

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7059153号  
(P7059153)

(45)発行日 令和4年4月25日(2022.4.25)

(24)登録日 令和4年4月15日(2022.4.15)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全55頁)

(21)出願番号	特願2018-171104(P2018-171104)	(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
(22)出願日	平成30年9月13日(2018.9.13)	(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
(65)公開番号	特開2020-39755(P2020-39755A)	審査官	中村 祐一
(43)公開日	令和2年3月19日(2020.3.19)		
審査請求日	令和1年10月16日(2019.10.16)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

演出識別情報の可変表示を行い、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、

表示手段と、

前記表示手段を用いて前記演出識別情報の可変表示を実行可能な可変表示手段と、

前記表示手段を用いて段階的な表示態様の変化により、前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示を表示する示唆表示演出手段と、を備え、

前記示唆表示演出手段は、

前記示唆表示を前記演出識別情報が表示されているときに表示可能であり、

前記示唆表示を一旦消去した後に再度表示することが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前に実行された特定演出が再度実行された後、一旦消去する前よりも前記有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した前記示唆表示を表示することが可能であり、

前記有利状態に制御されない旨の所定報知がされた後に、前記示唆表示を一旦消去し、その後再度表示することが可能であり、

前記可変表示手段は、

前記示唆表示が一旦消去された状態において、前記演出識別情報を継続して可変表示可能であり、

前記示唆表示が一旦消去されるよりも前の前記演出識別情報と、前記示唆表示が一旦消去

された後の前記演出識別情報と、を異なる態様により表示可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能なものがあった。このような遊技機としては、例えばメータ表示のように、段階的な表示態様の変化により、有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示をするものがあった（特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2013-233322号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献1のように、段階的な表示態様の変化により、有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示をする演出では、示唆表示が変化するタイミングに意外性がなく、遊技において興趣を盛上げることが不十分であるという問題があった。

20

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技において興趣を盛上げることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 演出識別情報の可変表示を行い、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、  
表示手段と、

前記表示手段を用いて前記演出識別情報の可変表示を実行可能な可変表示手段と、  
前記表示手段を用いて段階的な表示態様の変化により、前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示を表示する示唆表示演出手段と、を備え、  
前記示唆表示演出手段は、

30

前記示唆表示を前記演出識別情報が表示されているときに表示可能であり、  
前記示唆表示を一旦消去した後に再度表示することが可能であり、前記示唆表示を再度表示するとき、一旦消去する前に実行された特定演出が再度実行された後、一旦消去する前よりも前記有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した前記示唆表示を表示することが可能であり、

前記有利状態に制御されない旨の所定報知がされた後に、前記示唆表示を一旦消去し、その後再度表示することが可能であり、

40

前記可変表示手段は、

前記示唆表示が一旦消去された状態において、前記演出識別情報を継続して可変表示可能であり、

前記示唆表示が一旦消去されるよりも前の前記演出識別情報と、前記示唆表示が一旦消去された後の前記演出識別情報と、を異なる態様により表示可能である。

(1) 遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1等）であって、段階的な表示態様（数値表示およびレベル表示等の段階的な表示態様）の変化により、前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示（図8-4等の示唆表示106F001等）を表示する示唆表示手段を備え、前記示唆表示手段は、前記示唆表示を一旦消去した（図8-4（J）等）後に再度表示する（図8-4（M）

50

等)ことが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前(図8-4(I)のような60%等)よりも前記有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した前記示唆表示(図8-4(M)のような100%等)を表示することが可能である(図8-4(M)のような100%等)。

【0007】

このような構成によれば、示唆表示を一旦消去した後に再度表示することが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示を表示することが可能であるので、示唆表示が変化するタイミングに意外性があり、示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示を表示することにより、遊技において興趣を盛上げることができる。

10

【0008】

(2) 前記(1)の遊技機において、

前記示唆表示手段は、前記有利状態に制御されない旨の所定報知(図8-4(J等)のようなはずれ表示結果の報知等)がされた後に、前記示唆表示を一旦消去した(図8-4(J)等)後に、再度表示することが可能である(図8-4(N)等)。

【0009】

このような構成によれば、有利状態に制御されない旨の所定報知がされた後においても、遊技者の有利状態への期待感を持続させることができる。

【0010】

(3) 前記(1)または(2)の遊技機において、

前記示唆表示手段は、前記有利状態に制御されない旨の所定報知(図8-4(J等)のようなはずれ表示結果の報知等)がされた後に、特別演出(図8-4(K)~(O)の特別演出としてのルーレット演出等)を実行し、当該特別演出の実行に関連して、前記示唆表示を再度表示することが可能である(図8-4(N)等)。

【0011】

このような構成によれば、有利状態に制御されない旨の所定報知がされた後に、特別演出の実行に関連して示唆表示の再度表示が可能であることにより、特別演出が実行された場合に、示唆表示が再度表示されることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。

【0012】

(4) 前記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記示唆表示の段階的な表示態様の変化に関与可能な所定演出(図8-4(E),(F),(G)のチャンスアップ演出)を実行可能な所定演出手段(演出制御用CPU120)をさらに備え、

前記示唆表示手段は、前記示唆表示を一旦消去する前に実行された前記所定演出を、前記示唆表示を再度したときに再度実行することが可能であり、前記所定演出が実行されたことに応じて、前記示唆表示における表示態様の段階を変化させることが可能である(〔示唆表示再度実行時に一旦消去前に実行された演出を再度実行する演出例〕)。

【0013】

このような構成によれば、示唆表示を一旦消去する前に実行された所定演出を、示唆表示を再度したときに再度実行することが可能であり、当該所定演出が実行されたことに応じて、示唆表示における表示態様の段階が変化可能であることにより、一度所定演出が実行されて有利状態に制御されなかったときであっても、遊技者の残念感を払拭することができる。

40

【0014】

(5) 前記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記示唆表示手段は、複数種類のタイミングで前記示唆表示を一旦消去することが可能であり(図8-6の(A)~(C)の第1タイミング~第3タイミングに示す、非リーチはずれ表示時、ノーマルリーチはずれ表示時、スーパーリーチはずれ表示時等)、前記示唆表示が一旦消去されたタイミングに応じて、前記再度表示された前記示唆表示が示唆する

50

期待度がどの段階に変化するかの割合が異なる（図 8 - 5（B）に示すように、例えば、第 1 S P リーチはずれ表示の段階および第 2 S P リーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合は、ノーマルリーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合と比べて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるときに、80%の示唆表示と100%の示唆表示とのどの段階に変化するかの割合が異なる等）。

#### 【0015】

このような構成によれば、示唆表示が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された示唆表示が示唆する期待度がどの段階に変化するかの割合が異なるので、示唆表示が一旦消去されるタイミングに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【0016】

（6）前記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段をさらに備え（CPU103等）、前記示唆表示手段は、前記設定手段により設定された設定値が遊技者にとって有利である程、前記再度表示された前記示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高い（〔設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高い演出例〕）。

#### 【0017】

このような構成によれば、設定手段により設定された設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高いので、示唆表示の再度表示に遊技者を注目させて興趣を盛上げることができる。

20

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0018】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

30

【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】特徴部111Fにおける演出制御コマンドを例示する図である。

【図8-2】特徴部111Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-3】特徴部111Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。

【図8-4】段階的に表示態様が変化可能な示唆表示の演出例を示す画像表示装置5の表示画面図である。

【図8-5】示唆表示有無判定テーブルを示す図である。

【図8-6】示唆表示の演出タイミングの代表例を示すタイミングチャートである。

#### 【発明を実施するための形態】

40

#### 【0019】

（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。

#### 【0020】

（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

50

射されて打ち込まれる。

【 0 0 2 1 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D 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、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【 0 0 2 2 】

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

10

【 0 0 2 3 】

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

20

【 0 0 2 4 】

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 L C D（液晶表示装置）や有機 E L（ElectroLuminescence）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。

【 0 0 2 5 】

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

30

【 0 0 2 6 】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

40

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

50

## 【 0 0 2 9 】

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

## 【 0 0 3 0 】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

## 【 0 0 3 1 】

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

10

## 【 0 0 3 2 】

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

20

## 【 0 0 3 3 】

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

## 【 0 0 3 4 】

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

30

## 【 0 0 3 5 】

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

## 【 0 0 3 6 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

40

## 【 0 0 3 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 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。

## 【 0 0 3 8 】

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 4 1 が設けられている。遊技

50

球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 3 9 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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 8 L、8 R 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、L E D を含んで構成されている。

【 0 0 4 2 】

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 3 2 が設けられている。

【 0 0 4 3 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A 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 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 6 】

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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 7 】

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 4 8 】

（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 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【 0 0 4 9 】

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

10

20

30

40

50

なる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

10

20

30

40

50



## 【 0 0 6 0 】

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。

## 【 0 0 6 1 】

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。

10

## 【 0 0 6 2 】

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。

## 【 0 0 6 3 】

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。

20

## 【 0 0 6 4 】

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。

## 【 0 0 6 5 】

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。

30

## 【 0 0 6 6 】

（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。

## 【 0 0 6 7 】

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、飾り図柄の変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の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。

40

## 【 0 0 6 8 】

飾り図柄の変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の変表示の様子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り組合せの一部を構

50

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状態などのことである。

【0069】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ状態となった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、演出状態に応じて表示結果（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「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当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り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0070】

特図ゲームの表示結果が「大当り」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。

10

【0071】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」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状態となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

20

【0072】

特図ゲームの表示結果が「小当り」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、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の状態の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」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。

30

【0073】

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

【0074】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当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）の表示状態を通常とは異なる状態に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0075】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見

50

せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 7 6 】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当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、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後と

10

【 0 0 7 7 】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【 0 0 7 8 】

（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 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

20

【 0 0 7 9 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 8 0 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

30

【 0 0 8 1 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

40

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 C などを制御（駆動）す

50

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。

【0084】

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。

【0085】

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。

10

【0086】

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。

20

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

30

【0090】

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。

【0091】

表示制御部123は、VDP(VideoDisplayProcessor)、CGROM(CharacterGeneratorROM)、VRAM(VideoRAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

40

【0092】

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。

50

## 【 0 0 9 3 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

## 【 0 0 9 4 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

## 【 0 0 9 5 】

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 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

## 【 0 0 9 6 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

## 【 0 0 9 7 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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。

## 【 0 0 9 8 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

## 【 0 0 9 9 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

## 【 0 1 0 0 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

## 【 0 1 0 1 】

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

## 【 0 1 0 2 】

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

## 【 0 1 0 3 】

また、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信す

10

20

30

40

50

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。

【0104】

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。

10

【0105】

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。

20

【0106】

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。

【0107】

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。

30

【0108】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であ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。

40

【0109】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を

50

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。

#### 【0110】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報(大当りの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

10

#### 【0111】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

20

#### 【0112】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS26)。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく(通過ゲート41に遊技球が通過したことにに基づく)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。

30

#### 【0113】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0114】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

40

#### 【0115】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当り種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コ

50

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。

【0116】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0117】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、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）。

【0118】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0119】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0120】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0121】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【0122】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4

10

20

30

40

50



Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0123】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

10

【0124】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

20

【0125】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

30

【0126】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当り終了処理は終了する。

40

【0127】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【0128】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻す

50

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

**【 0 1 2 9 】**

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

10

**【 0 1 3 0 】**

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

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

20

**【 0 1 3 1 】**

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う ( ステップ S 7 3 )。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 ( 例えば 2 ミリ秒 ) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば ( ステップ S 7 3 ; N o )、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

**【 0 1 3 2 】**

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

30

40

**【 0 1 3 3 】**

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

50

する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R が

10

20

30

40

50

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。

#### 【0141】

ステップ S 173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 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。

