 A K T 6 1 の普通図柄当り図柄設定用テーブルを用いた場合に、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 に対応して、第 1 ~ 第 3 普通図柄当り図柄指定値のいずれかに決定可能である。構成例 A K T 6 1 において、第 1 普通図柄当り図柄指定値は 0 0 [ H ] であり、第 2 普通図柄当り図柄指定値は 0 1 [ H ] であり、第 3 普通図柄当り図柄指定値は 0 2 [ H ] である。例えば、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 が乱数最小値の「 0 」に対応した 0 0 [ H ] である場合に、第 1 普通図柄当り図柄指定値が決定される。

40

#### 【 1 4 0 0 】

図 1 2 3 - 3 7 ( B 1 ) は、第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルの構成例 A K

50

T 6 2 を示している。構成例 A K T 6 2 の第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルは、先頭アドレス 1 B 5 9 [ H ] に普通図柄変動パターン F P Z 1 指定値と対応する値 0 0 [ H ] が記憶され、次アドレス 1 B 5 A [ H ] に処理数を示す値 0 4 [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 B 5 B [ H ] 以降における記憶データは、普通図柄変動パターン F P Z 1 ~ F P Z 4 に対応した振り分け判定値を示している。ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、構成例 A K T 6 2 の第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いた場合に、普通図柄変動パターン用の乱数 M R 3 - 1 に対応して、普通図柄変動パターン F P Z 1 ~ F P Z 4 のいずれかに決定可能である。

#### 【 1 4 0 1 】

図 1 2 3 - 3 7 ( B 2 ) は、第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルの構成例 A K T 6 3 を示している。構成例 A K T 6 3 の第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルは、先頭アドレス 1 B 5 F [ H ] に普通図柄変動パターン F P Z 5 指定値と対応する値 0 4 [ H ] が記憶され、次アドレス 1 B 6 0 [ H ] に処理数を示す値 0 4 [ H ] が記憶されている。そして、アドレス 1 B 6 1 [ H ] 以降における記憶データは、普通図柄変動パターン F P Z 5 ~ F P Z 8 に対応した振り分け判定値を示している。ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 は、構成例 A K T 6 3 の第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いた場合に、普通図柄変動パターン用の乱数 M R 3 - 1 に対応して、普通図柄変動パターン F P Z 5 ~ F P Z 8 のいずれかに決定可能である。

#### 【 1 4 0 2 】

図 1 2 3 - 3 7 ( C ) は、普通図柄変動時間決定例 A K D 6 1 を示している。決定例 A K D 6 1 では、普通図柄変動パターン F Z P 1 ~ F Z P 4 に対応して普通図柄変動時間が 1 0 0 0 [ m s ] に決定され、普通図柄変動パターン F Z P 5 ~ F Z P 8 に対応して普通図柄変動時間が 1 0 0 [ m s ] に決定される。ステップ A K S 6 3 4 では、ステップ A K S 6 3 3 の第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEI2 により決定された普通図柄変動パターンに対応した普通図柄変動時間が設定される。普通図柄変動パターン F Z P 1 ~ F Z P 4 は、時短機能フラグがオフである場合に、構成例 A K T 6 1 の第 1 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて決定可能である。普通図柄変動パターン F Z P 5 ~ F Z P 8 は、時短機能フラグがオンである場合に、構成例 A K T 6 2 の第 2 普通図柄変動パターン振り分けテーブルを用いて決定可能である。これにより、時短制御が行われている場合の方が、時短制御が行われていない場合よりも、普通図柄の可変表示時間である普通図柄変動時間は短くなるように設定可能になる。

#### 【 1 4 0 3 】

図 1 2 3 - 3 7 ( D ) は、普通電動役物開放時間決定例 A K D 6 2 を示している。普通電動役物作動前処理 P\_FINT では、時短作動指定値や普通図柄当り図柄指定値に対応して、普通電動役物開放時間を決定可能である。普通電動役物開放時間は、時短作動指定値が時短状態ではないことを示す「 x 」に対応した値 0 0 [ H ] の場合に、すべての普通図柄当り図柄指定値 0 0 [ H ] ~ 0 2 [ H ] に対応して、1 6 m s に決定される。これに対し、普通電動役物作動時間は、時短作動指定値が時短状態であることを示す「 」に対応した値 0 1 [ H ] の場合に、すべての普通図柄当り図柄指定値 0 0 [ H ] ~ 0 2 [ H ] に対応して、5 0 0 0 m s に決定される。

#### 【 1 4 0 4 】

このように、普通電動役物開放時間は、普通図柄当り図柄指定値がいずれの値である場合にも、時短作動指定値に対応して、異なる時間に決定可能である。普通図柄当り図柄指定値は、普通図柄当り図柄用バッファから読み出された普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 に対応して決定可能である。そして、時短作動指定値が同一値であれば、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 が乱数最小値の「 0 」である場合と、乱数最小値以外である場合とで、共通となる普通電動役物作動時間に決定される。したがって、普通図柄表示器 2 0 における普通図柄の可変表示である特図ゲームに対応して、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 が乱数最小値の「 0 」である場合に、乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い表示結果に決定されない。これにより、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 を第

10

20

30

40

50

2 乱数値とした場合に、第 2 乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【 1 4 0 5 】

図 1 2 3 - 1 に示された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B により、遊技用乱数に含まれる乱数値のうち、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4、普通図柄変動パターン用の乱数 M R 3 - 1 について、それぞれの値を示す数値データを更新可能である。また、C P U 1 0 3 が図 1 2 3 - 1 2 に示された乱数更新処理 P\_RANDOM などを実行することにより、遊技用乱数に含まれる乱数値のうち、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2、当り図柄用初期値となる乱数 M R 1 - 3、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1、普通図柄当り図柄用初期値となる乱数 M R 2 - 2 について、それぞれの値を示す数値データを更新可能である。

10

#### 【 1 4 0 6 】

図 1 2 3 - 1 8 に示された特別図柄通常処理のステップ A K S 2 4 8 において、図 1 2 3 - 2 0 に示された特別図柄判定処理 P\_TDECISION が実行された場合に、ステップ A K S 3 0 4 の特別図柄大当り判定処理やステップ A K S 3 0 5 の特別図柄小当り判定処理により、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1 を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かや「小当り」とするか否かを判定可能になる。そして、特別図柄判定処理 P\_TDECISION のステップ A K S 3 0 8 において、図 1 2 3 - 2 2 に示された特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET が実行された場合に、ステップ A K S 3 2 6 の大当り情報データ選択処理 P\_TFVR\_ZU あるいはステップ A K S 3 3 3 により、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 を用いて特別図柄の表示結果となる確定特別図柄に対応した大当り図柄指定値や小当り図柄指定値を決定可能になる。また、図 1 2 3 - 3 6 に示された普通図柄通常処理のステップ A K S 6 2 5 にて第 2 振り分け判定値比較処理 P\_HANTEIS が実行された場合に、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 を用いて普通図柄の表示結果となる確定普通図柄に対応した普通図柄当り図柄指定値を決定可能になる。当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 を用いて決定された大当り図柄指定値は、特別図柄情報設定処理 P\_TZU\_SET のステップ A K S 3 3 0 において、図 1 2 3 - 2 4 ( C ) に示された大入賞口開放回数最大値決定例 A K D 0 1 のように、大入賞口開放回数最大値を設定可能にする。普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 を用いて決定された普通図柄当り図柄指定値は、図 1 2 3 - 3 3 ( A ) に示された普通図柄プロセス処理 P\_FPROC のステップ A K S 5 0 7 において、普通図柄プロセスコードが 0 3 [ H ] に対応して普通電動役物作動前処理 P\_FINT が実行される場合に、図 1 2 3 - 3 7 ( D ) に示された普通電動役物開放時間決定例 A K D 6 2 のように、普通電動役物開放時間を設定可能にする。したがって、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 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 による表示結果の決定に用いられ、遊技者にとって有利な大当り遊技状態の種類を設定可能にする。普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 は、普通図柄表示器 2 0 による表示結果の決定に用いられ、始動領域となる第 2 始動入賞口を遊技球が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様を設定可能にする。

20

30

#### 【 1 4 0 7 】

このように、各種の遊技用乱数となる乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能であるところ、第 1 乱数値となる当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 と、第 2 乱数値となる普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 とを、図 1 2 3 - 1 2 に示された乱数更新処理 P\_RANDOM により呼び出して実行可能な初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP といった、共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能である。ここで、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 は、その更新範囲が「0」～「198」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「199」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。したがって、共通となる更新処理により更新可能な第 1 乱数値と第 2 乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。こうして、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数

40

50

であることで乱数値の同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 0 8 】

なお、第 1 乱数値となる当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 は、その更新範囲が「 0 」～「 1 9 9 」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「 2 0 0 」なので、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数以外になる。当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 は、確定特別図柄における大当り図柄指定値の決定に用いられ、大当り図柄指定値に対応して、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるか否かが決定される場合もある。この場合に、大当り図柄指定値の決定割合は、確変状態に制御される割合である確変突入率に対応することになる。確変突入率は、パチンコ遊技機 1 における重要な仕様に含まれ、明確に認識しやすい値にすることが望ましい。しかしながら、仮に、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 について、更新範囲に含まれる乱数の総数が素数であれば、確変突入率の分母が素数になり、百分率で示すことが困難になるので、確変突入率を認識しにくくなるおそれがある。そこで、共通となる更新処理により更新可能な当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 および普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 のうち、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である一方で、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではないものとしてもよい。これにより、乱数値の同期発生を抑制しつつ、パチンコ遊技機 1 の仕様を明確に認識できるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

10

【 1 4 0 9 】

第 1 乱数値となる当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 についても、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であるようにしてもよい。これにより、共通の更新処理により更新可能な乱数値の同期発生を、より確実に抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

20

【 1 4 1 0 】

図 1 2 3 - 1 2 に示された乱数更新処理 P\_RANDOM において、ステップ A K S 6 1 ～ A K S 6 4 は第 1 乱数値となる乱数 M R 1 - 2 を更新可能であり、ステップ A K S 6 5 ～ A K S 6 8 は第 2 乱数値となる乱数 M R 2 - 1 を更新可能である。そして、乱数更新処理 P\_RANDOM は、第 1 乱数値となる乱数 M R 1 - 2 および第 2 乱数値となる乱数 M R 2 - 1 を、共通となる内部格納手段である C P U 1 0 3 の H レジスタ、B レジスタ、D レジスタを用いて更新可能である。このように、共通となる内部格納手段を用いて第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 1 1 】

30

図 1 2 3 - 1 2 に示された乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する C P U 1 0 3 は、当り図柄用の乱数 M R 1 - 2 を第 1 乱数値とし、普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 を第 2 乱数値とした場合に、第 1 乱数値および第 2 乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第 1 更新手段となる。また、16 ビットの乱数回路 1 0 4 A や 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B は、特別図柄判定用の乱数 M R 1 - 1、ハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 のうちから第 3 乱数値および第 4 乱数値となるものを設定した場合に、第 3 乱数値および第 4 乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第 2 更新手段となる。そして、例えば普通図柄当り図柄用の乱数 M R 2 - 1 は、その更新範囲が「 0 」～「 1 9 8 」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「 1 9 9 」なので、第 2 乱数値の更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。これに対し、例えばハズレ演出選択用の乱数 M R 3 - 2 は、その更新範囲が「 0 」～「 6 5 5 1 8 」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「 6 5 5 1 9 」であり、変動パターン種別選択用の乱数 M R 3 - 3 は、その更新範囲が「 0 」～「 2 4 0 」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「 2 4 1 」であり、変動パターン用の乱数 M R 3 - 4 は、その更新範囲が「 0 」～「 2 5 0 」であり、更新範囲に含まれる乱数値の総数が「 2 5 1 」なので、第 3 乱数値と第 4 乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数になる。こうして、第 1 更新手段と第 2 更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

40

50

## 【 1 4 1 2 】

16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bは、特別図柄判定用の乱数MR1-1、ハズレ演出選択用の乱数MR3-2、変動パターン種別選択用の乱数MR3-3、変動パターン用の乱数MR3-4のうちから第1乱数値および第2乱数値となるものを設定した場合に、第1乱数値および第2乱数値を乱数用クロック信号となるシステムクロック入力により更新可能な第1更新手段となる。図123-12に示された乱数更新処理P\_RANDOMを実行するCPU103は、当り図柄用の乱数MR1-2、普通図柄当り図柄用の乱数MR2-1のうちから第3乱数値となるものを設定した場合に、第3乱数値を乱数更新処理により更新可能な第2更新手段となる。パチンコ遊技機1における電力供給の開始にもとづいて、図117に示された遊技制御用のメイン処理P\_MAINを実行するCPU103は、ステップS1において図123-7に示された電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONを実行した場合に、ステップAKS13の機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタエリアの格納値を設定する。このときに、16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bに対応して設けられた最大値設定レジスタの格納値を設定することで、16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bによって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能である。そして、第1更新手段となる16ビットの乱数回路104Aや8ビットの乱数回路104Bは、最大値設定処理において、第1乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第1乱数の更新を開始した後に、第2乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第2乱数の更新を開始する。図117に示された遊技制御用のメイン処理P\_MAINを実行するCPU103は、ステップS1の電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONを実行した後に、ステップS8~S11のループ処理を実行中に、タイマ割込みの発生に対応して、図118に示された遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTを実行可能になり、ステップS56において乱数更新処理P\_RANDOMを実行することで、第3乱数値の更新を開始する。このように、第2更新手段となる乱数更新処理P\_RANDOMを実行するCPU103は、電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにおいて最大値設定処理を実行した後に、第3乱数値の更新を可能にするので、例えば特別図柄判定用の乱数MR1-1といった、遊技価値との関連度が高い乱数値の更新を先に開始することにより不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

## 【 1 4 1 3 】

図123-9(B)に示されたRWMアクセスプロテクトレジスタのビットデータRAPにおいて、ビット番号「0」のビットデータRAM0は、パチンコ遊技機1における電力供給の開始に対応して、初期値である0[B]に設定される。これにより、RWMとなるRAM102は、特定格納領域であるRWMアクセスプロテクトレジスタの格納値が第1格納値に設定されたことに対応して、アクセス禁止となる。図123-7に示された電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONを実行したCPU103は、ステップAKS13の機能設定レジスタストア命令により、機能設定レジスタエリアの格納値を設定し、その後にステップAKS14によりRWMアクセスプロテクトレジスタにアクセス許可出力値をストアする。このように、機能に関する格納領域である機能設定レジスタエリアに格納値を設定した後に、記憶手段としてのRAM102へのアクセスを許可する第2格納値を特定格納領域であるRWMアクセスプロテクトレジスタに設定可能である。そして、第2格納値を設定した次の処理として、図117に示された遊技制御用のメイン処理P\_MAIN処理においてステップS2のRWMチェック処理P\_RWM\_CHKなどを実行することで、記憶手段であるRAM102の記憶内容にもとづいて制御状態を復旧可能か否かを確認する確認処理を実行可能である。こうして、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することがないようにして、確認処理を確実に実行できるとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

## 【 1 4 1 4 】

図123-10に示された電源断処理P\_POWER\_OFFを実行するCPU103は、ステップAKS39のチェックサム算出処理P\_SUM\_CALCにより作成されたチェックサムデータをステップAKS40によりチェックサムバッファにストアすることで、電力供給の



停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報となるチェックサムデータを、記憶手段であるRAM 102のチェックサムバッファといった記憶領域に記憶させる停止時記憶処理を実行可能である。このような停止時記憶処理が実行された後に、ステップAKS 41において出力値データにセットされたクリアデータを、ステップAKS 42においてRWMアクセスプロテクトレジスタにストアすることで、第1格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能である。停止時格納処理が実行された後に、ステップAKS 48、AKS 49のループ処理により遊技制御を実行しない待機状態に移行させる。この待機状態であるときに電力供給が回復したことに伴って、ステップAKS 49において電源確認信号入力ビットが「0」ではない場合に、ステップAKS 50において電源断復旧時バクタテーブルアドレスをスタックポインタにセットしてから、割り込みリターン命令により、電源断処理P\_POWER\_OFFを終了させることで、パチンコ遊技機1の起動にもとづく起動時処理として、図117に示された遊技制御用のメイン処理P\_MAINを、先頭から実行可能にする。これにより、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【1415】

図123-2に示された遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるアドレスマップにおいて、アドレスFE00[H]~FEBF[H]が割り当てられた内蔵レジスタの機能設定レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路を用いた機能設定のための第1領域となり、アドレスFF00[H]~FFFF[H]が割り当てられた内蔵レジスタの機能制御レジスタエリアは、遊技制御用マイクロコンピュータ100に含まれる各種回路を用いた機能制御のための第2領域となる。このうち、アドレスFF00[H]のRWMアクセスプロテクトレジスタは、RWMであるRAM 102へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域となる。パチンコ遊技機1における電力供給の開始にもとづいて、図117に示された遊技制御用のメイン処理P\_MAINを実行するCPU 103は、ステップS1において図123-7に示された電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONを実行した場合に、ステップAKS 5~AKS 7により、第2領域である機能制御レジスタエリアの格納値を設定する制御用格納処理を実行可能である。このような制御用格納処理が実行された後に、ステップAKS 11~AKS 13により、第1領域である機能設定レジスタエリアの格納値を設定する設定用格納処理を実行可能である。このような設定用格納処理が実行された後に、ステップAKS 14により、記憶手段であるRAM 102へのアクセスを許可する格納値を、特定格納領域としてのRWMアクセスプロテクトレジスタに設定することができる。こうして、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【1416】

(特徴部01AKの課題解決手段および効果)

(1-1) 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、

乱数値を更新可能な更新手段と、

特別識別情報の可変表示を実行可能な第1表示手段と、

普通識別情報の可変表示を実行可能な第2表示手段と、を備え、

第1表示手段による表示結果に対応して、有利状態の種類が決定され、

第2表示手段による表示結果に対応して、始動領域を遊技媒体が通過しやすい誘導状態に変化させる変化態様が決定され、

更新手段は、

第1表示手段による表示結果の決定に用いられる第1乱数値および第2表示手段による表示結果の決定に用いられる第2乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、

第1乱数値および第2乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新可能であり、

第1乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではなく、

第2乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。更新手段は、例えば乱

数更新処理P\_RANDOMを実行するCPU103などであればよい。特別識別情報は、例えば特別図柄などであればよい。第1表示手段は、例えば第1特別図柄表示装置4Aおよび第2特別図柄表示装置4Bなどであればよい。普通識別情報は、例えば普通図柄などであればよい。第2表示手段は、例えば普通図柄表示器20などであればよい。第1表示手段による表示結果は、例えば特別図柄の表示結果となる確定特別図柄などであればよい。第2表示手段による表示結果は、例えば普通図柄の表示結果となる確定普通図柄などであればよい。有利状態の種類は、例えば大入賞口開放回数最大値などであればよい。変化態様は、例えば普通電動役物開放時間などであればよい。第1乱数値は、例えば乱数MR1-2などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR2-1などであればよい。更新処理は、例えば初期値変更乱数更新処理P\_RANCPなどであればよい。内部格納手段は、例えばCPU103のHLレジスタ、Bレジスタ、DEレジスタなどであればよい。第1乱数値の総数は、例えば乱数MR1-2の大きさが「65536」などであればよい。第2乱数値の総数は、例えば乱数MR2-1の大きさが「199」などであればよい。

10

このような構成によれば、共通となる更新処理がプログラム容量の増大を防止し、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることで第1乱数値と第2乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【1417】

(1-2) 更新手段は、更新処理を実行する場合、更新対象乱数値と、乱数最大値と、乱数初期値と、に関する設定をした後に、更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更とを実行可能であってもよい。

20

ここで、更新処理を実行する場合の設定は、例えばステップAKS61~AKS63、AKS65~AKS67の部分などであればよい。更新対象乱数値の更新と乱数初期値の変更は、例えばステップAKS64、AKS68の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを実行する部分などであればよい。

このような構成においては、設定された更新対象乱数値の更新などにより、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【1418】

(1-3) 更新手段は、特定更新処理により、第1乱数値を更新した後に第2乱数値を更新してもよい。

ここで、特定更新処理は、例えば乱数更新処理P\_RANDOMなどであればよい。

30

このような構成においては、遊技者の注目度が高い表示結果の決定に用いられる第1乱数値を第2乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【1419】

(1-4) 更新手段は、特定更新処理により、第1乱数値と第2乱数値とに対応して共通更新用処理を呼び出すことにより、第1乱数値および第2乱数値を更新し、第1乱数値および第2乱数値の初期値を変更可能であってもよい。

ここで、共通更新用処理は、例えば乱数更新処理P\_RANDOMにおけるステップAKS64、AKS68の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPなどであればよい。

このような構成においては、共通更新用処理によりプログラム容量の増大を防止し、第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

40

#### 【1420】

(1-5) 更新手段は、特定更新処理により、共通となる内部格納手段を用いて、第1乱数値および第2乱数値を更新可能であってもよい。

例えば乱数更新処理P\_RANDOMにおいて、ステップAKS61、AKS65によりHLレジスタが設定され、ステップAKS62、AKS66によりBレジスタが設定され、ステップAKS63、AKS67によりDEレジスタが設定された後に、ステップAKS64、AKS68の初期値変更乱数更新処理P\_RANCPを実行することなどであればよい。

このような構成においては、共通となる内部格納手段を用いて第1乱数値や第2乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

50

## 【 1 4 2 1 】

( 1 - 6 ) 更新手段は、特定更新処理により、共通更新用処理の前に参照先情報を内部格納手段に格納する場合、第 1 乱数値と第 2 乱数値とに対応して共通となる命令を用いて異なる参照先情報を内部格納手段に設定可能であってもよい。

ここで、内部格納手段は、例えば H L レジスタ、B レジスタ、D E レジスタなどであればよい。共通となる命令は、L D 命令や L D Q 命令などの転送命令であればよい。異なる参照先情報は、例えば当り図柄用乱数カウンタのアドレス F 0 8 1 [ H ] と普通図柄当り図柄用乱数カウンタのアドレス F 0 5 2 [ H ] や、当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレス F 0 5 0 [ H ] と普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファのアドレス F 0 5 3 [ H ] などであればよい。

10

このような構成においては、共通となる命令を用いて第 1 乱数値や第 2 乱数値を更新可能とすることにより、第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

## 【 1 4 2 2 】

( 1 - 7 ) 更新手段は、更新処理を実行する場合、更新対象乱数値を更新した後に、該更新対象乱数値が乱数初期値と一致したことに対応して、乱数初期値を変更可能である、

例えば初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP において、ステップ A K S 1 0 1 により更新対象乱数値を更新した後に、ステップ A K S 1 0 5 にて乱数初期値データバッファの格納値と一致したことに対応して、ステップ A K S 1 0 8 により新たな乱数初期値を格納することなどであればよい。

20

このような構成においては、更新対象乱数値の更新や乱数初期値の変更により、適切な乱数値の更新が可能になる。

## 【 1 4 2 3 】

( 1 - 8 ) 更新手段は、更新処理を実行して更新対象乱数値を更新する場合、

更新対象乱数値を乱数最大値と比較すること、

比較の結果が乱数最大値未満であれば更新対象乱数値を 1 加算すること、

比較の結果が乱数最大値以上であれば更新対象乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令を最初に実行してもよい。

ここで、比較加算命令は、例えばステップ A K S 1 0 1 の部分などであればよい。

このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

30

## 【 1 4 2 4 】

( 1 - 9 ) 更新手段は、第 1 乱数値を更新する場合と第 2 乱数値を更新する場合とで、いずれも比較加算命令を最初に実行してもよい。

例えばステップ A K S 6 4、A K S 6 8 の初期値変更乱数更新処理 P\_RANCP におけるステップ A K S 1 0 1 の部分などであればよい。

このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、第 1 乱数値や第 2 乱数値における不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

## 【 1 4 2 5 】

( 1 - 1 0 ) 第 1 表示手段による表示結果を決定する場合、第 1 乱数値が乱数最小値であるときに、第 1 乱数値が乱数最小値以外であるときよりも有利度が高い表示結果に決定されず、

40

第 2 表示手段による表示結果を決定する場合、第 2 乱数値が乱数最小値であるときに、第 2 乱数値が乱数最小値以外であるときよりも有利度が高い表示結果に決定されなくてもよい。

ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例 A K D 0 1 や大入賞口開放態様決定例 A K D 0 2 などであればよい。

このような構成においては、第 1 乱数値や第 2 乱数値の不具合による不正行為を防止するように、適切な乱数値の更新が可能になる。

## 【 1 4 2 6 】

50

( 1 - 1 1 ) 更新手段は、

乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値更新処理を実行可能であり、

比較加算命令を実行した後に、該比較加算命令による更新後の更新対象乱数値を乱数初期値と比較し、

更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致しない場合、更新後の更新対象乱数値を現在の乱数値として格納し、

更新後の更新対象乱数値が乱数初期値と一致した場合、初期値更新処理により得られた初期値用乱数値を、現在の乱数値として格納するとともに、新たな乱数初期値として格納してもよい。

10

ここで、初期値用乱数値は、例えば乱数MR 1 - 3 や乱数MR 2 - 2 などであればよい。初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITなどであればよい。乱数初期値と比較することは、例えばステップAKS 1 0 5の部分などであればよい。乱数初期値と一致しない場合は、例えばステップAKS 1 0 5にてY e sの場合などであればよい。乱数初期値と一致した場合は、例えばステップAKS 1 0 5にてN oの場合におけるステップAKS 1 0 6 ~ AKS 1 0 8の部分などであればよい。

このような構成においては、新たな乱数初期値の設定により乱数値の不確実性が高められ、現在の乱数値としても格納することによりデータ容量の増大を防止して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 2 7 】

20

( 1 - 1 2 ) 更新手段は、

更新対象乱数値が第1乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第1初期値用乱数値を更新する第1初期値更新処理と、

更新対象乱数値が第2乱数値である場合に対応して、乱数初期値を変更するときに使用される第2初期値用乱数値を更新する第2初期値更新処理と、を含む初期値更新処理を実行可能であってもよい。

ここで、第1初期値用乱数値は、例えば乱数MR 1 - 3 などであればよい。第1初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITにおけるステップAKS 8 1、AKS 8 2の部分などであればよい。第2初期値用乱数値は、例えば乱数MR 2 - 2 などであればよい。第2初期値更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITにおけるステップAKS 8 3、AKS 8 4の部分などであればよい。

30

このような構成においては、第1初期値用乱数値や第2初期値用乱数値の更新により、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 2 8 】

( 1 - 1 3 ) 更新手段は、初期値更新処理により、第1初期値用乱数値を更新した後に第2初期値用乱数値を更新してもよい。

例えば初期値決定用乱数更新処理P\_TFINITにおいて、ステップAKS 8 1、AKS 8 2の後に、ステップAKS 8 3、AKS 8 4を実行することなどであればよい。

このような構成においては、優先度が高い第1初期値用乱数値を優先度が低い第2初期値用乱数値よりも先に更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

40

【 1 4 2 9 】

( 1 - 1 4 ) 更新手段は、初期値更新処理を実行する場合、更新対象初期値用乱数値と、初期値用乱数最大値と、に関する設定にもとづいて、

更新対象初期値用乱数値を初期値用乱数最大値と比較すること、

比較の結果が初期値用乱数最大値未満であれば更新対象初期値用乱数値を1加算すること、

比較の結果が初期値用乱数最大値以上であれば更新対象初期値用乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令を実行してもよい。

ここで、比較加算命令は、例えばステップAKS 8 2、AKS 8 4の部分などであれば

50

よい。

このような構成においては、比較加算命令を用いて更新対象初期値用乱数値を更新することにより不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 3 0 】

( 1 - 1 5 ) 更新手段は、

更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、

更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を実行可能であり、

所定時間の経過によるタイマ割込みに対応して実行可能な第 1 処理は、乱数更新処理と、初期値用乱数更新処理と、を含み、

第 1 処理が実行されるまで繰り返し実行可能な第 2 処理は、乱数更新処理を含まず、初期値用乱数更新処理を含んでもよい。

ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数 MR 1 - 2 や乱数 MR 2 - 1 などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理 P\_RANDOM などであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数 MR 1 - 3 や乱数 MR 2 - 2 などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT などであればよい。第 1 処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT などであればよい。第 2 処理は、例えば遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN におけるステップ S 8 ~ S 1 0 の部分などであればよい。

このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 3 1 】

( 1 - 1 6 ) 更新処理は、

更新対象乱数値を更新可能な乱数更新処理と、

更新対象乱数値に対応した乱数初期値を変更するときに使用される初期値用乱数値を更新可能な初期値用乱数更新処理と、を含み、

乱数更新処理および初期値用乱数更新処理は、遊技の進行を制御するタイマ割込み処理において、呼び出されて実行可能であり、

初期値用乱数更新処理は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理の後に繰り返される待機時処理において、呼び出されて実行可能であってもよい。

