

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6722224号
(P6722224)

(45) 発行日 令和2年7月15日 (2020.7.15)

(24) 登録日 令和2年6月23日 (2020.6.23)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 72 頁)

(21) 出願番号 特願2018-74472 (P2018-74472)
 (22) 出願日 平成30年4月9日 (2018.4.9)
 (65) 公開番号 特開2019-180715 (P2019-180715A)
 (43) 公開日 令和1年10月24日 (2019.10.24)
 審査請求日 令和1年5月9日 (2019.5.9)

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

審査官 井上 昌宏

(56) 参考文献 特開2013-240380 (JP, A)
)
 特開2016-153030 (JP, A)
)
 特開2016-189904 (JP, A)
)

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】

一連の演出の実行中に複数種類の特定演出を実行可能な遊技機であって、
 第1特定表示を表示した後に、複数種類の第2特定表示を表示可能な特定表示手段と、
 前記第1特定表示を表示した後に前記第2特定表示を表示させるか否かを示唆する示唆
 演出を、前記特定演出が実行されるより前に実行可能な示唆演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出は、前記第1特定表示が所定画像に作用する演出であり、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出を複数回実行可能であり、

前記示唆演出の結果として前記第2特定表示を表示させない失敗態様の前記示唆演出
 と、前記示唆演出の結果として前記第2特定表示を表示させる成功態様の前記示唆演出と
 、を実行可能であり、

複数回の前記示唆演出を実行するときに、第1の回に前記失敗態様の前記示唆演出を
 実行し、該第1の回より後の第2の回に前記成功態様の前記示唆演出を実行可能であり、

前記特定表示手段は、前記第2特定表示を表示するときに、実行される前記特定演出の
 種類に応じて、前記第2特定表示を複数種類の組み合わせにより表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となつたときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）となる。そして、可変表示装置に表示結果が導出表示される前に、表示結果が特定表示態様となることを遊技者に期待させる様々な種類の予告演出が実行される。

10

【 0 0 0 3 】

このような遊技機として、特定演出が行われるか否かを報知するタイミングを視認可能とすることで注目すべきタイミングを遊技者に報知するものがある（例えば特許文献 1）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

20

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 5 - 1 3 6 4 3 0 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、上記特許文献 1 に記載の遊技機では、当該報知タイミング以外のタイミングにおける遊技興趣を低下させてしまうおそれがあった。

【 0 0 0 6 】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機の提供を目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

30

【 0 0 0 7 】

（ A ）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
一連の演出の実行中に複数種類の特定演出を実行可能な遊技機であって、
第 1 特定表示を表示した後に、複数種類の第 2 特定表示を表示可能な特定表示手段と、
前記第 1 特定表示を表示した後に前記第 2 特定表示を表示させるか否かを示唆する示唆演出を、前記特定演出が実行されるより前に実行可能な示唆演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出は、前記第 1 特定表示が所定画像に作用する演出であり、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出を複数回実行可能であり、

40

前記示唆演出の結果として前記第 2 特定表示を表示させない失敗態様の前記示唆演出と、前記示唆演出の結果として前記第 2 特定表示を表示させる成功態様の前記示唆演出と、
を実行可能であり、

複数回の前記示唆演出を実行するときに、第 1 の回に前記失敗態様の前記示唆演出を実行し、該第 1 の回より後の第 2 の回に前記成功態様の前記示唆演出を実行可能であり、

前記特定表示手段は、前記第 2 特定表示を表示するときに、実行される前記特定演出の種類に応じて、前記第 2 特定表示を複数種類の組み合わせにより表示可能である、

ことを特徴とする。

（ 1 ）また、他の遊技機として、

一連の演出（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）の実行中に特定演出を実行可能

50

な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、

第１特定表示を表示した後に第２特定表示を表示可能な特定表示手段（例えば第２特定表示を行う演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

前記第１特定表示を表示した後に前記第２特定表示を表示させるか否かを示唆する示唆演出を、前記特定演出が実行されるより前に実行可能な示唆演出実行手段（示唆演出を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備える

ことを特徴としてもよい。

【０００８】

このような構成によれば、一連の演出の実行開始から特定演出が実行される前までにおける遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【０００９】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記一連の演出の実行中に実行される前記特定演出は複数種類あり（例えば種類Ａ～種類Ｃなど）、

前記特定表示手段は、実行される前記特定演出の種類に応じて前記第２特定表示を複数種類表示可能である（例えば「種類Ａ」～「種類Ｃ」に対応するいずれか２種類の組み合わせの第２特定表示を行うなど）、

ようにしてもよい。

【００１０】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【００１１】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、

前記一連の演出は複数種類あり（例えばスーパーリーチＡ～スーパーリーチＣなど）、実行される前記一連の演出の種類に応じて、実行される前記特定演出の種類が異なる（例えばスーパーリーチＡが実行される場合には種類Ａの特定演出が実行されるなど）、

ようにしてもよい。

【００１２】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【００１３】

（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記一連の演出の実行中に、前記示唆演出を複数回実行可能である（例えば、示唆演出は、１回のスーパーリーチのリーチ演出中に複数回行われるなど）、

ようにしてもよい。

【００１４】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【００１５】

40

（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第２特定表示が表示されてから前記特定演出を実行するタイミングは複数タイミングある（対応する第２特定表示が表示されるタイミングに応じて、第２特定表示に対応する特定演出の実行タイミングが複数タイミングあるなど）、

ようにしてもよい。

【００１６】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１７】

50

- 【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】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 1】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 8 - 2】変動パターンの一例を示す図である。
- 【図 8 - 3】変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 8 - 4】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 8 - 5】特定演出等実行設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 6】特定演出の実行有無の決定例を示す図である。
- 【図 8 - 7】実行する特定演出の種類の決定例を示す図である。
- 【図 8 - 8】第 2 特定表示の有無と種類の決定例を示す図である。
- 【図 8 - 9】示唆演出の実行有無の決定例を示す図である。
- 【図 8 - 10】特定演出等が実行される場合におけるタイミングチャートの一例を示す図である。
- 【図 8 - 11】特定演出等が実行される場合における演出動作例を示す図である。
- 【図 8 - 12】1 回目の示唆演出を失敗態様とし、2 回目の示唆演出を成功態様とする場合のタイミングチャートの一例を示す図である。 20
- 【図 8 - 13】1 回のスーパーリーチのリーチ演出中に特定演出が 2 回行われる場合におけるタイミングチャートの一例を示す図である。
- 【図 9 - 1】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 9 - 2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 9 - 3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 9 - 4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 5】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 6】ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 7】非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。 30
- 【図 9 - 8】特徴部 1 2 1 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 9】特徴部 1 2 1 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 10】設定確認処理および設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 11】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。
- 【図 9 - 12】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。
- 【図 9 - 13】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 14】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 15】演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。 40
- 【図 9 - 16】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 17】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 18】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 19】初期出目決定テーブルを示す説明図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0018】
- (基本説明)
- まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
- 【0019】 50

(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。

【 0 0 2 0 】

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

10

【 0 0 2 1 】

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

20

【 0 0 2 2 】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 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。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【 0 0 2 3 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD (液晶表示装置) や有機 EL (Electro Luminescence) 等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

30

【 0 0 2 4 】

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

40

【 0 0 2 5 】

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。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【 0 0 2 6 】

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

50

【 0 0 2 7 】

また、遊技盤 2 の所定位置には、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、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 保留記憶数を表示し、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。

【 0 0 2 8 】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B とが設けられている。

【 0 0 2 9 】

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。

10

【 0 0 3 0 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 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、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 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 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

20

【 0 0 3 1 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 3 2 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 3 3 】

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

40

【 0 0 3 4 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 3 5 】

一般入賞口 1 0 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。

【 0 0 3 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2

50

0 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。

【0037】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 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。

【0038】

普通図柄表示器 20 の上方には、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。

10

【0039】

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

【0040】

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、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

20

【0041】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられている。

【0042】

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）30 が設けられている。

【0043】

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

30

【0044】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35A（図 2 参照）により検出される。

【0045】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B に対する操作は、プッシュセンサ 35B（図 2 参照）により検出される。

40

【0046】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B 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。

【0047】

（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 30 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

50

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等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 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。

【0048】

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（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6B 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）。

10

【0049】

入賞球装置 6A 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 4A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0050】

可変入賞球装置 6B 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 4B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0051】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当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。

20

【0052】

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（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当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、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0053】

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。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

30

【0054】

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（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【0055】

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。

【0056】

なお、「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（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当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、賞球の少ない又はほと

50

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。

【0057】

小当り遊技状態では、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開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0058】

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。

10

【0059】

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、高ペース制御）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。

【0060】

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

20

【0061】

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

【0062】

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、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」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。

30

【0063】

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

40

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

50

(演出の進行など)

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出(遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出)が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ 9 の点等/消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【0067】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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

【0072】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄(例えば、「1 3 5」等)が導出される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別(小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別)の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0073】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0074】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0075】

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。

20

【0076】

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

30

【0077】

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）。

【0078】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

40

【0079】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0080】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100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）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路10

50

4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

【 0 0 8 1 】

C P U 1 0 3 は、R O M 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、R O M 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、R A M 1 0 2 がメインメモリとして使用される。R A M 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 R A M となっている。なお、R O M 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を R A M 1 0 2 に展開して、R A M 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

10

【 0 0 8 2 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、C P U 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 8 3 】

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

20

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

30

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

40

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

【 0 0 8 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 0 8 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

50

を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM 121が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【0090】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやブッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0091】

表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)などを備え、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0092】

表示制御部123は、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0093】

20

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0094】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯/消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

【0095】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU 120が実行するようにしてもよい。

30

【0096】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値(演出用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU 120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。

【0097】

演出制御基板12に搭載されたI/O 125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号(映像信号、音指定信号、ランプ信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

40

【0098】

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。

【0099】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0100】

(主基板11の主要な動作)

50

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 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 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。

【 0 1 0 1 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 0 2 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 1 0 3 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0 1 0 4 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；N o）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 1 0 5 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Y e s）、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 1 0 6 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；N o）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 1 0 7 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5；Y e s）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステ

10

20

30

40

50

ップS6)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0108】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

10

【0109】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、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S10)。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S11)、割込みを許可する(ステップS12)。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。

20

【0110】

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け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、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)。

30

【0111】

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、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

40

【0112】

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、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく(通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく)普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6B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20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0113】

50

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、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103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S27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12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。

【0114】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップ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)。

10

【0115】

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み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップ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。

20

【0116】

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。なお、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。

【0117】

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

30

40

【0118】

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。

【0119】

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

50

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」または「小当り」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。

【0120】

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

【0121】

ステップS112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4Aや第2特別図柄表示装置4B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。

【0122】

ステップS113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4Aや第2特別図柄表示装置4B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「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【0123】

ステップS114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82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

【0124】

ステップS115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23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82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

【0125】

ステップS116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

50

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 1 2 6 】

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 1 2 7 】

ステップ 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 1 2 8 】

ステップ 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などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

20

【 0 1 2 9 】

ステップ 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は、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

30

【 0 1 3 0 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (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 S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

40

【 0 1 3 1 】

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 S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C 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 S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 3 2 】

50

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

10

【 0 1 3 3 】

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

20

【 0 1 3 4 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、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 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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

40

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

50

ステップS 1 7 0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 1 1 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 1 3 9 】

ステップS 1 7 1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 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

【 0 1 4 0 】

ステップS 1 7 2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C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップS 1 7 1 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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 L E D 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 1 1 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。

【 0 1 4 1 】

ステップS 1 7 3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C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又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、大当り遊技状態又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“ 6 ”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“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又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「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

ステップS 1 7 4の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”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C P U 1 2 0 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 1 1 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

10

20

30

40

50

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“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0143】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当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。

【0144】

ステップS176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、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

10

【0145】

ステップS177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。

20

【0146】

(基本説明の変形例)

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

【0147】

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

30

【0148】

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

【0149】

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

40

【0150】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及び

50

データは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0151】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

10

【0152】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

【0153】

（特徴部006AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部006AKについて説明する。特徴部006AKでは、スーパーリーチのリーチ演出中に特定演出を実行可能である。特定演出は複数種類あり、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出の一種である。特徴部006AKでは、当該特定演出が実行される前に、第1特定表示を表示した後に第2特定表示を表示させるか否かを示唆する示唆演出が実行される。当該第2表示は、実行され得る特定演出の種類を遊技者に報知するための表示である。なお、第2表示が行われた場合であっても、特定演出が実行されないこともある。以下、このような特徴を有する特徴部006AKについて、具体的に説明する。

20

【0154】

図8-1は、特徴部006AKにて実行される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。当該変動パターン設定処理において、CPU103は、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、図8-2に示す複数種類のいずれかに決定する処理を行う。

30

【0155】

図8-2は、特徴部006AKの実施の形態における変動パターンの一例を示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」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。なお、可変表示結果が「ハズレ」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（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」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（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

40

【0156】

大当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、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。スーパーリーチ変動パターンには、可変表示結果が「大当り」となるか「ハズレ

50

」となるかに関わらず、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C といった態様のリーチ演出がある。

【 0 1 5 7 】

図 8 - 1 に示す変動パターン設定処理において、CPU 103 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1）。そして、大当りフラグがオンである場合（ステップ S 2 6 1；Yes）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン決定テーブル 132A を選択してセットする（ステップ S 2 6 2）。また、例えば RAM 102 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する（ステップ S 2 6 3）。

10

【 0 1 5 8 】

大当り変動パターン決定テーブル 132A は、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値 MR3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。図 8 - 3（A）に示す大当り変動パターン決定テーブル 132A では、大当り種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値 MR3 と比較される数値（決定値）が、変動パターン PA4 - 1、変動パターン PB4 - 1、変動パターン PB4 - 2、変動パターン PB4 - 3、及び変動パターン PC1 - 1 ~ 変動パターン PC1 - 3 のいずれかに割り当てられている。

20

【 0 1 5 9 】

図 8 - 3（A）に示す大当り変動パターン決定テーブル 132A では、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン PA4 - 1、変動パターン PB4 - 1、変動パターン PB4 - 2、及び変動パターン PB4 - 3 に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

【 0 1 6 0 】

また、大当り変動パターン決定テーブル 132A では、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターン PA4 - 1、変動パターン PB4 - 1、変動パターン PB4 - 2、及び変動パターン PB4 - 3 に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン PC1 - 1 ~ 変動パターン PC1 - 3 に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当り種別が「突確」である場合には、変動パターン PC1 - 1 ~ 変動パターン PC1 - 3 に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン PA4 - 1、変動パターン PB4 - 1、変動パターン PB4 - 2、及び変動パターン PB4 - 3 に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」に応じて短期開放大当り状態に制御される場合には、通常開放大当り状態に制御される場合とは異なる変動パターンに決定することができる。

30

40

【 0 1 6 1 】

なお、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターンに対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変

50

動パターンに決定することができる。なお、この実施の形態では、大当り種別が「非確変」の場合の方が、「確変」の場合よりも、多くの決定値がノーマルリーチの変動パターンを示す変動パターン P A 4 - 1 に割り当てられている。したがって、スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当り種別が「非確変」となるよりも「確変」となる可能性が高くなるため、遊技者に期待を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、図 8 - 3 (A) に示す大当り変動パターン決定テーブル 1 3 2 A では、スーパーリーチ C のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 1 よりも、スーパーリーチ B のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 2 の方が、変動パターン P B 4 - 2 よりも、スーパーリーチ A のリーチ演出を行う変動パターン P B 4 - 3 の方が、すなわち、変動時間が長くなるにつれて (図 8 - 2 の変動時間参照) 多くの決定値が割り当てられている。

10

【 0 1 6 2 】

図 8 - 1 に示すステップ S 2 6 1 にて大当りフラグがオフであるときには (ステップ S 2 6 1 ; N o) 、小当りフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S 2 6 4) 。そして、小当りフラグがオンであれば (ステップ S 2 6 4 ; Y e s) 、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 8 - 3 (B) に示す小当り変動パターン決定テーブル 1 3 2 B を選択してセットする (ステップ S 2 6 5) 。

【 0 1 6 3 】

ステップ S 2 6 4 にて小当りフラグがオフであるときには (ステップ S 2 6 4 ; N o) 、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 8 - 3 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C を選択してセットする (ステップ S 2 6 8) 。また、例えば R A M 1 0 2 に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを特定する。

20

【 0 1 6 4 】

図 8 - 3 (C) に示すハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C は、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定 (事前決定) されたときに、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 6 5 】

ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C では、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C とでは、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか確変状態や時短状態において時短制御中であるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C では、図 8 - 3 (A) の大当り変動パターン決定テーブル 1 3 2 A とは対象的に、スーパーリーチのリーチ演出を行う変動パターンに割り当てられている決定値よりも、多くの決定値が非リーチの変動パターンに割り当てられている。したがって、スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当りとなる期待度が高くなっている。また、ハズレ変動パターン決定テーブル 1 3 2 C では、図 8 - 3 (A) の大当り変動パターン決定テーブル 1 3 2 A とは対象的に、スーパーリーチ C のリーチ演出を行う変動パターン P B 2 - 1 よりも、スーパーリーチ B のリーチ演出を行う変動パターン P B 2 - 2 の方が、変動パターン P B 2 - 2 よりも、スーパーリーチ A のリーチ演出を行う変動パターン P B 2 - 3 の方が、すなわち、変動時間が長くなるにつれて (図 8 - 2 の変動時間参照) 少なくなるように、決定値が割り当てられている。したがって、変動時間の長いスーパーリーチのリーチ演出が実行されるほど、大当りとなる期待度が高くなっている。したがって、実行されるリーチ演出の種類にも遊技者の注目を集めることができ、遊技興

30

40

50

趣を向上させることができる。

【0166】

図8-1に示すステップS263、S265、S268の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS272)。ここで、ステップS272の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

10

【0167】

大当りフラグがオンであるときには、大当り変動パターン決定テーブル132Aを構成するテーブルデータのうちから、ステップS263の処理により特定された大当り種別に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターンを決定できればよい。こうして、CPU103は、特図表示結果を「大当り」にする決定結果に対応して予め複数用意された変動パターンのうちから、いずれかの変動パターンに決定できればよい。

20

【0168】

小当りフラグがオンであるときには、小当り変動パターン決定テーブル132Bを参照し、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターンを決定できればよい。こうして、CPU103は、特図表示結果を「小当り」にする決定結果に対応して予め用意された変動パターンに決定できればよい。

【0169】

大当りフラグと小当りフラグがともにオフであるときには、ステップS272の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。すなわち、ステップS272の処理には、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

30

【0170】

ステップS272にて変動パターンを決定した後は、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(ステップS273)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果(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所要時間である。

【0171】

ステップS273の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、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と、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いずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS274)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

40

【0172】

ステップS274の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップS275)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定

50

コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、RAM102に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。

10

【0173】

ここで、第1変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。第2変動開始コマンドは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定するコマンドである。変動パターン指定コマンドは、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5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定するコマンドである。遊技状態指定コマンドは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定するコマンドである。

20

【0174】

ステップS275でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから所定のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して演出制御コマンドとして、遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、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が、順次に送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、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の順などで送信されるようにしてもよい。

30

【0175】

その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS276）、変動パターン設定処理を終了する。

【0176】

図8-4は、特徴部006AKにて実行される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8-4に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば主基板11から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS521）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップS521；Yes）、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS522）。

40

【0177】

ステップS522にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS522；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS523）。一例として、ステップS523の処理では、まず、RAM122に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置5の表示領域にお

50

る「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップ S 5 2 3 の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

10

【0178】

ステップ S 5 2 2 にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップ S 5 2 2 ; No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 4）。一例として、ステップ S 5 2 4 の処理では、まず、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置 5 の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

20

30

【0179】

ステップ S 5 2 1 にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップ S 5 2 1 ; No）、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合、または、特図表示結果が「小当たり」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップ S 5 2 5）。「突確」または「小当たり」とであると判定されたときには（ステップ S 5 2 5 ; Yes）、例えば開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当たり」の場合に対応した最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 6）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターン PC 1 - 1 ~ PC 1 - 3 のいずれかが指定された場合に対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

40

【0180】

ステップ S 5 2 5 にて「突確」または「小当たり」以外の「非確変」または「確変」とであると判定されたときには（ステップ S 5 2 5 ; No）、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 2 7）。一例として、ステッ

50

プ S 5 2 7 の処理では、まず、R A M 1 2 2 のランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いて R O M 1 2 1 などに予め記憶された所定の大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当たり種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当たり中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

【 0 1 8 1 】

具体的な一例として、大当たり種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか 1 つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当たり種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか 1 つの飾り図柄を選択して、非確変大当たり組合せまたは確変大当たり組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当たり組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当たり遊技状態に対応して実行される大当たり中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当たり組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 5 2 4 または S 5 2 7 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 5 2 8）。ステップ S 5 2 8 の処理では、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、スーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定すればよい。ステップ S 5 2 8 にてスーパーリーチの変動パターンであると判定した場合（ステップ S 5 2 8 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定演出などを実行するための特定演出等実行設定処理を実行する（ステップ 0 0 6 A K S 0 0 1）。ステップ 0 0 6 A K S 0 0 1 の特定演出等実行設定処理は、特定演出の実行設定、第 1 特定表示および第 2 特定表示の実行設定を行う処理である。

【 0 1 8 3 】

図 8 - 5 は、特定演出等実行設定処理として、図 8 - 4 のステップ 0 0 6 A K S 0 0 1 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 8 - 5 に示す特定演出等実行設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、図 8 - 6 に示す決定割合に従って、可変表示結果に応じて特定演出を実行するか否か、すなわち、特定演出の実行有無を決定する（ステップ 0 0 6 A K S 0 0 2）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時の演出制御コマンドに含まれる可変表示結果通知コマンドを参照して、可変表示結果を取得すればよい。

【 0 1 8 4 】

図 8 - 6 は、特定演出の実行有無の決定例を示す図である。この実施の形態では、図示するように、特定演出を実行する「実行有り」と、特定演出を実行しない「実行なし」に対し、可変表示結果に応じてそれぞれ異なる決定割合となるよう設定されている。図 8 - 6 に示すように、この実施の形態では、特定演出が実行された場合の方が、実行されない場合よりも大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。なお、特定演出を実行しない「実行なし」に決定された場合には、特定演出が実行されずに、スーパーリーチ A ~ C の各変動パターンに対応したスーパーリーチ演出が実行される。

【 0 1 8 5 】

図 8 - 5 に戻り、ステップ 0 0 6 A K S 0 0 2 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 0 6 A K S 0 0 2 にて特定演出を実行すると決定したか、すなわち、特定演出実行有りが否かを判定する（ステップ 0 0 6 A K S 0 0 3）。

【 0 1 8 6 】

特定演出実行有りの場合（ステップ 0 0 6 A K S 0 0 3 ; Y e s）、演出制御用 C P U

10

20

30

40

50

120は、図8-7に示す決定割合に従って、実行する特定演出の種類を、変動パターンに応じて決定する(ステップ006AKS004)。

【0187】

図8-7は、実行する特定演出の種類決定例を示す図である。特徴部006AKでは、図示するように、「種類A」～「種類C」の特定演出に対し、変動パターンに応じて(スーパーリーチの種類に応じて)それぞれ異なる決定割合となるよう設定されている。なお図示するように、特徴部006AKでは、スーパーリーチの種類に応じて実行される特定演出の種類が固定されている例を示しているが、例えば、スーパーリーチAの変動パターンの場合には「種類A」の特定演出が実行されやすいものの、「種類B」や「種類C」の特定演出が実行されてもよい(他の変動パターンについても同様)。なお、上述したよう

10

【0188】

この実施の形態における「種類A」の特定演出は、リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング(可変表示の終盤)に実行される、表示結果が「大当たり」となるか否かを、遊技者によるボタン操作により報知する決め演出において、表示されるボタン表示を、通常時の決め演出の態様とは異なる態様により表示する演出(決めボタン特定演出)である。なお、決め演出には、表示結果が「大当たり」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。「種類B」の特定演出は、2人のキャラクタが登場して、会話を行うなどといったように、セリフを話す所謂セリフ予告において、表示されるセリフの内容や色を、通常時のセリフ予告の態様とは異なる態様により表示する演出(セリフ予告特定演出)である。「種類C」の特定演出は、例えば、所定のキャラクタ画像が画面に大きくカットインすることにより予告をする所謂カットイン予告において、表示されるキャラクタの色を、通常時のカットイン予告とは異なる態様により表示する演出(カットイン特定演出)である。なお、この他にも「種類D」や「種類E」といった種類の特定演出があってもよく、また、「種類A」～「種類C」の特定演出は、それぞれ「決めボタン特定演出」、「セリフ予告特定演出」、「カットイン特定演出」といった予告演出に限られず、例えば、リーチのタイトル表示の色を変更する演出や、保留表示の態様を変化させる演出や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示の表示態様を変化させる演出などといったように、その他の予告演出であってもよい。なお、この実施の形態では、1回のスーパーリーチ演出において1種類の特定演出が行われる(特定演出が1回行われる)例を示しているが、1回のスーパーリーチ演出において複数種類の特定演出が実行されてもよい(複数回特定演出が実行されてもよい)。この場合、例えば、図8-7に示す決定割合として、「種類A」～「種類C」だけでなく、「種類Aと種類B」、「種類Bと種類C」、「種類Aと種類C」、「全種類」といった組み合わせについても決定割合が割り当てられていればよい。この場合、例えば、スーパーリーチCのリーチ演出の場合の方が、スーパーリーチAのリーチ演出よりも実行される特定演出の種類が多い(回数が多い)ようにするなど、期待度が高いリーチ演出ほど実行される特定演出の種類(または回数)が多いようにすればよい。これによれば、バリエーションが豊富になり、遊技興趣を向上させることができる。また、この実施の形態では、「種類A」～「種類C」といった3種類の特定演出が実行され得る例を示しているが、実行され得る特定演出は1種類のみであってもよい。

20

30

40

【0189】

図8-5に戻り、ステップ006AKS004の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、図8-8に示す決定割合に従って、第2特定表示の有無と、第2特定表示を行う場合における種類を、特定演出の種類に応じて決定する(ステップ006AKS005)。上述したように、第2特定表示は、実行され得る特定演出の種類を遊技者に報知するための表示である。

【0190】

50

図8-8は、第2特定表示の有無と種類の決定例を示す図である。特徴部006AKでは、図示するように、第2特定表示を行う「有り」と、第2特定表示を行わない「なし」に対し、実行する特定演出の種類に応じてそれぞれ異なる決定割合となるよう設定されている。図示するように、実行する特定演出の種類が、「種類C」<「種類B」<「種類A」の順に、第2特定表示が行われる割合が高くなっている。なお、上述したように、「種類C」<「種類B」<「種類A」といった順に期待度が高くなっていることから、第2特定表示が行われた方が、行われない場合よりも期待度が高くなっている。また、図示するように、第2特定表示を行う「有り」の場合には、特定演出の種類である「種類A」~「種類C」に対応するいずれの2種類の組み合わせの第2特定表示を行うか、について、実行する特定演出の種類に応じてそれぞれ異なる決定割合となるよう設定されている。例えば、図8-8に示す「種類AとB」は、「種類A」の特定演出が実行され得ることを報知する種類の第2特定表示と、「種類B」の特定演出が実行され得ることを報知する種類の第2特定表示とを行うことを示している。

【0191】

なお、図8-8に示す例では、特定演出の種類である「種類A」~「種類C」に対応するいずれか2種類の組み合わせの第2特定表示が行われる例を示しているが、これに加え、またはこれに代えて、いずれか1種類の特定演出の種類に対応する第2特定表示を行うようにしてもよいし、全ての種類の特定演出が行われ得ることを報知する「全種類」の第2特定表示を行うようにしてもよい。このことは、特定演出が複数種類(複数回)実行される場合についても同様である。例えば、「種類A」の特定演出と「種類B」の特定演出といった2種類の特定演出が実行される場合に、「種類AとB」の特定演出に対応する種類の第2特定表示が行われてもよいし、「全種類」の特定演出が行われ得ることを報知する「全種類」の第2特定表示が行われてもよい。また、この実施の形態では、図示するように、種類Aの特定演出を実行する場合には、「種類AとB」または「種類AとC」に決定割合が割り当てられ、「種類BとC」には決定割合が割り当てられていない。すなわち、この実施の形態では「種類A」の特定演出が実行され得ることを報知する種類の第2特定表示を必ず含むように第2特定表示が行われる。したがって、第2特定表示の信頼性を高めることができる。一方、「種類BとC」についても決定割合を割り当ててもよい。これによれば、「種類A」の特定演出が実行されるにも関わらず「種類B」の特定演出が実行され得ることを報知する種類の第2特定表示と「種類C」の特定演出が実行され得ることを報知する種類の第2特定表示が行われることから、遊技者に意外性を与えることができる。

【0192】

図8-5に戻り、ステップ006AKS005の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、図8-9に示す決定割合に従って、第2特定表示を行うか否かに応じて示唆演出の実行有無を決定する(ステップ006AKS006)。示唆演出は、上述したように、第1特定表示を表示した後に第2特定表示を表示させるか否かを示唆する演出である。

【0193】

図8-9は、示唆演出の実行有無の決定例を示す図である。この実施の形態では、図示するように、示唆演出を実行する「実行有り」と、示唆演出を実行しない「実行なし」に対し、第2特定表示を行うか否か、すなわち「有り」であるか「なし」であるかに応じて、それぞれ異なる決定割合となるよう設定されている。図8-9に示すように、この実施の形態では、第2特定表示を行う場合(「有り」の場合)の方が、行わない場合よりも示唆演出を実行する割合が高くなるように設定されている。なお、図示するように、第2特定表示を行う場合であっても、示唆演出を実行しない「実行無し」に対して決定割合が割り当てられている。そのため、この実施の形態では、第2特定表示が行われる場合であっても示唆演出が実行されない場合がある。そのため、遊技者に意外性を与えることができ遊技興趣を向上させることができる。また、図示するように、第2特定表示を行わない場合であっても示唆演出が実行される場合があり、この実施の形態では、所謂ガセの演出が実行可能である。そのため、演出のバリエーションが豊富になり遊技興趣を向上させるこ

とができる。

【0194】

図8-5に戻り、ステップ006AKS006の処理を実行した後、またはステップ006AKS003にて特定演出を実行しないと判定した場合(ステップ006AKS003;No)、演出制御用CPU120は、第1特定表示の表示設定を行ってから(ステップ006AKS007)特定演出等実行設定処理を終了する。ステップ006AKS007では、例えば、第1特定表示を行うタイミングと終了タイミングなどが設定されればよく、この実施の形態では、特定演出が実行されるか否かや、第2特定表示や示唆演出の実行有無に関わらず、スーパーリーチのリーチ演出の開始直後に第1特定表示が表示される。なお、特定演出が実行されない場合に、第1特定表示が表示されないことがあってもよい。また、この実施の形態では、特定演出を実行しない場合には第2特定表示および示唆演出が実行されない例を示したが、第2特定演出および示唆演出のいずれかまたは両方が実行されるようにしてもよい。これによれば、演出のバリエーションが増加し、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0195】

続いて特定演出等が実行される場合のタイミングおよび演出動作例について、図8-10および図8-11を参照して説明する。図8-10は、特定演出等が実行される場合におけるタイミングチャートの一例を示しており、図8-11は、特定演出等が実行される場合における演出動作例を示している。また、図8-10および図8-11における(T-1)~(T-6)は、それぞれ同じタイミングを表している。なお、図示する例では、スーパーリーチAのリーチ演出が行われ「種類A」の特定演出(決めボタン特定演出)が行われる例を示している。

20

【0196】

図8-10に示すように、可変表示が開始され、リーチ状態が成立し、(T-1)のタイミングにおいてスーパーリーチに発展する(図8-11(A)参照)。そして、スーパーリーチに発展した直後の(T-2)のタイミングにおいて、図8-11(B)に示すように第1特定表示006AK001が表示される。続いて、図8-10に示すように示唆演出を実行する場合には、(T-3)のタイミングにおいて、第2特定表示が表示されるか否かを示唆する示唆演出を実行する。この実施の形態における示唆演出は、図8-11(D)に示すように、「チャンス」の画像を表示し、第1特定表示006AK001が当該「チャンス」の画像に作用する演出である。なお、示唆演出を実行しない場合には、図8-11(C)に示すように「チャンス」の画像は表示されることなく、第1特定表示006AK001がそのまま画面上から消えていくように動作する。

30

【0197】

そして、図8-10に示すように第2特定表示を行う場合には、(T-4)のタイミングにおいて、図8-11(E)に示すように、第2特定表示として、種類Aの特定演出が実行され得ることを報知する種類の第2特定表示006AK002と、種類Bの特定演出が実行され得ることを報知する種類の第2特定表示006AK002とが表示される。なお、第2特定表示が行われない場合には、図8-11(F)に示すように、スーパーリーチAのリーチ演出が実行されればよい。

40

【0198】

続いて図8-10に示す特定演出の実行タイミング(この例では種類Aの特定演出の実行タイミング)である(T-5)のタイミングとなると、図8-11(G)に示すように、決めボタン特定演出として、通常時とは異なる態様でボタン表示が行われる。図示する例では、「スペシャル」の文字が表示され、当該ボタン表示の周りに星が表示されているが、この態様に限られず、通常時のボタン表示の色とは異なる色や、通常時よりも大きく表示するなどしてもよい。そして、遊技者によりボタン操作が行われて図8-10の(T-6)のタイミングとなると、図8-11(H)に示すように、可変表示結果が表示され、可変表示が終了する。このように、特徴部006AKでは、第1特定表示を表示した後、第2特定表示を表示させるか否かを示唆する示唆演出を、特定演出が実行されるより前

50

に実行可能である。なお、図示するように、第2特定表示が行われずに特定演出が実行されることもあり、これによれば遊技者に意外性を与え遊技興趣を向上させることができる。