#### 【0142】

ステップ S 174 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 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。

#### 【0143】

ステップ S 175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

#### 【0144】

ステップ S 176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

#### 【0145】

ステップ S 177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 4 6 】

(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。

## 【 0 1 4 7 】

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。

## 【 0 1 4 8 】

特別図柄の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)。

10

## 【 0 1 4 9 】

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。

20

## 【 0 1 5 0 】

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。

## 【 0 1 5 1 】

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。

30

## 【 0 1 5 2 】

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。

40

## 【 0 1 5 3 】

(特徴部 1 1 1 F に関する説明)

〔特徴部 1 1 1 F の制御の概要〕

次に、本実施の形態の特徴部 1 1 1 F について説明する。特徴部 1 1 1 F については、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (CPU 1 0 3) は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

## 【 0 1 5 4 】

50

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機 1 は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【 0 1 5 5 】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (CPU 1 0 3) において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機 1 に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、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を用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば 1 ~ 6 の 3 段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4 < 設定値 5 < 設定値 6 の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値 1 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4 < 設定値 5 < 設定値 6 の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6 段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更するとも言える。

10

【 0 1 5 6 】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6 段階の設定値のうち、例えば設定値 6 は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値 1 は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

20

【 0 1 5 7 】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値 1 ~ 設定値 6 の設定により変更可能としてもよい。

【 0 1 5 8 】

特徴部 1 1 1 F については、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、設定手段に関する示唆をする設定示唆演出として、設定値がいずれの設定値であるかを示唆する設定値示唆に関する演出（以下、設定値示唆演出と呼ぶ）を実行する制御例を説明する。なお、設定示唆演出としては、設定値が変更された（起動時に設定変更処理が実行された）ことを示唆する設定変更示唆に関する演出（以下、設定変更示唆演出と呼ぶ）を実行するようにしてもよい。

30

【 0 1 5 9 】

特徴部 1 1 1 F については、飾り図柄の可変表示中において、飾り図柄の表示領域において、回転数カウンタ（電源投入時または前回の当り遊技状態の終了時から新たに大当りが発生するまでの可変表示回数を計数するカウンタ）の画像等の特定表示を実行可能であって、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告としての大当り予告等の予告演出に対応する特定態様で当該特定表示を表示可能であるとともに、設定示唆演出に対応する特別態様で当該特定表示を表示可能あり、飾り図柄の表示とは異なる表示の優先度により、当該特定表示を表示可能である例を説明する。

40

【 0 1 6 0 】

〔特徴部 1 1 1 F のコマンドの構成〕

図 8 - 1 は、特徴部 1 1 1 F、1 0 3 F 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。なお、図 8 - 2 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

50

ってもよい。

【0161】

図8-1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等の変動パターン(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。なお、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターン等に応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

【0162】

コマンド8CXXH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等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8-8(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。

20

【0163】

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、図8-1のパチンコ遊技機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、例えば図8-1のパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500H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9501H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。

30

【0164】

コマンド96XXHは、図8-1のパチンコ遊技機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EXTデータが設定されることにより、演出制御基板12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。

【0165】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA1XXH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A2XXH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A3XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

40

【0166】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されること等により、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータと

50

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、大当り遊技状態または小当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EXTデータが設定される。

**【0167】**

コマンドB100Hは、入賞球装置6A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22A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207SG004A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B200Hは、可変入賞球装置6B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22B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207SG004B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。

10

**【0168】**

コマンドC1XXHは、画像表示装置5等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C2XXHは、画像表示装置5等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11から演出制御基板12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11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されること等に対応して送信されるようにしてもよい。

20

**【0169】**

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

30

**【0170】**

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。演出制御用CPU120は、設定値指定コマンドにより指定された設定値をRAM122に記憶する。RAM122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であり、RAM122において、記憶された設定値は、電源供給が停止してもバックアップ記憶される。RAM122において記憶された設定値のデータは、演出制御用CPU120側が設定値指定コマンドを受信したときに更新される。これにより、演出制御用CPU120側では、RAM122の記憶データに基づいて、現在の設定値を常時認識可能である。コマンドE101Hは、図8-1のパチンコ遊技機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

40

50



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 E 1 0 6 H 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。

【 0 1 7 1 】

コマンド F 1 X X H およびコマンド F 2 X X H である。これらのコマンドは、第 1 始動入賞口、または、第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド F 1 X X H は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド F 2 X X H は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

10

【 0 1 7 2 】

コマンド F 1 X X H は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド F 2 X X H は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【 0 1 7 3 】

〔変動パターン指定コマンドに基づく処理〕

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設けてもよい。このような場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

20

【 0 1 7 4 】

〔演出制御メイン処理〕

次に、特徴部 1 1 1 F において実行される演出制御メイン処理について説明する。図 8 - 2 は、特徴部 1 1 1 F における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図 8 - 2 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、所定の初期化処理を実行して（2 0 7 S G S 4 0 1）、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

30

【 0 1 7 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする（2 0 7 S G S 4 0 3）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を - 1 し（2 0 7 S G S 4 0 4）、該コマンド受信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 4 0 5）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（2 0 7 S G S 4 0 5 ; N）は、2 0 7 S G S 4 0 4 及び 2 0 7 S G S 4 0 5 の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

【 0 1 7 6 】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（2 0 7 S G S 4 0 5 ; Y）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（2 0 7 S G S 4 0 6）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（2 0 7 S G S 4 0 6 ; Y）、即ち、パチンコ遊技機 1 が電断復旧した場合は、RAM 1 2 2 に記憶されている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてから RAM 1 2 2 に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアし（2 0 7 S G S 4 0 7）、2 0 7 S G S 4 2 7 に進む。

40

【 0 1 7 7 】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合（2 0 7 S G S 4 0 6 ; N）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（2 0 7 S G S 4

50

08)。コールド通知コマンドの受信が有る場合(207SGS408;Y)は、RAM122に記憶されている遊技者情報と演出用情報(前回のパチンコ遊技機1の起動時からRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報)をクリアするとともに(207SGS409)、RAM102に記憶されていた情報がクリアされたことや、RAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知(RAMクリア報知を実行)するためのRAMクリア報知処理を実行する(207SGS410)。なお、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L,8Rからの音出力等を所定期間(例えば、10秒間)し、パチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員等にRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、RAMクリア報知処理の実行後は、207SGS427に進む。

10

## 【0178】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合(207SGS408;N)、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS411)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合(207SGS411;Y)、即ち、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起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知(設定値変更中報知)や設定値の確認中であることの報知(設定値確認中報知)を実行するための設定値関連報知処理を実行する(207SGS412)。設定値関連報知処理においては、設定変値の更中であることを示す報知画像や設定値の確認中であることを示す報知画像が表示される。

20

## 【0179】

207SGS412において設定値関連報知処理を実行した後は、サブ側遊技停止処理を実行する(40FS001)。サブ側遊技停止処理においては、設定変更状態中や設定確認状態中に主基板11から演出制御基板12に対して演出制御コマンドが送信された場合に演出制御用CPU120によって、遊技を停止するための処理が実行される。サブ側遊技停止処理の詳細は、図8-3において説明する。

## 【0180】

40FS001においてサブ側遊技停止処理が実行された後は、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する(207SGS416)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合(207SGS416;N)は207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合(207SGS416;Y)は207SGS427に進む。

30

## 【0181】

207SGS411において設定値変更開始通知コマンド及び設定値確認開始通知コマンドの受信が無い場合(207SGS411;N)、演出制御用CPU120は、エラー指定コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS425)。エラー指定コマンドの受信が有る場合(207SGS425;Y)は、エラー指定コマンドが示すエラー報知を行うためのエラー報知処理(207SGS426)を実行し、エラー指定コマンドの受信が無い場合(207SGS425;N)は、207SGS403に進む。

40

## 【0182】

207SGS427に進んだ場合、演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置5において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。例えば、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊

50

技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

【0183】

なお、図パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することで、遊技興趣を向上できる。

【0184】

また、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、画像表示装置 5 に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、スピーカ 8 L、8 R から出力される音の音量や、遊技効果ランプ 9 の光量等を異ならせるようにしてもよい。

【0185】

次に、最初の 4 変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（207SGS428）。その後、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込フラグの監視（207SGS429）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用 CPU 120 は、そのフラグをクリアし（207SGS430）、以下の処理を実行する。

【0186】

演出制御用 CPU 120 は、まず、パチンコ遊技機 1 が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（207SGS431）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機 1 の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機 1 の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行すればよい。

【0187】

なお、本実施の形態における特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機 1 の起動報知の態様が異なっている。例えば、のパチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L、8 R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行する。なお、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L、8 R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L、8 R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは異なってもよい。

【0188】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されておらず、且つ RAM 102 に

10

20

30

40

50

おけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行する。なお、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングは異なってもよい。

#### 【0189】

本発明における特定制御とは、パチンコ遊技機 1 がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行することと、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行することの両方を含んでいる。

10

#### 【0190】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 20 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 40 秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。なお、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なってもよい。

20

#### 【0191】

特に、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合は、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置 5 においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

#### 【0192】

なお、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L , 8 R、画像表示装置 5 を用いて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、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

30

#### 【0193】

また、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8 L , 8 R からの音出力を実行する）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、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置 5 にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

40

#### 【0194】

また、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、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、パチンコ

50

遊技機 1 に設けられている全ての遊技効果ランプ 9 を発光させる一方で、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機 1 に設けられている遊技効果ランプ 9 のうち一部のみを発光させてもよい。

【 0 1 9 5 】

さらに、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠が開放されている状態であるので、スピーカ 8 L , 8 R のうち一方のみから音出力を行い ( パチンコ遊技機 1 に 3 個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う ) 、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、遊技機用枠が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ 8 L , 8 R からの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置 5 において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、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、画像表示装置 5 において「RAM がクリアされました」等の RAM 1 0 2 や RAM 1 2 2 がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

10

【 0 1 9 6 】

さらに、パチンコ遊技機 1 に外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間 ( 設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間 ) にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。なお、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、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

20

【 0 1 9 7 】

なお、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。

【 0 1 9 8 】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機 1 の起動報知態様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、これらパチンコ遊技機 1 の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず 1 の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機 1 の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも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、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

30

【 0 1 9 9 】

また、初期化演出として、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置 5 に表示してもよく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

40

【 0 2 0 0 】

また、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知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、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【 0 2 0 1 】

次に演出制御用 CPU 1 2 0 は、電源断検出処理を実行する ( 2 0 7 S G S 4 3 2 ) 。電

50

源断検出処理では、演出制御用CPU120は、まず、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示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する。電源断信号の入力が無い場合は、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は、RAM122に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する。そして、バックアップデータを復旧させる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、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。

#### 【0202】

次に演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：207SGS433）。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120は、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAM122に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図8-1参照）であるのか解析する。

10

#### 【0203】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う（207SGS434）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して画像表示装置5の表示制御を実行する。

20

#### 【0204】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理（207SGS435）、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理（207SGS436）、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理（207SGS437）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（207SGS438）を実行する。その後、S52に移行する。

#### 【0205】

なお、遊技者情報入力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によってパスワード（予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能）の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をRAM122に記憶する。更に、演出制御用CPU120は、変動表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

30

#### 【0206】

遊技者情報出力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によって、RAM122に記憶されている遊技者情報にもとづいて2次元コードを生成し、該2次元コードを画像表示装置5に表示する。そして、該2次元コードの表示終了後は、RAM122に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置5に表示された2次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、パチンコ遊技機1における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