ここで、更新対象乱数値は、例えば乱数 MR 1 - 2 や乱数 MR 2 - 1 などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理 P\_RANDOM などであればよい。初期値用乱数値は、例えば乱数 MR 1 - 3 や乱数 MR 2 - 2 などであればよい。初期値用乱数更新処理は、例えば初期値決定用乱数更新処理 P\_TFINIT などであればよい。タイマ割込み処理は、例えば遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT などであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN におけるステップ S 1 ~ S 7 の部分などであればよい。待機時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN におけるステップ S 8 ~ S 1 0 の部分などであればよい。

このような構成においては、初期値用乱数更新処理により初期値用乱数値の不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 3 2 】

( 2 - 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、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、有利状態に制御するか否かを判定するための第 1 乱数値と、該第 1 乱数値と異なる第 2 乱数値と、を更新可能であり、

第 1 乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、

第 2 乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数よりも小さい所定数であり、

10

20

30

40

50

第 1 乱数値の方が第 2 乱数値よりも更新速度が速くてもよい。

ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC を実行する CPU 103 などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 MR 1 - 1 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR 3 - 2 などであればよい。特定バイト数は、例えば 2 バイトであればよい。特定数は、例えば乱数 MR 1 - 1 の大きさである「65536」などであればよい。所定数は、例えば乱数 MR 3 - 2 の大きさである「65519」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例 AKA23 における乱数 MR 1 - 1 の更新速度が 15000 [ 回 / ms ] と乱数 MR 3 - 2 の更新速度が 469 [ 回 / ms ] などであればよい。

10

このような構成においては、有利状態に関する第 1 乱数値の更新速度が速いことにより意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1433】

(2-2) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、第 1 乱数値と、該第 1 乱数値と異なる第 2 乱数値と、を更新可能であり、

第 1 乱数値は、更新速度が第 1 速度であり、

20

第 2 乱数値は、更新速度が第 1 速度の整数倍となる第 2 速度であり、

第 1 乱数値と第 2 乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC を実行する CPU 103 などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 MR 3 - 2 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR 3 - 3、MR 3 - 4 などであればよい。第 1 速度は、例えば 469 [ 回 / ms ] などであればよい。第 2 速度は、例えば 938 [ 回 / ms ] などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数 MR 3 - 2 の大きさである「65519」、乱数 MR 3 - 3 の大きさである「241」、乱数 MR 3 - 4 の大きさである「251」などであればよい。

30

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第 1 乱数値と第 2 乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1434】

(2-3) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、第 1 乱数値と、該第 1 乱数値と異なる第 2 乱数値と、該第 1 乱数値および該第 2 乱数値と異なる第 3 乱数値と、を更新可能であり、

40

処理手段は、第 1 乱数値と第 2 乱数値と第 3 乱数値とで、共通となる抽出条件の成立により抽出可能であり、

第 1 乱数値は、更新速度が第 1 速度であり、

第 2 乱数値および第 3 乱数値は、更新速度が第 1 速度の整数倍となる第 2 速度であり、

第 1 乱数値と第 2 乱数値と第 3 乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、いずれも更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC を実行する CPU 103 などであればよい。

50

第 1 乱数値は、例えば乱数 M R 3 - 2 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 M R 3 - 3 などであればよい。第 3 乱数値は、例えば乱数 M R 3 - 4 などであればよい。第 1 速度は、例えば 4 6 9 [ 回 / m s ] などであればよい。第 2 速度は、例えば 9 3 8 [ 回 / m s ] などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数 M R 3 - 2 の大きさである「 6 5 5 1 9 」、乱数 M R 3 - 3 の大きさである「 2 4 1 」、乱数 M R 3 - 4 の大きさである「 2 5 1 」などであればよい。

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第 1 乱数値と第 2 乱数値と第 3 乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 3 5 】

10

( 2 - 4 ) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、を備え、

更新手段は、

第 1 乱数値および第 2 乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第 1 更新手段と、

第 3 乱数値および第 4 乱数値を乱数用クロック信号によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第 2 更新手段と、を含み、

第 1 乱数値と第 2 乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

20

第 3 乱数値と第 4 乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であってもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B や乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC や普通図柄プロセス処理 P\_FPROC を実行する C P U 1 0 3 などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 M R 2 - 1 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 M R 1 - 2 などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理 P\_RANDOM などであればよい。第 3 乱数値は、例えば乱数 M R 3 - 3 などであればよい。第 4 乱数値は、例えば乱数 M R 3 - 4 などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数 M R 2 - 1 の大きさである「 1 9 9 」、乱数 M R 1 - 2 の大きさである「 2 0 0 」、乱数 M R 3 - 3 の大きさである「 2 4 1 」、乱数 M R 3 - 4 の大きさである「 2 5 1 」などであればよい。

30

このような構成においては、第 1 更新手段と第 2 更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 3 6 】

( 3 - 1 ) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

40

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により機能に関する格納領域に格納値を設定するときに、更新手段によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、

更新手段は、

特定バイト数で構成される第 1 乱数値を更新可能な第 1 更新手段と、

該特定バイト数よりも小さい所定バイト数で構成される第 2 乱数値を更新可能な第 2 更新手段と、を含み、

50

処理手段は、最大値設定処理を実行する場合、第 1 乱数値の乱数最大値を設定した後に、第 2 乱数値の乱数最大値を設定してもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路 1 0 4 などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC を実行する CPU 1 0 3 などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例 A K A 0 1 の機能設定レジスタエリアや設定例 A K A 0 2 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN などであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON におけるステップ A K S 1 1 ~ A K S 1 3 の部分などであればよい。特定バイト数は、例えば 2 バイトであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 M R 3 - 2 などであればよい。第 1 更新手段は、例えば 1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A などであればよい。所定バイト数は、例えば 1 バイトであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 M R 3 - 3、M R 3 - 4 などであればよい。第 2 更新手段は、例えば 8 ビットの乱数回路 1 0 4 B などであればよい。第 1 乱数値の乱数最大値を設定することや、第 2 乱数値の乱数最大値を設定することは、機能設定レジスタ格納値テーブル A K T 0 1 を用いてステップ A K S 1 3 を実行することなどであればよい。

10

このような構成においては、特定バイト数の第 1 乱数値に関する設定の後に所定バイト数の第 2 乱数値に関する設定を行うことにより第 1 乱数値や第 2 乱数値を安定的に更新して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 3 7 】

20

( 3 - 2 ) 更新手段は、乱数最大値が設定された乱数値から順に更新を開始してもよい。

例えば機能設定レジスタ格納値テーブル A K T 0 1 を用いてチャネル番号「 0 」の 1 6 ビット乱数回路チャネル R L 0、チャネル番号「 2 」の 1 6 ビット乱数回路チャネル R L 2、チャネル番号「 1 」~「 3 」の 8 ビット乱数回路チャネル R S 1 ~ R S 3 に最大値を設定する部分などであればよい。

このような構成においては、乱数値の更新を開始するタイミングにより乱数値の不確実性が高められ、処理負担を軽減して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 3 8 】

( 3 - 3 ) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

乱数値を更新可能な更新手段と、

30

更新手段により更新される乱数値を用いて、遊技制御に関する処理を実行可能な処理手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により機能に関する格納領域に格納値を設定するときに、更新手段によって更新される乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、

更新手段は、

第 1 乱数値および第 2 乱数値を乱数用クロック信号により更新可能な第 1 更新手段と、

第 3 乱数値を乱数更新処理により更新可能な第 2 更新手段と、を含み、

第 1 更新手段は、処理手段が実行する最大値設定処理において、第 1 乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第 1 乱数値の更新を開始した後に、第 2 乱数値の乱数最大値が設定されたことにより第 2 乱数値の更新を開始し、

40

第 2 更新手段は、処理手段が最大値設定処理を実行した後に、第 3 乱数値の更新を開始してもよい。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路 1 0 4 や乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する CPU 1 0 3 などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC や普通図柄プロセス処理 P\_FPROC を実行する CPU 1 0 3 などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例 A K A 0 1 の機能設定レジスタエリアや設定例 A K A 0 2 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内蔵レジスタなどで

50



あればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P\_MAINなどであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにおけるステップAKS11～AKS13の部分などであればよい。第1乱数値は、例えば乱数MR1-1、MR3-2などであればよい。第2乱数値は、例えば乱数MR3-3、MR3-4などであればよい。第1更新手段は、例えば16ビットの乱数回路104A、8ビットの乱数回路104Bなどであればよい。第3乱数値は、例えば乱数MR1-2、MR2-1などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理P\_RANDOMなどであればよい。第2更新手段は、例えばステップS56の乱数更新処理P\_RANDOMを実行するCPU103などであればよい。第1乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルAKT01を用いてチャンネル番号「0」の16ビット乱数回路チャンネルRL0、チャンネル番号「2」の16ビット乱数回路チャンネルRL2に最大値を設定する部分などであればよい。第2乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブルAKT01を用いてチャンネル番号「1」～「3」の8ビット乱数回路チャンネルRS1～RS3に最大値を設定する部分などであればよい。第3乱数値の更新を開始は、例えばステップS1の電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONが実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理P\_PCTにおいてステップS56の乱数更新処理P\_RANDOMを実行する部分などであればよい。

10

このような構成においては、遊技価値と関連度が高い乱数MR1-1などの更新を先に開始することにより不確実性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【1439】

(4-1) 遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

20

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

機能に関する格納領域のうちの特定格納領域は、電力供給の開始に対応して、記憶手段へのアクセスを禁止する第1格納値に設定可能であり、

処理手段は、

機能に関する格納領域に格納値を設定した後に、記憶手段へのアクセスを許可する第2格納値を特定格納領域に設定可能であり、

第2格納値を特定格納領域に設定した次の処理として、記憶手段の記憶内容にもとづいて制御状態を復旧可能か否かを確認する確認処理を実行可能であってもよい。

ここで、記憶手段は、例えばRAM102などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアや設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタなどであればよい。特定格納領域は、例えばRWMアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。第1格納値は、例えば00[H]などであればよい。第2格納値は、例えば01[H]などであればよい。第2格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにおいてステップAKS14を実行することなどであればよい。確認処理は、例えばステップS2のRWMチェック処理P\_RWM\_CHKなどであればよい。

30

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することがないようにして、確認処理を確実に実行できるとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【1440】

40

(4-2) 処理手段は、

電力供給の停止に対応して、制御状態を復旧させるための復旧情報を記憶手段に記憶させる停止時記憶処理を実行可能であり、

停止時記憶処理が実行された後に、第1格納値を特定格納領域に設定する停止時格納処理を実行可能であり、

停止時格納処理が実行された後に、遊技制御を実行しない待機状態に移行させ、該待機状態であるときに電力供給が回復したことに伴って、遊技機の起動にもとづく起動時処理の最初から実行可能であってもよい。

復旧情報は、例えばチェックサムデータなどであればよい。停止時記憶処理は、例えば電源断処理P\_POWER\_OFFにおけるステップAKS39のチェックサム算出処理やステッ

50

プ A K S 4 0 の部分などであればよい。停止時格納処理は、例えば電源断処理 P\_POWER\_OFF におけるステップ A K S 4 1、A K S 4 2 の部分などであればよい。待機状態に移行させることは、例えば電源断処理 P\_POWER\_OFF においてステップ A K S 4 8、A K S 4 9 を実行することなどであればよい。起動時処理の最初から実行可能であることは、例えば電源断処理 P\_POWER\_OFF においてステップ A K S 5 0 を実行してから R E T 命令を実行することなどであればよい。

このような構成においては、電力供給が回復した場合に不安定な動作を防止するとともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【 1 4 4 1 】

( 4 - 3 ) 遊技制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

更新手段および処理手段の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、  
格納手段は、機能に関する格納領域として、

機能設定のための第 1 領域と、

機能制御のための第 2 領域と、を含み、

第 2 領域は、記憶手段へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域を含み、

処理手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

第 2 領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、

制御用格納処理が実行された後に、第 1 領域に格納値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、

設定用格納処理が実行された後に、記憶手段へのアクセスを許可する格納値を特定格納領域に設定可能であってもよい。

ここで、記憶手段は、例えば R A M 1 0 2 などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例 A K A 0 1 の機能設定レジスタエリアや設定例 A K A 0 2 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内蔵レジスタなどであればよい。第 1 領域は、例えば設定例 A K A 0 1 の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第 2 領域は、例えば設定例 A K A 0 2 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えば R W M アクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN などであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON におけるステップ A K S 5 ~ A K S 7 の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON におけるステップ A K S 1 1 ~ A K S 1 3 の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON においてステップ A K S 1 4 を実行することなどであればよい。

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

#### 【 1 4 4 2 】

( S K Y 2 0 2 1 - 6 6 4 ) 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、  
乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第 1 乱数値と、該第 1 乱数値とは異なる第 2 乱数値と、が含まれ、

前記第 1 乱数値の決定結果の方が、前記第 2 乱数値の決定結果よりも、出玉率への影響が大きく、

前記更新手段は、

前記第 1 乱数値および前記第 2 乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、

前記第 1 乱数値を更新した後、前記第 2 乱数値を更新し、

前記第 1 乱数値を更新処理により更新する前に、特定命令を用いて第 1 乱数値用の参照先情報を内部格納手段に設定し、

前記第 2 乱数値を更新処理により更新する前に、前記特定命令を用いて第 2 乱数値用の参照先情報を内部可能手段に設定する。

10

20

30

40

50

ここで、出玉率とは、遊技機へ打ち込まれた遊技球数を分母とし、遊技者に払い出された遊技球を分子として、算出される率である。遊技機毎に設計値として定められている。100%を超えると遊技機へ打ち込まれた遊技球数よりも遊技者に払い出された遊技球の方が多いことを示す。

ここで、第1乱数値は、当り図柄用乱数(MR1-2)が対応し、第2乱数値は、普通図柄当り図柄用乱数(MR2-1)が対応する。当り図柄用乱数は、遊技球を獲得する主の契機となる大当りラウンド数を決定するために用いられる乱数である(大当りラウンド数が紐づいた特別図柄の表示結果を決めるための乱数)(図123-24(C)参照)。普通図柄当り図柄用乱数は、普通電動役物の開放時間を決定するために用いられる乱数である(普通電動役物の開放時間が紐づいた普通図柄の表示結果を決めるための乱数)(図123-37(D)参照)。当り図柄用乱数による決定は、大当りラウンド数を決定するためのものであり、普通図柄当り図柄用乱数による決定は、普通電動役物の開放時間を決定するためのものであり、当り図柄用乱数の方が遊技球獲得数に影響が大きいものとなっている。大入賞口への入球により獲得できる遊技球は15球であるのに対し、普通電動役物への入球により獲得できる遊技球は1球である。

このような構成においては、第1乱数値の方が遊技者の出玉への影響が大きいため、処理を先に行うことで、不具合等で乱数値が一定となってしまうこと(更新がされずに偏る時間を発生させてしまう)ことを極力防止し、共通の命令により乱数の更新を行うことで、安定的な更新を行うことができる。

【1443】

(SKY2021-665) 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、乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第1乱数値と、該第1乱数値とは異なる第2乱数値と、が含まれ、前記更新手段は、

前記第1乱数値および前記第2乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能であり、

前記乱数値を乱数最大値と比較すること、比較の結果が乱数最大値未満であれば前記乱数値を1加算すること、比較の結果が乱数最大値以上であれば前記乱数値を乱数最小値に変更すること、を含む単一の比較加算命令が前記第1乱数値における更新処理および前記第2乱数値における更新処理の最初の処理であり、

前記第1乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第1乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならず、

前記第2乱数値が前記乱数最小値である場合は、前記第2乱数値が前記乱数最小値以外である場合よりも有利度が高い決定結果とならない。

ここで、有利度が高い表示結果に決定されないことは、例えば大入賞口開放回数決定例AKD01や大入賞口開放態様決定例AKD02などであればよい。また、図123-37(D)の普通電動役物開放時間決定例における普通電動役物開放時間は、通常状態(時短作動指定値×)において一律16ms、特別状態(時短作動指定値○)において一律5000msといったように有利不利がないように設計されているが、図123-37(D)の普通電動役物開放時間決定例における普通図柄当り図柄指定値「00」の普通電動役物開放時間は16ms、5000msとなっているが、他の開放時間と比べ、相対的に不利とするために、10ms、3000msとするようにしてもよい。そのようにすることで、第1乱数値(当り図柄用乱数(MR1-2))による結果である大入賞口開放回数、第2乱数値(普通図柄当り図柄用乱数(MR2-1))による結果である普通電動役物開放時間、のいずれも乱数最小値(00H)となった場合に、有利な決定結果(大入賞口開放回数であれば10回、普通電動役物開放時間であれば5000ms)とならないようにすることができる。

このような構成においては、比較加算命令を最初に実行することにより、不具合の発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になり、仮に不具合が発生した場合には、乱数値が最小乱数値に若干偏ってしまうことになるが、その際にも、有利度が高い決定結果とな

らない設計であるため、不具合をあえて誘発させることを防止することができ、結果として、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 4 4 】

( SKY 2 0 2 1 - 7 0 8 ) 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、乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、前記有利状態に制御するか否かに関する処理に用いられる第 1 乱数値と、該第 1 乱数値とは異なる第 2 乱数値と、が含まれ、

前記第 1 乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定数であり、

前記第 2 乱数値は、前記特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が前記特定数よりも小さい所定数であり、

前記更新手段による前記第 1 乱数値の更新の方が、該更新手段による前記第 2 乱数値の更新よりも更新速度が速い。

ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC を実行する CPU 1 0 3 などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 MR 1 - 1 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR 3 - 2 などであればよい。特定バイト数は、例えば 2 バイトであればよい。特定数は、例えば乱数 MR 1 - 1 の大きさである「 6 5 5 3 6 」などであればよい。所定数は、例えば乱数 MR 3 - 2 の大きさである「 6 5 5 1 9 」などであればよい。更新速度が速いことは、例えば乱数値比較例 A K A 2 3 における乱数 MR 1 - 1 の更新速度が 1 5 0 0 0 [ 回 / m s ] と乱数 MR 3 - 2 の更新速度が 4 6 9 [ 回 / m s ] などであればよい。

このような構成においては、有利状態に関する第 1 乱数値の更新速度が速いことにより意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 4 5 】

( SKY 2 0 2 1 - 7 0 9 ) 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、乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第 1 乱数値と、該第 1 乱数値とは異なる第 2 乱数値と、が含まれ、

前記第 1 乱数値は、更新速度が第 1 速度であり、

前記第 2 乱数値は、更新速度が前記第 1 速度の整数倍となる第 2 速度であり、

前記第 1 乱数値と前記第 2 乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、

前記第 1 乱数値と前記第 2 乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、

前記第 1 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第 2 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 1 6 ビットの乱数回路 1 0 4 A、8 ビットの乱数回路 1 0 4 B などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC を実行する CPU 1 0 3 などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 MR 3 - 2 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR 3 - 3、MR 3 - 4 などであればよい。第 1 速度は、例えば 4 6 9 [ 回 / m s ] などであればよい。第 2 速度は、例えば 9 3 8 [ 回 / m s ] などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数 MR 3 - 2 の大きさである「 6 5 5 1 9 」、乱数 MR 3 - 3 の大きさである「 2 4 1 」、乱数 MR 3 - 4 の大きさである「 2 5 1 」などであればよい。

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第 1 乱数値と第 2 乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【 1 4 4 6 】

( SKY 2 0 2 1 - 7 1 0 ) 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、乱数値を更新可能な更新手段と、

前記乱数値には、第 1 乱数値と、該第 1 乱数値とは異なる第 2 乱数値と、該第 1 乱数値と該第 2 乱数値とは異なる第 3 乱数値と、が含まれ、

前記第 1 乱数値は、更新速度が第 1 速度であり、

前記第 2 乱数値および前記第 3 乱数値は、更新速度が前記第 1 速度の整数倍となる第 2 速度であり、

前記第 1 乱数値と前記第 2 乱数値と前記第 3 乱数値は、同一の契機で取得される乱数値であり、

前記第 1 乱数値と前記第 2 乱数値と前記第 3 乱数値とで、それぞれの更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なり、

前記第 1 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

10

前記第 2 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第 3 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC を実行する CPU103 などであればよい。

第 1 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 2 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 3 などであればよい。第 3 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 4 などであればよい。第 1 速度は、例えば 469 [ 回 / ms ] などであればよい。第 2 速度は、例えば 938 [ 回 / ms ] などであればよい。乱数値の総数は、例えば乱数 MR3 - 2 の大きさである「65519」、乱数 MR3 - 3 の大きさである「241」、乱数 MR3 - 4 の大きさである「251」などであればよい。

20

このような構成においては、更新速度が整数倍となる場合でも更新範囲に含まれる乱数値の総数が異なる素数であることにより第 1 乱数値と第 2 乱数値と第 3 乱数値との同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1447】

(SKY2021 - 711) 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、

第 1 乱数値および第 2 乱数値を乱数更新処理によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第 1 更新手段と、

第 3 乱数値および第 4 乱数値を乱数用クロック信号によりそれぞれの更新範囲において更新可能な第 2 更新手段と、を備え、

30

前記第 1 乱数値と前記第 2 乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第 3 乱数値と前記第 4 乱数値とのうち少なくとも一方の乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数である。

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B や乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する CPU103 などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC や普通図柄プロセス処理 P\_FPROC を実行する CPU103 などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 MR2 - 1 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR1 - 2 などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理 P\_RANDOM などであればよい。第 3 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 3 などであればよい。第 4 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 4 などであればよい。乱数用クロック信号は、例えばシステムクロックなどであればよい。更新範囲に含まれる乱数値の総数は、例えば乱数 MR2 - 1 の大きさである「199」、乱数 MR1 - 2 の大きさである「200」、乱数 MR3 - 3 の大きさである「241」、乱数 MR3 - 4 の大きさである「251」などであればよい。

40

このような構成においては、第 1 更新手段と第 2 更新手段とで更新方法が異なり、更新方法が同じ場合でも少なくとも一方の乱数値は更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であることにより同期発生を抑制して、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1448】

(SKY2021 - 712) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

50

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

第 1 乱数値および第 2 乱数値を乱数用クロック信号により更新可能な第 1 更新手段と、  
第 3 乱数値を乱数更新処理により更新可能な第 2 更新手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理により格納領域に格納値を設定するときに、前記第 1 乱数値および前記第 2 乱数値の乱数最大値を設定する最大値設定処理を実行可能であり、

前記第 1 更新手段は、前記最大値設定処理において、前記第 1 乱数値の乱数最大値が設定されたことにより前記第 1 乱数値の更新を開始した後に、前記第 2 乱数値の乱数最大値が設定されたことにより前記第 2 乱数値の更新を開始可能であり、

前記第 2 更新手段は、前記第 1 乱数値の更新および前記第 2 乱数値の更新が開始された後に、第 3 乱数値の更新を開始可能である。

10

ここで、遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。更新手段は、例えば乱数回路 104 や乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する CPU 103 などであればよい。処理手段は、例えば特別図柄プロセス処理 P\_TPROC や普通図柄プロセス処理 P\_FPROC を実行する CPU 103 などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例 AKA01 の機能設定レジスタエリアや設定例 AKA02 の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の内蔵レジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理 P\_MAIN などであればよい。最大値設定処理は、例えば電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON におけるステップ AKS11 ~ AKS13 の部分などであればよい。第 1 乱数値は、例えば乱数 MR1 - 1、MR3 - 2 などであればよい。第 2 乱数値は、例えば乱数 MR3 - 3、MR3 - 4 などであればよい。第 1 更新手段は、例えば 16 ビットの乱数回路 104A、8 ビットの乱数回路 104B などであればよい。第 3 乱数値は、例えば乱数 MR1 - 2、MR2 - 1 などであればよい。乱数更新処理は、例えば乱数更新処理 P\_RANDOM などであればよい。第 2 更新手段は、例えばステップ S56 の乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する CPU 103 などであればよい。第 1 乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブル AKT01 を用いてチャンネル番号「0」の 16 ビット乱数回路チャンネル RL0、チャンネル番号「2」の 16 ビット乱数回路チャンネル RL2 に最大値を設定する部分などであればよい。第 2 乱数値の更新を開始は、例えば機能設定レジスタ格納値テーブル AKT01 を用いてチャンネル番号「1」~「3」の 8 ビット乱数回路チャンネル RS1 ~ RS3 に最大値を設定する部分などであればよい。第 3 乱数値の更新を開始は、例えばステップ S1 の電力供給開始対応処理 P\_POWER\_ON が実行された後に遊技制御用のタイマ割込み処理 P\_PCT においてステップ S56 の乱数更新処理 P\_RANDOM を実行する部分などであればよい。

20

30

このような構成においては、遊技価値と関連度が高い乱数 MR1 - 1 などの更新を先に開始することにより不確定性が高められ、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1449】

(SKY2021 - 713) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技の制御を行う遊技制御手段と、

遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

40

前記格納手段は、機能に関する格納領域として、

遊技の制御に関する機能設定のための第 1 領域と、

遊技の制御に関する機能制御のための第 2 領域と、を含み、

前記第 2 領域は、前記記憶手段へのアクセスを許可するか否かを示す格納値を設定可能な特定格納領域を含み、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

前記第 2 領域に格納値を設定する制御用格納処理を実行可能であり、

前記制御用格納処理が実行された後に、前記第 1 領域に格納値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、

前記設定用格納処理が実行された後に、前記記憶手段へのアクセスを許可する格納値

50

を前記特定格納領域に設定可能である。

ここで、記憶手段は、例えばRAM 102などであればよい。機能に関する格納領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアや設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。格納手段は、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100の内蔵レジスタなどであればよい。第1領域は、例えば設定例AKA01の機能設定レジスタエリアなどであればよい。第2領域は、例えば設定例AKA02の機能制御レジスタエリアなどであればよい。特定格納領域は、例えばRWMアクセスプロテクトレジスタなどであればよい。起動時処理は、例えば遊技制御用のメイン処理P\_MAINなどであればよい。制御用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにおけるステップAKS5～AKS7の部分などであればよい。設定用格納処理は、例えば電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにおけるステップAKS11～AKS13の部分などであればよい。格納値を特定格納領域に設定可能であることは、例えば電力供給開始対応処理P\_POWER\_ONにおいてステップAKS14を実行することなどであればよい。

10

このような構成においては、記憶手段の記憶内容がいたずらに変化することの防止とともに、適切な乱数値の更新が可能になる。

【1450】

以上、説明してきた種々の形態は、パチンコ遊技機に限定されることなく、スロットマシン等にも適用可能である。

【符号の説明】

【1451】

20

- |     |                 |
|-----|-----------------|
| 1   | パチンコ遊技機         |
| 4 A | 第1特別図柄表示装置      |
| 4 B | 第2特別図柄表示装置      |
| 5   | 画像表示装置          |
| 100 | 遊技制御用マイクロコンピュータ |
| 120 | 演出制御用CPU        |

30

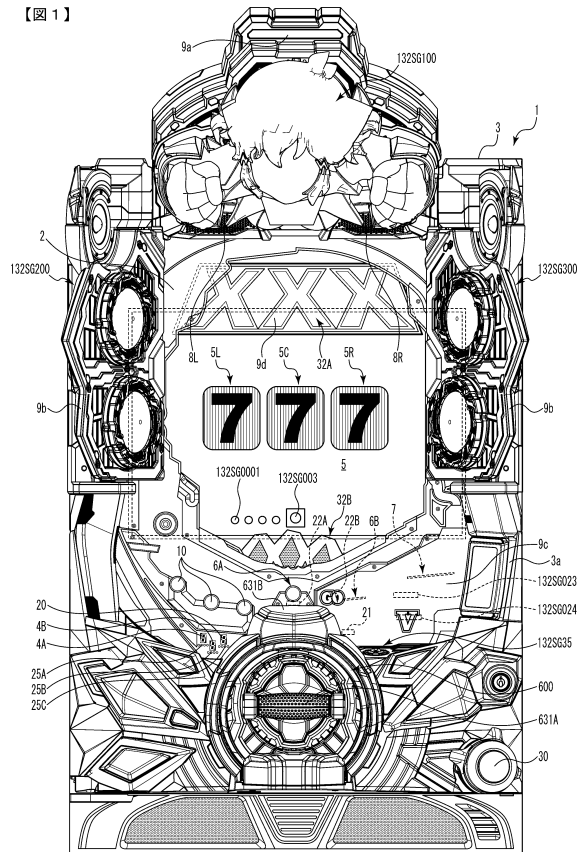
40

50

## 【図面】

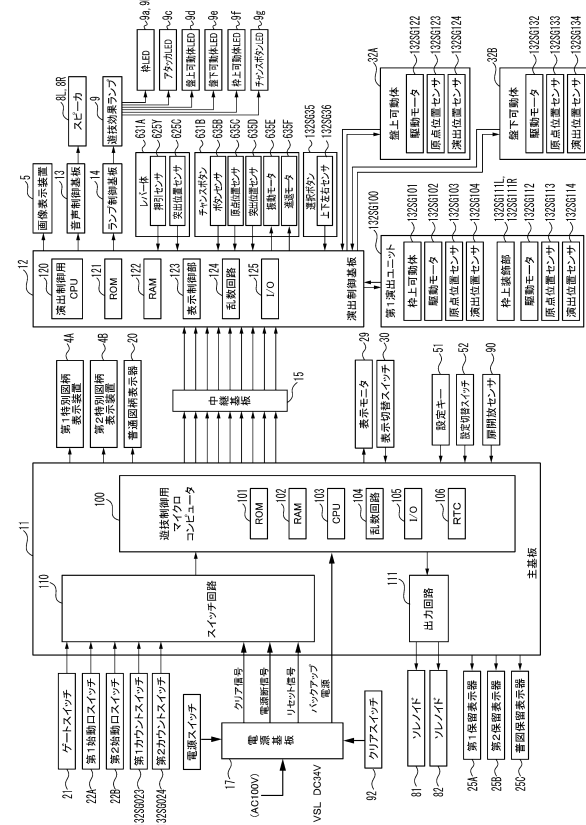
## 【図 1】

【図 1】



## 【図 2】

【図 2】



10

20

## 【図 3】

【図 3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1特図の可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2特図の可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態背景指定	現在の遊技状態及び背景画像を指定
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始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口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
C4	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
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定
D2	XX	残り第2特図短回数通知	残り第2特図短回数を通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定