【0199】

なお、図示する例では、種類Aの特定演出を実行する例を示しているため、図8-10に示すタイミングにおいて示唆演出、第2特定表示、および特定演出、がそれぞれ実行される例を示したが、例えば、種類Bや種類Cの特定演出が実行される場合には、示唆演出、第2特定表示、および特定演出のそれぞれのタイミングは種類Aとは異なるタイミングであってよい。この場合であっても、特定演出が実行されるよりも前のタイミングで示唆演出が実行されればよい。

10

【0200】

以上説明したように、特徴部006AKにおけるパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

【0201】

演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出中に特定演出を実行可能であり、第1特定表示を表示した後に第2特定表示を表示させるか否かを示唆する示唆演出を、当該特定演出が実行されるより前に実行可能である。したがって、第2特定表示を表示させるか否かを示唆する示唆演出の実行タイミングが固定されず、スーパーリーチのリーチ演出の実行開始から特定演出が実行される前までにおける遊技興趣の低下を防止することができる。

20

【0202】

また、演出制御用CPU120は、種類A～種類Cの複数種類の特定演出のうち、いずれかの種類の特定演出を実行可能であり、実行する特定演出の種類に応じて「種類A」～「種類C」に対応するいずれか2種類の組み合わせの第2特定表示を行う。これによれば、演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0203】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチA～スーパーリーチCのいずれかのリーチ演出を実行可能であり、例えばスーパーリーチAが実行される場合には種類Aの特定演出を実行するなど、スーパーリーチの種類に応じて実行する特定演出の種類を決定する。これによれば、演出効果を向上させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0204】

(特徴部006AKの変形例)

上記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出中に特定演出等を行う例を示したが、スーパーリーチのリーチ演出に限られず、例えば、擬似連の可変表示演出や、ストーリー予告など、一連の演出の実行中であれば、スーパーリーチのリーチ演出に限られない。また、例えば、大当たり中における昇格演出として上記実施の形態における特定演出等が行われてもよい。また、例えば、スーパーリーチに発展することやリーチ状態となることを示す第2特定表示があってもよく、その場合には、示唆演出および第2特定表示が、リーチ状態となる前のタイミングや、スーパーリーチに発展する前のタイミングに実行されてもよい。

40

【0205】

また、上記実施の形態では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機(例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ART、CZ(以下、ボーナス等)のうち1以上を搭載するスロット機)にも、当該特徴部006AKを適用可能であり、その場合には、上記実施の形態におけるスーパーリーチのリーチ演出ではなく、一連の演出として複数変動に跨がる連続演出の実行中に上

50

記実施の形態における特定演出等を実行すればよい。

【0206】

また、上記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出中に特定演出が1回行われ、それに合わせて示唆演出や第2特定表示が1回行われる例を示したが、これは一例である。例えば、図8-12に示すように、第2特定表示が2回行われ、それに合わせて示唆演出も2回行われるなど、第2特定表示や示唆演出は、1回のスーパーリーチのリーチ演出中に複数回行われてもよい。なお、例えば、示唆演出を1回実行し、第2特定表示を2回表示してもよいし、示唆演出を2回実行するものの、第2特定表示については1回のみ表示してもよいし、示唆演出および第2特定表示を2回実行してもよい。なお、示唆演出を実行して第2特定表示が表示される場合を成功態様、第2特定表示が表示されない場合を失敗態様という。したがって、示唆演出を2回実行するものの、第2特定表示については1回のみ表示する場合、例えば、1回目の示唆演出を失敗態様とし、2回目の示唆演出を成功態様とすればよい。

10

【0207】

図8-12は、1回目の示唆演出を失敗態様とし、2回目の示唆演出を成功態様とする場合のタイミングチャートの一例を示す図である。なお、示唆演出が2回実行されることに合わせて第1特定表示も2回表示される。これら第1特定表示、示唆演出、および第2特定表示の実行タイミングの設定、および失敗態様と成功態様の実行設定については、図8-5における特定演出等実行設定処理にてそれぞれ設定されればよい。図8-12に示す例では、図8-10と同様に、種類Aの特定演出が実行される例を示している。図8-12に示すように、まず1回目の第1特定表示が表示され、その後1回目の示唆演出が実行される(図8-11参照)。この示唆演出は失敗態様であることから、図8-11(E)に示すような第2特定表示は表示されず、そのまま図示する「チャンス」の画像および第1特定表示006AK001が消去される。そして、図8-12に示すように、2回目の第1特定表示が表示され、その後2回目の示唆演出が実行される(図8-11参照)。この2回目の示唆演出は成功態様であることから、図8-11(E)に示すように第2特定表示が表示される。その後、種類Aの特定演出が実行され、可変表示が終了する。このように、1回のスーパーリーチのリーチ演出中に示唆演出を複数回実行してもよく、これによれば、演出効果を向上させ遊技興趣を向上させることができる。なお、例えば、1回目の示唆演出で成功態様の示唆演出が行われた場合には、「種類A」の特定演出が実行され得ることを報知する種類の第2特定表示(図8-11(E)に示すスペシャルボタン表示)がストックされていることを示すストック表示を、当該種類Aの特定演出が実行されるまでの期間行えばよい。

20

30

【0208】

また、図8-12に示す例では、1回目の示唆演出を失敗態様とし、2回目の示唆演出を成功態様として種類Aの特定演出が実行される例を示したが、これは一例である。種類Bの特定演出は、表示されるセリフの内容や色を、通常時のセリフ予告の態様とは異なる態様により表示する演出(セリフ予告特定演出)であり、当該セリフ予告は、パートA、パートB、パートCといったような複数段階にて複数のセリフがそれぞれ表示される。そのため、例えば、いずれのパートからセリフの色を異なる態様とするか、といった各パートの示唆演出を実行し、2回行われる示唆演出をいずれも成功態様としてパートAのセリフから緑色として表示し、さらにパートCのセリフから赤色で表示するなど、態様を2段階変化させてもよい。

40

【0209】

また、上記実施の形態では、1回のスーパーリーチのリーチ演出中に特定演出が1回行われる例を示したが、これは一例である。特定演出は、1回のスーパーリーチのリーチ演出中に複数回行われてもよい。なお、特定演出の実行回数に応じて第1特定表示、示唆演出、および第2特定表示についても複数回行われればよい。図8-13は、1回のスーパーリーチのリーチ演出中に特定演出が2回行われる場合におけるタイミングチャートの一例を示す図である。図示する例では、特定演出Aと特定演出Bが実行され、当該特定演出

50

Aに対応して第1特定表示Aと第2特定表示Aが、特定演出Bに対応して第1特定表示Bと第2特定表示Bが、それぞれ表示される場合について示している。なお、第2特定表示については、表示されない場合があることは上述したとおりであり、図示する示唆演出についても実行されない場合がある。

【0210】

図8-13に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が開始されると、第1特定表示Aと第1特定表示Bといった2種類の第1特定表示が表示される。そして、第1特定表示Aがチャンス画像に作用する示唆演出が実行され、第2特定表示Aが表示される。なお、この例では、特定演出Aが行われることを報知する種類の第2特定表示Aがストック表示されればよい。そして、第1特定表示Bがチャンス画像に作用する示唆演出が実行され、第2特定表示Bが表示される。第2特定表示Bについても、特定演出Bが実行されることを報知する種類のストック表示である。その後、第2特定表示Bがストック表示されたまま、特定演出Aが実行される。続いて第2特定表示Bのストック表示に対応する特定演出Bが実行され、その後可変表示が終了する。なお、図8-13に示す例では、例えば、特定演出Aとしてセリフ予告特定演出を実行してセリフの色を通常時の色とは異なる色にするとともに、特定演出Bとしてカットイン特定演出を実行してカットイン予告で表示されるキャラクタの色を通常時の色とは異なる色にすればよい。図8-13に示すように、先に表示された第2特定表示Aに対応する特定演出Aが、後に表示された第2特定表示Bに対応する特定演出Bよりも先に実行される。すなわち、対応する第2特定表示が表示されるタイミングに応じて、当該第2特定表示に対応する特定演出の実行タイミングが複数タイミ

10

20

【0211】

なお、上記実施の形態では、「種類A」の特定演出が実行され得ることを報知する種類の第2特定表示など、実行される特定演出の種類が「種類A」~「種類C」のいずれであるかを報知する例を示したが、この他にも、例えば「?」といったように、いずれの種類の特定演出が実行されるかが不明確ではあるが、特定演出が実行され得ることを報知する種類の第2特定表示が行われてもよい。これによれば、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0212】

(特徴部121IWに関する説明)

30

次に、特徴部121IWについて説明する。まず、図9-1及び図9-2に示すように、パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、縦長の方角枠状に形成された外枠121IW001aと、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2(図1参照)と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)121IW003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠121IW003には、ガラス窓を有するガラス扉枠121IW003aが左側辺を中心として遊技機用枠121IW003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠121IW003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠121IW003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようにな

40

【0213】

また、遊技機用枠121IW003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠121IW003及びガラス扉枠121IW003aを開放することはできないようになっている。

【0214】

主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース121IW201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー121I

50

W 0 5 1 と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 が設けられている。

【 0 2 1 5 】

これら設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 1 1 とともに基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 内に収容されており、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 は、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の背面右部に形成された開口を介して背面側に露出している。

10

【 0 2 1 6 】

設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 5 2 を有する基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 3 を開放することで操作が可能となる。また、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 は、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部 1 2 1 I W では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

20

【 0 2 1 7 】

また、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 には、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 と、該表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 の表示を切り替えるための表示切替スイッチ 1 2 1 I W 0 3 0 が配置されている。これら表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 2 1 I W 0 3 0 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 2 1 I W 0 3 0 は、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

30

【 0 2 1 8 】

前述したように、本特徴部 1 2 1 I W における設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機 1 が設置される遊技島の内側等から設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 が操作される虞がある。そこで本特徴部 1 2 1 I W では、図 9 - 2 及び図 9 - 3 に示すように、外枠 1 2 1 I W 0 0 1 a の右端部には、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 の閉鎖時に、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 とを含む基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A が取り付けられている。このセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A は、前後方向を向く短片 1 2 1 I W 5 0 0 A a と、該短片 1 2 1 I W 5 0 0 A a の後端部からパチンコ遊技機 1 の左側方に向けて伸びる長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b と、を備える略 L 字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片 1 2 1 I W 5 0 0 A a の上下寸法は、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A は、短片 1 2 1 I W 5 0 0 A a の前端部を介して外枠 1 2 1 I W 0 0 1 a の右端部に固定されている。

40

【 0 2 1 9 】

尚、図 9 - 2 に示すように、長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b は、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の右部にパチンコ遊技機

50

1の後方から当接（または近接）することによって設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052とを含む基板ケース121IW201の右側部をパチンコ遊技機1の背面側から被覆する。このため、設定キー121IW051及び設定切替スイッチ121IW052は、長片121IW500Abによって操作不能な状態となる。一方で、図9-3に示すように、遊技機用枠121IW003が開放されている状態においては、設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052とは、遊技機用枠121IW003とともに移動して長片121IW500Abから離間することによって長片121IW500Abによる被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

【0220】

つまり、本特徴部121IWにおけるパチンコ遊技機1は、遊技機用枠121IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー121IW500Aによって設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠121IW003が開放されている状態においては、前述したセキュリティカバー121IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052との操作が許容される許容状態となる。

【0221】

基板ケース121IW201は、パチンコ遊技機1の背面側に設けられているため、遊技機用枠121IW003が閉鎖されている状態において、設定キー121IW051や設定切替スイッチ121IW052にアクセスすることは極めて困難であるため、遊技場の店員等が扉キーにより遊技機用枠121IW003を開放しない限り設定キー121IW051や設定切替スイッチ121IW052を操作して設定値を変更することはできない。

【0222】

しかし、パチンコ遊技機1が遊技場の遊技島（図示略）に設置された状態において、遊技機用枠121IW003が閉鎖されていても、例えば、パチンコ遊技機1に隣接する他のパチンコ遊技機との間に設置されるカードユニット等の遊技用装置やスペーサ部材とパチンコ遊技機1との間から針金やセル板等の不正部材を進入させて、パチンコ遊技機1の背面側にある設定キー121IW051や設定切替スイッチ121IW052を操作することで設定値が変更されるといった不正行為が行われる可能性があるため、遊技機用枠121IW003が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー121IW500Aによって設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

【0223】

また、遊技機用枠121IW003が閉鎖され、セキュリティカバー121IW500Aによって設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052を含む基板ケース121IW201の背面右側が被覆されている規制状態でも、透過性を有するセキュリティカバー121IW500Aを通して、基板ケース121IW201に収容されている主基板11等を透視することができるため、主基板11におけるCPU103などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

【0224】

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。

【0225】

本特徴部121IWでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表

10

20

30

40

50

示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0226】

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9-4及び図9-5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変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0227】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図9-4(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図9-4(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図9-4(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図9-5(A)に示す大当り種別判定テーブルの他、大当り変動パターン判定テーブル(図示略)、小当り変動パターン判定テーブル(図示略)、図9-6に示すハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン判定テーブル(図示略)などが含まれている。

【0228】

本特徴部121IWにおけるパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。具体的には、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当りの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1～3の3段階からなり、1が最も出玉率が低く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。すなわち、設定値として1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。なお、本特徴部121IWでは、小当りの当選確率については、設定値に関係なく同じである。

【0229】

(表示結果判定テーブル)

図9-4(A)～(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

【0230】

図9-4(A)に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率(非確変時は1/320、確変時は1/32)で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「2」、「3」である場合と同じ確率(1/99)で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファ

が第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1/320、確変時は1/32）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率（1/2）で小当りに当選するようになっている。

【0231】

また、図9-4(B)に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（非確変時は1/300、確変時は1/30）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「1」、「3」である場合と同じ確率（1/99）で小当りに当選するようになっている。また、変動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として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1/300、確変時は1/30）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「3」である場合と同じ確率（1/2）で小当りに当選するようになっている。

【0232】

また、図9-4(C)に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（非確変時は1/280、確変時は1/28）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（1/99）で小当りに当選するようになっている。また、変動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として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1/280、確変時は1/28）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（1/2）で小当りに当選するようになっている。

【0233】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図9-4(A)～(C)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、特別図柄に関して大当り（大当り種別A～大当り種別C）とすることを決定する。また、MR1が図9-4(A)～(C)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、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図9-4(A)～(C)に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（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特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器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1特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器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。

【0234】

なお、本例では、図9-4に示すように、設定値に関係なく、小当りの当選確率が同じである場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当りの当選確率と同様に、1、2、3の順に設定値の値が大きくなるほど小当りの当選確率が高くなるよ

うに構成してもよい。また、この場合、小当りの当選確率の設定差が大当りの当選確率の設定差と同じ比率となるようにしてもよい。具体的には、設定値「1」における小当りの当選確率を $1/100$ とするのであれば、設定値「2」における小当りの当選確率が $1/93.75$ となるように設計し、設定値「3」における小当りの当選確率が $1/87.5$ となるように設定してもよい。

【0235】

また、小当りを設けない遊技機において、本特徴部121IWで示した構成を適用するように構成してもよい。

【0236】

また、本特徴部121IWでは、CPU103は、図9-4(A)~(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当り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と小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動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、小当りの判定は、変動特図指定バッファが第1である場合と第2である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0237】

また、本特徴部121IWでは、設定値「1」<設定値「2」<設定値「3」の順に有利度が高くなる場合を示しているが、例えば、遊技状態に応じて有利度の順位が変化するように構成してもよい。例えば、高確率/高ベース状態に制御され、次回の大当りが発生するまで高確率/高ベース状態が維持され、且つ小当り遊技である程度の賞球が得られるように構成された遊技機に適用した場合に、本例では、図9-4に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には $1/2$ の高い確率で小当りが発生し賞球が得られやすい期間となりうるので、特定の遊技状態（この例では、高確率/高ベース状態）では、他の遊技状態とは異なり、逆に大当りが発生しにくい（高確率/高ベース状態が継続しやすい）設定値「1」が最も有利度が高い設定となるようにしてもよい。

【0238】

また、例えば、確変状態（高確率状態）に制御された後、所定回数（確変終了回数）の変動表示が実行されたことにもとづいて確変状態が終了する遊技機に適用した場合に、同じ確変終了回数であれば、設定値「1」<設定値「2」<設定値「3」の順に確変継続率（連荘率）が高くなるように構成してもよい。

【0239】

尚、本特徴部121IWでは、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1~3の計3個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個または4個以上であってもよい。

【0240】

（大当り種別判定テーブル）

図9-5(A)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部121IWでは、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合と、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合とで、共通の大当り種別判定テーブルを用いるように構成されているが、異なるテーブルを設けて、いずれの大当り種別に決定されるかの割合が異なるようにしてもよい。

【0241】

大当り種別判定テーブルは、変動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、大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種別A~大当り種別Cのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0242】

図9-5(A)に示す大当り種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当り種別判

10

20

30

40

50

定用の乱数（MR2）に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、設定値ごとに大当り種別A～大当り種別Cのいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図9-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図9-7に示す非リーチハズレ変動パターン判定テーブル等についても、実際には乱数に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。

