

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6851346号  
(P6851346)

(45) 発行日 令和3年3月31日(2021.3.31)

(24) 登録日 令和3年3月11日(2021.3.11)

(51) Int.Cl.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 304 D

請求項の数 1 (全 88 頁)

(21) 出願番号 特願2018-101180 (P2018-101180)  
 (22) 出願日 平成30年5月28日 (2018.5.28)  
 (65) 公開番号 特開2019-205501 (P2019-205501A)  
 (43) 公開日 令和1年12月5日 (2019.12.5)  
 審査請求日 令和1年6月26日 (2019.6.26)

(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 佐藤 嘉純

(56) 参考文献 特開2018-000788 (JP, A)  
 特開2014-100196 (JP, A)

(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
 A 63 F 7/02

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

可動動物の動作を制御する可動動物制御手段を備える遊技機であつて、

特定表示を表示可能な表示手段を備え、

前記可動動物制御手段は、

前記可動動物を第1位置から第2位置へ移動可能であり、

前記可動動物を前記第1位置から前記第2位置へ移動させるときに、前記第2位置とは反対方向にある第3位置へ前記可動動物を移動させた後に、前記第3位置から前記第2位置へ前記可動動物を移動させることが可能であり、

前記第1位置から前記第3位置へ移動させるときに、第1速度で前記可動動物を移動させることが可能であり、

前記第3位置から前記第2位置へ移動させるときに、前記第1速度よりも速い第2速度で前記可動動物を移動させることが可能であり、

前記可動動物が前記第3位置から前記第2位置へ移動したことに対応して、前記可動動物を異なる態様へ変化させることが可能であり、

前記表示手段は、

前記可動動物が前記第1位置にあるときに前記特定表示を前記第1位置に対応した第1表示態様で表示可能であり、

前記可動動物が前記第1位置から前記第3位置へ移動するときに前記特定表示を前記第1表示態様から前記第3位置に対応した第3表示態様に変化させて表示可能であり、

10

20

前記可動物が前記第3位置から前記第2位置へ移動するときに前記特定表示を前記第3表示態様から前記第2位置に対応した第2表示態様に変化させて表示可能である、ことを特徴する遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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奮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。

【0003】

このような遊技機として、遊技状態に応じて可動物の待機位置を異なる位置として、遊技状態毎に設定された待機位置から可動物を動作させるものがある（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2016-106714号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技機では、可動物の可動距離について改良の余地があり、好適に可動物を動作させるという観点からすると未だ十分ではなかった。

【0006】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、好適に可動物を動作させることで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】

【0007】

（1）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

可動物（例えば可動体024AK001など）の動作を制御する可動物制御手段を備える遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であつて、

特定表示を表示可能な表示手段を備え、

前記可動物制御手段は、

前記可動物を第1位置から第2位置へ移動可能であり（例えば第1位置から第2位置へ動作可能であるなど）、

前記可動物を前記第1位置から前記第2位置へ移動させるときに、前記第2位置とは反対方向にある第3位置へ前記可動物を移動させた後に、前記第3位置から前記第2位置へ前記可動物を移動させることが可能であり（例えば可動体演出において可動体024AK001を第1位置から第2位置へ動作させるにあたり、遊技者から見て第2位置とは反対方向にある第3位置に動作させた後に、第2位置へ動作させるなど）、

前記第1位置から前記第3位置へ移動させるときに、第1速度で前記可動物を移動させることができあり、

10

20

30

40

50

前記第3位置から前記第2位置へ移動させるときに、前記第1速度よりも速い第2速度で前記可動物を移動させることが可能であり、

前記可動物が前記第3位置から前記第2位置へ移動したことに対応して、前記可動物を異なる態様へ変化させることが可能であり、

前記表示手段は、

前記可動物が前記第1位置にあるときに前記特定表示を前記第1位置に対応した第1表示態様で表示可能であり、

前記可動物が前記第1位置から前記第3位置へ移動するときに前記特定表示を前記第1表示態様から前記第3位置に対応した第3表示態様に変化させて表示可能であり、

前記可動物が前記第3位置から前記第2位置へ移動するときに前記特定表示を前記第3表示態様から前記第2位置に対応した第2表示態様に変化させて表示可能である、

ことを特徴する。

【0008】

このような構成によれば、可動物の可動距離を延ばし好適に可動物を動作させることができる。

【0009】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記可動物制御手段は、前記第1位置から前記第3位置への前記可動物の移動速度よりも前記第3位置から前記第2位置への前記可動物の移動速度を速くする(例えば第1位置から第3位置または第4位置への動作速度よりも第3位置または第4位置から第2位置への動作速度の方が速く、可動体024AK001を移動させるなど)、

ようにしてもよい。

【0010】

このような構成によれば、移動速度の遅い動作の後に移動速度の速い動作で可動物が移動するため遊技者に驚きを与えるとともに好適に可動物を動作させることができる。

【0011】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記可動物として、第1可動物(例えば可動体024AK001など)と、前記第1可動物とは異なる第2可動物(例えばエフェクト可動体など)とがあり、

前記第1可動物は、前記第1位置、前記第2位置、および前記第3位置に移動可能な可動物であり(例えば可動体024AK001は第1位置から第3位置へ移動した後に第2位置へ動作可能であるなど)、

前記可動物制御手段は、前記第1可動物が前記第2位置に到達したことに伴い、前記第2可動物を動作可能である(例えば可動体024AK001が第2位置へ移動した際に、エフェクト可動体を初期位置から可動体024AK001に接する位置に動作させるなど)、

ようにしてもよい。

【0012】

このような構成によれば、可動物の動作に対する興味を向上させることができる。

【0013】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態など)に制御可能であり、

前記第1位置と前記第3位置との間の位置である第4位置があり、

前記可動物制御手段は、前記第1位置から前記第3位置へ前記可動物を移動させてから前記第2位置へ前記可動物を移動させる場合と、前記第1位置から前記第4位置へ前記可動物を移動させてから前記第2位置へ前記可動物を移動させる場合とで、前記有利状態に制御される有利度が異なる(例えばパターンAの可動体演出よりもパターンBの可動体演出の方が期待度が高いなど)、

ようにしてもよい。

【0014】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、第2位置へ移動する前の動作に対する遊技者の注目を集めることができる。

【0015】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記可動物制御手段は、前記第1位置と前記第2位置のいずれかで前記可動物を所定期間に亘って待機させることができ、

前記第1位置よりも前記第2位置で待機している状態の方が遊技者にとって有利である(例えば通常状態では第1位置で待機させる一方で、大当たり遊技状態や高ベース状態などの遊技者にとって有利な状態である場合に第2位置で待機させることができなど)

、

10

ようにもよい。

【0016】

このような構成によれば、可動物の動作に注目させるとともに、動作に対する興味をより向上させることができる。

【0017】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可動物制御手段は、前記可動物が前記第2位置に位置する状態であるにも関わらず前記第2位置に位置していない場合、前記第3位置を経由せずに前記可動物を前記第2位置へ移動させる(例えば第2位置に可動体024AK001が位置しているべき状態であるにも関わらず第2位置に位置していない場合などのイレギュラー動作時に、第2位置とは反対方向への動作を行うことなく第2位置へ可動体024AK001を動作させるなど)、

ようにもよい。

20

【0018】

このような構成によれば、可動物の動作に注目させる必要のない場合に素早く適切な位置に可動物を移動させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【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。

30

【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】パチンコ遊技機の正面図である。

【図8-2】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8-3】可動体演出実行設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-4】可動体演出の実行有無の決定例を示す図である。

【図8-5】実行する可動体演出のパターンの決定例を示す図である。

40

【図8-6】可動体演出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8-7】通常状態と高ベース状態における可動体の待機状態を示す図である。

【図8-8】開放演出におけるタイミングチャートである。

【図9-1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図9-2】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9-3】遊技情報表示部を示す図である。

【図9-4】特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図9-5】第1保留表示器と第2保留表示器のシフト態様を示す図である。

【図9-6】ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図9-7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

50

【図9-8】(A), (B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図9-9】各乱数を示す説明図である。

【図9-10】変動パターンを例示する図である。

【図9-11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図9-12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図9-13】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9-14】各種大当りの内容を示す説明図である。

【図9-15】(A)は大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)を示す説明図であり、(B)は大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)を示す説明図であり、(C)は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

10

【図9-16】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図9-17】(A)は、表示モニタの正面図、(B)は、表示モニタの表示態様を示す図、(C)は表示内容の説明図である。

【図9-18】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。

【図9-19】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図9-20】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図9-21】(A)はRAMクリア処理を示すフローチャートであり、(B)はRAMの概略図である。

【図9-22】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図9-23】設定確認処理を示すフローチャートである。

20

【図9-24】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図9-25】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。

【図9-26】(A)はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。

【図9-27】(A)は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の変化を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の変化を示す図である。

【図9-28】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。

30

【図10-1】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図10-2】特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図10-3】特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。

【図10-4】特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0020】

(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。

【0021】

40

(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。

【0022】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄(特図ともいう)の可変表示(特図ゲームともいう)を行う第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それ

50

それ、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。

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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。

【0026】

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5L、5C、5R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。

【0027】

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。

【0028】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともい。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。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。

【0029】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0030】

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

【0031】

入賞球装置6A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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0032】

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

#### 【0033】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所)には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【0034】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82(図2参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

#### 【0035】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用(特別電動役物用)のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入(通過)できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

#### 【0036】

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

#### 【0037】

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

#### 【0038】

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20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」~「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

#### 【0039】

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。

#### 【0040】

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

10

20

30

40

50

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。

【0041】

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

【0042】

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。

10

【0043】

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。

【0044】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するため遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

【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、賞球として払い出された遊技球や所定の球貨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。

20

【0046】

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。

【0047】

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。

30

【0048】

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。

【0049】

（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。

40

【0050】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当たり図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当たり」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当たり図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当たり」となると、可変入賞球装置 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）。

50

## 【0051】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

## 【0052】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

## 【0053】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。 10

## 【0054】

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

## 【0055】

特図ゲームでの表示結果が「大当たり」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当たり遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当たり」になった後には、小当たり遊技状態に制御される。 20

## 【0056】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 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。大当たり遊技状態では、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。 30

## 【0057】

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

## 【0058】

なお、「大当たり」には、大当たり種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当たり遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。 40

## 【0059】

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

## 【0060】

大当たり遊技状態が終了した後は、上記大当たり種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。 50

## 【0061】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

## 【0062】

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。10

## 【0063】

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。

## 【0064】

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。20

## 【0065】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。30

## 【0066】

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。

## 【0067】

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。

## 【0068】

（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8L、8R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32の動作等により行われてもよい。

## 【0069】

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5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや50

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。

【0070】

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。

【0071】

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

10

【0072】

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5L、5C、5R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。

20

【0073】

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つた後に、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。

30

【0074】

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5L、5C、5R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。

【0075】

40

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、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つた後に、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。

【0076】

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

50

イブ表示)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。

【0077】

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。

10

【0078】

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。

20

【0079】

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)。

【0080】

(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。

30

【0081】

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。

【0082】

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104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

40

【0083】

CPU103は、ROM101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11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM101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、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

50

## 【0084】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103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。

## 【0085】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

## 【0086】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）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100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。

## 【0087】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

20

## 【0088】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（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。

30

## 【0089】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

## 【0090】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

## 【0091】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

40

## 【0092】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに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。

## 【0093】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGRAM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演

50

出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0094】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0098】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0099】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0100】

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。

【0101】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0102】

（主基板11の主要な動作）

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

【0103】

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

【0104】

10

20

30

40

50

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

#### 【0105】

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

10

#### 【0106】

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

20

#### 【0107】

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

30

#### 【0108】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

#### 【0109】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、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った場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

40

#### 【0110】

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った場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを

50

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。

#### 【0111】

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には、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。

10

#### 【0112】

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(確変状態となつ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)。

20

#### 【0113】

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)。

30

#### 【0114】

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。

40

#### 【0115】

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できる。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には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0116】

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

50

は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0117】

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には、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。

10

【0118】

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。

【0119】

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）。

20

【0120】

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。

30

【0121】

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

40

【0122】

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。

50

## 【0123】

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。

## 【0124】

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「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

## 【0125】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド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、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

## 【0126】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ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、大当たり開放中処理を終了する。

## 【0127】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当た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、大当たり開放後処理は終了する。

## 【0128】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当た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

10

20

30

40

50

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、大当たり終了処理は終了する。

#### 【0129】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”的ときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当た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、小当たり開放前処理は終了する。

#### 【0130】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”的ときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、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たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

10

#### 【0131】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”的ときに実行される。この小当たり終了処理には、小当た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、小当たり遊技状態が終了するときには、小当た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。小当た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、小当たり終了処理は終了する。

20

#### 【0132】

##### (演出制御基板12の主要な動作)

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

30

#### 【0133】

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

#### 【0134】

40

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを

50

取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122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CPU120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。

【0135】

ステップS73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S73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100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、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122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123に指示してもよい。

10

【0136】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。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8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32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11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。

20

【0137】

ステップS76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S77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0138】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76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CPU120は、まず、先読み予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読み予告設定処理では、例えば、主基板11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。

30

【0139】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0140】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【0141】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図

50

柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

#### 【0142】

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

#### 【0143】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当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ときに、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。

#### 【0144】

ステップS174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”的ときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

#### 【0145】

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”的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。

#### 【0146】

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”的ときに実

10

20

30

40

50

行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

#### 【0147】

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”的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、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。10

#### 【0148】

##### (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。

#### 【0149】

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。20

#### 【0150】

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）。

#### 【0151】

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。30

#### 【0152】

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。

#### 【0153】

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。40

## 【0154】

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。

## 【0155】

（特徴部024AKに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部024AKについて説明する。図8-1は、本実施の形態の特徴部024AKにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図8-1に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）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。また、遊技機用枠3には、ガラス窓を有するガラス扉枠が左側辺を中心として遊技機用枠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、ガラス扉枠を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

10

## 【0156】

また、遊技機用枠3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3及びガラス扉枠を開放することはできないようになっている。

20

## 【0157】

また、図8-1に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1の遊技盤2における画像表示装置5の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域207SG002Lに形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域207SG002Rに形成されている。

## 【0158】

左遊技領域207SG002Lは、打球操作ハンドル30の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域207SG002Rは、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置5の上方経路207SG002Cを通過して流下する遊技領域である。

30

## 【0159】

また、左遊技領域207SG002Lには、一般入賞口10が配置されており、右遊技領域207SG002Rには、該右遊技領域207SG002Rの上流方から下流側にかけて、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が配置されている。つまり、左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球は、一般入賞口10と入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域207SG002Rを流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10及び特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート41を通過可能となっている。

40

## 【0160】

図8-1に示すように、入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘207SGK1が配設されている。このため、左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域207SG002Rを流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

## 【0161】

また、図8-1に示すように、遊技盤2における画像表示装置5の下方中央には、演出に応じて動作する可動体024AK001が設けられている。可動体024AK001は

50

、後述する可動体演出やその他の演出において動作する。なお、図示は省略しているが、当該可動体 024AK001 には LED が内蔵されており、演出に応じて点灯（点滅も含む）する。この実施の形態における可動体 024AK001 は、可動体演出において、画像表示装置 5 の中心を円の中心として左方向および右方向に所定角度回転する回転動作を行う他、その他の演出において上下方向に動作する。なお、この実施の形態では、可動体 024AK001 が回転動作を行う例を示しているが、単に左右方向に動作してもよい。

#### 【0162】

また、この実施の形態における可動体 024AK001 の表面部分は、ゴルフクラブのドライバーのヘッド部分の形状となっており、背面部分はパターのヘッド部分の形状となっている（図 8-6 参照）。なお、この実施の形態では、当該可動体 024AK001 の表面および背面がそれぞれドライバーとパターの形状となっているが、ドライバーとパターの絵が描かれていてもよいし、可動体の表面に液晶などの表示装置を設け、当該表示装置にドライバーまたはパターの画像を表示するようにしてもよい。この場合、可動体演出時にのみドライバーまたはパターの画像を表示すればよい。また、表面と背面でなくとも、表面と側面をドライバーとパターの形状としてもよい。