40

#### 【0207】

演出用情報集計処理では、演出制御用CPU120は、変動表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に演出用情報としてRAM122に記憶されている変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

50

## 【 0 2 0 8 】

〔サブ側遊技停止処理〕

図 8 - 2 は、4 0 F S 0 0 1 において実行されるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 によって主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信された演出制御コマンドを RAM 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御コマンド受信バッファに格納されたコマンドを解析する。

## 【 0 2 0 9 】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御コマンド受信バッファを確認し、第 1 変動開始コマンドを受信したか否かを判定する ( 4 0 F S 0 1 0 )。第 1 変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 1 の処理へ移行する。第 1 変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する ( 4 0 F S 0 2 1 )。演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において第 1 変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

## 【 0 2 1 0 】

4 0 F S 0 1 1 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御コマンド受信バッファを確認し、第 2 変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第 2 変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 2 の処理へ移行する。第 2 変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する ( 4 0 F S 0 2 1 )。演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において第 2 変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

## 【 0 2 1 1 】

4 0 F S 0 1 2 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御コマンド受信バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 3 の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する ( 4 0 F S 0 2 1 )。演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

## 【 0 2 1 2 】

4 0 F S 0 1 3 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御コマンド受信バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 4 の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する ( 4 0 F S 0 2 1 )。演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる大当たり遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

40

## 【 0 2 1 3 】

4 0 F S 0 1 4 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御コマンド受信バッファを確認し、第 1 始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第 1 始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 5 の処理へ移行する。第 1 始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する ( 4 0 F S 0 2 1 )。演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において第 1 始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させ

50

ることによる第1保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

**【0214】**

40FS015において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第2始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。第2始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

**【0215】**

40FS016において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。図柄指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。図柄指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

**【0216】**

40FS017において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動種別指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動種別指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS018の処理へ移行する。変動種別指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

**【0217】**

40FS018において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマンドを送る装置から演出制御基板12に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板12につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

**【0218】**

40FS018において、テストコマンドを受信していないと判定された場合には、40FS019の処理へ移行する。テストコマンドを受信したと判定された場合には、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドに応じた制御を実行する(40FS020)。例えば、演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において画像表示装置5の液晶をチェックするためのテストコマンドを受信したに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより所定のチェック画面を表示させる。このように、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドの受信に基づいた処理が実行されることとなる。その後、処理を終了する。

40

**【0219】**

40FS019において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファ

50



を確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する(40FS019)。これらのコマンドは、例えば、図8-1に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置5等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0220】

〔サブ側遊技停止処理により得られる効果〕

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【0221】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

20

【0222】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0223】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【0224】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

40

【0225】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0226】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動

50

入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0227】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【0228】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0229】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

20

【0230】

図8-3に示すように、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドの解析をするが、その後、40FS021のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

【0231】

図8-3に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【0232】

図8-3の40FS020に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置5等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

40

【0233】

〔段階的な表示態様が変化する示唆表示の演出例〕

次に、特徴部111Fについて、段階的な表示態様（数値表示およびレベル表示等の段階的な表示態様）の変化により、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示を実行する演出例を説明する。この演出例では、示唆表示の一例として、所謂メータ表示を用いる例を示す。メータ表示は、大当り遊技状態に制御される期待度を数値およびレベルゲージ表示により示す期待度の大きさのレベルを表示する画像であり、数値が多く、レベル表示が高い程、大当り遊技状態に制御される期待度が高いことを示唆する表示である。

【0234】

50

図 8 - 4 は、段階的に表示態様が変化可能な示唆表示の演出例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。図 8 - 4 ( A ) ~ ( P ) においては、飾り図柄の可変表示の変動開始時から 1 回目の示唆表示の実行を経て、一旦消去した示唆表示が再度表示されるまでの演出等が示されている。

【 0 2 3 5 】

図 8 - 4 ( A ) ~ ( F ) には、飾り図柄 ( 特別図柄 ) の可変表示の変動開始後において、示唆表示が実行され、演出状態が第 1 S P 演出に発展して第 1 S P 演出が実行されている状態が示されている。図 8 - 4 ( G ) , ( H ) には、第 1 S P 演出でのミッション成功 ( 課題達成 ) により、演出状態が第 3 S P 演出に発展した状態が示されている。図 8 - 4 ( I ) ~ ( P ) には、第 1 S P 演出でのミッション失敗 ( 課題不達成 ) により、一旦可変表示結果がはずれ表示結果となった後、示唆表示が再度表示される場合の演出状態と、示唆表示が再度表示されない場合との演出状態が示されている。

10

【 0 2 3 6 】

図 8 - 4 ( A ) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部では、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に対応して、左, 中, 右の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R での左, 中, 右の飾り図柄の可変表示の変動が開始される。図中における下向き矢印は、飾り図柄が変動中であることを示している。

【 0 2 3 7 】

当該可変表示において示唆表示の演出を実行することが決定されているときには、図 8 - 4 ( B ) に示すように、可変表示の変動開始後、所定期間が経過したときに、飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R に左側の領域において、メータ表示形式で大当り遊技状態となる期待度を示唆可能な画像よりなる示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の表示が開始される。

20

【 0 2 3 8 】

示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、数値表示 ( % 表示 ) によりメータ表示をする数値表示部 1 1 1 F 0 0 2 と、レベルゲージ表示 ( 5 分割されたゲージブロックの着色表示 ) によりメータ表示 ( 2 0 % 刻みで 1 0 0 % まで表示可能 ) をするレベル表示部 1 1 1 F 0 0 3 とを含み、数値表示部 1 1 1 F 0 0 2 およびレベル表示部 1 1 1 F 0 0 3 の両方で同じ期待度レベルを表示する。なお、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、数値表示部 1 1 1 F 0 0 2 のみで構成されてもよく、レベル表示部 1 1 1 F 0 0 3 のみで構成されてもよい。

【 0 2 3 9 】

示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度をメータ表示により示唆する画像であり、0 % ~ 1 0 0 % の表示をすることが可能であるが、0 % が表示されても大当り遊技状態に制御される場合はあり、1 0 0 % が表示されても大当り遊技状態に制御される場合はあり得る。このように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度の大体の大きさの目安を表示するものである。

30

【 0 2 4 0 】

なお、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 としては、1 0 0 % が表示されたときに、大当り遊技状態に制御されることが確定するような演出をしてもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度に加えて、演出制御状態が、大当り遊技状態に制御される期待度が高い状態に進行するか否か ( 例えば、大当り期待度が高い S P 演出への移行等 ) の期待度を示すものであってもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度に加えて、リーチ状態となるか否かの期待度を示すものであってもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度に加えて、リーチ状態のうち、スーパーリーチ状態となるか否かの期待度を示すものであってもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度に加えて、演出状態が段階的にステップアップすることに応じて、大当りとなる期待度が高くなる、所謂ステップアップ演出について、ステップアップするか否かの期待度を示すものであってもよい。

40

【 0 2 4 1 】

例えば、第 1 S P 演出に発展する変動パターンの可変表示においては、坂道画像 1 1 1 F

50

004の上をキャラクタ画像111F005が登っていく表示がされ、「登りきったら大チャンス」というような文字によりミッション(課題)を説明するミッション説明画像111F006が表示される。そのときには、第1SP演出に発展したことを示す「SP1発展」という文字が表示される。このような画像表示により、坂道画像111F004上をキャラクタ画像111F005が登りきることに、遊技者にとって大当り遊技状態となる期待度が高いことが示唆される。

【0242】

例えば、第1SP演出において、図8-4(D)に示すように、キャラクタ画像111F005が坂道画像111F004上の第1区間を登ると、示唆表示111F001において、メータ表示(数値表示部111F002の数値およびレベル表示部111F003の

10

【0243】

そして、図8-4(E)に示すように、キャラクタ画像111F005がさらに坂道画像111F004上の第2区間を登ると、「CHANCE UP+20」というような文字よりなるチャンスアップ画像111F007が表示されるとともに、坂道画像111F004下部に星型画像111F008が表示されるチャンスアップ演出が実行され、それに応じて、示唆表示111F001においてメータ表示(数値およびレベルゲージ)が40%まで上昇する表示がされる。

【0244】

さらに、図8-4(F)に示すように、キャラクタ画像111F005がさらに坂道画像111F004上の第3区間を登ると、「CHANCE UP+20」というような文字よりなるチャンスアップ画像111F007が表示されるとともに、坂道画像111F004下部に星型画像111F008が追加表示されるチャンスアップ演出が実行され、それに応じて、示唆表示111F001においてメータ表示(数値およびレベルゲージ)が60%まで上昇する表示がされる。

20

【0245】

このように、示唆表示111F001においては、チャンスアップ演出が実行されることに、メータ表示(数値およびレベルゲージ)について、期待度の大きさのレベル表示が増加する演出が実行される。

【0246】

その後、図8-4(G)に示すように、キャラクタ画像111F005が坂道画像111F004上を登りきったときには、それに応じて、示唆表示111F001においてメータ表示(数値およびレベルゲージ)が100%まで上昇する表示がされる。そして、「成功!!」という文字の画像が表示され、坂道画像111F004の上をキャラクタ画像111F005が登りきったことを報知する演出がされる。次に、第1SP演出から第3SP演出に発展する変動パターンのときには、図8-4(H)に示すように、「発展!! SP3」というような文字画像が表示され、演出状態が第3SP演出に発展したことが報知され、キャラクタ画像111F005がバトル演出をする第3SP演出が開始される。

30

【0247】

一方、図8-4(I)に示すように、キャラクタ画像111F005が坂道画像111F004上を登りきれずに途中で転落するときには、示唆表示111F001においてメータ表示(数値およびレベルゲージ)が60%を超えて上昇する表示がされない。そして、「失敗!」という文字の画像が表示され、坂道画像111F004の上をキャラクタ画像111F005が登りきれなかったことを報知する演出がされる。

40

【0248】

そして、図8-4(J)に示すように、示唆表示111F001を含むそれまでに表示されていた画像がすべて消去され、飾り図柄が中央部に移動して拡大表示され、はずれ表示結果で仮停止する。しかし、その後、図8-4(K)に示すように、はずれ表示結果となった飾り図柄が縮小されて右上隅部に移動表示され、表示領域の中央部において、「ルーレットチャンス!」という文字画像、および、「指先にSPが止まればSP発展」とい

50

う文字画像が表示されるとともに、「×」、「SP2」、「SP3」という演出の選択肢が表示されたルーレット画像111F009と、指先を示す指先画像111F010とが表示され、特別演出として、ルーレットゲームのゲーム結果に応じて演出の進行パターンが選択されるルーレット演出の実行が開始される。

【0249】

ルーレット画像111F009において「×」は、演出が発展せずに可変表示が終了するという意味を示している。ルーレット画像111F009において「SP2」は、第2SP演出に発展するという意味を示している。ルーレット画像111F009において「SP3」は、第3SP演出に発展するという意味を示している。

【0250】

その後、ルーレット演出においては、図8-4(L)に示すように、ルーレット画像111F009が回転する状態が表示され、3秒間程の特定時間が経過すると、図8-4(M)または図8-4(O)に示すように、ルーレット画像111F009が停止する画像が表示される。そして、図8-4(N)または図8-4(P)に示すように、ルーレット画像111F009が停止した状態で、「×」、「SP2」、「SP3」のうち、指先画像111F010の位置で止まった選択肢に対応する演出が、その後実行される。

【0251】

例えば、図8-4(M)のように指先画像111F010の位置に、ルーレット画像111F009における「SP3」等のSP演出を示す部分が止まったときには、選択されたSP演出に発展することが決定され、例えば「SP3発展!」という文字画像を表示する等、選択されたSP演出に発展することが表示され、第3SP演出等の選択されたSP演出に発展する演出が実行されることが報知される。