【0243】

図9-5（A）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、大当り種別Cに決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、大当り種別Bに決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、大当り種別Aに決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

10

【0244】

ここで、本特徴部121IWにおける大当り種別について、図9-5（B）を用いて説明すると、本特徴部121IWでは、大当り種別毎に、大当り遊技におけるファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間がそれぞれ定められている。

【0245】

ファンファーレ期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS114の大当り開放前処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大当り図柄が停止表示された後に、大当り遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。

20

【0246】

インターバル期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS116の大当り開放後処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大入賞口を開放状態とするラウンドが終了した後に、次のラウンドの開始を報知する演出動作としてのインターバル演出が実行される期間である。

【0247】

エンディング期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS117の大当り終了処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、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である。

【0248】

30

図9-5（B）に示すように、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間は、大当り種別Aの場合に最も長くなり、次に大当り種別Bの場合に長くなり、大当り種別Cの場合に最も短くなるように設定されている。

【0249】

上述のように、本特徴部121IWでは、設定値が「1」である場合には、大当り種別Cと判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、大当り種別Aと判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなる。

40

【0250】

本特徴部121IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0251】

本特徴部121IWでは、大当り遊技中に、設定値を示唆する大当り中示唆演出（詳細

50

については後述する)を実行可能に構成されているが、この大当たり中示唆演出をファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間において実行可能である。そのような構成により、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の興趣を高めることができる。また、遊技者の関心を大当たり中示唆演出に向けることにより、各期間の長短に気付かれにくくすることができる。

【0252】

なお、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間においては、設定される期間の長さに関わらず、共通の演出を実行するようにしてもよい。この場合には、遊技者が期間の長短に気付きにくい演出(例えば、静止画像の表示等)が共通して実行されることが望ましい。

10

【0253】

また、本特徴部121IWでは、大当たり種別ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が設定され、設定値ごとにいずれの大当たり種別と判定されるかの割合が異なるように構成することにより、大当たりの当選確率(出玉率)が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が固定的に設定されているようにしてもよい。また、例えば、予め定められた期間が異なる複数種類のファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間からいずれかを抽選によって決定するようにしてもよい。この場合には、大当たり種別A<B<Cの順に、比較的長い期間が設定されたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が選択される割合が高くなるように判定値が設定されたテーブルを用いることで、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が長くなるようにすることができる。

20

【0254】

本特徴部121IWでは、大当たり種別A~大当たり種別Cのいずれの場合にも、大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御および確変制御は、所定回数(本特徴部121IWでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了するが、例えば、大当たり種別ごとに時短制御および確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当たり種別の場合には、大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御および時短制御が、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような特定の大当たり種別となる場合には、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。本特徴部121IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に大当たりとなる割合が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、設定値毎に確変継続率(連荘率)が異なるようにしてもよい。

30

【0255】

また、本特徴部121IWでは、大当たり種別A~大当たり種別Cに有利度(例えば、大当たり遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数など)の違いはなく、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が異なるように構成されているが、例えば、大当たり種別ごとに、大当たり遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数を異ならせ、有利度が異なるようにしてもよい。この場合には、ラウンド中の演出は、大当たり種別ごとに異なるようにしてもよいし、大当たり種別に関わらず同じようにしてもよい。

40

【0256】

尚、本特徴部121IWでは、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当たりとなる場合の大当たり種別を大当たり種別A、大当たり種別B、大当たり種別Cから異なる割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、大当たり種別A、大当たり種別B、大当たり種別Cのうち、決定され得な

50

い大当り種別が1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの当り種別を決定しないこと（決定割合が0%である）や、特定の大当り種別を100%の割合で決定すること含まれている。

【0257】

また、本特徴部121IWでは、大当り種別に応じてファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、大当り種別によらずにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を一律に決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じた選択確率による抽選処理を行い、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を決定するように構成してもよい。

10

【0258】

このように、本特徴部121IWでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているため、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0259】

尚、本特徴部121IWでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

20

【0260】

また、本特徴部121IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率や小当り確率が高まることや、大当り種別としての大当り種別Cが決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0261】

また、本特徴部121IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

30

【0262】

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

40

【0263】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が1や4の場合は、特

50

別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンスイッチを演出用スイッチ（遊技球が該カウンスイッチを通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 2 や 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンスイッチを遊技用スイッチ（遊技球が該カウンスイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0264】

（小当り種別判定テーブル）

図 9 - 5（C）は、ROM 101 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。図 9 - 5（C）に示すように、本特徴部 121 IW では、小当り種別として小当り種別 A ~ C が設けられている。図 9 - 5（C）に示すように、本特徴部 121 IW では、設定値「1」~「3」のいずれであるかに関係なく、小当り種別 A ~ C の決定割合は同じである。

10

【0265】

また、本特徴部 121 IW では、小当り種別 A ~ C のいずれであるかに関係なく、小当り遊技中の大入賞口の開放期間や開放回数は同じであり、遊技における有利度合いは同じである。

【0266】

（変動パターン判定テーブル）

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

20

【0267】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される小当り変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0268】

（ハズレ変動パターン判定テーブル）

図 9 - 6 は、ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部 121 IW では、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回（本例では 30 回）実行されるまでの期間（以下、特別期間ともいう）と、それ以外の期間（以下、非特別期間ともいう）とで、異なるハズレ変動パターン判定テーブルを用いるように構成されている。

30

【0269】

具体的には、特別期間においては、図 9 - 6（A）に示す第 1 ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定し、非特別期間においては、図 9 - 6（B）に示す第 2 ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定する。なお、本特徴部 121 IW では、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回（本例では 30 回）実行されるまでの期間を特別期間としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、変動表示が所定回（本例では 30 回）実行されるまでの期間を特別期間としてもよい。また、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前 9 時から午前 11 時まで）であれば特別期間としてもよい。また、初回の大当りが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

40

【0270】

図 9 - 6（A）、（B）に示す第 1、第 2 ハズレ変動パターン判定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレとなる割合が高く、非リーチハズレとなる割合が低くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割

50

合が異なるため、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。

【0271】

また、図9-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図9-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルよりも、ノーマルリーチハズレとなる割合が高く、さらに設定値間のノーマルリーチハズレとなる割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、特別期間においては、非特別期間よりもノーマルリーチが実行される頻度の違いが認識しやすくなる(すなわち設定値の示唆を認識しやすくなる)ため、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

10

【0272】

なお、例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン(またはそのうちの特定の変動パターン)については、設定値の違いに関わらず(または特別期間と非特別期間との違いに関わらず)、同じ割合で決定されるようにしてもよい。このようにすることにより、設定値に応じて、特定の 변동パターン(本例ではノーマルリーチハズレ)のみ実行割合が異なることになり、特定の 변동パターンが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。なお、逆に、設定値に応じてスーパーリーチハズレとなる変動パターンの選択割合も異ならせてもよい。

【0273】

また、図9-6(A)、(B)に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値に応じて、非リーチハズレ以外のときに、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとのいずれとなるかの割合(すなわち、ノーマルリーチハズレ:スーパーリーチハズレのバランス)が異なるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が著しく高くなり(本例では、5%ずつ高くなる)、具体的には、図9-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が僅かに高くなる(本例では、0.2%ずつ高くなる)ように構成されている。このような構成により、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとの選択傾向によって設定値が示唆されることになる。また、特別期間と非特別期間とで選択傾向の違いを大きくすることができる。

20

30

【0274】

本特徴部121IWでは、設定値に応じて、異なる割合で設定示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレ全体の実行割合が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレの実行比率が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレのみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0275】

本特徴部121IWでは、図9-6(A)、(B)に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルのいずれが用いられたときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。また、設定値が1~3のいずれに設定されているときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。なお、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間のみ、専用の背景画像が表示されるようにしてもよい。このような構成により、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間の遊技興趣を高めることができる。

40

【0276】

なお、本特徴部121IWの例に限らず、例えば、設定値を示唆する特殊変動パターン(例えば、飾り図柄の変動表示の態様が通常とは異なる変動パターンであって、設定値1または2の場合にのみ選択される)を設け、特別期間においてのみ特殊変動パターンが選択され得るようにしてもよい。このような構成によっても、特別期間に遊技を行う動機を

50

与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0277】

(非リーチハズレ変動パターン判定テーブル)

図9-7は、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部121IWでは、変動時間が異なる複数種類の非リーチハズレ変動パターンが設けられており、変動パターンが非リーチハズレに決定されたときに、さらに非リーチハズレA~Cのいずれにするかに決定するように構成されている。なお、このような構成に限らず、例えば、図9-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルに、非リーチハズレA~Cが含まれるようにして、非リーチハズレA~C、ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレのいずれかに決定するように構成してもよい。

10

【0278】

図9-7に示すように、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、非リーチハズレC(変動時間7秒)に決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、非リーチハズレB(変動時間8秒)に決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、非リーチハズレA(変動時間9秒)に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0279】

本特徴部121IWでは、設定値が「1」である場合には、非リーチハズレCと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、非リーチハズレAと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなる。

20

【0280】

本特徴部121IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率(出玉率)が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率(出玉率)が高い設定であるときには、平均変動時間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0281】

本特徴部121IWでは、設定値に応じて、変動時間が異なる非リーチハズレA~Cのいずれとなるかの割合を異ならせることにより、平均変動時間が異なるように構成されているが、例えば、非リーチハズレ以外の変動パターン(例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等)も、変動時間が異なるように複数種類設け、設定値に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。なお、変動パターン(例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等)を変動時間が異なるように複数種類設ける場合には、飾り図柄の揺れ表示や高速変動表示の時間等を異ならせるようにして、演出等の見え方には違いがないようにすることが望ましい。

30

【0282】

また、本特徴部121IWでは、設定値に応じて、平均変動時間が異なるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、設定値に応じて、確定飾り図柄(最終停止図柄)が停止表示される期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、大当りの当選確率(出玉率)が高い設定であるときには、確定飾り図柄(最終停止図柄)が停止表示される期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

40

【0283】

また、本特徴部121IWでは、非リーチハズレA~Cにそれぞれ変動時間が設定され、設定値ごとに非リーチハズレA~Cのいずれに決定するか割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率(出玉率)が高い設定であるときには、平均変動時間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、

50

設定値ごとに各変動パターンの変動時間が固定的に設定され、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定の方が、変動時間が長くなるようにしてもよい。

【0284】

なお、本特徴部121IWでは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い短縮用の変動パターンが設けられている。例えば、非リーチハズレA（変動時間9秒）よりも変動時間が短い短縮非リーチハズレ（変動時間1.5秒）の変動パターンが設けられている。そして、この短縮用の変動パターンは、例えば、保留記憶数が所定数（例えば3）以上であるときに、用いられるように構成されている。このような構成は、保留記憶数が上限に達している状態、または上限に近い状態であるときに、この状態を解消して、効率的に変動表示を行う（すなわち効率的に遊技を進行する）ことを目的とするものである。ゆえに、保留記憶数が所定数以上であるときに、遊技の進行を遅らせることは不適当であるともいえる。そのため、本特徴部121IWでは、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについては、設定値に関わらず、共通の変動時間となっている。なお、本特徴部121IWの構成に関わらず、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについても、設定値に応じて変動時間を異ならせるようにしてもよい。

10

【0285】

（設定変更処理）

次に、本特徴部121IWにおけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。図9-8および図9-9は、特徴部121IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部121IWにおいて、ステップIWS001~S002の処理は、図3で示したステップS1~S2の処理と同様である。

20

【0286】

初期設定を行うと、CPU103は、遊技機への電源供給を開始したときに演出制御手段（具体的には、演出制御用CPU120）が起動するまでの時間を計測するための演出制御手段起動待ちタイマをセットする（ステップ121IWS003）。この場合、演出制御手段起動待ちタイマには、遊技機への電源供給を開始してから演出制御用CPU120が起動するまでに十分な時間がセットされる。次いで、CPU103は、演出制御手段起動待ちタイマの値を1減算し（ステップ121IWS004）、減算後の演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ121IWS005）。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていなければ、ステップ121IWS004に戻り、ステップ121IWS004~S005の処理を繰り返し実行する。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていれば、ステップ121IWS006に移行する。

30

【0287】

ステップ121IWS003~S005の処理が実行されることによって、演出制御用CPU120が起動するまで待ってからステップ121IWS006以降の処理が実行され、設定値の変更や確認、RAMの初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演出制御用CPU120が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができる。コマンドの取りこぼしが発生することを防止することができる。

40

【0288】

次いで、CPU103は、例えば、RAM102に工場出荷時の設定のままであることを示す工場出荷時設定フラグ（例えば、このフラグは、後述するRAMクリア処理1,2や復旧処理が実行されてもクリアされないようにし、後述する設定変更処理が実行されたときにクリアされる）がセットされるようにしておき、ステップ121IWS006では、この工場出荷時設定フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値として工場出荷時のままであることを示す値（例えば、「0」や「-」）をセットするようにし、ステップ121IWS006で設定値の値が工場出荷時の値のままであるか否かを確認するようにしてもよい。工場出荷時の設定のままであれば（ステップ121IWS006;No）、ステップIWS010

50

に移行する。

【0289】

工場出荷時の設定でなければ（ステップ121 IWS006；Yes）、すなわち少なくとも既に1回は設定値の変更が行われていれば、CPU103は、ステップS4と同様の処理により、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ121 IWS007）。具体的には、ステップ121 IWS007では、CPU103は、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ121 IWS007；No）、ステップIWS010に移行する。

【0290】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ121 IWS007；Yes）、CPU103は、ステップS5と同様の処理により、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ121 IWS008）。ステップ121 IWS008では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップ121 IWS008；No）、ステップIWS010に移行する。

【0291】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ121 IWS008；Yes）、CPU103は、現在設定値の変更中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ121 IWS009）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ121 IWS009；No）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップIWS010に移行する。

【0292】

ステップ121 IWS010では、CPU103は、RAM異常エラー報知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ121 IWS010）。なお、CPU103は、表示モニタ121 IW029においてRAM異常エラーであることを示す表示（例えば、「E」の表示）を表示する制御を行うようにしてもよい。

【0293】

次いで、CPU103は、扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121 IWS011）。扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー121 IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ121 IWS012）。設定キー121 IW051がオンであれば、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121 IWS013）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリア1処理を実行する（ステップ121 IWS014）。RAMクリア1処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMク

【0294】

一方、扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオフである場合や（ステップ121 IWS011のN）、設定キー121 IW051がオフである場合（ステップ121 IWS012のN）、クリアスイッチからの出力信号がオフである場合（ステップ121 IWS013のN）には、ステップ121 IWS014には移行せず、ループ処理に移行する。

【0295】

ステップ121 IWS006～S014の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や(ステップ121 IWS007, S008のN)、工場出荷時用の設定のままとなっている場合(ステップ121 IWS006のY)、設定変更中に電断などが発生した場合(ステップ121 IWS009のY)には、遊技機用枠121 IW003が開放された状態で設定キー121 IW051がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件にRAMクリアされてステップ121 IWS027以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠121 IW003が開放され、設定キー121 IW051およびクリアスイッチがオン操作されないかぎり、ループ処理が実行され、設定値の変更を行えず、遊技制御も進行しない。

10

【0296】

設定変更中フラグがセットされていなければ(ステップ121 IWS009; No)、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップ121 IWS015)。

【0297】

クリアスイッチからの出力信号がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップ121 IWS016)。扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー121 IW051がオンであるか否かを判定する(ステップ121 IWS017)。設定キー121 IW051がオンであれば、CPU103は、設定確認処理を開始することを示す設定確認処理開始コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ121 IWS018)。

20

【0298】

演出制御基板12側では、設定確認処理開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨を報知する制御を行う(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から所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする)。なお、この場合、演出制御基板12側において、プッシュボタン31Bなど演出用の操作ボタンが押下されることによって、「メンテナンスモード」など表示してメンテナンスモードに移行するように構成してもよい。「メンテナンスモード」とは、例えば、リアルタイムクロックの日時設定や、各種エラーの発生履歴(いつどのようなエラーが発生したかの記録)、設定変更履歴(いつ設定値を変更したかや変更後の設定値の記録)を確認できるモードである。なお、設定キー121 IW051がオフとなり設定確認処理や設定変更処理が終了すると、メンテナンスモードも終了する。

30

【0299】

次いで、CPU103は、設定確認処理(ステップ121 IWS019)を実行する。

【0300】

設定確認処理を終了すると、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップ121 IWS020)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。次いで、CPU103は、設定確認処理が終了したことを示す設定確認処理終了コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ121 IWS021)。そして、ステップ121 IWS034に移行する。

40

【0301】

一方、扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンでなかった場合(ステップ121 IWS016のN)や設定キー121 IW051がオンでなかった場合(ステップ121 IWS017のN)には、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップ121 IWS022)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。また、CPU103は、ステップS7と同様の処理により、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基