#### 【0163】

また、図示は省略するが、遊技盤 2 における所定位置には、可動体 024AK001 とは異なる可動体（エフェクト可動体）が設けられており、可動体 024AK001 が動作することにより動作する。当該エフェクト可動体は、可動体 024AK001 の動作にインパクトを与えるために動作する。具体的に、エフェクト可動体は、可動体 024AK001 が後述する第 2 位置へ移動した際に、初期位置から可動体 024AK001 に接する位置に動作する。初期位置は、例えば遊技盤 2 に設けられている成形品の奥側など、遊技者にとって視認不可能または困難な位置であれば任意の位置であってよい。この実施の形態では、可動体 024AK001 が後述する第 2 位置となったタイミングでエフェクト可動体が当該可動体 024AK001 に接する位置となるように動作するが、可動体 024AK001 が後述する第 2 位置となったタイミングでエフェクト可動体の動作を開始してもよい。なお、当該エフェクト可動体は、可動体 024AK001 に内蔵されていてもよい。

#### 【0164】

図 8-2 は、特徴部 024AK 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 8-2 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 120 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）。

#### 【0165】

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 の表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア 5L に停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、RAM122 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、ROM121 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 5R に停止表示される右確定飾り図柄を決定する。この

10

20

30

40

50

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、決定されるとよい。続いて、RAM122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、ROM121などに予め記憶された所定の中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5C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S523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。

#### 【0166】

ステップS522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S522；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S524）。一例として、ステップS524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右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5L、5R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、RAM122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、ROM121などに予め記憶された所定の中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5C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に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。

#### 【0167】

ステップS521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S521；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S525）。「突確」または「小当たり」であると判定されたときには（ステップS525；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S526）。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PC1-1～PC1-3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、RAM122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、ROM121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。

#### 【0168】

ステップS525にて「突確」または「小当たり」以外の「非確変」または「確変」であると判定されたときには（ステップS525；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S527）。一例として、ステップS527の処理では、まず、RAM122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ROM121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5L、5C、5R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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0169】

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。

10

#### 【0170】

ステップS524またはS527の処理を実行した後、演出制御用CPU120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S528)。ステップS528の処理では、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、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S528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S528; Yes)、演出制御用CPU120は、特定演出などを実行するための可動体演出実行設定処理を実行する(ステップ024AKS001)。

20

#### 【0171】

図8-3は、可動体演出実行設定処理として、図8-2のステップ024AKS001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8-3に示す可動体演出実行設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、図8-4に示す決定割合に従って、可変表示結果に応じて可動体演出を実行するか否か、すなわち、可動体演出の実行有無を決定する(ステップ024AKS002)。演出制御用CPU120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。

#### 【0172】

30

図8-4は、可動体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、可動体演出を実行する「実行有り」と、可動体演出を実行しない「実行無し」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8-4に示すように、この実施の形態では、可動体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、この実施の形態では、スーパーリーチとしてスーパーリーチA～Cのスーパーリーチ演出が用意されており、可動体演出を実行しない「実行無し」に決定された場合には、可動体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こととなる。

#### 【0173】

40

図8-3に戻り、ステップ024AKS002の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ024AKS002にて可動体演出を実行すると決定したか、すなわち、可動体演出実行有りか否かを判定する(ステップ024AKS003)。

#### 【0174】

可動体演出実行有りの場合(ステップ024AKS003; Yes)、演出制御用CPU120は、図8-5に示す決定割合に従って、実行する可動体演出のパターンを、可変表示結果に応じて決定する(ステップ024AKS004)。

#### 【0175】

図8-5は、実行する可動体演出のパターンの決定例を示す図である。特徴部024AKでは、図示するように、「パターンA」と「パターンB」の可動体演出に対し、可変表

50

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。また、特徴部 024AK では、「パターン A」の可動体演出が実行された場合の方が、「パターン B」の可動体演出が実行された場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなるようにそれぞれのパターンについて決定割合が割り当てられている。したがって、実行される可動体演出のパターンに対する遊技者の注目を集めることができる。なお、図示する例では可変表示結果に応じて実行する可動体演出のパターンの決定割合が異なる例を示しているが、例えば、変動パターンに応じて（スーパーリーチの種類に応じて）異なる決定割合となるよう設定されていてもよい。例えば、スーパーリーチ C < スーパーリーチ B < スーパーリーチ A といった順に期待度が高くなっている場合、スーパーリーチ A の変動パターンの場合には「パターン A」の可動体演出が実行されやすく、次いでスーパーリーチ B の場合が実行されやすく、スーパーリーチ C の場合が最も「パターン A」の可動体演出が実行されにくくなるようにしてもよい。

#### 【0176】

特徴部 024AK における「パターン A」および「パターン B」の可動体演出では、いずれも画像表示装置 5 にゴルファーが、所有するゴルフクラブをスイングする画像が表示される（図 8-6 参照）。そして、「パターン A」の可動体演出では、可動体 024AK 001 の表面のドライバーが、「パターン B」の可動体演出では、可動体 024AK 001 の裏面のパーが、それぞれ動作してスイングされることとなる。「パターン A」および「パターン B」の可動体演出のいずれも、画像表示装置 5 の下方中央に位置した可動体 024AK 001 が、遊技者から見て画像表示装置 5 の左方向に動作（画像表示装置 5 の中心点を中心に左方向に回転動作）した後に、遊技者から見て画像表示装置 5 の右方向に動作（画像表示装置 5 の中心点を中心に右方向に回転動作）する。そのため、可動体 024AK 001 の移動距離を伸ばし好適に可動体 024AK 001 を動作させることができる。

#### 【0177】

なお、「パターン A」の可動体演出では、ドライバーのスイングであることからも、画像表示装置 5 の左方向への動作量（可動体 024AK 001 の移動距離）が、「パターン B」の可動体演出よりも多くなっている。すなわち、「パターン A」の可動体演出では、画像表示装置 5 の下方中央に位置である第 1 位置から、画像表示装置 5 の左側の位置である第 3 位置に動作した後に、画像表示装置 5 の右側の位置である第 2 位置へ動作するのに対し、「パターン B」の可動体演出では、画像表示装置 5 の下方中央に位置である第 1 位置から、当該第 1 位置と第 3 位置の間の位置である第 4 位置に動作した後に、画像表示装置 5 の右側の位置である第 2 位置へ動作する。そのため、第 1 位置から第 3 位置へ可動体 024AK 001 を移動させてから第 2 位置へ可動体 024AK 001 を移動させる場合と、第 1 位置から第 4 位置へ可動体 024AK 001 を移動させてから第 2 位置へ可動体 024AK 001 を移動させる場合とで、有利状態に制御される有利度が異なっており、第 2 位置へ移動する前の動作（所謂準備動作）に対する遊技者の注目を集めることができる。

#### 【0178】

また、「パターン A」および「パターン B」のいずれの場合も、当該左方向への動作速度（第 1 位置から第 3 位置または第 4 位置への動作速度）は、スイングするための準備動作（所謂助走をつけるような動作）であることから、右方向への動作速度（第 3 位置または第 4 位置から第 2 位置への動作速度）よりも遅くなっている。そのため、移動速度の遅い動作の後に移動速度の速い動作で可動体 024AK 001 が移動するため遊技者に驚きを与えるとともに好適に可動体 024AK 001 を動作させることができる。また、画像表示装置 5 に表示されたゴルファーのスイング動作に対応して可動体 024AK 001 が左方向および右方向に動作することから、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。

#### 【0179】

図 8-3 に戻り、ステップ 024AKS004 の処理を実行した後、またはステップ 0

10

20

30

40

50

2 4 A K S 0 0 3 にて可動体演出実行無しの場合（ステップ 0 2 4 A K S 0 0 3 ; N o ）  
、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体演出実行設定処理を終了する。

【 0 1 8 0 】

図 8 - 2 に戻り、ステップ 0 2 4 A K S 0 0 1 、ステップ S 5 2 3 、ステップ S 5 2 6 のいずれかの処理を実行した後、またはステップ S 5 2 8 にてスーパー・リーチ変動パターンでないと判定した場合（ステップ S 5 2 8 ; N o ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その他の演出実行設定を行う（ステップ S 5 3 0 ）。例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ 8 L 、 8 R から所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ 9 などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、変動中予告演出として、可変表示結果が「大当たり」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示する演出が実行されてもよい。10

【 0 1 8 1 】

他の一例として、ステップ S 5 3 0 の処理では、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ 9 に含まれる所定のランプが光るような態様の演出や、ミニキャラとなる所定の演出画像を表示する演出、可動体 0 2 4 A K 0 0 1 に内蔵されたランプを点灯させる演出（動作させずにランプの点灯のみ行う演出）や当該可動体 0 2 4 A K 0 0 1 を上下方向に動作させる演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。20

【 0 1 8 2 】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかから選択する（ステップ S 5 3 1 ）。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンや、可動体演出の実行設定などに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。ステップ S 5 3 1 の処理を実行した後には、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、R A M 1 2 2 に設けられた演出制御プロセスタイミングの初期値を設定する（ステップ S 5 3 2 ）。続いて、画像表示装置 5 における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 5 3 3 ）。このときには、例えばステップ S 5 3 1 にて使用パターンとして選択された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して伝送されることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L 、 5 C 、 5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“ 2 ”に更新してから（ステップ S 5 3 4 ）、可変表示開始設定処理を終了する。30

【 0 1 8 3 】

図 8 - 6 は、可動体演出が実行される場合における演出動作例を示す図である。具体的に、図 8 - 6 ( A - 1 ) ~ 図 8 - 6 ( A - 4 ) は、パターン A の可動体演出が実行された場合の演出動作例を示しており、図 8 - 6 ( B - 1 ) ~ 図 8 - 6 ( B - 4 ) は、パターン B の可動体演出が実行された場合の演出動作例を示している。40

【 0 1 8 4 】

図 8 - 6 ( A - 1 ) に示すように、スーパー・リーチのリーチ演出が開始され、パターン A の可動体演出が実行されると、画像表示装置 5 にゴルファー 0 2 4 A K 0 0 2 の画像（ゴルフクラブのヘッド以外の部分を所有している画像）が表示される。これにより、画像表示装置 5 に表示されたゴルファー 0 2 4 A K 0 0 2 と可動体 0 2 4 A K 0 0 1 とが一体となって、ゴルファーがドライバーをスイングする動作が開始されることとなる。

【 0 1 8 5 】

そして、図 8 - 6 ( A - 2 ) に示すように、ゴルファー 0 2 4 A K 0 0 2 のスイング動50

作における振り切る前の準備動作に合わせて、可動体 024AK001 が画像表示装置 5 の下方中央に位置である第 1 位置から、画像表示装置 5 の左側の位置である第 3 位置に動作する。なお、図 8-6 (A-2) に示す例では、第 3 位置として、可動体 024AK001 の画像表示装置 5 の左側方向の限界位置に当該可動体 024AK001 が移動した例を示している。

#### 【0186】

続いて図 8-6 (A-3) に示すように、ゴルファー 024AK002 のスイング動作における振り切る動作（振り切り動作）に合わせて、可動体 024AK001 が画像表示装置 5 の左側の位置である第 3 位置から画像表示装置 5 の右側の位置である第 2 位置へ動作する。なお、この実施の形態では、第 1 位置から第 3 位置への可動体 024AK001 の動作（準備動作）よりも、第 3 位置から第 2 位置への可動体 024AK001 の動作（振り切り動作）の方が、可動体 024AK001 の動作速度が速くなっている。そのため、移動速度の遅い動作の後に移動速度の速い動作で可動物が移動するため遊技者に驚きを与えるとともに好適に可動物を動作させることができる。図 8-6 (A-3) に示す例では、第 2 位置として、可動体 024AK001 の画像表示装置 5 の右側方向の限界位置に当該可動体 024AK001 が移動した例を示している。また、図 8-6 (A-3) に示すように、可動体 024AK001 が第 2 位置に移動したタイミングにおいてエフェクト可動体 024AK003 が当該可動体 024AK001 と接する位置に移動する。

#### 【0187】

そして、図 8-6 (A-4) に示すように、時間経過とともに可変表示結果が表示され、可変表示が終了する。この実施の形態では、パターン A の可動体演出が実行された場合の方が、パターン B の可動体演出が実行された場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなっているため、図示する例では、「大当たり」となる例を示している。

#### 【0188】

一方、図 8-6 (B-1) に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が開始され、パターン B の可動体演出が実行されると、図 8-6 (A-1) と同様に、画像表示装置 5 にゴルファー 024AK002 の画像（ゴルフクラブのヘッド以外の部分を所有している画像）が表示される。その際、可動体 024AK001 が回転して裏面に形成されたパターンの形状が視認可能となる。

#### 【0189】

そして、図 8-6 (B-2) に示すように、ゴルファー 024AK002 のスイング動作における振り切る前の準備動作に合わせて、可動体 024AK001 が画像表示装置 5 の下方中央に位置である第 1 位置から、第 1 位置と第 3 位置の間の位置である第 4 位置に動作する。続いて図 8-6 (B-3) に示すように、ゴルファー 024AK002 のスイング動作における振り切る動作（振り切り動作）に合わせて、可動体 024AK001 が第 4 位置から画像表示装置 5 の右側の位置である第 2 位置へ動作する。なお、この実施の形態では、第 1 位置から第 4 位置への可動体 024AK001 の動作（準備動作）よりも、第 4 位置から第 2 位置への可動体 024AK001 の動作（振り切り動作）の方が、可動体 024AK001 の動作速度が速くなっている。そのため、移動速度の遅い動作の後に移動速度の速い動作で可動物が移動するため遊技者に驚きを与えるとともに好適に可動物を動作させることができる。また、図 8-6 (B-3) に示すように、可動体 024AK001 が第 2 位置に移動したタイミングにおいてエフェクト可動体 024AK003 が当該可動体 024AK001 と接する位置に移動する。

#### 【0190】

そして、図 8-6 (B-4) に示すように、時間経過とともに可変表示結果が表示され、可変表示が終了する。この実施の形態では、パターン A の可動体演出が実行された場合の方が、パターン B の可動体演出が実行された場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなっているため、図示する例では、「ハズレ」となる例を示している。なお、パターン A の場合もパターン B の場合も、可動体 024AK001 は、当該可動体演出の終了時に第 1 位置に戻る動作が行われる。

10

20

30

40

50

## 【0191】

なお、図8-6に示す例では、パターンAの場合もパターンBの場合も、可動体024AK001が第2位置に移動する例を示しているが、例えば、パターンAの場合には第2位置へ移動するものの、パターンBの場合には第1位置と第2位置の間の第5位置に移動するようにしてもよい。また、同じ準備動作であっても、パターンAにおける第1位置から第3位置への動作よりもパターンBにおける第1位置から第4位置への動作の方が動作速度が遅いようにしてもよい。また、同じ振り切り動作についても同様に、パターンAの方がパターンBよりも動作速度が速いようにしてもよい。さらに、パターンBの場合にはエフェクト可動体024AK003が動作しないようにしてもよい。また、例えば、可動体024AK001にボールの可動体（ボール可動体）をさらに内蔵しておき、可動体024AK001が第2位置へ移動したタイミングでボール可動体が遊技者から見て右方向へ飛び出すようにしてもよい。また、これに代えて、画像表示装置5にて当該ゴルファー024AK002のスイングにより放たれた打球の行方を表示してもよく、例えば、ホールインワンやイーグル、バーディやパーなどを表示することにより、期待度を報知してもよい。これによれば、パターンBの可動体演出が実行された場合であっても期待感を喪失させることなく遊技興趣の低下を防止することができる。10

