

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-142308

(P2010-142308A)

(43) 公開日 平成22年7月1日(2010.7.1)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 36 頁)

(21) 出願番号 特願2008-320339 (P2008-320339)
 (22) 出願日 平成20年12月17日 (2008.12.17)

(71) 出願人 391010943
 株式会社藤商事
 大阪府大阪市中央区本町一丁目1番4号
 (74) 代理人 100132805
 弁理士 河合 貴之
 (72) 発明者 久世 壮平
 大阪市中央区本町一丁目1番4号 株式
 会社藤商事内
 Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA51 BC22
 EA06 EA41 EB55

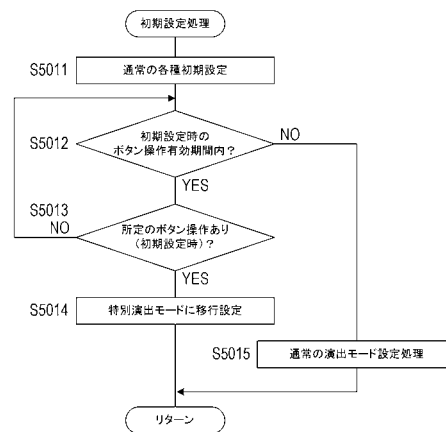
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】弾球遊技機の通常遊技状態下における稼働率を向上させることを可能にする。

【解決手段】遊技機の演出モードを強制的に変更する操作スイッチ10aを設け、遊技機に対する電源投入時に、前記操作スイッチが所定の手順で操作されたことを条件に、演出モードを特別演出モードに移行させる(ステップS5013~S5014)。前記特別演出モードは、低確率状態のとき当該低確率状態であることを隠匿して高確率状態であるかの如く装う演出内容とする。

【選択図】 図7



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

通常遊技状態よりも遊技者に有利な利益状態を供与する複数種類の当りのうちからいずれの当りとするかを抽選する抽選手段と、

前記当りが終了した後の遊技状態を、前記当りの種類に基づいて前記抽選手段の抽選による当り当選確率が所定確率である低確率状態またはそれより高い確率である高確率状態のいずれかに定める遊技状態決定手段と、

前記遊技状態における演出を表示する表示装置と、

前記当りが終了したことを移行契機として、前記遊技状態決定手段により定められた遊技状態を考慮して前記表示装置が表示する遊技状態における演出の演出モードを決定し、当該演出モードに基づいて当該演出が移行前と異なるまたは同一の演出モードに移行制御する演出モード移行制御手段と、を有する弾球遊技機において、

前記演出モード移行制御手段は、

前記遊技状態決定手段が前記低確率状態と定めたにもかかわらず、前記演出モードを当該低確率状態であることを隠匿して前記高確率状態であるかの如く装う特別演出モードに移行させる特別演出モード移行手段と、

前記弾球遊技機に設けられ、前記演出モードを強制的に変更する操作スイッチと、

前記弾球遊技機に対する電源投入時に前記操作スイッチが所定の手順で操作されたことを条件に、前記演出モードを前記特別演出モードに移行させる電源投入時特別演出モード移行設定手段と、

を有する、ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記複数種類の当りは、第 1 の当りと、当該第 1 の当りよりも遊技者に供与する利益状態が少ない第 2 の当りと、当該第 2 の当りと利益状態が同等または近似する第 3 の当りとを含み、

前記遊技状態決定手段は、前記第 2 の当りが終了した後の遊技状態に関しては前記高確率状態に、前記第 3 の当りが終了した後の遊技状態に関しては当該第 3 の当りの当選時における当り確率状態と同じ確率状態に定め、

前記演出モード移行制御手段は、前記第 2 の当りが終了した後の遊技状態と前記第 3 の当りが終了した後の遊技状態とについて、いずれも、前記演出モードを前記特別演出モードに移行させる、ことを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 の当りは、大入賞口の開放回数または開放時間を所定値に設定した大当りであり、前記第 2 の当りは前記第 1 の当りよりも大入賞口の開放回数または開放時間を少なく設定した大当りであり、前記第 3 の当りは大入賞口の開放パターンが前記第 2 の当りと同等または近似する小当りである、ことを特徴とする請求項 2 に記載の弾球遊技機。

【請求項 4】

前記演出モード移行制御手段は、前記操作スイッチの操作に基づく入力信号の受け付けを、電源投入から所定時間の間のみ有効とする操作有効化手段を、さらに有する、ことを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載の弾球遊技機。

【請求項 5】

前記操作有効化手段により前記操作スイッチの操作が有効とされる有効時間を報せる報知手段を有する、ことを特徴とする請求項 4 に記載の弾球遊技機。

【請求項 6】

前記電源投入時特別演出モード移行設定手段は、隠しコマンドの入力により前記演出モードを前記特別演出モードに移行させる、ことを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

20

30

40

50

本発明は、当り遊技が終了した後の低確率状態にある遊技状態での演出を、高確率状態のときと同じ演出をなす特別演出モードに移行させることにより、遊技者に高確率状態の潜伏中（いわゆる、「潜伏確変状態中」）であると暗示する報知を行うようにした弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、弾球遊技機の一つであるパチンコ機の中には、大入賞口の開放回数または開放時間を所定値（たとえば15ラウンド）に設定した第1の当り（15R大当り）と、前記第1の当りよりも大入賞口の開放回数または開放時間を少なく（たとえば2ラウンドに）設定した第2の当り（2R大当り）と、大入賞口の開放パターンが前記第2の当りと同等または近似する第3の当り（小当り）とを持つものがある。

10

【0003】

小当りとは、大入賞口の開放パターンが2R大当りと同一または酷似する当りである。この小当りが終了した場合、次回当りの当り抽選確率は変化しない。すなわち、次回当り抽選確率が高確率状態である確率変動状態（いわゆる、確変状態）から通常遊技状態（低確率状態）に移行したり、通常遊技状態から確変状態に移行したりすることはない。

【0004】

2R大当りの他に小当りを設ける理由は、2R大当りが確変状態への移行契機である当りの場合、その当り終了後の遊技状態が当該2R大当りによる高確率状態であるか上記小当りによる低確率状態であるかを、見た目上に遊技者に認識されないようにして、遊技の興味を向上させようとするものである。

20

【0005】

従来、かかる遊技の興味を向上させるため、遊技状態が確変状態であることへの期待度が高くなる順に、中確モード、高確モード、および超高確モードという3種類の特別演出モードを設定し、各特別演出モードでは、遊技状態（確変状態であるか否か）を遊技者に対し秘匿するようにしたものがある（下記特許文献1参照）。このようにすれば、特別演出モード中に2R大当りまたは小当りに連続して当選したとき、確変状態であるか否かを秘匿しつつ、中確モード 高確モード 超高確モードの順番に移行し得ることから、遊技の興味を向上させることができる。

【特許文献1】特開2008-29871号公報

30

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上記したような従来の弾球遊技機の場合、中確モード 高確モード 超高確モードの順番に移行するためには、頻繁にあるいは連続して2R大当りまたは小当りに当選することが必要である。最初の2R大当りまたは小当りになかなか当選することができない場合には、低確率状態の通常遊技状態が長く続くことになり、結果として遊技者に嫌われ遊技機の稼働率が下がることになる。

【0007】

勿論、小当りの当選確率を上げることにより特別演出モードへの移行頻度を上げることもできるが、そのようにした場合は、特別演出モードへ移行した際における潜伏確変の可能性についての期待度が下がってしまい、かえって遊技意欲を低下させる原因となる。

40

【0008】

そこで、本発明の目的は、上記課題を解決し、通常遊技状態下における稼働率を向上させることができる弾球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】

【0009】

本発明の上記目的は、下記的手段によって達成される。

【0010】

(1) 通常遊技状態よりも遊技者に有利な利益状態を供与する複数種類の当りのうちか

50

らいずれの当りとするかを抽選する抽選手段と、

前記当りが終了した後の遊技状態を、前記当りの種類に基づいて前記抽選手段の抽選による当り当選確率が所定確率である低確率状態またはそれより高い確率である高確率状態のいずれかに定める遊技状態決定手段と、

前記遊技状態における演出を表示する表示装置と、

前記当りが終了したことを移行契機として、前記遊技状態決定手段により定められた遊技状態を考慮して前記表示装置が表示する遊技状態における演出の演出モードを決定し、当該演出モードに基づいて当該演出が移行前と異なるまたは同一の演出モードに移行制御する演出モード移行制御手段と、を有する弾球遊技機において、

前記演出モード移行制御手段は、

前記遊技状態決定手段が前記低確率状態と定めたにもかかわらず、前記演出モードを当該低確率状態であることを隠匿して前記高確率状態であるかの如く装う特別演出モードに移行させる特別演出モード移行手段と、

前記弾球遊技機に設けられ、前記演出モードを強制的に変更する操作スイッチと、

前記弾球遊技機に対する電源投入時に前記操作スイッチが所定の手順で操作されたことを条件に、前記演出モードを前記特別演出モードに移行させる電源投入時特別演出モード移行設定手段と、

を有する、ことを特徴とする弾球遊技機。

【0011】

(2) 前記複数種類の当りは、第1の当りと、当該第1の当りよりも遊技者に供与する利益状態が少ない第2の当りと、当該第2の当りと利益状態が同等または近似する第3の当りとを含み、

前記遊技状態決定手段は、前記第2の当りが終了した後の遊技状態に関しては前記高確率状態に、前記第3の当りが終了した後の遊技状態に関しては当該第3の当りの当選時における当り確率状態と同じ確率状態に定め、

前記演出モード移行制御手段は、前記第2の当りが終了した後の遊技状態と前記第3の当りが終了した後の遊技状態とについて、いずれも、前記演出モードを前記特別演出モードに移行させる、ことを特徴とする上記(1)に記載の弾球遊技機。

【0012】

(3) 前記第1の当りは、大入賞口の開放回数または開放時間を所定値に設定した大当りであり、前記第2の当りは前記第1の当りよりも大入賞口の開放回数または開放時間を少なく設定した大当りであり、前記第3の当りは大入賞口の開放パターンが前記第2の当りと同等または近似する小当りである、ことを特徴とする上記(2)に記載の弾球遊技機。

【0013】

(4) 前記演出モード移行制御手段は、前記操作スイッチの操作に基づく入力信号の受け付けを、電源投入から所定時間の間のみ有効とする操作有効化手段を、さらに有する、ことを特徴とする上記(1)～(3)のいずれかに記載の弾球遊技機。

【0014】

(5) 前記操作有効化手段により前記操作スイッチの操作が有効とされる有効時間を報せる報知手段を有する、ことを特徴とする上記(4)に記載の弾球遊技機。

【0015】

(6) 前記電源投入時特別演出モード移行設定手段は、隠しコマンドの入力により前記演出モードを前記特別演出モードに移行させる、ことを特徴とする上記(1)～(5)のいずれかに記載の弾球遊技機。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、弾球遊技機の電源を投入する際に、操作スイッチを所定の手順で操作することにより、遊技開始時の演出モードが、通常演出モードではなく、特別演出モードに設定される。このため、遊技者が遊技を開始した際には、大当り当選確率が高確率状態

10

20

30

40

50

である可能性があることを暗示する特別演出モードからスタートすることになり、遊技者に対し潜伏確変の可能性を期待させ、弾球遊技機の稼働率を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

以下、図面を参照しながら、本発明に係る弾球遊技機の実施形態について詳細に説明する。なお、以下に述べる実施形態では本発明に係る弾球遊技機として、パチンコ遊技機を例にとって説明する。

【0018】

図1は、本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の外観を示す正面側の斜視図である。

【0019】

< 1. 構成の概要、図1、図2 >

図示のパチンコ遊技機1は、木製の外枠4の前面に額縁状の前面枠2を開閉可能に取り付け、前面枠2の裏面に取り付けた遊技盤収納フレーム(図示せず)内に遊技盤3を装着し、この遊技盤3の表面に形成した遊技領域3aを前面枠2の開口部に臨ませた構成を有する。上記遊技領域3aは、遊技盤3の面上に配設した球誘導レール5(図3参照)で囲まれた領域からなる。この遊技領域3aの前側に、透明ガラスを支持したガラス扉枠6が設けられている。

【0020】

またパチンコ遊技機1は、ガラス扉枠6の下側に配設された前面操作パネル7を有している。前面操作パネル7には上受け皿ユニット8が設けられ、この上受け皿ユニット8には、排出された遊技球を貯留する上受け皿9が形成されている。前面操作パネル7には、球貸しボタン11およびプリペイドカード排出釦12(カード返却釦12)が設けられている。また、上受け皿9の上皿表面部分には、内蔵ランプが点灯されて操作可能となり、その内蔵ランプ点灯時に押下することにより演出効果を変化させることができる押しボタン式の枠演出ボタン13が設けられている。この枠演出ボタン13は上記した単純な押しボタンとしての機能を持つだけでなく、上下左右に押し分けることのできる十字キー式の押しボタンとしての機能も有しており、これにより遊技者による演出モードの設定が可能になっている。この上受け皿9には、上受け皿9に貯留された遊技球をパチンコ遊技機1の下方に抜くための球抜きボタン14が設けられている。

【0021】

さらに前面枠2の裏側の裏機構盤には、十字キー式の押しボタンからなる演出モード設定ボタン10aと、有効時間表示器10b(たとえば、7セグメントLED表示器)とが設けられ、特定の者(たとえばパチンコホールの管理者やその従業員)だけが有効に演出モード設定ボタン10aを操作して特別演出モードの設定をすることができるようになっている。そして、電源投入から、この特別演出モードの設定をすることができる有効時間の計時が開始され、その有効時間の残り時間が有効時間表示器10bに表示されて、操作者に報知されるようになっている。

【0022】

ここで「特別演出モード」とは、当り(遊技)が終了した後の低確率状態にある遊技状態での演出を、高確率状態のときと同じ演出をなす演出モード(特別演出モード)に移行させることにより、遊技者に高確率状態の潜伏中(いわゆる、「潜伏確変中」)であると暗示する報知を行う演出モードである。換言すれば、低確率状態である場合に、これを隠匿して演出モードを高確率状態であるかの如く装う演出モードである。

【0023】

また、前面操作パネル7の右端部側には、発射ユニットを作動させるための発射操作ハンドル15が設けられている。また、前面枠2の上部の両側、発射操作ハンドル15の上側には、効果音を発生するスピーカ46が設けられている。またさらに、ガラス扉枠6の各所には、光の装飾により演出効果を現出する装飾ランプ45が設けられている。

【0024】

次に、遊技盤3の遊技領域3aについて説明する。図2に示すように、遊技盤3の略中

10

20

30

40

50

中央部には、3つ（左、中、右）の表示エリアにおいて、独立して数字やキャラクタや記号などによる図柄（装飾図柄）を変動表示可能である画像表示装置としての液晶表示装置36（LCD：Liquid Crystal Display）が配設されている。この液晶表示装置36の真下には、第1の特別図柄始動口である上始動口34と、第2の特別図柄始動口である下始動口35とが上下に配設され、それぞれの内部には、入賞球を検出する特別図柄始動口センサ34a、35a（図3参照）が設けられている。下始動口35には、左右一对の可動翼片（可動部材）47が下始動口35を開閉可能に設けられ、いわゆるチューリップ型の電動役物（普通変動入賞装置41）を構成している。

【0025】

上始動口34より上左側には、ゲートからなる普通図柄始動口37が配設されており、通過する遊技球を検出する普通図柄始動口センサ37a（図3参照）が配設されている。

10

【0026】

上記下始動口35の下方には、大入賞口40を開閉する開放扉42bで開閉可能に構成した特別変動入賞装置42が配設され、その両側に一般入賞口43が計4つ配設されている。各一般入賞口43は、それぞれ内部にセンサを有しており、遊技球の通過を検出できるようになっている。

