

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7073083号**  
**(P7073083)**

(45)発行日 令和4年5月23日(2022.5.23)

(24)登録日 令和4年5月13日(2022.5.13)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 2 (全111頁)

(21)出願番号 特願2017-234762(P2017-234762)  
 (22)出願日 平成29年12月7日(2017.12.7)  
 (65)公開番号 特開2019-98039(P2019-98039A)  
 (43)公開日 令和1年6月24日(2019.6.24)  
 審査請求日 令和2年5月29日(2020.5.29)

(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 阿部 知

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】**

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

特定表示を表示する特定演出と、前記特定表示に関する示唆表示を表示し、該示唆表示の表示態様を段階的に変化させて前記特定演出の実行を示唆する示唆演出と、前記特定演出及び前記示唆演出と異なる演出であって、前記特定表示及び前記示唆表示と異なる特殊表示を表示する所定演出を実行可能な演出実行手段と、  
 を備え、

演出モードとして、前記特定演出を実行する場合において前記特定演出が実行される前に前記示唆演出が実行される第1演出モードと、前記特定演出が実行される前に前記所定演出が実行される第2演出モードとを少なくとも有し、

前記第1演出モードは、少なくともリーチ状態となる前に第1画像を表示する演出モードであるとともに、前記特定演出を実行する場合は前記示唆表示を表示し、前記特定演出を実行しない場合は前記示唆表示を表示しないことにより、前記示唆表示を表示可能であることを示唆する演出モードであり、

前記第2演出モードは、少なくともリーチ状態となる前に前記第1画像と異なる第2画像を表示する演出モードであるとともに、前記特定演出を実行する場合も前記特定演出を実行しない場合も、前記示唆表示を表示しないことにより、前記示唆表示を表示しないことを示唆する演出モードであり、

前記演出実行手段が前記特定演出を実行可能なタイミングの数は、前記第1演出モードと

前記第2演出モードとで異なり、

前記示唆表示は、前記第1演出モードにおいて前記特定演出を実行する場合に表示されるが前記第2演出モードでは表示されず、

前記第1演出モードにおいて、前記示唆表示の表示態様が特定態様となったときに前記特定演出を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記示唆演出を実行しない場合よりも前記示唆演出を実行する場合の方が高い割合にて特別演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

10

特定表示を表示する特定演出と、前記特定表示に関する示唆表示を表示し、該示唆表示の表示態様を段階的に変化させて前記特定演出の実行を示唆する示唆演出と、前記特定演出及び前記示唆演出と異なる演出であって、前記特定表示及び前記示唆表示と異なる特殊表示を表示する所定演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

演出モードとして、前記特定演出を実行する場合において前記特定演出が実行される前に前記示唆演出が実行される第1演出モードと、前記特定演出が実行される前に前記所定演出が実行される第2演出モードとを少なくとも有し、

前記第1演出モードは、少なくともリーチ状態となる前に第1画像を表示する演出モードであるとともに、前記特定演出を実行する場合は前記示唆表示を表示し、前記特定演出を実行しない場合は前記示唆表示を表示しないことにより、前記示唆表示を表示可能であることを示唆する演出モードであり、

20

前記第2演出モードは、少なくともリーチ状態となる前に前記第1画像と異なる第2画像を表示する演出モードであるとともに、前記特定演出を実行する場合も前記特定演出を実行しない場合も、前記示唆表示を表示しないことにより、前記示唆表示を表示しないことを示唆する演出モードであり、

前記演出実行手段は、前記第1演出モードと前記第2演出モードにおいて共通のタイミングにて前記特定演出を実行可能であり、

前記示唆表示は、前記第1演出モードにおいて前記特定演出を実行する場合に表示されるが前記第2演出モードでは表示されず、

30

前記第1演出モードにおいて、前記示唆表示の表示態様が特定態様となったときに前記特定演出を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記示唆演出を実行しない場合よりも前記示唆演出を実行する場合の方が高い割合にて特別演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【技術分野】

##### 【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

40

##### 【背景技術】

##### 【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機において、ステージを形成するステージ演出が通常ステージ（第1演出モード）である場合と特殊ステージ（第2演出モード）である場合とで、セリフ演出やステップアップ演出など大当りの可能性を示唆する示唆演出の態様が異なるもの等があった（例えば、特許文献1参照）。

##### 【先行技術文献】

##### 【特許文献】

##### 【0003】

【文献】特開2015-77306号公報

##### 【発明の概要】

50

**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

上記特許文献1に記載の遊技機にあっては、ステージ（演出モード）に応じて演出を好適に実施することができず、演出による遊技興趣を向上できないという問題があった。

**【0005】**

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、演出による遊技興趣を向上することのできる遊技機を提供することを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

(A) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

特定表示を表示する特定演出と、前記特定表示に関する示唆表示を表示し、該示唆表示の表示態様を段階的に変化させて前記特定演出の実行を示唆する示唆演出と、前記特定演出及び前記示唆演出と異なる演出であって、前記特定表示及び前記示唆表示と異なる特殊表示を表示する所定演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

演出モードとして、前記特定演出を実行する場合において前記特定演出が実行される前に前記示唆演出が実行される第1演出モードと、前記特定演出が実行される前に前記所定演出が実行される第2演出モードとを少なくとも有し、

前記第1演出モードは、少なくともリーチ状態となる前に第1画像を表示する演出モードであるとともに、前記特定演出を実行する場合は前記示唆表示を表示し、前記特定演出を実行しない場合は前記示唆表示を表示しないことにより、前記示唆表示を表示可能であることを示唆する演出モードであり、

前記第2演出モードは、少なくともリーチ状態となる前に前記第1画像と異なる第2画像を表示する演出モードであるとともに、前記特定演出を実行する場合も前記特定演出を実行しない場合も、前記示唆表示を表示しないことにより、前記示唆表示を表示しないことを示唆する演出モードであり、

前記演出実行手段が前記特定演出を実行可能なタイミングの数は、前記第1演出モードと前記第2演出モードとで異なり、

前記示唆表示は、前記第1演出モードにおいて前記特定演出を実行する場合に表示されるが前記第2演出モードでは表示されず、

前記第1演出モードにおいて、前記示唆表示の表示態様が特定態様となったときに前記特定演出を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記示唆演出を実行しない場合よりも前記示唆演出を実行する場合の方が高い割合にて特別演出を実行可能である、ことを特徴とする。

前記課題を解決するために、手段1の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

特定演出（例えば、レベルMAX演出）と、該特定演出の実行を示唆する示唆演出（例えば、レベルアップ予告）と、前記特定演出及び前記示唆演出とは異なる所定演出（例えば、セリフ予告）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

演出モードとして、前記特定演出が実行される前に前記示唆演出が実行される第1演出モード（例えば、演出モード1）と、前記特定演出が実行される前に前記所定演出が実行される第2演出モード（例えば、演出モード2）とを少なくとも有し、

前記演出実行手段が前記特定演出を実行可能なタイミングの数は、前記第1演出モードと前記第2演出モードとで異なる（例えば、演出制御用CPU120は、演出モード1である場合には、レベルMAX演出（特定演出）の実行タイミングがノーマルリーチAからスーパーリーチA, Bへ移行するタイミングta5であるスーパーリーチDと、レベルMAX演出（特定演出）の実行タイミングがスーパーリーチA, BからスーパーリーチCへ移行するタイミングta8であるスーパーリーチEと、のいずれかを選択可能である一方で

10

20

30

40

50

、演出モード 2 である場合には、レベルMAX 演出（特定演出）の実行タイミングがスーパーイーチ A , B からスーパーイーチ C へ移行するタイミング t a 8 であるスーパーイーチ F , G のいずれかを選択可能である。図 9 - 1 4 参照）  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出モードに応じて特定演出を実行可能なタイミングの数が異なるため、演出モードに応じて特定演出を好適に実施することができ、特定演出による遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 0 0 7 】

（ B ）遊技を行うことが可能な遊技機であって、

特定表示を表示する特定演出と、前記特定表示に関する示唆表示を表示し、該示唆表示の表示態様を段階的に変化させて前記特定演出の実行を示唆する示唆演出と、前記特定演出及び前記示唆演出と異なる演出であって、前記特定表示及び前記示唆表示と異なる特殊表示を表示する所定演出を実行可能な演出実行手段と、  
を備え、

演出モードとして、前記特定演出を実行する場合において前記特定演出が実行される前に前記示唆演出が実行される第 1 演出モードと、前記特定演出が実行される前に前記所定演出が実行される第 2 演出モードとを少なくとも有し、

前記第 1 演出モードは、少なくともリーチ状態となる前に第 1 画像を表示する演出モードであるとともに、前記特定演出を実行する場合は前記示唆表示を表示し、前記特定演出を実行しない場合は前記示唆表示を表示しないことにより、前記示唆表示を表示可能であることを示唆する演出モードであり、

前記第 2 演出モードは、少なくともリーチ状態となる前に前記第 1 画像と異なる第 2 画像を表示する演出モードであるとともに、前記特定演出を実行する場合も前記特定演出を実行しない場合も、前記示唆表示を表示しないことにより、前記示唆表示を表示しないことを示唆する演出モードであり、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードにおいて共通のタイミングにて前記特定演出を実行可能であり、

前記示唆表示は、前記第 1 演出モードにおいて前記特定演出を実行する場合に表示されるが前記第 2 演出モードでは表示されず、

前記第 1 演出モードにおいて、前記示唆表示の表示態様が特定態様となったときに前記特定演出を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記示唆演出を実行しない場合よりも前記示唆演出を実行する場合の方が高い割合にて特別演出を実行可能である、

ことを特徴とする。

手段 2 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

特定演出（例えば、レベルMAX 演出）と、該特定演出の実行を示唆する示唆演出（例えば、レベルアップ予告）と、前記特定演出及び前記示唆演出とは異なる所定演出（例えば、セリフ予告）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 ）と、  
を備え、

演出モードとして、前記特定演出が実行される前に前記示唆演出が実行される第 1 演出モード（例えば、演出モード 1 ）と、前記特定演出が実行される前に前記所定演出が実行される第 2 演出モード（例えば、演出モード 2 ）とを少なくとも有し、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードにおいて共通のタイミングにて前記特定演出を実行可能である（例えば、演出モード 1 に対応するスーパーイーチ D , E と、演出モード 2 に対応するスーパーイーチ F , G とで、レベルMAX 演出（特定演出）を実行する前に実行する演出が異なる（レベルアップ予告とセリフ予告）が、レベルMAX 演出（特定演出）を実行するタイミングは、演出モード 1 と演出モード 2 とで共通なスーパーイーチ C へ発展するタイミング t a 8 とされている。図 9 - 1 4 参照）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、演出モードに関わらず、特定演出を共通のタイミングにて実行可能であるため、特定演出を好適に実施することができ、特定演出による遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 0 0 8 】

本発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 または手段 2 に記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードにおいて共通の演出を実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モード 1 に対応するスーパーーリーチ E においてレベル M A X 演出を実行した後と、演出モード 2 に対応するスーパーーリーチ G においてレベル M A X 演出を実行した後とで、共通のスーパーーリーチ C を実行可能である部分）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定演出の後は演出モードに関わらず共通の演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 0 0 9 】

本発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードのいずれにおいても、前記示唆演出を実行するか否かに関わらず、前記特定演出を実行する前に特別演出を実行可能である（例えば、演出パターン L P T - 4、5、6 は、レベルがレベル L V 4 になった後、もう 1 段階レベルアップして特定演出（レベル M A X 演出）が実行されることを示唆するチャンス演出 1（図 9 - 1 6（K）参照）が実行される可能性がある演出パターンとされている。演出パターン S P T - 4、5 は、セリフ枠の背景色が赤色になった後、レベルアップ予告のレベルアップ演出である特定演出（レベル M A X 演出）の実行を示唆するチャンス演出 2（図 9 - 1 8（I）（J）参照）が実行される可能性がある演出パターンとされている。）

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、演出モードに関わらず特別演出が実行されるようになるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 0 1 0 】

本発明の手段 5 の遊技機は、手段 4 に記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、前記示唆演出を実行しない場合よりも前記示唆演出を実行する場合の方が高い割合にて前記特別演出を実行可能である（例えば、レベルアップ予告で演出パターン L P T - 4、L P T - 5、L P T - 6 のいずれかの実行が決定された場合においてチャンス演出 1 が実行される確率は、セリフ予告で演出パターン S P T - 4 または S P T - 5 の実行が決定された場合においてチャンス演出 2 が実行される確率よりも高くなるようにしている部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出によって示唆演出の実行が示唆されるので、示唆演出への注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 0 1 1 】

本発明の手段 6 の遊技機は、手段 4 または手段 5 に記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードとで異なる割合にて前記特別演出を実行する（例えば、レベルアップ予告で演出パターン L P T - 4、L P T - 5、L P T - 6 のいずれかの実行が決定された場合においてチャンス演出 1 が実行される確率は、セリフ予告で演出パターン S P T - 4 または S P T - 5 の実行が決定された場合においてチャンス演出 2 が実行される確率よりも高くなるようにしている部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出モードによって特別演出が実行される割合が変化するので、遊技興趣を向上できる。

#### 【 0 0 1 2 】

本発明の手段 7 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 6 のいずれかに記載の遊技機であって、可変表示を行う遊技が可能であって、

50

前記演出実行手段は、可変表示の状態が、遊技者にとって有利な有利状態に制御される特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）に対応するリーチ状態となった場合に、該可変表示中において第1リーチ演出（例えば、ノーマルリーチA、B）と該第1リーチ演出後に第2リーチ演出（例えば、スーパーリーチA～C）とを実行可能であって、

前記第1リーチ演出の種類は、前記第1演出モードと前記第2演出モードとで異なる（例えば、演出モード1に対応するスーパーリーチD、Eのノーマルリーチ演出はノーマルリーチAであるのに対し、演出モード2に対応するスーパーリーチF、Gのノーマルリーチ演出はノーマルリーチBである部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出モードによって異なる種類の第1リーチ演出が実行されるので、遊技興奮を向上できる。

#### 【0013】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであってもよい。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0014】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】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8-2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図8-3】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図8-4】各乱数を示す説明図である。

【図8-5】変動パターンを例示する図である。

【図8-6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8-7】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-8】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図8-9】(A)は大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）を示す説明図であり、(B)は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）を示す説明図であり、(C)は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図8-10】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8-11】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-12】設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図8-13】(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8-14】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図8-15】タイマ割込処理の一部を示すフローチャートである。

【図8-16】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図8-17】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8-18】RAMに記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図。

【図8-19】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。

【図8-20】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。

【図8-21】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図8-22】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図8-23】変形例8における設定変更処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図8-24】変形例8における演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。

【図8-25】変形例8における画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図8-26】変形例9における画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図8-27】変形例10における画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図9-1】(A), (B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図9-2】各乱数を示す説明図である。

【図9-3】(A)は特図表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は特図表示結果判定テーブル2を示す説明図である。

【図9-4】(A)は大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は各種大当たりの内容を示す図である。

10

【図9-5】変動パターンを例示する図である。

【図9-6】変動パターン判定テーブルを示す図である。

【図9-7】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9-8】(A)は演出モード1に対応する背景画面、(B)は演出モード2に対応する背景画面の一例を示す図である。

【図9-9】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9-10】変動パターンとリーチ演出種別との関係を説明する図である。

【図9-11】(A)はリーチ演出パターン決定用テーブルA、(B)はリーチ演出パターン決定用テーブルB、(C)はリーチ演出パターン決定用テーブルC、(D)はリーチ演出パターン決定用テーブルDを示す図である。

20

【図9-12】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-13】(A)はレベルアップ予告演出パターン決定用テーブルA、(B)はレベルアップ予告演出パターン決定用テーブルB、(C)はセリフ予告演出パターン決定用テーブルA、(D)はセリフ予告演出パターン決定用テーブルBを示す図である。

【図9-14】スーパーりーチD, E, Gと予告演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図9-15】(A)～(H)はスーパーりーチEとレベルアップ予告の流れを示す説明図である。

【図9-16】(I)～(P)はスーパーりーチEとレベルアップ予告の流れを示す説明図である。

30

【図9-17】(A)～(G)はスーパーりーチGとセリフ予告の流れを示す説明図である。

【図9-18】(H)～(K)はスーパーりーチGとセリフ予告の流れを示す説明図である。

【図9-19】変形例としてのスーパーりーチD, E, Gと予告演出の流れ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】

【0015】

(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。

40

【0016】

(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。

【0017】

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

50

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、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

#### 【0018】

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。

10

#### 【0019】

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、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

#### 【0020】

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。

#### 【0021】

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う。

30

#### 【0022】

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。

#### 【0023】

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。

40

#### 【0024】

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。

#### 【0025】

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。

#### 【0026】

50

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 2 7 】

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 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。

#### 【 0 0 2 8 】

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。

#### 【 0 0 2 9 】

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 0 】

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。

#### 【 0 0 3 1 】

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 2 】

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。

#### 【 0 0 3 3 】

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 4 】

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 5 】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【 0036 】

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ーラーが設けられている。

#### 【 0037 】

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

#### 【 0038 】

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。

#### 【 0039 】

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

20

#### 【 0040 】

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。

#### 【 0041 】

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。

20

#### 【 0042 】

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

#### 【 0043 】

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。

#### 【 0044 】

##### （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

#### 【 0045 】

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）。

#### 【 0046 】

50

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 4 7 】**

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 4 8 】**

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

**【 0 0 4 9 】**

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。

**【 0 0 5 0 】**

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

**【 0 0 5 1 】**

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。

**【 0 0 5 2 】**

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。

30

**【 0 0 5 3 】**

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。

**【 0 0 5 4 】**

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。

40

**【 0 0 5 5 】**

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「普図当たり」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。

**【 0 0 5 6 】**

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「大当たり」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

50

することに加えて「大当たり」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 5 7 】

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、次回の大当た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。

#### 【 0 0 5 8 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「普図当たり」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」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。

10

#### 【 0 0 5 9 】

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。これらを組合せて、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 0 】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」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「小当たり」がなくてもよい。

#### 【 0 0 6 1 】

なお、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

30

#### 【 0 0 6 2 】

（演出の進行など）

#### 【 0 0 6 3 】

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 4 】

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。

40

#### 【 0 0 6 5 】

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。

50

**【 0 0 6 6 】**

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに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。

**【 0 0 6 7 】**

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

10

**【 0 0 6 8 】**

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態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

20

**【 0 0 6 9 】**

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（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）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。

**【 0 0 7 0 】**

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

30

**【 0 0 7 1 】**

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。

40

**【 0 0 7 2 】**

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。

**【 0 0 7 3 】**

50

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。

10

#### 【0074】

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）。

#### 【0075】

##### （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。

20

#### 【0076】

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。

#### 【0077】

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。

30

#### 【0078】

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よい。

#### 【0079】

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）であってよい。

40

#### 【0080】

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。

#### 【0081】

50

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。

#### 【0082】

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。

#### 【0083】

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。

#### 【0084】

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。

#### 【0085】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

#### 【0086】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 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、ROM 121 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

#### 【0087】

演出制御用 CPU 120 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。

#### 【0088】

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

#### 【0089】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 123 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 13 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯状態を指定する信号）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。

#### 【0090】

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

10

20

30

40

50

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 1 】

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 2 】

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 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。10

#### 【 0 0 9 3 】

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

#### 【 0 0 9 4 】

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。20

#### 【 0 0 9 5 】

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 6 】

##### （動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

#### 【 0 0 9 7 】

##### （主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。30

#### 【 0 0 9 8 】

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

#### 【 0 0 9 9 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3 ; Y e s ）、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。初期化処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするR A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。40

#### 【 0 1 0 0 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための50

画面表示を行う。

#### 【0101】

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

#### 【0102】

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

#### 【0103】

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。

#### 【0104】

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

#### 【0105】

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

#### 【0106】

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

50

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 1 0 7 】

こうした遊技制御メイン処理を実行したC P U 1 0 3 は、C T Cからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図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、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報(大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

10

#### 【 0 1 0 8 】

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、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。C P U 1 0 3 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)。

20

#### 【 0 1 0 9 】

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)。C P U 1 0 3 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、「普図当たり」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。

#### 【 0 1 1 0 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ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。

30

#### 【 0 1 1 1 】

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、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

40

#### 【 0 1 1 2 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 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

50

送される。

#### 【 0 1 1 3 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 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S 1 1 0 ~ S 1 2 0 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S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）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1 2 に送信するための送信設定が行われる。

#### 【 0 1 1 4 】

ステップS 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第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）。

10

20

#### 【 0 1 1 5 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板1 1 における他の決定、演出制御基板1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板1 2 においては、各種のテーブルがR O M 1 2 1 に格納されている。

30

#### 【 0 1 1 6 】

ステップS 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”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。

#### 【 0 1 1 7 】

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。

#### 【 0 1 1 8 】

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

40

#### 【 0 1 1 9 】

ステップS 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4 A や第2特別図柄表示装置4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」であ

50

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。

#### 【0120】

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”的ときに実行される。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、大入賞口専用のソレノイド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。

10

#### 【0121】

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”的ときに実行される。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、大入賞口専用のソレノイド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。

20

#### 【0122】

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”的ときに実行される。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。

30

#### 【0123】

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。

40

#### 【0124】

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。

#### 【0125】

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。

50

”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

#### 【0126】

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。

#### 【0127】

(演出制御基板12の主要な動作)

10

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。

#### 【0128】

20

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

#### 【0129】

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。

30

#### 【0130】

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。

40

#### 【0131】

50

ステップ S 7 5 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 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 2 】

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。

10

#### 【 0 1 3 3 】

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、先読み予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読み予告設定処理では、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。

20

#### 【 0 1 3 4 】

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 5 】

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。

30

#### 【 0 1 3 6 】

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。

40

#### 【 0 1 3 7 】

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 から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図

50

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。

#### 【0138】

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 から大当たり遊技状態又は小当た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、大当たり遊技状態又は小当た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た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た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たり中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当たり遊技状態又は小当た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。

10

#### 【0139】

ステップ S174 の小当たり中演出処理は、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。この小当たり中演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小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小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、小当たり中演出処理では、例えば主基板 11 から小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、演出プロセスフラグの値を小当たり終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当たり中演出処理を終了する。

20

#### 【0140】

ステップ S175 の小当たり終了演出処理は、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。この小当たり終了演出処理において、演出制御用 CPU120 は、例えば小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小当た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、小当たり終了演出処理を終了する。

30

#### 【0141】

ステップ S176 の大当たり中演出処理は、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。

40

#### 【0142】

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。

#### 【0143】

( 基本説明の変形例 )

50

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。

【0144】

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。

【0145】

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）。

10

【0146】

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合せになると、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。

【0147】

20

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探っても構わない。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探っても構わない。

【0148】

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。

30

【0149】

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。

【0150】

40

（特徴部122SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部122SGについて説明する。尚、本実施の形態の特徴部122SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図は、前述した特徴部31AKと同一であるため省略する。図8-1及び図8-2に示すように、本実施の形態の特徴部122SG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122SG201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定変更状態、または、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設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ122SG051と、設定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122SG052が設けられている。

50

**【 0 1 5 1 】**

これら錠スイッチ 122SG051 及び設定切替スイッチ 122SG052 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 11 とともに基板ケース 122SG201 内に収容されており、錠スイッチ 122SG051 及び設定切替スイッチ 122SG052 は、基板ケース 122SG201 を開放しなくとも操作可能となるよう基板ケース 122SG201 の背面左部に形成された開口を介して背面側に露出している。

**【 0 1 5 2 】**

錠スイッチ 122SG051 及び設定切替スイッチ 122SG052 を有する基板ケース 122SG201 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態では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 3 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 122SG051 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 122SG051 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作及び該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部 122SG では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

10

**【 0 1 5 3 】**

主基板 11 は、遊技機用枠 122SG003 を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 122SG003 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 11 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。

20

**【 0 1 5 4 】**

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。

30

**【 0 1 5 5 】**

図 8 - 3 (A) は、本実施の形態における特徴部 122SG 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 8 - 3 (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。

40

**【 0 1 5 6 】**

図 8 - 3 (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 4A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 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 4B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 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可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン (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

50

などに応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 0 1 5 7 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 8 - 3 ( B ) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当り種別決定結果)に応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 0 1 5 8 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 8 - 3 ( B ) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

10

#### 【 0 1 5 9 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態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。

20

#### 【 0 1 6 0 】

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。

30

#### 【 0 1 6 1 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当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、大当り遊技状態または小当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、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

40

#### 【 0 1 6 2 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにして

50

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EXTデータが設定される。

#### 【0163】

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4A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4B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

#### 【0164】

コマンドC1XXH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C2XXH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を基づいて、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を基づいて、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などに対応して送信されるようにしてもよい。

20

#### 【0165】

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

#### 【0166】

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が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の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の設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定変更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確認終了通知コマンドである。

40

#### 【0167】

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

50

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。

#### 【0168】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 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、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 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込動作、CPU 103 が RAM 102 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、CPU 103 が I/O 105 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、CPU 103 が I/O 105 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。10

#### 【0169】

図 8-4 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 8-4 に示すように、この実施の形態の特徴部 122SG 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、CPU 103 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 104 によって更新されてもよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。20

#### 【0170】

尚、本実施の形態では各乱数値 MR1 ~ MR5 をそれぞれ図 8-4 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 MR1 ~ MR5 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。30

#### 【0171】

図 8-5 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、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」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、可変表示結果が「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、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。40

#### 【0172】

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、スーパークリーチ、スーパークリーチ といったスーパークリーチのリーチ演出が実行されるスーパークリ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、スーパークリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリー50

チ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパー  
リーチ変動パターンでも、スーパー<sup>リーチ</sup>やスーパー<sup>リーチ</sup>に加えてスーパー<sup>リーチ</sup>  
…といった3以上のスーパー<sup>リーチ</sup>変動パターンを設けてもよい。

#### 【0173】

図8-5に示すように、本実施の形態の特徴部122SG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<sup>リ</sup>  
ーチ変動パターンであるスーパー<sup>リーチ</sup>、スーパー<sup>リーチ</sup>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<sup>リーチ</sup>、スーパー<sup>リーチ</sup>といったスーパー<sup>リ</sup>  
ーチのリー<sup>チ</sup>演出が実行されるスーパー<sup>リーチ</sup>変動パターンの特図変動時間については、  
スーパー<sup>リーチ</sup>のスーパー<sup>リーチ</sup>演出が実行される変動パターンの方が、スーパー<sup>リ</sup>  
ーチのスーパー<sup>リーチ</sup>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。

10

#### 【0174】

尚、本実施の形態では、前述したようにスーパー<sup>リーチ</sup>、スーパー<sup>リーチ</sup>、ノーマル  
リーチの順に可変表示結果が「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<sup>リーチ</sup>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。

#### 【0175】

尚、本実施の形態の特徴部122SG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<sup>リーチ</sup>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に  
属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決  
定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしてい  
るが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値  
MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判  
定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動  
パターン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。

20

#### 【0176】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、図8-5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<sup>リーチ</sup>ハズレとなる変動パターンとすればよい。

30

#### 【0177】

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。

40

#### 【0178】

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8-6及び図8-7などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブル  
データが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種  
の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブ  
ルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パ

50

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。

【0179】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 8 - 6 ( A ) に示す表示結果判定テーブル（設定値 1 ）、図 8 - 6 ( B ) に示す表示結果判定テーブル（設定値 2 ）、図 8 - 6 ( C ) に示す表示結果判定テーブル（設定値 3 ）、図 8 - 7 ( A ) に示す大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 8 - 7 ( 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。

【0180】

本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たり及び小当たりの当選確率（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、大当たり及び小当たりの当選確率（出玉率）が変わらるようになっている。設定値は 1 ~ 3 の 3 段階からなり、1 が最も出玉率が高く、1、2、3 の順に値が大きくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として 1 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、2、3 の順に値が大き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、最も小さい値である 1 が最も遊技場側に不利な値であり、2、3 の順に値が大きくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

