

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7110145号

(P7110145)

(45)発行日 令和4年8月1日(2022.8.1)

(24)登録日 令和4年7月22日(2022.7.22)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 1 5 A

請求項の数 1 (全104頁)

(21)出願番号	特願2019-49302(P2019-49302)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(22)出願日	平成31年3月18日(2019.3.18)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2020-150981(P2020-150981 A)	審査官	森川 能匡
(43)公開日	令和2年9月24日(2020.9.24)		
審査請求日	令和3年7月28日(2021.7.28)		

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】

装飾識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な第1有利状態と該第1有利状態よりも有利な第2有利状態を含む複数の有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態の終了から所定回数の装飾識別情報の可変表示が実行されるまでの第1期間と、前記所定回数の装飾識別情報の可変表示が実行された後の第2期間と、を少なくとも含む期間において、装飾識別情報の可変表示が実行される頻度が通常状態よりも高い特別状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

装飾識別情報の可変表示を実行するときに、第1可変表示期間と該第1可変表示期間よりも長い期間である第2可変表示期間とを含む複数の異なる可変表示期間のうちから1の可変表示期間を決定する可変表示期間決定手段と、

少なくとも前記第2有利状態に制御されることを報知する報知演出を、装飾識別情報の可変表示中の第1タイミングと該第1タイミングよりも後の第2タイミングを含む複数の異なるタイミングにおいて実行可能な報知演出実行手段と、

を備え、

前記報知演出実行手段は、前記第2有利状態に制御されることに基づいて実行される装飾識別情報の可変表示が、前記第1期間において実行されるときは前記第2期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第1タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であるとともに、前記第2有利状態に制御されることに基づいて実行される装飾識別情報の可変表示が、前記第2期間において実行されるときは前記第1期間において実行さ

10

20

れているときよりも高い割合にて前記第 2 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であり、

前記可変表示期間決定手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される装飾識別情報の可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときは前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 可変表示期間を決定可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される装飾識別情報の可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときは前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 可変表示期間を決定可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記第 1 期間の前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される装飾識別情報の可変表示において、装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を特定期間にわたり可変表示させてから停止表示する特別報知演出を実行する、

10

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、可変表示を行い、遊技者にとって有利な第 1 有利状態と該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態を含む複数の有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

20

従来、大当り遊技状態（有利状態）後の遊技状態として、所定の可変表示が実行されるまでの期間において、可変表示が実行される頻度が高くなる高確高ベース状態（特別状態）に制御される遊技機であって、該高確高ベース状態に大当りとなる可変表示が実行される場合には、可変表示期間が短い可変表示を実行するものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2016 - 168136 号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、短期間内において大当りが連続して発生し得るため、過度に射幸性が高くなってしまふことが考えられる。そこで、短期間内において大当りが連続して発生しないよう、特別状態において可変表示期間が長い可変表示を実行することが考えられるが、この場合は、可変表示期間が長くなることによる不満感の増大や遊技が間延びしてしまうという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、有利状態が短期間に連続して発生してしまうことを防ぎつつ、可変表示期間が長くなることによる不満感の増大や間延びも防ぐことができる遊技機を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段 A に記載の遊技機は、

装飾識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な第 1 有利状態と該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態を含む複数の有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態の終了から所定回数の装飾識別情報の可変表示が実行されるまでの第 1 期間と、前記所定回数の装飾識別情報の可変表示が実行された後の第 2 期間と、を少なくとも含む期間において、装飾識別情報の可変表示が実行される頻度が通常状態よりも高い特別状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

50

装飾識別情報の可変表示を実行するときに、第 1 可変表示期間と該第 1 可変表示期間よりも長い期間である第 2 可変表示期間とを含む複数の異なる可変表示期間のうちから 1 の可変表示期間を決定する可変表示期間決定手段と、

少なくとも前記第 2 有利状態に制御されることを報知する報知演出を、装飾識別情報の可変表示中の第 1 タイミングと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングを含む複数の異なるタイミングにおいて実行可能な報知演出実行手段と、

を備え、

前記報知演出実行手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される装飾識別情報の可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときは前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される装飾識別情報の可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときは前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であり、

前記可変表示期間決定手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される装飾識別情報の可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときは前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 可変表示期間を決定可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される装飾識別情報の可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときは前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 可変表示期間を決定可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記第 1 期間の前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される装飾識別情報の可変表示において、装飾識別情報の可変表示の表示結果として表示される特定表示結果を特定期間にわたり可変表示させてから停止表示する特別報知演出を実行する、

ことを特徴としている。

手段 1 に記載の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な第 1 有利状態（例えば、大当り A の大当り遊技状態）と該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態（例えば、大当り B の大当り遊技状態）を含む複数の有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態の終了から所定回数の可変表示が実行されるまでの第 1 期間（例えば、50 回の可変表示が実行されるまでの期間）と、前記所定回数の可変表示が実行された後の第 2 期間（例えば、51 ～ 100 回目または 51 ～ 150 回目の可変表示が実行される期間）とを少なくとも含む期間において、可変表示が実行される頻度が通常状態よりも高い特別状態（例えば、高確高ベース状態）に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

可変表示を実行するときに、第 1 可変表示期間（例えば、図 8 - 6 に示すスーパーリーチ やスーパーリーチ の変動パターンの特図変動時間である 43 秒や 53 秒）と該第 1 可変表示期間よりも長い期間である第 2 可変表示期間（例えば、図 8 - 6 に示すスーパーリーチ の変動パターンの特図変動時間である 180 秒）とを含む複数の異なる可変表示期間のうちから 1 の可変表示期間を決定する可変表示期間決定手段（例えば、CPU 103 が図 8 - 17 に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

少なくとも前記第 2 有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、図 8 - 37 に示すように、大当り確定報知演出の一部として、虹色のエフェクト画像示 179SG005K の表示を伴って可動体 179SG300 を動作させる部分）を、可変表示中の第 1 タイミング（例えば、図 8 - 37（B）に示すように、可変表示を開始してからリーチとなるまでの 20 秒間中のタイミング）と該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミング（例えば、図 8 - 37（A）に示すように、可変表示中のリーチとなってから可変表示が終了するまでの 23 秒間または 33 秒間中のタイミング）を含む複数の異なるタイミングにおいて実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が可変表示中演出処理を実行する部分）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記報知演出実行手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときには前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときには前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であり（例えば、図 8 - 37（C）に示すように、高ベース状態において 1 ~ 50 回目の可変表示において可変表示結果が大当り B となる場合には、必ず第 1 タイミングから可動体 1 7 9 S G 3 0 0 が動作する一方で、高ベース状態において 51 回目以降の可変表示において可変表示結果が大当り B となる場合には、必ず第 2 タイミングから可動体 1 7 9 S G 3 0 0 が動作する部分）、

10

前記可変表示期間決定手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときには前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 可変表示期間を決定可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときには前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 可変表示期間を決定可能である（例えば、図 8 - 10 及び図 8 - 17 に示すように、高ベース状態の 1 ~ 50 回目の可変表示において可変表示結果が大当り B となる場合は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択することで必ず変動パターンをスーパーリーチの変動パターンに決定し、高ベース状態の 51 回目以降の可変表示において可変表示結果が大当り B となる場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択することで必ず変動パターンをノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ のいずれかの変動パターンに決定する部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態が短期間に連続して発生してしまうことを防ぎつつ、可変表示期間が長くなることによる不満感の増大や間延びを防ぐことができる。

【0007】

手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記報知演出実行手段は、前記第 1 期間において前記第 2 可変表示期間の可変表示が実行されるときには、前記第 2 期間において実行されない特別報知演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 8 - 35 に示す特別リーチ演出パターン決定処理を実行することで特別リーチ演出としての全回転リーチ演出を実行可能な部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 期間における報知演出の興趣を向上できる。

【0008】

手段 3 の遊技機は、手段 2 に記載の遊技機であって、

前記報知演出実行手段は、前記特別報知演出において、前記第 2 有利状態となることに対応した態様を用いた演出を実行可能である（例えば、図 8 - 45 に示すように、画像表示装置 5 において虹色のエフェクト画像 1 7 9 S G 0 0 5 M を表示する部分）

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、第 2 有利状態となることが解り易くなり、遊技興趣を向上できる。

【0009】

手段 4 の遊技機は、手段 2 または手段 3 に記載の遊技機であって、

前記報知演出実行手段は、前記特別報知演出を、第 1 パターンと該第 1 パターンとは異なる第 2 パターンを含む複数のパターンにて実行可能であって（例えば、図 8 - 35 及び図 8 - 36 に示すように、特別リーチ演出を演出パターン ~ 演出パターン のいずれかで実行可能な部分）、

前記特別報知演出が、同一のパターンにて繰り返し実行されることを制限する制限手段を更に備える（例えば、図 8 - 35 及び図 8 - 36 に示すように、特別リーチ演出の演出パターンを前回実行した演出パターンを除外した中から決定する部分）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別報知演出が同一のパターンにて繰り返し実行されることによる遊技興趣の低下を防止することができる。

【 0 0 1 0 】

手段 5 の遊技機は、手段 1 ～ 手段 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記報知演出実行手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が前記第 1 期間において実行されるときには、前記第 1 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が前記第 1 期間において実行されるときよりも高い割合にて前記第 1 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であり（例えば、高ベース状態の 1 ～ 5 0 回目の可変表示において可変表示結果が大当たり A となる場合については、図 8 - 3 7 (A) に示すように、リーチ演出の実行期間中である第 2 タイミングから可動体 1 7 9 S G 3 0 0 が動作して可変表示結果が大当たりとなることが報知される一方で、高ベース状態の 1 ～ 5 0 回目の可変表示において可変表示結果が大値 B となる場合については、図 8 - 3 7 (B) に示すように、可変表示が開始してからリーチとなるまでの期間中である第 1 タイミングから可動体 1 7 9 S G 3 0 0 が動作して可変表示結果が大当たり（大当たり B ）となることが報知される部分）、

10

前記可変表示期間決定手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が前記第 1 期間において実行されるときには、前記第 1 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が前記第 1 期間において実行されるときよりも高い割合にて前記第 2 可変表示期間を決定可能である（例えば、図 8 - 1 0 及び図 8 - 1 7 に示すように、高ベース状態の 1 ～ 5 0 回目の可変表示において可変表示結果が大当たり B となる場合は、大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択することで必ず変動パターンをスーパーリーチ の変動パターンに決定し、高ベース状態の 1 ～ 5 0 回目以降の可変表示において可変表示結果が大当たり A となる場合は、大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択することで必ず変動パターンをノーマルリーチ、スーパーリーチ 、スーパーリーチ のいずれかの変動パターンに決定する部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が第 1 期間において実行されるときには、期間が長い第 2 可変表示期間の可変表示が実行され易くなるので、有利状態となる間隔が短くなって過度に射幸性が高くなってしまふことを防ぐことができるとともに、報知演出が早い第 1 タイミングにおいて実行されやすくなるので、期間が長い第 2 可変表示期間の可変表示が実行されることによる間延びによって、遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

30

【 0 0 1 1 】

手段 6 の遊技機は、手段 1 ～ 手段 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利状態が終了するときに前記特別状態に制御される旨を報知する特別状態突入演出（例えば、エンディング演出としての第 1 高ベース状態突入演出や第 2 高ベース状態突入演出）を実行可能な特別状態突入演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 8 - 3 8 に示すエンディング演出処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御されているときにおいて、該有利状態が前記第 2 有利状態であることを該有利状態が終了する前に報知可能（例えば、図 8 - 4 4 (B) に示すように大当たり遊技の 8 ラウンド目において、当該大当たり遊技が 1 6 ラウンド大当たり（大当たり B ）であることを報知する部分）な有利状態種別報知手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が大当たり中演出処理を実行する部分）と、

40

をさらに備え、

前記遊技状態制御手段は、前記特別状態として、第 1 特別状態（例えば、1 0 0 回の可変表示に亘って時短制御を実行するとともに 1 5 0 回の可変表示に亘って確変制御を実行する高確高ベース状態）と該第 1 特別状態よりも有利な第 2 特別状態（例えば、1 5 0 回の可変表示に亘って時短制御と確変制御とを実行する高確高ベース状態）とに制御可能であって、前記第 1 有利状態が終了したときには前記第 1 特別状態に制御し、前記第 2 有利

50

状態が終了したときには前記第 2 特別状態に制御し（例えば、CPU 103 が図 8 - 19 に示す大当たり終了処理において、大当たり種別が大当たり A であれば確変回数カウンタに「150」をセットするとともに時短回数カウンタに「100」をセットする部分と、大当たり種別が大当たり B であれば確変回数カウンタと時短回数カウンタとに「150」をセットする部分）、

前記特別状態突入演出実行手段は、

前記第 1 有利状態が終了したときには前記第 1 特別状態に制御される旨を報知する第 1 特別状態突入演出（例えば、エンディング演出としての第 1 高ベース状態突入演出）を実行可能であり、前記第 2 有利状態が終了したときには前記第 2 特別状態に制御される旨を報知する演出であって、前記第 1 特別状態突入演出よりも演出期間が長い第 2 特別状態突入演出（例えば、エンディング演出としての第 2 高ベース状態突入演出）を実行可能であり、

10

前記第 2 特別状態突入演出として、前記第 1 特別状態突入演出と同様の態様で演出を開始した後に、前記第 2 特別状態に制御される旨の報知に切り替える切替演出（例えば、図 8 - 39（B）に示すように、第 1 高ベース状態突入演出を実行した後に第 2 高ベース状態突入演出の一部として可動体 179SG300 が動作することによって、高ベース状態に制御される可変表示回数である「100回」の表示が「150回」の表示に更新される部分）を実行可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利な第 2 有利状態が終了したときには、終了時において演出期間が長い第 2 特別状態突入演出が実行されるので、有利状態となる間隔が短くなって過度に射幸性が高くなってしまふことを防ぐことができる。

20

【0012】

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

【図面の簡単な説明】

【0013】

【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。

30

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 8 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 8 - 3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 8 - 4】（A）、（B）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 8 - 5】各乱数を示す説明図である。

40

【図 8 - 6】変動パターンを例示する図である。

【図 8 - 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 8】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 9】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図 8 - 10】（A）は大当たり用変動パターン判定テーブル A を示す説明図であり、（B）は大当たり用変動パターン判定テーブル B を示す説明図であり、（C）は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 11】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 8 - 12】（A）は、表示モニタの正面図、（B）は、表示モニタの表示態様を示す

50

図、(C)は表示内容の説明図である。

【図8-13】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-14】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成を示す図である。

【図8-15】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図8-16】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。

【図8-17】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図8-18】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図8-19】大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図8-20】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

10

【図8-21】先読予告設定処理を示すフローチャートである。

【図8-22】先読予告演出の表示パターンの決定割合を示す図である。

【図8-23】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-24】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-25】後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図8-26】(A)は後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(B)は後部可変表示中示唆演出として実行する大当たり示唆演出と設定示唆演出の演出パターンを示す図である。

【図8-27】大当たり示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図8-28】設定示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

20

【図8-29】前部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図8-30】(A)は大当たり示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(B)は設定示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(C)は前部可変表示中示唆演出として実行するキャラクタ演出とタイマ演出の演出パターンを示す図であり、(D)はキャラクタ演出とタイマ演出の大当たり期待度及び設定示唆演出の実行期待度を示す図である。

【図8-31】(A)はキャラクタ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)はタイマ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(C)はタイマ演出の各演出パターンの内容を示す図である。

30

【図8-32】低ベース状態でのスーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示す図である。

【図8-33】高ベース中可変表示示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図8-34】(A)は高ベース中可変表示示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの演出内容を示す図である。

【図8-35】特別リーチ演出パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図8-36】特別リーチ演出の演出パターンの決定割合を示す図と各演出パターンの演出内容を示す図である。

【図8-37】(A)は高ベース状態においてスーパーリーチ やスーパーリーチ の変動パターンにて可変表示を実行して大当たりとなる場合のタイミングチャートであり、(B)は高ベース状態においてスーパーリーチ の変動パターンにて可変表示を実行して大当たりとなる場合のタイミングチャートであり、(C)は高ベース状態の可変表示において確変大当たりBが報知されるタイミングの割合を示す図である。

40

【図8-38】エンディング演出処理を示すフローチャートである。

【図8-39】(A)は確変大当たりAの大当たり遊技終了時のエンディング演出のタイミングチャートであり、(B)は確変大当たりBの大当たり遊技終了時のエンディング演出のタイミングチャートである。

【図8-40】低ベース状態でのスーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図8-41】低ベース状態でのスーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図で

50

ある。

【図 8 - 4 2】低ベース状態でのスーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 8 - 4 3】大当たり A の大当たり遊技における演出態様を示す図である。

【図 8 - 4 4】大当たり B の大当たり遊技における演出態様を示す図である。

【図 8 - 4 5】高ベース状態でのスーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 8 - 4 6】高ベース状態でのスーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図 8 - 4 7】変形例におけるキャラクタ演出とタイマ演出の前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合と設定示唆演出の実行期待度を示す図である。

10

【図 8 - 4 8】変形例における保留記憶表示と演出画像との表示態様を示す図である。

【図 8 - 4 9】変形例におけるノーマルリーチ、短縮なし非リーチ、短縮非リーチの可変表示での設定示唆演出の実行期間を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

(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。

【0015】

20

(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。

【0016】

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ーンが含まれてもよい。

30

【0017】

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

40

【0018】

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

【0019】

50

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【0020】

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

10

【0021】

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

【0022】

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。

20

【0023】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0024】

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

【0025】

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

30

【0026】

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

40

【0027】

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。

【0028】

50

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

【 0 0 2 9 】

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。

10

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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。

20

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

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。

30

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

40

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 3 8 】

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 3 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、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

50

出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【 0 0 4 0 】

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 1 】

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。

10

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

（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。

20

【 0 0 4 4 】

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（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」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 4 5 】

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。

30

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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。

40

【 0 0 4 8 】

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（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【 0 0 4 9 】

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。

50

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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

10

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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。

20

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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。

30

【 0 0 5 6 】

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。

【 0 0 5 7 】

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

40

【 0 0 5 8 】

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。

50

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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。

【 0 0 6 1 】

（演出の進行など）

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

【 0 0 6 2 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【 0 0 6 3 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組み合わ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 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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 6 7 】

10

20

30

40

50

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み合わ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。

【0068】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」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、非リーチ組み合わせの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」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「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」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、大当り組み合わせでない所定のリーチ組み合わせ（「リーチはずれ」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「リーチはずれ」となる）こともある。

【0069】

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（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0070】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の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。

【0071】

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。

【0072】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0073】

（基板構成）

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

【0074】

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。

【0075】

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。

10

【0076】

CPU 103 は、ROM 101 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、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0077】

20

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、CPU 103 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。

【0078】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0079】

30

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B）、カウントスイッチ 23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0080】

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

【0081】

40

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

【0082】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマ

50

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 8 3 】

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 8 4 】

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。

10

【 0 0 8 5 】

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 8 6 】

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。

20

【 0 0 8 7 】

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 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 8 8 】

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。

30

【 0 0 8 9 】

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 0 】

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

40

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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。

50

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【 0 0 9 5 】

(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。

10

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

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

20

【 0 0 9 8 】

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

30

【 0 0 9 9 】

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 S 3 ; N o)、R A M 1 0 2 (バックアップ R A M) 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 S 4)。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、C P U 1 0 3 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、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 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 S 4 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 R A M 1 0 2 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 S 4 ; N o)、初期化处理 (ステップ S 8) を実行する。

40

【 0 1 0 0 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合 (ステップ S 4 ; Y e s)、C P U 1 0 3 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 S 5)。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時

50

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、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 1 0 1 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5 ; N o ）, 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 S 8 ）を実行する。

【 0 1 0 2 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s ）, C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6 ）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、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。

【 0 1 0 3 】

そして、C P U 1 0 3 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 1 2 に送信する（ステップ S 7 ）。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 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 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。

【 0 1 0 4 】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後は、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0 ）。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 2 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 0 5 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1 ）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2 ）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3 ）。