【0252】

そして、図8-4(M)に示すように、図8-4(J)で一旦消去されていた示唆表示111F001が、複数種類のタイミングのうち、大当たり遊技状態となる期待度に対応したタイミングで、再度表示される。図8-4(M)のように、示唆表示111F001が再度表示されるときには、一旦消去される前(60%以下)よりもメータ表示(数値およびレベルゲージ)が高い段階(80%以上)を示した画像が表示される。その後、図8-4(N)に示すように、ルーレット画像111F009が消去され、発展先のSP演出(この例では第3SP演出の実行が開始される。その場合において、縮小表示された飾り図柄は、仮停止状態からリーチ状態に変更される態様で再変動を開始する。発展先のSP演出が実行されるときにおいて、示唆表示111F001は消去される。なお、発展先のSP演出が実行されるときにおいても、示唆表示111F001は消去せずに継続的に表示してもよい。

【0253】

このように、ルーレット演出でSP演出に発展することが決定された演出(ルーレット画像111F009SP演出区分が指先画像111F010の位置で停止した演出)が実行されたときには、一旦消去されていた示唆表示111F001が再度表示可能とされるので、ルーレット演出でSP演出に発展することが決定された演出は、「示唆表示の再表示決定演出」と呼ばれる。

【0254】

また、図8-4(L)に示すルーレット画像111F009の回転状態から、図8-4(O)のように、ルーレット画像111F009が停止した状態で指先画像111F010の位置に「×」が止まったときには、図8-4(P)のように、ルーレット画像111F009が消去され、はずれ表示結果で停止した飾り図柄が中央部に移動して拡大表示され、表示結果が確定する。

【0255】

なお、例えば図8-4(G),(M)のように、示唆表示111F001のメータ表示(数値およびレベルゲージ)が100%になったときには、示唆表示111F001を大きくする等、メータ表示の画像が目立つような演出を実行してもよい。

10

20

30

40

50

## 【0256】

また、示唆表示111F001を一旦消去した後の再度の表示は、図8-4(M)のようなルーレット演出の後半のタイミングではなく、図8-4(K)のようなルーレット演出の前半のタイミングで実行してもよい。その場合においては、図8-4(K)のようなルーレット演出の選択肢が表示されている段階で、全ての選択肢がSP演出を示すことにより、必ずSP演出に発展する表示をする表示パターンがあるようにしてもよい。

## 【0257】

また、前述したルーレット演出は、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止したタイミング以外に、例えば、リーチ状態の開始タイミング、リーチ状態実行中のタイミング、擬似連の仮停止図柄を示す図柄が停止したタイミング、および、リーチ状態となる前のタイミング等のその他のタイミングで実行されるようにしてもよい。

10

## 【0258】

以上に説明したような演出のうち、示唆表示111F001の演出は、示唆表示111F001を一旦消去した後に、再度表示することが可能であり、示唆表示111F001を再度表示するときに、一旦消去する前よりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示111F001をすることが可能であるので、示唆表示111F001が変化するタイミングに意外性があり、遊技において興趣を盛上げることができる。

## 【0259】

また、示唆表示111F001は、図8-4(J)のように、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止することにより大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後、異端消去された後に、図8-4(M)のように再度表示することが可能である。これにより、大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後においても、遊技者の大当り遊技状態への期待感を持続させることができる。

20

## 【0260】

また、示唆表示111F001は、図8-4(J)のように、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止することにより大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後、図8-4(K)~(M)のように、ルーレット演出のような特別演出の実行に関連して、再度表示することが可能である。これにより、大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後に、特別演出の実行に関連して示唆表示111F001の再度表示が可能であることにより、特別演出が実行された場合に、示唆表示111F001が再度表示されることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。

30

## 【0261】

〔可変表示で示唆表示111F001の実行有無を判定するデータテーブル例〕

次に、図8-4に示したような一旦消去した後に再度表示する示唆表示111F001をどのように実行可能とするかを、示唆表示111F001の演出を実行するために用いるデータテーブルである各種データテーブルを用いて説明する。以下に説明する各種データは、ROM121に記憶されている。

## 【0262】

図8-5(A)は、示唆表示有無判定テーブルを示す図である。示唆表示有無判定テーブルは、示唆表示111F001の演出実行の有無を判定するためのテーブルである。

40

## 【0263】

示唆表示有無判定テーブルでは、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、第1スーパーリーチ、「第2スーパーリーチ」および「第3スーパーリーチ」のそれぞれの変動パターンについて、演出制御用CPU120が更新する演出用乱数のうち、示唆表示111F001の演出実行の有無を判定するために用いる示唆表示演出有無判定用乱数SR2(0~0299数値範囲)の抽出値と、「示唆表示演出実行有」および「示唆表示演出実行無」のそれぞれとの選択関係が示されている。図8-5(A)については、SR2の示唆表示演出実行有無への割振りについて、0~0299の300個の数値データのうち、何個のデータが割振られているかが示されている。図8-5(A)では、可変表示が実行されるときに、今回実行される変動パターンに対応するテーブルデータを用いて、SR2の抽出

50

値に基づいて、図 8 - 4 に示す示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の実行の有無が決定される。

【 0 2 6 4 】

図 8 - 5 ( A ) では、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を実行することを選択する割合が「第 3 スーパーリーチ > 第 2 スーパーリーチ > 第 1 スーパーリーチ > ノーマルリーチ > 非リーチ > 」という関係でデータ設定されている。これらの変動パターンのうち、「非リーチ」はリーチとならない可変表示の変動パターンである。

【 0 2 6 5 】

これらの変動パターンについて、はずれ表示結果となるときに対して大当り表示結果となるときに選択される割合が高い順番は、「第 3 スーパーリーチ > 第 2 スーパーリーチ > 第 1 スーパーリーチ > ノーマルリーチ > 非リーチ > 」である。したがって、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、可変表示がはずれ表示結果となるときに表示を実行する割合よりも、大当り表示結果となるときに表示を実行する割合の方が高い。これにより、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が実行されたときには、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が実行されないときと比べて、大当り遊技状態に制御される期待度が高いので、遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 2 6 6 】

このように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、図 8 - 4 ( J ) のように、一旦消去した後に再度表示することが可能であり、図 8 - 4 ( M ) のように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときに、一旦消去する前よりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 をすることが可能である。

【 0 2 6 7 】

〔可変表示で示唆表示演出を実行するときの演出種類を選択するデータテーブル例〕

【 0 2 6 8 】

図 8 - 5 ( B ) は、示唆表示演出種類選択テーブルを示す図である。示唆表示演出種類選択テーブルは、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行するときの演出の種類を選択するためのテーブルである。

【 0 2 6 9 】

示唆表示演出種類選択テーブルでは、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、第 1 スーパーリーチ」、「第 2 スーパーリーチ」および「第 3 スーパーリーチ」のそれぞれの変動パターンについて、演出制御用 CPU 1 2 0 が更新する演出用乱数のうち、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出実行の有無を判定するために用いる示唆表示演出種類選択用乱数 S R 3 ( 0 ~ 0 2 0 9 数値範囲 ) の抽出値と、各種示唆表示演出種類との選択関係の割振りが S R 3 の個数で示されている。

【 0 2 7 0 】

示唆表示演出種類としては、( 1 ) 非リーチはずれの仮停止状態から S P 演出に発展しない演出、( 2 ) ノーマルリーチはずれの仮停止状態から S P 演出に発展しない演出、( 3 ) 第 1 S P リーチはずれの仮停止状態から S P 演出に発展しない演出、( 4 ) 非リーチはずれの仮停止状態から第 2 S P 演出 ( S P 2 ) に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 で「 8 0 % 」のメータ表示をする演出、( 5 ) ノーマルリーチはずれの仮停止状態から第 2 S P 演出 ( S P 2 ) に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 で「 8 0 % 」のメータ表示をする演出、( 6 ) 第 1 S P リーチはずれの仮停止状態から第 2 S P 演出 ( S P 2 ) に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 で「 8 0 % 」のメータ表示をする演出、( 7 ) 非リーチはずれの仮停止状態から第 3 S P 演出 ( S P 3 ) に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 で「 1 0 0 % 」のメータ表示をする演出、( 8 ) ノーマルリーチはずれの仮停止状態から第 3 S P 演出 ( S P 3 ) に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 で「 1 0 0 % 」のメータ表示をする演出、( 9 ) 第 1 S P リーチはずれの仮停止状態から第 3 S P 演出 ( S P 3 ) に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 で「 1 0 0 % 」のメータ表示をする演出、および、( 1 0 ) 第 2 S P リーチはずれの仮停止状態から第 3 S P 演出 ( S P 3 ) に発展する演出であって一旦消去した

10

20

30

40

50

後に再度表示する示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 で「1 0 0 %」のメータ表示をする演出が選択可能である。

【0 2 7 1】

示唆表示演出種類の説明における主な用語の意味は次のとおりである。非リーチはずれは、リーチ状態とならずにはずれ図柄の組合せとなることである。ノーマルリーチはずれは、リーチの演出状態からはずれ図柄の組合せとなることである。第 1 S P リーチはずれは、第 1 S P 演出のリーチの演出状態からはずれ図柄の組合せとなることである。第 2 S P リーチはずれは、第 2 S P 演出のリーチの演出状態からはずれ図柄の組合せとなることである。第 3 S P リーチはずれは、第 3 S P 演出のリーチの演出状態からはずれ図柄の組合せとなることである。

10

【0 2 7 2】

第 1 S P 演出は、基本的に第 1 スーパーリーチの変動パターンで実行される S P 演出であるが、第 2 S P 演出または第 3 S P 演出に発展する前に実行するリーチ演出としても実行される場合がある。第 2 S P 演出は、基本的に第 2 スーパーリーチの変動パターンで実行される S P 演出であるが、第 3 S P 演出に発展する前に実行するリーチ演出としても実行される場合がある。第 3 S P 演出は、基本的に第 3 スーパーリーチの変動パターンで実行される S P 演出であり、他の S P 演出と比べて大当たり表示結果となるときに選択される割合が高い変動パターンで基本的に実行される演出であるので、他の演出に発展する前演出に実行するリーチ演出としては用いられない。

【0 2 7 3】

図 8 - 5 ( B ) に示すように、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」および「第 1 スーパーリーチ」の変動パターンでは、S P 演出に発展しない演出のみが選択される。図 8 - 5 ( B ) に示すように、「第 2 スーパーリーチ」は、第 2 S P 演出に発展する演出が選択可能であり、一旦消去した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときに「8 0 %」のメータ表示をする演出を選択可能である。図 8 - 5 ( B ) に示すように、「第 3 スーパーリーチ」は、第 3 S P 演出に発展する演出が選択可能であり、一旦消去した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときに「1 0 0 %」のメータ表示をする演出を選択可能である。このように、「第 3 スーパーリーチ」は、「第 2 スーパーリーチ」と比べて、大当たりとなる期待度が高いスーパーリーチであるため、一旦消去した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときのメータ表示のレベルを、「第 2 スーパーリーチ」のときのメータ表示のレベルよりも高くしているため、遊技者の大当たりに対する期待感をさらに高めることができる。

20

30

【0 2 7 4】

図 8 - 5 ( B ) に示す各演出には、実行する示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 でのチャンスアップ演出の実行回数および実行タイミング等の示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 に関する演出態様として、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンに対応するような演出態様が予め定められている。

【0 2 7 5】

また、図 8 - 5 ( B ) に示すように、例えば、第 1 S P リーチはずれ表示の段階および第 2 S P リーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合は、ノーマルリーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合と比べて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるときに、8 0 % の示唆表示と 1 0 0 % の示唆表示とのどの段階に変化するかの割合が異なる。