10

【0181】

図 8 - 6 ( A ) ~ 図 8 - 6 ( 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、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、M R 1 と比較される当た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 1 2 2 S G 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。

20

【0182】

図 8 - 6 ( A ) ~ 図 8 - 6 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 1 2 2 S G では、設定値が 1 の場合は 1 / 9 9 、設定値が 2 の場合は 1 / 1 5 0 、設定値が 3 の場合は 1 / 2 0 0 ）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 1 2 2 S G では、設定値が 1 の場合は 1 / 5 0 、設定値が 2 の場合は 1 / 9 9 、設定値が 3 の場合は 1 / 1 5 0 ）。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。

30

【0183】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態（低確状態）である場合と確変状態（高確状態）である場合とで、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技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（例えば、設定値が 1 の場合は 1 / 5 0 、設定値が 2 の場合は 1 / 9 9 、設定値が 3 の場合は 1 / 2 0 0 ）。

40

【0184】

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」や「小当たり」として大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高く、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定

50

値が 3 の場合が最も特図表示結果を「大当たり」や「小当たり」として大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が低くなるように判定値が割り当てられている（大当たり確率及び小当たり確率：設定値 1 > 設定値 2 > 設定値 3）。

#### 【 0 1 8 5 】

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8-6(A)～図8-6(C)に示す大当たりに対応するいずれかの当た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8-6(A)～図8-6(C)に示す小当たりに対応するいずれかの当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当た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たり及び小当たりの当選を決定する。尚、図8-6(A)～図8-6(C)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）並びに小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定することは、大当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定することは、小当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定することでもある。

10

#### 【 0 1 8 6 】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、図8-6(A)～図8-6(C)に示す各表示結果判定テーブルにおいて、小当たりの当選確率を異なら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、いずれの表示結果判定テーブルを用いる場合であっても（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）小当たりの当選確率を同一としてもよい。

20

#### 【 0 1 8 7 】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、CPU103は、図8-6(A)～図8-6(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当たりまたは小当たりとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当たり判定テーブルと小当たり判定テーブルとを別個に設け、可変表示結果を大当たりとするか否か、小当たりとするか否かを個別に判定してもよい。また、図8-6(A)～図8-6(C)に示すように、各表示結果判定テーブルには小当たりに判定値が割り当てられているが、図8-6(C)に示す表示結果判定テーブル（パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3の場合に参照される表示結果判定テーブル）には、小当たりに判定値が割り当てられていないともよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当たり確率の割合が異なることには、小当たり確率が0%であることも含まれている。

30

#### 【 0 1 8 8 】

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

#### 【 0 1 8 9 】

図8-7(A)及び図8-7(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当た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8-7(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図8-7(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

40

#### 【 0 1 9 0 】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当たり種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たり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。

50

**【 0 1 9 1 】**

ここで、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G における大当り種別について、図 8 - 8 を用いて説明する。本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G 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。

**【 0 1 9 2 】**

「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。

10

**【 0 1 9 3 】**

「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（本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G 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り遊技状態となることにより終了する。

20

**【 0 1 9 4 】**

一方、大当り B や大当り C の大当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、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当り B や大当り C である場合には、大当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。

**【 0 1 9 5 】**

尚、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、大当り種別として大当り A ~ 大当り 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、大当り種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

30

**【 0 1 9 6 】**

また、図 8 - 7 ( A ) に示すように、大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までが大当り A に割り当てられており、100 ~ 149 までが大当り B に割り当てられており、150 ~ 299 までが大当り C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までが大当り A に割り当てられており、100 ~ 199 までが大当り B に割り当てられており、200 ~ 299 までが大当り C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までが大当り A に割り当てられており、100 ~ 249 までが大当り B に割り当てられており、250 ~ 299 までが大当り C に割り当てられている。

40

**【 0 1 9 7 】**

このように、第 1 特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御のみが実行される大当り A を決定する割合が同一である一方で、大当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り B と大当り C のうち、大当り C を決定する割合が設定値 1、2、3 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 1 である場合が最も出玉率が高く、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合が最も出玉率が低くなっている。

**【 0 1 9 8 】**

一方で、図 8 - 7 ( B ) に示すように、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）にお

50

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、100～299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）。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、100～149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。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、100～199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。

#### 【0199】

10

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1、2、3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1である場合が最も出玉率が高く、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合が最も出玉率が低くなっている。

#### 【0200】

尚、本実施の形態の特徴部122SG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1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ことには、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1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。

20

#### 【0201】

このように、本実施の形態の特徴部122SGでは、設定されている設定値に応じて可変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。

#### 【0202】

30

尚、本実施の形態の特徴部122SG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。

#### 【0203】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、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（大当たり確率や小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大きいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

#### 【0204】

40

また、本実施の形態の特徴部122SG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や小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。

#### 【0205】

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

50

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

#### 【0206】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が1や4の場合は、特別可変入賞球装置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2や3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。

10

#### 【0207】

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。

#### 【0208】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「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。

20

#### 【0209】

大当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りの変動パターン（PB1-1）、スーパーりーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーりーチ 大当りの変動パターン（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。

30

#### 【0210】

図8-9(A)及び図8-9(B)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当りAである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と、大当り種別が大当りB、大当りC用である場合に使用される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）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と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）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーりーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーりーチ 大当りの変動パターン（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。

40

#### 【0211】

図8-9(A)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301~800までがスーパーりーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、801~997までがスーパーりーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~350までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、351~825までがスーパーりーチ 大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、826~997までがスーパーりーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

50

ーン（PB1-3）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、0～400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までがスーパーリーチ 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までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

#### 【0212】

図8-9（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、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～100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、101～350までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチ 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、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～150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、151～450までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、451～997までがスーパーリーチ 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「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～200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、201～550までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチ 大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

10

20

#### 【0213】

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（PB1-2）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ン（PB1-3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値1，2，3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（PB1-3）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（PB1-2）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値1，2，3の順に低くなるようになっている。

#### 【0214】

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。

30

#### 【0215】

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（PC1-1）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。具体的には、図8-9（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」、「2」、「3」のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当たりの変動パターン（PC1-1）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PC1-1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」、「2」、「3」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。

40

#### 【0216】

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

50

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。

#### 【0217】

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（PA1-1）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーりーチハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーり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。

#### 【0218】

図8-10(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、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～350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までがスーパーりーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーり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0～997のうち、0～400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、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までがスーパーりーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーり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、0～450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、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までがスーパーりーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーりーチハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

#### 【0219】

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）、スーパーりーチハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーり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。

#### 【0220】

図8-10(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0～997のうち、0～400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、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までがスーパーりーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーり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0～997のうち、0～450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、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までがスーパーりーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーり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、0～500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、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までがスーパーりーチハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーり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

20

30

40

50

97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。

#### 【0221】

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。

#### 【0222】

図8-10（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0～997のうち、0～450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、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0～997のうち、0～500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、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「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～550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、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。

#### 【0223】

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。

#### 【0224】

図8-10（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0～997のうち、0～450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、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0～997のうち、0～500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、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「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～550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、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。

#### 【0225】

10

20

30

40

50

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またはノーマルリーチ変動パターンを決定する割合が、スーパーリーチ変動パターンを決定するよりも高く、かつ、設定値 1、2、3 の順に低くなるようになっている。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 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン、901 ~ 997 までがスーパーリーチ 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、可変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リーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示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。

10

#### 【 0 2 2 6 】

尚、本実施の形態の特徴部 122SG における「共通の決定割合」とは、異なる設定値にて決定割合が完全に同一であるもの（本実施の形態）の他、異なる設定値にて決定割合が同一であるもの（例えば、設定値 1 ~ 設定値 3 間において、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が 1 % 程度異なるもの）を含んでいる。

#### 【 0 2 2 7 】

尚、本実施の形態では、可変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、可変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、スー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、ノーマルリーチ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。

20

#### 【 0 2 2 8 】

また、本実施の形態では、可変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リーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ 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、可変表示結果がハズレである場合は、スーパーリーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ 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。

30

#### 【 0 2 2 9 】

また、本実施の形態では、可変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リーチ ハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ 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、可変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ーパーリーチ 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。

#### 【 0 2 3 0 】

尚、本実施の形態では、可変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には、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。

40

#### 【 0 2 3 1 】

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 8 - 5 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

50

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、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

#### 【0232】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、図8-10(A)～図8-10(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特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変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。10

#### 【0233】

また、本実施の形態の特徴部122SG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1～3のいずれの数値であっても、スーパー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るので、実際に可変表示がスーパー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る。尚、本実施の形態の特徴部122SG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可変表示がスーパー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、各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可変表示がスーパー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。20

#### 【0234】

図8-1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賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。30

#### 【0235】

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。40

#### 【0236】

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4A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50

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等から抽出された可変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可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

#### 【0237】

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4B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等から抽出された可変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可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

#### 【0238】

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

#### 【0239】

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

#### 【0240】

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。

#### 【0241】

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。

40

#### 【0242】

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。

#### 【0243】

50

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リ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。

#### 【0244】

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。

10

#### 【0245】

次に、本実施の形態の特徴部122SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図8-11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(122SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う(122SGSa0022)。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。

20

#### 【0246】

次いで、クリアスイッチがONであるか否かを判定する(122SGSa003)。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ON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。クリアスイッチがONである場合(122SGSa003; Y)、は、122SGSa014に進む。また、クリアスイッチがOFFである場合(122SGSa003; N)は、更に、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(122SGSa004)。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ONであるか否かを判定する。バックアップフラグがOFFでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合(122SGSa004; N)は、

30

#### 【0247】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合(122SGSa004; Y)、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(122SGSa005)。122SGSa005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。

40

#### 【0248】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合(122SGSa005; N)、122SGSa014に進む。

#### 【0249】

50

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合 ( 1 2 2 S G S a 0 0 5 ; Y ) 、 C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする ( 1 2 2 S G S a 0 0 6 ) 。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を - 1 し ( 1 2 2 S G S a 0 0 7 ) 、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する ( 1 2 2 S G S a 0 0 8 ) 。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合 ( 1 2 2 S G S a 0 0 8 ; N ) は、 1 2 2 S G S a 0 0 7 を再度実行して演出制御基板 1 2 が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合 ( 1 2 2 S G S a 0 0 8 ; Y ) 、 C P U 1 0 3 は、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N であるか否かを判定する。

#### 【 0 2 5 0 】

錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N である場合 ( 1 2 2 S G S a 0 0 8 ; Y ) は、表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 にパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を表示するための設定値確認処理を実行し、遊技場の店員等が表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 を視認することによってパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定変更状態）とする ( 1 2 2 S G S a 0 1 0 ) 。また、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O F F である場合 ( 1 2 2 S G S a 0 0 8 ; N ) や設定値確認処理の実行後は、 1 2 2 S G S a 0 1 1 に進む。

#### 【 0 2 5 1 】

1 2 2 S G S a 0 1 1 では、 C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理を行う。復旧処理では、 C P U 1 0 3 は、 R A M 1 0 2 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。

#### 【 0 2 5 2 】

そして、 C P U 1 0 3 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 1 2 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、 1 2 2 S G S a 0 2 1 に進む ( 1 2 2 S G S a 0 1 3 ) 。

#### 【 0 2 5 3 】

1 2 2 S G S a 0 1 4 において C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を - 1 し ( 1 2 2 S G S a 0 1 5 ) 、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する ( 1 2 2 S G S a 0 1 6 ) 。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合 ( 1 2 2 S G S a 0 1 6 ; N ) は、 1 2 2 S G S a 0 1 5 を再度実行して演出制御基板 1 2 が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合 ( 1 2 2 S G S a 0 1 6 ; Y ) 、 C P U 1 0 3 は、 R A M 1 0 2 の内容をクリアするための R A M クリア処理 ( 1 2 2 S G S a 0 1 7 ) を実行した後、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N であるか否かを判定する ( 1 2 2 S G S a 0 1 9 ) 。

#### 【 0 2 5 4 】

錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O F F である場合 ( 1 2 2 S G S a 0 1 9 ; N ) は、 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送信し、 1 2 2 S G S a 0 2 1 に進む。

#### 【 0 2 5 5 】

更に、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N である場合 ( 1 2 2 S G S a 0 1 9 ; Y ) 、 C P U 1 0 3 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変更処理 ( 1 2 2 S G S a 0 2 0 ) を実行し、 1 2 2 S G S a 0 2 1 に進む。

#### 【 0 2 5 6 】

1 2 2 S G S a 0 2 1 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を実行する。そして、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

10

20

30

40

50

定を行い(122SGSa022)、割込みを許可する(122SGSa023)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCPU103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。

#### 【0257】

図8-12は、CPU103が実行する設定値確認処理を示すフローチャートである。設定値確認処理では、CPU103は、先ず、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(122SGSa031)、RAM102におけるアドレスF001(図8-13(B)参照)に格納されている設定値を表示モニタ122SG029に表示する(122SGSa032)。そして、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する(122SGSa033)。錠スイッチ122SG051がONである場合(122SGSa033;N)、CPU103は、122SGSa033を繰返し実行することで、錠スイッチ122SG051がOFFとなるまで待機する。

10

#### 【0258】

尚、錠スイッチ122SG051がOFFである場合(122SGSa051;N)は、CPU103は、表示モニタ122SG029における設定値の表示を終了するとともに(122SGSa034)、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て設定値確認処理を終了する(122SGSa035)。

20

#### 【0259】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、設定確認状態を終了(設定値確認処理を終了)することによって通常のホットスタートで起動した場合と同一の状態となるので、122SGSa035の処理にて演出制御基板12に対して送信するコマンドは、ホットスタート通知コマンドであってもよい。

#### 【0260】

図8-13(A)は、CPU103が実行するRAMクリア処理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に格納されているデータが正常であるか否かを判定する(122SGSa041)。RAM102に格納されているデータが正常である場合(122SGSa041;N)は、更にRAM102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(122SGSa042)。RAM102にバックアップデータが保存されている場合(122SGSa042;Y)、CPU103は、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定して122SGSa045に進む(122SGSa043)。

30

#### 【0261】

一方、RAM102に異常が有る場合(122SGSa041;Y)や、RAM102にバックアップデータが保存されていない場合(122SGSa042;N)は、RAM102における先頭のアドレスを指定して122SGSa045に進む(122SGSa044)。

#### 【0262】

122SGSa045においてCPU103は、指定したアドレスに「00H」をセット(格納)する。特に、RAM102に異常が有る場合(122SGSa041;Y)やバックアップデータが無い場合(122SGSa042;N)については、アドレスF000に「00H」がセットされることで、パチンコ遊技機1は自動的に設定値1が設定された状態となる。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(122SGSa046)。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合(122SGSa046;N)は、RAM102における次のアドレスを指定して122SGSa045に進み(122SGSa047)、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合(122SGSa046;Y)は、RAMクリア処理を終了する。

40

#### 【0263】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおけるRAM102は、図8-13(B)に示す

50

ように、格納領域毎にアドレス（F 0 0 0 ~ F X X X）が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM 1 0 2 の先頭のアドレス（F 0 0 0）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、RAM 1 0 2 の先頭から 2 番目のアドレス（F 0 0 1）には、後述する仮設定値が格納されている。更に、その他のアドレス（F 0 0 2 や F 0 0 3 等）には、パチンコ遊技機 1 が起動したときにクリアスイッチがONであったか否かを特定可能なクリアスイッチバックアップ情報の他、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している。

#### 【0 2 6 4】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G における RAM クリア処理とは、RAM 1 0 2 に異常が無く、且つバックアップデータが有る場合には、設定値が格納されているアドレス（F 0 0 0）を除くアドレス（F 0 0 1 ~ F X X X）に「0 0 H」を格納することによって設定値以外のデータをクリアする一方で、RAM 1 0 2 に異状が有る場合やバックアップデータが無い場合には、RAM 1 0 2 における全てのアドレス（F 0 0 0 ~ F X X X）に「0 0 H」を格納することによって、設定値を含む全てのデータをクリアする処理である。

10

#### 【0 2 6 5】

尚、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G では、RAM 1 0 2 の先頭のアドレス F 0 0 0 に設定値を格納したが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM 1 0 2 の最後のアドレスに設定値を格納してもよい。尚、このように RAM 1 0 2 の最後のアドレスに設定値を格納する場合は、図 8 - 1 3 ( A ) に示す RAM クリア処理を実行する際に、データをクリアするアドレスとして RAM 1 0 2 の最後のアドレスの直前のアドレスを指定し、アドレス F 0 0 0 から該直前のアドレスに順次「0 0 H」を格納していくべき。

20

#### 【0 2 6 6】

更に、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G では、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合に、RAM 1 0 2 の設定値を除く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 が設定変更状態で起動した場合は、RAM 1 0 2 の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G ではアドレス F 0 0 3）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。

#### 【0 2 6 7】

30

また、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G では、RAM 1 0 2 にクリアスイッチバックアップ情報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、クリアスイッチバックアップ情報を、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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、RAM 1 0 2 にクリアスイッチバックアップ情報を記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU 1 0 3 の処理負荷を軽減するようにしてもよい。尚、RAM 1 0 2 にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する場合は、クリアスイッチバックアップ情報を遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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、クリアスイッチバックアップ情報を CPU 1 0 3 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

#### 【0 2 6 8】

図 8 - 1 4 は、CPU 1 0 3 が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。設定変更処理では、CPU 1 0 3 は、先ず、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する（1 2 2 S G S a 0 5 1）。尚、設定値変更開始通知コマンドは、設定値変更処理を開始する直前（1 2 2 S G S a 0 1 8 において錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 がONであると判定したタイミング）で送信してもよい。そして、RAM 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0（図 8 - 1 3 ( B ) 参照）に格納されている設定値を特定し（1 2 2 S G S a 0 5 2）、該特定した設定値を表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 に表示する（1 2 2 S G S a 0 5 3）。

50

**【0269】**

次にCPU103は、設定切替スイッチ122SG052の操作が有りか否かを判定する(122SGSa054)。設定切替スイッチ122SG052の操作が有る場合(122SGSa054)は、RAM102におけるアドレスF001の内容を更新する(122SGSa055)。具体的には、表示モニタ122SG029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段階不利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ122SG029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段階不利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「3」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。

10

**【0270】**

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122SG029に表示し(122SGSa056)、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する(122SGSa057)。尚、122SGSa054において設定切替スイッチの操作が無い場合(122SGSa054;N)は、122SGSa055と122SGSa056の処理を実行せずに122SGSa057の処理を実行する。

20

**【0271】**

錠スイッチ122SG051がONである場合(122SGSa057;Y)、CPU103は、122SGSa054~122SGSa056の処理を繰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122SG029に表示する処理を実行する。

20

**【0272】**

また、122SGSa057において錠スイッチがOFFである場合(122SGSa057;N)、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている設定値をアドレスF000に格納する。つまり、CPU103は、アドレスF001に格納されている設定値(表示モニタ122SG029に表示されている仮の設定値)をアドレスF000に格納することで、アドレスF001に格納されている設定値を本設定値として記憶する(パチンコ遊技機1の設定値を変更する)。そして、CPU103は、RAM102のアドレスF000に格納されている設定値に応じた設定値指定コマンドと、設定値変更終了通知コマンドと、演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する(122SGSa059、122SGSa060)。

30

**【0273】**

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、設定値変更終了通知コマンドを設定変更処理内で演出制御基板12に対して送信する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更終了通知コマンドは、遊技制御メイン処理内(設定変更処理を終了した直後)で演出制御基板12に対して送信してもよい。

**【0274】**

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、錠スイッチ122SG051をOFFとすることで、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定される(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、始動入賞口への遊技球の入賞や、クリアスイッチの操作、錠スイッチ122SG051の押込み操作等の操作を実行してから錠スイッチ122SG051をOFFとすることで、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されるようにしてもよい。

40

**【0275】**

また、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1がコールドスタート出起動した場合や設定変更状態で起動した場合は、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信するよりも前にRAMクリア

50

処理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、RAMクリア処理は、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信した後に実行してもよい。

#### 【0276】

更に、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、パチンコ遊技機1の設定値が変更されるよりも前にRAMクリア処理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の設定値が変更された後に再びRAMクリア処理を実行する（RAM102のアドレスF000に格納されている設定値以外のデータをクリアする）ようにしてもよい。このようにすることで、RAM内に不正なデータが記憶されたまま遊技が開始されてしまうことを等の不具合を防ぐことができる。10

#### 【0277】

更に、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動させる場合と設定変更状態で起動させる場合とでは、共通のRAMクリア処理（122SGS017）を実行した後、起動した状態に応じたコマンド（コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンドや設定値変更終了通知コマンド）を演出制御基板12に対して送信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をコールドスタートで起動させる場合と設定変更状態で起動させる場合とでは、起動した状態に応じたコマンド（コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンドや設定値変更終了通知コマンド）を演出制御基板12に対して送信した後に共通のRAMクリア処理を実行してもよい。20

#### 【0278】

次に、本実施の形態の特徴部122SGにおける遊技制御用タイマ割込処理について説明する。図8-15に示すように、CPU103は、遊技制御用タイマ割込処理において先ず電源断検出処理（122SGS020）を実行した後、スイッチ処理（S21）～コマンド制御処理（S27）の処理を実行する。図8-16に示すように、電源断検出処理において、CPU103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示す電源断信号の入力があるか否かを判定する（122SGS051）。電源断信号の入力が無い場合は（122SGS051；N）、処理を終了し、電源断信号の入力がある場合は（122SGS051；Y）、RAM102に記憶されている設定値を含むバックアップデータを特定し（122SGS053）、該特定したバックアップデータをRAM102に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（122SGS053）。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（122SGS054）、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。30

#### 【0279】

次に、本実施の形態の特徴部122SGにおける演出制御メイン処理について説明する。図8-17は、演出制御用CPU120が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（122SGS401a）、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（122SGS401b）。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。40

#### 【0280】

また、演出制御用CPU120は、主基板11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（122SGS402）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し（122SGS403）、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（122SGS404）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（122SGS404；N）は、122SGS403及び122SGS

404の処理を繰返し実行し、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。

#### 【0281】

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(122SGS404;Y)、演出制御用CPU120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(122SGS405)。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合(122SGS405;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が電断復旧した場合は、RAM122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付けてから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)をクリアして122SGS417に進む(122SGS406)。

#### 【0282】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合(122SGS405;N)、演出制御用CPU120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(122SGS407)。コールド通知コマンドの受信が有る場合(122SGS407;Y)は、RAM122に記憶されている前記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(122SGS408)、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(122SGS409)。尚、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、122SGS417に進む。

#### 【0283】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合(122SGS407;N)、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS410)。設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合(122SGS410;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知(設定値変更中報知)を実行するための設定値変更中報知処理を実行する(122SGS411)。尚、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠122SG003が開放されており、且つ設定値の変更を行う遊技場の店員等は、主基板11に搭載されている表示モニタ122SG029を視認している状態である。つまり、設定変更状態とは、設定値の変更を行う遊技場の店員等からは画像表示装置5において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置5の表示からはパチンコ遊技機1が設定変更状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知としては、スピーカ8L, 8Rからの音出力や、遊技効果ランプ9の発光によって、設定値の変更を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機1が設定変更状態で起動していることを報知すればよい。

#### 【0284】

更に、演出制御用CPU120は、設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有るか否か、即ち、設定値の設定値が終了したか否かを判定する(122SGS412)。設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有る場合(122SGS412)は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機1に新たに設定された設定値(RAM102のアドレスF000に格納された設定値)を特定し、該特定した設定値を設定値情報(設定値に応じた「1」~「3」の値)としてRAM122に更新記憶する(122SG413)。そして、前述した122SGS408及び122SGS409の処理を実行した後に122SGS417に進む。尚、設定値変更終了通知コマンドと設定値指定コマンドの少なくともどちらか一方の受信が無い場合(122SGS412;N)は、122SGS411と122SGS412の処理を繰返し実行する。

#### 【0285】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態の特徴部 122SG では、設定値変更中報知の実行後に RAM122 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、設定値変更中報知と並行して RAM122 をクリアしてもよい。尚、RAM122 のクリアが設定値変更中報知の実行中に完了した場合は、RAMクリア報知を設定値変更中報知と並行して実行してもよいし、設定値変更中報知の終了後に RAMクリア報知を実行してもよい。

#### 【0286】

また、設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合 (122SGS410; N) 、演出制御用 CPU120 は、設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否か、即ち、パチンコ遊技機 1 が設定確認状態で起動したか否かを判定する (122SGS414)。設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合 (122SGS414; Y) は、設定確認状態であること (表示モニタ 122SG029 から設定値を確認可能であること) を報知するための設定値確認中報知処理を実行する (122SGS415)。尚、設定値確認中報知処理では、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 からの音出力等によりパチンコ遊技機 1 を起動した遊技場の店員や、該パチンコ遊技機 1 の周囲に設定確認状態であることを報知できればよい。尚、演出制御用 CPU120 は、設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合 (122SGS410; N) は、122SGS405 の処理に進み、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、設定値変更開始通知コマンド、設定値確認開始通知コマンドのいずれのコマンドを受信するまで待機する (122SGS405, 122SGS407, 122SGS410, 122SGS414 の処理を繰返し実行する)。

10

20

#### 【0287】

このように、本実施の形態の特徴部 122SG における演出制御メイン処理では、図 8-18 に示すように、パチンコ遊技機 1 をホットスタートや設定変更状態で起動した場合には、遊技者情報（該遊技者情報の入力を受付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）を RAM122 からクリアする一方で、演出用情報（パチンコ遊技機 1 の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）と設定値情報（パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に対応する「1」～「3」のいずれかの数値）については RAM122 からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報を RAM122 からクリアする一方で、設定値情報については RAM122 からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報を RAM122 からクリアしない一方で、設定値情報については RAM122 に既に記憶されている設定値情報に上書き（更新記憶）するようになっている。

30

#### 【0288】

つまり、本実施の形態の特徴部 122SG においては、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じて RAM122 からクリアする情報が異なっている。

#### 【0289】

尚、本実施の形態の特徴部 122SG では、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とがクリアされ、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とがクリアされ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 を設定変更状態で起動した場合においても、遊技者情報や演出用情報をクリアするようにしてもよい。

40

#### 【0290】

図 8-17 に戻り、122SGS417において演出制御用 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。具体的には、図 8-19 に示すように、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

50

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」の組合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」の組合せで飾り図柄の表示を開始する。

#### 【0291】

尚、本実施の形態における特徴部 122SGにおいては、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、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組合せで飾り図柄の表示を開始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、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）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「3」）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」の組合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き、遊技興趣を向上できる。10

#### 【0292】

尚、本実施の形態における特徴部 122SGにおいては、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、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組合せで飾り図柄の表示を開始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、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）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「3」）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てもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）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「3」）が設定された場合とで、スピーカ 8L, 8R 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。20

#### 【0293】

そして、図 8 - 17 に戻り演出制御用 CPU120 は、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（122SGS418）。その後、演出制御用 CPU120 は、タイマ割込フラグの監視（122SGS419）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 CPU120 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）されいたら、演出制御用 CPU120 は、そのフラグをクリアし（122SGS420）、以下の処理を実行する。30

#### 【0294】

演出制御用 CPU120 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（122SGS421）。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ミングをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイミング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ミング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。40

#### 【0295】

尚、本実施の形態における特徴部 122SG 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。

#### 【0296】

具体的には、図 8 - 20 に示すように、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート50

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。尚、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いてもよい。

#### 【 0 2 9 7 】

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。尚、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いてもよい。