【 0 1 0 6 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4 ）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 ）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現

10

20

30

40

50

される（詳しくは後述）。

【 0 1 0 7 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 0 8 】

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 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 0 9 】

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 S 2 5 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 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 1 1 0 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信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 1 1 】

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 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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 1 4 】

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

10

【 0 1 1 5 】

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 1 6 】

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。

20

【 0 1 1 7 】

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「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。表示結果が「小当り」又は「はずれ」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。

30

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 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、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当り開放前処理は終了する。

40

【 0 1 1 9 】

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

50

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、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 2 0 】

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

10

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

20

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 3 】

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。

30

【 0 1 2 4 】

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 2 5 】

40

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

50

【 0 1 2 6 】

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 2 7 】

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。

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 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 0 】

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

【 0 1 3 1 】

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、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出

10

20

30

40

50

制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 3 2 】

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 3 3 】

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。

10

【 0 1 3 4 】

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

20

【 0 1 3 5 】

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。

30

【 0 1 3 6 】

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

40

50

すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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) 。

【 0 1 4 4 】

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み合わ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

10

20

30

40

50

適用可能である。

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【 0 1 4 7 】

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 %」の割合又は「1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

【 0 1 4 8 】

（特徴部 1 7 9 S G に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G における遊技機につき、図 8 - 1 ~ 図 8 - 4 6 を参照して説明する。

【 0 1 4 9 】

まず、図 8 - 1 は、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図 8 - 1 及び図 8 - 3 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 7 9 S G 0 0 1 a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）1 7 9 S G 0 0 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 1 7 9 S G 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 1 7 9 S G 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 1 7 9 S G 0 0 3 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 1 7 9 S G 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 1 7 9 S G 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【 0 1 5 0 】

また、遊技機用枠 1 7 9 S G 0 0 3 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 1 7 9 S G 0 0 3 及びガラス扉枠 1 7 9 S G 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

【 0 1 5 1 】

左遊技領域 1 7 9 S G 0 0 2 L は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 1 7 9 S G 0 0 2 R は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって左遊技領域 1 7 9 S G 0 0 2 L を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 1 7 9 S G 0 0 2 C を通過して流下する遊技領域である。

【 0 1 5 2 】

また、左遊技領域 1 7 9 S G 0 0 2 L には、一般入賞口 1 0 が配置されており、右遊技領域 1 7 9 S G 0 0 2 R には、該右遊技領域 1 7 9 S G 0 0 2 R の上流方から下流側にか

けて、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 1 7 9 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0 と入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 1 7 9 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

【 0 1 5 3 】

図 8 - 1 に示すように、入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 1 7 9 S G K 1 が配設されている。このため、左遊技領域 1 7 9 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 1 7 9 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

10

【 0 1 5 4 】

また、画像表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 1 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 7 9 S G 0 0 5 U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 1 7 9 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 7 9 S G 0 0 5 U では、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【 0 1 5 5 】

画像表示装置 5 の上方位置には、可動体 1 7 9 S G 3 0 0 が設けられている。該可動体 1 7 0 S G 3 0 0 は、演出制御基板 1 2 に接続されている可動体用モータ 1 7 9 S G 3 0 1（図 8 - 2 参照）の駆動によって図 8 - 1 に示す待機位置と、画像表示装置 5 の正面位置（演出位置）との間で移動可能となっている（図 8 - 4 4 参照）。

20

【 0 1 5 6 】

図 8 - 2 及び図 8 - 3 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G における主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 7 9 S G 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 1 7 9 S G 0 5 1 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 1 7 9 S G 0 5 2 と、遊技機用枠 1 7 9 S G 0 0 3 の開放を検知する開放センサ 1 7 9 S G 0 9 0 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G における設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

30

【 0 1 5 7 】

これら錠スイッチ 1 7 9 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 7 9 S G 0 5 2 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 1 1 とともに基板ケース 1 7 9 S G 2 0 1 内に收容されており、錠スイッチ 1 7 9 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 7 9 S G 0 5 2 は、基板ケース 1 7 9 S G 2 0 1 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 1 7 9 S G 2 0 1 の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

40

【 0 1 5 8 】

錠スイッチ 1 7 9 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 7 9 S G 0 5 2 を有する基板ケース 1 7 9 S G 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 1 7 9 S G 0 0 3 を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 1 7 9 S G 0 0 3 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 1 7 9 S G 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 1 7 9 S G 0 5 1 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

50

【 0 1 5 9 】

また、基板ケース 1 7 9 S G 2 0 1 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ 1 7 9 S G 0 2 9 が配置されている。該表示モニタ 1 7 9 S G 0 2 9 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 1 7 9 S G 2 0 1 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 1 7 9 S G 0 2 9 は、基板ケース 1 7 9 S G 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 1 7 9 S G 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 1 7 9 S G 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

10

【 0 1 6 0 】

また、図 8 - 1 及び図 8 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 1 7 9 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 1 7 9 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 1 7 9 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 1 7 9 S G 0 2 5 C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 1 7 9 S G 1 3 1、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域 1 7 9 S G 0 0 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 1 7 9 S G 1 3 2、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 1 7 9 S G 1 3 3、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 1 7 9 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部 1 7 9 S G 2 0 0 が設けられている。

20

【 0 1 6 1 】

第 1 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 B とは、それぞれ 8 セグメントの L E D から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 B とでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組み合わせで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

30

【 0 1 6 2 】

第 1 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 A は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 B は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

【 0 1 6 3 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G においては、第 1 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 A で導出表示可能な大当り図柄と第 2 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

40

【 0 1 6 4 】

第 1 保留表示器 1 7 9 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 1 7 9 S G 0 2 5 B とは、それぞれ 4 セグメントの L E D が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 1 7 9 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 1 7 9 S G 0 2 5 B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の L E D のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の L E D が順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器での L E

50

Dが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部179SGでは左方向）に向けて消灯していく。

【0165】

尚、本実施の形態の特徴部179SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶に基づく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器179SG025Aの左端部のLEDのみが点灯しているとともに、第2保留表示器179SG25Bの左2個のLEDが点灯している場合）は、第2特図保留記憶に基づく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶に基づく可変表示が実行される。

10

【0166】

また、ラウンド表示器179SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部179SGにおける大当たり種別としては、5ラウンド大当たりである大当たりA、10ラウンド大当たりである大当たりB、15ラウンド大当たりである大当たりCの計3個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器179SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【0167】

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

20

【0168】

図8-4(A)は、本実施の形態における特徴部179SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図8-4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

30

【0169】

図8-4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置179SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置179SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

40

【0170】

コマンド8CXXHは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図8-4(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか

50

「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 7 1 】

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

10

【 0 1 7 2 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

20

【 0 1 7 3 】

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

【 0 1 7 4 】

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

30

【 0 1 7 5 】

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

40

【 0 1 7 6 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 1 7 9 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特

50

図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置179SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0177】

コマンドC1XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基いて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基いて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。

【0181】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）106とを備えて構成される。

【0182】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進

10

20

30

40

50

行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103がROM 101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103がRAM 102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103がRAM 102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103がI/O 105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 103がI/O 105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0183】

図8-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図8-5に示すように、この実施の形態の特徴部179SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU 103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0184】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図8-5に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0185】

図8-6は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

【0186】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチ、スーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった4以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【 0 1 8 7 】

図 8 - 6 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 7 9 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変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチ よりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【 0 1 8 8 】

尚、本特徴部 1 7 9 S G では、前述したようにスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。更に、本特徴部 1 7 9 S G では、図 8 - 6 に示すように、スーパーリーチ の変動パターンは可変表示結果が大当たりとなる場合にのみ設けられており、且つ特図変動時間が最も長く設定されている。

【 0 1 8 9 】

尚、本特徴部 1 7 9 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 1 9 0 】

また、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、図 8 - 6 に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターン P A 2 - 1 の場合は、設定されている設定値が 1 の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が 2 の場合は、擬似連演出を 2 回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が 3 の場合は、擬似連演出を 3 回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン...等とすればよい。

【 0 1 9 1 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【 0 1 9 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 8 - 7 ~ 図 8 - 1 1 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 3 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 8 - 7 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル、図 8 - 7 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル、図 8 - 8 (A) に示す大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) 、図 8 - 8 (B) に示す大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル (図示略) 、普図変動パターン決定テーブル (図示略) などが含まれている。

【 0 1 9 4 】

本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率 (出玉率) が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル (当選確率) を用いることにより、大当たりの当選確率 (出玉率) が変わるようになっている。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。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である 6 が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

【 0 1 9 5 】

図 8 - 7 (A) 及び図 8 - 7 (B) は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、M R 1 と比較される当り判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【 0 1 9 6 】

図 8 - 7 (A) に示すように、設定値が 1 であり変動特図が第 1 特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 まだが「大当たり」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 まだが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 まだが「大当たり」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 まだが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【 0 1 9 7 】

図 8 - 7 (B) に示すように、設定値が 1 であり変動特図が第 2 特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 まだが「大当たり」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 まだが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 まだが「大当たり」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 まだが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【 0 1 9 8 】

図 8 - 7 (A) に示すように、設定値が 2 であり変動特図が第 1 特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 5 3 まだが「大当たり」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 まだが「小当たり」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1

3 8 3 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0 1 9 9】

図8 - 7 (B) に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 5 3 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 3 8 3 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0 2 0 0】

図8 - 7 (A) に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 7 2 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 4 2 9 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0 2 0 1】

図8 - 7 (B) に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 7 2 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 4 2 9 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0 2 0 2】

30

図8 - 7 (A) に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 9 2 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 4 8 7 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0 2 0 3】

図8 - 7 (B) に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 9 2 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 4 8 7 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0 2 0 4】

図8 - 7 (A) に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取

50

り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0205】

図8-7(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0206】

図8-7(A)に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0207】

図8-7(B)に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0208】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部179SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部179SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0209】

尚、本実施の形態の特徴部 179SG では、図 8 - 7 に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値 1 であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は 1.5 倍であり、設定値 2 であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約 1.56 倍であり、設定値 3 であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は 1.625 倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5 倍）に設定してもよい。

10

【0210】

また、各第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図 8 - 7 (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。

【0211】

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 - 7 (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。

20

【0212】

尚、本実施の形態の特徴部 179SG では、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、本実施の形態の特徴部 179SG では、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

30

【0213】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1020 ~ 1237 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0214】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020 ~ 1237 までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1238 ~ 1253 の範囲、設定値 3 では 1238 ~ 1272 の範囲、設定値 4 では 1238 ~ 1292 の範囲、設定値 5 では 1238 ~ 1317 の範囲、設定値 6 では 1238 ~ 1346 の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【0215】

つまり、本実施の形態の特徴部 179SG では、遊技状態が通常状態または時短状態で

50

ある場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0216】

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

【0217】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0218】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0219】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【0220】

つまり、本実施の形態の特徴部179SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

40

【0221】

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。

【0222】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定

50

値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1674)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0223】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

10

【0224】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0225】

20

つまり、本実施の形態の特徴部179SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0226】

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

【0227】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【0228】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0229】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

50

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。

【 0 2 3 0 】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、遊技状態が確変状態である場合における第 2 図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、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、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。

10

【 0 2 3 1 】

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 2 3 2 】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち 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。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 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、前記設定値 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ので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【 0 2 3 3 】

以上、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G においては、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。

30

【 0 2 3 4 】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一 (小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一) である。また、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる (第 1 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 3 2 8 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 6 5 5 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、3 2 7 6 7 を基準値 (小当り基準値) として設定されている。

40

【 0 2 3 5 】

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

【 0 2 3 6 】

50

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図8-7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179SG004Aまたは第2特別図柄表示装置179SG004B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179SG004Aまたは第2特別図柄表示装置179SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

10

【0237】

尚、本実施の形態の特徴部179SGでは、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。

【0238】

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

20

【0239】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を大当りA～大当りBのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0240】

ここで、本実施の形態の特徴部179SGにおける大当り種別について、図8-9を用いて説明する。本実施の形態の特徴部179SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御と高確制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りAと大当りBとが設定されている。尚、本特徴部179SGでは、大当り種別として大当り遊技の終了後において必ず高確制御が実行される大当りAと大当りB（確変大当り）飲みが設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別としては、大当り遊技の終了後において高確制御が実行されない大当り（非確変大当り）が設定されていてもよい。

30

【0241】

「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7回（いわゆる7ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りであり、「大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが16回（いわゆる16ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。

40

【0242】

「大当りA」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、100回の特図ゲームが実行されること、或いは該100回の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。「大当りB」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、150回の特図ゲームが実行されること、或いは該150回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。

50

【 0 2 4 3 】

尚、「大当り A」による大当り遊技状態の終了後において実行される確変制御と「大当り B」による大当り遊技状態の終了後において実行される確変制御とは、150 回の特図ゲームが実行されること、或いは該 150 回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。

【 0 2 4 4 】

つまり、本特徴部 179SG においては、「大当り A」による大当り遊技状態の終了後においては、先ず、遊技状態が高確高ベース状態に制御される。そして、該高確高ベース状態の 100 回の特図ゲーム中（100 回の可変表示）において可変表示結果が大当りとならなかった場合は、遊技状態が低確高ベース状態に制御される。尚、該低確高ベース状態の 50 回の特図ゲーム中（50 回の可変表示）において可変表示結果が大当りとならなかった場合は、遊技状態が低確低ベース状態に制御される。一方、「大当り B」による大当り遊技状態の終了後においては、先ず、遊技状態が高確高ベース状態に制御される。そして、該高確高ベース状態の 150 回の特図ゲーム中（150 回の可変表示）において可変表示結果が大当りとならなかった場合は、遊技状態が低確低ベース状態に制御される。

【 0 2 4 5 】

尚、本実施の形態の特徴部 179SG においては、大当り種別として大当り A～大当り C の 3 種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

【 0 2 4 6 】

また、図 8 - 8 (A) に示すように、大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）においては、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～199 までは大当り A に割り当てられており、100～299 までは大当り B に割り当てられている。一方で、図 8 - 8 (B) に示すように、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）においては、MR2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 までは大当り A に割り当てられており、100～299 までは大当り B に割り当てられている。つまり、本実施の形態の特徴部 179SG では、遊技球が入賞した入賞口が第 1 始動入賞口であるか第 2 始動入賞口であるかに応じて大当り種別の決定割合が異なっている（遊技球が入賞した入賞口が第 2 始動入賞口である場合は、遊技球が入賞した入賞口が第 1 始動入賞口である場合よりも大当り種別として大当り B が決定される割合が高く設定されている）一方で、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共通の割合にて大当り種別を決定するようになっている。

【 0 2 4 7 】

尚、本実施の形態の特徴部 179SG では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値である MR2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR1 を用いて決定してもよい。

【 0 2 4 8 】

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【 0 2 4 9 】

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

【 0 2 5 0 】

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

【 0 2 5 1 】

図 8 - 1 0 (A) 及び図 8 - 1 0 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、高ベース状態の 1 ~ 5 0 回の特図ゲーム（高ベース状態における 5 0 回までの可変表示）において大当り種別が大当り B となる場合以外において使用される大当り用変動パターン判定テーブル A と、高ベース状態の 1 ~ 5 0 回の特図ゲーム（高ベース状態における 5 0 回までの可変表示）において大当り種別が大当り B となる場合において使用される大当り用変動パターン判定テーブル B と、が予め設けられており、これら大当り用変動パターン判定テーブルには、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 4 ）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

【 0 2 5 2 】

図 8 - 1 0 (A) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル A においては、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 2 0 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）に割り当てられており、2 0 1 ~ 5 5 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）に割り当てられており、5 5 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）に割り当てられている。

【 0 2 5 3 】

図 8 - 1 0 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル B においては、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 4 ）に割り当てられている。つまり、本特徴部 1 7 9 S G では、高ベース状態の 1 ~ 5 0 回の特図ゲーム（高ベース状態における 5 0 回までの可変表示）において大当り種別が大当り B となる場合は、必ず最も特図変動時間が長いスーパーリーチ の変動パターン（ P B 1 - 4 ）にて可変表示が実行されるように設定されている。

20

【 0 2 5 4 】

尚、本特徴部 1 7 9 S G では、高ベース状態の 1 ~ 5 0 回の特図ゲーム（高ベース状態における 5 0 回までの可変表示）において大当り種別が大当り B となる場合は、必ず最も特図変動時間が長いスーパーリーチ の変動パターン（ P B 1 - 4 ）にて可変表示が実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態の 1 ~ 5 0 回の特図ゲーム（高ベース状態における 5 0 回までの可変表示）において大当り種別が大当り B となる場合であっても、スーパーリーチ の変動パターン（ P B 1 - 4 ）よりも低い割合でノーマルリーチの変動パターン（ P B 1 - 1 ）、スーパーリーチ の変動パターン（ P B 1 - 2 ）、スーパーリーチ の変動パターン（ P B 1 - 3 ）にて可変表示が実行される場合を設けてもよい。更に、高ベース状態の 1 ~ 5 0 回の特図ゲーム（高ベース状態における 5 0 回までの可変表示）において大当り種別が大当り B となる場合以外であってもスーパーリーチ の変動パターン（ P B 1 - 4 ）にて可変表示が実行される場合を設けてもよい。

30

【 0 2 5 5 】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（ P C 1 - 1 ）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図 8 - 1 0 (C) に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、M R 3 の判定値の範囲 0 ~ 9 9 7 のうち、0 ~ 9 9 7 までが小当りの変動パターン（ P C 1 - 1 ）に割り当てられている。尚、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G における小当りの変動パターンとしては P C 1 - 1 のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては 2 以上の変動パターンを設けてもよい。

40

【 0 2 5 6 】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が 1 個以下である場合に使用されるはずれ用変動パタ

50

ーン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2～4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5～8個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルDとが予め用意されている。

【0257】

はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

【0258】

図8-11(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【0259】

20

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

【0260】

図8-11(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2～4個用)においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

30

【0261】

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

【0262】

40

図8-11(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【0263】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-4)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(

50

PA2-1)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2-2)、スーパーリーチ はずれの変動パターン (PA2-3) に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0264】

図8-11(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)においては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~550までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-4)に割り当てられており、551~700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

10

【0265】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA~Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA~Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701~900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン、901~997までがスーパーリーチ はずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

20

【0266】

尚、本実施の形態の特徴部179SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差(例えば、1%程度)で異なってもよい。

【0267】

尚、本実施の形態の特徴部179SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

30

【0268】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン(PA1-2)よりも非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)の方が変動時間は短い(図8-6参照)。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)が決定されることによって、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

40

【0269】

また、本実施の形態の特徴部179SGでは、図8-11(A)~図8-11(C)に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数(例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する

50

場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数)に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0270】

また、本実施の形態の特徴部179SGでは、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが1対1で対応付いている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等に基づいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

【0271】

図8-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間(バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで)は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ(特図プロセスフラグなど)と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0272】

次に、本実施の形態の特徴部179SGにおける表示モニタ179SG029の表示について説明する。

【0273】

図8-12(A)に示すように、表示モニタ179SG029は、第1表示部179SG029A、第2表示部179SG029B、第3表示部179SG029C、第4表示部179SG029Dを備えている。第1表示部179SG029A~第5表示部179SG29Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部179SG029A~第5表示部179SG29Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0274】

尚、本実施の形態の特徴部179SGにおける表示モニタ179SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【0275】

表示モニタ179SG029には、図8-12(B)及び図8-12(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値(計測中のリアルタイム値)であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ179SG029に表示される。

【0276】

実際に表示モニタ179SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記

10

20

30

40

50

である「b L .」を表示するために第1表示部179SG029Aに「b」、第2表示部179SG029Bに「L .」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部179SG029Cと第4表示部179SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ179SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b 1 .」を表示するために第1表示部179SG029Aに「b」、第2表示部179SG029Bに「1 .」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部179SG029Cと第4表示部179SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ179SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b 2 .」を表示するために第1表示部179SG029Aに「b」、第2表示部179SG029Bに「2 .」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部179SG029Cと第4表示部179SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ179SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b 3 .」を表示するために第1表示部179SG029Aに「b」、第2表示部179SG029Bに「3 .」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」~「99」の値)が第3表示部179SG029Cと第4表示部179SG029Dとにおいて表示される。

