

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7601548号
(P7601548)

(45)発行日 令和6年12月17日(2024.12.17)

(24)登録日 令和6年12月9日(2024.12.9)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全317頁)

(21)出願番号	特願2019-105306(P2019-105306)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年6月5日(2019.6.5)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-195725(P2020-195725 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
(43)公開日	令和2年12月10日(2020.12.10)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和3年9月17日(2021.9.17)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
審判番号	不服2023-11688(P2023-11688/J 1)		株式会社三共内
審判請求日	令和5年7月12日(2023.7.12)	合議体	
		審判長	渋谷 知子
		審判官	▲高▼橋 祐介
		審判官	長井 真一

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】

特別識別情報の可変表示と装飾識別情報の可変表示と該装飾識別情報よりも小さい所定識別情報の可変表示とを始動領域に遊技媒体が通過したことに基づいて行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

遊技者にとって有利な第1状態と、遊技者にとって不利な第2状態とに変化する可変手段と、

前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、

前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、

遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、

特定の発光手段が発光して特定の音が出力される特定演出を遊技媒体が始動領域を通過したことに基づいて実行可能な演出実行手段と、

遊技情報を記憶可能な記憶手段と、

初期化操作手段の操作に基づいて前記記憶手段に記憶された遊技情報を初期化可能な初期化手段と、

設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可状態制御手段と、を備え、

前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が許可される前に前記設定確認状態に制御可能であり、

前記設定確認状態が終了したときに前記割込処理が許可され、該割込処理が許可された後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、設定操作手段がOFF状態であり前記初期化操作手段がOFF状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報に基づいて遊技が再開され、

前記設定操作手段がOFF状態であり前記初期化操作手段がON状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報が初期化され、前記設定操作手段がON状態であり前記初期化操作手段がON状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定許可状態に制御され、

前記設定操作手段がON状態であり前記初期化操作手段がOFF状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定確認状態に制御され、

前記変化期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に、前記設定操作手段がOFF状態であり前記初期化操作手段がOFF状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなって前記変化期間の計時が再開され、

前記変化期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に、前記設定操作手段がON状態であり前記初期化操作手段がOFF状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなっては前記変化期間の計時が再開されず、前記設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記変化期間の計時が再開され、

前記設定確認状態に制御されたときに、前記特定演出は実行されず、所定識別情報の可変表示は実行されず、

前記記憶手段は、

前記遊技情報が記憶される所定領域と、該所定領域よりも上位のアドレスに対応し設定値を示す設定値データが記憶される特定領域と、を少なくとも有し、

前記所定領域と前記特定領域との間に遊技に使用されない情報が記憶される領域を有する、

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パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1に示すように、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能である遊技機が提案されている。このような遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特許文献1を参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2010-200902号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献1のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することがで

10

20

30

40

50

きなかった。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定確認をすぐに行うことが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】

手段1の遊技機は、
特別識別情報の可変表示と装飾識別情報の可変表示と該装飾識別情報よりも小さい所定識別情報の可変表示とを始動領域に遊技媒体が通過したことに基づいて行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と、

遊技に関する処理を実行可能な割込処理を実行する割込処理実行手段と、

遊技者にとって有利な第1状態と、遊技者にとって不利な第2状態とに変化する可変手段と、

前記有利状態中に前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技を複数回実行可能な所定遊技実行手段と、

前記可変手段を前記第1状態に変化させる変化期間を計時する可変計時手段と、

遊技機が前記設定確認状態に制御された旨を報知する状態報知手段と、

特定の発光手段が発光して特定の音が出力される特定演出を遊技媒体が始動領域を通過したことに基づいて実行可能な演出実行手段と、

遊技情報を記憶可能な記憶手段と、

初期化操作手段の操作に基づいて前記記憶手段に記憶された遊技情報を初期化可能な初期化手段と、

設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能な設定許可状態制御手段と、を備え、

前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって前記割込処理が許可される前に前記設定確認状態に制御可能であり、

前記設定確認状態が終了したときに前記割込処理が許可され、該割込処理が許可された後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

設定操作手段がOFF状態であり前記初期化操作手段がOFF状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報に基づいて遊技が再開され、

前記設定操作手段がOFF状態であり前記初期化操作手段がON状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶された遊技情報が初期化され、

前記設定操作手段がON状態であり前記初期化操作手段がON状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定許可状態に制御され、

前記設定操作手段がON状態であり前記初期化操作手段がOFF状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたときに、前記設定確認状態に制御され、

前記変化期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に、前記設定操作手段がOFF状態であり前記初期化操作手段がOFF状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなって前記変化期間の計時が再開され、

前記変化期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に、前記設定操作手段がON状態であり前記初期化操作手段がOFF状態である状況で遊技機への電力供給が開始されたとき、電力供給の再開にともなっては前記変化期間の計時が再開されず、前記設定確認状態が終了するまで前記変化期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記変化期間の計時が再開され、

前記設定確認状態に制御されたときに、前記特定演出は実行されず、所定識別情報の可変表示は実行されず、

前記記憶手段は、

前記遊技情報が記憶される所定領域と、該所定領域よりも上位のアドレスに対応し設定値を示す設定値データが記憶される特定領域と、を少なくとも有し、

前記所定領域と前記特定領域との間に遊技に使用されない情報が記憶される領域を有する、

ことを特徴とする遊技機。

手段 A 1 の遊技機（パチンコ遊技機 1）は、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（演出制御用 CPU 120、画像表示装置 5）と、を備え、

前記演出制御手段は、設定示唆に関する第 1 設定示唆演出を前記表示手段の表示領域のうちの特定表示領域で実行可能（画像表示装置 5 の画面下部でミニスロット 16 T M 0 3 0 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1 において、同一図柄の組合せとして [ベル]、[ベル]、[ベル] のミニスロット図柄の組合せを停止表示させることにより、「ベル」の役成立とする演出を実行可能）であるとともに、設定示唆に関する第 2 設定示唆演出を前記表示手段の表示領域のうちの所定表示領域で実行可能（画像表示装置 5 の画面左下部で変動回数表示 16 T M 0 4 0 を設定示唆態様で表示する演出を実行可能）であり、前記表示手段（演出制御用 CPU 120、画像表示装置 5）は、特定演出（スーパーリーチにおけるバトル演出）が実行されるときに前記第 1 設定示唆演出を非表示とし（図 9-10（12）に示すように、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1 において、第 1 設定示唆演出に対応したミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル] [ベル] [ベル]）は非表示となる）、

前記第 1 設定示唆演出及び前記第 2 設定示唆演出では、実行割合が互いに異なり（図 9-6（G）に示すように、第 1 設定示唆演出の実行割合が、3%（設定値 1）～8%（設定値 6）であるのに対して、図 9-7（M）に示すように、第 2 設定示唆演出の実行割合は、10%（設定値 1）～20%（設定値 6）である）、

さらに、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100、演出制御用 CPU 120）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU 103）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU 103）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態（高確／高ベース状態（確変状態）、高確／第 2 K T 状態（小当たり R U S H 状態））と、に制御可能であり、

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図 13-6 に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））には、第 1 期間（遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（50 回又は 100 回）の特図ゲームが実行されるまで、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までの期間）と、該第 1 期間の後の第 2 期間（遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（50 回又は 100 回）の特図ゲームが実行された後の期間（51 回以降又は 101 回以降））とがあり、

前記第 1 期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第 2 期間よりも高く（図 13-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第 1 期間 [最終変動を除く] では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が 5 秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が 30 秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が 60 秒）が選択

10

20

30

40

50

される割合が第２期間よりも高くなっており）、

前記第２期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第１期間よりも高い（図１３－６（Ａ１）及び（Ｃ１）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第２期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が１秒）が選択される割合が第１期間〔最終変動を除く〕よりも高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第１設定示唆演出及び第２設定示唆演出の実行割合が異なるため第１設定示唆演出及び第２設定示唆演出の複合した遊技者による設定推測が可能となり、興趣を向上できる。さらに、遊技状態が特別状態であるときに健全な遊技性を実現するとともに遊技の興趣を向上させることができる。

【０００７】

手段Ａ２の遊技機は、

手段Ａ１の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出制御手段は、前記可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００、演出制御用ＣＰＵ１２０）による可変表示（変動表示）が実行されるときに、設定値に応じて異なる割合で前記第１設定示唆演出を実行するか否かを決定する（変動表示毎に第１設定示唆演出の実行有無を決定しており（ステップＳ１６ＴＭ２０００）、図９－６（Ｇ）に示すように、設定値に応じて第１設定示唆演出の実行割合が異なっている）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、可変表示が実行されるときに、遊技者が設定値を推測することが可能となる。

【０００８】

手段Ａ３の遊技機は、

手段Ａ１又は手段Ａ２の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出制御手段は、前記可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００、演出制御用ＣＰＵ１２０）による可変表示（変動表示）が実行されるときに、設定値に応じて異なる割合で前記第１設定示唆演出を実行するか否かを決定し、該決定を行った後に前記第２設定示唆演出を実行するか否かを決定する（図９－５に示すように、ステップＳ１６ＴＭ２０００で第１設定示唆演出の実行有無を決定した後に、ステップＳ１６ＴＭ２０７０で第２設定示唆演出の実行有無を決定する）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第１設定示唆演出を実行するか否かを決定した後に、第２設定示唆演出を実行するか否かを決定するので、第１設定示唆演出を優先した適切な演出制御が可能となる。

【０００９】

手段Ａ４の遊技機は、

手段Ａ１～手段Ａ３から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０、画像表示装置５）は、特定演出（スーパーリーチにおけるバトル演出）が実行されるときに前記第１設定示唆演出を非表示とする（図９－１０（１２）に示すように、画像表示装置５のミニスロット図柄表示エリア５Ｌ１、５Ｃ１、５Ｒ１において、第１設定示唆演出に対応したミニスロット図柄の組合せ（本例では、〔ベル〕〔ベル〕〔ベル〕）は非表示となる）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者を特定演出に注目させることができる。

【００１０】

手段Ａ５の遊技機は、

手段Ａ１～手段Ａ４から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用CPU120）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用CPU120、画像表示装置5）は、特定領域（ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1、または、5LCR1）において前記装飾識別情報とは異なる情報の可変表示（ミニスロット図柄の可変表示）を実行可能であり、当該特定領域に特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）または特定表示（成立役が「スイカ」、「チェリー」、もしくは「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、または、「CHANCE」、「激熱」、もしくは「FEVER」の文字図柄）、もしくは所定表示（成立役が「はずれ」となるミニスロット図柄の組合せ、または、「表示なし」の図柄）を表示可能である

10

ことを特徴とする。

このような構成によれば、表示手段の特定領域において実行される演出の興趣を向上させることができる。

【0011】

手段A6の遊技機は、

手段A1～手段A5から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用CPU120）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用CPU120）は、特定領域（ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1）において前記装飾識別情報とは異なる情報の可変表示（ミニスロット図柄の変動表示）を実行可能であり、

20

前記特定領域において実行される可変表示の態様が特殊態様（フリーズ態様）となったときには、特殊態様（フリーズ態様）とならなかったときよりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される割合が高い（図9-7（K）に示すように、ミニスロット図柄がフリーズ態様の変動表示を行うときの成立役は、「チェリー（フリーズ）」又は「7揃い（フリーズ）」となり、「チェリー」以上の成立役（「チェリー」又は「7揃い」）が確定するので、ミニスロット図柄が通常態様の変動表示を行うときよりも、大当り遊技状態に制御される期待度が高くなっている）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、可変表示の態様が特殊態様となることにより、遊技者を表示手段に注目させることができる。

30

【0012】

手段A7の遊技機は、

手段A1～手段A6から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定表示は複数種類あり（成立役として「スイカ」、「チェリー」、及び「7揃い」があり、表示結果として「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」があり）、

前記特定表示の種類に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（図9-7（K）に示すように、大当り遊技状態に制御される期待度は、「スイカ」＜「チェリー」＜「7揃い」の順で高くなっている）

40

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定表示の種類に関心を持たせることができる。

【0013】

手段A8の遊技機は、

手段A1～手段A7から選択される何れかの遊技機であって、

前記特別表示の表示履歴（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せが停止表示した累計回数）を記憶する記憶手段（演出制御基板12のRAM122）と、

所定条件が成立したときに（メニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ31A及び押しボタン31Bの操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されたこと）、前記表示履歴に関する情報（成立役が「ベル」となる当選確率）を表示

50

可能な履歴表示手段（ミニリール情報１６ＴＭ２００を表示する画像表示装置５）と、を備える

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者が設定値を推測するために、特別表示の表示履歴に関する情報を容易に把握することができる。

【００１４】

手段Ａ９の遊技機は、

手段Ａ１～手段Ａ８から選択される何れかの遊技機であって、

装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示と、該装飾識別情報よりも視認性が低い縮小識別情報（小図柄）の可変表示とを実行可能な可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

装飾識別情報及び縮小識別情報とは異なる特殊識別情報（ミニスロット図柄）の可変表示を実行可能な特殊可変表示実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

表示手段と、を備え、

前記可変表示手段は、装飾識別情報の可変表示を前記表示手段の表示領域のうちの第１領域（画面中央の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ）で実行可能であるとともに、縮小識別情報の可変表示を前記表示手段の表示領域のうちの第２領域（画面右上部の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒ）で実行可能であり、

前記特殊可変表示実行手段は、特殊識別情報の可変表示を前記表示手段の表示領域のうちの第３領域（画面中央下部）で実行可能であり、

前記表示手段の第１領域及び第３領域には、設定示唆に関連する表示を表示可能である一方、前記第２領域には、設定示唆に関連する表示を制限する（小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒには、ミニスロット図柄等の設定示唆に対応する画像を表示させない）

このような構成によれば、設定示唆に関する興趣を向上させることができるとともに、第２領域における縮小識別情報の可変表示を適切に実行することができる。

【００１５】

手段Ａ１０の遊技機は、

手段Ａ１～手段Ａ９から選択される何れかの遊技機であって、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０、画像表示装置５）と、を備え、

前記表示手段は、前記設定手段に関する設定示唆に対応する特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）と、前記有利状態の制御の示唆に対応する特定表示（成立役が「スイカ」、「チェリー」、または「７揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、「表示なし」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「激熱」、または「ＦＥＶＥＲ」の図柄）とを表示可能であり、

可変表示期間が所定期間のときには前記特別表示を表示可能であり（変動パターン（変動時間）が、非リーチはずれ（１０秒）、ノーマルリーチはずれ（３０秒）、またはノーマルリーチ大当り（３０秒）の場合、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させることが可能であり）、可変表示期間が前記所定期間よりも長いときには前記特別表示を表示した後に前記特定表示を表示可能である（変動パターン（変動時間）がスーパーリーチはずれ（１２０秒）またはスーパーリーチ大当り（１２０秒）の場合、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させた後に、成立役が「スイカ」、「チェリー」、または「７揃い」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示さ

10

20

30

40

50

せ、さらに、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、または「FEVER」の図柄を停止表示させることが可能である）ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別表示を特定表示よりも優先して表示させることが可能であるため、設定示唆に関する興趣を向上させることができる。

【0016】

手段B1の遊技機（パチンコ遊技機1）は、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100、演出制御用CPU120）と、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

表示手段（演出制御用CPU120、画像表示装置5）と、を備え、

前記表示手段は、前記設定手段に関する設定示唆に対応する特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）と、前記有利状態の制御の示唆に対応する特定表示（成立役が「スイカ」、「チェリー」、または「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、または「FEVER」の図柄）とを特定領域に表示可能であり、

可変表示に対応する対応表示（アクティブ表示16TM003）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120、画像表示装置5）と、

前記特定表示が前記特定領域に表示された（図9-9（8）に示すように、ミニスロット図柄表示領域5L1、5C1、5R1に、成立役が「チェリー」となるミニスロット図柄の組合せを停止表示させた後に、図9-10（10）に示すように、ミニスロット図柄表示領域5LCR1に、「激熱」の文字図柄を停止表示させる）ことに対応して前記対応表示の態様を変化させる変化演出（図9-10（11）及び（12）に示すように、ミニスロット図柄の文字（「激熱」）と同じ文字を示す文字アイコンをアクティブ表示16TM030に付加する第2変化演出）を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、設定示唆に対応する特別表示を表示可能な遊技機で、特定表示が特定領域に表示されたことに対応して変化演出を実行可能であるため、演出の興趣を向上させることができる。

【0017】

手段B2の遊技機は、

手段B1の遊技機であって、

前記対応表示（アクティブ表示）の態様として複数種類の特別態様（通常態様、青色態様、赤色態様）があり、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記対応表示の前記特別態様を変化させる特別演出（第1変化演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別態様の対応表示が変化することを遊技者に期待させることができる。

【0018】

手段B3の遊技機は、

手段B1又は手段B2の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記変化演出（第2変化演出）として、前記変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示）に作用する演出を実行可能である（図9-10（11）及び（12）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示されたミニスロット図柄（「激熱」）が、ミニスロット16TM30か

ら飛び出してアクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 に当たったことを示すエフェクト画像が表示された後に、ミニスロット図柄表示エリア 5 L C R 1 に停止表示されたミニスロット図柄の文字（「激熱」）と同じ文字を示す文字アイコンがアクティブ表示 1 6 T M 0 3 0 に付加される）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、変化演出の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 9 】

手段 B 4 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 3 の何れかの遊技機であって、

前記特定表示は複数種類あり（第 1 のミニスロット可変表示の成立役として「はずれ」、「スイカ」、「チェリー」、「7 揃い」があり、第 2 のミニスロット可変表示の表示結果として「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」があり）、

前記特定表示の種類に応じて、前記変化演出の対象となる対応表示の態様が異なる割合で決定される（図 9 - 7（K）及び（L）に示すように、期待度予告演出における第 1 のミニスロット可変表示の成立役は「はずれ」、「スイカ」、「チェリー」、及び「7 揃い」の何れに決定され、何れの成立役に決定されたかに応じて、第 2 のミニスロット可変表示の表示結果が「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れになるのかの選択割合が異なっている。そして、第 2 のミニスロット可変表示の表示結果とアクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 に付加される文字アイコンの態様とは合致しているので、期待度予告演出における第 1 のミニスロット可変表示の成立役が何れに決定されたかに応じて、アクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 に付加される文字アイコンの態様が何れになるのかの割合が異なる）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定表示の種類と対応表示の態様に関連性を持たせることができ、演出の興趣を向上させることができる。

【 0 0 2 0 】

手段 B 5 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 4 から選択される何れかの遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）を備え、

前記演出制御手段は、前記可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、演出制御用 CPU 1 2 0）による可変表示（変動表示）が実行されるときに、設定値に応じて異なる割合で前記特別表示を表示するか否かを決定し、該決定を行った後に前記特定表示を表示するか否かを決定する（図 9 - 5 に示すように、ステップ S 1 6 T M 2 0 0 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定した後に、ステップ S 1 6 T M 2 0 2 0 で期待度予告演出の実行有無を決定する）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別表示を表示するか否かを決定した後に、特定表示を表示するか否かを決定するので、特別表示を優先した適切な演出制御が可能となる。

【 0 0 2 1 】

手段 B 6 の遊技機は、

手段 B 1 ～手段 B 5 から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用 CPU 1 2 0、画像表示装置 5）は、特定領域（ミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1、または、5 L C R 1）において前記装飾識別情報とは異なる情報の可変表示（ミニスロット図柄の可変表示）を実行可能であり、当該特定領域に前記特別表示（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ）または前記特定表示（成立役が「スイカ」、「チェリー」、もしくは「7 揃い」となるミニスロット図柄の組合せ、または、「CHANCE」、「激熱」、もしくは「FEVER」の文字図柄）、もしくは所定表示（成立役が「はずれ」となるミニスロット図柄の組合せ、また

は、「表示なし」の図柄）を表示可能であることを特徴とする。

このような構成によれば、表示手段の特定領域において実行される演出の興趣を向上させることができる。

【0022】

手段B7の遊技機は、

手段B1～手段B6から選択される何れかの遊技機であって、

前記可変表示手段（演出制御用CPU120）は、装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記表示手段（演出制御用CPU120）は、特定領域（ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1）において前記装飾識別情報とは異なる情報の可変表示（ミニスロット図柄の変動表示）を実行可能であり、

前記特定領域において実行される可変表示の態様が特殊態様（フリーズ態様）となったときには、特殊態様（フリーズ態様）とならなかったときよりも前記有利状態（大当り遊技状態）に制御される割合が高い（図9-7（K）に示すように、ミニスロット図柄がフリーズ態様の変動表示を行うときの成立役は、「チェリー（フリーズ）」又は「7揃い（フリーズ）」となり、「チェリー」以上の成立役（「チェリー」又は「7揃い」）が確定するので、ミニスロット図柄が通常態様の変動表示を行うときよりも、大当り遊技状態に制御される期待度が高くなっている）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、可変表示の態様が特殊態様となることにより、遊技者を表示手段に注目させることができる。

【0023】

手段B8の遊技機は、

手段B1～手段B7から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定表示は複数種類あり（成立役として「スイカ」、「チェリー」、及び「7揃い」があり、表示結果として「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」があり）、

前記特定表示の種類に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（図9-7（K）に示すように、大当り遊技状態に制御される期待度は、「スイカ」＜「チェリー」＜「7揃い」の順で高くなっている）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定表示の種類に関心を持たせることができる。

【0024】

手段B9の遊技機は、

手段B1～手段B8から選択される何れかの遊技機であって、

前記特別表示の表示履歴（成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せが停止表示した累計回数）を記憶する記憶手段（演出制御基板12のRAM122）と、

所定条件が成立したときに（メニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ31A及び押しボタン31Bの操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されたこと）、前記表示履歴に関する情報（成立役が「ベル」となる当選確率）を表示可能な履歴表示手段（ミニリール情報16TM200を表示する画像表示装置5）と、を備える

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者が設定値を推測するために、特別表示の表示履歴に関する情報を容易に把握することができる。

【0025】

手段B10の遊技機は、

手段B1～手段B9から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示手段（演出制御用CPU120）は、特殊領域（画像表示装置5の画面左下部

10

20

30

40

50

）に設定値を示唆する特殊表示（変動回数表示 1 6 T M 0 4 0）を表示可能であり、

前記特殊表示が表示される割合と、前記特別表示が表示される割合とは異なり（第 1 設定示唆演出は 1 回の変動表示毎に実行抽選を行っており、第 2 設定示唆演出は 2 5 回の変動表示毎に実行抽選を行っており）、

前記特殊表示により示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合と、前記特別表示により示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合とは異なる（図 9 - 6（G）に示すように、第 1 設定示唆演出の実行割合が、3 %（設定値 1）～8 %（設定値 6）であるのに対して、図 9 - 7（M）に示すように、第 2 設定示唆演出の実行割合は、1 0 %（設定値 1）～2 0 %（設定値 6）であるため、第 1 設定示唆演出と第 2 設定示唆演出とは、実際の演出実行割合に基づいて推測される設定値が当該遊技機の設定値と合致する割合が異なる）

10

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別表示であるか又は特殊表示であるかに応じて、示唆された設定値が当該遊技機の設定値に対応する割合が異なるため、何れの表示によって設定値を示唆されるかに注目させることができる。

【0 0 2 6】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 A A 1 以降に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開 2 0 1 8 - 4 7 3 0 6 号公報に示されているような、技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定値に応じた変動パターンを選択する遊技機が提案されている。

20

【0 0 2 7】

しかし、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機において、設定値が高い場合には、次の大当たり発生までに要する期間が短く、射幸性が高くなり過ぎてしまい、健全な遊技性を実現できないという問題がある。また、設定値が低い場合には、次の大当たり発生までに要する期間が長く、興趣を低下させてしまうという問題がある。

【0 0 2 8】

上記の実状に鑑みてなされたものであり、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機において、健全な遊技性を実現するとともに興趣を向上させることを目的とする。

【0 0 2 9】

手段 A A 1 の遊技機は、

有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（C P U 1 0 3）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（C P U 1 0 3）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態（高確／高ベース状態（確変状態）、高確／第 2 K T 状態（小当たり R U S H 状態））と、に制御可能であり、

40

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図 1 3 - 6 に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））には、第 1 期間（遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（5 0 回又は 1 0 0 回）の特図ゲームが実行されるまで、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までの期間）と、該第 1 期間の後の第 2 期間（遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（5 0 回又は 1 0 0 回）の特図ゲームが実行された後の期間（5 1 回以降又は 1 0 1 回以降））とがあり、

前記第 1 期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第 2 期間よりも高く（図 1 3 - 6（A 1）及び（C 1）に示すように、表示結果が「

50

はずれ」となるときに、第１期間〔最終変動を除く〕では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が３０秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が６０秒）が選択される割合が第２期間よりも高くなっており）、

前記第２期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第１期間よりも高い（図１３－６（Ａ１）及び（Ｃ１）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第２期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が５秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が１秒）が選択される割合が第１期間〔最終変動を除く〕よりも高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が特別状態であるときに健全な遊技性を実現するとともに遊技の興趣を向上させることができる。

【００３０】

手段ＡＡ２の遊技機は、

手段ＡＡ１の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態（低確／高ベース状態（時短状態））に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記所定状態と前記第１期間とで共通の演出を実行可能である（図１３－４（Ｂ１）及び（Ｃ１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とでは、いずれの遊技状態の第１期間においても、演出モードはチャンスタイムに制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「タ方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【００３１】

手段ＡＡ３の遊技機は、

手段ＡＡ１又は手段ＡＡ２の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出制御手段は、前記第１期間から前記第２期間へ移行することを示唆する示唆演出を実行可能である（図１３－１３（１）、及び（５）～（７）に示すように、第１期間〔最終変動〕（第１特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の５０回目の特図ゲーム、又は、第２特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の１００回目の特図ゲーム）に、演出制御用ＣＰＵ１２０により、第１期間から第２期間に移行すること（遊技状態の高ベース状態が継続すること）を示唆する継続チャレンジ演出が実行されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第１期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【００３２】

手段ＡＡ４の遊技機は、

手段ＡＡ１から手段ＡＡ３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（ＣＰＵ１０３）は、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特別状態は、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい遊技状態である（高確／第２ＫＴ状態（小当りＲＵＳＨ状態）は、小当りが発生しやすい状態に制御するとともに、低ベース状態に制御することによって、可変入賞球装置の開放時間が短くなり、特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞し易くなるように制御している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0033】

手段A A 5の遊技機は、

手段A A 1から手段A A 4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

前記有利状態（大当り遊技状態）の終了後に、前記特別状態（高確／第2KT状態（小当りRUSH状態））とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態（高確／第1KT状態（確変状態））に制御可能であり、

前記所定状態において所定回数の可変表示が実行されたことに対応して前記特別状態に制御可能である（大当り遊技の終了後に高確／第1KT状態（確変状態）に移行し、100回の変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、100回目の変動表示で継続チャレンジ演出を実行し、101回目の変動表示から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行する）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0034】

手段A A 6の遊技機は、

手段A A 1から手段A A 4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

前記有利状態（大当り遊技状態）の終了後に、前記特別状態（高確／第2KT状態（小当りRUSH状態））とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態（高確／第1KT状態（確変状態））に制御可能であり、

前記所定状態において前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態に所定回数制御されたことに対応して前記特別状態に制御可能である（大当り遊技の終了後に高確／第1KT状態（確変状態）に移行し、小当りの発生回数が50回となるまでの変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、小当りの発生回数が50回目となる変動表示で成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当りの発生回数が50回となった変動表示の次回以降の変動表示から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行する）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0035】

手段A A 7の遊技機は、

手段A A 1から手段A A 6のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、設定値を示唆する特別演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）を実行可能であり、

前記第1期間における前記特別演出の実行割合と、前記第2期間における前記特別演出の実行割合とが異なる（第1期間では、変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定しているので、変動表示毎の第1設定示唆演出の実行割合は10%である。一方で、第2期間では、第2期間の最終変動においてのみ第1設定示唆演出の実行有無を決定しているので、第2期間の最終変動を除く変動表示毎の第1設定示唆演出の実行割合は0%であり、第2期間の最終変動の第1設定示唆演出の実行割合は10%である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0036】

10

20

30

40

50

手段 A A 8 の遊技機は、

手段 A A 1 から手段 A A 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）を備え、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、設定値を示唆する特別演出として複数種類の特別演出（第 1 設定示唆演出、第 2 設定示唆演出）を実行可能であり、

前記第 1 期間において実行可能となる特別演出の種類と、前記第 2 期間において実行可能となる特別演出の種類とが異なる（遊技状態が高確／高ベース状態〔第 1 期間〕である場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 0 0 で Y E S）、ステップ S 2 1 T M 1 0 1 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップ S 2 1 T M 1 0 5 0 で第 2 設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図 1 3 - 9 に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第 2 期間〕である場合には（ステップ S 2 1 T M 1 0 6 0 で Y E S）、ステップ S 2 1 T M 1 0 8 0 で第 1 設定示唆演出の実行有無を決定している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 3 7 】

手段 A A 9 の遊技機は、

手段 A A 1 から手段 A A 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり（演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり）、

前記第 1 期間における前記変化演出の実行割合と、前記第 2 期間における前記変化演出の実行割合とが異なる（変化演出の実行割合は、第 2 期間よりも第 1 期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 3 8 】

手段 A A 1 0 の遊技機は、

手段 A A 1 から手段 A A 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示に作用する作用演出を実行可能であり（演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出を実行可能であり）、

前記第 1 期間における前記作用演出の実行割合と、前記第 2 期間における前記作用演出の実行割合とが異なる（作用演出の実行割合は、第 2 期間よりも第 1 期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 3 9 】

手段 A A 1 1 の遊技機は、

手段 A A 1 から手段 A A 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを可変表示（変動表示）が実行される前に判定する判定手段（C P U 1 0 3）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記判定手段による判定に基づく予告演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であり）、

前記第1期間における前記予告演出の実行割合と、前記第2期間における前記予告演出の実行割合とが異なる（先読み予告演出の実行割合は、第2期間よりも第1期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0040】

また、特開2018-47306号公報（図19）に示すように、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定値に応じた変動パターンを選択する遊技機が提案されている。特開2018-47306号公報（図19）に記載されたような、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機において、遊技者にとって有利な状態に制御されているときの興趣を向上させる余地がある。手段BB1～手段BB11に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機において、遊技者にとって有利な状態に制御されているときの興趣を向上させることを目的とする。

【0041】

手段BB1の遊技機は、

有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100、演出制御用CPU120）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU103）と、

演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態（高確／高ベース状態（確変状態）、高確／第2KT状態（小当たりRUSH状態））と、に制御可能であり、

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図13-6に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））には、第1期間（遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、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までの期間）と、該第1期間の後の第2期間（遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の期間（51回以降又は101回以降））とがあり、

前記演出制御手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知するための特定演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当たり」）では、リーチ状態が成立した後に、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当たり当選しているか否かを報知するバトル演出を実行している）、

前記第1期間における前記特定演出の実行割合は、前記第2期間における前記特定演出の実行割合よりも高い（変動表示結果が「はずれ」となるときに、図13-6（A1）に示すように、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は〔10%〕であるのに対して、図13-6（C1）に示すように、第2期間において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は〔0%〕である）

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

このような構成によれば、遊技状態が特別状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0042】

手段BB2の遊技機は、

手段BB1の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態（低確／高ベース状態（時短状態））に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記所定状態と前記第1期間とで共通の演出を実行可能である（図13-4（B1）及び（C1）に示すように、演出制御用CPU120は、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とでは、いずれの遊技状態の第1期間においても、演出モードはチャンスタイムに制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0043】

手段BB3の遊技機は、

手段BB1又は手段BB2の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第1期間から前記第2期間へ移行することを示唆する示唆演出を実行可能である（図13-13（1）、及び（5）～（7）に示すように、第1期間【最終変動】（第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の100回目の特図ゲーム）に、演出制御用CPU120により、第1期間から第2期間に移行すること（遊技状態の高ベース状態が継続すること）を示唆する継続チャレンジ演出が実行されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0044】

手段BB4の遊技機は、

手段BB1から手段BB3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特別状態は、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい遊技状態である（高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）は、小当りが発生しやすい状態に制御するとともに、低ベース状態に制御することによって、可変入賞球装置の開放時間が短くなり、特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞し易くなるように制御している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0045】

手段BB5の遊技機は、

手段BB1から手段BB4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

前記有利状態（大当り遊技状態）の終了後に、前記特別状態（高確／第2KT状態（小当りRUSH状態））とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態（高確／第1KT状態（確変状態））に制御可能であり、

前記所定状態において所定回数の可変表示が実行されたことに対応して前記特別状態に制御可能である（大当り遊技の終了後に高確／第1KT状態（確変状態）に移行し、100回の変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、100回目の変動表示で継続チ

10

20

30

40

50

チャレンジ演出を実行し、101回目の変動表示から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行する）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0046】

手段BB6の遊技機は、

手段BB1から手段BB4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

前記有利状態（大当り遊技状態）の終了後に、前記特別状態（高確／第2KT状態（小当りRUSH状態））とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態（高確／第1KT状態（確変状態））に制御可能であり、

10

前記所定状態において前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態に所定回数制御されたことに対応して前記特別状態に制御可能である（大当り遊技の終了後に高確／第1KT状態（確変状態）に移行し、小当りの発生回数が50回となるまでの変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、小当りの発生回数が50回目となる変動表示で成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当りの発生回数が50回となった変動表示の次回以降の変動表示から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行する）

ことを特徴とする遊技機。

20

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0047】

手段BB7の遊技機は、

手段BB1から手段BB6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、設定値を示唆する特別演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）を実行可能であり、

前記第1期間における前記特別演出の実行割合と、前記第2期間における前記特別演出の実行割合とが異なる（第1期間では、変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定しているので、変動表示毎の第1設定示唆演出の実行割合は10%である。一方で、第2期間では、第2期間の最終変動においてのみ第1設定示唆演出の実行有無を決定しているので、第2期間の最終変動を除く変動表示毎の第1設定示唆演出の実行割合は0%であり、第2期間の最終変動の第1設定示唆演出の実行割合は10%である）

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0048】

手段BB8の遊技機は、

手段BB1から手段BB7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、設定値を示唆する特別演出として複数種類の特別演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）を実行可能であり、

40

前記第1期間において実行可能となる特別演出の種類と、前記第2期間において実行可能となる特別演出の種類とが異なる（遊技状態が高確／高ベース状態〔第1期間〕である場合には（ステップS21TM1000でYES）、ステップS21TM1010で第1設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップS21TM1050で第2設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図13-9に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第2期間〕である場合には（ステップS21TM1060でYES）、ステップS21TM1080で第1設定示唆演出の実行有無を決定している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることが

50

できる。

【0049】

手段BB9の遊技機は、

手段BB1から手段BB8のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり）、

前記第1期間における前記変化演出の実行割合と、前記第2期間における前記変化演出の実行割合とが異なる（変化演出の実行割合は、第2期間よりも第1期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0050】

手段BB10の遊技機は、

手段BB1から手段BB9のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示に作用する作用演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出を実行可能であり）、

前記第1期間における前記作用演出の実行割合と、前記第2期間における前記作用演出の実行割合とが異なる（作用演出の実行割合は、第2期間よりも第1期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0051】

手段BB11の遊技機は、

手段BB1から手段BB10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを可変表示（変動表示）が実行される前に判定する判定手段（CPU103）を備え、

前記演出制御手段は、前記判定手段による判定に基づく予告演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であり）、

前記第1期間における前記予告演出の実行割合と、前記第2期間における前記予告演出の実行割合とが異なる（先読み予告演出の実行割合は、第2期間よりも第1期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0052】

また、特開2018-47306号公報（図19）に示すように、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能であり、設定値を示唆する演出を実行する遊技機が提案されている。特開2018-47306号公報（図19）に記載されたような遊技機に関しては、設定の示唆に関する演出の興趣を向上させる余地がある。手段C1～手段C11に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定の示唆に関する演出の興趣を向上させることを目的とする。

【0053】

手段 C 1 の遊技機は、

有利度が異なる複数の設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ～ 6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100、演出制御用 CPU 120）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU 103）と、

設定の示唆に関する特別演出（第 1 設定示唆演出、第 2 設定示唆演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU 103）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態（高確／高ベース状態（確変状態）、高確／第 2 K T 状態（小当り R U S H 状態））と、に制御可能であり、

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図 13-6 に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））には、第 1 期間（遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（50 回又は 100 回）の特図ゲームが実行されるまで、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までの期間）と、該第 1 期間の後の第 2 期間（遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（50 回又は 100 回）の特図ゲームが実行された後の期間（51 回以降又は 101 回以降））とがあり、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とでは、特定の可変表示パターンの選択割合が異なり（変動表示結果が「はずれ」となるときに、図 13-6（A1）及び（C1）に示すように、第 1 期間におけるスーパーリーチをとまなう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合は、第 2 期間におけるスーパーリーチをとまなう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合よりも高くなっている）、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とでは、前記特別演出の実行割合が異なる（第 1 期間では、変動表示毎に第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているので、変動表示毎の第 1 設定示唆演出の実行割合は 10% である。一方で、第 2 期間では、第 2 期間の最終変動においてのみ第 1 設定示唆演出の実行有無を決定しているので、第 2 期間の最終変動を除く変動表示毎の第 1 設定示唆演出の実行割合は 0% であり、第 2 期間の最終変動の第 1 設定示唆演出の実行割合は 10% である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 期間と第 2 期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0054】

手段 C 2 の遊技機は、

手段 C 1 の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段（CPU 103）は、前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態（低確／高ベース状態（時短状態））に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記所定状態と前記第 1 期間とで共通の演出を実行可能である（図 13-4（B1）及び（C1）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とでは、いずれの遊技状態の第 1 期間においても、演出モードはチャンスタイムに制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「タ方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0055】

手段C3の遊技機は、

手段C1又は手段C2の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第1期間から前記第2期間へ移行することを示唆する示唆演出を実行可能である(図13-13(1)、及び(5)~(7)に示すように、第1期間[最終変動](第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の100回目の特図ゲーム)に、演出制御用CPU120により、第1期間から第2期間に移行すること(遊技状態の高ベース状態が継続すること)を示唆する継続チャレンジ演出が実行されている)ことを特徴とする遊技機。

10

このような構成によれば、第1期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0056】

手段C4の遊技機は、

手段C1から手段C3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段(CPU103)は、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態(小当り遊技状態)に制御可能であり、

前記特別状態は、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい遊技状態である(高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)は、小当りが発生しやすい状態に制御するとともに、低ベース状態に制御することによって、可変入賞球装置の開放時間が短くなり、特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞し易くなるように制御している)

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【0057】

手段C5の遊技機は、

手段C1から手段C4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段(CPU103)は、

前記有利状態(大当り遊技状態)の終了後に、前記特別状態(高確/第2KT状態(小当りRUSH状態))とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態(高確/第1KT状態(確変状態))に制御可能であり、

前記所定状態において所定回数の可変表示が実行されたことに対応して前記特別状態に制御可能である(大当り遊技の終了後に高確/第1KT状態(確変状態)に移行し、100回の変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、100回目の変動表示で継続チャレンジ演出を実行し、101回目の変動表示から高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に移行する)

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0058】

手段C6の遊技機は、

手段C1から手段C4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段(CPU103)は、

前記有利状態(大当り遊技状態)の終了後に、前記特別状態(高確/第2KT状態(小当りRUSH状態))とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な所定状態(高確/第1KT状態(確変状態))に制御可能であり、

前記所定状態において前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特殊状態に所定回数制御されたことに対応して前記特別状態に制御可能である(大当り遊技の終了後に高確/第1KT状態(確変状態)に移行し、小当りの発生回数が50回となるまでの変動表示で次の大当りが発生しなかった場合には、小当りの発生回数が50回目となる変動表示で成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当りの発生回数が50回となった変動表示の次回以降の変動表示から高確/第2KT状態(小当りRUSH状態)に

40

50

移行する)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、遊技状態が所定状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【0059】

手段C7の遊技機は、

手段C1から手段C6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1期間における前記特別演出の実行割合と、前記第2期間における前記特別演出の実行割合とが異なる（第1期間では、変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定しているので、変動表示毎の第1設定示唆演出の実行割合は10%である。一方で、第2期間では、第2期間の最終変動においてのみ第1設定示唆演出の実行有無を決定しているので、第2期間の最終変動を除く変動表示毎の第1設定示唆演出の実行割合は0%であり、第2期間の最終変動の第1設定示唆演出の実行割合は10%である）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0060】

手段C8の遊技機は、

手段C1から手段C7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、複数種類の特別演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）を実行可能であり、

20

前記第1期間において実行可能となる特別演出の種類と、前記第2期間において実行可能となる特別演出の種類とが異なる（遊技状態が高確／高ベース状態〔第1期間〕である場合には（ステップS21TM1000でYES）、ステップS21TM1010で第1設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップS21TM1050で第2設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図13-9に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第2期間〕である場合には（ステップS21TM1060でYES）、ステップS21TM1080で第1設定示唆演出の実行有無を決定している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0061】

手段C9の遊技機は、

手段C1から手段C8のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段は、前記対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり）、

前記第1期間における前記変化演出の実行割合と、前記第2期間における前記変化演出の実行割合とが異なる（変化演出の実行割合は、第2期間よりも第1期間の方が高くなっている）

40

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0062】

手段C10の遊技機は、

手段C1から手段C9のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示（変動表示）に対応する対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）を備え、

50

前記演出制御手段は、前記対応表示に作用する作用演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、保留表示やアクティブ表示に作用する作用演出を実行可能であり）、

前記第1期間における前記作用演出の実行割合と、前記第2期間における前記作用演出の実行割合とが異なる（作用演出の実行割合は、第2期間よりも第1期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0063】

手段C11の遊技機は、

手段C1から手段C10のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを可変表示（変動表示）が実行される前に判定する判定手段（CPU103）を備え、

前記演出制御手段は、前記判定手段による判定に基づく予告演出を実行可能であり（演出制御用CPU120は、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であり）、

前記第1期間における前記予告演出の実行割合と、前記第2期間における前記予告演出の実行割合とが異なる（先読み予告演出の実行割合は、第2期間よりも第1期間の方が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1期間と第2期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【0064】

従来の遊技機には、設定値を変更することによって可変表示結果が大当りとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なものがある（例えば、特開2010-200902号公報参照）。特開2010-200902号公報における遊技機としては、例えば、有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を所定の数値範囲内において生成可能な判定用乱数値生成手段を備え、該判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と遊技機に設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、有利状態に制御するか否かを判定し、遊技機に設定されている設定値毎に有利状態判定値数を異ならせることによって有利状態に制御する確率を異ならせることが考えられる。しかしながら、このように遊技機に設定されている設定値毎に有利状態判定値数を異ならせる場合は、複数の数値範囲にわたって有利状態判定値を設定すると、判定用乱数値有利状態判定値と一致するか否かの判定を複数回実行する必要があるため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷が大きくなってしまいうという問題がある。手段1～手段21に係る発明は、このような問題点に着目してなされたもので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減できる遊技機を提供することを目的とする。

【0065】

手段1に記載の遊技機は、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）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10-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常

10

20

30

40

50

処理を実行する部分)と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図10-11~図10-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分)、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複
数段階の設定値で共通の共通数値範囲(例えば、1020~1237の範囲である大当たり
判定値の共通数値範囲)が少なくとも設定されており、

10

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲
と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲(例えば、
1238~各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲)とを
含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となる
ように設定されている(例えば、図10-17及び図10-18に示すように、大当たりの
数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値と
した連続した数値範囲として設定されている部分)

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0066】

手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記設定手段にて設定された設定値を特定可能な設定値情報を記憶可能な記憶手段(例
えば、RAM102)を備え、

前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを判定する毎に前記記憶手段
に記憶されている設定値情報を読み出すとともに(例えば、CPU103が図10-41
に示す特別図柄通常処理の207SGS550の処理を実行する部分)、該読み出した設
定値情報から特定される設定値に対応した非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値を、
前記共通数値範囲に含まれる有利状態判定値とともに、前記判定用乱数値生成手段にて生
成された判定用乱数値が一致するか否かを判定する有利状態判定値として設定する(例
えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理の207SG556の処理にお
いて、207SG550の処理にて読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルをセ
ットする部分)

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値に対応した有利状態判定値が、有利状態判定手段によって有
利状態に制御するか否かが判定される毎に繰り返し設定されるので、不適切な有利状態判
定値によって不適切な判定が行われてしまうことを防ぐことができる。

40

【0067】

手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、前記有利状態判定手段によって前記記憶手段から読み出された設定値
情報を判定使用済設定値情報として記憶可能であって(例えば、CPU103が図10-
41に示す特別図柄通常処理の207SGS566の処理にて、207SGS550の処
理においてした設定値を判定使用済設定値として更新記憶する部分)、

前記記憶手段に記憶されている設定値情報が、前記有利状態判定手段による直前の判定
において記憶された前記判定使用済設定値情報と同一であるか否かを、所定期間毎に照合
可能な照合手段(例えば、CPU103が図10-41に示す207SGS552の処理
において、207SGS550の処理において特定した設定値と判定使用済設定値を比較

50

する部分)を更に備える
ことを特徴としている。

この特徴によれば、不適切な設定値情報によって不適切な有利状態判定値が設定されていることを特定できる。

【0068】

手段4の遊技機は、手段3に記載の遊技機であって、

前記照合手段は、前記所定期間として、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御するか否かを判定する毎に照合を行う(例えば、図10-41に示すように、CPU103が可変表示を実行する毎に207SGS552の処理を実行する部分)
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、有利状態判定手段によって有利状態に制御するか否かが判定される毎に照合を行うので、不適切な有利状態判定値が設定されていることをよりの確に特定できる。

【0069】

手段5の遊技機は、手段3または手段4に記載の遊技機であって、

前記照合手段の照合結果が同一ではないとの結果である場合に前記設定値情報が異常である旨のエラー報知を実行可能なエラー報知手段(例えば、演出制御用CPU120がエラー報知処理(207SGS439)を実行することで画像表示装置5にエラーに応じた報知画像207SG005M4を表示する部分)を備える
ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、設定値情報が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができ、異常な設定値情報の対処を迅速に行うことができる。

【0070】

手段6の遊技機は、手段5に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記照合手段の照合結果が同一ではないとの結果である場合に遊技を不能な遊技不能状態に制御するとともに、前記設定値情報が異常である旨を示すエラー報知情報を前記エラー報知手段に対して出力し(例えば、図10-41に示すように、CPU103が207SGS552の比較結果として設定値と判定使用済設定値とが一致しないと判定した場合に、ループ処理に移行する部分と207SGS554の処理を実行して演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信する部分)、

30

前記エラー報知手段は、前記遊技制御手段により前記エラー報知情報が出力されたことにもとづいて前記エラー報知を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、エラー報知処理(207SGS439)において、CPU103からエラー指定コマンドを受信したか否かを判定し、エラー指定コマンドを受信した場合に該受信したエラー指定コマンドに応じたエラー報知を実行する部分)
ことを特徴としている。

この特徴によれば、不適切な設定値情報にもとづく判定によって不適切な遊技が実行されることを防ぐことができる。

【0071】

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、

可変表示を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態判定手段は、前記有利状態に制御するか否かを可変表示毎に判定し(例えば、図10-41に示すように、CPU103が可変表示を実行する毎に可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する部分)、

可変表示の実行条件が成立したときに前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、CPU103が図10-39に始動入賞判定処理において207SGS510の処理を実行する部分)と、

前記有利状態判定手段による判定前に、前記有利状態に制御されることが判定されるか否かを保留記憶にもとづいて事前判定可能な事前判定手段(例えば、CPU103が図10-40に示す入賞時乱数値判定処理を実行する部分)と、

50

を更に備え、

前記事前判定手段は、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御するか否かを判定するための処理と共通の処理を実行することで前記事前判定を行う（例えば、CPU103が入賞時乱数値判定処理においても可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定手段と事前判定手段の処理の一部を共通化することができるので、処理負荷を低減することができる。

【0072】

手段8の遊技機は、手段1～手段7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記設定手段にて設定された設定値を特定可能な設定値情報を記憶可能な記憶手段（例えば、RAM102）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

を更に備え、

前記遊技制御手段は、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり（例えば、可変表示結果が小当たりとなったことにもとづいて特図プロセスフラグの値を8”に更新し、小当り遊技状態に制御する部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特殊基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されており（例えば、図10-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当り基準値として該32767から33094までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定手段は、前記設定手段にて設定されている設定値にかかわらず前記共通数値範囲に含まれる特殊状態判定値により前記特殊状態に制御するか否かを判定するが、該判定する毎に前記記憶手段に記憶されている設定値情報を読み出すとともに、該読み出した設定値情報から特定される設定値に対応した前記共通数値範囲に含まれる特殊状態判定値を設定する（例えば、図10-17～図10-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲は設定値にかかわらず32767～33094の範囲であり、変動特図が第2特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲は設定値にかかわらず32767～33421の範囲であるが、CPU103は、可変表示を実行する際に必ずRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルをセットして可変表示結果が小当たりとなるか否かを判定する部分）ことを特徴としている。

この特徴部によれば、特殊状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できるとともに、有利状態判定手段が設定値情報から特定される設定値に対応した有利状態判定値を設定する場合にあっては、これら設定値情報から特定される設定値に対応する有利状態判定値や特殊状態判定値を設定する処理を共通化できるので、処理プログラムの容量も削減できる。

【0073】

手段9の遊技機は、手段1～手段8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率が最も低い設定値については、前記有利状態判定値の非共通数値範囲が設定されていない（例えば、図10-17～図10-20に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、大当り判定値の非共通数値

10

20

30

40

50

範囲が設定されていない部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者にとって最も不利な設定値については、共通数値範囲と非共通数値範囲のうち共通数値範囲のみを対象として有利状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0074】

手段10の遊技機は、手段1～手段9のいずれかに記載の遊技機であって、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）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10-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図10-11～図10-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図10-17及び図10-18に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

20

30

40

50

【0075】

手段11の遊技機は、手段1～手段10のいずれかに記載の遊技機であって、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、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）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10-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

10

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

20

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図10-11～図10-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

30

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図10-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図10-17及び図10-18に示すように、大当たりの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当たり基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段

50

は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判定値の最小値と最大値との一方が所定基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち所定基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【0076】

手段12の遊技機は、手段1～手段11のいずれかに記載の遊技機であって、

第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）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10-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

20

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

30

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定された場合に前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定された場合に前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図10-11～図10-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

40

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図10-17に示すように、設定値が2の場合は、

50

1020を大当り基準値として該1020から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており、(例えば、図10-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当り基準値として該32767から33094までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分)

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し(例えば、図10-17及び図10-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分)、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し(例えば、図10-19及び図10-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分)、

前記第1特殊状態判定値と前記第2特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されている(例えば、図10-17~図10-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であり、変動特図が第2特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個であるが、変動特図にかかわらず小当り判定値の数値範囲は共通の値である32767を小当り基準値として設定されている部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か(判定用乱数値が特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か)にもとづいて特殊状態に制御することを判定する場合には、特殊状態判定値の最小値と最大値との一方が第2基準値となるので、特殊状態判定手段は、変動特図に応じて最小値と最大値のうち第2基準値ではない方の値を特定するのみで特殊状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0077】

手段13の遊技機は、手段1~手段12のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態(例えば、小当り遊技状態)とに制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値(例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(

10

20

30

40

50

例えば、CPU103が図10-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段(例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154)と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段(例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段(例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図10-11~図10-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分)、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲(例えば、1020~1237の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲)が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲(例えば、1238~各設定値に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲)とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図10-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当たり基準値として該1020から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず同一の数が設定されている(例えば、図10-17及び図10-18に示すように、小当りの数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当たり判定値の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば常に32767を小当たり基準値として3267~33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば常に32767を小当たり基準値として3267~33421の連続した数値範囲として設定されている部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値

10

20

30

40

50

と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、特殊状態判定値の共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、特殊状態判定値の共通数値範囲が第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0078】

手段14の遊技機は、手段1～手段13のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利判定値と不利判定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）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10-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態（例えば、通常状態や時短状態）または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態（例えば、確変状態）に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図10-11～図10-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大

10

20

30

40

50

当り判定値の共通数値範囲)が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲(例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲)とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図10-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当り基準値として該1020から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図10-17及び図10-18に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値は、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように、前記設定手段によって設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数が設定されている(例えば、図10-17～図10-20に示すように、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の大当り判定値の数値範囲である1020～1346や1020～1674の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当り基準値として3267～33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当り基準値として3267～33421の連続した数値範囲として設定されている部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

更に、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定値されている設定値にかかわらず特殊状態判定値の数値範囲として常に同一の数値範囲を特定すればよいので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の第1共通数値範囲と非共通数値範囲とが第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、特殊状態判定値の第2共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一

10

20

30

40

50

方で、この発明では、特殊状態判定値の第2共通数値範囲が第2基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の第2共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を1度のみ実行すればよいため、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0079】

手段15の遊技機は、手段1～手段14のいずれかに記載の遊技機であって、

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

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）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10-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図10-11～図10-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されない非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値（1を除く2～6の値）に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲は、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図10-55及び図10-56に示すように、1020を大当り基準値として、1020～1237の範囲が大当り判定値の共通数値範囲に設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図10-55及び図10-56に示すように、設定値が2～6の場合において、60000を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定値の数値範囲として共通数値範囲と非共通数値範囲とが設定されており、このうち非共通数値範囲のみを変更するのみで各設定値毎に有利状態に制御される確率を異ならせることができるので、設定値に関する遊技機の開発負荷を軽減することができる。特にこの発明では、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最小値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最大値よりも大きな値とする、或いは、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最大値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最小値よりも小さな値とする

10

20

30

40

50

ことで、設定値に応じて該非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値数が増加したとしても有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが重複することがないので、設定値に関する遊技機の開発負荷を一層軽減することができる。

【0080】

手段16の遊技機は、手段1～手段14のいずれかに記載の遊技機であって、

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

前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図10-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

10

前記有利状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

20

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図10-11～図10-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値として、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）と、前記設定手段にて設定可能な各設定値で異なる非共通数値範囲（例えば、1238～各設定値（1～6全ての値）に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とが設定されており、

30

前記共通数値範囲は、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図10-55及び図10-56に示すように、1020を大当り基準値として、1020～1237の範囲が大当り判定値の共通数値範囲に設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記所定基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されている（例えば、図10-55及び図10-56に示すように、設定値が2～6の場合において、60000を基準値として、60000～設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態判定値の数値範囲として共通数値範囲と非共通数値範囲とが設定されており、このうち非共通数値範囲のみを変更するのみで各設定値毎に有利状態に制御される確率を異ならせることができるので、設定値に関する遊技機の開発負荷を軽減することができる。特にこの発明では、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最小値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最大値よりも大きな値とする、或いは、有利状態判定値の非共通数値範囲の基準値を、該非共通数値範囲の最大値とするとともに有利状態判定値の共通数値範囲の最小値よりも小さな値とすることで、設定値に応じて該非共通数値範囲に含まれる有利状態判定値数が増加したとしても有利状態判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが重複することがないので、設定値に関する遊技機の開発負荷を一層軽減することができる。

40

【0081】

50

手段 17 の遊技機は、手段 1 ～手段 16 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値を含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値）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、CPU 103 が図 10-32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路 104 や遊技制御カウンタ設定部 207 SG154）と、

10

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 10-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 10-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

20

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 10-11 ～図 10-20 に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の共通数値範囲（例えば、1020 ～1237 の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

30

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲（例えば、1238 ～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 10-17 に示すように、設定値が 2 の場合は、1020 を大当り基準値として該 1020 から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である 1253 までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の範囲から連続した範囲において同一の数が設定されている（例えば、図 10-53 及び図 10-54 に示すように、小当り判定値の数値範囲は、設定されている設定値にかかわらず、大当り判定値の数値範囲に連続して 328 個の判定値を含む数値範囲に設定されている部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特にこの発明においては、有利状態判定値の数値範囲と特殊状態判定値の数値範囲とが連続して設定されるので、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値や特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（有利状態判定値の数

50

値範囲内の値であるか否かや特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か)にもとづいて有利状態や特殊状態に制御することを判定する場合には、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲の最小値と特殊状態判定値の数値範囲の最大値との間の値であるか否か、または、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲の最大値と特殊状態判定値の数値範囲の最大値との間の値であるか否かを判定することによって有利状態または特殊状態に制御するか否かを一度に判定することができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0082】

手段18の遊技機は、手段1～手段17のいずれかに記載の遊技機であって、

第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態(例えば、小当り遊技状態)とに制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複数段階の設定値(例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値)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10-32に示す設定値変更処理を実行する部分)と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段(例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154)と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段(例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段(例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分)と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分)と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり(例えば、図10-11～図10-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分)、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲(例えば、1020～1237の範囲である大当り判定値の共通数値範囲)が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第1共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲(例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲)とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図10-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当り基準値として該1020から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前

10

20

30

40

50

記第 1 共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第 1 基準値とは異なる第 2 基準値から連続した第 2 共通数値範囲となるように同一の数が設定されており、

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記第 1 基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 10-17 に示すように、設定値にかかわらず、32767 を小当り基準値として該 32767 から 33094 までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分）、

前記特殊状態判定手段は、第 1 識別情報の可変表示を実行するときには第 1 識別情報の可変表示に対応する第 1 特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図 10-17 及び図 10-18 に示すように、変動特図が第 1 特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる 328 個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、第 2 識別情報の可変表示を実行するときには第 2 識別情報の可変表示に対応する第 2 特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し（例えば、図 10-19 及び図 10-20 に示すように、変動特図が第 1 特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる 655 個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分）、

前記第 1 特殊状態判定値と前記第 2 特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第 2 基準値から連続した数値範囲となるように、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲に設定されている（例えば、図 10-17～図 10-20 に示すように、変動特図が第 1 特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 328 個であり、変動特図が第 2 特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 655 個であるが、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定値として 6 が設定されている場合の確変状態での大当り判定値の数値範囲である 1020～1346 の数値範囲とは異なる範囲において、32767 を小当り基準値として、変動特図が第 1 特別図柄である場合は 32767～33094 の数値範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄である場合は 32767～33421 の数値範囲に設定されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第 1 共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の第 1 共通数値範囲と非共通数値範囲とが第 1 基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第 1 共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を 1 度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、特殊状態判定値の共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、特殊状態判定値の共通数値範囲が第 2 基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を 1 度のみ実行すればよいため、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判定値の最小値と最大値との一方が第1基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち第1基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて特殊状態に制御することを判定する場合には、特殊状態判定値の最小値と最大値との一方が第2基準値となるので、特殊状態判定手段は、変動特図に応じて最小値と最大値のうち第2基準値ではない方の値を特定するのみで特殊状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0083】

手段19の遊技機は、手段1～手段18のいずれかに記載の遊技機であって、

第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値を含む複数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である1から最も遊技者にとって有利な設定値である6までの値）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10-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能であり、前記有利状態に制御すると判定される確率が、設定値に対応する有利状態判定値の数である通常数に対応した通常状態（例えば、通常状態や時短状態）または前記有利状態となることにもとづいて前記通常数に対して増加された有利状態判定値の数である特別数に対応した特別状態（例えば、確変状態）に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図10-11～図10-20に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第1共通数値範囲（例えば、1020～1237の範囲である大

10

20

30

40

50

当り判定値の共通数値範囲)が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲(例えば、1238～各設定値に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲)とを含んで設定されており、

前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図10-17に示すように、設定値が2の場合は、1020を大当り基準値として該1020から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である1253までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定値として、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記第1共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは異なる範囲において前記第1基準値とは異なる第2基準値から連続した第2共通数値範囲となるように同一の数が設定されており(例えば、図10-17に示すように、設定値にかかわらず、32767を小当り基準値として該32767から33094までの範囲が小当り判定値の共通数値範囲として設定されている部分)、

10

前記有利状態判定値は、前記所定の数値範囲において、前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず、前記第1基準値から連続した数値範囲となるように設定されており(例えば、図10-17及び図10-18に示すように、大当りの数値範囲は、通常状態であるか確変状態であるかにかかわらず1020を大当り基準値とした連続した数値範囲として設定されている部分)、

20

前記特殊状態判定値の数は、前記設定手段によって設定される設定値及び前記通常状態であるか前記特別状態であるかにかかわらず同一の数であり(例えば、図10-17～図10-20に示すように、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定値として6が設定されている場合の大当り判定値の数値範囲である1020～1346や1020～1674の数値範囲とは異なる範囲において、変動特図が第1特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当り基準値として3267～33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば設定値や遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかにかかわらず常に32767を小当り基準値として3267～33421の連続した数値範囲として設定されている部分)、

30

前記特殊状態判定値の数は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、同一の数であり(例えば、図10-17～図10-20に示すように、小当りの数値範囲は、変動特図が第1特別図柄であれば、設定される設定値にかかわらず、常に32767を小当り基準値として3267～33094の連続した数値範囲として設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば、設定される設定値にかかわらず、常に32767を小当り基準値として3267～33421の連続した数値範囲として設定されている部分)、

前記特殊状態判定手段は、第1識別情報の可変表示を実行するときには第1識別情報の可変表示に対応する第1特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し(例えば、図10-17及び図10-18に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる328個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分)、第2識別情報の可変表示を実行するときには第2識別情報の可変表示に対応する第2特殊状態判定値にて前記特殊状態に制御するか否かを判定し(例えば、図10-19及び図10-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は、小当り判定値の数値範囲に含まれる655個の判定値にて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する部分)、

40

前記第1特殊状態判定値と前記第2特殊状態判定値の数は異なるが、共通の前記第2基準値から連続した数値範囲となるように、最も前記有利状態に制御される確率が高い設定値における前記特別状態に対応する前記有利状態判定値の範囲とは異なる範囲に設定されている(例えば、図10-17～図10-20に示すように、変動特図が第1特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であり、変動特図が第

50

2 特別図柄である場合は小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 6 5 5 個であるが、小当り判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定値として 6 が設定されている場合の確変状態での大当り判定値の数値範囲である 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 の数値範囲とは異なる範囲において、3 2 7 6 7 を小当り基準値として、変動特図が第 1 特別図柄である場合は 3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 の数値範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄である場合は 3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 の数値範囲に設定されている部分) ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

特に、設定される設定値に応じて変化する有利状態判定値の数値範囲に影響されて特殊状態判定値の数値範囲が変化することがないので、特殊状態判定手段は、設定される設定値に応じて特殊状態判定値の数値範囲を常に同一の範囲で特定することができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、有利状態判定値の第 1 共通数値範囲と非共通数値範囲とが複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の各数値範囲にもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、有利状態判定値の第 1 共通数値範囲と非共通数値範囲とが第 1 基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、有利状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と有利状態判定値の第 1 共通数値範囲と非共通数値範囲とを含む連続した数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を 1 度のみ実行すればよいため、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、特殊状態判定値の共通数値範囲が複数の数値範囲にわたって設けられている場合は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の各数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かの判定を複数回実行する必要がある一方で、この発明では、特殊状態判定値の共通数値範囲が第 2 基準値から連続した数値範囲となるように設定されているので、特殊状態判定手段は、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と特殊状態判定値の共通数値範囲とにもとづいて有利状態に制御するか否かの判定を 1 度のみ実行すればよいため、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が有利状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が有利状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて有利状態に制御することを判定する場合には、有利状態判定値の最小値と最大値との一方が所定基準値となるので、有利状態判定手段は、通常状態であるか特別状態であるかに応じて最小値と最大値のうち所定基準値ではない方の値を特定するのみで有利状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

また、例えば、判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値が特殊状態判定値の最小値と最大値との間の値であるか否か（判定用乱数値が特殊状態判定値の数値範囲内の値であるか否か）にもとづいて特殊状態に制御することを判定する場合には、特殊状態判定値の最小値と最大値との一方が第 2 基準値となるので、特殊状態判定手段は、変動特図に応じて最小値と最大値のうち第 2 基準値ではない方の値を特定するのみで特殊状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0084】

手段 20 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 19 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が異なる有利設定値と不利設定値とを含む複

10

20

30

40

50

数段階の設定値（例えば、最も遊技者にとって不利な設定値である 1 から最も遊技者にとって有利な設定値である 6 までの値）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、CPU 103 が図 10-32 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路 104 や遊技制御カウンタ設定部 207 SG154）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 10-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

10

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 103 が図 10-41 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 10-11 ~ 図 10-20 に示すように、設定されている設定値に応じて大当たり判定値の数が異なることにより、大当たり遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

20

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の第 1 共通数値範囲（例えば、1020 ~ 1237 の範囲である大当たり判定値の共通数値範囲）が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記第 1 共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されない非共通数値範囲（例えば、1238 ~ 各設定値（1 を除く 2 ~ 6 の値）に応じた値までの範囲である大当たり判定値の非共通数値範囲）とを含んで設定されており、

30

前記第 1 共通数値範囲は、第 1 基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 10-17 に示すように、設定値が 2 の場合は、1020 を大当たり基準値として該 1020 から大当たり判定値の非共通数値範囲の最大値である 1253 までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

前記非共通数値範囲は、前記第 1 共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第 1 基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 10-55 及び図 10-56 に示すように、設定値が 2 ~ 6 の場合において、60000 を基準値として、60000 ~ 設定値に応じた値までの範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第 1 基準値及び前記特定基準値とは異なる第 2 基準値から連続した第 2 共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図 10-55 及び図 10-56 に示すように、小当たり判定値の数値範囲が、大当たり判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる範囲において、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第 1 特別図柄であれば常に 32767 ~ 33094 の範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であれば常に 3267 ~ 33421 の範囲に設定されている部分）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。特にこの発明では、常に

50

同一の小当り判定値の数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かを判定するので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる上、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理に関するデータ量を抑えることができる。

【 0 0 8 5 】

手段 2 1 の遊技機は、手段 1 ～手段 1 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と該有利状態よりも遊技者にとって不利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）とに制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御される確率が異なる複数段階の設定値（例えば、1 ～ 6）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、CPU 1 0 3 が図 1 0 - 3 2 に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

10

前記有利状態に制御するか否か及び前記特殊状態に制御するか否かを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段（例えば、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 2 0 7 S G 1 5 4）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを判定する有利状態判定手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 1 0 - 4 1 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する特殊状態判定値とにもとづいて、前記特殊状態に制御するか否かを判定する特殊状態判定手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 1 0 - 4 1 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

20

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能であり、前記特殊状態判定手段によって前記特殊状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記特殊状態に制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 5 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり（例えば、図 1 0 - 1 1 ～図 1 0 - 2 0 に示すように、設定されている設定値に応じて大当り判定値の数が異なることにより、大当り遊技状態に制御される確率が異なる部分）、

30

前記有利状態判定値として、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な各設定値で共通の第 1 共通数値範囲（例えば、1 0 2 0 ～ 1 2 3 7 の範囲である大当り判定値の共通数値範囲）と、前記設定手段にて設定可能な各設定値で異なる非共通数値範囲（例えば、1 2 3 8 ～各設定値（1 ～ 6 全ての値）に応じた値までの範囲である大当り判定値の非共通数値範囲）とが設定されており、

前記共通数値範囲は、第 1 基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 1 0 - 1 7 に示すように、設定値が 2 の場合は、1 0 2 0 を大当り基準値として該 1 0 2 0 から大当り判定値の非共通数値範囲の最大値である 1 2 5 3 までの範囲が連続した数値範囲として設定されている部分）、

40

前記非共通数値範囲は、前記共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第 1 基準値とは異なる特定基準値から連続した数値範囲となるように設定されており（例えば、図 1 0 - 5 5 及び図 1 0 - 5 6 に示すように、設定値が 2 ～ 6 の場合において、6 0 0 0 0 を基準値として、6 0 0 0 0 ～設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている部分）、

前記特殊状態判定値は、前記設定手段によって設定される設定値にかかわらず、前記有利状態判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲とは異なる範囲において、前記第 1 基準値及び前記特定基準値とは異なる第 2 基準値から連続した共通数値範囲となるように同一の数が設定されている（例えば、図 1 0 - 5 5 及び図 1 0 - 5 6 に示すように、小当り判定値の数値範囲が、大当り判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる範囲におい

50

て、設定されている設定値にかかわらず、変動特図が第1特別図柄であれば常に3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4の範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であれば常に3 2 6 7 ~ 3 3 4 2 1の範囲に設定されている部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。特にこの発明では、常に同一の小当り判定値の数値範囲にもとづいて特殊状態に制御するか否かを判定するので、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる上、特殊状態に制御するか否かの判定を行う処理に関するデータ量を抑えることができる。

【0086】

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良い。

【図面の簡単な説明】

【0087】

【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】第1特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図8-2】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

【図8-3】パチンコ遊技機を示す背面図である。

【図8-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8-5】(1)~(3)は、設定示唆演出の演出態様を示す説明図、(4)は、設定示唆演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図8-6】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-7】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-8】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-9】セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図8-10】電源投入時に設定変更中フラグがセットされているときの報知例を示す説明図である。

【図8-11】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-12】(1)は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、(2)は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。

【図9-1】画像表示装置に表示される各表示情報の具体例を示す説明図である。

【図9-2】始動入賞時に実行される変化演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-3】(A)は、アクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(B)は、アクティブ表示の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図9-4】保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図9-5】変動開始時に実行される演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-6】(G)は、第1設定示唆の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(H1)及び(H2)は、第1設定示唆演出を実行する場合に使用する、期待度予告演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(I1)及び(I2)は、第1設定示唆演出を実行しない場合に使用する、期待度予告演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(J)は、第2変化演出の演出態様を決定する

10

20

30

40

50

ためのテーブルを示す説明図である。

【図 9－7】（K）は、第 1 設定示唆演出を実行する場合に使用する、期待度予告演出の成立役決定テーブルを示す説明図であり、（L）は、第 1 設定示唆演出を実行しない場合に使用する、期待度予告演出の成立役決定テーブルを示す説明図であり、（M）は第 2 設定示唆演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 9－8】各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 9－9】各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9－10】各種演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9－11】ミニリール情報の具体例を示す説明図である。

【図 10－1】パチンコ遊技機の正面図である。

10

【図 10－2】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 10－3】遊技情報表示部を示す図である。

【図 10－4】特別図柄表示装置における大当り種別毎の態様を示す図である。

【図 10－5】第 1 保留表示器と第 2 保留表示器のシフト態様を示す図である。

【図 10－6】ラウンド表示器における大当り種別毎の態様を示す図である。

【図 10－7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 10－8】（A），（B）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 10－9】各乱数を示す説明図である。