10

#### 【 0 2 9 8 】

つまり、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。

20

#### 【 0 2 9 9 】

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る可能性が有る場合には、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。尚、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いてもよい。

30

#### 【 0 3 0 0 】

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。

40

#### 【 0 3 0 1 】

つまり、本発明における特別制御とは、パチンコ遊技機 1 が設定変更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 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の表示を実行することを指す。

#### 【 0 3 0 2 】

尚、前述したように、遊技効果ランプ 9 の発光開始タイミングと、スピーカ 8 L, 8 R の音出力開始タイミングと、画像表示装置 5 における画像の表示開始タイミングとが同一となっているので、これらパチンコ遊技機 1 の起動時の報知態様については、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た場合（パチンコ遊技機 1 がホッ

50

トスタートで起動した場合)の報知期間が60秒、コールドスタート通知コマンドを受信した場合(パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合)の報知期間が60秒、設定値変更終了通知コマンドを受信した場合(パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合)の報知期間が40秒となっている。

#### 【0303】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、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8L, 8R、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。

10

#### 【0304】

また、本実施例の特徴部122SGでは、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8L, 8R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。

20

#### 【0305】

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。

#### 【0306】

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、遊技機用枠122SG003が開放されている状態であるので、スピーカ8L, 8R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122SG003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8L, 8Rからの音出力を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RAM102やRAM122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。

30

#### 【0307】

更に、パチンコ遊技機1に前述した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。尚、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。

40

#### 【0308】

尚、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

50

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 3 0 9 】

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。

10

#### 【 0 3 1 0 】

また、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、本発明における初期化演出として、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合せの飾り図柄を画像表示装置 5 に表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、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合せは、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いてもよいし、一部のみが同一であってもよい。

20

#### 【 0 3 1 1 】

また、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、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。

30

#### 【 0 3 1 2 】

図 8 - 1 7 に戻り、次に演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源断検出処理を実行する ( 1 2 2 S G S 4 2 2 )。電源断検出処理では、図 8 - 2 2 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する ( 1 2 2 S G S 4 3 1 )。電源断信号の入力が無い場合は ( 1 2 2 S G S 4 3 1 ; N )、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は ( 1 2 2 S G S 4 3 1 ; Y )、R A M 1 2 2 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 ( 1 2 2 S G S 4 3 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 ( 1 2 2 S G S 4 3 3 )。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 ( 1 2 2 S G S 4 3 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。

30

#### 【 0 3 1 3 】

図 8 - 1 7 に戻り、次に演出制御用 C P U 1 2 0 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 : 1 2 2 S G S 4 2 3 )。このコマンド解析処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信コマンドバッファに格納されている主基板 1 1 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 1 0 0 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 I N T 信号にもとづく割込処理で受信され、R A M 1 2 2 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 - 3 参照 ) であるのか解析する。

40

#### 【 0 3 1 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御プロセス処理を行う ( 1 2 2 S G S 4 2 4 )。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 (

50

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。

#### 【0315】

次いで、大当た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(122SGS425)、遊技者情報の入力を受付ける遊技者情報入力処理(122SGS426)、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理(122SGS427)、演出用情報を集計する演出用情報集計処理(122SGS428)を実行する。その後、S52に移行する。

#### 【0316】

尚、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、可変表示、大当たり遊技、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、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

10

#### 【0317】

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。

20

#### 【0318】

演出用情報集計処理では、演出制御用CPU120は、可変表示、大当たり遊技、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、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

30

#### 【0319】

次に、本実施の形態の特徴部122SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図8-22に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、先ず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(122SGS441)。先読規制カウンタの値が「0」である場合(122SGS441;Y)は、先読予告設定処理(S161)を実行した後、演出制御プロセスフラグに応じてS170～S177(図7参照)のいずれかの処理を実行する。

#### 【0320】

また、先読規制カウンタの値が「1」～「4」のいずれかである場合(122SGS441;N)は、更に演出制御プロセスフラグの値が「1」であるか否かを判定する(122SGS442)。演出制御プロセスフラグの値が「0」、「2」～「7」のいずれかである場合(122SGS442;N)は、演出制御プロセスフラグに応じてS170～S177(図7参照)のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「1」である場合(122SGS442;Y)は、先読規制カウンタの値を-1し(122SGS443)、演出制御プロセスフラグに応じてS170～S177(図7参照)のいずれかの処理を実行する。以上のように122SGS441～122SGS443の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機1においては、可変表示が4回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

40

#### 【0321】

尚、本実施の形態における特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1が起動したこ

50

とともにとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、4回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制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 が起動したことにともとづいて、C P U 1 0 3 が始動入賞判定処理（図 5 参照）を実行しないことで、4回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

#### 【 0 3 2 2 】

また、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動したか設定変更状態で起動したかにかかわらず、遊技が可能となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、4回の可変表示にわたって先読予告演出の実行を規制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か設定変更状態で起動したかにかかわらず、遊技が可能となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ 8 L , 8 R から出力される音の音量、遊技効果ランプ 9 の光量、R T C に応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

10

#### 【 0 3 2 3 】

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 9 ( H ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 示唆演出としてのスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出と、第 2 示唆演出としてのスーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出と、を実行可能であるとともに、スーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出を実行する際には、該スーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出の開始時から該スーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出に対応したタイトルを報知するので、リーチ演出に応じたタイトルの報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

20

#### 【 0 3 2 4 】

また、本実施の形態には、以下に示す第 4 発明も含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 6 - 4 2 8 8 0 号公報に記載されているものや、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 6 - 4 2 8 8 0 号公報や特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき（遊技機に電力供給が開始されたとき）に、主基板（遊技制御基板）がバックアップされている記憶にもとづいて遊技機を復旧するためには、該主基板から演出制御基板（演出制御手段）に対して出力されるコマンド（制御情報）と、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、遊技機の設定値を変更可能な状態とするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、が同一であると、遊技機に電源を投入して起動させる際に、演出制御基板が該起動状態に応じた適切な処理を実行できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 4 発明の手段 1 の遊技機として、

30

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、

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1 ~ 3 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（例えば、C P U 1 0 3 が図 8 - 1 4 に示す設定変更処理を実行する部分）と、

40

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、R A M 1 0 2 ）と、

前記遊技制御手段から出力される制御情報（例えば、図 8 - 3 に示す演出制御コマンド）に基づいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 8 - 1 7 に示す R A M クリア報知処理、設定値変更中報知処理、設定値確認中報知処理等を実行する部分）と、

50

を備え、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始されたときの起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容にもとづいて復旧する第1起動状態（例えば、ホットスタート）と、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容に関わらずに該記憶内容を消去して復旧する第2起動状態（例えば、コールドスタート）と、前記設定手段による設定を可能とする第3起動状態（例えば、設定変更状態）のいずれかとなり、該起動状態に対応した異なる制御情報を前記演出制御手段に出力する（例えば、図8-11、図8-14に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを送信し、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、CPU103が演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する部分）

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、演出制御手段が、電力供給が開始されたときに遊技制御手段の起動状態に応じた適切な処理を実行することができる。

#### 【0325】

更には、第4発明の手段2として、

前記演出制御手段が用いる情報を記憶可能な演出制御用記憶手段（例えば、RAM122）を備え、

前記制御情報が対応する起動状態が前記第2起動状態である場合と前記第3起動状態である場合とで、前記演出制御用記憶手段に記憶されている情報のうち、消去する情報が異なる（例えば、図8-18に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じてRAM102からクリアされる情報が異なる部分）

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、起動状態に応じた適切な消去を行うことができる。

#### 【0326】

更には、第4発明の手段3として、

前記遊技制御手段は、前記第3起動状態の終了を指定する制御情報（例えば、設定値変更終了通知コマンド）を出力可能であって、

前記演出制御手段は、前記第3起動状態の終了を指定する制御情報が出力されたことにもとづいて、前記第3起動状態の終了に応じた特別制御を行う（たとえば、図8-20に示すように、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L, 8R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、特別制御によって、設定値を設定可能な第3起動状態が終了したことを認識することができる。

#### 【0327】

更には、第4発明の手段4として、

前記演出制御手段は、前記第1起動状態または前記第2起動状態に対応する制御情報が出力されたときには、該出力に応じて特定制御を行う（たとえば、図8-20に示すように、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たことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行する部分）

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、特定制御によって、設定値を設定不能な起動状態であることを認識することができる。

#### 【0328】

更には、第4発明の手段5として、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段は、前記制御情報が対応する起動状態に応じて異なる制御を行う（たとえば、図 8 - 20 に示すように、ホットスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用 CPU120 が起動報知処理において遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行する部分と、コールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用 CPU120 が起動報知処理において遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用 CPU120 が起動報知処理において遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光とスピーカ 8L, 8R 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を実行する部分。また、図 8 - 19 に示すように、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たことにもとづいて、初期図柄として飾り図柄を「1」、「2」、「3」の組合せで表示したり、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組合せで表示する部分）

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、いずれの起動状態であるかを容易に認識することができる。

#### 【0329】

更には、第 4 発明の手段 6 として、

前記遊技制御手段は、前記第 3 起動状態において設定値が変更された場合には、前記バックアップ記憶手段に記憶されているバックアップ情報を、特定情報を除いて消去する（例えば、変形例 8 として図 8 - 23 に示すように、設定値が変更されたことにもとづいて RAM クリア処理を実行し、RAM102 におけるアドレス F000 に格納されている設定値のデータを除くアドレス F001 以降のデータをクリアする部分）

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、設定値の変更に応じた、適切なバックアップ情報の消去を実行することができる。

#### 【0330】

更には、第 4 発明の手段 7 として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するために用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RAM102）を備え、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するタイミングは、前記第 1 起動状態と前記第 2 起動状態とで異なる（例えば、変形例 11 に示すように、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動する場合は、演出制御基板 12 に対してコールドスタート通知コマンドを送信する前のタイミングで RAM クリア処理を実行し、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板 12 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミングで RAM クリア処理を実行する部分）

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、起動状態に応じた適切なタイミングで遊技情報の消去を実行することができる。

#### 【0331】

また、本実施の形態には、以下に示す第 5 発明も含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開 2016 - 42880 号公報に記載されているものや、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 2016 - 42880 号公報や特開 2010 - 200902 号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき（遊技機に電力供給が開始されたとき）に、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアする場合（一般起動状態）と、遊技機の設定値を変更可能な状態とする場合（設定起動状態）と、で報知態様が同一であると、遊技機がこれら一般起動状態と設定起動状態とのどちらであるか特定できず、遊技機の不正な設定変更等の発見が困難であるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 5 発明の手段 1 の遊技機として、

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）に制御可能な遊技機（例えば

10

20

30

40

50

、パチンコ遊技機 1 ) であって、

所定操作されることにより複数の設定値 ( 例えば、1 ~ 3 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 ( 例えば、CPU103 が図 8 - 14 に示す設定変更処理を実行する部分 ) と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段 ( 例えば、CPU103 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分 ) と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段 ( 例えば、RAM102 や RAM122 ) と、

遊技機への電力供給が開始されたときの前記遊技制御手段の起動状態を報知可能な起動報知手段 ( 例えば、演出制御用 CPU120 が図 8 - 17 に示す起動報知処理を実行する部分 ) と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容をクリアして起動する一般起動状態 ( 例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した状態 ) と、前記設定手段による設定を有効とする設定起動状態 ( 例えば、設定変更状態 ) とを有し、

前記起動報知手段は、前記一般起動状態と前記設定起動状態とで、異なる態様にて前記報知を行う ( 例えば、図 8 - 20 示すように、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、遊技効果ランプの発光とスピーカ 8L , 8R からの音出力を実行し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ 8L , 8R からの音出力、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示を実行する部分 )

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、起動状態が、一般起動状態であるのか設定起動状態であるのかを容易に特定できるので、設定による不正を容易に発見できる。

#### 【 0332 】

更には、第 5 発明の手段 2 として、

前記起動報知手段は、優先度に応じて各種の報知を実行可能であって、

前記設定起動状態の報知の優先度は、前記一般起動状態の報知の優先度よりも高い ( 例えば、変形例 12 に示すように、優先度の高い設定値変更中報知の実行中は、優先度の低い RAM クリア報知を実行しないようにする部分 )

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、設定起動状態の報知が優先されるので、設定による不正を発見できなくなってしまうことを防ぐことができる。

#### 【 0333 】

更には、第 5 発明の手段 3 として、

前記起動報知手段は、前記設定起動状態と前記一般起動状態とを、異なる報知期間にて報知する ( 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の報知期間が 60 秒、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合の報知期間が 40 秒である部分 )

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、起動状態に応じた期間において適切な報知を実行できる。

#### 【 0334 】

更には、第 5 発明の手段 4 として、

前記起動報知手段は、

第 1 報知手段 ( 例えば、画像表示装置 5 ) と、該第 1 報知手段とは異なる第 2 報知手段 ( 例えば、遊技効果ランプ 9 やスピーカ 8L , 8R ) とを有し、

前記設定起動状態については前記第 1 報知手段により報知し ( 例えば、図 8 - 20 に示すように、画像表示装置 5 にメッセージ画像を表示する部分 ) 、

前記一般起動状態については前記第 2 報知手段により報知する ( 例えば、図 8 - 20 に示すように、遊技効果ランプ 9 の発光やスピーカ 8L , 8R からの音出力を実行する部分 )

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、起動報知が、異なる報知

10

20

30

40

50

手段にて実行されるので、いずれの起動状態であるのかを認識し易くできる。

**【 0 3 3 5 】**

更には、第 5 発明の手段 5 として、

前記遊技制御手段は、前記設定起動状態となった後の遊技可能状態と、前記一般起動状態となった後の遊技可能状態とで、遊技進行に関わる設定として共通の設定による遊技制御（例えば、パチンコ遊技機 1 が起動してから C P U 1 0 3 が始動入賞判定処理を実行しないことによって、4 回の可変表示までは先読予告演出の実行を規制する部分）を実行可能である

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、異なる設定による遊技制御が実行されることにより、設定変更されたことを認識されてしまう等の不都合の発生を防ぐことができる。

**【 0 3 3 6 】**

また、本実施の形態には、以下に示す第 6 発明も含まれている。つまり、従来、遊技機として、例えば、特開 2 0 1 6 - 1 3 7 3 5 1 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 6 - 1 3 7 3 5 1 号公報に記載されている遊技機にあっては、設定値の変更により遊技情報が意図せず消去されてしまうと、遊技機が設置されている店舗や遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 6 発明の手段 1 の遊技機として、

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）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1 ~ 3 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（例えば、C P U 1 0 3 が図 8 - 1 4 に示す設定変更処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御するために前記遊技制御手段が用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、R A M 1 0 2 ）と、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報が消去されることを事前に報知可能な報知手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が変形例 8 における設定値変更確認報知処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定手段によって新たに設定値が設定されたときに、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、C P U 1 0 3 が変形例 8 に示す R A M クリア処理を実行する部分）、

前記所定操作は、設定変更開始操作（例えば、クリアスイッチを O N とする操作）と設定変更操作（例えば、設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 を O N とする操作）と設定変更完了操作（例えば、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F とする操作）とを含み、

前記設定手段は、前記設定変更開始操作がされることで記設定変更操作が可能となり（例えば、変形例 8 として図 8 - 2 3 に示すように、C P U 1 0 3 が、クリアスイッチが O N であると判定（1 2 2 S G S a 0 5 4 a ; Y ）した後に 1 2 2 S G S a 0 5 4 d ~ 1 2 2 S G S a 0 5 6 の処理を実行可能となる部分）、該可能となった前記設定変更操作の後に前記設定変更完了操作がされることにより、前記設定変更操作によって変更された設定値の設定を行い（例えば、変形例 8 として図 8 - 2 3 に示すように、C P U 1 0 3 が、錠スイッチが O F F であると判定（1 2 2 S G S a 0 5 7 ; N ）した後に 1 2 2 S G S a 0 5 8 の処理を実行する部分）、

前記報知手段は、前記設定変更開始操作がされたときに、前記報知を実行する（例えば、変形例 8 として図 8 - 2 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 設定値変更開始通知コマンドを受信したと判定（1 2 2 S G S 4 1 0 ; Y ）したことにもとづいて設定値変更確認報知処理を実行する部分）

10

20

30

40

50

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、設定値の変更によって、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを防ぐことができる。

#### 【0337】

更には、第6発明の手段2として、

前記遊技制御手段は、前記設定変更開始操作がされた後に、前記設定変更操作がされることなく該設定変更完了操作がされた場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報を消去しない（例えば、変形例8として図8-23に示すように、CPU103が設定切替スイッチの操作が無しであると判定（122SGSa054d；N）した後に、更に錠スイッチ122SG051がOFFであると判定した場合には、RAM102のアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されていることにもとづいて（122SGSa057c；Y）、RAMクリア処理（122SGSa060）を実行せずに設定値変更処理を終了する部分）

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、設定値が変更されないにもかかわらず、遊技情報が消去されてしまうことによって遊技者に不利益が生じてしまうことを防ぐことができる。

#### 【0338】

更には、第6発明の手段3として、

前記報知手段は、前記設定変更完了操作がされることなく前記所定操作が終了された場合に、遊技情報が前記遊技制御手段によって消去されないことを報知可能である（例えば、変形例8として図8-25に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更確認報知処理を実行することによって画像表示装置5にメッセージ画像122SG005M1が表示される部分）

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、操作者が、遊技情報が消去されないようにするための操作方法を認識することができるので、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを、より一層防ぐことができる。

#### 【0339】

更には、第6発明の手段4として、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が開始されたときに、消去条件が成立しており、且つ、所定の確認操作がされた場合に、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、図8-11に示すように、CPU103が遊技制御メイン処理においてクリアスイッチがONであると判定（122SGSa003；Y）した後にRAMクリア処理（122SGSa017）を実行する部分）、

前記報知手段は、前記消去条件が成立している場合にも前記報知を行う（例えば、変形例9として図8-26に示すように、画像表示装置5にメッセージ画像122SG005M2が表示される部分）

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、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを防ぐことができる。

#### 【0340】

更には、第6発明の手段5として、

前記遊技制御手段から出力される制御情報に基づいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記演出制御手段が用いる情報を記憶可能な演出制御用記憶手段（例えば、RAM122）と、

前記演出制御用記憶手段における消去を実行するか否かを選択可能な選択手段（例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B）と、

を備え、

遊技機への電力供給が開始されたときに消去条件が成立しており、且つ前記選択手段によって前記演出制御用記憶手段における消去を実行しないことが選択されている場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、変形例10に示すように、RAM102のみをクリアする部分）、遊技機への電力供給が開

10

20

30

40

50

始されたときに消去条件が成立しており、且つ前記選択手段によって前記演出制御用記憶手段における消去を実行することが選択されている場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するとともに、前記演出制御用記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部を消去する（例えば、変形例 10 に示すように、RAM 102 と RAM 122 との両方をクリアする部分）

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、消去条件が成立している場合に、遊技情報記憶手段における消去とともに、演出制御用記憶手段の消去を実行するか否かを選択することができる。

#### 【0341】

以上、本発明の実施の形態における特徴部 122SG 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の形態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。

10

#### 【0342】

例えば、前記実施の形態の特徴部 122SG では、図 8 - 11 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が ON である場合は、RAM クリア処理 (122SGSa 017) を実行した後、錠スイッチ 122SG051 が ON である場合 (122SGSa 018; Y) に設定変更処理 (122SGSa 020) を実行し、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値を設定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチが ON である場合は、錠スイッチ 122SG051 が ON であるか否かを先に判定し、錠スイッチ 122SG051 が ON である場合は、設定変更処理においてパチンコ遊技機 1 に新たな設定値を設定したことにもとづいて RAM クリア処理を実行してもよい。

20

#### 【0343】

尚、このように、設定変更処理においてパチンコ遊技機 1 に新たな設定値を設定したことにもとづいて RAM クリア処理を実行する場合は、変形例 8 として図 8 - 23 に示すように、設定変更処理において CPU103 は、先ず、該 CPU103 が設定変更処理を実行開始したことを示す第 1 設定値変更回通知コマンドを演出制御基板 12 に対して送信する (122SGSa 051)。次に、RAM102 におけるアドレス F000 に格納されている設定値を特定するとともに (122SGSa 052)、該特定した設定値を表示モニタ 122SG029 に表示する。

30

#### 【0344】

そして、CPU103 は、クリアスイッチが ON であるか否かを判定し (122SGSa 054a)、クリアスイッチが OFF である場合 (122SGSa 054a; N) は、更に錠スイッチ 122SG051 が ON であるか否かを判定する (122SGSa 054b)。錠スイッチ 122SG051 が ON である場合 (122SGSa 054b; Y) は、122SGSa 054a と 122SGSa 054b の処理を繰返し実行し、クリアスイッチが ON または錠スイッチ 122SG051 が OFF となるまで待機する。尚、錠スイッチ 122SG051 が OFF である場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板 12 に対して送信して設定変更処理を終了する (122SGS061)。

40

#### 【0345】

また、クリアスイッチが ON である場合 (122SGSa 054a; Y)、CPU103 は、設定切替スイッチ 122SG052 の操作によってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能となったことを示す第 2 設定値変更開始通知コマンドを演出制御基板 12 に対して送信し (122SGSa 054c)、設定切替スイッチ 122SG052 の操作が有りか否かを判定する (122SGSa 054d)。

#### 【0346】

設定切替スイッチ 122SG052 の操作が有る場合 (122SGSa 054d; Y) は、RAM102 におけるアドレス F001 の内容を更新する (122SGSa 055)。具体的には、表示モニタ 122SG029 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 段階不利な設定値である「2」を仮の設定値として R

50

A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 1 に格納し、表示モニタ 1 2 2 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段階不利な設定値である「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。尚、表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 に表示されている設定値が「3」である場合は、「1」を仮の設定値として R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 1 に格納すればよい。

#### 【0347】

そして、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 に表示し（1 2 2 S G S a 0 5 6）、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 がONであるか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 5 7）。尚、1 2 2 S G S a 0 5 4 において設定切替スイッチの操作が無い場合（1 2 2 S G S a 0 5 4 ; N）は、1 2 2 S G S a 0 5 5 と 1 2 2 S G S a 0 5 6 の処理を実行せずに 1 2 2 S G S a 0 5 7 の処理を実行する。10

#### 【0348】

錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 がONである場合（1 2 2 S G S a 0 5 7 ; Y）、C P U 1 0 3 は、1 2 2 S G S a 0 5 4 d ~ 1 2 2 S G S a 0 5 6 の処理を繰返し実行することによって R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 1 に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレス F 0 0 1 に格納されている設定値を表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 に表示する処理を実行する。

#### 【0349】

また、1 2 2 S G S a 0 5 7 において錠スイッチがOFFである場合（1 2 2 S G S a 0 5 7 ; N）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 のアドレス 0 0 1 に設定値（仮の設定値）が格納されているか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 5 7 a）。R A M 1 0 2 のアドレス 0 0 1 に設定値（仮の設定値）が格納されていない、つまり、設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 が操作されること無く錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 がOFFとなった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信して設定変更処理を終了する（1 2 2 S G S 0 6 1）。

#### 【0350】

一方で、R A M 1 0 2 のアドレス 0 0 1 に設定値（仮の設定値）が格納されている場合（1 2 2 S G S a 0 5 7 a ; Y）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とアドレス F 0 0 1 に格納されている設定値とを比較し（1 2 2 S G S a 0 5 7 b）、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 とアドレス F 0 0 1 に同一の設定値が格納されているか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 5 7 c）。R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 とアドレス F 0 0 1 に同一の設定値が格納されている場合（1 2 2 S G S a 0 5 7 c ; Y）、つまり、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されなかった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信して設定変更処理を終了する（1 2 2 S G S 0 6 1）。

#### 【0351】

また、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 とアドレス F 0 0 1 に異なる設定値が格納されている場合（1 2 2 S G S a 0 5 7 c ; N）、つまり、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更された場合は、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1 に格納されている設定値をアドレス F 0 0 0 に格納する、つまり、アドレス F 0 0 1 に格納されている設定値をパチンコ遊技機 1 の本設定値として記憶する（1 2 2 S G S a 0 5 8）。

#### 【0352】

そして、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（新たに設定されたパチンコ遊技機 1 の設定値）に応じた設定値指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信し（1 2 2 S G S a 0 5 9）、R A M クリア処理を実行する（1 2 2 S G S a 0 6 0）。尚、R A M クリア処理（1 2 2 S G S a 0 6 0）は、図 8 - 1 3 にて説明した R A M クリア処理と同一の処理を実行し、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を除くデータ（アドレス F 0 0 1 以降に格納されているデータ）をクリアする。R A M クリア処理（1 2 2 S G S a 0 6 0）の実行後は、設定値変更終了通知コマン

10

20

30

40

50

ドを演出制御基板 1 2 に対して送信して設定変更処理を終了する ( 1 2 2 S G S 0 6 1 )。

#### 【 0 3 5 3 】

図 8 - 2 4 は、変形例 8 における演出制御メイン処理の一部を示すフロー チャートである。変形例 8 における演出制御メイン処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 - 2 4 に示すように、コールドスタート通知コマンドの受信が無いと判定した場合 ( 1 2 2 S G S 4 0 7 ; N ) 、第 1 設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する ( 1 2 2 S G S 4 1 0 a ) 。第 1 設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合 ( 1 2 2 S G S 4 1 0 a ; N ) は、 1 2 2 S G S 4 1 4 ( 図 8 - 1 7 参照 ) に進み、第 1 設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合 ( 1 2 2 S G S 4 1 0 a ; Y ) は、設定値変更確認報知処理を実行し ( 1 2 2 S G S 4 1 0 b ) 、画像表示装置 5 に設定値を変更することで R A M 1 0 2 に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F とする指示を、メッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 1 ( 図 8 - 2 5 ( A ) 参照 ) として表示する。  
10

#### 【 0 3 5 4 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する ( 1 2 2 S G S 4 1 0 c ) 。第 2 設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合 ( 1 2 2 S G S 4 1 0 c ; N ) は、更に設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定し ( 1 2 2 S G S 4 1 0 d ) する。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合 ( 1 2 2 S G S 4 1 0 d ; N ) は、 1 2 2 S G S 4 1 0 b ~ 1 2 2 S G S 4 1 0 d の処理を繰り返実行し、第 1 設定値変更開始通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドの受信まで待機する。また、設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合 ( 1 2 2 S G S 4 1 0 d ; Y ) は、 1 2 2 S G S 4 1 4 ( 図 8 - 1 7 参照 ) に進む。  
20

#### 【 0 3 5 5 】

また、第 2 設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合 ( 1 2 2 S G S 4 1 0 c ; Y ) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値の変更操作中であることを報知するための設定値変更中報知処理を実行し ( 1 2 2 S G S 4 1 1 ) 、設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定する ( 1 2 2 S G S 4 1 1 a ) 。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合 ( 1 2 2 S G S 4 1 1 a ; N ) は、 1 2 2 S G 4 1 1 と 1 2 2 S G S 4 1 1 a の処理を繰返し実行して設定値変更終了通知コマンドを受信するまで待機する。そして、設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合 ( 1 2 2 S G S 4 1 1 a ; Y ) は、設定値指定コマンドの受信が有るか否かを判定する ( 1 2 2 S G S 4 1 1 b ) 。設定値指定コマンドの受信が無い場合 ( 1 2 2 S G S 4 1 1 b ; N ) は、 1 2 2 S G S 4 1 4 ( 図 8 - 1 7 参照 ) に進み、設定値指定コマンドの受信が有る場合 ( 1 2 2 S G S 4 1 1 b ; Y ) は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機 1 に新たに設定された設定値 ( R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 0 に格納された設定値 ) を特定し、該特定した設定値を設定値情報 ( 設定値に応じた「 1 」 ~ 「 3 」の値 ) として R A M 1 2 2 に更新記憶する ( 1 2 2 S G 4 1 3 ) 。そして、 1 2 2 S G S 4 0 8 ( 図 8 - 1 7 参照 ) に進む。  
30

