

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7242425号
(P7242425)

(45)発行日 令和5年3月20日(2023.3.20)

(24)登録日 令和5年3月10日(2023.3.10)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全68頁)

(21)出願番号	特願2019-97461(P2019-97461)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年5月24日(2019.5.24)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-189045(P2020-189045 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11月26日(2020.11.26)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年3月16日(2022.3.16)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	渡辺 剛史

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】

可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態と、該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な第1検出手段と、
遊技者の動作を検出可能であり、前記第1検出手段とは異なる第2検出手段と、
前記有利状態に制御されることを報知する報知演出を実行可能な報知演出手段と、
前記報知演出手段による前記報知演出より前に前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出において、前記第1検出手段による検出が可能となる場合と前記第2検出手段による検出が可能となる場合とがあり、前記第2検出手段による検出が可能となる場合の方が前記第1検出手段による検出が可能となる場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記通常状態において前記報知演出が実行された後に前記第2検出手段による検出が可能となる第1演出と、前記特別状態において前記報知演出が実行された後に前記第2検出手段による検出が可能となる第2演出と、を実行可能であり、

前記第1演出と前記第2演出とは、実行期間が異なり、
前記通常状態において、前記第1演出を実行可能である一方で前記第2演出は実行不可能であり、

前記特別状態において、前記第2演出を実行可能である一方で前記第1演出は実行不可能

10

20

であり、

前記通常状態において、前記第 1 検出手段による検出が可能となる頻度よりも前記第 2 検出手段による検出が可能となる頻度が少ない、

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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

このような遊技機として、遊技者にボタン操作を行わせるとともに、獲得賞球数を上乘せする演出を実行するものがある（例えば特許文献 1）。また、大当たりを構成する図柄の組合せが表示された後、スティックコントローラを操作させて確変昇格演出を実行するものがある（例えば特許文献 2）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2018 - 110802 号公報

特開 2016 - 187731 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 および特許文献 2 における遊技機では、複数ある検出手段のうち、遊技者の動作を検出した場合に大当たり期待度の高い方の検出手段による検出頻度が低いと遊技興趣を低下させてしまうおそれがあり、また、大当たり期待度の高い方の検出手段による検出機会を設けても、状態に応じた変化がない場合には遊技興趣を低下させてしまうおそれがあった。

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

（A）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態と、該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な第 1 検出手段と、
遊技者の動作を検出可能であり、前記第 1 検出手段とは異なる第 2 検出手段と、
前記有利状態に制御されることを報知する報知演出を実行可能な報知演出手段と、
前記報知演出手段による前記報知演出より前に前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、
前記示唆演出において、前記第 1 検出手段による検出が可能となる場合と前記第 2 検出手段による検出が可能となる場合とがあり、前記第 2 検出手段による検出が可能となる場合

10

20

30

40

50

の方が前記第 1 検出手段による検出が可能となる場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記通常状態において前記報知演出が実行された後に前記第 2 検出手段による検出が可能となる第 1 演出と、前記特別状態において前記報知演出が実行された後に前記第 2 検出手段による検出が可能となる第 2 演出と、を実行可能であり、

前記第 1 演出と前記第 2 演出とでは、実行期間が異なり、

前記通常状態において、前記第 1 演出を実行可能である一方で前記第 2 演出は実行不可能であり、

前記特別状態において、前記第 2 演出を実行可能である一方で前記第 1 演出は実行不可能であり、

前記通常状態において、前記第 1 検出手段による検出が可能となる頻度よりも前記第 2 検出手段による検出が可能となる頻度が少ない、

ことを特徴とする。

(1) 上記目的を達成するため、他の態様に係る遊技機は、

可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、通常状態と、該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機 (例えばパチンコ遊技機 1 など) であって、

遊技者の動作を検出可能な第 1 検出手段 (例えばプッシュセンサ 3 5 B など) と、

遊技者の動作を検出可能であり、前記第 1 検出手段とは異なる第 2 検出手段 (例えばコントローラセンサユニット 3 5 A など) と、

前記有利状態に制御されることを報知する報知演出を実行可能な報知演出手段 (例えば大当たり組合せを構成する飾り図柄を仮停止表示する演出制御用 CPU 1 2 0 など) と、

前記報知演出手段による前記報知演出より前に前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段 (例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など) と、を備え、

前記示唆演出において、前記第 1 検出手段による検出が可能となる場合と前記第 2 検出手段による検出が可能となる場合とがあり (例えば操作演出を実行可能であり)、前記第 2 検出手段による検出が可能となる場合の方が前記第 1 検出手段による検出が可能となる場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く (例えばスティックコントローラ 3 1 A (V コン) の操作を検出する種類の操作演出が実行された場合の方が、プッシュボタン 3 1 B の操作を検出する種類の操作演出が実行された場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなっているなど)、

前記通常状態において前記報知演出が実行された後に前記第 2 検出手段による検出が可能となる第 1 演出と、前記特別状態において前記報知演出が実行された後に前記第 2 検出手段による検出が可能となる第 2 演出と、を実行可能であり (例えば通常状態においては第 1 演出を実行し、確変状態においては第 2 演出を実行可能であるなど)、

前記第 1 演出と前記第 2 演出とでは、実行期間が異なる (例えば第 1 演出の方が第 2 演出よりも実行期間が短いなど)、

ことを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、報知演出の後に第 2 検出手段による検出期間を設けることで第 2 検出手段による検出頻度を向上させることができるとともに、通常状態と特別状態とで検出対象となる動作を異ならせることで変化が生じるため、遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 0 0 9 】

(2) 上記 (1) に記載の遊技機において、

前記通常状態では、前記第 1 検出手段による検出が可能となる頻度よりも前記第 2 検出手段による検出が可能となる頻度が少ない (例えば図 9 - 7 (B) に示すように、通常状態において、第 1 検出手段としてプッシュボタン 3 1 B の操作の検出が有効となる場合の方が、第 2 検出手段としてスティックコントローラ 3 1 A の操作の検出が有効となる場合

10

20

30

40

50

よりも割合が高いなど)、
ようにしてもよい。

【 0 0 1 0 】

このような構成によれば、第 2 検出手段に対する動作が貴重であることを遊技者に意識付けることができ、第 2 検出手段に対して動作を行うことで遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 1 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載の遊技機において、

前記特別状態では、前記通常状態よりも前記第 2 検出手段による検出が可能となる頻度が多い (例えば、図 9 - 7 (A) に示すように、確変状態では、通常状態よりも第 2 検出手段としてスティックコントローラ 3 1 A の操作の検出が有効となる割合が高くなっているなど)、

ようにしてもよい。

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、特別状態に制御されていることに對し遊技者に優越感を与えることができる。

【 0 0 1 3 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 2 演出は複数パターンあり、いずれのパターンの前記第 2 演出も演出期間は共通である (例えば種類 A の第 2 演出も種類 B の第 2 演出も実行期間は共通であるなど)、

ようにしてもよい。

【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、共通の演出期間内における遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 5 】

(5) 上記 (1) ~ (4) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記第 2 検出手段に対する動作を促す促進演出を実行可能であり (例えば遊技者に対してスティックコントローラ 3 1 A の操作を促す促進画像を表示するなど)、

前記促進演出は複数種類あり、前記通常状態と前記特別状態とでいずれの種類の前記促進演出が実行されるかの割合が異なる (確変状態であるか通常状態であるかに応じてそれぞれ複数態様の促進画像からいずれの促進画像を表示するかを異なる割合で決定するなど)、

ようにしてもよい。

【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、促進演出のバリエーションを増加させて遊技興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 7 】

(6) 上記 (1) ~ (5) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記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いずれかの設定値に設定可能な設定手段 (例えば遊技制御メイン処理を実行する CPU 1 0 3 など) をさらに備え、

前記通常状態において前記報知演出および前記示唆演出とは異なる所定演出を実行可能であり、前記所定演出における特定のタイミングにおいて、前記第 1 検出手段または前記第 2 検出手段による検出が可能となり (例えば所定演出を実行するなど)、

前記特定のタイミングにおいて前記第 1 検出手段による検出が可能となった場合には、設定されている前記設定値を示唆する設定示唆演出を実行する (例えば特定のタイミングにおいてプッシュボタン 3 1 の操作を要求する所定演出が実行された場合には、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出が実行されるなど)、

ようにしてもよい。

【 0 0 1 8 】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、第 1 検出手段に対する動作が有効となった場合の残念感を軽減することができる。

【 0 0 1 9 】

(7) 上記 (1) ~ (6) のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

遊技媒体が進入可能な第 1 状態 (例えば、開放状態) と、該第 1 状態よりも遊技媒体が進入困難な第 2 状態 (例えば、閉鎖状態) とに変化可能な可変手段 (例えば、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 7) と、

前記可変手段を前記第 1 状態とする状態であって、有利度が異なる複数種類の前記有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技制御手段 (例えば、C P U 1 0 3) と、

前記有利状態に制御される旨の第 1 報知演出 (例えば、可変表示中に飾り図柄が大当りの組合せで表示される部分) を実行可能な第 1 報知演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、

前記第 1 報知演出が実行された後、該第 1 報知演出の報知対象の有利状態の有利度合いと特定回数の範囲にて段階的に報知する第 2 報知演出 (例えば、大当たり報知後演出) を実行可能な第 2 報知演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、

を備え、

前記第 2 報知演出実行手段は、

少なくとも前記可変手段が前記第 2 状態に制御されている期間を含む所定期間 (例えば、飾り図柄が大当たりを示す組合せで表示されてから特別図柄の可変表示が停止するまでの 4 0 秒間) において実行可能であり、

前記特定回数に達するよりも前に最も有利度が高いことを報知した場合には、該報知後においても最も有利度が高いことを繰り返し報知可能である (例えば、図 1 0 - 7 (B) 及び図 1 0 - 1 2 に示すように、2 回目のラウンド数の報知までに 1 0 ラウンドが報知された場合は、残りのラウンド数の報知としても 1 0 ラウンドを報知する部分)

ようにしてもよい。

【 0 0 2 0 】

このような構成によれば、可変手段が第 2 状態に制御されている期間を含む所定期間において第 2 報知演出が実行されることにより、第 2 状態に制御されている期間を長くして射幸性が過度に大きくなってしまふことを防止できるとともに、これら所定期間において、有利状態の種類が最も有利度が高い有利状態であることが、複数回の第 2 報知演出にて報知されるので、これら射幸性が過度に大きくなってしまふことを防止するための演出によって遊技興趣が低下してしまふことを防ぐことができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 1 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 2】遊技制御メイン処理内の処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 1】変動パターンを例示する図である。

【図 9 - 2】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 9 - 3】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 4】V コン操作演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 5】第 2 演出決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 9 - 6】(A) は、V コン操作演出の実行タイミングなどを示すタイミングチャートであり、(B) は、V コン操作演出における V コン操作有効期間と検出後表示期間の一例

10

20

30

40

50

を示す図である。

【図 9 - 7】操作演出決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 9 - 8】第 1 演出が実行された場合の演出動作例を示す図である。

【図 9 - 9】第 2 演出が実行された場合の演出動作例を示す図である。

【図 9 - 10】第 2 演出が実行された場合の演出動作例を示す図である。

【図 9 - 11】第 2 演出が実行された場合の演出動作例を示す図である。

【図 10 - 1】(A) は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当たりの内容を示す図である。

【図 10 - 2】変動パターンを例示する図である。

【図 10 - 3】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 10 - 4】大当たり報知後演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 5】第 1 特別図柄可変表示時の大当たり報知後演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 10 - 6】(A) は大当たり種別が確変大当たり A であり且つ保留内連荘しない場合の第 2 特図可変表示の大当たり報知後演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B) は大当たり種別が確変大当たり A であり且つ保留内連荘する場合の第 2 特図可変表示の大当たり報知後演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(C) は大当たり種別が確変大当たり B である場合の第 2 特図可変表示の大当たり報知後演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(D) は大当たり種別が確変大当たり C または非確変大当たりである場合の第 2 特図可変表示の大当たり報知後演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

20

【図 10 - 7】大当たり報知後演出の演出パターンを示す図である。

【図 10 - 8】大当たり報知後演出の演出期間を示す図である。

【図 10 - 9】第 1 特別図柄の可変表示の実行時の大当たり報知後演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 10】第 2 特別図柄の可変表示の実行時の大当たり報知後演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 11】第 2 特別図柄の可変表示の実行時の大当たり報知後演出の演出態様を示す図である。

【図 10 - 12】第 2 特別図柄の可変表示の実行時の大当たり報知後演出の演出態様を示す図である。

30

【図 10 - 13】第 2 特別図柄の可変表示の実行時の大当たり報知後演出の演出態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0022】

(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。

【0023】

(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。

40

【0024】

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

50

ーンが含まれてもよい。

【 0 0 2 5 】

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（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

10

【 0 0 2 6 】

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。

【 0 0 2 7 】

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、プロジェクタおよ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。

20

【 0 0 2 8 】

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特図ゲームまたは第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およ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。

【 0 0 2 9 】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およ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。

30

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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。

40

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

50

【 0 0 3 4 】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 2 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。) 。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。) 。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特

10

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

20

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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

30

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左側方) には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D 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、L E D 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。

40

【 0 0 4 1 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 4 2 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 4 3 】

50

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および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 4 4 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【 0 0 4 5 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 0 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 5 1 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4 ）まで保留される。

【 0 0 5 2 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 5 3 】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

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（16 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変

10

20

30

40

50

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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。

【0070】

(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、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0071】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第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

10

20

30

40

50

）も停止表示（導出）される。

【 0 0 7 2 】

飾り図柄の変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の変表示の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。

【 0 0 7 3 】

また、飾り図柄の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変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 7 4 】

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（飾り図柄の変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【 0 0 7 5 】

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。

【 0 0 7 6 】

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（飾り図柄の変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【 0 0 7 7 】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の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（飾り図柄の変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【 0 0 7 8 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（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

10

20

30

40

50

いる可変表示)における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0079】

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。

【0080】

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

【0081】

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)。

20

【0082】

(基板構成)

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

【0083】

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。

30

【0084】

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。

【0085】

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または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

40

【0086】

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

50

ンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 9 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 0 0 9 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 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 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 9 5 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 9 6 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行す

10

20

30

40

50

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 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 9 7 】

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。

10

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

20

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

【 0 1 0 1 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 1 0 2 】

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

30

【 0 1 0 3 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 4 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

40

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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

50

ロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0107】

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。

【0108】

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）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0109】

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。

【0110】

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、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0111】

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。

【0112】

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、また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CPU12

10

20

30

40

50

0 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。

【0113】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 12 に演出制御コマンドを送信した後には、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S10）。そして、所定時間（例えば 2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S11）、割込みを許可する（ステップ S12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0114】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S23）。

【0115】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0116】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0117】

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、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0118】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S25 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。

【0119】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102 の所定領域に保留情報

10

20

30

40

50

を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始

10

20

30

40

50

してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当たり」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 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、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

20

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 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、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

30

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

40

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行

50

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

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

10

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

20

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

【 0 1 3 5 】

30

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

【 0 1 3 6 】

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

40

【 0 1 3 7 】

50

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

10

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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

20

【 0 1 4 0 】

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

30

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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。

40

【 0 1 4 3 】

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

50

開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 1 4 4 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態また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、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出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 1 4 7 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出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 1 4 8 】

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

10

20

30

40

50

ことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

10

(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、様々な変形および応用が可能である。

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

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

20

【 0 1 5 3 】

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、R T、A T、A R T、C Z (以下、ボーナス等) のうち 1 以上を搭載するスロット機) にも本発明を適用可能である。