## 【図 4】

【図 4】

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	小当りA
8C	04	第5可変表示結果指定	小当りB

30

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
95	00	第1遊技状態背景指定	通常状態
95	01	第2遊技状態背景指定	大当りAの大当り遊技終了後の時短状態A(1回の時短制御)
95	02	第3遊技状態背景指定	大当りBの大当り遊技終了後の時短状態C1(685回の時短制御)
95	03	第4遊技状態背景指定	大当りCの大当り遊技終了後の時短状態B(7回の時短制御)
95	04	第5遊技状態背景指定	大当りDの大当り遊技終了後の時短状態B(7回の時短制御)
95	05	第6遊技状態背景指定	大当りEの大当り遊技終了後の時短状態C2(685回の時短制御)

※: 時短制御回数は第2特図

40

50



【図 5】

【図 5】

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	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 6】

【図 6】

(A) 第 1 特別図柄の変動パターン

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 (はずれ)
PA1-2	5000	第 1 特図保留 3 個以上短縮 (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-3	500	短縮 (時短制御中) → 非リーチ (はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-2	23000	擬似連 1 回 → ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-3	43000	スーパーリーチ α (はずれ)
PA2-4	49000	擬似連 2 回 → スーパーリーチ α (はずれ)
PA2-5	53000	スーパーリーチ β (はずれ)
PA2-6	62000	擬似連 3 回 → スーパーリーチ β (はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ (大当り)
PB1-2	23000+15000	擬似連 1 回 → ノーマルリーチ (大当り)
PB1-3	43000+15000	スーパーリーチ α (大当り)
PB1-4	49000+15000	擬似連 2 回 → スーパーリーチ α (大当り)
PB1-5	53000+15000	スーパーリーチ β (大当り)
PB1-6	62000+15000	擬似連 3 回 → スーパーリーチ β (大当り)

(B) 第 2 特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ (はずれ)
PA3-2	7000	非リーチ (はずれ)
PA3-3	15000	非リーチ (はずれ)
PA3-4	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA3-5	50000	スーパーリーチ δ (はずれ)
PB3-1	2000+15000	非リーチ (大当り)
PB3-2	20000+15000	ノーマルリーチ (大当り)
PB3-3	50000+15000	スーパーリーチ γ (大当り)
PC3-1	2000+15000	非リーチ (小当り)
PC3-2	20000+15000	ノーマルリーチ (小当り)
PC3-3	50000+15000	スーパーリーチ γ (小当り)

【図 7】

【図 7】

(A) 表示結果判定テーブル 1

大当り判定値 (MR1 [0～65535] と比較される)		
可変表示特図指定パッファ＝第 1 (第 1 特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586 (確率: 1/200)
	小当り	なし (確率: 0)

(B) 表示結果判定テーブル 2

大当り判定値 (MR1 [0～65535] と比較される)		
可変表示特図指定パッファ＝第 2 (第 2 特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586 (確率: 1/200)
	小当り	32767～42129 (確率: 約 1/7)

【図 8】

【図 8】

大当り種別

大当り種別	ラウンド数	インターバル期間	大当り後 遊技状態	時短制御回数 (第 2 特図)	時短制御回数 (第 1 特図 + 第 2 特図)
大当り A	3	全て 0.5 秒	時短状態 A	1 回	5 回
大当り B	10	全て 0.5 秒	時短状態 C1	685 回 (685 回以内の大当りまで)	689 回 (689 回以内の大当りまで)
大当り C	3	3 ラウンド目のみ 30 秒 その他 0.5 秒	時短状態 B	7 回 (7 回以内の大当りまで)	11 回 (11 回以内の大当りまで)
大当り D	9	3 ラウンド目のみ 30 秒 その他 0.5 秒	時短状態 B	7 回 (7 回以内の大当りまで)	11 回 (11 回以内の大当りまで)
大当り E	9	3 ラウンド目のみ 30 秒 その他 0.5 秒	時短状態 C2	685 回 (685 回以内の大当りまで)	689 回 (689 回以内の大当りまで)

(C) 大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)

MR2	判定結果
0～296	大当り A
297～299	大当り B

(D) 大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)

MR2	判定結果
0～299	大当り B

(E) 小当り種別判定テーブル

MR2	判定結果	V 入賞大当り時 大当り種別
0～50	小当り A	大当り C
51～279	小当り B	大当り D
280～299	小当り C	大当り E

10

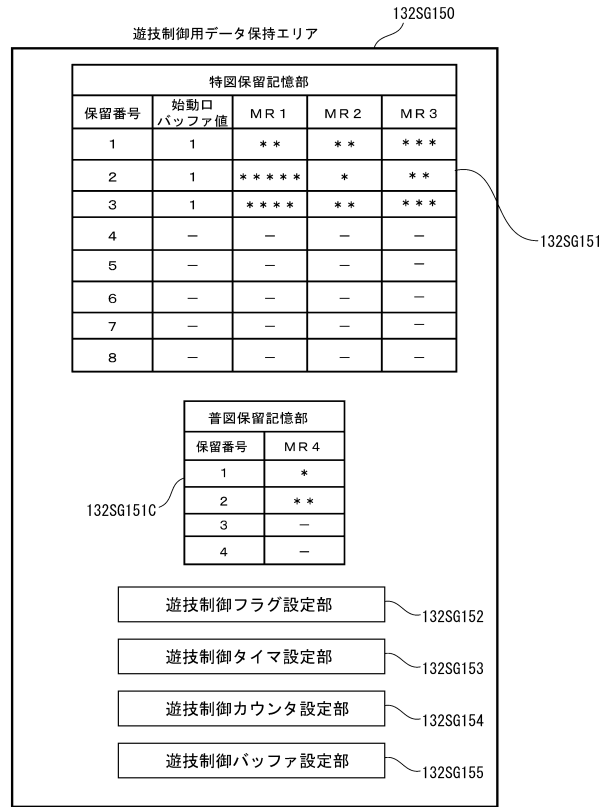
20

30

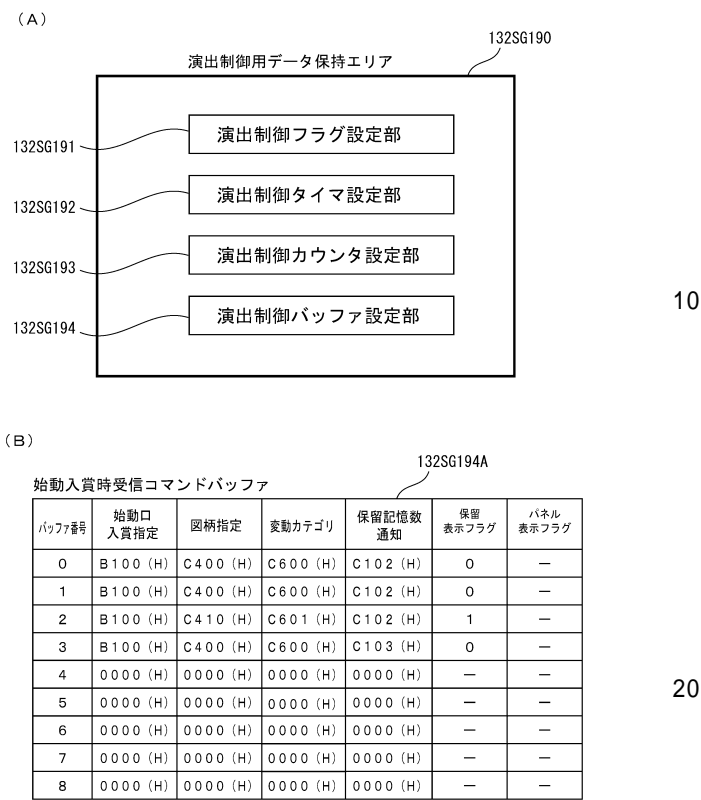
40

50

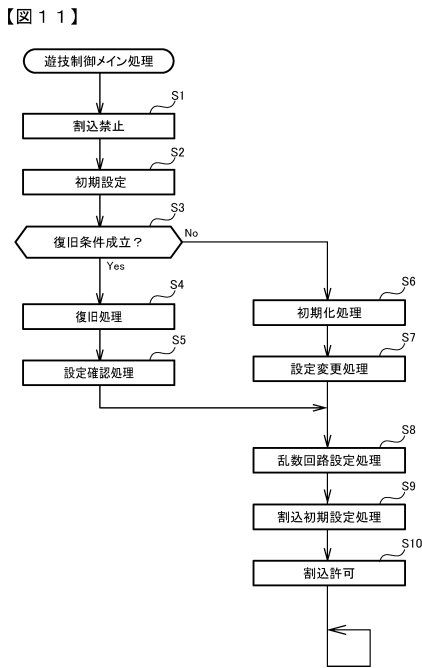
【図 9】



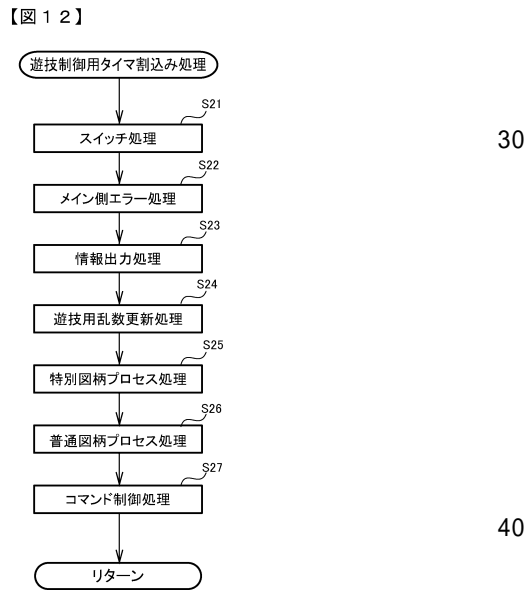
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

20

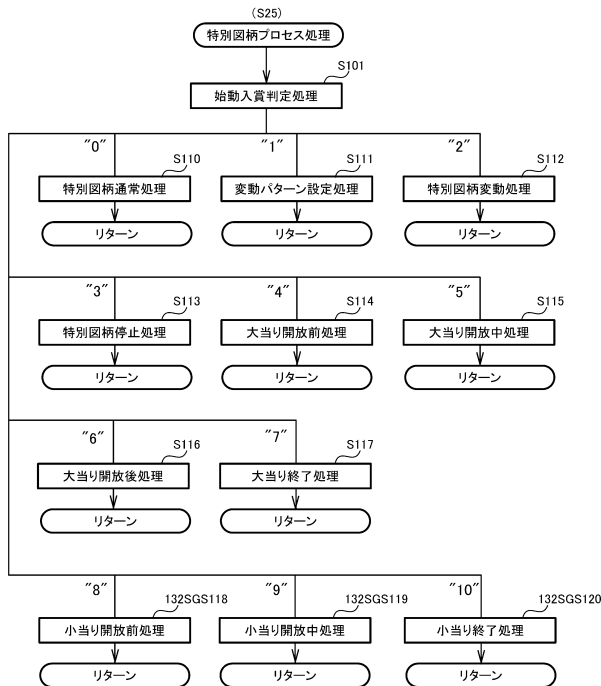
30

40

50

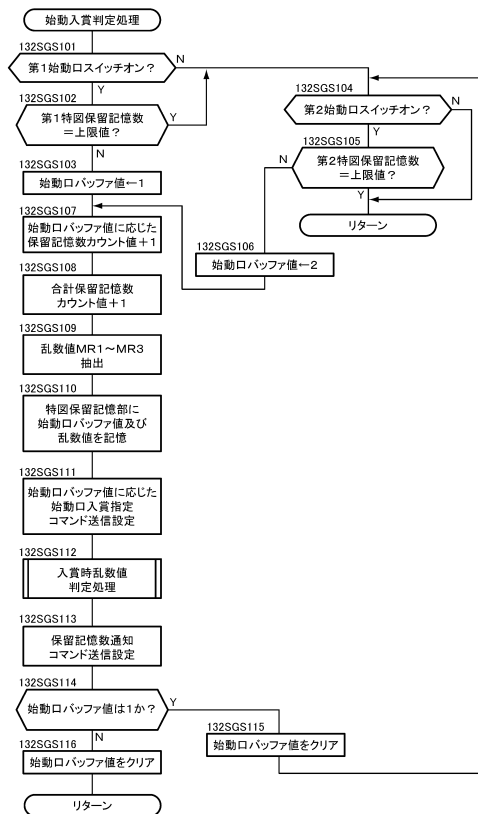
【図 13】

【図 13】



【図 14】

【図 14】

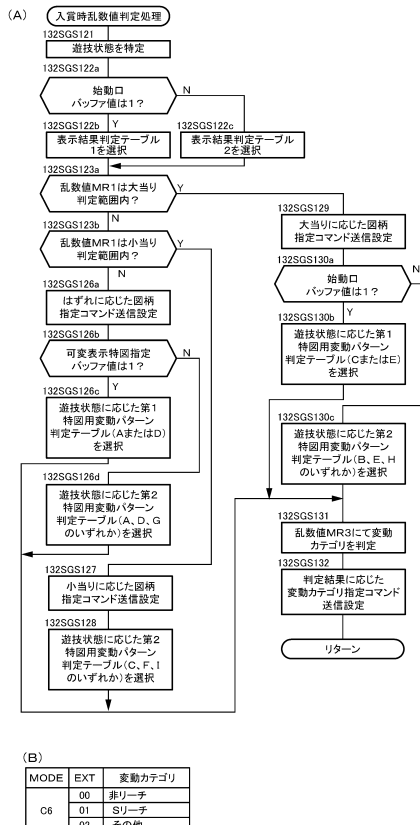


10

20

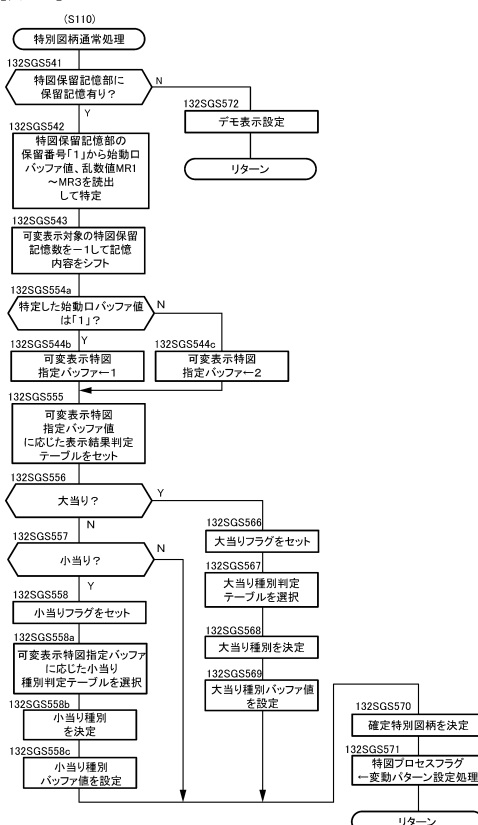
【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】

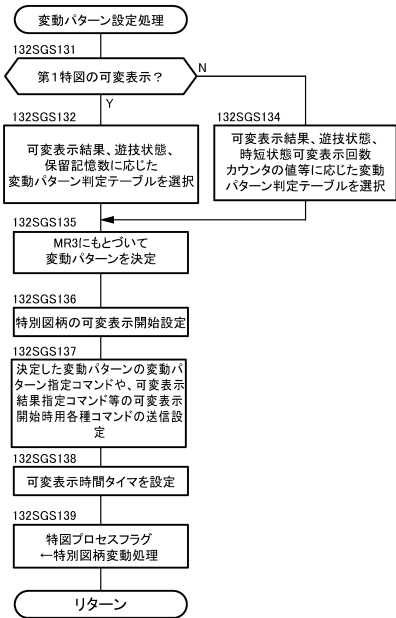


30

40

50

【図 17】  
【図 17】



【図 18】  
【図 18】

(A) 第1特図用変動パターン判定テーブルA (はずれ、通常状態、第1特図保留記憶数0~2)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-1	12000	1~750
PA2-1	20000	751~900
PA2-2	23000	901~960
PA2-3	43000	961~980
PA2-4	49000	981~990
PA2-5	53000	991~995
PA2-6	62000	996~997

(B) 第1特図用変動パターン判定テーブルB (はずれ、通常状態、第1特図保留記憶数3以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-2	5000	1~750
PA2-1	20000	751~900
PA2-2	23000	901~960
PA2-3	43000	961~980
PA2-4	49000	981~990
PA2-5	53000	991~995
PA2-6	62000	996~997

(C) 第1特図用変動パターン判定テーブルC (大当り、通常状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB1-1	20000+15000	1~10
PB1-2	23000+15000	11~25
PB1-3	43000+15000	26~100
PB1-4	49000+15000	101~250
PB1-5	53000+15000	251~550
PB1-6	62000+15000	561~997

【図 19】  
【図 19】

(A) 第1特図用変動パターン判定テーブルD (はずれ、時短状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-3	500	1~997

(B) 第1特図用変動パターン判定テーブルE (大当り、時短状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB1-4	50000+15000	1~997

【図 20】  
【図 20】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルA (はずれ、時短状態A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-5	50000	1~997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルB (大当り、時短状態A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-3	50000+15000	1~997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルC (小当り、時短状態A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-3	50000	1~997

10

20

30

40

50

## 【図 2 1】

【図 2 1】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルD (はずれ、時短状態B・時短状態C1及び時短状態C2の1~7回目可変表示及び12~685回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-2	7000	1~100
PA3-4	20000	101~997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルE (大当り、時短状態B・時短状態C1及び時短状態C2の1~7回目可変表示及び12~685回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-2	20000+15000	1~997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルF (小当り、時短状態B・時短状態C1及び時短状態C2の1~7回目可変表示及び12~685回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-2	20000	1~997

## 【図 2 2】

【図 2 2】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルG (はずれ、通常状態または時短状態C2における8~10回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-1	2000	1~997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルH (大当り、通常状態または時短状態C2における8~10回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-1	2000+15000	1~997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルI (小当り、通常状態または時短状態C2における8~10回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-1	2000	1~997

10

## 【図 2 3】

【図 2 3】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルJ (はずれ、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-3	15000	1~997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルK (大当り、時短状態C2における11回目可変表示)

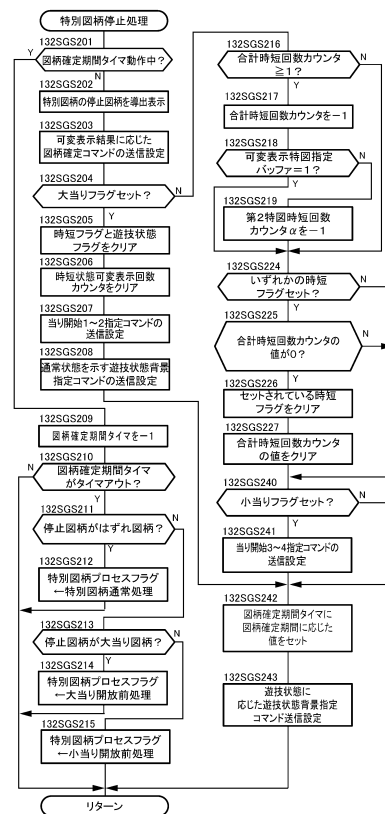
変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-2	20000+15000	1~997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルL (小当り、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-2	20000	1~997

## 【図 2 4】

【図 2 4】



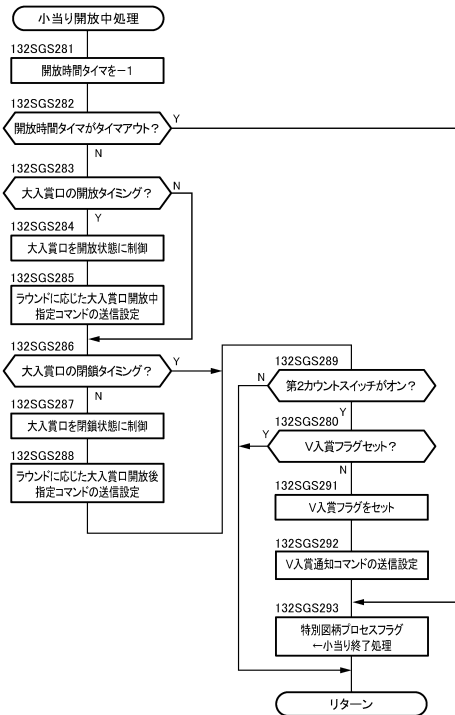
30

40

50

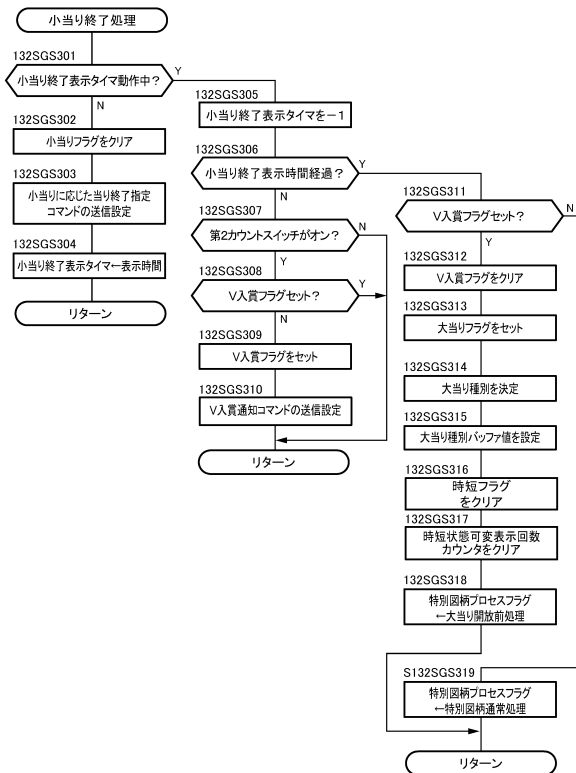
【図 25】

【図 25】



【図 26】

【図 26】

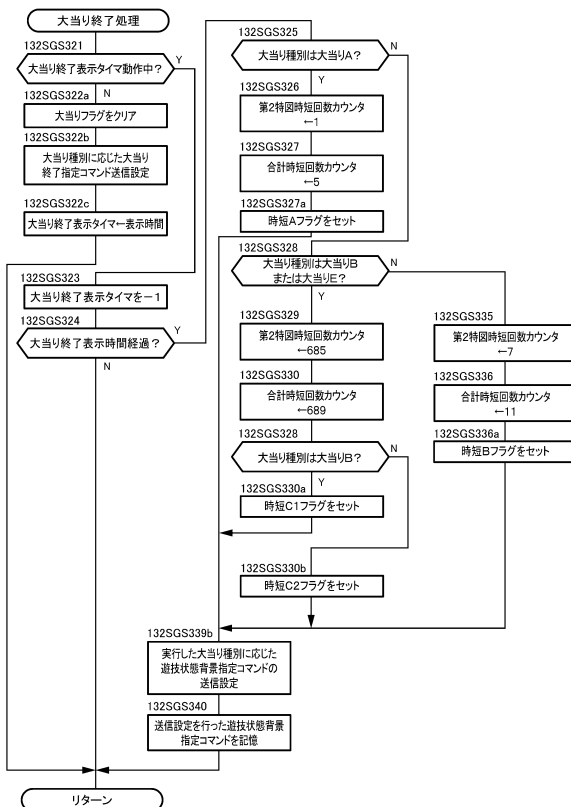


10

20

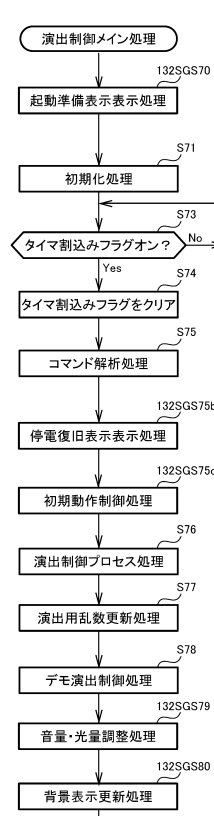
【図 27】

【図 27】



【図 28】

【図 28】



30

40

50

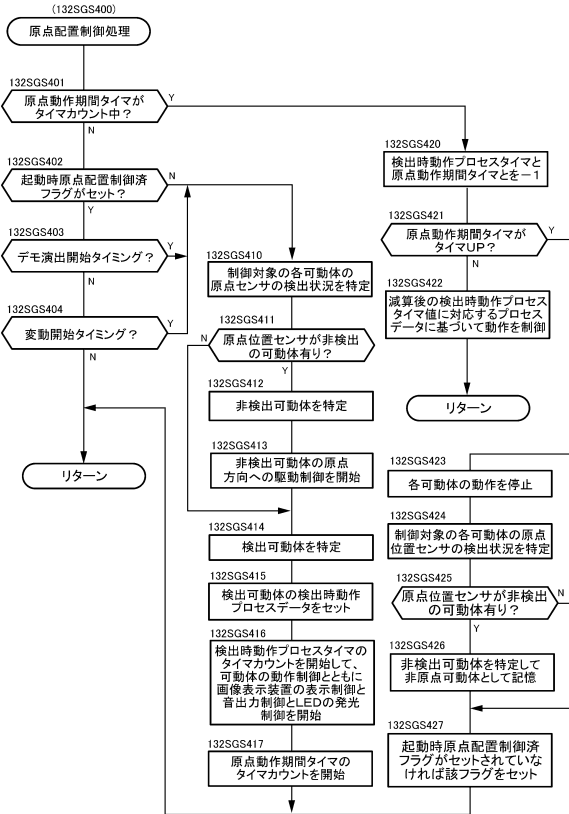
【図 29】

【図 29】



【図 30】

【図 30】

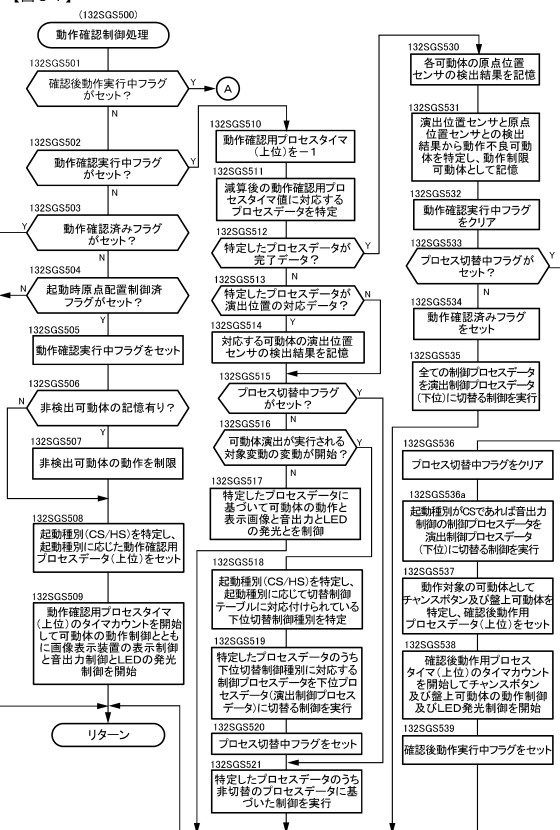


10

20

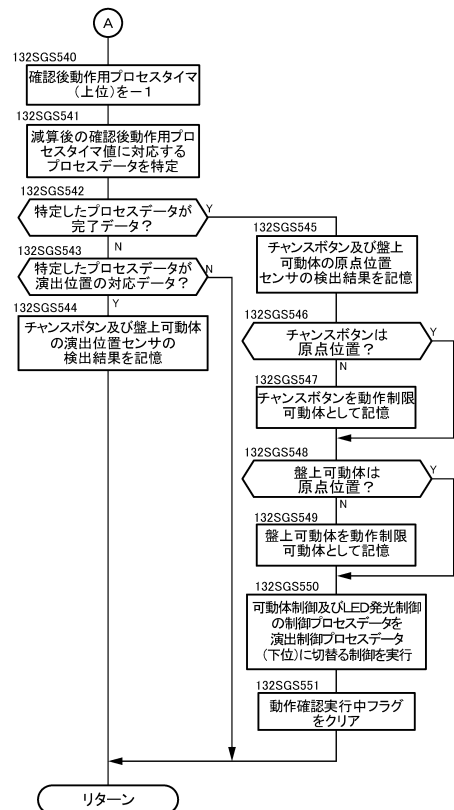
【図 31】

【図 31】



【図 32】

【図 32】



30

40

50

【図 3 3】

【図 3 3】

切替制御テーブル				
起動種別	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
コールドスタート (CS)	上位プロセス (切替なし)	下位プロセス (切替有り)	上位プロセス (切替なし)	上位プロセス (切替なし)
ホットスタート (HS)	上位プロセス (切替なし)	下位プロセス (切替有り)	下位プロセス (切替有り)	上位プロセス (切替なし)