10

【0277】

本実施の形態の表示モニタ179SG029では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板11は、ベースL ベース1 ベース2 ベース3の順番で表示モニタ179SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ179SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ179SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ179SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ179SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ179SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ179SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ179SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ179SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

20

30

【0278】

図8-2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図8-13(A)に示すような演出制御用データ保持エリア179SG190が設けられている。図8-13(A)に示す演出制御用データ保持エリア179SG190は、演出制御フラグ設定部179SG191と、演出制御タイマ設定部179SG192と、演出制御カウンタ設定部179SG193と、演出制御パッファ設定部179SG194とを備えている。

40

【0279】

演出制御フラグ設定部179SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部179SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0280】

演出制御タイマ設定部179SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における

50

演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 179SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0281】

演出制御カウンタ設定部 179SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 179SG193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0282】

演出制御バッファ設定部 179SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 179SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0283】

本実施の形態の特徴部 179SG では、図 8 - 13 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 179SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 179SG194 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 179SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 179SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 11 から演出制御基板 12 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 179SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0284】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の変動表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該変動表示を終了するときに実行される飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【0285】

更に、本実施の形態の特徴部 179SG における始動入賞時受信コマンドバッファ 179SG194A には、後述する先読予告設定処理（図 8 - 21）において保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグの記憶領域が各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0286】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き）の保留記憶表示が第 1 保留記憶表示エリア 179SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 179SG005U に表示され

10

20

30

40

50

、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（ ））または「２」（星（ ））や特殊態様（例えば、青色や赤色のカメラ）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「３」（青色のカメラ）または「４」（赤色のカメラ）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる態様の保留記憶表示が第１保留記憶表示エリア１７９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１７９ＳＧ００５Ｕに表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性、該パチンコ遊技機１に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可能性が高いことが予告されるようになっている。

【０２８７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１７９ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１７９ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「１」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【０２８８】

図８－１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１７９ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図８－１３（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【０２８９】

次に、本実施の形態の特徴部１７９ＳＧにおける遊技制御メイン処理について説明する。図８－１４は、ＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（１７９ＳＧＳａ００１）。続いて、必要な初期設定を行う（１７９ＳＧＳａ００２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０２９０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されているか否か（１０７ＳＧＳａ００３）や、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）が正常であるか否か（１０７ＳＧＳａ００４）を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合（１７９ＳＧＳａ００３；Ｎ）やＲＡＭ１０２が正常でない場合（１７９ＳＧＳａ００４；Ｎ）は、１７９ＳＧＳａ０１７に進み、バックアップデータが記憶されており、且つＲＡＭ１０２が正常である場合（１７９ＳＧＳａ００３；Ｙ、１７９ＳＧＳａ００４；Ｙ）は、

更にRAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかであるか、つまり、RAM102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する(179SGSa005)。

【0291】

RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかではない場合(179SGSa005;N)は、179SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかである場合(179SGSa005;Y)は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと(設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと)を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する(179SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合(179SGSa006;Y)は、179SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし(179SGSa007)、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(179SGSa008)。

10

【0292】

クリアスイッチがONである場合(179SGSa008;Y)は、RAMクリアフラグをセットして179SGSa011に進み(179SGSa010)、クリアスイッチがOFFである場合(179SGSa008;N)は、179SGSa010を実行せずに179SGSa011に進む。

【0293】

20

179SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ179SG051がONであるか否かを判定する(179SGSa011)。錠スイッチ179SG051がONである場合(179SGSa011;Y)は、更に開放センサ179SG090がONであるか否かを判定する(179SGSa012)。開放センサ179SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ179SG051がON且つ遊技機用枠179SG003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(179SGSa012;Y)は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(179SGSa013a)。

【0294】

RAMクリアフラグがセットされている場合(179SGSa013a;Y)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理(179SGSa013b)を実行して179SGSa013dに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(179SGSa013a;N)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理(179SGSa013c)を実行して179SGSa013dに進む。

30

【0295】

尚、設定値変更処理(179SGSa013b)では、CPU103は、先ず、表示モニタ179SG029において現在設定されている設定値の表示を行う。次いで、設定切替スイッチ179SG052が操作される毎に表示モニタ179SG029における設定値の更新表示を行う。そして、錠スイッチ179SG051がOFFとなったことに基づいて表示モニタ179SG029に表示されている設定値をRAM102に更新記憶するとともに、該新たにRAM102に更新記憶された設定値を特定可能な設定値指定コマンドを演出制御用CPU120に対して出力する。

40

【0296】

また、設定値確認処理(179SGSa013c)では、CPU103は、表示モニタ179SG029において現在設定されている設定値の表示を行う。そして、錠スイッチ179SG051がOFFとなったことに基づいて表示モニタ179SG029における設定値の表示を終了すればよい。

【0297】

尚、179SGSa011において錠スイッチ179SG051がOFFである場合(179SGSa011;N)や開放センサがOFFである場合(179SGSa012;

50

N)は、179SGSa013a~179SGSa013cの処理を実行せずに179SGSa013dに進む。

【0298】

179SGSa013d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(179SGSa009)を実行するか)否かを判定する(179SGSa013d)。RAMクリアフラグがセットされている場合(179SGSa013d;Y)はRAMクリア処理(179SGSa013e)を実行した後に179SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(179SGSa013d;N)はRAMクリア処理(179SGSa013e)を実行せずに179SGSa014に進む。

10

【0299】

尚、RAMクリア処理(179SGSa013e)では、CPU103は、設定値が格納されているアドレスとRAMクリアフラグが格納(セット)されているアドレスを除く全てのアドレスに「00H」をセットする処理を実行する。つまり、本実施の形態の特徴部179SGでは、179SGSa001~179SGSa013e及び後述する179SGSa017~179SGSa021に示すように、RAM102に異常がない場合は、設定値が格納されているアドレスとRAMクリアフラグが格納されているアドレスを除く全てのアドレスの内容をクリアするようになっている。

【0300】

20

179SGSa014においてCPU103は、再度RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する(179SGSa014)。RAMクリアフラグがセットされている場合(179SGSa014;Y)は179SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(179SGSa014;N)は、主基板11の内部状態を電力供給停止(電断)時の状態に戻すための復旧処理を行う(179SGSa015)。

【0301】

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。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧(ホットスタートで起動)したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、179SGSa028に進む(179SGSa016)。

30

【0302】

また、179SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(179SGSa017)。クリアスイッチがONである場合(179SGSa017;Y)は、更に錠スイッチ179SG051がONであるか否か(179SGSa018)や、開放センサ179SG090がONであるか否かを判定する(179SGSa019)。

40

【0303】

錠スイッチ179SG051がONであり(179SGSa018;Y)、且つ開放センサ179SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合(遊技機用枠179SG003を開放し、錠スイッチ179SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに(179SGSa020)、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする(179SGSa021)。そして、前述した179SGSa009~179SGSa016の処理を実行する。

50

【0304】

尚、クリアスイッチがOFFである場合(179SGSa017;N)、錠スイッチ179SG051がOFFである場合(179SGSa018;N)、開放センサ179SG090がOFFである場合(179SGSa019;N)は、179SGSa031に進む。

【0305】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する(179SGSa022)。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし(179SGSa023)、表示モニタ179SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する(179SGSa024)。

10

【0306】

179SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し(179SGSa025)、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(179SGSa026)。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合(179SGSa026;N)は、179SGSa025と179SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合(179SGSa026;Y)は、表示モニタ179SG029における全セグメントの点滅を終了し(179SGSa027)、179SGSa028に進む。

20

【0307】

尚、本実施の形態の特徴部179SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間(例えば、5秒間)に亘って表示モニタ179SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ179SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ179SG029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。

【0308】

そして、179SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理(179SGSa028)を実行し、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(179SGSa029)、割込みを許可する(179SGSa030)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

30

【0309】

また、179SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること(設定値異常エラー)や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等に基づいて、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(179SGSa031)。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする(179SGSa032)。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し(179SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(179SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合(179SGSa034;N)は、179SGSa033と179SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合(179SGSa034;Y)は、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179SG029を構成する第1表示部179SG029A、第2表示部179SG029B、第3表示部179SG029C、第4表示部

40

50

179SG029Dのそれぞれにおいて「E .」を表示する(179SGSa035)。
【0310】

また、CPU103は、第1特別図柄表示装置179SG004A及び第2特別図柄表示装置179SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに(179SGSa036)、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179SGSa032に進む(179SGSa037)。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)179SGSa032~179SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ179SG029、第1特別図柄表示装置179SG004A、第2特別図柄表示装置179SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

10

【0311】

このように、本実施の形態の特徴部179SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ179SG029、第1特別図柄表示装置179SG004A、第2特別図柄表示装置179SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

20

【0312】

尚、本実施の形態の特徴部179SGの遊技制御メイン処理では、図8-14に示すように、179SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(179SGSa008;Y)や179SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(179SGSa009)を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、179SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(179SGSa008;Y)や179SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、179SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(179SGSa014;Y)に実行してもよい。

30

【0313】

図8-15は、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理において実行する始動入賞判定処理(S101)を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(179SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(179SGS101;Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(179SGS102)。CPU103は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。179SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(179SGS102;N)、例えば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(179SGS103)。

40

【0314】

179SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(179SGS101;N)、179SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(179SGS102;Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(179SGS104)。このとき、第2始動口スイ

50

ッチ 2 2 B がオンであれば (1 7 9 S G S 1 0 4 ; Y)、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) となっているか否かを判定する (1 7 9 S G S 1 0 5)。CPU 1 0 3 は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。1 7 9 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (1 7 9 S G S 1 0 5 ; N)、例えば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する (1 7 9 S G S 1 0 6)。

【 0 3 1 5 】

1 7 9 S G S 1 0 3 , 1 7 9 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する (1 7 9 S G S 1 0 7)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウンタ値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する (1 7 9 S G S 1 0 8)。例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新すればよい。

【 0 3 1 6 】

1 7 9 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを抽出する (1 7 9 S G S 1 0 9)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される (1 7 9 S G S 1 1 0)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、図示しない第 1 特図保留記憶部に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、図示しない第 2 特図保留記憶部に乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す数値データが格納される。

【 0 3 1 7 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、更には変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU 1 0 3 は、1 7 9 S G S 1 0 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【 0 3 1 8 】

1 7 9 S G S 1 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる (1 7 9 S G S 1 1 1)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには ROM 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには ROM 1 0 1 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマン

10

20

30

40

50

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 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 3 1 9 】

1 7 9 S G S 1 1 1 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する (1 7 9 S G S 1 1 2)。その後、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う (1 7 9 S G S 1 1 3)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示す 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。

10

【 0 3 2 0 】

1 7 9 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 1 」であるか否かを判定する (1 7 9 S G S 1 1 4)。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば (1 7 9 S G S 1 1 4 で Y) 始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから (1 7 9 S G S 1 1 5)、1 7 9 S G S 1 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには (1 7 9 S G S 1 1 4 で N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから (S 1 1 6)、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

【 0 3 2 1 】

図 8 - 1 6 (A) は、入賞時乱数値判定処理として、図 8 - 1 5 の 1 7 9 S G S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G において、特別図柄や飾り図柄の変動表示が開始されるときには、特別図柄通常処理 (図 5 の S 1 1 0) により、特図表示結果 (特別図柄の可変表示結果) を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否か、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か否か等の判定が行われる。また、変動パターン設定処理 (図 5 の S 1 1 1) において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口 (第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口) にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 が 1 7 9 S G S 1 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定や、特図表示結果として小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りや小当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、後述するように、保留表示予告演出が実行されるようになる。

30

40

【 0 3 2 2 】

図 8 - 1 6 (A) に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば図示しない遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する (1 7 9 S G S 1 2 1)。C P U 1 0 3 は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【 0 3 2 3 】

1 7 9 S G S 1 2 1 の処理に続いて、図 8 - 7 に示す表示結果判定テーブルを選択して

50

セットする（１７９ＳＧＳ１２２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値が１であれば図８－７（Ａ）に示す第１特図用表示結果判定テーブルをセットし、始動口バッファ値が２であれば図８－７（Ｂ）に示す第２特図用表示結果判定テーブルをセットすればよい。

【０３２４】

その後、セットした表示結果判定テーブルにおけるパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じた大当りの数値範囲（大当りの判定範囲）を参照し、図８－１５の１７９ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが該大当り判定範囲内であるか否かを判定する（１７９ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、１７９ＳＧＳ１２２の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく変動表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【０３２５】

１７９ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとならないと判定された場合には（１７９ＳＧＳ１２３；Ｎ）、更にセットした表示結果判定テーブルにおけるパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じた小当りの数値範囲（小当りの判定範囲）を参照し、図８－１５の１７９ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが該小当り判定範囲内であるか否かを判定する（１７９ＳＧＳ１２４）。小当り判定範囲には、１７９ＳＧＳ１２２の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、小当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と小当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が小当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が小当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく変動表示結果が「小当り」に決定されると判定できる。

【０３２６】

１７９ＳＧＳ１２４にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に小当りとならないと判定された場合には（１７９ＳＧＳ１２４；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し（１７９ＳＧＳ１２５）、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（１７９ＳＧＳ１２６）。時短フラグがセットされていない場合は（１７９ＳＧＳ１２６；Ｎ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし（１７９ＳＧＳ１２７）、時短フラグがセットされている場合は（１７９ＳＧＳ１２６；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（１７９ＳＧＳ１２８）。

【０３２７】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、図８－１１（Ａ）に示すように、保留記憶数が１個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、図８－１１（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【０３２８】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態の特徴部 179SG では、これらのはずれ用変動パターン判定テーブル A やはずれ用変動パターン判定テーブル D に加えて、合計保留記憶数が 2 ~ 4 個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブル B と、合計保留記憶数が 5 ~ 8 個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブル C が予め用意されているが、図 8 - 11 に示すように、これらのはずれ用変動パターン判定テーブル A ~ C のうち、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち 0 ~ 450 までの値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブル B, C では、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち 0 ~ 450 を超える値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブル A ~ C では、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち 701 ~ 997 までの値が割り当てられている。

10

【0329】

このため、後述する 179SGS137 においてははずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターン（変動カテゴリ）を判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて判定するようになっている。

【0330】

図 8 - 16 (A) に示すように、179SGS123 にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には (179SGS123; Y)、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 に基づいて、大当たり種別を判定する (179SGS130)。このとき、CPU103 は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

20

【0331】

また、179SGS130 において判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し (179SG131)、時短フラグがセットされているか否か及び当該保留記憶が第2特図の保留記憶であるか否かを判定する (179SGS132、179SGS133)。尚、当該保留記憶が第2特図の保留記憶であるか否かは、179SGS103 または 179SGS106 の処理でセットされた始動口バッファ値により判定すればよい。時短フラグがセットされており且つ当該保留記憶が第2特図の保留記憶である場合 (179SGS132; Y 且つ 179SGS133; Y) は、更に当該保留記憶の可変表示が高ベース状態の50回目以内の可変表示となるか否かを判定する (179SGS134)。尚、高ベース状態の50回目以内の可変表示となるか否かは、後述する時短状態可変表示回数カウンタの値と当該保留記憶が第2特図保留記憶部における何個目の保留記憶であるかにより判定すればよい。

30

【0332】

例えば、当該保留記憶が第2特図保留記憶部における1個目の保留記憶である場合は、時短回数状態可変表示回数カウンタの値に1を加算した値が「50」以下であるか否かを判定し、当該保留記憶が第2特図保留記憶部における2個目の保留記憶である場合は、時短回数状態可変表示回数カウンタの値に2を加算した値が「50」以下であるか否かを判定し、当該保留記憶が第2特図保留記憶部における3個目の保留記憶である場合は、時短回数状態可変表示回数カウンタの値に3を加算した値が「50」以下であるか否かを判定し、当該保留記憶が第2特図保留記憶部における4個目の保留記憶である場合は、時短回数状態可変表示回数カウンタの値に4を加算した値が「50」以下であるか否かを判定すればよい。

40

【0333】

50

当該保留記憶の可変表示が高ベース状態における50回目以内の可変表示である場合(179SGS134;Y)は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする(179SG135)。

【0334】

また、時短フラグがセットされていない場合(179SGS132;N)、等が保留記憶が第2特図の保留記憶である場合(179SGS133;N)、当該保留記憶の可変表示が高ベース状態における51回目以降の可変表示である場合(179SGS134;N)は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする(179SGS136)。

【0335】

尚、179SGS124にて小当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に小当りとなると判定された場合には(179SGS124;Y)、小当り種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行するとともに(179SGS129a)、小当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、小当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(179SGS129b)。

【0336】

179SGS127、179SGS128、179SGS129b、179SGS135、179SGS136の処理のいずれかを実行した後は、設定された変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(179SGS137)。本実施の形態の特徴部179SGでは、図8-16(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチや小当り)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0337】

その後、179SGS137の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(179SGS138)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0338】

図8-17は、変動パターン設定処理として、図5のS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図8-17に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、高ベース状態(時短状態)に制御されてからの特図ゲーム(可変表示)回数を示す時短状態可変表示回数カウンタがセットされているか否かを判定する(179SGS141)。尚、時短状態可変表示回数カウンタがセットされていることは、時短状態可変表示回数カウンタに0を含むいずれかの数値がセットされていることを指す。時短状態可変表示回数カウンタがセットされている場合(179SGS141;Y)は、時短状態可変表示回数カウンタの値を+1して179SGS143に進む(179SGS142)。尚、時短状態可変表示回数カウンタがセットされていない場合(179SGS141;N)は、179SGS142の処理を実行せずに179SGS143に進む。

【0339】

179SGS143においてCPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する。そして、大当りフラグがセットされていれば(179SGS143;Y)、大当り種別が大当りBであるか否かを判定する(179SGS144)。大当り種別が大当りBである場合(179SGS144;Y)は、更に、時短状態可変表示回数カウンタの値が1~50のいずれかであるか否か、すなわち、実行する可変表示が高ベース状態に制御されてから1~50回目の可変表示であるか否かを判定する(179SGS145)。時短状態可変表示回数カウンタの値が1~50のいずれかである場合(179SGS145;Y)は、大当り変動パターンを決定するための使用テーブルとして、大当り用変動

10

20

30

40

50

パターン判定テーブル B を選択してセットし (1 7 9 S G S 1 4 6)、1 7 9 S G S 1 5 5 に進む。

【 0 3 4 0 】

尚、大当り種別が大当り A である場合 (1 7 9 S G S 1 4 4) や時短状態可変表示回数カウンタの値が 5 1 以上である場合 (1 7 9 S G S 1 4 5 ; N) は、大当り変動パターンを決定するための使用テーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択してセットし (1 7 9 S G S 1 4 7)、1 7 9 S G S 1 5 5 に進む。

【 0 3 4 1 】

1 7 9 S G S 1 4 3 にて大当りフラグがセットされていないときには (1 7 9 S G S 1 4 3 ; N)、時短フラグがセットされているか否かを判定することで、時短制御中であるか否かを判定する (1 7 9 S G S 1 4 8)。そして、時短フラグがセットされていれば (1 7 9 S G S 1 4 8 ; Y)、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択してセットして 1 7 9 S G S 1 5 5 に進む (1 7 9 S G S 1 4 9)。

10

【 0 3 4 2 】

一方、時短フラグがセットされていない場合 (1 7 9 S G S 1 4 8 ; N) は、合計保留記憶数を特定し、該特定した合計保留記憶数が 2 以上であるか否かを判定する (1 7 9 S G S 1 5 0)。

【 0 3 4 3 】

特定した合計保留記憶数が 1 以下である場合 (1 7 9 S G S 1 5 0 ; N) には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択してセットし、1 7 9 S G S 1 5 5 に進む (1 7 9 S G S 1 5 1)。