30

【 0 1 5 4 】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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およびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【 0 1 5 5 】

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およびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

40

【 0 1 5 6 】

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「 1 0 0 % 」の割合または「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

50

【 0 1 5 7 】

(設定値に関する特徴部の説明)

以下、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する特徴部について説明する。

【 0 1 5 8 】

パチンコ遊技機 1 の主基板 1 1 は、図示は省略しているが、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に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、何れも図示は省略しているが、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と、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係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。

10

【 0 1 5 9 】

これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板 1 1 とともに基板ケース内に收容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【 0 1 6 0 】

錠スイッチ及び設定切替スイッチを收容した基板ケースはパチンコ遊技機 1 の背面に設けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持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管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。本実施の形態では、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。

20

【 0 1 6 1 】

基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠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。このように、表示モニタは、遊技機用枠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に配置されている。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

30

【 0 1 6 2 】

表示モニタは、第 1 表示部、第 2 表示部、第 3 表示部、第 4 表示部を備えている。表示モニタの第 1 表示部～第 4 表示部は、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。表示モニタの第 1 表示部～第 4 表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白等で点灯や点滅が可能とされている。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

【 0 1 6 3 】

パチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置として、例えば遊技領域の左下方位置には、遊技情報表示部が設けられていてもよい。遊技情報表示部には、ラウンド表示器、右打ちランプ、確変ランプ、時短ランプが、まとめて配置されている。ラウンド表示器は、大当り遊技中に、大当り遊技のラウンド数や大当り種別を表示可能である。右打ちランプは、時短状態としての低確高ベース状態や大当り遊技状態といった、遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する。確変ランプは、確変状態であるとき点灯する。時

50

短ランプは、時短状態であるときに点灯する。ラウンド表示器は5個のセグメント（LED）から構成されている。

【0164】

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。例えば、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。また、設定値は、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。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されている。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

10

【0165】

図8-1（A）及び図8-1（B）は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図8-1（A）は変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図8-2（A）は変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。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り、設定値毎に乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）に設定されたテーブルである。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルにおける当り判定値も、0～65535の範囲で特図表示結果に割り当てられている。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るもの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よい。

20

30

【0166】

設定値が1であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1237までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1237までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

40

【0167】

設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1253までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」

50

決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1556までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1317までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が5であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1556までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

10

【0171】

設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

20

【0172】

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（例えば、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（例えば、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）。大当り遊技状態に制御すると決定される確率は、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高くなるように、各表示結果判定テーブルでは、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。

30

40

【0173】

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。

50

【 0 1 7 4 】

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 8 - 1 (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。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 8 - 1 (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。

10

【 0 1 7 5 】

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。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。

【 0 1 7 6 】

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、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では、当り判定値のうち $1020 \sim 1237$ 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。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 ($1020 \sim 1237$ 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、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 $1238 \sim 1253$ の範囲、設定値 3 では $1238 \sim 1272$ の範囲、設定値 4 では $1238 \sim 1292$ の範囲、設定値 5 では $1238 \sim 1317$ の範囲、設定値 6 では $1238 \sim 1346$ の範囲にそれぞれ設定されている。このように、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では、 $0 \sim 65535$ の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が 1 の場合は共通数値範囲 ($1020 \sim 1237$) 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。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。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。

20

30

【 0 1 7 7 】

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では、当り判定値のうち $32767 \sim 33094$ 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。設定値が 6 の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち $1020 \sim 1346$ 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、設定値が 6 の場合の大当り判定値の範囲 ($1020 \sim 1346$) 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、 $32767 \sim 33094$ の範囲に設定されている。これにより、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。

40

【 0 1 7 8 】

50

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では、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。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、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。このように、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では、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(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。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。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。

10

【0179】

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。設定値が6の場合に注目すると、この場合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、設定値が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。これにより、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。

20

【0180】

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では、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。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、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。このように、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では、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(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。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。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。

30

40

【0181】

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

50

ルでは、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 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。設定値が 6 の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 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、設定値 6 の場合の大当り判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当り判定値の基準値 (小当り基準値) として、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 の範囲に設定されている。これにより、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。

【 0 1 8 2 】

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では、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 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。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 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 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、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 7 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 1 3 4 7 ~ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ~ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ~ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ~ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ~ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。このように、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では、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が 1 の場合は共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) 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。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。このため、大当り確率は、1 0 2 0 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。

【 0 1 8 3 】

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 3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 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。設定値が 6 の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 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、設定値 6 の場合の大当り判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 6 7 4) とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当り判定値の基準値 (小当り基準値) として、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 の範囲に設定されている。これにより、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。

【 0 1 8 4 】

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 1 0 2 0 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 3 2 7 6 7 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。

【 0 1 8 5 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0186】

各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が特図表示結果を「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最も低く、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)。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、乱数値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、乱数値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。こうして、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。図8-1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。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4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0187】

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形態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。パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる(大当り確率が高まることや、特定の大当り種別が決定されやすくなること等)形態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。

【0188】

パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態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。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性(所謂確変ループタイプ)とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、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り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性(所謂V確変タイプ)とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、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。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。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、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、所定スイッ

チを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0189】

次に、設定値に関する特徴部における遊技制御メイン処理内の処理について説明する。図8-2は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理内にて行われる処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理内の処理は、例えば図3に示す遊技制御メイン処理において、割込禁止に設定されてから、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等の初期設定が行われた後に実行されればよい。

【0190】

遊技制御メイン処理内の処理を開始すると、CPU103は、まず、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（ステップS1A）。なお、ステップS1Aの処理の前には、所定条件に応じてRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグをクリアする処理が行われていればよい。

【0191】

クリアスイッチがONである場合（ステップS1A；Yes）は、RAMクリアフラグをセットして（ステップS2A）ステップS3Aの処理に進み、クリアスイッチがOFFである場合（ステップS1A；No）は、ステップS2Aの処理を実行せずにステップS3Aに進む。

【0192】

ステップS3AにおいてCPU103は、錠スイッチがONであるか否かを判定する（ステップS3A）。錠スイッチがONである場合（ステップS3A；Yes）は、更に開放センサがONであるか否かを判定する（ステップS4A）。開放センサがONである場合、つまり、錠スイッチがON且つ遊技機用枠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（ステップS4A；Yes）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（ステップS5A）。

【0193】

RAMクリアフラグがセットされている場合（ステップS5A）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（ステップS6A）を実行してステップS8Aの処理に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（ステップS5A；No）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（ステップS7A）を実行してステップS8Aの処理に進む。なお、錠スイッチがOFFである場合（ステップS3A；No）や開放センサがOFFである場合（ステップS4A；No）は、そのままステップS8Aの処理に進む。

【0194】

設定値変更処理は、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、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチとクリアスイッチとをONとすることで行われる処理である。設定値変更処理では、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する処理、設定切替スイッチの操作に基づいて、RAM102におけるアドレスF001の内容を、仮の設定値として更新する処理、錠スイッチの状態に応じて仮の設定値を実際の設定値としてRAM102におけるアドレスF000に更新記憶する処理、および演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信する処理が行われる。

【0195】

設定値確認処理は、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、遊技機用枠が開放されている状態で錠スイッチをON（クリアスイッチはOFF）とすることで行われる処理である。設定値確認処理では、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する処理、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において開始し、パチンコ遊技機1に設けられた図

10

20

30

40

50

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処理、錠スイッチの状態に応じて当該表示等を終了し、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する処理が行われる。

【0196】

なお、設定値変更処理や設定値確認処理では、それぞれの処理の開始時から第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B及びラウンド表示器の点灯と、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B及び右打ちランプの点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の係員等が、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ればよい。また、ラウンド表示器を構成するセグメントの点灯パターンは、複数の大当たり種別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任意の態様であってよい。また、ラウンド表示器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。

10

【0197】

ステップS8A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をクリアするか(RAMクリア処理(ステップS9A)を実行するか)否かを判定する(ステップS8A)。RAMクリアフラグがセットされている場合(ステップS8A; Yes)はRAMクリア処理(ステップS9A)を実行した後にステップS10Aに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(ステップS8A; No)はRAMクリア処理(ステップS9A)を実行せずにステップS10Aに進む。そして、CPU103は、その他の処理として、例えばRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じて、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したのか、電断前の状態で復旧(ホットスタートで起動)したのかを判定し、それぞれに応じた処理を行い(ステップS10A)、遊技制御メイン処理内の処理を終了する。

20

【0198】

RAMクリア処理では、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納される先頭のアドレス(F000)以外のアドレスに「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が行われる。なお、RAMクリア処理においては、設定値以外のデータをクリアするのではなく、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(アドレスF000~FXXXのうちの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。

30

【0199】

なお、ステップS10Aの処理には、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を構成する全セグメントを点滅させる処理が含まれる。その他、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。また、当該遊技制御メイン処理内の処理には、例えば、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、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処理が含まれていてもよい。さらに、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、表示モニタを構成する第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部のそれぞれにおいて「E.」を表示する処理を行ってもよい。また、CPU103は、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに、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、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)表示モニタ、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bによるエラーの発生報知を実行してもよい。

40

50

【 0 2 0 0 】

遊技制御メイン処理内の処理では、ステップ S 3 A にて錠スイッチが O N であると判定されてから、ステップ S 4 A にて開放センサが O F F であると判定された場合に、遊技機用枠の開放が検知されずに錠スイッチの操作が検知されたことから、演出制御基板 1 2 に対してエラー指定コマンドを送信するとともに、表示モニタなどによるエラー報知を行うようにしてもよい。ステップ S 1 0 A の処理には、演出制御基板 1 2 に対して設定値通知コマンドを送信する処理が含まれていてもよい。設定値通知コマンドは、パチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かにかかわらず、ステップ S 1 0 A の処理により、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信されてもよい。これにより、演出制御基板 1 2 の側では、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、パチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かにかかわらず、その設定値を特定可能に記憶しておくことができる。

10

【 0 2 0 1 】

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などには、表示モニタ、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B によるエラーの発生報知を実行することで、遊技場の係員等は、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などを、遊技場の管理装置においても認識可能にすることで、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る。

【 0 2 0 2 】

20

以上のように、パチンコ遊技機 1 が備える表示結果判定テーブルは、図 8 - 1 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にかかわらず、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 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。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、1 2 3 8 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。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 1 0 2 0 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 M R 1 の値が 1 0 2 0 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。これにより、C P U 1 0 3 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。

30

【 0 2 0 3 】

0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内における大当り判定値の数値範囲は、1 0 2 0 を基準値とした 1 箇所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 M R 1 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ない。これにより、C P U 1 0 3 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。

【 0 2 0 4 】

図 8 - 1 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、当り判定値の 1 0 2 0 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 M R 1 の値が、1 0 2 0 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 1 0 2 0 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。これにより、C P U 1 0 3 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。

40

【 0 2 0 5 】

図 8 - 1 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

50

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。そこで、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。これにより、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。

【0206】

図8-1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。そこで、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。これにより、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。

【0207】

(特徴部021AKに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部021AKについて説明する。本実施の形態の特徴部021AKにおけるパチンコ遊技機1では、有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出において、第1検出手段による検出が可能となる場合と第2検出手段による検出が可能となる場合とがあり、第2検出手段による検出が可能となる場合の方が第1検出手段による検出が可能となる場合よりも有利状態に制御される割合が高くなっている。そして、通常状態において、有利状態に制御されることを報知する報知演出が実行された後に、第2検出手段による検出が可能となる第1演出と、通常状態よりも有利状態に制御されやすい特別状態において報知演出が実行された後に、第2検出手段による検出が可能となる第2演出と、を実行可能であり、第1演出と第2演出とでは、実行期間が異なる、という特徴を有している。以下、このような特徴を有する特徴部021AKにおけるパチンコ遊技機1について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

【0208】

図9-1は、この実施の形態の特徴部021AK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「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン(「非リーチハズレ変動パターン」ともいう)と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチハズレ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【0209】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパリーチのリーチ演出が実行されるスーパリーチ変動パターンとがある。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パタ

10

20

30

40

50

ーンは、小当り変動パターンと称される。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。スーパーリーチ変動パターンには、可変表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに関わらず、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C といった態様のリーチ演出がある。この実施の形態における特徴部 0 1 2 A K では、ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が「大当り」となる割合が高く、かつ、スーパーリーチ C よりもスーパーリーチ B の方が、スーパーリーチ B よりもスーパーリーチ A の方が（すなわち変動時間が長いほど）、「大当り」となる割合が高くなる（有利状態に制御される期待度が高くなる）よう設定されている。

【 0 2 1 0 】

図 9 - 2 は、この実施の形態の特徴部 0 2 1 A K における大当り種別決定テーブルの構成例を示している。当該大当り種別決定テーブルは、例えば、図 5 のステップ S 1 1 0 において特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御することが決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 に基づき、可変表示態様を「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。図 9 - 2 に示すように、この実施の形態の特徴部 0 2 1 A K では、8 回のラウンド遊技が行われる大当り遊技状態（8 ラウンド大当り状態）に制御され、大当り遊技状態が終了した後に時短状態に制御される「非確変（8 R）」と、16 回のラウンド遊技が行われる大当り遊技状態（16 ラウンド大当り状態）に制御され、大当り遊技状態が終了した後に時短状態に制御される「非確変（16 R）」と、8 ラウンド大当り状態に制御され、大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される「確変（8 R）」と、16 ラウンド大当り状態に制御され、大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される「確変（16 R）」と、2 回のラウンド遊技が行われ、大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される「突確」といった大当り種別があり、図示するように、それぞれの大当り種別について、変動特図（可変表示対象の特別図柄）の種類に応じて異なる割合となるよう、判定値が割り当てられている。

【 0 2 1 1 】

なお、この実施の形態の特徴部 0 2 1 A K では、第 1 特図よりも第 2 特図の方が、16 ラウンド大当り状態となる割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、16 ラウンド大当り状態や 8 ラウンド大当り状態に制御される大当り種別の場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限が「29 秒」に設定されるとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数が、16 ラウンド大当りの場合には「16 回」に、8 ラウンド大当りの場合には「8 回」に、それぞれ設定される。これに対して、大当り種別が「突確」であることに対応して 2 ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限が「0.5 秒」に設定されるとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数が「2 回」に設定される。

【 0 2 1 2 】

図 9 - 3 は、図 7 のステップ S 1 7 1 において実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、例えば、主基板 1 1 から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップ S 5 5 1）。特図表示結果が「ハズレ」となると判定した場合（ステップ S 5 5 1；Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、主基板 1 1 から伝送された変動パターン判定結果指定コマンド（変動パターン判定結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（P A 1 - 1、P A 1 - 2）であるか否かを判定する（ステップ S 5 5 2）。

【 0 2 1 3 】

ステップ S 5 5 2 の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合（ステップ S 5 5 2；Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、非リーチ組合せを構成する最終停止

図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 5 3）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、乱数回路 1 2 4 または R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（非リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

【 0 2 1 4 】

ステップ S 5 5 2 の処理において非リーチ変動パターンではないと判定された場合（ステップ S 5 5 2 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 5 4）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

10

【 0 2 1 5 】

ステップ S 5 5 1 の処理において特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定した場合（ステップ S 5 5 1 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であるか、または、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップ S 5 5 5）。特図表示結果が「突確」または「小当り」と判定した場合（ステップ S 5 5 5 ; Y e s）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、開放チャンス目といった、「突確」の場合や「小当り」の場合に対応する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 5 6）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより変動パターン P C 1 - 1 ~ P C 1 - 3 のいずれかが指定されたことに対応して、複数種類の開放チャンス目のうち、いずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、演出制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタ等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、R O M 1 2 1 などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、開放チャンス目のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。チャンス目決定テーブルには、例えば、突確大当り用のチャンス目として奇数で構成される「3」・「5」・「7」、小当り用のチャンス目として偶数で構成される「2」・「4」・「6」などが設定されていればよい。