【図 3 4】

【図 3 4】

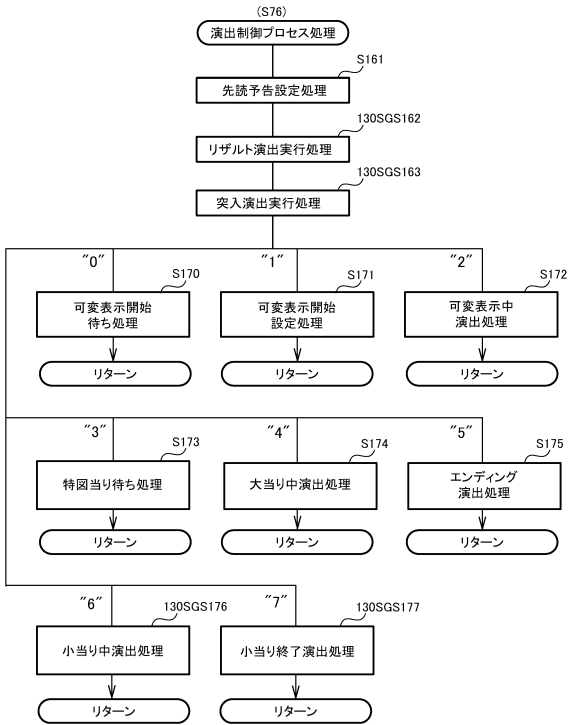
(A) 切替制御の実行期間における制御 (コールドスタート)				
プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用 プロセスデータ (上位)	実行	非実行	実行	実行
演出制御用 プロセスデータ (下位)	非実行	実行	非実行	非実行

(B) 切替制御の実行期間における制御 (ホットスタート)				
プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用 プロセスデータ (上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用 プロセスデータ (下位)	非実行	実行	実行	非実行

(C) 確認後動作制御の実行期間における制御				
プロセスデータ	可動体制御 (チャンスボタン・壁上可動体)	表示制御	音出力制御	LED発光制御
確認後動作 プロセスデータ (上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用 プロセスデータ (下位)	非実行	実行	実行	非実行

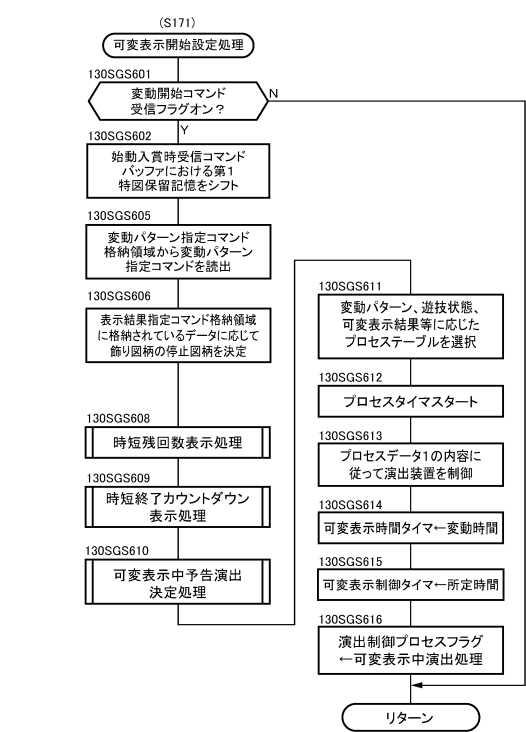
【図 3 5】

【図 3 5】



【図 3 6】

【図 3 6】



10

20

30

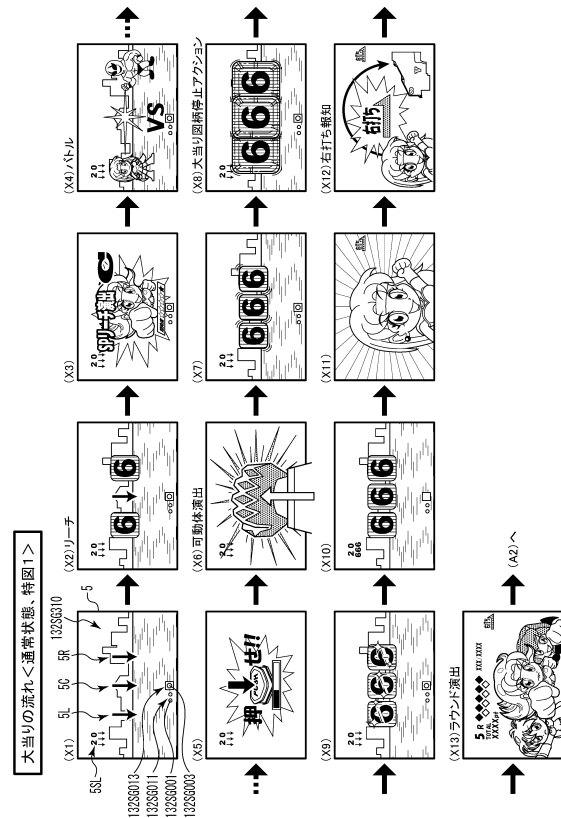
40

50



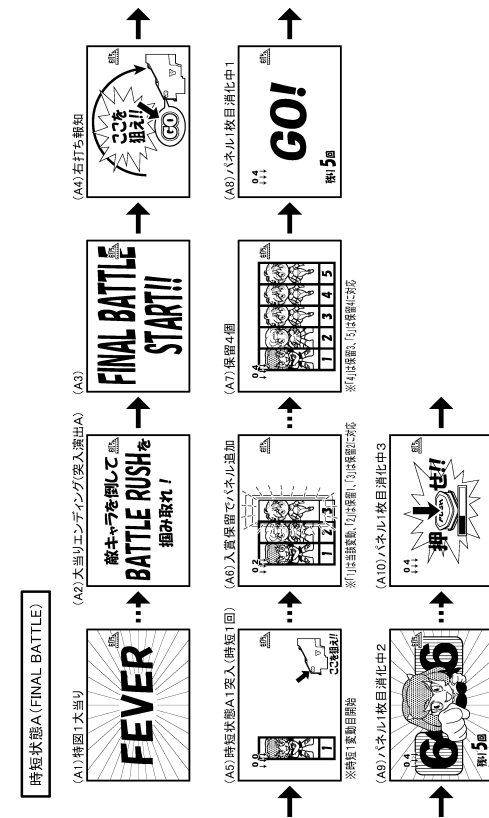
## 【 図 3 7 】

## 【図 37】



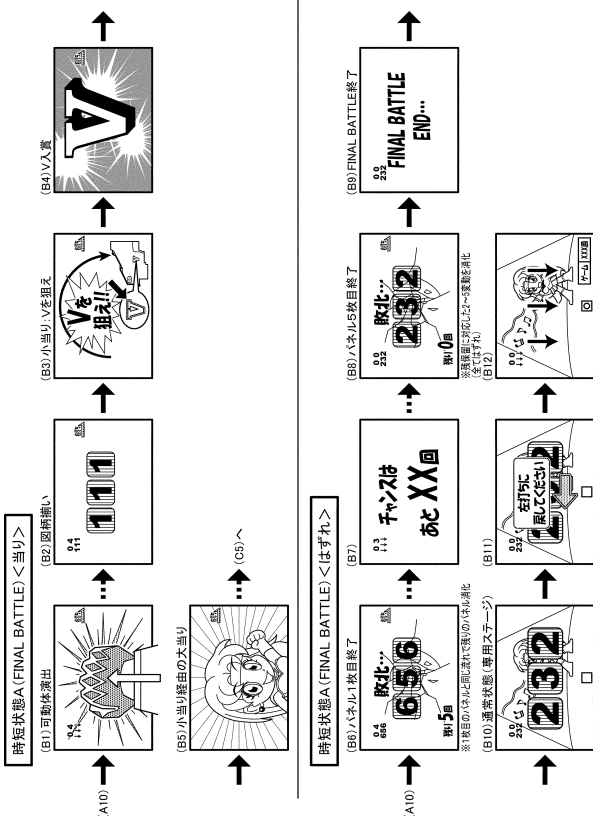
【 図 3 8 】

## 【图 38】



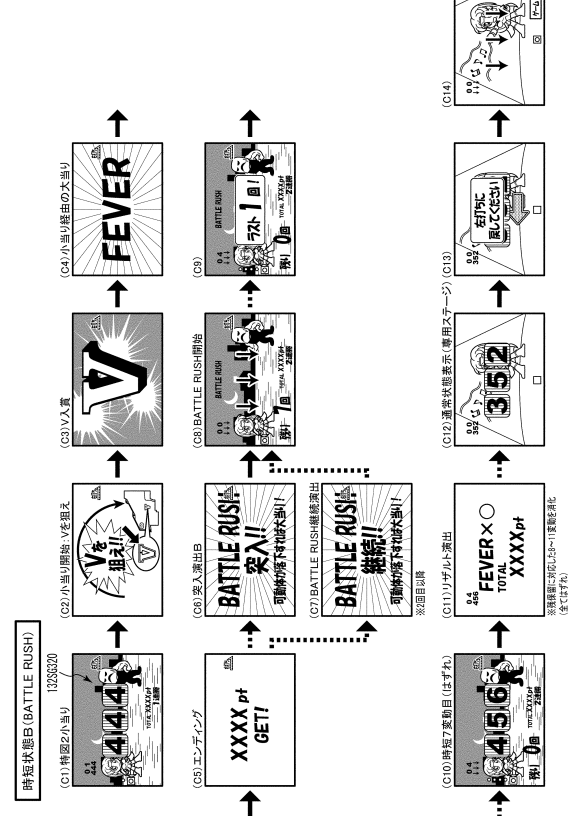
## 【 図 3 9 】

【図 39】



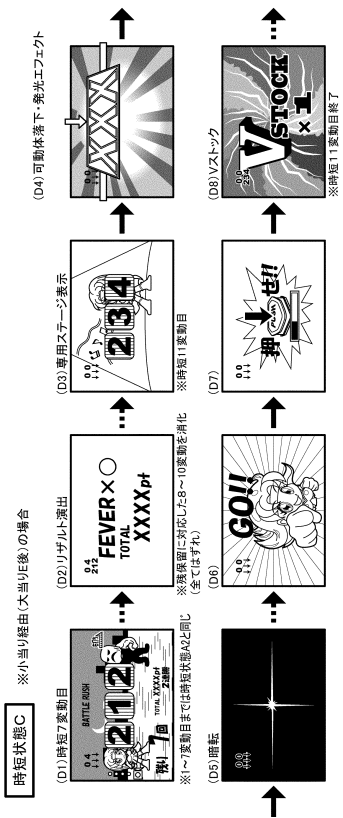
【 図 4 0 】

【図 40】



【図 4 1】

【図 4 1】



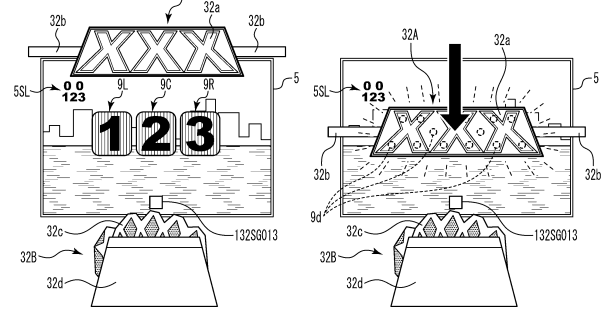
【図 4 2】

【図 4 2】

盤上可動体

(A) 原点位置

(B) 演出位置



10

20

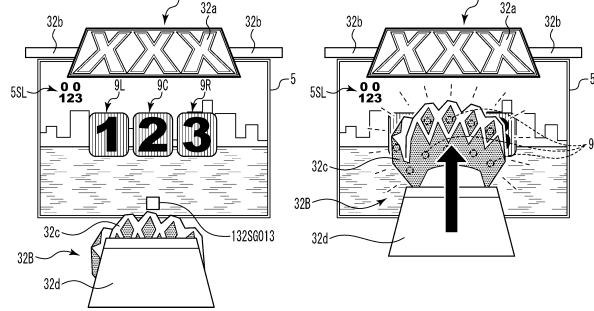
【図 4 3】

【図 4 3】

盤下可動体

(A) 原点位置

(B) 演出位置



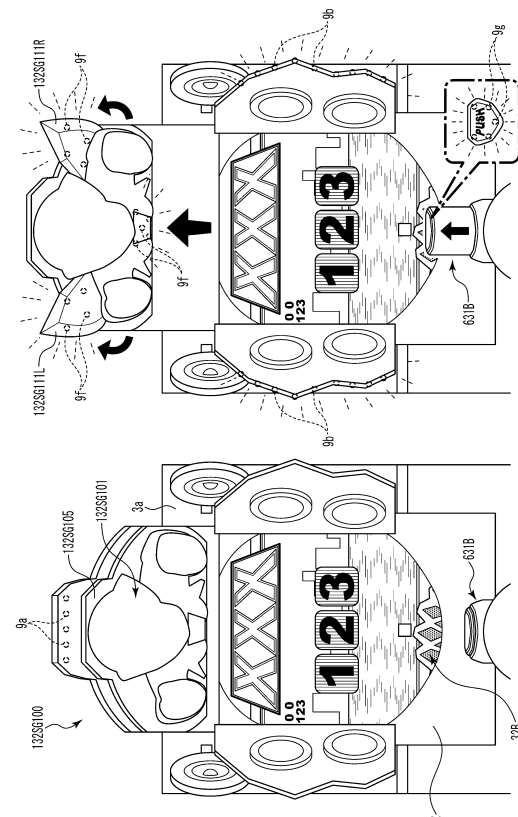
【図 4 4】

【図 4 4】

枠上可動体・チャンスボタン

(B) 演出位置

(A) 原点位置



30

40

50

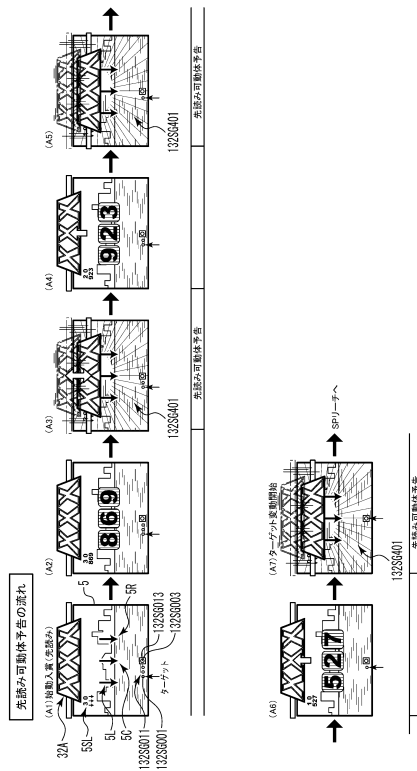
【 図 4 5 】

【図 4 5】

[illegible]

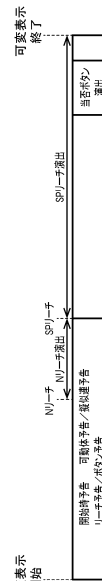
【 図 4 7 】

【図 4 7】

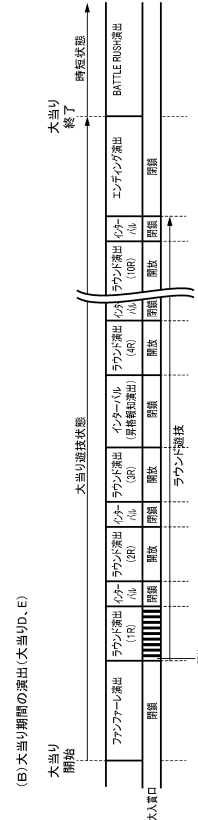


【 図 4 6 】

【図 4 6】



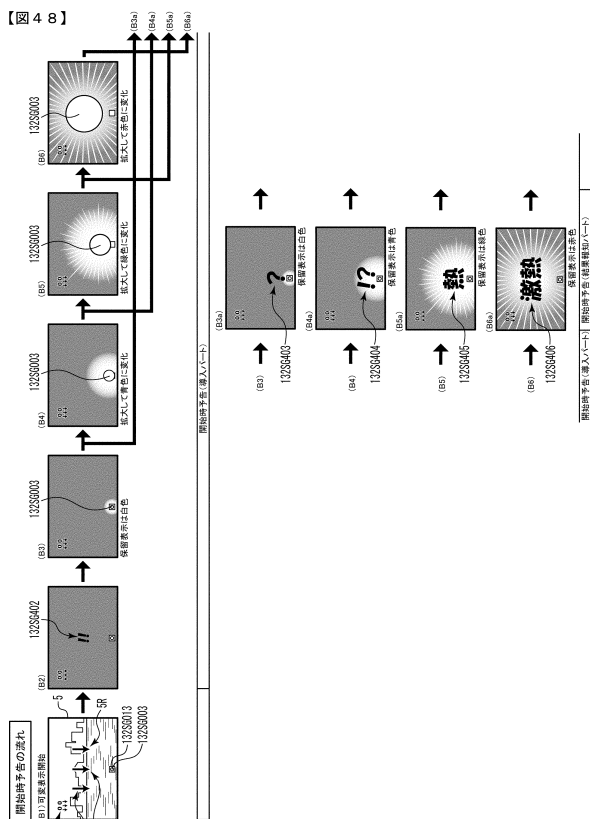
(A)可変表示期間の演出(SPIリーチ)



(B)大当り期間の演出(大当りD、E)

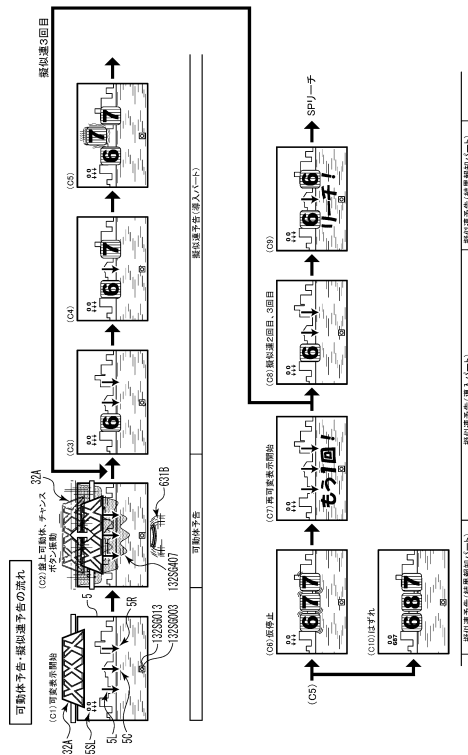
【圖 48】

【图 48】



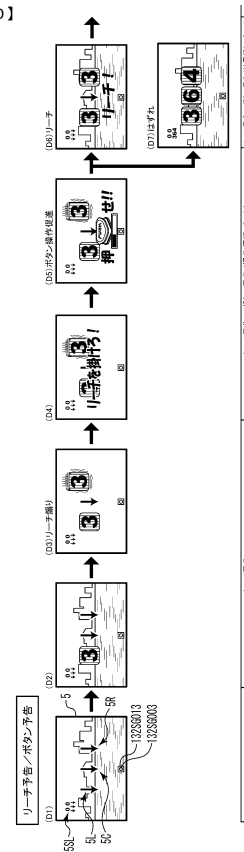
【図 49】

【図 49】



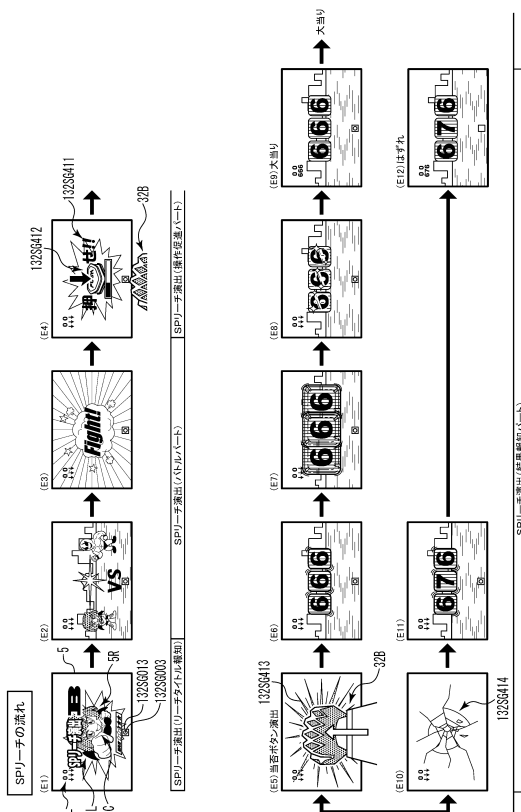
【図 50】

【図 50】



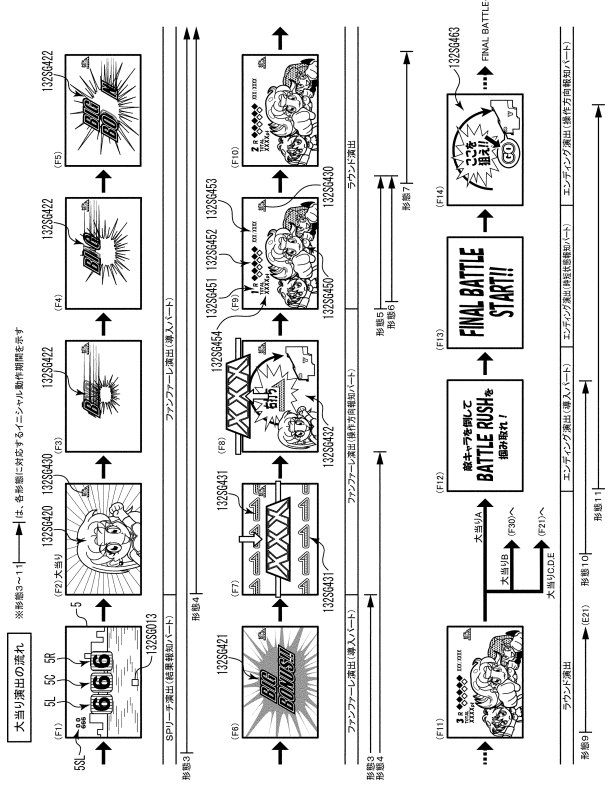
【図 51】

【図 51】



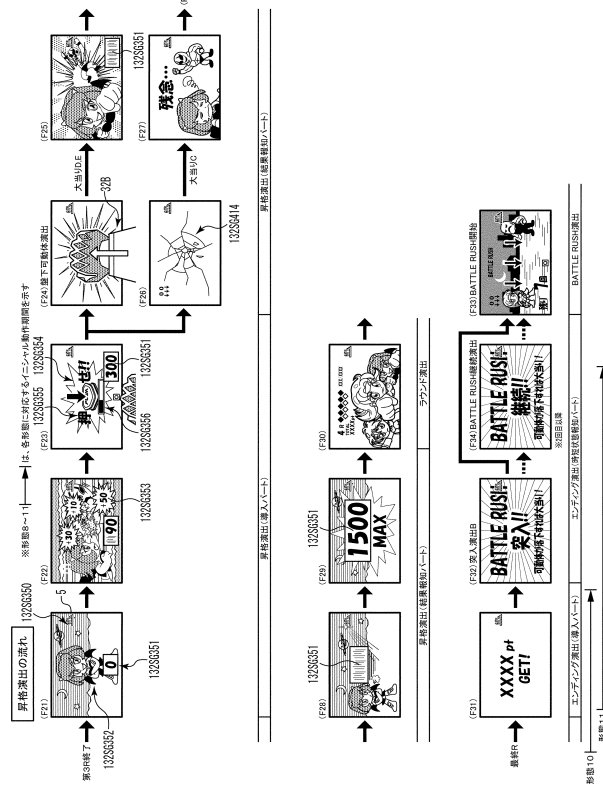
【図 52】

【図 52】



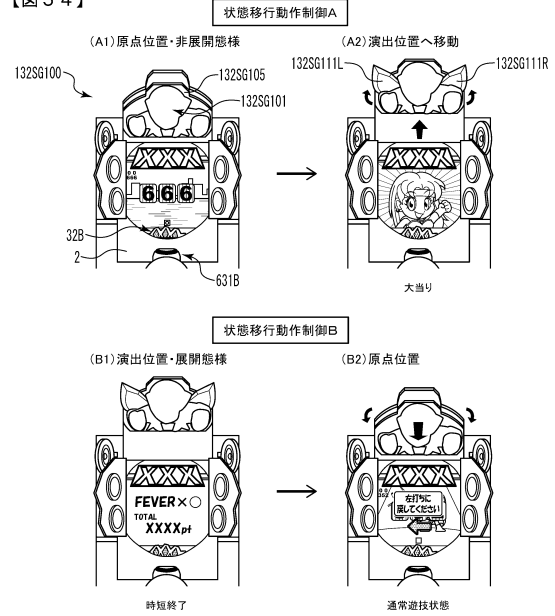
【図 5 3】

【図 5 3】



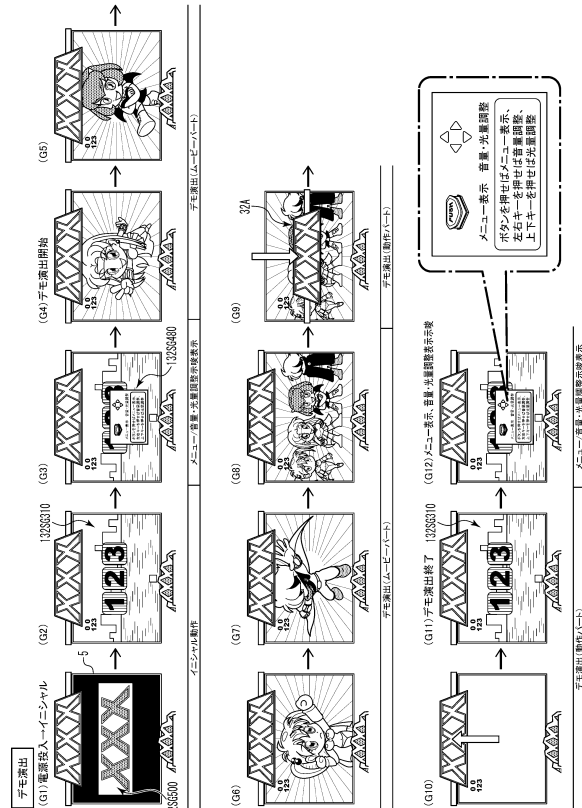
【図 5 4】

【図 5 4】



【図 5 5】

【図 5 5】



【図 5 6】

【図 5 6】

初期動作制御 (イニシャル動作制御)			
種別	内容	速度	実行時期
原点位置制御 (ショートイニシャル制御)	各可動体を原点位置に復帰させる (非演出時動作制御 (非演出位置→原点位置))	低速	コールドスタート、ホットスタート 可変表示開始時、待ち待ち
動作確認制御 (ロングイニシャル制御)	各可動体が正常に動作することを確認するための確認動作 (注1) (原点位置→演出位置→原点位置) ※演出動作制御3、4と同じ動作	高速	コールドスタート、ホットスタート
演出動作制御	1. 先読み	壁上下可動体 (振動 原点位置→中間位置)	演出開始時
	2. 当該	壁上下可動体 (振動 原点位置→中間位置) チャンスボタン (振動)	
	3. 大当たり報知、ラウンド昇格、(V昇格)	壁上下可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)	
	4. ファンファーレ打ち、演出	壁上下可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)	
	5. 大当たり遊技状態移行	壁上下可動体 (演出位置→演出位置)	
	6. 通常遊技状態移行	壁上下可動体 (演出位置→演出位置)	
	7. 操作促進	チャンスボタン 原点位置→演出位置 (→原点位置)	