50

板 1 2 に送信する (ステップ 1 2 1 I W S 0 2 3)。そして、ステップ 1 2 1 I W S 0 3 4 に移行する。

【 0 3 0 2 】

クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU 1 0 3 は、RAM クリア 2 処理を実行する (ステップ 1 2 1 I W S 0 2 4)。RAM クリア 2 処理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAM クリア 2 処理では、RAM 1 0 2 の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、および設定値を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報、および設定値の情報はクリアされず保持される。

10

【 0 3 0 3 】

次いで、CPU 1 0 3 は、扉開放センサ 1 2 1 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであるか否かを判定する (ステップ 1 2 1 I W S 0 2 5)。扉開放センサ 1 2 1 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであれば、CPU 1 0 3 は、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 がオンであるか否かを判定する (ステップ 1 2 1 I W S 0 2 6)。設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 がオンであれば、CPU 1 0 3 は、設定変更中フラグをセットする (ステップ 1 2 1 I W S 0 2 7)。

【 0 3 0 4 】

次いで、CPU 1 0 3 は、設定変更処理を開始することを示す設定変更処理開始コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ 1 2 1 I W S 0 2 8)。演出制御基板 1 2 側では、設定変更処理開始コマンドを受信すると、設定変更中である旨を報知する制御を行う (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 8 L、8 R から所定の音を出力したり、装飾用 LED といった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする)。

20

【 0 3 0 5 】

次いで、CPU 1 0 3 は、設定変更処理 (ステップ 1 2 1 I W S 0 2 9) を実行する。

【 0 3 0 6 】

設定変更処理を終了すると、CPU 1 0 3 は、設定変更中フラグをリセットする (ステップ 1 2 1 I W S 0 3 0)。また、CPU 1 0 3 は、設定された設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ 1 2 1 I W S 0 3 1)。また、設定変更処理が終了したことを示す設定変更処理終了コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ 1 2 1 I W S 0 3 2)。そして、ステップ 1 2 1 I W S 0 3 4 に移行する。

30

【 0 3 0 7 】

一方、扉開放センサ 1 2 1 I W 0 9 0 からの出力信号がオンでなかった場合 (ステップ 1 2 1 I W S 0 2 5 の N) や設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 がオンでなかった場合 (ステップ 1 2 1 I W S 0 2 6 の N) には、CPU 1 0 3 は、ステップ S 9 と同様の処理により、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ S 9)。そして、ステップ 1 2 1 I W S 0 3 4 に移行する。

【 0 3 0 8 】

なお、本特徴部 1 2 1 I W において、ステップ I W S 0 3 4 ~ S 0 3 6 の処理は、図 3 で示したステップ S 1 0 ~ S 1 2 の処理と同様である。

40

【 0 3 0 9 】

次に、設定確認処理 (ステップ 1 2 1 I W S 0 1 9) について説明する。図 9 - 1 0 (A) は、設定確認処理 (ステップ 1 2 1 I W S 0 1 9) を示すフローチャートである。

【 0 3 1 0 】

設定確認処理では、CPU 1 0 3 は、先ず、RAM 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 に表示する (ステップ 1 2 1 I W S A 0 1)。

【 0 3 1 1 】

次いで、CPU 1 0 3 は、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 からの出力信号がオンであるか否

50

かを判定する（ステップ121IWSA02）。設定キー121IW051がオンであれば、CPU103は、扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121IWSA03）。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ121IWSA02に移行し、ステップ121IWSA02～SA03の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠121IW003が開放状態であり且つ設定キー121IW051がオンの間は設定値を表示モニタ121IW029に表示する。

【0312】

扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンでなければ、CPU103は、設定確認エラー処理を実行する（ステップ121IWSA04）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ121IWSA04では、例えば、CPU103は、設定確認エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用CPU120側でコマンドを受信したことにもとづいて設定確認エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、CPU103は、遊技機が搭載する基板のエラー用LEDを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定確認エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。

【0313】

設定キー121IW051がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121IWSA05）。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ121IWSA05の処理を繰り返し実行する。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンでなければ（すなわち、遊技機用枠121IW003が閉鎖状態であれば）、設定確認処理を終了する。

【0314】

次に、設定変更処理（ステップ121IWS029）について説明する。図9-10（B）は、設定変更処理（ステップ121IWS029）を示すフローチャートである。

【0315】

設定変更処理では、CPU103は、まず、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ121IW029に表示する（ステップ121IWSB01）。

【0316】

次いで、CPU103は、設定切替スイッチ121IW052からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121IWSB02）。設定切替スイッチ121IW052からの出力信号がオンでなければ、ステップ121IWSB05に移行する。設定切替スイッチ121IW052からの出力信号がオンであれば（ステップ121IWSB02のY）、CPU103は、表示モニタ121IW029に表示されている設定値を更新表示する（ステップ121IWSB03）。例えば、表示モニタ121IW029に設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ121IW029の表示を「2」に更新表示し、表示モニタ121IW029に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ121IW029の表示を「3」に更新表示し、表示モニタ121IW029に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ121IW029の表示を「1」に更新表示すればよい。また、CPU103は、表示モニタ121IW029に表示されている設定値（更新後の設定値）をRAM102のバックアップ領域に記憶（既に記憶されている設定値に対して更新記憶）させる（ステップ121IWSB04）。

【0317】

次いで、CPU103は、設定キー121IW051からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121IWSB05）。設定キー121IW051がオンであれば、CPU103は、扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121IWSB06）。扉開放センサ121IW090からの出力

信号がオンであれば、ステップ121 IWSB02に移行し、ステップ121 IWSB02～SB06の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠121 IW003が開放状態であり且つ設定キー121 IW051がオンの間はステップ121 IWSB02～SB06の処理が繰り返し実行される。

【0318】

扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンでなければ、CPU103は、設定変更エラー処理を実行する(ステップ121 IWSB07)。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ121 IWSB07では、例えば、CPU103は、設定変更エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用CPU120側でコマンドを受信したことにもとづいて設定変更エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、CPU103は、遊技機が搭載する基板のエラー用LEDを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定変更エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。なお、この場合、ステップ121 IWS027で設定変更中フラグがセットされたままとなっていることから、電源が再投入された後、RAMクリア1処理が実行されて(ステップ121 IWS009のY、121 IWS014参照)、エラー状態が解除されることになる。設定キー121 IW051がオンでなければ、設定変更処理を終了する。

【0319】

図9-11は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部121 IWでは、図9-11に示すように、電源投入時に設定キー121 IW051がオンである場合(さらに、扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンである場合)には、クリアスイッチがオンであれば、設定変更処理(ステップ121 IWS029)が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理(ステップ121 IWS015～S017)が実行される。また、電源投入時に設定キー121 IW051がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化処理(ステップS8)が実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理(ステップS6)が実行される。

【0320】

次に、設定変更処理における表示モニタ121 IW029の表示態様について説明する。まず、図9-12(A)及び図9-12(B)に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる(電断させる)と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ121 IW029での表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当り遊技中や小当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

【0321】

次に、図9-12(C)に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると(遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合)、設定キー121 IW051がONとなっていることを条件にCPU103によって設定変更処理が実行され、表示モニタ121 IW029においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【0322】

このように表示モニタ121 IW029にて設定値が表示されている状態において、図9-12(D)に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ121 IW052の操作を検出する毎に表示モニタ121 IW029に表示している数値を順次更新(例えば、設定切替スイッチ121 IW052が操作される毎に1 2 3 1・・・のように更新)表示していく。また、表示モニタ121 IW029に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納(更新記憶)する。

【0323】

次いで、図9-12(E)に示すように、CPU103は、設定キー121 IW051が遊技場の店員等の操作によってOFFとなったことに基づいて、表示モニタ121 IW

10

20

30

40

50

029を点滅表示させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がRAM102のバックアップ領域に格納されたことを報知する。なお、図示する例では、表示モニタ121IW029を点滅表示させる例を示しているが、消灯させてもよい。

【0324】

また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図9-12(A)のタイミング(パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング)にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われるとRAMクリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、CPU103は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

10

【0325】

尚、本特徴部121IWにおける設定変更処理では、表示モニタ121IW029に表示する初期表示として、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理において表示モニタ121IW029に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も不利な設定値(本特徴部121IWであれば「1」)、或いは、遊技者にとって最も有利な設定値(本特徴部121IWであれば「3」)を表示するようにしてもよい。

【0326】

また、図9-12に示す例では、設定値の確認時や変更時に表示モニタ121IW029の4桁の表示のうち1つ目の表示を用いて設定値を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、表示モニタ121IW029の2つ目以降の表示を用いて設定値を表示するように構成してもよい。また、例えば、表示モニタ121IW029において専用の4桁表示を行うことによって設定値を表示するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値「1」であれば表示モニタ121IW029において「-S-1」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ121IW029において「-S-2」の4桁の表示を行ったり、設定値「3」であれば表示モニタ121IW029において「-S-3」の4桁の表示を行ったりしてもよい。また、例えば、表示モニタ121IW029の4桁の全ての表示に設定値を表示するように構成してもよい。例えば、設定値「1」であれば表示モニタ121IW029において「1111」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ121IW029において「2222」の4桁の表示を行ったりしてもよい。

20

30

【0327】

(特別図柄通常処理)

次に、本特徴部121IWにおける特別図柄通常処理(ステップS110)の処理について説明する。図9-13および図9-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS110)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、CPU103は、合算保留記憶数(第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数)の値を確認する(ステップ121IWS101)。例えば、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

40

【0328】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ121IWS102)。例えば、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップ121IWS103)。第2保留記憶数が0であれば、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップ121IWS104)。

【0329】

50

ステップ121 IWS102～S104の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口と第2始動入賞口とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを実行するように構成してもよい。

【0330】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する(ステップ121 IWS105)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

10

【0331】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ121 IWS106)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

20

【0332】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

30

【0333】

よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(または、第2保留記憶数)=1, 2, 3, 4の順番と一致している。

【0334】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップ121 IWS107)。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0335】

次いで、CPU103は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ121 IWS108)。本特徴部では、既に説明したように、ステップ121 IWS031の処理が実行されることによって電源投入時に設定変更処理を実行したときに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入後も、ステップ121 IWS108の処理が実行されることによって変動表示を開始すると共に設定値コマンドが送信される。

40

【0336】

なお、同じ変動パターンを用いる場合であっても設定値ごとに異なる変動パターンコマンドを送信するように構成すると、変動パターンの総数×設定値の数(本例では3)分の変動パターンコマンドが必要となり、データ容量が増大してしまうおそれがある。そこで

50

、例えば、特定の変動パターンを用いる場合にのみ設定値コマンドを送信するようにし、特定の変動パターンに対応する変動パターンコマンドのみ設定値の数分の変動パターンコマンドを設けるように構成してもよい。この場合、例えば、出力頻度が最も高い通常変動の変動パターンを用いる場合にのみ設定値コマンドを送信するようにし、通常変動の変動パターンに対応する変動パターンコマンドのみ設定値の数分の変動パターンコマンドを設けるようにしてもよい。

【0337】

また、本例では、電源投入時に送信する設定値コマンド（ステップ121 IWS031参照）と変動開始時に送信する設定値コマンド（ステップ121 IWS108参照）とで同じ設定値コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、電源投入時用の設定値コマンドと変動開始時用の設定値コマンドとを別々のコマンドとして構成し、電源投入時と変動開始時とで異なる設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

10

【0338】

また、本例では、変動開始時に変動パターンコマンドとは別に設定値コマンドを送信する場合を示しているが、変動パターンコマンドと設定値コマンドとを兼用する演出制御コマンドを送信するように構成してもよい。この場合、例えば、同じ変動パターンAを指定する変動パターンコマンドであっても、設定値「1」である場合には変動パターンコマンドA-1を送信し、設定値「2」である場合には変動パターンコマンドA-2を送信し、設定値「3」である場合には変動パターンコマンドA-3を送信するように構成してもよい。

20

【0339】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100側では設定値に関係なく同じ変動パターンコマンド（例えば、変動パターンコマンドA）を出力可能に構成し、演出制御用CPU120側でいずれの設定値であるかに応じていずれの変動パターンを選択するかやその選択割合を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値1であれば変動パターンA-1を選択または変動パターンA-1を高い割合で選択したり、設定値2であれば変動パターンA-2を選択または変動パターンA-2を高い割合で選択したり、設定値3であれば変動パターンA-3を選択または変動パターンA-3を高い割合で選択したりしてもよい。この場合、例えば、変動パターンA-1～A-3は、変動時間は同じであるが、疑似連の有無や疑似連回数、リーチの有無や種類が異なるように構成されていればよい。また、この場合、例えば、設定値コマンドを正常に受信できていない場合には、一律に変動パターンA-1を選択するようにしたり、設定値コマンドを正常に受信できていない場合専用の選択割合で変動パターンを選択したりするように構成すればよい。

30

【0340】

また、本例では、変動開始時に設定値コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、変動終了時に設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

【0341】

また、CPU103は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ121 IWS109）。この場合、CPU103は、例えば、確変状態である場合には確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、時短状態である場合には時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、通常状態である場合には通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

40

【0342】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から特図表示結果判定用の乱数値MR1を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図9-4参照）と乱数値MR1とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

50

【0343】

乱数値MR1の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ(ステップ121IWS110のN)、CPU103は、小当りの判定の処理を行う(ステップ121IWS111)。そして、小当りとするに決定した場合には(ステップ121IWS111のY)、CPU103は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし(ステップ121IWS112)、ステップ121IWS116に移行する。

【0344】

なお、乱数値MR1の値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には(ステップ121IWS111のN)、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ121IWS116に移行する。

10

【0345】

乱数値MR1の値がいずれかの大当り判定値に一致した場合には(ステップ121IWS110のY)、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする(ステップIWS113)。次いで、CPU103は、大当り種別判定テーブル(図9-5参照)を用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数値MR2の値と一致する値に対応した種別(「大当り種別A」、「大当り種別B」または「大当り種別C」)を大当りの種別に決定する(ステップ121IWS114)。

【0346】

また、CPU103は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM102における大当り種別バッファに設定する(ステップ121IWS115)。例えば、大当り種別が「大当り種別A」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「大当り種別B」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「大当り種別C」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

20

【0347】

次いで、CPU103は、特別図柄の停止図柄を決定する(ステップ121IWS116)。例えば、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、例えば、大当りフラグがセットされている場合には、大当り図柄となる「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。なお、さらに大当り種別に応じて異なる特別図柄の停止図柄に決定してもよい。また、例えば、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

30

【0348】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理(ステップS111)に対応した値に更新する(ステップ121IWS117)。

【0349】

(演出モード変更処理)

次に、本特徴部121IWにおける演出制御手段の動作について説明する。図9-15は、特徴部121IWにおける演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。本特徴部121IWでは、演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、ステップS77の演出制御用乱数更新処理を実行すると、演出モードを変更する演出モード変更処理を実行し(ステップ121IWS201)、その後、ステップS73の処理に戻る。

40

【0350】

本特徴部121IWでは、演出モードA～演出モードCの3種類の演出モードに制御可能であり、いずれの演出モードに制御されているかに応じて、例えば、画像表示装置5の背景画面が異なり、予告演出やリーチ演出に登場するキャラクターの種類が異なる。ステップ121IWS201の演出モード変更処理では、演出制御用CPU120は、所定の演出モード変更条件が成立すると、現在の演出モードから異なる演出モードに変更する制御を行う。例えば、演出制御基板12にリアルタイムクロックが搭載されている場合には、

50

リアルタイムクロックからの日時情報にもとづいて所定の日や時刻となったことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を実行し、演出モードを変更すると決定したことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。

【0351】

ステップ121IW201では、演出制御用CPU120は、演出モードを変更すると、例えば、変更後の演出モードに対応したフラグをセットし、変更前の演出モードに対応したフラグをリセットするようにすればよい。例えば、演出モードAに変更した場合には、演出モードAフラグをセットし、変更前の演出モードBフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードBに変更した場合には、演出モードBフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードCに変更した場合には、演出モードCフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードBフラグをリセットするようにすればよい。

10

【0352】

なお、演出モードの変更の仕方は、演出モードA 演出モードB 演出モードC 演出モードA・・・のように予め決められた順番で変更していくようにしてもよいし、演出モードA～Cの中からランダムに変更するようにしてもよい。

【0353】

(コマンド解析処理)

20

図9-16～図9-18は、コマンド解析処理(ステップS75)の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0354】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する(ステップ121IWS301)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す(ステップ121IWS302)。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく(ステップ121IWS303)。+2するのは2バイト(1コマンド)ずつ読み出すからである。

30

【0355】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば(ステップ121IWS304)、演出制御用CPU120は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM122に形成されている設定値格納領域に格納する(ステップ121IWS305)。また、演出制御用CPU120は、遊技機への電源投入がされてから設定値コマンドを少なくとも1回正常に受信したことを示す設定値コマンド受信フラグをセットする(ステップ121IWS306)。