20

【 0 3 4 4 】

また、特定した合計保留記憶数が 2 以上である場合 (1 7 9 S G S 1 5 0 ; Y) には、合計保留記憶数が 5 以上であるか否かを更に判定する (1 5 9 S G S 1 5 2)。

【 0 3 4 5 】

合計保留記憶数が 5 以上でない場合 (1 7 9 S G S 1 5 2 ; N) には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択してセットし、1 7 9 S G S 1 5 5 に進む (1 7 9 S G S 1 5 3)。

30

【 0 3 4 6 】

また、合計保留記憶数が 5 以上である場合 (1 7 9 S G S 1 5 2 ; Y) には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択してセットし、1 7 9 S G S 1 5 5 に進む (1 7 9 S G S 1 5 4)。

【 0 3 4 7 】

そして、1 7 9 S G S 1 5 5 において C P U 1 0 3 は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づき、選択された大当り用変動パターン判定テーブルやはずれ用変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。

【 0 3 4 8 】

尚、大当りフラグがオフであるときには、1 7 9 S G S 1 5 5 の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、1 7 9 S G S 1 5 5 の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

40

【 0 3 4 9 】

1 7 9 S G S 1 5 5 にて変動パターンを決定した後は、可変表示特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の可変表示を開始させるための設定を行う (1 7 9 S G S 1 5 6)。一例として、可変表示特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第

50

1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、可変表示特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0350】

179SGS156の処理に続いて、特別図柄の可変表示開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う(179SGS157)。例えば、可変表示特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンド等を順次送信するために、予め用意された第1可変表示開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、可変表示特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

10

【0351】

179SGS157の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(179SGS158)。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が導出表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「2」に更新してから(179SGS159)、変動パターン設定処理を終了する。

20

【0352】

179SGS157でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

30

【0353】

以上のように、本特徴部179SGでは、高ベース状態中の1~50回目の可変表示において可変表示結果が大当たりBとなる場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択することによって必ず変動パターンをスーパーリーチの変動パターンに決定し、高ベース状態中の51回目以降の可変表示において可変表示結果が大当たりBとなる場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択することによって必ず変動パターンをスーパーリーチの変動パターンに決定する。

40

【0354】

更に、高ベース状態中の1~50回目の可変表示において可変表示結果が大当たりBとなる場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択することによって必ず変動パターンをスーパーリーチの変動パターンに決定し、高ベース状態中の1~50回目以降の可変表示において可変表示結果が大当たりAとなる場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択することによって必ず変動パターンをスーパーリーチの変動パターンに決定する。

【0355】

図8-18は、特別図柄停止処理として、図5のS113にて実行される処理の一例を

50

示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 103は、S 112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の可変表示を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を導出表示する制御を行う(179SGS181)。尚、可変表示特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の可変表示を終了させ、可変表示特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の可変表示を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う(179SGS182)。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定し(179SGS183)、大当りフラグがセットされていない場合(179SGS183; N)には、179SGS191に移行する。

10

【0356】

一方、大当りフラグがセットされている場合(179SGS183; Y)には、CPU 103は、確変フラグや時短フラグがセットされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアする(179SGS184)。また、時短状態可変表示回数カウンタがセットされていれば、該時短状態可変表示回数カウンタもクリアする(179SGS185)。そして、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じた大当り開始指定コマンドを送信するための設定を行う(179SGS186)。

【0357】

更にCPU 103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う(179SGS187)。

20

【0358】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(179SGS188)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、大当りAであれば7回、大当りBであれば16回)をセットする(179SGS189)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(S 114)に対応した値である“4”に更新する(179SGS190)。

【0359】

一方、S 191においてCPU 103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合(179SGS191; Y)には、179SGS194に進む。

30

【0360】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合(179SGS191; N)、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する(179SGS192)。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(179SGS193)、「0」でない場合(179SGS193; N)には179SGS195に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合(179SGS193; Y)には、時短制御を終了させるために時短フラグをクリアし(179SGSS194)、179SGS195に進む。

【0361】

40

179SGS195においてCPU 103は、確変回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。確変回数カウンタの値が「0」である場合(179SGS195; N)には、179SGS199に進む。

【0362】

そして、179SGS199においてCPU 103は、確変フラグや時短フラグのセット状態に対応した遊技状態(確変フラグと時短フラグの両方がセットされている場合には高確高ベース状態、確変フラグのみがセットされている場合には高確低ベース状態、確変フラグと時短フラグの両方がセットされていない場合には低確低ベース状態)に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する(179

50

S G S 2 0 0)。

【 0 3 6 3 】

図 8 - 1 9 は、大当り終了処理として、図 5 の S 1 1 7 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。

【 0 3 6 4 】

大当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する (1 7 9 S G S 2 0 1)。大当り終了表示タイマが動作中でない場合 (1 7 9 S G S 2 0 1 ; N) には、終了した大当り遊技の大当り種別が大当り B であるか否かを判定する (1 7 9 S G S 2 0 2)。終了した大当り遊技の大当り種別が大当り A である場合 (1 7 0 S G S 2 0 2 : ; N) は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示として後述のエンディング演出を行う時間 (大当り終了表示時間) に対応する第 1 表示時間に相当する値を設定し (1 7 9 S G S 2 0 3)、処理を終了する。また、終了した大当り遊技の大当り種別が大当り B である場合 (1 7 0 S G S 2 0 2 : ; Y) は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示として後述のエンディング演出を行う時間 (大当り終了表示時間) に対応する第 2 表示時間に相当する値を設定し (1 7 9 S G S 2 0 4)、処理を終了する。尚、第 2 表示時間は、前述した第 1 表示時間よりも長時間である。つまり、本特徴部 1 7 9 S G では、大当り B の大当り遊技終了後は、大当り A の大当り遊技終了後よりも長期間に亘って後述のエンディング演出を実行可能なように設定されている。尚、本特徴部 1 7 9 S G における第 1 表示期間は例えば 2 0 秒間であり、第 2 表示期間は例えば 4 5 秒間である。

【 0 3 6 5 】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合 (1 7 9 S G S 2 0 1 ; Y) には、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する (1 7 9 S G S 2 0 5)。そして、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する (1 7 9 S G S 2 0 6)。経過していなければ処理を終了する。

【 0 3 6 6 】

大当り終了表示時間を経過していれば (1 7 9 S G S 2 0 6 ; Y)、C P U 1 0 3 は、時短フラグと確変フラグの両方をセットする (1 7 9 S G S 2 0 7、1 7 9 S G S 2 0 8) とともに、確変回数カウンタに確変状態に制御される特図ゲーム回数 (可変表示回数) である「 1 5 0 」をセットする (1 7 9 S G S 2 0 9)。そして C P U 1 0 3 は、終了した大当り遊技の大当り種別が大当り B であるか否かを判定する (1 7 9 S G S 2 1 0)。終了した大当り遊技の大当り種別が大当り A である場合 (1 7 9 S G S 2 1 0 ; N) は、時短回数カウンタに時短状態に制御される特図ゲーム回数 (可変表示回数) である「 1 0 0 」をセットして 1 7 9 S G S 2 1 3 に進み (1 7 9 S G S 2 1 1)、終了した大当り遊技の大当り種別が大当り B である場合 (1 7 9 S G S 2 1 0 ; Y) は、時短回数カウンタに時短状態に制御される特図ゲーム回数 (可変表示回数) である「 1 5 0 」をセットして 1 7 9 S G S 2 1 3 に進む (1 7 9 S G S 2 1 2)。

【 0 3 6 7 】

1 7 9 S G S 2 1 3 では、C P U 1 0 3 は、時短状態可変表示実行回数カウンタに「 0 」をセットする。そして、大当りフラグをクリアし (1 7 9 S G S 2 1 4)、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う (1 7 9 S G S 2 1 5)。そして、セットされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板 1 2 に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後 (1 7 9 S G S 2 1 6)、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である「 0 」に更新して大当り終了処理を終了する (1 7 9 S G S 2 1 7)。

【 0 3 6 8 】

図 8 - 2 0 は、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G における演出制御プロセス処理 (S 7 6) のフローチャートの一部である。本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G における演出制御プロセス処理では、図 7 に示す先読予告設定処理 (S 1 6 1) の実行後に、第 1 保留記憶表示エリア 1 7 9 S G 0 0 5 D 及び第 2 保留記憶表示エリア 1 7 9 S G 0 0 5 U に表示さ

10

20

30

40

50

れている保留記憶表示の表示態様や表示数を図 8 - 1 3 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 7 9 S G 1 9 4 A に応じて更新する保留表示更新処理 (1 7 9 S G S 1 6 2) を実行した後に図 7 に示す S 1 7 0 ~ S 1 7 7 のいずれかの処理を実行するようになっている。

【 0 3 6 9 】

図 8 - 2 1 は、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 8 - 2 0 に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告設定処理 (S 1 6 1) を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、図 8 - 1 3 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 7 9 S G 1 9 4 A の内容をチェックし (1 7 9 S G S 2 4 1)、保留表示フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する (1 7 9 S G S 2 4 2)。保留表示フラグがセットされていないエントリが無い場合は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、既に保留表示フラグの値が 1 ~ 4 のいずれかにセットされているエントリが有るか否かを判定する (1 7 9 S G S 2 4 3)。

10

【 0 3 7 0 】

既に保留表示フラグの値が 1 ~ 4 のいずれかにセットされているエントリが有る場合、つまり、既に保留表示予告演出が実行されている場合は、該エントリ (1 7 9 S G S 2 4 2 にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ) の保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「 0 」をセット (つまり、該エントリに対応する保留記憶表示を「 」で表示することを決定) して先読予告設定処理を終了する (1 7 9 S G S 2 5 1)。後述するように、既に保留表示フラグの値が 1 ~ 4 のいずれかにセットされているエントリが有る場合とは、既に保留表示予告演出が実行されている場合である。つまり、 1 7 9 S G S 2 4 3 の処理では、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限している。

20

【 0 3 7 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、 1 7 9 S G S 2 4 3 において、保留表示フラグの値の 1 ~ 4 のいずれかにセットされているエントリが無い場合は、該エントリ (1 7 9 S G S 2 4 2 にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ) の図柄指定コマンドが大当りを示しているか否かを判定する (1 7 9 S G S 2 4 4)。該エントリの図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定するとともに (1 7 9 S G S 2 4 5)、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部 1 7 9 S G 1 9 3 のランダムカウンタなどから抽出した保留表示予告演出用の乱数値を示す数値データと 1 7 9 S G S 2 4 5 において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時保留表示予告演出判定テーブルを参照することにより、保留表示予告演出の実行の有無と保留表示予告演出を実行する場合における表示パターンとを決定する (1 7 9 S G S 2 4 6)。

30

【 0 3 7 2 】

1 7 9 S G 2 4 6 においては、例えば、図 8 - 2 2 (A) に示すような決定割合で保留表示予告演出の実行の有無と表示パターン (予告種別) とを決定する。図 8 - 2 2 (A) に示す決定割合の設定例では、 1 7 9 S G S 2 4 5 の処理において特定した大当り種別に応じて、保留表示予告演出の有無や表示パターン (予告種別) の決定割合を異ならせている。

40

【 0 3 7 3 】

本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、保留表示予告演出の表示パターン (予告種別) として、表示パターン、表示パターン、表示パターン、表示パターンの 4 種類が設けられている。このうち、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形 () で第 1 保留記憶表示エリア 1 7 9 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 7 9 S G 0 0 5 U に表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星型 () で第 1 保留記憶表示エリア 1 7 9 S G 0 0 5 D または第 2 保留記憶表示エリア 1 7 9

50

S G 0 0 5 Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が青色のカメラで第1保留記憶表示エリア1 7 9 S G 0 0 5 Dまたは第2保留記憶表示エリア1 7 9 S G 0 0 5 Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターン に決定された場合には、保留記憶表示が赤色のカメラで第1保留記憶表示エリア1 7 9 S G 0 0 5 Dまたは第2保留記憶表示エリア1 7 9 S G 0 0 5 Uに表示される。また、保留表示予告演出の非実行が決定された場合には、保留記憶表示が白色の丸形()で第1保留記憶表示エリア1 7 9 S G 0 0 5 Dまたは第2保留記憶表示エリア1 7 9 S G 0 0 5 Uに表示される。

【0374】

ここで、図8 - 22 (A)に示すように、大当たり種別が大当たりA(非確変大当たり)である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、55%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、20%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。また、大当たり種別が大当たりBまたは大当たりC(確変大当たり)である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、55%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。

【0375】

1 7 9 S G S 2 4 4に戻り、演出制御用CPU120は、該エントリの図柄指定コマンドがはずれや小当たりである場合は、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドから変動カテゴリを特定し(1 7 9 S G S 2 4 8)、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部1 7 9 S G 1 9 3のランダムカウンタなどから抽出した保留表示予告演出用の乱数値を示す数値データと1 7 9 S G S 2 4 9において特定した大当たり種別に基づいて、図示しない小当たり・はずれ時保留表示予告演出判定テーブルを参照することにより、保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定する。

【0376】

具体的には、図8 - 22 (B)に示すように、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、5%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれまたは小当たりであり変動カテゴリがその他である場合(ノーマルリーチはずれまたは小当たりである場合)は、75%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、55%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、25%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定され、5%の割合で表示パターン での保留表示予告演出の実行が決定される。

【0377】

つまり、図8 - 22 (A)及び図8 - 22 (B)に示すように本実施の形態の特徴部1 7 9 S Gにおいては、保留表示予告演出が実行される場合は保留表示予告演出が実行されない場合よりも高い割合で大当たり遊技状態に制御されるようになっており、表示パターン にて保留表示予告演出が実行される場合は、表示パターン にて保留表示予告演出が実行される場合よりも高い割合で大当たり種別が大当たりBまたは大当たりC(確変大当

10

20

30

40

50

り)となるように設定されている。このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン(予告種別)として表示パターンの表示が実行された場合は、表示パターンの表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りである割合が高くなり、遊技者の確変大当りとなることに対する期待度を高めることができる。

【0378】

表示パターンや表示パターンは、後述する設定示唆演出の実行を示唆する表示パターンであるため、表示パターンや表示パターンよりも大当り遊技状態に制御されることに対する期待度(大当り期待度)が高くなるように設定されていないとともに、大当り種別が大当りBや大当りCとなることに対する期待度(確変大当り期待度)が同一となっている。

10

【0379】

尚、本実施の形態の特徴部179SGでは、可変表示結果が大当りとなる場合に決定可能な変動パターンはノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンであり、図8-22に示すように、表示パターンや表示パターンが決定される場合とは可変表示結果が大当りもしくは可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合である。つまり、表示パターンや表示パターン(青色や赤色のカメラの態様)の保留記憶表示は、後述する設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることも示唆している。一方で、図8-22(B)に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他(ノーマルリーチや小当り)である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されない。

20

【0380】

図8-21に戻り、演出制御用CPU120は、179SGS246または179SGS249の処理の実行後、保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する(179SGS250)。保留表示予告演出の実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに179SGS246または179SGS249の処理にて決定した表示パターンに対応した値(1~4のいずれか)をセットして先読予告設定処理を終了する(179SGS247)。尚、保留表示予告演出の非実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットして先読予告設定処理を終了する(179SGS251)。

30

【0381】

図8-23及び図8-24は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(S171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(179SGS271)。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(179SGS271;Y)、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第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(すなわち、可変表示中である第1特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、1個目~4個目の第1特図保留記憶に対応す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(179SGS272)。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。

40

【0382】

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

50

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。

【0383】

また、179SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(179SGS271; N)、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(179SGS273)。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(179SGS273; 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セットされている場合は(179SGS273; Y)、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第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(すなわち、可変表示中である第2特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、1個目～4個目の第2特図保留記憶に対応す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(179SGS274)。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【0384】

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

20

【0385】

179SGS272または179SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(179SGS275)。

【0386】

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(179SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた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。

30

【0387】

尚、本特徴部179SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)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大当たり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においては、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当たりであることを示すチャンス目(3図柄が特定の法則の下で不揃いとなる「334」、「556」、「778」等)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、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、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。

40

【0388】

50

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、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。

【0389】

そして演出制御用CPU120は、遊技状態が低ベース状態（低確低ベース状態または高確低ベース状態）であるか否かを判定する（179SGS276a）。遊技状態が低ベース状態である場合（179SGS276a；Y）は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（179SGS277）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合は179SGS285に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、当該可変表示のリーチ演出中において後部可変表示中示唆演出を実行するか否か及び該後部可変表示中示唆演出としていずれの演出を実行するかを決定する後部可変表示中示唆演出決定処理を実行する（179SGS278）。つまり、本実施の形態の特徴部179SGでは、179SGS277～179SGS278に示すように、後部可変表示中示唆演出（大当り示唆演出や設定示唆演出）は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能であり、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがない。

【0390】

尚、本実施の形態の特徴部179SGにおける低ベース状態でのスーパーリーチの可変表示においては、図8-32に示すように、可変表示の開始タイミングから前部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当りとなること画像表示装置5に表示するキャラクタによって示唆するキャラクタ演出または当該可変表示結果が大当りとなること示唆するとともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能であるとともに、該可変表示の後半であるリーチ演出中に後部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当りとなることを示唆する大当り示唆演出またはパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能となっている。つまり、179SGS278の処理は、後部可変表示中示唆演出を実行するか否かと該後部可変表示中示唆演出としてリーチ演出中に大当り示唆演出と設定示唆演出のどちらを実行するかを決定する処理である。

【0391】

そして、演出制御用CPU120は、179SGS278の処理において後部可変表示中示唆演出（大当り示唆演出と設定示唆演出のどちらか）の実行を決定したか否かを判定する（179SGS279）。179SGS278の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は179SGS285に進み、179SGS278の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に当該可変表示の開始時から前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出とタイマ演出のどちらを実行するかを決定する前部可変表示中示唆演出決定処理を実行する（179SGS280）。つまり、本実施の形態の特徴部179SGでは、後部可変表示中演出の実行が決定されなければ前部可変表示中示唆演出の実行を決定することが無い、すなわち、設定示唆演出を実行不能な非リーチやノーマルリーチの可変表示においては前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出やキャラクタ演出が実行されることが無い。

【0392】

そして、演出制御用CPU120は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定したか否かを判定する（179SGS281）。前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図8-32（A）に示すようにリーチ演出の開始から5秒後）に応じた値をセットして179SGS285に進み（179SGS282）、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆

演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図 8 - 3 2（B）に示すように、タイマ演出の演出パターンに応じた値（具体的には、タイマ演出の演出パターンが 2 5 秒間の演出期間であるパターン T S - 1 である場合はリーチ演出の開始から 5 秒後、タイマ演出の演出パターンが 3 0 秒間の演出期間であるパターン T S - 2 である場合はリーチ演出の開始から 1 0 秒後））をセットして 1 7 9 S G S 2 8 5 に進む（1 7 9 S G S 2 8 3 ）。

【 0 3 9 3 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 7 9 S G S 2 8 5 において、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）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（1 7 9 S G S 2 8 6 ）。

10

【 0 3 9 4 】

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 L E D 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 8 L , 8 R 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 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A 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。

【 0 3 9 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 8 L , 8 R 、操作部（プッシュボタン 3 1 B 、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行する（1 7 9 S G S 2 8 7 ）。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 1 2 3 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 1 4 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 8 L , 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【 0 3 9 6 】

尚、本特徴部 1 7 9 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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。

30

【 0 3 9 7 】

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（1 7 9 S G S 2 8 8 ）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（1 7 9 S G S 2 8 9 ）。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 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 V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M 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（S 1 7 2 ）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（1 7 9 S G S 2 9 0 ）。

40

【 0 3 9 8 】

尚、1 7 9 S G S 2 7 6 a の処理において遊技状態が高ベース状態（高確高ベース状態）であると判定した場合（1 7 9 S G S 2 7 6 a ; N ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、更に変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンであるか否かを判定する（1 7 9 S G S 2 9 1 ）。変動パターンがスーパーリーチ 以外の変動パターンである場合（1 7 9 S G S 2 9 1 ; N ）は、高ベース中可変表示示唆演出の実行の有無や高ベース中可変表示示唆演出の演出パターンを決定するための高ベース中可変表示示唆演出決定処理（1 7 9 S G S 2 9 2 ）を実行した後、1 7 9 S G S 2 8 5 ~ 1 7 9 S G S 2 9 0 の処理を実行して