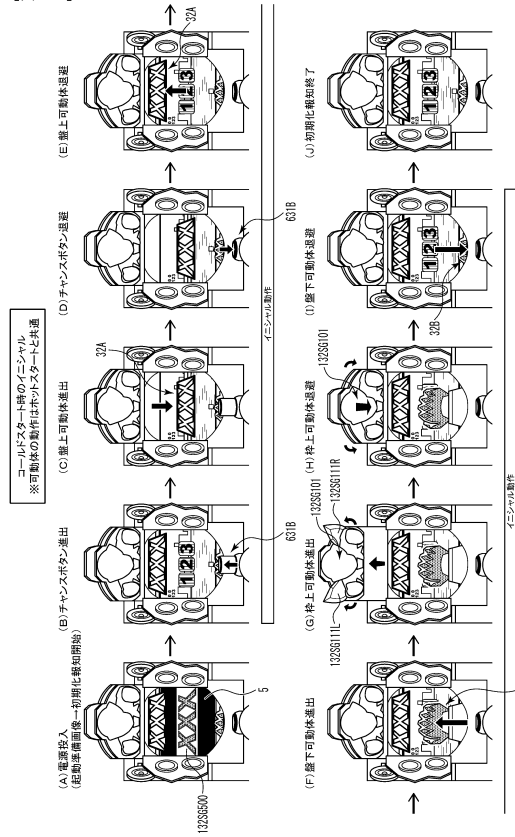
形態1-7 ※(注1)「正常に動作」とは、各可動体が原点位置と演出位置との間を移動可能なことを示す。

演出動作制御 (演出動作制御)			
種別	ランプ発光様	音響様	音響・輝度調整
動作確認制御 (ロングイニシャル制御)	動作非対象	演出動作	演出動作
	演出動作	演出動作	演出動作
	演出動作	演出動作	演出動作
	演出動作	演出動作	演出動作
演出動作制御	演出動作	演出動作	演出動作
	演出動作	演出動作	演出動作

※(注1) イニシャル動作中の「赤点滅」、「白点滅」は、可動体演出には用いられない。  
※(注2) 演出動作、退避動作の「白点滅」よりも輝度が低ければ点滅でもよい。  
※(注3) の発光色は一例、その他の発光色の場合もある。また、可動体に応じて異なる。

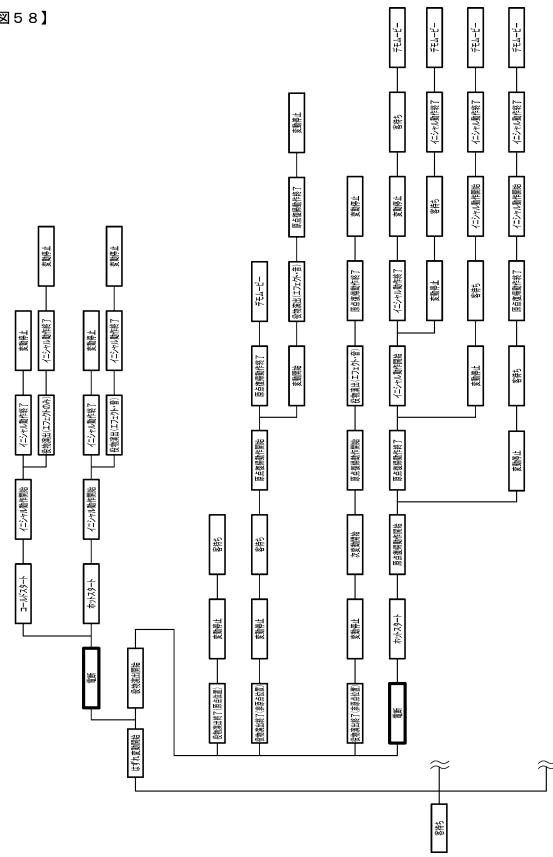
【 図 5 7 】

【图 5 7】



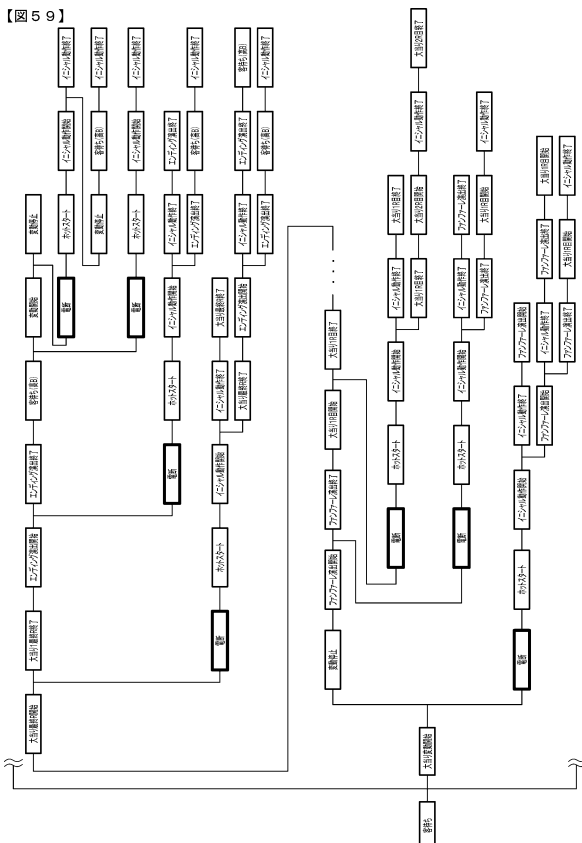
【 図 5 8 】

【图 5 8】



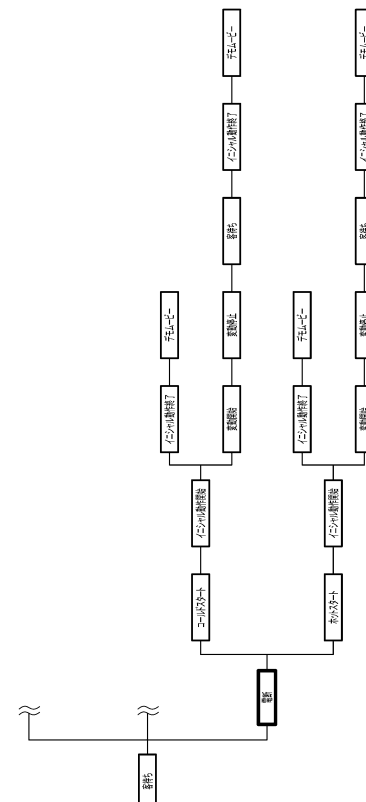
【 図 5 9 】

【图 5 9】

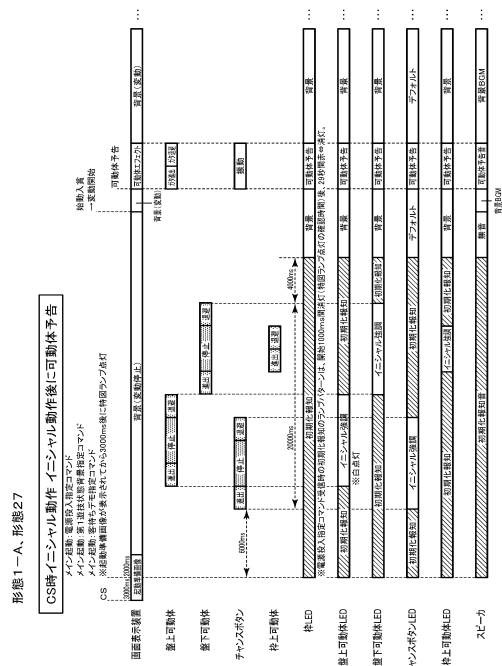


【 図 6 0 】

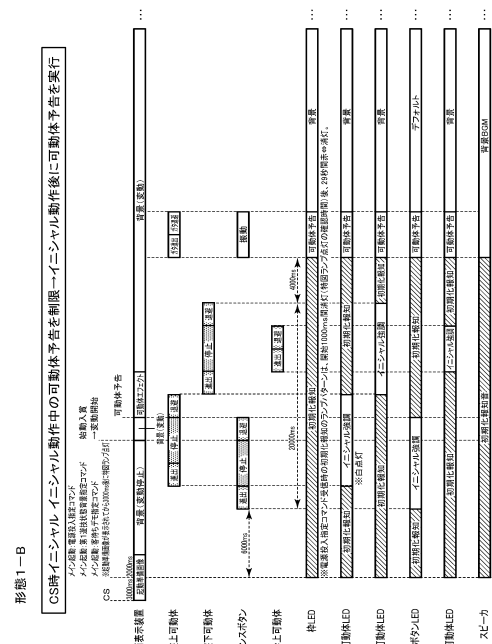
【図 60】



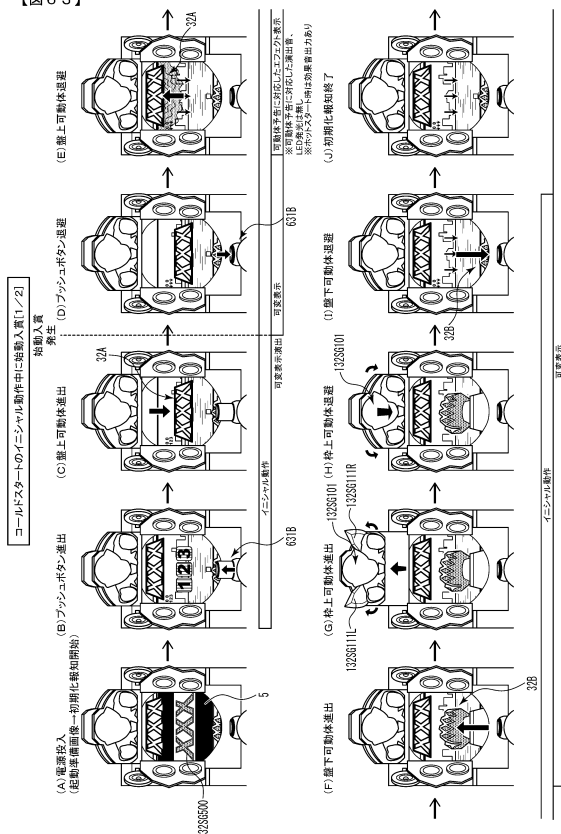
【图 6 1】



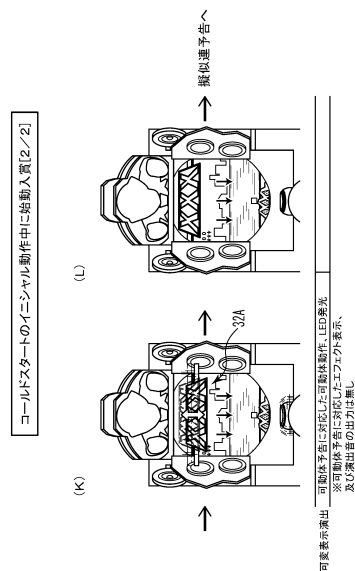
【图 6 2】  
【图 6 2】



【 図 6 3 】  
【 図 6 3 】



【图 6 4】



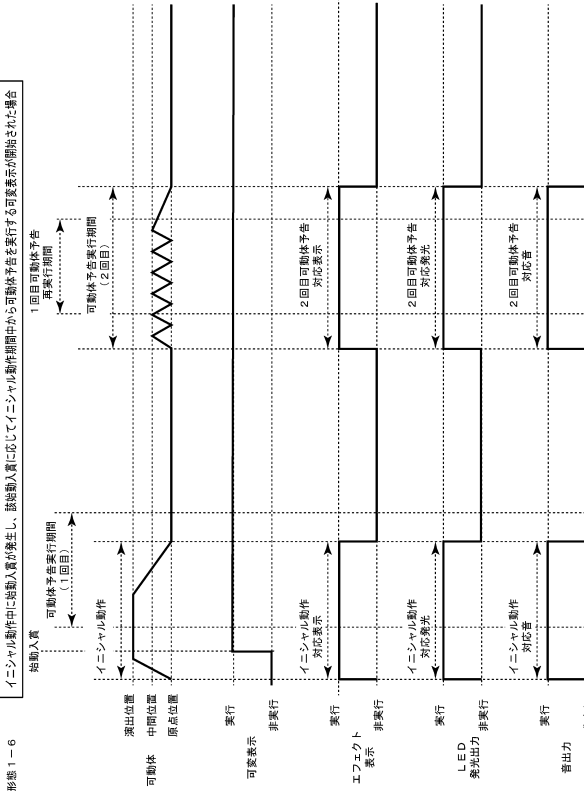




【図 6 9】

【図 6 9】

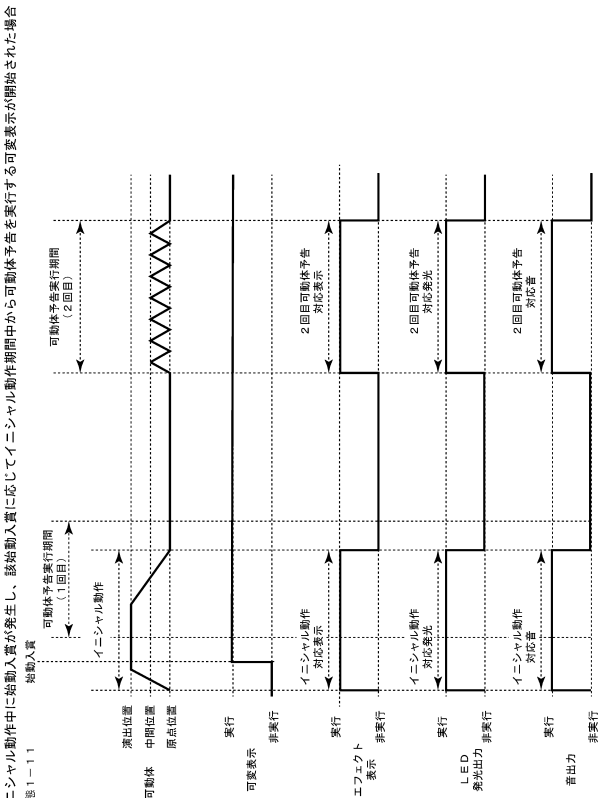
形態 1-6



【図 7 0】

【図 7 0】

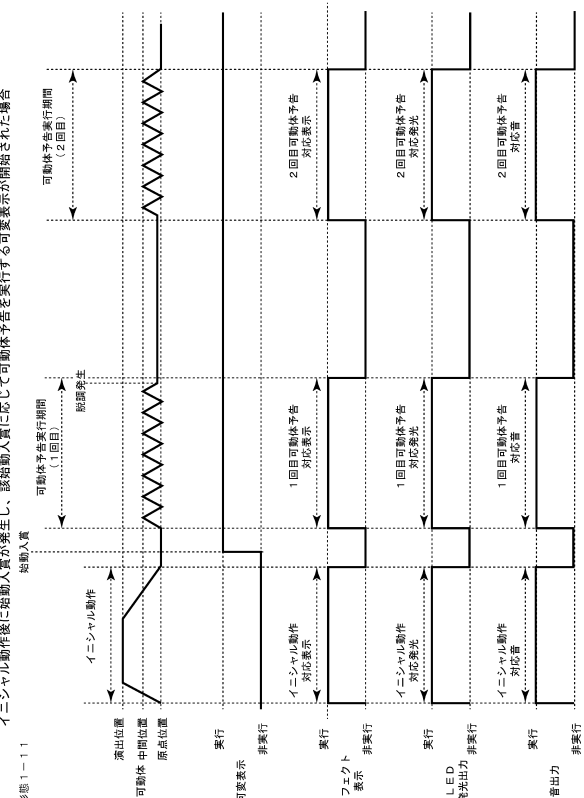
形態 1-11



【図 7 1】

【図 7 1】

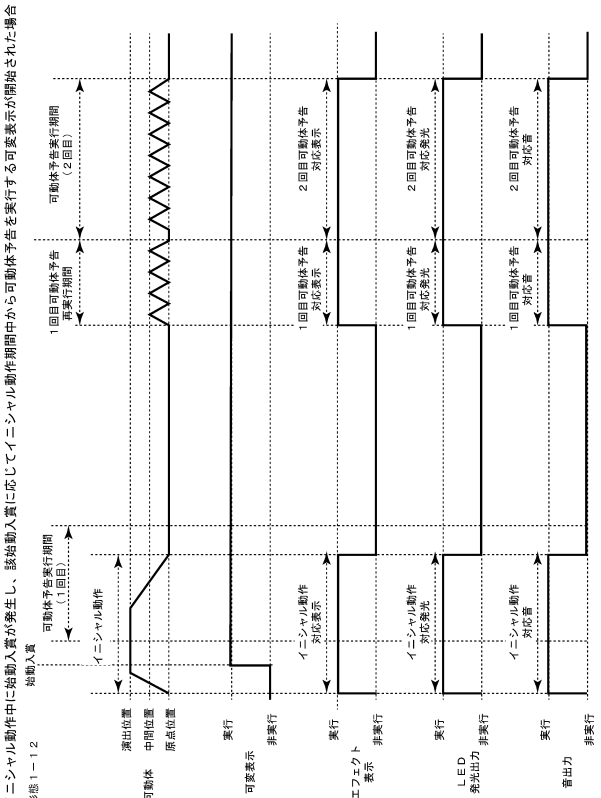
形態 1-11



【図 7 2】

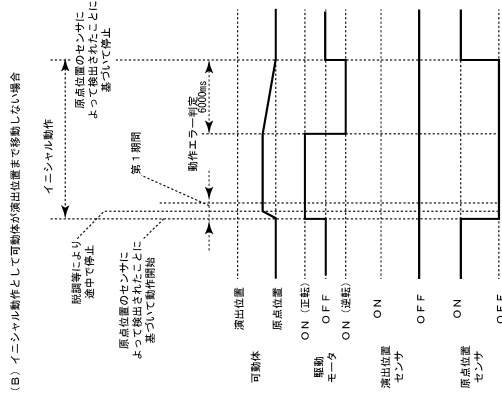
【図 7 2】

形態 1-12



【図 7 3】

【図 7 3】

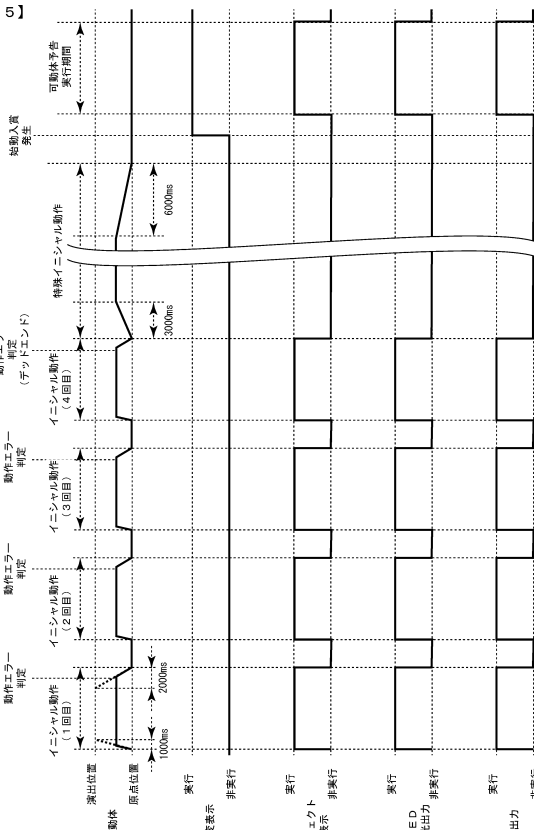


形態 1-1-3

【図 7 5】

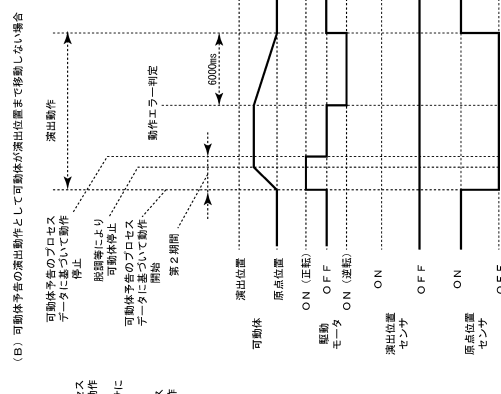
【図 7 5】

形態 1-1-4 イニシャル動作にて可動体が原点位置から演出位置への途中で停止する (動作異常が発生する) 場合の可動体予告



【図 7 4】

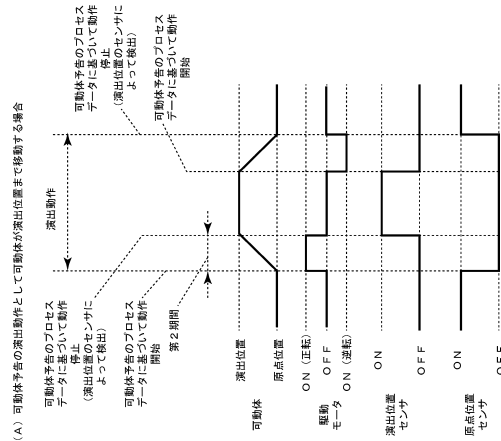
【図 7 4】



形態 1-1-3

【図 7 6】

【図 7 6】



形態 2-A

イニシャル動作の動作時間 < 予告演出されるまでの時間 電源投入時 ver.

【低IDCS時イニシャル動作】

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

メイン起動 動作時間 1000ms

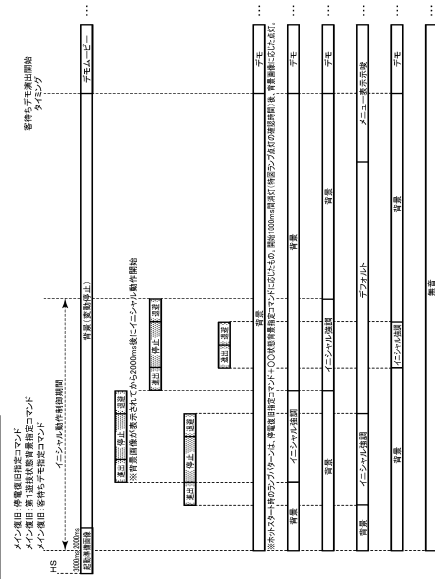
【 図 7 7 】  
【 図 7 7 】

【图 7 7】

### 形態2-B

イニシャル動作の動作時間<デモ演出が実行されるまでの時間 電源投入時ver.

[低B]HS時イニシヤル動作



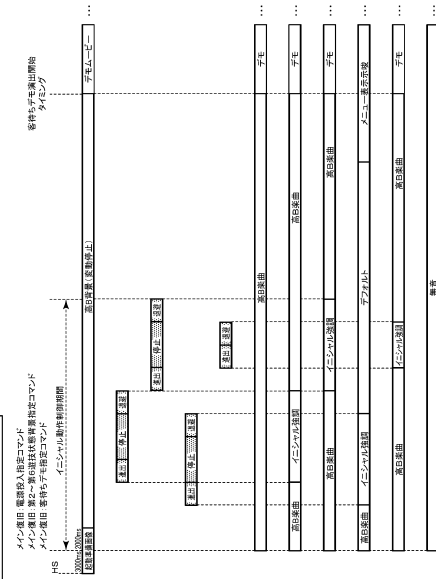
【 図 7 8 】  
【 図 7 8 】

【图 7 8】

形態2-C

イニシヤル動作の動作時間<デモ演出が実行されるまでの時間 電源投入時ver.

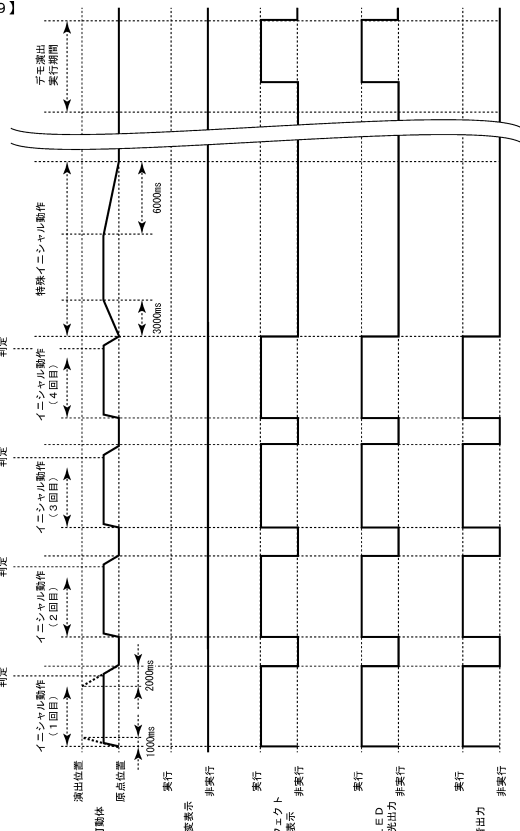
**[高B]HS時イニシヤル動作**



【图 7 9】

【图 7 9】

形態2-7 イニシヤル動作にて可動体が原点位置から演出位置へ(動作異常が発生する)場合のデモ演出

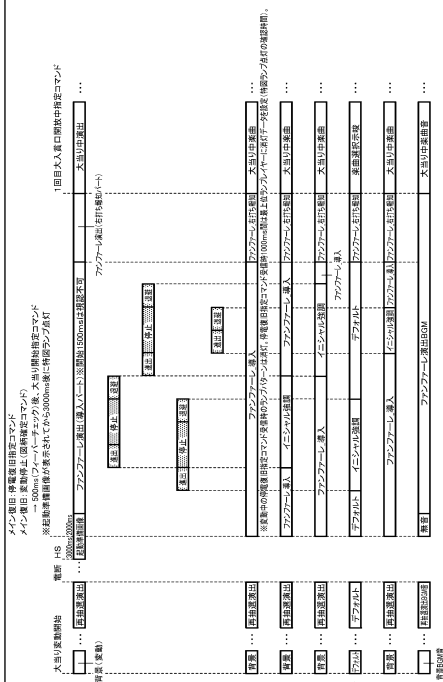


【 図 8 0 】  
【 図 8 0 】

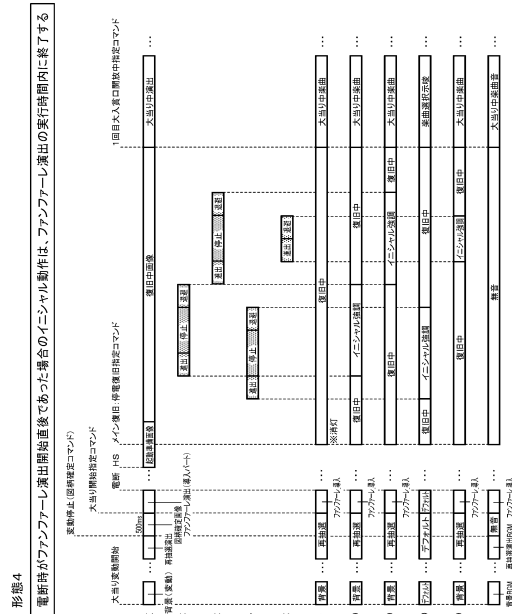
【図 80】

### 性能3

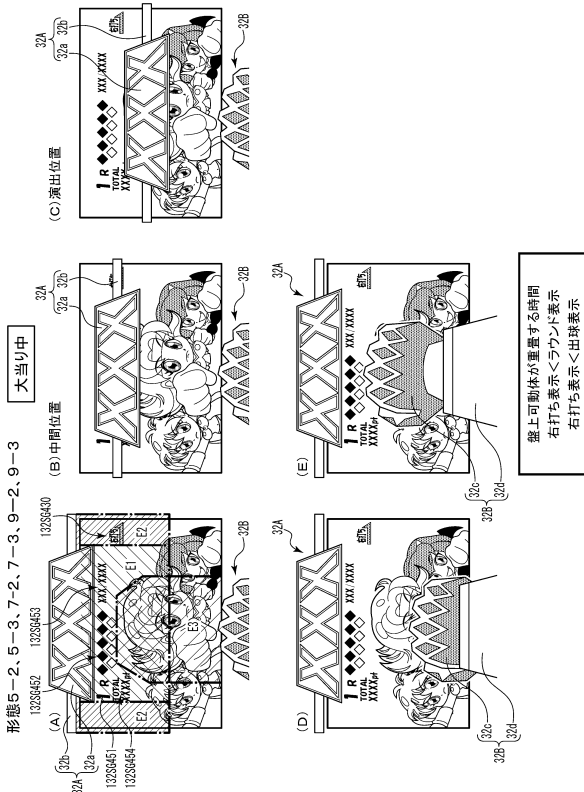
電断時が大当り変動の終了直前であった場合のインシヤル動作は、ファンファール演出における右打ち報知パートが開始される前に終了する