20

30

【 0 2 1 6 】

ステップ S 5 5 5 の処理において特図表示結果が「突確」および「小当り」のいずれでもない判定した場合（ステップ S 5 5 5 ; N o）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 5 7）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、乱数回路 1 2 4 または演出用ランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、主基板 1 1 から伝送された表示結果指定コマンドによって特定される大当り種別に応じて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置 5 の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

40

【 0 2 1 7 】

ステップ S 5 5 5 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄が表示された後に遊技者にスティックコントローラ 3 1 A を操作させる V コン操作演出を実行するための V コン操作演出設定処理を行う（ステップ 0 2 1 A K S 0 1 1）。この実施の形態の特徴部 0 2 1 A K における V コン操作演出は、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄が表示されてから（大当り組合せを構成する飾り図柄が仮停止表示されてから）、当該確定飾り図柄が完全に停止するまでの期間に行われる。具体的に、V コン操作演出は、図 9 - 8 (C) や図 9 - 9 (B) に示すように、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが一旦仮停止表示され、大

50

当たりとなることが遊技者に報知された後、図 9 - 8 (F) や図 9 - 10 (D) や図 9 - 11 (D) に示すように、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが完全に停止するまでの期間に実行される演出であり、スティックコントローラ 31A の操作に対する遊技者の操作を有効とする演出である。

【 0 2 1 8 】

なお、Vコン操作演出は、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが完全に停止してから大当たり遊技状態となるまでの期間に実行されてもよい。また、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが完全に停止してから、大当たり遊技状態となり大入賞口が開放状態となる前までの期間など、可変表示中から大当たり遊技状態にまたがって実行されてもよい。また、例えば、Vコン操作演出が行われるタイミングを複数設け、当該実行タイミングに応じて設定値が示唆されるようにしてもよいし、確変状態に制御されるか否かが示唆されるようにしてもよい。また、Vコン操作演出は、大当たりとなることが遊技者に報知された後に実行されればよく、大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄が表示された後でなくても、例えば、大当たりとなることを確定的に報知するプレミアム演出の後に実行されてもよい。

【 0 2 1 9 】

図 9 - 4 は、図 9 - 3 のステップ 0 2 1 A K S 0 1 1 で行われる Vコン操作演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図 9 - 4 に示す Vコン操作演出設定処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、例えば、主基板 11 から伝送されたコマンドから特定される遊技状態に基づいて、現在の遊技状態が確変状態であるか否かを判定する（ステップ 0 2 1 A K 0 2 1）。現在の遊技状態が確変状態でない場合（ステップ 0 2 1 A K S 0 2 1 ; N o）、演出制御用 CPU 120 は、第 1 演出を実行するための第 1 演出実行設定を行い（ステップ 0 2 1 A K S 0 2 2）、Vコン操作演出設定処理を終了する。すなわち、第 1 演出は、確変状態に制御されていない通常状態において実行される演出である。なお、例えば、確変制御が行われておらず、時短状態に制御されている時短状態である場合には、ステップ 0 2 1 A K S 0 2 1 にて Y e s と判定する（確変状態と同様に判定する）ようにすればよい。また、これとは別に、ステップ 0 2 1 A K S 0 2 1 にて N o と判定してもよい（通常状態と同様に判定してもよい）。また、時短状態を確変状態と同様に処理することは、後述するステップ 0 2 1 A K S 0 1 3 についても同様である。

【 0 2 2 0 】

ステップ 0 2 1 A K S 0 2 1 の処理にて設定される第 1 演出は、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが一旦仮停止表示され、大当たりとなることが遊技者に報知された後に実行される Vコン操作演出の一種であり、当該大当たり報知後に遊技者によるスティックコントローラ 31A の操作として、当該スティックコントローラ 31A を傾斜させる操作を検出可能とし、当該操作を検出したときに、図 9 - 8 に示すように、スーパーリーチのリーチ演出中に行われるバトル演出に関連した画像（図 9 - 8 (E) 参照）を表示する演出である。この実施の形態における特徴部 0 2 1 A K では、図 9 - 8 に示すように、当該第 1 演出において、スーパーリーチ中に行われていたバトル演出について、主人公が勝利することを示す画像を表示する例を示しているが、敵キャラクタを倒す画像（敵にとどめをさす画像）が表示されてから主人公が勝利することを示す画像が表示される。また、バトル演出に限られず、スーパーリーチ中に行われていた演出の結果を示すようなものであれば（スーパーリーチ中に行われていた演出に関連する画像であれば）、任意の画像であってもよい。

【 0 2 2 1 】

図 9 - 4 のステップ 0 2 1 A K S 0 2 1 にて現在の遊技状態が確変状態であると判定した場合（ステップ 0 2 1 A K S 0 2 1 ; Y e s）、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から伝送されたコマンドから特定される可変表示結果（大当たり種別）に基づいて、今回の大当たりが 16 回のラウンド遊技が行われる大当たりであるか否か、すなわち、「非確変（16 R）」または「確変（16 R）」といった 16 R 大当たりであるか否かを判定する（ステップ 0 2 1 A K S 0 2 3）。

10

20

30

40

50

【0222】

16R大当りである場合（ステップ021AKS023；Yes）、演出制御用CPU120は、成功する態様の第2演出を実行するための第2演出（成功）実行設定を行い（ステップ021AKS024）、Vコン操作演出設定処理を終了する。一方、16R大当りではなく8R大当りである場合（ステップ021AKS023；No）、演出制御用CPU120は、失敗する態様の第2演出を実行するための第2演出（失敗）実行設定を行い（ステップ021AKS025）、Vコン操作演出設定処理を終了する。

【0223】

ステップ021AKS024またはステップ021AKS025の処理にて設定される第2演出は、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが一旦仮停止表示され、大当りとなることが遊技者に報知された後に実行されるVコン操作演出の一種であり、当該大当り報知後に遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作として、スティックコントローラ31Aに設けられたトリガボタンに対する操作を検出可能とし、当該操作を検出したときに、所定の画像を表示する演出である。この実施の形態の特徴部021AKにおける第2演出は、成功態様と失敗態様とがあり、成功態様の第2演出が実行された場合には16R大当りであること、すなわち獲得可能な出玉が多いことが遊技者に示唆され、失敗態様の第2演出が実行された場合には8R大当りであること、すなわち獲得可能な出玉が少ないことが遊技者に示唆される。

10

【0224】

この実施の形態の特徴部021AKにおける成功態様の第2演出では、図9-10（D）や図9-11（D）に示すように、敵の戦闘機を追撃する画像が表示される。一方、図示は省略しているが、失敗態様の第2演出では、敵の飛行機（敵機）を追撃できなかったことを示す画像が表示されればよい。

20

【0225】

図9-4のステップ021AKS024では、図9-5（A）に示す第2演出決定テーブル（成功）に示す決定割合にしたがって、種類Aと種類Bのいずれかの第2演出を実行するかを決定する。また、ステップ021AKS025では、図9-5（B）に示す第2演出決定テーブル（失敗）に示す決定割合にしたがって、種類Aと種類Bのいずれかの第2演出を実行するかを決定する。この実施の形態の特徴部021AKにおける第2演出では、スティックコントローラ31Aに設けられたトリガボタンに対する操作（スティックコントローラ31Aに対する操作）として、図9-5に示すように、遊技者による長押し操作を検出する種類Aの第2演出と、連打操作を検出する種類Bの第2演出とがあり、連打操作を行う種類Bの第2演出の方が成功態様となる割合が高くなっている。したがって、実行される第2演出の種類に対する遊技者の注目を集めることができる。

30

【0226】

なお、図9-4に示すステップ021AKS022の処理では、第1演出の実行期間についても設定される。また、同様に、ステップ021AKS024、およびステップ021AKS025の処理では、第2演出の実行期間についても設定される。具体的には、図9-6（A）に示すように、第1演出の実行期間は、第2演出の実行期間よりも短く設定される。これによれば、通常状態においては、大当り遊技状態へと素早く移行したように遊技者に見せることができ興趣の低下を抑制することができる。また、確変状態においては、大当り遊技状態となる確率が高くなっている中で、スティックコントローラ31Aに対する操作をただ行わせるだけでなく、実行期間を長く持つことにより遊技興趣を向上させることができる。なお、当該第1演出および第2演出といったVコン操作演出は、図9-6（B）に示すように、スティックコントローラ31Aの操作を有効に受け付ける有効期間であるVコン操作有効期間と、当該操作を検出した後に所定の画像を表示する期間である検出後表示期間とから構成される。図9-4に示すステップ021AKS022の処理では、第1演出の実行期間として、当該Vコン操作有効期間と検出後表示期間のいずれか、または両方を、第2演出におけるVコン操作有効期間と検出後表示期間よりも短くすることで、第1演出の実行期間を、第2演出の実行期間よりも短く設定する。なお、これ

40

50

とは異なり、第1演出の実行期間を、第2演出の実行期間よりも長く設定してもよい。第2演出の実行期間については、成功態様である場合も失敗態様である場合も同一の期間となっている。また、種類Aの第2演出も種類Bの第2演出も実行期間は共通である。図9-4に示す例では、Vコン操作演出として、第1演出が実行される場合も第2演出が実行される場合も、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが一旦仮停止表示され大当たりとなることが遊技者に報知された後、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが完全に停止するまでの期間に実行される例を示しているが、上述したように、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが完全に停止してから大当たり遊技状態となるまでの期間に実行されてもよい。また、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが完全に停止してから、大当たり遊技状態となり大入賞口が開放状態となる前までの期間など、可変表示中から大当たり遊技状態にまたがって実行されてもよい。

10

【0227】

図9-3に戻り、ステップ021AKS011の処理またはステップS554の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの可変表示パターンであるか否かを判定する(ステップ021AKS012)。ステップ021AKS012では、主基板11から伝送された変動パターン判定結果指定コマンドを参照することにより、スーパーリーチの変動パターン(可変表示パターン)であるか否かを判定すればよい。

【0228】

スーパーリーチの可変表示パターンである場合(ステップ021AKS012; Yes)、演出制御用CPU120は、操作演出の実行設定を行う(ステップ021AKS013)。具体的に、ステップ021AKS013では、操作演出の実行有無および実行する場合における操作演出の種類を、遊技状態と可変表示結果に応じて、図9-7(A)または(B)に示すいずれかの操作演出決定テーブルを参照して設定する。この実施の形態の特徴部021AKにおける操作演出は、スーパーリーチ演出の後半で、大当たりするか否かのタイミングで行われる、所謂決めの演出である。具体的に、この実施の形態の特徴部021AKにおける操作演出は、最終停止図柄となる確定飾り図柄が表示される直前のタイミングで実行される演出であり、例えば、Vコン操作演出が実行される場合には、図9-8(C)や図9-9(B)に示す大当たり組合せを構成する飾り図柄が仮停止表示される直前のタイミングで実行される。当該操作演出には、プッシュボタン31Bの操作を検出する種類と、スティックコントローラ31A(Vコン)の操作を検出する種類と、があり、図9-7に示すように、スティックコントローラ31A(Vコン)の操作を検出する種類の操作演出が実行された場合の方が、プッシュボタン31Bの操作を検出する種類の操作演出が実行された場合よりも可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなっている。したがって、いずれの種類の操作演出が実行されるかに対する遊技者の注目を集めることができる。また、この実施の形態の特徴部021AKでは、図示するように、確変状態である場合には、通常状態である場合よりもスティックコントローラ31A(Vコン)の操作を検出する種類の操作演出が実行される割合が高くなっているが、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、確変状態の方が、通常状態よりもスティックコントローラ31A(Vコン)の操作を検出する種類の操作演出が実行される割合が低くして、確変状態である場合におけるスティックコントローラ31A(Vコン)の操作を検出する種類の操作演出の信頼度が高くなるようにしてもよい。なお、ステップ021AKS013では、プッシュボタン31Bの操作を検出する種類の操作演出が実行される場合には、当該操作を促進させる画像を表示する設定が、スティックコントローラ31A(Vコン)の操作を検出する種類の操作演出が実行される場合には、当該操作を促進させる画像を表示する設定が、それぞれ行われる。

20

30

40

【0229】

図9-3に戻り、ステップ021AKS013の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップS560)。演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン(特図変動

50

時演出制御パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、ステップS161の保留表示設定処理による保留表示変化演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン(保留表示変化パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS559にて特定演出を実行すると判定された場合には、特定演出を実行することに対応した演出制御パターン(特定演出制御パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【0230】

ステップS560の処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域(演出制御タイマ設定部など)に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップS561)。そして、画像表示装置5の表示画面上において飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う(ステップS562)。このとき、演出制御用CPU120は、例えば、ステップS559の処理において決定された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0231】

ステップS562の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから(ステップS563)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0232】

図9-8は、Vコン操作演出として第1演出が実行される場合の演出動作例を示している。図9-8(A)に示すように、スーパーリーチのリーチ演出として主人公キャラクタC1と敵キャラクタC3とがバトルするバトル演出が開始され、図9-8(B)に示すように、それぞれのキャラクタがバトルを行う。そして、図示は省略しているが、決めの演出としての操作演出が実行され(操作演出の実行設定がなされていない場合には実行されない)、遊技者による押しボタン31Bの操作またはスティックコントローラ31A(Vコン)の操作を検出すると、図9-8(C)に示すように、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが一旦仮停止表示され大当たりとなることが遊技者に報知される。続いて第1演出の実行タイミングとなると、図9-8(D)に示すように、遊技者に対しスティックコントローラ31Aを傾斜させる操作を促す促進画像が表示され、当該操作を検出すると、敵キャラクタを倒す画像(敵にとどめをさす画像)が表示され、図9-8(E)に示すように主人公が勝利することを示す画像が表示される。なお、図示は省略しているが、例えば、主人公の敵キャラクタの倒し方が複数態様あり、いずれの態様の倒し方で敵キャラクタを倒したかに応じて大当たり種別が示唆されてもよい。また、設定値が示唆されてもよい。これによれば、いずれの態様の倒し方で敵キャラクタが倒されるかに対する遊技者の注目を集めることができる。また、これとは別に、遊技者の操作を促す促進画像の態様を複数設け、いずれの態様の促進画像が表示されるかに応じて大当たり種別または設定値が示唆されてもよい。これによれば、いずれの態様の促進画像が表示されるかに対する遊技者の注目を集めることができる。そして、可変表示の終了タイミングとなると、図9-8(F)に示すように、確定飾り図柄が完全に停止する。なお、図示する例では、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが一旦仮停止表示された後は、図9-8(D)、(E)に示すように当該飾り図柄が揺れながら継続して表示される例を示したが、図9-9~図9-11に示すように、再度変動するようにしてもよい。大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが一旦仮停止表示することにより、大当たりとなることが遊技者に報知されさえすれば、その後は当該種類の飾り図柄が表示され続けなくてもよい(最終的に大当たり図柄が再度完全停止すればよい)。また、例えば、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが一旦仮停止表示された後に、再度変動を行い、確変図柄が完全停止する確変昇格の演出が実行されてもよい。これによれば遊技者の期待感を向上させることができる。なお、促進画像