50

可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 3 9 9 】

また、変動パターンがスーパーリーチ の変動パターンである場合 (1 7 9 S G S 2 9 1 ; Y) は、リーチ後に実行する特別リーチ演出としての全回転リーチ演出の演出パターンを決定する特別リーチ演出パターン決定処理 (1 7 9 S G S 2 9 3) を実行するとともに、該特別リーチ演出パターン決定処理にて決定した特別リーチの演出パターンに応じたプロセステーブルを選択した後 (1 7 9 S G S 2 9 4)、1 7 9 S G S 2 8 6 ~ 1 7 9 S G S 2 9 0 の処理を実行して可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 4 0 0 】

図 8 - 2 5 は、図 8 - 2 3 に示された可変表示開始設定処理における後部可変表示中示唆演出決定処理 (1 7 9 S G S 2 7 8) を示すフローチャートである。図 8 - 2 5 に示す後部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 8 - 1 3 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 7 9 S G 1 9 4 A を参照して当該可変表示に対応する保留表示フラグの値を特定する (1 7 9 S G S 3 0 1)。尚、該処理では、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ 1 7 9 S G 1 9 4 A の「 1 - 0 」のエントリの保留表示フラグの値を特定し、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ 1 7 9 S G 1 9 4 A の「 2 - 0 」のエントリを特定すればよい。

【 0 4 0 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 7 9 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値に基づいて後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び後部可変表示中示唆演出として実行する演出を決定する (1 7 9 S G 3 0 2)。

【 0 4 0 2 】

具体的には、図 8 - 2 6 (A) に示すように、1 7 9 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「 0 」である場合、すなわち、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合は、9 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、1 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。また、1 7 9 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「 1 」または「 2 」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形または星形にて表示されていた場合は、5 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、5 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

【 0 4 0 3 】

更に、1 7 9 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「 3 」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合は、3 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、3 5 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、3 5 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。そして、1 7 9 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「 4 」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、3 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、7 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

【 0 4 0 4 】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G においては、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていた場合は、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されている。更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合 (保留表示フラグの値が「 3 」や「 4

10

20

30

40

50

」である場合)は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合(保留表示フラグの値が「1」や「2」である場合)よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

【0405】

また、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合(保留表示フラグの値が「3」や「4」である場合)に着目すると、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

10

【0406】

以上から、本実施の形態の特徴部179SGにおいては、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が四角形や星形にて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができる一方で、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるようになっている。

20

【0407】

更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高いので、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対してより一層遊技者を注目させることができるようになっている。

【0408】

図8-25に戻り、演出制御用CPU120は、179SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(179SGS303)。179SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、179SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に、179SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(179SGS304)。

30

【0409】

179SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定した場合は、可変表示結果に基づいて大当り示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する(179SGS305)。

40

【0410】

尚、179SGS305の処理において決定可能な演出パターンとしては、図8-26(B)に示すように、パターンAS-1~パターンAS-3までの計3個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンAS-1は、当該可変表示結果が大当りとなる割合(大当り期待度)が最も低いことを示唆する演出パターン(大当り期待度:低)であり、パターンAS-2は、当該可変表示結果が大当りとなる割合がパターンAS-1よりも高いことを示唆する演出パターン(大当り期待度:中)であり、パターンAS-3は、当該可変表示結果が大当りとなる割合が最も高いことを示唆する演出パターン(大当り期待度:高)である。

【0411】

50

そして、前述した 179SGS305 の処理では、図 8 - 27 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり示唆演出の演出パターンを 10 % の割合でパターン AS - 1 に決定し、30 % の割合でパターン AS - 2 に決定し、60 % の割合でパターン AS - 3 に決定する。

【0412】

一方、179SGS302 の処理において後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用 CPU 120 は、RAM 122 を参照し、CPU 103 から受信した設定値指定コマンドから設定値（パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値）を特定する（179SGS306）。そして、演出制御用 CPU 120 は、特定した設定値に基づいて設定示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（179SGS307）。

10

【0413】

尚、179SG307 において決定可能な演出パターンとしては、図 8 - 26（B）に示すように、パターン SS - 1 ～パターン SS - 5 までの計 5 個のパターンが設けられている。これらパターン SS - 1 ～パターン SS - 5 のうち、パターン SS - 1 は、設定値が奇数（例えば 1、3、5）である可能性を示唆し、パターン SS - 2 は、設定値が偶数（例えば、2、4、6）である可能性を示唆し、パターン SS - 3 は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、3 または 5）である可能性を示唆し、パターン SS - 4 は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、4 または 6）である可能性を示唆し、パターン SS - 5 は、設定値が最高設定（例えば、6）である可能性を示唆する。

20

【0414】

そして、パターン SS - 1 及び SS - 2 については、設定値が 1 ～ 4（低設定）のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値 5、6（高設定）のいずれかであることの期待度が低いとされ、パターン SS - 3 及びパターン SS - 4 については、設定値が 5、6 のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値 5、6 であることの期待度が高いとされている。

【0415】

尚、本特徴部 179SG では、設定値 1 ～ 4 を低設定、設定値 5、6 を高設定として説明するが、設定値 1 ～ 3 を低設定、設定値 4 ～ 6 を高設定としてもよいし、設定値 1、2 を低設定、設定値 3、4 を中間設定、設定値 5、6 を高設定として演出パターンの実行割合を設定するようにしてもよい。

30

【0416】

前述した 179SGS307 の処理において演出制御用 CPU 120 は、図 8 - 28 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 である場合は、演出パターンを 60 % の割合でパターン SS - 1 に決定し、25 % の割合でパターン SS - 2 に決定し、9 % の割合でパターン SS - 3 に決定し、6 % の割合でパターン SS - 4 に決定し、0 % の割合でパターン SS - 5 に決定する。また、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、演出パターンを 25 % の割合でパターン SS - 1 に決定し、60 % の割合でパターン SS - 2 に決定し、6 % の割合でパターン SS - 3 に決定し、9 % の割合でパターン SS - 4 に決定し、0 % の割合でパターン SS - 5 に決定する。また、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、演出パターンを 50 % の割合でパターン SS - 1 に決定し、20 % の割合でパターン SS - 2 に決定し、20 % の割合でパターン SS - 3 に決定し、10 % の割合でパターン SS - 4 に決定し、0 % の割合でパターン SS - 5 に決定する。

40

【0417】

また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合は、演出パターンを 20 % の割合でパターン SS - 1 に決定し、50 % の割合でパターン SS - 2 に決定し、10 % の割合でパターン SS - 3 に決定し、20 % の割合でパターン SS - 4 に決定し、0 % の割合でパターン SS - 5 に決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 5 である場合は、演出パターンを 20 % の割合でパターン SS - 1 に決定し、30 %

50

の割合でパターン S S - 2 に決定し、30%の割合でパターン S S - 3 に決定し、20%の割合でパターン S S - 4 に決定し、0%の割合でパターン S S - 5 に決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合は、演出パターンを 30%の割合でパターン S S - 1 に決定し、20%の割合でパターン S S - 2 に決定し、15%の割合でパターン S S - 3 に決定し、30%の割合でパターン S S - 4 に決定し、5%の割合でパターン S S - 5 に決定する。

【0418】

このように、本特徴部 179 S G では、設定値示唆演出がパターン S S - 1 やパターン S S - 2 にて実行されることで設定値が 1 ~ 4 のいずれかであることが示唆され、設定値示唆演出がパターン S S - 3 やパターン S S - 4 にて実行されることによって設定値が 5 または 6 であることが示唆される。そして、設定示唆演出がパターン S S - 5 にて実行される場合は、設定値が 6 であることが確定する。

10

【0419】

図 8 - 29 は、図 8 - 23 に示す可変表示開始設定処理において演出制御用 C P U 120 が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理 (179 S G S 280) を示すフローチャートである。図 8 - 29 に示す前部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用 C P U 120 は、先ず、当該可変表示の可変表示結果を特定する (179 S G S 311)。また、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する (179 S G S 312)。

【0420】

20

後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、大当り示唆演出の実行と可変表示結果に基づいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する (179 S G S 313)。具体的には、図 8 - 30 (A) に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、40%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、70%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、25%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、5%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

30

【0421】

つまり、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当りである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当りである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行とタイマ演出の実行とが同一割合で決定される一方で、可変表示結果がはずれである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行がタイマ演出の実行よりも高い割合で決定される、つまり、タイマ演出の大当り期待度がキャラクタ演出の大当り期待度よりも高く設定されている。

【0422】

また、演出制御用 C P U 120 は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、設定示唆演出の実行と可変表示結果に基づいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する (179 S G S 314)。具体的には、図 8 - 30 (B) に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、30%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、70%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、80%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、20%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

40

【0423】

50

つまり、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当たりである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当たりであるかははずれであるかにかかわらず前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行が決定されることが無いように設定されている、つまり、タイマ演出の大当たり期待度がキャラクタ演出の大当たり期待度よりも高く設定されている。

【0424】

このため、可変表示結果が大当たりである場合は、結果的に可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合でタイマ演出の実行が決定されるようになっているので、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、可変表示結果が大当たりとなることに

10

【0425】

そして、図8-29に示すように、演出制御用CPU120は、179SGS313または179SGS314の実行後、前部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(179SGS315)。前部可変表示中示唆演出の非実行を決定している場合は前部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、前部可変表示中示唆演出の実行を決定している場合は、更に前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定しているか否かを判定する(179SGS316)。

【0426】

前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定している場合は、可変表示結果に基づいてキャラクタ演出の演出パターンを決定するとともに記憶し、前部可変表示中示唆演出決定処理を終了する(179SGS317)。

20

【0427】

尚、179SGS317の処理において決定可能なキャラクタ演出の演出パターンとしては、図8-30(C)に示すように、パターンCS-1及びパターンCS-2の計2個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンCS-1は、画像表示装置5において図示しないキャラクタAを表示することによって可変表示結果が大当たりとなる割合が最も低いことを示唆する演出パターン(大当たり期待度：低)であり、パターンCS-2は、画像表示装置5において図示しないキャラクタBを表示することによって可変表示結果が大当たりとなる割合がパターンCS-1よりも高いことを示唆する演出パターン(大当たり期待度：中)である。

30

【0428】

このため、179SGS317の処理において演出制御用CPU120は、図8-31(A)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを20%の割合でパターンCS-1に決定し、80%の割合でパターンCS-2に決定する。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを80%の割合でパターンCS-1に決定し、20%の割合でパターンCS-2に決定する。

【0429】

また、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定している場合は、演出制御用CPU120は、後部可変表示中示唆演出として実行が決定されている演出に基づいてタイマ演出の演出パターンを決定するとともに記憶し、前記部可変表示中示唆演出決定処理を終了する(179SGS318)。

40

【0430】

179SGS318の処理において決定可能なタイマ演出の演出パターンとしては、図8-30(C)に示すように、パターンTS-1及びパターンTS-2の計2個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンTS-1は、画像表示装置5において可変表示結果が大当たりとなる割合がキャラクタ演出のパターンCS-1やパターンCS-2よりも高いことを示唆する(大当たり期待度：高)とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタXの画像とともに25秒間に亘って示唆する演出であり、パターンTS-2は、画像表示装置5において可変表示結果が大当たりとなる割

50

合がキャラクタ演出のパターンCS-1やパターンCS-2よりも高いことを示唆する（大当たり期待度：高）とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタYの画像とともに25秒間に亘って示唆する演出である（図8-31（C）及び図8-40（D）及び図8-40（E）参照）。

【0431】

このため、179SGS318の処理において演出制御用CPU120は、図8-31（B）に示すように、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が大当たり示唆演出である場合は、タイマ演出の演出パターンを、80%の割合でパターンTS-1に決定し、20%の割合でパターンTS-2に決定する。また、演出制御用CPU120は、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が設定示唆演出である場合は、80%の割合でパ

10

【0432】

つまり、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合においては、該タイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりもパターンTS-2にて実行される場合（つまり、タイマ演出の演出期間が長く、且つ画像表示装置5においてキャラクタAよりもキャラクタBが表示される場合）の方が後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高く設定されている。このため、本実施の形態の特徴部179SGにおいては、タイマ演出の演出期間や画像表示装置5に表示されるキャラクタに対して遊技者を注目させることができる。また、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合は、タイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも遊技者に設定示唆演出が

20

【0433】

以上、本実施の形態の特徴部179SGにおいては、図8-30（D）に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されるとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるようになっている。

【0434】

図8-23～図8-32に示すように、可変表示中における前部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理（S172）において、決定した前部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットし、以降の可変表示中演出処理（S172）においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。また、可変表示中における後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎に後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値を-1していき、該後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値が0になったことに基づいて、決定した後部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットする。そして、以降の可変表示中演出処理（S172）においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。

30

【0435】

尚、図8-32（A）及び図8-32（B）に示すように、本特徴部179SGにおける後部可変表示中示唆演出としての大当たり示唆演出や設定示唆演出は、リーチ演出の実行期間中において非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い期間（図8-6参照）である7秒間に亘って実行される。このため、仮に遊技者が画像表示装置5から一瞬目を離れたとしても、遊技者が大当たり示唆演出や設定示唆演出を見逃してしまうことを防ぐことが可能となっている。

40

【0436】

図8-33は、高ベース中可変表示示唆演出決定処理として、図8-24の179SGS291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。高ベース中可変表示示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、可変表示結果と変動パターンとを

50

特定し（１７９ＳＧＳ３２１）、高ベース中可変表示示唆演出の実行の有無と害工ベース中可変表示示唆演出の演出パターンとを決定する（１７９ＳＧＳ３２２）。

【０４３７】

具体的には、図８－３４（Ａ）に示すように、可変表示結果がはずれであり且つ変動パターンが非リーチである場合（非リーチはずれである場合）は、１００％の割合で高ベース中可変表示示唆演出の非実行を決定し、０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－１での実行を決定し、０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－２での実行を決定し、０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－３での実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり且つ変動パターンがノーマルリーチである場合（ノーマルリーチはずれである場合）は、５０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出の非実行を決定し、４０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－１での実行を決定し、１０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－２での実行を決定し、０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－３での実行を決定する。

10

【０４３８】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動パターンがスーパーリーチである場合（スーパーリーチはずれである場合）は、３０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出の非実行を決定し、３０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－１での実行を決定し、３０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－２での実行を決定し、０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－３での実行を決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、１０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出の非実行を決定し、２０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－１での実行を決定し、６０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－２での実行を決定し、１０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－３での実行を決定する。

20

【０４３９】

また、可変表示結果が小当たりである場合は、１００％の割合で高ベース中可変表示示唆演出の非実行を決定し、０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－１での実行を決定し、０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－２での実行を決定し、０％の割合で高ベース中可変表示示唆演出のパターンＫＳ－３での実行を決定する。

30

【０４４０】

尚、図８－３４（Ｂ）に示すように、高ベース中可変表示示唆演出の演出パターンであるパターンＫＳ－１は、画像表示装置５において高ベース中可変表示示唆演出が非実行である場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高い（大当たり期待度が高い）ことを示すメッセージ（例えば、「チャンス」等）を青色にて表示する演出パターンであり、パターンＫＳ－２は、画像表示装置５においてパターンＫＳ－１よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高い（大当たり期待度が高い）ことを示すメッセージ（例えば、「熱い」等）を赤色にて表示する演出パターンである。そして、パターンＫＳ－３は、画像表示装置５において可変表示結果が大当たりとなることを報知するメッセージ（例えば、「大当たり確定」等）を虹色にて表示する演出パターンである。

40

【０４４１】

つまり、本特徴部１７９ＳＧにおける高ベース中可変表示示唆演出としては、画像表示装置５に表示するメッセージの内容によって大当たり期待度が異なっているとともに（メッセージ毎の大当たり期待度：「大当たり確定」＞「熱い」＞「チャンス」）、これらメッセージの色によっても大当たり期待度が異なっている。特に、これらメッセージを虹色にて表示することは、必ず可変表示結果が大当たりとなることを指す（メッセージの色毎の大当たり期待度：虹色＞赤色＞青色）。

【０４４２】

図８－３３に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１７９ＳＧＳ３２２の処理を実行した

50

後、高ベース中可変表示示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(179SGS323)。高ベース中可変表示示唆演出の実行を決定した場合(179SGS323;Y)は、決定した演出パターンを記憶して高ベース中可変表示示唆演出決定処理を終了し(179SGS324)、高ベース中可変表示示唆演出の非実行を決定した場合(179SGS323;N)は、179SGS324の処理を実行せずに高ベース中可変表示示唆演出決定処理を終了する。

【0443】

尚、高ベース中可変表示示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理(S172)において、決定した高ベース中可変表示示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットし、以降の可変表示中演出処理(S172)においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。

10

【0444】

図8-35は、特別リーチ演出パターン決定処理として、図8-24の179SGS293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。特別リーチ演出パターン決定処理において、演出制御用CPU120は、初当りから当該可変表示までに特別リーチ演出が実行されているか否かを特定し(179SGS331)、初当りから当該可変表示までに特別リーチ演出の実行が有るか否かを判定する(179SGS332)。初当りから当該可変表示までに特別リーチ演出の実行が無い場合(179SGS332;N)は、特別リーチ演出の演出パターンを演出パターン～演出パターンから決定して記憶し(179SGS333)、特別リーチ演出パターン決定処理を終了する。一方で、初当りから当該可変表示までに特別リーチ演出の実行が有る場合(179SGS332;Y)は、特別リーチ演出の演出パターンを、前回実行した演出パターンを除外した中から決定して記憶し(179SGS334)、特別リーチ演出パターン決定処理を終了する。尚、179SGS331の処理では、これら179SGS333や179SGS334にて記憶した演出パターンが有るか否かによって、初当りから当該可変表示までに特別リーチ演出の実行が有るか否かを特定すればよい。

20

【0445】

尚、179SGS333の処理では、図8-36(A)に示すように、特別リーチ演出の演出パターンでの実行を33.3%の割合で決定し、特別リーチ演出の演出パターンでの実行を33.3%の割合で決定し、特別リーチ演出の演出パターンでの実行を33.4%の割合で決定する。

30

【0446】

179SGS334の処理では、初当りから当該可変表示までに特別リーチ演出を実行しており、前回の特別リーチ演出を演出パターンにて実行している場合は、図8-36(B)に示すように、特別リーチ演出の演出パターンでの実行を0%の割合で決定し、特別リーチ演出の演出パターンでの実行を50%の割合で決定し、特別リーチ演出の演出パターンでの実行を50%の割合で決定する。また、初当りから当該可変表示までに特別リーチ演出を実行しており、前回の特別リーチ演出を演出パターンにて実行している場合は、図8-36(C)に示すように、特別リーチ演出の演出パターンでの実行を50%の割合で決定し、特別リーチ演出の演出パターンでの実行を0%の割合で決定し、特別リーチ演出の演出パターンでの実行を50%の割合で決定する。そして、初当りから当該可変表示までに特別リーチ演出を実行しており、前回の特別リーチ演出を演出パターンにて実行している場合は、図8-36(D)に示すように、特別リーチ演出の演出パターンでの実行を50%の割合で決定し、特別リーチ演出の演出パターンでの実行を50%の割合で決定し、特別リーチ演出の演出パターンでの実行を0%の割合で決定する。

40

【0447】

尚、図8-36(E)に示すように、特別リーチ演出の演出パターンは、画像表示装置5において主にキャラクタXが表示される全回転リーチ演出であり、特別リーチ演出の

50

演出パターン は、画像表示装置 5 において主にキャラクタ Y が表示される全回転リーチ演出であり、特別リーチ演出の演出パターン は、画像表示装置 5 において主にキャラクタ Z が表示される全回転リーチ演出である。