40

【0356】

なお、本特徴部121IWでは、演出制御基板12に搭載されているRAM122は電源バックアップされていないので、設定値格納領域に格納された設定値および設定値コマンド受信フラグは、遊技機への電源供給が停止されたときにクリアされる。従って、遊技機への電源供給が開始されたときには、RAM122の設定値格納領域には何も設定値が格納されていない状態であり、設定値コマンド受信フラグもクリアされた状態で処理が開始される。なお、演出制御基板12側では設定値が格納されていない状態で起動されるので、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、設定確認処理や復旧処理を実行した場合であっても設定値コマンドを送信するように構成し、電源投入時に必ず設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

50

【 0 3 5 7 】

また、本特徴部 1 2 1 I Wでは、遊技機への電源投入がされて設定変更処理が行われたときに設定値コマンドが送信されるのであるが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどにより設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、ステップ 1 2 1 I W S 3 0 5 の処理は実行されず、設定値格納領域に設定値は格納されない。しかしながら、本特徴部 1 2 1 I Wでは、電源投入時に設定値コマンドを正常に受信できなくても、変動表示ごとに設定値コマンドが送信されるので、その後受信した設定値コマンドにもとづいてステップ 1 2 1 I W S 3 0 5 の処理が実行され、設定値格納領域に設定値が格納されるようにすることができる。

【 0 3 5 8 】

また、設定値コマンドを受信しても、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値である場合も考えられることから、演出制御用 C P U 1 2 0 側で設定値コマンドを読み出すときに、設定値コマンドに含まれる設定値が正常な値であるか否かを判定するように構成してもよい。例えば、本例では、設定値は「 1 」～「 3 」のいずれかの値に設定されるように構成されているところ、「 5 」や「 1 0 」など設定されず筈のない値が含まれる場合には、設定値コマンドに含まれる設定値が異常であると判定するように構成してもよい。また、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 側で、受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、異常であると判定するように構成してもよい。そして、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値であると判定した場合にも、やはり設定値コマンドを正常に受信できていないものとして、本特徴部 1 2 1 I Wで示した処理方法に従って演出を制限するように構成してもよい。

【 0 3 5 9 】

(初期出目設定)

本特徴部 1 2 1 I Wでは、演出制御基板 1 2 側において、コマンド解析処理にて、主基板 1 1 から初期化指定コマンド、復旧時のコマンド、設定変更処理終了コマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において、所定の初期出目 (具体的には、飾り図柄の組み合わせであって、最初の変動表示が開始されるまで画像表示装置 5 において表示されるもの) を表示する制御を行う (以下、初期出目演出ともいう) 。

【 0 3 6 0 】

受信した演出制御コマンドが設定変更処理終了コマンドであれば (ステップ 1 2 1 I W S 3 0 7)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 1 2 1 I W S 3 0 8)。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば (すなわち、設定変更処理が実行され、且つ設定値コマンドを正常に受信した場合には)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、初期出目決定テーブルを用いて、偶数の飾り図柄の組み合わせである偶数初期出目 (例えば、「 2 4 6 」や「 2 2 4 」など) と、奇数の飾り図柄の組み合わせである奇数初期出目 (例えば、「 1 3 5 」や「 1 1 3 」など) と、特殊図柄 (例えば、星図柄) を含む飾り図柄の組み合わせである特殊初期出目とのいずれかに決定する (ステップ 1 2 1 I W S 3 0 9)。そして、ステップ 1 2 1 I W S 3 1 4 に移行する。

【 0 3 6 1 】

図 9 - 1 9 は、初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ 1 2 1 I W S 3 0 9 では、図 9 - 1 9 (A) に示す初期出目決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、初期出目を決定する。図 9 - 1 9 (A) に示す初期出目決定テーブルでは、設定値「 1 」 < 「 2 」 < 「 3 」の順に、奇数初期出目に決定される割合が高くなっている。そのため、遊技開始前の画像表示装置 5 において、奇数初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および偶数初期出目が表示されている場合と比較して有利な設定値に設

10

20

30

40

50

定されていることが示唆されることになる。また、図9-19(A)に示すように、設定値「3」である場合にのみ特殊初期出目に決定される場合がある。そのため、遊技開始前の画像表示装置5において、特殊初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機1の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうち早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。

【0362】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ(すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には)、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する(ステップ121IWS310)。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、図9-19(A)に示す初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する(ステップ121IWS311)。そして、ステップ121IWS314に移行する。

10

【0363】

ステップ121IWS310~S311の処理が実行されることによって、本特徴部121IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして初期出目が決定される。図9-19(A)に示すように、設定値「1」に対しては、奇数初期出目と決定される割合が最も低く、特殊初期出目と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興味の低下を防止できるようにしている。

20

【0364】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する(ステップ121IWS312)。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する(ステップ121IWS313)。そして、ステップ121IWS314に移行する。

30

【0365】

図9-19(B)は、演出モードC用の初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。図9-19(B)に示すように、演出モードC用の初期出目決定テーブルでは、遊技者にとって最も有利な設定値「3」の場合と比較して、奇数初期出目と決定される割合が低く、特殊初期出目と決定される場合もない。

【0366】

ステップ121IWS312~S313の処理が実行されることによって、本特徴部121IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興味の低下を防止できるようにしている。

40

【0367】

そして、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、ステップ121IWS309、S311、S313で決定した初期出目を表示する制御を行う(ステップ121IWS314)。

【0368】

一方、演出モードCでもなかった場合(すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合)には、演出制御用CPU120は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置5において、偶数初期出目を表示する制御を行う(ステップ121IWS315

50

）。

【 0 3 6 9 】

ステップ 1 2 1 I W S 3 1 5 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 2 1 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合には、一律に偶数初期出目を表示することにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【 0 3 7 0 】

なお、演出モード B で設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で奇数初期出目図柄を決定可能に構成してもよい。この場合、例えば、図 9 - 1 9 (A) に示す初期出目決定テーブルの設定値「 1 」よりもさらに全体的に奇数初期出目図柄の決定割合を低く設定したテーブルを用いて、初期出目図柄を決定するように構成してもよい。

【 0 3 7 1 】

なお、本例では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合に一律に偶数初期出目を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合に、初期出目として「 ??? 」の図柄の組み合わせなど、設定値コマンドを正常に受信できなかったとき専用の初期出目を表示するように構成してもよい。そのように何らかの形式で設定値を全く示唆しない図柄の組み合わせを初期出目として表示するものであればよい。

【 0 3 7 2 】

また、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合（または設定値を正常に格納できていない場合）の処理は、本例で示したものにすぎない。例えば、ステップ 1 2 1 I W S 3 0 8 で N と判定したときに、デフォルトとして設定値「 1 」を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかったことを示す専用の設定値（例えば、設定値「 4 」）を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。

【 0 3 7 3 】

受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンド、復旧時のコマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかであれば（ステップ 1 2 1 I W S 3 1 6 ）、すなわち設定変更処理が実行されていない場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置 5 において、偶数初期出目を表示する制御を行う（ステップ 1 2 1 I W S 3 1 7 ）。なお、本特徴部 1 2 1 I W では、設定変更処理が実行されていない場合には、初期出目は偶数初期出目に決定され、奇数初期出目に決定されることがないが、抽選により偶数初期出目と奇数初期出目のいずれかに決定されるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて決定される割合が異なるようにしてもよい。

【 0 3 7 4 】

受信した演出制御コマンドが R A M 異常エラー報知コマンドであれば（ステップ 1 2 1 I W S 3 1 8 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M エラー報知を実行する（ステップ 1 2 1 I W S 3 1 9 ）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において「 R A M エラー異常が発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ 8 L , 8 R から R A M エラー異常を示す音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ 9 や L E D を所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、R A M エラー異常報知を行う際に、スピーカ 8 L , 8 R から最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ 9 や L E D を最大輝度で発光（例えば、フルカラー L E D の場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

【 0 3 7 5 】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンド（変動パターンを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ 1 2 1 I W S 3 2 0 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信

した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する(ステップ121 IWS321)。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする(ステップ121 IWS322)。

【0376】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンド(大当たりとするか否かや小当たりとするか否か、大当たり種別、小当たり種別を指定する演出制御コマンド)であれば(ステップ121 IWS323)、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップ121 IWS324)。

【0377】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンド(飾り図柄の停止図柄を確定表示することを指定する演出制御コマンド)であれば(ステップ121 IWS325)、演出制御用CPU120は、確定コマンド受信フラグをセットする(ステップ121 IWS326)。

【0378】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド(大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド)であれば(ステップ121 IWS327)、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ121 IWS328)。

【0379】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド(大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド)であれば(ステップ121 IWS329)、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ121 IWS330)。

【0380】

受信した演出制御コマンドが図柄指定コマンド(始動入賞判定処理(ステップS101参照)で先読み判定された大当たりとなるか否かや小当たりとなるか否か、大当たり種別、小当たり種別の判定結果を指定する演出制御コマンド)であれば(ステップ121 IWS331)、演出制御用CPU120は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する(ステップ121 IWS332)。

【0381】

受信した演出制御コマンドが変動カテゴリコマンド(始動入賞判定処理(ステップS101参照)で先読み判定された変動カテゴリ(変動パターン種別や変動パターン)の判定結果を指定する演出制御コマンド)であれば(ステップ121 IWS333)、演出制御用CPU120は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップ121 IWS334)。

【0382】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば(ステップ121 IWS335)、演出制御用CPU120は、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップ121 IWS336)。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶表示領域において保留表示を1つ増加させ、第1保留記憶数表示を更新する(ステップ121 IWS337)。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する(ステップ121 IWS338)。

【0383】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば(ステップ121 IWS339)、演出制御用CPU120は、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する(ステ

10

20

30

40

50

ップ121 IWS340)。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留記憶表示領域において保留表示を1つ増加させ、第2保留記憶数表示を更新する(ステップ121 IWS341)。また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する(ステップ121 IWS342)。

【0384】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば(ステップ121 IWS343)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶表示領域における保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、第1保留記憶数表示を更新する(ステップ121 IWS344)。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1減算する(ステップ121 IWS345)。

10

【0385】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば(ステップ121 IWS346)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留記憶表示領域における保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、第2保留記憶数表示を更新する(ステップ121 IWS347)。また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1減算する(ステップ121 IWS348)。

【0386】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを格納したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする(ステップ121 IWS349)。そして、ステップ121 IWS301に移行する。

20

【0387】

なお、本特徴部121 IWでは、電源投入時に設定変更処理が実行されていない場合には、奇数初期出目が表示されないように構成されているが、奇数初期出目が表示され得るようにしてもよい。また、この場合にも、設定値に応じて奇数初期出目に決定される割合が異なるようにしてもよい(すなわち設定値の示唆が行われるようにしてもよい)。

【0388】

また、例えば、奇数初期出目や偶数初期出目に代えて、または加えて、特定の設定値である可能性を否定する初期出目(例えば、設定値1である可能性が否定され、設定値2または設定値3であることが確定する)や、特定の設定値であることが確定する初期出目などを設け、設定値に応じて表示されるようにしてもよい。例えば、設定値1の場合には、特定の初期出目に決定されないようにすることにより、特定の初期出目が表示されると、設定値1である可能性が否定され、設定値2または設定値3であることが確定することになる。また、例えば、設定値3の場合にのみ、特定の初期出目に決定されるようにすることにより、特定の初期出目が表示されると、設定値3であることが確定することになる。また、初期出目決定時には、抽選によりこれらの初期出目のいずれかに決定されるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて決定される割合が異なるようにしてもよい。

30

【0389】

(設定示唆演出)

本特徴部121 IWでは、設定値を変更可能に構成されるとともに、設定値を示唆する設定示唆演出(設定示唆)として、上述した初期出目演出や上述した変動パターンの決定傾向による設定示唆を実行可能に構成されている。なお、遊技開始前に実行される遊技前示唆演出や遊技中(例えば、飾り図柄の変動表示中)に実行される遊技中示唆演出、大当たり中(例えば、大当たり遊技中)に実行される大当たり中示唆演出を実行可能に構成されてもよい。この場合、本特徴部121 IWでは、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出および大当たり中示唆演出を、それぞれ示唆の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能とすればよく、例えば、設定示唆演出の種別ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、遊技前示唆演出>大当たり中示唆演出>遊技中示唆演出の順や、遊技前示唆演出>

40

50

遊技中示唆演出>大当たり中示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出>大当たり中示唆演出>遊技前示唆演出の順や、大当たり中示唆演出>遊技中示唆演出>遊技前示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部（例えば、設定変更が行われたことが示唆される遊技前示唆演出や初期出目演出）もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

10

【0390】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部006AK、および特徴部121IWに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部006AKにおける特定演出等を特徴部121IWで示した設定示唆演出の一例として実行してもよい。具体的に、設定値に応じて、特徴部006AKにおける特定演出の実行割合が異なるようにしてもよい。また、特定演出の実行割合は設定値に関わらず共通であるものの、設定値に応じて特徴部006AKにおける示唆演出の実行割合や第2特定表示の実行割合が異なってもよい。また、設定値に応じて実行される特定演出の種類が異なってもよい。これによれば、実行される特定演出の種類に対する遊技者の注目を集めることができる。

20

【符号の説明】

【0391】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4A、4B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6A ... 入賞球装置
- 6B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8L、8R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 10 ... 一般入賞口
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22A、22B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 30 ... 打球操作ハンドル
- 31A ... スティックコントローラ
- 31B ... プッシュボタン
- 32 ... 可動体
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ

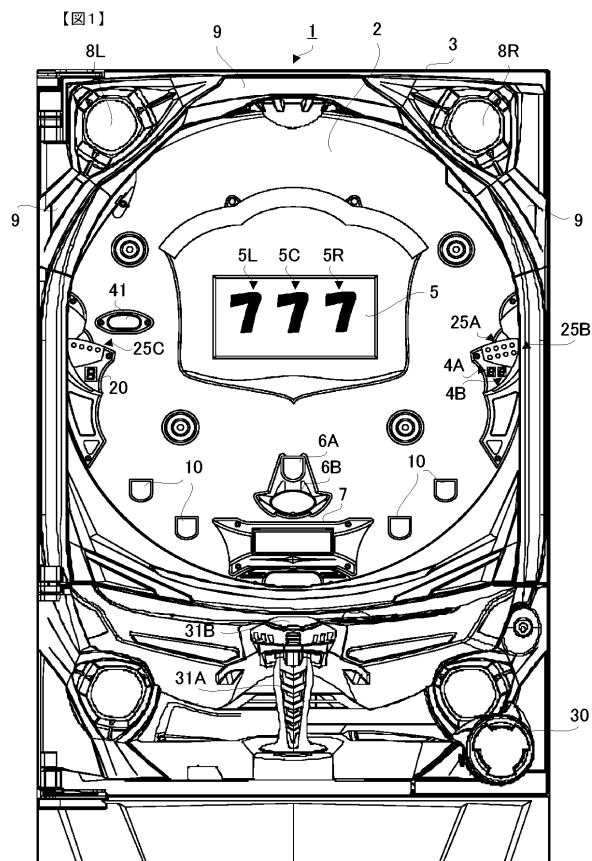
30

40

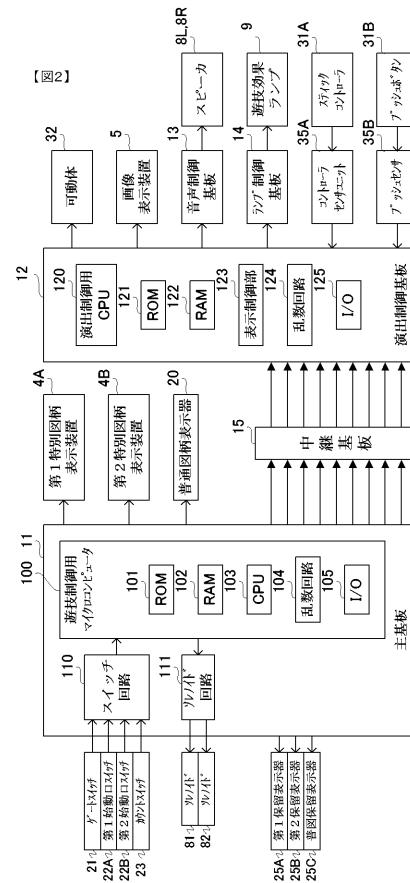
50

- 101、121 ... ROM
 102、122 ... RAM
 103 ... CPU
 104、124 ... 乱数回路
 105、125 ... I/O
 120 ... 演出制御用CPU
 123 ... 表示制御部