10

20

30

40

50

を表示する設定については、ステップ 0 2 1 A K S 0 2 2 の第 1 演出実行設定にて行われればよい。

【 0 2 3 3 】

図 9 - 9 ~ 図 9 - 1 1 は、V コン操作演出として第 2 演出が実行される場合の演出動作例を示している。具体的には、種類 A および種類 B の成功態様の第 2 演出が実行された場合の演出動作例を示している。図 9 - 9 (A) に示すようにリーチ状態となった後、図 9 - 9 (B) に示すように大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが一旦仮停止表示され大当りとなることが遊技者に報知される。なお、図 9 - 9 (A) ~ 図 9 - 9 (B) については、図 9 - 8 (A) ~ 図 9 - 8 (C) と同様であってよい (バトル演出や操作演出が実行され、バトル演出については、仮停止表示前の操作演出にて敵キャラクタを倒す画像が表示されればよい)。そして、種類 A、すなわちスティックコントローラ 3 1 A に設けられたトリガボタンを長押しする種類の第 2 演出の実行タイミングとなると、図 9 - 9 (C 1) に示すように、遊技者に対しスティックコントローラ 3 1 A を操作するとともに、トリガボタンを長押しすることを促す促進画像が表示される。その後、例えば図 9 - 9 (D 1) に示すような演出画像が画像表示装置 5 の表示領域に表示されるとともに、スティックコントローラ 3 1 A に対する各種操作を有効に検出するトリガボタン有効検出期間となる。促進画像を表示する設定については、ステップ 0 2 1 A K S 0 2 4 およびステップ 0 2 1 A K S 0 2 5 の第 2 演出実行設定にて行われればよい。

【 0 2 3 4 】

図 9 - 9 (D 1) に示す表示動作が行われた後には、例えば図 9 - 1 0 (A 1) に示すように、飛来する飛行機 (敵機) を狙う照準 (スコープ) の演出画像を、表示位置の変更が可能となるように表示する。この演出画像は、図 9 - 1 0 (A 2) に示すようなスティックコントローラ 3 1 A に対する傾倒操作に応じて、表示位置が変更可能に切換表示される。一例として、コントローラセンサユニット 3 5 A に含まれる傾倒方向センサユニットにおいて、垂直センサ対により操作桿が遊技者からみて奥側へと傾倒されたことを検出したときには、画像表示装置 5 の表示領域において照準が上方向へと移動する一方、手前側へと傾動されたことを検出したときには、照準が下方向へと移動するように、演出画像が切換表示される。また、傾倒方向センサユニットにおいて、平行センサ対により操作桿が遊技者からみて左側へと傾倒されたことを検出したときには、照準が左方向へと移動する一方、右側へと傾動されたことを検出したときには、照準が右方向へと移動するように、演出画像が切換表示される。垂直センサ対と平行センサ対の双方により操作桿の傾倒操作が検出されたときには、各センサ対での検出結果を組み合わせた方向 (例えば左上方向など) へと照準が移動するように、演出画像が切換表示される。なお、照準の表示位置を変更可能に切換表示するものではなく、例えば操作桿が手前側へと傾倒されたときには自己の飛行機 (自機) が上向きになることに対応した演出画像の切換表示といった、傾倒操作の検出結果に対応した任意の演出動作が実行されてもよい。こうした演出動作を実現するための処理は、例えば図 7 のステップ S 1 7 2 における可変表示中演出処理内にて実行されればよい。

【 0 2 3 5 】

そして、例えば図 9 - 1 0 (B 1) に示すように、敵機に照準が合致した段階で、図 9 - 1 0 (B 2) に示すようにスティックコントローラ 3 1 A の操作を停止することで、敵機を打ち落とすための照準を定めることができればよい。このとき、例えば図 9 - 1 0 (C 2) に示すようにトリガボタンに対する 1 回の長押し操作がなされたことに対応して、例えば図 9 - 1 0 (C 1) に示すように砲弾を 1 回発射する演出画像が表示される。続いて、例えば図 9 - 1 0 (D) に示すような敵機が撃墜される演出画像とともに、「 7 」の数字を示す飾り図柄を揃って「 左 」、「 中 」、「 右 」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示することなどにより、確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されればよい。なお、図示する例では、大当りを構成する停止飾り図柄の組合せが一旦仮停止表示された後に、再度変動を行い、確変図柄が完全停止する確変昇格の演出が実行される例を示したが、図 9 - 1 0 と同様に、「 6 」の飾り図柄の表示が継続するようにしてもよく

(種類 B の第 2 演出についても同様)、最終的に「6」の飾り図柄の組合せが完全に停止するようにしてもよい。

【0236】

一方、種類 B、すなわちスティックコントローラ 31A に設けられたトリガボタンを連打する種類の第 2 演出の実行タイミングとなると、図 9 - 9 (C2) に示すように、遊技者に対しスティックコントローラ 31A を操作するとともに、トリガボタンを連打(連射)することを促す促進画像が表示される。その後、例えば図 9 - 9 (D1) に示すような演出画像が画像表示装置 5 の表示領域に表示されるとともに、スティックコントローラ 31A に対する各種操作を有効に検出するトリガボタン有効検出期間となる。

【0237】

図 9 - 9 (D2) に示す表示動作が行われた後には、例えば図 9 - 11 (A1) に示すように、飛来する飛行機(敵機)を狙う照準(スコープ)の演出画像を、表示位置の変更が可能となるように表示する。この演出画像は、図 9 - 11 (A2) に示すようなスティックコントローラ 31A の操作桿に対する傾倒操作に応じて、表示位置が変更可能に切換表示される。そして、例えば図 9 - 11 (B1) に示すように、敵機に照準が合致した段階で、図 9 - 11 (B2) に示すようにスティックコントローラ 31A の操作を停止することで、敵機を打ち落とすための照準を定めることができればよい。このとき、例えば図 9 - 11 (C2) に示すようにトリガボタンに対する複数回の押引操作(連打操作)がなされたことに対応して、例えば図 9 - 11 (C1) に示すように砲弾を複数回発射する演出画像が表示される。そして、例えばトリガボタンに対する指示操作の検出回数(合計回数)が所定回数に達したことに応じて、図 9 - 11 (D) に示すような敵機が撃墜される演出画像とともに、「7」の数字を示す飾り図柄を揃って「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に停止表示することなどにより、確変大当り組合せの確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【0238】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部 021AK のパチンコ遊技機 1 によれば、以下の効果を奏することができる。

【0239】

演出制御用 CPU 120 は、有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆するスーパーリーチのリーチ演出中に、操作演出が実行され、第 1 検出手段としてプッシュボタン 31B の操作の検出が可能となる場合(プッシュセンサ 35B が有効となる場合)と第 2 検出手段としてスティックコントローラ 31A の操作の検出が可能となる場合(コントローラセンサユニット 35A が有効となる場合)とがあり、第 2 検出手段による検出が可能となる場合の方が第 1 検出手段による検出が可能となる場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高くなっている。そして、通常状態において、大当り組合せを構成する飾り図柄が仮停止表示され、大当り遊技状態に制御されることが遊技者に報知された後に、第 2 検出手段による検出が可能となる第 1 演出と、通常状態よりも大当り状態に制御されやすい確変状態において大当り組合せを構成する飾り図柄が仮停止表示され、大当り遊技状態に制御されることが遊技者に報知された後に、第 2 検出手段による検出が可能となる第 2 演出と、を実行可能であり、第 1 演出の実行期間は第 2 演出の実行期間よりも短くなっている。これによれば、大当り遊技状態に制御されることが報知された後に第 2 検出手段による検出期間を設けることで第 2 検出手段による検出頻度を向上させることができるとともに、通常状態と確変状態とで検出対象となる動作を異ならせることで変化が生じるため、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0240】

また第 1 演出にて検出される遊技者の操作がスティックコントローラ 31A を傾斜させる操作であり、第 2 演出にて検出される遊技者の操作はスティックコントローラ 31A に設けられたトリガボタンに対する操作であるなど、第 1 演出と第 2 演出とでは、第 2 検出手段にて検出される遊技者の動作が異なっている。これによれば、報知演出の後に第 2 検出手段による検出期間を設けることで第 2 検出手段による検出頻度を向上させることがで

10

20

30

40

50

きるとともに、通常状態と確変状態とで検出対象となる動作を異ならせることで変化が生じるため、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0241】

また、図9-7(B)に示すように、通常状態において、第1検出手段としてプッシュボタン31Bの操作の検出が有効となる場合の方が、第2検出手段としてスティックコントローラ31Aの操作の検出が有効となる場合よりも割合が高い。すなわち、通常状態では、第1検出手段による検出が可能となる頻度よりも第2検出手段による検出が可能となる頻度が少なくなっている。これによれば、第2検出手段に対する動作が貴重であることを遊技者に意識付けることができ、第2検出手段に対して動作を行うことで遊技興趣を向上させることができる。

10

【0242】

一方、図9-7(A)に示すように、確変状態では、通常状態よりも第2検出手段としてスティックコントローラ31Aの操作の検出が有効となる割合が高くなっている。すなわち、確変状態では、通常状態よりも第2検出手段による検出が可能となる頻度が多い。これによれば、確変状態に制御されていることに對し遊技者に優越感を与えることができる。

【0243】

また、図9-5に示すように、種類Aと種類Bといった複数種類の第2演出があり、いずれの種類の第2演出も実行期間は共通である。したがって、共通の演出期間内における遊技興趣を向上させることができる。

【0244】

20

(特徴部021AKの変形例)

上記実施の形態の特徴部021AKでは、Vコン操作演出において図9-8(D)や図9-9(C1)および(C2)に示すように、遊技者に対してスティックコントローラ31Aの操作を促す促進画像を表示する例を示したが、これは一例である。スティックコントローラ31Aの操作を促す促進画像を複数態様設け、当該Vコン操作演出において、確変状態であるか通常状態であるかに応じてそれぞれ複数態様の促進画像からいずれの促進画像を表示するかを異なる割合で決定するようにしてもよい。これによれば、促進演出のバリエーションを増加させて遊技興趣を向上させることができる。なお、上述したように、促進画像の態様に応じて大当たり種別や設定値が示唆されるようにしてもよい。これによれば、いずれの態様の促進画像が表示されるかに対する遊技者の注目を集めることができる。複数態様の促進画像については、例えば、検出する操作の種類に応じて、色や大きさ、など態様が異なるようにしてもよい。さらに、通常状態では、通常態様の促進画像が表示される割合が高く、確変状態では、金色や虹色などの特別態様の促進画像が、通常態様の促進画像よりも高い割合で表示されるようにしてもよい。

30

【0245】

また、上記実施の形態の特徴部021AKでは、操作演出が所謂決めの演出である例を示したが、所謂決めの演出とは別の特定のタイミング(例えばスーパーリーチに発展するタイミングなど)において、プッシュボタン31またはスティックコントローラ31Aの操作を要求する所定演出が実行されてもよい。この場合、上記実施の形態と同様に、スティックコントローラ31Aの操作を要求する所定演出が実行された場合の方が、プッシュボタン31の操作を要求する所定演出が実行された場合よりも大当たり期待度が高ければよい。そして、当該特定のタイミングにおいてプッシュボタン31の操作を要求する所定演出が実行された場合には、設定されている設定値を示唆する設定示唆演出が実行されればよい。具体的には、当該プッシュボタン31の操作を検出した後に、設定値を示唆する画像を表示すればよい。これによれば、大当たり期待度の低い方の検出手段に対する動作が有効となった場合の残念感を軽減することができる。なお、上記実施の形態の特徴部021AKにおける操作演出を、例えばスーパーリーチに発展するタイミングに行われる演出とし、当該所定演出を、所謂決めの演出としてもよい。この場合において、スティックコントローラ31Aの操作を要求する所定演出が実行された場合には大当たり確定とし、プッシュボタン31の操作を要求する所定演出が実行された場合には、設定されている設定値を

40

50

示唆する設定示唆演出が実行されてもよい。

【0246】

また、上記実施の形態の特徴部021AKでは、第1演出の実行期間が第2演出の実行期間よりも短い例を示したが、これとは反対に、第2演出の実行期間が第1演出の実行期間よりも短くてもよい。これによれば、大当り遊技状態となる確率の低い通常状態において、実行頻度の低い第2検出手段に対する操作を行わせる演出が長い期間行われることで、遊技興趣を向上させ、確変状態においては当該期間を短くして大当り遊技状態へと素早く移行させることができる。

【0247】

また、上記実施の形態の特徴部021AKでは、種類Aの第2演出も種類Bの第2演出も、いずれも飛来する飛行機（敵機）を狙う演出が実行される例を示した（図9-9～図9-11）が、第2演出の種類に応じて異なる内容の演出が実行されるようにしてもよい。また、上記実施の形態の特徴部021AKでは、種類Aと種類Bの2種類の第2示唆演出が設けられている例を示したが、例えば、種類Cなど、3種類であってもよく、この場合には、例えば10R大当りといった大当り種別を設け、種類A<種類B<種類Cの順に獲得可能な出玉数が多くなるよう、8R大当りの場合には種類Aの第2演出が、10R大当りの場合には種類Bの第2演出が、16R大当りの場合には種類Cの第2演出が、それぞれ高い割合で実行されるようにしてもよい。これによれば、第2演出にバリエーションを持たせることができ、かついずれの種類の第2演出が実行されるかに対する遊技者の注目を集めることができる。なお、例えば、種類Aではスティックコントローラ31Aに設けられたトリガボタンを1度単発で押下する操作が、種類Bでは当該トリガボタンを連打する操作が、種類Cでは当該トリガボタンを長押しする操作が、それぞれ検出されればよい。

【0248】

（特徴部047SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部047SG（以下、本特徴部047SGと略記する）について説明する。図10-1（A）は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部047SGにおける大当り種別判定テーブルは、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たときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の

【0249】

ここで、本特徴部047SGにおける大当り種別について、図10-1（B）を用いて説明すると、本特徴部047SG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A」、「確変大当りB」、「確変大当りC」と、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「非確変大当り」とが設定されている。

【0250】

「確変大当り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。一方、「確変大当り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。また、「確変大当りC」、「非各変大当り」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2回（いわゆる2ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当

りである。よって、「確変大当り A」を 10 ラウンド (10 R) 確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド (5 R) 確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド (2 R) 確変大当りと呼称し、「非確変大当り」を 2 ラウンド (2 R) 非確変大当りと呼称する場合がある。

【0251】

また、特に図示はしないが、本特徴部 047SG における小当り遊技状態は、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 2 回変化させるとともに、開放時間が大当りよりも短い開放期間 (本特徴部 047SG では 0.1 秒) となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0252】

確変大当り A や確変大当り B 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確変大当り A や確変大当り B 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。

【0253】

一方、「非確変大当り」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 (本特徴部 047SG 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。

【0254】

図 10 - 1 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値 (「81」~「100」の範囲の値) がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0255】

尚、図 10 - 1 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0256】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 5 7 】

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

【 0 2 5 8 】

図 10 - 2 は、本特徴部 0 4 7 S G における変動パターンを示している。本特徴部 0 4 7 S G 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「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「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」で飾り図柄の変動表示態様が「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「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【 0 2 5 9 】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 0 4 7 S G では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ、スーパーリーチ、...のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【 0 2 6 0 】

尚、本特徴部 0 4 7 S G における変動パターンには、可変表示結果が「小当り」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（P C 1 - 1）も含まれている。

【 0 2 6 1 】

図 10 - 2 に示すように、本特徴部 0 4 7 S G 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可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【 0 2 6 2 】

特に本特徴部 0 4 7 S G における可変表示結果が大当りとなるノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンについては、第 1 特別図柄の可変表示に対応する変動パターン（ノーマルリーチ大当りの変動パターンである P B 1 - 1 とスーパーリーチ大当りの変動パターンである P B 1 - 2）と、第 2 特別図柄の可変表示に対応する変動パターン（ノーマルリーチ大当りの変動パターンである P B 1 - 3 とスーパーリーチ大当りの変動パターンである P B 1 - 4）と、が設けられている。