【 0 4 4 8 】

尚、演出制御用 CPU 120 が特別リーチ演出パターン決定処理を実行した後は、演出制御用 CPU 120 が 179SGS294 の処理（図 8 - 24 参照）において特別リーチ演出の演出パターンに応じたプロセステーブルを選択し、更に 179SGS286 ~ 179SGS290 の処理を実行することで高ベース状態の可変表示において特別リーチ演出が実行される。

【 0 4 4 9 】

以上のように、図 8 - 37（A）に示すように、高ベース状態においてスーパーリーチやスーパーリーチ の変動パターンにて可変表示を実行して可変表示結果が大当たり A となる場合と、高ベース状態の 51 回目以降の可変表示においてスーパーリーチ やスーパーリーチ の変動パターンにて可変表示を実行して可変表示結果が大当たり B となる場合とについては、演出制御用 CPU 120 は、可変表示が開始してからリーチとなる間の 20 秒の期間中に高ベース中可変表示演出を実行可能となっており、リーチ演出の実行期間（リーチとなってから 23 秒間または 33 秒間）中に、該リーチ演出の実行期間中の第 2 タイミングから可変表示が終了するまでのタイミングにかけて、可動体 179SG300 の動作と画像表示装置 5 における虹色のエフェクト画像 179SG005K（図 8 - 46 参照）の表示を行った後に飾り図柄を停止表示する大当たり確定報知演出を実行するようになっている。

【 0 4 5 0 】

一方、図 8 - 37（B）に示すように、高ベース状態の 1 ~ 50 回目の可変表示においてスーパーリーチ の変動パターンにて可変表示を実行して可変表示結果が大当たり B となる場合については、演出制御用 CPU 120 は、可変表示が開始してからリーチとなる間の 20 秒の期間中の第 1 タイミングから可動体 179SG300 の動作と画像表示装置 5 における虹色のエフェクト画像 179SG005K（図 8 - 45 参照）の表示を行い、当該可変表示結果が大当たり B となることを遊技者に対して報知する。そして、演出制御用 CPU 120 は、リーチ演出の実行期間（リーチとなってから 160 秒間）に亘って画像表示装置 5 において特別リーチ演出（全回転リーチ演出）を実行するとともに、該特別リーチ演出の終了タイミング付近において飾り図柄を停止表示する。つまり、図 8 - 37（B）における大当たり確定報知演出は、リーチ前の 20 秒間中に実行される可動体 179SG300 の及び画像表示装置 5 における虹色のエフェクト画像 179SG005K（図 8 - 45 参照）の表示、そして、リーチ演出中の飾り図柄を停止表示とから構成されている。

【 0 4 5 1 】

以上のように、本特徴部 179SG では、高ベース状態の 1 ~ 50 回目の可変表示において可変表示結果が大当たり A となる場合については、図 8 - 37（A）に示すように、リーチ演出の実行期間中である第 2 タイミングから可動体 179SG300 が動作して可変表示結果が大当たりとなることが報知される一方で、高ベース状態の 1 ~ 50 回目の可変表示において可変表示結果が大当たり B となる場合については、図 8 - 37（B）に示すように、可変表示が開始してからリーチとなるまでの期間中である第 1 タイミングから可動体 179SG300 が動作して可変表示結果が大当たり（大当たり B）となることが報知される。

【 0 4 5 2 】

また、高ベース状態において可変表示結果が大当たり B となる場合について注目すると、図 8 - 37（C）に示すように、可変表示回数が 1 ~ 50 回目である場合は、100% の割合で第 1 タイミング（可変表示の開始からリーチとなる 20 秒間中のタイミング）から当該可変表示が大当たりとなる旨が報知される一方で、第 2 タイミング（第 1 タイミングよりも遅いリーチ演出の実行中のタイミング）から当該可変表示が大当たりとなる旨が報知されることは無い。そして、可変表示回数が 51 回目以降である場合は、第 1 タイミングから当該可変表示が大当たりとなる旨が報知されることが無い一方で、100% の割合で第 2

10

20

30

40

50

タイミングから当該可変表示が大当たりとなる旨が報知されるようになっている。

【0453】

尚、本特徴部179SGでは、高ベース状態中の1～50回目の可変表示において可変表示結果が大当たりBとなる場合は、必ず第1タイミングで当該可変表示が大当たりとなる旨が報知される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態中の1～50回目の可変表示において可変表示結果が大当たりBとなる場合については、第2タイミングで当該可変表示が大当たりとなる旨が報知される場合を設けてもよい。

【0454】

図8-38は、エンディング演出処理として、図7のS177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。エンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、先ず、エンディング演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する(179SGS341)。エンディング演出プロセスタイマの動作中でない場合(179SGS341; N)は、大当たり種別に応じたエンディング演出プロセスタイマをセットする(179SGS342)。尚、本特徴部179SGの179SGS342の処理では、大当たり種別が大当たりAであれば、前述した第1表示期間に応じた20秒間のエンディング演出を実行するためのエンディング演出プロセスタイマをセットし、大当たり種別が大当たりBであれば、前述した第2表示期間に応じた45秒間のエンディング演出を実行するためのエンディング演出プロセスタイマをセットすればよい。

10

【0455】

そして、演出制御用CPU120は、エンディング演出プロセスタイマをスタートし(179SGS343)、プロセスデータ1の内容に従って演出装置(画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等)を制御してエンディング演出処理を終了する(179SGS344)。

20

【0456】

また、179SGS341の処理においてエンディング演出プロセスタイマが動作中である場合(179SGS341; Y)は、演出制御用CPU120は、エンディング演出プロセスタイマの値を-1し(179SGS345)、該値を-1したエンディング演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否か、つまり、エンディング演出プロセスタイマの値が0になったか否かを判定する(179SGS346)。エンディング演出プロセスタイマがタイマアウトした場合(179SGS346; Y)は、エンディング演出プロセスデータの切り替えを行い(179SGS347)、次のエンディング演出プロセスタイマをスタートさせる(179SGS348)。そして、次のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行い(179SGS349)、エンディング演出処理を終了する。

30

【0457】

また、エンディング演出タイマがタイマアウトしていない場合(179SGS346; N)は、エンディング演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの無いように従って演出装置の制御を行い(179SGS350)、エンディング演出処理を終了する。

【0458】

尚、179SGS346の処理においてエンディング演出プロセスタイマがタイマアウトした場合は、該タイマアウトしたエンディング演出プロセスタイマが最後のエンディング演出プロセスタイマであれば、演出制御用CPU120はエンディング演出を終了すればよい。

40

【0459】

以上のように演出制御用CPU120がエンディング演出処理を実行することで、図8-39(A)に示すように、大当たりAの大当たり遊技終了時には、画像表示装置5においてエンディング演出として第1高ベース状態突入演出が20秒間に亘って表示される。その後、遊技状態が高確高ベース状態に制御される。尚、該高確高ベース状態は、100回の可変表示が実行されることで低確高ベース状態に制御され、更に50回の可変表示が実行されることで低確低ベース状態に制御される。

【0460】

50

つまり、本特徴部 1 7 9 S G における第 1 高ベース状態突入演出とは、1 0 0 回の可変表示に亘って高ベース状態に制御されるとともに、1 5 0 回の可変表示に亘って高確状態に制御されることを報知する演出でもある。

【 0 4 6 1 】

尚、図 8 - 3 9 (A) に示すように、第 1 高ベース状態突入演出では、画像表示装置 5 において高ベース状態に制御される可変表示回数 (時短回数) として「 1 0 0 回」が表示されるようになっている。

【 0 4 6 2 】

また、図 8 - 3 9 (B) に示すように、大当り B の大当り遊技終了時には、第 1 エンディング演出と第 2 エンディング演出とが実行される。より具体的には、先ず、画像表示装置 5 において第 1 高ベース状態突入演出が 2 0 秒間に亘って表示された後、画像表示装置 5 において第 2 高ベース状態突入演出が 2 5 秒間に亘って表示される。特に、第 2 高ベース状態突入演出では、該第 2 高ベース状態突入演出が開始してから可動体 1 7 9 S G 3 0 0 が 5 秒間に亘って動作する。その後、遊技状態が高確高ベース状態に制御される。尚、該高確高ベース状態は、1 5 0 回の可変表示が実行されることで低確低ベース状態に制御される。

【 0 4 6 3 】

つまり、本特徴部 1 7 9 S G における第 2 高ベース状態突入演出とは、1 5 0 回の可変表示に亘って高ベース状態に制御されるとともに、1 5 0 回の可変表示に亘って高確状態に制御されることを報知する演出であり、図 8 - 3 9 (B) に示すエンディング演出は、前述した第 1 高ベース状態突入演出に加えて、第 2 高ベース状態突入演出とを含んでいる。

【 0 4 6 4 】

尚、図 8 - 3 9 (B) に示すエンディング演出においては、第 1 高ベース状態突入演出の実行中に、画像表示装置 5 において一旦高ベース状態に制御される可変表示回数 (時短回数) として「 1 0 0 回」が表示される。そして、該「 1 0 0 回」の表示は、第 2 高ベース状態突入演出の実行中の所定期間 (図 8 - 3 9 (B) に示す時短回数表示更新期間) において「 1 5 0 回」に更新表示される。

【 0 4 6 5 】

尚、図 8 - 3 9 (B) に示すように、第 1 高ベース状態突入演出において、高ベース状態に制御される可変表示回数である「 1 0 0 回」の表示は一瞬で実行される一方で、第 2 高ベース状態突入演出における該「 1 0 0 回」の表示から「 1 5 0 回」の表示への更新は所定期間 (例えば 1 0 秒) をかけて実行される。

【 0 4 6 6 】

次に、本特徴部 1 7 9 S G における低ベース状態での可変表示中の演出態様について図 8 - 4 0 ~ 図 8 - 4 2 に基づいて説明する。先ず、図 8 - 4 0 (A) 及び図 8 - 4 0 (B) に示すように、可変表示中に新たな始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出として保留記憶表示の表示パターンが表示パターン または表示パターン に決定されると、第 1 保留記憶表示エリア 1 7 9 S G 0 0 5 D や第 2 保留記憶表示エリア 1 7 9 S G 0 0 5 U において、新たな保留記憶表示が青色または赤色のカメラの態様にて表示される。

【 0 4 6 7 】

そして、図 8 - 4 0 (C) ~ 図 8 - 4 0 (E) に示すように、新たな可変表示として、該カメラの態様である保留記憶表示に対応した可変表示が開始されると、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出が開始される。このとき、タイマ演出の演出パターンがパターン T S - 1 である場合は、図 8 - 4 0 (D) に示すように、画像表示装置 5 の左部においてキャラクタ X の画像 1 7 9 S G 0 0 5 X が表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である 2 5 秒間のタイマの更新表示が開始される。また、タイマ演出の演出パターンがパターン T S - 2 である場合は、図 8 - 4 0 (E) に示すように、画像表示装置 5 の左部においてキャラクタ Y の画像 1 7 9 S G 0 0 5 Y が表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である 3 0 秒間のタイマの更新表示が開始される。

10

20

30

40

50

【 0 4 6 8 】

次いで、図 8 - 4 1 (F) ~ 図 8 - 4 1 (H) に示すように、後部可変表示中示唆演出までのタイマの更新表示とともに可変表示が進行すると、スーパーリーチ演出が開始される。そして、該スーパーリーチ演出の実行中にタイマが 0 秒に到達する(タイマ演出が終了する)と、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出または設定示唆演出が開始される。

【 0 4 6 9 】

具体的には、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行が決定されている場合は、決定されている演出パターンがパターン A S - 1 であれば、図 8 - 4 1 (I) に示すように、画像表示装置 5 において「チャンス！」等の大当たり期待度が低い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターン A S - 2 であれば、図 8 - 4 1 (J) に示すように、画像表示装置 5 において「熱い！」等の大当たり期待度がパターン A S - 1 よりも高い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターン A S - 3 であれば、図 8 - 4 1 (K) に示すように、画像表示装置 5 において「激アツ！」等の大当たり期待度がパターン A S - 2 よりも高い旨を示すメッセージが表示される。

【 0 4 7 0 】

一方で、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、図 8 - 4 2 (L) ~ 図 8 - 4 2 (P) に示すように、設定示唆演出の演出パターンがパターン S S - 1 ~ パターン S S - 4 である場合は、画像表示装置 5 においてそれぞれで異なるキャラクタの設定値示唆画像 1 3 1 S G 0 0 5 H、1 3 1 S G 0 0 5 I、1 3 1 S G 0 0 5 J、1 3 1 S G 0 0 5 K が表示されることで、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が示唆される。更に、設定値示唆演出の演出パターンがパターン S S - 5 である場合は、パターン S S - 1 ~ パターン S S - 4 において画像表示装置 5 に表示する全キャラクタが集合した設定値示唆画像 1 3 1 S G S 0 0 5 L が画像表示装置 5 において表示される。

【 0 4 7 1 】

以上のように、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、先読予告として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、先読予告が非実行の場合や保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるようになっている。このため、遊技者は、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された段階で予め設定示唆演出が実行されることを予期して所持しているスマートフォン等の携帯端末によって設定示唆演出を撮影するための準備を整えることが出来るようになっている。つまり、本特徴部 1 7 9 S G における青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示は、遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を促す演出でもある。

【 0 4 7 2 】

次に、大当たり遊技終了時と高ベース状態における演出態様について図 8 - 4 3 ~ 図 8 - 4 6 に基づいて説明する。

【 0 4 7 3 】

先ず、図 8 - 4 3 (A) 及び図 8 - 4 3 (B) に示すように、大当たり A の大当たり遊技が終了した場合は、エンディング演出として第 1 高ベース状態突入演出が実行される。このとき、画像表示装置 5 では、高ベース状態に制御される可変表示回数(時短回数)として「100回」が表示される。そして、第 1 高ベース状態突入演出が終了した後は、遊技状態が高確高ベース状態に制御される。

【 0 4 7 4 】

次に、大当たり B の大当たり遊技の実行中は、図 8 - 4 4 (A) 及び図 8 - 4 4 (B) に示すように、該大当たり遊技の所定ラウンド(図 8 - 4 4 (B) では 8 ラウンド目)において当該大当たり遊技が 1 6 ラウンドの大当たり遊技であることと、大当たり遊技終了後に 1 5 0 回の可変表示に亘って高ベース状態に制御される旨が報知される。

【 0 4 7 5 】

そして、当該大当たり遊技が終了すると、図 8 - 4 4 (C) に示すように、エンディング演出の一部として、先ず第 1 高ベース状態突入演出が実行され、画像表示装置 5 において

高ベース状態に制御される可変表示回数（時短回数）として「１００回」が表示される。次に、第１高ベース状態突入演出が終了すると、図８－４４（Ｄ）及び図８－４４（Ｅ）に示すように、第２高ベース状態突入演出として、可動体１７９ＳＧ３００の待機位置から演出位置にかけての移動（動作）と該演出位置から待機位置への移動（動作）が実行される。可動体１７９ＳＧ３００が待機位置に戻ると、画像表示装置５において表示されている「１００回」の表示の「１５０回」の表示への更新が行われる。

【０４７６】

また、高ベース状態における１～５０回目の可変表示において可変表示結果が大当たりＢとなる場合は、図８－４５（Ａ）～図８－４５（Ｃ）に示すように、可変表示が開始されると、可動体１７９ＳＧ３００の待機位置から演出位置にかけての移動（動作）が実行される。このとき、画像表示装置５では、演出位置に位置する可動体１７９ＳＧ３００と一部が重複するように虹色のエフェクト画像１７９ＳＧ００５Ｋが表示される。このため遊技者は、これら可動体１７９ＳＧ３００の動作とエフェクト画像１７９ＳＧ００５Ｋの表示によって当該可変表示の可変表示結果が大当たりＢであることを認識することができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【０４７７】

そして、可動体１７９ＳＧ３００の演出位置から待機位置への移動（動作）が実行されると、画像表示装置５では、特別リーチ演出として、全回転リーチ演出が演出パターン～演出パターン のいずれかで実行される。尚、全回転リーチ演出の実行中は、画像表示装置５において該全回転リーチ演出の画像とともに、上記エフェクト画像１７９ＳＧ００５Ｋとは異なるエフェクト画像１７９ＳＧ００５Ｍが虹色にて表示される。このため、遊技者は、前述の可動体１７９ＳＧ３００の動作やエフェクト画像１７９ＳＧ００５Ｋの表示に加えて、該エフェクト画像１７９ＳＧ００５Ｍの表示を認識することでも当該可変表示の可変表示結果が大当たりＢであることを認識することができるので、遊技興趣を一層向上させることができる。

20

【０４７８】

また、高ベース状態における５１回目以降の可変表示において可変表示結果が大当たりＢとなる場合や、高ベース状態において可変表示結果が大当たりＡとなる場合については、図８－４６（Ａ）～図８－４６（Ｃ）に示すように、低ベース状態と同様にリーチ演出が実行される。そして、図８－４６（Ｄ）に示すように、該リーチ演出中に可動体１７９ＳＧ３００の待機位置から演出位置への移動が実行されるとともに、画像表示装置５における虹色のエフェクト画像１７９ＳＧ００５Ｋの表示が実行されることによって可変表示結果が大当たりとなることが報知される。

30

【０４７９】

そして、可動体１７９ＳＧ３００の演出位置から待機位置への移動が実行された後は、画像表示装置５において虹色のエフェクト画像１７９ＳＧ００５Ｍが表示されるとともに、飾り図柄が大当たりを示す組合せで停止表示される。

【０４８０】

以上、本実施の形態の特徴部１７９ＳＧにおいては、大当たり期待度を示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出と該キャラクタ演出よりも大当たり期待度が高いタイマ演出を実行可能であり、図８－３０（Ｄ）に示すように、可変表示中にタイマ演出が実行される場合は、可変表示中にキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出が実行される場合は、キャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高いことによって可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者がより一層注目するので、該遊技者が注目している状態で設定示唆演出が実行されることとなり、遊技者により設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

40

【０４８１】

また、可変表示中の前部可変表示中示唆演出としては、キャラクタ演出に加えて後部可変表示中示唆演出の開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能となっているので、

50

設定示唆演出が実行されることによって設定示唆演出の実行開始タイミングを遊技者が認識し易くできる。

【0482】

尚、本実施の形態の特徴部179SGでは、タイマ演出として、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を数値の表示(図8-40(D)及び図8-40(E)参照)により明確に報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出としては、例えば、ゲージやメータ等の増加・減少表示を行うことによって後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を明確に報知しない(大凡の期間のみを示唆する)ようにしてもよい。

【0483】

更に、本実施の形態の特徴部179SGでは、図8-40(D)及び図8-40(E)に示すように、タイマ演出を画像表示装置5での画像表示にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5での画像表示、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の発光、画像表示装置5以外の表示手段での表示のうちいずれか1の態様また複数の態様を組み合わせ実行してもよい。

【0484】

また、本実施の形態の特徴部179SGでは、図8-41(H)及び図8-42(L)に示すように、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となったことに基づいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の他に大当り示唆演出が実行される場合がある。つまり、タイマ演出が実行された場合であっても設定示唆演出ではなく大当り示唆演出が実行される場合があるので、意外性を演出することができ、遊技興趣を向上できる。

【0485】

尚、本実施の形態の特徴部179SGでは、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となったことに基づいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出と大当り示唆演出のいずれか一方のみを実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となったことに基づいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出と大当り示唆演出との両方を実行可能としてもよい。

【0486】

更に、本実施の形態の特徴部179SGでは、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行された場合は必ず後部可変表示中示唆演出が実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行されても後部可変表示中示唆演出が実行されない場合を設けてもよい。

【0487】

また、図8-31(B)及び図8-31(C)に示すように、タイマ演出の演出パターンとしては、演出期間が25秒であるパターンTS-1と演出期間が30秒であるパターンTS-2とが設けられており、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合はタイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合はタイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも長期間に亘って設定示唆演出が実行されることが示唆されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【0488】

また、図8-32に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【0489】

尚、本実施の形態の特徴部179SGでは、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に設定示唆演出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、スーパーリーチの可変表示における前半期間に設定示唆演出