【0027】

また、遊技領域3aの右上縁付近には、7セグを3桁に並べて構成される特別図柄表示装置38と、2個のLEDからなる普通図柄表示装置39が設けられている。さらに、遊技領域3aには、センター飾り48、遊技球の落下方向変換部材としての風車44や複数の遊技釘（図示せず）、複数の発光装置（ランプ、LED等：図示せず）などが配設されている。さらに遊技盤3の両側端部近傍にも、装飾ランプ45などのランプ表示装置やLED装置が配設されている。

20

【0028】

遊技球が上始動口34または下始動口35に入賞したことに基づき、主制御基板27（図3参照）において乱数抽選による大当りに関する抽選（大当り抽選）が行なわれる。この抽選結果に応じて特別図柄を特別図柄表示装置38に変動表示させて、特別図柄変動表示ゲーム（特別図柄遊技）を開始し、一定時間経過後に、その結果を特別図柄表示装置38に表示するようになっている。このとき、上記特別図柄変動表示ゲームに連動する形態で、液晶表示装置36にて装飾図柄装による装飾図柄変動表示ゲーム（装飾図柄遊技）が行われる。

30

【0029】

本実施形態では液晶表示装置36により画像表示装置を構成しているが、これに限らず、画像表示装置として、プラズマディスプレイ（PDP：Plasma Display Panel）、電子ペーパーディスプレイ、有機ELディスプレイ（OLED：Organic Electro-Luminescent Display）等で構成しても良い。この液晶表示装置36は、後述する液晶制御基板25（図3参照）の制御の下で、種々の演出を画像で表示させる。すなわち、上記特別図柄変動表示ゲームでの抽選結果を反映させた演出を生じさせ、特別図柄表示装置38における特別図柄の変動表示と連動するように装飾図柄を3列に変動表示させて、上記装飾図柄変動表示ゲームを現出させる。

40

【0030】

したがって特別図柄表示装置38での特別図柄変動表示ゲームの結果が「大当り」であった場合、この液晶表示装置36の装飾図柄変動表示ゲームの結果も「大当り」を反映させた演出が現出される。また、特別図柄表示装置38では特別図柄が大当りを示す所定の停止表示態様（たとえば、3個の7セグが全て「7」停止表示状態）となり、液晶表示装置36では「左」「中」「右」の各表示エリアにおいて、当り有効ライン上で装飾図柄が上記大当り抽選結果を反映させた所定の停止表示態様（たとえば、「左」「中」「右」の各表示エリアにおいて、3個の装飾図柄が「7」「7」「7」停止表示状態）となる。

【0031】

そして、この大当りとなった場合には、特別変動入賞装置ソレノイド42a（図3参照

50

)が作動して開放扉42bが開き、これにより大入賞口40が所定パターンで開閉制御されて、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態(大当り遊技)が発生する。この大当り遊技では、開放扉42bが所定時間(たとえば29秒)開放して大入賞口40が開放されるか、または所定個数(たとえば9個)の遊技球が入賞するまで大入賞口40が開放され、その後、所定時間(たとえば2秒)開放扉42bが閉まって大入賞口40を閉鎖する、といった動作が所定回数(たとえば、最大15回(15ラウンド))繰り返されるようになっている。

【0032】

大当り遊技は、上記図柄変動表示ゲームにて大当りを示す図柄が確定表示されてから開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口40が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限(本実施形態では15ラウンドまたは2ラウンド)として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、大入賞口40が開放されてから閉鎖されるまでであり、1回のラウンド遊技中に大入賞口40は、規定入賞個数(本実施形態では10個)の遊技球が入賞するまでの間、または規定時間(規定ラウンド数が15回では25秒または規定ラウンド数が2回では0.3秒)が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

10

【0033】

また普通図柄始動口37に遊技球が通過したことに普通図柄変動表示ゲームが開始され、普通図柄表示装置39が点滅等の変動表示を行い、一定時間経過後に、その普通図柄変動表示ゲームの結果を、LED39の点灯と非点灯の組み合わせまたは双方点灯の組み合わせにて停止表示する。すなわち、普通図柄始動口37に遊技球が通過したことに基づき乱数抽選が行われ、この抽選結果が補助当りであった場合には、普通図柄表示装置39の表示部を所定パターン(たとえば、2個のLED39が双方共に点灯状態)に表示させ、その後、可動翼片47が開状態となって、遊技者に有利な遊技状態である補助遊技状態が発生する。

20

【0034】

この補助遊技状態下では、普通変動入賞装置41の可動翼片47が、所定時間(たとえば、0.2秒)開放して下始動口35が開放されるか、または所定個数(たとえば、5個)の遊技球が普通変動入賞装置41に入賞するまで下始動口35が開放され、その後、所定時間(たとえば0.5秒)可動翼片47が閉まり下始動口35を閉鎖する、といった動作が所定回数(たとえば、最大2回)繰り返される。

30

【0035】

また上記補助遊技状態中に遊技球が下始動口35に入賞した場合にも、同様に乱数抽選が行われ、上記特別図柄変動表示ゲームが行なわれ、これに伴い装飾図柄変動表示ゲームが行なわれる。なお入賞されない遊技球はアウト口49を介して排出される。

【0036】

上記特別図柄変動表示ゲームまたは上記普通図柄変動表示ゲームを行う最中に、さらに特別図柄始動口センサ34a、35aまたは普通図柄始動口センサ37aからの検出信号の入力がある場合には、この検出信号に基づいて各変動表示ゲームを行わせるための始動権利に関するデータである始動記憶(いわゆる、作動保留球数)を、変動表示中にかかわるものを除き、上限の所定個数まで記憶する。そして、この始動記憶個数を遊技者に明らかにするため、パチンコ遊技機1の適所にまたは液晶表示装置36による画面中に画像として表示させる。通常は、この始動記憶の発生順に、各始動記憶に対する変動表示ゲームが実行制御される。本実施形態では、上記上限の所定個数として、特別図柄、普通図柄に関する始動記憶をそれぞれ4個まで主制御基板27に設けられるRAM273(図3参照)に記憶され、特別図柄または普通図柄の変動確定回数として保留される。

40

【0037】

また、本実施形態のパチンコ遊技機1は、主制御CPU271(図3参照)がその機能

50

部を担う、確率変動（以下、「確変」と称する）機能を備えている。これには特別図柄の確変機能と普通図柄の確変機能の二種類がある。

【0038】

特別図柄の確変機能は、大当り遊技終了後に大当りの抽選確率（当選確率）が低確率（通常遊技状態）である通常確率（本実施形態では300分の1）から高確率（本実施形態では30分の1）に変動する確変状態を付与する機能である。すなわち、確変状態においては、抽選確率が低確率である低確率状態から、抽選確率が高確率である高確率状態に変動している。また、確変状態は、所定回数（たとえば、10000回）の図柄変動表示ゲームが行われる迄の間、または次回の大当り遊技が開始される迄の間、付与される。大当り遊技終了後に確変状態を付与する大当りが「確変大当り」となり、大当り遊技終了後に確変状態が付与されない大当りが「非確変大当り」となる。確変状態が付与されると、大当りの抽選確率が高確率に変動して大当りが生起され易くなるため、確変状態は遊技者にとって有利であり、遊技者は確変大当りになることを期待しつつ遊技を行っている。

10

【0039】

普通図柄の確変機能は、大当り遊技終了後に補助当りの抽選確率（補助当りの当選確率）が低確率（通常遊技状態）である通常確率（本実施形態では256分の1）から高確率（本実施形態では256分の255）に変動する確変状態を付与する機能である。すなわち、上述した特別図柄に関する確変状態と同じく、確変状態においては、抽選確率が低確率である低確率状態から、抽選確率が高確率である高確率状態に変動している。普通図柄の確変機能は、後述する普通図柄の変動時間短縮機能に連動する形態となっている。

20

【0040】

またさらに、本実施形態のパチンコ遊技機1は、主制御CPU271がその機能部を担う、変動時間短縮（以下、「時短」と称する）機能を備えている。これには特別図柄の変動時間短縮機能と普通図柄の変動時間短縮機能の二種類がある。

【0041】

特別図柄の時短機能は、大当りの抽選結果を導出する特別図柄変動表示ゲームにおける特別図柄の変動時間が短縮された時短状態を遊技者に付与する機能である。特別図柄の変動時間について時短状態が付与されると、1回の特別図柄変動表示ゲームの時間（特別図柄が変動を開始してから確定表示される迄の時間）が、例えば、30秒（時短状態が付与されていないとき）から5秒（時短状態が付与されているとき）に短縮される。すなわち、時短状態は、単位時間当りの大当りの抽選回数が向上する作動率向上状態である。

30

【0042】

普通図柄の時短機能は、普通変動入賞装置41の可動翼片47を開動作させる（下始動口35に遊技球を入賞し易くする）か否かの抽選結果を導出する普通図柄変動表示ゲームにおける普通図柄の変動時間が短縮された時短状態を遊技者に付与する機能である。普通図柄の変動時間について時短状態が付与されると、1回の普通図柄変動表示ゲームの時間（普通図柄が変動を開始してから確定表示される迄の時間）が、たとえば、30秒（時短状態が付与されていないとき）から3秒（時短状態が付与されているとき）に短縮される。すなわち、時短状態は、通常遊技状態よりも単位時間当りの可動翼片47の作動率が向上する作動率向上状態である。

40

【0043】

上記の時短状態は、確変大当り終了後の確変状態が継続する間または非確変大当り終了後の予め定めた回数の図柄変動表示ゲームが終了する迄の間、または当該予め定めた回数に達する前に大当りが生起される迄の間付与される。

【0044】

またさらに、本実施形態のパチンコ遊技機1は、主制御CPU271がその機能部を担う、開放延長機能を備えている。

【0045】

開放延長機能は、普通変動入賞装置41の可動翼片47を開動作させる期間およびその開放回数を延長した開放延長状態を遊技者に付与する機能である。開放延長状態が付与さ

50

れると、可動翼片４７の開動作期間がたとえば０．５秒から２秒に延長され、また開閉回数がたとえば１回から３回に延長される。すなわち、開放延長状態は、通常遊技状態よりも単位時間当りの可動翼片４７の作動率が向上する作動率向上状態である。開放延長機能は、上記普通図柄の時短機能に連動する形態となっている。

【００４６】

したがって、上記時短状態では、普通図柄の確変機能および開放延長機能をも付与されるので、可動翼片４７の作動率が著しく向上するようになっている。以下では、普通図柄に関する確変機能、時短機能、および開放延長機能が付与される状態を「時短状態」と称して説明する。

【００４７】

このように普通変動入賞装置４１の可動翼片４７は、時短状態が付与されている場合と、時短状態が付与されていない場合とでは、普通図柄変動表示ゲームにおいて当選した際、異なる動作パターンで開閉動作する。すなわち、可動翼片４７は、時短状態が付与されている場合、時短状態が付与されていない状態に比較して、遊技者にとって有利に動作をするようになっている。なお時短状態は、非確変状態において所定回数（たとえば、１００回）の図柄変動表示ゲームを上限として付与する場合と、確変状態において所定回数（たとえば、１０００回）の図柄変動表示ゲームを上限として付与する場合とがあり、いずれを採用するかは自由である。

【００４８】

本実施形態のパチンコ遊技機１では、大当たりとして大当たり遊技中のラウンド遊技の規定ラウンド数を１５回と定める１５Ｒ大当たり（第１の当たり）と、規定ラウンド数を２回と定める２Ｒ大当たり（第２の当たり）とが設けられている。１５Ｒ大当たりが遊技者に付与される場合には、規定ラウンド数を１５回と定める大当たり遊技（第１の当たり遊技）が付与され、２Ｒ大当たりが遊技者に付与される場合には、規定ラウンド数を２回と定める大当たり遊技（第２の大当たり遊技）が付与される。

【００４９】

また本実施形態においては、内部抽選（当たり判定）によって決定される当たりとして、大当たり（１５Ｒ大当たりおよび２Ｒ大当たり）とはその性質を異にする小当たり（第３の当たり）が設けられている。小当たりが遊技者に付与される場合には、開放扉４２ｂの開動作によって大入賞口４０が開放される小当たり遊技（第３の当たり遊技）が付与されるようになっている。すなわち、この「小当たり」とは、いわゆる役物連続作動装置を介さずに直接に特別変動入賞装置４２のソレノイドを付勢することにより、大入賞口４０を開放動作させ、その開放回数を上記２Ｒ確変大当たりの場合と同じ回数（２回）だけ許容する当たり（擬似的な２Ｒ大当たり）である。そして小当たり遊技中では、大入賞口４０の開放パターンが２Ｒ大当たりと同一または酷似するように開放扉４２ｂの開閉制御が行われる。したがって、２Ｒ大当たりであるか小当たりであるかが見た目上、認識することが困難となっている。

【００５０】

また、本実施形態の１５Ｒ大当たりには、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される１５Ｒ確変大当たりと、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない非確変大当たり（１５Ｒ通常大当たり）とがある。ここで「確変大当たり」とは、大当たり（遊技）終了後の遊技状態が、確変状態（次回大当たりまでの抽選確率（当たり当選確率）が高確率である状態）になる大当たりである。「１５Ｒ確変大当たり」は、この確変大当たりのうち、大入賞口４０の開放回数（ラウンド数）が、あらかじめ定めた最大回数の１５ラウンド行われる大当たりである。また「通常大当たり」とは、大当たり遊技終了後の遊技状態が、低確率状態（次回大当たりまでの抽選確率が低確率である状態）になる大当たりである。「１５Ｒ通常大当たり」は、この通常大当たりのうち、大入賞口４０の開放回数（ラウンド数）があらかじめ定めた最大回数Ｒの１５ラウンド行われる大当たりである。

【００５１】

１５Ｒ大当たりの確変大当たりでは、大当たり遊技終了後に確変状態および時短状態が、次に大当たりとなる迄の間の図柄変動表示ゲームに付与される。また、１５Ｒ大当たりの非確変大

10

20

30

40

50

当りでは、大当り遊技終了後に最大で100回の時短状態が付与され、確変状態が付与されないようになっている。すなわち、15R大当りの終了後には、少なくとも時短状態が付与される。

【0052】

一方、2R大当りには、大当り遊技終了後に確変状態が付与される確変大当りのみがある。すなわち、2R大当りの大当り遊技終了後には、必ず確変状態が付与されるようになっている（以下、必要に応じて2R大当りを「2R確変大当り」とも称する）。「2R確変大当り」は、大入賞口40の開放回数（ラウンド数）が最大回数の2ラウンド行われる大当りである。他方、小当りによる小当り遊技の終了後には、遊技状態が当該小当りの当選時の遊技状態を継続するようになっている。すなわち、小当り遊技の終了後には、遊技状態が移行しないようになっている。このため、小当り遊技の終了後には、小当り当選時の遊技状態が、大当りの当選確率が低確率である通常遊技状態である場合には確変状態に移行しない一方、大当りの当選確率が高確率である確変状態である場合には確変状態が継続されるようになっている。したがって、通常遊技状態から2R大当りまたは小当りに当選した場合、大入賞口40の開放パターンが同一または酷似するように制御されるため、どちらの当りかが判別することが困難である。つまりその後の遊技状態が確変状態であるか通常遊技状態であるかが判別することが困難であることを意味する。