40

【0 2 7 6】

前述したように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去する前はメータ表示が「6 0 %」以下であり、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときに、「8 0 %」、「1 0 0 %」というような、一旦消去する前よりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 をすることにより、遊技において興趣を盛上げることができる。

【0 2 7 7】

なお、図 8 - 5 ( B ) では、第 1 S P リーチはずれ、および、第 2 S P リーチはずれのそ

50



それぞれの状態で「80%」や「100%」のメータ表示をする演出からSP演出が発展する示唆表示演出に加えて、80%未満の%値のメータ表示をする演出からSP演出が発展可能な種類の示唆表示演出を設けてもよい。また、第1SPリーチはずれ、および、第2SPリーチはずれのような、飾り図柄の仮停止状態からメータ表示値に応じてSP演出が発展する場合において、例えば、第2SPリーチはずれの状態でのメータ表示値が「80%」のときよりも「100%」のときの方が大当たりとなる期待度を高くする等、SP演出が発展するときのメータ表示値に応じて大当たりとなる期待度が異なるようにしてもよい。

【0278】

〔示唆表示を一旦消去後再表示するときのタイミングを選択するデータテーブル例〕

【0279】

図8-5(C)は、示唆表示再開始タイミング選択テーブルを示す図である。示唆表示再開始タイミング選択テーブルは、図8-4(M)のように、一旦消去した示唆表示111F001を再度表示するときのタイミングを選択決定するために用いられるデータテーブルである。

【0280】

示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、「大当たり時」と「はずれ時」とのそれぞれについて、一旦消去した示唆表示111F001を再度表示するときのタイミングとして、示唆表示の「再表示決定演出後1秒経過時」、示唆表示の「再表示決定演出後3秒経過時」、示唆表示の「再表示決定演出後5秒経過時」が選択可能である。示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、演出制御用CPU120が更新する演出用乱数のうち、示唆表示再表示開始タイミングを選択するために用いる示唆表示再表示開始タイミング選択用乱数SR4(0~0399の数値範囲)の抽出値と、これら一旦消去した示唆表示111F001を再度表示するときのタイミングの種類との選択関係が示されている。

【0281】

示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、示唆表示再表示開始タイミングとしては、例えば図8-4(M)に示されたようなルーレット演出中において、SP演出が選択された再表示決定演出(ルーレット画像111F009SP演出区分が指先画像111F010の位置で停止したとき)の実行時からの経過時間が1秒、3秒、5秒のように複数種類設けられている。

【0282】

示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、「大当たり時」の方が「はずれ時」よりも長い経過時間が選択される割合が高くなるように、SR4の抽出値と、示唆表示再表示開始タイミングとの選択関係の割振りがSR4の個数で示されている。これにより、例えば図8-4(M)に示されたようなSP演出が選択された再表示決定演出後、示唆表示111F001が再度表示されるまでの時間が長くなる程、大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなる。

【0283】

なお、示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、「大当たり時」の方が「はずれ時」よりも長い経過時間が選択される割合が高くなるようにデータを設定したが、その逆に、「大当たり時」の方が「はずれ時」よりも短い経過時間が選択される割合が高くなるようにデータを設定してもよい。その場合には、例えば図8-4(M)に示されたようなSP演出が選択された再表示決定演出後、示唆表示111F001が再度表示されるまでの時間が長くなる程、大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなる。

【0284】

なお、示唆表示再表示を開始するタイミングとしては、再表示決定演出が実行されてから所定の時間経過時のタイミングのみではなく、再表示決定演出の実行タイミングに合せたタイミングであってもよく、また、特定の予告演出の発生タイミングに合せたタイミングであってもよい。

【0285】

〔示唆表示の演出設定例および演出実行例〕

10

20

30

40

50

次に、図 8 - 5 に示した示唆表示有無判定テーブル、示唆表示演出種類選択テーブル、および、示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルを用いて、どのように示唆表示の演出を設定し、どのように示唆表示の演出を実行するかを説明する。

【 0 2 8 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 では、変動パターンコマンドを受信したことに応じて、飾り図柄の可変表示を実行する場合において、図 7 の S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、演出制御コマンド受信用バッファに格納された変動パターンコマンドのデータを確認することにより、実行する変動パターンの種類を確認するとともに、SR 2 を抽出し、図 8 - 5 ( A ) の示唆表示有無判定テーブルを用いて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出の実行の有無を判定する。

10

【 0 2 8 7 】

そして、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行しない判定がされたときには、図 7 の S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、各変動パターンについて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行しない演出として予め定められた演出を実行するためのデータを選択して設定する。

【 0 2 8 8 】

一方、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行する判定がされたときには、図 7 の S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、各変動パターンについて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行する演出として予め定められた演出を実行するためのデータを選択する。次に、今回実行する可変表示の変動パターンの種類を確認するとともに、SR 3 を抽出し、図 8 - 5 ( B ) の示唆表示演出種類選択テーブルを用いて、今回の可変表示で実行する示唆表示演出の種類を選択決定する。さらに、図 7 の S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、演出制御コマンド受信用バッファに格納された変動表示結果通知コマンド（変動パターンが可変表示結果も特定可能な場合には変動パターンコマンドでもよい）のデータを確認することにより、実行する可変表示の表示結果（大当たり、はずれ）を確認するとともに、SR 4 を抽出し、図 8 - 5 ( C ) の示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルを用いて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の再表示を実行するときの開始タイミングを選択決定する。

20

【 0 2 8 9 】

このような示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出に関する各種決定事項に基づいて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、どのような演出パターンで示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行するかを確定し、確定した演出パターンで示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行するための演出制御データを RAM 1 2 2 の所定領域に記憶させる。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示が開始された後、そのように記憶された演出制御データに基づいて、図 7 の S 1 7 2 の可変表示中演出処理により、設定された演出内容にしたがって、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行する。これにより、例えば図 8 - 4 に示すような示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を用いた演出が実行可能となる。

30

【 0 2 9 0 】

〔 示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出タイミング例 〕

次に、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出タイミングの代表例をタイミングチャートを用いて説明する。図 8 - 6 は、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出タイミングの代表例を示すタイミングチャートである。図 8 - 6 ( A ) ~ ( C ) のそれぞれにおいては、飾り図柄の可変表示状態と、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 のメータ表示状態とが時間経過にしたがって示されている。

40

【 0 2 9 1 】

図 8 - 6 ( A ) は、示唆表示演出第 1 タイミング例を示しており、具体的に、図 8 - 5 ( B ) の非リーチはずれから SP 2 演出または SP 3 演出のような SP 演出に発展する演出制御パターンを示すものである。

【 0 2 9 2 】

図 8 - 6 ( A ) では、リーチ状態とならない可変表示の実行中に示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が実行されていたが、非リーチはずれ図柄が仮停止して、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦

50

消去される。その後、前述のルーレット演出の実行が開始され、ルーレット演出の結果としてSP演出に発展することが決定され、示唆表示111F001について、ルーレット演出の演出結果決定後の1秒後に再度表示が開始されている。そして、ルーレット演出の演出結果にしたがって、SP演出の実行が開始されている。

【0293】

図8-6(B)は、示唆表示演出第2タイミング例を示しており、具体的に、図8-5(B)のノーマルリーチはずれからSP2演出またはSP3演出のようなSP演出に発展する演出制御パターンを示すものである。

【0294】

図8-6(B)では、リーチ状態とならない可変表示の実行中からノーマルリーチ状態での可変の実行中に示唆表示111F001が実行されていたが、リーチはずれ図柄が仮停止して、示唆表示111F001が一旦消去される。その後、前述のルーレット演出の実行が開始され、ルーレット演出の結果としてSP演出に発展することが決定され、示唆表示111F001について、ルーレット演出の演出結果決定後の3秒後に再度表示が開始されている。そして、ルーレット演出の演出結果にしたがって、SP演出の実行が開始されている。

10

【0295】

図8-6(C)は、示唆表示演出第3タイミング例を示しており、具体的に、図8-5(B)の第1SPリーチはずれからSP2演出に発展する演出制御パターンを示すものである。

20

【0296】

図8-6(C)では、リーチ状態とならない可変表示の実行中からノーマルリーチ状態および第1SP演出での可変の実行中に示唆表示111F001が実行されていたが、リーチはずれ図柄が仮停止して、示唆表示111F001が一旦消去される。その後、前述のルーレット演出の実行が開始され、ルーレット演出の結果として第2SP演出に発展することが決定され、示唆表示111F001について、ルーレット演出の演出結果決定後の5秒後に再度表示が開始されている。そして、ルーレット演出の演出結果にしたがって、第2SP演出の実行が開始されている。

【0297】

図8-6(A)~(C)に示されるように、示唆表示111F001を一旦消去した後に再度表示させる演出は、一旦消去タイミングおよび再度表示タイミングが複数種類設けられている。そして、飾り図柄の仮停止後にルーレット演出が実行されたときに、示唆表示111F001を再度表示させる演出の開始タイミングも複数種類設けられている。このように、示唆表示111F001を一旦消去した後に再度表示させる演出は、演出制御タイミングがバリエーションに富んでおり、演出の面白みを向上させることができる。

30

【0298】

また、図8-6の(A)~(C)の第1タイミング~第3タイミングに示す、非リーチはずれ表示時、ノーマルリーチリーチはずれ表示時、スーパーリーチはずれ表示時等のように、示唆表示111F001を複数種類のタイミングで一旦消去することが可能である。そして、図8-5(B)に示すように、例えば、第1SPリーチはずれ表示の段階および第2SPリーチはずれ表示の段階で示唆表示111F001が一旦消去された場合は、ノーマルリーチはずれ表示の段階で示唆表示111F001が一旦消去された場合と比べて、示唆表示111F001が再度表示されるときに、80%の示唆表示と100%の示唆表示とのどの段階に変化するかの割合が異なる。これにより、示唆表示111F001が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された、示唆表示111F001が示唆するメータ表示による期待度がどの段階に変化するかの割合が異なるので、示唆表示が一旦消去されるタイミングに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0299】

〔示唆表示再度実行時に一旦消去前に実行された演出を再度実行する演出例〕

50

次に、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去する前に実行されたチャンスアップ演出を、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度したときに再度実行することが可能であり、当該チャンスアップ演出が実行されたことに応じて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 におけるメータ表示の段階を変化させることが可能である演出制御例を説明する。

#### 【0300】

具体的には、可変表示中において、スーパーリーチの S P 演出の実行中において実行したチャンスアップ演出をすべて記憶しておき、図 8 - 4 ( M ) のような示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の再度表示のときにおいて、記憶しておいたチャンスアップ演出を再度実行することにより、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 のメータ表示を変化させて、そのメータ表示のレベルを一旦消去前よりも高いレベルにする演出を、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行してもよい。

10

#### 【0301】

このような演出を実行すれば、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去する前に実行されたチャンスアップ演出を、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度したときに再度実行することが可能であり、当該所定演出が実行されたことに応じて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 における表示態様の段階が変化可能であることにより、一度チャンスアップ演出が実行されて大当たり遊技状態に制御されなかったときであっても、遊技者の残念感を払拭することができる。

#### 【0302】

なお、このような演出を実行する場合において、チャンスアップ演出として、通常のコインチャンスアップ演出（弱チャンスアップ演出：第 1 所定演出）と、通常のコインチャンスアップ演出よりも、大当たりとなる期待度が高い強チャンスアップ演出（第 2 所定演出）とを選択して実行可能な場合においては、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去する前に実行されたチャンスアップ演出として実行した通常のコインチャンスアップ演出を、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度するときにおいて、強チャンスアップ演出に格上げして実行する演出をすることにより、遊技者の期待感を高めるようにしてもよい。