10

20

30

40

50

が実行される場合を設けてもよい。

【0490】

また、本実施の形態の特徴部179SGでは、図8-21及び図8-26に示すように、先読予告として保留記憶表示の表示態様を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様等にて表示可能な保留表示予告演出を実行可能であり、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が3や4）に対応する可変表示では、表示態様が白色の四角形や星形である保留記憶表示（保留表示フラグの値が1や2）に対応する可変表示よりも高い割合で設定示唆演出の実行を決定可能となっている。このため、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が3や4）に対応する可変表示では、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

10

【0491】

また、本実施の形態の特徴部179SGでは、図8-40及び図8-42に示すように、保留表示予告演出を実行した場合は、該保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示（保留表示予告演出を終了した直後の可変表示）において設定示唆演出を実行可能となっている。このため、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示に対し遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【0492】

20

尚、本実施の形態の特徴部179SGでは、先読予告として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読予告としては保留表示予告演出以外の演出を実行可能とし、該演出の演出態様として設定示唆演出が実行されることを示唆してもよい。

【0493】

更に、本実施の形態の特徴部179SGでは、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示（保留表示予告演出を終了した直後の可変表示）において設定示唆演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出の実行期間中（すなわち、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示の開始よりも前のタイミング）から設定示唆演出を実行可能としてもよい。

30

【0494】

また、図8-22に示すように、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されているので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることで保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも遊技者を注目させることができ、技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【0495】

また、本実施の形態の特徴部179SGでは、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合が、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されてい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、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも高く設定してもよいし、また、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合と先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合とを同一としてもよい。

40

【0496】

また、本実施の形態の特徴部179SGでは、保留表示予告演出として、保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示することで、設定示唆演出を撮影するための準備を

50

遊技者に対して促すようになっているので、遊技者は、設定示唆演出の開始前からスマートフォン等の形態端末を準備することができるので、遊技者による設定示唆演出の撮影の成功率を高めることができる。

【 0 4 9 7 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、保留表示予告演出として、保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示することで、設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促す形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する場合は、スピーカ 8 L、8 R からの音出力や画像表示装置 5 におけるメッセージ画像の表示等により別途遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促すようにしてもよい。

10

【 0 4 9 8 】

また、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、保留記憶表示を青色のカメラの態様で表示する表示パターン と保留記憶表示を赤色のカメラの態様で表示する表示パターン とで保留表示予告演出を実行可能であり、図 8 - 2 6 (A) に示すように、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が 3 である場合）と保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が 4 である場合）とでは設定示唆演出が実行される割合が異なっている。特に、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるので、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

20

【 0 4 9 9 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が開始するまで該保留記憶表示の表示態様が変化しな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、保留記憶表示の表示態様が青色のカメラの態様から赤色のカメラの態様に変化する場合を設けてもよいし、また、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として継続して表示しておき、該アクティブ表示の表示態様を青色のカメラの態様から赤色のカメラの態様に変化する場合を設けてもよい。このようにすることで、可変表示が終了するまで設定示唆演出が実行されるか否かについて遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【 0 5 0 0 】

また、本実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、図 8 - 2 3 に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能となっており、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがないので、短い可変表示期間中に設定示唆演出が実行されることを抑え、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【 0 5 0 1 】

40

また、図 8 - 6 及び図 8 - 3 2 に示すように、設定示唆演出の実行期間は短縮非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い 7 秒に設定されているので、スーパーリーチの可変表示中（リーチ演出の実行中）において遊技者による設定示唆演出の見逃しを一層防ぐことができる。

【 0 5 0 2 】

また、図 8 - 2 2 に示すように、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示される場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることを示唆するので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることにより設定示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

50

【0503】

また、図8-22に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他（ノーマルリーチや小当り）である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがないので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されたことによって遊技者が注目していたにもかかわらず、該保留記憶表示に対応する可変表示が非リーチやノーマルリーチ等の可変表示であったことによって設定示唆演出が実行されることなく興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0504】

また、図8-23～図8-32に示すように、スーパーリーチの可変表示中は、タイマ演出を含む前部可変表示中示唆演出を実行可能であるが、スーパーリーチの可変表示よりも特図変動時間が短い非リーチやノーマルリーチの可変表示中はタイマ演出を実行しないので、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出が実行されることのない非リーチやノーマルリーチの可変表示中にタイマ演出が実行されることによって演出に不整合が生じてしまうことを防ぐことができる。

【0505】

また、図8-10及び図8-17に示すように、高ベース状態の1～50回目の可変表示において可変表示結果が大当りBとなる場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択することで必ず変動パターンをスーパーリーチの変動パターンに決定し、高ベース状態の51回目以降の可変表示において可変表示結果が大当りBとなる場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択することで必ず変動パターンをノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれかの変動パターンに決定するので、大当りBの大当り遊技状態が短期間に連続して発生してしまうことを防ぎつつ、可変表示中は第1タイミングにて早々に可変表示結果が大当りBであることを報知するので、可変表示期間が長くなることによる不満感の増大や間延びを防ぐことができる。

【0506】

尚、本特徴部179SGでは、可変表示結果が大当りとなることを報知するための可動体179SG300の動作を、リーチとなる前の第1タイミングから実行する場合とリーチとなった後（リーチ演出中）の第2タイミングから実行する場合とを設け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タイミングが第2タイミングよりも早いタイミングであれば、第1タイミングと第2タイミングとを共にリーチとなる前のタイミングまたはリーチとなった後のタイミングとして、それぞれのタイミングから可動体179SG300を動作させるようにしてもよい。

【0507】

また、本特徴部179SGでは、高ベース状態での可変表示中に可動体179SG300が動作することによって可変表示結果が大当りAまたは大当りBであることが報知される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態での可変表示中に可動体179SG300が動作する場合は、可変表示結果が大当りBである場合のみに限定してもよい。このようにすること、高ベース状態の可変表示中に可動体179SG300が動作するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0508】

また、本特徴部179SGでは、高ベース状態での1～50回目の可変表示において可変表示結果が大当りBとなる場合は、必ず変動パターンをスーパーリーチの変動パターンに決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態での1～50回目の可変表示において可変表示結果が大当りBとなる場合は、変動パターンを、スーパーリーチの変動パターンに決定する割合よりも低い割合にてスーパーリーチやスーパーリーチ、ノーマルリーチの変動パターンに決定可能としてもよい。更には、高ベース状態での51回目以降の可変表示において可変表示結果が大当りBとなる場合にあっては、変動パターンを、スーパーリーチやスーパーリーチ、ノーマルリーチの変動パターンよりもひく割合でスーパーリーチの変動パターンに決定する場合を

10

20

30

40

50

設けてもよい。

【0509】

また、本特徴部179SGでは、大当り遊技終了後の『第1期間』である1～50回目までの可変表示と、『第2期間』である51回目以降の可変表示(51～100回目または51～150回目までの可変表示)と、で高確高ベース状態に制御される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における高確高ベース状態に制御される期間としては、これら『第1期間』と『第2期間』に加えて、『第3期間』を含んでいてもよい。尚、これら『第1期間』、『第2期間』、『第3期間』については、『第2期間』が『第1期間』よりも後の期間であれば、『第3期間』は『第1期間』よりも前の期間や、『第1期間』と『第2期間』との間の期間、『第2期間』よりも後の期間であってもよい。

10

【0510】

また、高ベース状態での1～50回目の可変表示において可変表示結果が大当りBとなる場合は、演出制御用CPU120は、図8-35に示す特別リーチ演出パターン決定処理を実行することで特別リーチ演出としての全回転リーチ演出を実行可能となっているので、高ベース状態の1～50回目の可変表示における大当り確定報知演出の興趣を向上できる。

【0511】

尚、本特徴部179SGでは、高ベース状態での1～50回目の可変表示において可変表示結果が大当りBとなる場合に、当該可変表示中に大当り確定報知演出の一部として全回転リーチ演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り確定報知演出の一部としては、全回転リーチ演出とは異なる演出を実行可能としてもよい。

20

【0512】

更に、高ベース状態での1～50回目の可変表示中に全回転リーチ演出が実行される場合は、全回転リーチ演出の前に可動体179SG300の動作とともに画像表示装置5において虹色のエフェクト画像179SG005Mが表示されるので、該可変表示後に大当りBの大当り遊技状態に制御されることが解り易くなり、遊技興趣を向上できる。

【0513】

尚、本特徴部179SGでは、高ベース状態での1～50回目の可変表示中に可動体179SG300の動作とともに画像表示装置5において虹色のエフェクト画像179SG005Mが表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該可変表示の後に大当りBの大当り遊技状態に制御されることが解り易くなる演出であれば、全回転リーチ演出の前に実行する演出は、これら可動体179SG300の動作や虹色のエフェクト画像179SG005Mの表示以外の演出であってもよい。

30

【0514】

また、図8-35及び図8-36に示すように、演出制御用CPU120は、特別リーチ演出を演出パターン～演出パターンのいずれかで実行可能であるとともに、特別リーチ演出の演出パターンを決定する際には、前回実行した演出パターンを除外した中から演出パターンを決定するので、特別リーチ演出が同一の演出パターンにて繰り返して実行されることによる遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【0515】

尚、本特徴部179SGでは、特別リーチ演出の演出パターンを演出パターン～演出パターンまでの3つの演出パターンから決定可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、特別リーチ演出の演出パターンは、2つ以下の演出パターンから決定可能としてもよいし、4つ以上の演出パターンから決定可能としてもよい。

【0516】

また、本特徴部179SGでは、一度実行が決定された特別リーチ演出の演出パターンについては、他の演出パターンにて特別リーチ演出が実行されることによって再度特別リ

50

ーチ演出の決定対象となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、一度実行が決定された特別リーチ演出については、所定期間が経過するまで（所定回数の可変表示が実行されるまでや、所定時間が経過するまで）特別リーチ演出の演出パターンとして再度決定不能としてもよい。更には、一度実行が決定された特別リーチ演出については、遊技状態が低確低ベース状態に制御されるまで、或いはパチンコ遊技機 1 に電段が発生するまで（電源が OFF となるまで）特別リーチ演出の演出パターンとして再度決定不能としてもよい。

【0517】

また、本特徴部 179SG では、特別リーチ演出の演出パターンを決定する場合は、前回の演出パターンを除外した中から演出パターン抽選により決定することで、特別リーチ演出が特定の演出パターンにて連続して実行されることを防止する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め特別リーチ演出の実行回数毎に演出パターンを決定しておくことで、特別リーチ演出が特定の演出パターンにて連続して実行されることを防止してもよい。

【0518】

また、図 8 - 39 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、大当たり遊技後のエンディング演出として、第 1 高ベース状態突入演出と第 2 高ベース状態突入演出とを実行可能となっている。特に、大当たり B の大当たり遊技後は、第 1 高ベース状態突入演出を実行することによって画像表示装置 5 にて高ベース状態に制御される可変表示回数である「100 回」を表示した後、第 2 高ベース状態突入演出として可動体 179SG300 を動作させるとともに、該高ベース状態に制御される可変表示回数である「100 回」の表示を「150 回」の表示に切り替えることにより、大当たり遊技状態に制御される間隔が短くなることで過度に射幸性が高まってしまうことを防ぐことができる。

【0519】

尚、本特徴部 179SG では、大当たり A の大当たり遊技後は、第 1 高ベース状態突入演出のみを実行し、大当たり B の大当たり遊技後は、第 1 高ベース状態突入演出後に更に第 2 高ベース状態突入演出を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり B の大当たり遊技後は、第 1 高ベース状態突入演出とは一部の演出態様が異なる演出を実行した後第 2 高ベース状態突入演出を実行してもよい。

【0520】

また、本特徴部 179SG では、図 8 - 39 (B) 及び図 8 - 44 (F) に示すように、第 2 高ベース状態突入演出として可動体 179SG300 が動作した後は、高ベース状態に制御される可変表示回数である「100 回」の表示が所定期間をかけて「150 回」の表示に更新されていく形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態に制御される可変表示回数である「100 回」の表示は、第 2 高ベース状態突入演出として可動体 179SG300 が動作した後に前期所定期間の更新表示を経ることなく直接「150 回」の表示に更新してもよい。

【0521】

また、図 8 - 44 (D) ~ 図 8 - 44 (F) に示すように、第 2 高ベース状態突入演出として、画像表示装置 5 において表示されている「100 回」の表示が「150 回」の表示に更新されることで、最多で 150 回の可変表示に亘って高確高ベース状態に制御されることを遊技者に対して強調することができるので、第 2 高ベース状態突入演出が第 1 高ベース状態突入演出よりも演出期間が長いことにより生じる遊技興趣の低下を軽減することができる。

【0522】

また、画像表示装置 5 における高ベース状態に制御される可変表示回数である「100 回」の表示は、可動体 179SG300 が動作とともに「150 回」の表示に更新されるので、最多で 150 回の可変表示に亘って高確高ベース状態に制御されることを遊技者に対してより一層強調することができるので、第 2 高ベース状態突入演出が第 1 高ベース状態突入演出よりも演出期間が長いことにより生じる遊技興趣の低下を更に軽減することが

できる。

【0523】

尚、本特徴部179SGでは、可動体179SG300の動作とともに、画像表示装置5における高ベース状態に制御される可変表示回数である「100回」の表示が「150回」の表示に更新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、該高ベース状態に制御される可変表示回数である「100回」の表示は、可動体179SG300の動作に替えて、スピーカ8L、8Rからの音出力や遊技効果ランプ9の発光とともに「150回」の表示に更新されるようにしてもよい。

【0524】

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

【0525】

例えば、前記実施の形態の特徴部179SGでは、図8-30(D)に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるよう設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例179SG-1として図8-47に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する割合が前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定する割合よりも低く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される用に設定されてもよい。

【0526】

また、前記実施の形態の特徴部179SGでは、先読予告として、画像表示装置5の第1保留記憶表示エリア179SG005Dや第2保留記憶表示エリア179SG005Uにおいて保留記憶表示を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様にて表示する保留表示予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例179SG-2として図8-48(A)及び図8-48(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア179SG005Dや第2保留記憶表示エリア179SG005Uにおいて保留記憶表示が表示されているときに画像表示装置5において第1保留記憶表示エリア179SG005Dや第2保留記憶表示エリア179SG005Uに所定の演出画像179SG005Eが重複する場合は、少なくとも青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を該演出画像179SG005Eよりも優先して表示する(青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像179SG005Eによって隠蔽されないように表示する)ようにしてもよい。このようにすることで、青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像179SG005Eに遮られてしまうことによって遊技者が青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を見逃してしまうことを防ぐことができる。

【0527】

また、前記実施の形態の特徴部179SGでは、スーパーリーチの可変表示中にのみ7秒間に亘って設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例179SG-3として図8-49(A)及び図8-49(B)に示すように、ノーマルリーチや短縮なしの非リーチの可変表示中に設定示唆演出を7秒間に亘って実行可能としてもよい。更に、短縮非リーチの可変表示中においては、該短縮非リーチの可変表示専用の期間(例えば、図8-49(C)に示すように、短縮非リーチの可変表示の特図変動時間である3.75秒~5.75秒よりも短い3秒間)に亘って設定示唆演出を実行してもよい。

【0528】

また、前記実施の形態の特徴部179SGでは、図8-26(A)に示すように、保留

10

20

30

40

50

表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出の実行割合が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 7 9 S G - 4 として、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出における少なくとも 1 の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様と赤色のカメラの態様のどちらで表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 2 9 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、スーパーリーチの可変表示中における後部可変表示中示唆演出の開始タイミングとして 2 つのタイミング（可変表示開始から 2 5 秒後と 3 0 秒後）を設け、後のタイミングから後部可変表示中示唆演出を実行する方が該後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行され易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、変形例 1 7 9 S G - 5 として、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から 3 0 秒後とする場合は、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から 2 5 秒後とする場合よりも高い割合で該設定示唆演出をパターン S S - 3 ~ パターン S S - 5 等の高設定値を示唆する演出パターンにて実行してもよい。このようにすることで、設定示唆演出が実行されるタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 5 3 0 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、に応じて設定示唆演出が実行されるか否かを示唆する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、のいずれか一方のみで設定示唆演出が実行されるか否かを示唆してもよい。また、前記実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出を実行する可変表示中において、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出を実行する可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示に基づく大当たり遊技（本発明における有利状態）中に設定示唆演出を実行してもよい。

【 0 5 3 1 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 7 9 S G においては、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出のうち一部の表示パターンでの実行のみを制限してもよい。例えば、既に保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合（保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されること（保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されること）のみを制限する。このようにすることで、示唆する内容が異なる保留表示予告演出が同時に複数実行されることにより遊技が分かり難くなってしまうことを防ぐことができる。更に、このように既に保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行される場合に、新たな保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されることを制限することで、設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者をより一層注目させることができる。また、既に保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されている場合（保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターン や表示パターン にて実行されること（保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されること）のみを制限することで、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者をより一層注目させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 5 3 2 】

尚、前記実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、本発明における先読演出として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読演出としては、対象の可変表示が開始するよりも前のタイミングから実行可能な演出であれば保留表示予告演出以外の演出を実行可能としてもよい。

【 0 5 3 3 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出とタイマ演出と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、前部可変表示中示唆演出としては、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出であればキャラクタ演出やタイマ演出以外の演出を実行可能としてもよい。

10

【 0 5 3 4 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、第 1 高ベース状態突入演出として、画像表示装置 5 において高ベース状態に制御される可変表示回数である「 1 0 0 回」を表示した後、第 2 高ベース状態突入演出として、該「 1 0 0 回」の表示を「 1 5 0 回」に更新表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 7 9 S G - 6 としては、第 1 高ベース状態突入演出として、画像表示装置 5 において高ベース状態に制御される可変表示回数を初期表示である「 0 回」にて表示した後、該「 0 回」の表示を「 1 0 0 回」の表示まで更新表示してもよい。尚、この場合は、第 2 高ベース状態突入演出として、該「 1 0 0 回」の表示を「 1 5 0 回」に更新する更新速度を、前述した「 0 回」の表示を「 1 0 0 回」に更新する更新速度よりも遅くすることによって、最多で 1 5 0 回の可変表示に亘って高確高ベース状態に制御されることを一層強調することができるので、第 2 高ベース状態突入演出が第 1 高ベース状態突入演出よりも演出期間が長いことにより生じる遊技興趣の低下を更に低減することができる。

20

【 0 5 3 5 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、可変表示中に実行可能な大当たり確定報知演出として、可動体 1 7 9 S G 3 0 0 の動作及び画像表示装置 5 における地色のエフェクト画像 1 7 9 S G 0 0 5 K の表示と、大当たりを示す組合せでの飾り図柄の停止表示と、を実行可能な形態を例示したが、可変表示中に実行可能な大当たり確定報知演出としては、これら以外の演出の組合せであってもよいし、また、大当たり確定報知演出を単に大当たりを示す組合せでの飾り図柄の停止表示としてもよい。

30

【 0 5 3 6 】

また、前記実施の形態の特徴部 1 7 9 S G では、図 8 - 3 8 及び図 8 - 3 9 に示すように、大当たり A の大当たり遊技終了後は、第 1 高ベース状態突入演出のみを 1 のプロセスデータに基づいて実行し、大当たり B の大当たり遊技終了後は、第 1 高ベース状態突入演出と第 2 高ベース状態突入演出とを 1 のプロセスデータに基づいて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり B の大当たり遊技終了後は、第 1 高ベース状態突入演出と第 2 高ベース状態突入演出とを異なるプロセスデータに基づいて実行してもよい。このようにすることで、大当たり A の大当たり遊技終了後と大当たり B の大当たり遊技終了後とで第 1 高ベース状態突入演出を共通のプロセスデータに基づいて実行することができるので、ROM 1 2 1 のデータ容量を節約することができる。