【 0 2 6 3 】

これら大当りの変動パターンのうち、P B 1 - 1 と P B 1 - 2 は、画像表示装置 5 において飾り図柄が大当りの組合せで導出表示された後に後述する大当り報知後演出を 8 秒間に亘って実行するための変動パターンであり、P B 1 - 3 と P B 1 - 4 は、画像表示装置 5 において飾り図柄が大当りの組合せで導出表示された後に後述する大当り報知後演出を 40 秒間に亘って実行するための変動パターンである。

【 0 2 6 4 】

また、本特徴部 0 4 7 S G 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から実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【 0 2 6 5 】

10

図 1 0 - 3 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 1）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 1；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 7 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 2）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【 0 2 6 6 】

20

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

【 0 2 6 7 】

また、ステップ 0 4 7 S G S 2 7 1 において第 1 変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 1；N）、第 2 変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 3）。第 2 変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 3；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 3；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 4 7 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」～「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 4）。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【 0 2 6 8 】

40

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

【 0 2 6 9 】

ステップ 0 4 7 S G S 2 7 2 またはステップ 0 4 7 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用

50

C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 5 ）。

【 0 2 7 0 】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 6 ）。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【 0 2 7 1 】

尚、本特徴部 0 4 7 S G では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「 7 」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り B に該当する第 3 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「 7 」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「 1 1 1 」、「 3 3 3 」、「 5 5 5 」、「 9 9 9 」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り C に該当する第 4 可変表示結果指定コマンドである場合や非確変大当りに該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第 6 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、のチャンス目となる「 1 3 5 」等の組み合わせの中から決定する。

【 0 2 7 2 】

また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドであり且つ非リーチの変動パターンである場合には、停止図柄として 3 図柄が揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドであり且つリーチの変動パターンである場合には、停止図柄として左右の図柄が同一なる飾り図柄であって、中の図柄のみが異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【 0 2 7 3 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【 0 2 7 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 7 ）。可変表示結果が大当りであるか否かは、変動パターン等により判定すればよい。可変表示結果が大当りである場合（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 7 ; Y ）は、大当り報知後演出の演出パターンを決定する大当り報知後演出決定処理（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 8 ）を実行する。そして、決定した大当り報知後演出の演出パターンと変動パターンに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 9 ）、ステップ 0 4 7 S G S 2 8 2 に進む。

【 0 2 7 5 】

尚、可変表示結果が小当りやはずれである場合（ステップ 0 4 7 S G S 2 7 7 ; N ）は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ 0 4 7 S G S 2 8 1 ）、ステップ 0 4 7 S G S 2 8 2 に進む。

【 0 2 7 6 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 に

10

20

30

40

50

おけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ047SGS282）。

【0277】

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

【0278】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ047SGS283）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

10

【0279】

尚、本特徴部047では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

20

【0280】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ047SGS284）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ047SGS285）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値に更新し（ステップ047SGS286）、可変表示結果設定処理を終了する。

30

【0281】

図10-4は、図10-3に示す大当り報知後演出決定処理の一例を示すフローチャートである。大当り報知後演出決定処理において演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示が第1特別図柄の可変表示であるか否かを判定する（ステップ047SGS301）。尚、当該可変表示が第1特別図柄の可変表示であるか否かは、当該可変表示の変動パターンが第1特別図柄の可変表示の大当りの変動パターン（PB1-1、PB1-2）であるか否かを判定すればよい。

40

【0282】

当該可変表示が第1特別図柄の可変表示である場合（ステップ047SGS301；Y）は、第1特別図柄の可変表示であることと大当り種別に応じて大当り報知後演出の演出パターンを決定し（ステップ047SGS302）、大当り報知後演出決定処理を終了する。

【0283】

具体的には、図10-5に示すように、大当り種別が確変大当りAである場合は、第1特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターンを100%の割合でパターンHE-01にて決定し、大当り種別が確変大当りBである場合は、第1特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターンを100%の割合でパターンHE-02にて決定し、大

50

当り種別が確変大当りCである場合は、第1特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターンを100%の割合でパターンHE-03にて決定し、大当り種別が非確変大当りである場合は、第1特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターンを100%の割合でパターンHE-04にて決定する。

【0284】

尚、図10-7(A)及び図10-8(A)に示すように、パターンHE-01は、可変表示中に飾り図柄が大当りの組合せで表示されてから該可変表示が終了するまでの8秒間において当該大当りが10ラウンド大当り(確変大当りA)であることを報知する演出パターンであり、パターンHE-02は、可変表示中に飾り図柄が大当りの組合せで表示されてから該可変表示が終了するまでの8秒間において当該大当りが5ラウンド大当り(確変大当りB)であることを報知する演出パターンであり、パターンHE-03は、可変表示中に飾り図柄が大当りの組合せで表示されてから該可変表示が終了するまでの8秒間において当該大当りが2ラウンド大当りであり且つ大当り遊技終了後に確変状態(高確高ベース状態)に制御されること(確変大当りC)を報知する演出パターンであり、パターンHE-04は、可変表示中に飾り図柄が大当りの組合せで表示されてから該可変表示が終了するまでの8秒間において当該大当りが2ラウンド大当りであり且つ大当り遊技終了後に時短状態(低確高ベース状態)に制御されること(非確変大当り)を報知する演出パターンである。

10

【0285】

図10-4に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ047SGS301において第2特別図柄の可変表示である場合(ステップ047SGS301;N)は、始動入賞時受信コマンドバッファ047SG194Aを参照し、第2特図保留記憶内に大当りを示す図柄指定コマンドが格納されているエントリが有るか否かを判定する(ステップ047SGS303)。第2特図保留記憶内に大当りを示す図柄指定コマンドが格納されているエントリが無い場合(ステップ047SGS303;N)は、当該大当りの大当り種別は確変大当りAであるか否かを判定する(ステップ047SGS304)。当該大当りの大当り種別が確変大当りAである場合(ステップ047SGS304;Y)は、第2特別図柄の可変表示であることと大当り種別が確変大当りAであることに基づいて、大当り報知後演出の演出パターンを決定し(ステップ047SGS305)、大当り報知後演出決定処理を終了する。

20

30

【0286】

具体的には、図10-6(A)に示すように、大当り種別が確変大当りA且つ第2特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在しない場合は、第2特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターンを、33%の割合でパターンHE-11に決定し、33%の割合でパターンHE-12に決定し、34%の割合でパターンHE-13に決定する。

【0287】

尚、図10-7(B)及び図10-8(B)に示すように、パターンHE-11~パターンHE-13は、可変表示中に飾り図柄が大当りの組合せで表示されてから該可変表示が終了するまでの40秒間において、3回に亘って可動体32の動作とともに大当り遊技のラウンド数を報知する演出パターンである。具体的には、パターンHE-11は、1回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が2ラウンド大当りであることを報知し、2回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が5ラウンド大当りであることを報知し、3回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が10ラウンド大当りであることを報知する演出パターンである。パターンHE-12は、1回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が5ラウンド大当りであることを報知し、2回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が10ラウンド大当りであることを報知し、3回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体

40

50

3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 1 0 ラウンド大当りであることを報知する演出パターンである。パターン H E - 1 3 は、1 回目のラウンド数報知として、5 秒間に亘る可動体 3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 1 0 ラウンド大当りであることを報知し、2 回目のラウンド数報知として、5 秒間に亘る可動体 3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 1 0 ラウンド大当りであることを報知し、3 回目のラウンド数報知として、5 秒間に亘る可動体 3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 1 0 ラウンド大当りであることを報知する演出パターンである。

【 0 2 8 8 】

図 1 0 - 4 に戻り、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 4 7 S G S 3 0 4 において当該大当りの大当り種別が確変大当り A ではない場合 (ステップ 0 4 7 S G S 3 0 4 ; N)、更に当該大当りの大当り種別が確変大当り B であるか否かを判定する (ステップ 0 4 7 S G S 3 0 6)。当該大当りの大当り種別が確変大当り B である場合 (ステップ 0 4 7 S G S 3 0 6 ; Y) は、第 2 特別図柄の可変表示であることと大当り種別が確変大当り B であることに基づいて、大当り報知後演出の演出パターンを決定し (ステップ 0 4 7 S G S 3 0 7)、大当り報知後演出決定処理を終了する。

【 0 2 8 9 】

具体的には、図 1 0 - 6 (C) に示すように、大当り種別が確変大当り B である場合は、第 2 特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターンを、3 3 % の割合でパターン H E - 2 1 に決定し、3 3 % の割合でパターン H E - 2 2 に決定し、3 4 % の割合でパターン H E - 2 3 に決定する。

【 0 2 9 0 】

尚、図 1 0 - 7 (B) 及び図 1 0 - 8 (B) に示すように、パターン H E - 2 1 ~ パターン H E - 2 3 は、可変表示中に飾り図柄が大当りの組合せで表示されてから該可変表示が終了するまでの 4 0 秒間において、3 回に亘って可動体 3 2 の動作とともに大当り遊技のラウンド数を報知する演出パターンである。具体的には、パターン H E - 2 1 は、1 回目のラウンド数報知として、5 秒間に亘る可動体 3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 2 ラウンド大当りであることを報知し、2 回目のラウンド数報知として、5 秒間に亘る可動体 3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 2 ラウンド大当りであることを報知し、3 回目のラウンド数報知として、5 秒間に亘る可動体 3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 5 ラウンド大当りであることを報知する演出パターンである。パターン H E - 2 2 は、1 回目のラウンド数報知として、5 秒間に亘る可動体 3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 2 ラウンド大当りであることを報知し、2 回目のラウンド数報知として、5 秒間に亘る可動体 3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 5 ラウンド大当りであることを報知し、3 回目のラウンド数報知として、5 秒間に亘る可動体 3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 5 ラウンド大当りであることを報知する演出パターンである。パターン H E - 2 3 は、1 回目のラウンド数報知として、5 秒間に亘る可動体 3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 5 ラウンド大当りであることを報知し、2 回目のラウンド数報知として、5 秒間に亘る可動体 3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 5 ラウンド大当りであることを報知し、3 回目のラウンド数報知として、5 秒間に亘る可動体 3 2 の動作後に 8 秒間に亘り当該大当り遊技が 5 ラウンド大当りであることを報知する演出パターンである。

【 0 2 9 1 】

また、図 1 0 - 4 に示すように、ステップ 0 4 7 S G S 3 0 6 において当該大当りの大当り種別が確変大当り B ではない場合 (ステップ 0 4 7 S G S 3 0 6 ; N) は、第 2 特別図柄の可変表示であることと大当り種別が確変大当り C または非確変大当りであることに基づいて、大当り報知後演出の演出パターンを決定し (ステップ 0 4 7 S G S 3 0 8)、大当り報知後演出決定処理を終了する。

【 0 2 9 2 】

具体的には、図 1 0 - 6 (D) に示すように、大当り種別が確変大当り C または非各辺大当りである場合は、第 2 特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターンを、1

00%の割合でパターンHE-31に決定する。

【0293】

尚、図10-7(B)及び図10-8(B)に示すように、パターンHE-31は、可変表示中に飾り図柄が大当りの組合せで表示されてから該可変表示が終了するまでの40秒間において、3回に亘って可動体32の動作とともに大当り遊技のラウンド数を報知する演出パターンである。具体的には、パターンHE-31は、1回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が2ラウンド大当りであることを報知し、2回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が2ラウンド大当りであることを報知し、3回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が2ラウンド大当りであることを報知する演出パターンである。

10

【0294】

また、図10-4に示すように、演出制御用CPU120は、ステップ047SGS303において第1特図保留記憶内に大当りを示す図柄指定コマンドが格納されているエントリが有る場合(ステップ047SGS303;Y)、更に、当該大当りの大当り種別が確変大当りAであるか否かを判定する(ステップ047SGS309)。当該大当りの大当り種別が確変大当りA以外である場合(ステップ047SGS309;N)は、前述したステップ047SGS306~ステップ047SGS308を実行して大当り報知後演出の演出パターンを決定した後大当り報知後演出決定処理を終了し、当該大当りの大当り種別が確変大当りAである場合(ステップ047SGS309;Y)は、第2特別図柄の可変表示であることと大当り種別が確変大当りAであること及び保留内連荘することに基づいて、大当り報知後演出の演出パターンを決定し(ステップ047SGS310)、大当り報知後演出決定処理を終了する。

20

【0295】

具体的には、図10-6(B)に示すように、第2特別図柄の可変表示であることと大当り種別が確変大当りAであること及び保留内連荘する場合は、第2特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターンを、33%の割合でパターンHE-11に決定し、33%の割合でパターンHE-14に決定し、34%の割合でパターンHE-15に決定する。

【0296】

30

尚、図10-7(B)及び図10-8(B)に示すように、パターンHE-14及びパターンHE-15は、可変表示中に飾り図柄が大当りの組合せで表示されてから該可変表示が終了するまでの40秒間において、3回に亘って可動体32の動作とともに大当り遊技のラウンド数を報知する演出パターンである。具体的には、パターンHE-14は、1回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が2ラウンド大当りであることを報知し、2回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が10ラウンド大当りであることを報知し、3回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が10ラウンド大当りであることと保留内連荘することを報知する演出パターンである。パターンHE-15は、1回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が10ラウンド大当りであることを報知し、2回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が10ラウンド大当りであることと保留内連荘することを報知し、3回目のラウンド数報知として、5秒間に亘る可動体32の動作後に8秒間に亘り当該大当り遊技が10ラウンド大当りであることと保留内連荘することを報知する演出パターンである。

40

【0297】

以降、演出制御用CPU120は、前述したステップ047SGS279の処理において大当り報知後演出の演出パターンと変動パターンに応じたプロセステーブルを選択してプロセスタイマをスタートさせることで、可変表示中演出処理にてプロセスタイマの値に

50

応じたプロセスデータの内容に基づく演出装置の制御（リーチ演出や該リーチ演出結果としての飾り図柄の大当りの組合せでの表示、大当り報知後演出）を実行していく。

【0298】

尚、本特徴部047SGにおいて、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、主に第1始動入賞口に遊技球が入賞することによって第1特別図柄の可変表示が実行される。また、遊技状態が通常状態である場合は、遊技球が通過ゲート41を通過することで普図当りが発生する場合があります、該普図当りに基づいて第2始動入賞口に遊技球が入賞することによって、第1特別図柄の可変表示よりも低い頻度で第2特別図柄の可変表示が実行される。つまり、遊技状態が通常状態である場合は、主に第1特別図柄の可変表示が実行されるため、初当り（通常状態における大当り）は、ほぼ第1特別図柄の可変表示により発生する。

10

【0299】

一方、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）である場合は、遊技球が通過ゲート41を通過することで普図当りが頻発し、遊技球が通常状態よりも第2始動入賞口に頻繁に入賞する。更に、本特徴部047SGにおけるパチンコ遊技機1は、第2特別図柄の可変表示を第1特別図柄の可変表示よりも優先して実行するので、時短状態や確変状態では、主に第2特別図柄の可変表示により大当りが発生する。

【0300】

つまり、本特徴部047SGでは、主に、遊技状態が通常状態である場合は、第1特別図柄の可変表示に基づいて初当りが発生して8秒間に亘る大当り報知後演出が実行され、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は、第2特別図柄の可変表示に基づいて大当り（連荘中の大当り）が発生して40秒間に亘る大当り報知後演出が実行されるようになっている。