20

#### 【0303】

〔設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高い演出例〕

次に、当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機において、設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が示唆する期待度（大当たり遊技状態に制御される期待度）が最上の段階に変化する割合が高くなるようにする演出例を説明する。

30

#### 【0304】

例えば図 8 - 5 ( B ) のような示唆表示演出種類選択テーブルとして、図 8 - 1 ~ 図 8 - 3 等を用いて説明した大当たり確率等の設定値を変更可能なパチンコ遊技機に対応して、設定値 1 ~ 6 のそれぞれに対応して、再度表示された示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が示唆するメータ表示の選択割合が異なるように、示唆表示演出種類を設定したテーブルを設けてもよい。そのテーブルでは、設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が表示するメータ表示として高レベルのメータ表示を選択する割合を高くする。このようにすれば、設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高くなるようにする演出を実行することが可能となるので、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の再度表示に遊技者を注目させて興味を盛上げることができる。

40

#### 【0305】

〔示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 のようなメータ表示のその他の制御例〕

次に、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 のメータ表示のその他の制御例について説明する。例えばプッシュボタン 3 1 B、プッシュセンサ 3 5 B 等のような遊技者の動作（操作）を検出可能な検出手段による動作検出に基づいて特定演出を実行する制御に関する説明をする。

#### 【0306】

演出制御用 CPU 1 2 0 においては、遊技者の自力による連続動作としてプッシュボタン 3 1 B の連続操作（以下、連打という）が検出されたことに応じて、画像で示されるメー

50

タ表示の表示態様を変化させるメータ演出に加え、例えばプッシュボタン 3 1 B の長押し操作のような、連打とは異なる遊技者の所定動作が検出されたことに基づいて、プッシュボタン 3 1 B の連打が所定間隔で実行されたとみなすオート連打の判定がされたことに応じて、当該メータ表示の表示態様を変化させるメータ演出が実行される。

【 0 3 0 7 】

メータ演出においては、以下に説明するような各種演出制御が実行される。特定の変動パターンとして予め定められた特別リーチ（例えば後述の第 3 スーパーリーチおよび第 4 スーパーリーチ）の変動パターンでの変動表示が実行されるときに、メータ演出が実行される。

【 0 3 0 8 】

特別リーチの開始時には、画像表示装置 5 において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される「左」、「中」、「右」の飾り図柄が、画像表示装置 5 の表示領域の中央部から表示領域の隅部に移動して表示される。それらの飾り図柄は、「左」、「右」の飾り図柄が同じ図柄で停止して「中」の図柄が可変表示中しているリーチ図柄を形成している。

【 0 3 0 9 】

画像表示装置 5 の表示領域の左側には、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 に対応するメータ画像が表示される。メータ画像は、縦方向に複数段階の目盛（1 1 の目盛）を有し、所謂メータ値を表示する画像である。メータ画像の目盛は、1 0 個の「通常目盛」の段階上に 1 個の特別段階の「MAX 目盛」が設けられた構成である。メータ画像では、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となる操作有効期間内において、遊技者によるプッシュボタン 1 2 0 の操作が検出されることに応じて、目盛が一部ずつ第 1 色（図中空白部）から第 2 色（図柄斜線部）に変化することにより、メータ値が第 2 色で表示される。メータ値は、図中の破線矢印に示すように、下から上の方向に変化（増加）していく。

【 0 3 1 0 】

メータ画像の右側（画像表示装置 5 の表示領域の中央部）には、所定のキャラクタ画像が表示される。キャラクタ画像の下方には、プッシュボタン 3 1 B を模した画像と「連打！」という文字画像とよりなるボタン画像が表示される。ボタン画像の表示により、遊技者に対して、プッシュボタン 3 1 B を操作（連打）する遊技者の動作が促進される。

【 0 3 1 1 】

ボタン画像下方には、横棒態様の棒グラフ形式のメータ表示によりプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間を示す操作有効期間画像が表示される。操作有効期間画像では、操作有効期間が図中の破線矢印方向に減少表示される横方向のメータ値により示される。

【 0 3 1 2 】

特別リーチの演出について、第 1 発展演出に移行することが決定されている場合には、特別リーチの演出の開始後、操作有効期間内での遊技者の動作によるプッシュボタン 3 1 B の自力連打またはオート連打により、メータ画像のメータ表示がレベル L 5 の段階に到達したときに、第 1 発展演出に移行する。

【 0 3 1 3 】

また、特別リーチの演出について、第 2 発展演出に移行することが決定されている場合には、特別リーチの演出の開始後、操作有効期間内での遊技者の動作によるプッシュボタン 3 1 B の自力連打またはオート連打により、メータ画像のメータ表示がレベル L 1 0 の段階に到達したときに、第 2 発展演出に移行する。

【 0 3 1 4 】

また、特別リーチの演出について、特別発展演出に移行することが決定されている場合には、特別リーチの演出の開始後、操作有効期間内での遊技者の動作によるプッシュボタン 3 1 B の自力連打またはオート連打により、メータ画像のメータ表示が特別段階のレベル MAX に到達したときに、特別発展演出に移行する。

【 0 3 1 5 】

次に、自力連打とオート連打とのそれぞれについて、検出判定と、メータ画像のメータ表

10

20

30

40

50

示の変化との関係を説明する。まず、自力連打について説明する。操作有効期間内において、のように、プッシュボタン31Bの短押し動作が検出されるごとに、演出制御用CPU120により自力連打がされたと判定される。自力連打が検出されて判定されるごとに、のように、メータ画像のメータ値の表示レベル（第2色の表示数）が1段階ずつ上昇していく表示が行なわれる。

#### 【0316】

特別発展演出に移行しない決定がされた特別発展演出非選択時には、操作有効期間内において、自力連打の検出および判定がされると、メータ値が最大限レベルL10まで到達可能となるがレベルMAXまでは到達不可能となるように、メータ値の上昇を制限する制御が行われる。

10

#### 【0317】

特別発展演出に移行する決定がされた特別発展演出選択時には、操作有効期間内において、自力連打の検出および判定がされると、メータ値が最大限レベルL10まで到達可能となり、その後、自力連打とは関係なく自動的にメータ値がレベルL10を超えてレベルMAXまで到達するように制御される。

#### 【0318】

このように、この実施の形態では、自力連打が実行されるときには、メータ画像のメータ表示が、自力連打の検出に応じて最大限レベルL10の段階まで到達可能である。そして、特別発展演出に移行しない決定がされているときは自力連打によるメータ表示の変化が最大限レベルL10で停止し、特別発展演出に移行する決定がされているときはメータ表示が自動的にレベルL10を超えてレベルMAXまで到達する制御が実行される。

20

#### 【0319】

次に、オート連打について説明する。操作有効期間内において、のように、プッシュボタン31Bの特定期間（例えば1秒間）以上の長押し動作が検出されると、所定時間間隔で連打が実行されたときとみなすオート連打判定がされる。

#### 【0320】

オート連打判定によりオート連打と判定されると、所定時間間隔で連打が実行されたときとみなす判定がされ、その判定がされるごとに、メータ画像のメータ値の表示レベル（第2色の表示数）が1段階ずつ上昇していく表示が行なわれる。オート連打により連打が実行されたときとみなす判定がされる所定時間間隔は、自力連打が実行されたときと判定される時間間隔よりも長い。これにより、オート連打に応じたメータ値の表示レベルの変化速度は、自力連打に応じたメータ値の表示レベルの変化速度よりも遅くなるように制御される。

30

#### 【0321】

特別発展演出に移行しない決定がされた特別発展演出非選択時には、操作有効期間内において、オート連打の検出および判定がされると、メータ値が最大限レベルL5まで到達可能となるがレベルMAXまでは到達不可能となるように、メータ値の上昇を制限する制御が行われる。

#### 【0322】

特別発展演出に移行する決定がされた特別発展演出選択時には、操作有効期間内において、オート連打の検出および判定がされると、メータ値が最大限レベルL5まで到達可能となり、その後、オート連打とは関係なく自動的にメータ値がレベルL5を超えてレベルMAXまで到達するように制御される。

40

#### 【0323】

このように、この実施の形態では、オート連打が実行されるときには、メータ画像のメータ表示が、自力連打の検出に応じて最大限レベルL5の段階まで到達可能である。そして、特別発展演出に移行しない決定がされているときはオート連打によるメータ表示の変化が最大限レベルL5で停止し、特別発展演出に移行する決定がされているときはメータ表示が自動的にレベルL5を超えてレベルMAXまで到達する制御が実行される。

#### 【0324】

このように、自力連打が実行されたときと、オート連打が実行されたときとを比較すると

50

、オート連打の連打の判定時間間隔よりも短い時間間隔で自力連打の検出および判定がされる。そして、メータ値がレベルMAXまで到達不可能なメータ演出が実行されるときには、自力連打での最大限変化可能なメータ値がレベルL10であり、オート連打での最大限変化可能なメータ値がレベルL5である。メータ値がレベルMAXまで到達可能なメータ演出が実行されるときには、自力連打での最大限変化可能なメータ値がレベルL10であり、オート連打での最大限変化可能なメータ値がレベルL5であり、その後、所定タイミングで、自力連打とオート連打とのそれぞれについて、操作とは関係なく、メータ値が現状のレベルからレベルMAXまで自動的に到達する表示が行なわれる。

【0325】

このような演出制御により、以下のような効果を得ることができる。

10

(1) 自力連打の検出および判定がされたことに基づいて特定演出としてのメータ演出を実行するときに、オート連打の検出および判定がされたことに基づいてメータ演出を実行するときのメータ演出の演出態様が最大限変化可能なメータ値であるレベルL5と比べて、メータ演出の演出態様が最大限変化可能なメータ値の特定段階をレベルL10のように高くすることにより、自力連打をする意義を遊技者に感じさせることができる。

【0326】

(2) 操作有効期間内において、メータ演出の演出態様が所定段階であるレベルL5に到達した場合に第1発展演出に移行可能となり、メータ演出の演出態様が特定段階であるレベルL10に到達した場合に第2発展演出移行可能となる。これにより、メータ演出の演出態様が所定段階に到達した場合と特定段階に到達した場合とで、メータ演出での演出態様の発展先の演出態様の種類が異なることにより、遊技者が自力で連続動作をすることを促進させることができる。

20

【0327】

(3) メータ演出において特別発展演出に移行しないことが決定されているときには、メータ演出の特別段階であるレベルMAXが、自力連打を実行するときに到達不可能な演出態様の段階である。これにより、特別発展演出に移行しないことが決定されているときには、遊技者が自力であまりに高速で自力連打をした場合であっても、レベルMAXに到達不可能なように、パチンコ遊技機1側で到達可能な演出態様の段階を決定することができる。

【0328】

30

(4) 例えば可変表示が大当り表示結果に決定されているとき等で特別発展演出に移行することが決定されている場合のような所定条件が成立したに基づいて、オート連打と判定されると、操作有効期間内において、メータ値がレベルL5を超えて、MAXまで到達可能となるように制御されるので、オート連打をする遊技者の興味が低下してしまうのを防ぐことができる。

【0329】

〔特徴部111Fにより得られる主な効果〕

[1] 図8-4に示すように、示唆表示の演出は、示唆表示111F001を一旦消去した後に、再度表示することが可能であり、示唆表示111F001を再度表示するとき、一旦消去する前よりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示111F001をすることが可能であるので、示唆表示111F001が変化するタイミングに意外性があり、遊技において興趣を盛上げることができる。