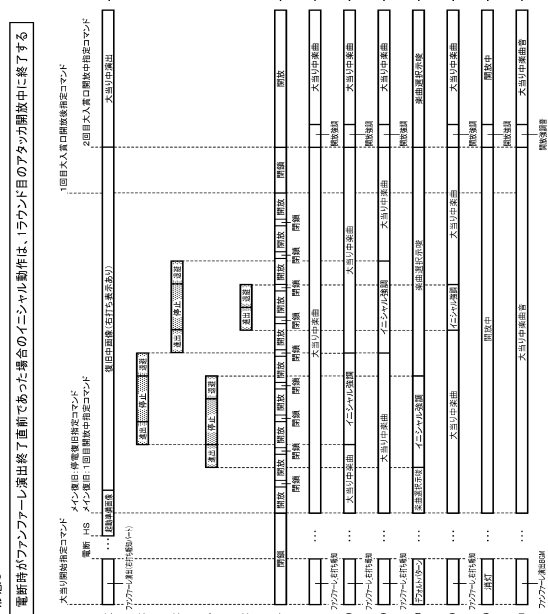
【図 8 1】



【図 8 3】

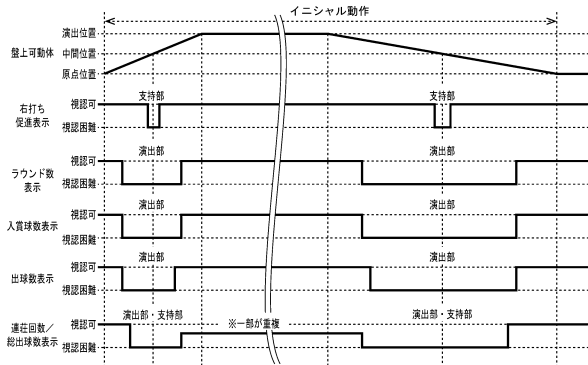


【図 8 2】

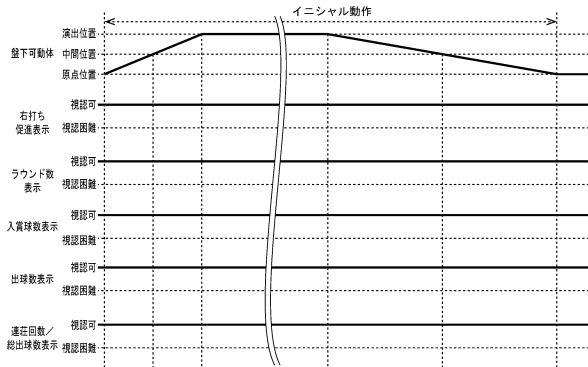


【図 8 4】

(A) 盤上可動体32Aと各種表示



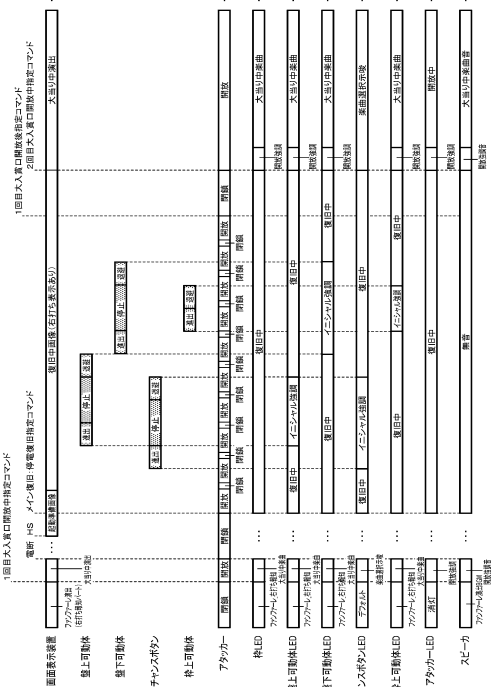
(B) 盤下可動体32Bと各種表示



【 8 5 】  
【 8 5 】

形態6

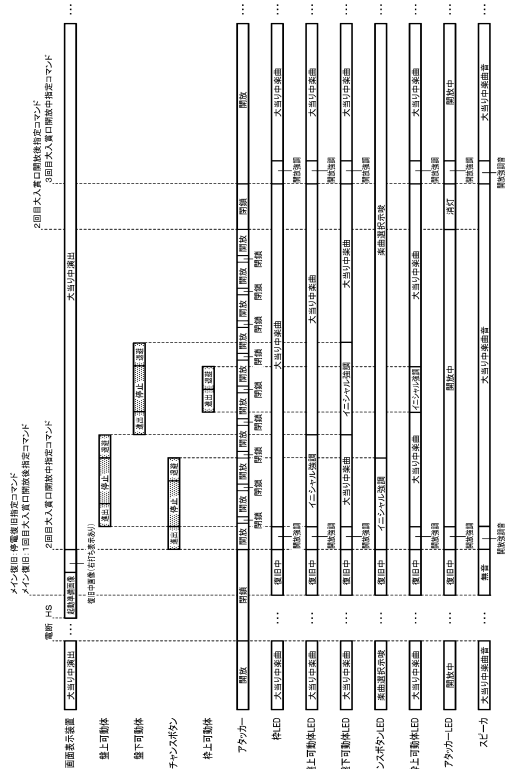
電断時が特殊インターバルの開始直後であった場合のイニシャル動作は、当該ラウンドにおけるアタッカー開放中に終了する



【 8 6 】  
【 8 6 】

形態7

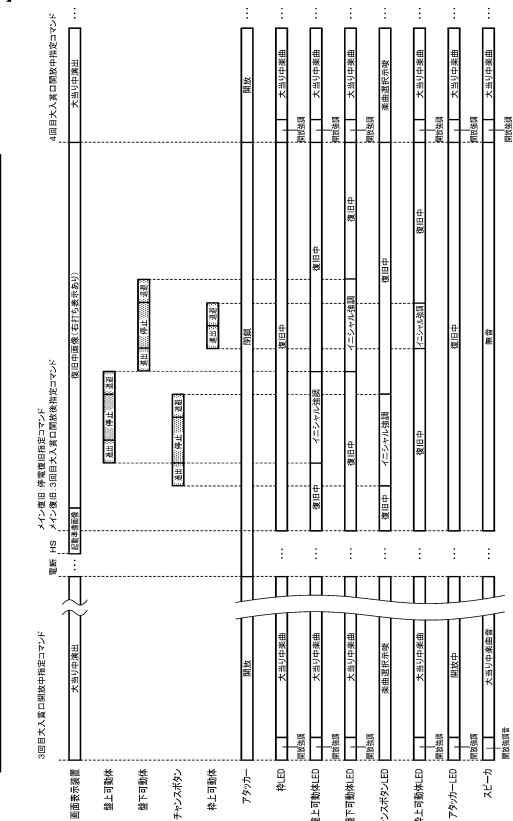
電断時がラウンド終了直後であった場合のイニシャル動作は、当該ラウンドにおけるアタッカー開放中に終了する



【 8 7 】  
【 8 7 】

形態8

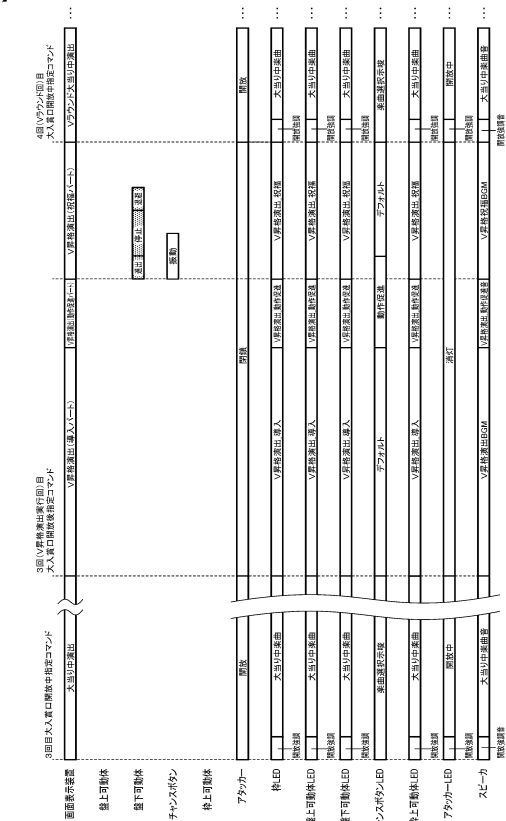
電断時が特殊インターバルの開始直後であった場合のイニシャル動作は、インターバル中にイニシャル動作が終了する



【 8 8 】  
【 8 8 】

形態8(変形例)

電断時が特殊インターバルの開始直後であった場合のイニシャル動作は、インターバル中にイニシャル動作が終了する

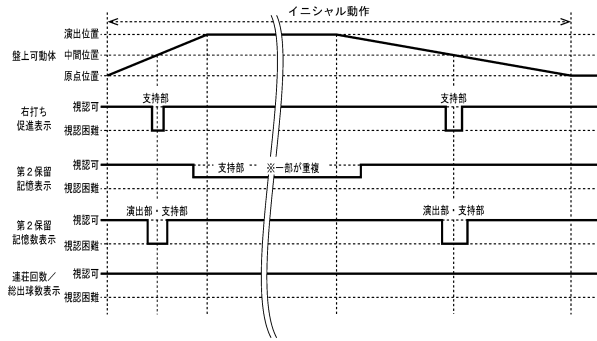




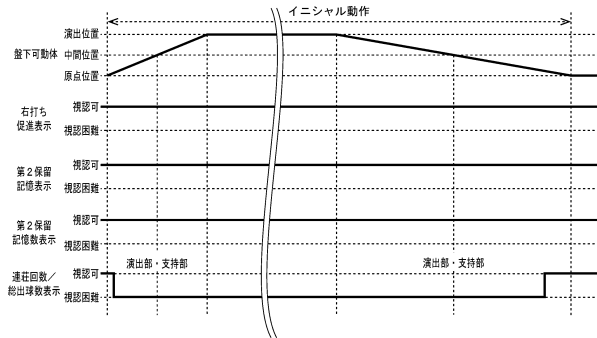
## 【図 9 3】

【図 9 3】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



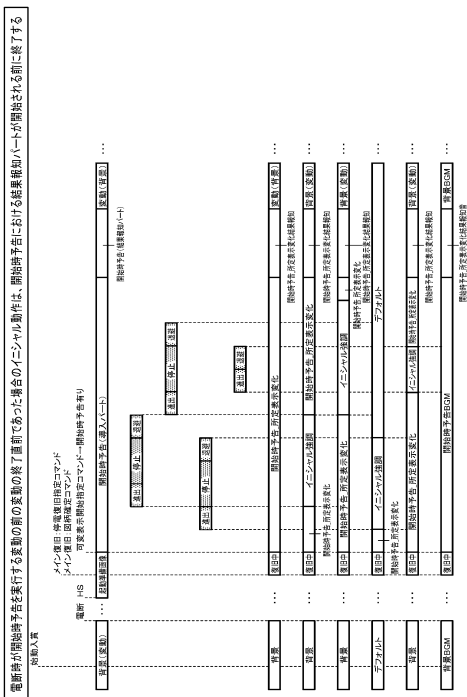
(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



## 【図 9 5】

【図 9 5】

形態 14

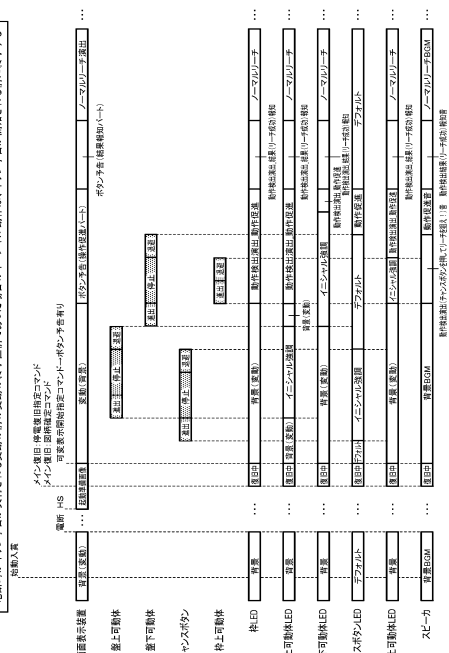


## 【図 9 4】

【図 9 4】

形態 13

電断時が演出予告表示が実行される直前の演出の終了直前にあった演出のインシヤル動作は、演出予告が開始される前に終了する

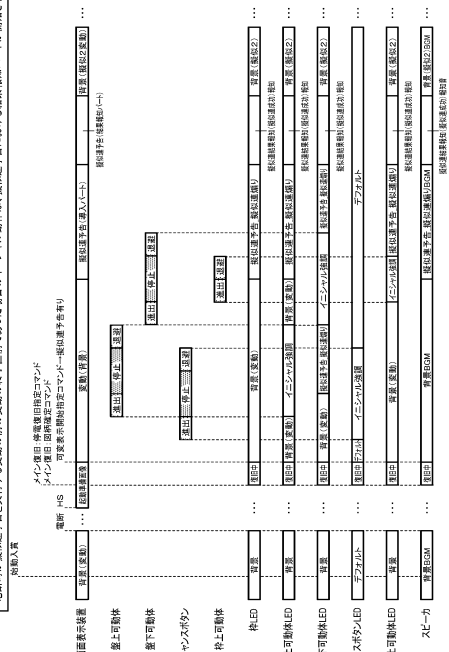


## 【図 9 6】

【図 9 6】

形態 15

電断時が演出予告表示が実行される直前の演出の終了直前にあった演出のインシヤル動作は、演出予告が開始される前に終了する



10

20

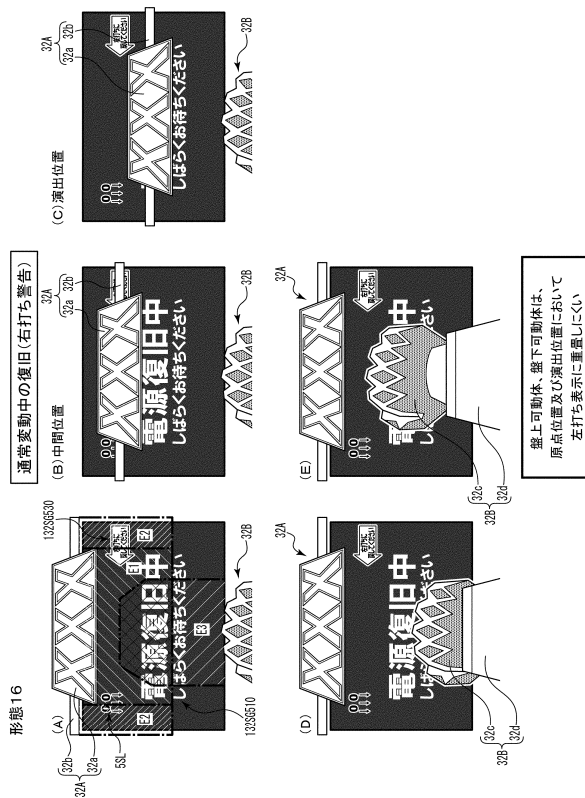
30

40

50

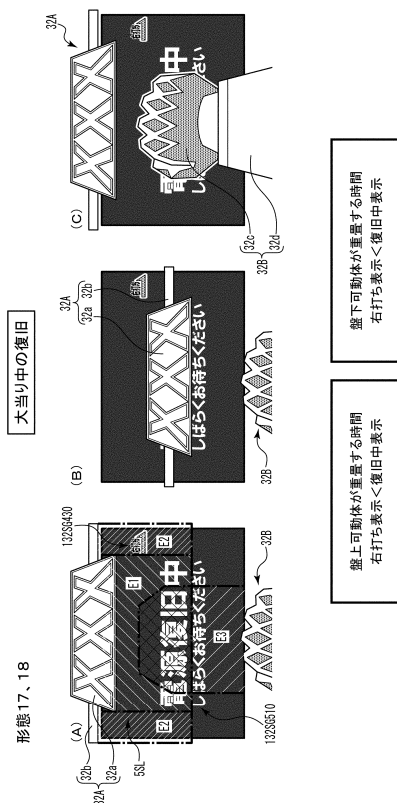
## 【 図 9 7 】

【图 9 7】



## 【 図 9 9 】

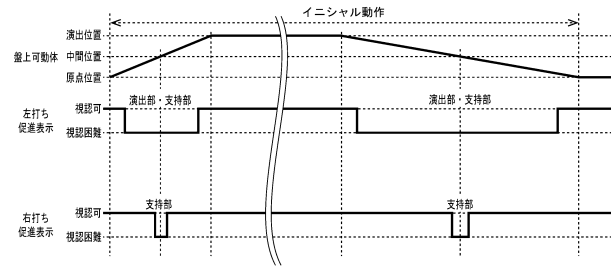
【図 99】



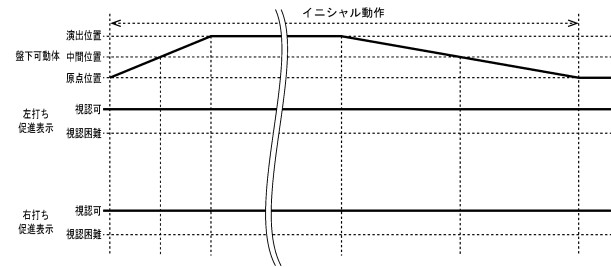
【 図 9 8 】

【图98】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



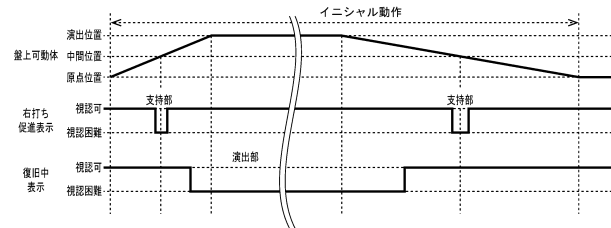
(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



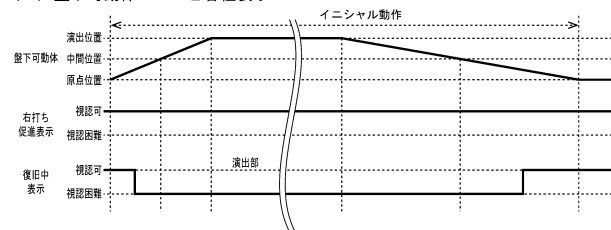
【 図 1 0 0 】

【図 100】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



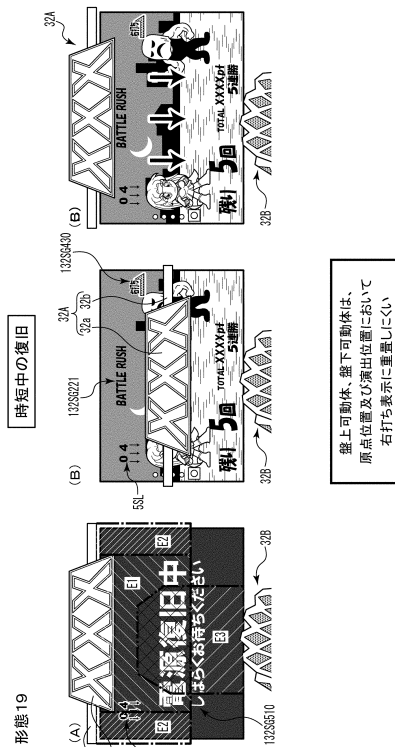
(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示





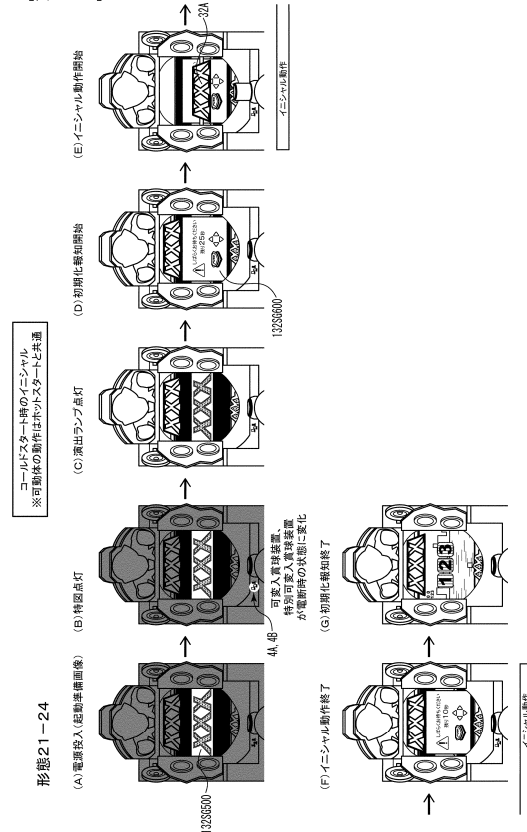
【 図 1 0 1 】

【図 101】



【図 102】

【図 102】



10

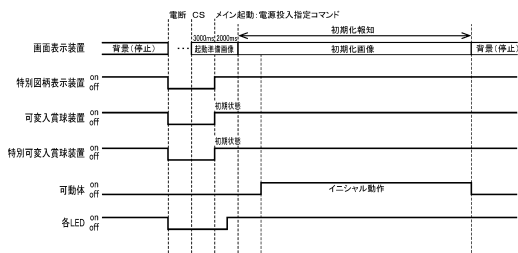
20

【 図 1 0 3 】

【図 103】

(A)  
形態21-1

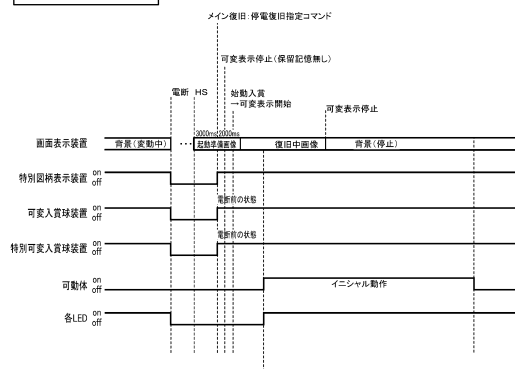
CS 可変表示停止中に電断



(B)

形態21—2

HS	可変表示中に電断
----	----------



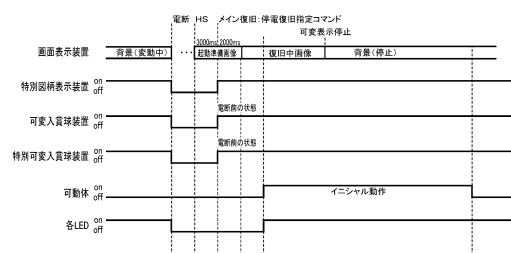
【 図 1 0 4 】

【図 104】

(A)

形態21—3

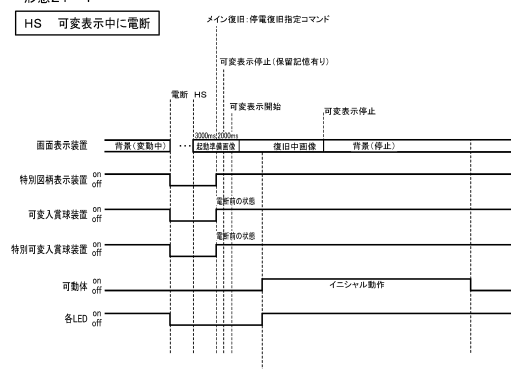
HS 可変表示中に電断



(B)

形態21—4

HS	可変表示中に電断
----	----------



30

40

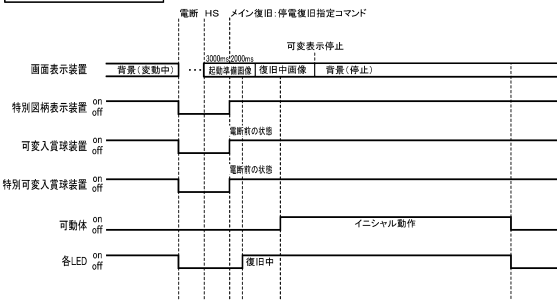
## 【図 105】

## 【図 105】

(A)

形態22-2

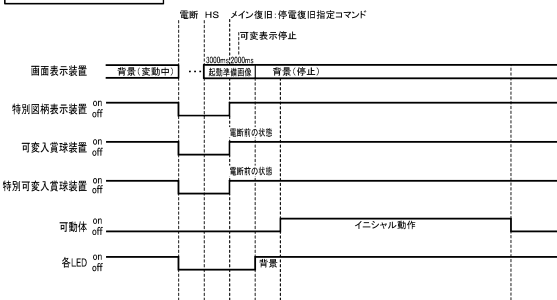
HS 可変表示中に電断



(B)

形態22-3

HS 可変表示中に電断



## 【図 107】

## 【図 107】

(A)

形態23-2

HS 可変表示中に電断



(B)

形態23-3

HS 可変表示中に電断



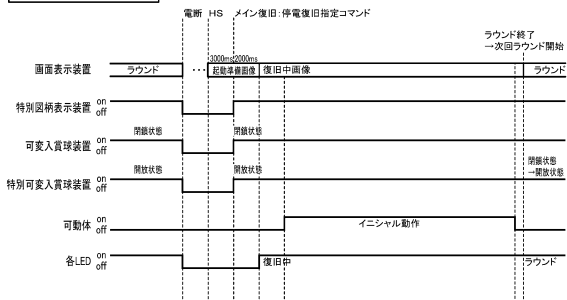
## 【図 106】

## 【図 106】

(A)

形態22-4

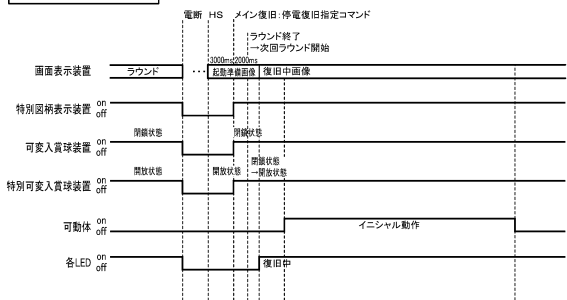
HS ラウンド中に電断



(B)

形態22-5

HS ラウンド中に電断



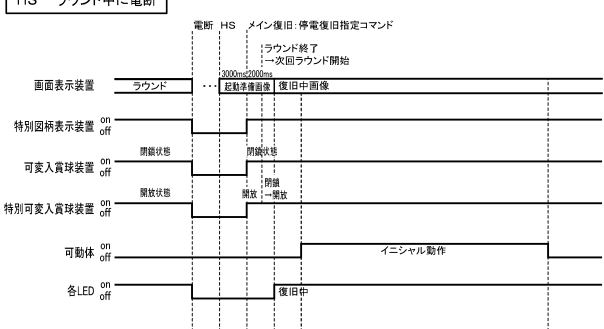
## 【図 108】

## 【図 108】

(A)

形態24-2

HS ラウンド中に電断



10

20

30

40

50

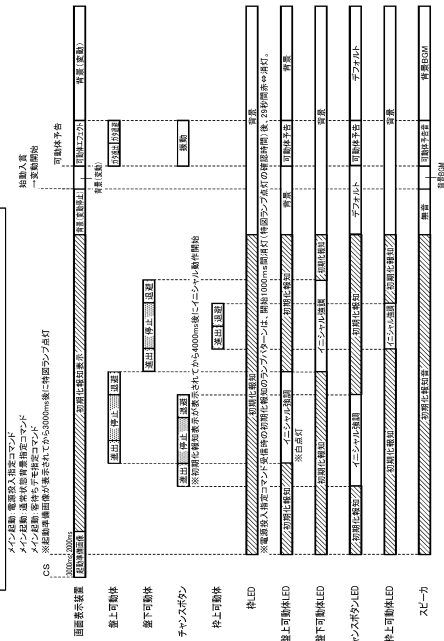
【 図 1 0 9 】

【图 109】

形態25-A

イニシヤル動作よりも先に初期化報知表示が終了する

【変形例】CS時イニシヤル動作 イニシヤル動作後に可動体予告



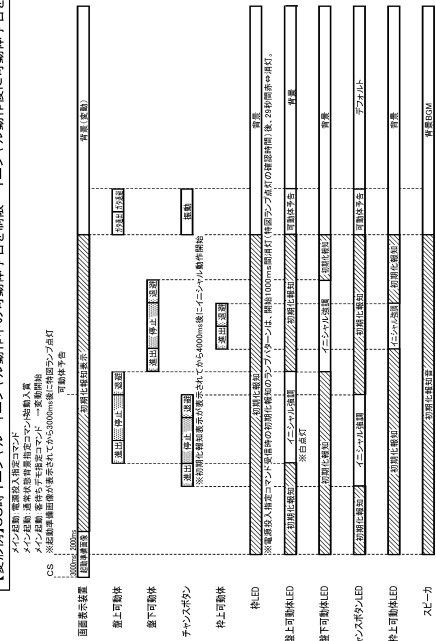
【 図 1 1 0 】

【図 1 1 0】

形態25-B

イニシャル動作よりも先に初期化報知表示の表示され、初期化報知表示よりも先にイニシャル動作が終了する

【変形例】CS時イニシャルイニシャル動作中の可動体予告を制限→イニシャル動作後に可動体予告を実行

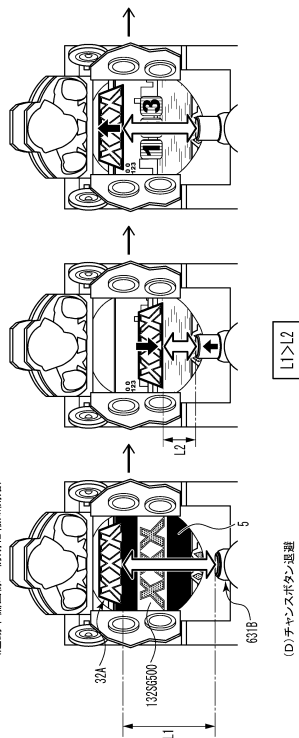


【 図 1 1 1 】

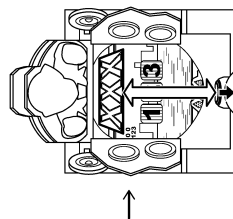
【図 1 1 1】

形態26-1(変形例)