## 【0192】

また、特徴部024AKでは、可動体演出の他、ファンファーレ演出の実行期間中に、可動体024AK001が第2位置へ移動する。ファンファーレ演出は、大当たり開始時に大当たりに制御されることを報知する演出である。また、ファンファーレ演出の実行期間中に第2位置へ移動した可動体024AK001は、大当たり遊技状態の期間中、および高ベース状態の期間中、そのまま第2位置で待機する。すなわち、特徴部024AKでは、右遊技領域207SG002Rに遊技球を発射させるべき遊技状態の期間中（右打ちすべき期間中）、可動体024AK001を第2位置で待機させ、遊技者に右打ちすべきことを報知する。具体的に、図8-7（A）に示すように、通常状態である場合には、可動体024AK001を第1位置で待機させ、図8-7（B）に示すように高ベース状態である場合には、可動体024AK001を第2位置で待機させる。なお、図8-7（B）に示すように第2位置で可動体024AK001を待機させている場合において可動体演出を実行するときには、準備動作として当該第2位置から第3位置（パターンBの場合は第4位置）に可動体024AK001を動作させ、その後振り切り動作として第3位置（パターンBの場合は第4位置）から再び第2位置へ可動体024AK001を動作させればよい。また、これとは異なり、可動体演出の実行直前に一旦第1位置へ可動体024AK001を戻すようにしてもよい。このように、可動体024AK001は、高ベース状態などといった遊技者にとって有利な遊技状態である場合に、第2位置で待機可能であるため、可動物の動作に注目させるとともに、動作に対する興味をより向上させることができる。なお、第2位置で可動体024AK001を待機させている間は、エフェクト可動体は初期位置で待機させ、当該可動体024AK001と接する位置には動作しなければよい。なお、例えば可動体024AK001を液晶などの表示装置で構成する場合には、ゴルフクラブのヘッドの画像ではなく、第2位置で待機させる場合に「」などの右打ち表示を行ってもよい。また、右打ち指示表示を行うタイミングで第2位置へ可動体024AK001を動作させてもよい。右打ちを行う必要がある期間中に第2位置で待機させることで、遊技者に可動体024AK001を視認しやすくすることができる。203040

## 【0193】

以上説明したように、特徴部024AKにおけるパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏すことができる。

## 【0194】

特徴部024AKでは、可動体演出において可動体024AK001を第1位置から第2位置へ動作させるにあたり、遊技者から見て第2位置とは逆方向の位置である第3位置に動作させた後に、第2位置へ動作させる。そのため、可動体024AK001の移動距離を伸ばし好適に可動体024AK001を動作させることができる。なお、可動体0250

4 A K 0 0 1 を当初から第 3 位置に待機させておき、第 2 位置へ移動させることにより可動体 0 2 4 A K 0 0 1 の移動距離を伸ばすことも考えられるが、第 2 位置には例えば図示しないワープなどの成形品が存在するため、当該成形品により視認性が妨げられてしまい、待機位置としては適していない。また、特徴部 0 2 4 A K における第 1 位置は、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の下方中央であることから、一般入賞口 1 0 と入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に近く、遊技者にとって視認性が高い位置である。したがって、第 1 位置を可動体 0 2 4 A K 0 0 1 の待機位置とすることにより可動体 0 2 4 A K 0 0 1 の視認性を高め、好適な動作を行うことができる。

#### 【 0 1 9 5 】

また、特徴部 0 2 4 A K では、第 1 位置から第 3 位置または第 4 位置への動作速度よりも第 3 位置または第 4 位置から第 2 位置への動作速度の方が速く、可動体 0 2 4 A K 0 0 1 を移動させる。そのため、移動速度の遅い動作の後に移動速度の速い動作で可動物が移動するため遊技者に驚きを与えるとともに好適に可動物を動作させることができる。 10

#### 【 0 1 9 6 】

また、特徴部 0 2 4 A K では、可動体 0 2 4 A K 0 0 1 が第 2 位置へ移動した際に、エフェクト可動体を初期位置から可動体 0 2 4 A K 0 0 1 に接する位置に動作させる。これによればそれぞれの可動物の動作に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 0 1 9 7 】

また、特徴部 0 2 4 A K では、第 1 位置から第 3 位置に可動体 0 2 4 A K 0 0 1 を移動させた後に第 2 位置へ移動させるパターン A の可動体演出と、第 1 位置と第 3 位置の間の第 4 位置に第 1 位置から可動体 0 2 4 A K 0 0 1 を移動させた後に第 2 位置へ移動させるパターン B の可動体演出とを実行可能であり、パターン A の可動体演出の方がパターン B の可動体演出よりも期待度が高い。そのため、第 2 位置に移動する前の可動体 0 2 4 A K 0 0 1 に対する動作に遊技者の注目を集めることができる。 20

#### 【 0 1 9 8 】

また、特徴部 0 2 4 A K では、第 1 位置の他、第 2 位置で可動体 0 2 4 A K 0 0 1 を待機させることができ、具体的には、通常状態では第 1 位置で待機させる一方で、大当り遊技状態や高ベース状態などの遊技者にとって有利な状態である場合に第 2 位置で待機させることができ。これによれば、可動物の動作に注目させるとともに、動作に対する興味をより向上させることができる。なお、可動体演出において第 1 位置から第 3 位置へ可動体 0 2 4 A K 0 0 1 が移動した後、第 2 位置へ移動する前に一旦第 3 位置にて動作が停止するが、この概念は当該待機には含まれない。 30

#### 【 0 1 9 9 】

##### ( 特徴部 0 2 4 A K の変形例 )

上記実施の形態では、可動体演出の実行や遊技状態に応じて可動体 0 2 4 A K 0 0 1 を第 1 位置から第 2 位置へ動作させる例を示したが、この他にも、例えば大当り遊技状態中に当該動作を行ってもよい。具体的に、大当り遊技状態において、可動体 0 2 4 A K 0 0 1 が第 2 位置に移動したタイミングで特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口（アタッカー）が開状態となる開放演出として、可動体 0 2 4 A K 0 0 1 を動作させてもよい。図 8 - 8 は、開放演出として、可動体 0 2 4 A K 0 0 1 を第 1 位置から第 3 位置、第 3 位置から第 2 位置へ動作させる場合におけるタイミングチャートである。 40

#### 【 0 2 0 0 】

アタッカーは、ラウンド遊技の実行中に開状態となる。図示するように、第 1 ラウンド（第 1 R ）の開始前に開放演出が実行され、可動体 0 2 4 A K 0 0 1 が第 1 位置から第 3 位置に移動する。そして、第 3 位置から第 2 位置へと移動したタイミングでアタッカーが開状態となる。そして、第 1 ラウンドの終了（所定期間経過または所定個数入賞したこと）と同タイミングで可動体 0 2 4 A K 0 0 1 を第 1 位置に移動させる。そして、再び第 2 ラウンド（第 2 R ）が開始されてアタッカーが開状態となるタイミングに可動体 0 2 4 A K 0 0 1 が第 2 位置となるようなタイミングで開放演出を実行し、第 3 位置へ移動させればよい。そして、最終ラウンドが終了するまで同様の開放演出を実行すればよい。 50

## 【0201】

このように、開放演出においてそれぞれのラウンド遊技間に可動体024AK001を第1位置から第3位置、第3位置から第2位置へ動作させることにより、ラウンド間インターバルの期間を長くとることができ、かつラウンド間インターバルの間延びを低減させることができるとともに、短時間で多くの出玉を得ることによる射幸性を抑制することができる。また、可動体024AK001が第2位置に移動したタイミングでアタッカーが開状態となることから、開状態となったことを好適に遊技者に報知することができ遊技興趣を向上させることができる。なお、図示する例では、第2位置へ移動させた可動体024AK001を第1位置へ戻すタイミングがラウンド遊技の終了時、すなわち閉状態となるタイミングである例を示したが、一旦アタッカーが開状態となった後は、閉状態となるまでの任意のタイミングで第1位置へ戻してよい。

10

## 【0202】

また、上記実施の形態では、可動体024AK001が第1位置から第2位置へ移動する場合、第3位置や第4位置など、一旦第2位置とは反対の位置に動作する例を示したが、これは一例である。第1位置から第3位置や第4位置など、第2位置とは反対方向への動作を行うことなく直接第2位置へ動作する場合があつてもよい。例えば、停電復旧時や第2位置に可動体024AK001が位置しているべき状態であるにも関わらず第2位置に位置していない場合などのイレギュラー動作時に、第2位置とは反対方向への動作を行うことなく第2位置へ可動体024AK001を動作させてもよい。第1位置～第4位置にはそれぞれ当該可動体024AK001を検出する検出センサが設けられており、この場合、例えば大入賞口開放中通知コマンドや当り開始指定コマンド、高ベース中の背景指定コマンドなど、第2位置に可動体024AK001が位置しているべき状態で送信されるコマンドを受信する度に、当該第2位置に可動体024AK001が存在するか否かを検出センサにて検出し、第2位置に可動体024AK001が位置しているべき状態のときに第2位置に位置しているか否かを判定すればよい。そして、第2位置に位置していないと判定した場合、第2位置とは反対方向への動作を行うことなく直接第2位置へ動作すればよい。これによれば、可動物の動作に注目させる必要のない場合に素早く適切な位置に可動物を移動させることができる。

20

## 【0203】

また、上記実施の形態では、パターンAとパターンBの2種類の可動体演出を実行する例を示したが、例えば可動体024AK001の側面にアイアンの形状を形成し、当該アイアンのスイングを行うパターンCの可動体演出をさらに実行するなど、複数パターンの可動体演出を実行可能であつてもよい。これによれば、演出の幅が広がり遊技興趣を向上させることができる。

30

## 【0204】

(本実施形態の特徴部207SGに関する説明)

上述したパチンコ遊技機1において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。このような課題を解決する発明207SGに係る遊技機を以下に提案する。また、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。このような課題を解決する発明208SGに係る遊技機を以下に提案する。さらに、従来から、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第6209653号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第6209653号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。

40

50

このような課題を解決する発明 209SG に係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明 207SG、発明 208SG、および発明 209SG に係る遊技機の特徴を、特徴部 207SG として表す。特徴部 207SG は、上述したパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

#### 【0205】

図 9-1 は、本実施の形態の特徴部 207SG におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 9-1 及び図 9-7 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 207SG001a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）207SG003 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 207SG003 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 207SG003a が左側辺を中心として遊技機用枠 207SG003 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 207SG003a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 207SG003a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

#### 【0206】

また、遊技機用枠 207SG003 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 207SG003 及びガラス扉枠 207SG003a を開放することはできないようになっている。

#### 【0207】

また、図 9-1 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 207SG002L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 207SG002R に形成されている。

#### 【0208】

左遊技領域 207SG002L は、打球操作ハンドル 30 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 207SG002R は、打球操作ハンドル 30 の操作によって左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 207SG002C を通過して流下する遊技領域である。

#### 【0209】

また、左遊技領域 207SG002L には、一般入賞口 10 が配置されており、右遊技領域 207SG002R には、該右遊技領域 207SG002R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 41、可変入賞球装置 6B、一般入賞口 10、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、一般入賞口 10 と入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 10 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 41 を通過可能となっている。

#### 【0210】

図 9-1 に示すように、入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 207SGK1 が配設されている。このため、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

#### 【0211】

図 9-2 及び図 9-7 に示すように、本実施の形態の特徴部 207SG における主基板 11 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 207SG201

10

20

30

40

50

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 1 1 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 と、設定値変更状態において後述する大当たりの当選確率（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 2 0 7 S G 0 5 2 と、遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 の開放を検知する開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）である。

#### 【 0 2 1 2 】

これら錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 2 0 7 S G 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 2 0 7 S G 2 0 1 内に収容されており、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 は、基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 を開放しなくとも操作可能となるよう基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

#### 【 0 2 1 3 】

錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 を有する基板ケース 2 0 7 S G 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 2 0 7 S G 0 0 3 を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 2 0 7 S G 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、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチである。尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

#### 【 0 2 1 4 】

また、基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 が配置されている。該表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 は、主基板 1 1 に接続されるとともに、基板ケース 2 0 7 S G 2 0 1 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 は、基板ケース 2 0 7 S G 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 2 0 7 S G 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 2 0 7 S G 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。

#### 【 0 2 1 5 】

また、図 9 - 1 及び図 9 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の変動表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特図の変動表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、普通図柄の変動表示を実行可能な普通図柄表示器 2 0 7 S G 0 2 0 、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 C、大当たり遊技中に当該大当たり遊技のラウンド数（大当たり種別）を表示可能なラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 、高ベース状態（時短状態）や大当たり遊技状態等の遊技球を右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 2 0 7 S G 1 3 3 、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 2 0 7 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 が設けられている。

#### 【 0 2 1 6 】

10

20

30

40

50

図9-3及び図9-4に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとは、それぞれ8セグメントのLEDから構成されている。また、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとでは、特別図柄の変動表示結果がハズレや小当りである場合は、共通の組合せで該変動表示結果を導出表示可能となっている。

#### 【0217】

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

10

#### 【0218】

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

#### 【0219】

図9-5に示すように、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、変動表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該変動表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部207SGでは左方向）に向けて消灯していく。

20

#### 【0220】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく変動表示が優先して実行される様になっている。このため、図9-6に示すように、例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器207SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器207SG25Bの左2個のLEDが点灯している場合）は、第2特図保留記憶にもとづく変動表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく変動表示が実行される。

30

#### 【0221】

また、図9-6に示すように、ラウンド表示器207SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当り種別としては、5ラウンド大当りである大当りA、10ラウンド大当りである大当りB、15ラウンド大当りである大当りCの計3個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

40

#### 【0222】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるLED制御コマンドが含まれている。

50

## 【0223】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御基板12には、変動表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体207SG321及び第2可動体207SG322と、第1可動体207SG321が該第1可動体207SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ207SG331と、第2可動体207SG322が該第2可動体207SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ207SG332と、が接続されている。

## 【0224】

図9-8(A)は、本実施の形態における特徴部207SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図9-8(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

10

## 【0225】

図9-8(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで変動表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

## 【0226】

コマンド8CXDHは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図9-8(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

30

## 【0227】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図9-8(B)に示すように、コマンド8C00Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5変動表示結果指定コマンドである。

40

## 【0228】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における

50

る現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

【 0 2 2 9 】

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

10

【 0 2 3 0 】

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

20

【 0 2 3 1 】

当たり開始指定コマンドや当たり終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当たり開始指定コマンドや当たり終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 2 3 2 】

30

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

【 0 2 3 3 】

40

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2

50

開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてよい。

【0234】

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

【0235】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドE103Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンドE104Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンドE105Hは、パチンコ遊技機1において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンドE106Hは、パチンコ遊技機1の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

10

20

30

【0236】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）106とを備えて構成される。

30

【0237】

一例として、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することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書き込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

40

【0238】

図9-9は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図9-9に示すように、この実施の形態の特徴部207SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであって

50

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。

【0239】

尚、本実施の形態では各乱数値M R 1 ~ M R 5をそれぞれ図9-9に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値M R 1 ~ M R 5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてよい。

【0240】

図9-10は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に對応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に對応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に對応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に對応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。変動表示結果が「小当たり」である場合に對応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

10

20

【0241】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーりーチ、スーパーりーチといったスーパーりーチのリーチ演出が実行されるスーパーりーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーりーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてよい。また、スーパーりーチ変動パターンでも、スーパーりーチやスーパーりーチに加えてスーパーりーチ...といった3以上のスーパーりーチ変動パターンを設けてよい。

30

【0242】

図9-10に示すように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーりーチ変動パターンであるスーパーりーチ、スーパーりーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーりーチ、スーパーりーチといったスーパーりーチのリーチ演出が実行されるスーパーりーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーりーチのスーパーりーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーりーチのスーパーりーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

40

【0243】

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

【0244】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーりーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターン

50

に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値M R 3のみを用いて決定するようしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値M R 3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

#### 【 0 2 4 5 】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図9-10に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターン…等とすればよい。

#### 【 0 2 4 6 】

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。

#### 【 0 2 4 7 】

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9-11～図9-13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。

#### 【 0 2 4 8 】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図9-11(A)に示す表示結果判定テーブル（設定値1）、図9-11(B)に示す表示結果判定テーブル（設定値2）、図9-11(C)に示す表示結果判定テーブル（設定値3）、図9-12(A)に示す表示結果判定テーブル（設定値4）、図9-12(B)に示す表示結果判定テーブル（設定値5）、図9-12(C)に示す表示結果判定テーブル（設定値6）、図9-13(A)に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図9-13(B)に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

#### 【 0 2 4 9 】

本実施の形態の特徴部207SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率（出玉率）が変わることになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利

10

20

30

40

50

な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

【0250】

図9-11(A)～図9-11(C)及び図9-12(A)～図9-12(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部207SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

10

【0251】

図9-11(A)～図9-11(C)及び図9-12(A)～図9-12(C)に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態または時短状態(低確状態)であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率(本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200)に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる(本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100)。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

20

【0252】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が同一となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-11(A)～図9-11(C)及び図9-12(A)～図9-12(C)に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてよい。

30

【0253】

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

40

【0254】

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9-11(A)～図9-11(C)及び図9-12(A)～図9-12(C)に示す大当た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たり(大当たりA～大当たりC)とすることを決定する。また、MR1が図9-11(A)～図9-11(C)及び図9-12(A)～図9-12(C)に示す小当

50

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9-11(A)～図9-11(C)及び図9-12(A)～図9-12(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特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を大当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特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

10

#### 【0255】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103は、図9-11(A)～図9-11(C)及び図9-12(A)～図9-12(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、設定値毎に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、変動表示結果を大当りとするか否か、小当りとするか否かを個別に判定してもよい。

#### 【0256】

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

20

#### 【0257】

図9-13(A)及び図9-13(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図9-13(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図9-13(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。

30

#### 【0258】

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、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を大当りA～大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

#### 【0259】

ここで、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当り種別について、図9-14を用いて説明する。本実施の形態の特徴部207SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA(非確変大当りともいう)と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC(確変大当りともいう)が設定されている。

40

#### 【0260】

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

#### 【0261】

「大当りA」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数

50

(本実施の形態の特徴部 207SG では 100 回) の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

#### 【0262】

一方、大当たり B や大当たり C の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と時短制御は、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。よって、再度発生した大当たりが大当たり B や大当たり C である場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介すことなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

#### 【0263】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG においては、大当たり種別として大当たり A ~ 大当たり C の 3 種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

#### 【0264】

また、図 9 - 13 (A) に示すように、大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までが大当たり A に割り当てられており、100 ~ 249 までが大当たり B に割り当てられており、250 ~ 299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までが大当たり A に割り当てられており、100 ~ 229 までが大当たり B に割り当てられており、230 ~ 299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までが大当たり A に割り当てられており、100 ~ 209 までが大当たり B に割り当てられており、110 ~ 299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までが大当たり A に割り当てられており、100 ~ 189 までが大当たり B に割り当てられており、190 ~ 299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までが大当たり A に割り当てられており、100 ~ 169 までが大当たり B に割り当てられており、170 ~ 299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までが大当たり A に割り当てられており、100 ~ 149 までが大当たり B に割り当てられており、150 ~ 299 までが大当たり C に割り当てられている。

#### 【0265】

このように、第 1 特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たり A を決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たり B と大当たり C のうち、大当たり C を決定する割合が設定値 6、5、4、3、2、1 の順に低くなる。つまり、変動特図が第 1 特別図柄である場合は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合が最も出玉率が高く、設定値が 5、4、3、2、1 の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

#### 【0266】

一方で、図 9 - 13 (B) に示すように、大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までが大当たり A に割り当てられており、100 ~ 199 までが大当たり B に割り当てられており、200 ~ 299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までが大当たり A に割り当てられており、100 ~ 179 までが大当たり B に割り当てられており、180 ~ 299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までが大当たり A に割り当てられており、100 ~ 159 までが大当たり B に割り当てられており、160 ~ 299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 の

10

20

30

40

50

うち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～139までが大当たりBに割り当てられており、140～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～119までが大当たりBに割り当てられており、120～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている（大当たりBには判定値が割り当てられていない）。

#### 【0267】

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第2特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

#### 【0268】

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

#### 【0269】

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

#### 【0270】

尚、本実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別を大当た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、大当たり種別は、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。

#### 【0271】

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

#### 【0272】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当た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。

#### 【0273】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当たり確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当たり確率が1/200、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3であ

10

20

30

40

50

る場合は、大当たり確率が1/320且つ小当たり確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1~3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1~3のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかである場合）を設けてもよい。

#### 【0274】

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

#### 【0275】

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

#### 【0276】

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

#### 【0277】

大当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーりーチ 大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーりーチ 大当たりの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

#### 【0278】

図9-15(A)及び図9-15(B)に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たりAである場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と、大当たり種別が大当たりB、大当たりC用である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりB、大当たりC用）が予め用意されており、これら大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりB、大当たりC用）には、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーりーチ 大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーりーチ 大当たりの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

#### 【0279】

図9-15(A)に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）においては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~400までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401~850までがスーパーりーチ 大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851~997までがスーパーりーチ 大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~380までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381~835までがスーパーりーチ 大当たりの変動パターン

10

20

30

40

50

(P B 1 - 2) に割り当てられており、836 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 360 までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、361 ~ 820 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、821 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 340 までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、341 ~ 805 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、806 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 320 までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、321 ~ 790 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、791 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 300 までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、301 ~ 775 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、776 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。

## 【0280】

10

図 9 - 15 (B) に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり B、大当たり C 用) においては、設定値が「1」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 200 までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、201 ~ 550 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、551 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 180 までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、181 ~ 510 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、511 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 160 までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、161 ~ 470 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、471 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 140 までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、141 ~ 430 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、431 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 120 までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、121 ~ 390 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、391 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 100 までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン (P B 1 - 1) に割り当てられており、101 ~ 350 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 2) に割り当てられており、351 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 3) に割り当てられている。

## 【0281】

30

このように、特図ゲームにおいて大当たり A が当選した場合に、スーパーリーチ 大当たりの変動パターン (P B 1 - 2) を決定する割合が、スーパーリーチ 大当たりの変動パター

40

50

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

#### 【 0 2 8 2 】

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

#### 【 0 2 8 3 】

また、小当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、小当たりの変動パターン ( P C 1 - 1 ) の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図 9 - 1 5 ( C ) に示すように、小当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合でも、M R 3 の判定値の範囲 0 ~ 9 9 7 のうち、0 ~ 9 9 7 までが小当たりの変動パターン ( P C 1 - 1 ) に割り当てられている。尚、本実施における小当たりの変動パターンとしては P C 1 - 1 のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当たりの変動パターンとしては 2 以上の変動パターンを設け、設定値 1 ~ 6 で小当たりの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。 20

#### 【 0 2 8 4 】

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

#### 【 0 2 8 5 】

ハズレ用変動パターン判定テーブル A においては、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 1 ) 、ノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 ) 、スーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 2 ) 、スーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に対して変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。 40

#### 【 0 2 8 6 】

図 9 - 1 6 ( A ) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル A ( 低ベース中合算保留記憶数 1 個以下用 ) においては、設定値が「 1 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 5 0 までが非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 1 ) に割り当てられており、4 5 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 3 0 までが非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 1 ) に割り当てられており、4 3 1 ~ 7 0 0 までがノーマルリーチハズレの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 1 0 までが非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 1 ) に割り当てられており、4 1 1 ~ 7 0 0 までがノー 50

マルリーチハズレの変動パターン (PA2-1) に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~390までが非リーチハズレの変動パターン (PA1-1) に割り当てられており、391~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2-1) に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~370までが非リーチハズレの変動パターン (PA1-1) に割り当てられており、371~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2-1) に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~350までが非リーチハズレの変動パターン (PA1-1) に割り当てられており、351~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2-1) に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。10

#### 【0287】

20

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2~4個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン (PA1-2)、ノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2-1)、スーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-2)、スーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-3) に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

#### 【0288】

図9-16(B)に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~500までが非リーチハズレの変動パターン (PA1-2) に割り当てられており、501~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2-1) に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~480までが非リーチハズレの変動パターン (PA1-2) に割り当てられており、481~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2-1) に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0~997のうち、1~460までが非リーチハズレの変動パターン (PA1-2) に割り当てられており、461~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2-1) に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~440までが非リーチハズレの変動パターン (PA1-2) に割り当てられており、441~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン (PA2-1) に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-2) に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (PA2-3) に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~420までが非リーチハズレの変動パターン (PA1-2) に割り当30  
40  
50

られており、421～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0289】

10

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0290】

図9-16（C）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーーリーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0291】

50

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン(PA1-4)、ノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)、スーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-2)、スーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

#### 【0292】

図9-10(D)に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~550までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-4)に割り当てられており、551~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~530までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-4)に割り当てられており、531~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~510までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-4)に割り当てられており、511~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

#### 【0293】

また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~490までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-4)に割り当てられており、491~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~470までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-4)に割り当てられており、471~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~450までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-4)に割り当てられており、451~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーイーチハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

#### 【0294】

このように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA~Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーイーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルA~Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701~900までがスーパーイーチハズレの変動パターン、901~997までがスーパーイーチハズレの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーイーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーイーチの変動パターンによる変動表示

10

20

30

40

50

が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0295】

尚、本実施の形態の特徴部 207SGにおいては、ハズレ用変動パターンとしてスパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とが各設定値間に完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なっていてもよい。

【0296】

尚、本実施の形態の特徴部 207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

10

【0297】

また、本実施の形態の特徴部 207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、スパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

20

【0298】

また、本実施の形態の特徴部 207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

30

【0299】

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

【0300】

40

尚、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図9-10参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなつて、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興奮低下を防ぐことができるようになる。

50

## 【0301】

また、本実施の形態の特徴部 207SG では、図 9-16(A)～図 9-16(C) に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合は第 1 特別図柄の保留記憶数、第 2 特別図柄の変動表示を実行する場合は第 2 特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

## 【0302】

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

## 【0303】

図 9-1 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM102 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ RAM に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

## 【0304】

このような RAM102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第 1 特図保留記憶部と、第 2 特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

## 【0305】

第 1 特図保留記憶部は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 207SG004A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて CPU103 により乱数回路 104 等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける

10

20

30

40

50

変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0306】

第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0307】

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

20

【0308】

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

30

【0309】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0310】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0311】

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

40

【0312】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するため

50

に実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0313】

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

【0314】

次に、本実施の形態の特徴部 207SG における表示モニタ 207SG029 の表示について説明する。

【0315】

図 9 - 17 (A) に示すように、表示モニタ 207SG029 は、第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D を備えている。第 1 表示部 207SG029A ~ 第 5 表示部 207SG29E は、いずれも「8」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第 1 表示部 207SG029A ~ 第 5 表示部 207SG29E は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0316】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG における表示モニタ 207SG029 の表示制御は、パチンコ遊技機 1 の試験時において ROM101 や RAM102 の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【0317】

表示モニタ 207SG029 には、図 9 - 17 (B) 及び図 9 - 17 (C) に示すように、全遊技状態のアウト 6000 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベース L と、全遊技状態における 1 回目のアウト 6000 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 1 と、全遊技状態における 2 回目のアウト 6000 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 2 と、全遊技状態における 3 回目のアウト 6000 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 3 と、を表示可能となっている。ベース L、ベース 1、ベース 2、ベース 3 は、百分率にて表示モニタ 207SG029 に表示される。

【0318】

実際に表示モニタ 207SG029 にてベース L を表示する場合は、該ベース L の略記である「b L .」を表示するために第 1 表示部 207SG029A に「b」、第 2 表示部 207SG029B に「L .」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「00」～「99」の値）が第 3 表示部 207SG029C と第 4 表示部 207SG029D とにおいて表示される。また、表示モニタ 207SG029 にてベース 1 を表示する場合は、該ベースの略記である「b 1 .」を表示するために第 1 表示部 207SG029A に「b」、第 2 表示部 207SG029B に「1 .」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「00」～「99」の値）が第 3 表示部 207SG029C と第 4 表示部 207SG029D とにおいて表示される。また、表示モニタ 207SG029 にてベース 2 を表示する場合は、該ベースの略記である「b 2 .」を表示するために第 1 表示部 207SG029A に「b」、第 2 表示部 207SG029B に「2 .」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「00」～「99」の値）が第 3 表示部 207SG029C と第 4 表示部 207SG029D とにおいて表示される。また、表示モニタ 207SG029 にてベース 3 に

10

20

30

40

50

てベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。

#### 【0319】

本実施の形態の表示モニタ207SG029では、主基板11（CPU103）の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図9-19に示すように、主基板11は、ベースL ベース1 ベース2 ベース3の順番で表示モニタ207SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ207SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図9-18に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ207SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

#### 【0320】

次に、本実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図9-20は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、先ず、割込禁止に設定する（207SGSa001）。続いて、必要な初期設定を行う（207SGSa002）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

#### 【0321】

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

#### 【0322】

RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかではない場合（207SGSa005；N）は、207SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかである場合（207SGSa005；Y）は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であったこと（設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと）を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する（207SGSa006）。設定値変更中フラグがセットされている場合（207SGSa006；Y）は、207SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされれば該RAMクリ

10

20

30

40

50

アフラグをクリアし(207SGSa007)、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa008)。

【0323】

クリアスイッチがONである場合(207SGSa008;Y)は、RAM102をクリアするRAMクリア処理を実行し(207SGSa009)、RAMクリアフラグを改めてセットして207SGSa011に進む(207SGSa010)。尚、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa008;N)は、207SGSa009及び207SGSa010を実行せずに207SGSa011に進む。

【0324】

207SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa011)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa011;Y)は、更に開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa012)。開放センサ207SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ207SG051がON且つ遊技機用枠207SG003が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合(207SGSa012;Y)は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa013a)。

【0325】

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

【0326】

尚、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa011;N)や開放センサがOFFである場合(207SGSa012;N)は、207SGSa013a～207SGSa013cの処理を実行せずに207SGSa014に進む。

【0327】

207SGSa014においてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアしたか(RAMクリア処理(207SGSa009)を実行したか)否かを判定する(207SGSa014)。RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa014;Y)は207SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa014;N)は、主基板11の内部状態を電力供給停止(電断)時の状態に戻すための復旧処理を行う(207SGSa015)。

【0328】

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

【0329】

また、207SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa017)。クリアスイッチがONである場合(207SGSa017;Y)は、更に錠スイッチ207SG051がONであるか否か(207SG

10

20

30

40

50

S a 0 1 8 ) や、開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 が O N であるか否かを判定する ( 2 0 7 S G S a 0 1 9 )。

【 0 3 3 0 】

錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O N であり ( 2 0 7 S G S a 0 1 8 ; Y ) 、且つ開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 が O N である場合、つまり、 R A M 1 0 2 にバックアップデータが存在しない、 R A M 1 0 2 が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機 1 を起動した場合 ( 遊技機用枠 2 0 7 S G 0 0 3 を開放し、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 を O N とした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機 1 を起動した場合 ) は、 R A M 1 0 2 に記憶されている設定値をクリアするとともに ( 2 0 7 S G S a 0 2 0 ) 、設定値変更中フラグが 10 セットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする ( 2 0 7 S G S a 0 2 1 ) 。そして、前述した 2 0 7 S G S a 0 0 9 ~ 2 0 7 S G S a 0 1 6 の処理を実行する。