#### 【 0 3 5 6 】

以上のように C P U 1 0 3 が設定変更処理を実行し、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御メイン処理を実行することで、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 とを O N にした状態でパチンコ遊技機 1 を起動すると、図 8 - 2 5 ( A ) に示すように、画像表示装置 5 において、設定値を変更することで R A M 1 0 2 に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F とする指示がメッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 1 として表示される。  
40

#### 【 0 3 5 7 】

このように画像表示装置 5 にメッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 1 が表示されている状態で遊技場の店員等が錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F とした場合は、図 8 - 2 5 ( B ) に示すように、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されること無く、また、 R A M 1 0 2 がクリアされること無く、画像表示装置 5 に初期図柄として飾り図柄が「 1 」、「 2 」、「 3 」の組合せで表示される。一方で、画像表示装置 5 にメッセージ画像 1 2 2 S G 0 0  
50

5 M 1 が表示されている状態で遊技場の店員等が再度クリアスイッチをONとした場合は、図 8 - 25 (C) に示すように、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態となり、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 8 L, 8 R からの音出力等によって設定値の変更操作中であることが報知される。

#### 【0358】

そして、該設定変更状態において遊技場の店員等が新たな設定値を設定せずに錠スイッチ 122SG051 を OFF とした場合や、遊技場の店員等が新たな設定値として元の設定値と同一の設定値を設定して錠スイッチ 122SG051 を OFF とした場合は、図 8 - 25 (D) に示すように、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されること無く、また、RAM 102 がクリアされること無く、画像表示装置 5 に初期図柄として飾り図柄が「1」、「2」、「3」の組合せで表示される。更に、設定変更状態において遊技場の店員等が新たな設定値を設定（設定値を変更）して錠スイッチ 122SG051 を OFF とした場合は、図 8 - 25 (E) に示すように、設定値が変更されたことにもとづいて RAM 102 がクリアされ、画像表示装置 5 に初期図柄として飾り図柄が「4」、「5」、「6」の組合せで表示される。10

#### 【0359】

また、前記変形例 8 では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ 122SG051 を ON とした状態でパチンコ遊技機 1 を起動することで、画像表示装置 5 に設定値を変更することで RAM 102 に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ 122SG051 を OFF とする指示が、メッセージ画像 122SG005M1 として表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 9 として図 8 - 26 に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを ON とした状態でパチンコ遊技機 1 を起動することで、画像表示装置 5 にパチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動することで RAM 102 に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動しない場合はパチンコ遊技機 1 の再起動を行う指示を、メッセージ画像 122SG005M2 として表示してもよい。20

#### 【0360】

このようにすることで、例えば、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 をホットスタートで起動させようとして誤ってクリアスイッチを ON にしてしまった場合等に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動されてしまい RAM 102 に記憶されている遊技情報が意図せずクリアされてしまうことを防ぐことができる。30

#### 【0361】

また、前記変形例 8 及び前記変形例 9 では、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合やコールドスタートで起動した場合に、画像表示装置 5 にメッセージ画像 122SG005M1 やメッセージ画像 122SG005M2 を表示することによって RAM 102 をクリアするか否かの確認を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置 5 にメッセージ画像することによって RAM 102 をクリアするか否かの確認を行うのは、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合とコールドスタートで起動とのいずれか一方のみでもよいし、両方であってもよい。

#### 【0362】

また、前記変形例 8 では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ 122SG051 を ON とした状態でパチンコ遊技機 1 を起動することで、画像表示装置 5 に設定値を変更することで RAM 102 に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ 122SG051 を OFF とする指示が、メッセージ画像 122SG005M1 として表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 10 として図 8 - 27 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動したことや設定値が変更されたことにもとづいて RAM 102 がクリアされた場合は、画像表示装置 5 に設定値が変更された旨や RAM 102 がクリアされた旨と、これら設定値が変更されたことや RAM 102 がクリアされたことに応じて RAM 122 をクリアするか否の選択肢と、を含むメッセージ画像 122SG005M3 を表示するとと4050

もに、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM122をクリアするか否の選択を受付けるようにしてもよい。

#### 【0363】

尚、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM122のクリアを選択した場合は、演出制御用CPU120がRAMクリア処理を実行することによってRAM122における設定値情報を除く他の情報をクリアし（結果的にRAM102とRAM122の両方をクリアし）、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM122のクリアを選択しなかった場合は、RAM122をクリアしない（結果的にRAM102のみをクリアする）。

#### 【0364】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と設定変更状態で起動する場合とで、同一タイミング（演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信する前のタイミング）でRAMクリア処理を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例11として、例えば、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合は、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信する前のタイミングでRAMクリア処理を実行し、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミング（より具体的には演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信した後、つまり、設定値の変更を終了した後）でRAMクリア処理を実行する等、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と設定変更状態で起動する場合とで、RAM102をクリアするタイミングが異なっていてもよい。

10

#### 【0365】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、図8-17に示すように、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで、必ずRAM102やRAM122がクリアされたことを報知（RAMクリア報知を実行）するためにRAMクリア報知処理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、変形例12として、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動してパチンコ遊技機1の設定値を変更中であることを報知する（設定値変更中報知を実行する）場合には、RAMクリア報知を実行しない等、各報知に優先度を設定し、優先度の高い報知（例えば、設定値変更中報知）が実行されている場合は、優先度の低い報知（例えば、RAMクリア報知）を実行しないようにしてもよい。

20

#### 【0366】

このように各報知に優先度を設ける場合は、優先度の高い報知の実行後に優先度の低い報知を実行してもよい。尚、この場合は、優先度の低い報知を優先度の高い報知が実行されなかった場合よりも短い期間で実行することにより、報知を実行する期間が長尺となってしまうことを防ぐようにしてもよい。

30

#### 【0367】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に可動体32に対する設定をなんら実行していないが、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の起動時は、前述したRAMクリア報知、設定値変更中報知、設定値確認中報知、各種起動報知と並行して可動体32が正常に動作するか否かの確認動作を実行するようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機1をホットスタートやコールドスタートで起動する場合は、60秒間の起動報知が実行されるので、該起動報知中に可動体32の確認動作を実行することができる。また、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、40秒間の起動報知に加えて設定値の変更が行われるので、これら設定値の変更中と40秒間の起動報知中に可動体32の確認動作を実行することができる。

40

#### 【0368】

尚、可動体32の確認動作は、パチンコ遊技機1の起動態様にかかわらず、パチンコ遊技機1に電源が投入された時点から実行してもよいし、ホットスタート通知コマンド、コー

50

ルドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認開始通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド等を演出制御用CPU120（演出制御基板12）が受信した時点から実行してもよい。更に、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドを受信した時点から可動体32の確認動作を実行する場合、つまり、パチンコ遊技機1の設定値の変更中に可動体32の確認動作を実行する場合は、該確認動作のエラーが発生しても設定値変更中報知の実行を優先し、確認動作のエラー報知を実行しないようにしてもよい。

#### 【0369】

また、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動した場合、パチンコ遊技機1に新たな設定値を設定することで、そのまま新たな設定値が遊技に反映される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更状態でパチンコ遊技機1に新たな設定値を設定した場合は、一旦パチンコ遊技機1を再起動（パチンコ遊技機1をホットスタートで起動）させることによって新たな設定値が遊技に反映されるようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1を再起動させることによって新たな設定値が遊技に反映される場合は、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動した場合には、可動体32の確認動作として、可動体32を原点位置から演出位置に向けて僅かに移動させた後、再び可動体32を原点位置に移動させる等の比較的短い期間で実行可能な確認動作を実行し、パチンコ遊技機1を再起動した場合には、可動体32の確認動作として、可動体32を原点位置から演出位置に移動させた後、再び可動体32を原点位置に移動させる等の比較的長い期間を要する確認動作を実行してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1を起動した際の可動体32の確認動作に要する期間を短縮することができる。

10

#### 【0370】

また、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、RAM102からクリアされない特定情報として、アドレスF000に格納されている設定値を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM102からクリアされない特定情報としては、RTCの設定や、エラー履歴等を含めてもよい。

20

#### 【0371】

更に、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、RAM102にクリアされない特定情報としての設定値と、クリアされる情報としての仮設定値、遊技情報等を記憶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、遊技制御用マイクロコンピュータ100上に2つのRAMを設け、一方のRAMに設定値等のクリアされない特定情報を記憶し、他方のRAMに仮設定値、遊技情報等のクリアされる情報を記憶してもよい。このようにすることで、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他方側のRAM（仮設定値、遊技情報等が記憶されているRAM）をクリアするか否かを異らせることができる。更に、RAM102内にクリアされない特定情報を記憶するための領域とクリアされる情報を記憶するための領域とを設けるようにしてもよい。

30

#### 【0372】

また、上記したように遊技制御用マイクロコンピュータ100上に2つのRAMを設ける場合は、設定値等のクリアされない特定情報を記憶するRAMをバックアップ電池が接続された接続したSRAM（Static Random Access Memory）とする一方で、仮設定値や遊技情報等が記憶されているRAMをFeRAM(Ferroelectric Random Access Memory)とすることによって、設定値等の他のデータよりも重要度の高いデータを確実にクリアせずに記憶しておくことができるようにしてよい。

40

#### 【0373】

また、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、クリアスイッチが電源基板に搭載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、クリアスイッチは、主基板11に搭載してもよい。このようにすることで、既存の電源基板に対して新たにクリアスイッチを取り付ける必要が無くなるので、パチンコ遊技機1の製造コスト

50

を抑えることができる。

**【 0 3 7 4 】**

また、前記実施の形態に特徴部 1 2 2 S Gにおいては、主基板 1 1に設定値を表示するための表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1を搭載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、主基板 1 1における設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2の近傍位置に表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1を設け、設定値の変更操作を実行し易いようにしてもよい。

**【 0 3 7 5 】**

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S Gにおいては、主基板 1 1に設定値を表示するための表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1を搭載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において役物比率や連続役物比率等を算出可能とする場合は、これら算出した役物比率や連続役物比率を表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1にて表示可能としてもよい。

10

**【 0 3 7 6 】**

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S Gにおいては、主基板 1 1に表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1と設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2とを設けることによってパチンコ遊技機 1の設定値を変更可能と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、例えば、払出制御基板に搭載されているモニタ（7セグモニタ）やリセットボタン等を利用してパチンコ遊技機 1の設定値を変更可能としてもよい。

**【 0 3 7 7 】**

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S Gにおいては、パチンコ遊技機 1を設定変更状態で起動する場合、C P U 1 0 3が演出制御基板 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 8 - 1 1に示すように、パチンコ遊技機 1を設定変更状態で起動する場合は、パチンコ遊技機 1をコールドスタートで起動する場合と同じく R A Mクリア処理（1 2 2 S G S a 0 1 7）を実行するので、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とコールドスタート通知コマンドとの両方を送信してもよい。

20

**【 0 3 7 8 】**

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S Gにおいて、設定値 1を最も遊技者にとって有利な設定値とし、設定値 3を最も遊技者にとって不利な設定値とする（設定値 1を最も遊技場にとって不利な設定値とし、設定値 3を最も遊技場にとって有利な設定値とする）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値 1を最も遊技者にとって不利な設定値とし、設定値 3を最も遊技者にとって有利な設定値としてもよい。

30

**【 0 3 7 9 】**

特に、特徴部 1 2 2 S Gにおいては、R A M 1 0 2に異常が有る場合（1 2 2 S G S a 0 4 1；Y）やバックアップデータが無い場合（1 2 2 S G S a 0 4 2；N）については、アドレス F 0 0 0 に「0 0 H」がセットされることで、パチンコ遊技機 1は自動的に設定値 1が設定された状態、すなわち、パチンコ遊技機 1が遊技者にとって最も有利な状態となる。このため、一部の遊技者が、R A M 1 0 2に異常を引き起こす等した後にC P U 1 0 3にR A Mクリア処理（図 8 - 1 3（A）参照）を実行させることによって、パチンコ遊技機 1に不正に設定値 1を設定することが想定される。そこで、前述したように、設定値 1を遊技者にとって最も不利な設定値とすることによって、R A M 1 0 2に異常が有る場合等にC P U 1 0 3がR A Mクリア処理を実行したことにもとづいてパチンコ遊技機 1が遊技者にとって有利な状態となることを防ぐことが可能となり、パチンコ遊技機 1のセキュリティ性を向上させることができる。

40

**【 0 3 8 0 】**

また、前記実施の形態の特徴部 1 2 2 S Gにおいては、演出制御用 C P U 1 2 0が実行する特別制御と特定制御とで、遊技効果ランプ 9の点灯期間、スピーカ 8 L，8 Rから出力される音や出力期間、画像表示装置 5に画像が表示されるか否か等が異なる（起動時の報知にまつわる制御が異なる）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、これら特別制御と特定制御とには、前述した起動時の報知にまつわる制御の他、パチン

50

コ遊技機 1において遊技が可能な状態となってから画像表示装置 5に表示される初期図柄（図 8 - 1 9 参照）や背景画像、キャラクタ等が異なること（パチンコ遊技機 1において遊技が可能な状態となってからの演出様や演出の状態が異なること）等の演出にまつわる制御や、可動体 3 2 の確認動作を実行するか否か、該確認動作の様や実行期間が異なること等の確認動作にまつわる制御を含んでいてもよい。つまり、本発明における特別制御と特定制御とは、演出制御用 C P U 1 2 0 が制御する対象、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御様、演出制御用 C P U 1 2 0 の制御期間等のうち少なくとも一部が異なる制御であればよい。

#### 【 0 3 8 1 】

また、前記実施の形態における特徴部 1 2 2 S Gにおいて、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を可変表示可能な画像表示装置に可変表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該画像表示装置に導出された可変表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

10

#### 【 0 3 8 2 】

また、前記実施の形態では、スーパーーリーチのリーチ演出の開始から該スーパーーリーチのリーチ演出に対応したタイトルを表示する形態、錠スイッチ 1 0 9 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 0 9 S G 0 5 2 が操作されることによりパチンコ遊技機 1 に複数の設定値のうちのいずれかを設定可能であり、遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 やガラス扉枠 1 0 9 S G 0 0 3 a を開閉することによって錠スイッチ 1 0 9 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 0 9 S G 0 5 2 を操作可能な状態と操作不能な状態とに切替可能な形態、主基板 1 1 ( C P U 1 0 3 )においてパチンコ遊技機 1 に複数の設定値のうちのいずれか設定可能であるとともに、該設定した設定値を変換した設定秘匿値を R A M 1 0 2 に記憶し、演出制御基板 1 2 ( 演出制御用 C P U 1 2 0 )側において、設定されている設定値を示唆する示唆演出（朝いち背景演出）を実行可能な形態、パチンコ遊技機 1 の起動した状態に応じて主基板 1 1 ( C P U 1 0 3 )から演出制御基板 1 2 ( 演出制御用 C P U 1 2 0 )に対して異なるコマンドを送信するとともに、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで異なる様の起動報知を実行可能であり、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更する場合には R A M 1 0 2 がクリアされることを報知する形態を開示したが、パチンコ遊技機 1 には、これら特徴部のうち複数の特徴部を適用してもよい。

20

#### 【 0 3 8 3 】

##### （特徴部 1 4 4 S G の説明）

図 9 - 1 ( A ) は、特徴部 1 1 1 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E ( コマンドの分類 ) を示し、2 バイト目は E X T ( コマンドの種類 ) を表す。M O D E データの先頭ビット ( ビット 7 ) は必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。尚、図 9 - 1 ( 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。

30

#### 【 0 3 8 4 】

図 9 - 1 ( A ) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける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 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける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 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「 左 」、「 中 」、「 右 」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で可変表示される演出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、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に

40

50

設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

#### 【 0 3 8 5 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や演出図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 9 - 1 ( B ) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」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 E X T データが設定される。

#### 【 0 3 8 6 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 9 - 1 ( B ) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり 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 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり 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 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり 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 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」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 5 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 5 H は、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 6 可変表示結果指定コマンドである。

10

#### 【 0 3 8 7 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で演出図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態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 を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、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一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

20

#### 【 0 3 8 8 】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技や小当たり遊技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、大当たり遊技や小当たり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。

30

#### 【 0 3 8 9 】

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、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の 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、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにして

40

50

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、例えば通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「16」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

#### 【0390】

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4A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4B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

#### 【0391】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、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、特図保留記憶数を特定可能とするために、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などに対応して送信されるようにしてもよい。

20

#### 【0392】

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。即ち、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

#### 【0393】

コマンドC4XXH及びコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当たり」となるか否か及び大当たり種別（確変や非確変や突確）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C6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値MR3が、「非リーチ」、「スーパー・リーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

#### 【0394】

図9-2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9-2に示すように、本実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、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。

40

#### 【0395】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部（図示略）に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～

50

M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

**【 0 3 9 6 】**

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」、「非確変大当たり」、のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「1 0 0」の範囲の値をとる。

**【 0 3 9 7 】**

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や演出図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「9 9 7」の範囲の値をとる。

10

**【 0 3 9 8 】**

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「9 9 7」の範囲の値をとる。

**【 0 3 9 9 】**

図 9 - 3 ( A ) は、R O M 1 0 1 に記憶される特図表示結果判定テーブル 1 の構成例を示している。本実施の形態では、特図表示結果判定テーブル 1 として、第 1 特図と第 2 特図とで共通の特図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 特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

20

**【 0 4 0 0 】**

特図表示結果判定テーブル 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

**【 0 4 0 1 】**

本実施の形態における特図表示結果判定テーブル 1 では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

30

**【 0 4 0 2 】**

特図表示結果判定テーブル 1 において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、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か否かの決定結果に割り当たる判定用データとなっている。本実施の形態における特図表示結果判定テーブルでは、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たっている。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（本実施の形態では約 1 / 3 0 0 ）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（本実施の形態では約 1 / 3 0 ）。即ち、特図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、判定用データ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たっている。

40

**【 0 4 0 3 】**

図 9 - 3 ( B ) は、R O M 1 0 1 に記憶される特図表示結果判定テーブル 2 の構成例を示

50

している。本実施の形態では、特図表示結果判定テーブル 2 として、第 1 特図と第 2 特図とで個別の特図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 特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

#### 【 0 4 0 4 】

特図表示結果判定テーブル 2 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

10

#### 【 0 4 0 5 】

本実施の形態における特図表示結果判定テーブル 2 では、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームであるか、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームであるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（判定値）が、「小当たり」の特図表示結果に割り当てられている。

#### 【 0 4 0 6 】

特図表示結果判定テーブル 2 において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、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か否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施の形態における特図表示結果判定テーブル 2 では、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームであるときにのみ、「小当たり」の特図表示結果に割り当てられ、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームであるときには、「小当たり」の特図表示結果に割り当てられていない。本実施の形態では第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームであるときに特図表示結果を「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は約 1 / 1 0 0 とされている。

20

#### 【 0 4 0 7 】

図 9 - 4 は、R O M 1 0 1 に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当たり種別判定テーブルは、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たときに、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当たり種別を複数種類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。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たり A 」、「確変大当たり B 」、「確変大当たり C 」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

30

#### 【 0 4 0 8 】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図 9 - 4 (B) を用いて説明すると、本実施の形態では、大当たり種別として、大当たり遊技状態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確変大当たり A や確変大当たり B と、大当たり遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する確変大当たり C と、大当た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非確変大当たりとが設定されている。

40

#### 【 0 4 0 9 】

「確変大当たり A 」による大当たり遊技状態は、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 1 6 回（いわゆる 1 6 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たり B 」による大当たり遊技状態は、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たりである。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、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たりである。よって、「

50

「確変大当たり A」を 16 ラウンド (16 R) 確変大当たりと呼称し、「確変大当たり B」を 5 ラウンド (5 R) 確変大当たりと呼称する場合がある。更に、「確変大当たり C」による大当たり遊技は、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 2 回（いわゆる 2 ラウンド）繰返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置 7 の開放期間が他の大当たり遊技よりも短い（例えば、0.1 秒）高速開放大当たりである。尚、いずれの大当たり種別の大当たり遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

#### 【0410】

また、特に図示はしないが、本実施の形態における小当たり遊技状態は、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 2 回変化させるとともに、該開放時間が確変大当たり C と同じ開放期間（本実施の形態では 0.1 秒）となっている。尚、小当たり遊技の終了後は、該小当たり遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

10

#### 【0411】

つまり、本実施の形態においては、可変表示結果が「確変大当たり C」となった場合と「小当たり」となった場合とでは、同じ変動パターン（図 9-5 に示す P C 1-1）にて可変表示が実行されるとともに、特別可変入賞球装置 7 の開放パターンが同一となっているため、確変大当たり C の大当たり遊技や小当たり遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。

#### 【0412】

確変大当たり A や確変大当たり B 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確変大当たり A や確変大当たり B 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。

20

#### 【0413】

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態では 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。

#### 【0414】

図 9-4 (A) に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」、「非確変大当たり」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、変動特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たり B」や「確変大当たり C」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図が第 2 特図である場合には、「確変大当たり B」や「確変大当たり C」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たり B」や「確変大当たり C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たり B」や「確変大当たり C」としてラウンド数の少ない通常開放大当たり状態や高速開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興味が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

#### 【0415】

尚、図 9-4 (A) に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当てには、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに係わらず

40

50

同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

#### 【0416】

よって、前述したように、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」に対する判定値の割当てが、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当たりA」に対する判定値の割当ても変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たりA」については、変動特図が第2特図である場合の方が第1特図である場合よりも決定され易くなるように設定されている。

#### 【0417】

尚、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられるようにしてよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

10

#### 【0418】

図9-5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、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「ハズレ」で演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

20

#### 【0419】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。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、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

30

#### 【0420】

尚、本実施の形態における変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」または可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「確変大当たりC」である場合に対応する特殊当たりの変動パターン（P C 1 - 1）も含まれている。

40

#### 【0421】

図9-5に示すように、本実施の形態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、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリ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リーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリ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。

#### 【0422】

尚、本実施の形態では、前述したようにスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマル

50

リーチの順に可変表示結果が「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。

#### 【0423】

尚、本実施の形態においては、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に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

10

#### 【0424】

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。

#### 【0425】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、図9-6に示すような変動パターン判定テーブルが予め用意されている。大当たり種別が「非確変大当たり」である場合と、大当たり種別が「確変大当たりA」と「確変大当たりB」である場合と、大当たり種別が「確変大当たりC」と「小当たり」である場合と、合計保留記憶数が2個以下である場合と、合計保留記憶数が3個である場合と、合計保留記憶数が4個である場合と、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と、に応じた判定値数が予め用意されている。

20

#### 【0426】

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、更に、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。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、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

30

#### 【0427】

本実施の形態におけるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば遊技制御用データ保持エリア(図示略)が設けられ、遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部(図示略)と、第2特図保留記憶部(図示略)と、普図保留記憶部(図示略)と、遊技制御フラグ設定部(図示略)と、遊技制御タイマ設定部(図示略)と、遊技制御カウンタ設定部(図示略)と、遊技制御バッファ設定部(図示略)とを備えている。

40

#### 【0428】

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4A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等から抽出された特図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

50

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

#### 【0429】

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4B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等から抽出された特図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可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

#### 【0430】

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

#### 【0431】

遊技制御フラグ設定部（図示略）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（図示略）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。

#### 【0432】

遊技制御タイマ設定部（図示略）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（図示略）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。

30

#### 【0433】

遊技制御カウンタ設定部（図示略）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（図示略）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（図示略）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

#### 【0434】

遊技制御カウンタ設定部（図示略）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MR2～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また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。

#### 【0435】

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

50

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。

#### 【0436】

次に、本実施の形態の特徴部 144SG における演出制御メイン処理について説明する。図 9 - 7 に示すように、特徴部 144SG における演出制御メイン処理において演出制御用 CPU120 は、ステップ S76 の演出制御プロセス処理に続いて、背景演出処理を実行した後（ステップ S76A）、演出用乱数更新処理を実行する。

#### 【0437】

本実施の形態では、パチンコ遊技機 1 は、複数の演出態様（以下、演出モードと称する）を有しており、所定の条件が成立した場合に、演出モードが切替わる（移行する）ようにしている。具体的には、画像表示装置 5 の背景表示領域が通常背景（例えば、昼背景や山背景など。図 9 - 8 (A) 参照）となる演出モード 1 と、画像表示装置 5 の背景表示領域が特殊背景（例えば、夜背景や海背景など。図 9 - 8 (B) 参照）となる演出モード 2 を有しており、所定の移行条件が成立した場合に、一方の演出モードから他方の演出モードに切替わるようにしている。

10

#### 【0438】

演出モード 1 から演出モード 2 への移行及び演出モード 2 から演出モード 1 への移行は、図柄の可変表示が開始されるときに抽選によって行うが、例えば、前の可変表示がリーチハズレであった場合や、一の演出モードが所定変動回数に亘り継続した場合や、遊技状態が変化した場合などは通常よりも移行しやすくなるようにすることが好ましい。

20

#### 【0439】

尚、本実施の形態では、一方の演出モードから他方の演出モードに切替えを行うか否かは抽選により決定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たりの終了後、可変表示が停止している客待ちデモ演出を実行しているとき、可変表示中などの所定タイミングにおいて、他方の演出モードに移行するか否かを選択可能な選択画面を表示させ、移行の選択を受付けた場合に演出モードを移行するようにしてもよい。

#### 【0440】

また、演出モード 1 と演出モード 2 との間でモード移行を行う形態を例示したが、3 以上の演出モードの間でモード移行を行うようにしてもよい。また、演出モード 1, 2 は画像表示装置 5 の背景表示領域の態様が異なる形態を例示したが、例えば、演出モードの種別によって、各種演出に登場するキャラクタの種別や、演出場面（ステージ）や、保留記憶表示の変化率や、プレミアム演出の出現率等が異なるようにしてもよい。また、遊技状態（例えば、高確状態、低確状態、高ベース状態、低ベース状態など）に応じた演出モードを設定してもよい。

30

#### 【0441】

次に、図 9 - 9 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（S171）を示すフローチャートである。尚、以下のフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S1」と記載する箇所を「S1」や「144SGS1」と略記する場合がある。

40

#### 【0442】

図 9 - 9 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU120 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（144SGS371）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ（図示略）における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（144SGS372）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

#### 【0443】

50

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

#### 【0444】

また、144SGS371において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(144SGS373)。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ(図示略)における第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(144SGS374)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

#### 【0445】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

20

#### 【0446】

144SGS372または144SGS374の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(144SGS375)。

30

#### 【0447】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて演出図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(144SGS376)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

#### 【0448】

尚、この実施の形態では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った演出図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの演出図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った演出図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりCに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として奇数図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ(例えば「135」などの演出図柄の組合せ)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、ハズレに該当する第1可変表

40

50

示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ（ハズレ図柄）を決定する。

#### 【0449】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。

#### 【0450】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンは非リーチ変動パターンまたは特殊変動パターンであるか否かを判定する（144SGS377）。変動パターンは非リーチ変動パターンまたは特殊変動パターンである場合は、変動パターンに対応するプロセステーブルを選択する（144SGS385）。変動パターンは非リーチ変動パターンまたは特殊変動パターンではない場合、つまり、リーチ変動パターンであった場合には、各リーチ変動パターンに対応する複数種類のリーチのうちからいずれかを決定する処理へ移行する。

10

#### 【0451】

##### （リーチ演出）

図9-10（A）に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、PA1-3、PA1-4、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となつて表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1、PA3-1、PA3-2等、表示結果が「大当たり」となる変動パターンPB1-1、PB2-1、PB2-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「突確大当たり」または「小当たり」となる変動パターンPC1-1等が用意されている。