10

【0053】

さらに通常遊技状態から2R確変大当りに当選した場合と小当りに当選した場合には上記「特別演出モード」に移行させ、遊技者に確変状態が潜伏（潜伏確変状態）していることを暗示する演出を行うようにしている（詳細は後述する）。これにより確変状態であるか否かを隠匿して遊技者に対し潜伏確変状態の可能性を期待させることができるようにしている。さらに本実施形態では、演出モード設定ボタン10aを操作して強制的に特別演出モードの設定をすることができるようにし、2R大当りや小当りに当選してなくとも、強制的に特別演出モードを現出して遊技者に対し潜伏確変の可能性を期待させることができるようになっている。

20

【0054】

< 2 . 制御装置、図3 >

図3は、上記のような遊技の進行状況に応じた遊技機制御を行う制御装置の構成の概要を示した制御ブロック図である。

30

【0055】

この制御装置は、遊技動作全般の制御を司る主制御基板27と、主制御基板27から演出制御コマンドを受けて、光と音についての演出制御を行う演出制御基板24と、この演出制御基板24からの指示を受けて画像についての演出制御を行う液晶制御基板25と、を中心に構成される。そして、液晶制御基板25には、画像表示装置としての液晶表示装置36が接続されている。

【0056】

また、主制御基板27には払出制御基板29が接続され、これに発射装置32を制御する発射制御基板28および遊技球払出装置19が接続されている。符号31は電源基板であり、電源基板31は外部電源（図示せず）に接続され、変圧トランスから供給される交流電圧（AC24V：メイン電源）から所要の電源を生成し、各制御基板にそれぞれ供給する。なお、図3には電源供給ルートは省略してある。

40

【0057】

（2-1. 主制御基板27）

主制御基板27は、主制御CPU271を内蔵したマイクロプロセッサを搭載すると共に、一連の遊技機制御手順を記述した制御プログラムや制御データ等を格納したROM272と、ワークエリアが形成されるRAM273を搭載して、1チップマイクロコンピュータを構成している。また図示はしていないが、一定周期のパルス出力を作成する機能や時間計測の機能等を有するCTC（Counter Timer Circuit）やCPUに割り込み信号を付与する割り込みコントローラ回路が設けられている。

50

【 0 0 5 8 】

また主制御基板 2 7 には、上始動口 3 4 への入賞を検出する特別図柄始動口センサ 3 4 a と、下始動口 3 5 への入賞を検出する特別図柄始動口センサ 3 5 a と、普通図柄始動口 3 7 の通過を検出する普通図柄始動口センサ 3 7 a と、一般入賞口 4 3 への入賞を検出する一般入賞口センサ 4 3 a とが接続され、主制御基板 2 7 はこれらの各検出信号を受信可能となっている。

【 0 0 5 9 】

また主制御基板 2 7 には、特別図柄表示装置 3 8、普通図柄表示装置 3 9、下始動口 3 5 の可動翼片 4 7 を開閉制御するための普通変動入賞装置ソレノイド 4 1 a、および、大入賞口 4 0 の幅広な開放扉 4 2 b を開閉制御するための特別変動入賞装置ソレノイド 4 2 a が接続され、主制御基板 2 7 は各装置を制御するための制御信号を送信可能となっている。

10

【 0 0 6 0 】

また主制御基板 2 7 は、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる「大当り」またはこの特別遊技状態を発生させない「ハズレ」のいずれであったかを抽選するとともに、その結果に応じて特別図柄の変動パターンを決定し、この抽選結果と変動パターンとを含む演出制御コマンドを作成して演出制御基板 2 4 に送信する構成となっている。

【 0 0 6 1 】

主制御基板 2 7 からの演出制御コマンドは、一方向通信により演出制御基板 2 4 に送信される。これは、外部からのゴト行為による不正な信号が演出制御基板 2 4 を介して主制御基板 2 7 に入力されることを防止するためである。

20

【 0 0 6 2 】

(2 - 2 . 演出制御基板 2 4)

演出制御基板 2 4 は、演出制御 CPU 2 4 1 を内蔵したマイクロプロセッサを搭載すると共に、演出制御手順を記述した制御プログラムや演出データ等を格納した演出制御 ROM 2 4 2 と、ワークエリアが形成される演出制御 RAM 2 4 3 と、を搭載して、1 チップマイクロコンピュータを構成している。また図示はしていないが、音源 IC、CTC、および割り込みコントローラ回路などが設けられている。この演出制御基板 2 4 の主な役割は、主制御基板 2 7 からの演出制御コマンドの受信、演出パターンの抽選、液晶制御基板 2 5 への液晶制御コマンドの送信、盤面・枠ランプ・LED の制御、各種エラーの報知などである。

30

【 0 0 6 3 】

演出制御基板 2 4 は、光と音についての演出処理を行うため、装飾ランプ 4 5 や LED を含む光表示装置 4 5 a に対する光表示制御部と、スピーカ 4 6 を含む音響発生装置 4 6 a に対する音響制御部とを備えている。

【 0 0 6 4 】

また、演出制御基板 2 4 は、演出制御コマンドを受けて、変動パターンに対応する演出パターンを抽選し、液晶表示装置 3 6 の画面に映像で演出表示をさせるべく、液晶制御基板 2 5 に対して液晶制御コマンドを送信する構成となっている。

【 0 0 6 5 】

40

また、演出制御基板 2 4 には、演出モード設定ボタン 1 0 a が接続されている。この演出モード設定ボタン 1 0 a はパチンコ遊技機 1 の裏側（本実施形態では前面枠 2 の裏機構盤）に設けられた十字キーの押しボタンからなり、早朝、パチンコ遊技機 1 に最初に電源を投入した際、電源投入から所定の有効時間（たとえば電源投入から 3 0 秒間）の間に限りボタン操作が有効となる。そして、店員が所定の操作をすることで特別演出モードへ移行する設定がなされる。これにより、遊技開始時の演出（光、音、映像による演出）を、特別演出モードから開始させるように設定することが可能となる。

【 0 0 6 6 】

なお本明細書において、「電源投入から」とは、文字通り電源投入直後から計時をする場合のみならず、電源投入後に前面枠 2 またはガラス扉 6 を開いたときから計時する場

50

合を含む表現である。パチンコ遊技機 1 には前面枠 2 またはガラス扉枠 6 の開閉を検出する検出センサ（図示せず）がそれぞれ設けられている。電源投入後に前面枠 2 またはガラス扉枠 6 を開いたときから計時する場合、電源投入後に、前面枠 2 またはガラス扉枠 6 のいずれか一方の開放検出を契機に、演出モード設定ボタン 10 a の操作有効時間を計時する。

【0067】

また本実施形態における「特別演出モード」は、通常演出モードにおける演出（たとえば「昼間」の背景の下で行われる演出）よりも大当りの抽選確率が高い遊技状態、つまり高確率状態であることを暗示する演出（たとえば「夕方」の背景の下で行われる演出）を表示する演出モードである。

10

【0068】

パチンコ遊技機 1 を上記特別演出モードに設定する「所定の操作」とは、通常の者の試行錯誤による試操作では設定条件が満たされる正しい手順を直ぐには導出できない困難な操作順序を含むものである。この実施形態では、簡単には他人に盗まれない複雑な操作手順により初めて設定条件が満たされる、いわゆる「隠しコマンド」に代表されるようなボタン操作手順となっており、たとえば、上記演出モード設定ボタン 10 a である十字キーを「左上右下左上右下」に押す操作を一手順として、これを 3 回繰り返す、十字キーを上下左右に押し分けて特定方向に所定時間押し続ける（たとえば、十字キー「下」を一定時間押し、次に「上」を一定時間押し）などである。また「遊技開始時」とは、遊技者が最初に図柄変動表示ゲームを開始したとき、正確には上記特別演出モードへの設定が終了して管理者が前面枠 2 を閉じて開店した後、入場した遊技者が打ち出しを開始し、遊技球が上始動口 34 または下始動口 35 に入賞して図柄変動が開始されたときに、特別演出モードの演出が始まることを意味する。

20

【0069】

（2-3．液晶制御基板 25）

液晶制御基板 25 には、演出制御基板 24 から受信した液晶制御コマンドに基づいて表示制御を行うために必要な制御データを生成して VDP 60 に出力する液晶制御 CPU 52 と、液晶制御 CPU 52 の動作手順を記述したプログラムを内蔵する制御 ROM 53 と、ワークエリアやバッファメモリとして機能する制御 RAM 54 とが設けられている。

【0070】

また、液晶制御基板 25 には、液晶制御 CPU 52 に接続されて画像展開処理を行う映像表示プロセッサ VDP (Video Display Processor) 60 と、VDP 60 が画像展開する必要な画像データを格納した画像データ ROM 55 と、VDP 60 が展開した画像データを一時的に記憶する VRAM 56 とが設けられている。

30

【0071】

（2-4．信号の流れ）

遊技状態に関する情報は、まず、大当り抽選の結果（大当りかハズレかの別）に基づく特別図柄変動パターン、現在の遊技状態、作動保留球数、抽選結果に基づき停止させる特別図柄等に必要となる基本情報が、演出制御コマンドにより主制御基板 27 から演出制御基板 24 へと送信される。

40

【0072】

演出制御基板 24 側では、主制御基板 27 から送られてくる演出制御コマンドに対応する演出パターンが、あらかじめ用意された多数の演出パターンの中から抽選により決定され、この決定された演出パターンを実行指示する制御信号が演出制御基板 24 から音響発生装置 46 a および光表示装置 45 a に送られる。これにより、演出パターン対応する効果音の再生と、装飾ランプ 45 や LED 等の点灯点滅駆動とが実現される。また、この演出パターンの液晶制御コマンドが演出制御基板 24 から液晶制御基板 25 へと送信され、この液晶制御コマンドにより、液晶表示装置 36 において演出パターンに沿った演出表示が行われる。

【0073】

50

なお、演出制御コマンドは、1バイト長のモード(MODE)と、同じく1バイト長のイベント(EVENT)からなり、主制御CPU271は、コマンド変化時に自身が生成するストロブ信号の1つ目の立ち上がりを契機として、モード(MODE)情報を送信し、次いでストロブ信号の2つ目の立ち上がりを契機として、イベント(EVENT)情報を送信する。演出制御CPU241は、ストロブ信号が送信されてくると、これに対応して割り込みを発生させ、この割り込み処理によってコマンドを受信して演出制御RAM243に格納する。

【0074】

(2-4-1. 演出制御コマンド)

以下に、この演出制御コマンドの代表的なものについて説明する。

10

【0075】

(a) 「特別図柄変動パターン」コマンド

変動パターンは、図柄(特別図柄および装飾図柄)が変動を開始してから、つまり図柄変動表示ゲーム(特別図柄変動表示ゲームおよび装飾図柄変動表示ゲーム)が開始してから、全列の図柄が確定表示(図柄変動表示ゲームが終了)される迄の間の遊技演出(表示演出、発光演出、音声演出)のベースとなるパターンを示すものである。

【0076】

特別図柄の変動パターンは、特別図柄の変動表示時間(特別図柄の変動開始から停止までに要する時間)や、擬似連の発生の有無や、作動保留球数や、上始動口や下始動口への入賞の別などの情報に対応付けたものであり、ROM272の変動パターンメモリ領域に変動パターン決定テーブル(特別図柄変動パターン振り分けテーブル)として予め記憶されている。

20

【0077】

主制御CPU271は、特別図柄変動表示ゲームの実行毎に、上記特別図柄変動パターン振り分けテーブルから特別図柄変動パターンを抽選により選択し、この特別図柄変動パターンに関する情報を、演出制御コマンドとして演出制御基板24に対し送信する。

【0078】

(b) 「特別図柄指定」コマンド

「特別図柄指定」コマンドは、特別図柄の変動開始時に発生し、大当り抽選の結果に対応して停止させる特別図柄情報を有する演出制御コマンドである。

30

【0079】

(c) 「演出停止(図柄停止)」コマンド

特別図柄の変動停止時に発生し、装飾図柄変動表示ゲームにおける各種演出(装飾図柄の変動表示を含む)の現出の終了を指定するための演出制御コマンドである。

【0080】

(d) 「遊技状態指定」コマンド

遊技状態の変化に伴い現在の遊技状態を指定する演出制御コマンドである。この遊技状態指定コマンドには、大当り(大当り遊技)中、通常遊技状態中、確変状態中、時短状態中等、各種遊技状態情報が含まれる。

40

【0081】

(e) 「デモ表示」コマンド

上述したデモ画面を現出させるための演出制御コマンドとして、「デモ表示」コマンドがある。このデモ表示コマンドは、一定時間経過しても図柄遊技(特別図柄変動表示ゲーム)が行われていない場合に送信され、その送信タイミングは、一定時間経過しても上記特別図柄変動表示ゲームが行なわれていないと判断されたタイミングで送信される。

【0082】

(f) その他のコマンド

その他、大当り中の演出を行わせる演出制御コマンドとして、特別図柄の停止後に送信される「大当り開始表示」コマンド、大入賞口40の開放時に送信される「開放表示」コマンド、大入賞口40の閉鎖時に送信される「開放インターバル表示」コマンド、最終ラ

50

ウンドの大入賞口40の閉鎖後に開放インターバル表示コマンドの受信よりインターバル演出時間の経過後に送信される「大当り終了表示」コマンド、大当り終了後、大当り終了表示コマンドの受信より大当り終了演出時間経過後に送信される「遊技状態表示」コマンドがある。

【0083】

(2-4-2. 液晶制御コマンド)

演出制御基板24は、主制御基板27から送信される演出制御コマンドを受けて、これに関連付けられた液晶制御コマンドを、液晶表示装置36に表示する画像の再生に必要なタイミングで液晶制御基板25に対し送信する。

【0084】

この液晶制御コマンドの送信に際し、演出制御基板24は割り込み用ストロブ信号を発生し、液晶制御基板25にMODE信号とEVENT信号とで構成される2バイト長の液晶制御コマンドを前後して送信する。なお、ここでも不正な行為に対する安全性を確保するため、液晶制御基板25から主制御基板27へは信号が流れないように構成される。液晶制御コマンドには次のようなものがある。

【0085】

(a) 「装飾図柄表示」コマンド

「装飾図柄表示」コマンドは、指定した装飾図柄(左、中、右に停止させる装飾図柄の組み合わせ)で停止表示させることを指示する液晶制御コマンドである。なお本明細書においては、この装飾図柄表示コマンドと、次に述べる演出表示コマンドおよび遊技状態表示コマンドを含めて「表示コマンド」と総称する。

【0086】

(b) 「演出表示」コマンド

「演出表示」コマンドは、演出制御基板24側で決定された演出パターンに従った演出画像を表示するように指示する液晶制御コマンドである。この演出表示コマンドにより表示される演出内容は、リーチや、キャラクタや、背景や、擬似連の種類等である。ここで「演出パターン」とは、上記装飾図柄表示コマンドや演出表示コマンドや次に述べる演出停止コマンドや遊技状態表示コマンドなどで特定される表示形態の総称であり、上記したリーチの有無、擬似連の回数、背景の種類、キャラクタの位置や色の表示などにより演出パターンにおける演出シナリオが決定される。

【0087】

(c) 「演出停止」コマンド

「演出停止」コマンドは、液晶表示装置36に現出している演出(装飾図柄の変動表示を含む)の停止を指示する液晶制御コマンドである。

【0088】

(d) 「遊技状態表示」コマンド

現在の遊技状態の表示を行わせるコマンドである。遊技状態の表示には、大当り(大当り遊技)中、通常遊技状態中、確変状態中(確変モード演出)、時短状態中(時短モード演出)の他、確変状態の可能性のある状態(特別演出モード)等、各種遊技状態の表示が含まれる。