【 0 3 3 1 】

尚、クリアスイッチが O F F である場合 ( 2 0 7 S G S a 0 1 7 ; N ) 、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 が O F F である場合 ( 2 0 7 S G S a 0 1 8 ; N ) 、開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 が O F F である場合 ( 2 0 7 S G S a 0 1 9 ; N ) は、 2 0 7 S G S a 0 3 1 に進む。

【 0 3 3 2 】

また、 2 0 7 8 S G S a 0 2 2 において C P U 1 0 3 は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板 1 2 に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する ( 2 0 7 S G S a 0 2 2 ) 。そして、パチンコ遊技機 1 のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし ( 2 0 7 S G S a 0 2 3 ) 、図 9 - 2 6 ( A ) に示すように、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する ( 2 0 7 S G S a 0 2 4 ) 。 20

【 0 3 3 3 】

2 0 7 S G S a 0 2 4 の実行後、 C P U 1 0 3 は、コールドスタート報知タイマの値を - 1 し ( 2 0 7 S G S a 0 2 5 ) 、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する ( 2 0 7 S G S a 0 2 6 ) 。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合 ( 2 0 7 S G S a 0 2 6 ; N ) は、 2 0 7 S G S a 0 2 5 と 2 0 7 S G S a 0 2 6 の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合 ( 2 0 7 S G S a 0 2 6 ; Y ) は、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 における全セグメントの点滅を終了し ( 2 0 7 S G S a 0 2 7 ) 、 2 0 7 S G S a 0 2 8 に進む。 30

【 0 3 3 4 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、パチンコ遊技機 1 のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間 ( 例えば、 5 秒間 ) に亘って表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 のコールとスタート時には、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。 40

【 0 3 3 5 】

そして、 2 0 7 S G S a 0 2 8 において C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理 ( 2 0 7 S G S a 0 2 8 ) を実行し、所定時間 ( 例えば 2 m s ) 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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い ( 2 0 7 S G S a 0 2 9 ) 、割込みを許可する ( 2 0 7 S G S a 0 3 0 ) 。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間 ( 例えば 2 m s ) ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、 C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 3 3 6 】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（207SGSa031）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（207SGSa032）。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し（207SGSa033）、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa034）。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa034；N）は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa034；Y）は、図9-26（B）に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する（207SGSa035）。

#### 【0337】

また、CPU103は、図9-27（B）に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに（207SGSa036）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む（207SGSa037）。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）207SGSa032～207SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

#### 【0338】

このように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

#### 【0339】

尚、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図9-20に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行してもよい。

#### 【0340】

図9-21（A）は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理（207SGSa009）を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、先ず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する（207SGSa041）。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット（格納）する（207SGSa042）。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス（後述するFXXX）であるか否かを判定する（207SGSa043）。指定されたアドレ

スがRAM102の最後のアドレスでない場合(207SGSa043;N)は、RAM102における次のアドレスを指定し(207SGSa044)、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス(F002)であるか否かを判定する(207SGSa45)。

【0341】

指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスでない場合(207SGSa045;N)は207SGSa042に進み、指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスである場合(207SGSa045;N)は、更に次のアドレスを指定して207SGSa042に進む(207SGSa046)。尚、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合(207SGSa043;Y)は、RAMクリア処理を終了する。

10

【0342】

尚、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、図9-21(B)に示すように、格納領域毎にアドレス(F000~FXXX)が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス(F000)には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス(F001)には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3番目のアドレス(F002)には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス(F003以降)には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報を格納されている。尚、バックアップデータ(バックアップフラグを含む)は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス(F000)には、工場出荷状態を示す値(例えば、設定値「0」)がセットされている。尚、RAM102の先頭のアドレス(F000)に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

20

【0343】

つまり、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAMクリア処理とは、設定値を除くアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

30

【0344】

尚、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAMクリア処理において設定値以外のデータをクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス(本実施の形態の特徴部207SGではアドレスF003以降)に格納されている遊技情報をのみをクリアするようにしてもよい。

【0345】

また、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ(例えば、演算の中心となるアキュームレータ、アキュームレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか)に記憶することで、RAM102にRAMクリアフレアグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する場合は、RAMクリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、RAMクリアフラグがCPU103の処理によって他の情報(データ)に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

40

【0346】

図9-22は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理(207

50

S G S a 0 1 3 b ) を示すフローチャートである。設定値変更処理において C P U 1 0 3 は、先ず、第1特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 及び第2特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントの点灯を開始するとともに ( 2 0 7 S G S a 0 5 1 ) 、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 及び第1保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A 、第2保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B の点滅を開始する ( 2 0 7 S G S a 0 5 2 、図 9 - 2 7 ( A ) 参照 ) 。更に C P U 1 0 3 は、設定値変更処理に応じた態様 ( 図 9 - 6 に示す大当たり A 、大当たり B 、大当たり C のいずれでもない態様 ) として、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する ( 2 0 7 S G S a 0 5 2 a ) 。

## 【 0 3 4 7 】

また、 C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し ( 2 0 7 S G S a 0 5 3 ) 、 R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 0 に設定値として 1 ~ 6 のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する ( 2 0 7 S G S a 0 5 3 a ) 。 R A M 1 0 2 に設定値として 1 ~ 6 以外の値が記憶されている場合や、 R A M 1 0 2 に設定値が記憶されていない場合 ( 2 0 7 S G S a 0 2 0 において設定値がクリアされている場合 ) は、 R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に設定値として「 1 」をセット ( 設定値を「 1 」にリセット ) して 2 0 7 S G S a 0 5 4 に進む ( 2 0 7 S G S a 0 5 3 b ) 。尚、 R A M 1 0 2 に設定値として 1 ~ 6 のいずれかの値が記憶されている場合 ( 2 0 7 S G S a 0 5 3 a ; Y ) は、 2 0 7 S G S a 0 5 3 b の処理を実行せずに 2 0 7 S G S a 0 5 4 に進む。

## 【 0 3 4 8 】

2 0 7 S G S a 0 5 4 において C P U 1 0 3 は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を - 1 し ( 2 0 7 S G S a 0 5 5 ) 、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する ( 2 0 7 S G S a 0 5 6 ) 。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合 ( 2 0 7 S G S a 0 5 6 ; N ) は、 2 0 7 S G S a 0 5 5 と 2 0 7 S G S a 0 5 6 の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合 ( 2 0 7 S G S a 0 5 6 ; Y ) は、電源断検出処理を実行する ( 2 0 7 S G S a 0 5 7 ) 。

## 【 0 3 4 9 】

電源断検出処理の実行後、 C P U 1 0 3 は、 R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に格納されている設定値の表示を表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 において開始し ( 2 0 7 S G S a 0 5 8 ) 、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する ( 2 0 7 S G S a 0 5 9 ) 。

## 【 0 3 5 0 】

そして C P U 1 0 3 は、設定値変更中フラグをセットし ( 2 0 7 S G S a 0 6 1 ) 、設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 の操作が有りか否かを判定する ( 2 0 7 S G S a 0 6 2 ) 。設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 の操作が無い場合 ( 2 0 7 S G S a 0 6 2 ; N ) は 2 0 7 S G S a 0 6 5 に進み、設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 の操作が有る場合 ( 2 0 7 S G S a 0 6 2 ; Y ) は、該設定切替スイッチ 2 0 7 S G 0 5 2 の操作にもとづいて R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 の内容を更新する ( 2 0 7 S G S a 0 6 3 ) 。

## 【 0 3 5 1 】

具体的には、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に表示されている設定値が「 1 」である場合は、該「 1 」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「 2 」を仮の設定値として R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 1 に格納し、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に表示されている設定値が「 2 」である場合は、該「 2 」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「 3 」を仮の設定値として R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 1 に格納する等、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に表示されている設定値よりも 1 大きい数値を借りの設定として R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 1 に格納する。尚、表示モニタ 2 0 7 S G 0 2 9 に表示されてい

10

20

30

40

50

る設定値が「6」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

【0352】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ207SG029に表示し（207SGSa064）、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する（207SGSa065）。

【0353】

錠スイッチ207SG051がONである場合（207SGSa065；Y）、CPU103は、207SGSa062～207SGSa065の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ207SG029に表示する処理を実行する。

【0354】

また、207SGSa065において錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa065；N）は、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa066）とともに、表示モニタ207SG029における設定値（または仮の設定値）の表示を終了し（207SGSa067）、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する（207SGSa067a）。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する（207SGSa068、207SGSa068a）。

【0355】

そしてCPU103は、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されているか否かを判定する（207SGSa069）。RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されていない場合（207SGSa069；N）は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されている場合（207SGSa069；Y）は、更にRAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する（207SGSa070）。

【0356】

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

【0357】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し（207SGSa073）、設定値変更処理を終了する。

【0358】

図9-23は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理（207SGSa013c）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（207SGSa101）、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する（207SGSa102、図9-27（A）参照）。更にCPU103は、設定値確認処理に応じた態様（図9-6に示す大当たりA、大当

10

20

30

40

50

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

#### 【0359】

また、CPU103 は、演出制御基板 12 に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し (207SGSa104)、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする (207SGSa105)。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を -1 し (207SGSa106)、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (207SGSa107)。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合 (207SGSa107; N) 10 は、207SGSa106 と 207SGSa107 の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合 (207SGSa107; Y) は、電源断検出処理を実行する (207SGSa108)。尚、本電源断検出処理 (207SGSa108) は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理 (207SGSa057) と同一の処理である。

#### 【0360】

電源断検出処理の実行後、CPU103 は、RAM102 におけるアドレス F000 に格納されている設定値の表示を表示モニタ 207SG029 において開始し (207SGSa109)、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する (207SGSa 20 110)。

#### 【0361】

そして CPU103 は、錠スイッチ 207SG051 が ON であるか否かを判定する (207SGSa111)。錠スイッチ 207SG051 が ON である場合 (207SGSa 30 111; Y)、CPU103 は、207SGSa111 の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ 207SG051 が OFF となるまで待機する。また、207SGSa111 において錠スイッチ 207SG051 が OFF である場合 (207SGSa111; N) は、表示モニタ 207SG029 における設定値の表示を終了するとともに (207SGSa112)、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A 及び第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントを消灯する (207SGSa112a)。更に、CPU103 は、右打ちランプ 207SG132、第 1 保留表示器 207SG025A 及び第 2 保留表示器 207SG025B の点滅と、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントの点灯を終了する (207SGSa113、207SGSa114)。

#### 【0362】

そして CPU103 は、演出制御基板 12 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し (207SGSa115)、設定値確認処理を終了する。

#### 【0363】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第 1 特別図柄表示装置 207SG004A、第 2 特別図柄表示装置 207SG004B 及びラウンド表示器 207SG131 の点灯と、第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留表示器 207SG025B 及び右打ちランプ 207SG232 の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機 1 の正面側から該パチンコ遊技機 1 が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

#### 【0364】

尚、本実施の形態の特徴部 207SG では、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうち 1 の LED のみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントの点灯パターンは、図 9-6 に示す大当り A、大当り B、大当り C のいずれにも該当

10

20

30

40

50

しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

【0365】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図9-27(A)に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントが同一態様にて点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【0366】

以上のように本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051とクリアスイッチとをONとすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

10

【0367】

このとき、表示モニタ207SG029では、図9-25(A)～図9-25(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図9-17に示すベース値の表示)が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なる。

20

【0368】

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

【0369】

30

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051をON(クリアスイッチはOFF)とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【0370】

このとき、表示モニタ207SG029では、図9-25(A)、図9-25(B)及び図9-25(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図9-17に示すベース値の表示)が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なる。

40

【0371】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値確認処理を開始すると、第4表示部207SG029Dにおいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第4表示部207SG029Dにおける設定値の表示は、錠スイッチ207SG051がOFFとなることによって終了し、パチンコ遊技機1が遊技可能な状態となる。

【0372】

図9-24は、CPU103が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処

50

理 ( 2 0 7 S G S a 0 1 3 c ) を示すフローチャートである。設定値確認処理において C P U 1 0 3 は、先ず、電源基板 ( 図示略 ) からの電源電圧が所定値以下に低下したことを見出し電源断信号の入力が有るか否かを判定する ( 2 0 7 S G S 0 8 1 ) 。電源断信号の入力が無い場合は ( 2 0 7 S G S 0 8 1 ; N ) 、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は ( 2 0 7 S G S 0 8 1 ; Y ) 、 R A M 1 2 2 に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し ( 2 0 7 S G S 0 8 2 ) 、該特定したバックアップデータを R A M 1 2 2 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する ( 2 0 7 S G S 0 8 3 ) 。そして、バックアップデータを復旧させるとときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後 ( 2 0 7 S G S 0 8 4 ) 、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

10

### 【 0 3 7 3 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 0 7 S G における遊技制御用タイマ割込処理では、図 9 - 2 8 に示すように、 C P U 1 0 3 は、前述した 2 0 7 S G S a 0 5 7 及び 2 0 7 S G S a 1 0 8 と同一の電源断検出処理 ( 2 0 7 S G S 2 0 0 ) を実行した後に S 2 1 ~ S 2 7 ( 図 4 参照 ) を実行するようになっている。

### 【 0 3 7 4 】

以上、特徴部 2 0 7 S G を例示しながら発明 2 0 7 S G について説明した。すなわち、発明 2 0 7 S G に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態 ( 例えば、大当たり遊技状態 ) に制御可能な遊技機 ( 例えば、パチンコ遊技機 1 ) であって、

20

複数の設定値 ( 例えば、設定値としての 1 ~ 6 ) のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段 ( 例えば、 C P U 1 0 3 が図 9 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行する部分 ) と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段 ( 例えば、 C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分 ) と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部 ( 例えば、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B ) を含む情報表示部 ( 例えば、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 ) を有し、

30

特定条件が成立したとき ( 例えば、図 9 - 2 0 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 、開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 がそれぞれ O N であるとき ) に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態 ( 例えば、 C P U 1 0 3 が図 9 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行中である状態 ) に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う ( 例えば、図 9 - 2 7 ( A ) に示すように、 C P U 1 0 3 が設定値変更処理の実行中である場合は第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とを構成する全セグメントを点灯させる部分 )

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

### 【 0 3 7 5 】

また、特徴部 2 0 7 S G を例示しながら発明 2 0 8 S G について説明した。すなわち、発明 2 0 8 S G に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態 ( 例えば、大当たり遊技状態 ) に制御可能な遊技機 ( 例えば、パチンコ遊技機 1 ) であって、

複数の設定値 ( 例えば、設定値としての 1 ~ 6 ) のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段 ( 例えば、 C P U 1 0 3 が図 9 - 2 2 に示す設定値変更処理を実行する部分 ) と、

40

50

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、  
、  
を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置2 0 7 S G 0 0 4 A と第2特別図柄表示装置2 0 7 S G 0 0 4 B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部2 0 7 S G 2 0 0）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図9-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ2 0 7 S G 0 5 1、開放センサ2 0 7 S G 0 9 0 がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、C P U 1 0 3 が図9-22に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、  
、

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図9-27（B）に示すように、設定値以上エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置2 0 7 S G 0 0 4 A と第2特別図柄表示装置2 0 7 S G 0 0 4 B とを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。  
20

#### 【0376】

また、特徴部2 0 7 S G を例示しながら発明2 0 9 S G について説明した。すなわち、発明2 0 9 S G に係る遊技機は、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図9-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、  
、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口1 0 、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第1表示部2 0 7 S G 0 2 9 A～第4表示部2 0 7 S G 0 2 9 D）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図9-17（C）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ2 0 7 S G 0 2 9 ）と、  
40

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図9-25に示すように、パチンコ遊技機1を起動した際に錠スイッチ2 0 7 S G 0 5 1 と開放センサ2 0 7 S G 0 9 0 がON且つクリアスイッチがOFFである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、図9-25に示すように、表示モニタ2 0 7 S G 0 2 9 においてベース値が表示される場合は、第1表示部2 0 7 S G 0 2 9 A、第2表示部2 0 7 S G 0 2 9 B、第3表示部2 0 7 S G 0 2 9 C、第4表示部2 0 7 S G 0 2 9 D が使用され、表示モニタ2 0 7 S G 0 2 9 において設定値が表示される場合は、第4表示部2 0 50