20

#### 【0452】

また、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となつて表示結果が「ハズレ」または「大当たり」となる変動パターンPA2-1、PA3-1、PA3-2、PB1-1、PB2-1、PB2-2については、各々複数のリーチ演出のうちからいずれかを決定可能とされている。

30

#### 【0453】

具体的には、演出制御用CPU120は、読み出した変動パターン指定コマンドが変動パターンPA2-1である場合には、図9-11（A）に示すリーチ演出パターン決定用テーブルAを用いてノーマルリーチ演出Aまたはノーマルリーチ演出Bのいずれかを決定可能する。尚、ノーマルリーチ演出Aはリーチの発生とともにキャラクタAが出現するリーチ演出、ノーマルリーチ演出Bはリーチの発生とともにキャラクタBが出現するリーチ演出である。

30

#### 【0454】

また、図9-10（B）に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチA、ノーマルリーチB、スーパーリーチA～Gといったリーチ演出が実行されるようになっており、これら各リーチ演出は、大当たり状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当たり信頼度）は、図9-10（B）で表すように、ノーマルリーチA < ノーマルリーチB < スーパーリーチA < スーパーリーチB < スーパーリーチC < スーパーリーチD, F < スーパーリーチE, Gの順番に高くなっている。尚、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。

40

#### 【0455】

また、スーパーリーチD, Eは、演出モードが演出モード1である場合にのみ選択される演出であり、スーパーリーチF, Gは、演出モードが演出モード2である場合にのみ選択される演出とされている。

#### 【0456】

また、スーパーリーチA～CはノーマルリーチA, Bを経由して実行されるようになって

50

いる。また、スーパーリーチ D ~ G のリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図 9 - 10 ( A ) に示す変動パターン P A 3 - 2 、 P B 3 - 2 等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっており、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンを設けてもよい。

#### 【 0 4 5 7 】

尚、本実施の形態では、 C P U 1 0 3 が決定した一の変動パターンに対し、演出制御用 C P U 1 2 0 が複数のリーチ演出のうちから演出モードに対応した演出パターンを選択可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の演出モードに対応する複数の演出パターン各々に対応する変動パターンを予め設定するようにしてもよい。

10

#### 【 0 4 5 8 】

次に、図 9 - 11 ( A ) に示すリーチ演出パターン決定用テーブル A では、ノーマルリーチ A 、ノーマルリーチ B のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当りとなる場合、可変表示結果が非確変大当りとなる場合、変動パターンがリーチハズレ（スーパーリーチ、ノーマルリーチ）である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図 9 - 11 ( A ) に示す判定値数となるように、割り当てられている。具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、ノーマルリーチ A に対して 4 0 個の判定値が割り当てられ、ノーマルリーチ B に対して 6 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、ノーマルリーチ A に対して 6 0 個の判定値が割り当てられ、ノーマルリーチ B に対して 4 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がリーチハズレとなる場合については、ノーマルリーチ A に対して 6 0 個の判定値が割り当てられ、ノーマルリーチ B に対して 4 0 個の判定値が割り当てられている。このように設定されていることにより、ノーマルリーチ A よりもノーマルリーチ B の方が大当り期待度が高くなっている。

20

#### 【 0 4 5 9 】

また、読み出した変動パターン指定コマンドが変動パターン P A 3 - 1 、 P B 2 - 1 （スーパーリーチ）である場合には、図 9 - 11 ( B ) に示すリーチ演出パターン決定用テーブル B を用いてスーパーリーチ演出 A ~ C のいずれかを決定可能である。スーパーリーチ演出 A は、ノーマルリーチからスーパーリーチへ発展してキャラクタ A が敵キャラクタ X 1 と対決するリーチ演出、スーパーリーチ演出 B は、ノーマルリーチからスーパーリーチへ発展してキャラクタ B が敵キャラクタ X 2 と対決するリーチ演出、ノーマルリーチからスーパーリーチ演出 C は、スーパーリーチへ発展してキャラクタ B が敵キャラクタ X 3 と対決するリーチ演出である。

30

#### 【 0 4 6 0 】

図 9 - 11 ( B ) に示すリーチ演出パターン決定用テーブル B では、スーパーリーチ A 、スーパーリーチ B 、スーパーリーチ C のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当りとなる場合、可変表示結果が非確変大当りとなる場合、変動パターンがリーチハズレ（スーパーリーチ、ノーマルリーチ）である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図 9 - 11 ( B ) に示す判定値数となるように、割り当てられている。具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、スーパーリーチ A に対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ B に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ C に対して 5 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、スーパーリーチ A に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ B に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ C に対して 2 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がリーチハズレとなる場合については、スーパーリーチ A に対して 5 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ B に対して 3 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ C に対して 2 0 個の判定値が割り当てられている。このように設定されていることにより、スーパーリーチ A よりもスーパーリーチ B 、スーパーリーチ B よりもスーパーリーチ C の方が大当り期待度が高くなっている。

40

#### 【 0 4 6 1 】

50

また、読み出した変動パターン指定コマンドが変動パターン P A 3 - 2、P B 2 - 2（スーパーイーチ）である場合において、演出モードが演出モード 1 であるときには、図 9 - 1 1 ( C ) に示すリーチ演出パターン決定用テーブル C を用いてスーパーイーチ演出 D またはスーパーイーチ演出 E のいずれかを決定可能であり、演出モードが演出モード 2 であるときには、図 9 - 1 1 ( D ) に示すリーチ演出パターン決定用テーブル D を用いてスーパーイーチ演出 F またはスーパーイーチ演出 G のいずれかを決定可能である。

#### 【 0 4 6 2 】

スーパーイーチ演出 D は、ノーマルリーイチ A でハズレた後にスーパーイーチ A に発展し、キャラクタ A が敵キャラクタ X 1 と対決してハズレた後、スーパーイーチ C に発展してキャラクタ B が敵キャラクタ X 3 と対決するリーチ演出である。スーパーイーチ演出 E は、ノーマルリーイチ A でハズレた後にスーパーイーチ B に発展し、キャラクタ B が敵キャラクタ X 2 と対決してハズレた後、スーパーイーチ C に発展してキャラクタ B が敵キャラクタ X 3 と対決するリーチ演出である。スーパーイーチ演出 F は、ノーマルリーイチ B でハズレた後にスーパーイーチ A に発展し、キャラクタ A が敵キャラクタ X 1 と対決してハズレた後、スーパーイーチ C に発展してキャラクタ B が敵キャラクタ X 3 と対決するリーチ演出である。スーパーイーチ演出 G は、ノーマルリーイチ B でハズレた後にスーパーイーチ B に発展し、キャラクタ B が敵キャラクタ X 2 と対決してハズレた後、スーパーイーチ C に発展してキャラクタ B が敵キャラクタ X 3 と対決するリーチ演出である。

10

#### 【 0 4 6 3 】

図 9 - 1 1 ( C ) に示すリーチ演出パターン決定用テーブル C ( 演出モード 1 ) では、スーパーイーチ D、スーパーイーチ E のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たりとなる場合、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合、変動パターンがリーチハズレ ( スーパーイーチ、ノーマルリーイチ ) である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図 9 - 1 1 ( C ) に示す判定値数となるように、割り当てられている。具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、スーパーイーチ D に対して 4 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーイーチ E に対して 6 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、スーパーイーチ D に対して 6 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーイーチ E に対して 4 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がリーチハズレとなる場合については、スーパーイーチ D に対して 6 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーイーチ E に対して 4 0 個の判定値が割り当てられている。このように設定されていることにより、スーパーイーチ D よりもスーパーイーチ E の方が大当たり期待度が高くなっている。

20

30

#### 【 0 4 6 4 】

図 9 - 1 1 ( D ) に示すリーチ演出パターン決定用テーブル D ( 演出モード 2 ) では、スーパーイーチ F、スーパーイーチ G のそれぞれに対して、可変表示結果が確変大当たりとなる場合、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合、変動パターンがリーチハズレ ( スーパーイーチ、ノーマルリーイチ ) である場合、のそれぞれに異なる判定値が、図 9 - 1 1 ( D ) に示す判定値数となるように、割り当てられている。具体的には、可変表示結果が確変大当たりとなる場合については、スーパーイーチ F に対して 4 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーイーチ G に対して 6 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当たりとなる場合については、スーパーイーチ F に対して 6 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーイーチ G に対して 4 0 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がリーチハズレとなる場合については、スーパーイーチ F に対して 6 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーイーチ G に対して 4 0 個の判定値が割り当てられている。このように設定されていることにより、スーパーイーチ F よりもスーパーイーチ G の方が大当たり期待度が高くなっている。

40

#### 【 0 4 6 5 】

図 9 - 9 に戻り、1 4 4 S G S 3 7 7において、変動パターンは非リーチ変動パターンまたは特殊変動パターンでない場合は、まず、変動パターンはノーマルリーイチの変動パターン P A 2 - 1、P B 1 - 1 であるか否かを判定する ( 1 4 4 S G S 3 7 8 ) 。変動パター

50

ンがノーマルリーチの変動パターン P A 2 - 1、P B 1 - 1である場合、演出パターン決定用乱数を抽出し、図 9 - 11 (A) に示すリーチ演出パターン決定用テーブル A を用いて、リーチ演出パターンをノーマルリーチ A , B のいずれかに決定し (1 4 4 S G S 3 7 9 )、1 4 4 S G S 3 8 6 に進む。

#### 【 0 4 6 6 】

1 4 4 S G S 3 7 8 において変動パターンがノーマルリーチの変動パターン P A 2 - 1、P B 1 - 1 でない場合は、変動パターンはスーパーリーチ の変動パターン P A 3 - 1、P B 2 - 1 であるか否かを判定する (1 4 4 S G S 3 8 0 )。変動パターンがスーパーリーチ の変動パターン P A 3 - 1、P B 2 - 1 である場合、演出パターン決定用乱数を抽出し、図 9 - 11 (B) に示すリーチ演出パターン決定用テーブル B を用いて、リーチ演出パターンをスーパーリーチ A ~ C のいずれかに決定し (1 4 4 S G S 3 8 1 )、1 4 4 S G S 3 8 6 に進む。10

#### 【 0 4 6 7 】

1 4 4 S G S 3 8 0 において変動パターンがスーパーリーチ の変動パターン P A 3 - 1、P B 2 - 1 でない場合は、変動パターンはスーパーリーチ の変動パターン P A 3 - 2、P B 2 - 2 であるため、現時点の演出モードは演出モード 1 であるか否かを判定する (1 4 4 S G S 3 8 2 )。演出モード 1 である場合は、演出パターン決定用乱数を抽出し、図 9 - 11 (C) に示すリーチ演出パターン決定用テーブル C を用いて、リーチ演出パターンをスーパーリーチ D , E のいずれかに決定し (1 4 4 S G S 3 8 3 )、1 4 4 S G S 3 8 6 に進み、演出モード 2 である場合は、演出パターン決定用乱数を抽出し、図 9 - 11 (D) に示すリーチ演出パターン決定用テーブル D を用いて、リーチ演出パターンをスーパーリーチ F , G のいずれかに決定し (1 4 4 S G S 3 8 4 )、1 4 4 S G S 3 8 6 に進む。20

#### 【 0 4 6 8 】

1 4 4 S G S 3 7 9 、1 4 4 S G S 3 8 1 、1 4 4 S G S 3 8 3 、1 4 4 S G S 3 8 4 のいずれかの処理を実行した場合は、決定したリーチ演出パターンに対応するプロセステーブルを選択する (1 4 4 S G S 3 8 6 )。そして、1 4 4 S G S 3 8 5 または 1 4 4 S G S 3 8 6 の処理を実行した後は、図 9 - 12 に示す予告演出決定処理を実施して、当該可変表示において予告演出を実行するか否かを決定する (1 4 4 S G S 3 8 7 )。30

#### 【 0 4 6 9 】

##### ( 予告演出 )

本実施の形態では、予告演出決定処理において、後述するように、レベルが段階的に変化するレベルアップ演出 (L U 演出とも言う) が実行されることで大当たりになる可能性や後述する特定演出 (レベル M A X 演出) が実行される可能性を示唆するレベルアップ予告 (L U 予告とも言う) と、キャラクタ Z が登場して喋るセリフの内容やセリフ枠の背景態様 (本実施の形態では背景色) により大当たりになる可能性や後述する特定演出 (レベル M A X 演出) が実行される可能性を示唆するセリフ予告と、他の態様の予告演出 (例えば、予告画像が段階的に変化するステップアップ演出が実行されることで大当たりになる可能性を示唆するステップアップ予告 (S U 予告とも言う) や、キャラクタと敵キャラクタとが登場して対決するバトル演出が実行されることにより大当たりになる可能性を示唆するバトル予告等) を決定可能である。40

#### 【 0 4 7 0 】

尚、レベルアップ予告におけるレベルとは、大当たりの期待度を段階的に示すもので、本実施の形態では、レベルはレベル L V 1 ~ L V 5 の 5 段階を有し、数字が大きくなるほど期待度が高くなるものとされている。

#### 【 0 4 7 1 】

また、セリフ予告では、キャラクタ Z が大当たりの可能性を示唆するセリフを示すセリフ文字が表示されるセリフ枠の背景色が、白、青、緑、赤のいずれかに変化可能とされており、白 < 青 < 緑 < 赤の順に大当たり期待度が高くなるものとされている。さらに、セリフ予告では、セリフ枠背景色が赤色になった後、レベルアップ予告のレベル L V 5 (レベル M A

X ) が出現した場合、セリフ枠の背景色が赤色の場合よりも大当り期待度は高い。

#### 【 0 4 7 2 】

本実施の形態では、変動パターンがスパーリーチ の変動パターン P A 3 - 2 、 P B 2 - 2 である場合において、演出モードが演出モード 1 であるときには予告演出としてレベルアップ予告を決定し、レベルアップ演出により、特定演出（レベルMAX演出）が実行されスパーリーチ C に発展する可能性が示唆される。一方、演出モードが演出モード 2 であるときにはセリフ予告を決定し、セリフ演出により、特定演出（レベルMAX演出）が実行されスパーリーチ C に発展する可能性が示唆される。尚、これら異なる様の予告演出を決定する場合には、予告演出を開始するタイミングが予告演出の様に応じて異なるので、後述する予告演出開始待ちタイマに、予告演出の様に応じた異なる期間を設定すれば良い。

10

#### 【 0 4 7 3 】

本実施の形態では、後述するスパーリーチ C の所定タイミングにおいて、大当りになるか否かを報知する報知演出（決め演出とも言う）を実行するときに、スティックコントローラ 31A の操作を促進する促進演出としてスティックコントローラ 31A を示す画像を表示し、スティックコントローラ 31A の操作を検出したときまたは操作を検出せずに操作有効期間が経過したときタイミングで大当りまたはハズレを報知する。そして、この報知演出で用いられるスティックコントローラ 31A のレベルが高いほど、操作した場合に大当り演出が実行される可能性が高くなるようにしている。つまり、レベルアップ演出は、報知演出にて用いられるスティックコントローラ 31A のレベルが高まる可能性がある演出であって、レベルが高くなるほど、報知演出で大当りが報知される期待度が高くなる。

20

#### 【 0 4 7 4 】

特定演出としてのレベルMAX演出は、例えば、図 9 - 16 ( L ) に示すように、スティックコントローラ 31A を示す画像と、レベルを 5 段階で表示可能なレベルゲージ画像と、レベル数を示す「 L V 0 」なる文字画像とから構成され、レベルが最高レベル（MAX レベル）であるレベル L V 5 に到達したことを示す画像 144SG001 を画像表示装置 5 の表示領域（表示画面）に表示する演出とされている。上記したように、レベル L V 5 は、レベル L V 1 ~ 5 のうち大当り期待度が最も高いレベルであるため、レベル L V 4 までレベルアップするときに実行されるレベルアップ演出とは異なるレベルアップ演出として特定演出を実行する。

30

#### 【 0 4 7 5 】

また、レベルMAX演出は、レベルアップ予告だけでなく、セリフ予告においても実行可能であり、セリフ予告の場合は、セリフ枠の背景色が赤色まで変化した後に突然実行されることがあるようになっている。つまり、特定演出としてのレベルMAX演出は、レベルアップ予告とセリフ予告とに共通な演出とされている。

#### 【 0 4 7 6 】

また、本実施の形態では、レベルアップ予告において最終レベルがレベル L V 5 になる演出パターンと、セリフ予告においてセリフ枠背景色が赤色になった後にレベルがレベル L V 5 になる演出パターンとは、変動パターンがスパーリーチ である場合にしか選択されない演出パターンとされている。

40

#### 【 0 4 7 7 】

図 9 - 12 に示すように、本実施の形態の予告演出決定処理において演出制御用 CPU 120 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（144SGS291）。可変表示結果は、変動開始時において主基板 11 から送信される可変表示結果（ハズレ、確変大当り A 、確変大当り B 、確変大当り C 、非確変大当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。尚、本実施の形態では、予告演出の対象が、大当り（確変大当り A 、確変大当り B 、非確変大当り）、スパーリーチ、ノーマルリーチであるので、具体的には、

50

可変表示結果が大当り（確変大当り A、確変大当り B、非確変大当り）であるのか否かを可変表示結果指定コマンドにより特定し、変動パターンがスーパーリーチであるのか否か、ノーマルリーチであるのか否かを変動パターン指定コマンドにて特定すれば良い。

#### 【 0 4 7 8 】

そして、変動パターンがスーパーリーチ の変動パターン P A 3 - 2、P B 2 - 2 であるか否かを判定し（1 4 4 S G S 2 9 2）、変動パターンがスーパーリーチ の変動パターン P A 3 - 2、P B 2 - 2 であると判定した場合、その時点の演出モードが演出モード 1 であるか否かを判定する（1 4 4 S G S 2 9 3）。演出モード 1 である場合には、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図 9 - 13 (A) に示すレベルアップ予告演出パターン決定用テーブル A を用いて、実行するレベルアップ予告における最終レベルをレベル L V 1 ~ レベル L V 5 のうちいずれにするかを決定する（1 4 4 S G S 2 9 4）。つまり、レベル L V 1 のまま終了する演出パターン L P T - 1、レベル L V 1 L V 2 に変化する演出パターン L P T - 2、レベル L V 1 L V 2 L V 3 L V 4 に変化する演出パターン L P T - 3、レベル L V 1 L V 2 L V 3 L V 4 L V 5 に変化する演出パターン L P T - 4、レベル L V 1 L V 2 L V 3 L V 4 L V 5 に変化する演出パターン L P T - 5、L P T - 6 のうちいずれかを決定する。

#### 【 0 4 7 9 】

尚、最終レベルがレベル L V 5 の演出パターンについては、レベル MAX 演出を経由してレベル L V 1 L V 2 L V 3 L V 4 L V 5 に変化する演出パターン L P T - 5 と、レベル L V 1 L V 2 L V 5 に変化する演出パターン L P T - 6 と、を有する。つまり、一の可変表示における第 1 タイミングでレベル L V 5 になる演出パターン L P T - 5 と、一の可変表示における第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングでレベル L V 5 になる演出パターン L P T - 6 と、を有する。

#### 【 0 4 8 0 】

また、演出パターン L P T - 4、5、6 は、レベルがレベル L V 4 になった後、もう 1 段階レベルアップして特定演出（レベル MAX 演出）が実行されることを示唆するチャンス演出 1（図 9 - 16 (K) 参照）が実行される可能性がある演出パターンとされている。このチャンス演出 1（特別演出）は、演出パターン L P T - 4、L P T - 5、L P T - 6 のいずれかの実行が決定された場合に、抽選により実行の有無が決定される。詳しくは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出パターン L P T - 5 または L P T - 6 の実行を決定した場合、演出パターン L P T - 4 の実行を決定した場合よりも高い確率でチャンス演出 1 の実行を決定する。つまり、レベル MAX 演出の実行が決定されている場合、レベル MAX 演出の実行が決定されていない場合よりも高い確率でチャンス演出 1 が実行される。

#### 【 0 4 8 1 】

また、本実施の形態では、各演出パターンに 1 のレベルアップパターンが対応して設定されているが、各演出パターンに対して複数種類のレベルアップパターンを設定してもよい。例えば、最終レベルがレベル L V 4 の演出パターンとして、L V 1 L V 2 L V 3 L V 4 に変化する演出パターン L P T - 4 だけでなく、L V 1 L V 4 に変化するパターンや L V 3 L V 4 に変化する演出パターン等を設定してもよい。

#### 【 0 4 8 2 】

図 9 - 13 (A) に示すレベルアップ予告演出パターン決定用テーブル A では、各演出パターンに対して、可変表示結果が確変大当りとなる場合、可変表示結果が非確変大当りとなる場合、変動パターンがスーパーリーチハズレである場合、のそれぞれに異なる判定値が、図 9 - 13 (A) に示す判定値数となるように、割り当てられている。具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、例えば、演出パターン L P T - 1 に対して 3 個の判定値が割り当てられ、演出パターン L P T - 2 に対して 7 個の判定値が割り当てられ、演出パターン L P T - 3 に対して 10 個の判定値が割り当てられ、演出パターン L P T - 4 に対して 15 個の判定値が割り当てられ、演出パターン L P T - 5（第 1 タイミング）に対して 20 個の判定値が割り当てられ、演出パターン L P T - 6（第 2 タイミング）に対して 45 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大

10

20

30

40

50

当りとなる場合については、例えば、演出パターン LPT - 1 に対して 5 個の判定値が割り当てられ、演出パターン LPT - 2 に対して 10 個の判定値が割り当てられ、演出パターン LPT - 3 に対して 15 個の判定値が割り当てられ、演出パターン LPT - 4 に対して 20 個の判定値が割り当てられ、演出パターン LPT - 5 (第 1 タイミング) に対して 35 個の判定値が割り当てられ、演出パターン LPT - 6 (第 2 タイミング) に対して 15 個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がハズレとなる場合については、例えば、演出パターン LPT - 1 に対して 10 個の判定値が割り当てられ、演出パターン LPT - 2 に対して 20 個の判定値が割り当てられ、演出パターン LPT - 3 に対して 20 個の判定値が割り当てられ、演出パターン LPT - 4 に対して 30 個の判定値が割り当てられ、演出パターン LPT - 5 (第 1 タイミング) に対して 15 個の判定値が割り当てられ、演出パターン LPT - 6 (第 2 タイミング) に対して 5 個の判定値が割り当てられている。10

#### 【0483】

また、144SGS293において、その時点の演出モードが演出モード 1 でない場合、つまり、演出モード 2 である場合には、演出モード 1 である場合には、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図 9 - 13 (C) に示すセリフ予告演出パターン決定用テーブル A を用いて、実行するセリフ予告におけるセリフ枠背景色を白、青、緑、赤のうちいずれかあるいはレベル LV 5 にするかを決定する (144SGS295)。つまり、セリフ枠背景色が白の演出パターン SPT - 1、白 青に変化する演出パターン SPT - 2、白 青 緑に変化する演出パターン SPT - 3、白 青 緑 赤に変化する演出パターン SPT - 4、白 青 緑 赤 LV 5 に変化する演出パターン SPT - 5 のうちいずれかを決定する。20

#### 【0484】

また、演出パターン SPT - 4、5 は、セリフ枠の背景色が赤色になった後、レベルアップ予告のレベルアップ演出である特定演出 (レベル MAX 演出) の実行を示唆するチャンス演出 2 (図 9 - 18 (I) (J) 参照) が実行される可能性がある演出パターンとされている。このチャンス演出 2 (特別演出) は、演出パターン SPT - 4 または SPT - 5 の実行が決定された場合に、抽選により実行の有無が決定される。詳しくは、演出制御用 CPU120 は、演出パターン SPT - 5 の実行を決定した場合、演出パターン SPT - 4 の実行を決定した場合よりも高い確率でチャンス演出 2 の実行を決定する。つまり、レベル MAX 演出の実行が決定されている場合、実行が決定されていない場合よりも高い確率でチャンス演出 2 が実行される。30

#### 【0485】

また、本実施の形態では、レベルアップ予告で演出パターン LPT - 4、LPT - 5、LPT - 6 のいずれかの実行が決定された場合においてチャンス演出 1 が実行される確率は、セリフ予告で演出パターン SPT - 4 または LPT - 5 の実行が決定された場合においてチャンス演出 2 が実行される確率よりも高くなるようにしている。

#### 【0486】

つまり、特定演出であるレベル MAX 演出は、レベルアップ予告との関連性がセリフ予告よりも高い演出であるため、セリフ予告でのチャンス演出 2 の実行頻度をレベルアップ予告でのチャンス演出 1 の実行頻度より低くすることで、違和感を与えることを抑制できる。尚、本実施の形態では、チャンス演出 1, 2 は演出態様が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、チャンス演出 1, 2 の演出態様を共通のものとしてもよい。

#### 【0487】

また、本実施の形態では、各演出パターンに 1 の背景色変化パターンが対応して設定されているが、各々のレベルに対して複数種類の背景色変化パターンを設定してもよい。例えば、最終色が赤色の演出パターンとして、白 青 緑 赤に変化する演出パターン SPT - 4 だけでなく、白 赤に変化するパターンや青 赤に変化する演出パターン等を設定してもよい。

**【 0 4 8 8 】**

図9-13(C)に示すセリフ予告演出パターン決定用テーブルでは、各演出パターンに対して、可変表示結果が確変大当りとなる場合、可変表示結果が非確変大当りとなる場合、変動パターンがスーパーイーチハズレである場合、のそれぞれに異なる判定値が、図9-13(C)に示す判定値数となるように、割り当てられている。具体的には、可変表示結果が確変大当りとなる場合については、例えば、演出パターンSPT-1に対して5個の判定値が割り当てられ、演出パターンSPT-2に対して15個の判定値が割り当てられ、演出パターンSPT-3に対して20個の判定値が割り当てられ、演出パターンSPT-4に対して20個の判定値が割り当てられ、演出パターンSPT-5に対して20個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果が非確変大当りとなる場合については、例えば、演出パターンSPT-1に対して10個の判定値が割り当てられ、演出パターンSPT-2に対して15個の判定値が割り当てられ、演出パターンSPT-3に対して20個の判定値が割り当てられ、演出パターンSPT-4に対して25個の判定値が割り当てられ、演出パターンSPT-5に対して30個の判定値が割り当てられている。また、可変表示結果がハズレとなる場合については、例えば、演出パターンSPT-1に対して20個の判定値が割り当てられ、演出パターンSPT-2, 3, 4に対して25個の判定値が割り当てられ、演出パターンSPT-5に対して5個の判定値が割り当てられている。

10

**【 0 4 8 9 】**

図9-12に戻り、144SGS292において、変動パターンがスーパーイーチの変動パターンPA3-2、PB2-2でないと判定した場合、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、図示しない予告演出種別決定用テーブルを用いて予告演出の実行の有無と、実行する場合の予告演出の種別とを決定する(144SGS296)。

20

**【 0 4 9 0 】**

変動パターンがスーパーイーチの変動パターンPA3-2、PB2-2以外であると判定した場合においてレベルアップ予告の実行が決定された場合、図9-13(B)に示すレベルアップ予告演出パターン決定用テーブルBを用いてレベルアップ予告演出パターンを決定する。この場合、レベルの最高レベルはレベルLV4とされるため、レベルLV5に相当する演出パターンの実行を決定しないため、レベルMAX演出が実行されることはない。

30

**【 0 4 9 1 】**

また、セリフ予告の実行が決定された場合、図9-13(D)に示すセリフ予告演出パターン決定用テーブルBを用いてセリフ予告演出パターンを決定する。この場合、レベルLV5に相当する演出パターンの実行を決定しないため、レベルMAX演出が実行されることはない。