【図 10－10】変動パターンを例示する図である。

【図 10－11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

20

【図 10－12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 10－13】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 10－14】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 10－15】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 10－16】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 10－17】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 10－18】確変状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 10－19】通常状態または時短状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

30

【図 10－20】確変状態での第 2 特図の可変表示における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。

【図 10－21】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 10－22】各種大当りの内容を示す説明図である。

【図 10－23】（A）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）を示す説明図であり、（B）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当り B、大当り C 用）を示す説明図であり、（C）は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 10－24】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 10－25】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

40

【図 10－26】（A）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（B）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 10－27】（A）は、表示モニタの正面図、（B）は、表示モニタの表示態様を示す図、（C）は表示内容の説明図である。

【図 10－28】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。

【図 10－29】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図 10－30】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 10－31】（A）は R A M クリア処理を示すフローチャートであり、（B）は R A M の概略図である。

【図 10－32】設定変更処理を示すフローチャートである。

50

- 【図10-33】 設定確認処理を示すフローチャートである。
- 【図10-34】 電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-35】 表示モニタの表示態様の变化を示す図である。
- 【図10-36】 (A) はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。
- 【図10-37】 (A) は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の变化を示す図であり、(B) は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の变化を示す。
- 【図10-38】 遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。
- 【図10-39】 始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図10-40】 入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
- 【図10-41】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図10-42】 可変表示結果判定モジュールを示すフローチャートである。
- 【図10-43】 演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図10-44】 RAMに記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図である。
- 【図10-45】 受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。
- 【図10-46】 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10-47】 非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。
- 【図10-48】 非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度を示す図である。
- 【図10-49】 設定値の変更及び設定値の確認終了タイミングと第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理の実行回数の関係を示すタイミングチャートである。
- 【図10-50】 画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図10-51】 電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図10-52】 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10-53】 変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図10-54】 変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図10-55】 変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図10-56】 変形例における大当りの数値範囲と小当りの数値範囲を示す図である。
- 【図11-1】 特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。
- 【図11-2】 特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。
- 【図11-3】 特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。
- 【図11-4】 特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。
- 【図12-1】 特徴部40Fにおける演出制御コマンド例示する図である。
- 【図12-2】 特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図12-3】 特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。
- 【図13-1】 低確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図13-2】 高確率状態で参照される表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図13-3】 (A) は第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図13-4】 (A) は低確／低ベース状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図であり、(B) は低確／高ベース状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図であり、(C) は高確／高ベース状態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。
- 【図13-5】 各演出モードに関する遊技フローを示す説明図である。
- 【図13-6】 (A) は第1期間〔最終変動を除く〕で参照される変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(B) は第1期間〔最終変動〕で参照される変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(C) は第2期間で参照される変動パターン判定テーブル

10

20

30

40

50

を示す説明図である。

【図13-7】特図1大当り遊技状態終了後における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図13-8】特図2大当り遊技状態終了後における各種演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図13-9】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図13-10】(A)は第1設定示唆演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、(B)はカットイン予告演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、(C)は第2設定示唆演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。

【図13-11】(A)は第1期間における第1設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図であり、(B)は第2期間における第1設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図13-12】第2設定示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図13-13】継続チャレンジ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0088】

(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。

【0089】

(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。

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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。

【0093】

10

20

30

40

50

また、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの下方には、遊技領域の右方を狙って発射操作を行う右打ち操作を促すための右打ち表示器26が設けられている。なお、右打ち表示器26は、例えば、LEDによって構成され、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（具体的には、CPU103）によって点灯制御される（図2参照）。

【0094】

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。

10

【0095】

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。

【0096】

また、例えば、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を表示するための表示エリアが設けられている。本例では、第1特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第1保留表示領域5Aと、第2特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第2保留表示領域5Bとが設けられている。なお、画像表示装置5の画面上には、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。

20

【0097】

また、画像表示装置5の右方には、右打ち操作を促すための右打ち報知用LED37が設けられている。なお、右打ち報知用LED37は、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120によって点灯制御される（図2参照）。

【0098】

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。

30

【0099】

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。

【0100】

画像表示装置5の下方には、第1始動入賞口を有する入賞球装置6Aが設けられている。第1始動入賞口に入賞した遊技球は、遊技盤2の背面に導かれ、第1始動口スイッチ22Aによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（1個）の遊技球が賞球として払い出される。

40

【0101】

また、第1始動入賞口の右方には、釘の列19が設けられており、遊技領域の右方から流下した遊技球が第1始動入賞口が設けられた領域に進入しないように構成されている。このように、遊技領域の右方から流下した遊技球が進入することを防止する釘の列19が設けられていることによって、遊技領域の左方を狙って遊技球を発射操作（いわゆる左打ち操作）した場合にのみ第1始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成されている。

【0102】

50

なお、本例では、釘の列 19 が設けられていることにより左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 始動入賞口が遊技領域の左方に設けられていることによって左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよいし、第 1 始動入賞口が遊技領域の左方に設けられているとともに釘の列 19 も設けることによって左打ち操作した場合にのみ第 1 始動入賞口に遊技球が入賞可能に構成してもよい。

【0103】

画像表示装置 5 の右方には、通過ゲート 41 が設けられている。通過ゲート 41 を通過した遊技球は、ゲートスイッチ 21 によって検出される。

【0104】

通過ゲート 41 の下方には、大入賞口を形成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、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する大入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）に変化させる。特別可変入賞球装置 7 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する大当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる大入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【0105】

特別可変入賞球装置 7 の下方には、小当り用の特殊入賞口を形成する特殊可変入賞球装置 17 と、第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B とが設けられており、図 1 に示すように、左側に特殊可変入賞球装置 17 が配置され、その右側に隣り合うように可変入賞球装置 6 B が配置されている。これら特殊可変入賞球装置 17 および可変入賞球装置 6 B は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の底面部材を、前後方向に進退移動させることにより、底面部材の下方に位置する特殊入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能な開状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な閉状態（閉鎖状態ともいう）に変化させる。特殊可変入賞球装置 17 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口を開状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置 6 B は、普通図柄表示器 20 に当り図柄が導出表示されたときに、底面部材を前方に向けて前進移動させた閉状態から底面部材を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第 2 始動入賞口を開状態とする開放制御を実行する。

【0106】

なお、本例では、特別可変入賞球装置 7 と特殊可変入賞球装置 17 と可変入賞球装置 6 B とは、同様の構造を有するように形成されている。また、図 1 に示すように、特別可変入賞球装置 7 は底面部材が左上から右下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特別可変入賞球装置 7 上に落下した遊技球は、特別可変入賞球装置 7 が閉状態であれば特別可変入賞球装置 7 上を左上から右下に向けて移動して行き、その下の可変入賞球装置 6 B 上に落下する。

【0107】

また、本例では、可変入賞球装置 6 B と比較して特殊可変入賞球装置 17 の方が若干大きい。また、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 17 および可変入賞球装置 6 B は底面部材が右上から左下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特殊可変入賞球装置 17 や可変入賞球装置 6 B 上の遊技球は、特殊可変入賞球装置 17 や可変入賞球装置 6 B が閉状態であれば特殊可変入賞球装置 17 や可変入賞球装置 6 B 上を右上から左下に向けて移動して行く。また、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 17 と可変入賞球装置 6 B とは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置 7 に入賞することな

10

20

30

40

50

く可変入賞球装置 6 B 上に落下した遊技球は、可変入賞球装置 6 B の底面部材が後退移動されて第 2 始動入賞口が開状態となっていれば、遊技球は第 2 始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置 1 7 の方には遊技球は流れて行かない。一方、第 2 始動入賞口が開状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置 6 B の底面部材の上を移動して特殊可変入賞球装置 1 7 の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材が後退移動されて特殊入賞口が開状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口に入賞する。さらに、特殊入賞口も開状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置 1 7 の底面部材の上を移動して、そのままアウト口の方へ落下することになる。

【0108】

また、本例では、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B には、底面部材上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本例では、特別可変入賞球装置 7、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B において規制片が設けられていることによって、左上から右下方向または右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

【0109】

なお、本例では、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が左側に配置され、可変入賞球装置 6 B が右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B の底面部材が右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、底面部材が後退しておらず閉状態である場合には可変入賞球装置 6 B の方から特殊可変入賞球装置 1 7 の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置 6 B の方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置 1 7 の方が下流側に設けられているといえる。

【0110】

大入賞口内には、大入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 1 カウントスイッチ 2 3）が設けられている。第 1 カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。従って、特別可変入賞球装置 7 が開放制御されて大入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 が閉鎖制御されて大入賞口が閉状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

【0111】

特殊入賞口内には、特殊入賞口内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第 2 カウントスイッチ 2 4）が設けられている。第 2 カウントスイッチ 2 4 によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、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。ここで、特殊可変入賞球装置 1 7 において開状態となった特殊入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、大入賞口に入賞したときと比較すると賞球の数が少ないものの、例えば第 1 始動入賞口 1 や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるようになっている。従って、特殊可変入賞球装置 1 7 が開放制御されて特殊入賞口が開状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特殊可変入賞球装置 1 7 が閉鎖制御されて特殊入賞口が閉状態となれば、特殊入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

【0112】

また、第 2 始動入賞口内には、第 2 始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な第 2 始動口スイッチ 2 2 B が設けられている。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（1 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0113】

以下、第1始動入賞口と第2始動入賞口とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0114】

なお、このパチンコ遊技機1では、通過ゲート41、特別可変入賞球装置7（大入賞口）、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）、および特殊可変入賞球装置17（特殊入賞口）が遊技領域の右方に設けられているので、大当たり遊技中やKT状態（いわゆる小当たりタイム）中である場合には、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0118】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0119】

なお、このパチンコ遊技機1では、通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて普通図柄の変動表示が実行されることから、通過ゲート41は普通始動領域としての役割を担っているのであるが、大当たり図柄が導出表示された場合にも通過ゲート41を遊技球が通過したことにもとづいて大当たり遊技状態に移行するので、通過ゲート41は作動領域としての役割も担っている。従って、通過ゲート41は、普通始動領域と作動領域との両方の役割を担う兼用ゲートとして構成されている。

【0120】

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

【0121】

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、遊技効果用の枠LED9が設けられている。

【0122】

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。

【0123】

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。

【0124】

10

20

30

40

50

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。

【0125】

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。

10

【0126】

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。

【0127】

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。

【0128】

（遊技の進行の概略）

20

このパチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って発射操作（いわゆる左打ち操作）を行うのが有利である。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、左打ち操作を行い、入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に遊技球が進入すると、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始される。

【0129】

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

30

【0130】

第1特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となる。また、大当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。なお、第1特図ゲームであっても、極低い割合で小当り図柄が停止表示され、「小当り」となる場合があるように構成してもよい。

【0131】

第1特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート41を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

40

【0132】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば2.9秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0133】

50

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

【0134】

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

10

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

K T 状態では、通常状態よりも小当りになりやすいK T 制御が実行される。このパチンコ遊技機1では、小当り遊技状態でもある程度の賞球を得ることができるので、大当り遊技状態と比べると得られる賞球が少ないが遊技者にとって有利な状態である。

20

【0138】

高ベース状態では、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（時短状態）、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。高ベース状態は、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。

【0139】

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

30

【0140】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、確変状態、K T 状態、高ベース状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0141】

大当り遊技を終了し、遊技状態が確変状態やK T 状態、高ベース状態に制御されると、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（右打ち操作）を行うのが有利である。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、右打ち操作を行い、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

【0142】

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

50

普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0143】

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。

【0144】

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

【0145】

第 2 特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。第 2 特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0146】

小当り遊技状態では、特殊可変入賞球装置 1 7 により形成される特殊入賞口が所定の開放状態で開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

（演出の進行など）

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

【0150】

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

【0151】

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。

10

20

30

40

50

【0152】

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。

【0153】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

10

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

30

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。

【0157】

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

【0158】

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。

50

【0159】

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

【0160】

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）。

【0161】

（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、LED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

【0162】

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）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板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。

【0163】

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

【0164】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

40

【0165】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0166】

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。

50

【0167】

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（第1カウントスイッチ23および第2カウントスイッチ24））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。

【0168】

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、ソレノイド83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、特殊入賞口用のソレノイド83に伝送する。

【0169】

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（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。

【0170】

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。

【0171】

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

【0172】

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

【0173】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0174】

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CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0175】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、枠LED9および右打ち報知用LED37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、LED信号（LEDの点灯／消灯態様を指定する信号）をLED制御基板14に供給したりする。また、表示制御部12

10

20

30

40

50

3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0176】

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

【0177】

LED 制御基板 1 4 は、枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 3 7 を駆動する各種回路を搭載しており、当該 LED 信号に基づき枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 3 7 を駆動し、当該 LED 信号が指定する態様で枠 LED 9 や右打ち報知用 LED 3 7 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、LED の点灯／消灯を制御する。

【0178】

なお、音声出力、LED の点灯／消灯の制御（音指定信号や LED 信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0179】

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

【0180】

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、LED 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。

【0181】

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

【0182】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0183】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【0184】

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

【0185】

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

10

20

30

40

50

【0186】

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

【0187】

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。

【0188】

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。

【0189】

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。

【0190】

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つた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0191】

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

【0192】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0)。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 のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1）、割込みを許可する（ステップ S 1 2）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 9 3 】

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け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 カウントスイッチ 2 4 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 S 2 1）。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 S 2 2）。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 S 2 3）。

【 0 1 9 4 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、第 1 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 A）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に第 1 特別図柄プロセス処理を実行することにより、第 1 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）。また、C P U 1 0 3 は、第 2 特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 B）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に第 2 特別図柄プロセス処理を実行することにより、第 2 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。なお、このパチンコ遊技機 1 では、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行することが可能である。

【 0 1 9 5 】

第 1 特別図柄プロセス処理および第 2 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 S 2 6）。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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 9 6 】

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 S 2 7）。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 S 2 7 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 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 9 7 】

また、図 4 では記載を省略しているが、遊技制御用タイマ割込み処理では、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力するための処理である

試験端子処理も実行される。試験端子処理では、CPU103は、右打ち操作を行う期間であることを特定可能な試験信号（右打ち試験信号）も出力する制御を行う。具体的には、試験端子処理において、CPU103は、大当り遊技中や、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中、KT状態中に右打ち試験信号を出力する制御を行う。一方、試験端子処理において、CPU103は、第1特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中には右打ち試験信号を出力する制御を行わない。

【0198】

図5は、第1特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25A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。この第1特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、第1始動入賞判定処理を実行する（ステップS101A）。

10

【0199】

第1始動入賞判定処理では、第1始動入賞口への始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し第1保留記憶数を更新する処理が実行される。第1始動入賞口への始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報としてRAM102に設けられた第1保留記憶バッファに記憶される。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。保留情報や第1保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、第1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、例えば第1特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0200】

S101にて第1始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた第1特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110A～S121Aの処理のいずれかを選択して実行する。なお、第1特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110A～S121A）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0201】

ステップS110Aの第1特別図柄通常処理は、第1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。この第1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特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、第1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、第1特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、第1特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、第1特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、第1特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、第1特別図柄通常処理は終了する。

30

【0202】

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

40

【0203】

ステップS111Aの第1変動パターン設定処理は、第1特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この第1変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。第1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、第1特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、第1変動パターン設定処理は終了する。

50

【0204】

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

【0205】

ステップS112Aの第1特別図柄変動処理は、第1特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この第1特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aにおいて第1特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その第1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、第1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、第1特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、第1特別図柄変動処理は終了する。

10

【0206】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第1特別図柄変動処理（ステップS112A）に移行して第1特別図柄の変動表示中であるときに、第2特別図柄の変動表示において小当たりとなり小当たり遊技に制御される場合がある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、小当たり遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第2特図プロセスフラグの値が第2小当たり開放前処理～第2小当たり終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当たり遊技中であれば、第1特図プロセスフラグの値を第1特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当たり遊技中でなければ、第1特図プロセスフラグの値を次の第1特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中では第1特別図柄の変動表示を中断し、その小当たり遊技の終了後に第1特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当たり遊技中は、第1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を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

20

【0207】

また、例えば、小当たり終了処理期間としての小当たりエンディング期間を遊技状態によって異ならせるように構成してもよい。例えば、通常状態において、第1特別図柄の変動表示を中断するように構成すると、第1特別図柄の変動表示の中断期間が長くなり、第1特別図柄の変動表示の実行期間と中断期間との差が大きくなると飾り図柄の揺れ停止などにより中断期間を吸収する必要があり、遊技者に違和感を与える演出になってしまう。そのため、通常状態では、小当たりエンディング期間をKT状態（第1KT状態、第2KT状態）よりも短くすることが望ましい。この場合、例えば、通常状態では小当たりエンディング期間が0.5秒であるのに対して、KT状態では小当たりエンディング期間が3秒であるように構成してもよい。

30

【0208】

また、上記のように構成する場合、例えば、第1KT状態では、小当たり制御において実質的に遊技球が入賞困難であり特に演出を行わないので、第2KT状態に比べて小当たりエンディング期間を短くするように構成してもよい。一方、第2KT状態では、小当たり制御において遊技球が入賞容易であり小当たり制御を強調する演出を実行するので、第1KT状態に比べて小当たりエンディング期間を長くするように構成してもよい。この場合、例えば、第1KT状態では小当たりエンディング期間が0.5秒であるのに対して、第2KT状態では小当たりエンディング期間が3秒であるように構成してもよい。

40

【0209】

さらに、小当たり開放前処理期間としての小当たりファンファーレ期間についても、上記の小当たりエンディング期間と同様に、遊技状態によって期間の長さを異ならせてもよい。

【0210】

50

ステップS 1 1 3 Aの第1特別図柄停止処理は、第1特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この第1特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4 Aにて第1特別図柄の変動を停止させ、第1特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には第1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、第1特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、第1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、確変状態やK T状態、高ベース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。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1特別図柄停止処理は終了する。

10

【0 2 1 1】

ステップS 1 1 4 Aの第1ゲート通過待ち処理は、第4特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この第1ゲート通過待ち処理では、通過ゲート4 1への遊技球の通過を待機する制御を行う。通過ゲート4 1への遊技球の通過を検知したときには第1特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【0 2 1 2】

ステップS 1 1 5 Aの第1大当たり開放前処理は、第1特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この第1大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド8 2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、第1特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新され、第1大当たり開放前処理は終了する。

20

【0 2 1 3】

ステップS 1 1 6 Aの第1大当たり開放中処理は、第1特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この第1大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としての経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ2 3によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド8 2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、第1特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新し、第1大当たり開放中処理を終了する。

30

【0 2 1 4】

ステップS 1 1 7 Aの第1大当たり開放後処理は、第1特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この第1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、第1特図プロセスフラグの値が“ 6 ”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、第1特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。第1特図プロセスフラグの値が更新されると、第1大当たり開放後処理は終了する。

40

【0 2 1 5】

ステップS 1 1 8 Aの第1大当たり終了処理は、第1特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この第1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K T制御、高ベース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、第1特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、第1大当たり終了処理は終了する。

50

【0216】

ステップS119Aの第1小当り開放前処理は、第1特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この第1小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において特殊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、第1特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、第1小当り開放前処理は終了する。

【0217】

ステップS120Aの第1小当り開放中処理は、第1特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この第1小当り開放中処理には、特殊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、特殊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。特殊入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、第1特図プロセスフラグの値が“11”に更新され、第1小当り開放中処理は終了する。

10

【0218】

ステップS121Aの第1小当り終了処理は、第1特図プロセスフラグの値が“11”のときに実行される。この第1小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、第1特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、第1小当り終了処理は終了する。

20

【0219】

なお、第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）において実行される処理は、第1特別図柄プロセス処理（ステップS25A）において実行される処理と同様である。すなわち、図5で説明した第1特別図柄プロセス処理において、「第1」を「第2」と読み替えれば、第2特別図柄プロセス処理が説明されることになる。また、第2特別図柄プロセス処理（ステップS25B）の第1始動入賞判定処理で抽出された各乱数値は、保留情報としてRAM102に設けられた第2保留記憶バッファに記憶される。

【0220】

なお、本例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とは並行して実行可能であるので、例えば、第2特別図柄変動処理に移行して第2特別図柄の変動表示中であるときに、第1特別図柄の変動表示において小当りとなり小当り遊技に制御される場合もある。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、小当り遊技中であるか否かを判定し（具体的には、第1特図プロセスフラグの値が第1小当り開放前処理～第1小当り終了処理に相当する値であるか否かを判定し）、小当り遊技中であれば、第2特図プロセスフラグの値を第2特別図柄変動処理に相当する値から変更しないようにし、小当り遊技中でなければ、第2特図プロセスフラグの値を次の第2特別図柄停止処理に相当する値に更新可能としている。そのような制御を行うことにより、第1特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中では第2特別図柄の変動表示を中断し、その小当り遊技の終了後に第2特別図柄の変動表示を再開するように制御している。なお、そのような制御にかぎらず、例えば、第1特別図柄の変動表示にもとづく小当り遊技中は、第2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を中断（タイマの更新を中断）するように構成してもよい。

30

40

【0221】

なお、第2特別図柄の変動表示にもとづく小当り制御に関しても、遊技状態によって小当りファンファーレ期間や小当りエンディング期間の長さを異ならせるように構成してもよい。

【0222】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源

50

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。

【0223】

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

【0224】

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。

【0225】

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に、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。

【0226】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、枠LED9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0227】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフ

10

20

30

40

50

トウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 2 2 8 】

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

10

【 0 2 2 9 】

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 2 3 0 】

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。

20

【 0 2 3 1 】

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。

30

【 0 2 3 2 】

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、LED 制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により枠 LED 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

40

【 0 2 3 3 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンド

50

の受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 2 3 4 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 0 2 3 5 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 2 3 6 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 2 3 7 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 2 3 8 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 2 3 9 】

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

【 0 2 4 0 】

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、「ー」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

10

20

30

40

50

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）。

【0241】

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

【0242】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0243】

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。

【0244】

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

【0245】

〔特徴部21TMに関する説明〕

次に、特徴部21TMに関して説明する。パチンコ遊技機1には、例えば図8-1に示すような主基板11、演出制御基板12、ターミナル基板（情報出力基板）21TM016といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0246】

なお、前述した図2に示すように、主基板11には、第1始動口スイッチ22A及び第2始動口スイッチ22B、並びに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B等の各種部品が接続されており、演出制御基板12には、スピーカ8L、8R、枠LED9等の各種演出装置が接続されているが、図8-1では、これらを省略している。

【0247】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、図8-3に示すように、基板ケース21TM201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、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回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特

別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D（例えばセグメント L E D）などの点灯／消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【 0 2 4 8 】

また、主基板 1 1 には、図 8 - 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側から視認可能な表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 が設けられており、該表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の左側方には表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 が設けられており、該表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 の操作によって表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【 0 2 4 9 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号の他、電源断信号、クリア信号、リセット信号等の各種信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、ターミナル基板 2 1 T M 0 1 6 からセキュリティ信号等の各種の信号の出力を行うための情報出力回路 1 1 2 が搭載されている。

【 0 2 5 0 】

また、図 8 - 1 に示す主基板 1 1 は、図 8 - 3 に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース 2 1 T M 2 0 1 に封入されており、主基板 1 1 の中央には表示モニタ 2 1 T M 0 2 9（例えば、7セグメント）が配置され、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の右側には表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 が配置されている。表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 及び表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 は、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 の背面中央下部には、後述する設定変更モードまたは設定確認モードに切り替えるための錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1（図 8 - 1 参照）が設けられている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【 0 2 5 1 】

また、主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、各入賞口（大入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 始動入賞口、第 1 ~ 第 4 一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。つまり、パチンコ遊技機 1 のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。さらに、パチンコ遊技機 1 を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、当該パチンコ遊技機 1 において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

【 0 2 5 2 】

また、電源基板は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケースに封入されており、電源基板の背面右側下部には、後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するクリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 と、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 が設けられている。遊技場の店員等が、パチンコ遊技機 1 に電源電圧が供給されていない状態で、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を操作することで、主基板 1 1、演出制御基板 1 2、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 等の各基板に所定の動

作電圧が供給される。さらに、電源スイッチ 21TM055 が操作されるタイミングで、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 が操作されていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 にクリア信号が入力され、後述する初期化処理（RAM クリア）が実行される。同じ電源基板上において、電源スイッチ 21TM055 とクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 を近くに配置することで、電源投入操作及び初期化操作を行い易いようにしている。

【0253】

尚、錠スイッチ 21TM051 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠 3 を開放しない限り操作不可能とされており、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ 21TM051 はキー操作を要することから、遊技店の店員のなかでも、錠スイッチ 21TM051 の操作を行う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 21TM051 は、所定のキーによって ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチであるが、該切替操作を実行可能であると共に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あっても良い。

【0254】

なお、錠スイッチ 21TM051 は、ON 状態又は OFF 状態を維持可能である。即ち、遊技場の店員等により力を加えられなくても、錠スイッチ 21TM051 は、ON 状態又は OFF 状態を維持可能である。また、錠スイッチ 21TM051 は、OFF 状態でのみキーを挿抜可能な構成とする。このような構成によれば、遊技場の店員等は、キーを回収するために錠スイッチ 21TM051 を OFF 状態としなければならないので、遊技場の店員等が錠スイッチ 21TM051 を ON 状態としたまま放置してしまうことを防ぐことができる。

【0255】

尚、図 8-3 に示すように、パチンコ遊技機 1 の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機 1 外に排出するためのノズル（排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機 1 内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ 21TM070 が設けられている。該排出口スイッチ 21TM070 は、スイッチ回路 110 に接続されている。

【0256】

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、枠 LED 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。

【0257】

図 8-2 は、払出制御基板 21TM037 および球払出装置 21TM097 などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図 8-2 に示すように、払出制御基板 21TM037 には、払出制御用 CPU 21TM371 を含む払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 が搭載されている。この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、1 チップマイクロコンピュータであり、少なくとも RAM が内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370、RAM（図示せず）、払出制御用プログラムを格納した ROM（図示せず）および I/O ポート等は、払出制御基板 21TM037 を構成する。すなわち、払出制御基板 21TM037 は、払出制御用 CPU 21TM371、RAM および ROM を有する払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 と、I/O ポートとで実現される。また、I/O ポートは、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 に内蔵されていてもよい。

【0258】

球切れスイッチ 21TM187、満タンスイッチ 21TM048 および払出個数カウントスイッチ 21TM301 からの検出信号は、中継基板 21TM072 を介して払出制御基板 21TM037 の I/O ポート 21TM372 f に入力される。なお、この実施の形態では、払出個数カウントスイッチ 21TM301 からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 に入力されたあと、I/O ポート 21TM372 a および出力回路 21TM373 B を介して主基板 11 に出力される。

【0259】

また、払出制御基板 21TM037 には、図 8-2 に示すように、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3 の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤 2 の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠 3 a の開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ 21TM300 が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠 3 の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠 3 a の開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、区別して認識可能となっている。

【0260】

また、払出モータ位置センサ 21TM295 からの検出信号は、中継基板 21TM072 を介して払出制御基板 21TM037 の I/O ポート 21TM372 e に入力される。払出モータ位置センサ 21TM295 は、払出モータ 21TM289 の回転位置を検出するための発光素子（LED）と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板 21TM037 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、球切れスイッチ 21TM187 からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ 21TM048 からの検出信号が満タン状態を示していると、球払出処理を停止する。

【0261】

さらに、満タンスイッチ 21TM048 からの検出信号が満タン状態を示していると、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、打球発射装置からの球発射を停止させるために、発射基板 21TM090 に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射基板 21TM090 の AND 回路 21TM091 が出力する発射モータ 21TM094 への発射モータ信号は、発射基板 21TM090 から発射モータ 21TM094 に伝えられる。払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 からの満タン信号は、発射基板 21TM090 に搭載された AND 回路 21TM091 の入力側の一方に入力され、駆動信号生成回路 21TM092 からの駆動信号（発射モータ 21TM094 を駆動するための信号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。）は、AND 回路 21TM091 の入力側の他方に入力される。そして、AND 回路 21TM091 の発射モータ信号が発射モータ 21TM094 に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 が満タン信号を出力している間は、発射モータ 21TM094 への発射モータ信号の出力が停止される。

【0262】

払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とシリアル通信で信号を入出力（送受信）するためのシリアル通信回路 21TM380 が内蔵されている。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 とは、シリアル通信回路 21TM505、21TM380 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 との間の接続確認を行うために、一定の間隔（例えば 1 秒）で信号（賞球要求信号、受信 ACK 信号）をやり取り（送受信）している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、シリアル通信回路 21TM505 を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号（この実施の形態における賞球要求信号）を送信し、払出制御用マイクロコンピュータ 21TM370 は、遊技制御用マイクロコンピュ

ータ100からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号（受信ACK信号）を遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信ACK信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信ACK信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100と払出制御用マイクロコンピュータ21TM370との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信する。そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信ACK信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信ACK信号を遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。また、所定のエラー（球貸し、満タン、球切れなどのエラー）が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信ACK信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信ACK信号を遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

【0263】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、出力ポート21TM372bを介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板（枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む）21TM160に出力する。なお、出力ポート21TM372bの外側に、ドライバ回路が設置されているが、図8-2では記載省略されている。

【0264】

また、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、出力ポート21TM372cを介して、7セグメントLEDによるエラー表示用LED21TM374にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート21TM372bを介して、点灯／消灯を指示するための信号を賞球LED21TM053および球切れLED21TM054に出力する。なお、払出制御基板21TM037の入力ポート21TM372fには、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ21TM375からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ21TM375は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

【0265】

さらに、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370からの払出モータ21TM289への駆動信号は、出力ポート21TM372aおよび中継基板21TM072を介して球払出装置21TM097の払出機構部分における払出モータ21TM289に伝えられる。なお、出力ポート21TM372aの外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図8-3では記載省略されている。

【0266】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット21TM050には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット21TM050には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板）21TM066には、度数表示LED21TM060、球貸し可LED21TM061、球貸スイッチ21TM062および返却スイッチ21TM063が接続される。

【0267】

インタフェース基板21TM066からカードユニット21TM050には、遊技者の操作に応じて、球貸スイッチ21TM062が操作されたことを示す球貸スイッチ信号および返却スイッチ21TM063が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット21TM050からインタフェース基板21TM066には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット21TM050と払出制御基板21TM037の間では、接続信号（VL

信号)、ユニット操作信号(BRDY信号)、球貸し要求信号(BRQ信号)、球貸し完了信号(EXS信号)およびパチンコ機動作信号(PRDY信号)が入力ポート21TM372fおよび出力ポート21TM372dを介して送受信される。カードユニット21TM050と払出制御基板21TM037の間には、インタフェース基板21TM066が介在している。よって、接続信号(VL信号)等の信号は、図8-2に示すように、インタフェース基板21TM066を介してカードユニット21TM050と払出制御基板21TM037の間で送受信されることになる。

【0268】

パチンコ遊技機1の電源が投入されると、払出制御基板21TM037に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、カードユニット21TM050にPRDY信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、VL信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、VL信号の入力状態によってカードユニット21TM050の接続状態/未接続状態を判定する。カードユニット21TM050においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力する。

【0269】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、カードユニット21TM050に対するEXS信号を立ち上げ、カードユニット21TM050からのBRQ信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ21TM289を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、カードユニット21TM050に対するEXS信号を立ち下げる。その後、カードユニット21TM050からのBRDY信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ100から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

【0270】

カードユニット21TM050で用いられる電源電圧AC24Vは払出制御基板21TM037から供給される。すなわち、カードユニット21TM050に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板21TM037およびインタフェース基板21TM066を介して行われる。この例では、インタフェース基板21TM066内に配されているカードユニット21TM050に対するAC24Vの電源供給ラインに、カードユニット21TM050を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット21TM050に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

【0271】

本実施例のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。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、大当りの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6, 5, 4, 3, 2, 1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5, 4, 3, 2, 1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0272】

図8-4(A)~(F)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

10

20

30

40

50

【0273】

図8-4(A)に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率(1/300)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/300)で大当りに当選するようになっている。

【0274】

また、図8-4(B)に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率(1/280)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/280)で大当りに当選するようになっている。

【0275】

また、図8-4(C)に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率(1/280)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/280)で大当りに当選するようになっている。

【0276】

また、図8-4(D)に示すように、設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率(1/250)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/250)で大当りに当選するようになっている。

【0277】

また、図8-4(E)に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率(1/235)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/235)で大当りに当選するようになっている。

【0278】

また、図8-4(F)に示すように、設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率(1/220)で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/220)で大当りに当選するようになっている。

【0279】

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8-4(A)～(F)に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(大当りA～大当りF)とすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図8-4(A)～(F)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置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り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0280】

また、本実施例では、CPU103は、図8-4(A)～(F)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0281】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個、3個、4個、5個、または7個以上であってもよい。

【0282】

(設定示唆演出)

設定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。図8-5(1)、(2)、及び(3)は、設定示唆演出の例を示している。図8-5(1)は、大当り終了画面において「晴れ」態様のエンディング画像が選択された例、図8-5(2)は、大当り終了画面において「曇り」態様のエンディング画面が選択された例、図8-5(3)は、大当り終了画面において「雨」態様のエンディング画像が選択された例を示している。また、図8-5(4)は、設定示唆演出の態様を、設定コマンドが指定した設定値に基づいて決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

【0283】

CPU103は、設定値を指定する設定コマンドを演出制御用CPU120に送信している。また、CPU103は、大当り遊技状態が終了したときに、画像表示装置5においてエンディング演出を実行するための演出制御用コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドにより指定された設定値をRAM102に記憶することにより、記憶した設定値に基づいてエンディング演出の態様を決定可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに送信される演出制御用コマンドに基づいて、画像表示装置5に、大当り遊技状態が終了したことを報知する文字(「BONUS終了」の文字)と共に、記憶している設定値に基づいて決定された態様(晴れの態様、曇りの態様、雨の態様)のエンディング画像を表示することが可能となる。

【0284】

図8-5(4)に示すテーブルには、設定コマンドで指定された設定値が「1, 2」である場合、「3, 4」である場合、及び「5, 6」である場合について、それぞれ、設定示唆演出の態様を、図8-5(1)に示す「晴れ」態様に決定する場合、図8-5(2)に示す「曇り」態様に決定する場合、及び図8-5(3)に示す「雨」態様に決定する場合、の判定値が割り振られている。

【0285】

演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「1」又は「2」である場合には、低い割合(例えば20%)で(1)に示す「晴れ」態様の設定示唆演出(エンディング演出)を実行することに決定し、中程度の割合(例えば40%)で(

10

20

30

40

50

2) に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば40%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「3」又は「4」である場合には、低い割合（例えば20%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、高い割合（例えば50%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば30%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「5」又は「6」である場合には、高い割合（例えば50%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、低い割合（例えば20%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば30%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。

10

【0286】

このように、設定値に応じて設定示唆演出の各態様の決定割合を異ならせることにより、遊技者は設定示唆演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。本例では、遊技者は、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、特に、「晴れ」態様でエンディング演出が実行されることに期待することになる。

20

【0287】

（電源投入時処理）

次に、電源投入時処理について説明する。

図8-6～図8-8は、パチンコ遊技機1の電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ100において実行される処理の一例を示す図である。

【0288】

図8-6に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、電源が投入された後に、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS21TM4010）。この処理は、データチェックとしてパリティチェックを行う。

30

【0289】

チェック結果が正常であれば（ステップS21TM4010でYES）、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、0～5の何れかに合致するか否かを確認する（ステップS21TM4020）。本例では設定値格納領域に格納されている設定値として、0、1、2、3、4、及び5の6つの数字を正規の値としており、大当り確率が異なる6段階の設定値を設けている。本例における設定値0は前述した図8-4等で示す設定値1に相当し、本例における設定値1は前述した図8-4等で示す設定値2に相当し、本例における設定値2は前述した図8-4等で示す設定値3に相当し、本例における設定値3は前述した図8-4等で示す設定値4に相当し、本例における設定値4は前述した図8-4等で示す設定値5に相当し、本例における設定値5は前述した図8-4等で示す設定値6に相当する。

40

【0290】

ここで、本例では、パチンコ遊技機1が遊技機メーカーから出荷される際（遊技場に設置される前）には、設定値格納領域に、上記正規の値のうち最も大当り確率が低い値（本例では0）が記憶されているものとする。なお、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば（ステップS21TM4020でYES）、設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS21TM4030）。設定変更中フラグは、後述する設定変更モードに移行したときにセットされ（ステップS21TM4580）、錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられたときにクリアされる（ステップS21TM4720）。

50

【0291】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップS21TM4030でNO）、CPU103は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM4040）。

【0292】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であれば（ステップS21TM4040でYES）、CPU103は、RAMクリアフラグを1に設定する（ステップS21TM4050）。RAMクリアフラグの値は、RAMクリア（遊技状態の初期化）が実行されることに決定されたか否かを示す値であり、値が1である場合にはRAMクリアが実行されることに決定されたことを示している。本例では、RAMクリアフラグが1にセットされた時点では実際にRAMクリアは実行されておらず、設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに関する処理が終了した後にRAMクリアが実行されることになる。

10

【0293】

RAMクリアフラグの値が格納される領域は、バックアップRAM領域には含まれない。そのため電源断が発生した場合にはRAMクリアフラグの値は保持されず、電源復旧時のRAMクリアフラグの値は0（初期値が非セット状態）となっている。なお、遊技状態が初期化されることの報知は、設定変更モード又は設定確認モードに制御される前に行われるようにしても良く、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に行われるようにしても良い。

20

【0294】

一方、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態であれば（ステップS21TM4040でNO）、CPU103は、ステップS21TM4060に移行する。

【0295】

次いで、CPU103は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となっているか否かを確認する（ステップS21TM4060）。ここで、前述したように、遊技機用枠3の開放状態、ガラス扉枠3aの開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300から払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100に、遊技機用枠3の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100に、ガラス扉枠3aの開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で、遊技機用枠3の開放状態と、ガラス扉枠3aの開放状態とを、個別に認識可能となっている。

30

【0296】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300から遊技制御用マイクロコンピュータ100に対して、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100が遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300を備える場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠3の開放状態と、ガラス扉枠3aの開放状態とを、個別に認識可能となる。

40

【0297】

CPU103が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識した場合には（ステップS21TM4060でYES）、錠スイッチ21TM051がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM4070）。そして、錠スイッチ21TM051がON状態であれば（ステップS21TM4070でYES）、図8-7に示す、

50

設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップ S 2 1 T M 4 5 1 0 以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。

【 0 2 9 8 】

即ち、バックアップ R A M 領域のデータチェック結果が正常であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で Y E S ）、設定値が正規の値であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で Y E S ）、設定変更中に電源断が発生していない場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O ）、遊技機用枠 3 が開放状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で Y E S ）、且つ、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S ）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となる。一方、遊技機用枠 3 が閉鎖状態であるか（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で N O ）、又は、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態である（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で N O ）場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップ S 2 1 T M 4 7 6 0 （設定コマンドの送信）に移行する。

【 0 2 9 9 】

本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（１）遊技機用枠 3 が開放状態であり、（２）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である、という２つの条件が必要となっている。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 及びステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 の判定処理によって、これら（１）及び（２）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（１）及び（２）の条件に加えて、さらに、（３）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である（Y E S ）と判定されたことに基づいて R A M クリアフラグがセットされていることを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

【 0 3 0 0 】

前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 は、遊技盤 2 の裏面側に設けられており、遊技機用枠 3 を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠 3 が開放状態となっていないにもかかわらず、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠 3 が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機 1 を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

【 0 3 0 1 】

なお、本実施形態では、（１）の条件として、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の何れか一方が開放状態となっているときには、パチンコ遊技機 1 を設定確認モード又は設定変更モードに制御可能としているが、このような形態に限らず、仮に、ガラス扉枠 3 a が開放状態となっても、遊技機用枠 3 が開放状態となっていなければ、設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしても良い。

【 0 3 0 2 】

一方、ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識しなかった場合（ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で N O ）、即ち、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっている場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップ S 2 1 T M 4 7 6 0 （設定コマンドの送信）に移行する。また、ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であることが確認されると（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で N O ）、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップ S 2 1 T M 4 7 6 0 （設定コマンドの送信）に移行する。

【0303】

バックアップRAM領域のデータチェックにおいて（ステップS21TM4010）、チェック結果が異常であれば（ステップS21TM4010でNO）、CPU103は、ステップS21TM4120に移行する。また、設定値格納領域に格納されている値のチェックにおいて（ステップS21TM4020）、設定値格納領域に正規の値（0～5）が格納されていない場合には（ステップS21TM4020でNO）、CPU103は、ステップS21TM4120に移行する。また、設定変更中フラグのチェックにおいて（ステップS21TM4030）、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には（ステップS21TM4030でYES）、CPU103は、ステップS21TM4120に移行する。

10

【0304】

ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値（0～5）が格納されている場合であっても、バックアップRAM領域の一部が壊れている場合には、ステップS21TM4010でNOと判定されて、ステップS21TM4120に移行する。即ち、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性がある場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップS21TM4120～ステップS21TM4140）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、仮に、バックアップRAM領域のデータチェックにおいて（ステップS21TM4010）、チェック結果が正常であっても（ステップS21TM4010でYES）、設定値格納領域に正規の値（0～5）が格納されていない場合には（ステップS21TM4020でNO）、設定変更モード移行条件（後述するステップS21TM4120～ステップS21TM4140）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、前回の電源断発生時に設定変更モードに制御されていた場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップS21TM4120～ステップS21TM4140）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。

20

【0305】

ステップS21TM4120において、CPU103は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となっているか否かを確認する（ステップS21TM4120）。CPU103が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識した場合には（ステップS21TM4120でYES）、錠スイッチ21TM051がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM4130）。

30

【0306】

錠スイッチ21TM051がON状態であれば（ステップS21TM4130でYES）、CPU103は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM4140）。

【0307】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であれば（ステップS21TM4140でYES）、CPU103は、RAMクリアフラグを1に設定する（ステップS21TM4150）。そして、図8-7に示す、設定変更モードに関連したステップS21TM4510以降の処理が実行される。

40

【0308】

一方、ステップS21TM4120で、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識しなかった場合（ステップS21TM4120でNO）、即ち、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっている場合、ステップS21TM4130で、錠スイッチ21TM051がON状態となっていない場合（ステップS21TM4130でNO）、ステップS21TM4140において、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態となっていない場合（ステップS21TM4140でNO）には、CPU103は、設定変更モードに関連したステップS21TM4510以降の処理を実行することなく、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを演出制御用CPU120に送信する。

50

【0309】

演出制御用CPU120は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置5において、設定値が異常である可能性があることを報知する。例えば「設定値が異常である可能性があります」というメッセージを表示する。さらに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、一旦は電源断の状態（電源スイッチ21TM055をOFF）にした後、電源再投入時（電源スイッチ21TM055をON時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。例えば「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する。なお、スピーカ8L、8Rからの音声出力により、同様の報知を行うようにしても良い。

10

【0310】

次いで、演出制御用CPU120は、電源断となるまで所定のループ処理（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220の繰り返し）を実行する。

【0311】

このループ処理では、CPU103が、4msのウエイト（ステップS21TM4200）を行った後に、表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示すること等により、「設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件（ステップS21TM4120～ステップS21TM4140で全てYESと判定されること）が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと」を報知する（ステップS21TM4210）。そして、セキュリティ信号線の一端が接続されている出力端子（端子番号10）からセキュリティ信号を出力する（ステップS21TM4220）。セキュリティ信号はセキュリティ信号線の他端が接続されている外部装置（例えば、複数の遊技機の情報を管理するホールコンピュータ、当該遊技機に対応して設けられるカードユニット又は呼出ランプ装置等）に入力される。

20

【0312】

ループ処理の期間は、表示モニタ21TM029が備える7セグメント表示器に、4ms毎に「E」の文字が表示されることになる。4msのウエイトを設けることで7セグメント表示器に過度の熱が滞留して表示器にダメージを及ぼすことを防止するようにしている。また、ループ処理の期間はセキュリティ信号が継続して出力されている。セキュリティ信号を外部出力することで、ホールコンピュータ等の外部装置において、セキュリティ信号が入力されたことに基づいて当該パチンコ遊技機1で所定事象（本例では、設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと）が発生した可能性を特定可能となる。

30

【0313】

ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理は、電力供給が停止するまで（電源スイッチ21TM055がOFFとされるまで）継続されることになる。

【0314】

即ち、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップS21TM4010でNO）、設定値が正規の値ではない場合（ステップS21TM4020でNO）、及び、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップS21TM4030でYESと判定される場合）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理（例えば、賞球処理や特別図柄プロセス処理等を含む遊技制御用タイマ割込処理）に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、RAMクリアフラグをセットして設定変更モードに移行させるようにしている。

40

【0315】

本実施形態では、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）とするためには、（1）遊技機用枠3が開放状態であり、（2）錠スイッチ21TM051がON状態であり、

50

(3) クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 21TM052 が ON 状態である、という 3 つの条件が必要となっている。CPU103 は、ステップ S21TM4120、ステップ S21TM4130、及びステップ S21TM4140 の判定処理によって、これら (1) ~ (3) の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態 (設定変更モード) に移行可能としている。

【0316】

仮に、(1) ~ (3) の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップ S21TM4120、ステップ S21TM4130、及びステップ S21TM4140 の判定処理のうち、何れかで NO と判定された場合には、前述したループ処理 (ステップ S21TM4200 ~ ステップ S21TM4220) に移行する。

【0317】

ループ処理 (ステップ S21TM4200 ~ ステップ S21TM4220) に移行してしまうと通常遊技処理に移行することができなくなるため、遊技場の店員等は、一旦パチンコ遊技機 1 を電源断として再度電源を投入しなければならない。このように、設定変更モードに移行するための条件が成立していない場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に (1) ~ (3) の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。

【0318】

なお、CPU103 は、(1) ~ (3) の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B を、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源を OFF 状態とするように促すようにしても良い。

【0319】

本実施形態では、設定変更中フラグがセットされていない場合 (ステップ S21TM4030 で NO)、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態 (設定確認モード) とするために、(1) 遊技機用枠 3 が開放状態であり (ステップ S21TM4060 で YES)、(2) 錠スイッチ 21TM051 が ON 状態である (ステップ S21TM4070 で YES)、という 2 つの条件が必要となっている。

【0320】

しかしながら、設定変更中フラグがセットされている場合には (ステップ S21TM4030 で YES)、(1) 遊技機用枠 3 が開放状態であり (ステップ S21TM4120 で YES)、(2) 錠スイッチ 21TM051 が ON 状態である (ステップ S21TM4130 で YES)、という 2 つの条件が成立している場合であっても、設定確認モードに制御されることはない。これら (1) 及び (2) の条件が成立している場合であっても、(3) ステップ S21TM4140 でクリアスイッチ (設定切替スイッチ) 21TM052 が ON 状態でない (NO) と判定された場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく遊技停止状態 (ステップ S21TM4200 ~ ステップ S21TM4220 のループ処理) に制御されることになる。

【0321】

次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図 8-7 及び図 8-8 を用いて説明する。図 8-7 の処理において、CPU103 は、RAM102 の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値 (本例では 0 ~ 5 の何れか) に合致するか否かを確認する (ステップ S21TM4510)。設定値格納領域に正規の値 (0 ~ 5) が格納されている場合には (ステップ S21TM4510 で YES)、ステップ S21TM4530 に移行する。設定値格納領域に正規の値 (0 ~ 5) が格納されていない場合には (ステップ S21TM4510 で NO)、CPU103 は、設定値格納領域に、正規の値として、最も大当たり確率が低い「0」を格納する (ステップ S21TM4520)。そして、ステップ S21TM4530 に移行する。

10

20

30

40

50

【0322】

次いで、CPU103は、4msのウェイト（ステップS21TM4530）を行った後に、電源断用処理を実行する（ステップS21TM4540）。電源断用処理において、CPU103は、不測の停電等を含む電源断に基づく電源断信号が入力されているか否かを確認して、電源断信号が入力されている場合には、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。即ち、電源断用処理では所定のバックアップ領域にチェックデータを格納する。

10

【0323】

これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに（ステップS21TM4530～ステップS21TM4620の繰返し処理、又は、ステップS21TM4530～ステップS21TM4570及びステップS21TM4650の繰返し処理が行われているときに）、電源断が発生した場合、電源復旧後のステップS21TM4010で適切にデータチェックが実行されることになる。

【0324】

次いで、CPU103は、設定値格納領域に格納されている設定値（本例では0～5）に対応した値を、表示モニタ21TM029に表示させる（ステップS21TM4550）。ここで、表示モニタ21TM029に表示される値は、設定値格納領域に格納されている値（0～5）に1を加算した値（1～6）である。遊技場の店員は通常、設定値の範囲を1～6と認識しているため、設定値格納領域に格納されている値をそのまま表示モニタ21TM029に表示させてしまうと、遊技場の店員が実際の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。従って、本例では「設定値格納領域に格納されている値+1」を、設定値として表示モニタ21TM029に表示させるようにしている。次いで、CPU103は、セキュリティ信号を出力する（ステップS21TM4560）。

20

【0325】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグが0であるか否かを確認する（ステップS21TM4570）。RAMクリアフラグが0であれば（ステップS21TM4570でYES）、即ち、モード（ここでは設定確認モード）終了後にRAMクリアが実行されない場合には、CPU103は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し（ステップS21TM4650）、ステップS21TM4680に移行する。演出制御用CPU120は、設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置5やスピーカ8L、8Rにより、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

30

【0326】

一方、RAMクリアフラグが1であれば（ステップS21TM4570でNO）、即ち、モード（ここでは設定変更モード）終了後にRAMクリアが実行される場合には、CPU103は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップS21TM4580）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップRAM領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。そのため設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、次の電源投入時に設定変更中フラグの値が1の状態（セット状態）となっている。

40

【0327】

次いで、CPU103は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信する（ステップS21TM4590）。演出制御用CPU120は、設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100

50

が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R により、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【0328】

次いで、CPU 103 は、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052 が操作されたか否かを示す設定切替スイッチ情報を入力し（ステップ S21TM4600）、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052 が操作されたか否かを確認する（ステップ S21TM4610）。

【0329】

設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052 が操作されていなければ（ステップ S21TM4610 で NO）、CPU 103 は、ステップ S21TM4680 に移行する。設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052 が操作された場合には（ステップ S21TM4610 で YES）、CPU 103 は、RAM 102 の設定値格納領域に格納されている設定値を更新して（ステップ S21TM4620）、ステップ S21TM4680 に移行する。更新された設定値は次のステップ S21TM4550 で表示モニタ 21TM029 に表示される。

【0330】

遊技場の店員が、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052 を操作する（ステップ S21TM4610 で YES）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更新される（ステップ S21TM4620）。例えば、正規の設定値が 0～5 の範囲であり、設定変更モードに制御されたとき（電源投入時、前回の電源断発生時）に設定値格納領域に格納されていた設定値が 3 であったとすると、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、3→4→5→0→1→2→3 の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ 21TM029 に表示される情報が、4→5→6→1→2→3→4 の順序で更新されることになる。

【0331】

ここで、現在の設定値の表示（ステップ S21TM4550）及びセキュリティ信号の出力（ステップ S21TM4560）、並びに設定確認モードコマンドの送信（ステップ S21TM4650）を実行可能であるが、設定変更モードコマンドの送信（ステップ S21TM4590）及び設定値の更新（ステップ S21TM4620）を実行できない状態は、設定値の確認は可能であるか設定値の変更はできない設定確認モードに相当する。設定確認モードに制御されている期間は、ステップ S21TM4530～ステップ S21TM4570 及びステップ S21TM4650 の処理が繰り返し実行されることになる。

【0332】

設定確認モードには、錠スイッチ 21TM051 が ON 状態であり（ステップ S21TM4070 で YES と判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 が OFF 状態であること（ステップ S21TM4040 で NO と判定されて RAM クリアフラグが 0 のままであること）に基づいて制御される。

【0333】

また、現在の設定値の表示（ステップ S21TM4550）及びセキュリティ信号の出力（ステップ S21TM4560）を実行可能であると共に、設定変更モードコマンドの送信（ステップ S21TM4590）及び設定値の更新（ステップ S21TM4620）を実行可能な状態は、設定値の確認及び変更が可能な設定変更モードに相当する。

【0334】

設定変更モードには、錠スイッチ 21TM051 が ON 状態であり（ステップ S21TM4070 又はステップ S21TM4130 で YES と判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 が ON 状態であること（ステップ S21TM4040 又はステップ S21TM4140 で YES と判定されて、ステップ S21TM4050 又はステップ S21TM4150 で RAM クリアフラグが 1 に設定されていること）に基づいて制御される。

【0335】

なお、設定確認モードコマンドに関しては、設定確認モード制御時に1回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU103は、設定確認モードコマンドを送信したときに、設定確認モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定確認モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップS21TM4720）に、設定確認モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定確認モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定確認モードコマンドを送信可能としても良い。同様に、設定変更モードコマンドに関しては、設定変更モード制御時に1回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU103は、設定変更モードコマンドを送信したときに、設定変更モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定変更モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップS21TM4720）に、設定変更モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定変更モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定変更モードコマンドを送信可能としても良い。

10

【0336】

CPU103は、ステップS21TM4680において、錠スイッチ21TM051がOFF状態であるか否かを確認する。そして、錠スイッチ21TM051がON状態であれば（ステップS21TM4680でNO）、再び4msのウェイト（ステップS21TM4530）を行った後にステップS21TM4540以降の処理を繰り返す。即ち、RAMクリアフラグの値が0であれば設定確認モードの制御を継続し、RAMクリアフラグの値が1であれば設定変更モードの制御を継続する。

20

【0337】

ステップS21TM4680において、錠スイッチ21TM051がOFF状態であれば（ステップS21TM4680でYES）、CPU103は、設定変更モード又は設定確認モードを終了させて、セキュリティ信号タイマの値として1000msを設定する（ステップS21TM4710）。セキュリティ信号タイマの値として所定時間が設定されることで、その後、通常遊技処理に移行した際の情報出力処理において、セキュリティ信号タイマの値が所定時間から0msになるまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。例えば、遊技制御用タイマ割込処理が2ms毎に実行される場合には、セキュリティ信号タイマの値が2msずつ減算され、0msになった時点でセキュリティ信号の出力が停止される。従って、ステップS21TM4710の時点では、設定変更モードが終了したのか、あるいは、設定確認モードが終了したのかにかかわらず、セキュリティ信号の残り出力期間が1000msに設定されていることになる。

30

【0338】

即ち、図8-9（1）に示すように、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し（ステップS21TM4560）、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了から少なくとも1secが経過するまでセキュリティ信号を継続して出力するようにセキュリティ信号タイマの値をセットする（ステップS21TM4710）。

40

【0339】

ここで、ステップS21TM4560でセキュリティ信号の出力を開始する処理は、設定変更モードに制御されるか、あるいは設定確認モードに制御されるかにかかわらず（何れのモードに制御されるかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。また、ステップS21TM4710においてセキュリティ信号の残り出力期間をセットする処理も、設定変更モードに制御されたのか、あるいは設定確認モードに制御されたのかにかかわらず（何れのモードに制御されたかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。このように、設定変更モードに制御される場合と、設定確認モードに制御される場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を共通化することによ

50

り、セキュリティ信号の出力制御を簡素化し、制御負担を軽減させることができる。

【0340】

また、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応してセキュリティ信号の出力を停止することにより、ホールコンピュータ等の外部装置に対して、当該遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを適切に通知することができる。

【0341】

ここで、設定変更モード又は設定確認モードの制御が終了した直後のステップS21TM4710では、設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで共通の値(1000ms)をセキュリティ信号タイマにセットしている。しかしながら、設定変更モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を両方とも共通化してしまうと、外部装置側で何れのモードに制御されたのかを把握することが困難となってしまう。

【0342】

そこで、本実施形態では、図8-9(2)に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ちRAMクリアフラグが1にセットされている場合には、一旦はステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1000msをセットした後に、後述するステップS21TM4770でNOと判定されたことに基づいて、RAMクリア後のステップS21TM1465でセキュリティ信号タイマの値として30000msを再セットする(上書きする)ようにしている。即ち、セキュリティ信号の残り出力期間を一旦は1secにセットした後に、セキュリティ信号の残り出力期間を30secに再セットする(上書きする)ようにしている。

【0343】

以上に示した信号出力制御を行った場合、セキュリティ信号の最終的な出力停止タイミングは、図8-9(2)に示すように、設定確認モードに制御されていた場合には設定確認モード終了から1secが経過したタイミングとなり、設定変更モードに制御されていた場合には設定変更モード終了から30secが経過したタイミングとなる。

【0344】

具体的には、設定確認モードに制御されていた場合(RAMクリアが行われず、セキュリティ信号タイマの値が1秒から変更されなかった場合)には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理(例えば、情報出力処理)において、セキュリティ信号タイマの値が1000msから0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続し、設定変更モードに制御されていた場合(RAMクリアが行われた場合であり、セキュリティ信号タイマの値が1秒から30秒に変更された場合)には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理(例えば、情報出力処理)において、セキュリティ信号タイマの値が30000msから0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続することになる。なお、設定確認モードに制御されていた場合、設定変更モードに制御されていた場合に、遊技制御用タイマ割込処理に移行する前のタイミングで、セキュリティ信号タイマの値が所定時間(1000ms又は30000ms)から0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続するようにして、セキュリティ信号の出力終了後に遊技制御用タイマ割込処理に移行するようにしても良い。

【0345】

このように、設定確認モードの制御が終了した場合と、設定変更モードの制御が終了した場合とで、少なくとも1secはセキュリティ信号が継続して出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には、設定変更モードの制御が終了してから30secが経過するまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。このような構成により、セキュリティ信号の出力制御を共通化しつつ、設定確認モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力期間を異ならせることができる。

【0346】

その結果、外部装置においては、初期化処理が実行されずに設定確認モードに制御されたのか、又は、初期化処理が実行されて設定変更モードに制御されたのかを把握することも可能となる。例えば、セキュリティ信号の出力期間が30秒未満であれば初期化処理が実行されることなく設定確認モードに制御されたことを特定可能であり、セキュリティ信号の出力期間が30秒以上であれば初期化処理が実行されて設定変更モードに制御された可能性があることを推定可能となる。

【0347】

なお、磁気異常等の遊技停止対象エラーが異常検出センサにより検出された場合にも、セキュリティ信号が出力されることになる。この場合のセキュリティ信号は、遊技機の電源がOFFとなるまで継続して出力される。また、CPU103は、異常検出センサにより異常が検出されたことに基づいてRAM102のバックアップ領域（ただし初期化処理によりクリアされる領域）に異常検出フラグをセットする。そして、電源復旧時に異常検出フラグがセットされていることに基づいて、セキュリティ信号を4分間出力するものとする。

【0348】

ここで、電源復旧時に設定確認モードに制御された場合には、RAMクリアが実行されないため、信号出力処理において異常検出フラグの値が初期化されずにセットされたままの状態となっており、セキュリティ信号を電源ONから4分間継続して出力することが可能である。即ち、セキュリティ信号の出力期間を、設定確認モードの制御終了から1秒が経過するまでの期間に限定させないことが可能となる。一方で、電源復旧時に設定変更モードに制御された場合には、RAMクリアが実行されることになるため、その後の信号出力処理において異常検出フラグがクリアされた状態となっており（電源断発生時に異常が検出されていたか否かが不明な状態となっており）、結果として、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードの終了から30秒が経過するまでの期間（RAMクリアの実行に応じた期間）となる。

【0349】

なお、図8-7のステップS21TM4710に示す例では、セキュリティ信号タイマの値として1秒を設定するようにしているが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に最初に設定するセキュリティ信号タイマの値は、少なくともセキュリティ信号が出力されたことを外部装置側で認識可能な期間であれば良く、例えば50ms以上であれば良い。即ち、設定変更モードが終了した場合と設定確認モードが終了した場合とで、共通の50msをセキュリティ信号タイマの値として設定しても良い。

【0350】

ステップS21TM4710の処理の後、CPU103は、設定変更中フラグをクリアする（ステップS21TM4720）。ここで、設定変更中フラグがクリアされたことにより、これ以降に電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグがセットされていない（ステップS21TM4030でNO）と判定されることになる。

【0351】

次いで、CPU103は、表示モニタ21TM029に表示している設定値を消去する（ステップS21TM4730）。そして、設定値格納領域に格納されている設定値（0～5の何れか）を設定コマンドにセットして、その設定コマンドを送信する（ステップS21TM4760）。なお、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されない場合であっても、ステップS21TM4760の処理は実行されることになり、設定コマンドが送信される。

【0352】

ここで、遊技者は通常、設定値の範囲を1～6と認識しており、演出制御用CPU120側で、設定コマンドが指定する値（設定値格納領域に格納されている値）をそのまま画像表示装置5に表示してしまうと、遊技者が設定値を誤って理解してしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、演出制御用CPU120側で、設定コマンドにより指定される値（0～5）に1を加算した値を設定値（1～6）として認識し、設定値1～6の範囲

10

20

30

40

50

で、設定値を示唆する演出を実行するようにしている。

【0353】

なお、このような形態に限らず、CPU103が、設定値格納領域に格納されている設定値（0～5）に1を加算した値（1～6）を設定コマンドにセットして、演出制御用CPU120に送信するようにしても良い。これにより、設定コマンドが指定する設定値の範囲は1～6となり、遊技者が通常認識している範囲と合致することになる。演出制御用CPU120側では、設定コマンドが指定する設定値（1～6）をそのまま画像表示装置5に表示したり、あるいは、設定コマンドが指定する設定値（1～6）を示唆する演出を実行することで、適切に設定値を報知又は示唆することができる。また、演出制御用CPU120側で、受信した設定コマンドが指定する設定値に対して加算処理を行うことも不要となり、演出制御用CPU120側の制御負担を軽減できる。

10

【0354】

前述したように、演出制御用CPU120は、設定コマンドの受信により、設定確認モード又は設定変更モードが終了したことを特定可能である。また、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。

【0355】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグの値が0であるか否かを確認する（ステップS21TM4770）。

20

【0356】

ここで、RAMクリアフラグの値が0である（ステップS21TM4770でYES）ということは、バックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であり（ステップS21TM4010でYES）、設定値が正規の値である（ステップS21TM4020でYES）、と判定され、且つ、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップS21TM4030でNO）、さらに、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態である（ステップS21TM4040でNO）ということであるから、RAMクリアを伴わない電源断復旧時の処理を実行すれば良い。

【0357】

CPU103は、RAMクリアフラグの値が0である場合、電源投入時にバックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。即ち、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されなかった場合、又は、設定確認モードの制御が終了した場合には、CPU103は、RAMクリアフラグの値が0であることに基づいてRAMクリアを実行することなく、電源断復旧時のコマンドとしてバックアップコマンドを送信して、通常遊技処理に移行することになる。

30

【0358】

演出制御用CPU120では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（RAMクリアは行われてないこと）を認識する。演出制御用CPU120は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置5、スピーカ8L、8R、枠LED9等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（RAMクリアは行われてないこと）を報知することが可能である。

40

【0359】

一方、RAMクリアフラグの値が1である（ステップS21TM4770でNO）ということは、ステップS21TM4050又はステップS21TM4150で、RAMクリアが1に設定されており、RAMクリアを実行することに決定されているということであるから、RAMクリアを伴う電源投入時の処理を実行すれば良い。

【0360】

CPU103は、RAMクリアフラグの値が1である場合、セキュリティ信号タイマの

50

値として30秒を設定する処理、及び電源投入時にバックアップRAM領域のデータチェック結果が異常であった場合の処理を実行して、割込許可後に遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。

【0361】

図8-8に示すように、CPU103は、RAMクリアフラグが1であることに基いてRAMクリア処理を行う（ステップS21TM1410）。RAMクリア処理では、RAM102の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されるが、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、RAMクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ21TM029に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、RAMクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ21TM029に「C」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する（ステップS21TM1420）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM102の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。

【0362】

このRAMクリア処理において設定値格納領域に格納されている設定値をクリアさせない理由は、（a）設定変更モードに制御されなかった場合には、電源投入時に設定値格納領域には正規の値が格納されていたことになり（ステップS21TM4020でYES）、（b）設定変更モードに制御された場合には、設定値格納領域の値が0に設定されたか（ステップS21TM4520）又は設定変更モード中の操作によって正規の値が格納されている（ステップS21TM4610及びステップS21TM4620）ためである。さらに、RAMクリア処理以降は、設定変更モードに制御することができず、設定値格納領域に格納されている値を変更する機会がないためである。

【0363】

次いで、CPU103は、ROM101に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS21TM1430）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS21TM1440）。ステップS21TM1430およびステップS21TM1440の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0364】

ステップS21TM1430、ステップS21TM1440の実行後、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップS21TM1450）。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理における大当り判定が実行される。次いで、CPU103は、電源投入時（あるいは設定変更モードの終了時）に初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信する（ステップS21TM1460）。演出制御用CPU120では、この初期化コマンドを受信したことに基いて、初期化処理が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、RAMクリアが行われたこと）を認識する。演出制御用CPU120は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5、スピーカ8L、8R、枠LED9等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、RAMクリアが行われたこと）を報知することが可能である。

【0365】

次いで、CPU103は、セキュリティ信号タイマの値として30秒を設定する（ステ

ップS 2 1 T M 1 4 6 5)。これにより、設定変更モード終了後のステップS 2 1 T M 4 7 1 0で設定されていたセキュリティ信号タイマの値（1秒）が、RAMクリアが実行されたことに対応した値（30秒）に変更（上書き）されることになる。また、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなくRAMクリアが実行された場合には、ステップS 2 1 T M 4 7 1 0が実行されることなく（セキュリティ信号タイマの値として1秒が設定されることなく）、セキュリティ信号タイマの値が、RAMクリアが実行されたことに対応した30秒に設定される。一方、RAMクリアが実行されなかった場合（設定確認モードに制御された場合を含む）には、このステップS 2 1 T M 1 4 6 5の処理は実行されないため、セキュリティ信号タイマの値はステップS 2 1 T M 4 7 1 0で設定された1秒のままである。

10

【0366】

このステップS 2 1 T M 1 4 6 5又は前述したステップS 2 1 T M 4 7 1 0で、セキュリティ信号タイマの値が設定されたことにより、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理においてセキュリティ信号が出力されることになり（情報出力処理）、その後、割込許可により遊技制御用タイマ割込処理が実行される毎に、セキュリティ信号タイマの値が2msずつ減算され、セキュリティ信号タイマの値が0となったタイミングでセキュリティ信号の出力が停止されることになる。

【0367】

そして、CPU103は、シリアル通信回路2 1 T M 5 0 5の設定処理を実行する（ステップS 2 1 T M 1 4 8 0）。この設定処理では、主基板11の出力回路2 1 T M 0 6 7から払出制御基板2 1 T M 0 3 7の入力回路2 1 T M 3 7 3 Aに接続確認信号が出力される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100のシリアル通信回路2 1 T M 5 0 5と、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0のシリアル通信回路2 1 T M 3 8 0との通信を実行可能な状態に設定する。

20

【0368】

次に、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S 2 1 T M 1 4 9 0）。CPU103は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路104に特図表示結果判定用の乱数値MR1の値を更新させるための設定を行う。

【0369】

そして、ステップS 2 1 T M 1 5 0 0において、CPU103は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行う。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

30

【0370】

次いで、CPU103は、表示用乱数更新処理（ステップS 2 1 T M 1 5 2 0）および初期値用乱数更新処理（ステップS 2 1 T M 1 5 3 0）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS 2 1 T M 1 5 1 0）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS 2 1 T M 1 5 4 0）。これにより、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能な通常遊技処理に移行する。本実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ100が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入

40

50

賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう)において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が1周(普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと)すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0371】

なお、本例では、CPU103は、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが0である(YES)と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく(遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態によらず)、電源断復旧時の処理に移行しているが、このような形態に限らず、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが0である(YES)と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっていることを条件として(遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて)、電源断復旧時の処理に移行しても良い。

10

【0372】

また、本例では、CPU103は、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが1である(NO)と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく(遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態によらず)、電源投入時の処理(ステップS21TM1410(RAMクリア)以降の処理)に移行しているが、このような形態に限らず、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが1である(NO)と判定された場合、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっていることを条件として(遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて)、電源投入時の処理(ステップS21TM1410(RAMクリア)以降の処理)に移行しても良い。

20

【0373】

以上に示したように、遊技場の店員等は、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052をON状態とすることで、パチンコ遊技機1を設定変更モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させること(RAMクリアを実行させること)ことが可能となる。また、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052をOFF状態とすることで、パチンコ遊技機1を設定確認モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させない(ステップS21TM4040又はステップS21TM4140でNOと判定させてRAMクリアフラグを1に設定させないこと)ことが可能となる。このように、遊技場の店員は、パチンコ遊技機1を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのかを選択可能であると共に、遊技状態等を初期化させるか否かも選択可能となっている。

30

【0374】

前述したように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされている場合には、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことになるため、設定値が不安定な状態となっており、遊技場側で確定させようとしている設定値が設定値格納領域に格納されていない可能性がある。図8-6～図8-8に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること(ステップS21TM4030でYES)に基づいて、通常遊技処理に移行させず遊技停止状態(ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理)に制御可能なようにしており、遊技停止状態への制御に対応してセキュリティ信号を出力するようにしている(ステップS21TM4220)。

40

【0375】

このような構成とすることにより、設定値が不安定な状態で遊技が開始される(遊技制御用タイマ割込処理が実行される)ことを防止するとともに、電源が投入されたときに、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことを外部装置に通知可能としている。

【0376】

また、図8-6～図8-8に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセッ

50

トされていること（ステップS21TM4030でYES）に基づいて、設定変更モードに移行するための条件（ステップS21TM4120～ステップS21TM4140が全てYESであること）が成立していない場合に、設定値異常エラーコマンドを送信する（ステップS21TM4190）とともに、遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）において表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示するエラー表示を行う（ステップS21TM4210）。

【0377】

図8-10に示す例では、表示モニタ21TM029を構成する各7セグメント表示器21TM029A～21TM029Dに、それぞれ「E」の文字を表示することで、遊技場の店員に異常の発生（設定変更モードに制御されていた状態で電源断が発生した可能性があること）を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示することにより、遊技場の店員等に、一旦は電源断の状態（電源スイッチ21TM055をOFF）にした後、電源再投入時（電源スイッチ21TM055をON時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。