【図1】

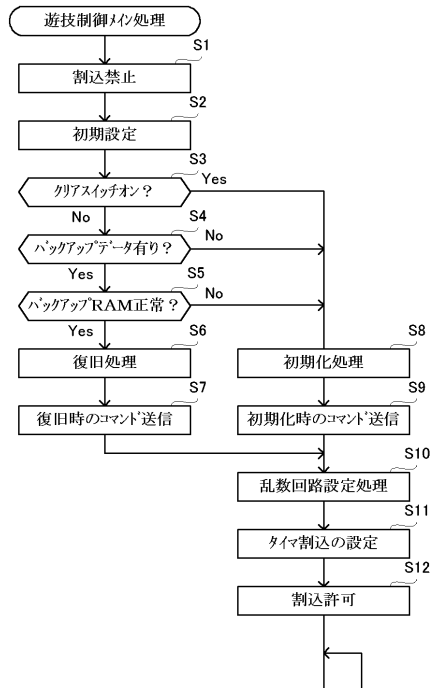


【図2】



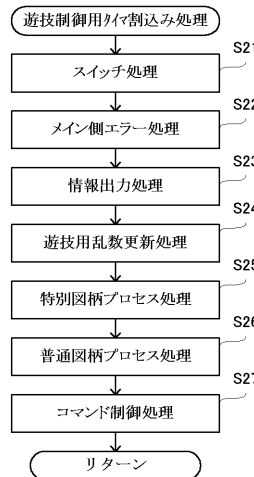
【図3】

【図3】



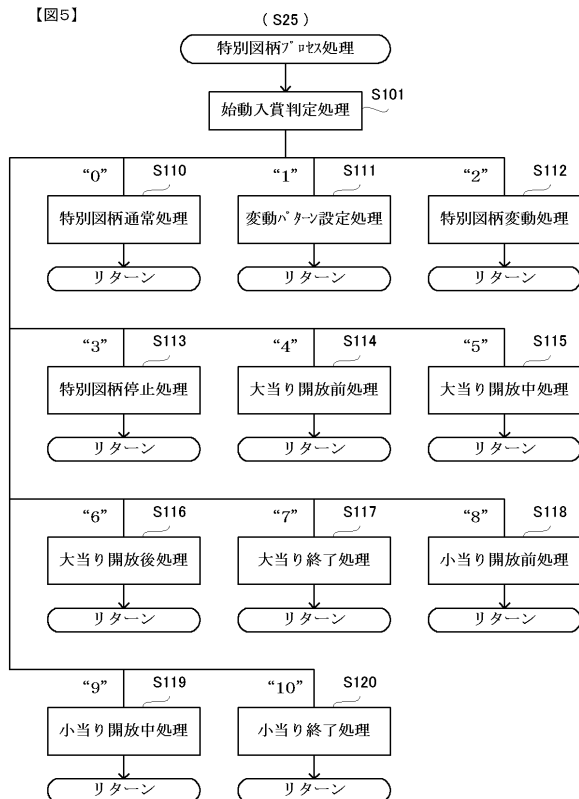
【図4】

【図4】



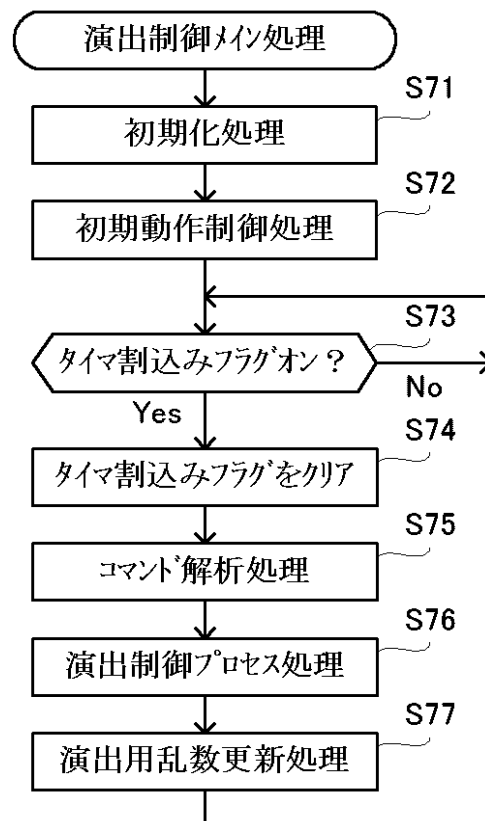
【図5】

【図5】



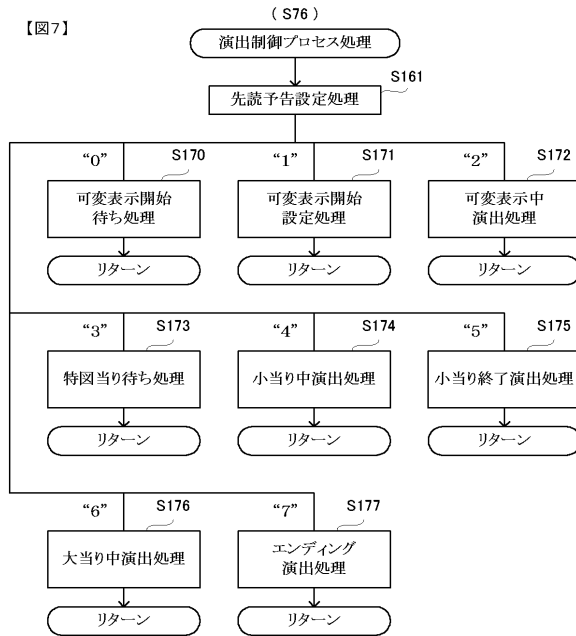
【図6】

【図6】



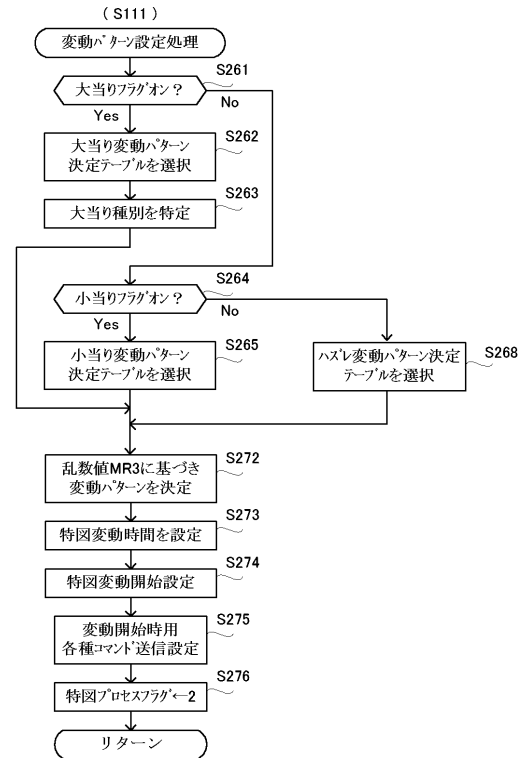
【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

【図 8 - 2】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ (ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リーチ (ハズレ)
PA2-1	25000	リーチ→リーチC (ハズレ)
PB2-1	35000	スピン→リーチB (ハズレ)
PB2-2	50000	スピン→リーチB (ハズレ)
PB2-3	70000	スピン→リーチA (ハズレ)
PA4-1	25000	リーチ→リーチ (大当り)
PB4-1	50000	スピン→リーチC (大当り)
PB4-2	65000	スピン→リーチB (大当り)
PB4-3	70000	スピン→リーチA (大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止 (突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止 (突確・小当り)
PC1-3	29000	擬似連変動 (1回)→2回開放チャンス目停止 (突確・小当り)

【図 8 - 3】

【図 8 - 3】

(A) 大当り変動パターン決定テーブル

大当り種別	決定値 (MR3)	変動パターン
非確変	1~19	PA4-1
	20~70	PB4-1
	71~140	PB4-2
	141~251	PB4-3
確変	1~9	PA4-1
	10~65	PB4-1
	66~137	PB4-2
	138~251	PB4-3
突確	1~136	PC1-1
	137~160	PC1-2
	161~251	PC1-3

(B) 小当り変動パターン決定テーブル

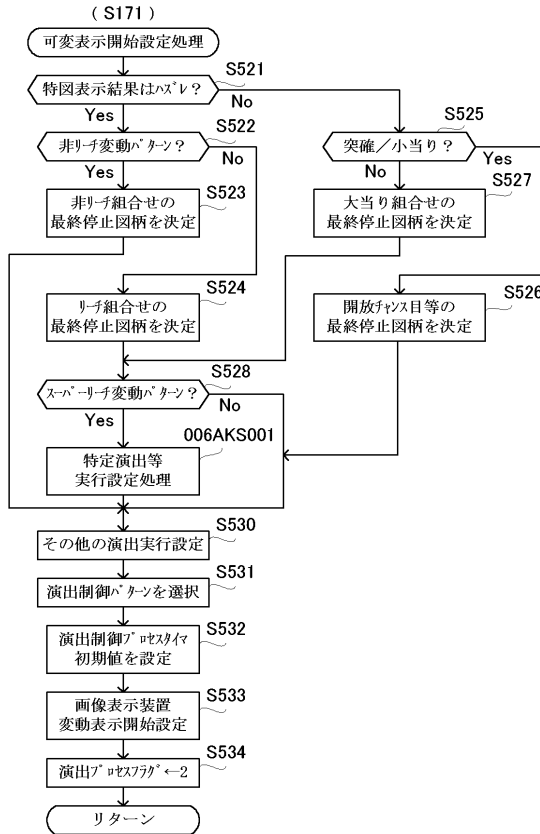
決定値 (MR3)	変動パターン
1~136	PC1-1
137~160	PC1-2
161~251	PC1-3

(C) ハズレ変動パターン決定テーブル

遊技状態	決定値 (MR3)	変動パターン
通常状態	1~100	PA1-1
	101~172	PA1-2
	173~200	PA2-1
	201~221	PB2-1
	222~239	PB2-2
	240~251	PB2-3
確変状態 時短状態	1~195	PA1-2
	196~227	PA2-1
	228~240	PB2-1
	241~248	PB2-2
	249~251	PB2-3

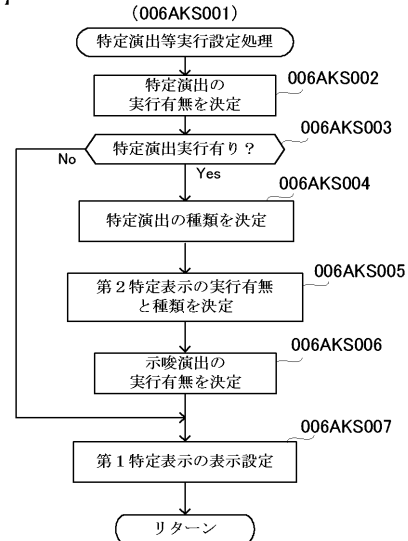
【図 8 - 4】

【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

【図 8 - 5】



【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

可変表示結果	特定演出実行決定有無(%)	
	実行有り	実行無し
大当たり	70	30
ハズレ	30	70

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

変動パターン	特定演出の種類(%)		
	種類A	種類B	種類C
スーパーリチA	100	0	0
スーパーリチB	0	100	0
スーパーリチC	0	0	100

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

特定演出の種類	第2特定表示の有無と種類(%)			
	なし	有り(種類AとB)	有り(種類AとC)	有り(種類BとC)
種類A(決めボタン)	20	40	40	0
種類B(セリフ予告)	25	35	0	40
種類C(カットイン)	30	0	35	35

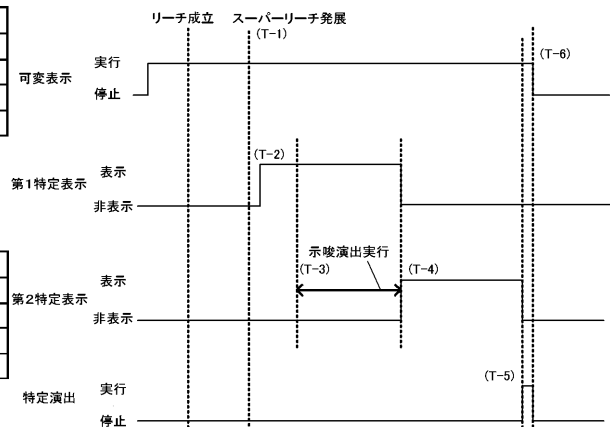
【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

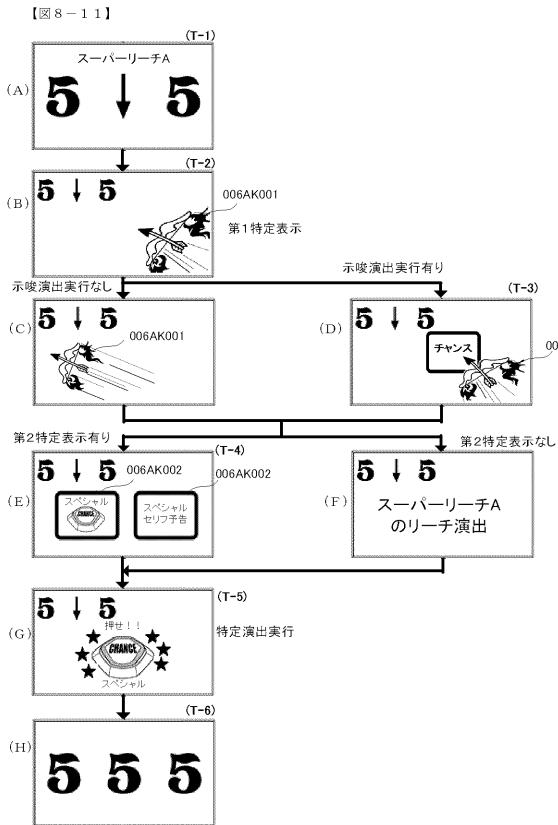
第2特定表示	示唆演出実行決定有無(%)	
	実行有り	実行無し
有り	85	15
なし	20	80