**【 0 4 9 2 】**

このように、変動パターンがスーパーイーチの変動パターンPA3-2、PB2-2以外である場合にも、レベルアップ予告やセリフ予告の実行を決定することがあるため、スーパーイーチAやスーパーイーチBを実行するときにレベルアップ予告やセリフ予告の実行が決定された場合でも、レベルMAX演出が実行され、より大当り期待度の高いスーパーイーチCへ発展することを期待できるようになる。

40

**【 0 4 9 3 】**

尚、本実施の形態では、予告演出決定用乱数は、1~100の範囲の乱数とされていて1~100の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、予告演出決定用乱数の判定値数の1~100の範囲の100個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら予告演出決定用乱数の範囲等は適宜に決定すれば良い。また、これら予告演出決定用乱数を生成するための予告演出決定用乱数カウンタがRAM122に設定されており、該予告演出決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

**【 0 4 9 4 】**

また、本実施の形態では、レベルアップ予告演出パターン決定用テーブルA, Bでは、当

50

該可変表示において確変大当りとなる場合には、非確変大当りとなる場合に比較して、レベルが高い演出パターンが決定され易くなるように設定されているとともに、ハズレである場合については、レベルが低い演出パターンが決定され易くなるように設定されているため、レベルが高い演出パターンが実行されるときの方が、大当り（確変大当り）の期待度が高くなっている。

#### 【0495】

また、本実施の形態では、セリフ予告演出パターン決定用テーブルA，Bでは、当該可変表示において確変大当りとなる場合には、非確変大当りとなる場合に比較して、セリフ枠色が赤い演出パターンが決定され易くなるように設定されているとともに、ハズレである場合については、セリフ枠色が白い演出パターンが決定され易くなるように設定されているため、セリフ枠色が赤い演出パターンが実行されるときの方が、大当り（確変大当り）の期待度が高くなっている。

10

#### 【0496】

尚、各予告演出の大当り期待度（信頼度）とは、各予告演出が実行されて「大当り」となる確率を、各予告演出が実行されて「大当り」となる確率と各予告演出が実行されて「ハズレ」となる確率の和で除算した数値である。

#### 【0497】

図9-12に戻り、144SGS297においては、予告演出の実行を決定したか否かを判定し（144SGS297）、予告演出を実行しなかった場合は当該処理を終了する。また、144SGS294または144SGS295の処理を実行した後、及び144SGS297において予告演出の実行を決定した場合には、予告演出実行決定フラグをセットし（144SGS298）、当該処理を終了する。

20

#### 【0498】

図9-9に戻り、144SGS387の予告演出決定処理の後に、144SGS388において演出制御用CPU120は、予告演出実行決定フラグがセットされているか否か、つまり、144SGS387の予告演出決定処理においてレベルアップ予告やセリフ予告などが決定されたか否かを判定する（144SGS388）。

#### 【0499】

予告演出実行決定フラグがセットされている場合には、144SGS389に進んで、予告演出開始待ちタイマに、予告演出開始までの期間として、決定した予告演出の種別に対応する期間を設定し（144SGS389）、予告演出実行決定フラグをクリアした後、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（144SGS390）。一方、144SGS388にて予告演出実行決定フラグがセットされていない場合には、144SGS392に進む。

30

#### 【0500】

プロセステーブルには、演出表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

40

#### 【0501】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（144SGS391）。例えば、演出表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

50

**【0502】**

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する(144SGS392)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(144SGS393)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の演出図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置5に出力し、演出表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって演出図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(S172)に対応した値にする(144SGS394)。

**【0503】**

(レベルアップ予告及びセリフ予告の演出動作例)

次に、レベルアップ予告及びセリフ予告の演出動作例について、図9-14～図9-18に基づいて説明する。図9-14は、スーパーリーチD,E,Gと予告演出の流れを示すタイミングチャートである。図9-15は、(A)～(H)はスーパーリーチEとレベルアップ予告の流れを示す説明図である。図9-16は、(I)～(P)はスーパーリーチEとレベルアップ予告の流れを示す説明図である。図9-17は、(A)～(G)はスーパーリーチGとセリフ予告の流れを示す説明図である。図9-18は、(H)～(K)はスーパーリーチGとセリフ予告の流れを示す説明図である。

**【0504】**

まず、図9-14に示すタイミングチャートに基づいて図9-15及び図9-16を用いながら、演出モード1においてスーパーリーチE及びレベルアップ予告(演出パターンLPT-6)を実行する場合について説明する。

**【0505】**

まず、演出制御用CPU120は、スーパーリーチEに基づく飾り図柄の可変表示を開始したタイミングta1で、画像表示装置5の表示領域の右上に、スティックコントローラ31A及びレベル(ここではレベルL0)を示す画像144SG001を表示し、レベルアップ演出を開始する(図9-15(A)参照)。

**【0506】**

次いで、可変表示を開始したタイミングta1から所定時間が経過したタイミングta2では、図9-15(B)に示すように、画像表示装置5の表示領域の下右側から下左側に向けてキャラクタYが通過する画像を表示した後、図9-15(C)に示すように、「レベルアップ」なる文字を示す画像144SG002を表示するとともに、画像144SG001のレベルゲージの所定領域の色を変化させて「LV1」にレベルアップする。

**【0507】**

尚、最終レベルがレベルLV1～3の演出パターンLPT-1～3の場合などにおいては、例えば、レベルアップのタイミングでもキャラクタYを表示しなかったり、キャラクタYが画像表示装置5の表示領域の下右側から下左側に向けて走り抜ける途中で転ぶ画像を表示するなどしてレベルアップさせないようにしてもよい。

**【0508】**

次いで、タイミングta3において可変表示をリーチ状態とし、ノーマルリーチAを開始すると同時に、図9-15(D)に示すように、ノーマルリーチAに対応するキャラクタAを示す画像を表示するとともに、表示領域の下方にキャラクタYが通過する画像を表示する。その後、図9-15(E)に示すように、「レベルアップ」なる文字を示す画像144SG002を表示するとともに、画像144SG001のレベルゲージの所定領域の色を変化させて「LV2」にレベルアップする。そして、所定時間が経過した後、リーチハズレの図柄を仮停止表示したタイミングta4で、図9-15(F)に示すように、キャラクタYが通過する画像を表示した後、図9-15(G)に示すように、飾り図柄の再変動表示を開始するとともに、キャラクタAに替わって登場したキャラクタBと敵キャラクタX2とが対決することを示す画像を表示してスーパーリーチBに発展させる。また、「レベルアップ」なる文字を示す画像144SG002を表示するとともに、画像144

10

20

30

40

50

S G 0 0 1 のレベルゲージの所定領域の色を変化させて「 L V 3 」にレベルアップする。

#### 【 0 5 0 9 】

そして、スーパーリーチ B を開始した後の所定のタイミング t a 6において、キャラクタ Y が通過する画像を表示した後（図 9 - 1 5 ( H ) 参照）、図 9 - 1 6 ( I ) に示すように、「レベルアップ」なる文字を示す画像 1 4 4 S G 0 0 2 を表示するとともに、画像 1 4 4 S G 0 0 1 のレベルゲージの所定領域の色を変化させて「 L V 4 」にレベルアップする。

#### 【 0 5 1 0 】

次いで、図 9 - 1 6 ( I ) に示すように、対決の末にキャラクタ B が倒される画像を表示した後、タイミング t a 7において再度リーチハズレの図柄を仮停止表示し（図 9 - 1 6 ( J ) 参照）、仮停止表示してから所定時間が経過したタイミングで、チャンス演出 1 の実行が決定されている場合は、図 9 - 1 6 ( K ) に示すように、倒されたキャラクタ B が復活して画像表示装置 5 の表示領域の下右側から下左側に向けて飛び抜ける画像を表示する。このキャラクタ B が飛行する画像を表示するチャンス演出 1 により特定演出の実行が示唆される。

10

#### 【 0 5 1 1 】

次いで、図 9 - 1 6 ( L ) に示すように、画像 1 4 4 S G 0 0 1 のレベルゲージの所定領域の色を変化させて MAX レベルである「 L V 5 」にレベルアップした画像 1 4 4 S G 0 0 1 を拡大表示し、レベルが最高レベルに到達したことを示すレベル MAX 演出（特定演出）を実行する。このレベル MAX 演出により、スーパーリーチ C へ発展することが報知される。

20

#### 【 0 5 1 2 】

そして、飾り図柄の再変動表示を開始したタイミング t a 8 にて、図 9 - 1 6 ( M ) に示すように、キャラクタ B と敵キャラクタ X 2 に替わって登場した敵キャラクタ X 3 とが対決することを示す画像を表示してスーパーリーチ C に発展させる。また、「レベルアップ」なる文字を示す画像 1 4 4 S G 0 0 2 を表示するとともに、「 L V 5 」の画像 1 4 4 S G 0 0 1 を表示領域の右上に縮小表示する。

#### 【 0 5 1 3 】

次いで、スーパーリーチ C に発展してから所定時間が経過したタイミングで、図 9 - 1 6 ( N ) に示すように、表示領域の右上に縮小表示していた「 L V 5 」の画像 1 4 4 S G 0 0 1 を表示領域の中央まで移動表示した後、図 9 - 1 6 ( O ) に示すように、レベルゲージを非表示にするとともに拡大表示したスティックコントローラ 3 1 A と、スティックコントローラ 3 1 A の操作を促す「引け！！」なる文字とからなる操作促進用の画像 1 4 4 S G 0 0 3 を表示して操作促進演出を実行する。

30

#### 【 0 5 1 4 】

そして、操作有効期間内の所定タイミングでスティックコントローラ 3 1 A の操作を検出したタイミングまたはスティックコントローラ 3 1 A の操作を検出することなく操作有効期間が経過したタイミングで、当該可変表示結果が大当たりの場合は大当たりを示す画像を表示し（図 9 - 1 6 ( P ) 参照）、当該可変表示結果がハズレの場合はハズレを示す画像（図示略）を表示する。尚、大当たりの場合、大当たりを示す画像を表示する前に、可動体を動作させたり、画像表示装置 5 にてキャラクタ B が敵キャラクタ X 3 との対決に勝利したことを示す画像等を表示させたりするようにしてもよい。

40

#### 【 0 5 1 5 】

次に、図 9 - 1 4 に示すタイミングチャートに基づいて、演出モード 1 においてスーパーリーチ D 及びレベルアップ予告（演出パターン L P T - 5 ）を実行する場合について説明する。

#### 【 0 5 1 6 】

演出パターン L P T - 5 に基づくレベルアップ演出は、上記した演出パターン L P T - 6 に基づくレベルアップ演出と同様に、段階的にレベルアップさせていく演出パターンである。しかし、上記した演出パターン L P T - 6 に基づくレベルアップ演出は、レベル MA

50

X演出（特定演出）の実行タイミングが、スーパーリーチBからスーパーリーチCへ発展するタイミングt a 8であるが、演出パターンL P T - 5に基づくレベルアップ演出は、レベルMAX演出（特定演出）の実行タイミングが、ノーマルリーチAからスーパーリーチAへ発展するタイミングt a 5、つまり、タイミングt a 8よりも早いタイミングとされている。よって、レベルアップ演出は、レベルLV2までレベルアップした後、レベルLV3, 4を経由することなく、レベルLV2からレベルLV5まで一気にレベルアップすることになる（例えば、図9-15（E）から図9-16（K）に移行する）。

#### 【0517】

次に、図9-14に示すタイミングチャートに基づいて図9-17及び図9-18を用いながら、演出モード2においてスーパーリーチG及びセリフ予告（演出パターンS P T - 5）を実行する場合について説明する。10

#### 【0518】

まず、演出制御用CPU120は、スーパーリーチGに基づく飾り図柄の可変表示を開始したタイミングt a 1（図9-17（A）参照）から所定時間が経過したタイミングt a 2で、画像表示装置5の表示領域の左下に、キャラクタZを示す画像を表示するとともに、キャラクタZが喋ったセリフ（例えば、怪しいぞ？）を示すセリフ文字を表示する背景色が白色のセリフ枠を示す画像144SG005を表示する（図9-17（B）参照）。

#### 【0519】

次いで、タイミングt a 3において可変表示をリーチ状態とし、ノーマルリーチBを開始すると同時に、図9-17（C）に示すように、ノーマルリーチBに対応するキャラクタBを示す画像を表示するとともに、キャラクタZを示す画像を表示し、キャラクタZが喋ったセリフ（例えば、発展するかな？）を示すセリフ文字を表示する背景色が青色に変化したセリフ枠を示す画像144SG005を表示する（図9-17（D）参照）。20

#### 【0520】

そして、所定時間が経過したタイミングt a 4で、図9-17（E）に示すように、リーチハズレの図柄を仮停止表示し、さらに仮停止表示してから所定時間が経過したタイミングt a 5で、図9-17（F）に示すように、飾り図柄の再変動表示を開始するとともに、キャラクタBと敵キャラクタX2とが対決することを示す画像を表示してスーパーリーチBに発展させる。また、キャラクタZを示す画像を表示し、キャラクタZが喋ったセリフ（例えば、勝てるかな？）を示すセリフ文字を表示する背景色が緑色に変化したセリフ枠を示す画像144SG005を表示する。30

#### 【0521】

スーパーリーチBに発展してから所定時間が経過したタイミングt a 6で、図9-17（G）に示すように、キャラクタZを示す画像を表示し、キャラクタZが喋ったセリフ（例えば、優勢だぞ！！）を示すセリフ文字を表示する背景色が赤色に変化したセリフ枠を示す画像144SG005を表示する。

#### 【0522】

次いで、図9-18（H）に示すように、対決の末にキャラクタBが倒される画像を表示した後、タイミングt a 7において再度リーチハズレの図柄を仮停止表示してから所定時間が経過したタイミングで、チャンス演出2の実行が決定されている場合は、図9-18（I）に示すように、レベルアップ予告で登場するキャラクタYが、MAXレベルである「LV5」にレベルアップした画像144SG001を持ち上げた状態で表示領域の右下側から中央に向けて運んできた後、図9-18（J）に示すように、キャラクタYが画像144SG001を表示領域の中央に置いたまま表示領域の右下側に戻ってフェードアウトする画像を表示するチャンス演出2を実行する。このキャラクタYが画像144SG001を表示領域の中央まで運んでくる画像を表示するチャンス演出2により特定演出の実行が示唆される。40

#### 【0523】

そして、図9-17（K）に示すように、画像144SG001を拡大表示し、レベルが最高レベルに到達したことを示すレベルMAX演出（特定演出）を実行する。このレベル50

M A X 演出により、スーパーイーチ C へ発展することが報知される。その後は、図 9 - 1 8 ( M ) ~ 図 9 - 1 8 ( P ) に示すスーパーイーチ C を実行するため、詳細な図示と説明は省略する。

#### 【 0 5 2 4 】

尚、演出パターン S P T - 4 に基づくセリフ予告において、赤色に変化したセリフ枠を示す画像 1 4 4 S G 0 0 5 を表示した後、キャラクタ Y が「 L V 5 」の画像 1 4 4 S G 0 0 1 を持ち上げた状態で表示領域の右下側から中央に向けて運んでくるチャンス演出 2 を開始するようにしてもよい。この場合、運ぶ途中でキャラクタ Y が転んで「 L V 5 」の画像 1 4 4 S G 0 0 1 の画像が壊れたり消える画像を表示するなどして、レベル M A X 演出が実行されないことを報知すればよい。

10

#### 【 0 5 2 5 】

また、演出パターン S P T - 5 に基づくセリフ予告において、キャラクタ Y が「 L V 5 」の画像 1 4 4 S G 0 0 1 を持ち上げた状態で表示領域の右下側から中央に向けて運んでくるチャンス演出 2 を開始した後、運ぶ途中でキャラクタ Y が転んで「 L V 5 」の画像 1 4 4 S G 0 0 1 の画像が壊れたり消える画像を表示した後、キャラクタ Y が復活して「 L V 5 」の画像 1 4 4 S G 0 0 1 を表示領域の中央まで運ぶことに成功する画像を表示して、レベル M A X 演出が実行されることを報知するようにしてもよい。

#### 【 0 5 2 6 】

また、図 9 - 1 4 ~ 図 9 - 1 8 では、スーパーイーチ F とセリフ予告の演出動作例についての説明を省略したが、基本的には、ノーマルリーチ B からスーパーイーチ A を経由してスーパーイーチ C に発展する点がスーパーイーチ G と異なるだけで、セリフ予告の演出動作例についてはスーパーイーチ G の場合と同様に実行される。

20

#### 【 0 5 2 7 】

また、図 9 - 1 4 ~ 図 9 - 1 6 においては、レベルアップ予告の一例として、最終レベルが L V 5 となる演出パターン L P T - 5 , 6 の演出動作例を説明したが、最終レベルが L V 4 以下の演出パターン L P T - 1 ~ 4 については、最終レベルに到達した後は、新たなレベルアップ演出を実行しないか、実行してもレベルが上がらないようにすればよい。

#### 【 0 5 2 8 】

また、スーパーイーチ C へ発展するときのレベルが M A X レベルに達していないときでも、レベル M A X 演出の代わりに、そのときのレベルに応じた画像 1 4 4 S G 0 0 1 を拡大表示するようにしてもよい。

30

#### 【 0 5 2 9 】

また、図 9 - 1 4 、図 9 - 1 7 、図 9 - 1 8 においては、セリフ予告の一例として、最終のセリフ枠の背景色が赤色となる演出パターン S P T - 4 を説明したが、最終のセリフ枠の背景色が赤色以外の演出パターン S P T - 1 ~ 3 については、最終のセリフ枠の背景色まで変化した後は、新たなセリフを表示しないか、あるいは新たなセリフを表示しても背景色は変化させないようにすればよい。

#### 【 0 5 3 0 】

また、セリフ内容については、各演出パターン S P T - 1 ~ 4 に対し一のセリフパターンのみ設定されているが、各演出パターン S P T - 1 ~ 4 各々に対し複数種類のセリフパターンを設定してもよい。また、本実施の形態では、セリフ枠の背景色が変化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、セリフ枠の色やセリフ文字の色が変化するようにしてもよい。また、セリフを喋るキャラクタを変えたり増やしたりすることで期待度が高まるようにしてもよい。

40

#### 【 0 5 3 1 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンがスーパーイーチ である場合に、スーパーイーチ演出として、レベル M A X 演出（特定演出）が実行される演出パターンを含むスーパーイーチ D ~ G のいずれかを実行可能であり、スーパーイーチ の変動パターンに基づく飾り図柄の可変表示を行うときの演出モードに応じて、レベル M A X 演出（特定演出）を実行する前にレベルアップ演出（示唆演出）を行うスーパーイーチ D , E と

50

、レベルMAX演出（特定演出）の実行の前にセリフ演出（所定演出）を行うスーパーリーチF，Gとのうちからいずれかを選択可能である。

#### 【0532】

そして、演出モード1である場合には、レベルMAX演出（特定演出）の実行タイミングがノーマルリーチAからスーパーリーチA，Bへ移行するタイミングta5であるスーパーリーチDと、レベルMAX演出（特定演出）の実行タイミングがスーパーリーチA，BからスーパーリーチCへ移行するタイミングta8であるスーパーリーチEと、のいずれかを選択可能である一方で、演出モード2である場合には、レベルMAX演出（特定演出）の実行タイミングがスーパーリーチA，BからスーパーリーチCへ移行するタイミングta8であるスーパーリーチF，Gのいずれかを選択可能である。つまり、演出モード1では、レベルMAX演出（特定演出）を可変表示期間における複数の実行タイミングで実行可能であるのに対し、演出モード2では、レベルMAX演出（特定演出）を可変表示期間における一の実行タイミングのみで実行可能である。10

#### 【0533】

また、演出モード1に対応するスーパーリーチD，Eと、演出モード2に対応するスーパーリーチF，Gとで、レベルMAX演出（特定演出）を実行する前に実行する演出が異なる（レベルアップ予告とセリフ予告）が、レベルMAX演出（特定演出）を実行するタイミングは、演出モード1と演出モード2とで共通なスーパーリーチCへ発展するタイミングta8とされている。20

#### 【0534】

以上説明したように、本実施の形態のパチンコ遊技機1にあっては、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1であって、演出制御用CPU120は、特定演出であるレベルMAX演出と、該レベルMAX演出の実行を示唆する示唆演出であるレベルアップ予告と、レベルMAX演出及びレベルアップ予告とは異なる所定演出であるセリフ予告と実行可能であり、演出モードとして、レベルMAX演出が実行される前にレベルアップ予告が実行される演出モード1と、レベルMAX演出が実行される前にセリフ予告が実行される演出モード2とを少なくとも有し、演出制御用CPU120がレベルMAX演出を実行可能なタイミングの数は、演出モード1と演出モード2とで異なる（例えば、演出モード1である場合には、レベルMAX演出（特定演出）の実行タイミングがタイミングta5とタイミングta8である一方で、演出モード2である場合には、レベルMAX演出（特定演出）の実行タイミングがタイミングta8のみである。30

#### 【0535】

このようにすることで、演出モードに応じてレベルMAX演出を実行可能なタイミングの数が異なるため、演出モードに応じてレベルMAX演出を好適に実施することができ、レベルMAX演出による遊技興趣を向上できる。

#### 【0536】

詳しくは、演出モード1ではレベルMAX演出を実行可能なタイミングが複数タイミングであるのに対し、演出モード2ではレベルMAX演出を実行可能なタイミングが一タイミングであることで、演出モードによってレベルMAX演出が実行される頻度やタイミングが異なるため、演出モードに特有のタイミングでレベルMAX演出を実行させることが可能となる。40

#### 【0537】

また、演出モード1と演出モード2とでレベルMAX演出が実行されるが、演出モード1では、レベルMAX演出の実行前にはレベルアップ予告が実行される一方で、演出モード2では、レベルMAX演出の実行前にはレベルアップ予告とは異なるセリフ予告が実行される。つまり、複数の演出モード1，2に共通なレベルMAX演出が実行される前に、演出モード1と演出モード2とで別個の演出が行われるので、演出モード1に対応する特定演出と演出モード2に対応する特定演出とが異なる特定演出である場合に比べて、行き先が複数の演出モードに共通な一の特定演出となるので、遊技者に安心感を与えることができる。50

**【 0 5 3 8 】**

本実施の形態のパチンコ遊技機 1 にあっては、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機 1 であって、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定演出であるレベル M A X 演出と、該レベル M A X 演出の実行を示唆する示唆演出であるレベルアップ予告と、レベル M A X 演出及びレベルアップ予告とは異なる所定演出であるセリフ予告を実行可能であり、演出モードとして、レベル M A X 演出が実行される前にレベルアップ予告が実行される演出モード 1 と、レベル M A X 演出が実行される前にセリフ予告が実行される演出モード 2 とを少なくとも有し、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モード 1 と演出モード 2 において共通のタイミング t a 8 にてレベル M A X 演出を実行可能である。例えば、演出モード 1 に対応するスーパーーリーチ D , E と、演出モード 2 に対応するスーパーーリーチ F , G とで、レベル M A X 演出（特定演出）を実行する前に実行する演出が異なる（レベルアップ予告とセリフ予告）が、レベル M A X 演出（特定演出）を実行するタイミングは、演出モード 1 と演出モード 2 とで共通なスーパーーリーチ C へ発展するタイミング t a 8 とされている。10

**【 0 5 3 9 】**

このようにすることで、演出モードに関わらず、レベル M A X 演出を共通のタイミングにて実行可能であるため、レベル M A X 演出を好適に実施することができ、レベル M A X 演出による遊技興趣を向上できる。

**【 0 5 4 0 】**

詳しくは、レベルアップ予告とセリフ予告のいずれが実行されている場合でも、演出モード 1 と演出モード 2 とで共通なスーパーーリーチ C へ発展するタイミング t a 8 においてレベル M A X 演出が実行されることがあるため、セリフ予告が実行される場合でも、レベルアップ予告の演出であるレベル M A X 演出が実行されることに対する期待感を持続させることができる。20

**【 0 5 4 1 】**

また、本実施の形態では、演出モード 1 ではレベル M A X 演出を実行可能なタイミングがタイミング t a 5 の演出パターン L P T - 5 とタイミング t a 8 の演出パターン L P T - 6 とを実行可能であるのに対し、演出モード 2 ではレベル M A X 演出を実行可能なタイミングがタイミング t a 8 の演出パターン S P T - 5 のみを実行可能であり、かつ、演出モード 1 において、演出モード 2 の演出パターン S P T - 5 のタイミング t a 8 と同タイミングでレベル M A X 演出を実行可能な演出パターン L P T - 6 を有するため、レベル M A X 演出による遊技興趣を向上できる。30

**【 0 5 4 2 】**

また、図 9 - 1 4 に示すように、演出パターン L P T - 6 に基づくレベルアップ予告にてレベル M A X 演出が実行されるタイミング t a 8 と、演出パターン S P T - 5 に基づくセリフ予告にてレベル M A X 演出が実行されるタイミング t a 8 とは、可変表示期間における同タイミングである形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、必ずしも可変表示期間における同タイミングでなくてもよい。つまり、例えば、スーパーーリーチ E とスーパーーリーチ G とで共通なスーパーーリーチ C に発展するタイミングなど、特定演出の実行条件が同じであれば、スーパーーリーチ E とスーパーーリーチ G とで、スーパーーリーチ C に発展するタイミングが可変表示期間における異なるタイミングとされていてもよい。40

**【 0 5 4 3 】**

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モード 1 に対応するスーパーーリーチ E においてレベル M A X 演出を実行した後と、演出モード 2 に対応するスーパーーリーチ G においてレベル M A X 演出を実行した後とで、共通のスーパーーリーチ C を実行可能である。

**【 0 5 4 4 】**

このようにすることで、レベル M A X 演出を実行した後は、演出モードに関わらず共通のスーパーーリーチ C 演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。詳しくは、レベルアップ予告とセリフ予告のいずれが実行されている場合でも、最終的には大当り期待度が高いスーパーーリーチ C 演出に発展する可能性があるので、遊技者に安心感を与えることができる。50

**【 0 5 4 5 】**

尚、レベルアップ予告の演出パターン L P T - 5 の場合、レベル M A X 演出はノーマルリーチ A の後に実行されるものであり、演出モード 1 と演出モード 2 とで共通なスーパーリーチ C は、スーパーリーチ A を経由して実行されるものであるが、「特定演出を実行した後」とは、他のリーチを経由するなど所定期間が経過した後のタイミングで共通な演出（スーパーリーチ C など）が実行されるものでもよい。

**【 0 5 4 6 】**

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モード 1 と演出モード 2 のいずれにおいても、レベルアップ予告を実行するかセリフ予告を実行するかに否かに関わらず、レベル M A X 演出を実行する前にチャンス演出 1 , 2 ( 特別演出 ) を実行可能である。

10

**【 0 5 4 7 】**

このようにすることで、演出モードに関わらずチャンス演出 1 やチャンス演出 2 が実行されるようになるので、遊技興趣を向上できる。特に、レベル M A X 演出との関連性がレベルアップ演出よりも低いセリフ予告を実行している場合でも、レベル M A X 演出が実行されるタイミングよりも前にチャンス演出 2 を実行することができる、セリフ予告との関連性が低いレベル M A X 演出が実行されることを、事前に示唆することができる。

**【 0 5 4 8 】**

また、レベルアップ予告で演出パターン L P T - 4 、 L P T - 5 、 L P T - 6 のいずれかの実行が決定された場合においてチャンス演出 1 が実行される確率は、セリフ予告で演出パターン S P T - 4 または L P T - 5 の実行が決定された場合においてチャンス演出 2 が実行される確率よりも高くなるようにしている。

20

**【 0 5 4 9 】**

このようにすることで、チャンス演出 1 によって示唆演出であるレベルアップ演出の実行、つまり、レベルアップが示唆されるので、レベルアップ演出への注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。また、特定演出であるレベル M A X 演出は、レベルアップ予告との関連性がセリフ予告よりも高い演出であるため、セリフ予告でのチャンス演出 2 の実行頻度をレベルアップ予告でのチャンス演出 1 の実行頻度より低くすることで、違和感を与えることを抑制できる。