【0089】

(e) その他のコマンド

その他、大当り中に関して、特別図柄の停止後に送信される「大当り開始表示」コマンド、大入賞口40の開放時に送信される「開放表示」コマンド、大入賞口40の閉鎖時に送信される「開放インターバル表示」コマンド、最終ラウンドの大入賞口40の閉鎖後に開放インターバル表示コマンドの受信よりインターバル演出時間の経過後に送信される「大当り終了表示」コマンド、大当り終了後、大当り終了表示コマンドの受信より大当り終了演出時間経過後に送信される「遊技状態表示」コマンド等がある。

【0090】

また液晶表示装置36にデモ画面を表示させる液晶制御コマンドとして、デモ画面表示

10

20

30

40

50

コマンドがある。

【0091】

< 3 . 主制御基板側の処理、図 6 ~ 図 9 >

次に、図 4 および図 5 を参照して、主制御基板 27 側における処理内容について説明する。

【0092】

(3 - 1 . 主制御側メイン処理：図 4)

まず、遊技機本体に電源が投入されると、主制御 CPU 271 が図 4 に示す主制御側メイン処理を開始する。

【0093】

この主制御側メイン処理において、主制御 CPU 271 は、遊技動作開始前における必要な初期設定処理を実行する (ステップ S 101)。

【0094】

次いで、入力ポートを介して入力される RAM クリアスイッチの出力信号の状態 (オン、オフ) を確認し、RAM クリアスイッチがオンである場合 (ステップ S 102 : YES) にはステップ S 105 の処理に進み、RAM の初期化処理として記憶エリアをクリアする。しかし RAM クリアスイッチがオンでない場合 (ステップ S 102 : NO)、電源断が発生した際にバックアップ RAM に記憶されたバックアップ用データが有効であるか否かを判断する (ステップ S 103)。電源復旧の際には、上記チェックサムと比較を行うことにより、バックアップデータが有効であるか否かを確認している。

【0095】

バックアップデータが有効である場合には (ステップ S 103 : YES)、バックアップデータに基づき、電源遮断前におけるスタックポインタを復帰し、電源遮断時の処理状態から遊技を開始するために必要な遊技復旧処理を実行し (ステップ S 104)、ステップ S 107 の処理に進む。バックアップデータが有効でない場合には (ステップ S 103 : NO)、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定し、RAM を初期化する (ステップ S 105)。そして、この RAM の初期化に伴い、RAM クリア情報を初期化コマンドとして各制御基板に送信する (ステップ S 106)。

【0096】

次いで、CPU に設けられている CTC の設定を行う (ステップ S 107)。本処理では、4ms ごとに定期的にタイマ割り込みがかかるように、初期値として 4ms に相当する値を CTC の時間定数レジスタに設定する。

【0097】

ステップ S 101 ~ S 107 での電源初期投入後の処理を終えた後、正常動作時の処理 (ステップ S 108 ~ S 112) として、割込禁止状態 (ステップ S 108) と割込許可状態 (ステップ S 112) とを繰り返すとともに、その間に、各種乱数の更新処理を実行する (ステップ S 109 ~ S 111)。

【0098】

乱数の更新処理として、ステップ S 108 の処理後、まず変動パターン用乱数値更新処理を実行する (ステップ S 109)。この変動パターン用乱数値更新処理では、主として、特別図柄の変動パターンの抽選に用いる変動パターン用乱数値を更新する。また大当りである場合に特別図柄表示装置 38 に停止させるべき特別図柄を抽選する際に使用する特別図柄用停止図柄乱数値も更新される。

【0099】

続いて、普通図柄当り判定用初期値乱数更新処理 (ステップ S 110) と特別図柄当り判定用初期値乱数更新処理 (ステップ S 111) を実行する。普通図柄当り判定用初期値乱数更新処理 (ステップ S 110) では、普通図柄変動表示ゲームの当否抽選に使用する普通図柄当り判定用乱数の初期値変更に使用する乱数を更新し、特別図柄当り判定用初期値乱数更新処理 (ステップ S 111) では、上記特別図柄変動表示ゲームの大当り抽選に使用する特別図柄当り判定用乱数の初期値変更に使用する乱数を更新する。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 0 】

(3 - 2 . 主制御側タイマ割込処理、図 5)

図 5 は、主制御側メイン処理において、一定時間 (4 m s) ごとの割り込みで起動される主制御側のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【 0 1 0 1 】

まず、主制御 CPU 2 7 1 は、レジスタを所定のスタック領域に退避させる退避処理 (ステップ S 1 5 1) を実行する。

【 0 1 0 2 】

次いで、各変動表示ゲームに係る乱数を定期的に更新する定期乱数更新処理を実行する (ステップ S 1 5 2)。定期乱数更新処理では、普通図柄変動表示ゲームや特別図柄変動表示ゲームの当否抽選に使用する各種乱数を定期的に更新する。

10

【 0 1 0 3 】

次いで、遊技動作に用いられるタイマを管理制御するためのタイマ管理処理を実行する (ステップ S 1 5 3)。遊技機制御に用いる各種のタイマのタイマ値はここで更新される。

【 0 1 0 4 】

次いで、入力管理処理を実行する (ステップ S 1 5 4)。この入力管理処理では、パチンコ遊技機 1 に設けられた各種センサによる検出情報を、遊技中継基板 5 5 を介して図示しない自身内のレジスタに読み込み格納する。各種センサによる検出情報とは、普通図柄始動口センサ 3 7 a、大入賞口センサ 4 0 a、特別図柄始動口センサ 3 4 a、3 5 a、一般入賞口センサ 4 3 a 等が検出した信号である。

20

【 0 1 0 5 】

次いで、エラー管理処理を実行する (ステップ S 1 5 5)。このエラー管理処理では、上記入力管理処理で読み込み格納したデータを把握してスイッチのチェックを行い、不正入賞を監視したり、遊技動作状態を監視したりして、パチンコ遊技機 1 の異常を監視する。

【 0 1 0 6 】

次いで、賞球管理処理を実行する (ステップ S 1 5 6)。この賞球管理処理では、遊技球払出装置 1 9 に払出し動作を行わせるための制御情報 (賞球数を指定する賞球払出制御コマンド) を出力する。

30

【 0 1 0 7 】

次いで、普通図柄管理処理を実行する (ステップ S 1 5 7)。この普通図柄管理処理では、普通図柄変動表示ゲームにおける当否抽選を実行し、その抽選結果に基づいて普通図柄の変動パターンや普通図柄の停止表示態様を決定したりする。なお、時短状態下では、上記普通図柄変動表示ゲームにおける補助当り抽選において、その当選確率が通常遊技状態よりも上昇した高確率状態下で抽選が行われ、普通図柄の変動時間も短縮される。

【 0 1 0 8 】

次いで、普通変動入賞装置管理処理を実行する (ステップ S 1 5 8)。普通変動入賞装置管理処理では、普通図柄管理処理 (ステップ S 1 5 7) における当否抽選の結果に基づき、ソレノイド制御用の励磁制御信号を普通変動入賞装置ソレノイド 4 1 a に送信し、普通変動入賞装置 4 1 の可動翼片 4 7 の一連の動作を制御する。なお、時短状態下では、普通変動入賞装置 4 1 の可動翼片 4 1 b が作動している期間が通常遊技状態よりも可動翼片 4 7 の作動時間が延長されるように普通変動入賞装置ソレノイド 4 1 c にソレノイド制御用の励磁制御信号が送信される。

40

【 0 1 0 9 】

次に、特別図柄管理処理を実行する (ステップ S 1 5 9)。この特別図柄管理処理では、特別図柄変動表示ゲームにおける大当り抽選 (大当り判定処理) を実行し、その抽選の結果に基づいて特別図柄の変動パターンや特別図柄表示装置 3 8 に停止させる特別図柄の停止表示態様 (停止特別図柄) を決定する。この停止特別図柄により、1 5 R 確変大当り、1 5 R 通常大当り、2 R 確変大当り、または小当りが確定し、特別図柄表示装置 3 8 に

50

停止特別図柄が一定時間表示された後、これに対応する大当り遊技または小当り遊技が開始され、当該遊技の終了後、上記当りに応じて確変状態や時短状態が付与される。

【0110】

次いで、特別変動入賞装置管理処理を実行する（ステップS160）。この特別変動入賞装置管理処理では、特別図柄管理処理（ステップS159）での抽選結果に基づき、ソレノイド制御用の励磁制御信号を特別変動入賞装置ソレノイド42aに送信し、特別変動入賞装置42の大入賞口40を所定のパターンに従い開閉制御して、大当りに関する遊技を実行制御する。15R確変大当り、15R通常大当り、2R確変大当りでは規定ラウンド数まで大当り遊技を実行制御すべく上記励磁制御信号を特別変動入賞装置ソレノイド42aに送信し、小当りの場合には大入賞口40の開放パターンが2R大当りと同一または酷似するように、上記励磁制御信号を特別変動入賞装置ソレノイド42aに送信する。

10

【0111】

そして、上記のようにステップS152～ステップS161の処理を実行した後、レジスタの内容を復帰させ（ステップS162）、タイマ割込処理を終了する。

【0112】

<4. 演出制御側の処理、図6～図10>

次に、図6～図10を参照して、演出制御基板24側における処理内容について説明する。

【0113】

(4-1. 演出制御側メイン処理：図6)

図6は演出制御側のメイン処理を示したものである。

20

【0114】

パチンコ遊技機1に電源が投入されると、電源基板31から各制御基板に電源が投入された旨の電源投入信号が送られる。この電源投入信号を受けて、演出制御CPU241が図6に示す演出制御側メイン処理を開始する。

【0115】

まず、演出制御基板24は、電源投入が行われてから初めての処理として、遊技動作開始前における必要な初期設定を実行する（ステップS501）。

【0116】

(4-2. 初期設定：図7)

図7は、この初期設定の処理内容の詳細を示したものである。演出制御CPU241は、まず演出制御RAM243の初期化、レジスタクリア等の通常の各種初期設定を実行する（ステップS5011、メモリクリア手段）。

30

【0117】

次に演出モード設定ボタン10aのボタン操作有効期間内であるか否かを判断する（ステップS5012）。演出モード設定ボタン10aはパチンコ遊技機1の演出に関して特別演出モードに移行させるための操作ボタンである。このボタン操作有効期間は、図示していない有効期間設定タイマ（操作有効化手段）により作成される。この有効期間設定タイマは、電源投入からの経過時間を計時して行き、ボタン操作有効期間（初期設定時のボタン操作有効時間）として定めた所定時間が経過することによりタイムアップして、それ以降において演出モード設定ボタン10aの操作で生起されて入力される入力信号の受け付けを無効とする。これにより特定の者以外の者により演出モード設定ボタン10aがボタン操作する可能性を排除し、遊技機の設定の安全を強化することができる。

40

【0118】

また、上記ボタン操作有効期間は、有効時間表示器10bに表示される。本実施形態においては、有効期間設定タイマが電源投入から計時して行く経過時間の進行状況がリアルタイムに有効時間表示器10bに表示され、設定操作が可能な残り時間が何秒または何分であるかが作業者に報知される。このため作業者は、有効時間外において設定操作をするという無駄な操作をすることなく、またあわてて設定操作の手順を誤ることなく、迅速かつ正確に特別演出モードの移行設定をすることができる。

50

【 0 1 1 9 】

初期設定時のボタン操作有効期間内である場合（ステップ S 5 0 1 2 : Y E S ）、パチンコ遊技機 1 の演出に関して演出モード設定ボタン 1 0 a のボタン操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 5 0 1 3 ）。以後、初期設定時のボタン操作有効期間が経過するまで、演出モード設定ボタン 1 0 a のボタン操作がなされた否かを判断する（ステップ S 5 0 1 2 : Y E S ~ S 5 0 1 3 : N O ）。

【 0 1 2 0 】

初期設定時のボタン操作有効期間内に演出モード設定ボタン 1 0 a のボタン操作がなされなかった場合（ステップ S 5 0 1 3 : N O ）、通常の演出モードを演出制御 R A M 2 4 3 にセットする（ステップ S 5 0 1 5 ）。ここに「通常の演出モードを設定する」とは、たとえば直前の営業日（電源遮断時）における遊技結果が確変状態や時短状態で遊技終了となっている場合に、その結果を当日（電源投入時）の遊技に引き継ぐことを許すかどうかに関わらず、演出に関しては、一律に通常演出モードの演出から開始されるようにデータを設定する場合と、その結果を当日の遊技に引き継ぐことを許し、演出に関しては対応する演出モードの演出から開始されるようにデータを設定する場合とが含まれ、どちらであるかはパチンコ遊技機 1 の初期設定方法およびバックアップデータからの復帰処理内容による。

【 0 1 2 1 】

パチンコホール側で特別演出モードから演出を開始したいと欲する場合には、管理者または特定の店員が演出モード設定ボタン 1 0 a を操作して演出モードの移行設定をすることになる。演出制御 C P U 2 4 1 は、演出モード設定ボタン 1 0 a のボタン操作があった場合（ステップ S 5 0 1 3 : Y E S ）、特別演出モードのデータを演出制御 R A M 2 4 3 にセットし特別演出モードに移行設定する（ステップ S 5 0 1 4 ）。これにより強制的に特別演出モードに移行し、遊技者が遊技を開始した場合、パチンコ遊技機 1 の演出状態は大当り確率が高確率状態を暗示する演出モード、つまり確変状態を暗示する特別演出モードから開始することになる。

【 0 1 2 2 】

上記特別演出モードの設定は、電源投入時にパチンコ遊技機 1 のメモリをクリアしてパチンコ遊技機 1 の当り当選確率を強制的に低確率状態に設定するメモリクリア手段（ステップ S 1 0 5 ）による状態移行処理とは別個に行われる。すなわち、メモリクリア手段（ステップ S 1 0 5 ）による設定内容とは無関係に、パチンコ遊技機 1 の演出状態を特別演出モードに移行させることとなる。

【 0 1 2 3 】

なお、この特別演出モードの設定処理（ステップ S 5 0 1 2 ~ S 5 0 1 5 ）は、次に述べる復帰処理（ステップ S 5 0 2 ）の次のステップで、実行しても良い。

【 0 1 2 4 】

次いで、図 6 に戻り、バックアップが正常であれば電源遮断（電断）前の処理状態に復帰させる（ステップ S 5 0 2 ）。このとき、演出モードはステップ S 5 0 1 の初期設定処理で設定された演出モードに従い復帰させる。なお、特別演出モードの設定処理（ステップ S 5 0 1 2 ~ S 5 0 1 5 ）が、この復帰処理の次のステップで実行される場合、上記特別演出モードの設定処理で設定された演出モードに従いデータが設定される。なお、電源遮断前の演出モードを電源投入時に引き継ぐことを許している場合には、ステップ S 5 0 1 5 の処理では、電源遮断前の遊技状態に対応する演出モードの演出から開始されるようにデータが設定される。

【 0 1 2 5 】

次に、正常動作時の処理として、電断の発生の有無をチェックし（ステップ S 5 0 3 ）、電断の発生が確認された場合には（ステップ S 5 0 3 : Y E S ）、電断時におけるデータを所定のバックアップ領域に保存する（ステップ S 5 0 8 ）。