【0378】

本例では、（a）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立している場合、即ち、（i）遊技機用梓3が開放状態であり（ステップS21TM4120でYES）、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態であり（ステップS21TM4130でYES）、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である（ステップS21TM4140でYES）、と判定された場合には、設定変更モードに制御される。その結果、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ21TM029における「E」の表示）は実行されず、演出制御基板12側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われなくなる。

【0379】

ここで、設定変更モードコマンド（ステップS21TM4590）を受信した演出制御用CPU120では、画像表示装置5に設定変更モードに制御されたこと、即ち、設定変更操作（設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作）に応じて設定値の変更が可能であることを報知できる。例えば、「設定変更モード中です」というメッセージや、「設定変更操作を行って設定値を変更して下さい」というメッセージを画像表示装置5に表示させることができる。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されていることを把握可能であり、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ21TM051をOFF状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機1を通常遊技処理に移行させることができる。

【0380】

一方で、（b）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立していない場合、即ち、上記（i）～（iii）のうちの何れかの条件が不成立の場合には、設定変更モードに制御されることなく、設定値異常エラーコマンド送信（ステップS21TM4190）後に遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）に制御される。その結果、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ21TM029における「E」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板12側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われることになる。

【0381】

このように、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ

10

20

30

40

50

21TM029における「E」の表示)が実行されるとともに、演出制御基板12側でのメッセージ表示(「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」)も行われる場合には、遊技機の状態として、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず電源復旧後に設定変更モードへの移行条件が成立していない状態であることが報知されることになる。この場合には、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されておらず、遊技停止状態となっていること(電源を再投入して設定変更モードに制御させる必要があること)を把握可能である。従って、一端電源をOFFにした後に、設定変更モードへの移行条件(i)~(iii)が全て成立するように操作して電源を再投入する。そして、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ21TM051をOFF状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機1を通常遊技処理に移行させることができる。

10

【0382】

このように、設定変更モードにおいて電源断が発生した場合には、電源復旧時に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【0383】

ここで、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立している(a)の場合には、主基板11側でのエラー表示(ステップS21TM4210:表示モニタ21TM029における「E」の表示)が行われることなく自動的に設定変更モードに移行されることになり、不要なエラー表示を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

20

【0384】

一方で、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立していない(b)の場合には、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず、電源復旧時に設定変更モードに移行できない状態となっているため、強制的に遊技停止状態(ステップS21TM4200~ステップS21TM4220のループ処理)に制御され、主基板11側でのエラー表示(ステップS21TM4210:表示モニタ21TM029における「E」の表示)が行われることになる。これにより、設定値が確定していない不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【0385】

なお、設定変更中フラグがセットされている場合に(ステップS21TM4030でYES)、設定変更モードに移行するための移行条件(i)~(iii)が全て成立している場合と、移行条件(i)~(iii)の何れかが成立していない場合とで、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドとして異なるコマンドを送信するようにしても良い。

30

【0386】

例えば、移行条件が成立している場合には、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドであり且つ設定変更モードに移行されたこと(あるいは移行する条件が成立していること)を示すコマンドを送信し、このコマンドを受信した演出制御用CPU120では、「設定値が異常である可能性があります」というメッセージ及び「自動的に設定変更モードに制御されます」というメッセージを画像表示装置5に表示させるようにすると良い。一方、移行条件が成立していない場合には、前述したようにステップS21TM4190の設定値異常エラーコマンドを送信すると良い。

40

【0387】

設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが何れも閉鎖状態となっているときに、(1)錠スイッチ21TM051が操作されたこと(OFF状態からON状態となったこと)に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御用CPU120に対して、錠スイッチ操作コマンドが送信され、(2)設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052が操作されたこと(OFF状態からON状態となったこと)に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御用CPU120に対して、設定切替スイッチ操作コマンドが送

50

信されることになる。

【0388】

そして、演出制御基板12（演出制御用CPU120）は、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。

10

【0389】

なお、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、錠スイッチ21TM051が操作されたか否か、及び、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されたか否か、を確認することなく、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドを送信しないようにしても良い。このように、通常遊技処理（遊技制御用タイマ割込処理）が実行されている期間は、設定値を変更するための操作及び設定値を確認するための操作の実行状況を確認しないようにすることで、遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御負担を軽減することが可能になる。

20

【0390】

（電源投入時処理の変形例）

図8-6に示した例では、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップS21TM4030でYES）、（i）遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS21TM4120でYES）、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態であり（ステップS21TM4130でYES）、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である（ステップS21TM4140でYES）、という3条件が成立していることを確認した場合にのみ、RAMクリアフラグを1に設定して（ステップS21TM4150）、設定変更モードに移行した（ステップS21TM4570でNO）。

30

【0391】

このような形態に限らず、図8-11に示すように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップS21TM4030でYES）、（i）～（iii）の3条件が成立しているか否かを確認することなく、RAMクリアフラグを1に設定して（ステップS21TM4150）、設定変更モードに移行する（ステップS21TM4570でNO）ようにしても良い。

【0392】

図8-11に示す処理では、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップS21TM4010でNO）、設定値が正規の値ではない場合（ステップS21TM4020でNO）、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）に、（i）～（iii）の条件が成立しているか否かを判定することなく、RAMクリアフラグを1に設定して（ステップS21TM4150）、設定変更モードに制御され（ステップS21TM4570でNO）、遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理に相当する処理）には制御されない部分が、図8-6に示した処理と異なる。それ以外の部分は、図8-6～図8-8に示した処理と同様である。

40

【0393】

このような形態とした場合であっても、電源投入時に設定変更中フラグがセットされて

50

いることに基づいて、RAMクリアフラグが1に設定されて設定変更モードに移行されることになり、設定変更中に電源断が発生した場合の遊技機の状態を適切に定めることができる。

【0394】

図8-11に示す例では、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップS21TM4030でNO）、（i）遊技機用枠3が開放状態であり、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である、という3条件が成立していることに基づいて、設定変更モードに制御される（ステップS21TM4570でNOと判定されて、設定値格納領域の設定値を変更可能な状態となる）のに対して、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）には、（i）～（iii）の3条件が成立しているか否かにかかわらず、強制的に設定変更モードに制御されることになる。

10

【0395】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグが設定されていることに基づいて、（i）～（iii）の3条件が成立しているか否かにかかわらず自動的に設定変更モードに制御されることにより、設定値を確定させるための作業性を向上させることができる。

【0396】

ここで、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）には、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態である（ステップS21TM4130でYES）という条件が成立していない場合でも、設定変更モードに制御されることになる。その結果、設定変更モードにおいては、錠スイッチ21TM051がOFF状態のままで、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値が変更されることになる（図8-7のステップS21TM4610～ステップS21TM4620）。

20

【0397】

前述したように、設定変更モードを終了させる条件は、錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替えることである（ステップS21TM4680でYESと判定させることである）。そのため、設定値の変更操作を行った遊技場の店員は、設定値を確定して設定変更モードを終了させるために、錠スイッチ21TM051がOFF状態であれば、一旦、錠スイッチ21TM051をOFF状態からON状態に切り替えた後に、錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える（ステップS21TM4680でYESと判定させる）ことになる。

30

【0398】

このように、設定変更中フラグがセットされていない場合と（ステップS21TM4030でNO）、設定変更中フラグがセットされている場合とで（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードの制御を開始させる条件を異ならせる一方で、設定変更モードの制御を終了させる条件（錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える操作）は共通化することで、設定変更モードの制御を終了させる条件を明確にして、適切に通常遊技処理に移行させるようにしている。

40

【0399】

ここで、設定変更中フラグがセットされている（ステップS21TM4030でYES）ことに基づいて設定変更モードに制御された場合に、錠スイッチ21TM051をON状態にするように促す報知を行うようにしても良い。例えば、CPU103は、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップS21TM4030でYES）、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグを1に設定するとともに、設定値異常エラーコマンドを送信する（前述したステップS21TM4190に相当する処理を実行する）ようにしておき、設定値異常エラーコマンド（ステップS21TM4110）を受信した演出制御用CPU120が、「錠スイッチを一旦ONにして、設定値変更後にOFFに切り替えて下さい」というメッセージを画像表示装置5に表示するようにしても良い。

50

【0400】

なお、図8-6～図8-8、並びに図8-11に示した処理においては、設定変更中フラグがセットされている状態では通常遊技処理に移行できないようになっている。そのため、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機1を出荷する際（遊技場への設置前）に、予め設定変更中フラグをセットしておくことで、その後、遊技場側では、設定変更モードを経て設定値を変更し、設定変更モードを終了させなければ、当該パチンコ遊技機1での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機1を設置する際に、確実に設定変更モードに制御させて設定変更操作を行わせ、設定値を確定させる措置をとることができる。

【0401】

図8-6～図8-8に示したように、設定変更モードに制御された場合には、必ずRAMクリア（ステップS21TM1410）が実行されるようになっている。これは、図8-4に示したように、設定値に応じて大当たりと判定される乱数の範囲が異なるためである。例えば、設定変更前の始動入賞時に抽出された大当たり判定用乱数が、変更前の設定値との関係では大当たりと判定されたものの、変更後の設定値との関係でははずれと判定される事象や、これとは逆に、変更前の設定値との関係でははずれと判定されたものの、変更後の設定値との関係では大当たりと判定される事象が生じうる。このような場合に、設定変更前の始動入賞時に抽出された大当たり判定用乱数に基づいて、設定変更後の遊技を継続させる（特別図柄プロセス処理を含む遊技制御用タイマ割込処理を実行させる）ことは不適切であるため、遊技状態を初期化することにより保留記憶（特別図柄の保留記憶、普通図柄の保留記憶）をクリアして、保留記憶数を初期値（0）とするようにしている。

【0402】

また、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、ステップS21TM1540の割込許可が行われない結果、遊技制御用タイマ割込処理におけるスイッチ処理（図4に示すステップS21）も行われず、始動入賞やゲート通過等は無効となっている。これは、設定変更モードに制御されている期間は乱数回路設定処理（ステップS21TM1490）等が未だ実行されておらず、乱数の更新が行われていないためである。仮に、設定変更モードに制御されている期間において始動入賞に基づいて乱数を抽出してしまうと、始動入賞のタイミングによらず同じ乱数値になってしまい、このような乱数値に基づいて遊技を進行させることは不適切であるため、始動入賞やゲート通過を無効化している。

【0403】

（設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御）

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図8-12を用いて説明する。図8-7に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されることで、設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになる。

【0404】

まず、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられる前（設定変更モード終了前）に電源断が発生した場合の制御に関して、図8-12（1）を用いて説明する。

【0405】

順番1に示すように、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態として（クリアスイッチ21TM052もON状態として）設定変更モードに制御させるものとする。本例では、この電源投入時において、RAM102の設定値格納領域に設定値として「0」が格納されている。次いで、順番2に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値「0」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「1」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【0406】

次いで、順番3に示すように、設定変更モードにおいて、1回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「0」から「1」に変更され、変更後の設定値に1を加算した「2」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。さらに、順番4に示すように、設定変更モードにおいて、2回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「1」から「2」に変更され、変更後の設定値に1を加算した「3」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【0407】

次いで、順番5に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ21TM051がON状態のままで、即ち、設定変更モードを終了させる操作が行われる前に、電源断が発生したものとする。このとき、設定値格納領域には、2回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作が行われた後の設定値「2」が格納された状態である。電源断の状態では、RAM102のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「2」がそのまま保持されることになる。

【0408】

次いで、順番6に示すように、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態として（クリアスイッチ21TM052もON状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、RAM102の設定値格納領域に設定値として「2」が格納されている。この設定値「2」は、前回の設定変更モード中の電源断発生時に設定値格納領域に格納されていた値である。

【0409】

次いで、順番7に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値「2」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「3」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【0410】

なお、順番6の電源投入時には、設定変更中フラグがセットされた状態であるため、前述した図8-11に示した制御を適用する場合、錠スイッチ21TM051がOFF状態であっても（又はクリアスイッチ21TM052がOFF状態であっても）、自動的に設定変更モードに制御されることになる。そのため、順番6及び順番7における錠スイッチ21TM051の状態は、OFF状態である場合がある。

【0411】

このように、設定変更モードにおいて設定値の変更が行われて、錠スイッチ21TM051がOFF状態とされることなく（設定変更モードを終了させることなく）電源断が発生した場合には、電源復旧時に、前回の設定変更モードにおける変更後の設定値が設定値格納領域に保持された状態となっている。従って、電源復旧時には、既に予定していた設定値が設定されている場合もあり、この場合には、遊技場の店員は改めて設定値を変更する操作を行わずとも、設定変更モードを終了させて遊技機を通常遊技処理に移行させれば良いため、作業性を向上させることができる。

【0412】

次に、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられた後（設定変更モード終了後）に電源断が発生した場合の制御に関して、図8-12（2）を用いて説明する。

【0413】

順番1～順番4に関しては、図8-12（1）に示した例と同様であり、説明を省略する。次いで、順番5に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられたことにより、設定変更モードが終了する。これにより、2回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作が行われ

10

20

30

40

50

た後の設定値「2」が、最終的な設定値として確定する。このとき設定値格納領域には設定値として「2」が格納されており、表示モニタ21TM029には、確定した設定値に1を加算した「3」が表示されている。

【0414】

その後、順番6に示すように、電源スイッチ21TM055をOFF状態とする操作が行われて、電力供給が停止された状態となったものとする。この電源断の状態では、RAM102のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「2」がそのまま保持されることになる。

【0415】

次いで、順番7に示すように、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態として（クリアスイッチ21TM052もON状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、RAM102の設定値格納領域に設定値として「2」が格納されている。この設定値「2」は、前回の設定変更モード終了時に最終的に設定値格納領域に格納されていた値である。

【0416】

次いで、順番8に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値「2」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「3」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【0417】

図8-12（1）及び（2）に示すように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合と、設定変更モードの制御が終了した後に電力供給が停止された場合とで、何れの場合にも、電源復旧時には、前回の設定変更モードにおける設定変更操作に応じて変更された後の設定値、即ち電源断直前に設定値格納領域に格納されていた設定値が、有効な設定値（電源復旧時に設定格納領域に格納されている設定値）となっている。

【0418】

なお、図8-12に示した設定値の記憶制御に限られない。即ち、設定変更モードに制御されたときに設定値格納領域に格納されている設定値を設定情報一時記憶領域にコピーして、設定変更モードに制御されているときに設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作された場合には、設定値格納領域の設定値を変更せずに設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を変更し、設定変更モードを終了させる操作（錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える操作）が行われたことに基づいて、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して（上書きして）設定値を確定させるようにしても良い。なお、この場合に表示モニタ21TM029に表示させる設定値は、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（0～5）に1を加算した値（1～6）となり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値が変更されることに応じて、表示モニタ21TM029に表示される設定値も変化することになる。

【0419】

このような構成とすることで、電源投入に伴い設定変更モードに制御され、設定変更操作が行われた場合（表示モニタ21TM029に表示される設定値が変更された場合）であっても、設定変更モードを終了させる操作が完了することなく（錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられることなく）、電源断が発生した場合には、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値は、電源投入時（設定変更モードにおいて設定変更操作が行われる前）から変更されていないことになる。即ち、電力供給停止状態では、前回の電源投入時に設定値格納領域に格納されていた設定値が引き続き保持されることになる。従って、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ21TM029（第1表示部21TM029A）に表示される設定値は、前回の電源投入時にRAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値に応じた値となる。

【0420】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合の設定値を適切に定めることができる。また、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【0421】

上記の実施形態に示した設定変更モード及び設定確認モードに関連した制御は、複数の設定値（例えば0～5）が設けられており、設定値に応じて大当り確率が異なる遊技機に対して適用可能であるが、これに限らず、複数の設定値（例えば0～5）が設けられているものの、設定値によらず大当り確率は共通である（例えば、設定値0～5の全てに関して大当り確率が300分の1である）遊技機に対しても適用可能である。

【0422】

また、本特徴部21TMでは、以下に示す発明が開示されている。

【0423】

特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開2014-200506号公報（段落0102）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（段落0007）に記載されたような遊技機に関しては、設定値の変更等の際に、設定に関連する制御状態を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開2014-200506号公報（段落0102）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段01～手段04に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定に関連する制御状態を遊技機外部に適切に通知可能な遊技機を提供することにある。

【0424】

手段01の遊技機は、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM4620を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM4570及びステップS21TM4650を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の開始に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力する特定信号出力手段（ステップS21TM4560でセキュリティ信号を出力する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

特定信号が出力される期間に関する値（セキュリティ信号タイマの値）を設定する設定手段（セキュリティ信号タイマの値をセットする遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、

前記設定手段は、前記設定変更モードに制御される場合と前記設定確認モードに制御される場合とで共通の所定値を設定可能であり（ステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1秒を設定し）、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、少なくとも前記所定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定確認モードの終了に伴い設定確認モードの終了から1秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力し、設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。

10

20

30

40

50

【0425】

手段02の遊技機は、

手段01の遊技機であって、

遊技状態を初期化する初期化手段（ステップS21TM4050、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグがセットされていることに基づいてRAMクリア（ステップS21TM1410）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し（設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後にRAMクリアが実行されており）、

前記設定手段は、前記所定値を設定した後（ステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1秒を設定した後）に、前記所定値に対応した期間よりも長い期間に対応した特定値を設定可能であり（RAMクリアが実行される場合にはステップS21TM1465でセキュリティ信号タイマの値として30秒を設定可能であり）、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御が終了した場合及び設定確認モードの制御が終了した場合の何れの場合にも少なくとも所定値に対応した期間は特定信号が出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には所定値に対応した期間よりも長い期間、特定信号が出力されることになるため、設定手段による設定処理を共通化しつつ設定変更モードと設定確認モードとで異なる出力期間を設定することが可能となる。

【0426】

手段03の遊技機は、

手段01又は手段02の遊技機であって、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFとされたことの検出）が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報（設定変更中フラグ）を記憶する特定情報記憶手段（RAM102のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップS21TM4580で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS21TM4720で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、遊技停止状態とするとともに特定信号を出力する（設定変更モードに移行するための条件が成立していないことに基づいてステップS21TM4200～ステップS21TM4220の処理を電源断まで繰り返し実行する）ことが可能である

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御中に電力供給が停止された場合に、電力供給再開時に遊技機の状態を外部装置に適切に通知することができる。

【0427】

手段04の遊技機は、

手段01～手段03から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ21TM029）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM46

10

20

30

40

50

20の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく(ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFとされる操作が検出されることなく)当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報を記憶する特定情報記憶手段(RAM102のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップS21TM4580で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS21TM4720で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに(電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、前記表示手段においてエラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり(ステップS21TM4190で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップS21TM4210のエラー表示において表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示することが可能であり)、

前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う(画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する)

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【0428】

また、特開2010-200902号公報(段落0007)に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報(段落0007)に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する必要がある。手段P1~手段P4に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する遊技機を提供することにある。

【0429】

手段P1の遊技機は、

設定値(大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値0~5の6段階)に応じた制御(特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等)を実行可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段(ステップS21TM4530~ステップS21TM4620を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段(設定変更モードに移行したことに基づいてステップS21TM4580で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS21TM4720で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり(設定変更中フラグの値はRAM102のバックアップ領域に格納されており)、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに(電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、エラー報知を実行可能なエラー報知手段(設定変更モードへの移行条件が成立していない場合にステップS21TM4210でエラー表示を行う遊技制御用マイクロコンピュータ100)をさらに備える

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適

10

20

30

40

50

切に報知することができる。

【0430】

手段P2の遊技機は、

手段P1の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、設定変更条件が成立していること（電源投入時に、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であること）に基づいて前記設定変更モードに制御可能であり、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更条件が成立していることに基づいて、前記エラー報知を実行することなく前記設定変更モードに制御可能である（電源投入時に、ステップS21TM4120、ステップS21TM4130、ステップS21TM4140ですべてYESと判定されたことに基づいて、ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理に移行することなく設定変更モードに移行する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御される条件が成立しているときにはエラー報知を実行することなく設定変更モードに制御されることになり、不要なエラー報知を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【0431】

手段P3の遊技機は、

手段P1又は手段P2の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記エラー報知を実行するとともに遊技停止状態とすることが可能である（電源投入時に、設定変更モードへの移行条件が成立していない場合には（ステップS21TM4120～ステップS21TM4140の何れかでNOと判定された場合には）、設定変更モードに移行することなくステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理に移行する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定値が不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【0432】

手段P4の遊技機は、

手段P1～手段P3から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ21TM029）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM4620の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記特定情報記憶手段と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段において前記エラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップS21TM4190で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップS21TM4210のエラー表示において表示モニタ21TM029に「E」の文字を表示することが可能であり）、

前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置５に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【０４３３】

また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める必要がある。手段Ｑ１～手段Ｑ５に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める遊技機を提供することにある。

【０４３４】

手段Ｑ１の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されており）、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、遊技機用枠３が開放状態となっており、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である、という設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技状態の初期化を伴う設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に定めることができる。

なお、手段Ｑ１の遊技機が、前記設定変更モードの制御に対応して遊技状態を初期化する初期化手段（例えば、ステップＳ２１ＴＭ４０５０、ステップＳ２１ＴＭ４１５０でＲＡＭクリアフラグがセットされていることに基づいてＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を更に備えていても良い。

【０４３５】

手段Ｑ２の遊技機は、

手段Ｑ１の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていないときには設定変更条件が成立していることに基づいて前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、遊技機用枠３が開放状態

となっており、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、R A M クリアフラグが 1 である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であったことにより設定変更モード終了後に R A M クリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していることに基づいて設定変更モードに移行し）、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合には前記設定変更条件が成立しているか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード制御中に電源断が発生した場合には、電源復旧時に特定情報が記憶されていることに基づいて、設定変更条件が成立していないときにも設定変更モードに制御されることになるため、作業性を向上させることができる。

【 0 4 3 6 】

手段 Q 3 の遊技機は、

手段 Q 1 又は手段 Q 2 の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合の移行操作（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていないときには（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で N O）、遊技機用枠 3 が開放状態となっており、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、R A M クリアフラグが 1 である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態であったことにより設定変更モード終了後に R A M クリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していること）に基づいて前記設定変更モードに制御することが可能であり、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作（ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F になったことが確認されたこと）に基づいて前記設定変更モードを終了させることが可能であり、

前記特定情報記憶手段は、前記設定変更モードに制御されるときに前記特定情報を記憶し（設定変更モードの制御が開始されたステップ S 2 1 T M 4 5 8 0 のタイミングで設定変更中フラグをセットし）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードが終了するときに前記特定情報を消去し（設定変更モードの制御が終了したステップ S 2 1 T M 4 7 2 0 のタイミングで設定変更中フラグをクリアし）、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときには前記移行操作が行われたか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御し）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させる（ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F になったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させる）

ことを特徴とする。

これによれば設定変更モードの制御を終了させる条件を適切に定めることができる。

【 0 4 3 7 】

手段 Q 4 の遊技機は、

手段 Q 1 ～手段 Q 3 から選択される何れかの遊技機であって、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 0 ～ 5 の 6 段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納される R A M 1 0 2 の設定値格納領域）を備え、

前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能であり、

前記設定変更モードに制御されているときの変更操作に基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更し（ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 で設定切替スイッチ（クリ

10

20

30

40

50

アスイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値を変更し)、

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させ(ステップ S 2 1 T M 4 6 8 0 で錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F になったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させ)、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作により変更された後の設定値を継続して記憶する(設定値格納領域は R A M 1 0 2 のバックアップ領域に形成されており、設定変更モード中に設定切替スイッチ(クリアスイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が操作されると設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになるため、設定変更モード中に電源断が発生した場合でも変更操作により変更された後の設定値が保持される)

ことを特徴とする。

これによれば、電力供給が再開されたときに、電源断発生前の設定変更モードにおいて変更操作により変更された後の設定値が設定値記憶手段に記憶されており、当該設定値に応じた制御が実行されることになるため作業性を向上できる。

【 0 4 3 8 】

手段 Q 5 の遊技機は、

手段 Q 1 ~ 手段 Q 3 から選択される何れかの遊技機であって、

設定値(大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 0 ~ 5 の 6 段階)を記憶する設定値記憶手段(設定値が格納される R A M 1 0 2 の設定値格納領域)を備え、

前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御(特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等)を実行可能であり、

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作と(設定変更モードにおいて設定切替スイッチ(クリアスイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値ではなく設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値のみを変更し)、該変更操作後の特定操作とに基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更するとともに前記設定変更モードを終了させ(設定変更モードにおいて錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F になったことが確認されたことに基づいてそのとき設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して有効な設定値として確定させるとともに設定変更モードを終了させ)、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作が行われる前の設定値を記憶する(設定変更モード中に設定切替スイッチ(クリアスイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が操作された場合でも錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F に切り替えられなければ設定値格納領域に格納されている設定値自体は変更されないため、設定変更モード中に電源断が発生した場合には設定変更モードに制御される前の設定値が保持される)

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【 0 4 3 9 】

[特徴部 1 6 T M に関する説明]

次に、特徴部 1 6 T M に関して説明する。図 9 - 1 (A 1) 及び (B 1) は、本実施形態における保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。保留表示は、実行されていない特別図柄の変動表示に対応した表示情報であり、アクティブ表示は、実行されている特別図柄の変動表示に対応した表示情報である。本実施形態では、画像表示装置 5 の画面左下部に、第 1 保留記憶数 (0 ~ 4 の第 1 保留表示 1 6 T M 0 0 1) が表示される第 1 保留表示領域 1 6 T M 0 1 1 が設けられており、画像表示装置 5 の画面中央下部に

10

20

30

40

50

、現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 が表示されるアクティブ表示領域 1 6 T M 0 1 3 が設けられている。

【 0 4 4 0 】

また、遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）に制御されている場合、画像表示装置 5 の画面中央下部であってアクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 の下方に設けられた特別演出領域 1 6 T M 0 3 5 に、後述するミニスロット 1 6 T M 0 3 0 が表示される。本例では、ミニスロット 1 6 T M 0 3 0 がアクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 の直下に表示されているため、遊技者からは、あたかもミニスロット 1 6 T M 0 3 0 がアクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 の台座であるかのように見える。即ち、ミニスロット 1 6 T M 0 3 0 が、アクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 に対応した位置に表示されていることにより、ミニスロット 1 6 T M 0 3 0 によって、実行中の変動表示に対応した演出が実行されることを遊技者は容易に把握することができる。

10

【 0 4 4 1 】

本実施形態において、ミニスロット 1 6 T M 0 3 0 は、特別図柄の変動表示が実行されているか否か（飾り図柄の変動表示が実行されているか否か）によらず、また、保留記憶数によらず表示可能な情報である。

【 0 4 4 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 0 でないときには、第 1 保留表示領域 1 6 T M 0 1 1 に第 1 保留記憶数に相当する数の第 1 保留表示 1 6 T M 0 0 1 を表示する。即ち、第 1 保留表示 1 6 T M 0 0 1 は、始動条件（例えば、第 1 始動入賞口への入賞）は成立したが開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、第 2 保留記憶数が 0 であり第 1 保留記憶数が 0 ではないこと）が成立していない第 1 特別図柄の変動表示（及び飾り図柄の変動表示）に対応した情報である。第 1 保留表示領域 1 6 T M 0 1 1 に複数の第 1 保留表示 1 6 T M 0 0 1 が表示されている場合には、アクティブ表示領域 1 6 T M 0 1 3 に近い順序で（遊技者から見て右から順に）、その第 1 保留表示 1 6 T M 0 0 1 に対応した変動表示の開始条件が成立する。

20

【 0 4 4 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の変動表示が実行されているときには、アクティブ表示領域 1 6 T M 0 1 3 にアクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 を表示する。即ち、アクティブ表示 1 6 T M 0 0 3 は、始動条件（例えば、第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口への入賞）が成立した後に開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、保留記憶数が 0 ではないこと）が成立した特別図柄の変動表示（及び飾り図柄の変動表示）に対応した情報である。

30

【 0 4 4 4 】

本実施形態では、前述したように、特別図柄の変動表示に対応して、飾り図柄の変動表示が実行される。図 9 - 1 （ A 1 ）及び（ B 1 ）に示すように、飾り図柄が変動表示及び停止表示される、画像表示装置 5 の中央上部のエリアを、左から図柄表示エリア 5 L、図柄表示エリア 5 C、図柄表示エリア 5 R とする。

【 0 4 4 5 】

また、本実施形態では、図 9 - 1 （ A 1 ）及び（ B 1 ）に示すように、画像表示装置 5 の右上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第 1 特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される、画像表示装置 5 の画面右上部のエリアを、左から小図柄表示エリア 5 l、小図柄表示エリア 5 c、小図柄表示エリア 5 r とする。小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R よりも表示領域が小さい。従って、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

40

【 0 4 4 6 】

図 9 - 1 （ A 1 ）及び（ B 1 ）に示すように、本実施形態では、低確低ベース状態（通

50

常状態)に制御されている場合に、画像表示装置5の特別演出領域16 T M 0 3 5においてミニスロット16 T M 0 3 0が表示される。ミニスロット16 T M 0 3 0では、複数種類のミニスロット図柄の可変表示が実行される。後述する第1のミニスロット可変表示では、図9-1(A2)に示すように、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「7」、及び「blank」のミニスロット図柄が可変表示され、後述する第2のミニスロット可変表示では、図9-1(B2)に示すように、予告文字が表示されていない図柄(「表示なし」)、並びに、大当たり期待度を示唆する予告文字からなる図柄である「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」のミニスロット図柄が可変表示される。

【0447】

(第1のミニスロット可変表示)

図9-1(A1)に示すように、本実施形態では、低確低ベース状態(通常状態)に制御されている場合に、特別図柄の変動表示(飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示)が実行される毎に、「左」、「中」、「右」の3つに区分されたミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1(スロットマシンにおける3つのリールのそれぞれに対応した領域)において、ミニスロット図柄が可変表示(例えば上下方向のスクロール表示や更新表示)される第1のミニスロット可変表示を実行可能である。第1のミニスロット可変表示では、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1において、ミニスロット図柄は、各々一段(1ライン)に表示される。なお、以下の説明において単に「変動表示」という場合は、特別図柄の変動表示、または、特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示もしくは小図柄の変動表示のことをいう。

【0448】

ここで、図9-1(A2)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1(3リール)の各ミニスロット図柄表示エリアにおいて、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「7」、「blank(本例では横方向の直線形オブジェクト(-))」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が、所定の順序で可変表示される。

【0449】

そして、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1にミニスロット図柄が停止した際に、成立役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと、役が成立したものとして役成立となる。成立役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。本実施形態における成立役は、同一図柄の組合せ及び異なる図柄を含む組合せである。なお、異なる図柄の組合せの場合は、成立役として「はずれ」となる。

【0450】

本実施形態では、同一図柄の組合せが揃うと役成立とする。例えば、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1に[ベル]、[ベル]、[ベル]の同一図柄の組合せが揃うと「ベル」の役成立となる。同様に、[スイカ]、[スイカ]、[スイカ]の同一図柄の組合せが揃うと「スイカ」の役成立となり、[チェリー]、[チェリー]、[チェリー]の同一図柄の組合せが揃うと「チェリー」の役成立となり、[7]、[7]、[7]の同一図柄の組合せが揃うと「7揃い」の役成立となる。但し、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1に[blank]、[blank]、[blank]の同一図柄の組合せが揃った場合は、成立役が「はずれ」であるときと同じ扱いとなる。

【0451】

(第2のミニスロット可変表示)

図9-1(B1)に示すように、本実施形態では、第1のミニスロット可変表示が実行された後(上述した何れかの成立役が成立した後)に、複数に区分されていない単一のミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1(1つのリールに対応した領域)において、ミニスロット図柄が可変表示(例えば上下方向のスクロール表示や更新表示)される第2のミニスロット可変表示を実行可能である。第2のミニスロット可変表示では、ミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1において、ミニスロット図柄は一段(1ライン)に表示される。

【0452】

10

20

30

40

50

ここで、図9-1(B2)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1(1リール)において、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が、所定の順序で可変表示される。本実施形態では、第2のミニスロット可変表示による表示結果、即ち、表示された文字によって、実行されている特別図柄の変動表示の表示結果(実行されている飾り図柄の変動表示の表示結果)が「大当り」となることが示唆される。

【0453】

また、本実施形態では、図9-1(A1)及び(B1)に示すように、遊技状態が低確低ベース状態(通常状態)に制御されてから実行された変動表示の回数をカウントする変動回数カウンタの値を示す変動回数表示16TMO40が、画像表示装置5の画面左下部に表示される。変動回数表示16TMO40が示す値によって、遊技者は、通常状態で実行された変動表示の回数を把握することができる。図9-1(A1)及び(B1)に示す例では、変動回数表示16TMO40として「125」が表示されており、遊技状態が通常状態に移行してから既に124回の変動表示が実行され、現時点で125回目の変動表示が実行されている状態を示している。

【0454】

ここで、変動回数表示16TMO40は、当該遊技機の設定値に基づいて、後述する第2設定示唆演出が実行されることにより、通常態様(例えば白色態様)から、通常態様と異なる設定示唆態様(例えば紫色態様)に変化する。

【0455】

なお、変動回数表示16TMO40の表示態様を、実行される変動表示の表示結果に基づいて、通常態様(例えば白色態様)から、通常態様及び前述した設定示唆態様(例えば紫色態様)の何れとも異なる期待度予告態様(例えば赤色態様)に変化させる予告演出(例えば第2期待度予告演出と称する)を実行しても良い。但し、同一の変動表示において、第2設定示唆演出及び第2期待度予告演出の両方は実行されず、第2設定示唆演出を実行することに決定された場合には、当該変動表示において第2期待度予告演出を実行しないものとする。即ち、第2設定示唆演出を第2期待度予告演出よりも優先して実行する。

【0456】

図9-2は、始動入賞時に実行される変化演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理(ステップS161)において、図9-2に示す始動入賞時変化演出決定処理を実行する。

【0457】

始動入賞時変化演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく1セットの始動入賞時のコマンド(例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加算指定コマンド)を新たに受信したか否かを確認する(ステップS16TM1000)。

【0458】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、大当りの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。CPU103は、始動入賞時に抽出した大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数に基づいて、大当りとなるか否か、及び、大当りとなる場合の大当り種別を判定して、その判定結果を指定する図柄指定コマンドを出力する。また、変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す演出制御コマンドである。CPU103は、始動入賞時に抽出した変動パターン種別判定用乱数に基づいて、ノーマルリーチとなるか否かや、スーパーリーチとなるか否か等を判定して、その判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを出力する。また、第1保留記憶数加算指定コマンドは、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンドである。

【0459】

具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの始動入賞時のコマンド(図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加

10

20

30

40

50

算指定コマンド)が新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ(ステップS16TM1000でNO)、そのまま処理を終了する。

【0460】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様を、後述するアクティブ表示の最終表示態様決定テーブル(図9-3(A)を参照)に基づいて決定する(ステップS16TM1010)。なお、ステップS16TM1010で決定するアクティブ表示の最終表示態様とは、あくまで始動入賞時に決定されるアクティブ表示の最終的な表示色である。本実施形態では、アクティブ表示が最終的な表示色まで変化した後に、後述する期待度予告演出が実行されたことに応じて、そのアクティブ表示に予告文字が重畳表示される場合がある。即ち、始動入賞時に決定されたアクティブ表示の最終表示態様から、さらに、変動開始時の演出決定処理に基づいてアクティブ表示の態様が変化することがある。

10

【0461】

図9-3(A)は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-3(A)に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示16TM003の最終表示態様として、「通常態様(白色態様)」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0462】

図9-3(A)に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応したアクティブ表示16TM003の最終表示態様は、70%の割合で通常態様(白色の丸形表示)となり、25%の割合で青色態様(青色の丸形表示)となり、5%の割合で赤色態様(赤色の丸形表示)となる。

20

【0463】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応したアクティブ表示16TM003の最終表示態様は、10%の割合で通常態様となり、30%の割合で青色態様となり、60%の割合で赤色態様となる。

30

【0464】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の変化パターン、並びに、第1変化演出の実行有無及び実行回数を、アクティブ表示の変化パターン決定テーブル(図9-3(B)を参照)に基づいて決定する(ステップS16TM1020)。

【0465】

図9-3(B)は、アクティブ表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、アクティブ表示の変化パターンとして、変化パターン001~変化パターン025の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0466】

図9-3(B)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン001が70%の確率で選択され、変化パターン002が25%の確率で選択され、変化パターン003が5%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2)始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン001が10%の確率で選択され、変化パターン002が30%の確率で選択され、変化パターン00

40

50

3が60%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0467】

この実施の形態では、演出制御用CPU120は、始動入賞が発生したときにアクティブ表示の最終表示態様を決定しているが、アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様が最終表示態様とは異なる場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行することになる。

【0468】

ここで、アクティブ表示の表示態様を変化させる場合（アクティブ変化演出を実行する場合）、及び、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合（アクティブ変化演出を実行しない場合）において、アクティブ表示の表示態様を変化させる可能性があることを示唆する第1変化演出を実行可能である。この第1変化演出には、成功態様と、失敗態様とがあり、以下に示す例では、成功態様の第1変化演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させ、失敗態様の第1変化演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させないものとする。また、第1変化演出は、アクティブ表示にキャラクタが作用する演出である。成功態様の第1変化演出が実行された場合には、キャラクタがアクティブ表示に作用することにより、アクティブ表示の表示態様を変化させ、失敗態様の第1変化演出が実行された場合には、キャラクタがアクティブ表示に作用するものの、アクティブ表示の表示態様を変化させないものとする。

【0469】

変化パターン001における第1変化演出の実行回数は0回である。変化パターン002における第1変化演出の実行回数は1回であり、失敗態様の第1変化演出が実行される。変化パターン003における第1変化演出の実行回数は2回であり、何れも失敗態様の第1変化演出が実行される。

【0470】

また、図9-3（B）に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、（1）始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン011が30%の確率で選択され、変化パターン012が27%の確率で選択され、変化パターン013が23%の確率で選択され、変化パターン014が10%の確率で選択され、変化パターン015が5%の確率で選択され、変化パターン016が5%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、（2）始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン011が5%の確率で選択され、変化パターン012が10%の確率で選択され、変化パターン013が15%の確率で選択され、変化パターン014が20%の確率で選択され、変化パターン015が25%の確率で選択され、変化パターン016が25%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0471】

このとき、変化パターン011における第1変化演出の実行回数は0回である。変化パターン012における第1変化演出の実行回数は1回であり、失敗態様の第1変化演出が実行される。変化パターン013における第1変化演出の実行回数は2回であり、何れも失敗態様の第1変化演出が実行される。変化パターン014における第1変化演出の実行回数は1回であり、成功態様の第1変化演出が実行される。変化パターン015における第1変化演出の実行回数は2回であり、失敗態様の第1変化演出が実行された後に、成功態様の第1変化演出が実行される。変化パターン016における第1変化演出の実行回数は2回であり、成功態様の第1変化演出が実行された後に、失敗態様の第1変化演出が実行される。

【0472】

また、図 9-3 (B) に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、(1) 始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン 0 2 1 が 3 5 % の確率で選択され、変化パターン 0 2 2 が 2 5 % の確率で選択され、変化パターン 0 2 3 が 2 0 % の確率で選択され、変化パターン 0 2 4 が 1 0 % の確率で選択され、変化パターン 0 2 5 が 1 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2) 始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、変化パターン 0 2 1 が 5 % の確率で選択され、変化パターン 0 2 2 が 1 5 % の確率で選択され、変化パターン 0 2 3 が 3 0 % の確率で選択され、変化パターン 0 2 4 が 2 5 % の確率で選択され、変化パターン 0 2 5 が 2 5 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0 4 7 3】

このとき、変化パターン 0 2 1 における第 1 変化演出の実行回数は 0 回である。変化パターン 0 2 2 における第 1 変化演出の実行回数は 1 回であり、成功態様の第 1 変化演出が実行される。変化パターン 0 2 3 における第 1 変化演出の実行回数は 2 回であり、何れも成功態様の第 1 変化演出が実行される。変化パターン 0 2 4 における第 1 変化演出の実行回数は 2 回であり、失敗態様の第 1 変化演出が実行された後に、成功態様の第 1 変化演出が実行される。変化パターン 0 2 5 における第 1 変化演出の実行回数は 2 回であり、失敗態様の第 1 変化演出が実行された後に、成功態様の第 1 変化演出が実行される。

【0 4 7 4】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留表示の変化パターンを、保留表示の変化パターン決定テーブル (図 9-4 (C) ~ (F) を参照) に基づいて決定し (ステップ S 1 6 T M 1 0 3 0)、そのまま処理を終了する。

【0 4 7 5】

図 9-4 (C) は、第 1 保留記憶数保存領域に格納されている第 1 保留記憶数が「1」である場合における、保留 1 個用の保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、保留表示の変化パターンとして、変化パターン 1 0 1 ~ 変化パターン 1 0 3 の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0 4 7 6】

図 9-4 (C) に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、(1) 始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応した第 1 保留表示の変化パターンとして、変化パターン 1 0 1 が 1 0 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2) 始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応した第 1 保留表示の変化パターンは、変化パターン 1 0 1 が 1 0 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0 4 7 7】

図 9-4 (C) に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、(1) 始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応した第 1 保留表示の変化パターンは、変化パターン 1 0 2 が 1 0 0 % の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2) 始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応した第 1 保留表示の変化パターンは、変化パターン 1 0 2 が 1 0 0 % の確

率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0478】

図9-4(C)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン103が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2)始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン103が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

10

【0479】

なお、図9-4の説明において、アクティブシフトとは、第1保留表示16TM001が第1保留表示領域16TM011からアクティブ表示領域16TM013にシフトすること(その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示16TM003が表示されること)をいう。

【0480】

なお、本実施形態では、第1保留表示16TM001が第1保留表示領域16TM011からアクティブ表示領域16TM013にシフトするときに、表示態様を変化させない。即ち、アクティブシフトする直前の第1保留表示16TM001の表示態様と、アクティブシフトした直後のアクティブ表示16TM003の表示態様は合致する。

20

【0481】

なお、本実施形態では、アクティブシフト時に、第1保留表示16TM001の表示態様を変化させない構成となっているが、このような形態に限らず、アクティブシフト時に第1保留表示16TM001の表示態様を変化させても良い。

【0482】

図9-4(D)は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「2」である場合における、保留2個用の保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、保留表示の変化パターンとして、変化パターン201~変化パターン206の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

30

【0483】

図9-4(D)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン201が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2)始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン201が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

40

【0484】

図9-4(D)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、(1)始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン202が40%の確率で選択され、変化パターン203が60%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2)始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合(即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パ

50

ターンは、変化パターン 202 が 60% の確率で選択され、変化パターン 203 が 40% の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0485】

図 9-4 (D) に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、(1) 始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応した第 1 保留表示の変化パターンは、変化パターン 204 が 10% の確率で選択され、変化パターン 205 が 30% の確率で選択され、変化パターン 206 が 60% の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2) 始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応した第 1 保留表示の変化パターンは、変化パターン 204 が 60% の確率で選択され、変化パターン 205 が 30% の確率で選択され、変化パターン 206 が 10% の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0486】

図 9-4 (E) は、第 1 保留記憶数保存領域に格納されている第 1 保留記憶数が「3」である場合における、保留 3 個用の保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、保留表示の変化パターンとして、変化パターン 301 ~ 変化パターン 310 の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0487】

図 9-4 (E) に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、(1) 始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応した第 1 保留表示の変化パターンは、変化パターン 301 が 100% の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2) 始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応した第 1 保留表示の変化パターンは、変化パターン 301 が 100% の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0488】

図 9-4 (E) に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、(1) 始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応した第 1 保留表示の変化パターンは、変化パターン 302 が 20% の確率で選択され、変化パターン 303 が 20% の確率で選択され、変化パターン 304 が 60% の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2) 始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応した第 1 保留表示の変化パターンは、変化パターン 302 が 40% の確率で選択され、変化パターン 303 が 40% の確率で選択され、変化パターン 304 が 20% の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0489】

図 9-4 (E) に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、(1) 始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合 (即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合) には、当該始動入賞 (新たな第 1 保留記憶) に基づく変動表示に対応した第 1 保留表示の変化パターンは、変化パターン 305 が 13% の確率で選択され、変化パターン 306 が 13% の確率で選択され、変化パターン 307 が 4% の確率で選択され、変化パターン 308 が 20% の確率で選択され、変化パターン 309 が 20% の確率で選択され、変化パターン 310 が 30% の確率で

選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2) 始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン305が20%の確率で選択され、変化パターン306が20%の確率で選択され、変化パターン307が30%の確率で選択され、変化パターン308が13%の確率で選択され、変化パターン309が13%の確率で選択され、変化パターン310が4%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0490】

図9-4(F)は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「4」である場合における、保留4個用の保留表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、保留表示の変化パターンとして、変化パターン401～変化パターン415の何れかを決定可能となっており、これらの各変化パターンに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0491】

図9-4(F)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様となる場合であって、(1) 始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン401が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2) 始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン401が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0492】

図9-4(F)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様となる場合であって、(1) 始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン402が20%の確率で選択され、変化パターン403が20%の確率で選択され、変化パターン404が20%の確率で選択され、変化パターン405が40%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2) 始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン402が30%の確率で選択され、変化パターン403が30%の確率で選択され、変化パターン404が30%の確率で選択され、変化パターン405が10%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【0493】

図9-4(F)に示すように、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様となる場合であって、(1) 始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン406が3%の確率で選択され、変化パターン407が3%の確率で選択され、変化パターン408が3%の確率で選択され、変化パターン409が10%の確率で選択され、変化パターン410が10%の確率で選択され、変化パターン411が10%の確率で選択され、変化パターン412が15%の確率で選択され、変化パターン413が15%の確率で選択され、変化パターン414が15%の確率で選択され、変化パターン415が16%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。一方で、(2) 始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく変動表示に対応した第1保留表示の変化パターンは、変化パターン406が10%の確率で選択され、

変化パターン４０７が１０％の確率で選択され、変化パターン４０８が１０％の確率で選択され、変化パターン４０９が１５％の確率で選択され、変化パターン４１０が１５％の確率で選択され、変化パターン４１１が１５％の確率で選択され、変化パターン４１２が７％の確率で選択され、変化パターン４１３が７％の確率で選択され、変化パターン４１４が７％の確率で選択され、変化パターン４１５が４％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【０４９４】

（変動表示開始時の演出決定処理）

ＣＰＵ１０３は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

10

【０４９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という１セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。

20

【０４９６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【０４９７】

図９－５は、変動開始時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、図９－５に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図９－５に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

30

【０４９８】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する第１設定示唆演出の実行有無を、第１設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図９－６（Ｇ）を参照）に基づいて決定する（ステップＳ１６ＴＭ２０００）。

40

【０４９９】

ここで、本実施形態では、低確低ベース状態のときに、現在設定されている設定値を示唆する演出として第１設定示唆演出を実行可能である。この第１設定示唆演出は、ミニスロット１６ＴＭ０３０のミニスロット図柄表示エリア５Ｌ１、５Ｃ１、５Ｒ１において、同一図柄の組合せとして「ベル」、「ベル」、「ベル」のミニスロット図柄の組合せを停止表示させることにより、「ベル」の役成立とする演出である。即ち、ミニスロット１６ＴＭ０３０のミニスロット図柄表示エリア５Ｌ１、５Ｃ１、５Ｒ１に、「ベル」、「ベル」、「ベル」のミニスロット図柄の組合せが停止表示したことに基づいて、遊技者は、設定値を示唆するための第１設定示唆演出が実行されたことを認識する。

【０５００】

50

図9-6 (G) のテーブルに示すように、現在設定されている設定値に応じて、第1設定示唆演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、設定値が「1」である場合には、第1設定示唆演出を97%の割合で実行しないことに決定し、3%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「2」である場合には、第1設定示唆演出を96%の割合で実行しないことに決定し、4%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「3」である場合には、第1設定示唆演出を95%の割合で実行しないことに決定し、5%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「4」である場合には、第1設定示唆演出を94%の割合で実行しないことに決定し、6%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「5」である場合には、第1設定示唆演出を93%の割合で実行しないことに決定し、7%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「6」である場合には、第1設定示唆演出を92%の割合で実行しないことに決定し、8%の割合で実行することに決定する。

【0501】

図9-6 (G) に示すように、設定値に応じて第1設定示唆演出の実行割合が異なり、設定値が高いほど、高い割合で第1設定示唆演出が実行されることになる。本実施形態では、変動表示を実行する毎に変動開始時演出決定処理を実行するため、変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定することになる(ステップS16TM2000)。即ち、前述した第1のミニスロット可変表示の成立役を「ベル」とするか又は「はずれ」とするかを決定する。これにより、遊技者は、変動表示が実行される毎に第1設定示唆演出が実行されるか否かに関心を持つことになり、また、変動表示が実行された回数に対しての第1設定示唆演出が実行された回数(第1設定示唆演出の実行割合)に対しても関心を持つことになる。このような構成によれば、変動表示毎に遊技者に設定値を推測させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0502】

次いで、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を実行することに決定した場合には(ステップS16TM2010でYES)、期待度予告演出の実行有無を、第1設定示唆演出を実行する場合に選択される期待度予告演出の実行有無決定テーブル1(図9-6 (H1) 及び(H2) を参照) に基づいて決定する(ステップS16TM2020)。一方、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した場合には(ステップS16TM2010でNO)、後述するステップS16TM2120に移行する。

【0503】

図9-6 (H1) は、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合であって、表示結果が「はずれ」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル1には、はずれ用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「非リーチはずれ」(変動時間が10秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」(変動時間が30秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」(変動時間が120秒)である場合には、期待度予告演出を60%の割合で実行しないことに決定し、40%の割合で実行することに決定する。

【0504】

図9-6 (H2) は、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合であって、表示結果が「大当たり」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル1には、大当たり用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「ノーマルリーチ大当たり」(変動時間が30秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」(変動時間が120秒)である場合には、期待度予告演出を20%の割合で実行しないことに決定し、80%の割合で実行することに決定する。

【0505】

図9-6(H1)及び(H2)に示すように、期待度予告演出の実行有無は、変動パターン(変動時間)に基づいて決定されている。本実施形態では、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合に、変動パターン(変動時間)が、非リーチはずれ(10秒)、ノーマルリーチはずれ(30秒)、又はノーマルリーチ大当たり(30秒)である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定し、変動パターン(変動時間)がスーパーリーチはずれ(120秒)である場合には、期待度予告演出を40%の割合で実行することに決定し、スーパーリーチ大当たり(120秒)である場合には、期待度予告演出を80%の割合で実行することに決定している。

【0506】

変動時間が短い変動パターン(非リーチはずれ(10秒)、ノーマルリーチはずれ(30秒)、ノーマルリーチ大当たり(30秒))が選択されている場合には、第1設定示唆演出と期待度予告演出の両方の演出を実行するだけの十分な期間が確保されていない。そのため、変動時間が短い変動パターンに基づく変動表示が実行される場合には、第1設定示唆演出を実行可能ではあるものの、第1設定示唆演出の実行後に期待度予告演出を実行しないようにしている。

【0507】

一方で、変動時間が長い変動パターン(スーパーリーチはずれ(120秒)、スーパーリーチ大当たり(120秒))が選択されている場合には、第1設定示唆演出と期待度予告演出の両方の演出を実行するだけの十分な期間が確保されている。そのため、第1設定示唆演出を実行した後に、期待度予告演出を実行することが可能となっている。

【0508】

このように、本実施形態では、変動時間にかかわらず第1設定示唆演出が実行されるかを共通のテーブルに基づいて決定するようにしており、変動時間が短い場合、変動時間が長い場合、のいずれの場合であっても、共通の割合で第1設定示唆演出が実行されることになる。これに対して、期待度予告演出は、変動時間が短い場合よりも変動時間が長い場合の方が高い割合で実行されることになる。即ち、実行される変動表示の変動時間が短い場合に「第1設定示唆演出が実行された後に期待度予告演出が実行される割合」よりも、実行される変動表示の変動時間が長い場合に「第1設定示唆演出が実行された後に期待度予告演出が実行される割合」の方が高くなる。

【0509】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出を実行することに決定した場合には(ステップS16TM2030でYES)、前述した第2のミニスロット可変表示で停止表示させる表示結果、及び、第2変化演出の実行有無を、文字アイコン決定テーブル(図9-6(J))を参照)に基づいて決定する(ステップS16TM2040)。第2変化演出とは、「第2のミニスロット可変表示で停止された表示結果としての文字図柄」に基づく文字アイコンを、アクティブ表示16TM003に重畳表示させることにより、アクティブ表示16TM003の表示態様を変化させる演出である。本実施形態では、第2のミニスロット可変表示で停止された表示結果が、文字図柄が表示されない「表示なし」の表示結果となった場合を除いて、第2変化演出が実行されることになる。一方、期待度予告演出を実行しないことに決定した場合には(ステップS16TM2030でNO)、後述するステップS16TM2060に移行する。

【0510】

図9-6(J)は、文字アイコン決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-6(J)に示すように、この実施の形態では、期待度予告演出を実行することに決定している場合、第2のミニスロット可変表示の表示結果として、文字図柄がミニスロット図柄表示エリア5LCR1に表示されない表示結果である「表示なし」、並びに、文字図柄である「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかを決定可能となっており、これらの各表示結果に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0511】

図9-6(J)に示すように、当該変動表示の表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、当該変動表示において実行する第2のミニスロット可変表示の表示結果として、70%の割合で「表示なし」が選択され、25%の割合で「CHANCE」が選択され、5%の割合で「激熱」が選択される。

【0512】

一方、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、当該変動表示において実行する第2のミニスロット可変表示の表示結果として、22%の割合で「表示なし」が選択され、35%の割合で「CHANCE」が選択され、40%の割合で「激熱」が選択され、3%の割合で「FEVER」が選択される。そのため、第2のミニスロット可変表示の表示結果が「FEVER」となった場合には、大当たりの発生が確定する。

【0513】

図9-6(J)に示すように、第2のミニスロット可変表示（1リールでの可変表示）の表示結果に関しては、「表示なし」<「CHANCE」<「激熱」<「FEVER」の順で大当たりとなる期待度が高くなっている。従って、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかの文字図柄が停止した場合（その後に第2変化演出が実行される場合）には、何れの文字図柄も停止せず表示結果が「表示なし」となった場合（その後に第2変化演出が実行されない場合）よりも、大当たりとなる割合が高い。また、停止する文字図柄に応じて大当たり期待度も異なることから、遊技者は、第2のミニスロット可変表示の表示結果に注目することになる。

【0514】

本実施形態では、第2のミニスロット可変表示の表示結果として文字図柄（「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れか）が停止した場合に、アクティブ表示の表示態様を変化させる第2変化演出が実行される。具体的には、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5LCR1（1リール）において、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかの文字図柄が停止表示されると、(i)停止表示された文字図柄がミニスロット図柄表示エリア5LCR1から上方に移動して、アクティブ表示領域16TM013に表示されているアクティブ表示16TM003に作用し（図9-10(11)を参照）、(ii)そのアクティブ表示16TM003と、移動してきた文字図柄に基づく文字アイコンとが重畳表示される（図9-10(12)を参照）。この文字アイコンは、第2のミニスロット可変表示の表示結果となった文字図柄と同じ文字を示すアイコンである。即ち、アクティブ表示16TM003に、表示結果となった文字図柄と同じ文字を示す文字アイコンが付加される演出が、第2変化演出として実行されることになる。一方で、第2のミニスロット可変表示の表示結果が「表示なし」となった場合には、第2変化演出は実行されない。

【0515】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出の成立役を、第1設定示唆演出を実行する場合に使用する期待度予告演出の成立役決定テーブル1（図9-7(K)を参照）に基づいて決定し（ステップS16TM2050）、ステップS16TM2060に進む。

【0516】

図9-7(K)は、期待度予告演出の成立役決定テーブル1の具体例を示す説明図である。図9-7(K)に示すように、この実施の形態では、第1設定示唆演出を実行することに決定している場合、期待度予告演出の成立役、より具体的には、期待度予告演出において実行される第1のミニスロット可変表示の成立役（以下同様）として、「はずれ」、「スイカ」、「スイカ（リプレイ経由）」、「チェリー」、「チェリー（リプレイ経由）」、「チェリー（フリーズ）」、「7揃い」、及び「7揃い（フリーズ）」の何れかを決定可能となっており、これらの各成立役に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【0517】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「はずれ」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1に、異なる図柄を含む組合せのミニスロット図柄を停止表示させる。例えば、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1に「リプレイ」、ミニスロット図柄表示エリア5 C 1に「リプレイ」、ミニスロット図柄表示エリア5 R 1に「ベル」が停止表示する場合には、期待度予告演出の成立役は「はずれ」となる。

【0518】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「スイカ」、「チェリー」、「7揃い」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1に同一図柄の組合せのミニスロット図柄を停止表示させる。例えば、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1に同一図柄の組合せとして「スイカ」、「スイカ」、「スイカ」のミニスロット図柄の組合せが停止表示する場合には、期待度予告演出の成立役は「スイカ」となる。

【0519】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「スイカ（リプレイ経由）」、「チェリー（リプレイ経由）」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1に同一図柄の組合せとして「リプレイ」、「リプレイ」、「リプレイ」のミニスロット図柄の組合せを停止表示させた後に、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1においてミニスロット図柄の再変動を行い、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1に同一図柄の組合せとして「スイカ」、「スイカ」、「スイカ」のミニスロット図柄の組合せ、又は、「チェリー」、「チェリー」、「チェリー」のミニスロット図柄の組合せを停止表示させる。

【0520】

本実施形態では、期待度予告演出の成立役として「チェリー（フリーズ）」、「7揃い（フリーズ）」が選択された場合には、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1において、通常態様（上から下方向へのスクロール表示や更新表示）とは異なるフリーズ態様でミニスロット図柄の可変表示を実行した後に、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1に「チェリー」、「チェリー」、「チェリー」のミニスロット図柄の組合せ、又は、「7」、「7」、「7」のミニスロット図柄の組合せを停止表示させる。本実施形態におけるフリーズ態様の可変表示とは、ミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1の視認性を低下させた状態で、下から上方向へのスクロール表示や更新表示を実行するミニスロット図柄の可変表示である。

【0521】

図9-7（K）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1に停止表示させる表示結果が「表示なし」（文字が表示されていない図柄）である場合（即ち第2変化演出が実行されない場合）には、期待度予告演出における成立役は、100%の割合で「はずれ」となる。

【0522】

また、図9-7（K）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1に停止表示させる文字図柄が「CHANCE」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「CHANCE」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、5%の割合で「はずれ」となり、45%の割合で「スイカ」となり、20%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、20%の割合で「チェリー」となり、2%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、8%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

【0523】

また、図9-7（K）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1に停止表示させる文字図柄が「激熱」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「激熱」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、15%の割合で「スイカ」となり、10%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、40%の割合で「チェリー」となり、10%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり

、25%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

【0524】

また、図9-7（K）に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「FEVER」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「FEVER」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、70%の割合で「7揃い」となり、30%の割合で「7揃い（フリーズ）」となる。

【0525】

図9-7（K）に示すように、成立役が「はずれ」のときには、停止図柄が「表示なし」又は「CHANCE」となり、成立役が「スイカ」、「チェリー」のときには、停止図柄（文字アイコン）が「CHANCE」又は「激熱」となり、成立役が「7揃い」のときには、停止図柄（文字アイコン）が「FEVER」となる。また、成立役が「はずれ」のときには、停止図柄として「CHANCE」よりも「表示なし」の方が選択されやすく、成立役が「スイカ」のときには、停止図柄（文字アイコン）として「激熱」よりも「CHANCE」の方が選択されやすく、成立役が「チェリー」のときには、停止図柄（文字アイコン）として「CHANCE」よりも「激熱」の方が選択されやすい。

【0526】

即ち、第2のミニスロット可変表示の停止図柄に関して、大当り遊技状態に制御される期待度は、「表示なし」＜「CHANCE」＜「激熱」＜「FEVER」の順で高くなり、第1のミニスロット可変表示の成立役に関して、大当り遊技状態に制御される期待度は、「はずれ」＜「スイカ」＜「チェリー」＜「7揃い」の順で高くなっている。また、第1のミニスロット可変表示の成立役として「7揃い」が選択される場合は、第2のミニスロット可変表示の停止図柄は必ず「FEVER」となるので、「7揃い」は大当り確定の演出となっている。このような構成によれば、複数種類のミニスロット図柄により構成される成立役に応じて、大当り遊技状態に制御される期待度を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0527】

ここで、図9-7（K）に示すように、フリーズ態様の可変表示を伴う成立役は、「チェリー（フリーズ）」及び「7揃い（フリーズ）」に限られる。そして、成立役として「チェリー（フリーズ）」が選択された場合は、表示結果（文字アイコン）が「CHANCE」又は「激熱」となり、成立役として「7揃い（フリーズ）」が選択された場合は、予告文字（文字アイコン）が「FEVER」となる。即ち、ミニスロット図柄がフリーズ態様の可変表示を行う場合には、「チェリー」以上の成立役（「チェリー」又は「7揃い」）が確定するので、ミニスロット図柄が通常態様のまま可変表示を行う場合よりも、大当り遊技状態に制御される期待度が高くなっている。このような構成によれば、ミニスロット図柄の可変表示態様に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0528】

一方、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS16TM2010でNO）、期待度予告演出の実行有無を、第1設定示唆演出を実行しない場合に選択される期待度予告演出の実行有無決定テーブル2（図9-6（I1）及び（I2）を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM2120）。

【0529】

図9-6（I1）は、第1設定示唆演出を実行しないことに決定している場合であって、表示結果が「はずれ」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル2には、はずれ用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「非リーチはずれ」（変動時間が10秒）である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」（変動時間が30秒）である場合には、期待度予告演出を80%の割合で実

10

20

30

40

50

行しないことに決定し、20%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」（変動時間が120秒）である場合には、期待度予告演出を40%の割合で実行しないことに決定し、60%の割合で実行することに決定する。

【0530】

図9-6（I2）は、第1設定示唆演出を実行しないことに決定している場合であって、表示結果が「大当り」となるときの期待度予告演出の実行割合を示している。期待度予告演出の実行有無決定テーブル2には、大当り用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」（変動時間が30秒）である場合には、期待度予告演出を30%の割合で実行しないことに決定し、70%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当り」（変動時間が120秒）である場合には、期待度予告演出を10%の割合で実行しないことに決定し、90%の割合で実行することに決定する。

10

【0531】

ここで、第1設定示唆演出を実行することに決定した図9（H1）及び（H2）の例では、「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択された場合に、期待度予告演出を実行しないことに決定した（「実行なし」が100%となる）が、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した図9（I1）及び（I2）の例では、「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択された場合に、期待度予告演出を実行することに決定する可能性がある（「実行あり」が、「ノーマルリーチはずれ」で20%、「ノーマルリーチ大当り」で70%となる）。

20

【0532】

また、第1設定示唆演出を実行することに決定した図9（H1）及び（H2）の例で、「スーパーリーチ」の変動パターンが選択された場合に期待度予告演出を実行する割合（「スーパーリーチはずれ」で40%、「スーパーリーチ大当り」で80%）よりも、第1設定示唆演出を実行しないことに決定した図9（I1）及び（I2）の例で、「スーパーリーチ」の変動パターンが選択された場合に期待度予告演出を実行する割合の方が高い（「スーパーリーチはずれ」で60%、「スーパーリーチ大当り」で90%となる）。このように、本実施形態では、第1設定示唆演出が実行されなかった場合には、第1設定示唆演出が実行された場合よりも、高い割合で期待度予告演出が実行されることになる。

30

【0533】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS16TM2130でYES）、前述した第2のミニスロット可変表示で停止表示させる表示結果、及び、第2変化演出の実行有無を、文字アイコン決定テーブル（図9-6（J）を参照）に基づいて決定する（ステップS16TM2140）。一方、期待度予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS16TM2130でNO）、後述するステップS16TM2060に移行する。

【0534】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出の成立役を、第1設定示唆演出を実行しない場合に使用する期待度予告演出の成立役決定テーブル2（図9-7（L）を参照）に基づいて決定し（ステップS16TM2150）、ステップS16TM2060に進む。

40

【0535】

図9-7（L）は、期待度予告演出の成立役決定テーブル2の具体例を示す説明図である。図9-7（L）に示すように、この実施の形態では、第1設定示唆演出を実行しないことに決定している場合、期待度予告演出の成立役、より具体的には、期待度予告演出において実行される第1のミニスロット可変表示の成立役（以下同様）として、「はずれ」、「スイカ」、「スイカ（リプレイ経由）」、「チェリー」、「チェリー（リプレイ経由）」、「チェリー（フリーズ）」、「7揃い」、及び「7揃い（フリーズ）」の何れかを決定可能となっており、これらの各成立役に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

50

【0536】

図9-7(L)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる表示結果が「表示なし」（文字が表示されていない図柄）である場合（即ち第2変化演出が実行されない場合）には、期待度予告演出における成立役は、100%の割合で「はずれ」となる。

【0537】

また、図9-7(L)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「CHANCE」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「CHANCE」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、5%の割合で「はずれ」となり、15%の割合で「スイカ」となり、50%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、2%の割合で「チェリー」となり、18%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、10%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

10

【0538】

また、図9-7(L)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「激熱」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「激熱」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、10%の割合で「スイカ」となり、15%の割合で「スイカ（リプレイ経由）」となり、10%の割合で「チェリー」となり、38%の割合で「チェリー（リプレイ経由）」となり、27%の割合で「チェリー（フリーズ）」となる。

20

【0539】

また、図9-7(L)に示すように、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示させる文字図柄が「FEVER」である場合（即ち第2変化演出でアクティブ表示に重畳表示させる文字アイコンが「FEVER」である場合）には、期待度予告演出における成立役は、30%の割合で「7揃い」となり、70%の割合で「7揃い（フリーズ）」となる。

【0540】

なお、本実施形態では、第1設定示唆演出を実行することに決定された場合と、第1設定示唆演出を実行しないことに決定された場合とで、期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役（即ち「ベル」以外の成立役）が、異なるテーブルに基づいて決定される例を示したが、このような形態に限らず、第1設定示唆演出を実行することに決定された場合と、第1設定示唆演出を実行しないことに決定された場合とで、期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役（即ち「ベル」以外の成立役）が、共通のテーブルに基づいて決定されるようにしても良い。即ち、ステップS16TM2020とステップS16TM2120とで異なる割合で（異なる期待度予告演出の実行有無決定テーブルに基づいて）期待度予告演出の実行有無を決定する一方、ステップS16TM2050とステップS16TM2150とで共通の成立役決定テーブルに基づいて期待度予告演出における第1のミニスロット可変表示の成立役を決定するようにしてもよい。

30

【0541】

以上に示したように、本実施形態では、遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）のときに、変動表示が実行される毎にミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1で第1のミニスロット可変表示（1回目）が実行されて、その成立役が「ベル」又は「はずれ」となる。そして、第1のミニスロット可変表示（1回目）の終了後に、当該変動表示中に（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行される場合（期待度予告演出が実行される場合）と、（ii）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行されない場合（期待度予告演出が実行されない場合）とがある。

40

【0542】

ここで、（i）第1のミニスロット可変表示（2回目）が実行された場合（期待度予告演出が実行された場合）は、成立役決定テーブルに基づいて決定された成立役が成立した後に、さらに、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1で第2のミニスロット可変表示（

50

1 回目) が実行される。そして、第 2 のミニスロット可変表示 (1 回目) の表示結果として、(a) 文字が含まれない図柄 (「表示なし」)、または、(b) 文字図柄 (「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」) が停止する。(b) 文字図柄 (「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」) が停止した場合には、その文字図柄に基づく文字アイコンがアクティブ表示に付加される第 2 変化演出が実行されることになる。

【0543】

このように、上記の実施形態では、第 2 のミニスロット可変表示 (1 回目) が実行されて、(a) 文字が含まれない図柄 (「表示なし」) が停止する場合、即ち、第 2 変化演出が実行されない場合であっても、その前に必ず (i) 第 1 のミニスロット可変表示 (2 回目) が実行され、その成立役が必ず「はずれ」になる演出構成を採用している。これに限らず、第 2 のミニスロット可変表示 (1 回目) が実行されて、(a) 文字が含まれない図柄 (「表示なし」) が停止する場合 (第 2 変化演出が実行されない場合) に、その前に実行される (i) 第 1 のミニスロット可変表示 (2 回目) で、「はずれ」以外の成立役が成立する可能性があるようにしてもよい。

【0544】

また、第 2 のミニスロット可変表示 (1 回目) が実行されて、(a) 文字が含まれない図柄 (「表示なし」) が停止する場合 (第 2 変化演出が実行されない場合) には、(i) 第 1 のミニスロット可変表示 (2 回目) 自体が実行されないようにしてもよい。即ち、ミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1 での (3 リール方式での) 第 1 のミニスロット可変表示 (1 回目) の後に、ミニスロット図柄表示エリア 5 L C R 1 での (1 リール方式での) 第 2 のミニスロット可変表示 (1 回目) が実行されるようにしてもよい。

【0545】

また、第 2 のミニスロット可変表示 (1 回目) の表示結果として、必ず (b) 文字図柄 (「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」) が停止するようにしてもよい。即ち、ミニスロット図柄表示エリア 5 L C R 1 での (1 リール方式での) 第 2 のミニスロット可変表示が実行された場合には、その後必ず第 2 変化演出が実行されるようにしてもよい。このような演出構成を採用した場合には、第 2 のミニスロット可変表示 (1 回目) の前に実行される (i) 第 1 のミニスロット可変表示 (2 回目) の成立役が「はずれ」とはならないようにしてもよい。

【0546】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動回数カウンタの値が $25 \times n$ (n は整数) [25 の倍数] である場合には (ステップ S16TM2060 で YES)、後述する第 2 設定示唆演出を実行するか否かを、第 2 設定示唆演出の実行有無決定テーブル (図 9-7 (M) を参照) に基づいて決定し (ステップ S16TM2070)、そのまま処理を終了する。一方で、変動回数カウンタの値が $25 \times n$ (n は整数) でない場合には (ステップ S16TM2060 で NO)、そのまま処理を終了する。