**【 0 5 5 0 】**

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モード 1 と演出モード 2 とで異なる割合にてチャンス演出 1 , 2 を実行することで、演出モードによってチャンス演出 1 , 2 が実行される割合が変化するので、遊技興趣を向上できる。

30

**【 0 5 5 1 】**

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示の状態が、遊技者にとって有利な有利状態に制御される特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）に対応するリーチ状態となった場合に、該可変表示中において第 1 リーチ演出（例えば、ノーマルリーチ A 、 B ）と該第 1 リーチ演出後に第 2 リーチ演出（例えば、スーパーリーチ A ~ C ）とを実行可能であって、ノーマルリーチの種類は演出モード 1 と演出モード 2 とで異なる。詳しくは、演出モード 1 に対応するスーパーリーチ D , E のノーマルリーチ演出はノーマルリーチ A であるのに対し、演出モード 2 に対応するスーパーリーチ F , G のノーマルリーチ演出はノーマルリーチ B である。

40

**【 0 5 5 2 】**

このようにすることで、演出モードによって異なる種類のノーマルリーチ演出 A , B が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

**【 0 5 5 3 】**

また、本実施の形態では、演出モード 1 に対応するスーパーリーチ D , E と演出モード 2 に対応するスーパーリーチ F , G とで、ノーマルリーチの種別がそれぞれ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、スーパーリーチ D , E とスーパーリーチ F , G とで、ノーマルリーチの種別が全て異ならなくても、例えば、演出モード 1 に対応するスーパーリーチ D と演出モード 2 に対応するスーパーリーチ F 及び演出モード 1

50

に対応するスーパーイーチ E と演出モード 2 に対応するスーパーイーチ G のうちいずれか一方のノーマルイーチの種別が異なっていれば、他方のノーマルイーチの種別は同じでもよい。

#### 【 0 5 5 4 】

( 变形例 )

次に、本実施の形態における変形例について、図 9 - 1 9 に基づいて説明する。図 9 - 1 9 は、変形例としてのスーパーイーチ D , E , G と予告演出の流れを示すタイミングチャートである。

#### 【 0 5 5 5 】

前記実施の形態において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定演出（レベル M A X 演出）を実行する可変表示において、レベル M A X 演出の実行を示唆する示唆演出としてレベルアップ予告やセリフ予告を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出（レベル M A X 演出）を実行する可変表示が開始される前において、レベル M A X 演出の実行を示唆する示唆演出としてレベルアップ予告やセリフ予告を実行可能としてもよい。

10

#### 【 0 5 5 6 】

具体的には、図 5 の S 1 0 1 における始動入賞判定処理において、C P U 1 0 3 は、始動入賞の発生に伴い、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を抽出し、保留情報として記憶するが、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を実行可能とし、保留情報や保留記憶数を記憶した後に、演出制御基板 1 2 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可能とする。

20

#### 【 0 5 5 7 】

このようにすることで、例えば、図 9 - 1 9 に示すように、始動入賞が発生したことにより保留記憶数が「 3 」になったタイミング t a 2 において、C P U 1 0 3 が当該保留記憶に対応する変動パターンがスーパーイーチ であることを示す判定結果情報を演出制御基板 1 2 に送信した場合、該判定結果情報を受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、次の可変表示からスーパーイーチ であると判定した保留記憶に基づく可変表示が開始されるまでの期間（ t a 3 ~ t a 5 ）、つまり、スーパーイーチ D ~ G を実行する前の可変表示（例えば、保留記憶 2 に対応する可変表示や保留記憶 1 に対応する可変表示など）において、レベルアップ予告のレベルアップ演出やセリフ予告のセリフ演出を開始することが可能となる。

30

#### 【 0 5 5 8 】

このようにすることで、レベル M A X 演出が実行される可変表示の開始前に示唆演出を実行可能であるため、レベル M A X 演出を好適に実施することができ、レベルアップ予告やセリフ予告による遊技興奮を向上できる。

#### 【 0 5 5 9 】

また、前記実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定演出であるレベル M A X 演出と、該レベル M A X 演出の実行を示唆する示唆演出であるレベルアップ予告と、レベル M A X 演出及びレベルアップ予告とは異なる所定演出であるセリフ予告を実行可能であり、演出モードとして、レベル M A X 演出が実行される前にレベルアップ予告が実行される演出モード 1 と、レベル M A X 演出が実行される前にセリフ予告が実行される演出モード 2 とを少なくとも有するものにおいて、演出制御用 C P U 1 2 0 がレベル M A X 演出を実行可能なタイミングの数は、演出モード 1 と演出モード 2 とで異なるとともに、演出モード 1 と演出モード 2 において共通のタイミング t a 8 にてレベル M A X 演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 が特定演出を実行する可変表示が開始される前において該特定演出を示唆する示唆演出を実行可能であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 がレベル M A X 演出を実行可能なタイミングの数が演出モード 1 と演出モード 2 とで異ならせたり、演出モード 1 と演出モード 2 において共通のタイミング t a 8 にてレベル M A X 演出を実行可能とされていなくてもよい。

40

50

**【 0 5 6 0 】**

また、図 9 - 19 に示す変形例では、演出制御用 C P U 1 2 0 が、先読み判定において、始動入賞の発生に基づいて記憶された保留記憶に対応する変動パターンがスーパーイーチであると判定した場合に、スーパーイーチ D ~ G を実行する前の可変表示において、レベルアップ予告として、レベルがレベル L V 5 まで変化する演出パターンの実行を決定したときの一例を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、先読み判定において、始動入賞の発生に基づいて記憶された保留記憶に対応する変動パターンがスーパーイーチ 以外の変動パターンであると判定した場合に、スーパーイーチ D ~ G を実行する前の可変表示において、レベルアップ予告として、レベルが所定レベルまでレベルアップするがレベル L V 5 まで変化しない演出パターン（所謂ガセ演出）の実行を決定可能としてもよい。

10

**【 0 5 6 1 】**

また、図 9 - 19 に示す変形例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードが演出モード 1 である場合には、先読み判定においてレベルアップ予告を実行可能とし、演出モードが演出モード 2 である場合には、先読み判定においてセリフ予告を実行可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、先読み判定では、演出モード 1 と演出モード 2 のうちいずれか一方である場合にのみ、先読み判定により示唆演出（レベルアップ予告やセリフ予告）の実行を決定するようにしてもよい。

**【 0 5 6 2 】**

また、図 9 - 19 に示す変形例では、演出制御用 C P U 1 2 0 が、先読み判定において、始動入賞の発生に基づいて記憶された保留記憶に対応する変動パターンがスーパーイーチであると判定したことに基づいてレベルアップ予告の実行を決定した場合に、スーパーイーチ D ~ G を実行する前の可変表示が実行されるごと（例えば、タイミング t a 3 , t a 4 など）にレベルアップする一例を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、先読み判定において、始動入賞の発生に基づいて記憶された保留記憶に対応する変動パターンがスーパーイーチ であると判定したことに基づいてレベルアップ予告の実行を決定した場合に、スーパーイーチ D ~ G を実行する前の可変表示においては、レベルアップの準備中であることを示す「準備中」なる文字画像を表示しておき、スーパーイーチ の変動パターンに基づく可変表示（所謂ターゲット変動）が開始されてからレベルを変化させるレベルアップ演出を開始するようにしてもよい。

20

**【 0 5 6 3 】**

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態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つても本発明に含まれる。

**【 0 5 6 4 】**

例えば、前記実施の形態では、特定演出として、該特定演出を示唆するレベルアップ予告におけるレベルが最高レベル（L V 5 ）になったことを示す演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出は、該特定演出を示唆する示唆演出と関連性がある演出である必要はなく、特定演出を示唆する示唆演出とは関連性のない他の演出を適用してもよい。具体的には、レベルアップ演出に関連しないセリフ演出、キャラクタ演出などを適用してもよい。また、可動体が動作する可動体演出、L E D 等の発光演出、導光板装置による導光板演出、保留記憶を変化させる保留変化演出、プッシュボタン 3 1 B などの操作部の振動など、大当り期待度が高い変動にて実行される割合が高いものであればよい。また、これら表示演出、可動体演出、発光演出、導光板演出など複数の演出からなる複合演出を適用してもよい。

30

**【 0 5 6 5 】**

また、前記実施の形態では、特定演出が実行される前に該特定演出の実行を示唆する示唆演出として、レベルアップ演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出の実行を示唆するものであれば、セリフ演出やキャラクタ演出、

40

50

可動体演出、操作演出等、他の種別の演出を適用してもよい。

**【 0 5 6 6 】**

また、前記実施の形態では、特定演出が実行される前に実行される所定演出の一例として、特定演出の実行を示唆するセリフ予告を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出の実行を示唆するものではない演出（例えば、大当たりの可能性を示唆する演出や、スーパーリーチへの発展を示唆する演出など）を適用してもよい。つまり、チャンス演出 1，2 は、レベルアップ演出やセリフ演出とは別に単独で特定演出の実行を示唆する示唆演出とも言える。

**【 0 5 6 7 】**

また、前記実施の形態では、特定演出であるレベルMAX演出は、信頼度の高いスーパーリーチへの発展を報知するもの、つまり、大当たりの可能性を示唆する演出とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留が変化することを報知する保留変化報知であってもよいし、大当たり演出中において実行される演出（例えば、確変状態に制御されることを報知する確変報知や、ラウンドが継続する（たま MAX ラウンドになる）ことを報知するラウンド報知など、大当たりの可能性を示唆する演出以外の演出であってもよい。

10

**【 0 5 6 8 】**

また、前記実施の形態では、演出モード 1 では、レベルMAX演出の実行タイミングはタイミング  $t_a 5$  とタイミング  $t_a 8$  の 2 タイミングであり、演出モード 2 では、レベルMAX演出の実行タイミングはタイミング  $t_a 8$  の 1 タイミングである形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出モードに応じて特定演出を実行可能なタイミングの数が異なるようにすれば、例えば、演出モード 1 が 1 タイミングで演出モード 2 が 2 タイミングでもよいし、演出モード 1 と演出モード 2 双方のタイミング数がそれぞれ複数タイミングとされていてもよい。また、演出モード 1 と演出モード 2 双方のタイミング数が同じであってもよい。

20

**【 0 5 6 9 】**

また、前記実施の形態では、演出モード 1 と演出モード 2 において共通のタイミングであるタイミング  $t_a 8$  にてレベルMAX演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、共通タイミングが  $t_a 8$  以外にも複数存在する演出パターンを有していてもよい。また、演出モード 1 に対応する全ての演出パターンと演出モード 2 に対応する全ての演出パターンとで共通のタイミングにてレベルMAX演出を実行する演出パターンを備えていなくてもよい。

30

**【 0 5 7 0 】**

また、前記実施の形態では、スーパーリーチ D ~ G は、ノーマルリーチ A, B からスーパーリーチ A, B を経由してスーパーリーチ C へ発展する演出パターンである形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチからスーパーリーチ A, B を経由することなくスーパーリーチ C へ発展するパターンや、ノーマルリーチハズレから復活してスーパーリーチ C へ発展するパターンや、スーパーリーチ C 専用の予告演出からスーパーリーチ C へ発展するパターン等を含んでいてもよい。

40

**【 0 5 7 1 】**

また、前記実施の形態では、レベルアップ予告においては、キャラクタ Y を通過することでレベルアップ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、キャラクタ Y 以外のキャラクタの登場でレベルアップしたり、キャラクタ 登場以外の契機（例えば、エフェクト表示や可動体の動作の発生など）でレベルアップするようにしてもよい。また、レベルアップパターンを抽選等により決定するようにしてもよい。

**【 0 5 7 2 】**

また、パチンコ遊技機 1 に図 1 ~ 図 8 - 1 ~ 27 の特徴部 122SG と図 9 - 1 ~ 図 9 - 18 の特徴部 144SG とを適用する場合は、例えば、特徴部 144SG の演出モードを、特徴部 122SG において設定されている設定値に応じて移行可能としてもよい。また、例えば、特徴部 144SG の特定演出を、設定されている設定値が高設定である可能性

50

を示唆する設定示唆演出としてもよい。

【符号の説明】

【0 5 7 3】

1	パチンコ遊技機
5	画像表示装置
3 1 B	プッシュボタン
1 0 3	C P U
1 2 0	演出制御用 C P U

10

20

30

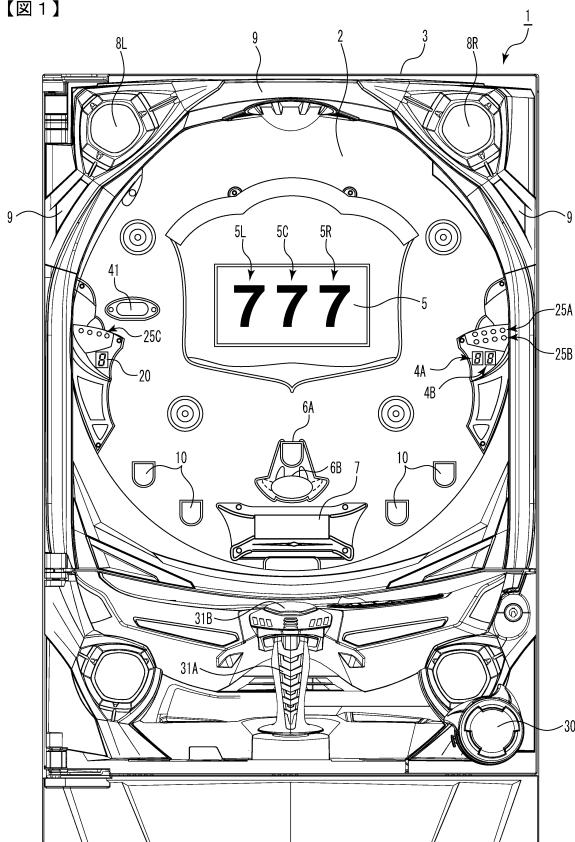
40

50

## 【図面】

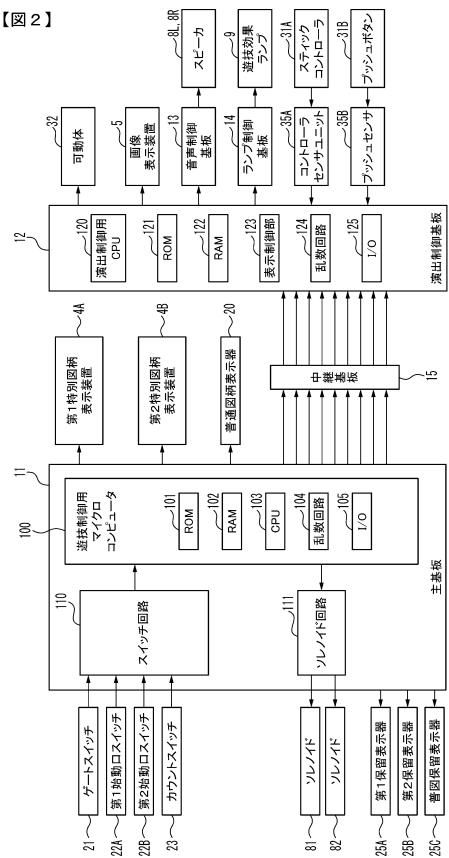
## 【図 1】

【図 1】



## 【図 2】

【図 2】



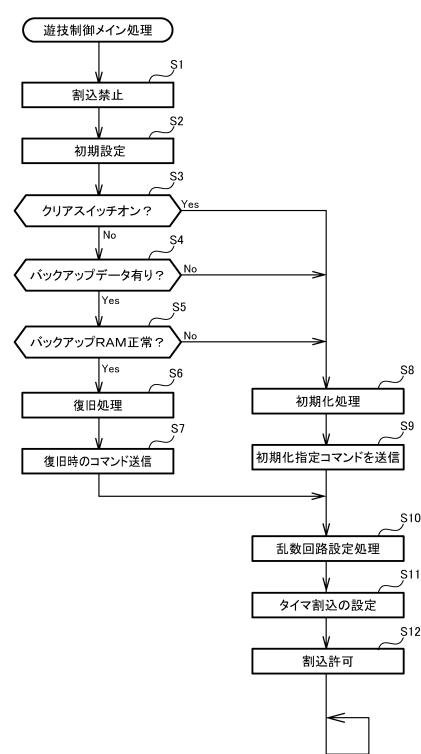
10

20

30

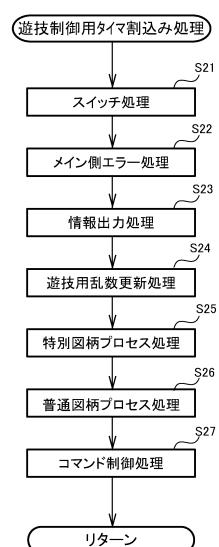
## 【図 3】

【図 3】



## 【図 4】

【図 4】

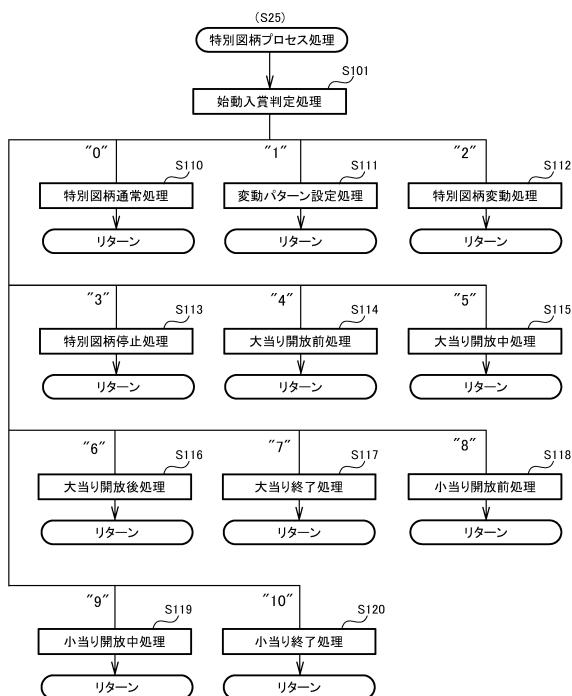


40

50

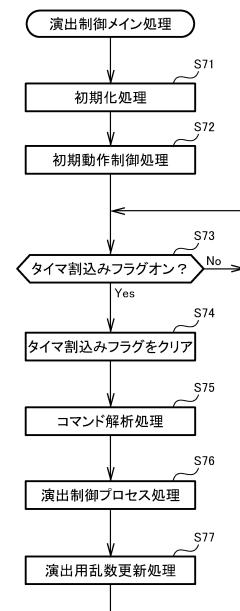
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】

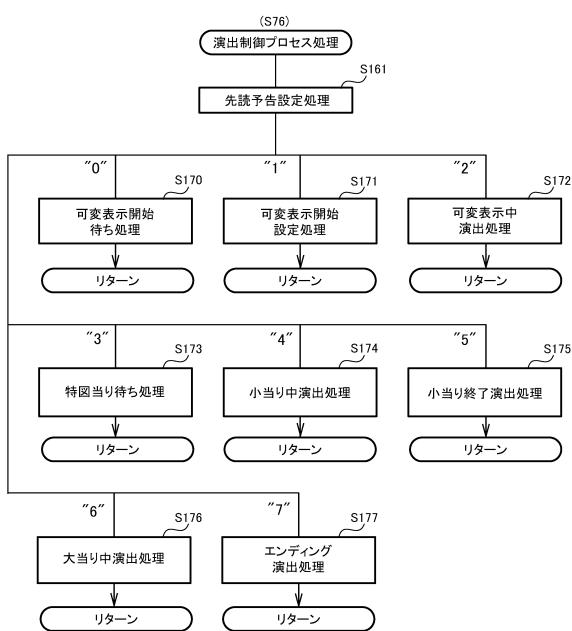


10

20

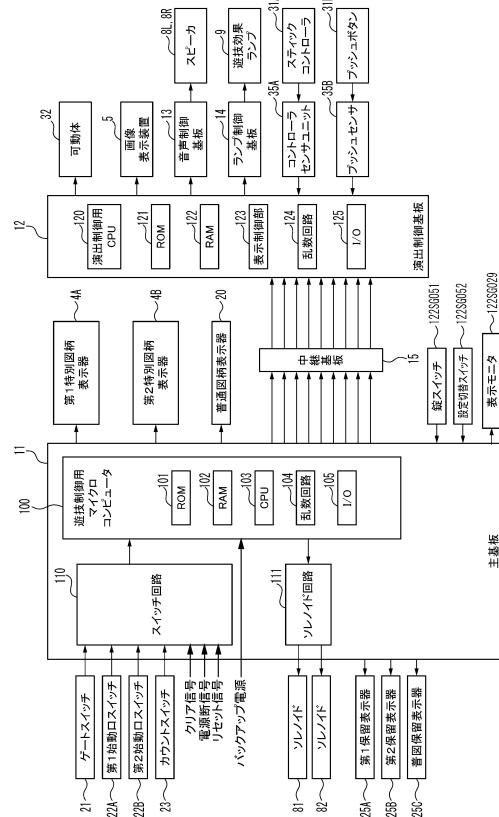
【図 7】

【図7】



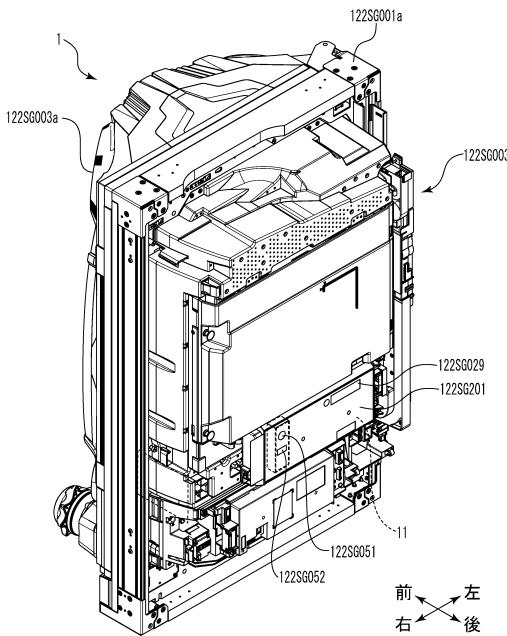
【図 8 - 1】

【図8-1】



【図 8 - 2】

【図 8-2】



【図 8 - 3】

【図 8-3】

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
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当たり小当たりの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の指定
A3	XX	当り終了指定	大当たり小当たりの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
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	はずれ
8C	01	第2変動表示結果指定	大当たりA
8C	02	第3変動表示結果指定	大当たりB
8C	03	第4変動表示結果指定	大当たりC
8C	04	第5変動表示結果指定	小当たり

10

【図 8 - 4】

【図 8-4】

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	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~23	普通図柄当たり判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8 - 5】

【図 8-5】

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

20

30

40

50

## 【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

(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	1020～1079, 13320～14242(確率:1/99)	大当たり
	32767～34078(確率:1/50)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1079, 13320～14571(確率:1/50)	大当たり
	32767～34078(確率:1/50)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

(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	1020～1079, 13320～13757(確率:1/150)	大当たり
	32767～33429(確率:1/99)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1079, 13320～14242(確率:1/99)	大当たり
	32767～33429(確率:1/99)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

(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	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)	大当たり
	32767～33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1079, 13320～13757(確率:1/150)	大当たり
	32767～33094(確率:1/200)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

## 【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

(A)大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当たりA	0～99	0～99	0～99
大当たりB	100～149	100～199	100～249
大当たりC	150～299	200～299	250～299

(B)大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当たりA	0～99	0～99	0～99
大当たりB	—	100～149	100～199
大当たりC	100～299	150～299	200～299

10

## 【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

大当たり種別

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

## 【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

(A)大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
ノーマルPB1-1	1～300	1～350	1～400
スーパーPB1-2	301～800	351～825	401～850
スーパーPB1-3	801～997	826～997	851～997

20

(B)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)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
ノーマルPB1-1	1～100	1～150	1～200
スーパーPB1-2	101～350	151～450	201～550
スーパーPB1-3	351～997	451～997	551～997

30

(C)小当た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)
小当たりPC1-1	1～997	1～997	1～997

40

50

【図 8 - 1 0】

【図 8 - 1 0】

(A)はずれ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)
非リーチPA1-1	1~350	1~400	1~450
ノーマルPA2-1	351~700	401~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

(B)はずれ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)
非リーチPA1-2	1~400	1~450	1~500
ノーマルPA2-1	401~700	451~700	501~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

(C)はずれ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)

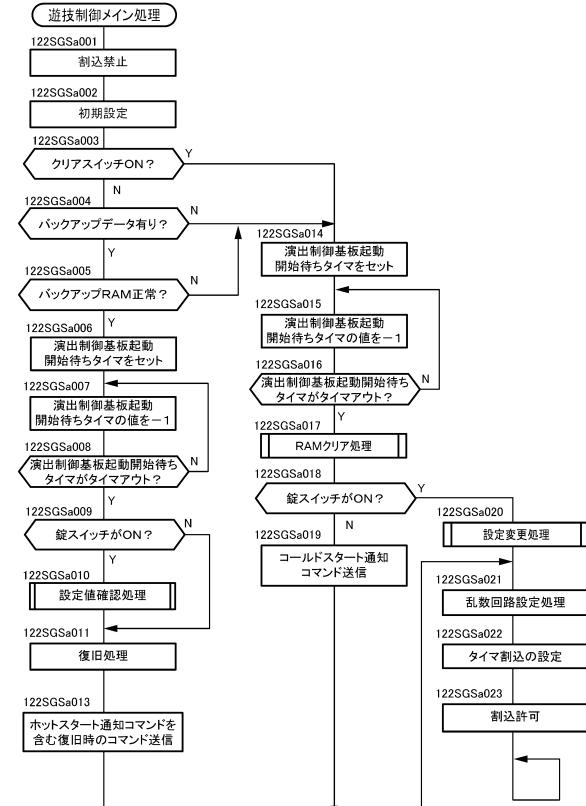
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-3	1~450	1~500	1~550
ノーマルPA2-1	451~700	501~700	551~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-4	1~450	1~500	1~550
ノーマルPA2-1	451~700	501~700	551~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

【図 8 - 1 1】

【図 8 - 1 1】



10

20

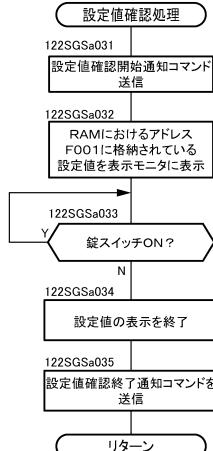
30

40

【図 8 - 1 2】

【図 8 - 1 2】

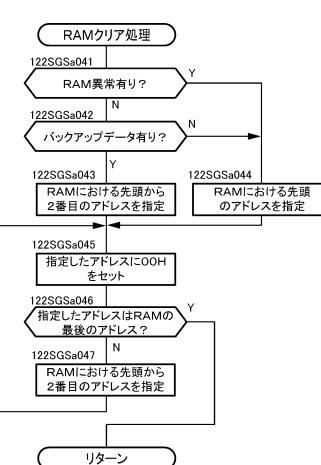
(122SGSa010)



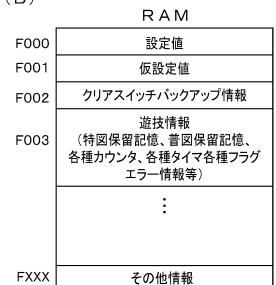
【図 8 - 1 3】

【図 8 - 1 3】

(A)