【 0 1 2 6 】

電断の発生を確認しない場合には（ステップ S 5 0 3 : N O ）、まず演出用乱数更新処

10

20

30

40

50

理を実行する（ステップ S 5 0 4）。この演出用乱数更新処理では、主として、演出内容を選択するために利用される演出抽選用の乱数値を定期的に更新している。

【 0 1 2 7 】

次に、コマンド受信割り込み、タイマ割り込み、外部 I N T 等を許可する割り込み許可状態に設定し（ステップ S 5 0 5）、その後、割り込み禁止状態に設定する（ステップ S 5 0 6）。そして、ウォッチドッグタイマをクリアして（ステップ S 5 0 7）、電断が発生しない限り、ステップ S 5 0 3 からステップ S 5 0 7 の処理をループ処理にて実行する。

【 0 1 2 8 】

（ 4 - 3 . コマンド受信割込処理、図 8 ）

図 8 は、コマンド受信割込処理を示すフローチャートである。ここではレジスタを所定のスタック領域に退避させた後（ステップ S 5 2 1）、演出制御コマンドを R A M の所定領域に格納する処理を行い（ステップ S 5 2 2）、レジスタを復帰（ステップ S 5 2 3）する。主制御基板 2 7 から送られてくる各種演出制御コマンドを受けた場合、I N T 割り込みが発生し、この受信割込処理にて、演出制御コマンドを受信した時点で、これをコマンド受信バッファに格納する。このコマンド受信割込処理は、次に述べる演出制御側タイマ割込処理（図 9）よりも優先して処理される。

10

【 0 1 2 9 】

（ 4 - 4 . 演出制御側タイマ割込処理、図 9 ）

図 9 は、演出制御基板 2 4 における演出制御側メイン処理において、一定時間（ 2 m s ）ごとの割り込みで起動される演出制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。

20

【 0 1 3 0 】

まず、演出制御 C P U 2 4 1 は、レジスタを所定のスタック領域に退避させるレジスタ退避処理を実行する（ステップ S 5 3 1）。次いでプログラム異常を監視しているウォッチドッグタイマをクリアして、タイマのカウントを再スタートさせる（ステップ S 5 3 2）。

【 0 1 3 1 】

次いで、定期更新処理を行う（ステップ S 5 3 3）。この定期更新処理では、演出パターンを選択するために利用される演出用乱数の初期値や、演出パターンの実行に必要な各種タイマの内容を割り込みごとに更新する。

30

【 0 1 3 2 】

上記各種タイマの代表的なものは、演出の発生に関するタイムスケジュールを管理するタイマである。たとえば、特別図柄表示装置 3 8 に特別図柄が変動されている変動期間内（特別図柄の変動期間内）と実質的に同一期間内である液晶表示装置 3 6 の画面に装飾図柄が変動表示されている変動期間内（装飾図柄の変動期間内）において、その時間軸上で、どのような演出の内容を、どれだけの時間幅をもって、演出手段である装飾ランプ 4 5 やスピーカ 4 6 や液晶表示装置 3 6 に現出させるかについての時間的なスケジュールが、このタイマにより時間管理される。

【 0 1 3 3 】

次いで、演出決定管理処理として、主制御基板 2 7 から受信した演出制御コマンドに基づいて演出のシナリオ（演出シナリオ）を決定するコマンド解析処理（ステップ S 5 3 4）を実行し、詳細は図 1 2 にて後述する「デモ演出時モード移行処理」を実行する（ステップ S 5 3 5）。ここでの「演出シナリオ」とは、装飾図柄の変動パターンに対応する狭義の演出パターンに、背景演出や予告演出を含めた広義の演出パターンを指す。

40

【 0 1 3 4 】

次いで、上記演出シナリオに基づき、液晶制御コマンド、音出力、L E D 出力設定を行う演出シナリオ更新処理（ステップ S 5 3 6）を実行する。

【 0 1 3 5 】

（ 4 - 5 . コマンド解析処理、図 1 0 ）

図 1 0 にコマンド解析処理（ステップ S 5 3 4）の詳細を示す。このコマンド解析処理

50

では、主制御基板 27 から演出制御コマンドを受信したか否か、つまりコマンド受信バッファ（図示せず）に演出制御コマンドが格納されているか否かを割り込みごとに監視する（ステップ S 6 0 1）。演出制御コマンドが格納されている場合（ステップ S 6 0 1：YES）、詳細は図 11 にて後述する「演出モード設定処理」を行った後（ステップ S 6 0 2）、コマンド受信処理を実行する（ステップ S 6 0 3）。すなわちコマンド受信処理として、格納されている演出制御コマンドを読み出して、上記演出シナリオの主体である演出パターンを決定する（ステップ S 6 0 3）。なお、ステップ S 6 0 3 の処理では、一定時間経過しても図柄変動表示ゲームが行われず、デモ画面を現出させるための演出制御コマンドである「デモ表示」コマンドを受けている場合は、デモ画面を表示するための演出パターンが決定される。

10

【0136】

なお、演出制御コマンドを受信していなければ（ステップ S 6 0 1：NO）、何もしないでコマンド解析処理を終了し、演出シナリオ更新処理（ステップ S 5 3 6）に移行する。

【0137】

このコマンド解析処理では、上記コマンド受信割込処理で優先的に常に新しいものに更新された演出制御コマンドが処理されることになる。

【0138】

図 9 に戻り、次いで、演出シナリオ更新処理（ステップ S 5 3 6）を実行する。この演出シナリオ更新処理では、上記コマンド解析処理（図 10）において決定された上記演出シナリオの内容に基づいて、ランプや LED やスピーカ 46 の動作を制御する制御信号（発光制御信号や音声制御信号）の作成を行い、また上記演出シナリオの内容に基づいて液晶制御コマンドを作成する。そして、作成した上記制御信号や液晶制御コマンドを、演出制御 RAM 243 の所定の格納領域に格納して、演出シナリオ更新処理を終了する。

20

【0139】

次いで、演出制御 CPU 241 は、上記所定のコマンド格納領域における液晶制御コマンドの有無を判断する（ステップ S 5 3 7）。液晶制御コマンドが有る場合（ステップ S 5 3 7：YES）、演出制御 CPU 241 は、液晶制御コマンドを、映像の再生が必要なタイミングで液晶制御基板 25 に送信する（ステップ S 5 3 8）。これにより、液晶表示装置 36 において上記演出シナリオに沿って画像が変化するようになっている。

30

【0140】

上記ステップ S 5 3 8 の処理に続いて、演出制御 CPU 241 は、上記所定のコマンド格納領域において再生する音データの音声制御信号が有るか否かを判断し（ステップ S 5 3 9）、再生する音データの音声制御信号が有る場合には（ステップ S 5 3 9：YES）、音の再生が必要なタイミングで、サウンド LSI の音声制御信号を入力し、音源 IC を通じてスピーカ 46 から音を出力させる（ステップ S 5 4 0）。これにより、演出シナリオに沿った効果音がスピーカ 46 から発生される。

【0141】

続いて、LED 出力処理を実行する（ステップ S 5 4 1）。この LED 出力処理では、上記音声制御信号がサウンド LSI に送信された場合、この情報を受け若しくは再生する光データの光制御信号が有る場合には、必要なタイミングで発光制御信号を光表示装置 45 a に送信し、装飾ランプ 45 や LED に送信などを点灯もしくは点滅させる。これにより、演出シナリオに沿った光による演出が実現する。

40

【0142】

そして、退避したレジスタの内容を復帰させ（ステップ S 5 4 2）、これにより演出制御側タイマ割込処理を終了する。

【0143】

< 5 - 1 . 演出モード時移行処理、図 12 >

図 12 にデモ演出時モード移行処理（ステップ S 5 3 5）の詳細を示す。

【0144】

50

このデモ演出時モード移行処理では、まず前提となる移行前の演出モードがデモ画面の表示中であることを確認する（ステップS711）。一定時間経過しても図柄変動表示ゲームが行われず、デモ画面を現出させるための演出制御コマンドである「デモ表示」コマンドを受けている場合はデモ画面の表示中であると判断される。

【0145】

続いてモード移行前つまりデモ演出開始前の演出モードが、通常演出モードであるか否かを確認する（ステップS712）。モード移行前が通常演出モードである場合は（ステップS712：YES）、枠演出ボタン13がボタン操作有効期間内（デモ演出中のボタン操作有効期間）にあるか否かを確認する（ステップS713）。このデモ演出中のボタン操作有効期間は、デモ演出中の期間内ならば任意にその期間を定めることができる。たとえば、デモ演出中の特定の演出が現出している演出時間幅に対応して定めても良い。

10

【0146】

上記デモ演出中であるかまたは上記移行前が通常演出中であるかの判断について、いずれか1つでも確認できない場合は（ステップS711：NO、ステップS712：NO）、このデモ演出時モード移行処理を終了する。

【0147】

一方、デモ画面の表示中であり（ステップS711：YES）、かつモード移行前の演出モードが通常演出モードであり（ステップS712：YES）、かつボタン操作有効期間内にある場合は（ステップS713：YES）、枠演出ボタン13について、あらかじめ定められた手順の所定の操作がなされたか否かを判断する（ステップS714）。以後、上記ボタン操作有効期間が経過するまで、枠演出ボタン13について上記所定の操作がなされた否かを判断する（ステップS713：YES～S714：NO）。この所定の操作は、偶然に発見することが困難な手順の操作であり、通常では遊技者に知らされていない隠された手順のボタン操作、いわゆる「隠しコマンド」に代表されるようなボタン操作手順であることが好ましい。たとえば十字キー式の押しボタンからなる枠演出ボタン13の場合には上下左右に押し分けて行う、プッシュ式の枠演出ボタン13の場合には特定のタイミングでボタン操作を複数回連続して押下する等である。

20

【0148】

この枠演出ボタン13について所定の操作があったことが確認できた場合（ステップS714：YES）、演出モードを通常演出モードの代わりに特別演出モードに移行設定する（ステップS715）。これにより、通常演出モードにおける演出（たとえば昼背景演出）に代わって、確変状態を暗示する演出（たとえば夕方背景演出）の特別演出モードの下で、図柄変動表示ゲームが開始されることになる。

30

【0149】

このように、本実施形態では、演出モード設定ボタン10aの操作の他、上記「隠しコマンド」の如くボタン操作手順で特別演出モードに強制的に移行させることができる。この結果、次のような効果を奏することができる。（A）多くの遊技者は上記手順を知ることがないので、この特別演出モードに変更された遊技機で遊技を開始した場合には、確変状態かも知れないという期待感を抱きつつ特別演出モードの下で遊技を楽しむことができる。この結果、遊技者が積極的に遊技に興じるようになり、遊技機の稼働率を向上させることができる。（B）上記手順を知っている遊技者は、通常演出モードであっても恣意的に特別演出モードに移行させることができる。たとえば、通常演出モードでの遊技が単調化してきたと感じた場合には、特別演出モードに変更して新たな演出モードの下で遊技を楽しむことができる。たとえ2R当りや小当りに当選していなくとも、遊技者の欲するタイミングで特別演出モードに移行させることができるので、遊技者の遊技意欲をより一層向上させることができる。（C）上記手順は、偶然に発見することが困難な手順の操作であり、通常では遊技者に知らされていない隠された手順に定めてある。したがって仮に、上記手順を知らない遊技者がこれを発見した場合、その手順を発見したことによる優越感や高揚感で満たされ、遊技機に対する興趣を向上させることができる。

40

【0150】

50

< 5 - 2 . 演出モード設定処理、図 1 1、図 1 3 ~ 図 1 7 >

図 1 1、図 1 3 ~ 図 1 6 に演出モード設定処理の詳細を、図 1 7 に当該演出モード設定処理における移行前の演出モードと、そのモード移行条件と、移行後の演出モードとの関係を一覧表にして示す。

【 0 1 5 1 】

演出制御 CPU 2 4 1 は、受信した演出制御コマンドの内容に応じたコマンド種類別の分岐に従い、通常演出時モード移行処理（ステップ S 7 2 0）、確変演出時モード移行処理（ステップ S 7 3 0）、時短演出時モード移行処理（ステップ S 7 4 0）、特別演出時モード移行処理（ステップ S 7 6 0）を実行する。上記各演出時モード移行処理を実行する際、受信した演出制御コマンドに当たり情報が含まれている場合、まず前提となる移行前の演出モードがどの演出モードであるかを確認し、その当りの発生を契機として演出モードを移行させる条件として分岐先を分別し、それぞれの分岐先で演出モード移行設定を行う。すなわち受信した演出制御コマンドに、演出モード移行条件（演出移行契機）となる、1 5 R（ラウンド）確変大当り、1 5 R 通常大当り、2 R 確変大当り、小当り、のいずれかが含まれている場合、その当たりの種類を考慮して、その都度、各当り遊技終了後の演出モードを決定する。

10

【 0 1 5 2 】

（ 5 - 2 . 通常演出時モード移行処理、図 1 3 ）

図 1 3 に通常演出時モード移行処理（ステップ S 7 2 0）の詳細を示す。

【 0 1 5 3 】

この通常演出時モード移行処理では、まず前提となる移行前の演出モードが通常演出モードであることを確認した後、当り種類別に分岐先を分別し、それぞれの分岐先で演出モードの移行設定を行う。すなわち受信した演出制御コマンドに、演出モード移行条件（演出移行契機）となる、1 5 R（ラウンド）確変大当り、1 5 R 通常大当り、2 R 確変大当り、小当り、のいずれかが含まれている場合、その当たりの種類を考慮して、その都度、各当り遊技終了後の演出モードを決定する（ステップ S 7 2 2 ~ S 7 2 5）。

20

【 0 1 5 4 】

ここで、小当りに当選した場合、当該遊技後の遊技状態における抽選確率は、移行契機発生前の遊技状態（移行契機となった小当り当選時の遊技状態）のときから変化しないが、その演出については、移行契機発生前の遊技状態が確変演出モードでない限り、潜伏確変状態を問わず特別演出モードに変化する。移行契機発生前の遊技状態が確変演出モードの場合に小当りに当選したときは、前提として大当りの当選確率が高確率状態である確変状態となっているため演出モードも確変演出モードである。したがって、これを引き継いで必ず確変状態が確定する確変演出モードに移行するようになっている。

30

【 0 1 5 5 】

図 1 3 に戻り、通常演出モード中に演出移行契機として 1 5 R 確変大当りに当選していた場合（ステップ S 7 2 2 の分岐）、大当り（遊技）終了後のパチンコ遊技機 1 の演出状態を確変演出モードに移行設定する。「確変演出モード」とは、上記 1 5 R 確変大当りが終了してから次回大当りするまでの間、つまり上記確変状態となっている遊技状態の間において、あらかじめ定めた確変確定演出（たとえば夜中背景演出）を発生させる演出モードである。

40

【 0 1 5 6 】

通常演出モード中に演出移行契機として 1 5 R 通常大当りに当選していた場合（ステップ S 7 2 3 の分岐）、大当り（遊技）終了後のパチンコ遊技機 1 の演出状態を時短演出モードに移行設定する。「時短演出モード」とは、上記 1 5 R 通常大当りが終了してから所定の終了条件が成立するまで、たとえば、特別図柄の変動回数 1 0 0 回を消化するまでの間（上記時短状態となっている遊技状態の間）において、あらかじめ定めた時短確定演出（たとえば朝方背景演出）を発生させる演出モードである。

【 0 1 5 7 】

通常演出モード中に演出移行契機として 2 R 確変大当りに当選していた場合（ステップ

50

S 7 2 4 の分岐)、大当り(遊技)終了後のパチンコ遊技機 1 の演出状態を特別演出モードに移行設定する(図 1 7 の演出時モード移行テーブルでのケース A)。「特別演出モード」は、所定の終了条件が成立するまでの間(たとえば、次回大当りまたは小当りするまでの間、または特別図柄の変動回数 5 0 回を消化するまでの間)、あらかじめ定められた確変状態を暗示させる演出(たとえば夕方背景演出)を継続する演出モードである。このケース A での特別演出モード中は、実際には確変状態にあるが、それを明確に遊技者に報知せずに隠蔽して、潜伏確変状態の可能性があると匂わす演出(たとえば夕方背景演出)を発生させることとなる。