20

【0301】

次に、本特徴部047SGにおける大当り報知後演出の演出態様について図10-9～図10-13に基づいて説明する。まず、図10-9（A）～図10-9（E）に示すように、第1特別図柄の可変表示において可変表示結果が大当りとなる場合、つまり、初当りが発生する場合は、画像表示装置5において飾り図柄が大当りの組合せで表示された後、該大当りの大当り種別が確変大当りAであれば、画像表示装置5において10ラウンドの大当り遊技が実行されること（確変大当りAの大当り遊技が実行されること）が報知され、該大当りの大当り種別が確変大当りBであれば、画像表示装置5において5ラウンドの大当り遊技が実行されること（確変大当りBの大当り遊技が実行されること）が報知され、該大当りの大当り種別が確変大当りCであれば、画像表示装置5において2ラウンドの大当り遊技が実行されることと、該大当り遊技終了後に確変状態（高確高ベース状態）に制御されること（確変大当りCの大当り遊技が実行されること）が報知され、該大当りの大当り種別が非確変大当りであれば、画像表示装置5において2ラウンドの大当り遊技が実行されることと、該大当り遊技終了後に時短状態（低確高ベース状態）に制御されること（非確変大当りの大当り遊技が実行されること）が報知される。

30

【0302】

図10-9（B）～図10-9（E）に示すように、初当り時の大当り報知後演出では、可動体32が動作することはない。また、これら初当り時の大当り報知後演出では、画像表示装置5において、報知されるラウンド数にかかわらず同一のキャラクタ047SG005Zが表示される。

40

【0303】

図10-10（A）～図10-10（E）及び図10-11（F）、図10-11（G）に示すように、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であるときに第2特別図柄の可変表示において可変表示結果が大当りとなり（つまり、連荘中当りとなり）、且つ第2特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無い場合は、画像表示装置5において飾り図柄が大当り示す組合せで表示された後に、1回目のラウンド数の報知として、可動体32が退避位置である画像表示装置5の上方位置

50

から演出位置である画像表示装置 5 の正面位置に落下（移動）し、再度退避位置に移動してラウンド数が報知される。

【 0 3 0 4 】

また、2 回目のラウンド数の報知、3 回目のラウンド数の報知としても、可動体 3 2 の退避位置から演出位置への移動と、演出位置から退避位置への移動が実行されてからラウンド数が報知される。尚、2 回目のラウンド数の報知としては、1 回目に報知されたラウンド数以上のラウンド数が報知され、3 回目のラウンド数の報知としては、2 回目に報知されたラウンド数以上のラウンド数が報知される。

【 0 3 0 5 】

尚、1 回目～3 回目のラウンド数の報知としてそれぞれ異なるラウンド数を報知する場合は、画像表示装置 5 において、報知されるラウンド数にかかわらず同一のキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 X が表示される。

【 0 3 0 6 】

図 1 0 - 1 2 (A) ～ 図 1 0 - 1 2 (E) 及び図 1 0 - 1 3 (F)、図 1 0 - 1 3 (G) に示すように、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であるときに第 2 特別図柄の可変表示において可変表示結果が大当たりとなり（つまり、連荘中当たりとなり）、且つ第 2 特別図柄保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶がある場合は、画像表示装置 5 において飾り図柄が大当たり示す組合せで表示された後に、1 回目のラウンド数の報知として、可動体 3 2 が退避位置である画像表示装置 5 の上方位置から演出位置である画像表示装置 5 の正面位置に落下（移動）し、再度退避位置に移動してラウンド数が報知される。

【 0 3 0 7 】

また、2 回目のラウンド数の報知、3 回目のラウンド数の報知としても、可動体 3 2 の退避位置から演出位置への移動と、演出位置から退避位置への移動が実行されてからラウンド数が報知される。尚、2 回目のラウンド数の報知としては、1 回目に報知されたラウンド数以上のラウンド数が報知され、3 回目のラウンド数の報知としては、2 回目に報知されたラウンド数以上のラウンド数が報知される。

【 0 3 0 8 】

尚、このとき、1 回目のラウンド数として遊技者にとって最も有利なラウンド数である 1 0 ラウンドが報知される場合は、画像表示装置においてキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 X が表示される。2 回目のラウンド数として 1 0 ラウンドが報知されると、画像表示装置 5 においてキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 X に替えてキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 Y が表示されるとともに、既に存在する第 2 特別図柄保留記憶の可変表示において可変表示結果が大当たりとなる旨（保留連確定報知）が表示される。更に、3 回目のラウンド数として 1 0 ラウンドが報知されると、画像表示装置 5 においてキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 Y に替えてキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 Z が表示されるとともに、既に存在する第 2 特別図柄保留記憶の可変表示において可変表示結果が大当たりとなる旨（保留連確定報知）が表示される。

【 0 3 0 9 】

尚、図 1 0 - 9 ～ 図 1 0 - 1 3 に示す演出例では、可変表示結果が大当たりとなる第 2 特別図柄保留記憶が既に存在する場合について、2 回目以降のラウンド数報知で画像表示装置 5 に表示するキャラクタが変化する形態を例示しているが、可変表示結果が大当たりとなる第 2 特別図柄保留記憶が無い場合についても、2 回目以降のラウンド数報知で画像表示装置 5 に表示するキャラクタは変化する。

【 0 3 1 0 】

例えば、大当たり報知後演出がパターン H E - 1 2 やパターン H E - 1 4 にて実行される場合は、1 回目のラウンド数の報知として 5 ラウンドが報知されるときと、2 回目のラウンド数の報知として 1 0 ラウンドが報知されるときは、画像表示装置 5 においてキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 X が表示され、3 回目のラウンド数の報知として 1 0 ラウンドが報知されるとき、画像表示装置 5 においてキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 X に替えてキャラクタ 0 0 5 Y が表示される。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 1 】

また、大当り報知後演出がパターン H E - 1 3 にて実行される場合は、1 回目のラウンド数の報知として 1 0 ラウンドが報知されるときは、画像表示装置 5 においてキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 X が表示され、2 回目のラウンド数の報知として 1 0 ラウンドが報知されるときは、画像表示装置 5 においてキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 X に替えてキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 Y が表示され、3 回目のラウンド数の報知として 1 0 ラウンドが報知されるときは、画像表示装置 5 においてキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 Y に替えてキャラクタ 0 4 7 S G 0 0 5 Z が表示される。

【 0 3 1 2 】

以上、本特徴部 0 4 7 S G におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、画像表示装置 5 において飾り図柄が大当りを示す組合せで表示された後から特別図柄の可変表示が停止するまでの期間において、大当り遊技でのラウンド数を 3 回に亘って報知する大当り報知後演出を実行可能であり、該大当り報知後演出として 2 回目までのラウンド数の報知として遊技者にとって最も有利である 1 0 ラウンドを報知した場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、残りのラウンド数の報知としても 1 0 ラウンドを報知するとともに、可変表示結果が大当りとなる第 2 特図保留記憶が存在する場合には、該 1 0 ラウンドの報知とともに保留連報知を併せて実行する。このようにすることで、大当り報知後演出が実行されることにより、大入賞口が開放状態に制御される期間を長くして射幸性が過度に大きくなってしまふことを防止できるとともに、大当り報知後演出の期間中において、大当り遊技のラウンド数が遊技者にとって最も有利な 1 0 ラウンドであることが複数回に亘って報知されるとともに保留連報知も実行されるので、これら射幸性が過度に大きくなってしまふことを防止するための大当り報知後演出によって遊技興趣が低下してしまふことを防ぐことができる。

【 0 3 1 3 】

尚、本特徴部 0 4 7 S G では、特別図柄の可変表示中において、画像表示装置 5 に飾り図柄が大当りの組合せで表示されてから特別図柄の可変表示が停止されるまでの期間にて大当り報知後演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り報知後演出は、特別図柄の可変表示が停止されてから大当り遊技が開始されるまでの期間や、大当り遊技の開始から最初の大入賞口の開放タイミングまでの期間等で実行してもよい。また、大当り報知後演出は、特別図柄の可変表示中、特別図柄の可変表示が停止されてから大当り遊技が開始されるまでの期間、大入賞口の開放中を含む大当り遊技中のうち、複数の期間に亘って実行してもよい。

【 0 3 1 4 】

更に、本特徴部 0 4 7 S G では、大当り報知後演出として 2 回目までのラウンド数報の知で 1 0 ラウンドを報知した場合は、残りのラウンド数の報知として 1 0 ラウンドを報知することに併せて保留連報知を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、2 回目のまでのラウンド数報の知として 1 0 ラウンドを報知した場合は、残りのラウンド数の報知として 1 0 ラウンドを報知することに併せて大当り遊技終了後に確変状態（高確高ベース状態）や時短状態（低確高ベース）状態に制御されることを報知してもよい。また、可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在する場合は、該保留記憶の可変表示にもとづく大当り遊技のラウンド数を報知してもよい。

【 0 3 1 5 】

また、本特徴部 0 4 7 S G では、大当り報知後演出として 2 回目までのラウンド数の報知で 1 0 ラウンドを報知した場合は、残りのラウンド数の報知として 1 0 ラウンドを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り報知後演出として 2 回目までのラウンド数報の知として 1 0 ラウンドを報知した場合は、残りのラウンド数の報知を実行しないようにしてもよい。

【 0 3 1 6 】

また、本特徴部 0 4 7 S G では、大当り報知後演出として 2 回目までのラウンド数の報知で 1 0 ラウンドを報知した場合は、残りのラウンド数の報知として 1 0 ラウンドの報知と合わせて保留連報知を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるもので

10

20

30

40

50

はなく、大当り報知後演出として2回目までのラウンド数の報知で10ラウンドを報知した場合は、残りのラウンド数の報知に替えて、保留連報知を実行可能としてもよい。

【0317】

また、本特徴部047SGでは、大当り報知後演出として大当り遊技のラウンド数を3回に亘り実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り報知演出としてのラウンド数の報知回数は、2回以下或いは4回以上であってもよい。

【0318】

また、図10-8に示すように、40秒間に亘る大当り後報知演出は、第2特別図柄の可変表示においてのみ実行される、つまり、殆どの場合において遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）である場合において実行されるので、これら時短状態や確変状態における射幸性が過度に高くなってしまうことを防ぐことができる。

10

【0319】

尚、本特徴部047SGでは、第1特別図柄の可変表示では、8秒間に亘る大当り後報知後演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特別図柄の可変表示においても40秒間に亘る大当り報知後演出を実行してもよいし、また、第1特別図柄の可変表示では大当り後報知演出を実行しないようにしてもよい。

【0320】

また、図10-12及び図10-13に示すように大当り報知後演出として遊技者にとって最も有利な10ラウンドを複数回に亘って報知する場合は、画像表示装置5においてこれら10ラウンドの報知毎に表示するキャラクタを変化させることで、10ラウンドの報知が同一のキャラクタの表示とともに繰り返される場合と比較して、遊技興趣の低下を防ぐことができる。

20

【0321】

尚、本特徴部047SGでは、大当り後報知演出として10ラウンドの報知が繰り返し実行される場合は、画像表示装置5においてこれら10ラウンドの報知毎に表示するキャラクタを変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り後報知演出として10ラウンドの報知が繰り返し実行される場合は、これら10ラウンドの報知毎にスピーカ8L、8Rから出力される音や遊技効果ランプ9の発光を異ならせるようにしてもよい。

30

【0322】

また、本特徴部047SGでは、大当り報知後演出として大当り遊技のラウンド数を具体的な数値により報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り報知演出としては、大当り遊技のラウンド数を飾り図柄の組合せ等、具体的な数値以外の態様にて報知してもよい。例えば、大当り報知後演出として2ラウンドを報知する場合は「222」や「444」等の偶数の飾り図柄の組合せを画像表示装置5に表示し、5ラウンドを報知する場合は「111」や「555」等の7以外の奇数の飾り図柄の組合せを画像表示装置5に表示し、10ラウンドを報知する場合は「777」の飾り図柄の組合せや、「MAX」等を画像表示装置5に表示すればよい。

【0323】

また、本特徴部047SGでは、大当り報知後演出3回目に亘りラウンド数を報知する場合は、1回目と2回目のラウンド数の報知を13秒に亘り実行し、3回目のラウンド数の報知を14秒に亘り実行する、つまり、最後のラウンド数の報知期間は他のラウンド数の報知期間よりも長い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り報知後演出としての各ラウンド数の報知期間は全て同一でもよいし、全て異なっているもよい。更には、1回目や2回目のラウンド数の報知期間が他のラウンド数の報知期間よりも長くなっているもよい。

40

【0324】

以上、本発明の特徴部を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発

50

明に含まれる。

【 0 3 2 5 】

例えば、前記特徴部 0 4 7 S G では、大当り報知後演出として 2 回目のラウンド数の報知までに 1 0 ラウンドを報知した場合は、残りのラウンド数の報知として 1 0 ラウンドの報知とともに保留連確定報知が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り報知後演出として 2 回目のラウンド数の報知までに 1 0 ラウンドを報知した場合は、残りのラウンド数の報知として大当り遊技終了後に確変状態に制御される旨を報知可能としてもよい。

【 0 3 2 6 】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部 0 2 1 A K、および特徴部 0 4 7 S G に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、可変表示中に飾り図柄が大当りの組合せで表示された後（仮停止表示された後）、特徴部 0 2 1 A K における V コン操作演出を実行する場合と、特徴部 0 4 7 S G における大当り報知後演出を実行される場合とがあってもよく、抽選によりいずれの演出を実行するかを決定するようにしてもよい。これによれば実行される演出の種類に対する遊技者の注目を集めることができる。

【 符号の説明 】

【 0 3 2 7 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 5 ... 画像表示装置
- 1 1 ... 主基板
- 1 2 ... 演出制御基板
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 2 0 ... 演出制御用 C P U