【0547】

ここで、本実施形態では、低確低ベース状態のときに、現在設定されている設定値を示唆する演出として第 2 設定示唆演出を実行可能である。この第 2 設定示唆演出は、画像表示装置 5 の画面左下部において通常態様 (本例では白色態様) で表示されている変動回数表示 16TM040 を、特別図柄の変動表示が開始されたタイミングで、紫色態様に変化させる演出である。そして、第 2 設定示唆演出を開始してから所定期間が経過すると、第 2 設定示唆演出を終了し、画像表示装置 5 の画面左下部において紫色態様で表示されている変動回数表示 16TM040 を通常態様に戻す。

【0548】

図 9-7 (M) は、現在設定されている設定値に応じて、第 2 設定示唆演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用 CPU 120 は、設定値が「1」である場合には、第 2 設定示唆演出を 90% の割合で実行しないことに決定し、10% の割合で実行することに決定する。また、設定値が「2」である場合には、第 2 設定示唆演出を 88% の割合で実行しないことに決定し、12% の割合で実行することに決定する

。また、設定値が「3」である場合には、第2設定示唆演出を86%の割合で実行しないことに決定し、14%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「4」である場合には、第2設定示唆演出を84%の割合で実行しないことに決定し、16%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「5」である場合には、第2設定示唆演出を82%の割合で実行しないことに決定し、18%の割合で実行することに決定する。また、設定値が「6」である場合には、第2設定示唆演出を80%の割合で実行しないことに決定し、20%の割合で実行することに決定する。

【0549】

なお、本実施形態では、遊技状態が低確低ベース状態のときに、画像表示装置5にミニスロット16TM030を表示して、第1設定示唆演出、第2変化演出、及び期待度予告演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、遊技状態が低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態の何れかであるときに、画像表示装置5にミニスロット16TM030を表示して、第1設定示唆演出、第2変化演出、または期待度予告演出の何れかを実行してもよい。

【0550】

また、本実施形態では、遊技状態が低確低ベース状態のときに、画像表示装置5に変動回数表示16TM040を表示して、第2設定示唆演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、遊技状態が低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態の何れかであるときに、画像表示装置5に変動回数表示16TM040を表示して、第2設定示唆演出を実行してもよい。

【0551】

図9-5に示すように、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出の実行有無を決定した後に、ステップS16TM2020又はステップS16TM2120で期待度予告演出の実行有無を決定し、さらに、ステップS16TM2050又はステップS16TM2150で期待度予告演出の成立役を決定している。ステップS16TM2000で第1設定示唆演出を決定するときには、図9-6(G)に示すように、現在設定されている設定値に基づいて、第1設定示唆演出の実行有無を決定しているため、本実施形態では変動パターン(変動時間)にかかわらず第1設定示唆演出を実行可能である。

【0552】

また、第1設定示唆演出を実行し(ステップS16TM2010でYES)、期待度予告演出を実行する場合には、図9-6(H1)及び(H2)に示すように、変動パターン(変動時間)に基づいて、期待度予告演出の実行有無を決定している。変動パターン(変動時間)が非リーチはずれ(10秒)、ノーマルリーチはずれ(30秒)、ノーマルリーチ大当たり(30秒)の場合には、100%の割合で「期待度予告演出を実行しない」と決定する一方で、変動パターン(変動時間)がスーパーリーチはずれ(120秒)の場合には、40%の割合で「期待度予告演出を実行する」と決定し、スーパーリーチ大当たり(120秒)の場合には、80%の割合で「期待度予告演出を実行する」と決定する。

【0553】

このように、変動パターン(変動時間)にかかわらず第1設定示唆演出を実行可能であり、変動パターン(変動時間)にかかわらず、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せを停止表示させることが可能である。また、変動パターン(変動時間)がスーパーリーチ(120秒)である場合に、第1設定示唆演出と期待度予告演出とを実行可能であり、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せ停止表示させた後に、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、[ベル]以外の同一図柄の組合せ(例えば、[スイカ]、[スイカ]、[スイカ]又は[7]、[7]、[7]等)を停止表示させることが可能である。このような構成によれば、ミニスロット16TM030において、設定値を示唆する第1設定示唆演出を実行可能であるとともに、表示結果が「大当たり」となる期待度を示唆する期待度予告演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上さ

せることができる。

【0554】

図9-6(G)に示すように、設定値に応じて実行割合が異なる第1設定示唆演出が実行される毎に、第1設定示唆演出の実行回数を遊技者自身でカウントすることにより、第1設定示唆演出の実行割合を遊技者自身が算出[第1設定示唆演出の実行割合=(第1設定示唆演出の実行回数/変動回数)×100]し、その算出した第1設定示唆演出の実行割合が、周知の設定値毎の第1設定示唆演出の実行割合のいずれの設定値に近似するのかを判断することによって、遊技者は設定値を推測することが可能となる。

【0555】

仮に、期待度予告演出の実行有無の決定を、第1設定示唆演出の実行有無の決定よりも先に行い、期待度予告演出を第1設定示唆演出よりも優先して実行する構成を採用した場合、期待度予告演出が実行されることに決定されたことと変動時間との関係で、第1設定示唆演出の実行抽選自体が行われないケースや、第1設定示唆演出の実行抽選に当選しても期待度予告演出が優先されることにより第1設定示唆演出が実行されないケースが発生しうる。その結果、遊技者が算出した第1設定示唆演出の実行割合と、実際の設定値に基づく第1設定示唆演出の実行割合との乖離度合いが大きくなってしまい、遊技者が注目しなくなる可能性がある。このような問題を解決するために、図9-5のステップS16TM2000及びステップS16TM2020に示すように、第1設定示唆演出の実行有無を、期待度予告演出の実行有無よりも先に決定して、第1設定示唆演出を期待度予告演出よりも優先的に実行する構成を採用している。

【0556】

(変化演出及び設定示唆演出を実行する具体例)

次に、第1変化演出、第2変化演出、第1設定示唆演出、第2設定示唆演出、及び期待度予告演出を実行することに決定した場合の具体例に関して、図9-8～図9-10を用いて説明する。図9-8は、第1変化演出、第2変化演出、第1設定示唆演出、第2設定示唆演出、及び期待度予告演出を実行する場合のタイムチャートであり、図9-9及び図9-10は、第1変化演出、第2変化演出、第1設定示唆演出、第2設定示唆演出、及び期待度予告演出を実行する場合に画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【0557】

図9-8～図9-10に示す演出例は、CPU103が、始動入賞時に、第1始動入賞判定処理(S101A)において、当該始動入賞に対応した変動表示の表示結果が「大当たり」となることを判定した場合(図柄指定コマンドにより指定した場合)の例である。そして、これに基づいて、演出制御用CPU120が、始動入賞時変化演出決定処理において、ステップS16TM1010でアクティブ表示の最終表示態様(最終表示色)を赤色態様に決定し、ステップS16TM1020でアクティブ表示の変化パターンを変化パターン022とすることに決定し、成功態様の第1変化演出を実行することに決定した場合の例である。

【0558】

また、CPU103が、変動開始時に、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることを判定し(表示結果指定コマンドにより指定し)、当該変動表示の変動パターン(変動時間)を「スーパーリーチ大当たり(120秒)」と決定した場合(変動パターンコマンドにより指定した場合)の例である。そして、これに基づいて、演出制御用CPU120が、変動開始時に、変動開始時演出決定処理において、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出を実行することに決定し、ステップS16TM2020で期待度予告演出を実行することに決定し、ステップS16TM2040で第2のミニスロット可変表示の表示結果を「激熱」とすることに決定すると共に第2変化演出を実行することに決定し、ステップS16TM2050で期待度予告演出の成立役を「チェリー(フリーズ)」とすることに決定し、ステップS16TM2070で第2設定示唆演出を実行することに決定し

た場合の例である。

【0559】

まず、図9-9(1)に示すように、遊技状態が低確低ベース状態に制御されているときに、前回実行された(直近に実行された)第1特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、その変動表示が確定停止したときの飾り図柄の組合せ(本例では、「247」)を継続して表示させている。また、前回実行された(直近に実行された)第1特別図柄の変動表示の表示結果が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rにおいて、その変動表示が確定停止したときの小図柄の組合せ(本例では、「247」)を継続して表示させている。演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が4であることに基づいて、画像表示装置5の第1保留表示領域16TM011に第1保留表示16TM001を4つ表示させている。

10

【0560】

低確低ベース状態中である場合には、図9-9(1)に示すように、画像表示装置5において、低確低ベース状態(通常状態)の期間に変動表示が実行された回数を示す変動回数表示16TM040が表示される。本例では、低確低ベース状態に移行した後、現時点までに変動表示が124回実行されているものとし、図9-9(1)に示すように、変動回数表示16TM040として「124」などの文字が通常態様(白色態様)で表示されている場合の画面が示されている。

20

【0561】

また、演出制御用CPU120は、前回実行された(直近に実行された)ミニスロット図柄の可変表示の成立役(表示結果)が「はずれ」であったことに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、その可変表示が確定停止したときのミニスロット図柄の組合せ(本例では、[リプレイ][リプレイ][ベル])を継続して表示させている。

【0562】

次いで、図9-9(2)に示すように、CUP103が、第1特別図柄の変動表示を開始すると(図9-8に示すT1のタイミング)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始し、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始する。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のアクティブ表示領域16TM013に、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示16TM003を表示させており、第1保留記憶数が3であることに基づいて、画像表示装置5の第1保留表示領域16TM011に第1保留表示16TM001を3つ表示させている。

30

【0563】

このとき、図9-9(2)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で、ステップS16TM2070で第2設定示唆演出を実行することに決定していることに基づいて、第2設定示唆演出を実行する。本例では、低確低ベース状態に移行した後、現時点までに変動表示が125回実行されているものとし、図9-9(2)に示すように、変動回数表示16TM040として「125」などの文字が紫色態様で表示されている場合が示されている。遊技者は、変動回数表示16TM040の表示態様が、それまでの通常態様(白色態様)から紫色態様に変化したことにより、設定示唆が行われたことを把握する。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

40

【0564】

次いで、図9-9(3)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で(図9-8に示すT2のタイミング)、ステップS16TM2000で第1設定示唆演出を

50

実行することに決定していることに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、ミニスロット図柄の可変表示（第1のミニスロット可変表示）を開始する。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0565】

次いで、図9-9（4）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図9-8に示すT3のタイミング）、第2設定示唆演出を終了させ、紫色態様で表示されていた変動回数表示16TM040（「125」などの文字）を通常態様（白色態様）に戻す。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続し、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、ミニスロット図柄の可変表示を継続している。

10

【0566】

次いで、図9-9（5）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図9-8に示すT4のタイミング）、ステップS16TM1020でアクティブ表示の変化パターンを変化パターン022とすることに決定し、成功態様の第1変化演出を実行することに決定していることに基づいて、成功態様の第1変化演出を実行する。本例では、キャラクタ16TM050が登場して、アクティブ表示16TM003に向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクタ16TM050が投げたボールが、アクティブ表示16TM003に当たる画像が表示されることによって、そのアクティブ表示16TM003の態様を変化することを遊技者に期待させることができる。

20

【0567】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続し、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、ミニスロット図柄の可変表示を継続している。

【0568】

次いで、図9-9（6）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図9-8に示すT5のタイミング）、成功態様の第1変化演出を実行したことに応じて、アクティブ表示16TM003の表示態様を通常態様から赤色態様（本例では白色の丸形表示から赤色の丸形表示）に変化させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、第1設定示唆演出が実行されたときのミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル] [ベル] [ベル]）を停止表示させる。

30

【0569】

次いで、図9-9（7）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図9-8に示すT6のタイミング）、ステップS16TM2050で期待度予告演出の成立役を「チェリー（フリーズ）」とすることに決定していることに基づいて、期待度予告演出を実行し、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、フリーズ態様のミニスロット図柄の可変表示を開始する。本例では、フリーズ態様の可変表示が実行されると、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1を覆う被覆画像として暗転画像16TM100を表示することにより、ミニスロット図柄の視認性を低下させて視認困難状態とした状態で、下から上方向へのミニスロット図柄の可変表示（スクロール表示や更新表示）を実行する。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

40

【0570】

50

なお、本実施形態では、ミニスロット図柄の視認性を低下させるためにミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1を覆う暗転画像1 6 T M 1 0 0を表示することにより、暗転画像1 6 T M 1 0 0よりも表示優先度の低いミニスロット図柄が視認困難ではあるものの僅かに視認可能な状態となる（即ち、暗転画像1 6 T M 1 0 0のレイヤ透過率が0 %ではない）ようにしたが、このような形態に限らず、暗転画像1 6 T M 1 0 0よりも表示優先度の低いミニスロット図柄（表示レイヤが下位であり遊技者から見て暗転画像1 6 T M 1 0 0よりも奥に見える画像）が全く視認不能な状態となる（即ち、暗転画像1 6 T M 1 0 0のレイヤ透過率が0 %となる）ようにしても良い。

【0571】

次いで、図9-9（8）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で（図9-8に示すT7のタイミング）、ステップS16 T M 2 0 5 0で期待度予告演出の成立役を「チェリー（フリーズ）」とすることに決定していることに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1において、成立役が「チェリー」となるときのミニスロット図柄の組合せ（本例では、[チェリー][チェリー][チェリー]）を停止表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0572】

次いで、図9-10（9）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L及び図柄表示エリア5 Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる（図9-8のT8のタイミング）。このとき、小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5 Lに対応した小図柄表示エリア5 l、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5 Rに対応した小図柄表示エリア5 rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【0573】

また、演出制御用CPU120は、リーチ状態の成立を契機として、ミニスロット16 T M 0 3 0の態様を、第1のミニスロット可変表示に対応した態様から、第2のミニスロット可変表示に対応した態様に変化させる。即ち、ミニスロット16 T M 0 3 0が表示されるエリアを、3リールのミニスロット図柄表示エリア5 L 1、5 C 1、5 R 1から、1リールのミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1に変化させる。1リールのミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1には、表示結果として複数種類のミニスロット図柄（「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」）の何れかを表示可能であり、表示結果が予告文字を含む図柄（「CHANCE」、「激熱」、「FEVER」）となった場合には、その表示結果に基づいて、表示結果となった予告文字のアイコンをアクティブ表示に付加する第2変化演出が実行される。そして、演出制御用CPU120は、ミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1において、ミニスロット図柄の可変表示を開始する。

【0574】

次いで、図9-10（10）に示すように、演出制御用CPU120は、ステップS16 T M 2 0 4 0で第2のミニスロット可変表示の表示結果を「激熱」とすることに決定していること、即ち、期待度予告演出の予告文字を「激熱」とすることに決定していることに基づいて、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5 L C R 1に「激熱」の予告文字を含む図柄を停止表示させる（図9-8のT9のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0575】

次いで、図9-10（11）に示すように、演出制御用CPU120は、ステップS16 T M 2 0 4 0で第2変化演出を実行すること（予告文字を含む図柄を停止表示させること）に決定していることに基づいて、第2変化演出を実行する（図9-8のT10のタイ

10

20

30

40

50

ミング)。本例では、アクティブ表示16TM003の表示態様を変化させる際に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示されたミニスロット図柄(本例では「激熱」の図柄)が、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1からアクティブ表示領域16TM013まで移動して、アクティブ表示16TM003に作用する演出が実行される。より具体的には、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1から飛び出したミニスロット図柄(本例では「激熱」の図柄)が、アクティブ表示16TM003に当たったことを示すエフェクト画像が表示されることによって、そのアクティブ表示16TM003の態様を変化することを遊技者に示唆している。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。

【0576】

次いで、図9-10(12)に示すように、スーパーリーチの変動パターンであることに応じてバトル演出を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ16TM060と敵キャラクタ16TM070とを表示させる(図9-8に示すT11のタイミング)。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【0577】

また、演出制御用CPU120は、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示されたミニスロット図柄に基づく文字アイコン(本例では「激熱」の文字アイコン)を、アクティブ表示16TM003に重畳表示させることにより、アクティブ表示16TM003の表示態様を変化させる。即ち、表示結果となった予告文字(本例では「激熱」)と同じ文字を示す文字アイコンを、アクティブ表示16TM003に付加する。

【0578】

図9-9及び図9-10に示したように、アクティブ表示領域16TM013に現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示16TM003が表示されているときに、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、成立役が「チェリー」となるミニスロット図柄の組合せ(本例では「チェリー」「チェリー」「チェリー」)が停止表示され(図9-9(8))、続いて、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に、期待度予告演出の予告文字としてのミニスロット図柄(本例では「激熱」)が停止表示され(図9-10(10))、その後、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止表示したミニスロット図柄の文字と同じ文字(本例では「激熱」)を示す文字アイコンをアクティブ表示16TM003に付加する第2変化演出が実行されている(図9-10(11)及び(12))。

【0579】

このような構成によれば、第1設定示唆演出が実行されるミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において停止表示したミニスロット図柄の組合せに応じて、アクティブ表示16TM003の表示態様を変化させる第2変化演出を実行可能となるので、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0580】

また、図9-8～図9-10に示したように、スーパーリーチの変動パターンであることに応じて実行されるバトル演出が開始されるよりも前に、第1設定示唆演出を終了させるようにしている。即ち、バトル演出が実行される前に、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、第1設定示唆演出に対応したミニスロット図柄の組合せ(本例では、「ベル」「ベル」「ベル」)は非表示となる。このように、設定値を示唆する第1設定示唆演出を、変動表示の前半(リーチ状態成立前)、即ち当該変動表示の表示結果が示唆される前の段階で実行することにより、第1設定示唆演出への関心を高めることができる。また、変動表示の後半(リーチ状態成立以降)、即ち当該変動表示の表示結果が示唆された後の段階(表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するバトル演出が開始された後)では、第1設定示唆演出が既に終了しているため、当該変動表示の表示結果(バトル演出の結果)に注目させることができる。

【0581】

10

20

30

40

50

また、図 9-9 (1) に示すように、第 1 設定示唆演出を実行せず且つ期待度予告演出を実行しないことに決定されたことに基づいて、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1 に、成立役が「はずれ」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[リプレイ] [リプレイ] [ベル]）が停止する。また、図 9-9 (6) に示すように、第 1 設定示唆演出を実行することに決定されたことに基づいて、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1 に、成立役が「ベル」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[ベル] [ベル] [ベル]）が停止する。また、図 9-9 (8) に示すように、期待度予告演出を実行することに決定され且つ成立役が「チェリー」に決定されたことに基づいて、画像表示装置 5 のミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1 に、成立役が「チェリー」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[チェリー] [チェリー] [チェリー]）が停止する。このように、ミニスロット 16 T M 0 3 0 には、複数種類の成立役のうちの何れかを停止表示させることが可能であるため、ミニスロット 16 T M 0 3 0 でミニスロット図柄の可変表示が実行されることにより、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0582】

また、図 9-9 (2) 及び (3) に示すように、特別演出領域 16 T M 0 3 5（画像表示装置 5 の画面中央下部）とは異なる画像表示装置 5 の画面左下部の領域において、変動回数表示 16 T M 0 4 0 を、通常態様（白色態様）から紫色態様に変化させる第 2 設定示唆演出が実行される。ここで、図 9-6 (G) に示すように、第 1 設定示唆演出の実行割合は、3 %（設定値 1）～8 %（設定値 6）の幅であるのに対して、図 9-7 (M) に示すように、第 2 設定示唆演出の実行割合は、10 %（設定値 1）～20 %（設定値 6）の幅であるため、両方の演出が同じ回数だけ実行されたと仮定した場合には、第 2 設定示唆演出の方が、第 1 設定示唆演出よりも設定値を推測しやすいことになる。具体的には、第 1 設定示唆演出の実行回数に基づいて算出された実行割合と、各設定値（1～6）に対応した所定の演出実行割合（3 %～8 %）とを比較して、前者に最も近い演出実行割合に対応した設定値を、当該遊技機の設定値として推測する。また、第 2 設定示唆演出の実行回数に基づいて算出した実行割合と、各設定値（1～6）に対応した所定の演出実行割合（10 %～20 %）とを比較して、前者に最も近い演出実行割合に対応した設定値を、当該遊技機の設定値として推測する。このような推測を行った場合、第 2 設定示唆演出の実行回数に基づいて推測された設定値の方が、第 1 設定示唆演出の実行回数に基づいて推測された設定値よりも、当該遊技機の設定値である可能性が高い（設定示唆の信頼度が高い）。但し、本実施形態では、第 1 設定示唆演出に関しては 1 回の変動表示毎に実行抽選が行われ、第 2 設定示唆演出に関しては 25 回の変動表示毎に実行抽選が行われるため、第 1 設定示唆演出の実行頻度は第 2 設定示唆演出の実行頻度よりも高い。そのため、第 1 設定示唆演出の方が、第 2 設定示唆演出よりも、同じ変動表示回数内（同じ時間内）に多くの回数実行されることになるため、設定値の推測には有用である。このように、演出によって示唆される設定値が当該遊技機の設定値である割合が異なる複数種類の設定示唆演出を設けることにより、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【0583】

本実施形態では、図 9-9 及び図 9-10 に示すように、画像表示装置 5 の画面右上部に設けられた小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を実行している。一方で、図 9-9 に示すように、特別演出領域 16 T M 0 3 5（画像表示装置 5 の画面中央下部）において、第 1 設定示唆演出を実行しており、画像表示装置 5 の画面左下部において、第 2 設定示唆演出を実行している。このように、画面上部では、特別図柄の変動表示に対応した演出として、小図柄の変動表示を実行しているのに対して、画面下部では、設定示唆演出（第 1 設定示唆演出、第 2 設定示唆演出）を実行することで、何れか一方の演出によって他方の演出の視認性が低下することがないようにしている。

【0584】

また、本実施形態では、図 9-3 (A) に示すように、始動入賞時の判定結果に基づくアクティブ表示の表示態様として、通常態様、青色態様、及び赤色態様という複数種類の

10

20

30

40

50

表示態様（表示色）がある。そして、図9-9（5）に示すように、キャラクタ16TM050が登場して、アクティブ表示16TM003に向かってボールを投げる態様の作用演出が実行されたことに伴い、アクティブ表示16TM003の表示態様（表示色）を通常態様（白色の丸形表示）から赤色態様（赤色の丸形表示）に変化させる第1変化演出が実行される。また、変動開始時の判定結果に基づいてミニスロット図柄表示エリア5LCR1で第2のミニスロット可変表示が実行され、その表示結果となった文字図柄に基づいて、当該文字図柄が示す文字のアイコンをアクティブ表示16TM003に付加する第2変化演出が実行される。このように、設定示唆演出が実行される領域とは異なる領域で実行された作用演出に応じてアクティブ表示の表示色を変化させる第1変化演出と、第1設定示唆演出が実行される領域（特別演出領域16TM035）に表示された予告文字に基づく作用演出に応じてアクティブ表示の表示形状を変化させる第2変化演出という、複数系統の変化演出を設けることにより、アクティブ表示を変化させる際の興味を一層向上させることができる。

【0585】

また、図9-10（11）及び（12）に示すように、第2変化演出が実行される際に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止したミニスロット図柄（本例では「激熱」）が、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1から飛び出して、アクティブ表示領域16TM013に表示されているアクティブ表示16TM003に当たる演出が実行される。具体的には、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1から飛び出したミニスロット図柄（本例では「激熱」）が、アクティブ表示16TM003に当たったことを示すエフェクト画像が表示された後に、ミニスロット図柄表示エリア5LCR1に停止したミニスロット図柄の文字と同じ文字を示す文字アイコンがアクティブ表示16TM003に付加される。このような構成によれば、ミニスロット16TM030において実行される演出と、アクティブ表示16TM003の表示態様とに関連性を持たせ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0586】

また、図9-7（K）及び（L）に示すように、ミニスロット16TM030における期待度予告演出（第1のミニスロット可変表示（2回目））の成立役は、「はずれ」、「スイカ」、「チェリー」、及び「7揃い」の何れかに決定される。そして、決定された成立役に応じて、第2のミニスロット可変表示の表示結果が、「表示なし」、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れになるのかの選択割合が異なっている。さらに、本実施形態では、第2のミニスロット可変表示の表示結果が、「CHANCE」、「激熱」、及び「FEVER」の何れかの文字図柄になった場合、その文字図柄の態様と、アクティブ表示16TM003に付加される文字アイコンの態様とは合致する。即ち、ミニスロット16TM030において実行される期待度予告演出（第1のミニスロット可変表示（2回目））の成立役に応じて、アクティブ表示16TM003に付加される文字アイコンの態様が何れになるのかの割合が異なっている。このような構成によれば、ミニスロット16TM030において実行される演出と、アクティブ表示16TM003の表示態様とに関連性を持たせ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0587】

（成立役の集計結果表示）

本実施形態では、デモ表示中に、遊技中の音量を調整するための「音量調整」のアイコン、遊技中の光量を調整するための「光量調整」のアイコン、低確低ベース状態（通常状態）における変動表示回数（特別図柄の変動表示回数）とミニスロット16TM030における各成立役の当選回数とを確認するための「ミニリール情報」のアイコン等、を含むメニュー画面が表示される。このメニュー画面で、スティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bを操作することにより、「音量調節」、「光量調節」、及び「ミニリール情報」の各アイコンを選択可能となっている。

【0588】

図9-11は、メニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ31A

10

20

30

40

50

及びプッシュボタン31Bの操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択された場合に、画像表示装置5の全画面に表示されるミニリール情報の一例を示す説明図である。

【0589】

図9-11に示すように、画像表示装置5の画面左上部には、「ミニリール情報」という文字が表示されている。また、画像表示装置5の画面中央部には、低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示（特別図柄の変動表示）の累計回数とミニスロット16TM030における各成立役の当選回数とを含むミニリール情報16TM200、「本日」という文字が表示された選択中タブ16TM210、及び、「前日」という文字が表示された次選択タブ16TM220が表示されている。また、画像表示装置5の画面右部には、選択中タブ16TM210に対応して、スティックコントローラ31Aを操作するように促す操作促進表示16TM270が表示されている。また、画像表示装置5の画面右下部には、「戻る」という文字とともにプッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進表示16TM280が表示されている。

10

【0590】

ミニリール情報16TM200には、最上段に、変動表示回数を示す項目として「回転数」という文字が表示され、これに対応して、低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数「XXXX回」が表示されている。2段目には、成立役のベルを示す項目として「ベル」という文字が表示され、これに対応して、第1のミニスロット可変表示で成立役が「ベル」となった累計回数「AAAA回」と、「ベル」の当選確率「 $(1/a a a a . a)$ 」 $[=「ベル」が成立した累計回数/低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]$ が表示されている。3段目には、成立役のスイカを示す項目として「スイカ」という文字が表示され、これに対応して、第1のミニスロット可変表示で成立役が「スイカ」となった累計回数「BBBB回」と、「スイカ」の当選確率「 $(1/b b b b . b)$ 」 $[=「スイカ」が成立した累計回数/低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]$ が表示されている。4段目には、成立役のチェリーを示す項目として「チェリー」という文字が表示され、これに対応して、第1のミニスロット可変表示で成立役が「チェリー」となった累計回数「CCCC回」と、「チェリー」の当選確率「 $(1/c c c c . c)$ 」 $[=「チェリー」が成立した累計回数/低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]$ が表示されている。5段目には、成立役の7揃いを示す項目として「777」という文字が表示され、これに対応して、第1のミニスロット可変表示で成立役が「7揃い」となった累計回数「DDDD回」と、「7揃い」の当選確率「 $(1/d d d d . d)$ 」 $[=「7揃い」が成立した累計回数/低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]$ が表示されている。

20

30

【0591】

なお、「7揃い」が当選した累計回数（DDDD回）とは、あくまで、ミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に「7揃い」となるミニスロット図柄の組合せ（本例では、[7][7][7]）が停止した回数を示しており、大当りの発生回数とは別に集計され、大当りの発生回数とは異なる項目として表示される。

【0592】

また、各累計回数（XXXX回、AAAA回、BBBB回、CCCC回、DDDD回）は最大4桁で表示され、「9999回」でカウントストップする。また、当選確率の分母は小数点第一位を含めて最大5桁で表示され、「 $1/9999.9$ 」でカウントストップする。なお、各成立役に関して、当選回数が1回以上の場合は、当選確率を表示するようにし、当選回数が0回の場合は、当選確率表示を非表示とする。

40

【0593】

本実施形態では、演出制御基板12のRAM122にミニリール情報に関する履歴情報（上述した各累計回数等）を記憶しており、演出制御用CPU120は、記憶されている履歴情報に基づいてミニリール情報を画像表示装置5に表示可能である。具体的には、「本日」、「前日」、及び「前々日」の3日分の履歴情報をRAM122のバックアップ記

50

憶領域に記憶しており、電源断中も履歴情報が保持されている。

【0594】

ミニリール情報は、「本日」のミニリール情報をデフォルトとし、選択中タブ16TM210に「本日」の文字、次選択タブ16TM220に「前日」の文字が表示される。また、画像表示装置5の画面右部にスティックコントローラ31Aを操作するように促す操作促進表示16TM270が表示される。操作促進表示16TM270が表示されている状態で、スティックコントローラ31Aが操作されたことをコントローラセンサユニットが検出する毎に、ミニリール情報は「前日」→「前々日」と切り替わり、選択中タブ16TM210の文字は「前日」→「前々日」と切り替わり、次選択タブ16TM220の文字は「前々日」→「本日」と切り替わる。そして、「前々日」のミニリール情報が選択されているときに、スティックコントローラ31Aが操作されたことをコントローラセンサユニットが検出すると、再び「本日」のミニリール情報に切り替わり、選択中タブ16TM210の文字は「本日」、次選択タブ16TM220の文字は「前日」と切り替わる。

10

【0595】

なお、遊技機の電源投入時に、バックアップRAMに記憶されている電源投入履歴を参照し、前回電源投入した日付と現在電源投入した日付が異なっていた場合には、「前日」の履歴情報を「前々日」に対応した格納領域に格納（履歴情報の上書き）した後に、「本日」の履歴情報を「前日」に対応した格納領域に格納（履歴情報の上書き）して、データを更新する。これにより、「本日」の営業開始時に電源が投入されたときには、バックアップ記憶領域に記憶されている更新後の「前日」及び「前々日」の履歴情報に基づいて、「前日」及び「前々日」のミニリール情報を表示可能となっている。

20

【0596】

また、本実施形態では、画像表示装置5の画面右下部に、「戻る」という文字とともに押しボタン31Bを操作するように促す操作促進表示16TM280が表示されている。操作促進表示16TM280が表示されている状態で、押しボタン31Bが操作されたことを押しセンサが検出すると、ミニリール情報の表示が終了してメニュー画面に戻る。

【0597】

図9-11に示すように、メニュー画面が表示されているときに、スティックコントローラ31A及び押しボタン31Bの操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されると、バックアップされている「本日」、「前日」、及び「前々日」の履歴情報に基づくミニリール情報が、画像表示装置5に表示される。そして、ミニリール情報16TM200において、第1設定示唆演出の実行確率であり、「ベル」の当選確率である「 $(1/a a a a . a)$ 」 $[=「ベル」が成立した累計回数/低確低ベース状態（通常状態）で実行された変動表示の累計回数]$ が表示される。

30

【0598】

本実施形態では、前述したように第1設定示唆演出の実行回数を遊技者自身でカウントして、第1設定示唆演出の実行割合を遊技者自身が算出し、算出した第1設定示唆演出の実行割合が、周知の設定値毎の第1設定示唆演出の実行割合のいずれの設定値に近似するのかを判断することによって、設定値を推測することが可能となる。しかしながら、第1設定示唆演出の実行回数を遊技者自身でカウントするときに、第1設定示唆演出の実行回数を誤ってカウントしてしまうことがある。本実施形態では、デモ表示中に、遊技者がスティックコントローラ31A及び押しボタン31Bを操作することにより、ミニリール情報における第1設定示唆演出の実行確率（「ベル」の当選確率）を確認することが可能となっているため、第1設定示唆演出の実行回数を誤ってカウントしてしまった場合であっても、第1設定示唆演出の正確な実行確率を容易に把握することができる。

40

【0599】

（他の変形例）

（1）上記の実施形態では、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出は、現在設定されている設定値を示唆する演出であったが、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出は、設

50

定変更が行われたことを示唆する演出であるともいえる。例えば、第1設定示唆演出の実行割合が、設定値4に対応した第1設定示唆演出の実行割合（周知の実行割合）に近似しており、第2設定示唆演出の実行割合が、設定値2に対応した第2設定示唆演出の実行割合（周知の実行割合）に近似している場合に、遊技者が実際の設定値を推定することは困難である。ただし、このような状況で、「前日」及び「前々日」のミニリール情報が示す第1設定示唆演出の実行割合が、何れも設定値1に対応した第1設定示唆演出の実行割合（周知の実行割合）に近似している場合に、遊技者は、少なくとも設定値が変更されている可能性が高いことを推測することができる。即ち、「前日」及び「前々日」の設定値が設定値1であると推測することができ、「本日」は設定値の変更がされている可能性が高いことから、現在の設定値が少なくとも設定値2以上であると推測することができる。

10

【0600】

なお、設定示唆演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）は、当日に設定値の変更が行われたか否かに応じて異なる割合で実行される演出であってもよい。例えば、当日に設定値の変更が行われた場合には、当日に設定値の変更が行われなかった場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるようにしても良い。

【0601】

また、設定示唆演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）は、設定値に応じて異なる割合で実行される演出であってもよい。例えば、設定値が2以下である場合よりも、設定値が3以上である場合の方が高い割合で実行される演出であっても良い。また、設定示唆演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）は、設定値に応じて異なる割合で演出態様が決定される演出であってもよい。例えば、設定値が2以下である場合には、設定示唆演出の表示色が70%の割合で青色に決定され、30%の割合で赤色に決定される一方、設定値が3以上である場合には、設定示唆演出の表示色が30%の割合で青色に決定され、70%の割合で赤色に決定されるようにしてもよい。

20

【0602】

(2) 上記の実施形態では、成立役に応じて大当たり遊技状態に制御される期待度が異なり、「はずれ」<「スイカ」<「チェリー」<「7揃い」の順で期待度が高くなる例を示したが、このような形態に限らず、成立役に応じて特定の大当たり種別の大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。例えば、成立役に応じて大当たり種別が確変大当たりとなる期待度が異なり、「はずれ」<「スイカ」<「チェリー」<「7揃い」の順で期待度が高くなるようにしてもよい。

30

【0603】

(3) 上記の実施形態では、第1設定示唆演出を実行しないことに決定したことに基づいて、成立役が「はずれ」となる第1のミニスロット可変表示（1回目）を実行する例を示したが、これに限らず、第1設定示唆演出を実行しないことに決定したことに基づいて、(i) 成立役が「はずれ」となる第1のミニスロット可変表示（1回目）を実行する場合と、(ii) 第1のミニスロット可変表示自体を実行しない場合とがあるようにしてもよい。

【0604】

このような演出構成を採用した場合であって、第1設定示唆演出を実行しないことに決定したことに基づいて、(ii) 第1のミニスロット可変表示自体を実行しない場合に、(a) 期待度予告演出を実行することに決定したときには、当該期待度予告演出に関する第1のミニスロット可変表示を実行して、その成立役として「ベル」以外の成立役（「はずれ」を含む）を成立させた後に、当該期待度予告演出に関する第2のミニスロット可変表示を実行する。一方、第1設定示唆演出を実行しないことに決定したことに基づいて、(ii) 第1のミニスロット可変表示自体を実行しない場合に、(b) 期待度予告演出を実行しないことに決定したときには、当該変動表示中に、第1のミニスロット可変表示及び第2のミニスロット可変表示を何れも実行しないことになる。

40

【0605】

(4) 上記の実施の形態では、デモ表示中にメニュー画面が表示されているときに、ス

50

スティックコントローラ 3 1 A 及び プッシュボタン 3 1 B の操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されることで、ミニリール情報が画像表示装置 5 に表示され、第 1 設定示唆演出の実行確率が報知される例を示したが、このような形態に限らず、デモ表示中以外の期間にミニリール情報を表示してもよい。例えば、ファンファーレ期間およびエンディング期間を含む大当たり遊技状態の期間中や、変動表示の期間中に、スティックコントローラ 3 1 A 及び プッシュボタン 3 1 B の操作により「ミニリール情報」のアイコンが選択されることで、ミニリール情報が画像表示装置 5 に表示され、第 1 設定示唆演出の実行確率が報知されるようにしてもよい。なお、操作を要することなく第 1 設定示唆演出の実行確率が報知されるようにしてもよい、例えば、大当たり遊技状態のエンディング期間や、高ベース状態が終了する変動表示等、遊技者にとっての有利な期間が終了するときに、第 1 設定示唆演出の実行確率が表示されるようにしてもよい。

10

【0606】

(5) 上記の実施の形態では、ミニリール情報が画像表示装置 5 に表示される例を示したが、このような形態に限らず、画像表示装置 5 とは異なる領域にミニリール情報を表示しても良い。例えば、画像表示装置 5 とは異なる各種の演出画像を表示するサブ画像表示装置を備える遊技機において、デモ表示中、大当たり遊技状態中、または変動表示中に、ミニリール情報をサブ画像表示装置に表示しても良い。

【0607】

(6) 上記の実施の形態では、第 2 変化演出が、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出である例を示したが、このような形態に限らず、第 2 変化演出が、保留表示の表示態様を変化させる演出であってもよい。例えば、第 2 のミニスロット可変表示の表示結果（文字図柄）によって、実行されていない変動表示（先読み予告のターゲットとなる変動表示）の表示結果を予告する先読み予告演出を実行し、第 2 のミニスロット可変表示の表示結果に基づく文字アイコンを、当該先読み予告のターゲットとなる変動表示に対応した保留表示に付加する第 2 変化演出を実行してもよい。このように、第 2 のミニスロット可変表示によって示唆する表示結果は、実行されている変動表示の表示結果に限らず、実行されていない変動表示の表示結果であってもよい。また、第 2 変化演出により変化させる対応情報の対象とは、実行されている変動表示に対応した対応情報（アクティブ表示）に限らず、実行されていない変動表示に対応した対応情報（保留表示）であってもよい。

20

【0608】

(7) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄表示エリア 5 L 1、5 C 1、5 R 1（3 リール）で実行される第 1 のミニスロット可変表示を 2 回（1 回目の成立役が「ベル」又は「はずれ」、2 回目の成立役が「ベル」以外となる）まで実行可能である例を示したが、これに限らず、第 1 のミニスロット可変表示を 3 回以上実行可能としてもよい。例えば、第 1 設定示唆演出を実行することに決定したことに基づいて、第 1 のミニスロット可変表示を 2 回実行し、期待度予告演出を実行することに決定したことに基づいて、期待度予告演出に関する第 1 のミニスロット可変表示を 2 回し、さらに期待度予告演出に関する第 2 のミニスロット可変表示を実行してもよい。例えば、第 1 のミニスロット可変表示が計 4 回実行される場合、1 回目の成立役を「はずれ」とした後に 2 回目の成立役を「ベル」として（第 1 設定示唆演出）、3 回目の成立役を「スイカ」とした後に 4 回目の成立役を「チェリー」とすることが可能である。

30

40

【0609】

(8) 上記の実施形態では、期待度予告演出を実行することに決定したことに基づいて、第 2 のミニスロット可変表示を 1 回のみ実行する例を示したが、これに限らず、第 2 のミニスロット可変表示を 2 回以上実行してもよい。例えば、1 回目のミニスロット可変表示の表示結果を「CHANCE」とした後に、2 回目のミニスロット可変表示の表示結果を「激熱」としてもよい。このように、第 2 のミニスロット可変表示を複数回実行する場合には、期待度の高い表示結果の後に期待度の低い表示結果となることがないように、それぞれの表示結果を決定し、予告文字の成り下がり制限するものとする。

【0610】

50

また、第2のミニスロット可変表示が複数回実行されたことに対応して、第2変化演出を複数回実行するようにしてもよい。例えば、1回目のミニスロット可変表示の表示結果が「CHANCE」となったことに基づいて、「CHANCE」の文字アイコンをアクティブ表示に重畳表示させ、その後、2回目のミニスロット可変表示の表示結果が「激熱」となったことに基づいて、「CHANCE」の文字アイコンに代えて「激熱」の文字アイコンをアクティブ表示に重畳表示させてもよい。このように、第2変化演出を複数回実行する場合には、期待度の高い表示態様から期待度の低い表示態様に変化することがないように、それぞれの表示態様を決定し、アクティブ表示の表示態様の成り下がり制限するものとする。

【0611】

(9) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄の可変表示の特殊態様として、フリーズ態様のみを例示したが、これに限らず、複数種類の特殊態様を設けてもよい。例えば、特殊態様として、上述したフリーズ態様の他に、ミニスロット図柄が可変表示される速さ（スクロールの速度）が通常態様よりも極端に早い又は極端に遅い態様を設けてもよく、可変表示されるミニスロット図柄が拡大される（例えば通常態様の200%となる）態様を設けてもよい。さらに、特殊態様の種類に応じて成立役の割合が異なるようにしてもよい。例えば、第1特殊態様（ミニスロット図柄が拡大される態様）よりも第2特殊態様（フリーズ態様）の方が、当該ミニスロット図柄の可変表示の成立役が「チェリー」または「7揃い」となる割合が高いようにしてもよい。

【0612】

(10) 上記の実施形態において、ミニスロット図柄の可変表示パターン（可変表示時間）を複数設けてもよい。例えば、ミニスロット図柄の可変表示パターンとして、可変表示時間が3.5秒の可変表示パターンと、可変表示時間が30秒の可変表示パターンとを設けてもよい。そして、ミニスロット図柄の可変表示パターンに応じて、成立役が異なる割合で決定されるようにしてもよい。例えば、可変表示時間が30秒の可変表示パターンである場合には、可変表示時間が3.5秒の可変表示パターンである場合よりも、成立役が「チェリー」または「7揃い」となる割合が高いようにしてもよい。

【0613】

(11) 上記の実施形態において、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1にミニスロット図柄の組合せが停止表示される（成立役が成立する）タイミングで、成立役に対応した態様でミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1にエフェクト画像を表示しても良い。例えば、成立役として「リプレイ」が成立した場合、青色のエフェクト画像を表示し、成立役として「ベル」が成立した場合、黄色のエフェクト画像を表示し、成立役として「スイカ」が成立した場合、緑色のエフェクト画像を表示し、成立役として「チェリー」が成立した場合、赤色のエフェクト画像を表示し、成立役として「7揃い」が成立した場合、虹色のエフェクト画像を表示してもよい。

【0614】

(12) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に、大当たりが確定したことを報知する成立役として「7揃い」を停止表示させる例を示したが、これに限らず、大当たりが確定したことを報知する成立役として「BAR揃い」を停止表示させるようにしてもよい。成立役としての「BAR揃い」停止表示させることは、ミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1に[BAR][BAR][BAR]の組合せを停止表示させることである。また、「7揃い」が成立したときには確変大当たりが確定し、「BAR揃い」が成立したときには通常大当たりが確定するような構成にしても良い。

【0615】

(13) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄を含むミニスロット16TM030が、特別図柄の変動表示が実行されているか否か（飾り図柄の変動表示が実行されているか否か）によらず、また、保留記憶数によらず表示可能な情報である例を示したが、このような形態に限らず、所定の期間においてミニスロット16TM030を非表示としても良

10

20

30

40

50

い。例えば、スーパーリーチの演出が実行されている期間において、ミニスロット 1 6 T M 0 3 0 を非表示としても良い。

【0 6 1 6】

(1 4) 上記の実施形態では、1 回の特別図柄の変動表示中に、「はずれ」を除いて同一の成立役（例えば [ベル]）が複数回成立することがない例を示したが、このような形態に限らず、1 回の特別図柄の変動表示中に、「はずれ」ではない同一の成立役（例えば [ベル]）が複数回成立することがあるようにしても良い。このような構成を採用した場合、仮に、成立役（例えば [ベル]）が成立した回数全てを累計回数に含めしまうと、[実行された n 回の変動表示のうちの何回の変動表示に対応して成立役 [ベル] が成立したか] という、設定値を推測する上で最も重要な情報を把握することが極めて困難になり、ミニリール情報 1 6 T M 2 0 0 に表示されている情報の重要性が低下して、遊技者が注目しなくなる可能性がある。このような問題を解決するために、1 回の特別図柄の変動表示中に、同一の成立役（例えば [ベル]）が複数回成立した場合でも、その同一の成立役がこの変動表示中に成立した回数を 1 回として、累計回数をカウントする。例えば、1 回の特別図柄の変動表示中に、「ベル」の成立役が 3 回成立した場合でも、「ベル」の成立役がこの変動表示中に成立した回数を 1 回とみなして、ミニリール情報 1 6 T M 2 0 0 の「ベル」が当選した累計回数に 1 を加算する。

10

【0 6 1 7】

(1 5) 上記の実施形態では、変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 の表示態様を、設定値に対応した割合で通常態様（白色態様）から設定示唆態様（例えば紫色態様）に変化させる例を示したが、特定の設定値（例えば 5、6 等の特に遊技者にとって有利な設定値）に関しては、設定示唆態様が他の設定値の場合とは異なるようにしてもよい。例えば、設定値が 1 ～ 4 の範囲である場合は、変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 の表示態様を、設定値に対応した割合で通常態様（白色態様）から第 1 設定示唆態様（例えば紫色態様）に変化させ、設定値が 5 または 6 である場合は、変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 の表示態様を、設定値に対応した割合で通常態様（白色態様）から第 2 設定示唆態様（例えば金色態様）に変化させる。なお、第 1 設定示唆態様とするか否かに関しては、前述したように 2 5 回に 1 回の割合で抽選が行われるのに対して、第 2 設定示唆態様とするか否かに関しては、5 0 回に 1 回の割合で別に抽選が行われるようにしてもよい。そして、第 2 設定示唆態様とすることに決定された場合には、第 1 設定示唆態様とすることに決定されたか否かにかかわらず、変動回数表示 1 6 T M 0 4 0 を第 2 設定示唆態様（例えば金色態様）とする。

20

30

【0 6 1 8】

(1 6) 上記の実施形態では、低確低ベース状態（通常状態）において、変動パターン（変動時間）にかかわらず第 1 設定示唆演出の実行割合が共通に設定されている例を示したが、これに限らず、変動パターン（変動時間）に応じて第 1 設定示唆演出の実行割合が異なるようにしてもよく、例えば、短い変動時間の変動パターンよりも、長い変動時間の変動パターンの方が、高い割合で第 1 設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【0 6 1 9】

(1 7) 上記の実施形態では、画面の中央下部でミニスロット図柄の可変表示が実行され、その表示結果によって設定値が示唆される例を示したが、このような形態に限らず、ミニスロット図柄の可変表示に対応して実行される他の演出によって設定値が示唆されるようにしてもよい。例えば、ミニスロット図柄の可変表示に対応して複数種類のキャラクタのうちのいずれかのキャラクタが出現する演出が実行され、出現したキャラクタの種別によって設定値が示唆されるようにしてもよい。

40

【0 6 2 0】

なお、ミニスロット図柄の可変表示や、ミニスロット図柄の可変表示に対応した他の演出は、画面の中央下部とは異なる領域で実行されてもよい。例えば、画面の右端または左端であって、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R と重ならない（重畳しない）領域で実行されてもよく、画像表示装置 5 とは異なる表示装置（所謂サブ表示装置）で実行されてもよい。

50

【0621】

(18) 上記の実施形態では、保留表示に作用する演出、アクティブ表示に作用する演出が、画面の中央下部(図9-10(11))を参照)または右下部(図9-9(5))を参照)で実行される例を示したが、これらの演出は異なる領域で実行されてもよい。例えば、画面の右端または左端であって、図柄表示エリア5L、5C、5Rと重ならない(重畳しない)領域で実行されてもよく、画像表示装置5とは異なる表示装置(所謂サブ表示装置)で実行されてもよい。

【0622】

(19) 上記の実施形態では、ミニスロット図柄の可変表示による設定示唆演出や期待度予告演出が、低確低ベース状態(通常状態)において実行される例を示したが、これに限らず、高確高ベース状態や、高確低ベース状態(通常状態よりも小当りになりやすいKT制御)で実行されてもよい。

【0623】

このような演出構成において、設定示唆演出の実行割合(成立役が「ベル」となる割合)は、[(設定示唆演出を実行可能な遊技状態で実行された飾り図柄(特別図柄)の変動表示回数)に対しての、(当該遊技状態における設定示唆演出の実行回数(ミニスロット図柄の可変表示で成立役が「ベル」となった回数)の割合]である。従って、高確高ベース状態でミニスロット図柄の可変表示が実行される場合には、[(高確高ベース状態において実行されたミニスロット図柄の可変表示で成立役が「ベル」となった回数)÷(高確高ベース状態で実行された飾り図柄(特別図柄)の変動表示回数)]により、設定示唆演出の実行割合が算出され、その算出値によって設定値が示唆される。また、高確低ベース状態(KT状態)でミニスロット図柄の可変表示が実行される場合には、[(高確低ベース状態(KT状態)において実行されたミニスロット図柄の可変表示で成立役が「ベル」となった回数)÷(高確低ベース状態(KT状態)で実行された飾り図柄(特別図柄)の変動表示回数)]により、設定示唆演出の実行割合が算出され、その算出値によって設定値が示唆される。

【0624】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、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。

【0625】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0626】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【0627】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値(大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値1~6)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出を制御する演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(演出制御用CPU120、画像表示装置5)と、を備え、

前記演出制御手段は、設定示唆に関する第1設定示唆演出を前記表示手段の表示領域のうちの特表示領域で実行可能(画像表示装置5の画面下部でミニスロット16TM030のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、同一図柄の組合せとして[ベル]、[ベル]、[ベル]のミニスロット図柄の組合せを停止表示させることにより、「ベル」の役成立とする演出を実行可能)であるとともに、設定示唆に関する第2設定示唆演出を前記表示手段の表示領域のうちの所定表示領域で実行可能(画像表示装置

5の画面左下部で変動回数表示16TMO40を設定示唆態様で表示する演出を実行可能)であり、

前記表示手段(演出制御用CPU120、画像表示装置5)は、特定演出(スーパーリーチにおけるバトル演出)が実行されるときに前記第1設定示唆演出を非表示とする(図9-10(12))に示すように、画像表示装置5のミニスロット図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、第1設定示唆演出に対応したミニスロット図柄の組合せ(本例では、[ベル][ベル][ベル])は非表示となる)

前記第1設定示唆演出及び前記第2設定示唆演出では、実行割合が互いに異なり(図9-6(G))に示すように、第1設定示唆演出の実行割合が、3%(設定値1)~8%(設定値6)であるのに対して、図9-7(M)に示すように、第2設定示唆演出の実行割合は、10%(設定値1)~20%(設定値6)である)、

さらに、

可変表示(変動表示)を実行可能な可変表示手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100、演出制御用CPU120)と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段(CPU103)と、を備え、

前記遊技状態制御手段(CPU103)は、

遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態(高確/高ベース状態(確変状態)、高確/第2KT状態(小当りRUSH状態))と、に制御可能であり、

可変表示パターン(変動パターン)の選択割合が設定値によらず共通であり(図13-6に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり)、

前記特別状態(高確/高ベース状態(確変状態))には、第1期間(遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)に移行してから、所定回数(50回又は100回)の特図ゲームが実行されるまで、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までの期間)と、該第1期間の後の第2期間(遊技状態が高確/高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数(50回又は100回)の特図ゲームが実行された後の期間(51回以降又は101回以降))とがあり、

前記第1期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第2期間よりも高く(図13-6(A1)及び(C1))に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第1期間[最終変動を除く]では、「非リーチはずれ(短縮変動)」(変動表示期間が5秒)よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」(変動表示期間が30秒)又は「スーパーリーチはずれ」(変動表示期間が60秒)が選択される割合が第2期間よりも高くなっており)、

前記第2期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第1期間よりも高い(図13-6(A1)及び(C1))に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第2期間では、「非リーチはずれ(短縮変動)」(変動表示期間が5秒)よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ(高速変動)」(変動表示期間が1秒)が選択される割合が第1期間[最終変動を除く]よりも高くなっている)遊技機が挙げられる。

このような構成によれば、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出の実行割合が異なるため第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出の複合した遊技者による設定推測が可能となり、興趣を向上できる。さらに、遊技状態が特別状態であるときに健全な遊技性を実現するとともに遊技の興趣を向上させることができる。

【0628】

また、設定示唆演出と特別状態とを関連付けてもよい。例えば、特別状態における第1期間では第1設定示唆演出を高い割合で実行し、特別状態における第2期間では第2設定示唆演出を高い割合で実行するようにしてもよい。そうすることで設定示唆演出の種類と特別状態により注目させることが可能となる。

【0629】

また、設定示唆演出と可変表示パターンとを関連付けてもよい。例えば、長い可変表示

10

20

30

40

50

パターンの場合には短い可変表示パターンの場合よりも設定示唆演出の実行割合が高くなる様にしてもよい。そうすることで、可変表示パターンの種類と設定示唆演出の両方により注目させることが可能となり興趣が向上する。

【0630】

さらに、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、有利度が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

可変表示（変動表示）を実行可能な可変表示手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100、演出制御用CPU120）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（CPU103）と、を備え、

前記遊技状態制御手段（CPU103）は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）と、前記有利状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な特別状態（高確／高ベース状態（確変状態）、高確／第2K T状態（小当たりR U S H状態））と、に制御可能であり、

可変表示パターン（変動パターン）の選択割合が設定値によらず共通であり（図13-6に示すように、変動パターン判定テーブルの判定値は設定値によらず共通であり）、

前記特別状態（高確／高ベース状態（確変状態））には、第1期間（遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、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までの期間）と、該第1期間の後の第2期間（遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の期間（51回以降又は101回以降））とがあり、

前記第1期間では、所定期間よりも可変表示期間が長い可変表示パターンの選択割合が前記第2期間よりも高く（図13-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第1期間〔最終変動を除く〕では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合が第2期間よりも高くなっており）、

前記第2期間では、前記所定期間よりも可変表示期間が短い可変表示パターンの選択割合が前記第1期間よりも高い（図13-6（A1）及び（C1）に示すように、表示結果が「はずれ」となるときに、第2期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合が第1期間〔最終変動を除く〕よりも高くなっている）遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【0631】

（他の形態例）

【0632】

（本実施形態の特徴部207SGに関する説明）

【0633】

次に、この実施の形態の特徴部207SGについて説明する。図10-1は、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図10-1及び図10-7に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方角枠状に形成された外枠207SG001aと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）207SG003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠207SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠207SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠207SG003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠207SG003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠207SG003aを閉鎖したときにガラ

10

20

30

40

50

ス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0634】

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

【0635】

また、図10-1に示すように、画像表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示エリア207SG005D、第2保留記憶表示エリア207SG005Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア207SG005D、第2保留記憶表示エ
10
リア207SG005Uでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。パチンコ遊技機（遊技機）1の遊技盤2における画像表示装置5の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域207SG002Lに形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域207SG002Rに形成されている。

【0636】

左遊技領域207SG002Lは、打球操作ハンドル30の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域207SG002Rは、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置5の上方経路207SG002Cを通過して流下する遊技領域である。
20

【0637】

また、左遊技領域207SG002Lには、一般入賞口10が配置されており、右遊技領域207SG002Rには、該右遊技領域207SG002Rの上流方から下流側にかけて、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が配置されている。つまり、左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球は、一般入賞口10と入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域207SG002Rを流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10及び特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口に入賞可能となっていると同時に、通過ゲート41を通過可能となっている。
30

【0638】

図10-1に示すように、入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘207SGK1が配設されている。このため、左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域207SG002Rを流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

【0639】

図10-2及び図10-7に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおける主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース207SG201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値変更状態に切り替えるための錠スイッチ207SG051と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ207SG052と、遊技機用枠207SG003の開放を検知する開放センサ207SG090と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、この実施の形態の特徴部207SGにおける設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。
40

【0640】

これら錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052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
50

207SG201内に收容されており、錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052は、基板ケース207SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース207SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。
【0641】

錠スイッチ207SG051及び設定切替スイッチ207SG052を有する基板ケース207SG201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207SG003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207SG003を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ207SG051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207SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

10

【0642】

また、基板ケース207SG201には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ207SG029が配置されている。該表示モニタ207SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース207SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ207SG029は、基板ケース207SG201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠207SG003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207SG003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

【0643】

また、図10-1及び図10-2に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第1特図の可変表示を実行可能な第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特図の可変表示を実行可能な第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器207SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器207SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器207SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器207SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器207SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域207SG002Rに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ207SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ207SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ207SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部207SG200が設けられている。

30

【0644】

図10-3及び図10-4に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとは、それぞれ8セグメントのLEDから構成されている。また、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

40

【0645】

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

50

【0646】

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

【0647】

図10-5に示すように、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（この実施の形態の特徴部207SGでは左方向）に向けて消灯していく。

【0648】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため、図10-6に示すように、例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器207SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器207SG025Bの左2個のLEDが点灯している場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【0649】

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

【0650】

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。

【0651】

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

【0652】

図10-8（A）は、この実施の形態における特徴部207SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンド

10

20

30

40

50

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10-8(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0653】

図10-8(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示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などに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0654】

コマンド8CXXH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10-8(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、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EXTデータが設定される。

【0655】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図10-8(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」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8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04H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5可変表示結果指定コマンドである。

【0656】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態(低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態(高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

【0657】

コマンド96XXH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EXTデータが設定されることにより、演出制御基板12側において、いずれのエラー(異常)の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー(異常)の発生が、後述するエラー報知処理によ

10

20

30

40

50

って報知される。

【0658】

コマンドA0XXH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A1XXH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A2XXH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A3XXH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。

10

【0659】

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EXT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EXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXT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もよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0660】

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つき、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

20

【0661】

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。

30

【0662】

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。

【0663】

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

40

50

賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（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。

【0664】

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

【0665】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）106とを備えて構成される。

【0666】

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

【0667】

図10-9は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図10-9に示すように、この実施の形態の特徴部207SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、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。

【0668】

尚、この実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図10-9に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、この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もよい。

【0669】

図10-10は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」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「はずれ」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（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」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（「リーチはずれ変動パターン」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「はずれ」となる場合に対応したはずれ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。

【0670】

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α、スーパーリーチβ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、この実施の形態では、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、この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α、ノーマルリーチβ、…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、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…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よい。

【0671】

図10-10に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、この実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβ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β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α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。

【0672】

尚、この実施の形態では、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、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リ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。

【0673】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリ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、この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。

【0674】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図10-10に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、この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、ノーマルリーチはずれの

10

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

はずれ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はずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン…等とすればよい。

【0675】

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。

20

【0676】

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10-11～図10-24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。

【0677】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図10-11（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値1）、図10-11（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図10-12（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図10-12（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値2）、図10-13（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値3）、図10-13（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値3）、図10-14（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値4）、図10-14（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値4）、図10-15（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値5）、図10-15（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値5）、図10-16（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブル（設定値6）、図10-16（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブル（設定値6）、図10-21（A）に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図10-21（B）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ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。

30

40

【0678】

この実施の形態の特徴部207SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（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、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～6

50

の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

【0679】

図10-11(A)～図10-16(B)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。この実施の形態の特徴部207SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0680】

図10-11(A)に示すように、設定値が1であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値1)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0681】

図10-11(B)に示すように、設定値が1であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値1)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0682】

図10-12(A)に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値2)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0683】

図10-12(B)に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てら

れており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0684】

図10-13(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0685】

図10-13(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0686】

図10-14(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0687】

図10-14(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0688】

図10-15(A)に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てら

50

れており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0689】

図10-15(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0690】

図10-16(A)に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合に用いる第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0691】

図10-16(B)に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合に用いる第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0692】

以上のように、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「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率(この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は $1/300$ 、設定値が2の場合は $1/280$ 、設定値が3の場合は $1/260$ 、設定値が4の場合は $1/240$ 、設定値が5の場合は $1/220$ 、設定値が6の場合は $1/200$)に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる(この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は $1/200$ 、設定値が2の場合は $1/180$ 、設定値が3の場合は $1/160$ 、設定値が4の場合は $1/140$ 、設定値が5の場合は $1/120$ 、設定値が6の場合は $1/100$)。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当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。

40

50

【0693】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、図10-11～図10-16に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

10

【0694】

また、各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図10-11(A)、図10-12(A)、図10-13(A)、図10-14(A)、図10-15(A)、図10-16(A)に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。

【0695】

20

一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図10-11(B)、図10-12(B)、図10-13(B)、図10-14(B)、図10-15(B)、図10-16(B)に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/100に設定されている。

【0696】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、この実施の形態の特徴部207SGでは、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

30

【0697】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図10-17に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

40

【0698】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定さ

50

れている。

【0699】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0700】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0701】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0702】

次に、図10-18に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0703】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

【0704】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0705】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0706】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいて

10

20

30

40

50

は、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0707】

図10-19に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0708】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0709】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0710】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0711】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0712】

次に、図10-20に示すように、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0713】

10

20

30

40

50

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

【0714】

つまり、この実施の形態の特徴部207SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第2図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0715】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0716】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0717】

以上、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、図10-17～図10-20に示すように、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

【0718】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、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小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。

【0719】

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

10

20

30

40

50

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

【0720】

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の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図10-11（A）図10-16（B）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

10

【0721】

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

20

【0722】

図10-21（A）及び図10-21（B）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図10-21（A）は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図10-21（B）は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

30

【0723】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当りA～大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0724】

ここで、この実施の形態の特徴部207SGにおける大当り種別について、図10-22を用いて説明する。この実施の形態の特徴部207SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA（非確変大当りともいう）と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC（確変大当りともいう）が設定されている。

40

【0725】

「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。

【0726】

50

「大当たり A」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（この実施の形態の特徴部 207 SG 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。
【0727】

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

【0728】

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

【0729】

また、図 10-21 (A) に示すように、大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 249 までは大当たり B に割り当てられており、250 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 229 までは大当たり B に割り当てられており、200 ～ 299 までは大当たり 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 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 209 までは大当たり B に割り当てられており、150 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 189 までは大当たり B に割り当てられており、190 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 169 までは大当たり B に割り当てられており、170 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 149 までは大当たり B に割り当てられており、150 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。

【0730】

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

【0731】

一方で、図 10-21 (B) に示すように、大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 199 までは大当たり B に割り当てられており、200 ～ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 179 までは大当たり B に割り当てられており、180 ～ 299 までは大当たり 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 までは大当たり A に割り当てられており、100 ～ 159 までは大当たり B に割り当てられており、160 ～ 299 までは大当たり C に割り

10

20

30

40

50

当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～139までが大当たりBに割り当てられており、140～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～119までが大当たりBに割り当てられており、120～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている（大当たりBには判定値が割り当てられていない）。

【0732】

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

【0733】

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

【0734】

このように、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定されている設定値に応じて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ため、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0735】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、この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。

【0736】

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

【0737】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当たり確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、この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。

【0738】

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

10

20

30

40

50

る遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1／320且つ小当り確率が1／50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定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のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当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4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。

【0739】

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

【0740】

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。

【0741】

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「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0742】

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）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ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。

【0743】

図10-23（A）及び図10-23（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）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ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。

【0744】

図10-23（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」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ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」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチα大当りの変動パター

ン（PB1-2）に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチβ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「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチβ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「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチβ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「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、321～790までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、791～997までがスーパーリーチβ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「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～775までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、776～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0745】

図10-23（B）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B、大当り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1～997のうち、1～200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、201～550までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ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1～997のうち、1～180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、181～510までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、511～997までがスーパーリーチβ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「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、471～997までがスーパーリーチβ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「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、141～430までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、431～997までがスーパーリーチβ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「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、121～390までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、391～997までがスーパーリーチβ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「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0746】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合が、スーパーリーチβ大当りの変動パター

ン（PB1-3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りBまたは大当りCが当選した場合に、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合が、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。

【0747】

つまり、この実施の形態では、これらの判定値が、大当りの種別が「大当りB」または「大当りC」である場合にはスーパーリーチβが決定され易く、大当りの種別が「大当りA」である場合には、スーパーリーチα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βの変動パターンが実行されたときには、「大当りB」または「大当り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ができる。

10

【0748】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（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10-23（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1～6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（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、この発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1～6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

20

【0749】

また、はずれ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はずれ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はずれ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5～8個である場合に使用されるはずれ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はずれ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。

【0750】

はずれ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はずれの変動パターン（PA1-1）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（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。

30

【0751】

図10-24（A）に示すように、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）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～430までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、431～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～410までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、411～700までがノ

40

50

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

【0752】

また、はずれ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はずれの変動パターン（PA1-2）、ノーナルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（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。

【0753】

図10-24（B）に示すように、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）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーナルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～480までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、481～700までがノーナルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、1～460までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、461～700までがノーナルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、441～700までがノーナルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当

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

【0754】

また、はずれ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はずれの変動パターン（PA1-3）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（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。

【0755】

図10-24（C）に示すように、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）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0756】

10

20

30

40

50

また、はずれ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はずれの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（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。

【0757】

図10-24（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0758】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。また、はずれ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αはずれの変動パターン、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、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。

【0759】

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

【0760】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、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、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、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、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【0761】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ α はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ β はずれ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、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチ α はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ β はずれ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。

【0762】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ α はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ β はずれ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、この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。

【0763】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、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。

【0764】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図10-10参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれ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って、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はずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、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。

【0765】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図10-24(A)～図10-24(C)に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ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、この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）に応じて異なるはずれ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。

【0766】

また、この実施の形態の特徴部207SGの各はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれの数値であっても、スーパーリーチはずれの変動パターン（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、大当たり確率及びはずれ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチはずれの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて可変表示がスーパーリーチはずれ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、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当たり確率及びはずれ確率を考慮し、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リーチはずれの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【0767】

図10-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0768】

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10-25に示す遊技制御用データ保持エリア207SG150が設けられている。遊技制御用データ保持エリア207SG150は、第1特図保留記憶部207SG151Aと、第2特図保留記憶部207SG151Bと、普図保留記憶部207SG151Cと、遊技制御フラグ設定部207SG152と、遊技制御タイマ設定部207SG153と、遊技制御カウンタ設定部207SG154と、遊技制御バッファ設定部207SG155とを備えている。

【0769】

第1特図保留記憶部207SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部207SG151A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 207SG151A 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。

【0770】

第 2 特図保留記憶部 207SG151B は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 207SG004B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部 207SG151B 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值（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 207SG151B 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。

【0771】

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。

【0772】

普図保留記憶部 207SG151C は、通過ゲートを通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 207SG151C は、遊技球が通過ゲートを通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值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0773】

遊技制御フラグ設定部 207SG152 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 207SG152 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。

【0774】

遊技制御タイマ設定部 207SG153 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 207SG153 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。

【0775】

遊技制御カウンタ設定部 207SG154 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タ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 207SG154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ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 207SG154 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タするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0776】

遊技制御カウンタ設定部 207SG154 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。

【0777】

遊技制御バッファ設定部207SG155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207SG155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。

【0778】

また、図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10-26(A)に示すような演出制御用データ保持エリア207SG190が設けられている。図10-26(A)に示す演出制御用データ保持エリア207SG190は、演出制御フラグ設定部207SG191と、演出制御タイマ設定部207SG192と、演出制御カウンタ設定部207SG193と、演出制御バッファ設定部207SG194とを備えている。

【0779】

演出制御フラグ設定部207SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等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、演出制御フラグ設定部207SG191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。

【0780】

演出制御タイマ設定部207SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部207SG192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。

【0781】

演出制御カウンタ設定部207SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部207SG193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。

【0782】

演出制御バッファ設定部207SG194には、各種演出動作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、演出制御バッファ設定部207SG194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。

【0783】

本実施例では、図10-26(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部207SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域)と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域)と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した

10

20

30

40

50

領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

10

【0784】

これら格納領域(エントリ)の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶(バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」)の変動表示が開始されるときに、後述するように1つつつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該変動表示を終了するときに実行される演出図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【0785】

更に、本実施形態の特徴部207SGにおける始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン(表示態様)に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域(エントリ)毎に確保されている。

20

【0786】

尚、保留表示フラグには、先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様(例えば、白抜き○)の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uに表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様(例えば、四角形(◇)や星(☆))の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」(四角形(◇))または「2」(星(☆))がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア207SG005D、第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

30

【0787】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

40

【0788】

図10-26(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aに格納されているコマンドは、演出図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ)に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応した

50

エントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10-26（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の演出図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

10

【0789】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける先読予告設定処理においては、例えば、演出制御用CPU120が保留表示フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定し、保留表示フラグがセットされていないエントリがある場合には、該エントリに対応して格納されている図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドにもとづいて保留表示予告演出の実行の有無と、該保留表示予告演出の実行の有無に応じた保留記憶表示の表示態様（表示パターン）を決定する。保留表示予告演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示態様を四角（◇）と星（☆）とから決定し、保留表示予告演出の非実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様を白抜き○に決定する。そして、該決定した保留記憶表示の表示態様に応じた値を保留表示フラグにセットする。

20

【0790】

保留表示フラグがセットされた後は、演出制御用CPU120が保留表示更新処理（図10-52参照）を実行することによって、保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア207SG005Dや第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示されるようになる。

【0791】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、先読予告設定処理において実行を決定可能な先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置5に表示される背景画像が変化する背景変化演出や、パチンコ遊技機1に設けられている可動体が動作する動作演出等の保留表示予告演出以外の演出を実行可能としてもよい。

30

【0792】

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

【0793】

図10-27（A）に示すように、表示モニタ207SG029は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを備えている。第1表示部207SG029A～第5表示部207SG29Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部207SG029A～第5表示部207SG29Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

40

【0794】

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

【0795】

表示モニタ207SG029には、図10-27（B）及び図10-27（C）に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出された

50

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

【0796】

実際に表示モニタ207SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。

【0797】

この実施の形態の表示モニタ207SG029では、主基板11（CPU103）の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図10-29に示すように、主基板11は、ベースL→ベース1→ベース2→ベース3の順番で表示モニタ207SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ207SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図10-28に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ207SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

【0798】

次に、この実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図10-30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、まず、割込禁止に設定する（207SGSa001）。続いて、必要な初期設定を行う（207SGSa002）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラ

10

20

30

40

50

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。

【0799】

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

10

【0800】

RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかではない場合(207SGSa005;N)は、207SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1~6のいずれかである場合(207SGSa005;Y)は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと(設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと)を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する(207SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合(207SGSa006;Y)は、207SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし(207SGSa007)、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa008)。

20

【0801】

クリアスイッチがONである場合(207SGSa008;Y)は、RAMクリアフラグをセットして207SGSa011に進み(207SGSa010)、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa008;N)は、207SGSa010を実行せずに207SGSa011に進む。

【0802】

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

30

【0803】

RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa013a;Y)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理(207SGSa013b)を実行して207SGSa013dに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa013a;N)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理(207SGSa013c)を実行して207SGSa013dに進む。

40

【0804】

尚、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa011;N)や開放センサがOFFである場合(207SGSa012;N)は、207SGSa013a~207SGSa013cの処理を実行せずに207SGSa013dに進む。

【0805】

207SGSa013dにおいてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアする

50

か（RAMクリア処理（207SGSa009）を実行するか）否かを判定する（207SGSa013d）。RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa013d；Y）はRAMクリア処理（207SGSa013e）を実行した後に207SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa013d；N）はRAMクリア処理（207SGSa013e）を実行せずに207SGSa014に進む。

【0806】

207SGSa014においてCPU103は、再度RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（207SGSa014）。RAMクリアフラグがセットされている場合（207SGSa014；Y）は207SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（207SGSa014；N）は、主基板11の内部状態を電力供給停止（電断）時の状態に戻すための復旧処理を行う（207SGSa015）。

【0807】

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

【0808】

また、207SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する（207SGSa017）。クリアスイッチがONである場合（207SGSa017；Y）は、更に錠スイッチ207SG051がONであるか否か（207SGSa018）や、開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する（207SGSa019）。

【0809】

錠スイッチ207SG051がONであり（207SGSa018；Y）、且つ開放センサ207SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合（遊技機用枠207SG003を開放し、錠スイッチ207SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合）は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに（207SGSa020）、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa021）。そして、前述した207SGSa009～207SGSa016の処理を実行する。

【0810】

尚、クリアスイッチがOFFである場合（207SGSa017；N）、錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa018；N）、開放センサ207SG090がOFFである場合（207SGSa019；N）は、207SGSa031に進む。

【0811】

また、2078SGSa022においてCPU103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12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する（207SGSa022）。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし（207SGSa023）、図10-36（A）に示すように、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する（207SGSa024）。

10

20

30

40

50

【0812】

207SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を－1し（207SGSa025）、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa026）。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa026；N）は、207SGSa025と207SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合（207SGSa026；Y）は、表示モニタ207SG029における全セグメントの点滅を終了し（207SGSa027）、207SGSa028に進む。

【0813】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【0814】

そして、207SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理（207SGSa028）を実行し、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（207SGSa029）、割込みを許可する（207SGSa030）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0815】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（207SGSa031）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（207SGSa032）。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を－1し（207SGSa033）、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa034）。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa034；N）は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa034；Y）は、図10-36（B）に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する（207SGSa035）。

【0816】

また、CPU103は、図10-37（B）に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに（207SGSa036）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む（207SGSa037）。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）207SGSa032～207SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

【0817】

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

【0818】

尚、この実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図10-30に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行してもよい。

【0819】

図10-31（A）は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理（207SGSa009）を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、まず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する（207SGSa041）。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット（格納）する（207SGSa042）。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス（後述するFXXX）であるか否かを判定する（207SGSa043）。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合（207SGSa043；N）は、RAM102における次のアドレスを指定し（207SGSa044）、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス（F002）であるか否かを判定する（207SGSa045）。

【0820】

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

【0821】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、図10-31（B）に示すように、格納領域毎にアドレス（F000～FXXX）が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス（F000）には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス（F001）には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3番目のアドレス（F002）には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス（F003以降）には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報、前回の特別図柄通常処理において可変表示結果を判定する際に表示結果判定テーブルをセットするために読み出した設定値（判定使用済設定値）と、が格納されている。尚、バックアップデータ（バックアップフラグを含む）は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス（F000）には、工場出荷状態を示す値（例えば、設定値「0」）がセットされている。尚、RA

10

20

30

40

50

M102の先頭のアドレス(F000)に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

【0822】

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

【0823】

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

【0824】

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

【0825】

図10-32は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理(207SGSa013b)を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103は、まず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa051)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa052、図10-37(A)参照)。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様(図10-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa052a)。

【0826】

また、CPU103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(207SGSa053)、RAM102のアドレスF000に設定値として1~6のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する(207SGSa053a)。RAM102に設定値として1~6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合(207SGSa020において設定値がクリアされている場合)は、RAM102におけるアドレスF000に設定値として「1」をセット(設定値を「1」にリセット)して207SGSa054に進む(207SGSa053b)。尚、RAM102に設定値として1~6のいずれかの値が記憶されている場合(207SGSa053a; Y)は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進む。

【0827】

207SGSa054においてCPU103は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実

10

20

30

40

50

行開始待ちタイマの値を－１し（２０７ＳＧＳａ０５５）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０５６）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（２０７ＳＧＳａ０５６；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０５５と２０７ＳＧＳａ０５６の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（２０７ＳＧＳａ０５６；Ｙ）は、電源断検出処理を実行する（２０７ＳＧＳａ０５７）。

【０８２８】

電源断検出処理の実行後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００に格納されている設定値の表示を表示モニタ２０７ＳＧ０２９において開始し（２０７ＳＧＳａ０５８）、パチンコ遊技機１に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（２０７ＳＧＳａ０５９）。

【０８２９】

そしてＣＰＵ１０３は、設定値変更中フラグをセットし（２０７ＳＧＳａ０６１）、設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２の操作が有りか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０６２）。設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２の操作が無い場合（２０７ＳＧＳａ０６２；Ｎ）は２０７ＳＧＳａ０６５に進み、設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２の操作が有る場合（２０７ＳＧＳａ０６２；Ｙ）は、該設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２の操作にもとづいてＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１の内容を更新する（２０７ＳＧＳａ０６３）。

【０８３０】

具体的には、表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示されている設定値が「１」である場合は、該「１」よりも遊技者にとって１段階有利な設定値である「２」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納し、表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示されている設定値が「２」である場合は、該「２」よりも遊技者にとって１段階有利な設定値である「３」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納する等、表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示されている設定値よりも１大きい数値を借りの設定としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納する。尚、表示モニタ２０７ＳＧ０２９に表示されている設定値が「６」である場合は、「１」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納すればよい。

【０８３１】

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

【０８３２】

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

【０８３３】

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

【０８３４】

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

【0835】

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

【0836】

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

【0837】

図10-33は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理(207SGSa013c)を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに(207SGSa101)、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する(207SGSa102、図10-37(A)参照)。更にCPU103は、設定値確認処理に応じた態様(図10-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれでもない態様)として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する(207SGSa103)。

【0838】

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

【0839】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し(207SGSa109)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する(207SGSa110)。

【0840】

そしてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(

10

20

30

40

50

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

10

【0841】

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

【0842】

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

20

【0843】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のLEDのみを点灯する態様を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯パターンは、図10-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

【0844】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図10-37(A)に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントが同一態様にて点灯する態様を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

30

【0845】

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

40

【0846】

このとき、表示モニタ207SG029では、図10-35(A)～図10-35(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図10-27に示すベース値の表示)が終了する。つまり、この実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【0847】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値変更処理を開始すると

50

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

【0848】

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

10

【0849】

このとき、表示モニタ207SG029では、図10-35（A）、図10-35（B）及び図10-35（E）に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示（図10-27に示すベース値の表示）が終了する。つまり、この実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【0850】

20

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

【0851】

図10-34は、CPU103が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理（207SGSa013c）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、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（207SGS081）。電源断信号の入力が無い場合は（207SGS081；N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（207SGS081；Y）、RAM122に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し（207SGS082）、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（207SGS083）。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（207SGS084）、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

【0852】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御用タイマ割込処理では、図10-38に示すように、CPU103は、前述した207SGSa057及び207SGSa108と同一の電源断検出処理（207SGS200）を実行した後にS21～S27（図4参照）を実行するようになっている。

40

【0853】

次に、図5のステップS101において実行される本特徴部207SGの始動入賞判定処理について、図10-39にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（207SGS501a）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（207SGS501a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっている

50

か否かを判定する（207SGS502）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部207SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。207SGS502にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（207SGS502；N）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（207SGS503）。

【0854】

207SGS501aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（207SGS501a；N）、207SGS502にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（207SGS502；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（207SGS501b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（207SGS501b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（207SGS505）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部207SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。207SGS505にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（207SGS505；N）、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（207SGS506）。

【0855】

207SGS503、207SGS506の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（207SGS507）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（207SGS508）。例えば、遊技制御カウンタ設定部207SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0856】

207SGS508の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部207SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、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を示す数値データを抽出して特定する（207SGS509）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（207SGS510）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部207SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部207SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0857】

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を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、207SGS509の処理を実行することにより、

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出するとともに、後述する可変表示結果判定モジュール（207SGS525）において可変表示結果を判定するために特定する。

【0858】

207SGS510の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（207SGS511）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0859】

207SGS511の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（207SGS512）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（207SGS513）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0860】

207SGS513の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（207SGS514）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（207SGS514；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（207SGS515）、207SGS504の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（207SGS514；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（207SGS516）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

30

【0861】

図10-40（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図10-39の207SGS512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。本特徴部207SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図5のステップS22、図10-41）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定や特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103が207SGS512の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄や小当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりや小当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定

40

50

結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出等の先読予告演出が実行されるようになる。

【0862】

図10-40(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する(207SGS521)。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

10

【0863】

207SGS521の処理に続いて、CPU103は、RAM102における先頭のアドレス(図10-31(B)参照)を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する(207SGS522)。次いで、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする(207SGS524)。その後、図10-42に示す可変表示結果判定モジュール(207SGS525)において、特図表示結果が「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」のいずれになるかを判定する処理を行う。

【0864】

図10-42に示すように、可変表示結果判定モジュールにおいて、CPU103は、セットした特図表示結果判定テーブルにおける大当たり判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し(207SGS571)、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する(207SGS572)。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

20

【0865】

207SGS572にて大当たり判定範囲内であると判定された場合(207SGS572;Y)、可変表示において大当たりとなると判定する(207SGS576)。一方、207SGS572にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当たりとならないと判定された場合には(207SGS572;N)、セットした特図表示結果判定テーブルにおける小当たり判定値の数値範囲と特定した特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データとを比較し(207SGS573)、図10-39の207SGS509にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であるか否かを判定する(207SGS574)。

30

【0866】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内であると判定された場合(207SGS574;Y)、可変表示において小当たりとなると判定する(207SGS577)。一方、207SGS574にて小当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において小当たりとならないと判定された場合には(207SGS574;N)、可変表示においてははずれとなると判定する(207SGS575)。

40

【0867】

図10-40(A)に戻って、207SGS575にて可変表示において大当たりとなると判定したか否かを確認し(207SGS526)、大当たりとならないと判定した場合(207SGS526;N)、207SGS525において可変表示において小当たりとなると判定したか否かを確認し(207SGS527)、小当たりとならないと判定した場合、つまり、可変表示においてははずれとなると判定した場合には(207SGS526;N)、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS527a)、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する(207SGS528

50

）。

【0868】

207SGS526にて可変表示において大当たりとなると判定した場合には(207SGS526;Y)、大当たり種別判定用の乱数値MR2と大当たり種別判定テーブルとに基づいて、大当たり種別を判定する(207SGS533)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

10

【0869】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、大当たりCである場合には第4図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS534)、その後、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当たり種別に応じた大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(207SGS535)、207SGS536に進む。

【0870】

また、207SGS527にて可変表示において小当たりとなると判定した場合には(207SGS527;Y)、可変表示結果が「小当たり」となることに応じた図柄指定コマンドである第6図柄指定コマンドの送信設定を実行し(207SGS531)、小当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして(207SGS532)、207SGS536に進む。

20

【0871】

また、207SGS528にて時短フラグがセットされていない場合は(207SGS528;N)、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし(207SGS529)、時短フラグがセットされている場合は(207SGS528;Y)、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする(207SGS530)。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

30

【0872】

尚、本特徴部207SGでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、合算保留記憶数が2~4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、合算保留記憶数が5個以上である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図10-24に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値1が1の場合は1~450、設定値が2の場合は1~430、設定値が3の場合は1~410、設定値が4の場合は1~390、設定値が5の場合は1~370、設定値が6の場合は1~350がそれぞれ割り当てられている。

40

【0873】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値が1の場合は1~500、設定値が2の場合は1~480、設定値が3の場合は1~460、設定値が4の場合は1~440、設定値が5の場合は1~420、設定値が6の場合は1~400がそれぞれ割り当てられている。

【0874】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルC及びはずれ用変動パターン判定テーブルD

50

においては、非リーチの変動パターンに対しては変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、設定値が1の場合は1～550、設定値が2の場合は1～530、設定値が3の場合は1～510、設定値が4の場合は1～490、設定値が5の場合は1～470、設定値が6の場合は1～450がそれぞれ割り当てられている。

【0875】

一方で、いずれのはずれ用変動パターン判定テーブルにおいても、スーパーリーチの変動パターンに対して動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち、701～997までが設定値にかかわらず割り当てられている。

【0876】

このため、207SGS529においてはずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAまたははずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンを判定するようになっている。

【0877】

207SGS529, 207SGS530, 207SGS532, 207SGS535の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(207SGS536)。本特徴部207SGでは、図10-40(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチや小当り)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0878】

その後、207SGS536の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(207SGS537)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0879】

尚、図柄指定コマンドや変動カテゴリ指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【0880】

図10-41は、特別図柄通常処理として、図5のS110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10-41に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(207SGS541)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、207SGS541の処理では、遊技制御カウンタ設定部207SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0881】

207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(207SGS541; N)、第2特図保留記憶部207SG151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、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を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する(207SGS542)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0882】

207SGS542の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数

10

20

30

40

50

カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部207SG151Bのデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部207SG151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（207SGS543）。

【0883】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（207SGS544）、207SGS549に移行する。

【0884】

一方、207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（207SGS541；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（207SGS545）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、207SGS545の処理では、遊技制御カウンタ設定部207SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、207SGS545の処理は、207SGS541にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0885】

尚、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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【0886】

207SGS545にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（207SGS545；N）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、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を示す数値データをそれぞれ読み出して特定する（207SGS546）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0887】

207SGS546の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部207SG151Aのデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部207SG151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（207SGS547）。

【0888】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（207SGS548）、207SGS549に移行する。

【0889】

207SGS549においては、例えば、遊技制御フラグ設定部207SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（207SGS549）。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグ

10

20

30

40

50

がオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【0890】

207SGS549の処理に続いて、CPU103は、RAM102の先頭のアドレス（図10-31（B）参照）を参照し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する（207SGS550）。

【0891】

次いで、CPU103は、RAM102に記憶されている遊技情報（図10-31（B）参照）を参照し、判定使用済設定値の記憶があるか否かを判定する（207SGS551）。判定使用済設定値の記憶があると判定した場合には（207SGS551：Y）、207SGS550にて特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とを比較し（207SGS552）、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであるか否かを判定する（207SGS553）。

【0892】

207SGS553において、特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じでないと判定した場合は（207SGS553：N）、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（207SGS554）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力して（207SGS555）、ループ処理に入る。以降、CPU103は、他の処理を実行することが無くなるので、該ループ処理によってパチンコ遊技機は遊技不能状態（遊技不能状態）となる。尚、エラー指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理を実行することで送信される。

【0893】

このように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、前回の可変表示を実行する際に参照した設定値（判定使用済設定値）と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合に、遊技場の管理装置において判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている旨を認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【0894】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103がループ処理を実行することにより他の処理を実行しないことでパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、遊技球の発射を制限すること、各入賞口への遊技球が入賞したとしても賞球の払い出しや特別図柄の可変表示を行わないこと等の処理を実行することによりパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御してもよい。

【0895】

また、本特徴部207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっていることを異常として、該異常を遊技場の管理装置において認識可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bを図10-36（B）や図10-37（B）に示すような表示態様（点灯態様）とすることによって、該異常を遊技者や遊技場の店員等に報知してもよい。

【0896】

また、本特徴部207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、演出制御基板12に対するエラー指定コマンドの送信と遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力をそれぞれ1回のみ実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるもので

10

20

30

40

50

はなく、これらエラー指定コマンドの送信やセキュリティ信号の出力は、前述した遊技不能状態において所定期間毎に繰り返し実行してもよい。

【0897】

また、本特徴部207SGの特別図柄通常処理では、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合は、CPU103がパチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合、CPU103は、パチンコ遊技機1を遊技不能状態に制御せずともよい。

【0898】

更に、判定使用済設定値と現在RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値が異なっている場合にCPU103によるパチンコ遊技機1の遊技不能状態への制御を実行しない場合は、例えば、遊技場の管理装置に向けてのセキュリティ信号の出力のみを実行してもよいし、また、RAM102の先頭アドレスに格納されている設定値を再設定指定してもよい。尚、RAM102の先頭アドレスに格納されている設定値の再設定を行う場合は、例えば、判定使用済設定値をRAM102の先頭アドレスに格納してもよいし、最も遊技者にとって不利な値（この実施の形態の特徴部207SGでは1）を設定することによって、パチンコ遊技機1が遊技場の意図に反して過度に遊技者にとって有利となることを防止してもよい。

【0899】

207SGS551において判定使用済設定値の記憶がないと判定した場合、つまり、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動して1回目の可変表示を実行する場合（207SGS551：N）または207SGS553において特定した設定値と記憶されている判定使用済設定値とが同じであると判定した場合は（207SGS553：Y）、現在の遊技状態、始動口バッファ値及び設定値に応じた特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（207SGS556）。その後、図10-40（A）に示す207SGS525における可変表示結果判定モジュールにおいて実行する処理と同じ処理、つまり、図10-42に示す207SGS571～207SGS577の処理を行う（207SGS557）。

【0900】

続いて、207SGS557において可変表示において大当たりとなると判定したか否かを確認し（207SGS558）、大当たりとならないと判定した場合（207SGS558；N）、207SGS557において可変表示において小当たりとなると判定したか否かを確認する（207SGS559）。

【0901】

207SGS558にて可変表示において大当たりとなると判定した場合には（207SGS558；Y）、遊技制御フラグ設定部207SG152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（207SGS561）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図10-21（A）（B）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（207SGS562）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「大当たりA」、「大当たりB」、「大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（207SGS563）。

【0902】

207SGS563の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例

10

20

30

40

50

例えば遊技制御バッファ設定部 207SG155 に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより (207SGS564)、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が「大当り A」であれば「1」とし、「大当り B」であれば「2」とし、「大当り C」であれば「3」とすればよい。

【0903】

一方、207SGS559 にて可変表示において小当りとなると判定した場合には (207SGS559 ; Y)、207SGS560 に進んで、遊技制御フラグ設定部 207SG152 に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする (207SGS560)。

【0904】

一方、207SGS559 にて可変表示において小当りとなると判定しなかった場合、つまり、可変表示においてははずれとなる場合には (207SGS559 ; N)、207SGS565 に進む。

【0905】

207SGS565 においては、大当り遊技状態に制御するか否か (大当りフラグがセットされているか否か) の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か (大当りフラグがセットされているか否か) の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS558 にて特図表示結果が「大当り」と判定された場合には、207SGS563 における大当り種別が「大当り A」である場合には「1」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当り B」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、207SGS559 にて特図表示結果が「小当り」と判定された場合 (207SGS560 において小当りフラグがセットされた場合) には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0906】

207SGS565 にて確定特別図柄を設定した後は、207SGS553 において特定した設定値を判定使用済設定値として RAM102 に更新記憶した後 (207SGS566)、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから (207SGS567)、特別図柄通常処理を終了する。

【0907】

尚、207SGS545 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には (207SGS545 ; Y)、所定のデモ表示設定を行ってから (207SGS568)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示 (デモ画面表示) を指定する演出制御コマンド (客待ちデモ指定コマンド) が、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0908】

尚、この実施の形態の特徴部 207SG では、判定使用済み設定値を RAM102 に遊技情報の 1 つとして記憶しているため (図 10-31 (B) 参照)、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートにて起動した場合には、最初の可変表示を実行する際に判定使用済設定値が存在しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、判定使用済み設定値を RAM102 における RAM クリア処理にてクリアされていない領域に格納することによって、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートにて起動した場合に

10

20

30

40

50

においても最初の変表示を実行する際に判定使用済設定値とRAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値（パチンコ遊技機1に設定されている設定値）を比較できるようにしてもよい。

【0909】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、図10-40及び図10-41に示すように、共通の処理を実行する可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果判定モジュールには、CPU103が特定した設定値（RAM102の先頭のアドレスに格納されている設定値）と判定使用済設定値とを比較する処理（図10-41に示す207SGS551～207SGS553）や、該処理結果としてCPU103が特定した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理（207SGS554～207SGS555）等を含めてもよい。このようにすることで、入賞時乱数値判定処理を実行する場合においてもCPU103が特定した設定値と判定使用済設定値とを比較する処理や該処理結果としてCPU103が特定した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合にパチンコ遊技機1を遊技停止状態に制御する処理を実行することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性をより一層向上させることができる。

【0910】

次に、演出制御用CPU120が実行する処理について説明する。

【0911】

図10-43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、先ず、所定の初期化処理を実行して（207SGS401）、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。

【0912】

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（207SGS403）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し（207SGS404）、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（207SGS405）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405；N）は、207SGS404及び207SGS405の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

【0913】

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（207SGS405；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（207SGS406）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（207SGS406；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け付けてから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（207SGS407）、207SGS427に進む。

【0914】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合（207SGS406；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（207SGS408）。コールド通知コマンドの受信が有る場合（207SGS408；Y）は、RAM122に記憶されている遊技者情報と演出用情報（前回のパチンコ遊技機1の起動時からRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアするとともに（207SGS409）、RAM102に記憶されていた情報がクリアされたことや、RAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知（RAMクリア報知を実行）するためのRAMクリア報知処理を実行する（

10

20

30

40

50

207SGS410)。尚、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像（例えば、図10-36（A）に示すように、画像表示装置5において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する報知画像207SG005M1）の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L，8Rからの音出力等を所定期間（例えば、10秒間）し、パチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員等にRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、RAMクリア報知処理の実行後は、207SGS427に進む。

【0915】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合（207SGS408；N）、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS411）。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合（207SGS411；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）や設定値の確認中であることの報知（設定値確認中報知）を実行するための設定値関連報知処理を実行する（207SGS412）。

【0916】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更中報知や設定値確認中報知として、図10-50（B）及び図10-50（C）に示すように、画像表示装置5において、設定値の変更中であることを示す報知画像207SG005M2や設定値の確認中であることを示す報知画像207SG005M3を表示するが、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠207SG003が開放されており、且つ設定値の変更や確認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207SG029を視認している状態である。つまり、設定値変更状態や設定値確認状態とは、設定値の変更や確認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が設定値変更状態や設定値確認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、設定値変更中報知や設定値確認中報知としては、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、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動していることを報知してもよい。

【0917】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の動作チェックを行うための第1可動体初期化処理（207SGS413）と、第2可動体207SG322の動作チェックを行うための第2可動体初期化処理（207SGS414）を実行する。尚、この実施の形態の特徴部207SGにおける第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とでは、第1可動体207SG321の動作チェックが終了した後に第2可動体207SG322の動作チェックを実行するようになっている（図10-49参照）。

【0918】

ここで、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理について図10-47及び図10-48を用いて説明する。図10-47は、演出制御用CPU120が行う非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図10-48は、（A）は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、（B）は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【0919】

第1可動体207SG321と第2可動体207SG322は、それぞれの原点位置（第1位置）と演出位置（第2位置）との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置（第2位置）への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、可変表示中における第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の実際の動作態様である。

【0920】

演出制御用CPU120は、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行したときに可動体207SG321, 207SG322の被検出部が原点検出センサ207SG331, 207SG332により検出されない場合、つまり、可動体207SG321, 207SG322が何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体207SG321, 207SG322の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、図10-32における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体207SG321, 207SG322は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体207SG321, 207SG322を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

10

【0921】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理において非検出時動作制御を実行した場合、または、可動体207SG321, 207SG322が原点検出センサ207SG331, 207SG332により検出された場合、実動作確認動作制御を実行する。実動作確認動作制御は、可動体207SG321, 207SG322を用いた演出（例えば、可変表示中に実行な可動体演出等）において実際に行われる実動作と同一の動作とされている。

20

【0922】

次に、演出制御用CPU120が非検出時動作制御と実動作確認動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図10-48（A）及び図10-48（B）にて示す速度は、演出制御用CPU120が各可動体207SG321, 207SG322を動作させるために設定する制御速度であって、可動体207SG321, 207SG322の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体207SG321, 207SG322を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間とで態様が異なる場合（例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間）や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体207SG321, 207SG322を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体207SG321, 207SG322に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体207SG321, 207SG322の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体207SG321, 207SG322の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体207SG321, 207SG322を同一性能のステッピングモータにて動作させる場合において、各可動体207SG321, 207SG322に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体207SG321, 207SG322の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体207SG321, 207SG322の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

30

40

【0923】

図10-48（A）に示すように、演出制御用CPU120は、実動作確認動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて可動体207SG321, 207SG322を動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体207SG321, 207SG322が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認動作制御では、原点位置と演出位置との

50

間において、可動体 207SG321, 207SG322 の制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。つまり、演出制御用 CPU120 は、各可動体 207SG321, 207SG322 を用いた演出を実行する場合、第 1 速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第 2 速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 207SG321, 207SG322 が動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第 1 速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第 2 速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 207SG321, 207SG322 が動作するように制御する。

【0924】

すなわち、上記第 1 速度としての最低速度や第 2 速度としての最高速度は、可動体 207SG321, 207SG322 の実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

【0925】

ここで、可動体 207SG321, 207SG322 の加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されている。また、演出位置に移動した後に原点位置に復帰させる際においては、演出位置に停止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体 207SG321, 207SG322 を確実に減速させてから原点検出センサ 207SG331, 207SG332 により被検出部が検出されるようにしている。

【0926】

また、図 10-48 (B) に示すように、演出制御用 CPU120 は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第 1 速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用 CPU120 は、第 1 動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（この実施の形態の特徴部 207SG では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させる制御を行う。

【0927】

この場合、可動体 207SG321, 207SG322 は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置に復帰したときに原点検出センサ 207SG331, 207SG332 にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体 207SG321, 207SG322 が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体 207SG321, 207SG322 等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

【0928】

図 10-43 に戻り、第 1 可動体初期化処理（207SGS413）と第 2 可動体初期化処理（207SGS413）の実行後、演出制御用 CPU120 は、第 1 可動体 207SG321 の動作チェック中に設定値の変更または設定値の確認が終了したことを示す設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する（207SGS415）。設定値早期変更終了フラグがセットされていない場合（207SGS415; N）は、更に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを

10

20

30

40

50

判定する（207SGS416）。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合（207SGS416；N）207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合（207SGS416；Y）は207SGS417に進む。尚、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合（207SGS415；Y）は、207SGS416の処理を実行せずに207SGS417に進む。

【0929】

207SGS417において演出制御用CPU120は、第1可動体207SG321の初期化（動作チェック）が終了したか否かを判定する（207SGS417）。第1可動体207SG321の初期化が終了していない場合（207SGS417；N）は、設定値早期変更終了フラグをセットして207SG412に進み（207SGS418）、第1可動体207SG321の初期化が終了している場合（207SGS417；Y）は、第2可動体207SG322の初期化（動作チェック）が終了しているか否かを判定する（207SGS419）。第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合（207SGS419；N）は207SGS412に進み、第2可動体207SG322の初期化が終了している場合（207SGS419；Y）は、設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する（207SGS420）。

【0930】

207SGS420において、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合（207SGS420；Y）は、設定値早期変更終了フラグをクリアし（207SGS421）、207SGS413と同一処理である第1可動体初期化处理（207SGS422）と、207SGS414と同一処理である第2可動体初期化处理（207SGS423）を実行し、これら第1可動体初期化处理（207SGS422）と207SGS414と第2可動体初期化处理（207SGS423）において第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化（動作チェック）が終了したか否かを判定する（207SGS424）。第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了していない場合（207SGS424；N）は207SGS422に進み、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の初期化が終了している場合（207SGS424；Y）は、207SGS427に進む。

【0931】

以上のようにこれら207SG412～207SG424の処理については、図10-49（A）に示すように、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点（パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態に制御された時点）から設定値変更報知や設定値確認中報知を開始するとともに、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理を実行する。尚、前述したように、この実施の形態の特徴部207SGでは、第2可動体初期化处理は、第1可動体初期化处理が終了してから実行される、つまり、第1可動体207SG321の動作チェック終了後に第2可動体207SG322の動作チェックが実行されるようになっている。

【0932】

このとき、図10-49（A）に示すように、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の動作チェックが終了した後に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、再度第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理が実行されるようになっている。

【0933】

一方で、図10-49（B）に示すように、第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理のうち、第1可動体初期化处理のみが終了しているタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックは終了しているが未だ第2可動体207SG322の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了し

10

20

30

40

50

た場合は、第2可動体初期化処理が終了した後、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理が実行されるようになっている。

【0934】

更に、図10-49(C)に示すように、第1可動体初期化処理が未だ終了していないタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、実行中の第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理のみを実行し、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とが実行されないようになっている。

【0935】

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

【0936】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおけるエラー報知としては、図10-50(D)に示すように、画像表示装置5においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像207SG005M4を表示すればよい。このように画像表示装置5においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像207SG005M4が表示されることによって、遊技者は、これら報知画像207SG005M4から不正な値が設定値として設定されていることや、設定値の変更中に電断が発生した状態でパチンコ遊技機1に電源が再投入されたこと、前回の可変表示において参照した設定値(判定使用済設定値)がRAM102の先頭アドレスに格納されている設定値と異なっていること等を認識することができる。尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に実行可能なエラー報知処理(207SGS426)と、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理(207SGS439)との、2つのエラー報知処理が存在する。

【0937】

このうち、パチンコ遊技機1の起動時に実行可能なエラー報知処理(207SGS426)については、パチンコ遊技機1の起動時に発生したエラー(CPU103が図10-30に示す遊技制御メイン処理の207SGSa031の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信)にもとづいて画像表示装置5において報知画像207SG005M4を表示し、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に実行可能なエラー報知処理(207SGS439)については、パチンコ遊技機1の起動が完了した後に発生したエラー(CPU103が図10-41に示す特別図柄通常処理の207SGS554の処理にて送信するエラー指定コマンドの受信)にもとづいて画像表示装置5において報知画像207SG005M4を表示すればよい。

【0938】

このように、この実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御メイン処理では、図10-44に示すように、パチンコ遊技機1をホットスタート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け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」～「6」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を設定値変更状態や設定確認状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用

10

20

30

40

50

情報とを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。

【0939】

つまり、この実施の形態の特徴部207SG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、設定値確認状態、設定値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。

【0940】

そして、207SGS427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10-45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されていない場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

【0941】

尚、この実施の形態における特徴部207SG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」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、この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、「6」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

【0942】

尚、この実施の形態における特徴部207SG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」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、この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、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、画像表示装置5に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、スピーカ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。

【0943】

そして、図10-43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（207SGS428）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（207SGS429）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用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）されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし（207SGS430）、以下の処理を実行する。

【0944】

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（207SGS431）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機1の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機1の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート

10

20

30

40

50

通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行すればよい。

【0945】

尚、この実施の形態における特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機 1 の起動報知の態様が異なっている。

【0946】

具体的には、図 10-46 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 8L, 8R 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 8L, 8R 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 8L, 8R 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る。

【0947】

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 8L, 8R 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 8L, 8R 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 8L, 8R 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る。

【0948】

つまり、この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 8L, 8R 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 8L, 8R 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。

【0949】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光とスピーカ 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。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 8L, 8R 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 8L, 8R 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る。

【0950】

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。

【0951】

尚、この実施の形態の特徴部 207SG 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、この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。

【0952】

また、本実施例の特徴部 207SG 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、この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。

【0953】

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

【0954】

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 207SG003 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 207SG003 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 からの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置 5 において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置 5 において「RAM がクリアされました」等の RAM 102 や RAM 122 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。

【0955】

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もよい。例えば、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。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。

【0956】

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。

【0957】

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、この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、この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。

【0958】

また、この実施の形態における特徴部 207SG においては、この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み合わ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、この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み合わせは、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【0959】

また、この実施の形態における特徴部 207SG 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、この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。

【0960】

図 10-43 に戻り、次に演出制御用 CPU 120 は、電源断検出処理を実行する (207SGS432)。電源断検出処理では、図 10-51 に示すように、演出制御用 CPU 120 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 (207SGS441)。電源断信号の入力が無い場合は (207SGS441; N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は (207SGS441; Y)、RAM 122 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 (207SGS442)、該特定したバックアップデータを RAM 122 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する (207SGS443)。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 (207SGS444)、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。

【0961】

図 10-43 に戻り、次に演出制御用 CPU 120 は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う (コマンド解析処理: 207SGS433)。このコマンド解析処理において演出制御用 CPU 120 は、受信コマンドバッファに格納されている主基板 11 から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 INT 信号にもとづく割込処理で受信され、RAM 122 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 10-8 参照) であるのか解析する。

【0962】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセス処理を行う (207SGS434)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態 (演出制御プロセスフラグ) に対応した処理を選択して画像表示装置 5 の表示制御を実行する。

10

20

30

40

50

【0963】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理（207SGS435）、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理（207SGS436）、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理（207SGS437）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（207SGS438）、エラー報知処理（207SGS439）を実行する。その後、S52に移行する。

【0964】

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や押しボタン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、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【0965】

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や押しボタン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。

【0966】

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

【0967】

エラー報知処理では、演出制御用CPU120は、CPU103からエラー指定コマンドを受信したか否かを判定する。エラー指定コマンドを受信している場合は、該受信したエラー指定コマンドに応じたエラー報知を実行する。

【0968】

次に、この実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図10-52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、まず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（207SGS451）。先読規制カウンタの値が「0」である場合（207SGS451；Y）は、先読予告設定処理（S161）を実行した後、第1保留記憶表示エリア207SG005D及び第2保留記憶表示エリア207SG005Uに表示される保留記憶表示数や保留記憶表示の表示態様を始動入賞時受信コマンドバッファ207SG194Aに記憶されている保留記憶数や保留表示フラグの値に応じて更新する保留表示更新処理（207SGS454）を実行し、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。

【0969】

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（207SGS451；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（207SGS452）。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（207SGS452；N）は、保留表示更新処理（207SGS454）を実行するとともに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」のである場合（207SGS

452; Y)は、先読規制カウンタの値を-1し(207SGS453)、保留表示更新処理(207SGS454)を実行するとともに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207SGS451~207SGS453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。

【0970】

尚、この実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1が起動したことにともづいて、演出制御用CPU120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、この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づいて、CPU103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。

【0971】

以上のようにこの実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1において遊技が可能な状態となったことにともづいて、4回の可変表示に亘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、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技が可能な状態となったことにともづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量、遊技効果ランプ9の光量、RTC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。

【0972】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、先読み予告演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読み予告演出としては、例えば、画像表示装置5に特定の背景画像を表示する演出や、特定の可動体の動作、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の発光を行う演出等を実行してもよい。

【0973】

以上、この実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図10-17~図10-20に示すように、表示結果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にかかわらず、当り判定値のうち1020~1237までの範囲が大当り判定値の共通数値範囲として設定されている。そして、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2~6のいずれかである場合(パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1以外の場合)は、1238から各設定値に応じた値までの範囲が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。つまり、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2~6のいずれかである場合は、当たり判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0974】

特にこの実施の形態の特徴部207SGにおいては、0~65535の範囲内において大当り判定値の数値範囲が1020を基準値とした1箇所に設定されているので、有利状態判定値の数値範囲が複数設けられている場合と比較して乱数値MR1の値が大当り判定値の数値範囲内の値であるか否か(大当り遊技状態に制御するか否か)の判定を複数回実行する必要が無いため、CPU103が有利状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0975】

また、図10-17~図10-20に示すように、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、確変状態のいずれかであるかにかかわらず、前述した当り判定値の1020を大当り基準値として、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範

10

20

30

40

50

図とが連続した数値範囲となるように設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、1020から通常状態や時短状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否か、及び1020から確変状態に応じた非共通数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0976】

更に、図10-17～図10-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいては、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小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。このため、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1の値が、32767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

10

【0977】

尚、図10-17～図10-20に示すように、表示結果判定テーブルにおいて小当り判定値の数値範囲は、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、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合の大当りの判定値の数値範囲とは異なる数値範囲（32767～33094または、32767～33421）に設定されているので、大当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が1020から各設定値に応じた非共通数値範囲の最大値までの数値範囲内であるか否かを判定すればよく、小当り遊技状態に制御されるか否かの判定を行う際は、乱数値MR1が32767から変動特図に応じた小当り判定値の数値範囲の最大値までの範囲内であるか否かを判定すればよいので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

20

【0978】

また、この実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、パチンコ遊技機1に設定された設置値を記憶可能となっている。そして、図10-41に示すように、この実施の形態の特徴部207SGにおけるCPU103は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該RAM102に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に対応する大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを設定し（設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定し）、大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う。つまり、CPU103は、可変表示を実行する毎にRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定するので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。

30

【0979】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示を実行する毎にRAM102から設定値を読み出すとともに、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1が起動した時点でCPU103がRAM102から設定値を読み出し、該読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1が起動した時点でRAM102から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する場合は、パチンコ遊技機1に電断が発生するまでの期間において該設定された表示結果判定テーブルを用いて全ての可変表示結果を判定すればよい。

40

【0980】

また、CPU103は、可変表示を開始する毎（開始する可変表示の可変表示結果を決定する毎）に該RAM102に記憶されている設定値を読み出すとともに、該読み出した

50

設定値と前回可変表示結果を判定するためにRAM 102から読み出した設定値（判定使用済設定値）とを比較し、該比較結果として今回RAM 102から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、画像表示装置5に表示される画像によってエラー報知が実行される（図10-50参照）ので、不適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることを防ぐことができる。更に、RAM 102に不適切な設定値が設定されていることをよりの確に特定することができるばかりか、RAM 102に設定されている設定値が異常である旨を遊技機の周囲に認識させることができるので、遊技場の店員等が異常な設定値への対処を迅速に行うことができる。

【0981】

尚、この実施の形態の特徴部207SGでは、可変表示を実行する毎にRAM 102に記憶されている設定値と判定使用済設定値とを比較する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、RAM 102に記憶されている設定値と判定使用済設定値とは、可変表示の所定回数の実行や、所定時間の経過にもとづいて実行してもよい。

【0982】

また、CPU 103は、RAM 102から読み出した設定値と前回使用済設定値とを比較し、該比較結果として今回RAM 102から読み出した設定値と判定使用済設定値とが一致しなかった場合には、演出制御基板12に対してエラー指定コマンドを送信し、演出制御用CPU 120は、CPU 103から該エラー指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置5に報知画像207SG005M4を表示するので、適切な設定値が読み出されることによって不適切な可変表示結果の判定が行われることをより確実に防ぐことができる。

【0983】

また、CPU 103は、図10-40～図10-42に示すように、入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで共通の可変表示結果判定モジュールを用いて可変表示結果を判定するので、これら入賞時乱数値判定を実行するときと特別図柄通常処理を実行するときとで処理の一部を共通化することができ、CPU 103の処理負荷を抑えることができる。

【0984】

また、この実施の形態の特徴部207SGでは、図10-17～図10-20に示すように、変動特図が同一であればパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず小当たり判定値の数値範囲は同一となっているが、CPU 103は、可変表示を実行する際にRAM 102から読み出した設定値に応じた小当たり判定値の数値範囲を設定する（RAM 102から読み出した設定値に応じた表示結果判定テーブルを設定する）ので、CPU 103が小当たり遊技状態に制御するか否かを判定するための処理負荷を低減できる、更に、この実施の形態の特徴部207SGのように、RAM 102から読み出した設定値に応じた大当たり判定値の数値範囲と小当たり判定値の数値範囲を設定する場合は、RAM 102から読み出す設定値に対応する表示結果判定テーブルを設定するための処理を共通化することができるので、処理プログラムの容量も削減することができる。

【0985】

また、図10-17～図10-20に示すように、パチンコ遊技機1に設定値として1（最も大当たり確率が低い設定値）が設定されている場合は、大当たり判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定されている場合は、大当たり判定値の数値範囲として共通数値範囲のみを対象として大当たり遊技状態に制御するか否かを判定すればよいので、CPU 103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【0986】

尚、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、図10-17～図10-20に示すように、大当たり基準値を大当たり判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり基準値を大当たり判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。つまり、この実施の形態の特徴部207SGにおい

10

20

30

40

50

ては、大当たり判定値の非共通数値範囲を大当たり判定値の共通数値範囲の最大値から連続するように設定しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり判定値の非共通数値範囲を大当たり判定値の共通数値範囲の最小値から連続するように設定してもよい。

【0987】

また、この実施の形態の特徴部207SGにおいては、図10-17～図10-20に示すように、小当たり基準値を小当たり判定値の共通数値範囲の最低値に設定する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、小当たり基準値を小当たり判定値の共通数値範囲の最大値に設定してもよい。

【0988】

また、この実施の形態には、以下に示す発明207SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明207SGの手段1に記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図10-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図10-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図10-32に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図10-37（A）に示すように、CPU103が設定値変更処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）

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

【0989】

更には、発明207SGの手段2に記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図10-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部

10

20

30

40

50

(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B)を含む情報表示部(例えば、遊技情報表示部207SG200)を有し、

確認条件が成立したとき(例えば、図10-30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OFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONであるとき)に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態(例えば、CPU103が図10-33に示す設定値確認処理を実行中である状態)に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う(例えば、図10-37(A)に示すように、CPU103が設定値確認処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分)

10

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

【0990】

更には、発明207SGの手段3に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示である(例えば、図10-4及び図10-37に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとが可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と、設定値変更状態や設定値確認状態である場合の表示態様と、が異なる部分)

20

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、設定状態または確認状態であることを的確に認識できる。

【0991】

更には、発明207SGの手段4に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記可変表示部において行う(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、可変表示部において好適な報知を行うことができる。

30

【0992】

更には、発明207SGの手段5に記載の遊技機として、

前記可変表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部にて構成され(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bがそれぞれ8個のセグメントにて構成されている部分)、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示として、前記小表示部の全てを点灯状態とした表示を行う(例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、前記設定状態または前記確認状態であることを認識し易くできる。

40

【0993】

更には、発明207SGの手段6に記載の遊技機として、

遊技媒体を遊技領域(例えば、左遊技領域207SG002Lと右遊技領域207SG002R)に発射して遊技を行う遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

前記情報表示部は、前記遊技領域において遊技媒体の発射方向を報知する発射方向報知部(例えば、右打ちランプ207SG132)を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記発射方向報知部において行う(例えば、図10-37(A)に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において右打ちランプ207SG13

50

2を点滅させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、発射方向報知部において好適な報知を行うことができる。

【0994】

更には、発明207SGの手段7に記載の遊技機として、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が図5に示す始動入賞判定処理を実行する部分）を備え、

前記情報表示部は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留表示部（例えば、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025B）を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記保留表示部において行う（例えば、図10-37（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、保留表示部において好適な報知を行うことができる。

【0995】

更には、発明207SGの手段8に記載の遊技機として、

前記有利状態において、遊技媒体が進入可能な第1状態と該第1状態よりも遊技媒体が進入し難い第2状態とに変化可能な特別可変装置（特別可変入賞球装置7）を備え、

前記情報表示部は、前記特別可変装置が前記有利状態において前記第1状態となる回数を報知する回数報知部（例えば、ラウンド表示器207SG131）を備え、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記回数報知部において行う（例えば、図10-37（A）に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態においてラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみを点灯する部分）

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、回数報知部において好適な報知を行うことができる。

【0996】

更には、発明207SGの手段8に記載の遊技機として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RAM102）と、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）と、

前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報（例えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な状態情報記憶手段（例えば、RAM102のアドレスF002の領域）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがONである状態）であることを含む第1条件（例えば、クリアスイッチがONである状態）が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化処理（例えば、CPU103が図10-31（A）に示すRAMクリア処理を実行する部分）を実行可能であり、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態（例えば、クリアスイッチがONである状態）であることを含む第2条件（例えば、クリアスイッチがONであり、且つ錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONである状態）が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理を実行可能であるとともに、前記第1条件が成立した場合に実行する前記初期化処理と共通の初期化処理を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能であり（例えば、RAMクリア処理と設定値変更処理を実行可能な部分）、

10

20

30

40

50

前記第1条件と前記第2条件のいずれが成立した場合であっても、前記状態情報を消去しない（例えば、図10-31（A）に示すように、RAMクリア処理においてRAMクリアフラグをクリアしない部分）

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、第1条件の成立時と第2条件の成立時とで初期化処理の共通化することができるので、初期化処理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、状態情報にもとづいた初期化処理を的確に実行できる。

【0997】

また、この実施の形態には、以下に示す発明208SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明208SGの手段1に記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図10-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図10-30に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図10-32に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図10-37（B）に示すように、設定値以上エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

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

【0998】

更には、発明208SGの手段2に記載の遊技機として、

前記所定のエラーは、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラー（例えば、設定値以上エラー）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、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生し、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【0999】

更には、発明208SGの手段3に記載の遊技機として、

前記設定状態において変更された新たな設定値が確定する前に電断が発生した場合には、該電断からの復旧時において、前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが

10

20

30

40

50

発生していなくても、エラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図10-37（B）に示すように設定変更中の電断から復帰した場合においても、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、新たにエラーを設けることなしに、設定値が確定する前に電断が発生したことにより、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【1000】

また、この実施の形態には、以下に示す発明209SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。また、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第6209653号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第6209653号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明209SGの手段1に記載の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図10-32に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口10、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第1表示部207SG029A～第4表示部207SG029D）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図10-27（C）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ207SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図10-35に示すように、パチンコ遊技機1を起動した際に錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090がON且つクリアスイッチがOFFである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、図10-35に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値が表示される場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dが使用され、表示モニタ207SG029において設定値が表示される場合は、第4表示部207SG029Dのみが使用される部分）

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

【1001】

更には、発明209SGの手段2に記載の遊技機として、

前記情報表示手段は、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを特定可能なエラー情報を表示可能であって（例えば、図10-36（B

10

20

30

40

50

）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dにおいて「E.」が表示される部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記エラー情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が同じである（例えば、図10-35（A）及び図10-36（B）に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値を表示する場合と異常エラーの発生を表示する場合とで、どちらも第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを使用する部分）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、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを報知できるとともに、設定値情報とは異なるエラー情報であることを認識し易くできる。

10

【1002】

更には、発明209SGの手段3に記載の遊技機として、

前記表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部から構成されており（例えば、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dがそれぞれ8個のセグメントから構成されている部分）、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が初期化条件（例えば、クリアスイッチがONであること）を満たす場合には、各表示部を構成する前記小表示部の全てを点灯した全点灯表示状態となる（例えば、図10-36（A）に示すように、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを構成する全セグメントの全点灯と全消灯を繰り返す（点滅させる）部分）

20

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、小表示部の全てが正常であるか否かを確認できる。

【1003】

更には、発明209SGの手段4に記載の遊技機として、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が前記所定条件を満たす場合には、前記全点灯表示状態とならずに前記設定値情報を表示する（例えば、図10-32に示すように、CPU103が設定値確認処理を実行する場合は、207SGSa015と207SGSa016との実行後、207SGSa28～207SGSa030が実行されて表示モニタ207SG029にベース値が表示される部分）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、設定値の確認を迅速に行うことができる。

30

【1004】

また、この実施の形態の形態には、以下に示す発明210SGも含まれている。つまり、従来、設定値の変更操作にもとづいて可動体の確認動作を実行するパチンコ遊技機として、例えば、特開2017-189349号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2017-189349号公報に記載されているパチンコ遊技機にあっては、設定値の変更中に可動体の確認動作を実行すると、作業者が該確認動作を見逃すことが考えられる。そこで、設定値の変更操作の終了後に再度確認動作を実行することが考えられるが、この場合は、1回目の可動体の確認動作中に設定値の変更操作が終了すると、該変更操作が終了したタイミングから新たな可動体の確認動作が開始されることとなり、意図しない動作を可動体が行ってしまう虞が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、該問題を解決する発明210SGの手段1に記載の遊技機として、

40

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

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体20

50

7 S G 3 2 2) と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行する部分）と、

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

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

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

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したときと前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図 1 0 - 4 9 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから実動作確認動作制御を含む第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図 1 0 - 4 9 (C) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第 2 可動体初期化処理中に演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第 1 可動体初期化処理と第 2 可動体初期化処理とを実行しない部分）

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、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【 1 0 0 5 】

更には、発明 2 1 0 S G の手段 2 に記載の遊技機として、

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 2 0 7 S G 3 2 1 と第 2 可動体 2 0 7 S G 3 2 2）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 可動体初期化処理や第 2 可動体初期化処理を実行する部分）と、

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

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

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し（例えば、図 1 0 - 3 0 に示すように、パチンコ遊技機 1 の起動時にクリアスイッチが O F F、錠スイッチ 2 0 7 S G 0 5 1 と開放センサ 2 0 7 S G 0 9 0 とが O N の場合に C P U 1 0 3 が設定値確認処理を実行する部分）、

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図10-49に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図10-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）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、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【1006】

更には、発明210SGの手段3に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が所定の原点位置に位置していないときには、前記可動体を前記原点位置に位置させるための復帰動作をさせるための復帰動作制御（例えば、非検出時動作制御）を、前記確認動作制御を実行する前に実行可能であって、前記復帰動作中において前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該復帰動作の終了後に前記確認動作制御を実行する（例えば、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理において、非検出自動作制御を終了した後に実動作確認動作制御を実行する部分）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、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【1007】

更には、発明210SGの手段4に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が行っているときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該確認動作の動作状況が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図10-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、該確認動作の動作状況が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を実行する（例えば、図10-49（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）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、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【1008】

更には、発明210SGの手段5に記載の遊技機として、

複数の前記可動体を備え、

前記制御手段は、

前記可動体の各々について前記確認動作制御を順次実行可能であって（例えば、演出制御用CPU120が第1顔伝い初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記可動体の全てについて前記確認動作が終了していないときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない

（例えば、図10-49（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部分）一方、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を前記可動体の各々について実行する（例えば、図10-49（B）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理が終了し、第2可動体初期化処理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化処理の終了後に新たに第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）

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、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

【1009】

以上、この実施の形態における特徴部207SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、この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この発明に含まれる。

【1010】

例えば、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、普通図柄表示器207SG020、普図保留表示器207SG025C、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132、確変ランプ207SG133、時短ランプ207SG134から構成する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを含まなくとも含んでいけばよい。

【1011】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103が設定値変更処理を実行中（設定値変更状態）である場合と設定値確認処理を実行中（設定値確認状態）である場合とで第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとの点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機1が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

【1012】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させることによって、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様（点灯態様）を第1特別図

10

20

30

40

50

柄表示装置 207SG004A や第2特別図柄表示装置 207SG004B が可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第1特別図柄表示装置 207SG004A や第2特別図柄表示装置 207SG004B の表示態様（点灯態様）は、第1特別図柄表示装置 207SG004A や第2特別図柄表示装置 207SG004B が可変表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第1特別図柄表示装置 207SG004A や第2特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

【1013】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG において、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置 207SG004A と第2特別図柄表示装置 207SG004B と構成する全セグメント及びラウンド表示器 207SG131 を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ 207SG132 及び第1保留表示器 207SG025A と第2保留表示器 207SG025B とを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器 207SG131 を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ 207SG132 の点滅、第1保留表示器 207SG025A と第2保留表示器 207SG025B とを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【1014】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG において、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうち1のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、図10-6 に示す大当り種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【1015】

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

【1016】

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

【1017】

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

【1018】

また、前記実施の形態の特徴部 207SG では、遊技情報表示部 207SG200 を構成する第1特別図柄表示装置 207SG004A、第2特別図柄表示装置 207SG00

10

20

30

40

50

４Ｂ、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、ラウンド表示器２０７ＳＧ０１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機１が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００を構成する第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、ラウンド表示器２０７ＳＧ０１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２等は、パチンコ遊技機１が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

【１０１９】

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

【１０２０】

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

【１０２１】

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

【１０２２】

尚、この実施の形態の特徴部２０７ＳＧの遊技制御メイン処理では、図１０－３０に示すように、２０７ＳＧＳａ００８においてクリアスイッチがＯＮであると判定した場合（２０７ＳＧＳａ００８；Ｙ）や２０７ＳＧＳａ０２１において設定値変更中フラグをクリアした後にＲＡＭクリア処理（２０７ＳＧＳａ００９）を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明はこれに限定されるものではなく

10

20

30

40

50

、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行してもよい。

【1023】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、図10-17~図10-20に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、小当り判定値の数値範囲(小当り判定値の共通数値範囲)を大当り判定値の数値範囲とは連続しない異なる範囲に設けたが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図10-53(A)及び図10-53(B)に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲とを連続して設けてもよい。

10

【1024】

尚、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値との数値範囲(小当り判定値の共通数値範囲)とを連続して設ける場合は、大当り判定値の非共通数値範囲の増加に応じて小当り判定値の基準値をシフトすることによって、小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数を維持しつつ、小当り判定値の数値範囲を変更すればよい。

【1025】

具体的には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、図10-53(A)に示すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1020~1237に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1238~1565(1238が小当り判定値の基準値)に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲(1020~1237)に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1238~1253に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1254~1581(1254が小当り判定値の基準値)に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲(1020~1237)に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1238~1272に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1273~1600(1273が小当り判定値の基準値)に設定する。以降、設定値が4~6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

20

30

【1026】

遊技状態が確変状態である場合は、図10-53(B)に示すように、設定値が1である場合は、大当り判定値の共通数値範囲を1020~1346に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を、大当り判定値の共通数値範囲が通常状態または時短状態から増加した分シフトし、該大当り判定値の共通数値範囲に連続するように1347~1674(1347が小当り判定値の基準値)に設定する。また、設定値が2である場合は、大当り判定値の共通数値範囲(1020~1346)に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1347~1383に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1384~1711(1384が小当り判定値の基準値)に設定する。また、設定値が3である場合は、大当り判定値の共通数値範囲(1020~1346)に連続するように大当り判定値の非共通数値範囲を1347~1429に設定するとともに、小当り判定値の共通数値範囲を該大当り判定値の非共通数値範囲に連続するように1430~1757(1430が小当り判定値の基準値)に設定する。以降、設定値が4~6である場合においても同様に小当り判定値の共通数値範囲を設定すればよい。

40

【1027】

また、このように大当り判定値の数値範囲と小当り判定値の数値範囲(小当り判定値の共通数値範囲)とを連続するように設定する形態としては、図10-54に示すように、小当り判定値の数値範囲を65308~65535の範囲(当り判定値が取り得る数値の後端部の範囲)に設定するとともに、該小当り判定値の数値範囲に連続するように大当り

50

判定値の共通数値範囲（64990～65207）を設定してもよい。更にこの場合は、大当たり判定値の共通数値範囲に連続するように大当たり判定値の非共通数値範囲を設定し、設定値に応じて該大当たり判定値の非共通数値範囲の最小値を異ならせることにより大当たり確率を設定値に応じて異ならせればよい。

【1028】

尚、図10-54に示すように大当たり判定値の数値範囲と小当たり判定値の数値範囲とを設定する場合は、可変表示結果を判定する際に、先ず、CPU103は、乱数値MR1の値が大当たり判定値の最小値の値（図10-54に示す例であれば、設定値1では64990、設定値2では64974、設定値3では64954）以上であるか否かを判定し、乱数値MR1の値が大当たり判定値の最小値の値以上であると判定した場合には、更に乱数値MR1が小当たり判定値の基準値である65208以上であるか否かを判定することによって可変表示結果が大当たりであるか小当たりであるかを判定すればよい。このように可変表示の判定を行うことによって、可変表示結果が大当たりとなるか否かの判定とか変表示結果が小当たりとなるか否かの判定の両方を実行することなく可変表示結果を判定することができるので、CPU103の可変表示結果の判定に関する処理負荷を低減することができる。

【1029】

以上、図10-53及び図10-54にあっては、大当たり判定値の数値範囲と小当たり判定値の数値範囲（パチンコ遊技機1に設定値として1が設定されている場合は大当たり判定値の共通数値範囲と小当たり判定値の共通数値範囲、パチンコ遊技機1に設定値として2～6が設定されている場合は大当たり判定値の共通数値範囲及び非共通数値範囲と小当たり判定値の共通数値範囲）が大当たり判定値の基準値である1020から連続する数値範囲として設定されているとともに、小当たり判定値の数値範囲は、パチンコ遊技機1に設定される設定値にかかわらず大当たり判定値の数値範囲から連続した範囲において同一数の判定値を含むように設定されている。このため、CPU103は、乱数値MR1が1020と設定値に応じた小当たり判定値の数値範囲の最大値との範囲内であるか否かを判定することによって、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に制御するか否かを判定することができる。更に、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態に制御すると判定した場合は、乱数値MR1が設定値に応じた小当たり判定値の数値範囲の最小値以上であるか否かを判定することによって大当たり遊技状態と小当たり遊技状態のどちらに制御するかを判定することができるので、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1030】

また、図10-53に示すように、CPU103によって遊技状態が確変状態に制御された場合は、大当たり判定値が大当たり基準値である1020から連続する数値範囲として増加するとともに、増加した大当たり判定値の数値範囲に応じて小当たり判定値の数値範囲がシフトするので、CPU103は、該大当たり判定値数が増加した数値範囲内で大当たり遊技状態に制御するか否かの判定や小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103による大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷並びに小当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1031】

また、図10-53及び図10-54に示す形態においても、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、大当たり判定値の非共通数値範囲が設定されていないので、CPU103は、大当たり判定値の共通数値範囲のみを対象として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103が大当たり遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1032】

尚、図10-53及び図10-54に示す形態では、大当たり判定値の数値範囲の最大値に連続するように小当たり判定値の数値範囲を設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当たり判定値の数値範囲の最小値に連続するように小当たり判定値の数値範囲を設定してもよい。

【1033】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを連続して設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、図10-55及び図10-56に示すように、大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定してもよい。

【1034】

尚、このように大当り判定値の共通数値範囲と非共通数値範囲とを異なる数値範囲に設定する場合は、図10-55及び図10-56に示すように、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）を、大当り判定値の共通数値範囲とは異なる数値範囲であるとともに大当り判定値の設定値が6の場合の非共通数値範囲（非共通数値範囲に含まれる判定値数が最も多い数値範囲）とは異なる数値範囲において、小当り判定値の基準値から連続する数値範囲（図10-55では32767～33094、図10-56では32767～33421、いずれの場合も小当り判定値の基準値は32767）に設定すればよい。

【1035】

尚、図10-55及び図10-56に示す形態においては、変動特図に応じて小当り判定値の基準値は共通である一方で小当り判定値の数値範囲に含まれている判定値数が異なる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず小当り判定値の基準値と小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数とは同一であってもよい。

【1036】

以上のように図10-55及び図10-56に示す形態にあつては、大当り判定値の共通数値範囲は、設定値にかかわらず1020を基準値とした1020～1237の範囲に設定されている。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2～6の場合において、大当り判定値の共通数値範囲と小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）とは異なる数値範囲において、60000を基準値とした設定値に応じた範囲（設定値2であれば60000～60016、設定値3であれば60000～60035・・・設定値6であれば60000～60109）が大当り判定値の非共通数値範囲として設定されている。このため、パチンコ遊技機1の開発環境において、設定値の変更に応じて大当り判定値の非共通数値範囲を変更するのみで大当り確率を異ならせることができるので、設定値に関するパチンコ遊技機の開発負荷を軽減することができる。更に、CPU103による大当り遊技状態に制御するか否かの判定並びに小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1037】

特に、CPU103は、大当り判定値の非共通数値範囲について、設定値にかかわらず同一値である60000を基準値として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行うことができるので、CPU103が大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1038】

また、図10-55及び図10-56に示す形態にあつては、前述した特徴部207SGと同じく、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲が設定されないため、CPU103は、大当り判定値の共通数値範囲のみを対象として大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行えばよいので、CPU103による大当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1039】

また、図10-55及び図10-56に示す形態にあつては、小当り判定値の数値範囲（小当り判定値の共通数値範囲）は、設定値にかかわらず大当り判定値の共通数値範囲や非共通数値範囲とは異なる数値範囲において、32767を基準値（小当り基準値）として連続した数値範囲（32767～33094）となるように設定されている。つまり、小当り判定値の数値範囲には、設定値にかかわらず同一数の設定値が含まれているので、

CPU103は、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値である32767を小当り基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103の小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1040】

尚、図10-55及び図10-56に示す形態にあっては、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大当り判定値の共通数値範囲が設定されている一方で、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合は大当り判定値の非共通数値範囲を設定せず、パチンコ遊技機1に設定値として2以上の値が設定される場合は各設定値に応じた大当り判定値の非共通数値範囲を設定する形態を例示したが、この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に設定値として1が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定してもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合においても大当り判定値の非共通数値範囲を設定する場合は、例えば、図10-55及び図10-56と同様に基準値である1238～各設定値に応じた値までの範囲を大当り判定値の非共通数値範囲とすればよい。そして、パチンコ遊技機1に設定値として1が設定される場合の大当り判定値の非共通数値範囲を最も小さく設定するとともに、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きくなるにしたがって大当り判定値の非共通数値範囲を拡大していくことによって、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り遊技状態に制御される確率を異ならせればよい。

【1041】

更に、図10-55及び図10-56に示す形態にあっては、変動特図が第1特図である場合は、32767～33094の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている一方で、変動特図が第2特図である場合は、32767～33421の範囲が小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。すなわち、小当り判定値の数値範囲は、変動特図に応じて含まれる判定値数は異なるが同一値を基準とした連続する数値範囲として設定されているので、CPU103は、変動特図が第1特図である場合と第2特図である場合とで同一値である32767を基準値として小当り遊技状態に制御するか否かを判定できるので、CPU103による小当り遊技状態に制御するか否かの判定を行う処理負荷を低減することができる。

【1042】

尚、図10-55及び図10-56に示す形態にあっては、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最低値として設定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り判定値の非共通数値範囲の基準値を該非共通数値範囲の最大値として設定してもよい。

【1043】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、CPU103は、0～65535の範囲で値を取り得る特図表示結果判定用の乱数値MR1の値が大当り判定値の共通数値範囲内または非共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定するとともに、前記乱数値MR1の値が小当り判定値の共通数値範囲内の値であるか否かにもとづいて小当り遊技状態に制御するか否かを判定する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、特徴部207SGに示した以外の方法によって大当り遊技状態に制御するか否かや小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。例えば、乱数値MR1の値に対して演算を行い、該演算結果の値にもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。更に、乱数値MR1の値に対して演算を行い、該演算結果の値が所定値（例えば、当り判定値の最大値である65535）を超えたか否かにもとづいて大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かを判定してもよい。

【1044】

（特徴部10Fに関する説明）

次に、特徴部10Fについて説明する。特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設

10

20

30

40

50

定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。

【1045】

図11-1は、特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図11-1において、図10-32と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する（10FS001）。遊技停止開始処理の詳細は、図11-3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する（207SGSa051）。その後、図10-32に示す処理と同様の処理が実行される。

10

【1046】

また、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa066）処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する（10FS002）。遊技停止終了処理の詳細は、図11-4を用いて説明する。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値（または仮の設定値）の表示を終了する（207SGSa067）。その後、図10-32に示す処理と同様の処理が実行される。

【1047】

図11-2は、特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図11-2において、図10-33と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、遊技停止開始処理を実行する（10FS001）。遊技停止開始処理の詳細は、図11-3を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図11-1の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する（207SGSa101）。その後、図10-33に示す処理と同様の処理が実行される。

20

【1048】

また、CPU103は、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合（207SGSa111;N）に、遊技停止終了処理を実行する（10FS002）。遊技停止終了処理の詳細は、図11-4を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図11-1の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了する（207SGSa112）。その後、図10-33に示す処理と同様の処理が実行される。

30

【1049】

（各種タイマについて）

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

40

【1050】

V蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御するV確変の遊技機において、所定スイッチ（V確変を検知するセンサ）の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御されるV蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいてV蓋が開放状態となる。このようなV蓋が開放状態となる領域をV入賞領域という。CPU103は、V蓋開放時間タイマにより

50

、V蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定するV入賞の時間を計時するためのタイマである。CPU103は、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球（大入賞口扉の閉鎖間際で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球）についても有効期間内のV入賞と判定する。CPU103は、V通過待ち時間タイマにより、V入賞が有効に判定されるV入賞の有効期間を計時する。

【1051】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置6B（普通電動役物）である一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU103は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置6Bが開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

10

【1052】

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

20

【1053】

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

【1054】

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

30

【1055】

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

40

【1056】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理について説明する。図11-3は、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS010）。10FS010において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（10FS010；Y）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（10FS0

50

20)、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ(10FS010;N)、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS011)。10FS011において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば(10FS011;Y)、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

【1057】

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

【1058】

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

【1059】

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

【1060】

ファンファーレ時間タイマが作動中でなければ(10FS017;N)、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS018)。10FS018において、エンディング時間タイマが作動中であれば(10FS018;Y)、作動中のエンディング時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ(10FS018;N)、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが作動中であるか否かを判定する(10FS019)。10FS019において、その他のタイマが作動中であれば(10FS019;Y)、作動中のその他のタイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ(10FS019;N)、その他処理(10FS021)を実行し、その後に処理を終了する。

【1061】

ここで、その他処理(10FS021)においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理(10FS021)により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

【1062】

10

20

30

40

50

(遊技停止終了処理)

次に、特徴部 10F における遊技停止終了処理について説明する。図 11-4 は、特徴部 10F における遊技停止終了処理を示すフローチャートである。CPU 103 は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する (10FS030)。10FS030 において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば (10FS030; Y)、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ (10FS040)、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ (10FS030; N)、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する (10FS031)。10FS031 において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば (10FS031; Y)、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ (10FS040)、処理を終了する。

10

【1063】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ (10FS031; N)、V 蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する (10FS032)。10FS032 において、V 蓋開放時間タイマが停止中であれば (10FS032; Y)、停止中の V 蓋開放時間タイマを作動させ (10FS040)、処理を終了する。V 蓋開放時間タイマが停止中でなければ (10FS032; N)、V 通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する (10FS033)。10FS033 において、V 通過待ち時間タイマが停止中であれば (10FS033; Y)、停止中の V 通過待ち時間タイマを作動させ (10FS040)、処理を終了する。

20

【1064】

V 通過待ち時間タイマが停止中でなければ (10FS033; N)、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する (10FS034)。10FS034 において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば (10FS034; Y)、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ (10FS040)、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ (10FS034; N)、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する (10FS035)。10FS035 において、特図変動時間タイマが停止中であれば (10FS035; Y)、停止中の特図変動時間タイマを作動させ (10FS040)、処理を終了する。

【1065】

特図変動時間タイマが停止中でなければ (10FS035; N)、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する (10FS036)。10FS036 において、普図変動時間タイマが停止中であれば (10FS036; Y)、停止中の普図変動時間タイマを作動させ (10FS040)、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ (10FS036; N)、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する (10FS037)。10FS037 において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば (10FS037; Y)、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ (10FS040)、処理を終了する。

30

【1066】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ (10FS037; N)、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する (10FS038)。10FS038 において、エンディング時間タイマが停止中であれば (10FS038; Y)、停止中のエンディング時間タイマを作動させ (10FS040)、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ (10FS038; N)、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する (10FS039)。10FS039 において、その他のタイマが停止中であれば (10FS039; Y)、停止中のその他のタイマを作動させ (10FS040)、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ (10FS039; N)、その他処理 (10FS041) を実行し、その後に処理を終了する。

40

【1067】

50

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

【１０６８】

（特徴部の効果について）

図１１－１～図１１－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別可変入賞球装置７が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置７が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【１０６９】

図１１－１～図１１－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【１０７０】

図１１－１～図１１－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてＶ通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてＶ入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【１０７１】

図１１－１～図１１－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、可変入賞球装置６Ｂが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置６Ｂが進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【１０７２】

図１１－１～図１１－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【１０７３】

図１１－１～図１１－４に示すように、ＣＰＵ１０３は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

50

【1074】

図11-1～図11-4に示すように、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1075】

図11-1～図11-4に示すように、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1076】

図11-1～図11-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1077】

（特徴部の変形例について）

以上、特徴部10Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、この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この発明に含まれる。以下に、特徴部10Fの変形例について説明する。

【1078】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第一種の遊技機）について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置（いわゆる役物）内の特殊入賞口（V入賞口）に遊技球が入賞（V入賞）したことにもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機（いわゆる第二種の遊技機）や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機（一種二種混合機）において適用してもよい。第2始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったときには、第2特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される等、第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一方、大当りとししない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判定結果となれば、第2特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状態に制御され、小当り用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り遊技状態で小当り用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口（V領域）に進入して所定スイッチにより検出されると、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。

【1079】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口（V領域）に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当り時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当り時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに

基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに
基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このよ
うにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当たり
遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってし
まうことを防止することができる。

【1080】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図11
-1～図11-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるように
してもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変
更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了し
たことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

10

【1081】

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

20

【1082】

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

30

【1083】

（特徴部10Fに関する発明の説明）

以上に説明したように、この特徴部10Fには、上述した特徴部10Fに関する、以下
に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちの
いずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状
態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設
定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか
次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

【1084】

40

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐ
に行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確
認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部10F
は以下のように構成される。

【1085】

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

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

50

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

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

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

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

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

【1086】

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

【1087】

（2） 上記（1）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1088】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1089】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

10

20

30

40

50

【1090】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1091】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

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

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

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

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

【1092】

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

【1093】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当り表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

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

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

【1094】

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

【1095】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

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

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

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

10

20

30

40

50

表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1096】

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

【1097】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1098】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1099】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1100】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1101】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当たり表示結果）となったことに基づいて特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御され、

10

20

30

40

50

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1102】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1103】