【 0 1 5 8 】

特別演出モード中に当りが有った場合または当りが無かった場合のモード移行については、特別演出時モード移行処理(図 1 6)において後述するが、特別演出モードに突入した場合、図 1 7 の演出時モード移行テーブルの最下欄に示すように、所定の終了条件が成立するまで(ここでは、次回大当りまたは小当りするまでの間、または当りが無いまま特別図柄の変動回数 5 0 回を消化するまで)の間、あらかじめ定められた確変状態を暗示させる演出(夕方背景演出)を発生させる。

10

【 0 1 5 9 】

通常演出モード中に演出移行契機として小当りに当選していた場合(ステップ S 7 2 5 の分岐)も、小当り(遊技)終了後におけるパチンコ遊技機 1 の演出状態を特別演出モードに移行設定する(図 1 7 でのケース B)。このケース B の特別演出モードでは、ケース A の場合と異なり、小当り終了後の遊技状態が実際には低確率状態にある。そこで、上記夕方背景演出の特別演出モードによる演出とすることにより、低確率状態であることを隠蔽ないし隠匿して、あたかも高確率状態が潜伏しているかの如き暗示を遊技者に与える演出をなす結果となる。

20

【 0 1 6 0 】

(5 - 3 . 確変演出時モード移行処理、図 1 4)

図 1 4 に確変演出時モード移行処理(ステップ S 7 3 0)の詳細を示す。

【 0 1 6 1 】

この確変演出時モード移行処理では、まず前提となる移行前の演出モードが確変演出モードであることを確認した後、当り種類別に分岐先を分別し、それぞれの分岐先で演出モードの移行設定を行う。すなわち受信した演出制御コマンドに、演出モード移行条件(演出移行契機)となる、1 5 R (ラウンド)確変大当り、1 5 R 通常大当り、2 R 確変大当り、小当り、のいずれかが含まれている場合、その当たりの種類を考慮して、その都度、各当り遊技終了後の演出モードを決定する(ステップ S 7 3 2 ~ S 7 3 5)。

30

【 0 1 6 2 】

確変演出モード中に演出移行契機として 1 5 R 確変大当りに当選していた場合(ステップ S 7 3 2 の分岐)、大当り終了後の演出状態を上記確変演出モードに移行設定する。この「確変演出モード」ではステップ S 7 2 2 で述べたのと同じ演出モードであり、上記確変確定演出(夜中背景演出)を発生させる。

【 0 1 6 3 】

確変演出モード中に演出移行契機として 1 5 R 通常大当りに当選していた場合(ステップ S 7 3 3 の分岐)、大当り終了後のパチンコ遊技機 1 の演出状態を上記時短演出モードに移行設定する。この「時短演出モード」ではステップ S 7 2 3 で述べたのと同じ演出モードであり、上記時短確定演出(朝方背景演出)を発生させる。

40

【 0 1 6 4 】

確変演出モード中に演出移行契機として 2 R 確変大当りに当選していた場合(ステップ S 7 3 4 の分岐)または小当りに当選していた場合(ステップ S 7 3 5 の分岐)のいずれの場合も、当該当り遊技終了後におけるパチンコ遊技機 1 の演出状態を確変演出モードに移行設定する。この「確変演出モード」ではステップ S 7 2 2 で述べたのと同じ演出モードであり、上記確変確定演出(夜中背景演出)を発生させる。

【 0 1 6 5 】

50

(5 - 4 . 時短演出時モード移行処理、図 1 5)

図 1 5 に時短演出時モード移行処理 (ステップ S 7 4 0) の詳細を示す。

【 0 1 6 6 】

この時短演出時モード移行処理では、まず前提となる移行前の演出モードが時短演出モードであることを確認した後、当り種類別に分岐先を分別し、それぞれの分岐先で演出モードの移行設定を行う。すなわち受信した演出制御コマンドに、演出モードを移行させる条件 (演出移行契機) となる、1 5 R 確変大当り、1 5 R 通常大当り、2 R 確変大当り、小当り、1 0 0 回転 (特別図柄の変動回数が 1 0 0 回転終了) 終了のいずれかが含まれている場合、その種類を考慮して、その都度、各当り遊技終了後の演出モードを決定する (ステップ S 7 4 2 ~ S 7 4 6) 。

10

【 0 1 6 7 】

時短演出モード中に演出移行契機として 1 5 R 確変大当りに当選していた場合 (ステップ S 7 4 2 の分岐)、大当り終了後のパチンコ遊技機 1 の演出状態を、確変演出モードに移行設定する。この「確変演出モード」ではステップ S 7 2 2 で述べたのと同じ演出モードであり、上記確変確定演出 (夜中背景演出) を発生させる。

【 0 1 6 8 】

時短演出モード中に演出移行契機として 1 5 R 通常大当りに当選していた場合 (ステップ S 7 4 3 の分岐)、大当り終了後のパチンコ遊技機 1 の演出状態を時短演出モードに移行設定する。この「時短演出モード」ではステップ S 7 2 3 で述べたのと同じ演出モードであり、上記時短確定演出 (朝方背景演出) を発生させる。

20

【 0 1 6 9 】

時短演出モード中に演出移行契機として 2 R 確変大当りに当選していた場合 (ステップ S 7 4 4 の分岐)、大当り終了後のパチンコ遊技機 1 の演出状態を、確変演出モードに移行設定する。この「確変演出モード」ではステップ S 7 2 2 で述べたのと同じ演出モードであり、上記確変確定演出 (夜中背景演出) を発生させる。

【 0 1 7 0 】

時短演出モード中に演出移行契機として小当りに当選していた場合 (ステップ S 7 4 5 の分岐)、パチンコ遊技機 1 の演出状態を特別演出モードに移行させる (図 1 7 の演出時モード移行テーブルのケース D)。この「特別演出モード」は通常演出時モード移行処理 (図 1 3) のステップ S 7 2 5 で述べた特別演出モード (低確率状態下での特別演出モード) と同じものである。特別演出モードに突入した場合、図 1 7 の演出時モード移行テーブルの最下欄に示すように、所定の終了条件が成立するまで (ここでは、次回大当りまたは小当りするまでの間、または特別図柄の変動回数 5 0 回を消化するまで) の間、あらかじめ定めた確変状態を暗示させる演出 (夕方背景演出) を発生させる。

30

【 0 1 7 1 】

また時短演出モード中に、上記の 1 5 R 確変大当り、1 5 R 通常大当り、2 R 確変大当り、小当りのいずれにも当選せずに、あらかじめ定めた特別図柄の変動回数 1 0 0 回を消化した場合は (ステップ S 7 4 6 の分岐)、パチンコ遊技機 1 の演出状態を通常演出モードに移行させる。この「通常演出モード」では、大当り当選率が低確率の状態 (低確率状態) であることが確定する低確率確定演出 (本例では昼背景演出) を発生させる。大当りまたは小当りに当選するまでは演出モードは移行しないので、遊技中に占める割合が高い演出モードがこの「通常演出モード」である。

40

【 0 1 7 2 】

次いで、図 1 1 に戻り、特別演出時モード移行処理 (ステップ S 7 6 0) に移る。

【 0 1 7 3 】

(5 - 5 . 特別演出時モード移行処理、図 1 6)

図 1 6 に、特別演出モード移行処理 (ステップ S 7 6 0) の詳細を示す。

【 0 1 7 4 】

この特別演出時モード移行処理では、まず前提となる移行前の演出モードが特別演出モードであることを確認した後、当り種類別に分岐先を分別し、それぞれの分岐先で演出モ

50

ードの移行設定を行う。すなわち受信した演出制御コマンドに、演出モード移行条件（演出移行契機）となる、15R確変大当り、15R通常大当り、2R確変大当り、小当り、50回転終了（特別図柄の変動回数が50回終了）のいずれかが含まれている場合、その当たりの種類を考慮して、その都度、各当り遊技終了後の演出モードを決定する（ステップS762～S766）。

【0175】

特別演出モード中に演出移行契機として15R確変大当りに当選していた場合（ステップS762の分岐）、大当り遊技終了後のパチンコ遊技機1の演出状態を確変演出モードに移行設定する。この「確変演出モード」ではステップS722で述べたのと同じ演出モードであり、上記確変確定演出（夜中背景演出）を発生させる。

10

【0176】

特別演出モード中に演出移行契機として15R通常大当りに当選していた場合（ステップS763の分岐）、大当り遊技終了後のパチンコ遊技機1の演出状態を時短演出モードに移行設定する。この「時短演出モード」ではステップS723で述べたのと同じ演出モードであり、上記時短確定演出（朝方背景演出）を発生させる。

【0177】

特別演出モード中に演出移行契機として2R確変大当りに当選していた場合（ステップS764の分岐）、大当り遊技終了後のパチンコ遊技機1の演出状態を特別演出モードに移行設定する（図17でのケースE）。このケースEでの「特別演出モード」はステップS724で述べたのと同じ演出モードであり、実際には確変状態にあるが、それを明確に遊技者に報知せずに隠蔽して、潜伏確変状態の可能性のあることを匂わず演出（夕方背景演出）を発生させる。

20

【0178】

また特別演出モード中に演出移行契機として小当りに当選していた場合（ステップS765の分岐）も、小当り遊技終了後のパチンコ遊技機1の演出状態を特別演出モードに移行設定する（図17でのケースF）。このケースFでの「特別演出モード」は移行前の特別演出モードが高確率状態または低確率状態のいずれであったかに関わらず、その高確率状態または低確率状態を引き継いで、所定の終了条件が成立するまでの間（次回大当りするまでの間または特別図柄の変動回数50回を消化するまでの間）、あらかじめ定めた確変状態を暗示させる演出（夕方背景演出）を発生させるものである。

30

【0179】

また特別演出モード中に、上記の15R確変大当り、15R通常大当り、2R確変大当り、小当りのいずれにも当選せずに、あらかじめ定めた特別図柄の変動回数50回を消化していた場合は（ステップS766の分岐）、当り遊技終了後のパチンコ遊技機1の演出状態を通常演出モードに移行設定する。この「通常演出モード」では、大当り当選率が低確率の状態（低確率状態）であることが確定する低確率確定演出（本例では昼背景演出）を発生させる。

【0180】

上記により特別演出時モード移行処理（図16）を終了する。

【0181】

以上で演出モード設定処理（図11）を終了し、図10のコマンド解析処理に戻り、上述のコマンド受信処理が行われることになる。

40

【0182】

<6.動作例1、図18>

次に、パチンコホールにおける開店前の電源投入時に、遊技開始時の演出モードを特別演出モードに設定した場合の動作例について、図18を参照しながら説明する。

【0183】

図18において、パチンコホールの管理者がパチンコ遊技機1に電源を投入する。電源投入を契機として、演出制御CPU241（操作有効化手段）が有効期間設定タイマを起動し、演出モード設定ボタン10aからの入力信号を有効に受け付ける期間（操作有効時

50

間)たとえば30秒の計時を開始する。この操作有効時間内でパチンコ遊技機1の前面枠2の裏側に設けられた演出モード設定ボタン10aを所定の手順に従って操作することにより、特別演出モードへの移行設定を行う(時刻t1)。

【0184】

この有効期間設定タイマが計時する操作有効時間の残り時間は、逐次に7セグメントLED表示器からなる有効時間表示器10bに表示され、操作者に報知される。操作者は、この操作有効時間内に、演出モード設定ボタン10aを所定の手順に従って操作すればよいことを知り、あわてることなく、特別演出モードの設定を行う。これにより、演出制御CPU241は、特別演出モード(夕方背景演出)から遊技が開始されるように特別演出モードに関するデータを演出制御RAM243に設定する(図7のステップS5012、S5014)。

10

【0185】

ここでパチンコ遊技機1は、主制御側メイン処理のステップS105でRAM273がクリアされる可能性があるが、これとは独立して上記演出モード設定ボタン10aによる特別演出モードのセットがRAM243に対して行われる。従って、演出モード設定ボタン10aにより特別演出モードの設定がなされた場合、前日の遊技状態が高確率状態であるときは、RAM273がクリアされなければ高確率状態下で特別演出モードから遊技開始となり、またRAM273がクリアされていれば低確率状態下で特別演出モードから遊技開始となる。ただし、RAM273に高確率状態のフラグが残っていることは希であり、一般には低確率状態の下で遊技が始まる。図17の移行前の演出モードが通常演出モードの場合に、抽選確率が「高または低(ほぼ低)」となっているのは、このことを意味する。図18の例では、説明の便宜上、低確率状態下からスタートしたことにしている。

20

【0186】

このように電源投入時に演出モード設定ボタン10aを操作して特別演出モードに移行しておく(時刻t1)、遊技はいきなり特別演出モード(夕方背景演出)から開始される。このため、遊技者はパチンコ遊技機1が高確率状態の潜伏している状態(潜伏確変状態)であると期待することになり、結果としてパチンコ遊技機1の稼働率が向上することになる。

【0187】

その後、上記特別演出モードの状態(低確率状態)下で小当りに当選し(時刻t2)、この小当りの遊技が終了する(時点t3)。この時点での演出モード移行は、移行前の演出モードが特別演出モード(低確率状態)であるので、この特別演出モードを引き継ぐことになり、低確率状態の特別演出モード(夕方背景演出)が継続する(図17でのケースF)。

30

【0188】

その後、図18の例では当りに当選することなく50回の図柄変動表示ゲームが終了し(時刻t4)、これを移行契機として、演出モード(低確率状態)が特別演出モードから通常演出モードに移行する(図17でのケースG)。つまり低確率状態のまま演出モードだけが通常演出モード(昼背景演出)に格落ちする。

【0189】

その後、通常演出モード(低確率状態)下において2R確変大当りに当選し(時刻t5)、この2R確変大当り遊技が終了する(時刻t6)。この時点での演出モード移行は、移行前の演出モードが通常演出モードであるので、通常演出モード(低確率状態)から特別演出モード(高確率状態)に移行する(図17でのケースA)。特別演出モード(夕方背景演出)に移行することで、遊技者は遊技状態が高確率状態(潜伏確変中)にあると期待することになる。

40

【0190】

その後、図18の例での場合、特別演出モード(高確率状態)にありながら直ぐには当りを引けず、あらかじめ定めたゲーム回数の50回を抜ける(時刻t7)。これを移行契機として、演出モードは高確率状態のまま特別演出モードから通常演出モードに移行する

50

(図17でのケースG)。つまり高確率状態のまま演出モードだけが通常演出モード(昼背景演出)に格落ちする。

【0191】

その後、上記通常演出モード(高確率状態)下で小当りに当選し(時刻t8)、この小当り遊技終了後(時点t9)の遊技状態は特別演出モードに突入する(図17でのケースB)。この時点での演出モード移行は、移行前の演出モードが通常演出モード(高確率状態)であるので、この高確率状態を引き継ぐことになり、高確率状態の特別演出モード(夕方背景演出)に移行する。

【0192】

その後、上記特別演出モード(高確率状態)下で再び小当りに当選し(時刻t10)、この小当り遊技終了後(時点t11)の遊技状態は特別演出モードを継続する(図17でのケースF)。この時点での演出モード移行は、移行前の特別演出モードが高確率状態であるので、この高確率状態を引き継ぐことになり、高確率状態の特別演出モード(夕方背景演出)が継続する。