10

20

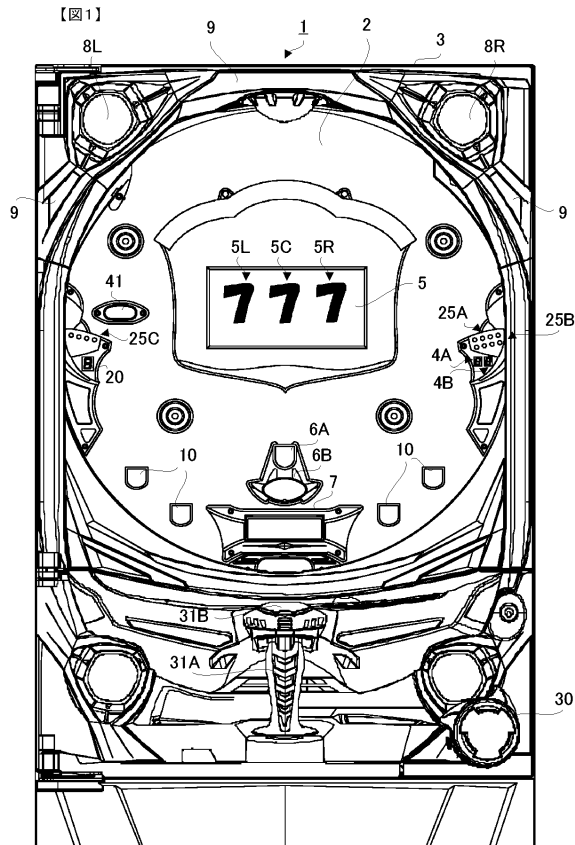
30

40

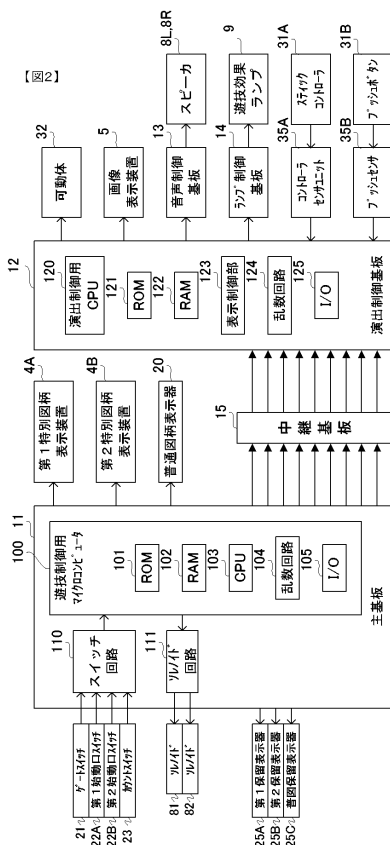
50

【図面】

【 図 1 】

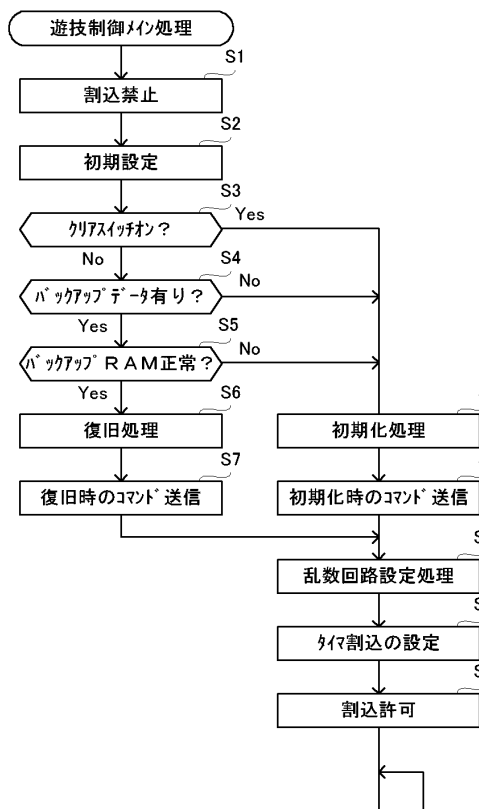


【 図 2 】



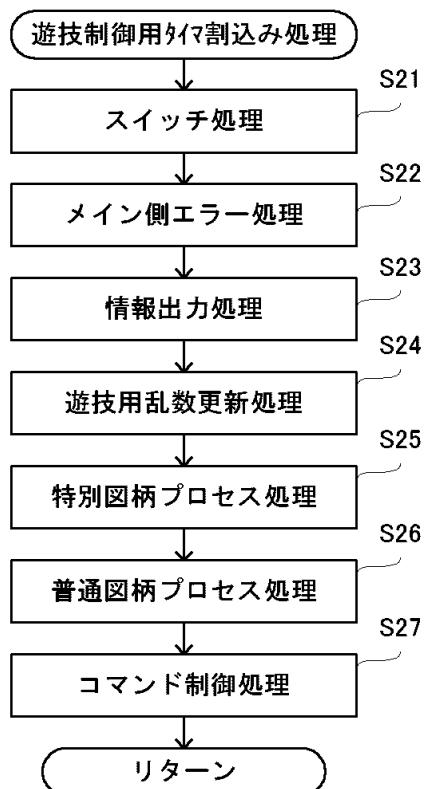
【 図 3 】

【図3】

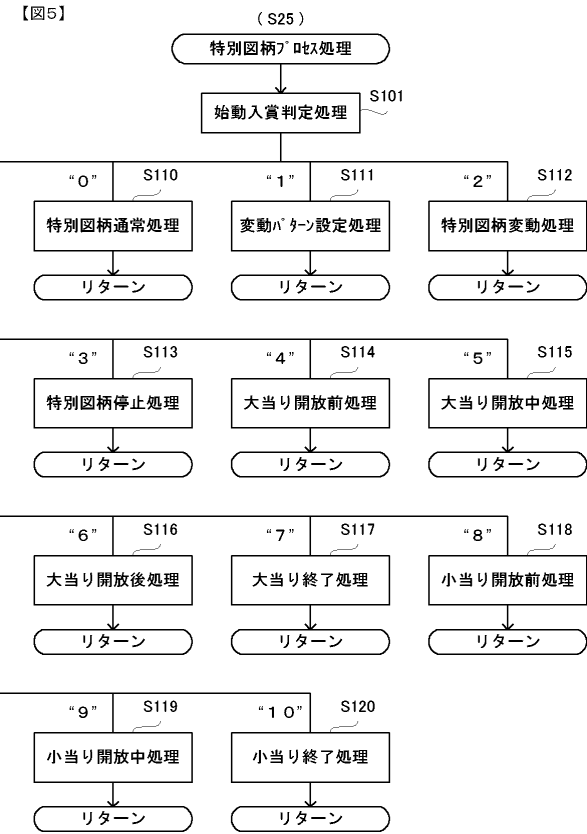


【図 4】

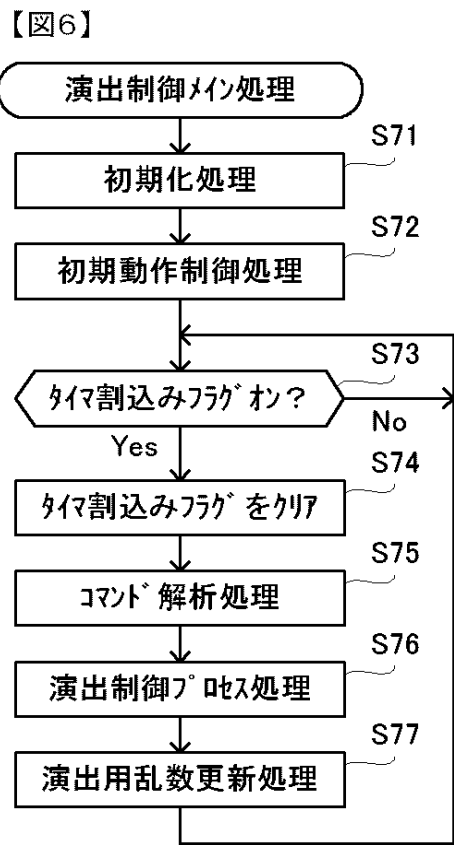
【図4】



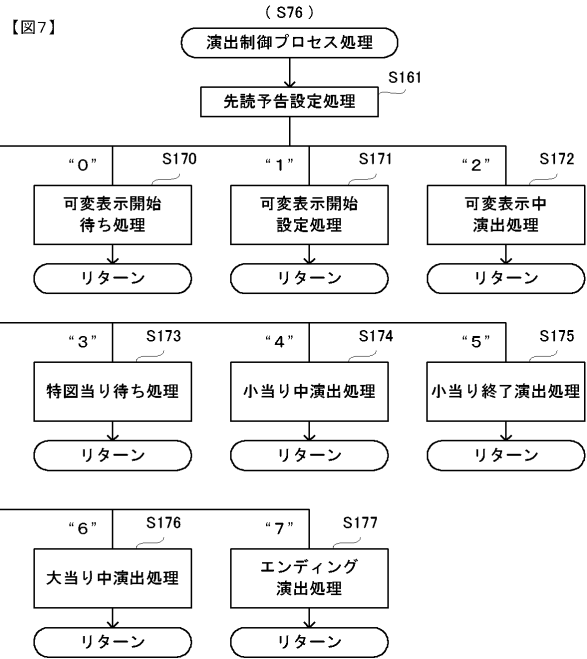
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/260)	1020~1272 (確率:1/280)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/160)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または短状態	大当り	1020~1237 (確率:1/200)	1020~1253 (確率:1/260)	1020~1272 (確率:1/280)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/160)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	小当り	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)	32767~33094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

10

20

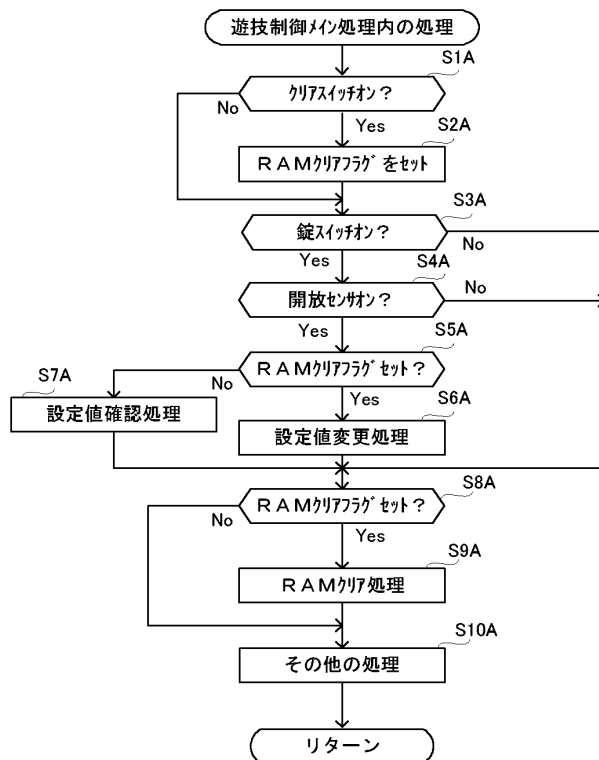
30

40

50

【 図 8 - 2 】

【图8-2】



【 図 9 - 1 】

图9-1

変動パターン	特図変動時間(ms)	処理内容
PA1-1	12000	通常時短縮なし→非リチ(ハズレ)
PA1-2	2000	時短中短縮あり→非リチ(ハズレ)
PA2-1	20000	リチ:ノーマル(ハズレ)
PA2-2	35000	リチ:ノーマル→スハ-A(ハズレ)
PA2-3	48000	リチ:ノーマル→スハ-B(ハズレ)
PB1-1	20000	リチ:ノーマル(大当り)
PB1-2	35000	リチ:ノーマル→スハ-A(大当り)
PB1-3	48000	リチ:ノーマル→スハ-B(大当り)
PC1-1	11000	非リチ(突確/小当り)
PC1-2	20000	リチ:突確/小当り専用リチ(突確/小当り)

10

20

【圖 9 - 2】

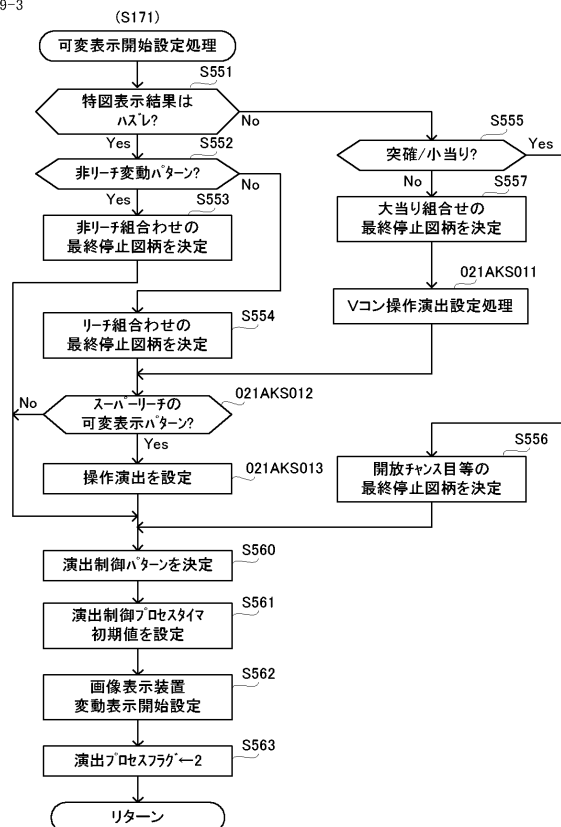
图9-2

大当り種別決定テーブル

変動特図	大当り種別	判定値(MR2)
第1特図	非確変(8R)	0～20
	非確変(16R)	21～30
	確変(8R)	31～60
	確変(16R)	61～80
	突確	81～99
第2特図	非確変(8R)	0～15
	非確変(16R)	16～30
	確変(8R)	31～65
	確変(16R)	66～99

【 図 9 - 3 】

图9-3

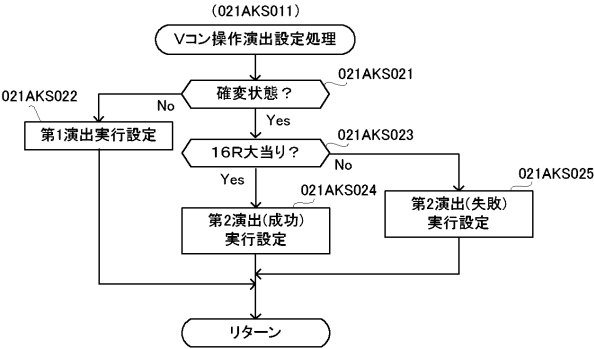


30

40

【 図 9 - 4 】

図9-4



【 図 9 - 5 】

図9-5

(A)第2演出決定テーブル(成功)

大当り種別	第2演出の種類	
	種類A(長押し)	種類B(連打)
確変16R	20	80
非確変16R	40	60

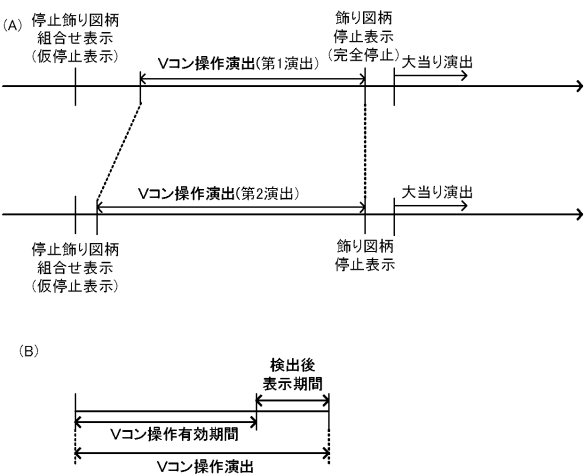
(B)第2演出決定テーブル(失敗)

大当り種別	第2演出の種類	
	種類A(長押し)	種類B(連打)
確変8R	50	50
非確変8R	80	20

10

【 図 9 - 6 】

図9-6



【 図 9 - 7 】

図9-7

(A)操作演出決定テーブル(確変時)

可変表示結果	操作演出の実行有無と種類		
	実行無し	ボタン	Vコン
大当り	20	30	50
ハズレ	30	35	35

(B)操作演出決定テーブル(通常時)