（特徴部11Fに関する発明の説明）

特徴部11Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

【1104】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部11Fは以下のように構成される。

【1105】

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

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

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

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

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

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

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

【1106】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態

10

20

30

40

50

において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1107】

(2) 上記(1)の遊技機において、

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

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

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

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

【1108】

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

【1109】

(3) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

【1110】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1111】

(4) 上記(2)または(3)の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設

10

20

30

40

50

定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1112】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1113】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、

10

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

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

【1114】

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

20

【1115】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

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

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

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

30

【1116】

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

【1117】

40

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファ

50

ーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1118】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1119】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1120】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1121】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当たり表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当たり時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当たり遊技状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1122】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1123】

(特徴部12Fに関する発明の説明)

特徴部12Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった

10

20

30

40

50

。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開 2010-200902 号公報参照）。

【1124】

しかし、特開 2010-200902 号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部 12F は以下のように構成される。

【1125】

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

10

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定値確認処理を実行する部分）と、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

20

【1126】

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

【1127】

30

(2) 上記 (1) の遊技機において、

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

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU 103）と、

前記可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第 1 状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別可変入賞球装置 7 が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

40

【1128】

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

【1129】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

50

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1130】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1131】

（４） 上記（２）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1132】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1133】

（５） 上記（２）～（４）のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1134】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1135】

10

20

30

40

50

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

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

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

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

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

【1136】

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

【1137】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

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

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

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

【1138】

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

【1139】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1140】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態

10

20

30

40

50

において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1141】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【1142】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1143】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

30

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1144】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【1145】

(特徴部13Fに関する発明の説明)

特徴部13Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

50

【1146】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部13Fは以下のように構成される。

【1147】

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

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

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

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

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

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

【1148】

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

【1149】

(2) 上記(1)の遊技機において、

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

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

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

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

【1150】

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

【1151】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1152】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1153】

（４） 上記（２）の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【1154】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1155】

（５） 上記（２）～（４）のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【1156】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1157】

10

20

30

40

50

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

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

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

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

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

【1158】

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

【1159】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当り表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

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

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

【1160】

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

【1161】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1162】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になっ

10

20

30

40

50

てしまうことを防止することができる。

【1163】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基いて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基いて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【1164】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【1165】

(10) 上記(1)～(9)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基いて特殊状態(例えば、小当り遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

20

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基いて、前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

30

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基いて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基いて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基いて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基いて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【1166】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【1167】

(特徴部40Fに関する説明)

次に、特徴部40Fについて説明する。特徴部40Fは、設定変更状態中や設定確認状態中における演出制御コマンドの処理について特徴を有している。設定変更状態中や設定確認状態中において、静電気等に起因するノイズが発生する場合がある。このような場合に、意図せずに演出制御コマンドが主基板11から演出制御基板12に送信される可能性がある。このようなイレギュラーなコマンドを受信したときの処理について以下に説明する。

図12-1は、この実施の形態における特徴部40Fにおける演出制御コマンドを例示

50

する図である。図 1 2 - 1 は、前述した図 1 0 - 8 (A) に示した演出制御コマンドの一覧に一部の演出制御コマンドが追加されている。追加されているコマンドは、コマンド F 1 X X H およびコマンド F 2 X X H である。これらのコマンドは、第 1 始動入賞口、または、第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド F 1 X X H は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド F 2 X X H は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【1 1 6 8】

図 1 2 - 1 に示す各種の演出制御コマンドは、C P U 1 0 3 により所定のタイミングで主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。各種の演出制御コマンドを受信したことにより演出制御用 C P U 1 2 0 は、各種の処理を実行する。演出制御コマンドに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 により実行される各種処理の中から一部の処理について説明する。

【1 1 6 9】

（変動パターン指定コマンドに基づく処理について）

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

【1 1 7 0】

（第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドに基づく処理について）

変動表示を行う図柄として、飾り図柄、特別図柄、および、普通図柄に次ぐ第 4 の図柄として第 4 図柄を設けてもよい。第 4 図柄は、特別図柄（第 1、第 2 特別図柄）が変動していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により変動表示される。第 4 図柄が変動表示されることにより、飾り図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在変動表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行う。

【1 1 7 1】

（大入賞口開放中指定コマンドに基づく処理について）

大当たり遊技中は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な開状態（第 1 状態）に変化させるラウンド遊技が例えば、1 5 回実行される。ラウンド遊技間は特別可変入賞球装置 7 が閉状態（第 2 状態）に制御されることにより、遊技球が大入賞口に入賞し難くなっている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、特別可変入賞球装置 7 を開状態に制御する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、大当たり遊技状態中のラウンド数の表示を更新する。

【1 1 7 2】

（第 1 始動口入賞指定コマンド、第 2 始動口入賞指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受

10

20

30

40

50

信用バッファに記憶される第1保留情報に対応した保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、第2始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第2保留情報に対応した保留表示を表示する。

【1173】

(図柄指定コマンド、変動種別指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドの受信に基づき、入賞時フラッシュ演出や入賞時保留変化演出を行う。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞が発生した際に第1始動口の周辺に設けられたランプを発光させる演出である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当り期待度に基づいて入賞時フラッシュ演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、期待度に応じて異なる態様でランプが発光する。具体的に、演出制御用CPU120は、大当り期待度の高いものについては赤色発光をし、期待度がそれほど高くないものについては白色発光をし、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等にはランプを発光しないような制御を実行する。また、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、発光のみで音を出力しないように制御してもよい。

【1174】

入賞時保留変化演出とは、始動入賞が発生した際に表示される保留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である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当り期待度に基づいて入賞時保留変化演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、入賞時の保留表示を通常の態様とは異なる態様により表示する。具体的には、大当り期待度の高いものから順に赤色、緑色、青色で保留表示を表示し、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等には通常態様の白色で保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、入賞時保留変化演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、保留変化のみで音を出力しないように制御してもよい。

【1175】

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、ランプを発光させる制御することにより、入賞時フラッシュ演出を実行する。また、演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、入賞時保留変化演出を実行する。なお、入賞時フラッシュ演出、入賞時保留変化演出のうちいずれか一方のみが実行されるようにしてもよい。また、入賞時には、音の出力のみによって期待度を示す演出が実行されるようにしてもよい。

【1176】

次に、特徴部40Fにおいて実行される演出制御メイン処理について説明する。図12-2は、特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図12-2においては、図10-43と同じ処理については同じ符号を付して説明を一部省略する。図12-2においては、図10-43における207SGS413~207SGS415、および、207SGS417~207SGS424に関する処理が削除されて、207SGS412の後にサブ側遊技停止処理が追加されている。

【1177】

演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS411)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合(207SGS411;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知(設定値変更中報知)や設定値の確認中であることの報知(設定値確認中報知)を実行するための設定値関連報知処理を実行する(207SGS412)。設定値関連報知処理においては、設定変値の更中であることを示す報知画像や設定

値の確認中であることを示す報知画像が表示される。

【1178】

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

【1179】

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

【1180】

図12-3は、40FS001において実行される特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、CPU103によって主基板11から演出制御基板12に対して送信された演出制御コマンドを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。そして、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドを解析する。

【1181】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(40FS010)。第1変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS011の処理へ移行する。第1変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1182】

40FS011において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第2変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS012の処理へ移行する。第2変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1183】

40FS012において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS013の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1184】

40FS013において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中

10

20

30

40

50

指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS014の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる大当たり遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【1185】

40FS014において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第1始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS015の処理へ移行する。第1始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【1186】

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

20

【1187】

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

30

【1188】

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

40

【1189】

40FS018において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマ

50

ンドを送る装置から演出制御基板 12 に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板 12 につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

【1190】

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

10

【1191】

40FS019において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する(40FS019)。これらのコマンドは、例えば、図12-1に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置5等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【1192】

(特徴部の効果について)

図12-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1193】

30

図12-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1194】

図12-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

40

【1195】

図12-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1196】

50

図12-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1197】

図12-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【1198】

図12-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1199】

図12-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

20

【1200】

図12-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【1201】

図12-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1202】

図12-3に示すように、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドの解析をするが、その後、40FS021のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

40

【1203】

図12-2に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信が

50

あったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1204】

図 12-3 の 40FS020 に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置 5 等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

【1205】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部 40F を図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、この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この発明に含まれる。以下に、特徴部 40F の変形例について説明する。

【1206】

前述した実施形態において、演出制御用 CPU 120 は、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、送信されるコマンド毎に演出制御コマンド受信用バッファの解析を実行していた。しかしながら、コマンドを順に解析し、1つ1つ破棄をしていくのではなく、所定条件の成立により演出制御コマンド受信用バッファに格納されている全てのコマンドを破棄するようにしてもよい。例えば、設定変更状態が終了したことに基いて、CPU 103 により主基板 11 から演出制御基板 12 に対して初期化コマンドが送信されるようにすればよい。そして、初期化コマンドを受信したことに基いて、演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。また、設定確認状態においても所定のコマンドを受信したことに基いて演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。

【1207】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、設定変更や設定確認に関するコマンド以外の演出制御コマンドが受信されたとしても演出制御コマンドに基づく処理が実行されない場合について説明した。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに演出制御コマンドが受信されたことに基いて処理が内部的に実行されるようにしてもよい。このような場合であっても設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに実行される制御の方が、それ以外の演出制御コマンドを受信したことに基いて制御よりも優先順位が高いため、画像表示装置 5 の画面では、見た目上、設定変更状態や設定確認状態による画像が表示される。なお、音に関しては、設定変更状態中や設定確認状態中では、設定変更状態中や設定確認状態中の報知音を出力するチャンネル以外のチャンネルを消音すればよい。

【1208】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに受信したコマンドを解析する処理を実行していた。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときは、コマンドを受信したとしても解析しないようにしてもよい。

【1209】

前述した実施形態において、演出制御コマンドを受信しときに演出制御用 CPU 120 により動作する所定の演出手段として、画像表示装置 5 や入賞時のランプについて説明した。しかし、所定の演出手段は、演出制御手段 120 がコマンドの受信に基づいて実行されるものであればどのようなものであってもよい。例えば、遊技者が操作する操作手段や遊技機に設けられた可動部材を所定の演出手段としてもよい。このような場合には、所定のコマンドの受信により操作手段が振動したり可動部材が動作したりするときに、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの動作の実行のためのコマンドが受信されたとしても当該コマンドを破棄する制御を実行すればよい。

【1210】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドのような設定変更状態や設定確認状態を終了させるためのコマンド以外のコマンドを受信しないように制御してもよい。

【1211】

前述した実施形態において、画像表示装置5を動作させる制御とともに遊技機に設けられるランプを発光させたり、スピーカから音を出力させてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの演出手段が動作しないようにランプやスピーカに関するコマンドを受信したときに当該コマンドを破棄するようにすればよい。

【1212】

前述した実施形態においては、図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づく予告演出が実行される場合について説明した。しかしながら、実行される予告演出はいずれか一方のコマンドの受信により実行されるものであってもよいし、始動入賞の発生により変動パターンコマンドに関するコマンドが送信される場合には、当該変動パターンに関するコマンドに基づいて予告演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に変動パターンに関するコマンドを受信したとしてもそのコマンドを破棄すればよい。

【1213】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて、実行する予告の抽選を実行してもよい。そして、実際に予告を実行可能か否かを判断するタイミングで実行不可能と判断することにより、各種の予告を実行しないようにしてもよい。また、入賞時以外の連続した変動表示における先読み予告演出を実行する場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて予告の抽選を実行し、予告を実際に開始するタイミングで設定変更状態や設定確認状態が終了している場合には、受信したコマンドに基づいた予告を実行してもよい。

【1214】

前述した実施形態においては、40FS001内の40FS021の処理において受信したコマンドが破棄される場合について説明した。しかしながら、受信したコマンドを破棄するタイミングは、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信あり(207SGS416;Y)と判定された後のタイミングであってもよい。このようにすれば、複数のイレギュラーなコマンドを受信していた場合に一気にコマンドを破棄することができる。

【1215】

前述した実施形態においては、設定変更状態中や設定確認状態中に一度イレギュラーなコマンドを受信した際には、それ以降に別のイレギュラーなコマンドを受信しないように制限をかけるようにしてもよい。

【1216】

(特徴部の関連づけに係る説明)

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

【1217】

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

【1218】

[特徴部21TMに関する説明]

次に、特徴部21TMに関して説明する。本実施形態では、前述した(特徴部207SGに関する説明)において示したように、設定値を変更可能な遊技機において、所定の遊技状態(例えば高ベース状態)に制御されてから実行された変動表示の回数に応じて、選択される変動パターンの割合が異なることに特徴を有している。

【1219】

(表示結果判定)

図13-1は、低確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図13-1(A)～(F)に示すように、各設定値(1～6)に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU103は、設定されている設定値(1～6の何れか)に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当たり判定を実行する。

【1220】

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

【1221】

表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【1222】

図13-1(A)に示すように、低確率時における設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率(1/199.8)で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/199.8)で大当たりに当選するようになっている。

【1223】

また、図13-1(B)に示すように、非確変時における設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率(1/188.3)で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/188.3)で大当たりに当選するようになっている。

【1224】

また、図13-1(C)に示すように、低確率時における設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率(1/178.1)で大当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(1/178.1)で大当たりに当選するようになっている。

【1225】

また、図13-1(D)に示すように、低確率時における設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率(1/164.7)で大当たりに当選する

10

20

30

40

50

ようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/164.7$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1226】

また、図13-1（E）に示すように、低確率時における設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（ $1/149.3$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/149.3$ ）で大当りに当選するようになっている。

10

【1227】

また、図13-1（F）に示すように、低確率時における設定値6に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（ $1/134.0$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/134.0$ ）で大当りに当選するようになっている。

20

【1228】

つまり、CPU103は、低確状態において変動表示を開始させようとしている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13-1（A）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図13-1（A）～（F）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置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り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【1229】

図13-2は、高確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図13-2（A）～（F）に示すように、各設定値（1～6）に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU103は、設定されている設定値（1～6の何れか）に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当り判定を実行する。

【1230】

図13-2（A）に示すように、高確率時における設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率（ $1/50$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/50$ ）で大当りに当選するようになっている。

40

【1231】

また、図13-2（B）に示すように、高確率時における設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（ $1/47.1$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変

50

動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/47.1$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1232】

また、図13-2（C）に示すように、高確率時における設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（ $1/44.5$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/44.5$ ）で大当りに当選するようになっている。

10

【1233】

また、図13-2（D）に示すように、高確率時における設定値4に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」である場合よりも高い確率（ $1/41.2$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/41.2$ ）で大当りに当選するようになっている。

20

【1234】

また、図13-2（E）に示すように、高確率時における設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（ $1/37.3$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/37.3$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1235】

また、図13-2（F）に示すように、高確率時における設定値6に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（ $1/33.5$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（ $1/33.5$ ）で大当りに当選するようになっている。

30

【1236】

つまり、CPU103は、高確状態において変動表示を開始させようとしている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13-2（A）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするかを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図14-2（A）～（F）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

40

【1237】

また、本実施例では、CPU103は、図13-1及び図13-2に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

50

【1238】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、この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、3個、4個、5個、または7個以上であってもよい。

【1239】

(大当り種別判定)

図13-3(A)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)を示す説明図であり、図13-3(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図13-3(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図13-3(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【1240】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を「3R通常大当り[50回]」、「3R通常大当り[100回]」、「5R通常大当り[50回]」、「5R通常大当り[100回]」、「10R通常大当り[50回]」、「10R通常大当り[100回]」、「3R確変大当り[次回]」、「5R確変大当り[次回]」、及び「10R確変大当り[次回]」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。

【1241】

ここで、本実施形態の特徴部21TMにおける大当り種別について説明する。本実施形態の特徴部21TM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「通常大当り」(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「確変大当り」が設定されている。

【1242】

「3R大当り」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3回(いわゆる3ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りであり、「5R大当り」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る。更に、「10R大当り」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。

【1243】

「通常大当り[50回]」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(本例では、50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し、「通常大当り[100回]」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(本例では、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。

【1244】

一方、「確変大当り[次回]」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「3R確変大当り[次回]」、「5R確変大当り[次回]」、及び「10R確変大当り[次回]」の何れかの種別である場合には、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ることなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【1245】

例えば、「3 R 通常大当り [50 回]」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 3 回（いわゆる 3 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、大当り遊技状態の終了後に低確／高ベース状態に移行し、その後に実行される時短制御は、所定回数（本例では、50 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大当り種別である。また、「10 R 確変大当り [次回]」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り、大当り遊技状態の終了後に高確／高ベース状態に移行し、その後に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大当り種別である。

10

【1246】

尚、この実施の形態の特徴部 21 TM においては、大当り種別としての 9 種類を設ける形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 8 種類以下、または 10 種類以上設けてもよい。

【1247】

図 13-3 (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、0～176 まだが「3 R 通常大当り [50 回]」に割り当てられており、177～179 まだが「5 R 通常大当り [50 回]」に割り当てられており、180～290 まだが「3 R 確変大当り [次回]」に割り当てられており、291～293 まだが「5 R 確変大当り [次回]」に割り当てられており、294～299 まだが「10 R 確変大当り [次回]」に割り当てられている。また、設定値が「2」～「6」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0～299 のうち、設定値が「1」である場合と同様の判定値が割り当てられている。

20

【1248】

また、図 13-3 (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、0～134 まだが「3 R 通常大当り [100 回]」に割り当てられており、135～164 まだが「5 R 通常大当り [100 回]」に割り当てられており、165～179 まだが「10 R 通常大当り [100 回]」に割り当てられており、180～203 まだが「3 R 確変大当り [次回]」に割り当てられており、204～263 まだが「5 R 確変大当り [次回]」に割り当てられており、294～299 まだが「10 R 確変大当り [次回]」に割り当てられている。また、設定値が「2」～「6」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0～299 のうち、設定値が「1」である場合と同様の判定値が割り当てられている。

30

【1249】

このように、本実施形態では、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、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当り種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。同様に、第 2 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、いずれの設定値に設定されているかによらず、大当り種別判定テーブルにおいて共通の判定値が割り当てられている。

40

【1250】

また、本実施形態では、遊技状態として、低確率状態且つ低ベース状態（低確／低ベース状態：通常状態）に制御される場合と、低確率状態且つ高ベース状態（低確／高ベース状態：時短状態）に制御される場合と、高確率状態且つ高ベース状態（高確／高ベース状態：確変状態）に制御される場合がある。

【1251】

以上に示したように、本実施形態では、第 1 特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後の 50 変動以内（第 1 期間）で次の大当りが発生する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後の 50 変動以内（第 1 期間）で次の大当りが発生する割合よりも高い。また、第 1 特別

50

図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく51変動以降（第2期間）に突入する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく51変動以降（第2期間）に突入する割合よりも低い。

【1252】

また、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後の100変動以内（第1期間）で次の大当りが発生する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後の100変動以内（第1期間）で次の大当りが発生する割合よりも高い。また、第2特別図柄の変動表示結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合、高設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく101変動以降（第2期間）に突入する割合は、低設定値であるときに当該大当り遊技終了後に次の大当りが発生することなく101変動以降（第2期間）に突入する割合よりも低い。

【1253】

（遊技状態と演出用図柄及び演出モードの関係）

まず、各遊技状態（低確／低ベース状態：通常状態、低確／高ベース状態：時短状態、高確／高ベース状態：確変状態）、各演出用図柄（飾り図柄、第1小図柄、第2小図柄）、及び、各演出モード（通常モード、チャンスタイム、FEVERZONE）の関係に関して詳細に説明する。この実施の形態では、画像表示装置5の右上部及び左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した第1小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアを左から第1小図柄表示エリア5l1、第1小図柄表示エリア5c1、及び第1小図柄表示エリア5r1とし、第2特別図柄に対応した第2小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面右上部のエリアを左から第2小図柄表示エリア5l2、第2小図柄表示エリア5c2、及び第2小図柄表示エリア5r2とする。

【1254】

第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1は、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。また、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2は、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。従って、第1小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低く、第2小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

【1255】

図13-4は、遊技状態に対応した飾り図柄、小図柄、及び背景画像の具体例を示す説明図である。本実施形態では、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示が実行される。ここで、第1特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される場合と、第2特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行される場合とがあり、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示のうち何れの特別図柄の変動表示に対応して飾り図柄の変動表示が実行されるのかは、遊技状態に応じて異なる。

【1256】

本実施形態における遊技状態として、前述したように、低確／低ベース状態（通常状態と称する場合がある）と、低確／高ベース状態（時短状態と称する場合がある）と、高確／高ベース状態（確変状態と称する場合がある）とがある。そして、遊技状態が、(i) 低確／低ベース状態（通常状態）に制御されている場合には、飾り図柄は第1特別図柄に対応している。一方、遊技状態が、(ii) 低確／高ベース状態（時短状態）に制御されている場合、(iii) 高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている場合は、何れの場合も、飾り図柄は第2特別図柄に対応している。

【1257】

即ち、(i) の場合には、飾り図柄及び第1小図柄が、第1特別図柄の変動表示に対応

した情報であり、第2小図柄が、第2特別図柄の変動表示に対応した情報となるが、(i i) ~ (i i i) の場合には、飾り図柄及び第2小図柄が、第2特別図柄の変動表示に対応した情報であり、第1小図柄が、第1特別図柄の変動表示に対応した情報となる。なお、以下の説明において、図中の「特図1」とは第1特別図柄を示しており、図中の「特図2」とは第2特別図柄を示している。

【1258】

図13-4(A)は、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）であり、飾り図柄及び第1小図柄が第1特別図柄に対応しており、第2小図柄が第2特別図柄に対応しているときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。また、図13-1(B)は、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）であり、飾り図柄及び第2小図柄が第2特別図柄に対応しており、第1小図柄が第1特別図柄に対応しているときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。また、図13-4(C1)及び(C2)は、それぞれ、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）であり、飾り図柄及び第2小図柄が第2特別図柄に対応しており、第1小図柄が第1特別図柄に対応しているときに画像表示装置5に表示される画像の例を示す図である。

【1259】

図13-4に示すように、画像表示装置5の画面左下部には、第1保留記憶数（0～4個の第1保留表示21TM010）を表示する第1保留表示領域21TM011が設けられており、画像表示装置5の画面右下部には、第2保留記憶数（0～4個の第2保留表示21TM020）を表示する第2保留表示領域21TM021が設けられている。また、画像表示装置5の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されている特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示21TM030を表示するアクティブ表示領域21TM031が設けられている。

【1260】

さらに、画像表示装置5の画面左部（第1保留表示領域21TM011の上部）には第1保留記憶数を表示する第1保留記憶数特別表示領域21TM015が設けられており、画像表示装置5の画面右部（第2保留表示領域21TM021の上部）には第2保留記憶数を表示する第2保留記憶数特別表示領域21TM025が設けられている。そして、前述したように、画像表示装置5の画面左上部には、第1特別図柄に対応した第1小図柄を表示する第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1が設けられており、画像表示装置5の画面右上部には、第2特別図柄に対応した第2小図柄を表示する第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2が設けられている。

【1261】

ここで、第1保留表示領域21TM011には、第1保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示され、第2保留表示領域21TM021には、第2保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示される。これに対して、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には、第1保留記憶数が数値により表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には、第2保留記憶数が数値により表示される。第1保留表示領域21TM011におけるオブジェクトの表示範囲は、第1保留記憶数特別表示領域21TM015における数値の表示範囲よりも広く、第1保留表示領域21TM011には、第1保留記憶数が、第1保留記憶数特別表示領域21TM015よりも高い視認性で表示されることになる。また、第2保留表示領域21TM021におけるオブジェクトの表示範囲は、第2保留記憶数特別表示領域21TM025における数値の表示範囲よりも広く、第2保留表示領域21TM021には、第2保留記憶数が、第2保留記憶数特別表示領域21TM025よりも高い視認性で表示されることになる。

【1262】

また、第1保留表示領域21TM011には、遊技状態が(i)低確／低ベース状態（通常状態）であるときには、第1保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、遊技状態が(ii)低確／高ベース状態（時短状態）、及び(iii)高確／高ベース状態（確変状態）の何れかの状態であるときには、オブジェクト自体が表示されないよう

になっている。このように、第1保留表示領域21TM011には、遊技状態に応じて第1保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には、遊技状態にかかわらず（遊技状態が（ii）～（iii）の何れかのときにも）第1保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第1保留表示領域21TM011にオブジェクトが表示されない遊技状態（（ii）～（iii）の何れか）のときにも、第1保留記憶数特別表示領域21TM015を確認することにより、第1保留記憶数を把握することができる。

【1263】

また、第2保留表示領域21TM021には、遊技状態が（ii）低確／高ベース状態（時短状態）、及び（iii）高確／高ベース状態（確変状態）の何れかの状態であるときには、第2保留記憶数に対応した数のオブジェクトが表示されるが、遊技状態が（i）低確／低ベース状態（通常状態）であるときには、オブジェクト自体が表示されないようになっている。このように、第2保留表示領域21TM021には、遊技状態に応じて第2保留記憶数相当のオブジェクトが表示される。一方で、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には、遊技状態にかかわらず（遊技状態が（i）のときにも）第2保留記憶数が表示される。そのため遊技者は、第2保留表示領域21TM021にオブジェクトが表示されない遊技状態（i）のときにも、第2保留記憶数特別表示領域21TM025を確認することにより、第2保留記憶数を把握することができる。

【1264】

また、アクティブ表示領域21TM031には、遊技状態にかかわらず、第1特別図柄及び第2特別図柄のうち、飾り図柄に対応している特別図柄の変動表示に対応したオブジェクトが表示されるようになっている。

【1265】

図13-4（A）に示す例は、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が低確／低ベース状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御される。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として、太陽と山とを含む昼の風景をあらわした「昼画像」が表示されることになる。

【1266】

本例では、第1保留記憶数が3であり、第2保留記憶数が0の状態であるときに、第1特別図柄の変動表示が実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には「3」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には「0」と表示され、第1保留表示領域21TM011には3つの第1保留表示21TM010が表示されている。また、アクティブ表示領域21TM031には、飾り図柄の変動表示（第1特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示21TM030が表示されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、前回実行された（直近に実行された）第2特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「245」）が継続して表示されている。

【1267】

図13-4（B）に示す例は、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときの画像表示装置5の画面を示している。遊技状態が低確／高ベース状態に制御されているときには、演出制御用CPU120により、「チャンスタイム」という演出モードに制御される。演出モードが「チャンスタイム」のときには、飾り図柄の背景画像として、夕空と山とを含む夕方の風景をあらわした「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。

【1268】

本例では、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が3の状態であるときに、第2特別図柄の変動表示が実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域21TM015には「0」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TM025には「3」と表示され、第2保留表示領域21TM021には3つの第2保留表示21TM020が表示されている。また、アクティブ表示領域21TM031には、飾り図柄の変動表示（第2特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示21TM030が表示されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「134」）が継続して表示されており、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。
【1269】

図13-4（C1）及び（C2）は、それぞれ、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときの画像表示装置5の画面を示す図である。図13-4（C1）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されているときには、遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、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までは、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときと同様に、演出モードが「チャンスタイム」に制御される。前述したように、演出モードが「チャンスタイム」のときには、飾り図柄の背景画像として、夕空と山とを含む夕方の風景をあらわした「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。

【1270】

そして、図13-4（C2）に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されると、「FEVERZONE」という演出モードに制御される。演出モードが「FEVERZONE」のときには、飾り図柄の背景画像として、雲と風と雨とを含む台風の風景をあらわした「台風画像」が表示されることになり、画面中央部に「FEVERZONE」の文字が表示されることになる。

【1271】

本実施形態では、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、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までの期間を第1期間と称するものとする。また、遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の期間（本例では、51回以降又は101回以降）を第2期間と称するものとする。

【1272】

また、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行してから、所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、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までの期間を高確／高ベース状態のときと同様に第1期間と称するものとする。一方で、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行してから、大当り遊技状態となることなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の期間（本例では、51回以降又は101回以降の期間であり、低確／低ベース状態（通常状態）に以降した後の期間）については第2期間と称さないものとする。

【1273】

図13-4（C1）に示す例では、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が3の

状態であるときに、第2特別図柄の変動表示が実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域21TMO15には「0」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TMO25には「3」と表示され、第2保留表示領域21TMO21には3つの第2保留表示21TMO20が表示されている。また、アクティブ表示領域21TMO31には、飾り図柄の変動表示（第2特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示21TMO30が表示されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「134」）が継続して表示されており、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

【1274】

図13-4（C2）に示す例では、第1保留記憶数が0であり、第2保留記憶数が3の状態であるときに、第2特別図柄の変動表示が実行されている。また、第1保留記憶数特別表示領域21TMO15には「0」と表示され、第2保留記憶数特別表示領域21TMO25には「3」と表示されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において第1小図柄（サブ図柄である第1特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されており、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄（第1特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「134」）が継続して表示されており、第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている。

【1275】

本実施形態では、演出モードが「FEVERZONE」に制御されている期間（第2期間）は、第2保留記憶数が1以上であるときにも、第2保留表示領域21TMO21には第2保留表示21TMO20が表示されない。また、第2特別図柄の変動表示が実行されているときにも、アクティブ表示領域21TMO31には、飾り図柄の変動表示（第2特別図柄の変動表示）に対応したアクティブ表示21TMO30が表示されず、アクティブ表示領域21TMO31を示す四角いオブジェクト自体も表示されない。

【1276】

これは、第2期間では、表示結果が「大当たり」となる変動表示（直大当たりの変動パターンによる変動表示）が実行されるまで、変動表示期間が極めて短い変動表示（高速変動）が連続して実行されるためである。このような高速変動が連続して実行される場合、各変動表示（高速変動）の表示結果を遊技者に確実に認識させるために、飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示が実行されている図柄表示エリア5L、5C、5Rに注目させる必要がある。そのため、第2期間では、保留表示やアクティブ表示を表示させないようにして、遊技者の意識を、現在実行されている変動表示（高速変動）の表示結果に向けさせるようにしている。

【1277】

なお、このような形態に限らず、演出モードが「チャンスタイム」のとき（第1期間であるとき）には、保留表示やアクティブ表示が表示されず、演出モードが「FEVERZONE」のとき（第2期間であるとき）には、保留表示やアクティブ表示が表示されるようにしてもよい。

【1278】

（遊技フロー）

図13-5は、本実施形態の遊技フローを示す説明図である。前述したように、本実施形態では、遊技状態に対応した複数の演出モード（通常モード、チャンスタイム、FEVERZONE）が設けられており、演出制御用CPU120は、複数の演出モードに制御可能である。

【1279】

遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されており、演出モードが通常モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。また、変動表示の結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。

10

【1280】

遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されており、演出モードが「チャンスタイム」に制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。また、変動表示の結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。

20

【1281】

遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されており、演出モードが「チャンスタイム」に制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなった場合には、大当り遊技状態に制御される。変動表示の結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。また、変動表示の結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技状態終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、演出モードは「チャンスタイム」に制御されることになる。

30

【1282】

遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されるとともに演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから所定回数（本例では50回又は100回）の変動表示が実行されるまでに大当りが発生しなかった場合には、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）から低確／低ベース状態（通常状態）に移行し、演出モードがチャンスタイムから通常モードに移行する。

40

【1283】

具体的には、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されてから（演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから）所定回数（50回又は100回）の特別図柄の変動表示が終了するまでに、特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通

50

常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れの表示結果にもならない場合には、所定回数（50回目又は100回目）の変動表示に対応して、遊技状態が低確／低ベース状態に移行すること（あるいは遊技状態が高確／高ベース状態であり高確／高ベース状態が維持されること）を示唆する示唆演出（本例では失敗態様の継続チャレンジ演出）が実行される。そして、所定回数（50回目又は100回目）の変動表示が終了したタイミングで、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）から低確／低ベース状態（通常状態）に転落し、次の変動表示から演出モードが通常モードになる。

【1284】

遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されるとともに演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから所定回数（本例では50回又は100回）の変動表示が実行されるまでに大当りが発生しなかった場合には、高確／高ベース状態（確変状態）が継続し、演出モードが「チャンスタイム」から「FEVERZONE」に移行する。

【1285】

具体的には、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから（演出モードが「チャンスタイム」に制御されてから）所定回数（50回又は100回）の特別図柄の変動表示が終了するまでに、特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、「10R通常大当り」、「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れの表示結果にもならない場合には、所定回数（50回目又は100回目）の変動表示に対応して、遊技状態が高確／高ベース状態であり高確／高ベース状態が維持されること（あるいは遊技状態が低確／低ベース状態に移行すること）を示唆する示唆演出（本例では成功態様の継続チャレンジ演出）が実行される。そして、所定回数（50回目又は100回目）の変動表示が終了した後も、高確／高ベース状態（確変状態）が継続し、次の変動表示から演出モードが「FEVERZONE」になる。

【1286】

このように、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されてから、所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、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までは、演出モードは「チャンスタイム」に制御されている。また、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから、所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまで、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までは、演出モードは「チャンスタイム」に制御されている。

【1287】

即ち、大当り遊技が終了後に、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とでは、いずれの遊技状態においても演出モードは「チャンスタイム」に制御されるので、飾り図柄の背景画像として共通の「夕方画像」が表示されることになり、画面上部に共通の「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。このような構成によれば、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御される場合と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御される場合とで、第1期間の演出を共通化することが可能となり、遊技者は現在制御されている遊技状態を認識することが困難となる。また、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）に制御されているときでも、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である期待感を遊技者に与えることで、遊技状態が低確／低ベース状態（時短状態）であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【1288】

（変動パターン判定）

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。

【1289】

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「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【1290】

本実施形態では、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに参照される変動パターン判定テーブルと、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに参照される変動パターン判定テーブルについて説明する。各遊技状態について、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルとが予め用意されているものとする。

10

【1291】

はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターン、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチはずれ」の変動パターン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。

【1292】

本実施形態において、「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は1秒であり、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は5秒であり、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30秒であり、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は60秒である。

20

【1293】

「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンと、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。ここで、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間が5秒であるのに対して、「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間が1秒であるので、保留記憶がある場合に、「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンと判定されたときには、「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンと判定されたときよりも短い間隔で保留記憶を消化することが可能となる。

30

【1294】

大当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、「直大当たり」の変動パターン、「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターン、「スーパーリーチ大当たり」の変動パターン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。

【1295】

本実施形態において、「直大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は10秒であり、「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30秒であり、「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は60秒である。

40

【1296】

本実施形態において、「直大当たり」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチ成立を経ずに、変動表示結果が「大当たり」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。リーチが成立する演出を実行しないので、「直大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は、変動表示結果が「大当たり」となるときのリーチが成立する演出を実行する他の変動パターン（「ノーマルリーチ大当たり」、「スーパーリーチ大当たり」）の変動表示期間よりも短くなっている。

50

【1297】

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」及び「ノーマルリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（バトル演出）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【1298】

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」及び「スーパーリーチ大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行される。そして、最終表示結果が「大当り」となる場合（大当り図柄が確定停止される場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出が実行され、最終表示結果が「はずれ」となる場合（はずれ図柄が確定停止される場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出が実行される。

10

【1299】

図13-6(A)は、第1期間〔最終変動を除く〕用の変動パターン判定テーブルである。この第1期間〔最終変動を除く〕とは、第1期間（第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回の特図ゲームの期間、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の100回の特図ゲームの期間）から、前述した第1期間の最終変動（本例では、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の100回目の特図ゲーム）を除いた期間（即ち、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の49回の特図ゲームの期間、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の99回の特図ゲームの期間）のことである。ここで、図13-6(A)のうち、図13-6(A1)は、はずれ用変動パターン判定テーブルの一例を示す図であり、図13-6(A2)は、大当り用変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

20

【1300】

つまり、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合の第1期間〔最終変動を除く〕と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第1期間〔最終変動を除く〕とで、変動開始時の判定結果が「はずれ」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の〔はずれ用〕の変動パターン判定テーブル（図13-6(A1)）に基づいて変動パターンが決定されることになる。また、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合の第1期間〔最終変動を除く〕と、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第1期間〔最終変動を除く〕とで、変動開始時の判定結果が「大当り」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の〔大当り用〕の変動パターン判定テーブル（図13-6(A2)）に基づいて変動パターンが決定されることになる。

30

【1301】

図13-6(A1)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～750までが「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンに割り当てられており、751～900までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～750までが「非リーチはずれ（短縮変動）」の変動パターンに割り当てられており、751～900までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられている。このように、最終変動を除く第1期間において、表示結果が「はずれ」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

40

【1302】

図13-6(A2)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設

50

定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～20までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられており、21～50までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、51～997までが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～20までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられており、21～50までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、51～997までが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、最終変動を除く第1期間において、表示結果が「大当り」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

10

【1303】

図13-6(B)は、第1期間[最終変動]用の変動パターン判定テーブルである。この第1期間[最終変動]とは、前述した第1期間の最終変動(本例では、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の100回目の特図ゲーム)のことである。ここで、図13-6(B)のうち、図13-6(B1)は、はずれ用変動パターン判定テーブルの一例を示す図であり、図13-6(B2)は、大当り用変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【1304】

つまり、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)である場合の第1期間の最終変動と、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)である場合の第1期間の最終変動とで、変動開始時の判定結果が「はずれ」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の[はずれ用]の変動パターン判定テーブル(図13-6(B1))に基づいて変動パターンが決定されることになる。また、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)である場合の第1期間の最終変動と、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)である場合の第1期間の最終変動とで、変動開始時の判定結果が「大当り」と判定されたときには、何れの遊技状態においても共通の[大当り用]の変動パターン判定テーブル(図13-6(B2))に基づいて変動パターンが決定されることになる。

20

【1305】

図13-6(B1)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが後述する「示唆演出(はずれ)」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「示唆演出(はずれ)」の変動パターンに割り当てられている。このように、第1期間の最終変動において、表示結果が「はずれ」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

30

【1306】

図13-6(B2)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「示唆演出(大当り)」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「示唆演出(大当り)」の変動パターンに割り当てられている。このように、第1期間の最終変動において、表示結果が「大当り」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

40

【1307】

示唆演出とは、第1期間から第2期間に移行すること(遊技状態の高ベース状態が継続すること)を示唆する演出であるとともに、第1期間から第2期間に移行するか否か(遊技状態の高ベース状態が継続するか否か)を報知する演出である。本実施形態では、後述する図13-13に示すように、示唆演出として継続チャレンジ演出を実行している。

50

【1308】

継続チャレンジ演出では、後述する図13-13に示すように、画像表示装置5の画面中央部に「継続チャレンジ」という文字と、プッシュボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示21TM150とが表示され、画面右下部にキャラクタ21TM300が表示される。操作促進表示21TM150には、プッシュボタン31Bを模した画像と、プッシュボタン31Bを模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、プッシュボタン31Bを押下するように促す表示となっている。

【1309】

現在制御されている遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合には、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、失敗態様の継続チャレンジ演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に「失敗」という文字と、「?」というオブジェクトとが表示され、画面右下部にキャラクタ21TM300Aが表示される。画像表示装置5に継続チャレンジ演出が失敗したことを示唆する「失敗」という文字や「?」を示すオブジェクトが表示されていることにより、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に移行することを遊技者に報知している。

【1310】

現在制御されている遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合には、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、成功態様の継続チャレンジ演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に「成功」という文字と、「○」というオブジェクトとが表示され、画面右下部にキャラクタ21TM300Bが表示される。画像表示装置5に継続チャレンジ演出が成功したことを示唆する「成功」という文字や「○」を示すオブジェクトが表示されていることにより、継続チャレンジ演出に成功して、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）のまま継続することを遊技者に報知している。

【1311】

図13-6（C）は、第2期間用の変動パターン判定テーブルである。この第2期間とは、前述したように、遊技状態が高確／高ベース状態に移行してから、大当たり遊技状態となることなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の期間（本例では、51回以降又は101回以降）のことである。ここで、図13-6（C）のうち、図13-6（C1）は、はずれ用変動パターン判定テーブルの一例を示す図であり、図13-6（C2）は、大当たり用変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【1312】

つまり、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第2期間で、変動開始時の判定結果が「はずれ」と判定されたときには、[はずれ用]の変動パターン判定テーブル（図13-6（C1））に基づいて変動パターンが決定されることになる。また、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合の第2期間で、変動開始時の判定結果が「大当たり」と判定されたときには、[大当たり用]の変動パターン判定テーブル（図13-6（C2））に基づいて変動パターンが決定されることになる。一方、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合には、第2期間用の変動パターン判定テーブル（図13-6（C1）、（C2））に基づいて変動パターンは決定されない。

【1313】

図13-6（C1）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンに割り当てられている。このように、第2期間において、表示結果が「はずれ」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

【1314】

図13-6(C2)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、第2期間において、表示結果が「大当り」となる場合には、設定値によらず共通の変動パターンが選択される。

【1315】

(特図1大当り後に参照される変動パターン判定テーブル)

図13-7(A1)は、第1特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかとなり、大当り遊技の終了後に遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。図13-7(A2)は、第1特別図柄の変動表示結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかとなり、大当り遊技の終了後に遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。

【1316】

図13-7(A1)に示すように、第1特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当り」、「5R通常大当り」、及び「10R通常大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技の終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)に移行する。

【1317】

第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の49回の特図ゲームの期間において、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図13-6(A)に示した、第1期間[最終変動を除く]の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1318】

次いで、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／高ベース状態(時短状態)に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図13-6(B)に示した、第1期間[最終変動]の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用CPU120は、失敗態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後に、遊技状態が低確／低ベース状態(通常状態)に移行する。

【1319】

次いで、第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の51回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態(通常状態)に制御されているときに実行される第1特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図10-23及び図10-24に示した、変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1320】

図13-7(A2)に示すように、第1特別図柄の変動表示結果が「3R確変大当り」、「5R確変大当り」、及び「10R確変大当り」の何れかであった場合には、大当り遊技の終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)に移行する。

【1321】

第1特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の49回の特図ゲームの期間において、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図13-6(A)に示した、第1期間[最終変動を除く]の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1322】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の50回目の特図ゲーム

10

20

30

40

50

において、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図13-6（B）に示した、第1期間〔最終変動〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用CPU120は、成功態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後も、高確／高ベース状態（確変状態）が継続される。

【1323】

次いで、第1特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の51回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図13-6（C）に示した、第2期間の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1324】

（特図2大当たり後に参照される変動パターン判定テーブル）

図13-8（B1）は、第2特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当たり」、「5R通常大当たり」、及び「10R通常大当たり」の何れかとなり、大当たり遊技の終了後に遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。図13-8（B2）は、第2特別図柄の変動表示結果が「3R確変大当たり」、「5R確変大当たり」、及び「10R確変大当たり」の何れかとなり、大当たり遊技の終了後に遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行した場合に参照される変動パターン判定テーブルと、各演出の実行タイミングとの関係を示すタイムチャートである。

【1325】

図13-8（B1）に示すように、第2特別図柄の変動表示結果が「3R通常大当たり」、「5R通常大当たり」、及び「10R通常大当たり」の何れかであった場合には、大当たり遊技の終了後に、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に移行する。

【1326】

第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の99回の特図ゲームの期間において、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図13-6（A）に示した、第1期間〔最終変動を除く〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1327】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の100回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図13-6（B）に示した、第1期間〔最終変動〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用CPU120は、失敗態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後に、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に移行する。

【1328】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の101回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに実行される第1特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図10-23及び図10-24に示した、変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1329】

図13-8（B2）に示すように、第2特別図柄の変動表示結果が「3R確変大当たり」、「5R確変大当たり」、及び「10R確変大当たり」の何れかであった場合には、大当たり遊技の終了後に、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行する。

【1330】

第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の99回の特図ゲームの期間において、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図13-6（A）に示した、第1期間〔最終変動を除く〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

【1331】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の100回目の特図ゲームにおいて、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図13-6（B）に示した、第1期間〔最終変動〕の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。このとき、演出制御用CPU120は、成功態様の継続チャレンジ演出を実行する。そして、該変動表示が終了した後も、高確／高ベース状態（確変状態）が継続される。

【1332】

次いで、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の101回以降の特図ゲームにおいて、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されているときに実行される第2特別図柄の変動表示の変動パターンについては、図13-6（C）に示した、第2期間の変動パターン判定テーブルに基づいて判定される。

10

【1333】

図13-6に示したように、各期間（第1期間〔最終変動を除く〕、第1期間〔最終変動〕、及び第2期間）のはずれ用変動パターン判定テーブルは設定値によらず共通である。

【1334】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、第1期間〔最終変動を除く〕のはずれ用変動パターン判定テーブル（図13-6（A1）参照）に基づいて算出できる。

20

【1335】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、751～900までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(900 - 751 + 1) / 997] \times 100 = 15\%$ である。

【1336】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 901 + 1) / 997] \times 100 = 10\%$ である。

30

【1337】

従って、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[15 + 10 = 25\%]$ である。

【1338】

また、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、第2期間のはずれ用変動パターン判定テーブル（図13-6（C1）参照）に基づいて算出できる。

40

【1339】

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も割り当てられていないので、 $[(0 / 997) \times 100 = 0\%]$ である。

50

【1340】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[15 + 10 = 25\%]$ であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[(0 / 997) \times 100 = 0\%]$ である。このように、第1期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも長い変動表示期間である「ノーマルリーチはずれ」（変動表示期間が30秒）又は「スーパーリーチはずれ」（変動表示期間が60秒）が選択される割合が第2期間よりも高くなっている。

10

【1341】

また、第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、第1期間「最終変動を除く」のはずれ用変動パターン判定テーブル（図13-6（A1）参照）に基づいて算出できる。

【1342】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も割り当てられていないので、 $[(0 / 997) \times 100 = 0\%]$ である。

20

【1343】

また、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、第2期間のはずれ用変動パターン判定テーブル（図13-6（C1）参照）に基づいて算出できる。

30

【1344】

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「非リーチはずれ（高速変動）」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 1 + 1) / 997] \times 100 = 100\%$ である。

【1345】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、 $[0\%]$ であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合は、 $[100\%]$ である。このように、第2期間では、「非リーチはずれ（短縮変動）」（変動表示期間が5秒）よりも短い変動表示期間である「非リーチはずれ（高速変動）」（変動表示期間が1秒）が選択される割合が第1期間よりも高くなっている。

40

【1346】

同様に、図13-6に示したように、各期間（第1期間「最終変動を除く」、第1期間「最終変動」、及び第2期間）の大当り用変動パターン判定テーブルは設定値によらず共通である。

50

【1347】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当たり」（変動表示期間が30秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当たり」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、第1期間「最終変動を除く」の大当たり用変動パターン判定テーブル（図13-6（A2）参照）に基づいて算出できる。

【1348】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、51～997までが「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 51 + 1) / 997] \times 100 = 95\%$ である。

10

【1349】

また、第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当たり」（変動表示期間が30秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当たり」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、第2期間の大当たり用変動パターン判定テーブル（図13-6（C2）参照）に基づいて算出できる。

【1350】

第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられていないので、 $(0 / 997) \times 100 = 0\%$ である。

20

【1351】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当たり」（変動表示期間が30秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当たり」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[95\%]$ であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当たり」（変動表示期間が30秒）よりも長い「スーパーリーチ大当たり」（変動表示期間が60秒）が選択される割合は、 $[0\%]$ である。このように、第1期間では、「ノーマルリーチ大当たり」（変動表示期間が30秒）よりも長い変動表示期間である「スーパーリーチ大当たり」（変動表示期間が60秒）が選択される割合が第2期間よりも高くなっている。

30

【1352】

また、第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当たり」（変動表示期間が30秒）よりも短い変動表示期間である「直大当たり」（変動表示期間が10秒）が選択される割合は、第1期間「最終変動を除く」の大当たり用変動パターン判定テーブル（図13-6（A2）参照）に基づいて算出できる。

【1353】

第1期間「最終変動を除く」において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「直大当たり」（変動表示期間が10秒）が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～20までが「直大当たり」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(20 - 1 + 1) / 997] \times 100 = 2\%$ である。

40

【1354】

また、第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当たり」（変動表示期間が30秒）よりも短い変動表示期間である「直大当たり」（変動表示期間が10秒）が選択される割合は、第2期間の大当たり用変動パターン判定テーブル（図13-6（C2）参照）に基づいて算出できる。

【1355】

第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「直

50

大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「直大当り」の変動パターンに割り当てられていないので、
$$\left[\left\{ \frac{997 - 1 + 1}{997} \right\} \times 100 = 100\% \right]$$
である。

【1356】

第1期間[最終変動を除く]において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」(変動表示期間が30秒)よりも短い変動表示期間である「直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、[2%]であるのに対して、第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「ノーマルリーチ大当り」(変動表示期間が30秒)よりも短い「直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合は、[100%]である。このように、第2期間では、「ノーマルリーチ大当り」(変動表示期間が30秒)よりも短い変動表示期間である「直大当り」(変動表示期間が10秒)が選択される割合が第1期間よりも高くなっている。

10

【1357】

このように、第1期間[最終変動を除く]では、所定の変動表示期間よりも長い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間よりも短い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第1期間[最終変動を除く]よりも高くなっていることにより、遊技状態が高確／高ベース状態であるときの遊技の興趣を向上させることができる。

【1358】

20

また、本実施形態における設定変更可能な遊技機において、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、高い設定値(例えば、設定値が「4」～「6」)に設定されている場合には、低い設定値(例えば、設定値が「1」～「3」)に設定されている場合よりも高い確率(1/41.2～1/33.5)で大当りに当選するようになっている。従って、高い設定値に設定されている場合には、低い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が少なく、短い時間間隔で次の大当りに当選することになる。その結果、大当りの発生間隔が過度に短くなる可能性が高まることで、射幸性が過度に高くなってしまい、健全な遊技性を実現できないという問題が生じる。

【1359】

しかしながら、本実施形態では、第1期間[最終変動を除く]において、所定の変動表示期間よりも長い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高くなる構成としている。これにより、高い設定値(例えば、設定値が「4」～「6」)に設定されている場合であっても、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、大当りに当選する時間間隔を比較的長くする(過度に短くはならないようにする)ことができ、射幸性が過度に高くなってしまふことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。

30

【1360】

また、本実施形態では、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、低い設定値(例えば、設定値が「1」～「3」)に設定されている場合には、高い設定値(例えば、設定値が「4」～「6」)に設定されている場合よりも低い確率(1/50～1/44.5)で大当りに当選するようになっている。従って、低い設定値に設定されている場合には、高い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が多く、長い時間間隔で大当りに当選することになってしまい、興趣を低下させてしまうという問題が生じる。

40

【1361】

しかしながら、本実施形態では、第2期間において、所定の変動表示期間よりも短い変動表示期間である変動パターンが選択される割合が第1期間[最終変動を除く]よりも高くなる構成としている。これにより、低い設定値(例えば、設定値が「1」～「3」)に設定されている場合であっても、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、大当りに当選する時間間隔を比較的短くする(過度に長くはならないようにする)ことができ、興趣の低下を抑制することができる。

50

【1362】

前述したように、本実施形態では、演出制御用CPU120は、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチはずれ」及び「スーパーリーチ大当たり」）では、リーチ状態が成立した後に、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当たりが当選しているか否かを報知するバトル演出を実行している。

【1363】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、第1期間〔最終変動を除く〕のはずれ用変動パターン判定テーブル（図13-6（A1）参照）に基づいて算出できる。

10

【1364】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 901 + 1) / 997] \times 100 = 10\%$ である。

【1365】

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、第2期間のはずれ用変動パターン判定テーブル（図13-6（C1）参照）に基づいて算出できる。

【1366】

第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられていないので、 $(0 / 997) \times 100 = 0\%$ である。

20

【1367】

図13-6（A1）に示したように、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は 10% であるのに対して、図13-6（C1）に示したように、第2期間において、変動表示結果が「はずれ」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は 0% である。このように、第1期間〔最終変動を除く〕において、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンが選択される割合は、第2期間において、「スーパーリーチはずれ」の変動パターンが選択される割合よりも高くなっている。即ち、第1期間〔最終変動を除く〕において、バトル演出が実行される割合は、第2期間において、バトル演出が実行される割合よりも高くなっている。

30

【1368】

同様に、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は、第1期間〔最終変動を除く〕の大当たり用変動パターン判定テーブル（図13-6（A2）参照）に基づいて算出できる。

【1369】

第1期間〔最終変動を除く〕において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、51～997までが「スーパーリーチ大当たり」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 51 + 1) / 997] \times 100 = 95\%$ である。

40

【1370】

第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当たり」が選択される割合は、第2期間の大当たり用変動パターン判定テーブル（図13-6（C2）参照）に基づいて算出できる。

【1371】

第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となるときに、変動パターンとして「ス

50

「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられていないので、 $[(0/997) \times 100 = 0\%]$ である。

【1372】

図13-6(A2)に示したように、第1期間[最終変動を除く]において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は[95%]であるのに対して、図13-6(C2)に示したように、第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は[0%]である。このように、第1期間[最終変動を除く]において、「スーパーリーチ大当り」の変動パターンが選択される割合は、第2期間において、「スーパーリーチ大当り」の変動パターンが選択される割合よりも高くなっている。即ち、第1期間[最終変動を除く]において、バトル演出が実行される割合は、第2期間において、バトル演出が実行される割合よりも高くなっている。

【1373】

このように、第1期間におけるバトル演出の実行割合が、第2期間におけるバトル演出の実行割合よりも高くなっている。これにより、大当り遊技状態終了から所定期間内(第1期間)における遊技の興趣を向上させることができる。また、大当り遊技状態終了から所定期間(第1期間)が経過した後の第2期間では、バトル演出の実行割合が低くなることにより変動表示期間が短縮化されることで、高確/高ベース状態(確変状態)に制御されているにもかかわらず次の大当りが発生しないことによる興趣低下を抑制することができる。

【1374】

また、本実施形態では、遊技状態が高確/高ベース状態であるときに、高い設定値(例えば、設定値が「4」～「6」)に設定されている場合には、低い設定値(例えば、設定値が「1」～「3」)に設定されている場合よりも高い確率($1/41.2 \sim 1/33.5$)で大当りに当選するようになっている。従って、高い設定値に設定されている場合には、低い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が少なく、短い時間間隔で次の大当りに当選することになる。その結果、大当りの発生間隔が過度に短くなる可能性が高まることで、射幸性が過度に高くなってしまい、健全な遊技性を実現できないという問題が生じる。

【1375】

しかしながら、本実施形態では、第1期間[最終変動を除く]におけるバトル演出の実行割合が、第2期間におけるバトル演出の実行割合よりも高くなる構成としている。これにより、高い設定値(例えば、設定値が「4」～「6」)に設定されている場合であっても、遊技状態が高確/高ベース状態であるときに、第1期間[最終変動を除く]では、第2期間よりも変動表示期間の長いスーパーリーチをとまう変動パターンが選択される割合が高くなっているので、大当りに当選する時間間隔を比較的長くする(過度に短くはならないようにする)ことができ、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができる。

【1376】

また、本実施形態では、遊技状態が高確/高ベース状態であるときに、低い設定値(例えば、設定値が「1」～「3」)に設定されている場合には、高い設定値(例えば、設定値が「4」～「6」)に設定されている場合よりも低い確率($1/50 \sim 1/44.5$)で大当りに当選するようになっている。従って、低い設定値に設定されている場合には、高い設定値に設定されている場合よりも次の大当りに当選するまでに要する変動回数が多く、長い時間間隔で大当りに当選することになってしまい、興趣を低下させてしまうという問題が生じる。

【1377】

しかしながら、本実施形態では、第1期間[最終変動を除く]におけるバトル演出の実行割合が、第2期間におけるバトル演出の実行割合よりも高くなる構成としている。これ

により、低い設定値（例えば、設定値が「1」～「3」）に設定されている場合であっても、遊技状態が高確／高ベース状態であるときに、第2期間では、第1期間〔最終変動を除く〕よりも変動表示期間の長いスーパーリーチをとまなう変動パターンが選択される割合が低くなっているため、大当りに当選する時間間隔を比較的短くする（過度に長くはならないようにする）ことができ、興趣の低下を抑制することができる。

【1378】

（カットイン予告演出）

次に、大当り遊技状態に制御される期待度を予告する予告演出を実行する例について説明する。本例では、予告演出としてカットイン予告演出を実行可能となっている。カットイン予告演出は、大当り遊技状態に制御される期待度を予告する予告演出である。後述する図13-12（2）、（3）及び（4）に示すように、画像表示装置5においてリーチが成立しているときに、画像表示装置5の画面中央部に、プッシュボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示21TM150が表示される。操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、カットイン予告演出が実行され、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で「チャンス」という文字が表示されたカットイン画像（カットイン画像21TM200A、カットイン画像21TM200B）が、画像表示装置5に表示される。

【1379】

なお、本例では、カットイン予告演出の演出態様として、カットイン画像に表示される文字が「チャンス」という文字であり、表示結果に応じて実行有無が選択される割合が異なる（図13-10（B）参照）例を示したが、これに限らず、表示される文字が異なる複数の演出態様（「チャンス」及び「激熱」等）が存在し、表示結果に応じて各演出態様が選択される割合が異なってもよい。

【1380】

遊技者から見ると、他の演出等（リーチ演出等）に係る画像が表示されているときに、突如として、他の演出等に係る画像よりも優先度の高い表示態様の（表示レイヤが上位であり他の演出等に係る画像よりも手前側に表示されているように見える）カットイン画像が表示されることになるため、カットイン予告演出実行時の画面変化に引きつけられることになる。また、複数の演出態様を実行可能な構成の場合には、複数の演出態様のうち何れの演出態様でカットイン予告演出が実行されるかに対しても関心を持つことになる。

【1381】

（設定示唆演出）

本実施形態では、設定された設定値を指定するための設定値指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、設定値指定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行する。即ち、演出制御用CPU120は、設定値を示唆する設定示唆演出を実行することが可能である。

【1382】

本例では、飾り図柄が停止表示するときに図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されるエフェクト画像の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆する第1設定示唆演出を実行する。第1設定示唆演出が実行されない場合には、飾り図柄が停止表示するときに図柄表示エリア5L、5C、5Rにエフェクト画像が表示されない。第1設定示唆演出が実行される場合には、飾り図柄が停止表示するときに図柄表示エリア5L、5C、5Rにエフェクト画像が表示される。第1設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示される。即ち、第1設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。

【1383】

第1設定示唆演出が実行されるときに図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されるエフェクト画像の態様には、白色態様、青色態様、及び赤色態様がある。本例では、白色態

10

20

30

40

50

様の第1設定示唆演出が実行されるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rに白色に発光したエフェクト画像を表示し、青色態様の第1設定示唆演出が実行されるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rに青色に発光したエフェクト画像を表示し、赤色態様の第1設定示唆演出が実行されるときには、図柄表示エリア5L、5C、5Rに赤色に発光したエフェクト画像を表示する。

【1384】

また、本例では、カットイン予告演出が実行されるときに、画像表示装置5に表示されるカットイン画像の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆する第2設定示唆演出を実行する。カットイン予告演出が実行されて、第2設定示唆演出が実行されない場合には、通常態様のカットイン画像が表示される。通常態様のカットイン画像とは、カットイン画像に表示されている「チャンス」という文字が白色の文字で表示されている態様のカットイン画像である。カットイン予告演出が実行されて、第2設定示唆演出が実行される場合には、青色態様又は赤色態様のカットイン画像が表示される。青色態様のカットイン画像とは、カットイン画像に表示されている「チャンス」という文字が青色の文字で表示されている態様のカットイン画像であり、赤色態様のカットイン画像とは、カットイン画像に表示されている「チャンス」という文字が赤色の文字で表示されている態様のカットイン画像である。

【1385】

(変動開始時演出決定処理)

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1386】

演出制御用CPU120は、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)、表示結果(大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別)を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動表示期間及び演出内容(リーチ及びスーパーリーチ等)を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100(CPU103)から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動表示期間及び演出内容(リーチ及びスーパーリーチ等)を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【1387】

図13-9は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。この変動開始時演出決定処理では、第1設定示唆演出、カットイン予告演出、及び第2設定示唆演出に関して、それぞれの実行有無及び実行態様が決定される。なお、以下の説明では、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)であり且つ第1期間(特図1大当たり終了から50変動以下、特図2大当たり終了から100変動以下)である状態(期間)を、「遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)〔第1期間〕である」という場合があり、遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)であり且つ第2期間(特図1大当たり終了から51変動以上、特図2大当たり終了から101変動以上)である状態(期間)を、「遊技状態が高確/高ベース状態(確変状態)〔第2期間〕である」という場合がある。

【1388】

演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理(ステップS171)において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セット

10

20

30

40

50

のコマンド（保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンド）を受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図13-9に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【1389】

まず、演出制御用CPU120は、(i)遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）であるか、又は、(ii)遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]であるか、を判定する（ステップS21TM1000）。(i)遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合、又は、(ii)遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]である場合には（ステップS21TM1000でYES）、ステップS21TM1010以降に進む。一方、(i)遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）でなく、(ii)遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]でもない場合には（ステップS21TM1000でNO）、ステップS21TM1070以降に進む。

【1390】

ここで、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]である場合とは、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されてから、大当たりが発生することなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行されるまでの第1期間内にある場合のことである。また、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第2期間]である場合とは、遊技状態が高確／高ベース状態に制御されてから、大当たりが発生することなく所定回数（本例では、50回又は100回）の特図ゲームが実行された後の第2期間（本例では、51回以降又は101回以降）にある場合のことである。

【1391】

次いで、演出制御用CPU120は、(i)遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合、又は、(ii)遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]である場合には（ステップS21TM1000でYES）、第1設定示唆演出の実行有無及び演出態様を、第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図13-10（A）参照）に基づいて決定し（ステップS21TM1010）、ステップS21TM1020に進む。

【1392】

図13-10（A）に示すように、第1設定示唆演出の実行有無決定テーブルでは、設定された設定値に応じて、第1設定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。設定値が「1」又は「2」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「1」又は「2」である場合）には、90%の割合で第1設定示唆演出を実行しないことに決定し、5%の割合で白色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、3%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、2%の割合で赤色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。また、設定値が「3」又は「4」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「3」又は「4」である場合）には、90%の割合で第1設定示唆演出を実行しないことに決定し、2%の割合で白色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、5%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、3%の割合で赤色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。また、設定値が「5」又は「6」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「5」又は「6」である場合）には、90%の割合で第1設定示唆演出を実行しないことに決定し、2%の割合で白色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、3%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、5%の割合で赤色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。

【1393】

このように、設定値が「1」又は「2」である場合に、第1設定示唆演出が実行されるときの第1設定示唆演出の演出態様は、白色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も高く（5%）、青色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が次に高く（3%）、

10

20

30

40

50

赤色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も低い（2%）。また、設定値が「3」又は「4」である場合に、第1設定示唆演出が実行されるとき第1設定示唆演出の演出態様は、青色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も高く（5%）、赤色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が次に高く（3%）、白色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も低い（2%）。また、設定値が「5」又は「6」である場合に、第1設定示唆演出が実行されるとき第1設定示唆演出の演出態様は、赤色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も高く（5%）、青色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が次に高く（3%）、白色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が最も低い（2%）。

【1394】

即ち、第1設定示唆演出が実行される割合については、いずれの設定値である場合でも共通の割合（本例では10%）となっており設定差はないが、各演出態様の第1設定示唆演出が実行される割合については、低設定時（設定値が「1」又は「2」）には白色態様の第1設定示唆演出が選択される割合が高く、中間設定時（設定値が「3」又は「4」）には青色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が高く、高設定時（設定値が「5」又は「6」）には赤色態様の第1設定示唆演出が実行される割合が高くなっている。そのため、遊技者は、第1設定示唆演出が実行されるとき第1設定示唆演出の演出態様に興味を持つことになる。

【1395】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」であるか判定する（ステップS21TM1020）。変動パターンが「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」である場合には（ステップS21TM1020でYES）、カットイン予告演出の実行有無を、カットイン予告演出の実行有無決定テーブル（図13-10（B）参照）に基づいて決定し（ステップS21TM1030）、ステップS21TM1040に進む。一方で、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」又は「スーパーリーチ大当たり」でない場合には（ステップS21TM1020でNO）、そのまま処理を終了する。

【1396】

図13-10（B）に示すように、カットイン予告演出の実行有無決定テーブルでは、表示結果に応じて、カットイン予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、80%の割合でカットイン予告演出を実行しないことに決定し、20%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。一方で、表示結果が「大当たり」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、40%の割合でカットイン予告演出を実行しないことに決定し、60%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。このように、カットイン予告演出が実行される場合には、カットイン予告演出が実行されない場合よりも大当たりとなる割合が高くなっている。そのため、遊技者は、カットイン予告演出が実行されるか否かに興味を持つことになる。

【1397】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を実行するか否かを判定する（ステップS21TM1040）。カットイン予告演出を実行することに決定している場合には（ステップS21TM1040でYES）、第2設定示唆演出の実行有無及び演出態様を、第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図13-10（C）参照）に基づいて決定し（ステップS21TM1050）、そのまま処理を終了する。カットイン予告演出を実行しないことに決定している場合には（ステップS21TM1040でNO）、そのまま処理を終了する。

【1398】

図13-10（C）に示すように、第2設定示唆演出の実行有無決定テーブルでは、設定された設定値に応じて、第2設定示唆演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。設定値が「1」、「3」、又は「5」である場合（即ち設定値

10

20

30

40

50

指定コマンドにより指定された設定値が「1」、「3」、又は「5」である場合）には、30%の割合で第2設定示唆演出を実行しないことに決定し、50%の割合で青色態様の第2設定示唆演出を実行することに決定し、20%の割合で赤色態様の第2設定示唆演出を実行することに決定する。また、設定値が「2」、「4」、又は「6」である場合（即ち設定値指定コマンドにより指定された設定値が「2」、「4」、又は「6」である場合）には、30%の割合で第2設定示唆演出を実行しないことに決定し、20%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定し、50%の割合で青色態様の第1設定示唆演出を実行することに決定する。

【1399】

このように、設定値が「1」、「3」、又は「5」である場合に、第2設定示唆演出が実行されるとき第2設定示唆演出の演出態様に関して、青色態様の第2設定示唆演出が実行される割合は、赤色態様の第2設定示唆演出が実行される割合よりも高い。また、設定値が「2」、「4」、又は「6」である場合に、第2設定示唆演出が実行されるとき第2設定示唆演出の演出態様に関して、赤色態様の第2設定示唆演出が実行される割合は、青色態様の第2設定示唆演出が実行される割合よりも高い。即ち、第2設定示唆演出が実行される割合については、いずれの設定値である場合でも共通の割合（本例では30%）となっており設定差はないが、各演出態様の第2設定示唆演出が実行される割合については、奇数設定時（設定値が「1」、「3」、又は「5」）では、青色態様の第2設定示唆演出が選択される割合が赤色態様の第2設定示唆演出が選択される割合よりも高く、偶数設定時（設定値が「2」、「4」、又は「6」）では、青色態様の第2設定示唆演出が実行される割合が赤色態様の第2設定示唆演出が選択される割合よりも高い。そのため、遊技者は、第2設定示唆演出が実行されるとき演出態様に興味を持つことになる。

【1400】

また、(i)遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）でなく、(ii)遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]でもない場合には（ステップS21TM1000でNO）、(iii)遊技状態が高確／高ベース状態[第2期間]であるかを判定する（ステップS21TM1060）。(iii)遊技状態が高確／高ベース状態[第2期間]である場合には（ステップS21TM1060でYES）、ステップS21TM1070に進む。(iii)遊技状態が高確／高ベース状態[第2期間]でない場合には（ステップS21TM1060でNO）、そのまま処理を終了する。

【1401】

次いで、演出制御用CPU120は、変動表示の表示結果が「大当たり」であるかを判定する（ステップS21TM1070）。変動表示の表示結果が「大当たり」である場合には（ステップS21TM1070でYES）、第1設定示唆演出の実行有無及び演出態様を、第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル（図13-10（A）参照）に基づいて決定し（ステップS21TM1080）、そのまま処理を終了する。一方で、変動表示の表示結果が「大当たり」でない場合には（ステップS21TM1070でNO）、そのまま処理を終了する。

【1402】

図13-9に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態[第1期間]である場合には（ステップS21TM1000でYES）、第1設定示唆演出の実行有無を決定している（ステップS21TM1020）。即ち、遊技状態が高確／高ベース状態[第1期間]である場合には、変動表示結果にかかわらず変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、遊技状態が高確／高ベース状態[第2期間]である場合には（ステップS21TM1060でYES）、変動表示結果が「大当たり」であるときにのみ（ステップS21TM1070でYES）、第1設定示唆演出の実行有無を決定している（ステップS21TM1020）。即ち、遊技状態が高確／高ベース状態[第2期間]である場合には、変動表示結果が「大当たり」となる第2期間の最終変動においてのみ第1設定示唆演出の実行有無を決定している。

【1403】

また、本実施形態では、設定された設定値がいずれの設定値であっても、第1設定示唆演出が実行される割合は10%である（図13-10（A）参照）。前述したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第1期間〕である場合には、変動表示結果にかかわらず変動表示毎に第1設定示唆演出の実行有無を決定しているため、第1期間における各変動表示の第1設定示唆演出の実行割合は10%である。一方で、前述したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第2期間〕である場合には、第2期間の最終変動においてのみ第1設定示唆演出の実行有無を決定しているため、第2期間において、変動表示結果が「大当たり」となる最終変動の1回前の変動表示までの第1設定示唆演出の実行割合は0%であり、変動表示結果が「大当たり」となる最終変動の第1設定示唆演出の実行割合は10%である。

10

【1404】

例えば、第2特別図柄の変動表示結果が「確変大当たり」であったときに、大当たり遊技の終了後に遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に移行してから、100回の特図ゲームが実行されるまで大当たり遊技状態とならなかった場合には、第1期間は100回となり、この第1期間（100回転）において、変動表示毎に第1設定示唆演出が実行されるか否かの判定が行われるため、第1設定示唆演出が実行される確率は、 $[\{ 1 - (90 / 100) ^{ 100 } \} \times 100 = 99.9\%]$ である。一方で、第2特別図柄の変動表示結果が「確変大当たり」であったときに、大当たり遊技状態となることなく100回の特図ゲームが実行された後の第2期間（101回以降）において、表示結果が「大当たり」となる第2期間の最終変動においてのみ第1設定示唆演出が実行されるか否かの判定が行われるため、第2期間の最終変動がいずれの回転数であっても第1設定示唆演出が実行される確率は、 $[(10 / 100) \times 100 = 10\%]$ である。このように、第1期間における第1設定示唆演出の実行割合は、第2期間における第1設定示唆演出の実行割合よりも高くなっているため、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている期間における遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1405】