【0193】

その後、図18の例では特別演出モード(高確率状態)下にありながら直ぐには当りを引けず、所定ゲーム回数の50回を抜ける(時刻t12)。これを移行契機として、演出モードは高確率状態のまま特別演出モードから通常演出モードに移行する(図17でのケースG)。つまり高確率状態のまま演出モードだけが通常演出モード(昼背景演出)に格落ちする。

【0194】

その後、上記通常演出モード(高確率状態)下で15R通常大当りに当選し(時刻t13)、この15R通常大当り遊技の終了後(時刻t14)、昼背景の通常演出モード(高確率状態)から朝方背景の時短演出モード(低確率状態)に移行する。ここで演出モードが通常演出モード(昼背景演出)から時短演出モード(朝方背景演出)に移行することで、遊技者は遊技状態が低確率状態になったことを知ることになる。

【0195】

その後、上記朝方背景の時短演出モード(低確率状態)下で小当りに当選し(時刻t15)、この小当り遊技の終了後(時刻t16)、夕方背景演出の特別演出モード(低確率状態)に移行する(図17でのケースD)。ここで特別演出モード(夕方背景演出)に突入することで、遊技者は遊技状態が高確率状態(潜伏確変中)に入ったと期待することになる。

【0196】

その後、上記夕方背景の特別演出モード(低確率状態)下で2R確変大当りに当選し(時刻t17)、この2R確変大当り遊技終了後(時点t18)の遊技状態は特別演出モード(夕方背景演出)が継続する(図17でのケースE)。

【0197】

その後、図18の例では特別演出モード(高確率状態)下にありながら直ぐには当りを引けず、あらかじめ定めたゲーム回数の50回を抜ける(時刻t19)。これを移行契機として、演出モードは高確率状態のまま特別演出モードから通常演出モードに移行する(図17でのケースG)。つまり高確率状態のまま演出モードだけが通常演出モード(昼背景演出)に格落ちする。

【0198】

<7.動作例2、図19>

次に、営業中に演出モードが特別演出モードに設定される場合の動作例について、図19を参照しながら説明する。

【0199】

図19において、時刻t1'は遊技中に遊技者が特別演出モードをセットできた時刻を示している。この特別演出モード(夕方背景演出)へのモード移行設定は、通常演出モード(昼背景演出)中に、遊技者が偶然にまたは意図的に、所定の操作有効時間内(デモ画

10

20

30

40

50

面の表示中)に枠演出ボタン13を所定の手順で正しくボタン操作することにより実行される。なお時刻 $t_1 \sim t_1'$ の間隔は、デモ画面の表示中にセット操作されたことを示している(図12のステップS711~S715参照)。

【0200】

上記のように遊技者が枠演出ボタン13を所定の手順に従って操作することにより、演出モードが通常演出モード(昼背景演出)から特別演出モード(夕方背景演出)に移行する。

【0201】

この特別演出モード(夕方背景演出)に移行した後の遊技状態の遷移の仕方(時刻 $t_2 \sim t_19$)は、図18において既に述べたところと同じであるので説明を省略する。

10

【0202】

[変形例]

以上本発明の好ましい実施形態について述べたが、本発明はこれに限定されるものではない。

【0203】

たとえば、上記実施形態では、遊技者がパチンコ遊技機1の外側に備わっている枠演出ボタン13を所定の手順で操作することにより、特別演出モードをセットする形態を説明した。しかし、パチンコ遊技機1の内部に設けられている演出モード設定ボタン10aを、パチンコホールの従業員が営業中に操作して、特別演出モードをパチンコ遊技機1にセットすることも可能である。すなわち、ホールの従業員が、パチンコ遊技機1の前面枠2を開けて演出モード設定ボタン10aを所定の手順に従って操作することにより、特別演出モードがセットされるように構成することができる。このように構成する場合は、図12におけるボタン操作有効期間内かを判断する処理(ステップS713)および所定のボタン操作があるか否かを判断する処理(ステップS714)において、枠演出ボタン13を対象とする代わりに演出モード設定ボタン10aをチェック対象として取り扱えば良い。

20

【0204】

また、上記実施形態では、電源投入時の初期設定において、パチンコホールの従業員が演出モード設定ボタン10aを所定の手順で操作することにより特別演出モードをセットする形態を説明した。しかし、電源投入の際に枠演出ボタン13を所定の手順で操作することにより、特別演出モードをパチンコ遊技機1にセットすることも可能である。すなわち、電源投入時のボタン操作有効期間内に枠演出ボタン13を所定の手順に従って操作することにより特別演出モードがセットされるように構成することもできる。このように構成する場合は、図7におけるボタン操作有効期間内かを判断する処理(ステップS5012)および所定のボタン操作があるか否かを判断する処理(ステップS5013)において、演出モード設定ボタン10aを対象とする代わりに枠演出ボタン13をチェック対象として取り扱えば良い。さらにまた、枠演出ボタン13を押下したまま電源を投入すると特別演出モードがセットされるように構成することもできる。このように構成する場合は、図7におけるボタン操作有効期間内かを判断する処理(ステップS5012)および所定のボタン操作があるか否かを判断する処理(ステップS5013)を、電源投入時点において枠演出ボタン13から操作入力があるかどうかを判断する処理に置き換えて構成すれば良い。このように、演出モード設定ボタン10aの代わりに枠演出ボタン13を操作対象とすることで、パチンコ遊技機1の内部に演出モード設定ボタン10aを設ける必要がなく、枠演出ボタン13のみで特別演出モードをセットできるようになる。

30

40

【0205】

また上記実施形態では、2R大当たりと小当たりを含み、当該当たり終了後の遊技状態において潜伏確変の可能性が生じ得るようになるため、移行前の演出モードの種類と移行契機となった当たりの種類とに基づいて演出モードを決定した。しかし、本発明は確変か非確変かにする複数の大当たりがあるだけで、小当たりまたは2R大当たりによる潜伏確変を有さない形態の弾球遊技機においても適用することができる。

50

【0206】

たとえば、確変大当りであった場合には装飾図柄変動表示ゲームにて「111」、「333」、「555」、または「777」を表示し、非確変大当りであった場合には「111」、「222」、「444」、「555」、「666」、または「888」を表示するようにし、「333」および「777」の場合には「確変確定図柄」として確変確定を報知する確変モード（夜背景演出）へ移行させ、「222」、「444」、「666」、および「888」の場合には「非確変確定図柄」として非確変確定を報知する非確変モードつまり時短演出モード（朝方背景演出）へ移行させ、「111」と「555」の場合には高確率状態が期待できる特別演出モード（夕方背景演出）に移行させるような遊技形態の弾球遊技機にも適用可能である。

10

【0207】

この場合、確変大当りまたは非確変大当りの双方で表示可能性がある「111」と「555」であった場合には特別演出モード（夕方背景演出）へ移行するため、この演出モード下においては、遊技者は高確率状態（潜伏確変中）であるかどうかを期待を寄せて遊技に興じるようになる。したがって、この変更例に示す弾球遊技機に本発明を適用しても、低確率状態にある遊技状態での演出モード（通常演出モードや時短演出モード）を、ボタン操作により特別演出モードに移行させて、潜伏確変中であると装うようにすることができるので、上記実施形態と同様の効果を奏することができる。このような遊技形態の弾球遊技機では、大当りが終了したことを移行契機として、遊技状態決定手段により定められた遊技状態に基づいて、演出モードを決定することになる。

20

【0208】

上記実施形態では、遊技機内部に有効時間表示器10bを設けた例を説明しているが、これに限らず、遊技機に配設される装飾ランプやLEDや液晶表示装置36等の演出手段を用いて上記有効時間に関する情報を報知するように構成しても良い。

【0209】

[特許請求の範囲と実施形態との対応関係]

次に特許請求の範囲と本発明の実施形態との主な対応関係について説明する。

【0210】

抽選手段は特別図柄管理処理（ステップS159）が相当する。遊技状態決定手段は主制御基板27が相当する。表示装置は、液晶表示装置36が相当する。演出モード移行制御手段は演出制御基板24が相当する。特別演出モード移行手段は通常演出時モード移行処理（ステップS720）、時短演出時モード移行処理（ステップS740）、特別演出時モード移行処理（ステップS760）が相当する。操作スイッチは演出モード設定ボタン10aが相当する。電源投入時特別演出モード移行設定手段は初期設定処理（図7）のステップS5012～S5014が相当する。

30

【0211】

また操作有効化手段は初期設定処理のステップS5014が相当する。報知手段は有効時間表示器10bが相当する。

【産業上の利用可能性】

【0212】

本発明は、当り終了後の低確率状態にある遊技状態での演出を、高確率状態のときと同じ演出をなす特別演出モードに移行させて、潜伏確変中であると装うようにした弾球遊技機に適用することができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0213】

【図1】本発明に係る弾球遊技機の外観を示す正面側の斜視図である。

【図2】本発明に係る弾球遊技機の遊技盤の正面側を示す図である。

【図3】本発明に係る弾球遊技機の制御装置を示すブロック図である。

【図4】本発明に係る弾球遊技機の主制御側メイン処理を示すフローチャートである。

【図5】本発明に係る主制御側の割り込み処理を示すフローチャートである。

50

【図 6】本発明に係る弾球遊技機の演出制御側のメイン処理を示すフローチャートである。

【図 7】本発明に係る弾球遊技機の演出制御側の初期設定処理を示すフローチャートである。

【図 8】本発明に係る弾球遊技機の演出制御側のコマンド受信割込処理を示すフローチャートである。

【図 9】本発明に係る演出制御側のタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【図 10】本発明に係る演出制御側のコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 11】本発明に係る演出制御側の演出モード設定処理を示すフローチャートである。

【図 12】本発明に係る演出制御側のデモ演出時モード移行処理を示すフローチャートである。

10

【図 13】本発明に係る演出制御側の通常演出時モード移行処理を示すフローチャートである。

【図 14】本発明に係る演出制御側の確変演出時モード移行処理を示すフローチャートである。

【図 15】本発明に係る演出制御側の時短演出時モード移行処理を示すフローチャートである。

【図 16】本発明に係る演出制御側の特別演出時モード移行処理を示すフローチャートである。

【図 17】本発明に係る弾球遊技機の演出モード移行テーブルの一例を示した図である。

20

【図 18】本発明に係る弾球遊技機の演出モード移行の一例を示した遷移図である。

【図 19】本発明に係る弾球遊技機の演出モード移行の他の例を示した遷移図である。

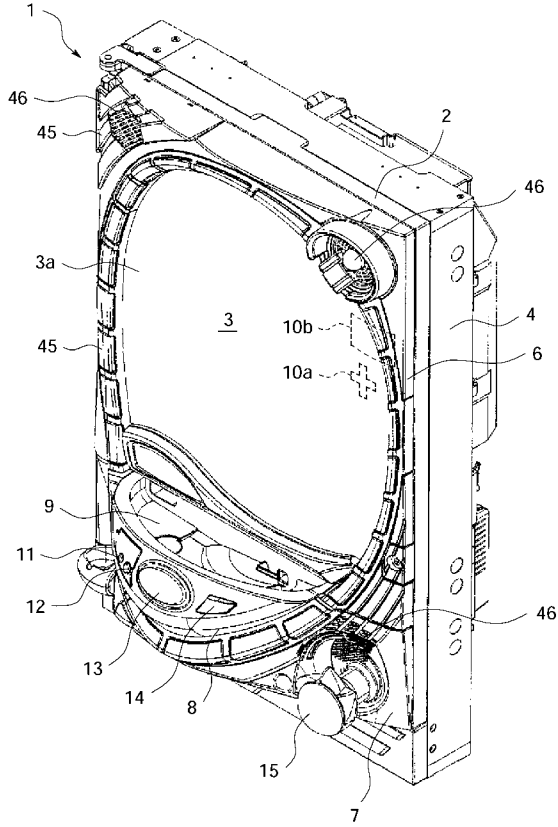
【符号の説明】

【0214】

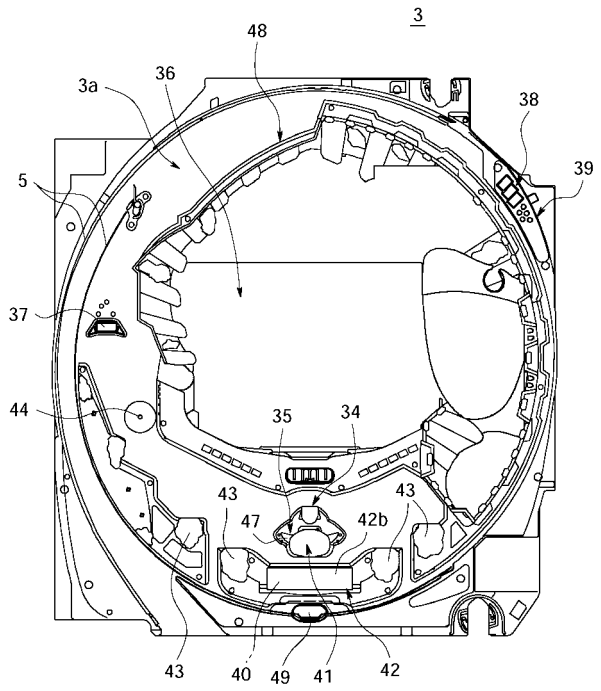
- | | | |
|------|----------------------|----|
| 1 | パチンコ遊技機、 | |
| 2 | 前面枠、 | |
| 3 | 遊技盤、 | |
| 3 a | 遊技領域、 | |
| 4 | 外枠、 | |
| 5 | 球誘導レール、 | 30 |
| 6 | ガラス扉枠、 | |
| 7 | 前面操作パネル、 | |
| 8 | 上受け皿ユニット、 | |
| 9 | 上受け皿、 | |
| 10 a | 演出モード設定ボタン、 | |
| 10 b | 有効時間表示器、 | |
| 11 | 球貸しボタン、 | |
| 12 | プリペイドカード排出釦（カード返却釦）、 | |
| 13 | 枠演出ボタン、 | |
| 14 | 球抜きボタン、 | 40 |
| 15 | 発射操作ハンドル、 | |
| 19 | 遊技球払出装置、 | |
| 24 | 演出制御基板、 | |
| 25 | 液晶制御基板、 | |
| 25 | 液晶制御CPU、 | |
| 27 | 主制御基板、 | |
| 28 | 発射制御基板、 | |
| 29 | 払出制御基板、 | |
| 31 | 電源基板、 | |
| 32 | 発射装置、 | 50 |

3 4	上始動口、	
3 5	下始動口、	
3 6	液晶表示装置、	
3 7	普通図柄始動口、	
3 8	特別図柄表示装置、	
3 9	普通図柄表示装置、	
4 0	大入賞口、	
4 1	普通変動入賞装置、	
4 2	特別変動入賞装置、	
4 3	一般入賞口、	10
4 4	風車、	
4 5	装飾ランプ、	
4 5 a	光表示装置、	
4 6	スピーカ、	
4 6 a	音響発生装置、	
4 7	可動翼片、	
4 8	センター飾り、	
4 9	アウト口、	
5 2	液晶制御CPU、	
5 3	制御ROM、	20
5 4	制御RAM、	
5 5	画像データROM、	
5 6	VRAM、	
6 0	VDP、	
2 4 1	CPU、	
2 4 2	演出制御ROM、	
2 4 3	演出制御RAM、	
2 7 1	主制御CPU、	
2 7 2	ROM、	
2 7 3	RAM。	30