7 S G 0 2 9 D のみが使用される部分 )

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

【 0 3 7 7 】

以上、本実施の形態における特徴部 2 0 7 S G を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【 0 3 7 8 】

例えば、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 を 10  
、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A 、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B 、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A 、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B 、普通図柄表示器 2 0 7 S G 0 2 0 、普図保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 C 、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 、確変ランプ 2 0 7 S G 1 3 3 、時短ランプ 2 0 7 S G 1 3 4 から構成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 は、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とを含まなくとも含んでいればよい。

【 0 3 7 9 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、C P U 1 0 3 が設定値変更処理を実行中(設定値変更状態)である場合と設定値確認処理を実行中(設定値確認状態)である場合とで第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、C P U 1 0 3 が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B との点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

【 0 3 8 0 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、設定値変更状態や設定値確認状態では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A や第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントを点灯させることによって、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A や第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B の表示態様(点灯態様)を第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A や第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B が変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A や第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B の表示態様(点灯態様)は、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A や第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B や第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B が変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A や第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B を構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

【 0 3 8 1 】

また、前記実施の形態の特徴部 2 0 7 S G において、設定値変更状態や設定値確認状態では、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B と構成する全セグメント及びラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成する 1 のセグメントの点灯、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 及び第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B とを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1 を構成する 1 のセグメントの点灯、右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2 の点滅、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5

10

20

30

40

50

Bとを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【0382】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図9-6に示す大当たり種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【0383】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bを用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1にエラー報知用のLEDを個別に設け、該LEDを点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

10

【0384】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1にベース値を表示するための表示モニタ207SG029を備える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1には表示モニタ207SG029を備えないようにもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に表示モニタ207SG029を備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

20

【0385】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第1可動体初期化処理の実行中であるか否か、つまり、第1可動体207SG321の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、新たな第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行するか否は、各可動体の動作距離や各可動体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。

30

【0386】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等は、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

40

【0387】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

50

## 【0388】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御とを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

## 【0389】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機1の所定箇所（例えば、遊技情報表示部207SG200の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機1について熟知していない遊技場の店員等が、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅をパチンコ遊技機1の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

## 【0390】

尚、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図9-20に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行してもよい。

## 【0391】

## （特徴部10Fに関する説明）

上述したパチンコ遊技機1において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、設定変更操作に基づいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値に基づいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決する発明10F、発明11F、発明12F、および発明13Fに係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明10F、発明11F、発明12F、および発明13Fに係る遊技機の特徴を、特徴部10Fとして表す。なお、特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技

10

20

30

40

50

停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。特徴部 10F は、特徴部 207SG とともに上述したパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

#### 【0392】

図 10-1 は、特徴部 10F における設定値変更処理を示すフローチャートである。図 10-1 において、図 9-22 と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。なお、図 9-20 の処理において、設定変更処理 (207SGa013b) が実行される前の 207SGa009 の処理において RAMクリア処理が実行されていた。このため、設定変更処理 (207SGa013b) の段階において記憶領域には何ら遊技に関する情報が残っていなかった。しかし、RAMクリア処理 (207SGa009) は、207SGS a014 において RAMクリアフラグがセットされていると判定した場合 (207SGS a014; Y) に実行されるようにしてよい。これにより、設定変更処理の後に RAMクリア処理が実行されることとなる。特徴部 10F においては、設定変更処理の後に RAMクリア処理が実行されることを前提に説明する。設定値変更処理において CPU103 は、先ず、遊技停止開始処理を実行する (10FS001)。遊技停止開始処理の詳細は、図 10-3 を用いて説明する。遊技停止開始処理の後は、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A 及び第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントの点灯を開始する (207SGSa051)。その後、図 9-22 に示す処理と同様の処理が実行される。

#### 【0393】

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

#### 【0394】

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

#### 【0395】

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

#### 【0396】

##### (各種タイマについて)

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

10

20

30

40

50

てから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

【0397】

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御するV確変の遊技機において、所定スイッチ（V確変を検知するセンサ）の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御されるV蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいてV蓋が開放状態となる。このようなV蓋が開放状態となる領域をV入賞領域という。CPU103は、V蓋開放時間タイマにより、V蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定するV入賞の時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球（大入賞口扉の閉鎖間際で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球）についても有効期間内のV入賞と判定する。CPU103は、V通過待ち時間タイマにより、V入賞が有効に判定されるV入賞の有効期間を計時する。  
10

【0398】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置6B（普通電動役物）である一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU103は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置6Bが開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。  
20

【0399】

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

【0400】

ファンファーレ時間タイマは、大当たり開始時に大当たりに制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU103は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。  
30

【0401】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当たりの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。CPU103は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。  
40

【0402】

CPU103は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5秒）を計時するタイマである。CPU103は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4秒）を計時するタイマであ  
50

る。CPU103は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

#### 【0403】

##### (遊技停止開始処理)

次に、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理について説明する。図10-3は、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS010)。10FS010において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば(10FS010;Y)、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ(10FS010;N)、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS011)。10FS011において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば(10FS011;Y)、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

#### 【0404】

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

#### 【0405】

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

#### 【0406】

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

#### 【0407】

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

ば ( 1 0 F S 0 1 9 ; N ) 、その他処理 ( 1 0 F S 0 2 1 ) を実行し、その後に処理を終了する。

【 0 4 0 8 】

ここで、その他処理 ( 1 0 F S 0 2 1 ) においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル 3 0 の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口 1 0 、アウト口、通過ゲート 4 1 に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理 ( 1 0 F S 0 2 1 ) により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

【 0 4 0 9 】

( 遊技停止終了処理 )

10

次に、特徴部 1 0 F における遊技停止終了処理について説明する。図 1 0 - 4 は、特徴部 1 0 F における遊技停止終了処理を示すフローチャートである。C P U 1 0 3 は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 0 ) 。 1 0 F S 0 3 0 において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 0 ; Y ) 、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 ) 、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 0 ; N ) 、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 1 ) 。 1 0 F S 0 3 1 において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 1 ; Y ) 、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 ) 、処理を終了する。

20

【 0 4 1 0 】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 1 ; N ) 、V 蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 2 ) 。 1 0 F S 0 3 2 において、V 蓋開放時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 2 ; Y ) 、停止中のV 蓋開放時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 ) 、処理を終了する。V 蓋開放時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 2 ; N ) 、V 通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 3 ) 。 1 0 F S 0 3 3 において、V 通過待ち時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 3 ; Y ) 、停止中のV 通過待ち時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 ) 、処理を終了する。

【 0 4 1 1 】

30

V 通過待ち時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 3 ; N ) 、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 4 ) 。 1 0 F S 0 3 4 において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 4 ; Y ) 、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 ) 、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 4 ; N ) 、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 5 ) 。 1 0 F S 0 3 5 において、特図変動時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 5 ; Y ) 、停止中の特図変動時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 ) 、処理を終了する。

【 0 4 1 2 】

特図変動時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 5 ; N ) 、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 6 ) 。 1 0 F S 0 3 6 において、普図変動時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 6 ; Y ) 、停止中の普図変動時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 ) 、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 6 ; N ) 、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 7 ) 。 1 0 F S 0 3 7 において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば ( 1 0 F S 0 3 7 ; Y ) 、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ ( 1 0 F S 0 4 0 ) 、処理を終了する。

40

【 0 4 1 3 】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ ( 1 0 F S 0 3 7 ; N ) 、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する ( 1 0 F S 0 3 8 ) 。 1 0 F S 0 3 8 におい

50

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

#### 【0414】

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

10

#### 【0415】

(特徴部10Fの効果について)

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置7が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

#### 【0416】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

#### 【0417】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてV入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

#### 【0418】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置6Bが進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

#### 【0419】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに

50

、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0420】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0421】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0422】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0423】

図10-1～図10-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0424】

（特徴部10Fに係る遊技機の変形例について）

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

【0425】

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

10

20

30

40

50

球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。

【0426】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口（V領域）に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当り時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当り時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当り遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0427】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図10-1～図10-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【0428】

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

【0429】

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

【0430】

以上、特徴部10Fを例示しながら発明10Fについて説明した。すなわち、発明10Fに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分）と、

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）

ことを特徴としており、この特徴によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

#### 【0431】

また、特徴部10Fを例示しながら発明11Fについて説明した。すなわち、発明11Fに係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当たり）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）

ことを特徴としており、この特徴によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

#### 【0432】

また、特徴部10Fを例示しながら発明12Fについて説明した。すなわち、発明12Fに係る遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定

10

20

30

40

50

値1～3)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分)と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が設定変更確認処理を実行する部分)と、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことにに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことにに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)

ことを特徴としており、この特徴によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまふことを防止することができる。

#### 【0433】

また、特徴部10Fを例示しながら発明13Fについて説明した。すなわち、発明13Fに係る遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であつて、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値(例えば、設定値1～3)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分)と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が設定変更確認処理を実行する部分)と、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことにに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことにに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことにに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)

ことを特徴としており、この特徴によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまふことを防止することができる。

#### 【0434】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられ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。

#### 【0435】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であつて制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図され

10

20

30

40

50

る。

【0436】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部024AK、特徴部207SG、および特徴部10F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024AKにおける可動体演出は、高設定である程実行割合が高いなど、設定されている設定値に応じて可動体演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。また、設定値が高い程パターンAのパターンの可動体演出が実行される割合が高くなるようにしてもよい。また、設定値によって可動体024AK001の動作速度が異なっていてもよいし、動作距離が異なるようにしてもよい。また、ラウンド間における可動体024AK001の動作を設定値に応じて異ならせててもよい。具体的に、第2位置へ移動させるタイミングでアタッカーを開状態とすることは共通するものの、設定値に応じて動作速度が異なっていたり、動作距離が異なっていたり、第1位置へ戻すタイミングが異なっていてもよい。このように、設定値に応じて可動体024AK001の動作を異ならせることで、当該可動体024AK001の動作により設定値を示唆する設定示唆演出を行うことができ、可動体024AK001の動作に対する遊技者注目を集めることができる。

【符号の説明】

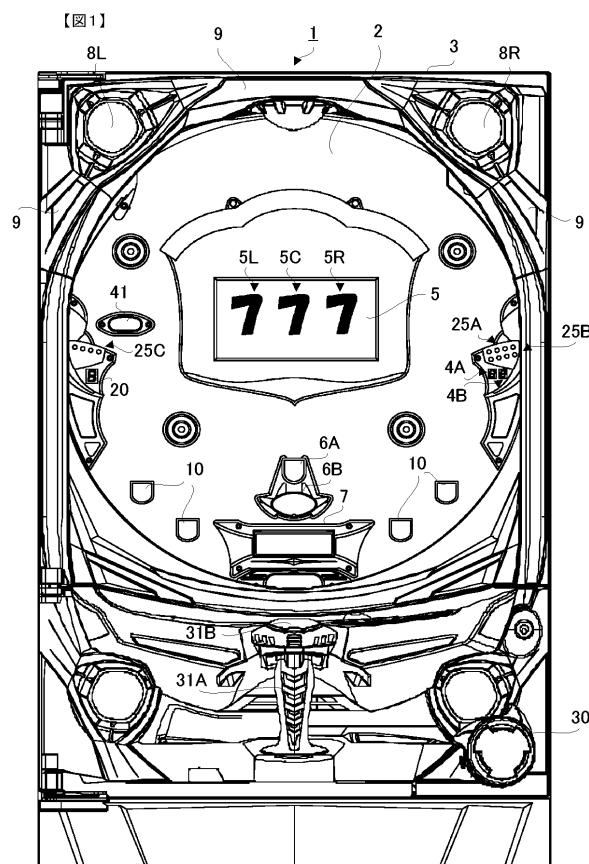
【0437】

1 パチンコ遊技機、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、120 演出制御用CPU、123 表示制御部。