(A)電源投入  
(起動準備画像→初期化報知開始)



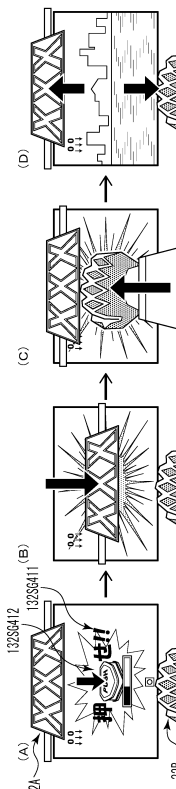
(D)チャンスボタン回避



【 図 1 1 2 】

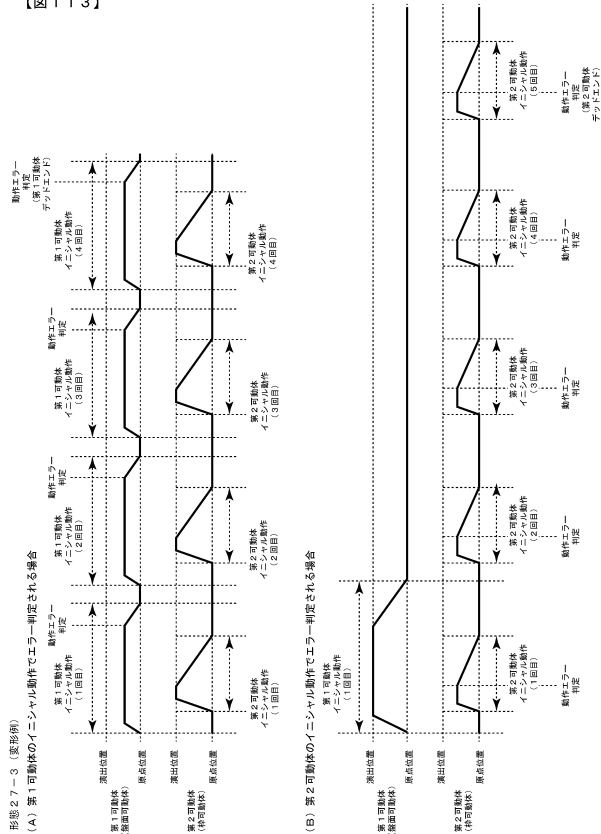
【图 1 1 2】

形態26-2(変形例)



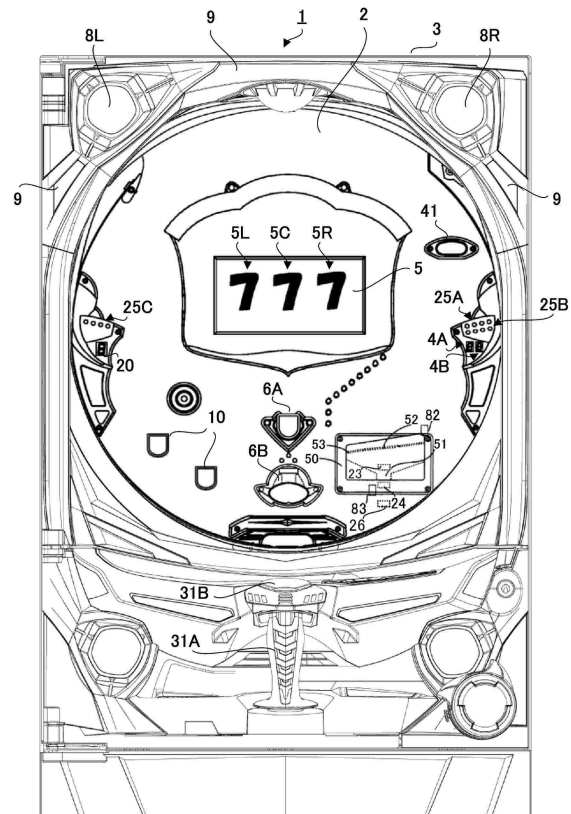
【 ㊦ 1 1 3 】

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】

【図114】

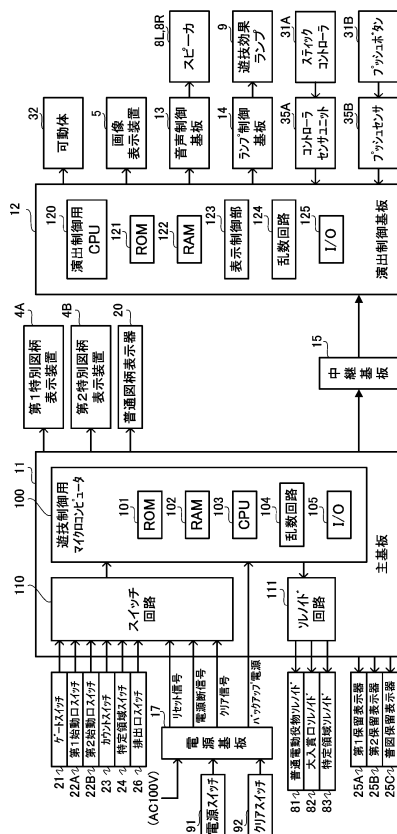


10

20

【 図 1 1 5 】

【图115】



【 図 1 1 6 】

【図116】

乱数	用途
MR1-1	特別図柄判定用
MR1-2	当り図柄用
MR1-3	当り図柄用初期値
MR2-1	普通図柄当り図柄用
MR2-2	普通図柄当り図柄用初期値
MR3-1	普通図柄変動パターン用
MR3-2	ハズレ演出選択用
MR3-3	変動パターン種別選択用
MR3-4	変動パターン用

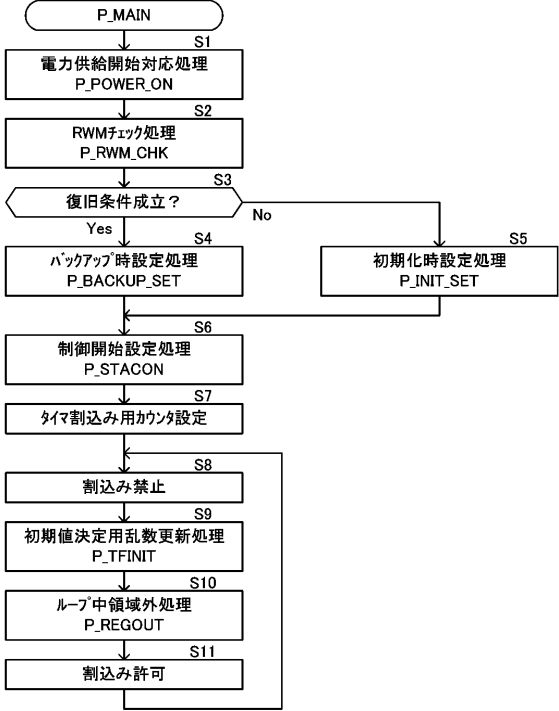
30

40

50

【図 1 1 7】

【図117】



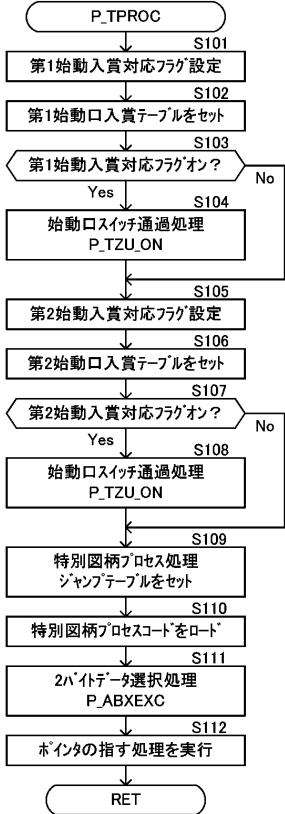
【図 1 1 8】

【図118】



【図 1 1 9】

【図119】



【図 1 2 0】

【図120】

TT01	
特別図柄プロセスコード	ポイント設定
00	特別図柄通常処理 P_TNORMAL のアドレス
01	特別図柄変動処理 P_TSTART のアドレス
02	特別図柄停止処理 P_TSTOP のアドレス
03	小当り開放前処理 P_TLFAN のアドレス
04	小当り開放中処理 P_TLOPEN のアドレス
05	小当り開放後処理 P_TLCLSF のアドレス
06	小当り排出球待機処理 P_TLOUT のアドレス
07	小当り終了処理 P_TLEND のアドレス
08	大入賞口開放前処理 P_TINT のアドレス
09	大入賞口開放中処理 P_TOPEN のアドレス
0A	大入賞口開放後処理 P_TCLSF のアドレス
0B	大当り終了処理 P_TEND のアドレス

10

20

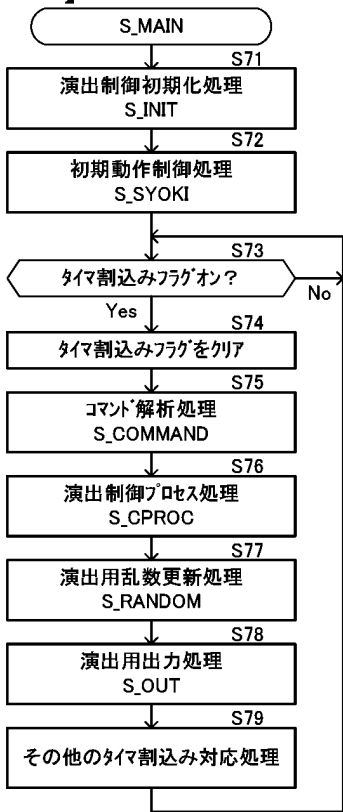
30

40

50

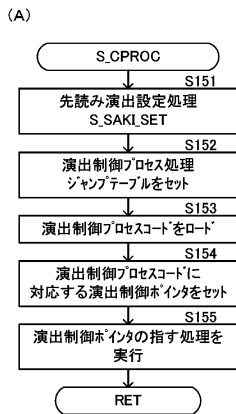
【図 1 2 1】

【図121】



【図 1 2 2】

【図122】

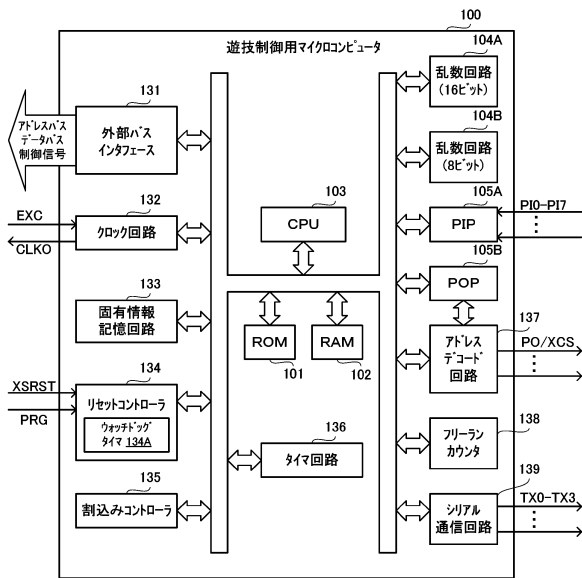


(B)

TT02	
演出制御プロセスコード	演出制御ポインタ設定
00	変動パターンコマンド待ち処理のアドレス
01	演出図柄変動開始処理のアドレス
02	演出図柄変動中処理のアドレス
03	演出図柄変動停止処理のアドレス
04	小当り表示処理のアドレス
05	小当り開放中処理のアドレス
06	小当り終了演出処理のアドレス
07	大当り表示処理のアドレス
08	ラウンド中処理のアドレス
09	ラウンド後処理のアドレス
0A	大当り終了演出処理のアドレス

【図 1 2 3 - 1】

【図123-1】



【図 1 2 3 - 2】

【図123-2】

ROM	遊技プログラム領域	0000[H]
	未使用領域	0B0A[H]
	遊技データ領域	1200[H]
	未使用領域	1D71[H]
	非遊技プログラム領域	2000[H]
	非遊技データ領域	248E[H]
	未使用領域	2520[H]
	ROMコマンド領域	2E00[H]
	未使用領域	2E40[H]
	プログラム管理エリア	3F00[H]
空き	なし	4000[H]
RAM	遊技ワーク領域	F000[H]
	未使用領域	F0DF[H]
	遊技スタック領域	F1EC[H]
	未使用領域	F200[H]
	非遊技ワーク領域	F300[H]
	未使用領域	F32C[H]
	非遊技スタック領域	F3F2[H]
空き	なし	F400[H]
内蔵レジスタ	機能設定レジスタエリア	FE00[H]
空き	なし	FE00[H]
未使用	未使用領域	FED0[H]
空き	なし	FEFE[H]
内蔵レジスタ	機能制御レジスタエリア	FF00[H]
		FFFF[H]

10

20

30

40

50

【図 1 2 3 - 3】

【図123-3】

AKA01		
アドレス[H]	名称	設定値[H]
FE00	書き込みマスクレジスタ	7E
FE01	PTC0プリスケールレジスタ	F0
FE02	PTC0制御レジスタ	00/83
FE03	PTC0カウンタ設定レジスタ	FA
FE04	PTC1プリスケールレジスタ	(未使用)
FE05	PTC1制御レジスタ	(未使用)
FE06	PTC1カウンタ設定レジスタ	(未使用)
FE07	PTC2プリスケールレジスタ	(未使用)
FE08	PTC2制御レジスタ	(未使用)
FE09	PTC2カウンタ設定レジスタ	(未使用)
FE0A～FE0B	SCU0ホストレジスタ	0018
FE0C	SCU0通信設定レジスタ	D0
FE0D	SCU0FIFOリカバリー設定レジスタ	00
FE0E～FE0F	SCU1ホストレジスタ	000A
FE10	SCU1通信設定レジスタ	90
FE11	SCU1FIFOリカバリー設定レジスタ	00
FE12～FE13	SC12ホストレジスタ	(未使用)
FE14	SC12通信設定レジスタ	(未使用)
....	....	....
FE1A	WDTスタートレジスタ	(未使用)
FE1B～FE1C	WDTカウンタレジスタ	(未使用)
....	....	....
FE2C	入力ポート番号「0」制御レジスタ	40
FE2D	入力ポート番号「1」制御レジスタ	40
FE2E	入力ポート番号「2」制御レジスタ	40
....	....	....
FE36	ハードウェア選択レジスタ	77
FE37	RL乱数列周期選択レジスタ	00
FE38	RS乱数列周期選択レジスタ	00
FE39～FE3A	RL0更新カウンタ数設定レジスタ	0000
FE3B	RS更新カウンタ数設定レジスタ番号「0」	00
FE3C	RS更新カウンタ数設定レジスタ番号「1」	00
FE3F～FE40	RL0最大値設定レジスタ	FFFF
FE41～FE42	RL1最大値設定レジスタ	(未使用)
FE43～FE44	RL2最大値設定レジスタ	FFEE
FE45～FE46	RL3最大値設定レジスタ	(未使用)
FE47	RS0最大値設定レジスタ	(未使用)
FE48	RS1最大値設定レジスタ	F0
FE49	RS2最大値設定レジスタ	FA
FE4A	RS3最大値設定レジスタ	E8

【図 1 2 3 - 4】

【図123-4】

AKA02		
アドレス[H]	名称	設定値[H]
FF00	RWMアクセスプロテクトレジスタ	00/01
FF01	内部情報レジスタ	(未使用)
....	....	....
FF25	SCU0受信FIFOラインレジスタ	1F
FF26	SCU0ステータスレジスタ	XX
FF27	SCU0データレジスタ	XX
FF28	SCU0コマンドレジスタ	C0
FF29	SCU1受信FIFOラインレジスタ	00
FF2A	SCU1ステータスレジスタ	XX
FF2B	SCU1データレジスタ	XX
FF2C	SCU1コマンドレジスタ	80
....	....	....
FF35	入力ポート番号「3」レジスタ	XX
....	....	....
FF60～FF61	RL0ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF62～FF63	RL1ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
FF64～FF65	RL2ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF66～FF67	RL3ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF68	RS0ソフトウェア乱数値レジスタ	(未使用)
FF69	RS1ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
FF6A	RS2ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
FF6B	RS3ソフトウェア乱数値レジスタ	XX
....	....	....
FF88～FF89	RL0ハードウェア乱数値レジスタ番号「0」	XXXX
....	....	....
FF98～FF99	RL0ハードウェア乱数値レジスタ番号「1」	XXXX
....	....	....
FFF0	入力ポート番号「0」レジスタ	XX
FFF1	入力ポート番号「1」レジスタ	XX
FFF2	入力ポート番号「2」レジスタ	XX

10

20

【図 1 2 3 - 5】

【図123-5】

AKA11			
(A)	乱数	MR1-1	MR1-2
範囲	0～65535	0～199	0～199
大きさ	65536	200	200
素数	×	×	×
ビット数	2	1	1
最大値 設定方法	レジスタ初期設定	プロダクト 即値設定	プロダクト 即値設定
更新方法	ハード更新	ソフトウェア更新SA1	ソフトウェア更新SA2
更新条件	システムリセット入力	タイマ割込み	タイマ割込み
取得条件	始動入賞 (ハードリセット)	始動入賞 (ソフト)	MR1-2一巡
周期	4.369ms	800ms	不定

AKA12		
(B)	乱数	MR2-1
範囲	0～198	0～198
大きさ	199	199
素数	○	○
ビット数	1	1
最大値 設定方法	プロダクト 即値設定	プロダクト 即値設定
更新方法	ソフトウェア更新SA1	ソフトウェア更新SA2
更新条件	タイマ割込み	タイマ割込み
取得条件	普通回線作動 通過(ソフト)	MR2-1一巡
周期	796ms	不定

AKA13				
(C)	乱数	MR3-1	MR3-2	MR3-3
範囲	0～232	0～65518	0～240	0～250
大きさ	233	65519	241	251
素数	○	○	○	○
ビット数	1	2	1	1
最大値 設定方法	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定	レジスタ初期設定
更新方法	ハード更新	ハード更新	ハード更新	ハード更新
更新条件	システムリセット入力	システムリセット入力	システムリセット入力	システムリセット入力
取得条件	普通回線 変動開始	始動入賞	始動入賞	始動入賞
周期	0.249ms	139.774ms	0.257ms	0.268ms

【図 1 2 3 - 6】

【図123-6】

AKA21	
(A)	16ビット乱数周期設定例
16ビット乱数RLnが一巡する周期	
・最大値が2 <sup>m</sup> -1の場合(m=9～16)	
16ビット乱数列が一巡する周期 = $\frac{1}{\text{カウントクロック周波数}} \times (\text{最大値} + 1)$	
・最大値が2 <sup>m</sup> -1以外の場合(m=9～16)	
16ビット乱数列が一巡する周期 = $\frac{32}{\text{カウントクロック周波数}} \times (\text{最大値} + 1)$	

AKA22	
(B)	8ビット乱数周期設定例
8ビット乱数RSnが一巡する周期	
・最大値が2 <sup>m</sup> -1の場合(m=5～8)	
8ビット乱数列が一巡する周期 = $\frac{1}{\text{カウントクロック周波数}} \times (\text{最大値} + 1)$	
・最大値が2 <sup>m</sup> -1以外の場合(m=5～8)	
8ビット乱数列が一巡する周期 = $\frac{16}{\text{カウントクロック周波数}} \times (\text{最大値} + 1)$	

AKA23			
(C)	乱数値比較例	周期[ms]	更新速度[回/ms]
乱数値	最大値		
MR1-1	65535	4.369	15,000
MR3-2	65518	139.774	469
MR3-3	240	0.257	938
MR3-4	250	0.268	938

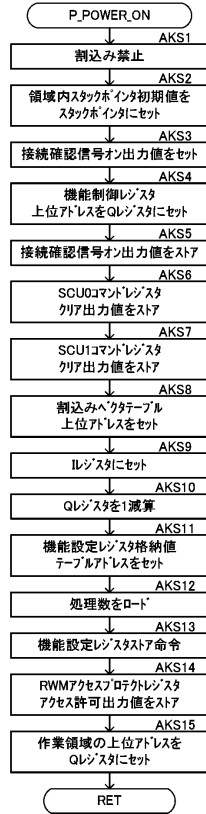
30

40

50

【図 1 2 3 - 7】

【図 123-7】



【図 1 2 3 - 8】

【図 123-8】

アドレス	記憶データ	内容
1200	18	処理数
1201	00	割込みマスクレジスタ下位アドレス
1202	7E	IRU割込み使用出力値
1203	01	PTC0クリアレジスタ下位アドレス
1204	F0	PTC0制御レジスタ下位アドレス
1205	02	PTC0割込み使用出力値
1206	83	SCU0レジスタ設定レジスタ第1下位アドレス
1207	04	SCU0レジスタ出力値下位アドレス
1208	18	SCU0レジスタ出力値上1ビット
1209	0B	SCU0レジスタ出力値上2ビット
120A	00	SCU0レジスタ出力値上4ビット
120B	0C	SCU0通信設定レジスタ下位アドレス
120C	D0	SCU0通信設定出力値
120D	0D	SCU0送信リカバリ設定レジスタ下位アドレス
120E	00	SCU0送信リカバリ設定出力値
120F	0E	SCU1レジスタ設定レジスタ第1下位アドレス
1210	0A	SCU1レジスタ出力値下位アドレス
1211	0F	SCU1レジスタ出力値上2ビット
1212	00	SCU1レジスタ出力値上4ビット
1213	10	SCU1通信設定レジスタ下位アドレス
1214	90	SCU1通信設定出力値
1215	11	SCU1送信リカバリ設定レジスタ下位アドレス
1216	00	SCU1送信リカバリ設定出力値
1217	36	乱数ハードウェア設定レジスタ下位アドレス
1218	77	乱数ハードウェア設定出力値
1219	37	RL乱数列同期選択レジスタ下位アドレス
121A	00	RL乱数列同期設定出力値
121B	38	RS乱数列同期選択レジスタ下位アドレス
121C	00	RS乱数列同期設定出力値
121D	39	RL0更新カウンタ設定レジスタ下位アドレス
121E	00	RL0乱数更新カウンタ選択出力値
121F	3B	RS更新カウンタ設定レジスタ番号[0]下位アドレス
1220	00	第1RS乱数更新カウンタ選択出力値
1221	3C	RS更新カウンタ設定レジスタ番号[1]下位アドレス
1222	00	第2RS乱数更新カウンタ選択出力値
1223	3F	RL0最大値設定レジスタ第1下位アドレス
1224	00	RL0最大値下位アドレス
1225	40	RL0最大値設定レジスタ第2下位アドレス
1226	FF	RL0最大値上4ビット (→ RL0更新開始)
1227	43	RL2最大値設定レジスタ第1下位アドレス
1228	EE	RL2最大値下位アドレス
1229	44	RL2最大値設定レジスタ第2下位アドレス
122A	FF	RL2最大値上4ビット (→ RL2更新開始)
122B	48	RS1最大値設定レジスタ下位アドレス
122C	F0	RS1最大値 (→ RS1更新開始)
122D	49	RS2最大値設定レジスタ下位アドレス
122E	FA	RS2最大値 (→ RS2更新開始)
122F	4A	RS3最大値設定レジスタ下位アドレス
1230	E8	RS3最大値 (→ RS3更新開始)

【図 1 2 3 - 9】

【図 123-9】

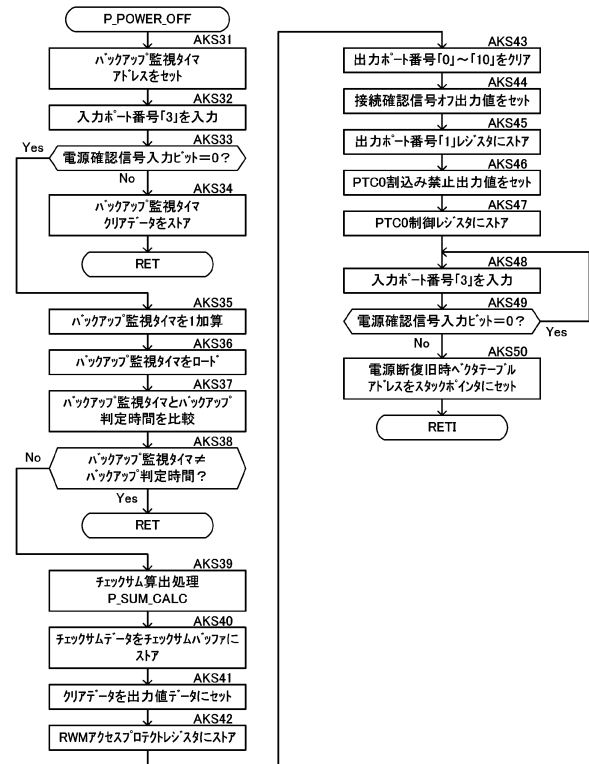
(A)	ビット番号	7	6	5	4	3	2	1	0
	RAP	0	0	0	0	0	0	0	RAP0

(B)	RWM7アクセスプロテクトレジスタ(RAP)	
ビット番号	ビット名	意味
0	RAP	RWM7アクセス制御ビット 0: アクセス禁止 (初期値) 1: アクセス許可

【図 1 2 3 - 10】

【図 123-10】



10

20

30

40

50



## 【図 123 - 11】

【図123-11】

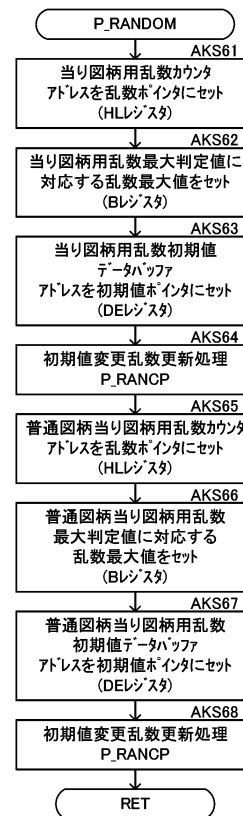
(A) バックアップデータエリア			AKB01
アドレス[H]	名称	バイト数	
F000	バックアップ監視タイマ	1	
.....	.....	.....	
F00E	チェックサムバッファ	1	

(B) 電源断復旧時バックテーブル			AKT11
アドレス[H]	記憶データ	内容	
0016	00	メイン処理P MAINの下部アドレス	
0017	00	メイン処理P MAINの上部アドレス	

## 【図 123 - 12】

【図123-12】



10

20

## 【図 123 - 13】

【図123-13】

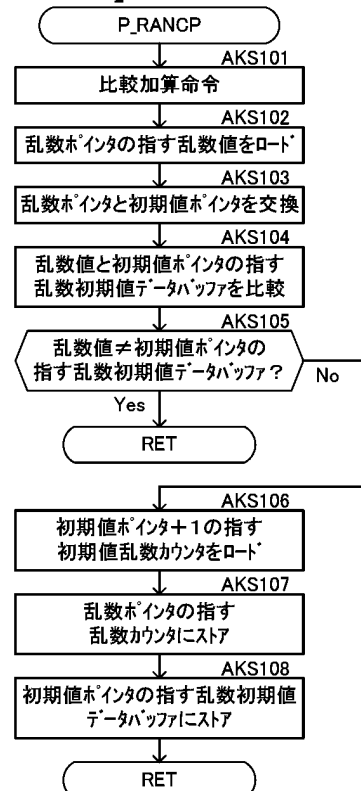
(A) 当り図柄用乱数データエリア			AKB11
アドレス[H]	名称	バイト数	
F050	当り図柄用乱数初期値データバッファ	1	
F051	当り図柄用初期値乱数カウンタ	1	
F052	普通図柄当り図柄用乱数カウンタ	1	
F053	普通図柄当り図柄用乱数初期値データバッファ	1	
F054	普通図柄当り図柄用初期値乱数カウンタ	1	

(B) 特別図柄用乱数バッファエリア			AKB12
アドレス[H]	名称	バイト数	
F07F	特別図柄判定用乱数バッファ	2	
F081	当り図柄用乱数カウンタ	1	
F082	変動パターン種別選択用乱数バッファ	1	
F083	変動パターン用乱数バッファ	1	
F084	パステル演出選択用乱数バッファ	2	