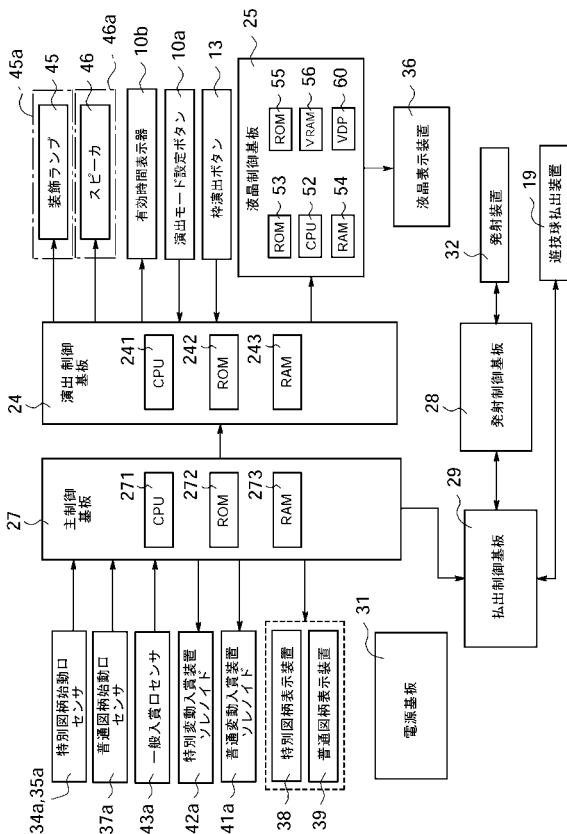
【図1】



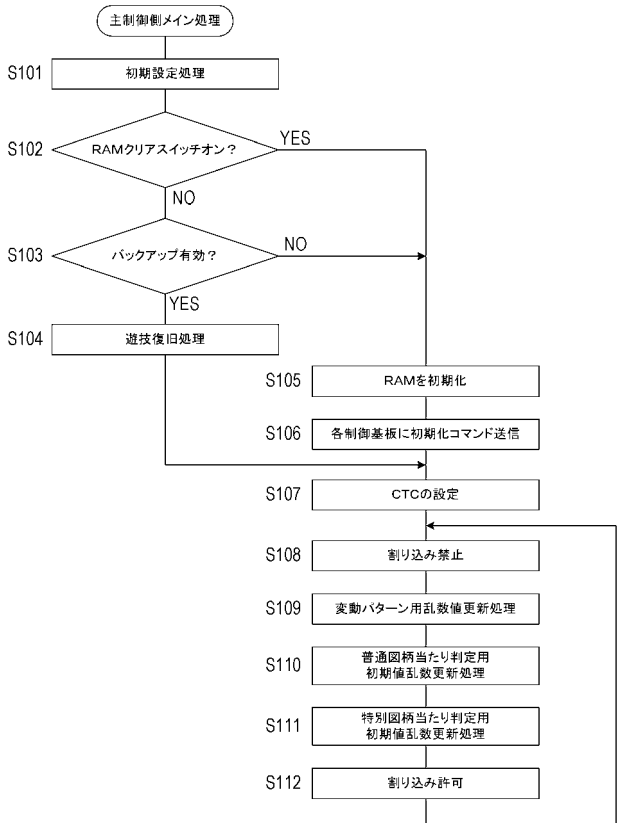
【図2】



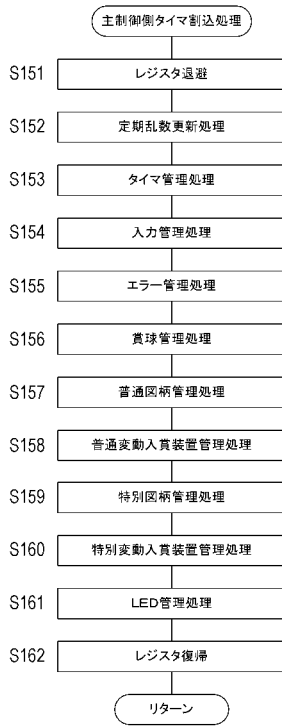
【図3】



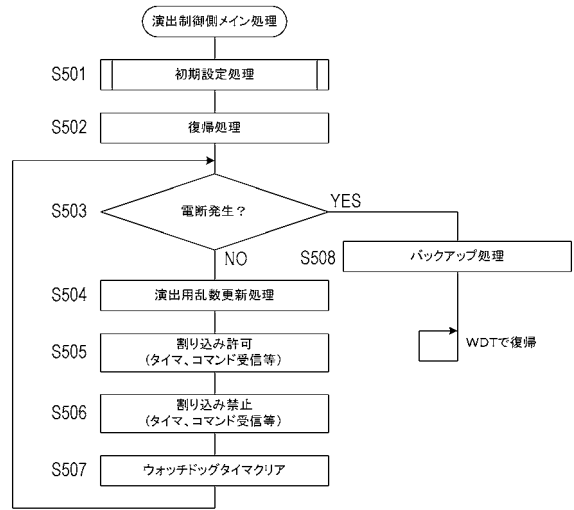
【図4】



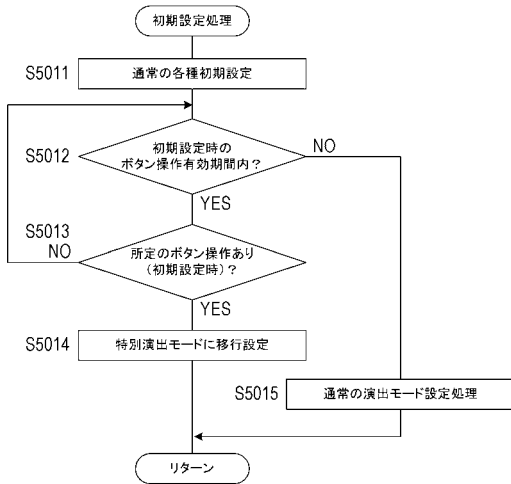
【 図 5 】



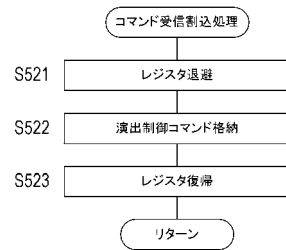
【 図 6 】



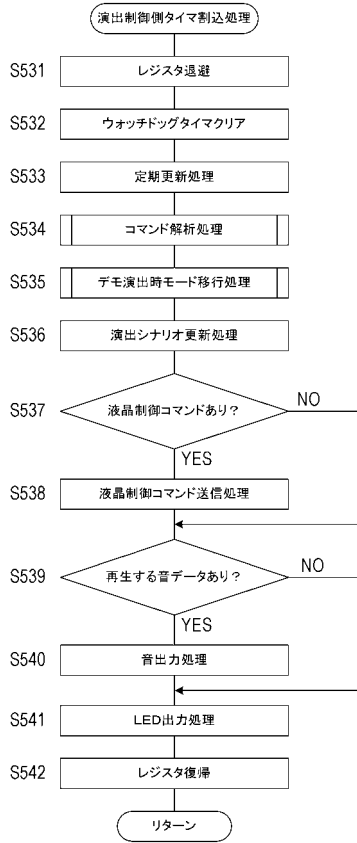
【 図 7 】



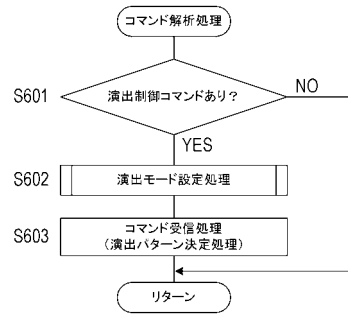
【 図 8 】



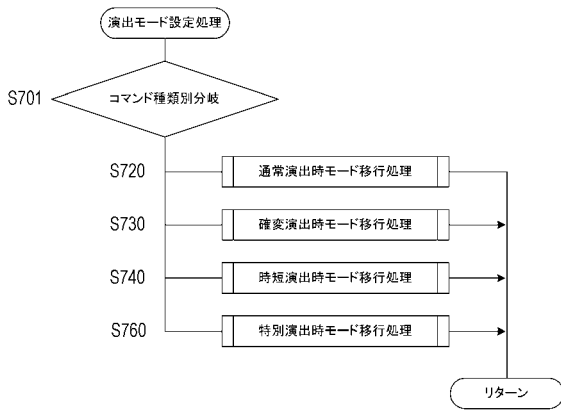
【 図 9 】



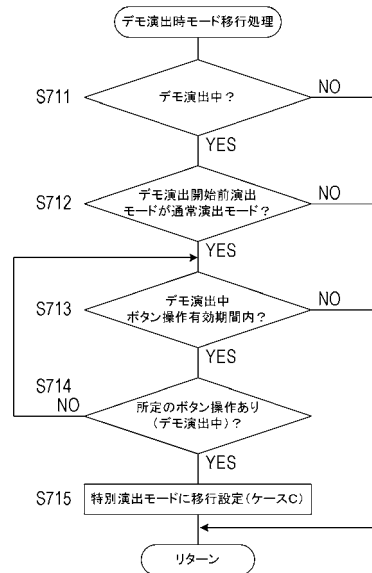
【 図 1 0 】



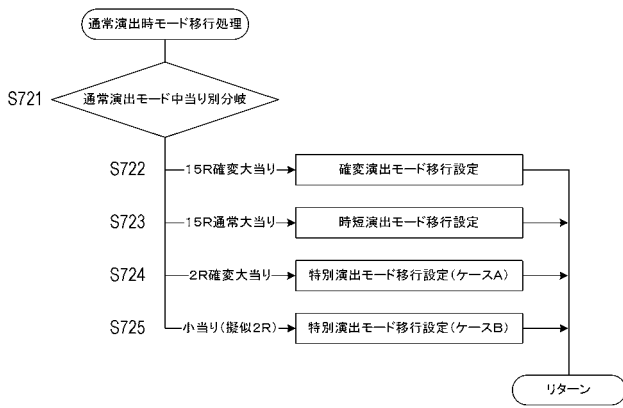
【 図 1 1 】



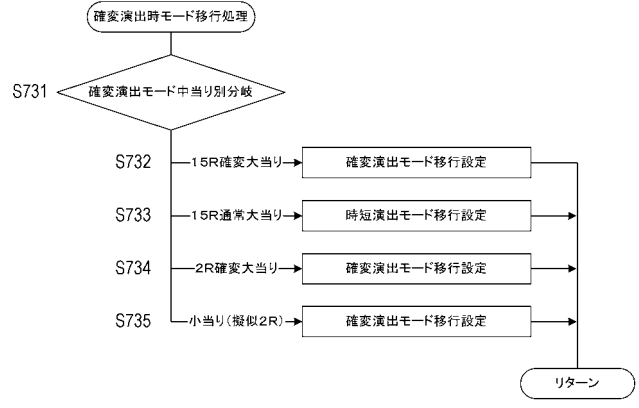
【 図 1 2 】



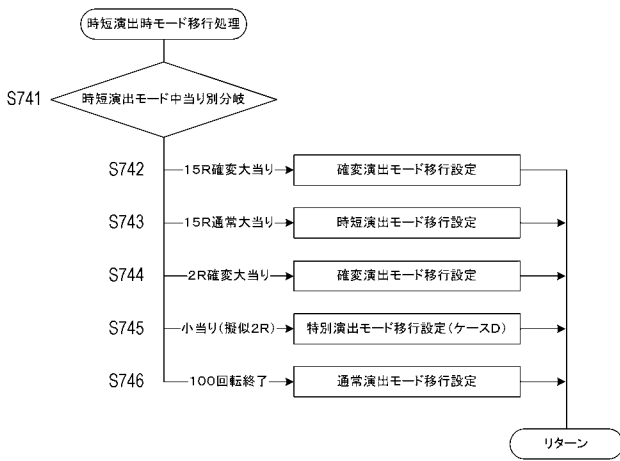
【 図 1 3 】



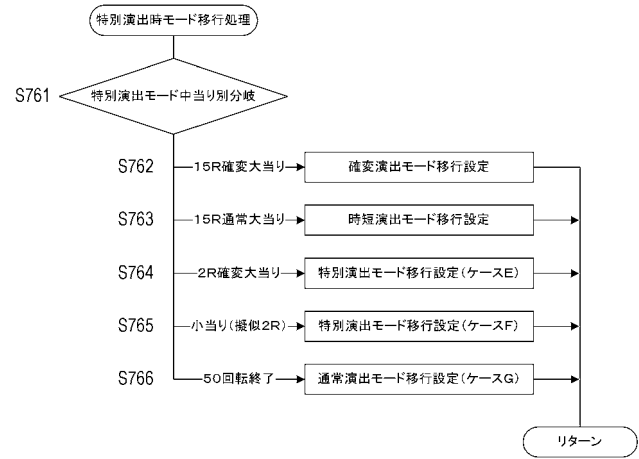
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 6 】

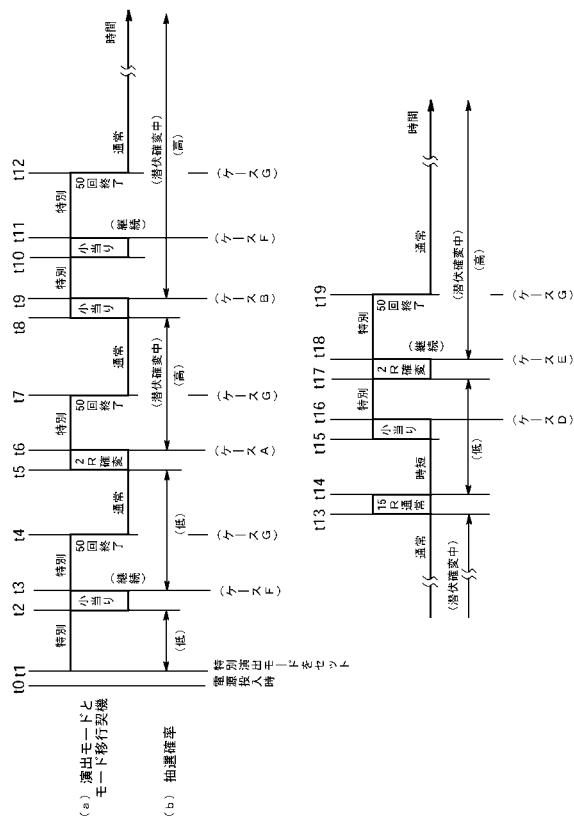


【 図 1 7 】

<演出モード移行テーブル>

移行前の演出モード	確率	モード移行条件	移行後の演出モード	抽選確率
通常演出モード	高or低 (ほぼ低)	15R確変大当り	確変演出モード	高
		15R通常大当り	時短演出モード	低
		2R確変大当り	特別演出モード(ケースA)	高
		小当り	特別演出モード(ケースB)	低
		ボタン操作	特別演出モード(ケースC)	(高or低)
確変演出モード	高	15R確変大当り	確変演出モード	高
		15R通常大当り	時短演出モード	低
		2R確変大当り	確変演出モード	高
		小当り	確変演出モード	高
時短演出モード	低	15R確変大当り	確変演出モード	高
		15R通常大当り	時短演出モード	低
		2R確変大当り	確変演出モード	高
		小当り	特別演出モード(ケースD)	低
		100回転	通常演出モード	低
特別演出モード (確変潜伏含む)	高or低	15R確変大当り	確変演出モード	高
		15R通常大当り	時短演出モード	低
		2R確変大当り	特別演出モード(ケースE)	高
		小当り	特別演出モード(ケースF)	低
		50回転	通常演出モード(ケースG)	(高or低)

【 図 1 8 】



【 図 1 9 】