可変表示結果	操作演出の実行有無と種類		
	実行無し	ボタン	Vコン
大当り	20	45	35
ハズレ	35	45	20

20

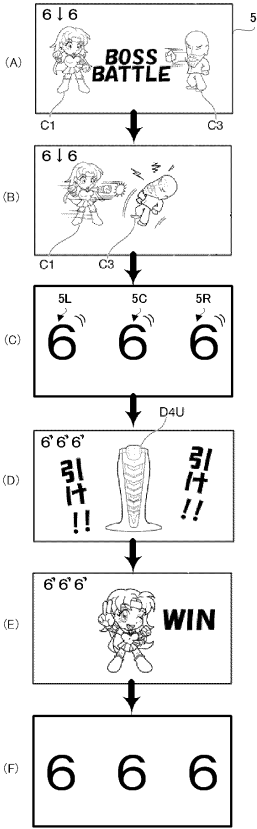
30

40

50

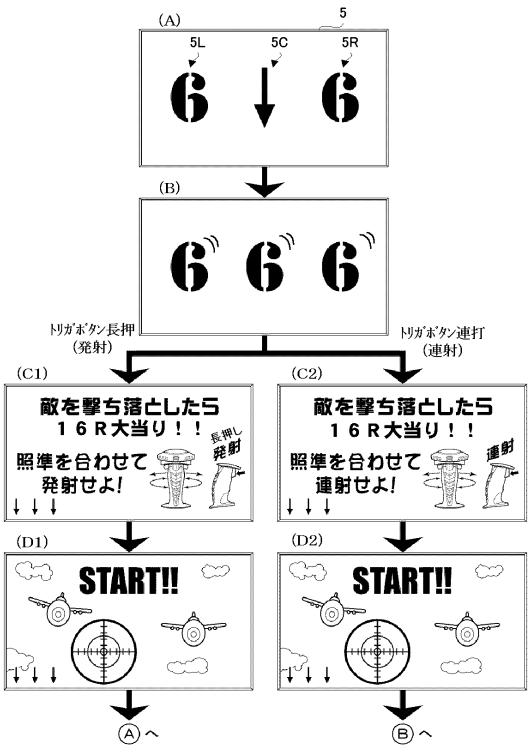
【図 9 - 8】

図9-8



【図 9 - 9】

図9-9

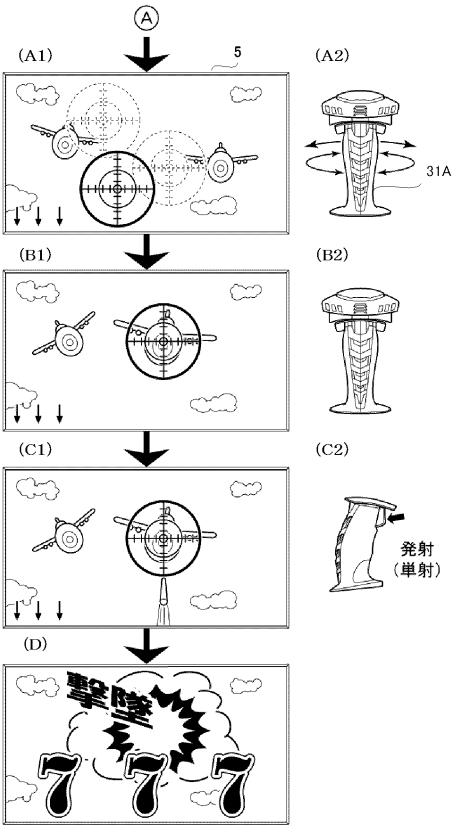


10

20

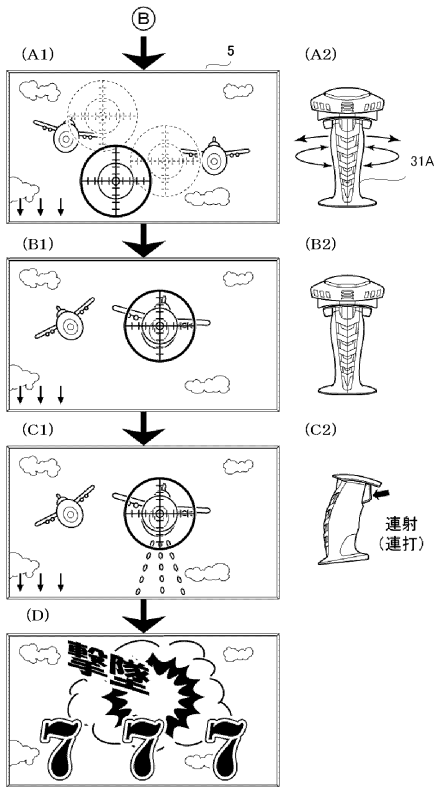
【図 9 - 10】

図9-10



【図 9 - 11】

図9-11



30

40

50

【図 10 - 1】

図10-1

(A) 大当たり種別判定テーブル

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

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	10
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5
確変C	次回大当たりまで	次回大当たりまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	2

【図 10 - 2】

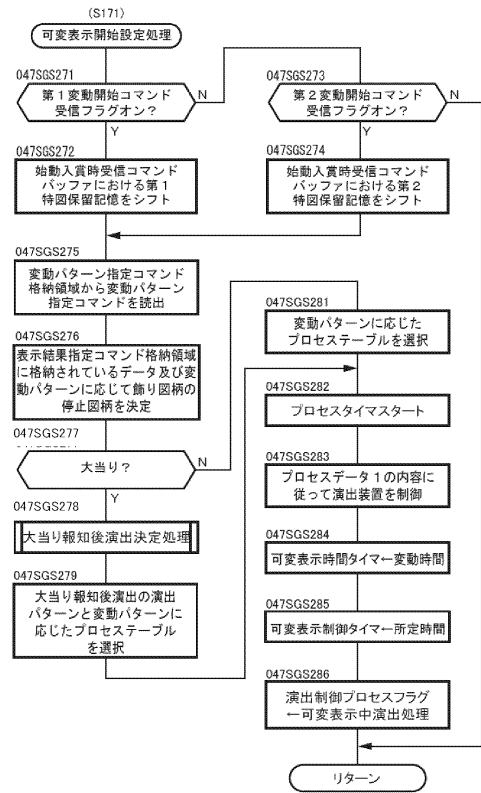
図10-2

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	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	50000	スーパーリーチ(はずれ)
PB1-1	28000	ノーマルリーチ(大当たり)+第1特別図柄用大当たり後報知
PB1-2	58000	スーパーリーチ(大当たり)+第1特別図柄用大当たり後報知
PB1-3	60000	ノーマルリーチ(大当たり)+第2特別図柄用大当たり後報知
PB1-4	90000	スーパーリーチ(大当たり)+第2特別図柄用大当たり後報知
PC1-1	5000	特殊当り(小当たり)

10

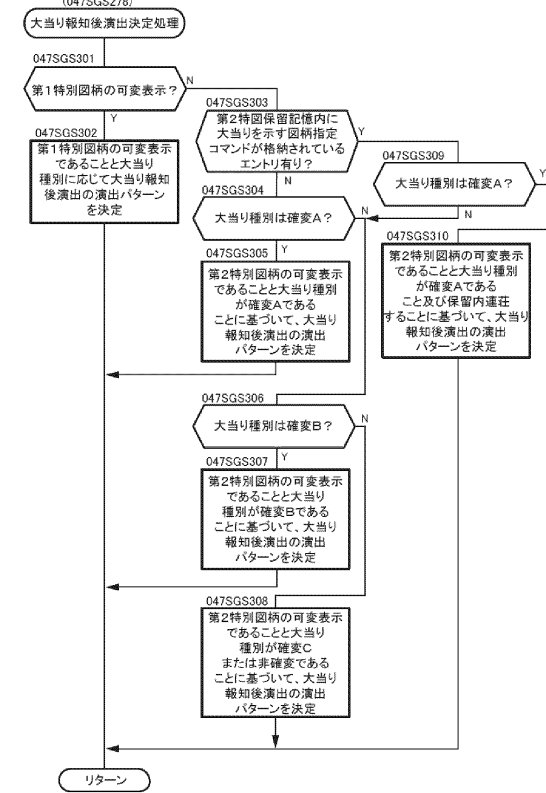
【図 10 - 3】

図10-3



【図 10 - 4】

図10-4



20

30

40

50

【図 1 0 - 5】

図10-5

第 1 特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターン決定割合

大当り種別	演出パターン			
	HE-01	HE-02	HE-03	HE-04
確変 A	100%	0%	0%	0%
確変 B	0%	100%	0%	0%
確変 C	0%	0%	100%	0%
非確変	0%	0%	0%	100%

【図 1 0 - 6】

図10-6

(A) 大当り種別が確変 A、第 2 特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターン決定割合（保留内連荘なしの場合）

演出パターン				
HE-11	HE-12	HE-13	HE-14	HE-15
33%	33%	34%	0%	0%

(B) 大当り種別が確変 A、第 2 特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターン決定割合（保留内連荘有りの場合）

演出パターン				
HE-11	HE-12	HE-13	HE-14	HE-15
33%	0%	0%	33%	34%

(C) 大当り種別が確変 B、第 2 特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターン決定割合

演出パターン		
HE-21	HE-22	HE-23
33%	33%	34%

(D) 大当り種別が確変 C または非確変、第 2 特別図柄可変表示時の大当り報知後演出の演出パターン決定割合

演出パターン
HE-31
100%

10

【図 1 0 - 7】

図10-7

(A) 大当り報知後演出の演出パターン（第 1 特別図柄可変表示時）

演出パターン	内容（8 秒間）
HE-01	10R 報知
HE-02	5R 報知
HE-03	2R+確変報知
HE-04	2R+時短報知

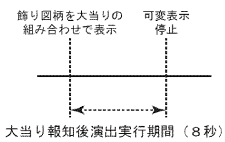
(B) 大当り報知後演出の演出パターン（第 2 特別図柄可変表示時）

演出パターン	内容		
	1 回目（13 秒間）	2 回目（13 秒間）	3 回目（14 秒間）
HE-11	2R 報知	5R 報知	10R 報知
HE-12	5R 報知	10R 報知	10R 報知
HE-13	10R 報知	10R 報知	10R 報知
HE-14	5R 報知	10R 報知	10R+保留内連荘報知
HE-15	10R 報知	10R+保留内連荘報知	10R+保留内連荘報知
HE-21	2R 報知	2R 報知	5R 報知
HE-22	2R 報知	5R 報知	5R 報知
HE-23	5R 報知	5R 報知	5R 報知
HE-31	2R 報知	2R 報知	2R 報知

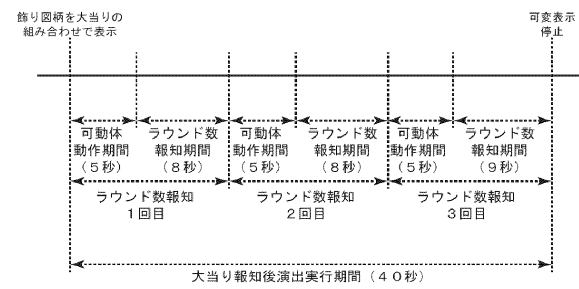
【図 1 0 - 8】

図10-8

(A) 第 1 特別図柄可変表示時の大当り報知後演出



(B) 第 2 特別図柄可変表示時の大当り報知後演出



20

30

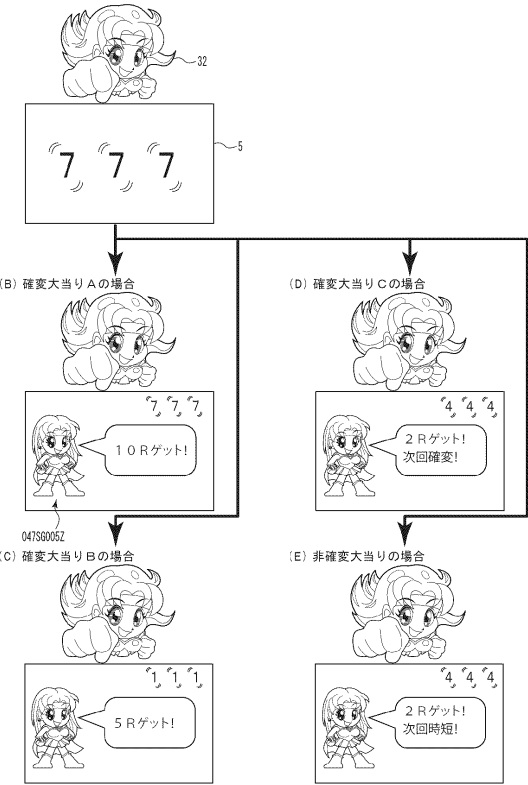
40

50

【図 10 - 9】

図10-9

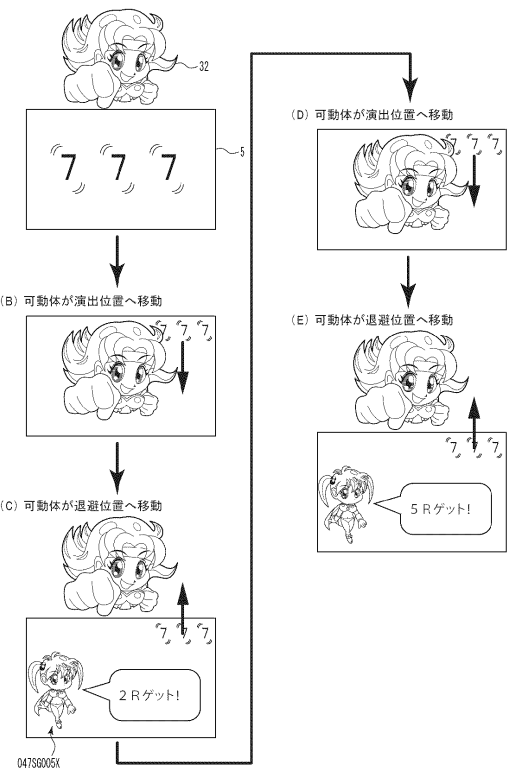
(A) 第 1 特別図柄可変表示時の大当りの場合



【図 10 - 10】

図10-10

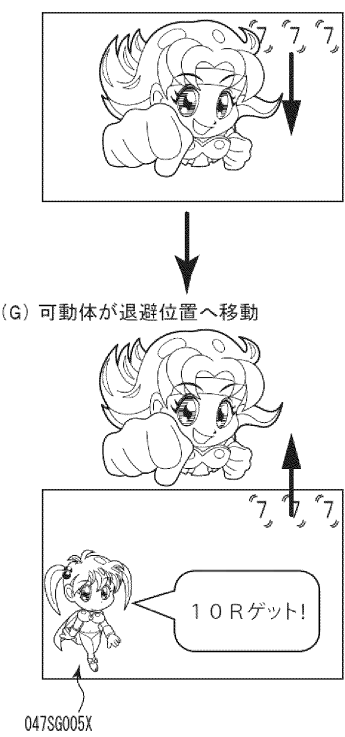
(A) 連荘中当りの場合



【図 10 - 11】

図10-11

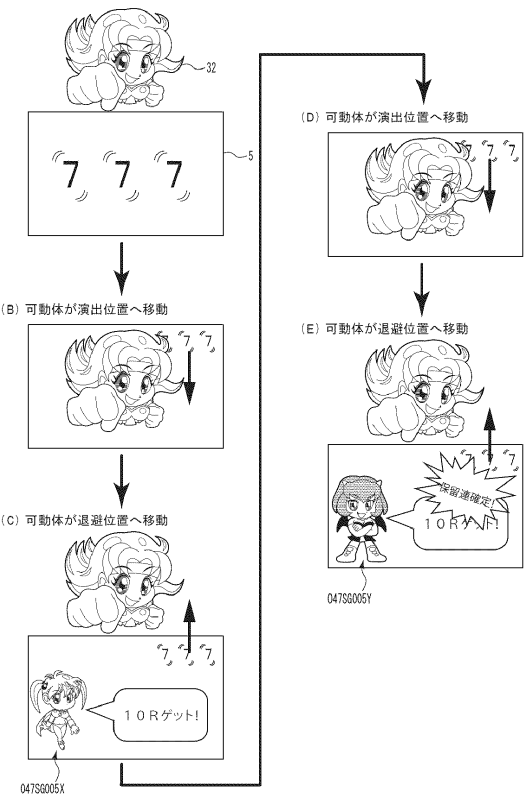
(F) 可動体が演出位置へ移動



【図 10 - 12】

図10-12

(A) 連荘中当りの場合



10

20

30

40

50

【図 10 - 13】

図10-13

(F) 可動体が演出位置へ移動



(G) 可動体が退避位置へ移動



047SG005Z

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 7 0 7 3 3 0 0 (J P , B 2)
特開 2 0 1 1 - 1 0 3 9 3 7 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 6 1 6 4 5 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 4 8 1 5 5 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 9 9 2 1 5 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2