40

【0330】

[2] 示唆表示111F001は、図8-4(J)のように、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止することにより大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後、異端消去された後に、図8-4(M)のように再度表示することが可能である。これにより、大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後においても、遊技者の大当り遊技状態への期待感を持続させることができる。

【0331】

[3] 示唆表示111F001は、図8-4(J)のように、飾り図柄がはずれ表示結

50

果で仮停止することにより大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後、図8-4(K)~(M)のように、ルーレット演出のような特別演出の実行に関連して、再度表示することが可能である。これにより、大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後に、特別演出の実行に関連して示唆表示111F001の再度表示が可能であることにより、特別演出が実行された場合に、示唆表示111F001が再度表示されることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。

#### 【0332】

[4]〔示唆表示再度実行時に一旦消去前に実行された演出を再度実行する演出例〕に示したように、示唆表示111F001を一旦消去する前に実行されたチャンスアップ演出を、示唆表示111F001を再度したときに再度実行することが可能であり、当該所定演出が実行されたことに応じて、示唆表示111F001における表示態様の段階が変化可能であることにより、一度チャンスアップ演出が実行されて大当り遊技状態に制御されなかったときであっても、遊技者の残念感を払拭することができる。

10

#### 【0333】

[5] 図8-6の(A)~(C)の第1タイミング~第3タイミングに示す、非リーチはずれ表示時、ノーマルリーチはずれ表示時、スーパーリーチはずれ表示時等のように、示唆表示111F001を複数種類のタイミングで一旦消去することが可能である。そして、図8-5(B)に示すように、例えば、第1SPリーチはずれ表示の段階および第2SPリーチはずれ表示の段階で示唆表示111F001が一旦消去された場合は、ノーマルリーチはずれ表示の段階で示唆表示111F001が一旦消去された場合と比べて、示唆表示111F001が再度表示されるときに、80%の示唆表示と100%の示唆表示とのどの段階に変化するかの割合が異なる。これにより、示唆表示111F001が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された、示唆表示111F001が示唆するメータ表示による期待度がどの段階に変化するかの割合が異なるので、示唆表示が一旦消去されるタイミングに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【0334】

[6]〔設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高い演出例〕で説明したように、設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示111F001が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高くなるようにする演出を実行することが可能となるので、示唆表示111F001の再度表示に遊技者を注目させて興趣を盛上げることができる。

30

#### 【0335】

〔特徴部111Fのその他の変形例〕

[1] 図8-4に示したチャンスアップ演出の実行タイミングは、可変表示の変動パターンの種類に関係なく固定的なタイミングに設定されてもよい。また、図8-4に示したチャンスアップ演出の実行タイミングは、可変表示の変動パターンの種類により異なるタイミングに設定されてもよい。

#### 【0336】

[2] 図8-4に示したチャンスアップ演出の実行タイミングは、可変表示の変動パターンの種類が同じであっても、異なるタイミングとなり得るように複数種類の実行タイミング種類のうちから選択可能としてもよい。

40

#### 【0337】

[3] 図8-4では、チャンスアップ演出として、チャンスアップを示唆する文字と数字との組合せ画像を一例として示したが、これに限らず、チャンスアップ演出は、タイトルロゴの色、セリフの色、カットイン画像の色、可動体の色、または、背景画像の色等、その他の演出を用いてもよい。

#### 【0338】

[4] 図8-4に示した示唆表示111F001は、%を示す表示の代わりに、レベル数値を表示する画像、ポイント数値を表示する画像等、段階的に表示態様が変わるもの

50



であれば、どのようなものであってもよい。

【 0 3 3 9 】

[ 5 ] 図 8 - 4 に示したチャンスアップ演出は、大当たり予告演出等の予告演出の一種であるともいえるので、「チャンスアップ予告」と呼ばれてもよい。

【 0 3 4 0 】

[ 6 ] 図 8 - 4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の一旦消去後の再度表示演出が実行されたときのメータ表示は、一旦消去前よりも高い段階に変化する演出と、一旦消去前よりも高い段階に変化しない演出とがあり、抽選によりどちらの演出を実行するかを選択してもよい。例えば大当たりとなるときは、はずれとなるときと比べて、一旦消去前よりも高い段階に変化する演出が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

10

【 0 3 4 1 】

[ 7 ] 図 8 - 4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の一旦消去後の再度表示時のメータ表示は、すべて「100%」となるようにする演出をしてもよい。

【 0 3 4 2 】

[ 8 ] 図 8 - 4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去後に再度表示させる演出は、アクティブ表示を対象として実行してもよい。例えば、アクティブ表示を一旦消去した後、再度表示するアクティブ表示を、一旦消去前よりも、大当たりの期待度が高い表示態様(色等)で表示する演出をしてもよい。

【 0 3 4 3 】

[ 9 ] 図 8 - 4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去後に再度表示させる演出は、保留表示を対象として実行してもよい。例えば、保留表示を一旦消去した後、再度表示する保留表示を、一旦消去前よりも、大当たりの期待度が高い表示態様(色等)で表示する演出をしてもよい。

20

【 0 3 4 4 】

[ 1 0 ] 図 8 - 4 に示した段階的に表示態様に変化可能な示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出は、段階的に演出態様(表示態様)が変化する、所謂ステップアップ演出に適用してもよい。

【 0 3 4 5 】

[ 1 1 ] 図 8 - 4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 では、メータ表示を複数の表示部で表示可能としたが、1つの表示部で表示可能としてもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 のメータ表示は、20%刻みで段階的に変化するものとしたが、これに限らず、5%ごとに段階的に変化するもの、30%刻みで段階的に変化するもの等のその他の段階的な変化態様で変化するものを対象としてもよい。

30

【 0 3 4 6 】

[ 1 2 ] 遊技者にとって有利な有利状態としては、前述した大当たり遊技状態の他に、高確率状態(確変状態)、時短状態、および、高ペース状態等のその他の有利状態が含まれる。また、遊技者にとって有利な有利状態としては、所謂小当たりラッシュ状態のような小当たりが頻繁に発生可能で小当たりにより出球を得ることが可能な状態が含まれてもよい。

【 0 3 4 7 】

[ 1 3 ] 前述した実施の形態における設定値としては、設定値 1 ~ 設定値 6 の 6 種類の設定段階がある例を一例として示した。しかし、これに限らず、たとえば、設定値 1 ~ 設定値 3 の 3 種類の設定段階等のように、設定値 1 ~ 設定値 6 の 6 種類よりも多い設定値の設定段階があるようにしてもよい。