## 【図 123 - 14】

【図123-14】



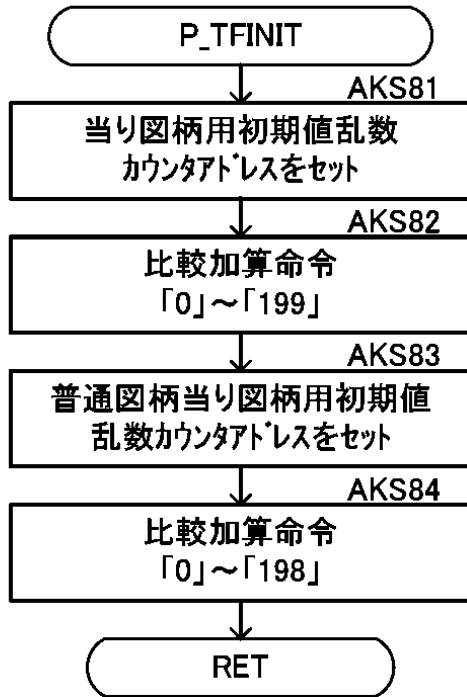
30

40

50

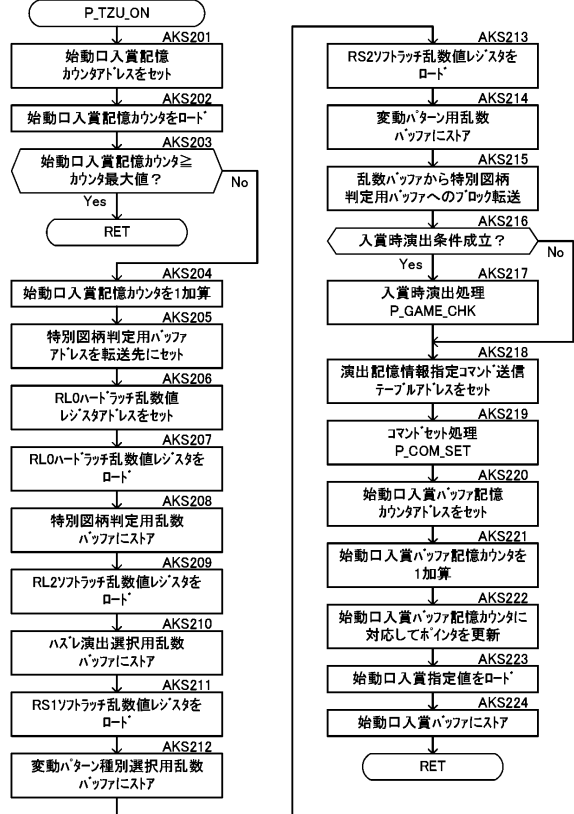
【図123-15】

【図123-15】



【図123-16】

【図123-16】



【図123-17】

【図123-17】

(A1) 第1始動口入賞テーブル AKT21			
アドレス[H]	記憶アドレス	内容	バイト数
14DA	34	第1始動口入賞記憶カウンタの下位アドレス	1
14DB	88	RL0ハードラッチ乱数値レジスタ番号「0」の下位アドレス	1
14DC	67	第1特別図柄判定用バッファ番号「1」の下位アドレス	1
14DD	148F	第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの下位アドレス	2
14DF	01	始動口入賞指定値「1」	1

(A2) 第2始動口入賞テーブル AKT22			
アドレス[H]	記憶アドレス	内容	バイト数
14E0	99	第2始動口入賞記憶カウンタの下位アドレス	1
14E1	98	RL0ハードラッチ乱数値レジスタ番号「1」の下位アドレス	1
14E2	A0	第2特別図柄判定用バッファ番号「1」の下位アドレス	1
14E3	1491	第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブルの下位アドレス	2
14E5	02	始動口入賞指定値「2」	1

(B1) 特別図柄制御テーブル AKB21		
アドレス[H]	名称	バイト数
F030	特別図柄デモフラグ	2
F032	当りフラグ	1
F033	特別図柄デモモード	1
F034	第1始動口入賞記憶カウンタ	1
F035	大当り図柄判定用バッファ	1
F036	小当り図柄判定用バッファ	1
F037	大入賞口入賞回数カウンタ	1
F038	大入賞口開放回数カウンタ	1
F039	大入賞口開放バターン番号	2
F03B	大入賞口開放バターン番号	2
F03D	デモ表示フラグ	1
....	.....	....
F099	第2始動口入賞記憶カウンタ	1

(B2) 始動口入賞バッファエリア AKB22		
アドレス[H]	名称	バイト数
F0BA	始動口入賞バッファ記憶カウンタ	1
F0BB	始動口入賞バッファ番号「0」	1
F0BC	始動口入賞バッファ番号「1」	1
F0BD	始動口入賞バッファ番号「2」	1
F0BE	始動口入賞バッファ番号「3」	1
F0BF	始動口入賞バッファ番号「4」	1
F0C0	始動口入賞バッファ番号「5」	1
F0C1	始動口入賞バッファ番号「6」	1
F0C2	始動口入賞バッファ番号「7」	1
F0C3	始動口入賞バッファ番号「8」	1

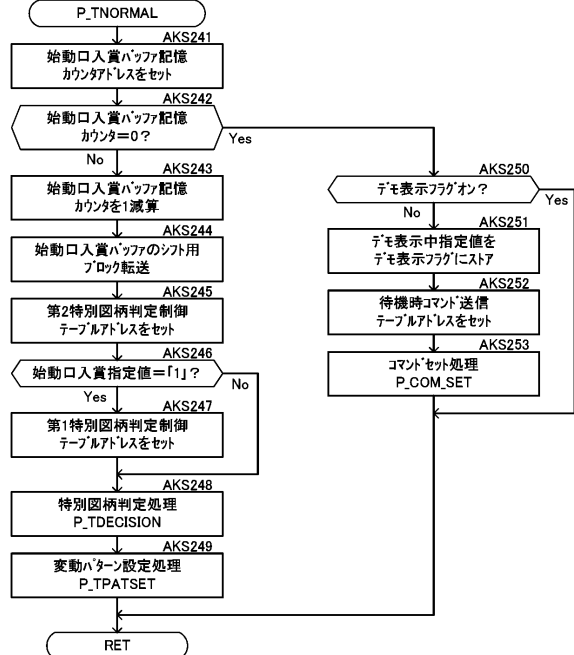
(C1) 第1演出記憶情報指定コマンド送信テーブル AKT23			
アドレス[H]	記憶アドレス	内容	バイト数
148F	C0	第1演出記憶情報指定コマンド上位アドレス	1
1490	87	第1始動口入賞記憶カウンタ参照指定値	1

(C2) 第2演出記憶情報指定コマンド送信テーブル AKT24			
アドレス[H]	記憶アドレス	内容	バイト数
1491	C1	第2演出記憶情報指定コマンド上位アドレス	1
1492	8E	第2始動口入賞記憶カウンタ参照指定値	1

【図123-18】

【図123-18】



10

20

30

40

50

## 【図 123 - 19】

【図123-19】

(A1) 第1特別図柄判定制御テーブル AKT31			
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1384	13C2	第1特別図柄ハッファシフト制御テーブルのアドレス	2
1386	61	第1特別図柄判定用ハッファ番号「0」の下位アドレス	1
1387	63	第1当り図柄用ハッファ番号「0」の下位アドレス	1
1388	B8	第1特別図柄ハッファの下位アドレス	1
1389	12B8	第1特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス	2

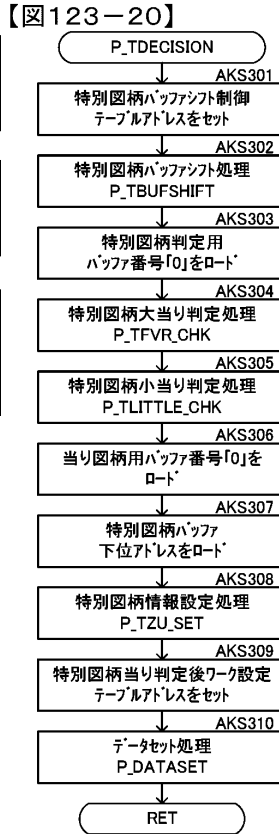
  

(A2) 第2特別図柄判定制御テーブル AKT32			
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
138B	13C8	第2特別図柄ハッファシフト制御テーブルのアドレス	2
138D	9A	第2特別図柄判定用ハッファ番号「0」の下位アドレス	1
138E	9C	第2当り図柄用ハッファ番号「0」の下位アドレス	1
138F	B9	第2特別図柄ハッファの下位アドレス	1
13C0	12C0	第2特別図柄当り判定後ワーク設定テーブルのアドレス	2

(B) 待機時コマンド送信テーブル AKT33			
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1420	03	処理数	1
1421	94	第2特定回数指定コマンド 上位バイト	1
1422	92	特定回数コマンド ハッファ参照指定値	1
1423	8C	背景色指定コマンド 上位バイト	1
1424	81	特別図柄状態指定コード 参照指定値	1
1425	9F	待ちコマンド 上位バイト	1
1426	03	待ちコマンド 下位バイト	1

## 【図 123 - 20】



10

20

## 【図 123 - 21】

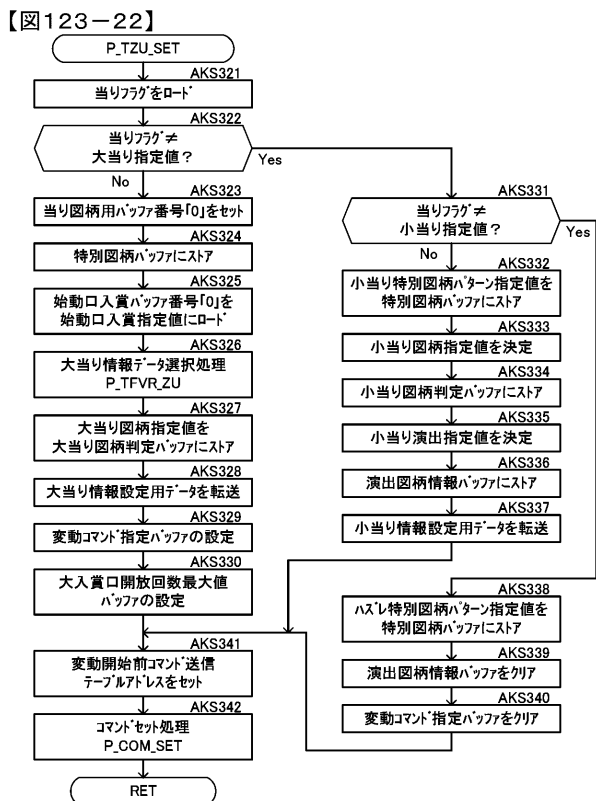
【図123-21】

(A) 特別図柄判定例 AKC01		
始動口入賞 指定値	MR1-1	判定結果
1	0~21000	ハズレ
	21001~21285	小当り
	21286~60000	ハズレ
	60001~60285	大当り
	60286~65535	ハズレ
2	0~21000	ハズレ
	21001~29282	小当り
	29283~60000	ハズレ
	60001~60285	大当り
	60286~65535	ハズレ

(B) 特別図柄ハッファエリア AKB31		
アドレス[H]	名称	バイト数
F0B8	第1特別図柄ハッファ	1
F0B9	第2特別図柄ハッファ	1

## 【図 123 - 22】



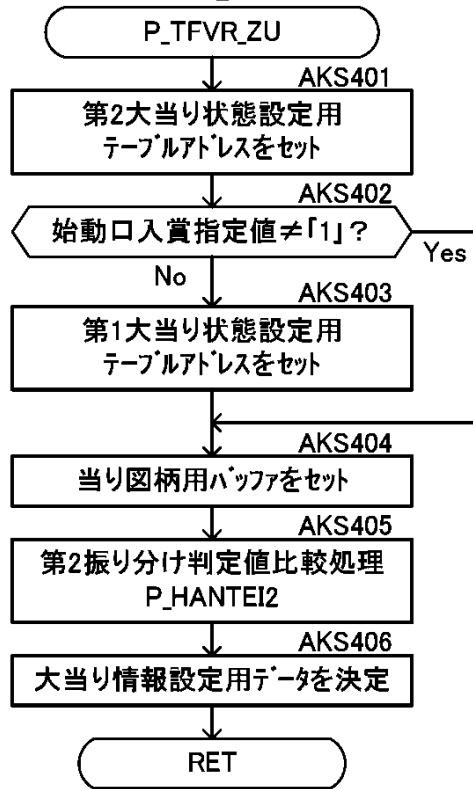
30

40

50

【図 1 2 3 - 2 3】

【図 1 2 3 - 2 3】



【図 1 2 3 - 2 4】

【図 1 2 3 - 2 4】

(A1) 第1大当り状態設定用テーブル AKT41

アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1AFD	00	大当り図柄指定値「1」	1
1AFE	0A	処理数	1
1AFF	0C	大当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1
1B00	34	大当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B01	38	大当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B02	64	大当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B03	6C	大当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B04	80	大当り図柄指定値「6」振り分け判定値	1
1B05	8C	大当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1
1B06	A0	大当り図柄指定値「8」振り分け判定値	1
1B07	B0	大当り図柄指定値「9」振り分け判定値	1
1B08	C8	大当り図柄指定値「10」振り分け判定値	1

(A2) 第2大当り状態設定用テーブル AKT42

アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1B09	0A	大当り図柄指定値「11」	1
1B0A	04	処理数	1
1B0B	44	大当り図柄指定値「11」振り分け判定値	1
1B0C	78	大当り図柄指定値「12」振り分け判定値	1
1B0D	BA	大当り図柄指定値「13」振り分け判定値	1
1B0E	C8	大当り図柄指定値「14」振り分け判定値	1

(B) 演出図柄情報エリア AKB41

アドレス[H]	名称	バイト数
F056	演出図柄情報ハッファ	1
F057	ファンネル表示ハッファ	1
F058	大当り終了表示ハッファ	1
F059	変動コマンド指定ハッファ	1
F05A	大入賞口開放回数最大値ハッファ	1
...	...	...
F05F	小当りファンネル表示ハッファ	1
F060	小当りエフェクト表示ハッファ	1

(C) 大入賞口開放回数最大値決定例 AKD01

大当り図柄指定値[H]	大入賞口開放回数最大値[H]
00	04
01	04
02	04
03	04
04	04
05	04
06	04
07	04
08	0A
09	0A
0A	02
0B	04
0C	07
0D	0A

【図 1 2 3 - 2 5】

【図 1 2 3 - 2 5】

(A1) 第1小当り状態設定用テーブル AKT43

アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1B08	00	小当り図柄指定値「1」	1
1B0C	01	処理数	1
1B0D	C8	小当り図柄指定値「1」振り分け判定値	1

(A2) 第2小当り状態設定用テーブル AKT44

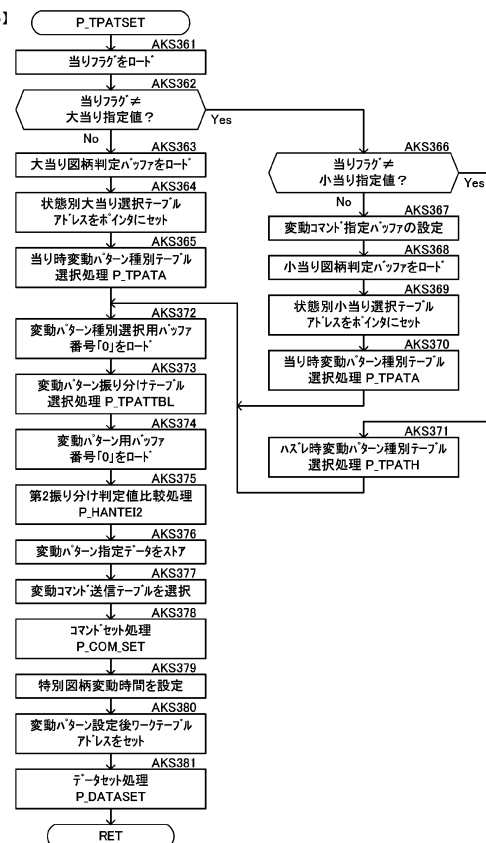
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数
1B0E	01	小当り図柄指定値「2」	1
1B0F	06	処理数	1
1B10	14	小当り図柄指定値「2」振り分け判定値	1
1B11	16	小当り図柄指定値「3」振り分け判定値	1
1B12	64	小当り図柄指定値「4」振り分け判定値	1
1B13	68	小当り図柄指定値「5」振り分け判定値	1
1B14	6E	小当り図柄指定値「6」振り分け判定値	1
1B15	C8	小当り図柄指定値「7」振り分け判定値	1

(B) 大入賞口開放状態決定例 AKD02

始動口入賞指定値	大入賞口開放時間[ms]×開放回数
1	36×15(=540)
2	1600×1(=1600)

【図 1 2 3 - 2 6】

【図 1 2 3 - 2 6】



10

20

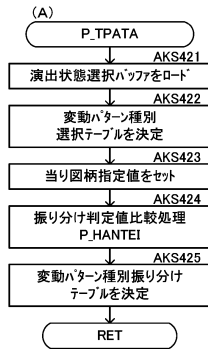
30

40

50

## 【図 1 2 3 - 2 7】

【図 123-27】

(B1)  
変動パターン種別振り分けテーブル決定例

[大当り] AKD11

大当り図柄 指定値[H]	変動パターン種別 振り分けテーブル
00	AKU01
01	AKU01
02	AKU02
03	AKU02
04	AKU01
05	AKU01
06	AKU02
07	AKU02
08	AKU03
09	AKU03
0A	AKU01
0B	AKU02
0C	AKU02
0D	AKU03

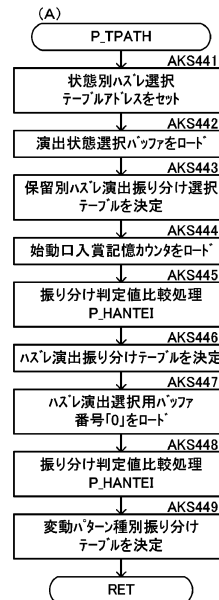
(B2)  
変動パターン種別振り分けテーブル決定例

[小当り] AKD12

小当り図柄 指定値[H]	変動パターン種別 振り分けテーブル
00	AKU11
01	AKU12
02	AKU12
03	AKU12
04	AKU12
05	AKU12
06	AKU12

## 【図 1 2 3 - 2 8】

【図 123-28】

(B1)  
ハズレ演出振り分けテーブル決定例  
[第1特図ハズレ]

AKD21

第1保留記憶数	ハズレ演出 振り分けテーブル
0	AKV01
1	AKV02
2	AKV03
3	AKV04

(B2)  
ハズレ演出振り分けテーブル決定例  
[第2特図ハズレ]

AKD22

第2保留記憶数	ハズレ演出 振り分けテーブル
0~3	AKV11

(C)  
変動パターン種別振り分けテーブル決定例  
[AKV01の場合]

AKD23

MR3-2	変動パターン種別 振り分けテーブル
0~55824	AKU21
55825~62429	AKU22
62430~64202	AKU23
64203~65188	AKU24
65189~65534	AKU25

## 【図 1 2 3 - 2 9】

【図 123-29】

(A)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU01

MR3-3	変動パターン種別
0~2	CPA01
3~137	CPA02
138~218	CPA03
219	CPA04
220~240	CPA05

(B1)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU11

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPB01

(B2)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU12

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPB02

(C1)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU21

MR3-3	変動パターン種別
0~120	CPC01
121~240	CPC02

(C2)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU22

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPC03

(C3)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU23

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPC04

(C4)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU24

MR3-3	変動パターン種別
0~166	CPC05
167~222	CPC06
223~240	CPC07

(C5)  
変動パターン種別振り分けテーブル AKU25

MR3-3	変動パターン種別
0~240	CPC08

## 【図 1 2 3 - 3 0】

【図 123-30】

(A1)  
変動パターン種別 CPA01

MR3-4	変動パターン
0	PA01
1	PA02
2	PA03
3	PA51
4~250	PA52

(A2)  
変動パターン種別 CPA02

MR3-4	変動パターン
0~23	PA04
24~47	PA05
48~71	PA06
72~79	PA07
80~87	PA08
88~95	PA09
96~127	PA10
128~159	PA11
160~168	PA21
169~238	PA22
239~247	PA23
248~250	PA54

(A3)  
変動パターン種別 CPA03

MR3-4	変動パターン
0~23	PA31
24~47	PA32
48~71	PA33
72~79	PA34
80~87	PA35
88~95	PA36
96~127	PA37
128~159	PA38
160~168	PA24
169~238	PA25
239~247	PA26
248~250	PA55

(A4)  
変動パターン種別 CPA04

MR3-4	変動パターン
0~250	PA41

(A5)  
変動パターン種別 CPA05

MR3-4	変動パターン
0~250	PA42

(B1)  
変動パターン種別 CPB01

MR3-4	変動パターン
0~250	PB01

(B2)  
変動パターン種別 CPB02

MR3-4	変動パターン
0~45	PB11
46~75	PB12
76~175	PB13
176~250	PB14

10

20

30

40

50

## 【図 1 2 3 - 3 1】

【図 123-31】

(A)

変動パターン種別 CPC01	
MR3-4	変動パターン
0~250	PC01

(B)

変動パターン種別 CPC02	
MR3-4	変動パターン
0~58	PC12
59~71	PC13
72~191	PC15
192~216	PC16
217~231	PC24
232~236	PC27
237~248	PC33
249~250	PC49

(C)

変動パターン種別 CPC03	
MR3-4	変動パターン
0~47	PC11
48~70	PC12
71~73	PC13
74~75	PC14
76~195	PC15
196~210	PC16
211~225	PC17
226~240	PC18
241~250	PC101

(D)

変動パターン種別 CPC04	
MR3-4	変動パターン
0~19	PC19
20	PC20
21	PC21
22	PC22
23~42	PC23
43~45	PC24
46~142	PC25
143~239	PC26
240~242	PC27
243~250	PC102

## 【図 1 2 3 - 3 2】

【図 123-32】

(A)

変動パターン種別 CPC05	
MR3-4	変動パターン
0~60	PC28
61~120	PC29
121~135	PC30
136~150	PC31
151~160	PC32
161~170	PC33
171~178	PC34
179~186	PC35
187~194	PC36
195~202	PC37
203~210	PC38
211~218	PC39
219~226	PC40
227~234	PC41
235~242	PC42
243~250	PC43

(B)

変動パターン種別 CPC06	
MR3-4	変動パターン
0~12	PC44
13~26	PC45
27~29	PC46
30~32	PC47
33~37	PC48
38~42	PC49
43~62	PC50
63~82	PC51
83~109	PC52
110~136	PC53
137~143	PC54
144~150	PC55
151~160	PC56
161~170	PC57
171~210	PC58
211~250	PC59

(C)

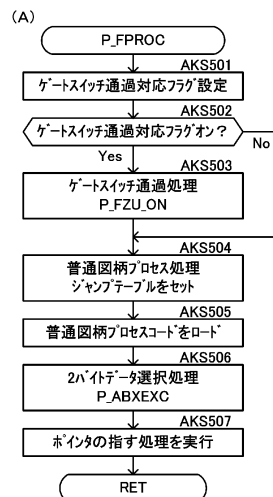
変動パターン種別 CPC07	
MR3-4	変動パターン
0~12	PC60
13~26	PC61
27~29	PC62
30~32	PC63
33~37	PC64
38~42	PC65
43~62	PC66
63~82	PC67
83~109	PC68
110~136	PC69
137~143	PC70
144~150	PC71
151~160	PC72
161~170	PC73
171~210	PC74
211~250	PC75

(D)

変動パターン種別 CPC08	
MR3-4	変動パターン
0~250	PC02

## 【図 1 2 3 - 3 3】

【図 123-33】



(B)

普通図柄プロセスコード		ポイント設定
00	普通図柄通常処理 P_FNORM のアドレス	
01	普通図柄変動処理 P_FSCRL のアドレス	
02	普通図柄停止処理 P_FSTOP のアドレス	
03	普通電動役物作動前処理 P_FINT のアドレス	
04	普通電動役物作動処理 P_FOPEN のアドレス	

## 【図 1 2 3 - 3 4】

【図 123-34】

(A) 普通図柄制御データエリア

アドレス[H]	名称	バイト数
F03E	普通図柄プロセスコード	1
F03F	ゲート通過記憶カウンタ	1
F040	普通図柄ハッパ	1
F041	普通電動役物開放パターンタイマ	2
F043	普通電動役物開放ポイント	2
F045	普通電動役物入賞個数カウンタ	1
....	.....	....
F04A	普通図柄デレタイマ	2

(B) 普通図柄当り図柄用ハッパエリア

アドレス[H]	名称	バイト数
F046	普通図柄当り図柄用ハッパ番号「1」	1
F047	普通図柄当り図柄用ハッパ番号「2」	1
F048	普通図柄当り図柄用ハッパ番号「3」	1
F049	普通図柄当り図柄用ハッパ番号「4」	1

10

20

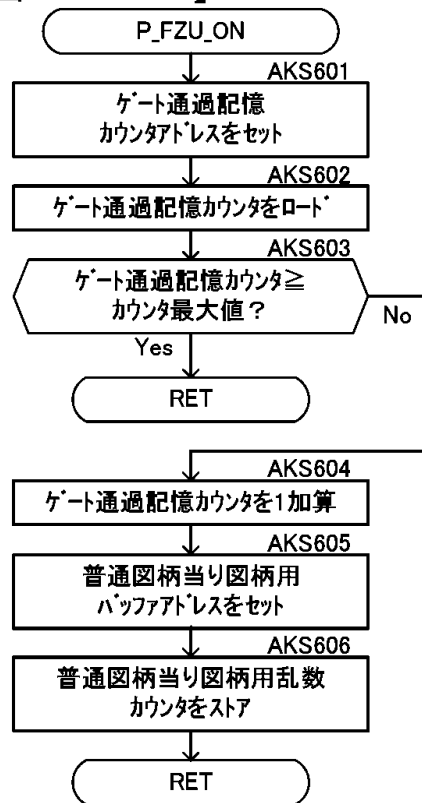
30

40

50

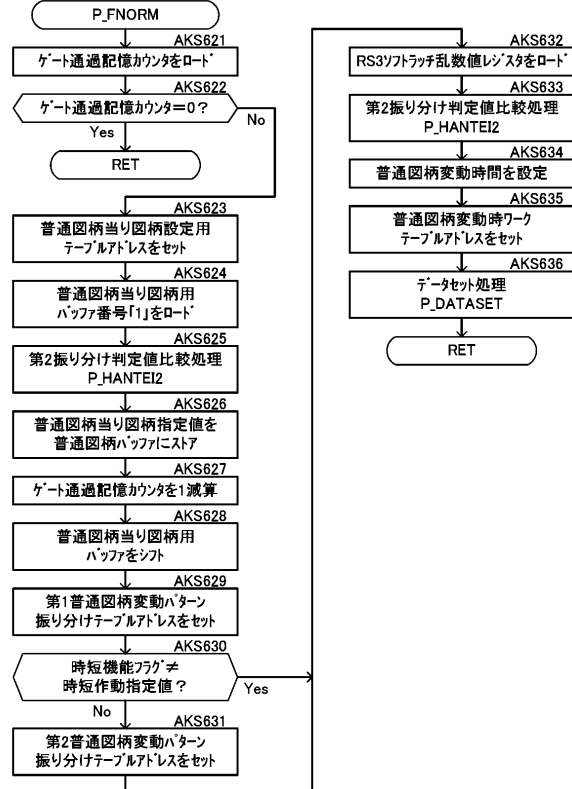
【図 1 2 3 - 3 5】

【図 123-35】



【図 1 2 3 - 3 6】

【図 123-36】



【図 1 2 3 - 3 7】

【図 123-37】

(A) 普通図柄当り図柄設定用テーブル				AKT61
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
1B54	00	第1普通図柄当り図柄指定値	1	
1B55	03	処理数	1	
1B56	42	振り分け判定値 (第1普通図柄当り図柄指定値)	1	
1B57	84	振り分け判定値 (第2普通図柄当り図柄指定値)	1	
1B58	C7	振り分け判定値 (第3普通図柄当り図柄指定値)	1	

(B1) 第1普通図柄変動パターン振り分けテーブル				AKT62
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
1B59	00	普通図柄変動パターンFZP1指定値	1	
1B5A	04	処理数	1	
1B5B	3A	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP1)	1	
1B5C	74	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP2)	1	
1B5D	AE	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP3)	1	
1B5E	E9	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP4)	1	

(B2) 第2普通図柄変動パターン振り分けテーブル				AKT63
アドレス[H]	記憶データ	内容	バイト数	
1B5F	04	普通図柄変動パターンFZP5指定値	1	
1B60	04	処理数	1	
1B61	3A	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP5)	1	
1B62	74	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP6)	1	
1B63	AE	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP7)	1	
1B64	E9	振り分け判定値 (普通図柄変動パターンFZP8)	1	

(C) 普通図柄変動時間決定例			AKD61
普通図柄変動パターン	普通図柄変動時間[ms]		
FZP1~FZP4	1000		
FZP5~FZP8	100		

(D) 普通電動役物開放時間決定例			AKD62
時短作動指定値	普通図柄 当り図柄指定値	普通電動役物 開放時間 [ms]	
×	00	16	
	01	16	
	02	16	
○	00	5000	
	01	5000	
	02	5000	

10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

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