【図 8 - 10】

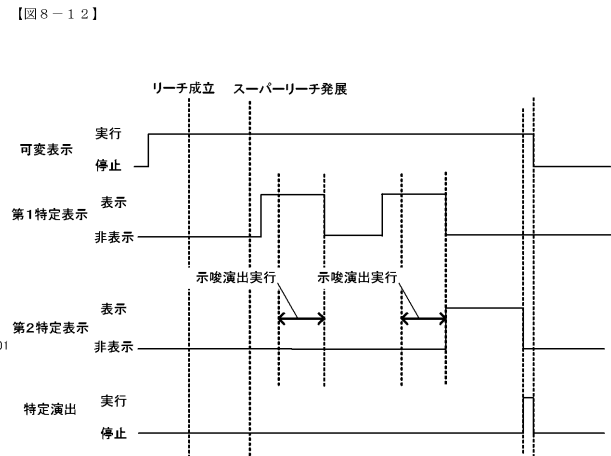
【図 8 - 10】



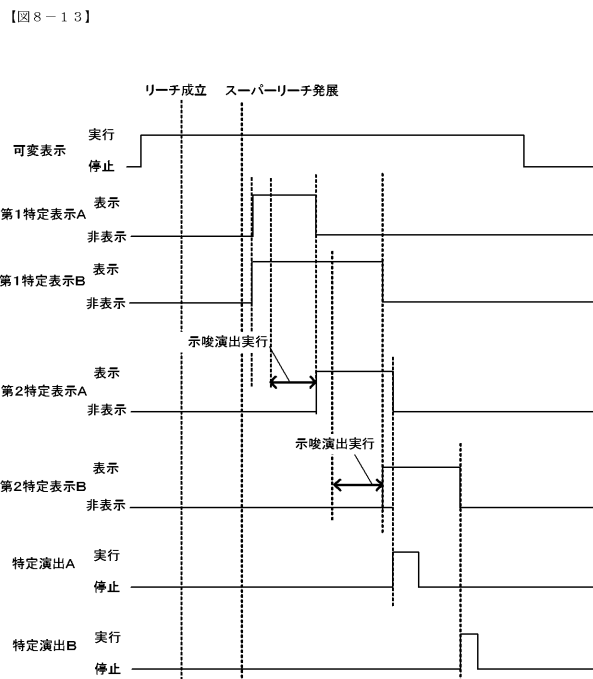
【図 8 - 1 1】



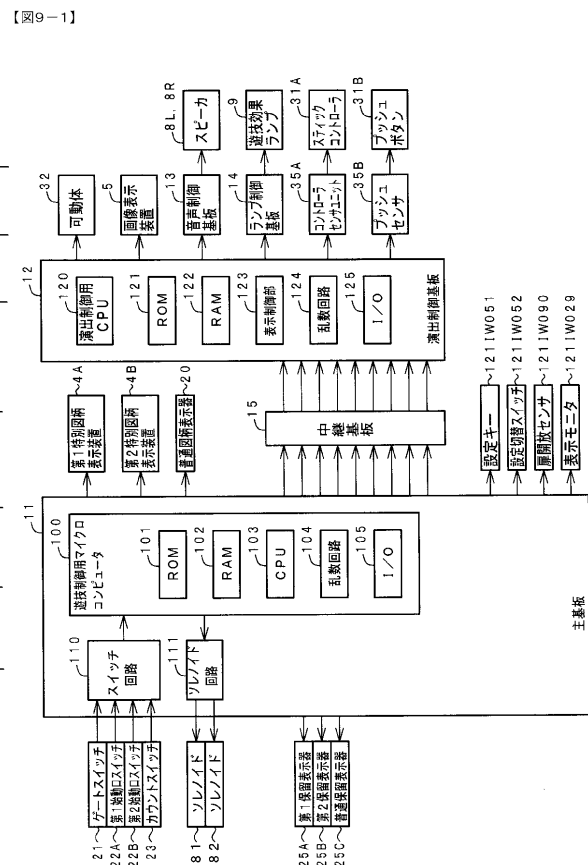
【図 8 - 1 2】



【図 8 - 1 3】

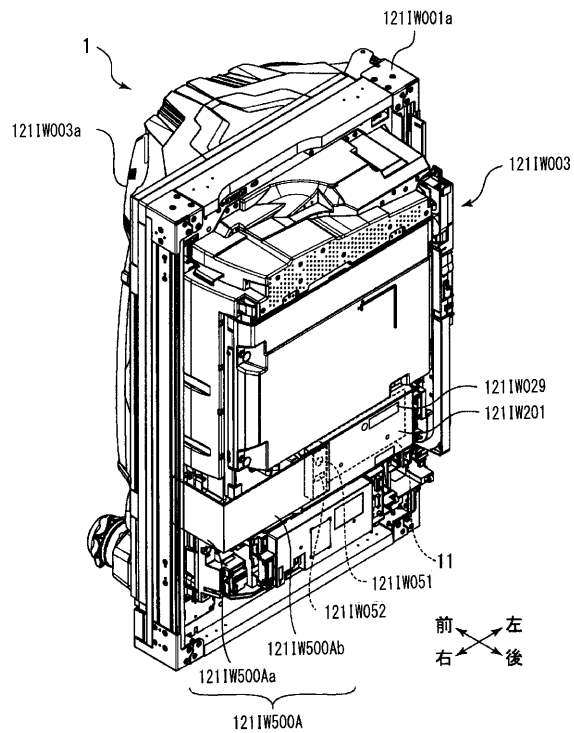


【図 9 - 1】



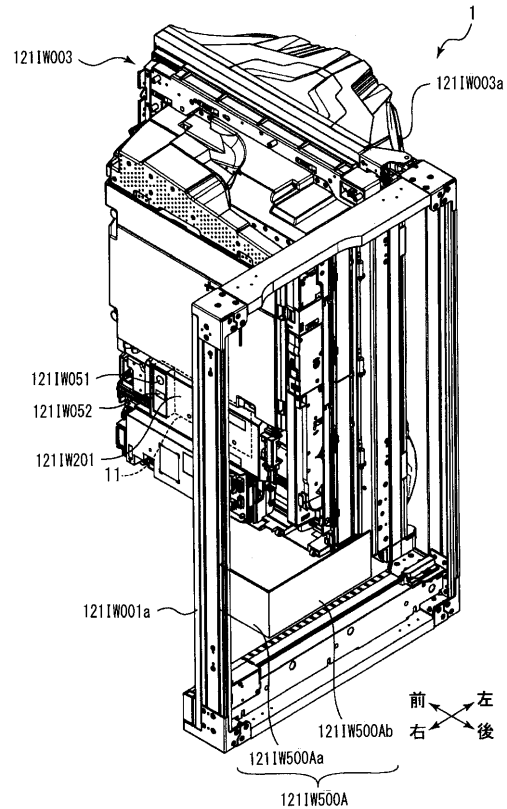
【図 9 - 2】

【図9-2】



【図 9 - 3】

【図9-3】



【図 9 - 4】

【図9-4】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値 1)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)	
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)	
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)	
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)	

(B) 表示結果判定テーブル (設定値 2)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)	
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)	
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)	
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)	

(C) 表示結果判定テーブル (設定値 3)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)	
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)	
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)	
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)	
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)	

【図 9 - 5】

【図9-5】

(A) 大当り種別判定テーブル

大当り種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
大当り種別A	30%	30%	40%
大当り種別B	30%	40%	30%
大当り種別C	40%	30%	30%

(B) 大当り種別毎の各制御期間

制御期間	大当り種別		
	A	B	C
ファンファーレ	15秒	12秒	10秒
インターバル	9秒	7秒	5秒
エンディング	20秒	15秒	10秒

(C) 小当り種別判定テーブル

小当り種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
小当り種別A	34%	34%	34%
小当り種別B	33%	33%	33%
小当り種別C	33%	33%	33%

【 図 9 - 6 】

【图9-6】

(A) 第1ハズレ変動パターン判定テーブル[特別期間用(設定変更後から30変動まで)]

変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	94.2%	89.0%	83.8%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	5%	10%	15%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

(B)第2ハズレ変動パターン判定テーブル[非特別期間用]

変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (フリーチハズレ)	95.4%	95.0%	94.6%
PA2-1 (ノーマルチハズレ)	3.8%	4.0%	4.2%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

【 図 9 - 7 】

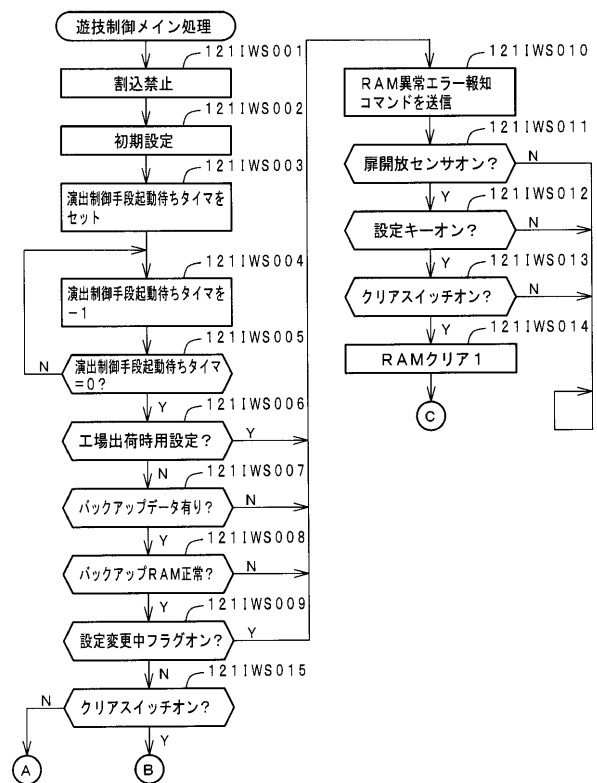
【图9-7】

(A) 非リーチハズレ変動パターン判定テーブル

非リーチハズレ 変動パターン		設定値		
		設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1-1 (非リーチハズレA)	変動時間9秒	30%	30%	40%
PA1-1-2 (非リーチハズレB)	変動時間8秒	30%	40%	30%
PA1-1-3 (非リーチハズレC)	変動時間7秒	40%	30%	30%

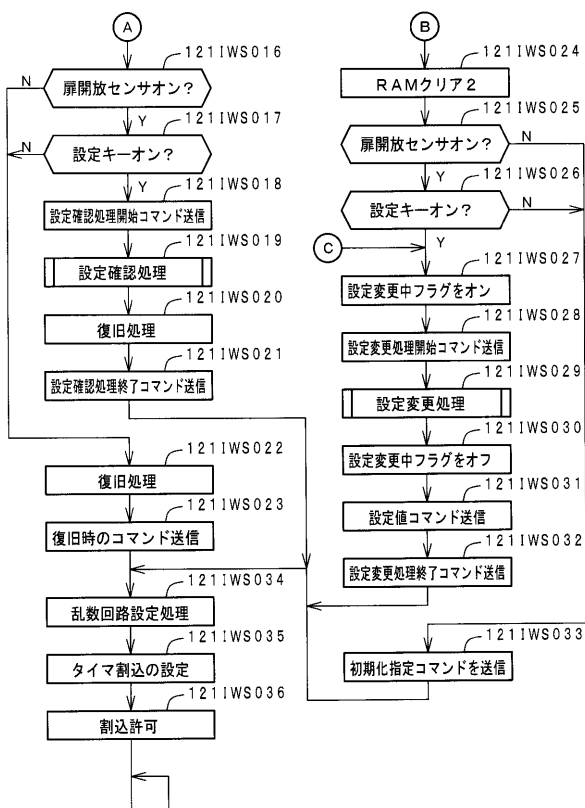
【 図 9 - 8 】

【图9-8】



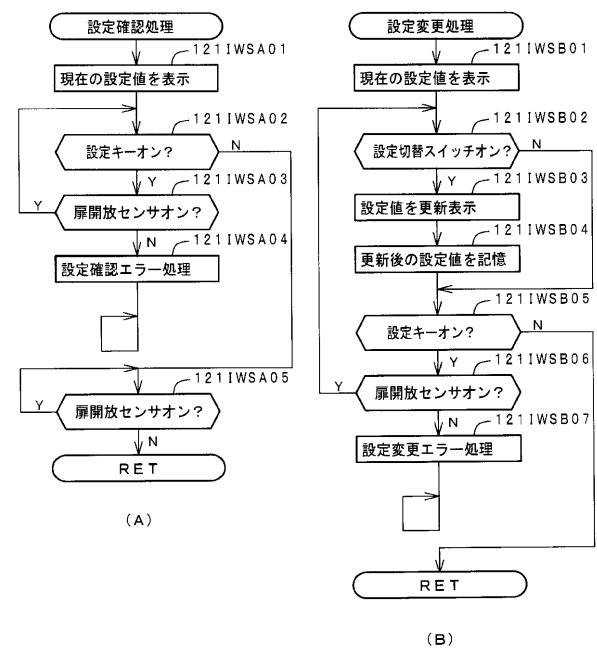
【 図 9 - 9 】

【图9-9】



【 図 9 - 1 0 】

【图9-10】



【図 9 - 1 1】

【図9-11】

電源投入時処理

		設定キー	
		オン	オフ
クリアスイッチ	オン	設定変更処理	初期化处理
	オフ	設定確認処理	復旧処理

【図 9 - 1 2】

【図9-12】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

(A) 遊技中

b L. 3 5

電源OFF

- ・大当り遊技中であればソレノイドへの電力供給が途絶えるので大入賞口閉鎖
- ・規制部材が許容状態に変化

(B) 電源OFF中

(C) 電源投入（クリアスイッチ操作有、設定キーON）

1

設定切替スイッチ操作

(D) 表示変更（設定値をRAMのバックアップ領域に格納）

2

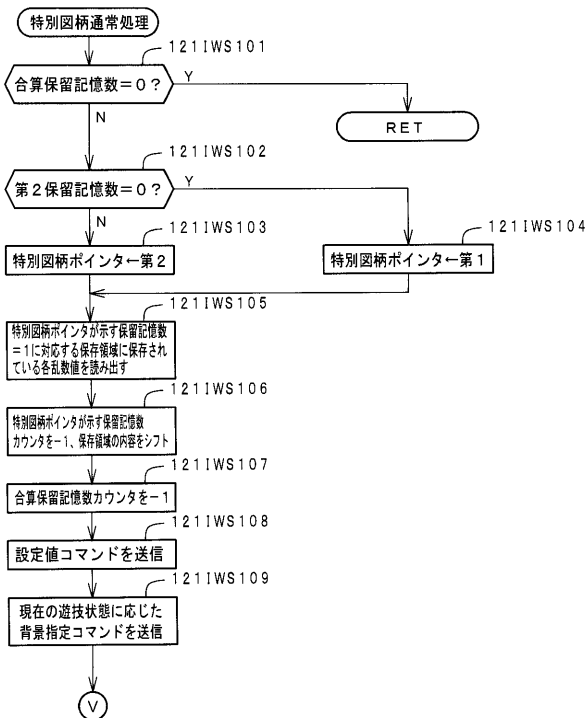
設定キーOFF

(E) 設定完了（点滅）

2

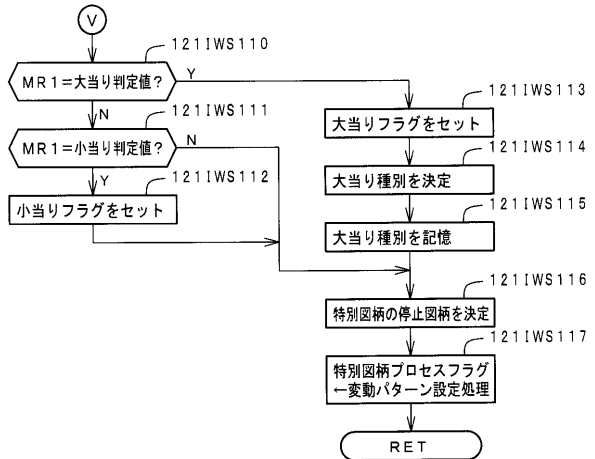
【図 9 - 1 3】

【図9-13】



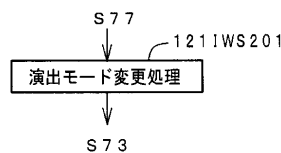
【図 9 - 1 4】

【図9-14】



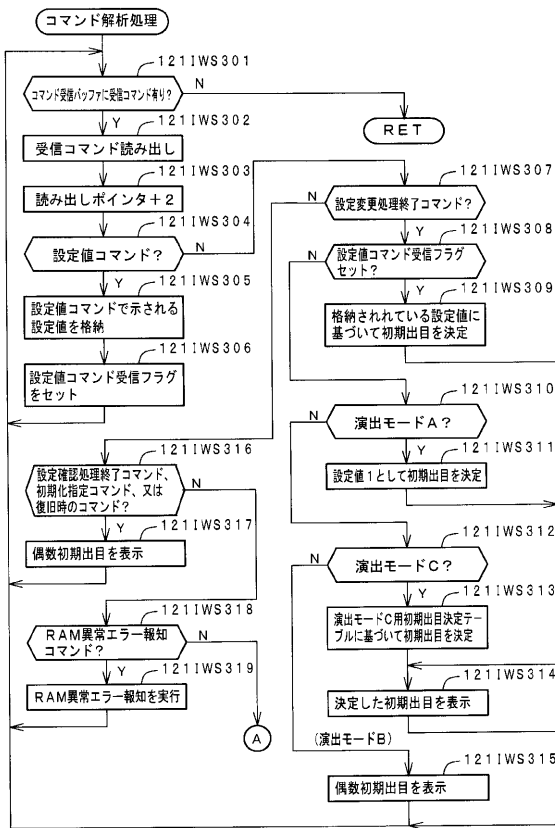
【図 9 - 1 5】

【図9-15】



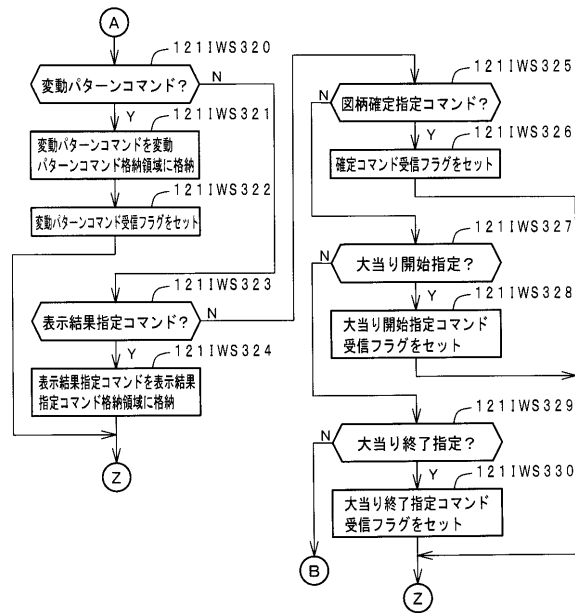
【図 9 - 16】

【図9-16】



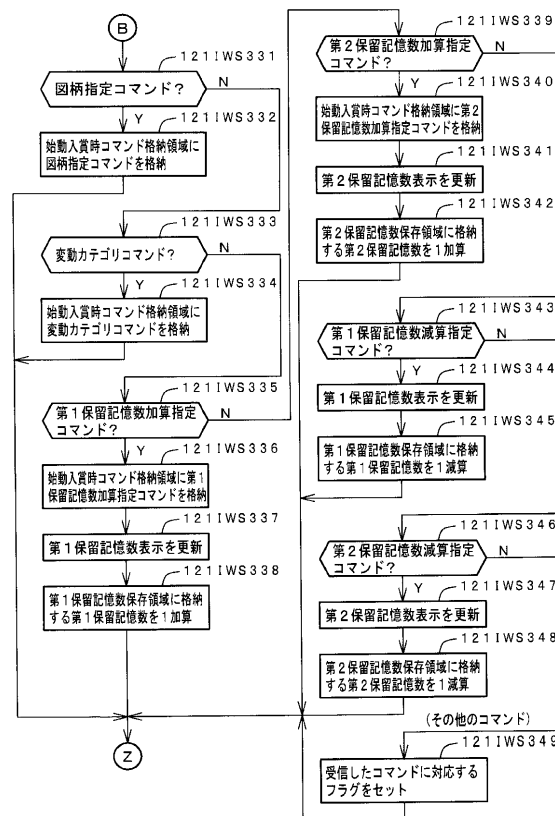
【図 9 - 17】

【図9-17】



【図 9 - 18】

【図9-18】



【図 9 - 19】

【図9-19】

(A) 初期出目決定テーブル

初期出目	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
偶数初期出目	95%	90%	80%
奇数初期出目	5%	10%	19%
特殊初期出目	0%	0%	1%

(B) 初期出目決定テーブル[演出モードC用]

初期出目	
偶数初期出目	85%
奇数初期出目	15%
特殊初期出目	0%

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2