40

(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。

【 0 3 4 8 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられ

50

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る。

【符号の説明】

【 0 3 4 9 】

1 パチンコ遊技機、 1 1 1 F 0 0 1 示唆表示、 1 0 3 C P U。

10

20

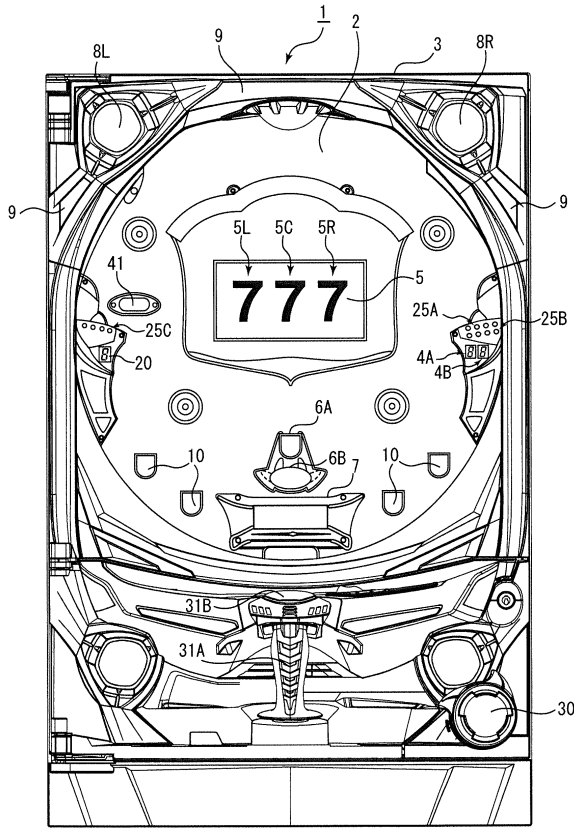
30

40

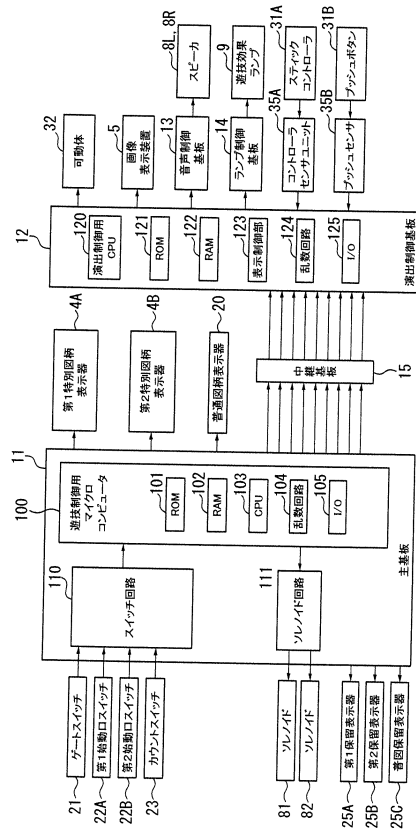
50

【図面】

【図 1】



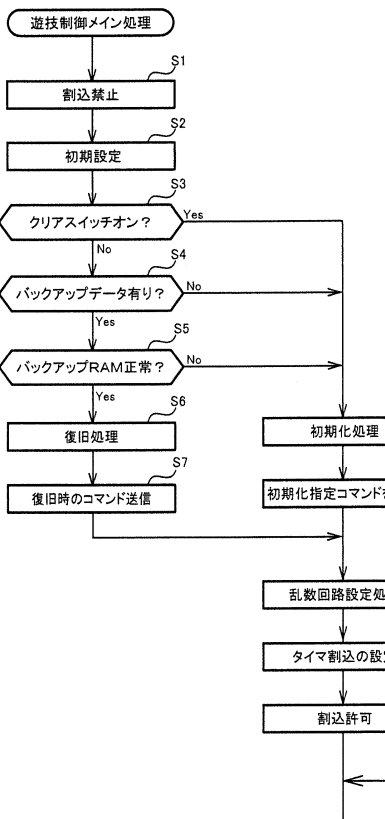
【図 2】



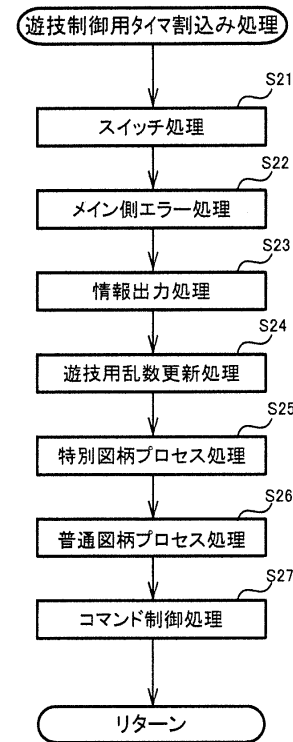
10

20

【図 3】



【図 4】

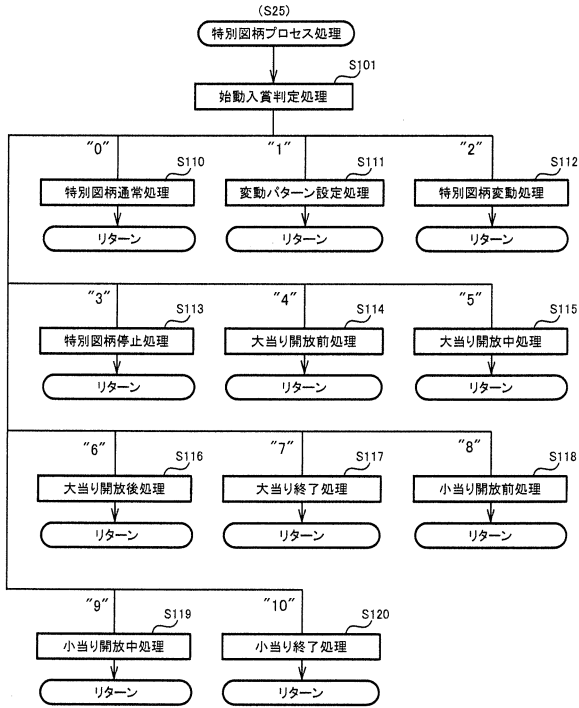


30

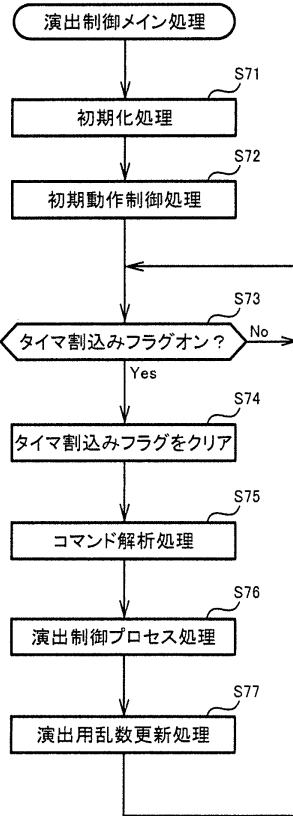
40

50

【図5】



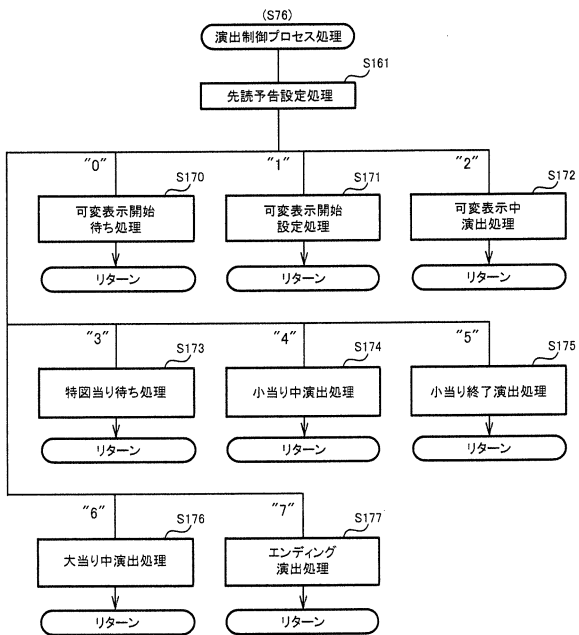
【図6】



10

20

【図7】



【図8-1】

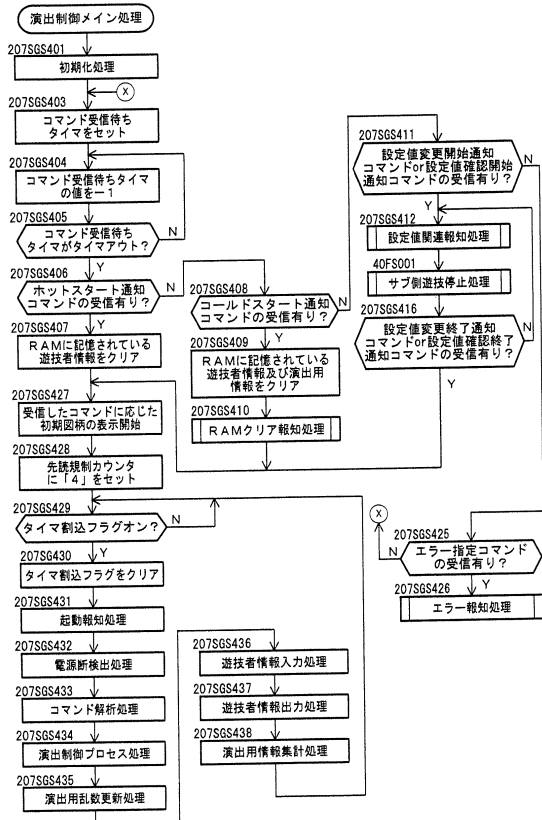
MODE	EXT	名称	内容
B0	O1	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
B0	O2	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
B1	x x	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
BC	x x	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
BF	O0	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	x x	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	x x	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	x x	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	x x	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	x x	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	x x	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	O0	第1始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	O0	第2始動入賞口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	x x	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	x x	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
DO	x x	設定値指定	設定値を指定
E1	O1	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	O2	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	O3	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	O4	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	O5	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	O6	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知
F1	x x	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
F2	x x	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定

30

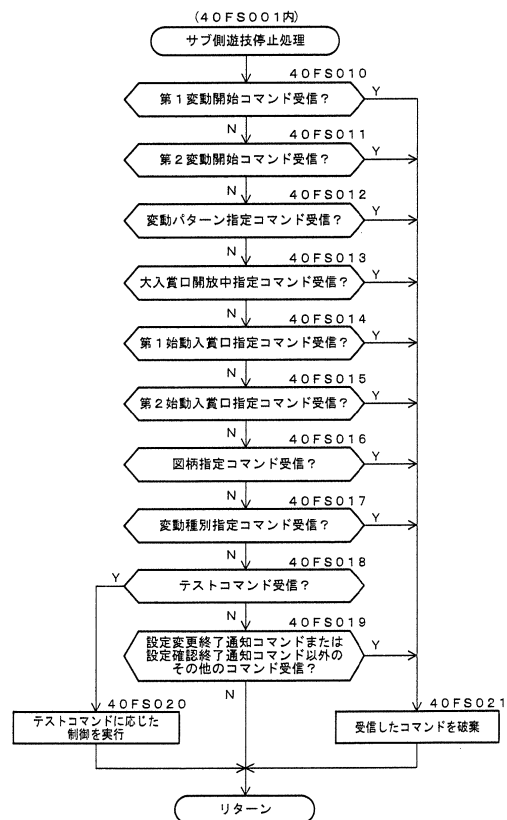
40

50

【 図 8 - 2 】



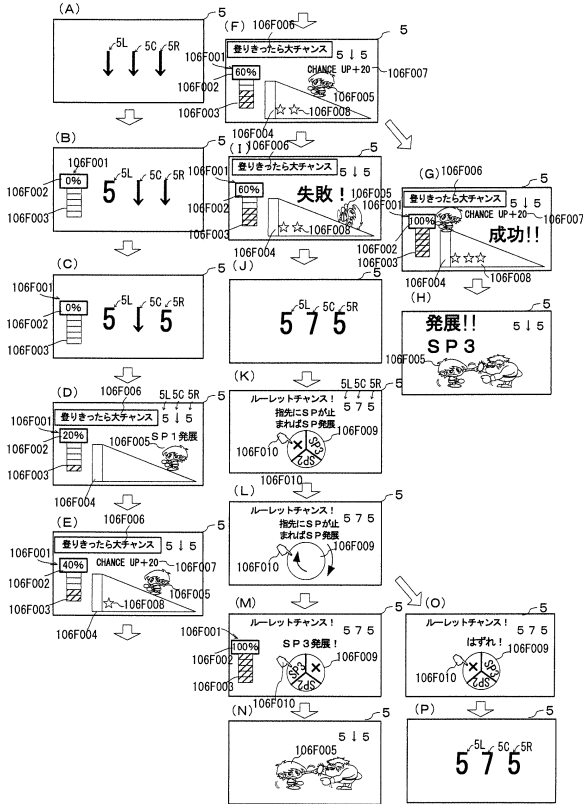
【 図 8 - 3 】



10

20

【 図 8 - 4 】



【 図 8 - 5 】

(A) 示唆表示有無判定テーブル

変動パターン	SR2 (個数300)	
	示唆表示 演出実行有	示唆表示 演出実行無
非リーチ	5	295
ノーマルリーチ	10	290
第1スーパーリーチ	15	285
第2スーパーリーチ	20	280
第3スーパーリーチ	25	275

(B) 示唆表示演出種類選択テーブル

示唆表示演出種類	SR3 (個数210)				
	非リーチ	ノーマルリーチ	第1スーパーリーチ	第2スーパーリーチ	第3スーパーリーチ
非リーチはずれ →SP発展なし	210	0	0	0	0
ノーマルリーチはずれ →SP発展なし	0	210	0	0	0
第1SPリーチはずれ →SP発展なし	0	0	210	0	0
非リーチはずれ →SP2発展 (80%値表示)	0	0	0	10	0
ノーマルリーチはずれ →SP2発展 (80%値表示)	0	0	0	50	0
第1SPリーチはずれ →SP2発展 (80%値表示)	0	0	0	150	0
非リーチはずれ →SP3発展 (100%値表示)	0	0	0	0	10
ノーマルリーチはずれ →SP3発展 (100%値表示)	0	0	0	0	20
第1SPリーチはずれ →SP3発展 (100%値表示)	0	0	0	0	30
第2SPリーチはずれ →SP3発展 (100%値表示)	0	0	0	0	150

(C) 示唆表示再表示開始タイミング選択テーブル

開始タイミング種類	SR4 (個数400)	
	当たり時	はずれ時
再表示決定演出後 1秒経過時	60	280
再表示決定演出後 3秒経過時	140	80
再表示決定演出後 5秒経過時	200	40

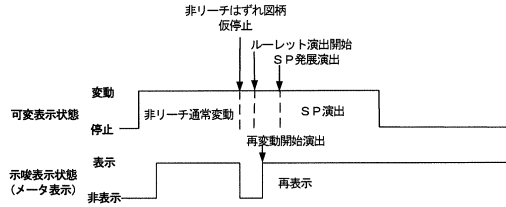
30

40

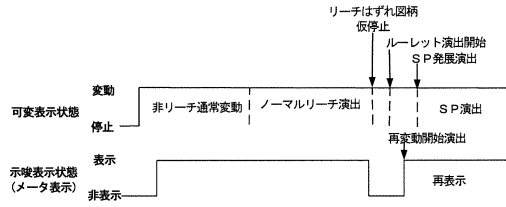
50

【 図 8 - 6 】

(A) 示唆表示演出第1タイミング例

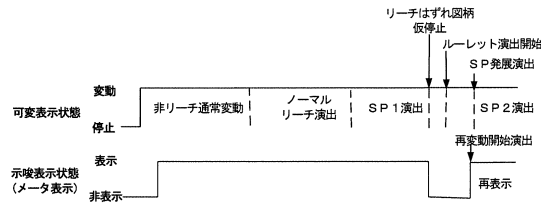


(B) 示唆表示演出第2タイミング例



10

(C) 示唆表示演出第3タイミング例



20

30

40

50

## フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2018-033596(JP,A)  
特開2018-086433(JP,A)  
特開2017-140269(JP,A)  
特開2016-101184(JP,A)  
特開2000-070484(JP,A)  
特開2000-312748(JP,A)  
特開2018-027469(JP,A)  
特開2013-009850(JP,A)  
特開2018-114215(JP,A)  
特開2014-033929(JP,A)  
特開2017-104296(JP,A)  
特開2020-039755(JP,A)  
特許第6611267(JP,B2)  
特許第6567587(JP,B2)  
特許第6633479(JP,B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02