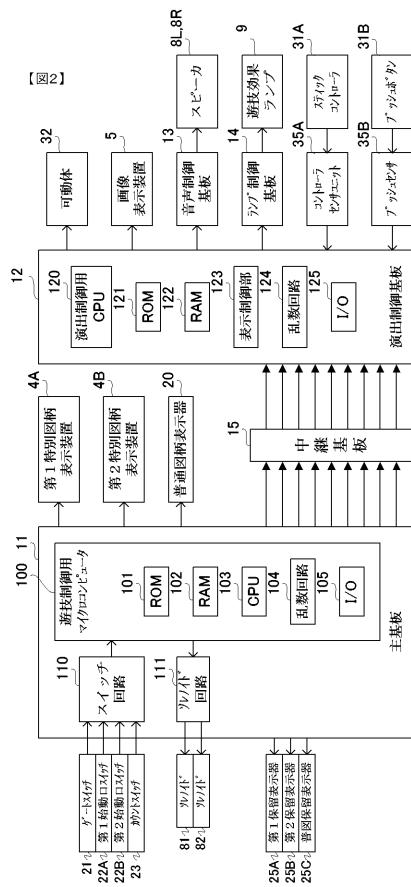
10

20

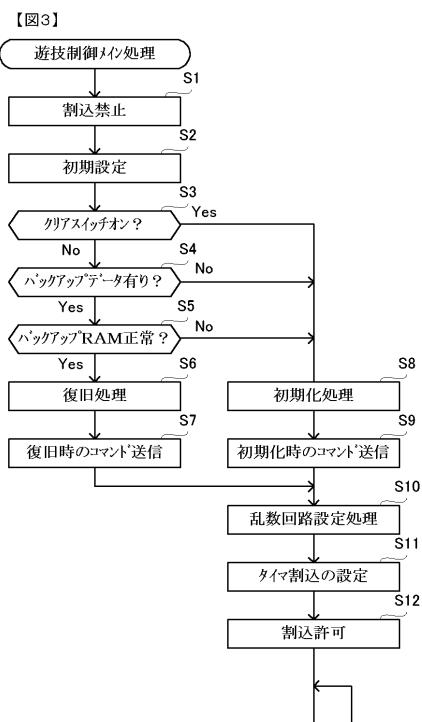
【図1】



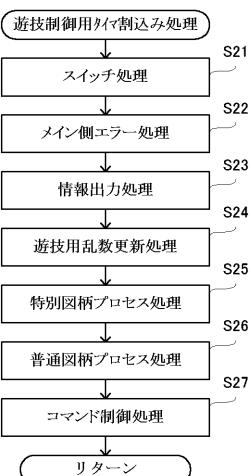
【図2】



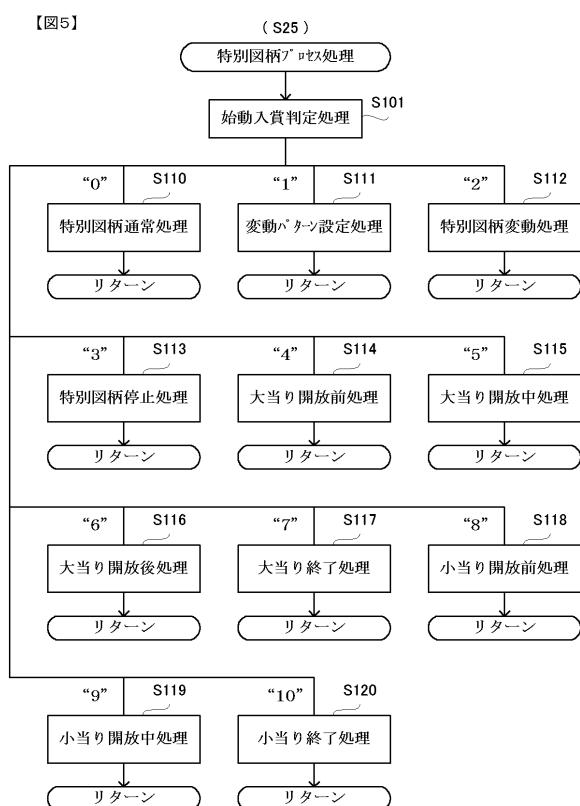
【図3】



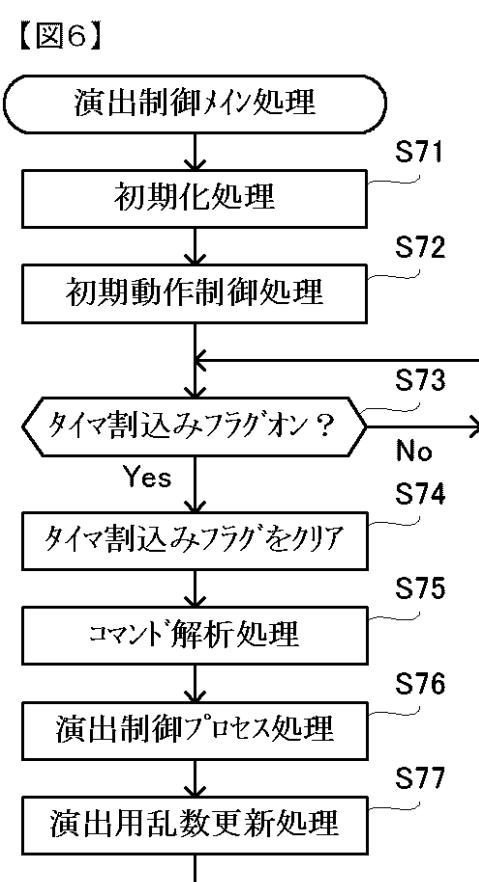
【図4】



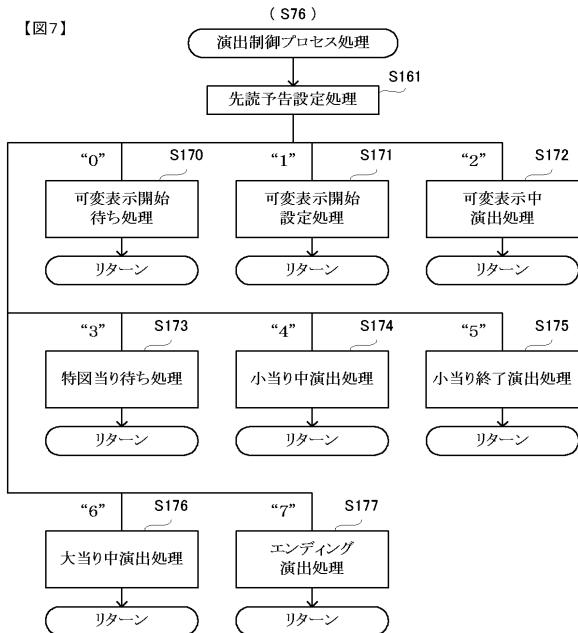
【図5】



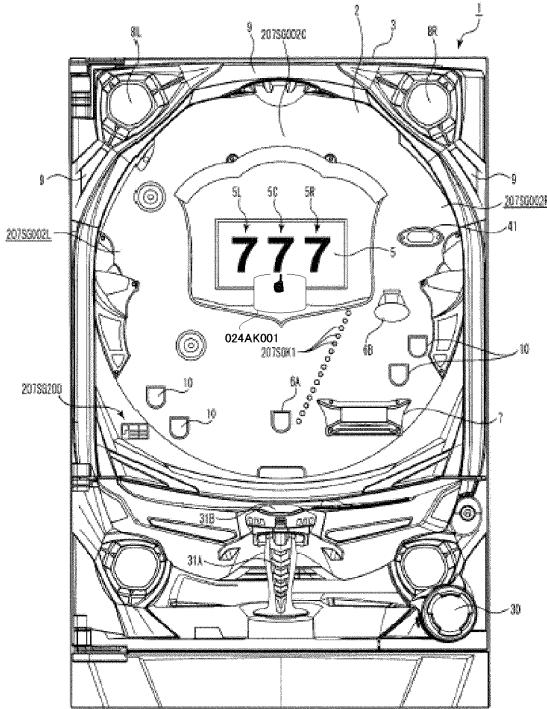
【図6】



【図7】

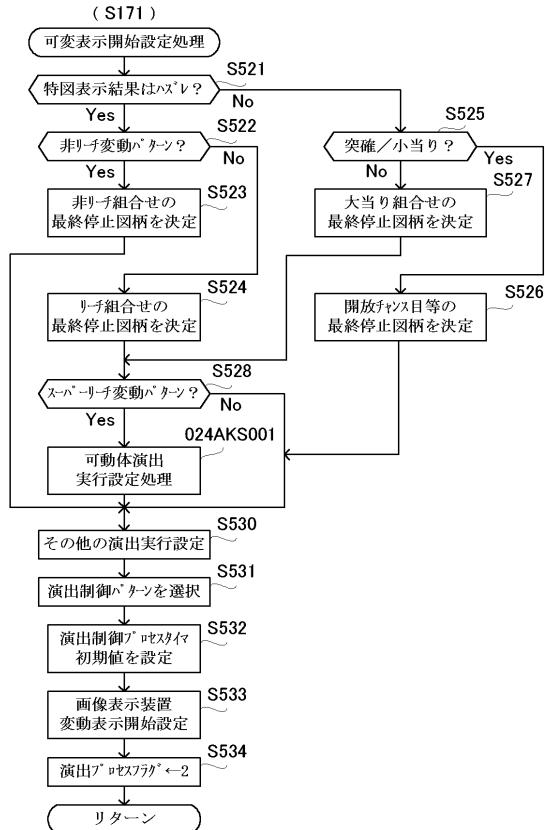


【 図 8 - 1 】



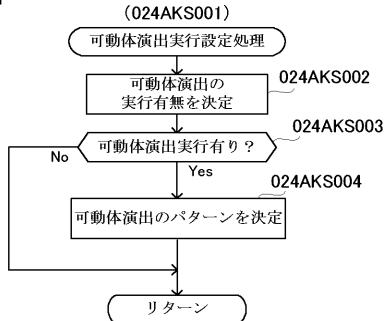
【図 8 - 2】

【図 8-2】



【図 8 - 3】

【図 8-3】



【 図 8 - 4 】

【図8-4】

可変表示結果	可動体演出実行決定有無(%)	
	実行有り	実行無し
大当り	80	20
ハズレ	30	70

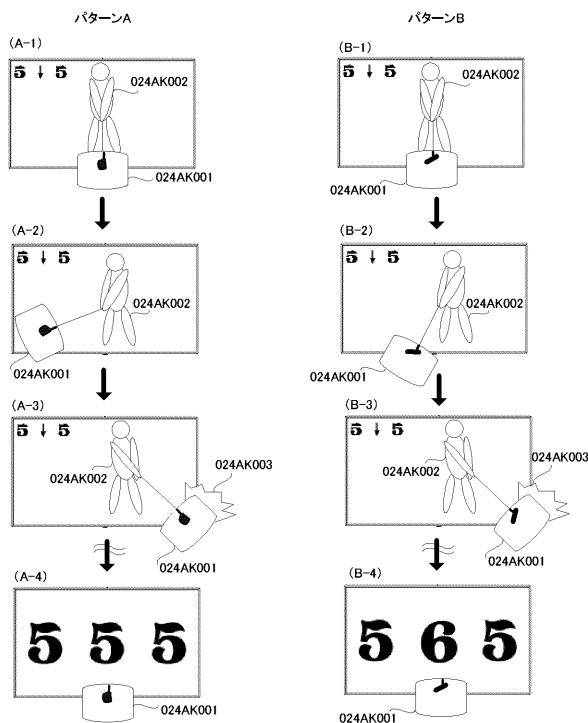
( 8 - 5 )

【図8-5】

可変表示結果	可動体演出のパターン(%)	
	パターンA	パターンB
大当り	70	30
ハズレ	30	70

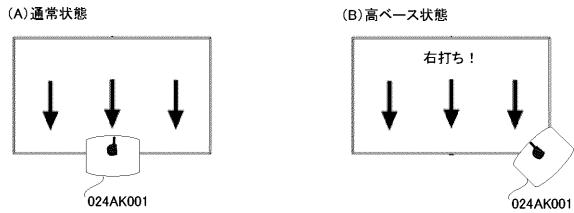
【図 8 - 6】

【図8-6】



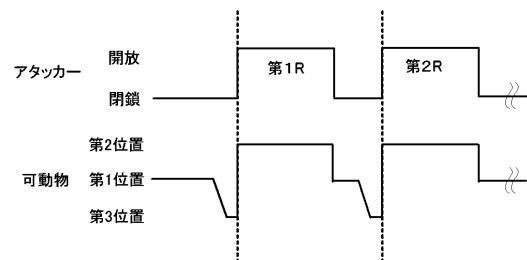
【 図 8 - 7 】

【図8-7】



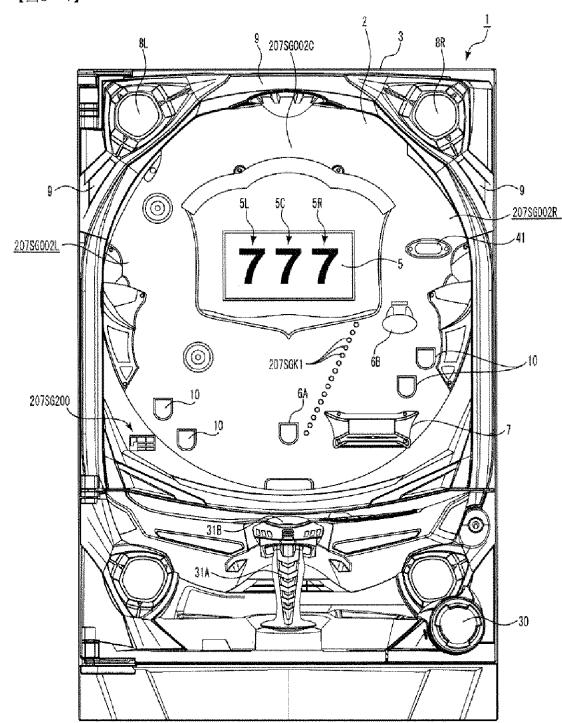
【 図 8 - 8 】

【图 8-8】



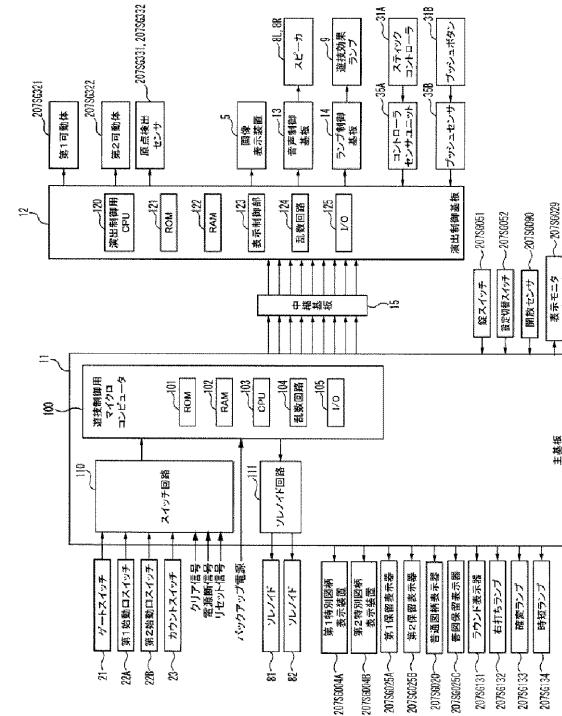
【図 9 - 1】

【図9-1】



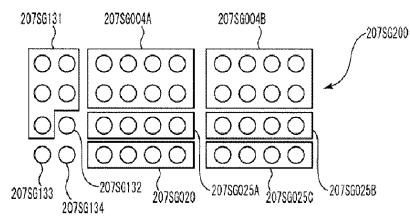
【図9-2】

【図9-2】



【図9-3】

【図9-3】



【図9-4】

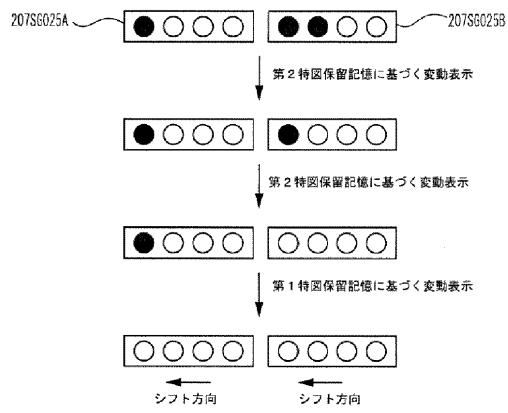
【図9-4】

変動表示結果	第1特別図柄表示装置	第2特別図柄表示装置
大当たりA	○○○○○ ○○○●○	○○●○○ ○○●○○
大当たりB	●●○○○ ○○○○○	●●○○○ ○○○○○
大当たりC	●○○○○ ○●○●○	●○○○○ ○●○●○
小当たり		○○○○○ ●●●●●
ハズレ		●●●●● ○○○○○

【図9-5】

【図9-5】

第1保留表示器及び第2保留表示器の更新例



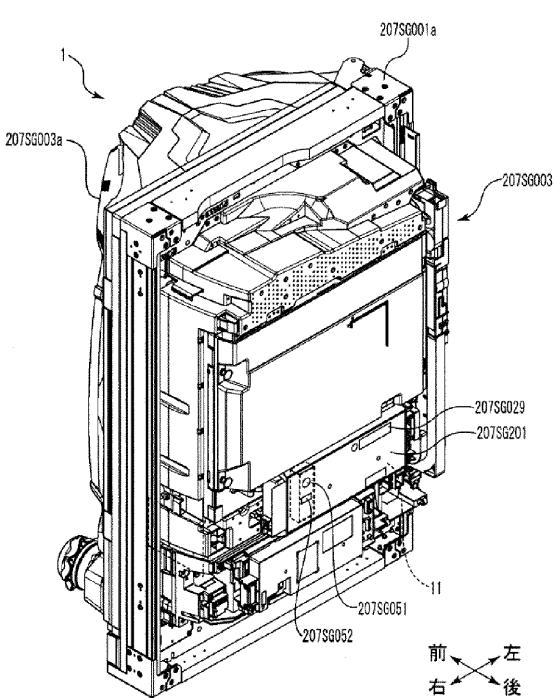
【図9-6】

【図9-6】

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

【図9-7】

【図9-7】



## 【図9-8】

【図9-8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
B1	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
80	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	固柄確定	演出固柄の変動表示の停止指定
95	XX	選択状態指定	現在の選択状態を指定
96	XX	エラー指定	XX表示エラーの発生を指定
A0	XX	切り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1変動表示結果指定	ハズレ
8C	01	第2変動表示結果指定	大当りA
8C	02	第3変動表示結果指定	大当りB
8C	03	第4変動表示結果指定	大当りC
8C	04	第5変動表示結果指定	小当り

## 【図9-9】

【図9-9】

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

## 【図9-10】

【図9-10】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパーリーチ $\alpha$ (ハズレ)
PA2-3	53000	スーパーリーチ $\beta$ (ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチ $\alpha$ (大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチ $\beta$ (大当り)
PC1-1	4000	小当り

## 【図9-11】

【図9-11】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

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

## 【図9-12】

【図9-12】

(A)表示結果判定テーブル(設定値4)

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

## (B)表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1253(確率:1/280)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1383(確率:1/180)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

## (B)表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1317(確率:1/220)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1556(確率:1/120)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

## (C)表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1272(確率:1/260)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1346(確率:1/160)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

## (C)表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1346(確率:1/200)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1674(確率:1/100)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