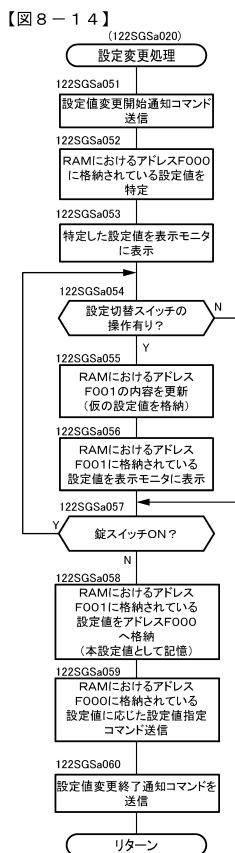


(B)

RAMに異状が無い場合は  
設定値を除くアドレスの  
内容をクリアする

50

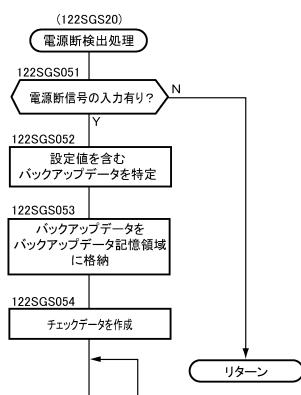
【図 8 - 14】



10

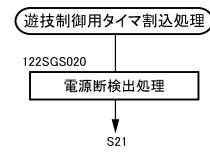
【図 8 - 16】

【図 8-16】



【図 8 - 15】

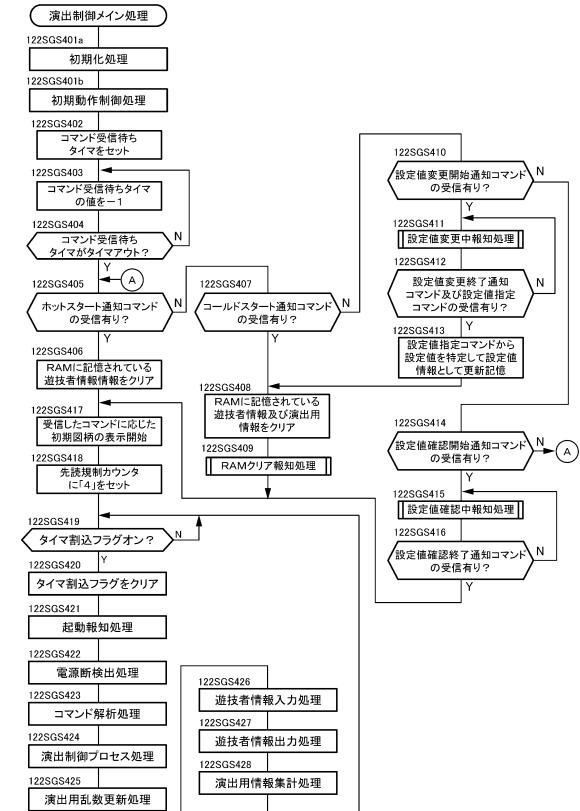
【図 8-15】



20

【図 8 - 17】

【図 8-17】



30

40

50

【図 8 - 1 8】

【図 8-18】  
RAM122に記憶される情報

情報	内容	起動態様		
		ホットスタート or 設定値確認	コールドスタート	設定値変更
遊技者情報	遊技者の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、Sリーチ回数等	クリア	クリア	クリアせず
演出用情報	起動時からの変動回数、大当たり回数、Sリーチ回数等	クリアせず	クリア	クリアせず
設定値情報	設定値（1～3の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

【図 8 - 1 9】

【図 8-19】  
受信コマンド毎の初期図柄（122SGS417）

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知 or 設定値確認終了通知	1 2 3
コールドスタート通知	1 2 3
設定値変更終了通知	4 5 6

【図 8 - 2 0】

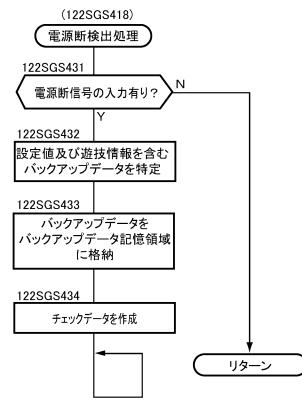
【図 8-20】

(A) 起動時の報知態様（122SGS421）

受信したコマンド	報知態様
ホットスタート通知 or 設定値確認終了通知	ランプ点灯（60秒）+出力音A出力（30秒）
コールドスタート通知	ランプ点灯（60秒）+出力音B出力（30秒）
設定値変更終了通知	ランプ点灯（40秒）+出力音C出力（20秒）+メッセージ表示（40秒）

【図 8 - 2 1】

【図 8-21】



10

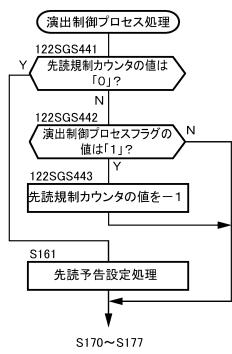
20

30

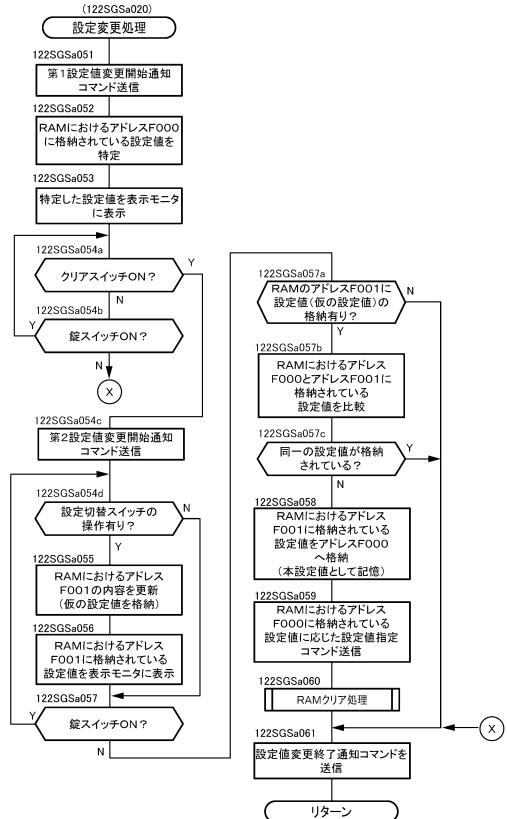
40

50

【図 8 - 2 2】  
【図 8-22】

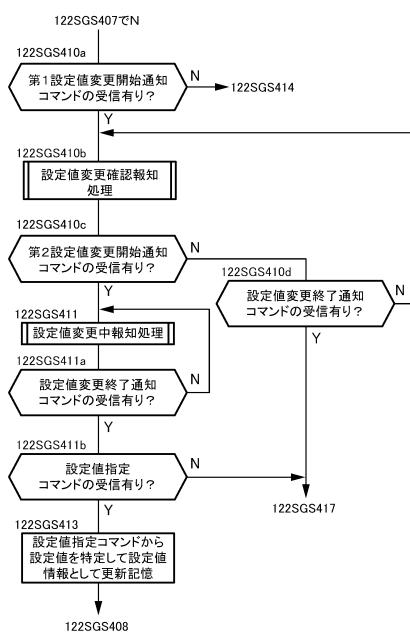


【図 8 - 2 3】  
【図 8-23】変形例8

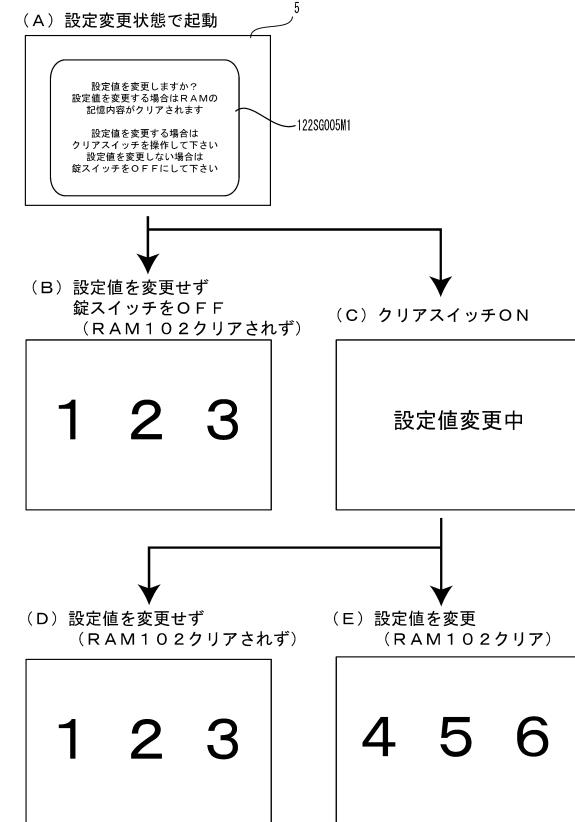


【図 8 - 2 4】  
【図 8-24】変形例8

演出制御メイン処理の一部



【図 8 - 2 5】  
【図 8-25】変形例8



10

20

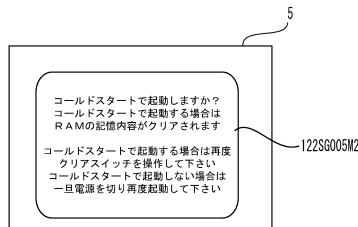
30

40

50

## 【図 8 - 26】

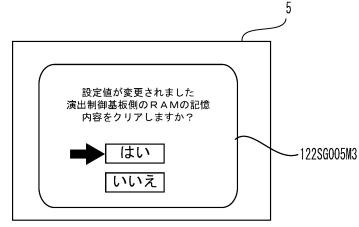
【図 8 - 26】変形例 9



## 【図 8 - 27】

【図 8 - 27】変形例 10

コールドスタート○r 設定値を変更した場合  
(プッシュボタンとスティックコントローラの操作で選択)



10

## 【図 9 - 1】

【図 9 - 1】

(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
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果指定	変動表示結果を指定
8F	00	因柄確定	演出因柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当たりまたは小当たりの開始指定
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	大当たりまたは小当たりの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	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
C4	XX	因柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

## 【図 9 - 2】

【図 9 - 2】

(B)

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当たり種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

20

## 【図 9 - 3】

【図 9 - 3】

## (A) 特図表示結果判定テーブル 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	1~219	大当たり
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	10000~12180	大当たり
	上記数値以外	ハズレ

## (B) 特図表示結果判定テーブル 2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当たり
第2特図	—	小当たり

## 【図 9 - 4】

【図 9 - 4】

## (A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

## (B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	16(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当たりまで	なし	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	16(通常開放ラウンド)

40

50

【図9-5】

【図9-5】

変動パターン	特徴変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	3000	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)
PA3-1	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (ハズレ)
PA3-2	120000	スーパーリーチ $\beta$ (ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB2-1	50000	スーパーリーチ $\alpha$ (大当り)
PB2-2	120000	スーパーリーチ $\beta$ (大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【図9-6】

【図9-6】

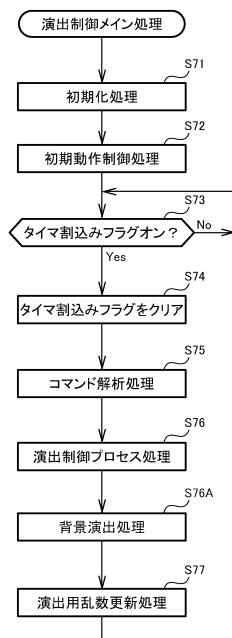
変動表示結果	非確実 大当り	確実大当り AorB	確実大当りC or小当り	ハズレ (保留数2以下)	ハズレ (保留数3)	ハズレ (保留数4)	ハズレ (時短時)
変動パターン判定テーブル 大当り判定 判定テーブルA	大当り判定 判定テーブルB	大当り判定 判定テーブルB	得点判定 判定テーブル	ハズレ判定 判定テーブルA	ハズレ判定 判定テーブルB	ハズレ判定 判定テーブルC	ハズレ判定 判定テーブルD
PA1-1(非Rハズレ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rハズレ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rハズレ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rハズレ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRハズレ)	-	-	-	300	200	99	98
PA3-1(スーパーライαハズレ)	-	-	-	53	53	53	53
PA3-2(スーパーライβハズレ)	-	-	-	44	44	44	44
PB1-1(ノーマルR大当り)	298	250	-	-	-	-	-
PB2-1(スーパーライα大当り)	499	248	-	-	-	-	-
PB2-2(スーパーライβ大当り)	200	499	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定値数)

10

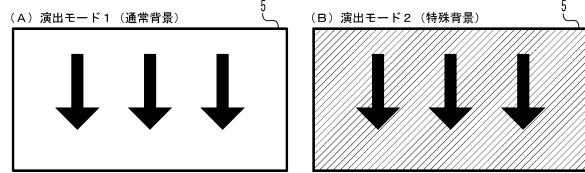
【図9-7】

【図9-7】



【図9-8】

【図9-8】



20

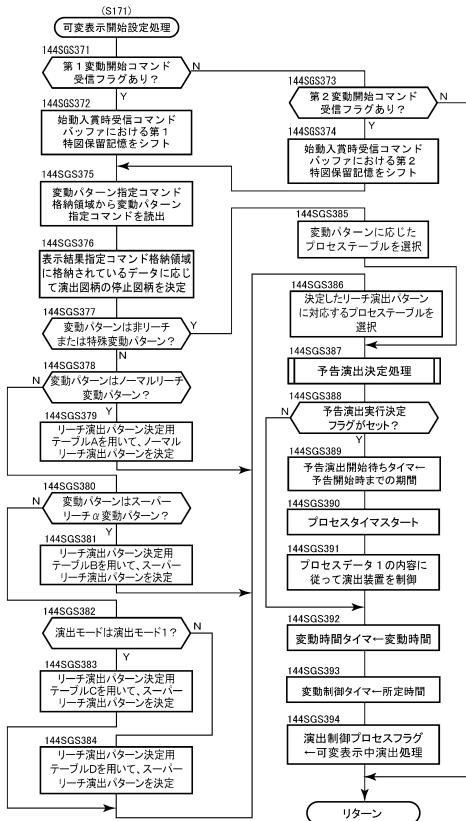
30

40

50

【図 9 - 9】

【図9-9】



【図9-10】

【図9-10】

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチ(ハズレ)
PA1-2	非リーチ(ハズレ)(短縮用)
PA1-3	非リーチ(ハズレ)(短縮用)
PA1-4	非リーチ(ハズレ)(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチA(ハズレ)
	ノーマルリーチB(ハズレ)
PA3-1 (Sリーチα)	スーパーリーチ(ハズレ)
	スーパーリーチB(ハズレ)
	スーパーリーチC(ハズレ)
PA3-2 (Sリーチβ)	スーパーリーチD(NリーチA→SリーチA→SリーチCハズレ)(演出モード1)
	スーパーリーチE(NリーチA→SリーチB→SリーチCハズレ)(演出モード1)
	スーパーリーチF(NリーチB→SリーチA→SリーチCハズレ)(演出モード2)
	スーパーリーチG(NリーチB→SリーチB→SリーチCハズレ)(演出モード2)
PB1-1	ノーマルリーチA(大当り)
	ノーマルリーチB(大当り)
PB2-1 (Sリーチα)	スーパーリーチA(大当り)
	スーパーリーチB(大当り)
	スーパーリーチC(大当り)
PB2-2 (Sリーチβ)	スーパーリーチD(NリーチA→SリーチA→SリーチC大当り)(演出モード1)
	スーパーリーチE(NリーチA→SリーチB→SリーチC大当り)(演出モード1)
	スーパーリーチF(NリーチB→SリーチA→SリーチC大当り)(演出モード2)
	スーパーリーチG(NリーチB→SリーチB→SリーチC大当り)(演出モード2)
PC1-1	特殊当り(小当りまたは確実大当り)

(B)

リーチ種別	信頼度
ノーマルリーチA	低
ノーマルリーチB	
スーパーリーチA	
スーパーリーチB	
スーパーリーチC	
スーパーリーチD.F	
スーパーリーチE.G	

【 図 9 - 1 1 】

【図9-11】

(A)リーチ演出パターン決定用テーブルA(演出モード1,2)			
演出パターン	確変大当り	非確変大当り	ハズレ
ノーマルリーチA	40	60	60
ノーマルリーチB	60	40	40

(数値は判定回数)

(B) リーチ演出パターン決定用テーブルB(演出モード1,2)			
演出パターン	確変大当り	非確変大当り	ハズレ
スーパーリーチA	20	50	50
スーパーリーチB	30	30	30
スーパーリーチC	50	20	20

(C) リーチ演出パターン決定用テーブルC(演出モード1)			
演出パターン	確変大当り	非確変大当り	ハズレ
スーパーリーチD	40	60	60
スーパーリーチE	60	40	40

(数値は判定値数)

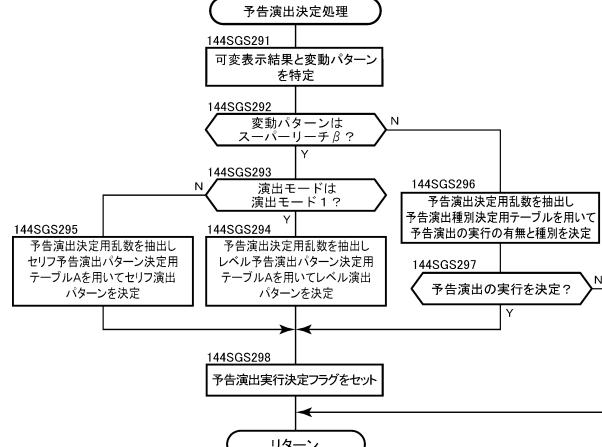
(D) リーチ演出パターン決定用テーブル D(演出モード2)			
演出パターン	確変大当り	非確変大当り	ハズレ
スーパーリーチF	40	60	60
スーパーリーチG	60	40	40

(※左列(主)右列(次))

【図9-12】

【习题 9-12】

(144SGS387)



【図 9 - 13】

【図 9-13】

(A) レベルアップ演出パターン決定用テーブルA(演出モード1、Sリーチβ)

演出パターン	内容(レベル)	確変大当たり	非確変大当たり	ハズレ
LPT-1	LV1	3	5	10
LPT-2	LV1→LV2	7	10	20
LPT-3	LV1→LV2→LV3	10	15	20
LPT-4	LV1→LV2→LV3→LV4	15	20	30
LPT-5	LV1→LV2→LV3→LV4→LV5(ミキシング)	20	35	15
LPT-6	LV1→LV2→LV5(ミキシング)	45	15	5

(数値は判定値数)

(B) レベルアップ演出パターン決定用テーブルB(演出モード1、Sリーチβ以外)

演出パターン	内容(レベル)	確変大当たり	非確変大当たり	Sリーチハズレ
LPT-1	LV1	3	5	10
LPT-2	LV1→LV2	7	10	20
LPT-3	LV1→LV2→LV3	10	15	20
LPT-4	LV1→LV2→LV3→LV4	15	20	30

(数値は判定値数)

(C) セリフ演出パターン決定用テーブルA(演出モード2、Sリーチβ)

演出パターン	内容(セリフ背景色)	確変大当たり	非確変大当たり	ハズレ
SPT-1	白	5	10	20
SPT-2	白→青	15	15	25
SPT-3	白→青→緑	20	20	25
SPT-4	白→青→緑→赤	20	25	25
SPT-5	白→青→緑→赤→LV5	40	30	5

(数値は判定値数)

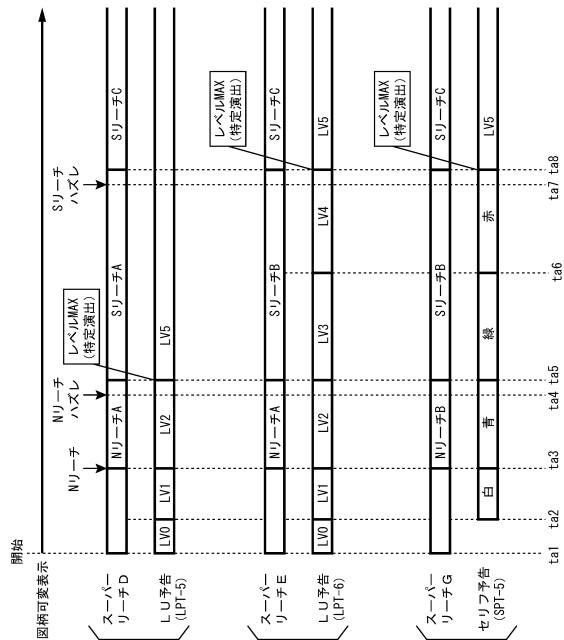
(D) セリフ演出パターン決定用テーブルB(演出モード2、Sリーチβ以外)

演出パターン	内容(セリフ背景色)	確変大当たり	非確変大当たり	Sリーチハズレ
SPT-1	白	5	10	20
SPT-2	白→青	15	15	25
SPT-3	白→青→緑	20	20	30
SPT-4	白→青→緑→赤	60	55	5

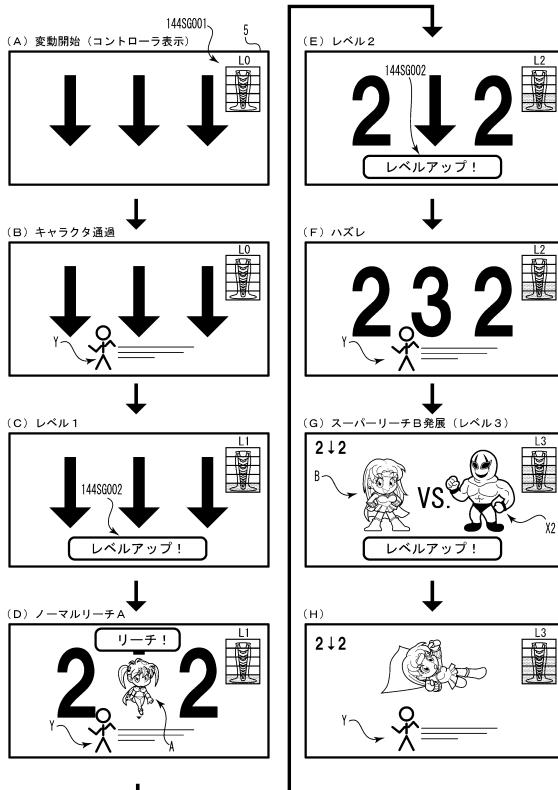
(数値は判定値数)

【図 9 - 14】

【図 9-14】

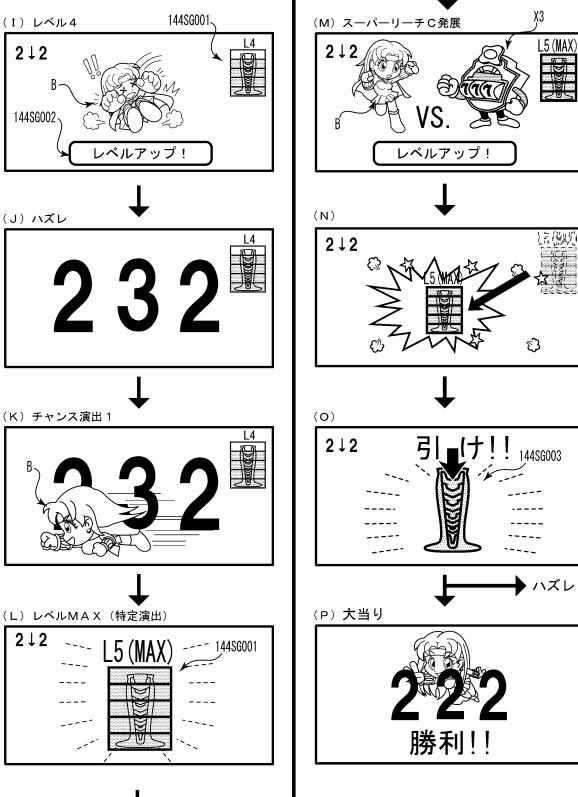


【図 9 - 15】

【図 9-15】 スーパーリーチE  
レベルアップ予告 (LPT-6)

【図 9 - 16】

【図 9-16】



10

20

30

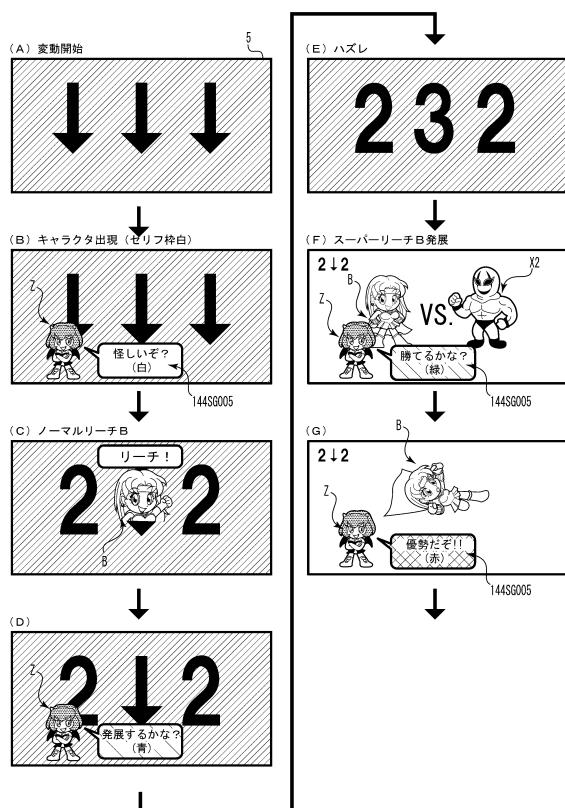
40

50

【図9-17】

【図9-17】

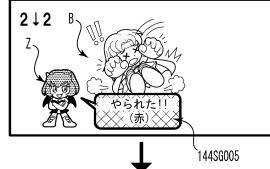
スーパーリーチG  
セリフ予告(SPT-5)



【図9-18】

【図9-18】

( 1 )

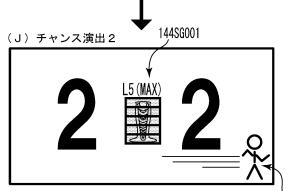


144SG005

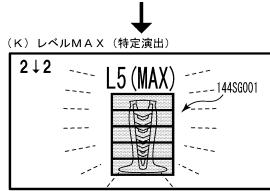
## ( I ) チャンス演出2



八



01

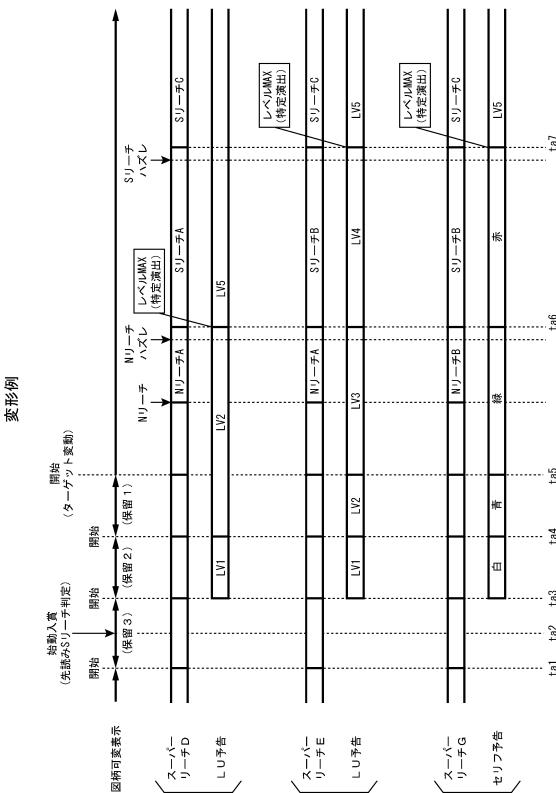


1

【図9-16】(M) ^

【図9-19】

【図9-19】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2012-200477(JP,A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2