図13-9に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第1期間〕である場合には（ステップS21TM1000でYES）、ステップS21TM1010で第1設定示唆演出の実行有無を決定しており、ステップS21TM1050で第2設定示唆演出の実行有無を決定している。一方で、図13-9に示したように、遊技状態が高確／高ベース状態〔第2期間〕である場合には（ステップS21TM1060でYES）、ステップS21TM1080で第1設定示唆演出の実行有無を決定している。このように、第1期間では第1設定示唆演出と第2設定示唆演出との2種類の設定示唆演出が実行されており、第2期間では第1設定示唆演出のみの1種類の設定示唆演出が実行されているため、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている期間における遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1406】

また、変動表示結果が「はずれ」となるときに、図13-6（A1）に示したように、第1期間〔最終変動を除く〕において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、901～997までが「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられているため、 $[\{ (997 - 901 + 1) / 997 \} \times 100 = 10\%]$ である。一方で、変動表示結果が「はずれ」となるときに、図13-6（C1）に示したように、第2期間において、変動パターンとして「スーパーリーチはずれ」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられていないため、 $[(0 / 997) \times 100 = 0\%]$ である。即ち、第1期間におけるスーパーリーチをとともう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合は、第2期間におけるスーパーリーチをとともう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」）の選択割合よりも高くなっている。

40

【1407】

50

また、変動表示結果が「大当り」となるときに、図13-6(A2)に示したように、第1期間「最終変動を除く」において、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、51～997までが「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられているので、 $[(997 - 51 + 1) / 997] \times 100 = 95\%$ である。一方で、変動表示結果が「大当り」となるときに、第2期間において、変動表示結果が「大当り」となるときに、変動パターンとして「スーパーリーチ大当り」が選択される割合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、いずれの判定値も「スーパーリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられていないので、 $(0 / 997) \times 100 = 0\%$ である。即ち、第1期間におけるスーパーリーチをともしう変動パターン（「スーパーリーチ大当り」）の選択割合は、第2期間におけるスーパーリーチをともしう変動パターン（「スーパーリーチ大当り」）の選択割合よりも高くなっている。

10

【1408】

また、前述したように、第1期間における第1設定示唆演出の実行割合は、第2期間における第1設定示唆演出の実行割合よりも高くなっている。このように、第1期間と第2期間とでは、スーパーリーチをともしう変動パターン（「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当り」）の選択割合が異なり、第1期間と第2期間とでは、第1設定示唆演出の実行割合が異なるので、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に制御されている期間における遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1409】

(第1設定示唆演出の具体例)

次に、第1設定示唆演出の具体例に関して、図13-11(A1)～(A3)及び(B1)～(B3)を用いて説明する。図13-11(A1)～(A3)は、第1期間において白色態様の第1設定示唆演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図13-11(B1)～(B3)は、第2期間において青色態様の第1設定示唆演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1410】

(第1期間の第1設定示唆演出)

図13-11(A1)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第1期間]に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードがチャンスタイムに制御されている。演出モードがチャンスタイムのときには、飾り図柄の背景画像として「夕方画像」が表示され、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。CUP103が、第2特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄の組み合わせ（本例では「417」）を継続して停止表示させている。

30

40

【1411】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域21TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域21TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域21TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示21TM030を表示させており、第2保留表示領域21TM021には、第2保留表示21TM020を4つ表示させている。

【1412】

図13-11(A2)に示すように、飾り図柄の変動表示が終了するタイミングで、演

50

出制御用CPU120は、白色態様の第1設定示唆演出を実行し、図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「5」を停止表示させるとともに、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、それぞれ、白色に発光したエフェクト画像21TM100Aを表示させる。第1設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示する。即ち、第1設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。このとき、第2特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において第2小図柄の変動表示を継続させている。

10

【1413】

図13-11(A3)に示すように、CPU103が、第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されていたエフェクト画像21TM100Aを消去して第1設定示唆演出を終了させるとともに、図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「5」を確定停止させるとともに、第2小図柄表示エリア5l2に第2小図柄の「2」、第2小図柄表示エリア5c2に第2小図柄の「4」、第2小図柄表示エリア5r2において第2小図柄の「5」を確定停止させる。

【1414】

20

(第2期間の第1設定示唆演出)

図13-11(B1)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）[第2期間]に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードが「FEVERZONE」に制御されている。演出モードが「FEVERZONE」のときには、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示され、画面中央部に「FEVERZONE」の文字が表示されることになる。CPU103が、第2特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5l2、5c2、5r2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行しており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5l1、5c1、5r1において、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄の組み合わせ（本例では「417」）を継続して停止表示させている。

30

【1415】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域21TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域21TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域21TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示21TM030を表示させており、第2保留表示領域21TM021には、第2保留表示21TM020を4つ表示させている。

40

【1416】

図13-11(B2)に示すように、飾り図柄の変動表示が終了するタイミングで、表示結果が「大当たり」となることに対応して、演出制御用CPU120は、青色態様の第1設定示唆演出を実行し、図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「7」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「7」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「7」を停止表示させるとともに、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、それぞれ、青色に発光したエフェクト画像21TM100Bを表示させる。第1設定示唆演出が実行されるとき飾り図柄は、エフェクト画像よりも高い優先度（エフェクト画像よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で表示する。即ち、第1設定示唆演出が実行されると

50

きの飾り図柄、エフェクト画像、及び背景画像の表示優先度は、背景画像<エフェクト画像<飾り図柄の順で高くなっている。このとき、第2特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに対応して、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において第2小図柄の変動表示を継続させている。

【1417】

図13-11(B3)に示すように、CPU103が、第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されていたエフェクト画像21TM100Bを消去して第1設定示唆演出を終了させるとともに、図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「7」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「7」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「7」を確定停止させるとともに、第2小図柄表示エリア5L2に第2小図柄の「7」、第2小図柄表示エリア5C2に第2小図柄の「7」、第2小図柄表示エリア5R2において第2小図柄の「7」を確定停止させる。

【1418】

(第2設定示唆演出の具体例)

次に、第2設定示唆演出の具体例に関して、図13-12(1)～(4)を用いて説明する。図13-12(1)、(2)、及び(3)は、カットイン予告演出が実行され、第2設定示唆演出が実行されないときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図13-12(1)、(2)、及び(4)は、カットイン予告演出が実行され、第2設定示唆演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1419】

図13-12(1)に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態(確変状態)[第1期間]に制御されているときには、演出制御用CPU120により、演出モードがチャンスタイムに制御されている。演出モードがチャンスタイムのときには、飾り図柄の背景画像として「タ方画像」が表示され、画面上部に「チャンスタイム」の文字が表示されることになる。CPU103が、第2特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄(第2特別図柄に対応した情報)の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2小図柄(第2特別図柄に対応した情報)の変動表示を実行させており、画像表示装置5の第1小図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、前回実行された(直近に実行された)第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄の組み合わせ(本例では「417」)を継続して停止表示させている。

【1420】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域21TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域21TM025に「4」を表示させている。また、アクティブ表示領域21TM031には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示21TM030を表示させており、第2保留表示領域21TM021には、第2保留表示21TM020を4つ表示させている。

【1421】

次いで、図13-12(2)に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「5」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる。このとき、第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2では、第2小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した第1小図柄表示エリア5L1、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した第1小図柄表示エリア5R1においても、第1小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【1422】

このとき、演出制御用CPU120は、リーチ状態を継続したまま、画面中央部に、押しボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示21TM150を表示させる。操作促進表示21TM150には、押しボタン31Bを模した画像と、押しボタン31Bを模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、押しボタン31Bを押下するように促す表示となっている。操作促進表示21TM150は、背景画像及び飾り図柄よりも表示優先度の高い（表示レイヤが上位である）画像であるため、遊技者からは背景画像及び飾り図柄よりも手前に表示されているように見える。

【1423】

次いで、演出制御用CPU120は、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によって押しボタン31Bが操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行する。ここで、変動開始時演出決定処理において、カットイン予告演出を実行して第2設定示唆演出を実行しないことに決定されていた場合には、カットイン予告演出を実行するものの第2設定示唆演出は実行させない。一方、カットイン予告演出を実行するとともに第2設定示唆演出を実行することに決定されていた場合には、カットイン予告演出とともに第2設定示唆演出を実行する。

【1424】

図13-12(3)に示す例では、演出制御用CPU120は、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によって押しボタン31Bが操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行しているが第2設定示唆演出は実行していない。本例では、通常態様のカットイン画像21TM200A（「チャンス」という白い文字が表示されたカットイン画像）が、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で画像表示装置5に表示されている。

【1425】

また、図13-12(4)に示す例では、演出制御用CPU120は、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によって押しボタン31Bが操作されたことに応じて、カットイン予告演出を実行するとともに、第2設定示唆演出を実行している。本例では、赤色態様のカットイン画像21TM200B（「チャンス」という赤い文字が表示されたカットイン画像）が、実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で画像表示装置5に表示されている。

【1426】

（継続チャレンジ演出の具体例）

次に、継続チャレンジ演出の具体例に関して、図13-13(1)～(7)を用いて説明する。図13-13(1)、及び(2)～(4)は、失敗態様の継続チャレンジ演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図13-13(1)、及び(5)～(7)は、成功態様の継続チャレンジ演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1427】

図13-13(1)に示すように、第1期間の最終変動（本例では、第1特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の50回目の特図ゲーム、又は、第2特別図柄の変動表示結果が「大当たり」となった後の100回目の特図ゲーム）が実行されているときには、演出制御用CPU120により、継続チャレンジ演出が実行される。演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に「継続チャレンジ」という文字と、押しボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示21TM150とを表示させ、画面右下部にキャラクタ21TM300を表示させる。操作促進表示21TM150には、押しボタン31Bを模した画像と、押しボタン31Bを模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、押しボタン31Bを押下するように促す表示となっている。

【1428】

CUP103が、第2特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行させており、第1小図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組み合わせ（本例では「417」）を継続して停止表示させている。

【1429】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数特別表示領域21TM015に「0」を表示させており、第2保留記憶数が4であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数特別表示領域21TM025に「4」を表示させている。また、継続チャレンジ演出を実行している期間は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄（第2特別図柄に対応した情報）の変動表示を実行せず、保留表示領域（第1保留表示領域21TM011、第2保留表示領域21TM021）に保留表示（第1保留表示21TM010、第2保留表示21TM020）を表示させていない。また、アクティブ表示領域21TM031を示す四角オブジェクトと、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示21TM030も表示させていない。

【1430】

操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、図13-13（2）～（4）では、現在制御されている遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）であることに基づいて、失敗態様の継続チャレンジ演出が実行されている。

【1431】

現在制御されている遊技状態が低確／高ベース状態（時短状態）である場合には、図13-13（2）に示すように、演出制御用CPU120は、操作促進表示21TM150が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されたことに応じて、失敗態様の継続チャレンジ演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「失敗」という文字と、「?」というオブジェクトとを表示させ、画面右下部にキャラクタ21TM300Aを表示させている。

【1432】

次いで、図13-13（3）に示すように、CPU103が、第2特別図柄の変動表示を終了したタイミングで、演出制御用CPU120は、表示結果が「はずれ」となったことを示す第2小図柄（第2特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「245」）を第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2に確定停止させる。

【1433】

次いで、図13-13（4）に示すように、遊技状態が低確／低ベース状態（通常状態）に制御されると、演出制御用CPU120により、演出モードが通常モードに制御される。演出モードが通常モードのときには、飾り図柄の背景画像として「昼画像」が表示されることになる。演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組み合わせ（本例では「417」）を停止表示させ、第1小図柄表示エリア5L1、5C1、5R1において、前回実行された（直近に実行された）第1特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第1小図柄の組み合わせ（本例では「417」）を継続して停止表示させており、第2小図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、前回実行された（直近に実行された）第2特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第2小図柄の組み合わせ（本例では「245」）を継続して停止表示させている。

【1434】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保

10

20

30

40

50

留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 に「0」を表示させており、第 2 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 に「0」を表示させている。また、アクティブ表示領域 2 1 T M 0 3 1 には、現在実行されている変動表示がないのでアクティブ表示は表示させていない。

【1 4 3 5】

一方、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、図 1 3 - 1 3 (5) ～ (7) では、現在制御されている遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）であることに基づいて、成功態様の継続チャレンジ演出が実行されている。

【1 4 3 6】

現在制御されている遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）である場合には、図 1 3 - 1 3 (5) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作促進表示 2 1 T M 1 5 0 が表示されているときに遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、画像表示装置 5 の画面中央部に「成功」という文字と、「○」というオブジェクトとを表示させ、画面右下部にキャラクタ 2 1 T M 3 0 0 B を表示させている。

【1 4 3 7】

次いで、図 1 3 - 1 3 (6) に示すように、C P U 1 0 3 が、第 2 特別図柄の変動表示を終了したタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果が「はずれ」となったことを示す第 2 小図柄（第 2 特別図柄に対応した情報）の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 に確定停止させる。

【1 4 3 8】

次いで、図 1 3 - 1 3 (7) に示すように、遊技状態が高確／高ベース状態（確変状態）に継続して制御されているときには、演出制御用 C P U 1 2 0 により、演出モードが「F E V E R Z O N E」に制御される。演出モードが「F E V E R Z O N E」のときには、飾り図柄の背景画像として「台風画像」が表示されることになり、画面中央部に「F E V E R Z O N E」の文字が表示されることになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、前回実行された（直近に実行された）第 2 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を確定停止させ、第 2 小図柄表示エリア 5 l 2、5 c 2、5 r 2 において、前回実行された（直近に実行された）第 2 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 2 小図柄の組み合わせ（本例では「2 4 5」）を継続して停止表示させており、第 1 小図柄表示エリア 5 l 1、5 c 1、5 r 1 において、前回実行された（直近に実行された）第 1 特別図柄の変動表示結果が「はずれ」であったことに対応して、変動表示結果が「はずれ」であることを示す第 1 小図柄の組み合わせ（本例では「4 1 7」）を継続して停止表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 1 5 に「0」を表示させており、第 2 保留記憶数が 0 であるので、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数特別表示領域 2 1 T M 0 2 5 に「0」を表示させている。

【1 4 3 9】

図 1 3 - 1 3 に示したように、第 1 期間の最終変動（本例では、第 1 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 5 0 回目の特図ゲーム、又は、第 2 特別図柄の変動表示結果が「大当り」となった後の 1 0 0 回目の特図ゲーム）に、演出制御用 C P U 1 2 0 により、第 1 期間から第 2 期間に移行すること（高ベース状態が継続すること）を示唆する示唆演出としての継続チャレンジ演出が実行されている。このような構成によれば、低確／高ベース状態（時短状態）と高確／高ベース状態（確変状態）のいずれの遊技状態に制御されている場合であっても、遊技者は、継続チャレンジ演出が実行される第 1 期間の最終変動まで、第 2 期間に移行することへの期待感を抱きながら遊技することができる。

【1 4 4 0】

(他の形態)

前述した設定値を変更可能な遊技機において、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に並行して実行可能としてもよい。また、設定値を変更可能な遊技機は、大当り遊技状態とは異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な小当り遊技状態に制御可能なものであってもよい。例えば、小当り遊技状態では、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bおよび大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7の何れとも異なる特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞可能となる。また、設定値を変更可能な遊技機は、小当りが発生する頻度が高められた状態（例えば、後述するKT状態）に制御可能なものであってもよい。

【1441】

例えば、特殊可変入賞球装置は、右遊技領域において、可変入賞球装置の下流側に設けられている。可変入賞球装置が開放状態のときには、開放状態となっている下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）が極めて低くなり、可変入賞球装置が閉鎖状態のときには、開放状態となっている下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）が高くなる制御を実行してもよい。このような構成によれば、可変入賞球装置が開放される期間が長い（または開放頻度が高い）高ベース状態では、右打ちを行ったとしても開放状態となっている特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）は低い、可変入賞球装置が開放される期間が短い（または開放頻度が低い）低ベース状態では、右打ちを行ったときに開放状態となっている特殊可変入賞球装置に遊技球が流入する頻度（割合）が高くなる。

【1442】

例えば、遊技状態として、通常状態（低確率／非KT状態）と、通常状態よりも小当りになりやすいKT状態があるものとする。さらに、KT状態として、第1KT状態と第2KT状態の2種類があるものとする。そして、遊技状態が、低確率状態且つ非KT状態（低確率／非KT状態：通常状態）に制御される場合と、低確率状態且つ第1KT状態（低確率／第1KT状態：時短状態）に制御される場合と、高確率状態且つ第1KT状態（高確率／第1KT状態：確変状態）に制御される場合と、高確率状態且つ第2KT状態（高確率／第2KT状態：小当りRUSH状態）に制御される場合があるものとする。

【1443】

KT状態のうち第1KT状態は、小当りが発生しやすく特殊可変入賞球装置が開放状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置の開放時間が極めて長く、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞するケースは極めて少ない（例えば、100変動するごとに1球程度）。具体的には、第1KT状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置の開放時間が長くなるように制御される。また、KT状態のうち第2KT状態は、上流側の可変入賞球装置の開放時間が短く、小当りが発生した場合に下流側の特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第2KT状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置の開放時間が短くなるように制御される。

【1444】

また、KT状態は、通常状態（低確率／非KT状態）よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、普図当りとなって可変入賞球装置が開放状態となる確率はKT状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第1特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのにに対して、第2特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されているため、KT状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、KT状態では、主に第2特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

【1445】

このように、遊技状態が高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御されることに伴い、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置の開放時間が短くなることによって、特殊可変入賞球装置に遊技球が入賞し易

10

20

30

40

50

くなる。このような構成によれば、遊技者にとって有利な高確状態として、高確／高ベース状態（確変状態）とは異なる高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に制御可能となり、高確状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【1446】

（その他の変形例）

（1）＜逆突破型小当りRUSH機＞

上記の実施形態では、大当り遊技の終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に一旦制御されると、次の大当りが発生するまで該確変状態が継続する例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技の終了後から所定期間経過したタイミングで、次の大当りが発生する前に、遊技状態が高確／高ベース状態から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に変化する場合があるようにしてもよい。

10

【1447】

例えば、大当り遊技の終了後に高確／第1KT状態（確変状態）に移行した場合、次の大当りが発生するか又は100回の変動表示が終了するまでは、高確／第1KT状態（確変状態）が維持される。そして、次の大当りが発生することなく100回の変動表示が終了した場合には、101回目の変動表示から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）が維持される。一方、大当り遊技の終了後に低確／第1KT状態（時短状態）に移行した場合、次の大当りが発生するか又は100回の変動表示が終了するまでは、低確／第1KT状態（時短状態）が維持されるが、101回目の変動表示からは低確／非KT状態（通常状態）に移行するものとする。遊技者にとっては、通常状態に転落することなく100回目の変動表示を突破できるか否かが、その後の有利度に大きく影響してくるため、このような構成を採用している遊技機を、逆突破型小当りRUSH機と称する。

20

【1448】

このような逆突破型小当りRUSH機において、大当り遊技の終了後から（高確／第1KT状態（確変状態）又は低確／第1KT状態（時短状態）に制御されてから）100回目の変動表示が終了するまでの第1期間と、101回目の変動表示から次の大当りが発生するまでの第2期間とが存在する。この第1期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）の変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも短い変動表示期間（例えば3秒）の変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなるものとする。

30

【1449】

本例の第1期間では、大当り遊技の終了後に制御されるいずれの遊技状態（高確／第1KT状態（確変状態）又は低確／第1KT状態（時短状態））においても、背景画像として共通の「夕方画像」が表示されるので、遊技者は第1期間においていずれの遊技状態に制御されているかを把握することが困難となっている。ここで、大当り遊技の終了後に高確／第1KT状態（確変状態）に移行し、100回の変動表示で次の大当りが発生しない場合には、100回目の変動表示で前述した成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、101回目の変動表示から高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行する。また、大当り遊技の終了後に低確／第1KT状態（時短状態）に移行し、100回の変動表示で次の大当りが発生しない場合には、100回目の変動表示で前述した失敗態様の継続チャレンジ演出を実行し、101回目の変動表示から低確／非KT状態（通常状態）に移行する。

40

【1450】

このように、遊技状態が高確／第1KT状態（確変状態）であるときに、次の大当りが発生する前に所定回数の変動表示が実行されたことに対応して、遊技状態を高確／第2KT状態（小当りRUSH状態）に移行させることが可能であるので、高確／第1KT状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、所定回目の変動表示のときに継続チャレンジ演出が実行されることにより、KT状態（低確／第1KT状態、

50

高確／第1 K T 状態)における遊技の興趣を向上させることができる。

【1451】

また、例えば、大当たり遊技の終了後に高確／第1 K T 状態(確変状態)に移行した場合、次の大当たりが発生するか又は小当たりの発生回数が50回となるまでは、高確／第1 K T 状態(確変状態)が維持されるようにしてもよい。そして、次の大当たりが発生することなく小当たりの発生回数が50回となった場合には、当該50回目の小当たり遊技が終了した後の変動表示から高確／第2 K T 状態(小当たり R U S H 状態)に移行し、次の大当たりが発生するまで高確／第2 K T 状態(小当たり R U S H 状態)が維持されるようにしてもよい。一方、大当たり遊技の終了後に低確／第1 K T 状態(時短状態)に移行した場合、次の大当たりが発生するか又は小当たりの発生回数が50回となるまでは、低確／第1 K T 状態(時短状態)が維持されるが、当該50回目の小当たり遊技が終了した後は低確／非 K T 状態(通常状態)に移行するものとする。

10

【1452】

即ち、大当たり遊技の終了後から(高確／第1 K T 状態(確変状態)又は低確／第1 K T 状態に制御されてから)50回目の小当たりが発生するまでの第1期間と、当該50回目の小当たり遊技が終了してから次の大当たりが発生するまでの第2期間とが存在する。本例の第1期間では、大当たり遊技の終了後に制御されるいずれの遊技状態(高確／第1 K T 状態(確変状態)又は低確／第1 K T 状態(時短状態))においても、背景画像として共通の「夕方画像」が表示されるので、遊技者は第1期間においていずれの遊技状態に制御されているかを把握することが困難となっている。ここで、大当たり遊技の終了後に高確／第1 K T 状態(確変状態)に移行し、小当たりの発生回数が50回となるまでの変動表示で次の大当たりが発生しない場合には、小当たりの発生回数が50回目となる変動表示で前述した成功態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当たりの発生回数が50回となった変動表示の次回以降の変動表示から高確／第2 K T 状態(小当たり R U S H 状態)に移行する。また、大当たり遊技の終了後に低確／第1 K T 状態(時短状態)に移行し、小当たりの発生回数が50回となるまでの変動表示で次の大当たりが発生しない場合には、小当たりの発生回数が50回目となる変動表示で前述した失敗態様の継続チャレンジ演出を実行し、小当たりの発生回数が50回となった変動表示の次回以降の変動表示から低確／非 K T 状態(通常状態)に移行する。

20

【1453】

このように、遊技状態が高確／第1 K T 状態(確変状態)であるときに、次の大当たりが発生する前に小当たりの発生回数が所定回数となったことに対応して、遊技状態を高確／第2 K T 状態(小当たり R U S H 状態)に移行させることが可能であるので、高確／第1 K T 状態(確変状態)における遊技の興趣を向上させることができる。また、所定回目の変動表示のときに継続チャレンジ演出が実行されることにより、K T 状態(低確／第1 K T 状態、高確／第1 K T 状態)における遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1454】

(2) <一種二種混合機>

第一種タイプと呼ばれるタイプの遊技機では、始動条件の成立に基づいて大当たり判定が行われ、大当たりに当選した場合には大当たり遊技が実行される。また、第二種タイプ(羽根物)と呼ばれるタイプの遊技機では、開閉可能な羽根役物を有する開閉入賞装置が設けられ、遊技球が開閉入賞装置の内部に入賞し、且つ、開閉入賞装置の内部に設けられる特定領域(V入賞口)に入賞した場合には、大当たり遊技が実行される。そして、第一種タイプと第二種タイプ(羽根物)とを融合させた一種二種混合機と呼ばれるタイプの遊技機も存在する。

40

【1455】

例えば、一種二種混合機では、第1始動条件の成立(例えば、第1始動入賞口に遊技球が入賞したこと)に基づいて大当たり判定が行われ、大当たりに当選した場合には第1特別図柄の変動表示結果が大当たり図柄となり、大当たり遊技が実行される。また、第2始動条件の成立(例えば、第2始動領域(ゲート)を遊技球が通過したこと)に基づいて大当たり判定

50

が行われ、大当りに当選した場合には第2特別図柄の変動表示結果が大当り図柄となり、大当り遊技が実行される。また、小当りに当選した場合には、開閉入賞装置が備える羽根役物が開閉する小当り遊技が実行され、続いて羽根役物の開放中に遊技球が開閉入賞装置内部に入賞し、且つ、開閉入賞装置の内部に設けられる特定領域（V入賞口）に入賞した場合には、大当り遊技が実行されることになる。

【1456】

このような一種二種混合機において、遊技者は、低ベース状態では左打ちを行うことにより第1始動入賞口に遊技球を入賞させ、第1特別図柄の変動表示に基づく大当り遊技終了後に高ベース状態に制御されることに伴い、右打ちに切り替えることにより第2始動領域に遊技球を通過させるよう遊技を行うことになる。例えば、この高ベース状態（右打ち期間）は、所定回数（例えば6回）の第2特別図柄の変動表示が終了するまで継続され、所定回数の第2特別図柄の変動表示内に大当りが発生しなければ、遊技状態は低ベース状態に移行することになる。

10

【1457】

ここで、所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示に対応した変動パターンに基づく演出では、当該所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示結果と、当該所定回数の第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで存在している第2保留記憶各々（例えば3つの第2保留記憶各々）の第2特別図柄の変動表示結果とが全て報知されるようにしてもよい。即ち、高ベース状態における所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで、第2保留記憶数が3である場合には、当該所定回数の第2特別図柄の変動表示に対応した演出で、計4回分の第2特別図柄の変動表示結果が報知されるものとする。そして、当該所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示が終了した後は、3回の第2特別図柄の変動表示が実行されることになるが、これらの第2特別図柄の変動表示に関しては、何れも極めて短い変動表示期間（例えば1秒）の変動パターンが指定されることになるものとする。すなわち、遊技者にとってみれば、当該所定回数（例えば6回目）の第2特別図柄の変動表示に対応した演出により、あたかも4回分の変動表示が実行されたかのように見える。

20

【1458】

本例の一種二種混合機では、遊技状態が高ベース状態（時短状態）に移行してから、大当りが発生することなく所定回数（6回）の特図ゲームが実行されるまで、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が発生するまでの期間が第1期間に相当する。また、遊技状態が高ベース状態（時短状態）に移行してから、大当りが発生することなく所定回数（6回）の特図ゲームが実行された後の期間、即ち、所定回数の特図ゲーム開始時における第2保留記憶数分の特図ゲームが実行されている期間が第2期間に相当する。

30

【1459】

このような一種二種混合機において、第1期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも長い変動表示期間（例えば10秒以上）である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間（例えば5秒）よりも短い変動表示期間（例えば1秒）である変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなる。

【1460】

40

（3）＜確変転落機＞

パチンコ遊技機として、遊技状態が高確状態に制御されている状態で、遊技状態を低確状態に移行させるか否かの確変転落判定を実行して、確変転落判定の結果に基づいて遊技状態を低確状態に移行させるパチンコ遊技機が存在する。そして、このような確変転落判定を実行するパチンコ遊技機1を確変転落機と称する。

【1461】

例えば、確変転落機では、「確変大当り」が発生した場合、大当り遊技状態終了後に高確／高ベース状態（確変状態）に制御され、高確／高ベース状態（確変状態）において変動表示が開始されるときに確変転落判定が実行される。ここで、高確／高ベース状態（確変状態）において実行される変動表示の表示結果が「大当り」となることなく100回目

50

の変動表示が開始されるまでに、(i) 100回目までの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合には、当該確変転落判定に対応した変動表示(1回目～100回目までの何れかの変動表示)の開始から低確／高ベース状態(時短状態)に制御され、100回目の変動表示が終了するまで低確／高ベース状態(時短状態)に維持された後に、低確／低ベース状態(通常状態)に制御される。ここで、大当り遊技状態終了後に高確／高ベース状態(確変状態)に制御されてから、通常状態に転落することなく且つ大当りが発生することなく100回目の変動表示が実行されるまでの期間は第1期間に相当する。

【1462】

一方、(ii) 100回目までの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定されなかった場合には、少なくとも100回目の変動表示が終了するまで高確／高ベース状態(確変状態)に維持され、101回目以降の変動表示に対応して実行された確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、当該確変転落判定に対応した変動表示の開始から低確／低ベース状態(通常状態)に制御される。ここで、高確／高ベース状態(確変状態)における100回目の変動表示の終了後から通常状態に転落するまで又は次の大当りが発生するまでの期間は第2期間に相当する。

【1463】

このような確変転落機において、第1期間では、所定の変動表示期間(例えば5秒)よりも長い変動表示期間(例えば10秒以上)である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間(例えば5秒)よりも短い変動表示期間(例えば3秒)である変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなる。

【1464】

(4) 上記の実施形態では、第1期間では、所定の変動表示期間(例えば5秒)よりも長い変動表示期間(例えば10秒以上)である変動パターンが選択される割合が第2期間よりも高く、第2期間では、所定の変動表示期間(例えば5秒)よりも短い変動表示期間(例えば1秒)である変動パターンが選択される割合が第1期間よりも高くなる例を示したが、このような形態に限らず、変動表示期間以外の期間を、第1期間と第2期間とで異ならせてもよい。例えば、第1期間では、所定の期間(例えば0.7秒)よりも長い図柄確定停止期間(例えば1.0秒)とし、第2期間では、所定の期間(例えば0.7秒)よりも短い図柄確定停止期間(例えば0.5秒)としてもよい。

【1465】

(5) 上記の実施形態では、図13-6(A)に示したように、第1期間では変動パターンとして「非リーチはずれ(高速変動)」が選択される割合は0%である例を示したが、このような形態に限らず、第1期間でも変動パターンとして「非リーチはずれ(高速変動)」が選択される場合があるようにしてもよい。

【1466】

例えば、本実施形態(図13-3を参照)で示した大当り種別の他に「2R確変大当り[次回]」という種別の大当りを設けた場合、2Rの通常大当りは存在しないため大当り遊技のラウンド数が2ラウンドであった時点で、遊技者は大当り種別が「2R確変大当り[次回]」であり、大当り遊技終了後に高確／高ベース状態(確変状態)に制御されることを認識可能となる。仮に、この「2R確変大当り[次回]」の終了後に移行する第1期間において、所定の変動表示期間(例えば5秒)よりも長い変動表示期間(例えば10秒以上)である変動パターンが選択される割合を第2期間よりも高くしてしまうと、遊技状態が高確状態(確変状態)であり次回大当りまで当該状態が継続することを遊技者が認識しているにもかかわらず、変動表示期間が長いことにより興趣が低下してしまう。そのため、「2R確変大当り[次回]」のような特定の大当り種別、例えば、同じラウンド数の通常大当りが存在せず大当り遊技が終了した時点で次回大当りまで確変状態が継続することが確定する種別の大当り遊技終了後の第1期間においては、第2期間と同様の変動パターン判定テーブルに基づいて変動パターンを判定するようにする。これにより、変動パターンを「非リーチはずれ(高速変動)」と判定する割合を高くすることが可能となり、第

10

20

30

40

50

1 期間の変動時間を短くして興趣の低下を防ぐことができる。

【1467】

(6) 上記の実施形態では、第1期間における変動表示期間の選択割合と、第2期間における変動表示期間の選択割合とを異ならせる例を示したが、さらに、第1期間における予告演出の実行割合と、第2期間における予告演出の実行割合とを異ならせてもよい。

【1468】

例えば、本実施形態において、始動入賞時の判定結果又は変動開始時の判定結果に基づいて、対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であるものとする。ここで、第1期間における変化演出の実行割合と、第2期間における変化演出の実行割合とを異ならせてもよい。第1期間と第2期間の両方の期間で、変化演出が実行可能であることにより、高確／高ベース状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、第1期間では、変動表示期間が長いため所定期間を要する変化演出を高い割合で実行可能とし、第2期間では、変動表示期間が短いため変化演出の実行割合を低くするとよい。これにより、第1期間では、次の大当たり発生までに要する期間が長くなるため、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができるとともに、変化演出が高い割合で実行されることにより、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、変化演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当たりが発生していないにもかかわらず変化演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

【1469】

また、本実施形態において、始動入賞時の判定結果又は変動開始時の判定結果に基づいて、対応表示（保留表示、アクティブ表示）に作用する作用演出（例えば、キャラクタが保留表示やアクティブ表示に対してアクションを実行する演出）を実行可能であるものとする。ここで、第1期間における作用演出の実行割合と、第2期間における作用演出の実行割合とを異ならせてもよい。第1期間と第2期間の両方の期間で、作用演出が実行可能であることにより、高確／高ベース状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、第1期間では、変動表示期間が長いため所定期間を要する作用演出を高い割合で実行可能とし、第2期間では、変動表示期間が短いため作用演出の実行割合を低くするとよい。これにより、第1期間では、次の大当たり発生までに要する期間が長くなるため、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができるとともに、作用演出が高い割合で実行されることにより、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、作用演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当たりが発生していないにもかかわらず作用演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

【1470】

このように、本実施形態においては、実行されていない可変表示（実行が保留されている可変表示）の大当たり期待度を予告する先読み予告演出を実行可能であるものとする。ここで、第1期間における先読み予告演出の実行割合と、第2期間における先読み予告演出の実行割合とを異ならせてもよい。第1期間と第2期間の両方の期間で、先読み予告演出が実行可能であることにより、高確／高ベース状態（確変状態）における遊技の興趣を向上させることができる。また、第1期間では、変動表示期間が長いため所定期間を要する先読み予告演出を高い割合で実行可能とし、第2期間では、変動表示期間が短いため先読み予告演出の実行割合を低くするとよい。これにより、第1期間では、次の大当たり発生までに要する期間が長くなるため、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制し、健全な遊技性を実現することができるとともに、先読み予告演出が高い割合で実行されることにより、変動表示期間が長いことによる興趣の低下を抑制することができる。また、第2期間では、先読み予告演出の実行割合を第1期間よりも低くすることによって、長い期間大当たりが発生していないにもかかわらず先読み予告演出が高い割合で実行されてしまうことによる興趣の低下を防止することができる。

【1471】

上記の実施形態において、第1期間と第2期間とで設定示唆演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、図13-10(A)に示す第1設定示唆演出の実行割合が、第1期間において10%であるのに対して第2期間では2%となるようにしてもよく、これとは逆に、第1設定示唆演出の実行割合が、第1期間において2%であるのに対して第2期間では10%となるようにしてもよい。また、第2期間において実行された変動表示回数に対応して、設定示唆演出の実行割合が異なるようにしてもよく、例えば、第2期間において実行された変動表示回数が増えるに従って（いわゆる確変間ハマリが長期化するに従って）、第1設定示唆演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。具体的には、第2特別図柄の変動表示結果に基づく大当り遊技終了から101～150変動の期間は第1設定示唆演出の実行割合が2%であるが、151変動から200変動の期間は第1設定示唆演出の実行割合が5%となり、201変動以降は第1設定示唆演出の実行割合が10%となるようにしてもよい。このような構成によれば、確変間ハマリが長期化することによる興趣の低下を抑制することができる。

10

【1472】

上記の実施形態では、設定の示唆に関する特別演出として、低設定（1, 2）、中間設定（3, 4）、高設定（5, 6）の何れであるかを示唆する第1設定示唆演出と、奇数設定（1, 3, 5）、偶数設定（2, 4, 6）の何れであるかを示唆する第2設定示唆演出を例示したが、これに限らず、設定の示唆に関する特別演出は、設定値の変更が行われたこと又は設定値の変更が行われなかったことを示唆する演出であってもよい。例えば、電源投入の際に設定値を変更するための設定変更モードに制御された場合には、その後のデモ表示中または遊技中に（例えば保留記憶が存在しているか又は特別図柄の変動表示が実行されているときに）、設定値が変更されたことを示唆する演出が実行されるようにしてもよい。また、設定変更モードに制御され、設定変更操作に応じて設定値が変更された場合には、その後のデモ表示中または遊技中に（例えば保留記憶が存在しているか又は特別図柄の変動表示が実行されているときに）、設定値が変更されたことを示唆する演出が実行されるようにしてもよい。

20

【符号の説明】

【1473】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 枠LED
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … LED制御基板
- 15 … 中継基板
- 17 … 特殊可変入賞球装置
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22 A、22 B … 始動口スイッチ
- 23 … 第1カウントスイッチ

30

40

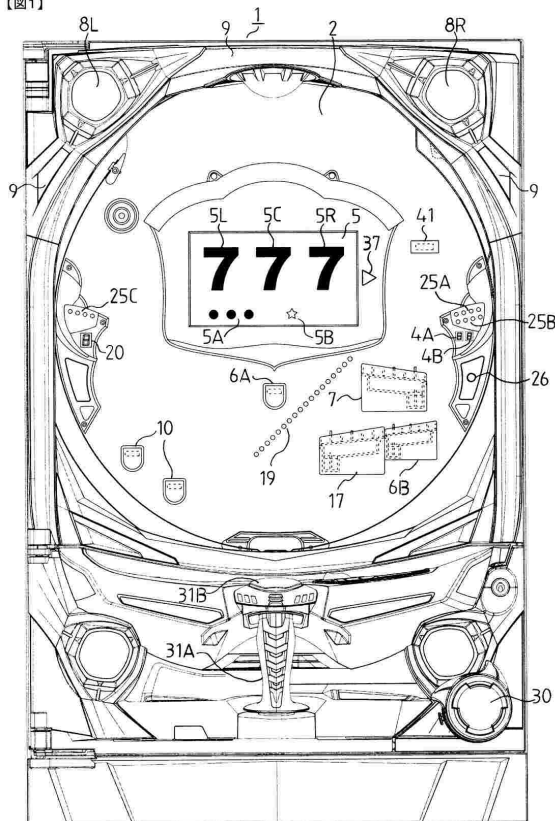
50

- 24 … 第2カウントスイッチ
- 30 … 打球操作ハンドル
- 31A … スティックコントローラ
- 31B … プッシュボタン
- 32 … 可動体
- 41 … 通過ゲート
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 … ROM
- 102、122 … RAM
- 103 … CPU
- 104、124 … 乱数回路
- 105、125 … I/O
- 120 … 演出制御用CPU
- 123 … 表示制御部

【図面】

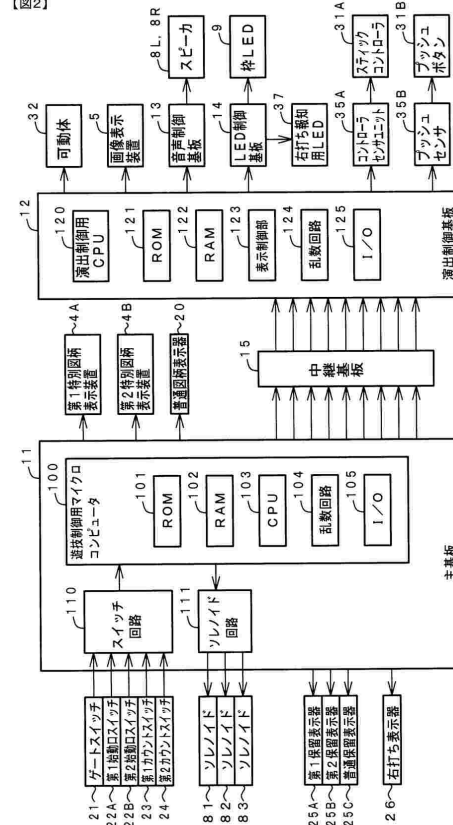
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

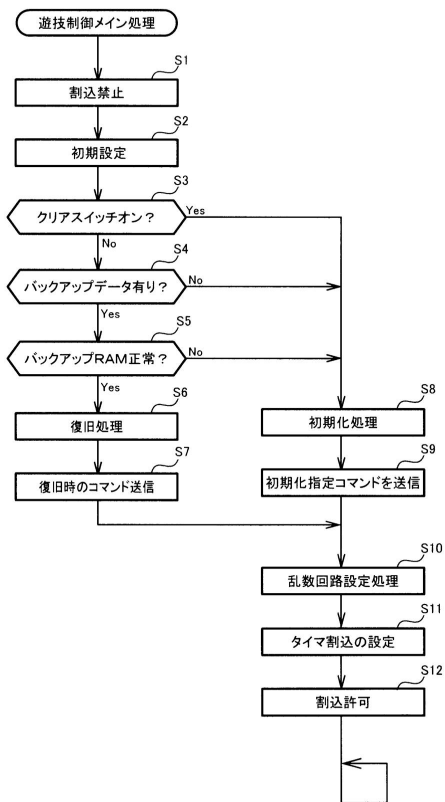
30

40

50

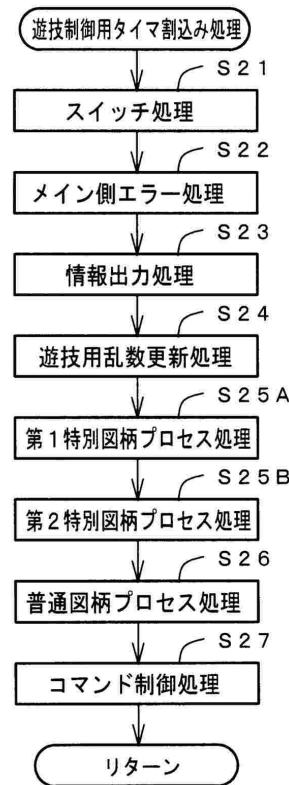
【図 3】

【図3】



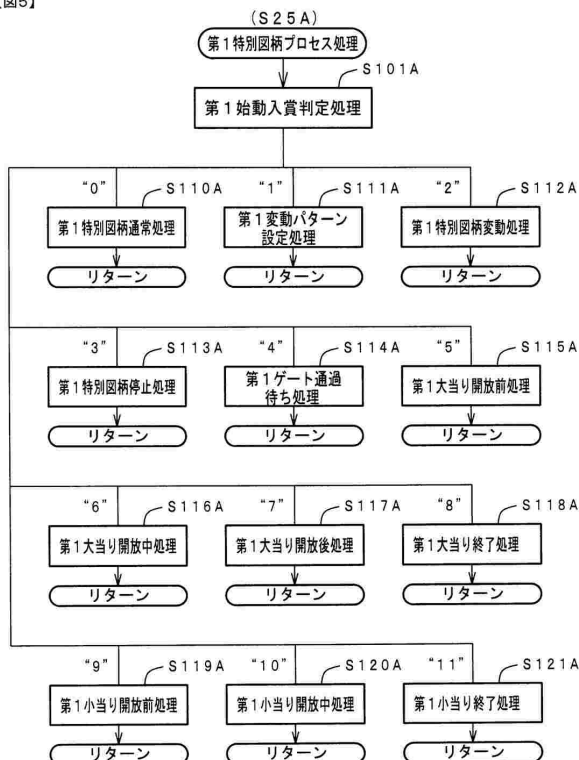
【図 4】

【図4】



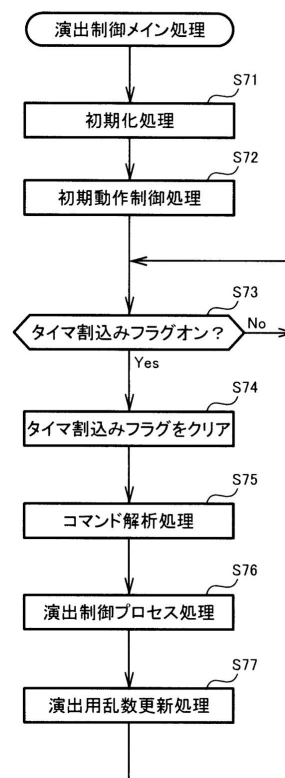
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

30

40

50

【図 8-4】

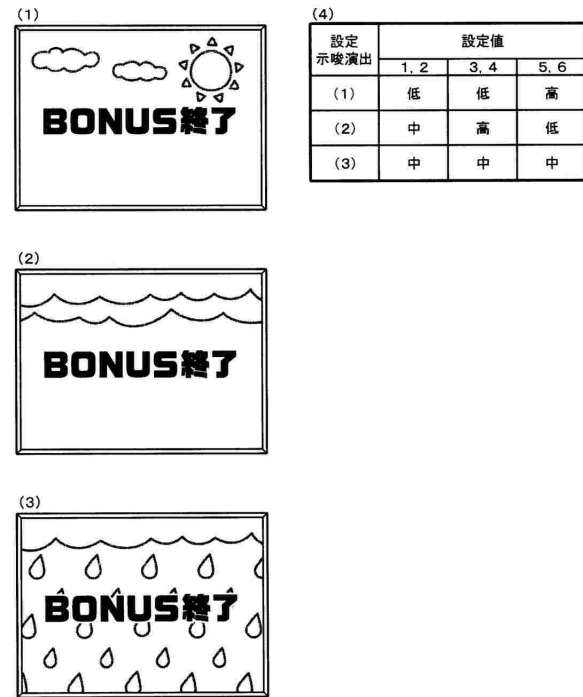
【图8-4】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)		
大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13477(確率:1/300)
(B)表示結果判定テーブル(設定値2)		
大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13493(確率:1/280)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13493(確率:1/280)
(C)表示結果判定テーブル(設定値3)		
大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13506(確率:1/265)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13506(確率:1/265)
(D)表示結果判定テーブル(設定値4)		
大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13521(確率:1/250)
(E)表示結果判定テーブル(設定値5)		
大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13538(確率:1/235)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13538(確率:1/235)
(F)表示結果判定テーブル(設定値6)		
大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13557(確率:1/220)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13557(確率:1/220)

【図 8-5】

【图8-5】

設定示唆演出

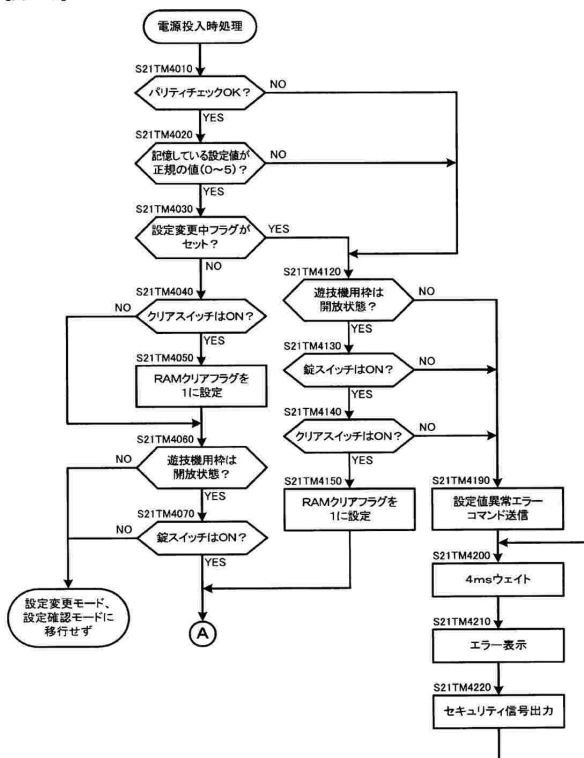


10

20

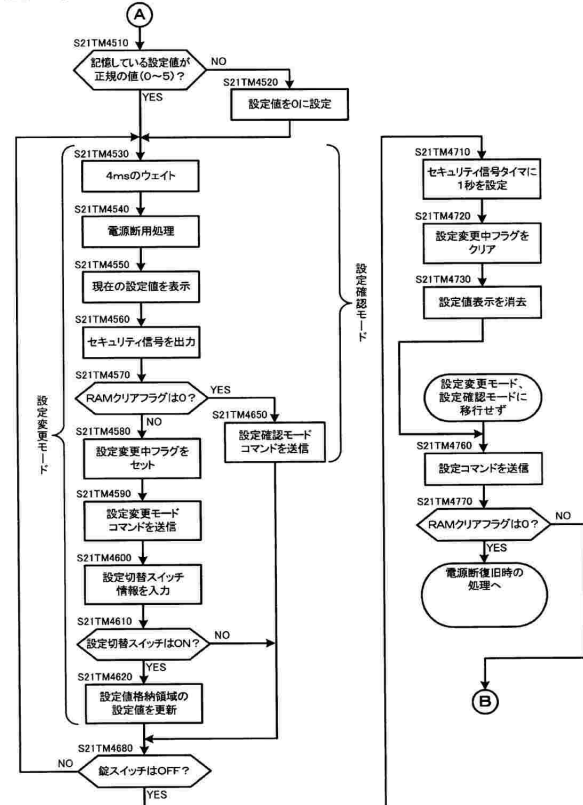
【圖 8-6】

【图8-6】



【圖 8-7】

【图8-7】

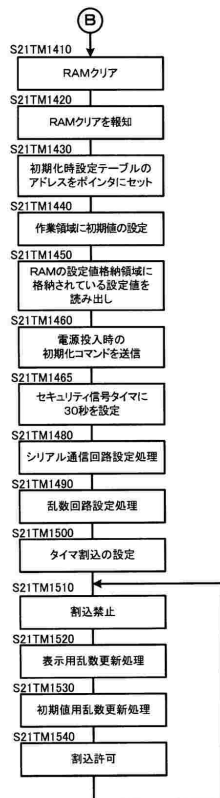


30

40

【図 8 - 8】

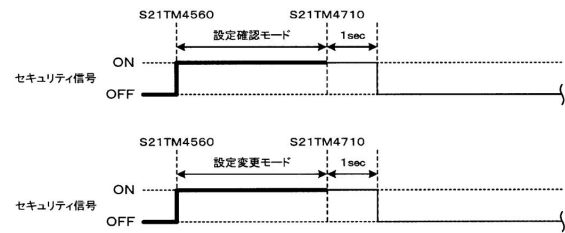
【図8-8】



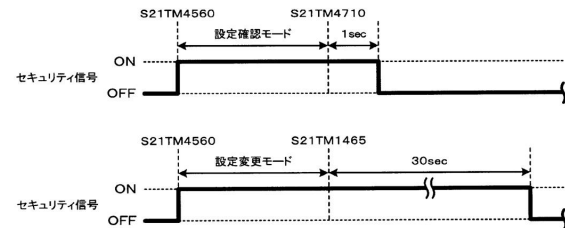
【図 8 - 9】

【図8-9】

(1) 当初の出力設定



(2) 最終的な出力設定

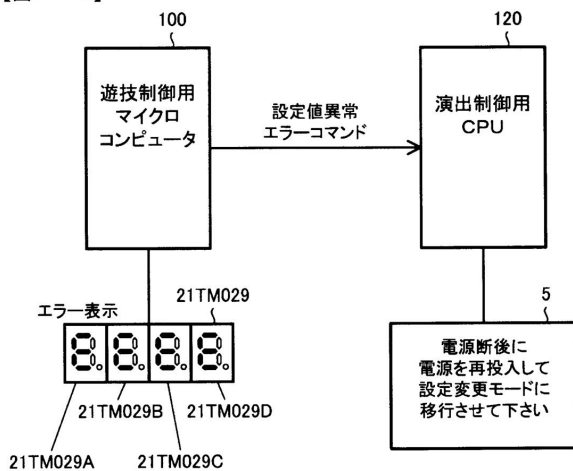


10

20

【図 8 - 10】

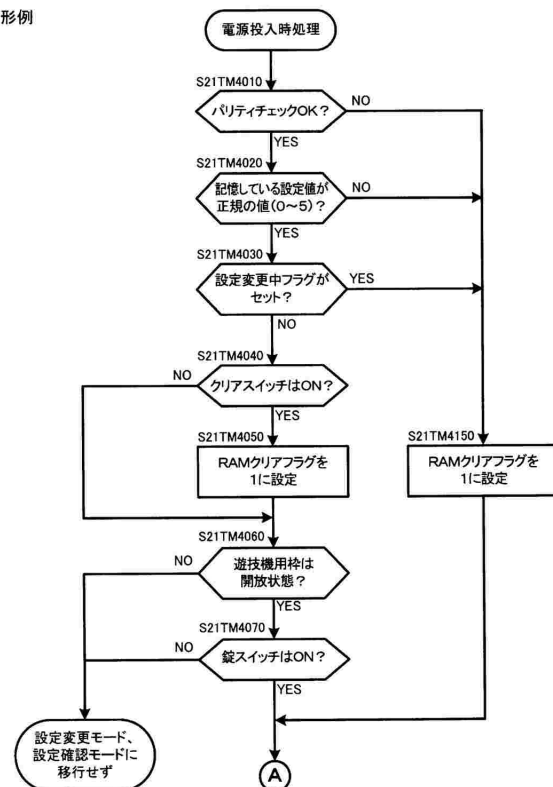
【図8-10】



【図 8 - 11】

【図8-11】

変形例



30

40

50

【図 8 - 1 2】

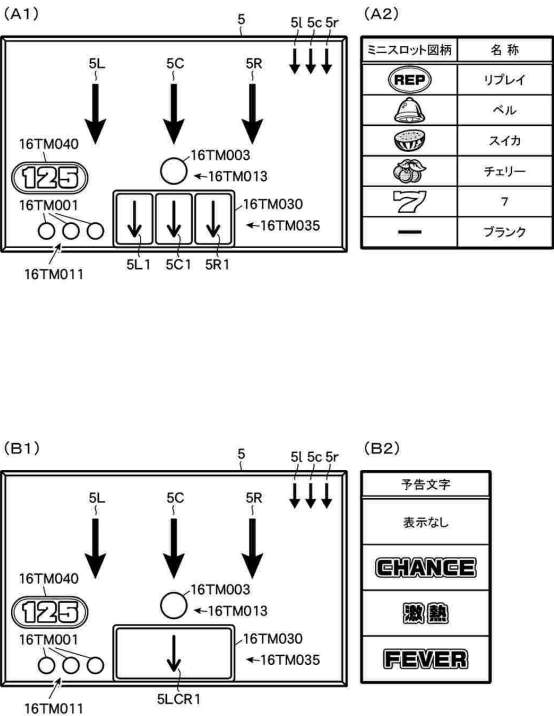
【図8-12】

設定値確定前に電源断した場合				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	電源断	ON	2	
6	電源投入	ON	2	
7	設定変更モード開始	ON	2	3

設定値確定後に電源断した場合				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	設定値確定	OFF	2	3
6	電源断	OFF	2	
7	電源投入	ON	2	
8	設定変更モード開始	ON	2	3

【図 9 - 1】

【図9-1】

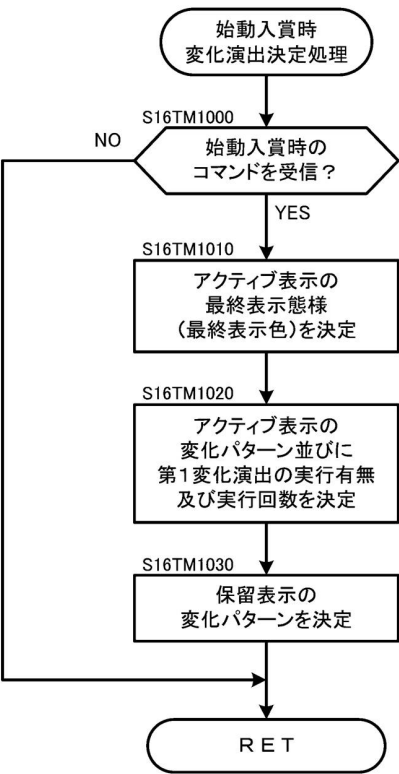


10

20

【図 9 - 2】

【図9-2】



【図 9 - 3】

【図9-3】

アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル【第1変化演出用】			
最終表示態様	表示結果	はすれ	大当り
通常態様	70%	10%	20%
青色態様	25%	30%	5%
赤色態様	5%	60%	35%

アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル【第1変化演出用】			
アクティブ表示の 変化パターン名	第1変化演出 の演出回数	アクティブ表示の 最終表示態様	アクティブ表示の 最終表示態様
変化パターン001 (通常)	0回	通常	通常
変化パターン002 (通常→通常)	1回	通常	通常
変化パターン003 (通常→通常)	2回	通常	通常
変化パターン011 (青色)	0回	青色	青色
変化パターン012 (青色→青色)	1回	青色	青色
変化パターン013 (青色→青色)	2回	青色	青色
変化パターン014 (通常→青色)	1回	通常	青色
変化パターン015 (通常→青色)	2回	通常	青色
変化パターン016 (通常→青色)	2回	通常	青色
変化パターン021 (赤色)	0回	赤色	赤色
変化パターン022 (赤色→赤色)	1回	赤色	赤色
変化パターン023 (通常→赤色)	2回	通常	赤色
変化パターン024 (通常→赤色)	2回	通常	赤色
変化パターン025 (青色→赤色)	2回	青色	赤色

30

40

50

【図 9 - 4】

【図9-4】

(C) [保留1個用]保留表示の变化パターン決定テーブル					
保留表示の 变化パターン名	(始動入賞時)	アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	
		表示結果	表示結果	表示結果	表示結果
変化パターン101 (通常)		はずれ 大当たり	はずれ 大当たり	はずれ 大当たり	
変化パターン102 (青色)		100% 100%			
変化パターン103 (赤色)			100% 100%	100% 100%	

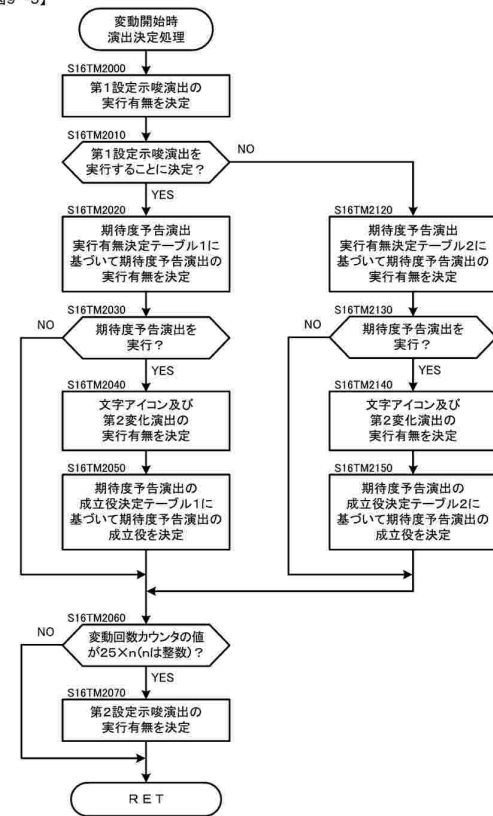
(D) [保留2個用]保留表示の变化パターン決定テーブル					
保留表示の 变化パターン名	(始動入賞時→ 1回シフト時)	アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	
		表示結果	表示結果	表示結果	表示結果
変化パターン201 (通常→通常)		はずれ 大当たり	はずれ 大当たり	はずれ 大当たり	
変化パターン202 (通常→青色)		100% 100%			
変化パターン203 (青色→青色)			40% 60%		
変化パターン204 (通常→赤色)			60% 40%	10% 60%	
変化パターン205 (青色→赤色)				30% 30%	
変化パターン206 (赤色→赤色)				60% 10%	

(E) [保留3個用]保留表示の变化パターン決定テーブル					
保留表示の 变化パターン名	(始動入賞時→1回シフト時 →2回シフト時)	アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	
		表示結果	表示結果	表示結果	表示結果
変化パターン301 (通常→通常→通常)		100% 100%			
変化パターン302 (通常→通常→青色)			20% 40%		
変化パターン303 (通常→青色→青色)			20% 40%		
変化パターン304 (青色→青色→青色)			60% 20%		
変化パターン305 (通常→通常→赤色)				13% 20%	
変化パターン306 (通常→赤色→赤色)				4% 30%	
変化パターン307 (青色→青色→赤色)				20% 13%	
変化パターン308 (青色→赤色→赤色)				20% 13%	
変化パターン309 (赤色→赤色→赤色)				30% 4%	

(F) [保留4個用]保留表示の变化パターン決定テーブル					
保留表示の 变化パターン名	(始動入賞時→1回シフト時 →2回シフト時→3回シフト時)	アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	
		表示結果	表示結果	表示結果	表示結果
変化パターン401 (通常→通常→通常→通常)		100% 100%	はずれ 大当たり	はずれ 大当たり	
変化パターン402 (通常→通常→通常→青色)			20% 30%		
変化パターン403 (通常→通常→青色→青色)			20% 30%		
変化パターン404 (通常→青色→青色→青色)			20% 30%		
変化パターン405 (通常→通常→赤色→赤色)			40% 10%		
変化パターン406 (通常→通常→通常→赤色)				3% 10%	
変化パターン407 (通常→通常→赤色→赤色)				3% 10%	
変化パターン408 (通常→赤色→赤色→赤色)				3% 10%	
変化パターン409 (通常→通常→青色→赤色)				10% 15%	
変化パターン410 (通常→青色→青色→赤色)				10% 15%	
変化パターン411 (通常→赤色→赤色→赤色)				10% 15%	
変化パターン412 (青色→青色→青色→赤色)				15% 7%	
変化パターン413 (青色→赤色→赤色→赤色)				15% 7%	
変化パターン414 (赤色→赤色→赤色→赤色)				15% 7%	
変化パターン415 (赤色→赤色→赤色→赤色)				16% 4%	

【図 9 - 5】

【図9-5】



【図 9 - 6】

【図9-6】

(G) 第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	実行なし	実行あり
1	97%	3%
2	96%	4%
3	95%	5%
4	94%	6%
5	93%	7%
6	92%	8%

[第1設定示唆演出を実行する場合]

(H1) 期待度予告演出の実行有無決定テーブル1 [はずれ用]

変動パターン (変動時間)	期待度予告演出 実行なし	期待度予告演出 実行あり
非リーチはずれ (10秒)	100%	0%
ノーマルリーチはずれ (30秒)	100%	0%
スーパーリーチはずれ (120秒)	60%	40%

[第1設定示唆演出を実行しない場合]

(I1) 期待度予告演出の実行有無決定テーブル2 [はずれ用]

変動パターン (変動時間)	期待度予告演出 実行なし	期待度予告演出 実行あり
非リーチはずれ (10秒)	100%	0%
ノーマルリーチはずれ (30秒)	80%	20%
スーパーリーチはずれ (120秒)	40%	60%

(J) 文字アイコン決定テーブル [第2変化演出用]

文字アイコン	第2変化演出 実行有無	表示結果	
		はずれ	大当たり
[表示なし]	実行なし	70%	22%
CHANCE		25%	35%
激熱	実行あり	5%	40%
FEVER		0%	3%

【図 9 - 7】

【図9-7】

(K) [第1設定示唆演出を実行する場合] 期待度予告演出の成立役決定テーブル1 [大当たり用]					
予告文字 (文字アイコン)	スライ	チェリー	リプレイ	リプレイ	リプレイ
[表示なし]	100%	0%	0%	0%	0%
CHANCE	5%	20%	2%	8%	0%
激熱	0%	40%	10%	25%	0%
FEVER	0%	0%	0%	0%	30%

(L) [第1設定示唆演出を実行しない場合] 期待度予告演出の成立役決定テーブル2 [大当たり用]					
予告文字 (文字アイコン)	スライ	チェリー	リプレイ	リプレイ	リプレイ
[表示なし]	100%	0%	0%	0%	0%
CHANCE	5%	20%	18%	10%	0%
激熱	0%	10%	38%	27%	0%
FEVER	0%	0%	0%	0%	70%

(M) 第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル					
設定値	実行なし	実行あり	設定値	実行なし	実行あり
1	90%	10%	4	84%	16%
2	88%	12%	5	82%	18%
3	86%	14%	6	80%	20%

10

20

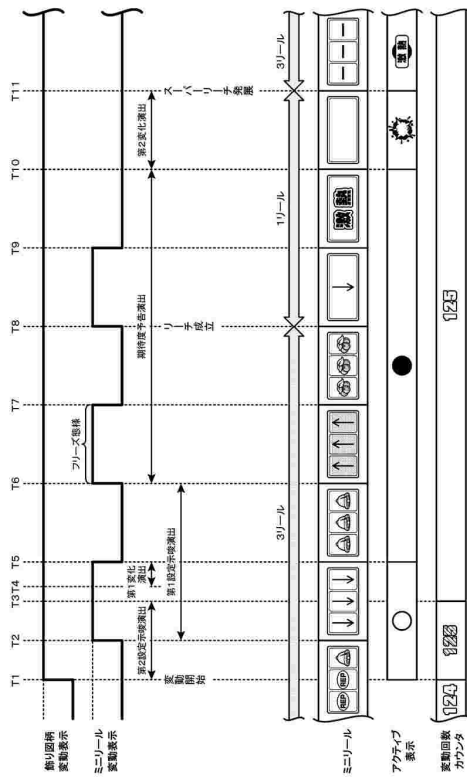
30

40

50

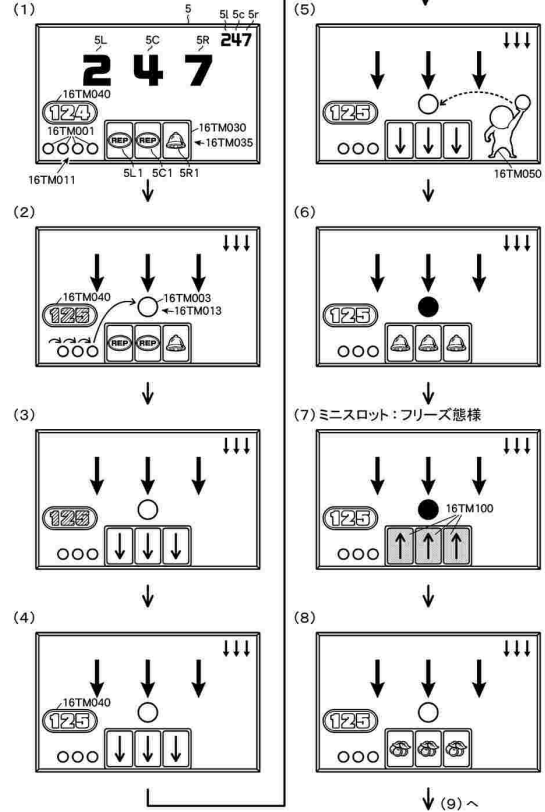
【図 9 - 8】

【図9-8】



【図 9 - 9】

【図9-9】

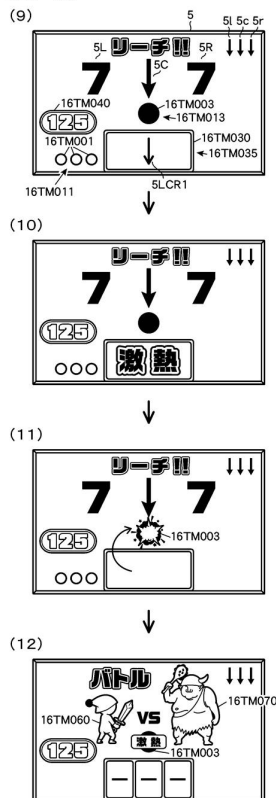


10

20

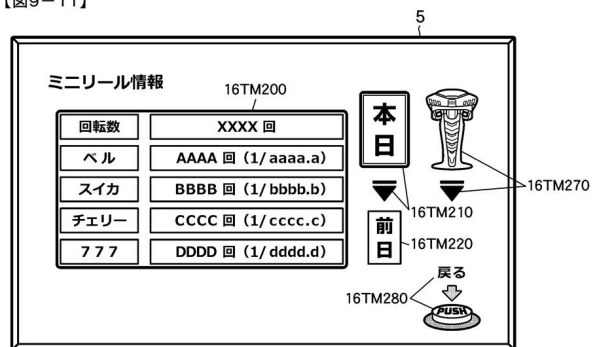
【図 9 - 10】

【図9-10】



【図 9 - 11】

【図9-11】



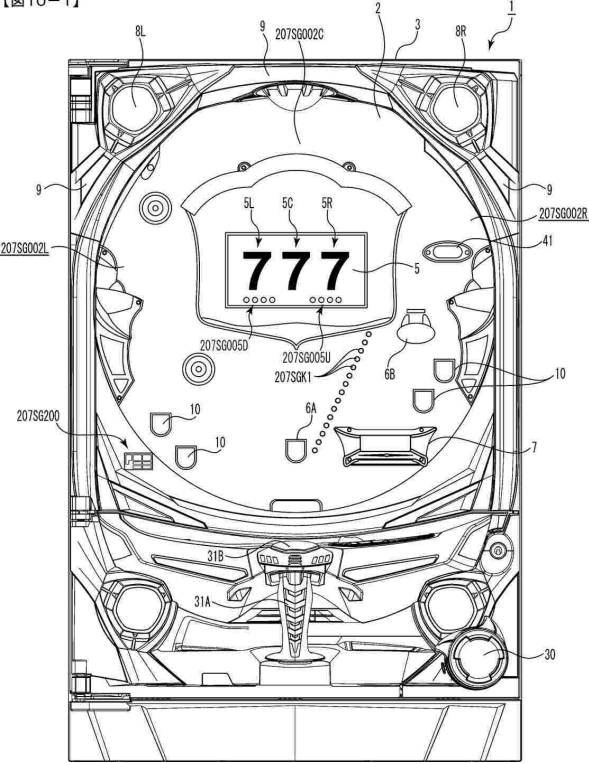
30

40

50

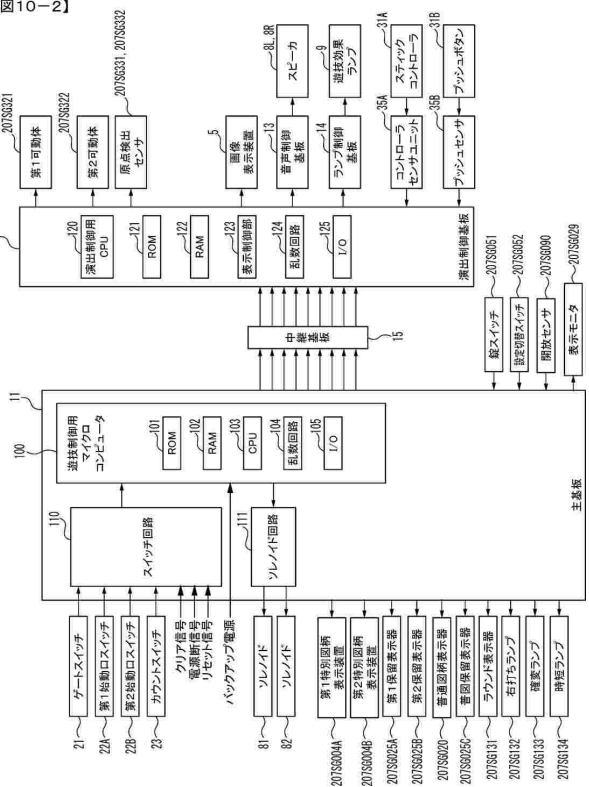
【図 10-1】

【図10-1】



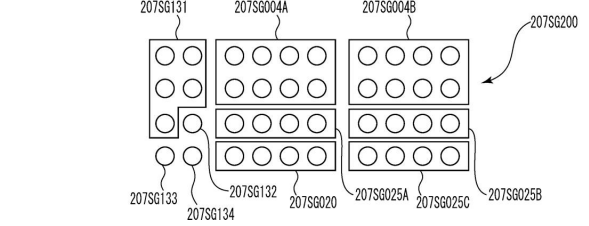
【図 10-2】

【図10-2】



【図 10-3】

【図10-3】



【図 10-4】

【図10-4】

可変表示結果	第1特別図柄表示装置		第2特別図柄表示装置	
大当りA				
大当りB				
大当りC				
小当り				
ハズレ				

10

20

30

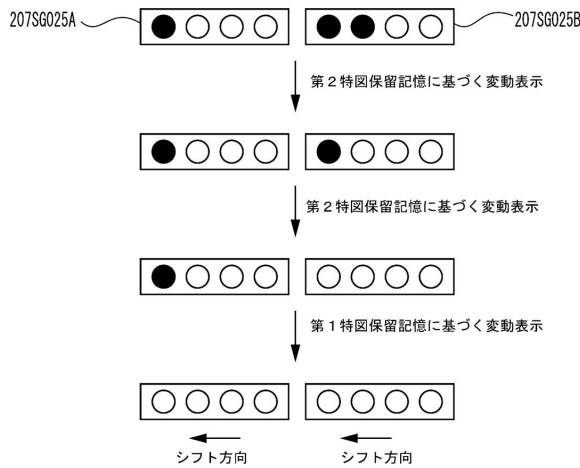
40

50

【図 10-5】

【図10-5】

第1保留表示器及び第2保留表示器の更新例



【図 10-6】

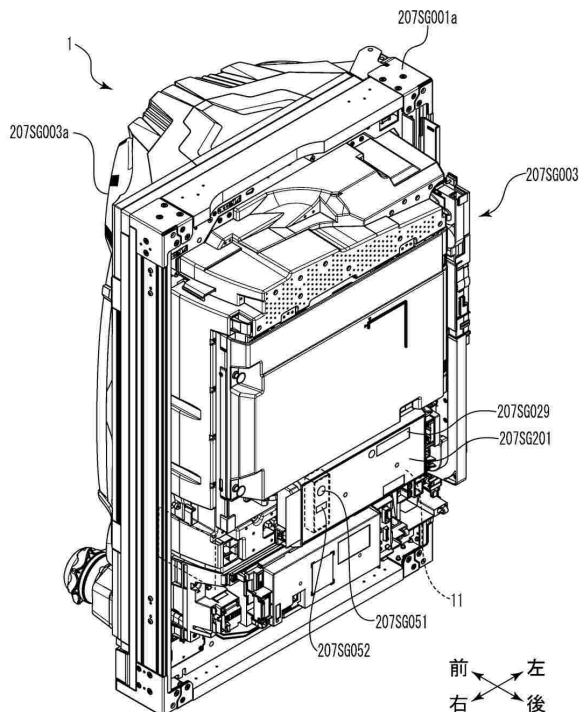
【図10-6】

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

10

【図 10-7】

【図10-7】



【図 10-8】

【図10-8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
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	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
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・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	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
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可変表示結果指定	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たりA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たりB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たりC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当たり