## 【図9-13】

【図9-13】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～229	100～209	100～189	100～169	100～149
大当りC	250～299	230～299	21～299	190～299	170～299	150～299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	—
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

## 【図9-14】

【図9-14】

大当り種別

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

## 【図9-16】

【図9-16】

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リードPA1-1	1～450	1～430	1～410	1～390	1～370	1～350
ノーマルPA2-1	451～700	431～700	411～700	391～700	371～700	351～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リードPA1-2	1～500	1～480	1～460	1～440	1～420	1～400
ノーマルPA2-1	501～700	481～700	461～700	441～700	421～700	401～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

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

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

(D) ハズレ用変動パターン判定テーブルD(高ベース用)

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

## 【図9-15】

【図9-15】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～400	1～380	1～360	1～340	1～320	1～300
スーパーPB1-2	401～850	381～835	361～823	341～805	321～780	301～775
スーパーPB1-3	851～997	836～997	821～997	806～997	781～997	776～997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～200	1～180	1～160	1～140	1～120	1～100
スーパーPB1-2	201～550	181～510	161～470	141～430	121～390	101～350
スーパーPB1-3	551～997	551～997	471～997	431～997	391～997	351～997

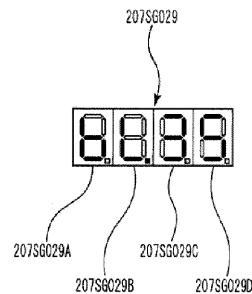
(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りPC1-1	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

## 【図9-17】

【図9-17】

(A)



(B) 7セグ+ドット

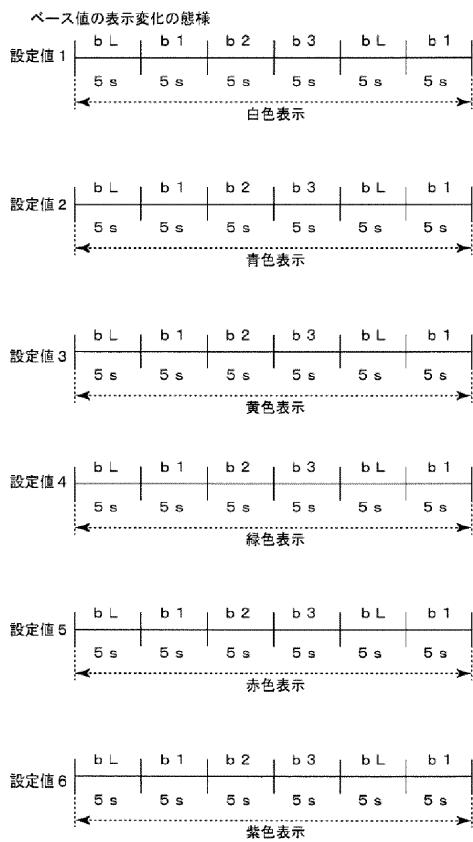
表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベースL (%)	bL.	b	L.
ベース1 (%)	B1.	b	1.
ベース2 (%)	B2.	b	2.
ベース3 (%)	B3.	b	3.

(C) ベース

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

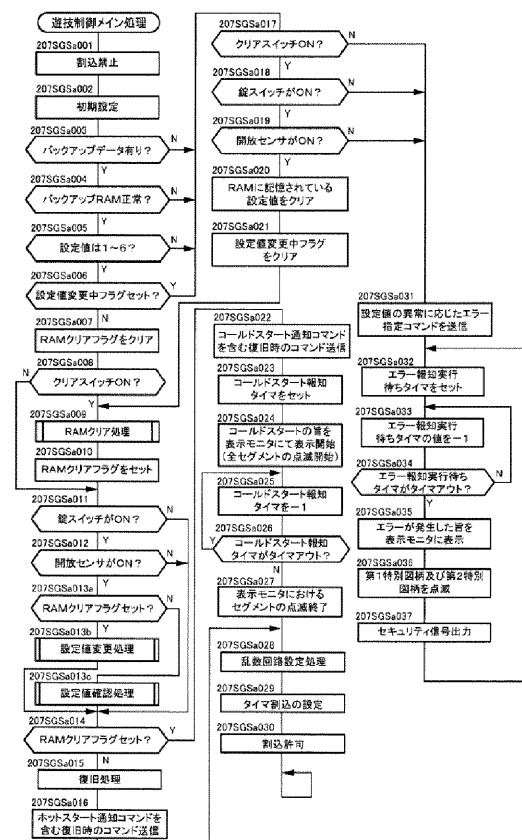
【図 9 - 18】

【図9-18】



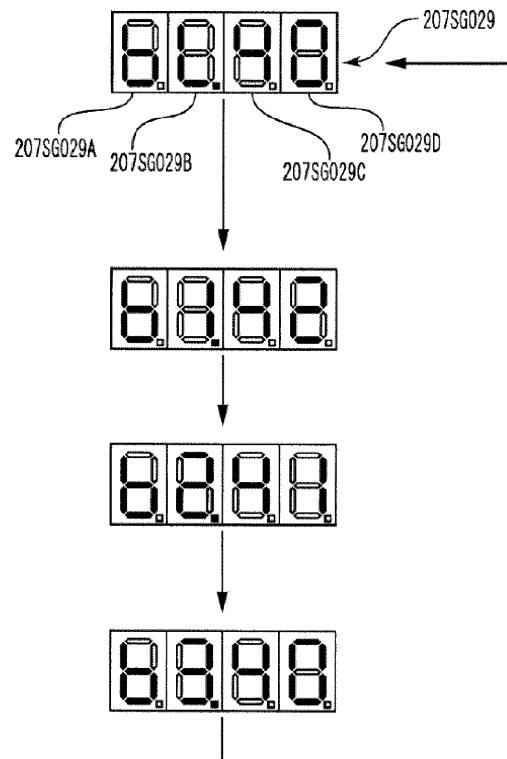
【図 9 - 20】

【図9-20】



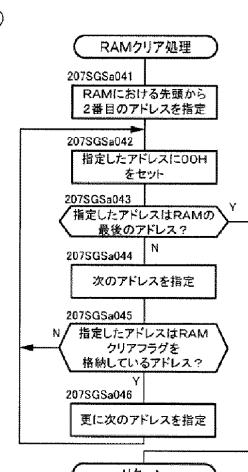
### 【図9-19】

【図9-19】

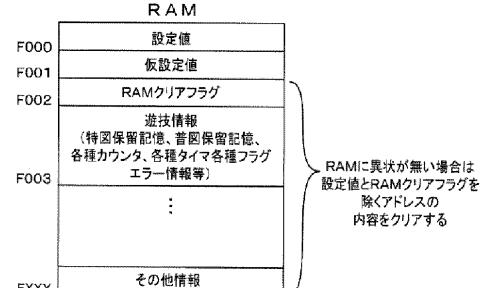


【図9-21】

【図9-21】

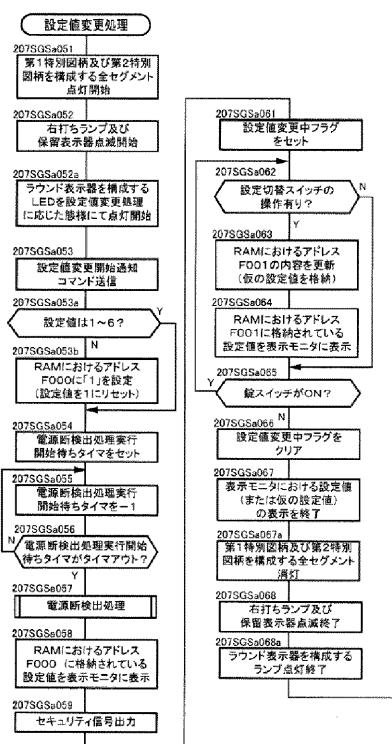


(B)



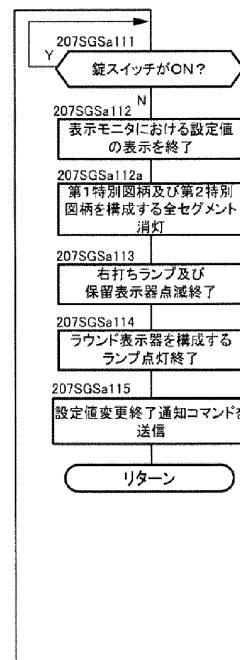
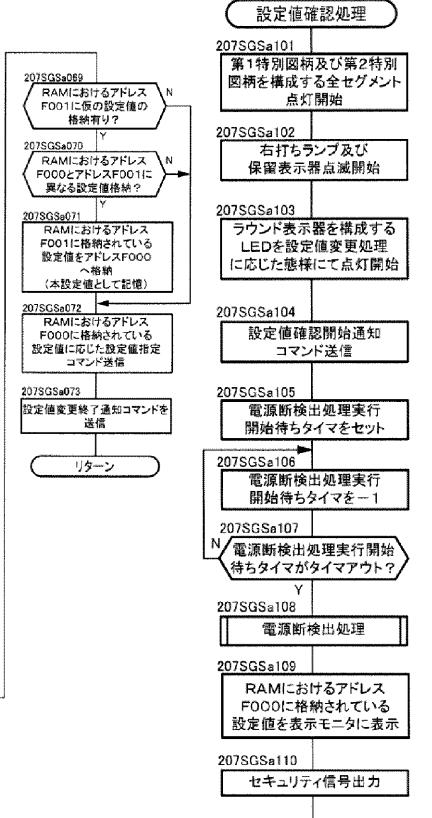
【図9-22】

【図9-22】



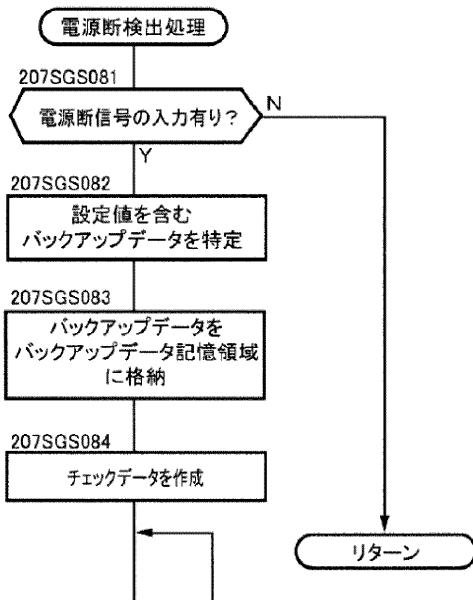
【図9-23】

【図9-23】



【図9-24】

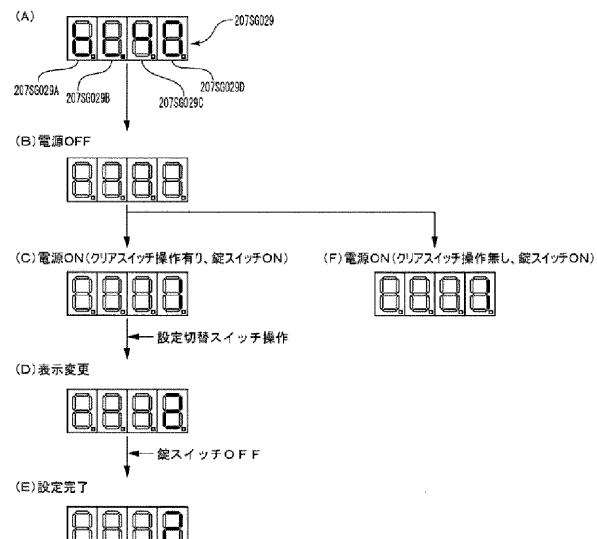
【図9-24】



【図9-25】

【図9-25】

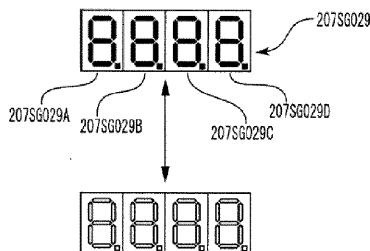
設定値変更処理または設定値確認処理の処理状況と表示モニタの表示態様



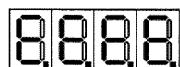
【図9-26】

【図9-26】

(A) コールドスタート時の表示モニタの表示態様（5秒間点滅）



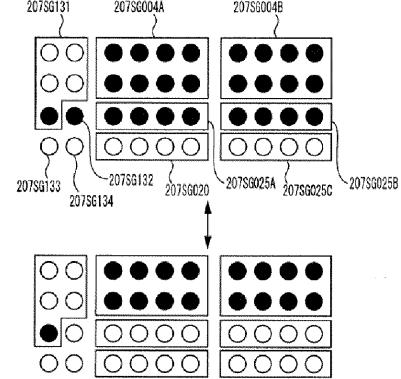
(B) 設定値異常エラー○r 設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様



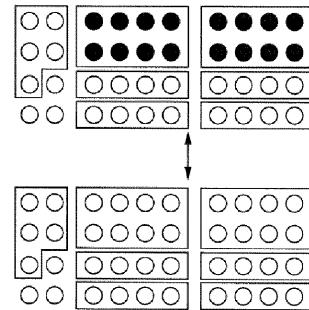
【図9-27】

【図9-27】

(A) 設定値変更処理実行中○r 設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様



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



【図9-28】

【図9-28】

## 遊技制御用タイマ割込処理

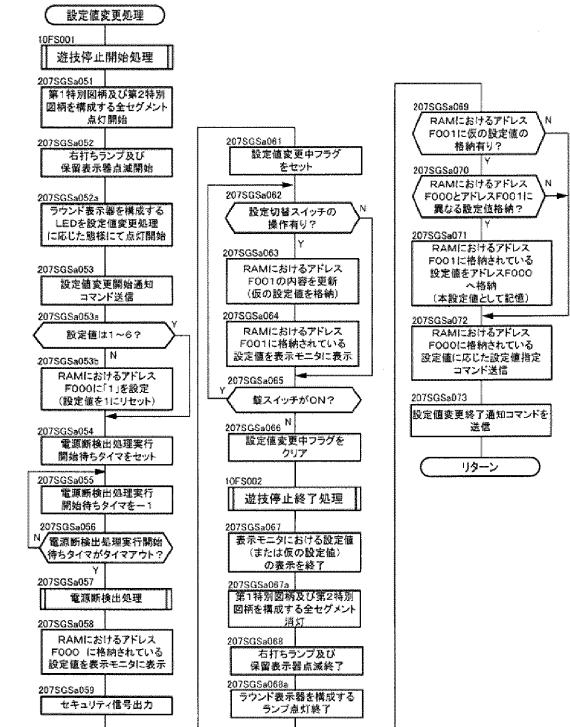
122SGS200

## 電源断検出処理

S21

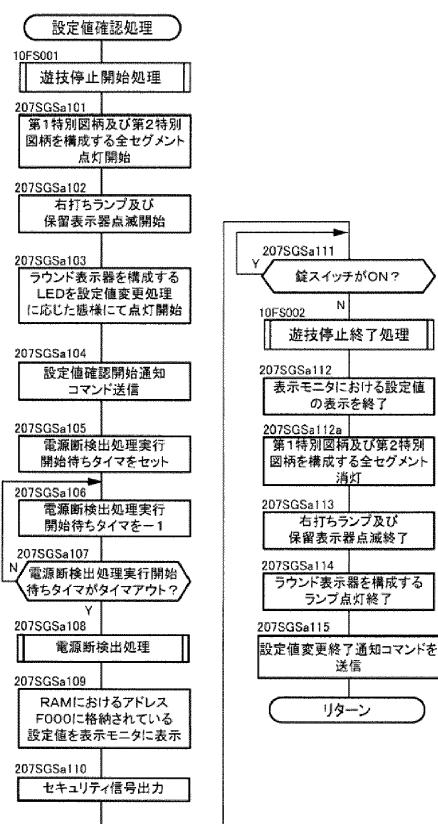
【図10-1】

【図10-1】



【図10-2】

【図10-2】



【図10-3】

【図10-3】



【図10-4】

【図10-4】