20

30

40

50

【図 10 - 9】

【図10-9】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり種別判定用	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 10 - 10】

【図10-10】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(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

10

【図 10 - 11】

【図10-11】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

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

【図 10 - 12】

【図10-12】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

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

20

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当たり
	32767～33421(確率:1/100)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当たり
	32767～33421(確率:1/100)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当たり
	32767～33421(確率:1/100)	小当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当たり
	32767～33421(確率:1/100)	小当たり
	上記数値以外	はずれ

30

40

50

【図 10 - 13】

【図10-13】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1429(確率:1/160)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 10 - 14】

【図10-14】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

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

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1292(確率:1/240)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

10

【図 10 - 15】

【図10-15】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

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

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 10 - 16】

【図10-16】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

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

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33421(確率:1/100)	小当り
	上記数値以外	はずれ

20

30

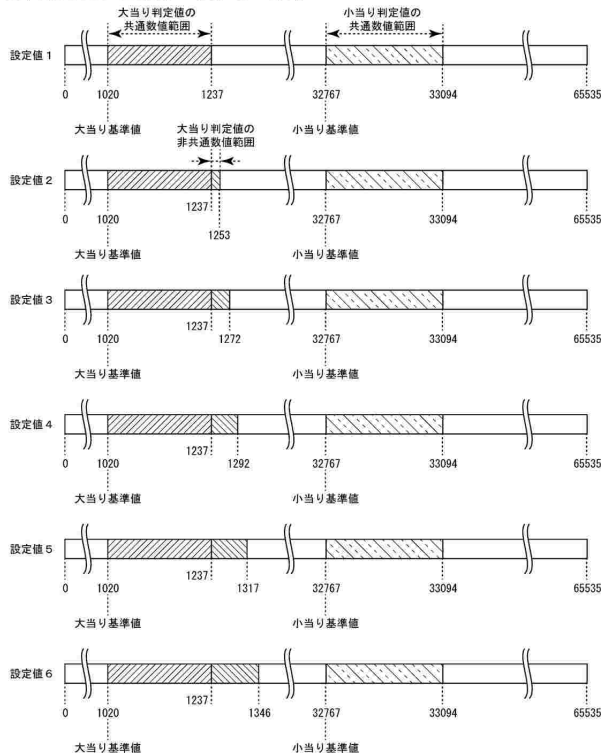
40

50

【図10-17】

【図10-17】

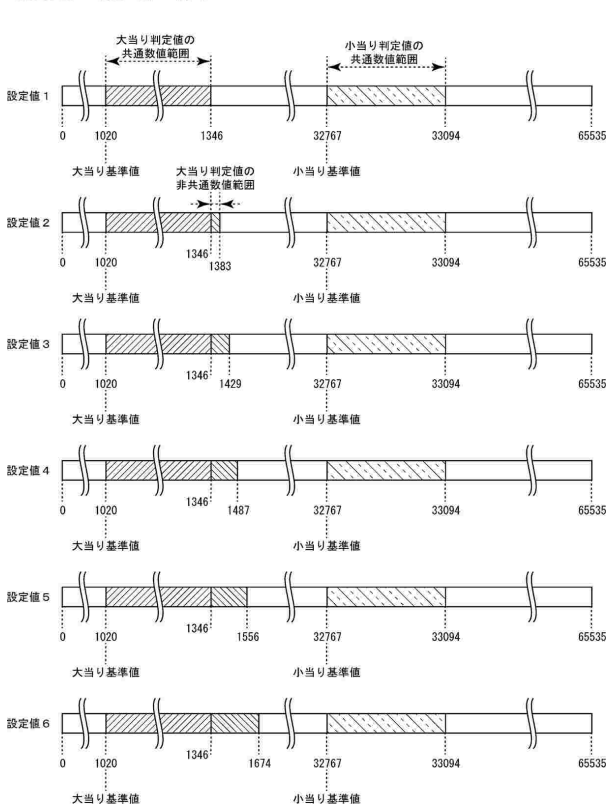
通常状態または時短状態の場合（第1特図）



【図10-18】

【図10-18】

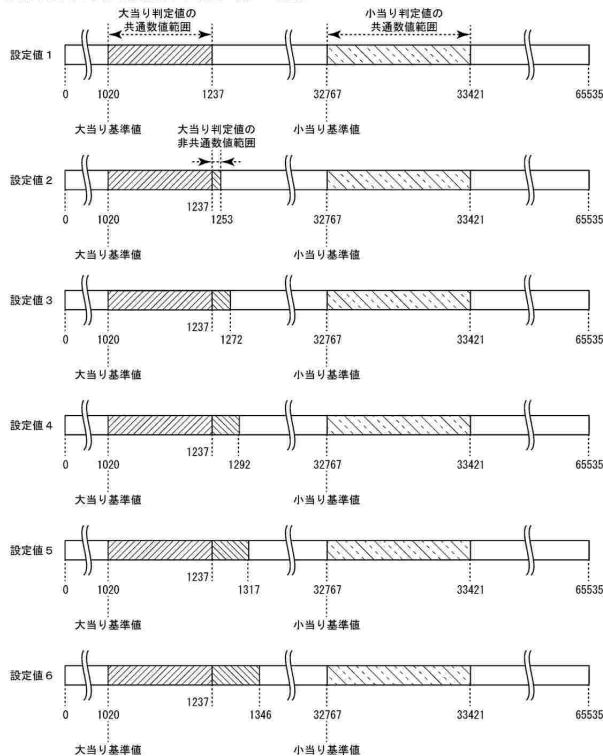
確変状態の場合（第1特図）



【図10-19】

【図10-19】

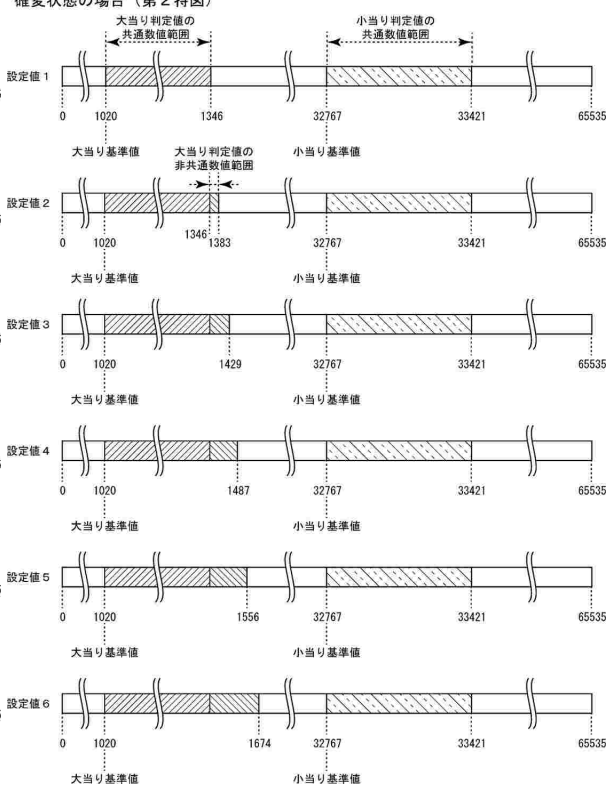
通常状態または時短状態の場合（第2特図）



【図10-20】

【図10-20】

確変状態の場合（第2特図）



10

20

30

40

50

【図 10-21】

【図10-21】

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

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

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

【図 10-23】

【図10-23】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～400	1～380	1～360	1～340	1～320	1～300
スーパーPB1-2	401～850	381～835	361～820	341～805	321～790	301～775
スーパーPB1-3	851～997	836～997	821～997	806～997	791～997	776～997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

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

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

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

【図 10-22】

【図10-22】

大当り種別

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

【図 10-24】

【図10-24】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中含算保留記憶数1個以下用)

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

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中含算保留記憶数2～4個用)

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

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中含算保留記憶数5個以上用)

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

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

10

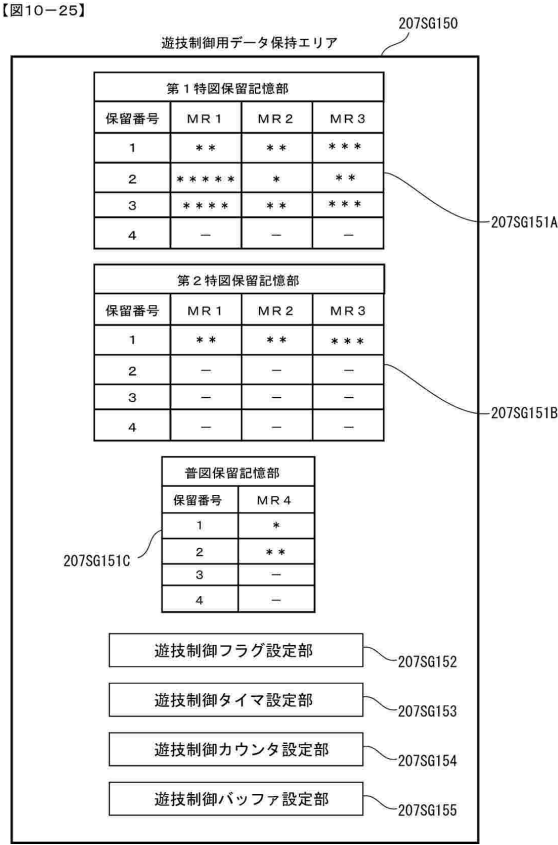
20

30

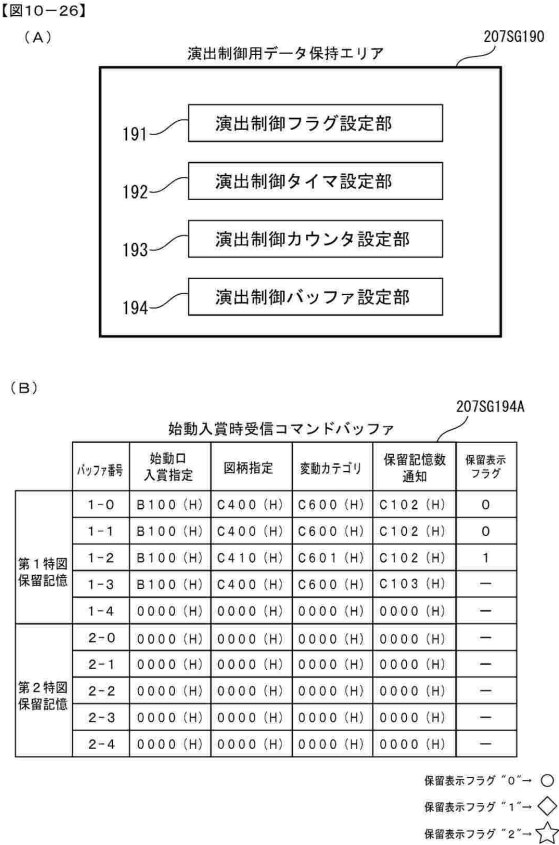
40

50

【図 10-25】



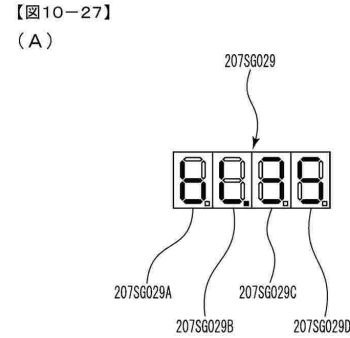
【図 10-26】



10

20

【図 10-27】



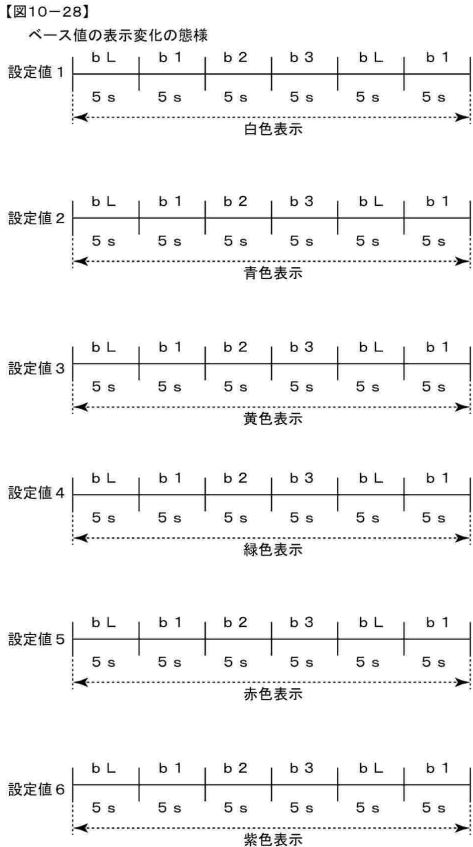
(B) 7セグ+ドット

表示内容	略記	1、2桁目		3、4桁目
ベース L（％）	bL	b	L	00～99
ベース 1（％）	B1	b	1	00～99
ベース 2（％）	B2	b	2	00～99
ベース 3（％）	B3	b	3	00～99

(C) ベース

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

【図 10-28】



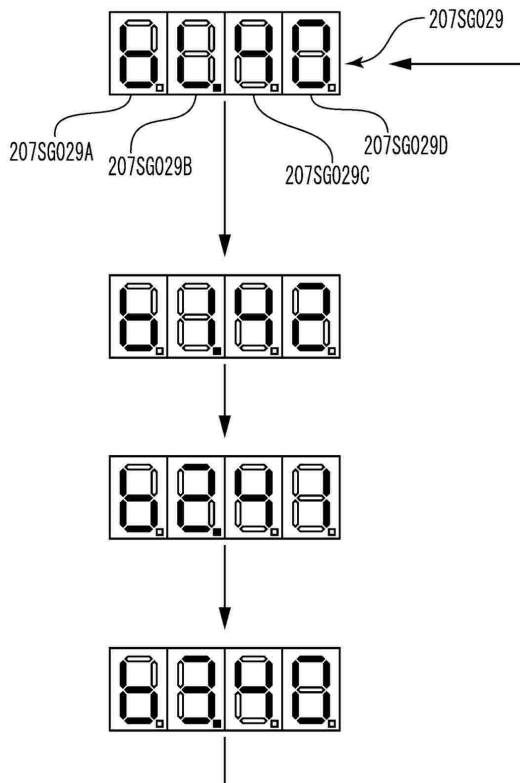
30

40

50

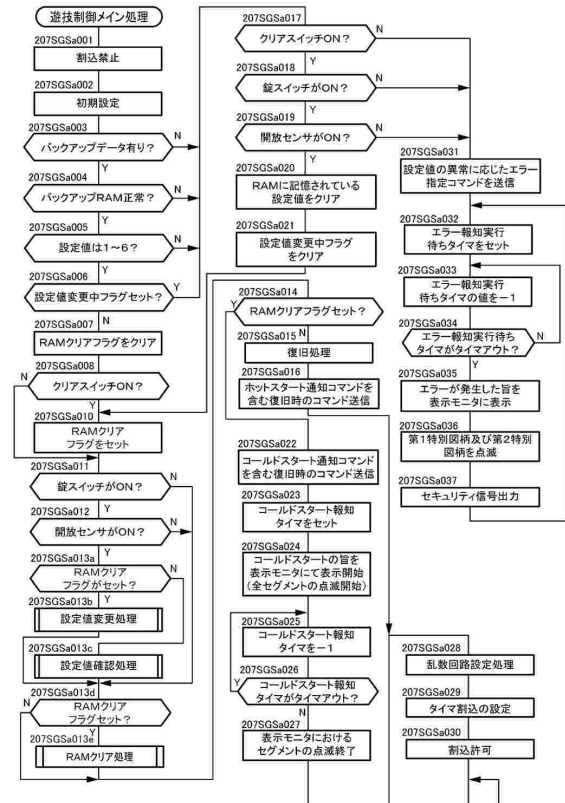
【図10-29】

【図10-29】



【図10-30】

【図10-30】



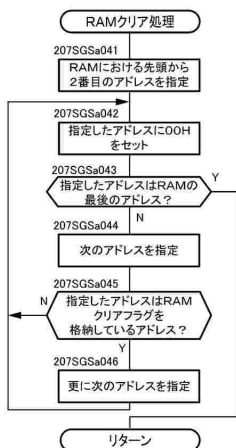
10

20

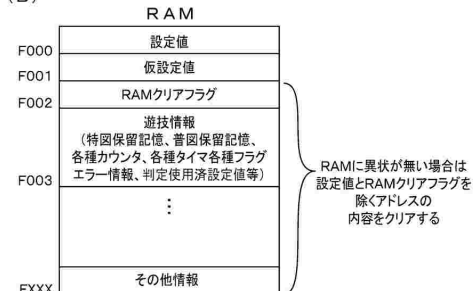
【図10-31】

【図10-31】

(A)

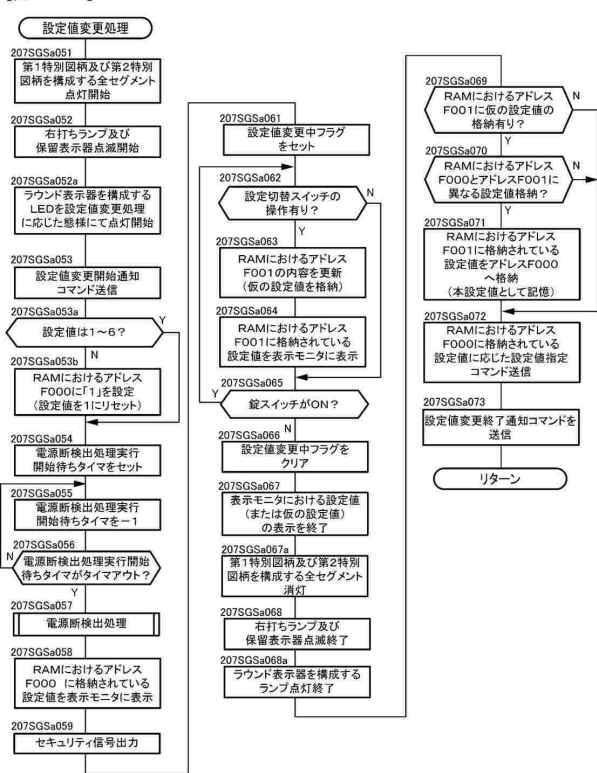


(B)



【図10-32】

【図10-32】



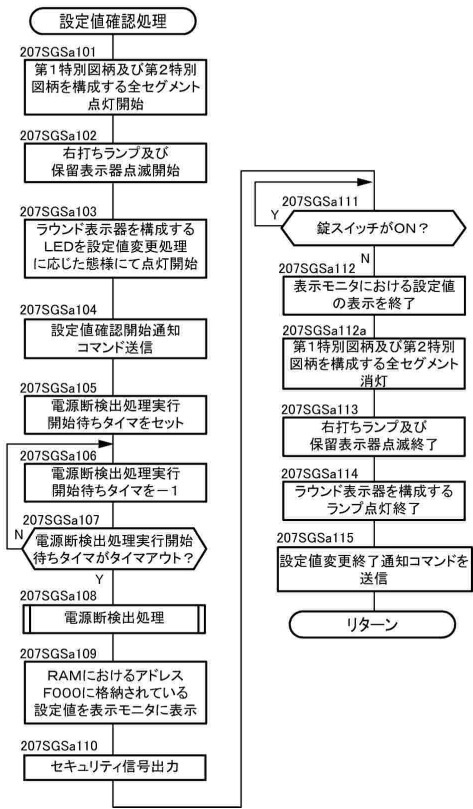
30

40

50

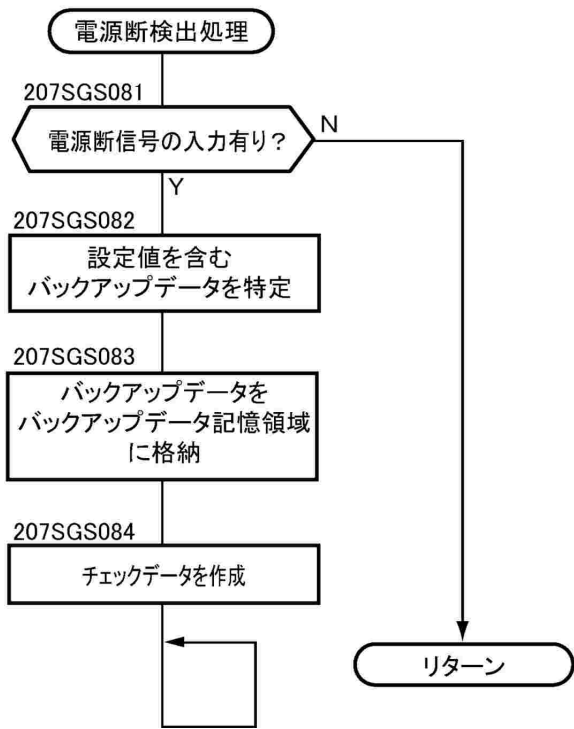
【図 10-33】

【図10-33】



【図 10-34】

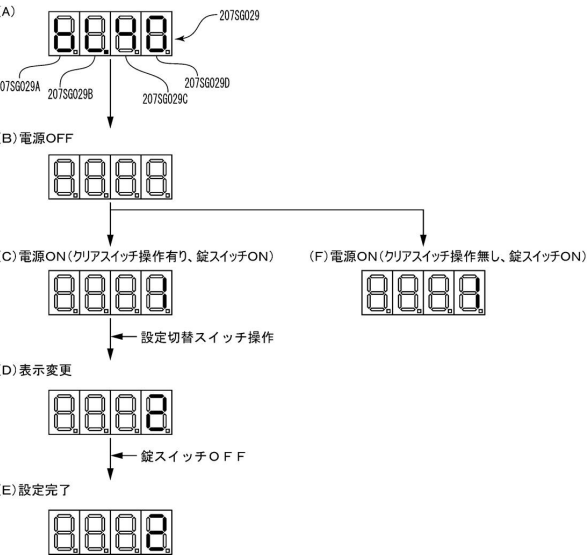
【図10-34】



【図 10-35】

【図10-35】

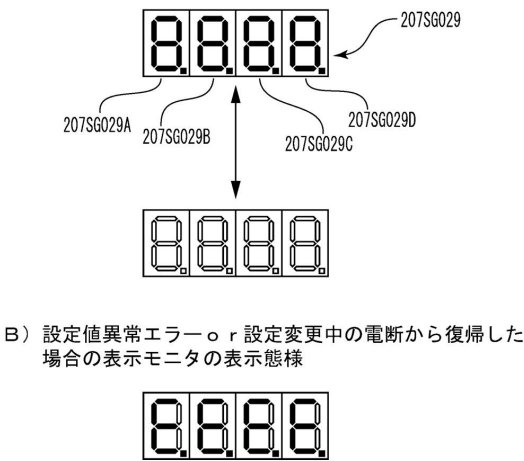
設定値変更処理または設定値確認処理の処理状況と表示モニタの表示態様



【図 10-36】

【図10-36】

(A) コールドスタート時の表示モニタの表示態様 (5秒間点滅)



10

20

30

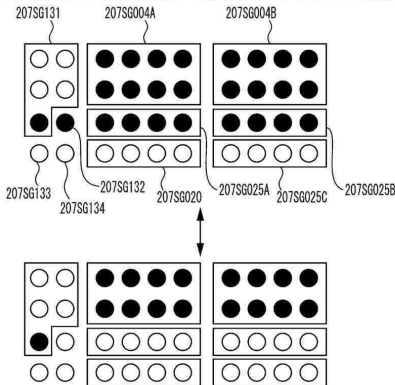
40

50

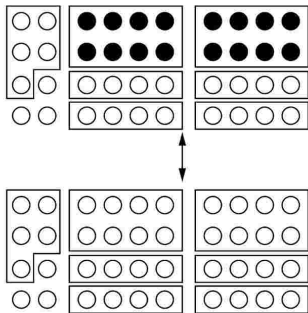
【図 10-37】

【図10-37】

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

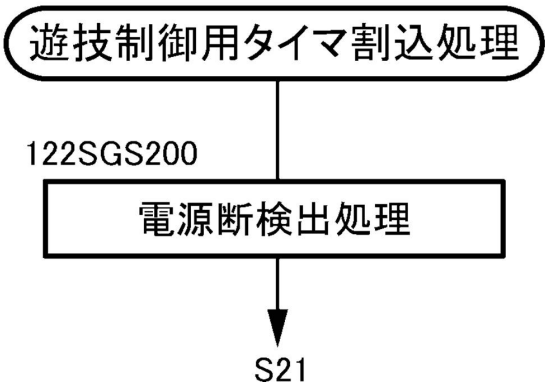


(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様 (点滅)



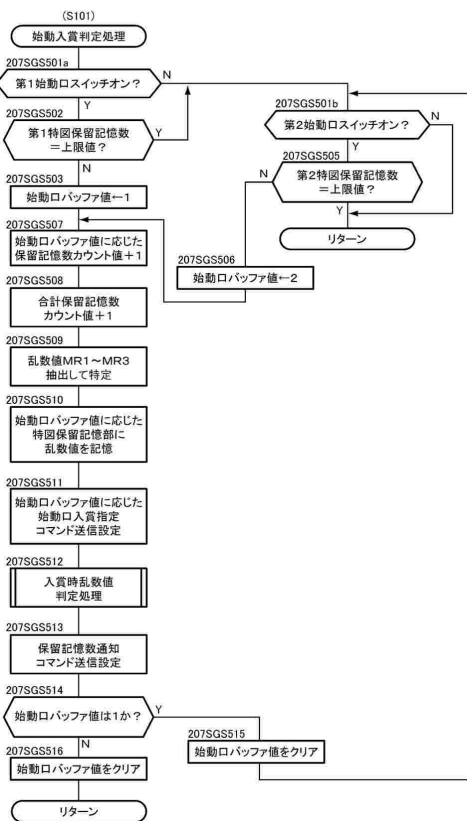
【図 10-38】

【図10-38】



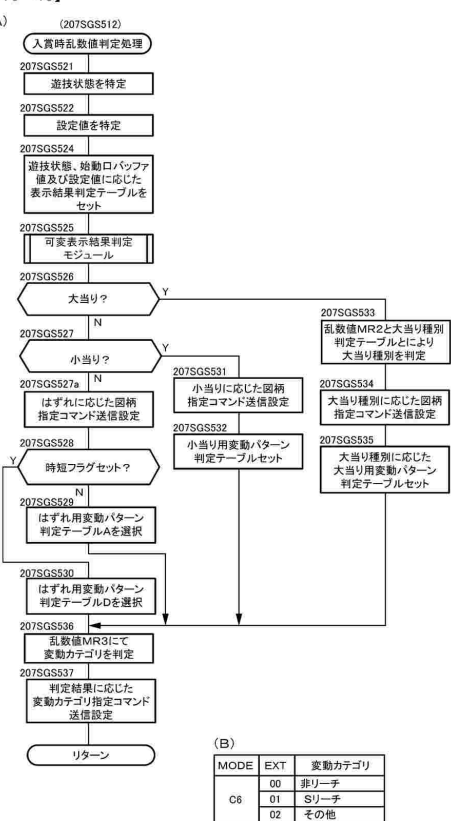
【図 10-39】

【図10-39】



【図 10-40】

【図10-40】



10

20

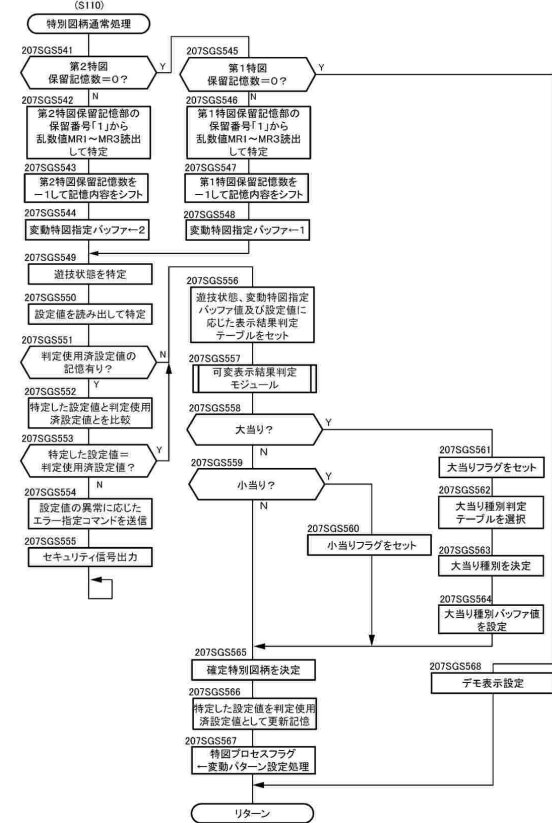
30

40

50

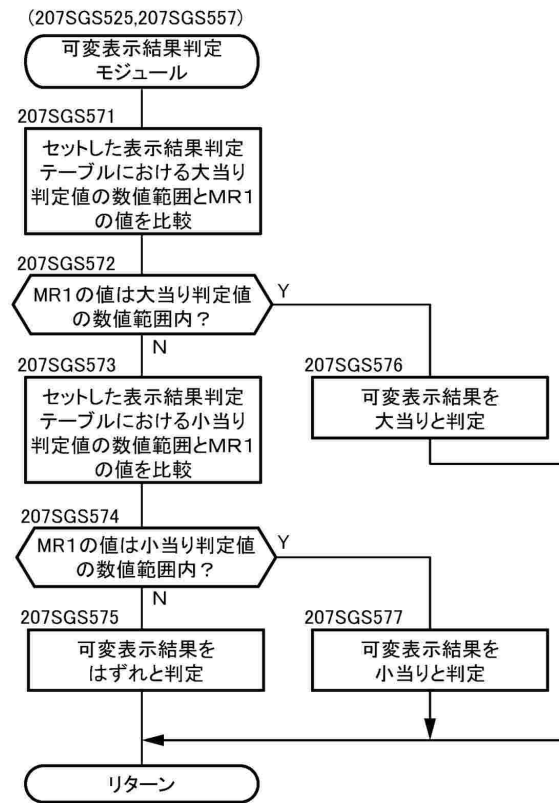
【図10-41】

【図10-41】



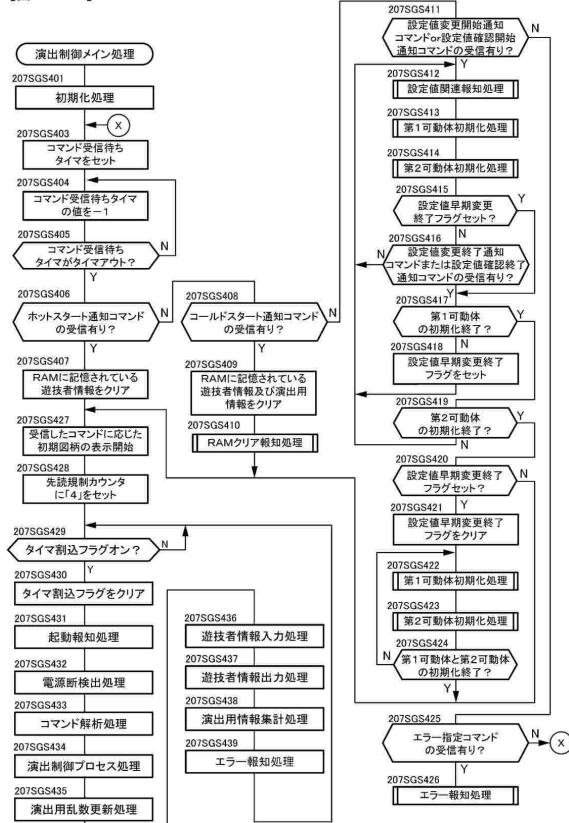
【図10-42】

【図10-42】



【図10-43】

【図10-43】



【図10-44】

【図10-44】

情報	内容	起動態様		
		ホットスタート	コールドスタート	設定値変更状態 設定値確認状態
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（1～6の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

10

20

30

40

50

【図 1 0 - 4 5】

【図10-45】

受信コマンド毎の初期図柄

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知	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 1 0 - 4 6】

【図10-46】

起動時の報知態様

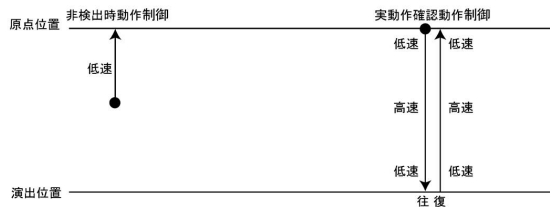
受信したコマンド	報知態様
ホットスタート通知	ランプ点灯（60秒）＋出力音A出力（30秒）
コールドスタート通知	ランプ点灯（60秒）＋出力音B出力（30秒）
設定値変更終了通知	ランプ点灯（40秒）＋出力音C出力（20秒）＋メッセージ表示（40秒）

10

【図 1 0 - 4 7】

【図10-47】

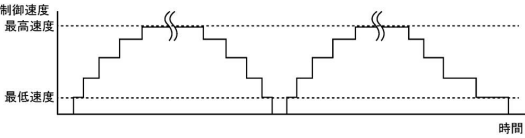
第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理における可動体の動作



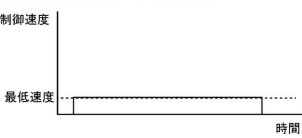
【図 1 0 - 4 8】

【図10-48】

(A) 実動作確認用動作制御



(B) 非検出時動作制御(エラー時を含む)



20

30

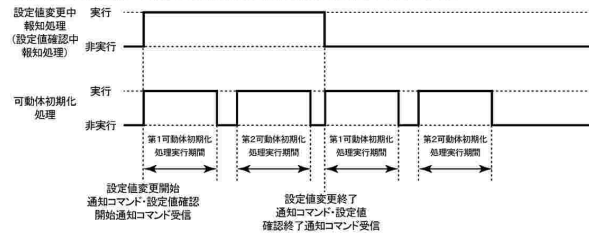
40

50

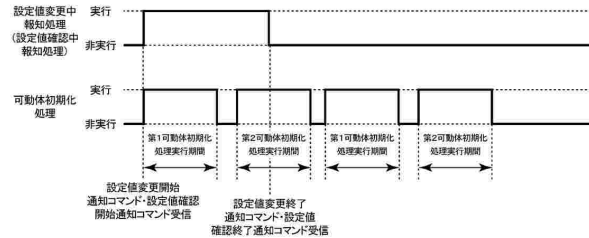
【図 10-49】

【図10-49】

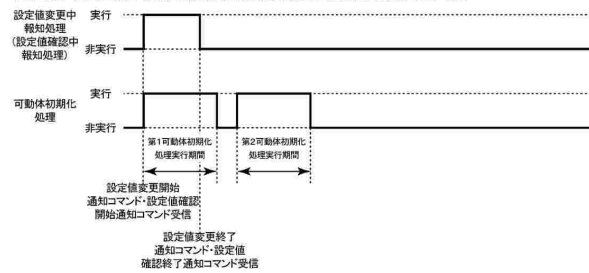
(A) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了する場合



(B) 第1可動体の初期化のみが設定値の変更中or確認中に終了する場合



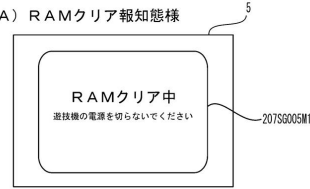
(C) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中or確認中に終了しない場合



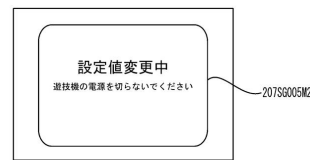
【図 10-50】

【図10-50】

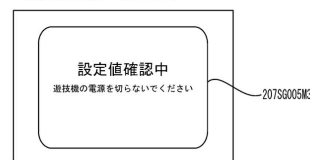
(A) RAMクリア報知態様



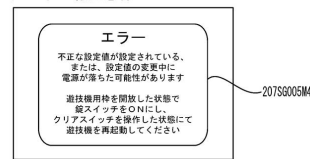
(B) 設定値変更中報知態様



(C) 設定値確認中報知態様

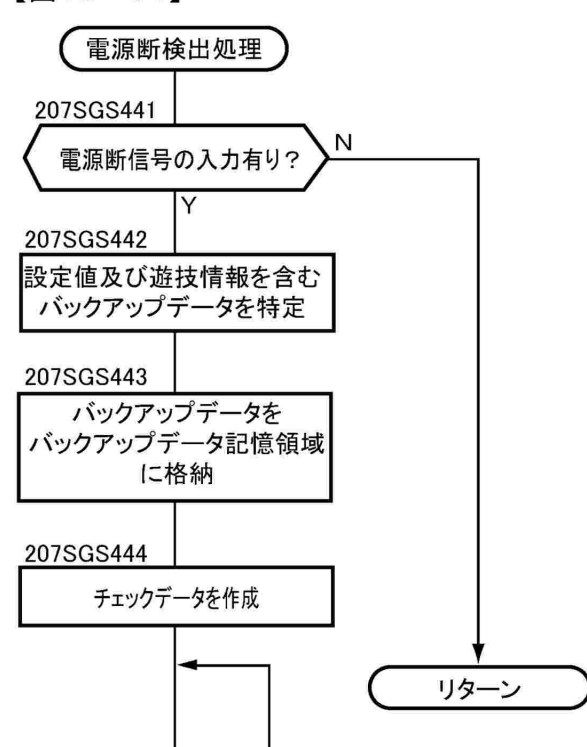


(D) エラー報知態様



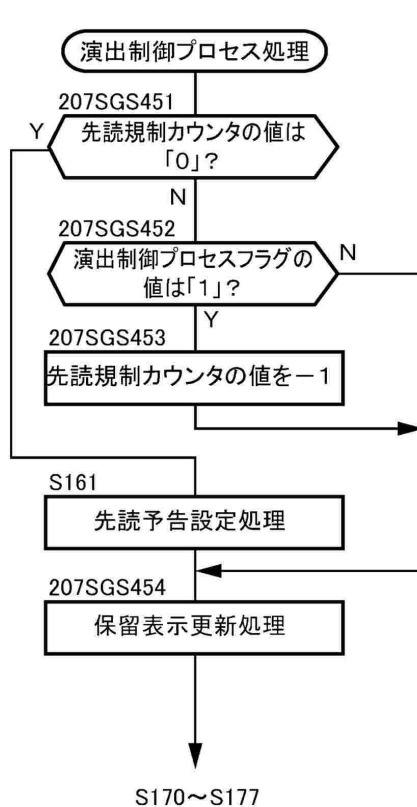
【図 10-51】

【図10-51】



【図 10-52】

【図10-52】



10

20

30

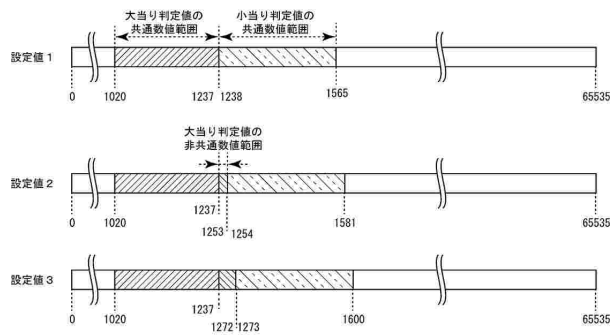
40

50

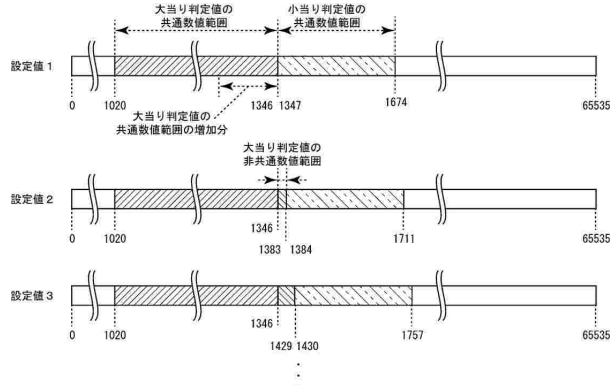
【図 10-53】

【図10-53】 変形例

(A) 通常状態または時短状態の場合

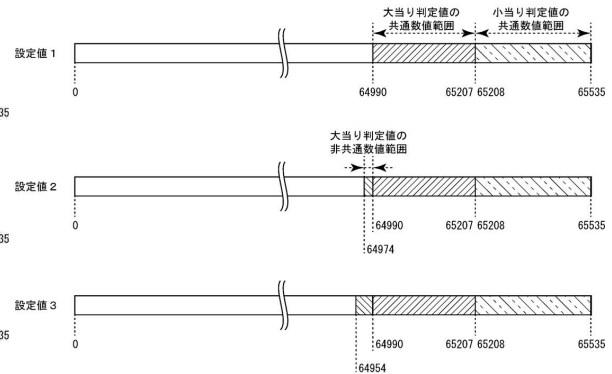


(B) 確変状態の場合



【図 10-54】

【図10-54】 変形例

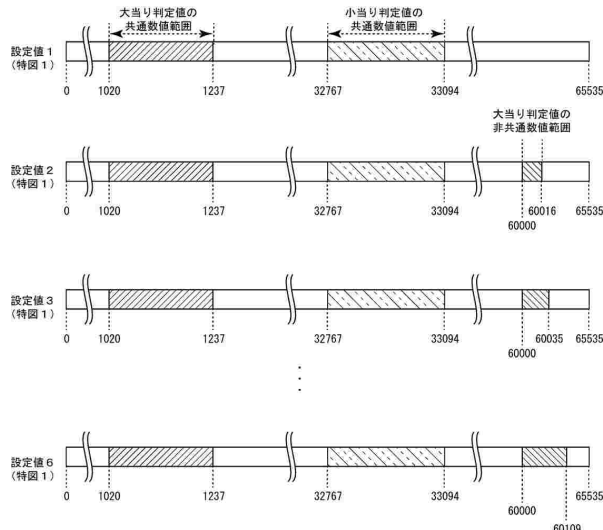


10

20

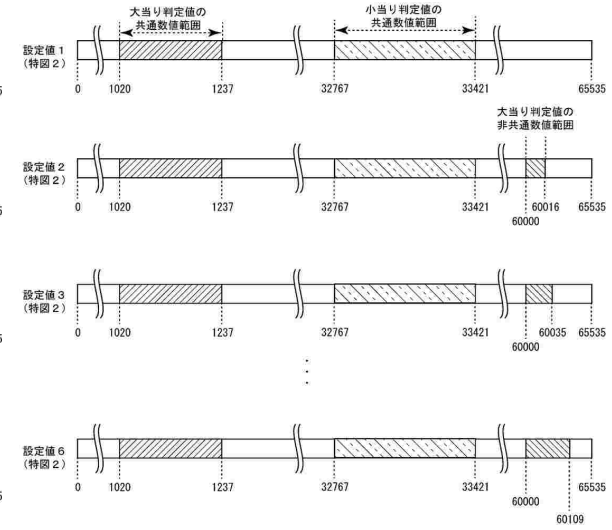
【図 10-55】

【図10-55】 変形例



【図 10-56】

【図10-56】 変形例



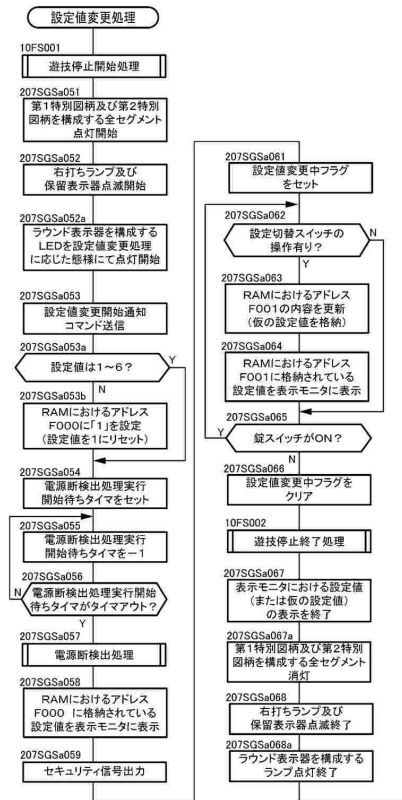
30

40

50

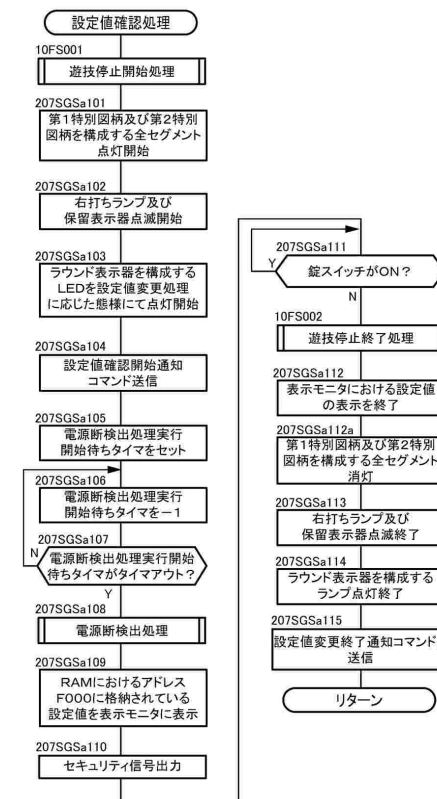
【図 1 1 - 1】

【图 11-1】



【図 11-2】

【图11-2】

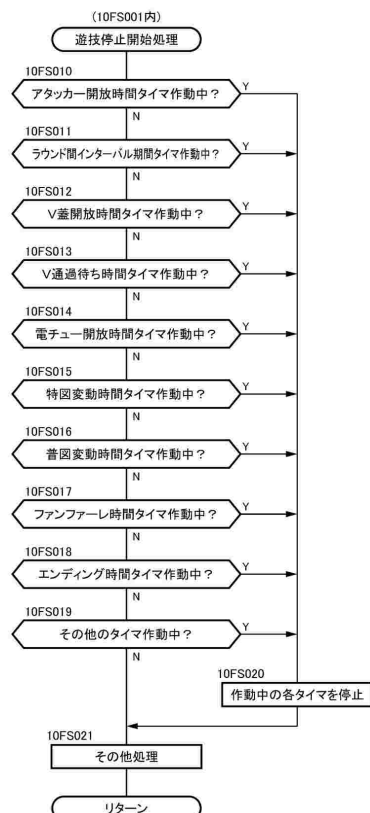


10

20

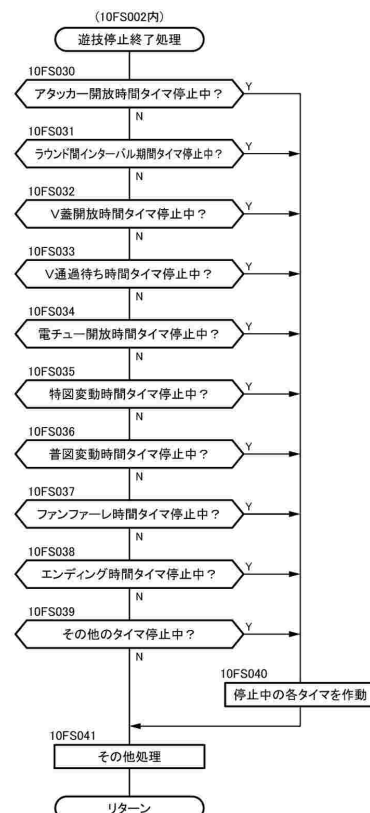
【図 1 1 - 3】

【图11-3】



【図 11-4】

【图11-4】



30

40

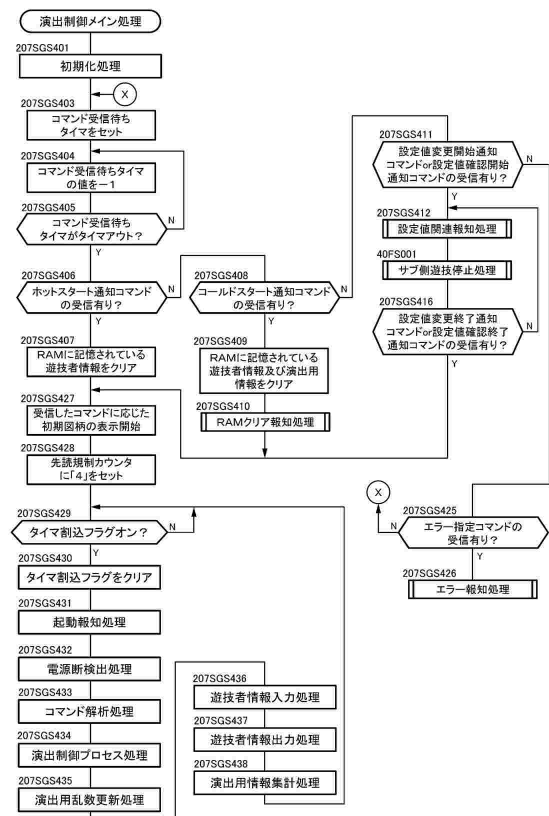
【図 12-1】

【図12-1】

MODE	EXT	名称	内容
80	O1	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	O2	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	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	大入賞口開放中を指定
C2	XX	第2保留記憶数通知	大入賞口開放後を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	O1	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	O2	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	O3	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	O4	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	O5	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	O6	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知
F1	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞判定結果(表示結果)を指定
F2	XX	変動種別指定	始動入賞時の入賞判定結果(変動パターン種別)を指定

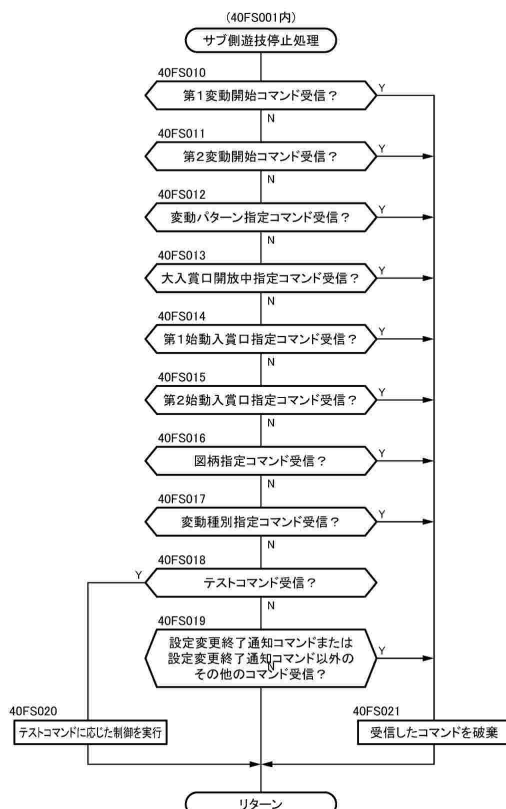
【図 12-2】

【図12-2】



【図 12-3】

【図12-3】



【図 13-1】

【図13-1】

[低確率時]			
(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)			
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1(第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13587(確率: 1/199.8)	
変動特図指定バッファ=第2(第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13587(確率: 1/199.9)	
(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)			
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1(第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13607(確率: 1/188.3)	
変動特図指定バッファ=第2(第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13607(確率: 1/188.3)	
(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)			
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1(第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13626(確率: 1/178.1)	
変動特図指定バッファ=第2(第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13626(確率: 1/178.1)	
(D) 表示結果判定テーブル(設定値4)			
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1(第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13656(確率: 1/164.7)	
変動特図指定バッファ=第2(第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13656(確率: 1/164.7)	
(E) 表示結果判定テーブル(設定値5)			
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1(第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13697(確率: 1/149.3)	
変動特図指定バッファ=第2(第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13697(確率: 1/149.3)	
(F) 表示結果判定テーブル(設定値6)			
大当たり判定値(MR1[0~65535]と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1(第1特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13748(確率: 1/134.0)	
変動特図指定バッファ=第2(第2特別図柄)	大当たり	1020~1079, 13320~13748(確率: 1/134.0)	

【図 13-2】

【図13-2】

[高確率時]

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~14569(確率:1/50)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~14569(確率:1/50)

(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~14650(確率:1/47.1)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~14650(確率:1/47.1)

(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~14731(確率:1/44.5)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~14731(確率:1/44.5)

(D) 表示結果判定テーブル(設定値4)

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~14849(確率:1/41.2)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~14849(確率:1/41.2)

(E) 表示結果判定テーブル(設定値5)

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~15015(確率:1/37.3)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~15015(確率:1/37.3)

(F) 表示結果判定テーブル(設定値6)

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~15215(確率:1/33.5)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~15215(確率:1/33.5)

【図 13-3】

【図13-3】

大当り種別決定テーブル

(A) [第1特別図柄用]

判定結果 [高ベース回数]	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
3R通常大当り [50回]	0~176	0~176	0~176	0~176	0~176	0~176
5R通常大当り [50回]	177~179	177~179	177~179	177~179	177~179	177~179
10R通常大当り [50回]						
3R確変大当り [次回]	180~290	180~290	180~290	180~290	180~290	180~290
5R確変大当り [次回]	291~293	291~293	291~293	291~293	291~293	291~293
10R確変大当り [次回]	294~299	294~299	294~299	294~299	294~299	294~299

(B) [第2特別図柄用]

判定結果 [高ベース回数]	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
3R通常大当り [100回]	0~134	0~134	0~134	0~134	0~134	0~134
5R通常大当り [100回]	135~164	135~164	135~164	135~164	135~164	135~164
10R通常大当り [100回]	165~179	165~179	165~179	165~179	165~179	165~179
3R確変大当り [次回]	180~203	180~203	180~203	180~203	180~203	180~203
5R確変大当り [次回]	204~263	204~263	204~263	204~263	204~263	204~263
10R確変大当り [次回]	264~299	264~299	264~299	264~299	264~299	264~299

10

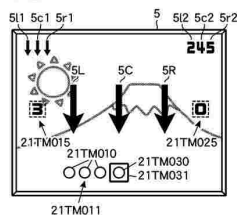
20

【図 13-4】

【図13-4】

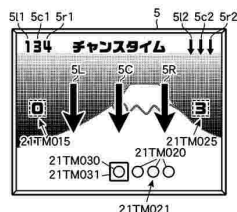
(A) 低確/低ベース状態

(A1) 通常モード



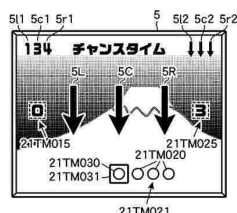
(B) 低確/高ベース状態

(B1) チャンスタイム 50回 or 100回

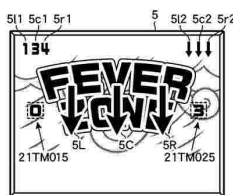


(C) 高確/高ベース状態

(C1) チャンスタイム 50回 or 100回

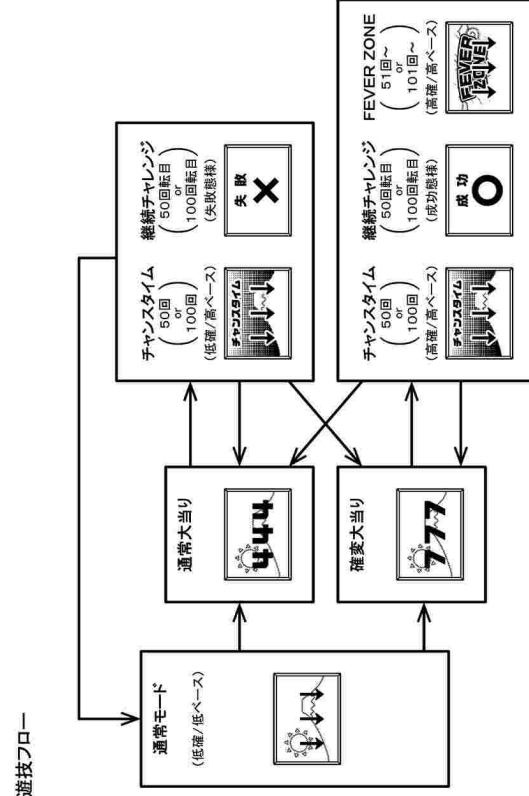


(C2) FEVER ZONE 51回~ or 101回~



【図 13-5】

【図13-5】



30

40

50

【図 13-6】

【図13-6】

(A) 第1期間[最終変動を除く] (特図1大当り後49回転or特図2大当り後99回転) の変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチはずれ(高速変動) [1秒]						
非リーチはずれ(短縮変動) [5秒]	1~750	1~750	1~750	1~750	1~750	1~750
ノーマリチはずれ [30秒]	751~900	751~900	751~900	751~900	751~900	751~900
スーパーリーチはずれ [60秒]	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(A2)[大当り用]

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
直大当り [10秒]	1~20	1~20	1~20	1~20	1~20	1~20
ノーマリチ大当り [30秒]	21~50	21~50	21~50	21~50	21~50	21~50
スーパーリーチ大当り [60秒]	51~997	51~997	51~997	51~997	51~997	51~997

(B) 第1期間[最終変動] (特図1大当り後50回転or特図2大当り後100回転) の変動パターン判定テーブル

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
示唆演出(はずれ) [30秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

(B2)[大当り用]

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
示唆演出(大当り) [30秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

(C) 第2期間(特図1大当り後51回転以降or特図2大当り後101回転以降) の変動パターン判定テーブル

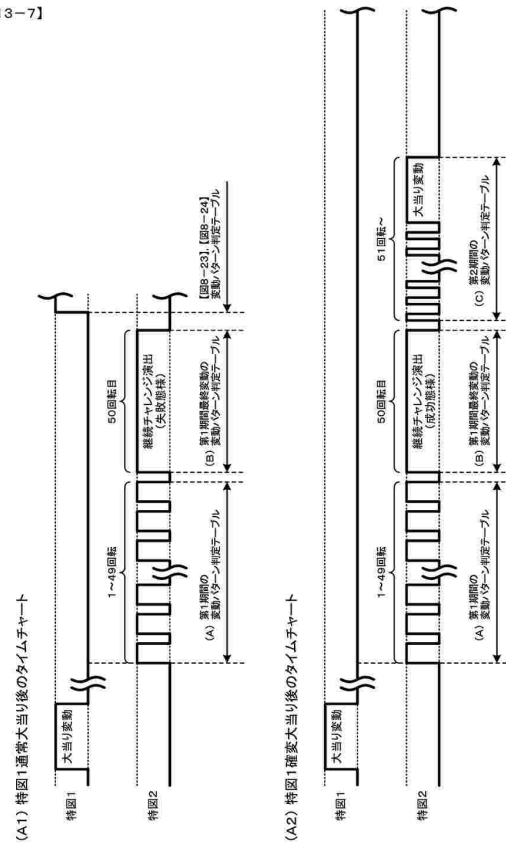
変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リチはずれ(高速変動) [1秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997
非リチはずれ(短縮変動) [5秒]						
ノーマリチはずれ [30秒]						
スーパーリーチはずれ [60秒]						

(C2)[大当り用]

変動パターン [変動時間]	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
直大当り [10秒]	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997
ノーマリチ大当り [30秒]						
スーパーリーチ大当り [60秒]						

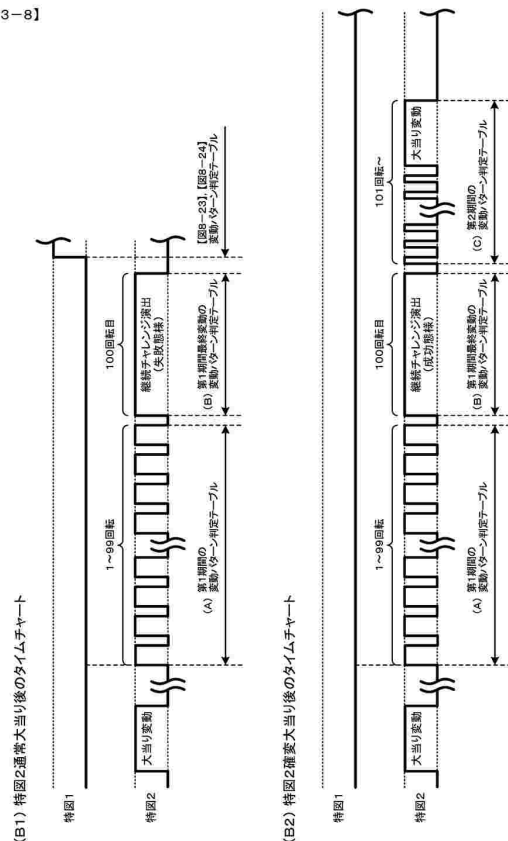
【図 13-7】

【図13-7】



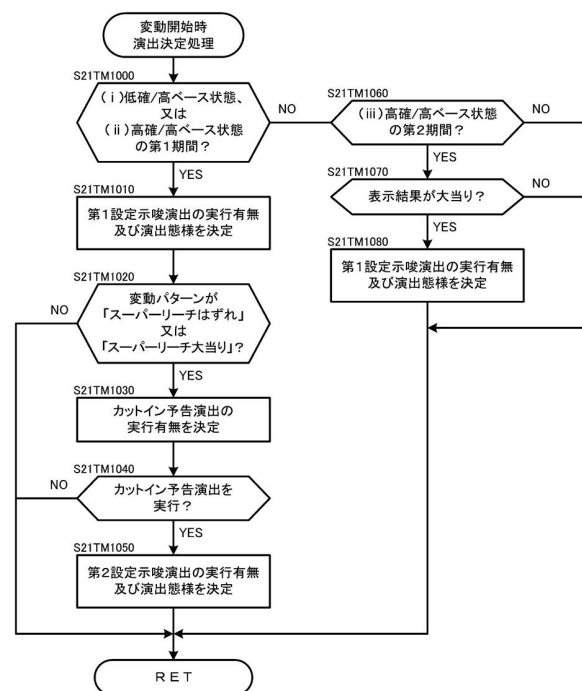
【図 13-8】

【図13-8】



【図 13-9】

【図13-9】



10

20

30

40

50

【図 13-10】

【図13-10】

(A) 第1設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	第1設定示唆演出 (図柄エフェクト)			
	実行なし (エフェクトなし)	実行あり (エフェクトあり)		
		白	青	赤
1、2 (低設定)	90%	5%	3%	2%
3、4 (中間設定)	90%	2%	5%	3%
5、6 (高設定)	90%	2%	3%	5%

(B) カットイン予告演出の実行有無決定テーブル

表示結果	カットイン予告演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当たり	40%	60%

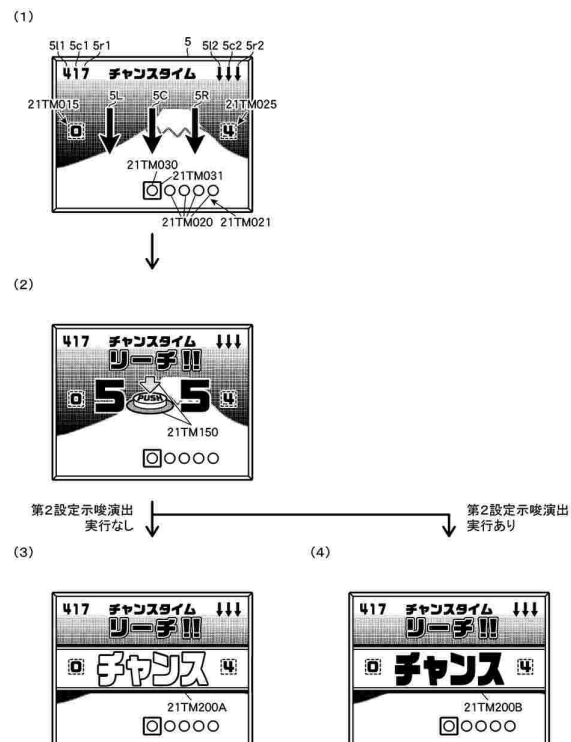
(C) 第2設定示唆演出の実行有無決定テーブル

設定値	第2設定示唆演出(カットイン文字)		
	実行なし	実行あり	
		白 (デフォルト)	青 赤
1、3、5 (奇数設定)	30%	50%	20%
2、4、6 (偶数設定)	30%	20%	50%

【図 13-12】

【図13-12】

第2設定示唆演出



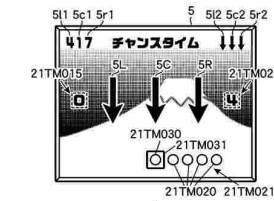
【図 13-11】

【図13-11】

第1設定示唆演出

(A) 第1期間

(A1)



(A2)

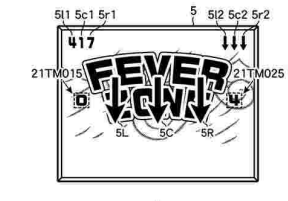


(A3)



(B) 第2期間

(B1)



(B2)



(B3)

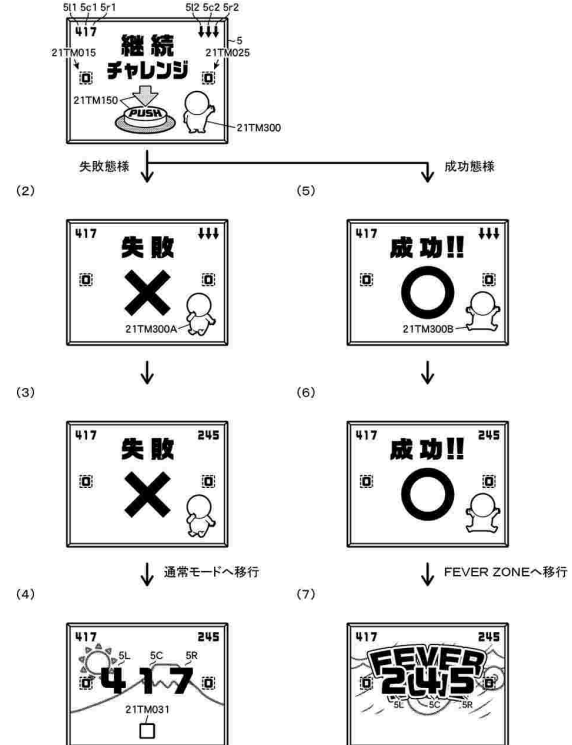


【図 13-13】

【図13-13】

継続チャレンジ演出

(1) 50回転目 or 100回転目



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2019-33843 (JP, A)
 特開 2017-148290 (JP, A)
 特開 2018-15484 (JP, A)
 特開 2010-51747 (JP, A)
 特開 2019-13735 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A63F 7/02