40

【 符号の説明 】

【 0 5 3 7 】

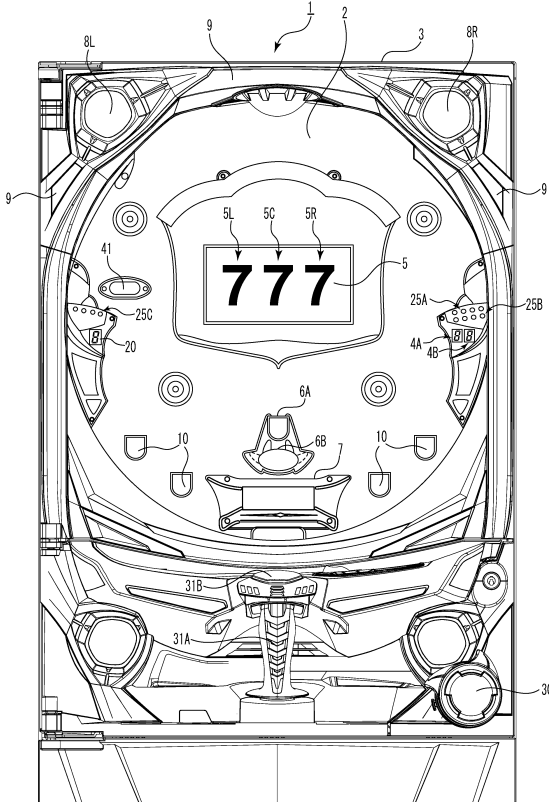
- 1 パチンコ遊技機
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 1 0 3 C P U
- 1 2 0 演出制御用 C P U

50

【図面】

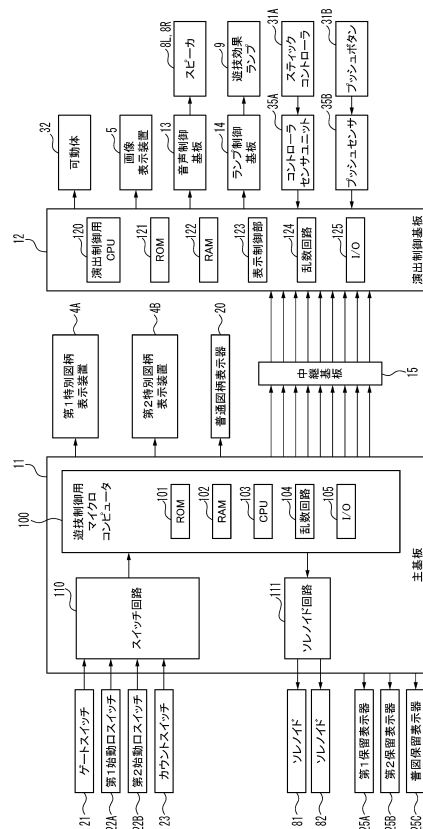
【図 1】

【図 1】



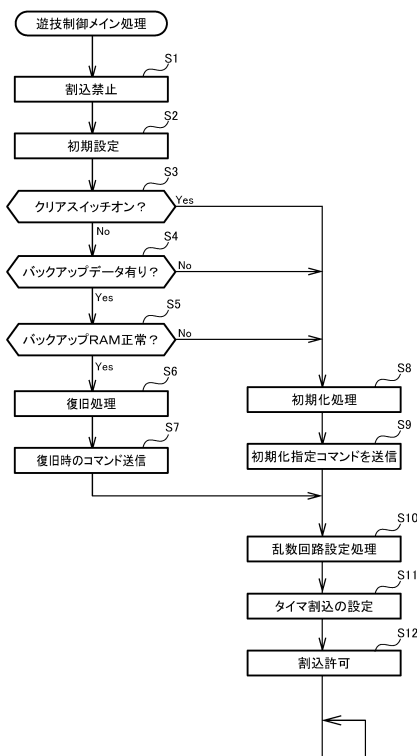
【図 2】

【図 2】



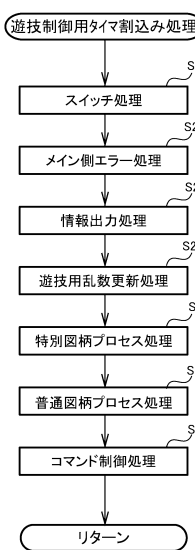
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

20

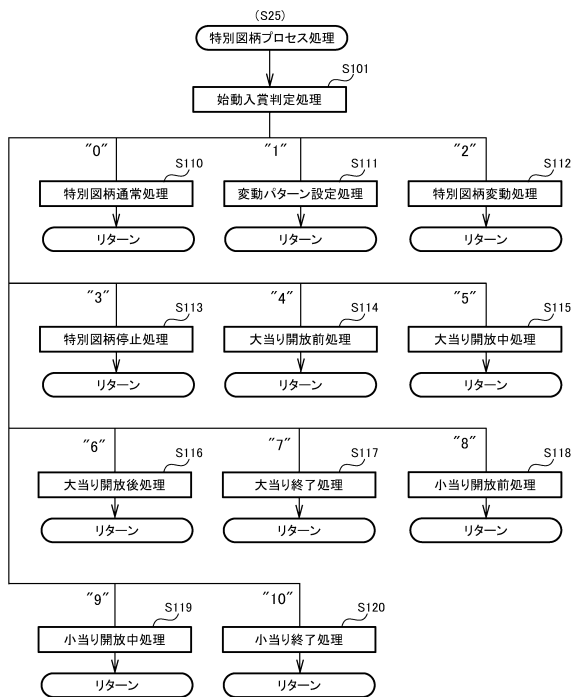
30

40

50

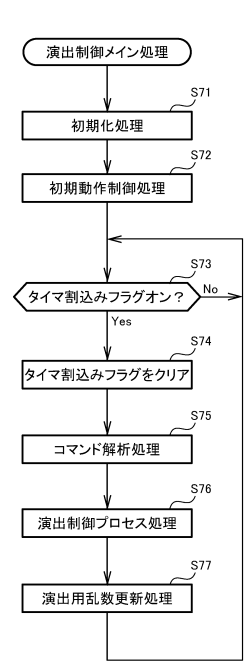
【図 5】

【図 5】



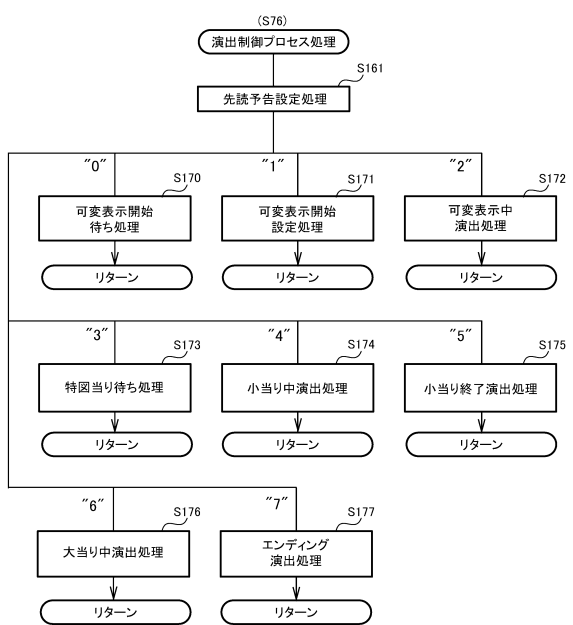
【図 6】

【図 6】



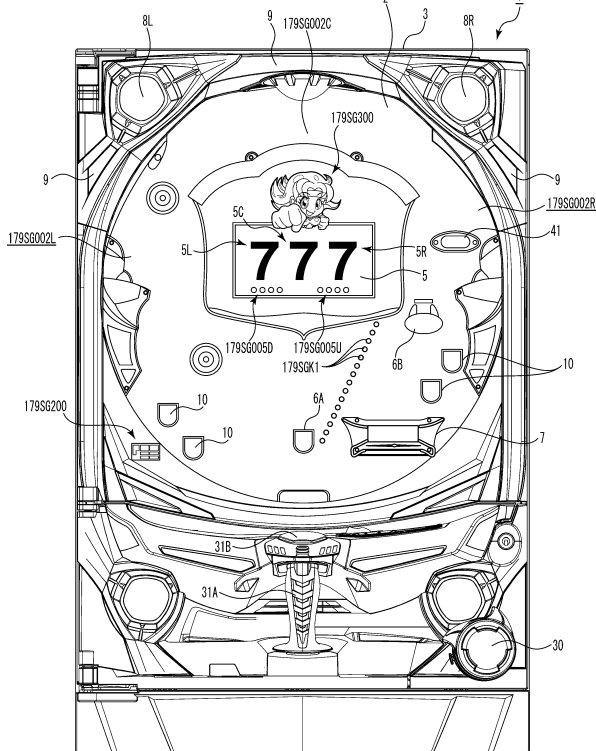
【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



10

20

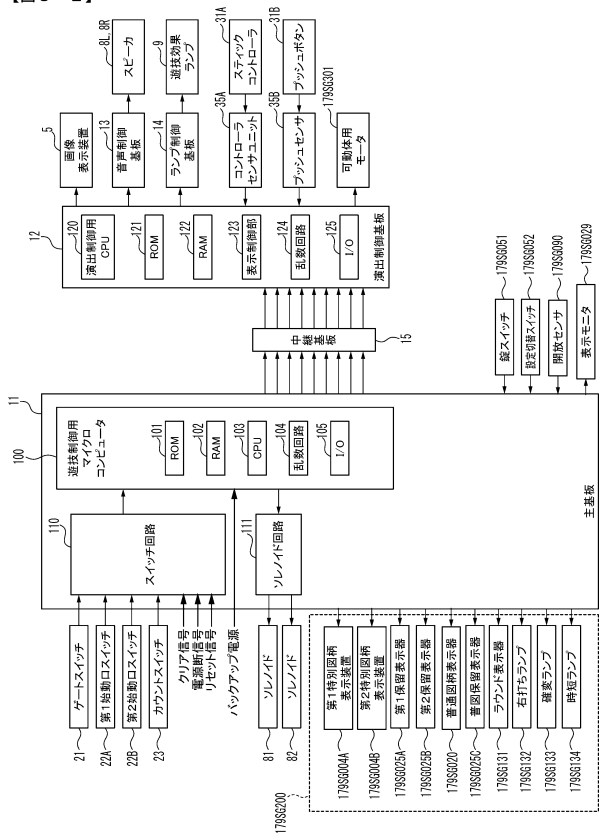
30

40

50

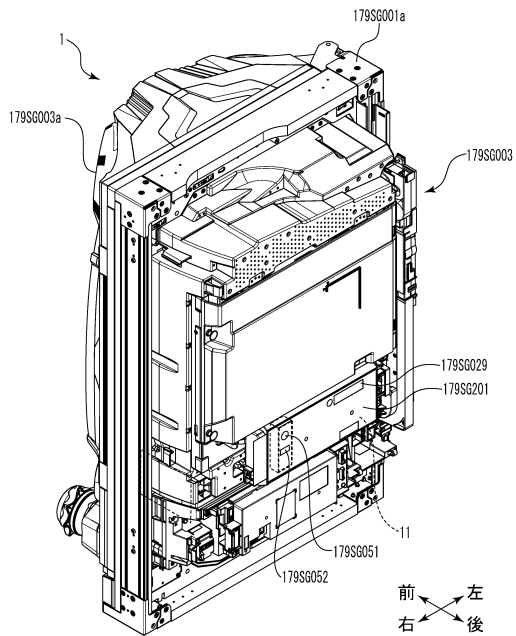
【図 8 - 2】

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

【図 8 - 3】



【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

(A)			
MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第5可変表示結果指定	小当り

【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

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

10

20

30

40

50

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2〜4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5〜8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチβ(大当り)
PB1-4	180000	スーパリーチγ(大当り)
PCI-1	4000	小当り

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

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)
	大当り	1020〜1346 (確率1/200)	1020〜1293 (確率1/260)	1020〜1272 (確率1/260)	1020〜1293 (確率1/260)	1020〜1317 (確率1/200)	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)
	はずれ	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
通常状態	大当り	1020〜1346 (確率1/200)	1020〜1383 (確率1/180)	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)
	はずれ	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						

(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)
	大当り	1020〜1346 (確率1/200)	1020〜1293 (確率1/260)	1020〜1272 (確率1/260)	1020〜1293 (確率1/260)	1020〜1317 (確率1/200)	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)
	はずれ	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
通常状態	大当り	1020〜1346 (確率1/200)	1020〜1383 (確率1/180)	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)
	はずれ	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						

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

10

20

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0〜199
大当りB	200〜299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0〜99
大当りB	100〜299

【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	150回 (150回以内の大当りまで)	100回 (100回以内の大当りまで)	7
大当りB	150回 (150回以内の大当りまで)	150回 (150回以内の大当りまで)	16

30

40

50

【図 8 - 1 0】

【図 8 - 1 0】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブルA

変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	1～200
スーパーPB1-2	201～550
スーパーPB1-3	551～997
スーパーPB1-4	—

(B) 大当り用変動パターン判定テーブルB
(高ベース状態の50回以内の変表示で確変大当りBが当選する場合)

変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	—
スーパーPB1-2	—
スーパーPB1-3	—
スーパーPB1-4	1～997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
小当りPC1-1	1～997

【図 8 - 1 1】

【図 8 - 1 1】

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

変動パターン	MR3
非リーチPA1-1	1～450
ノーマルPA2-1	451～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

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

変動パターン	MR3
非リーチPA1-2	1～500
ノーマルPA2-1	501～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

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

変動パターン	MR3
非リーチPA1-3	1～550
ノーマルPA2-1	551～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

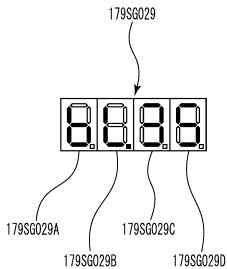
(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-4	1～550
ノーマルPA2-1	551～700
スーパーPA2-2	701～900
スーパーPA2-3	901～997

【図 8 - 1 2】

【図 8 - 1 2】

(A)



(B) 7セグ+ドット

表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL.	b	L. 00～99
ベース 1 (%)	B1.	b	1. 00～99
ベース 2 (%)	B2.	b	2. 00～99
ベース 3 (%)	B3.	b	3. 00～99

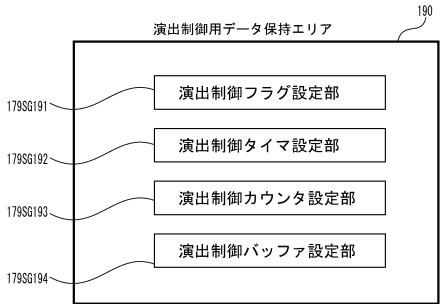
(C) ベース

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

【図 8 - 1 3】

【図 8 - 1 3】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ					
バッファ番	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第1特図保留記憶	1-0	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H) 0
	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H) 0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H) 1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H) —
第2特図保留記憶	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H) —

保留表示フラグ "0"→○
保留表示フラグ "1"→◇
保留表示フラグ "2"→☆
保留表示フラグ "3"→カメラ (青)
保留表示フラグ "4"→カメラ (赤)

10

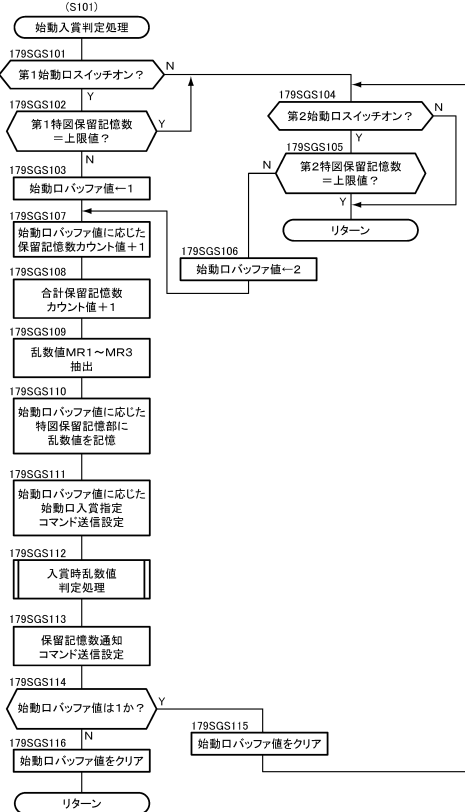
20

30

40

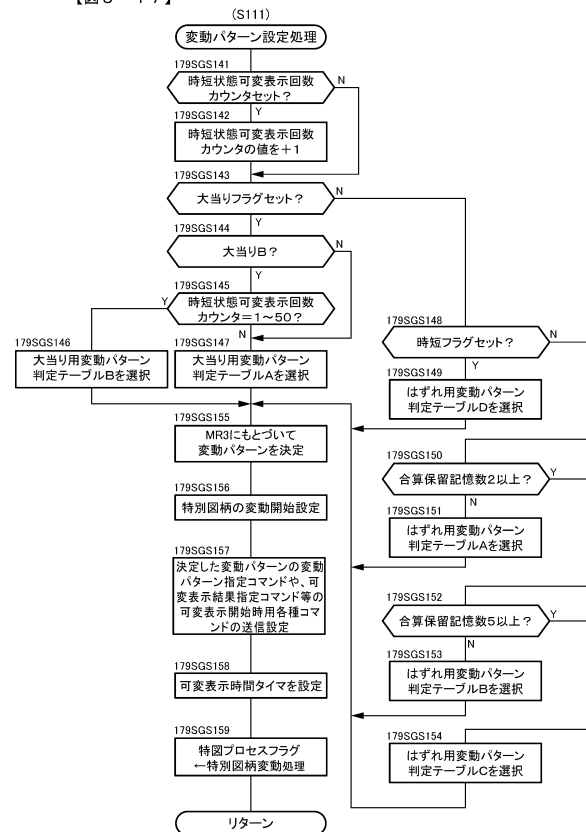
50

【图 8-15】



20

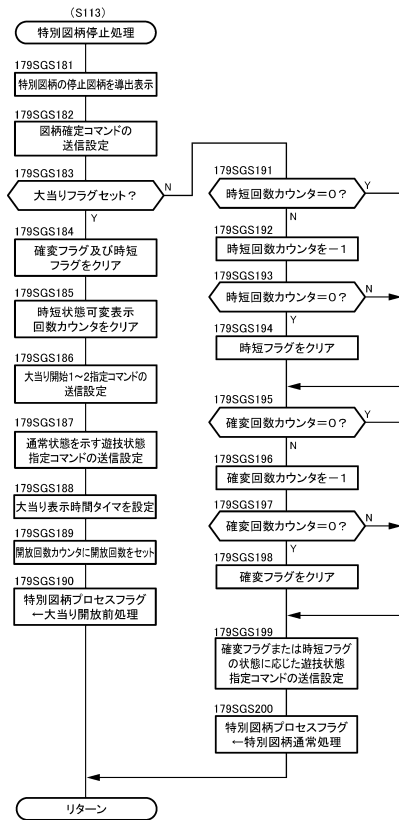
【图 8-17】



40

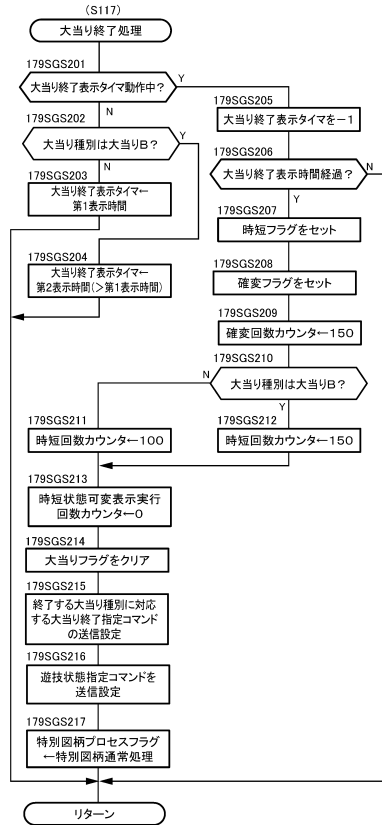
【図 8 - 18】

【図 8 - 18】



【図 8 - 19】

【図 8 - 19】

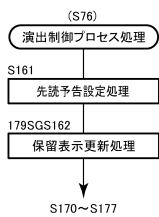


10

20

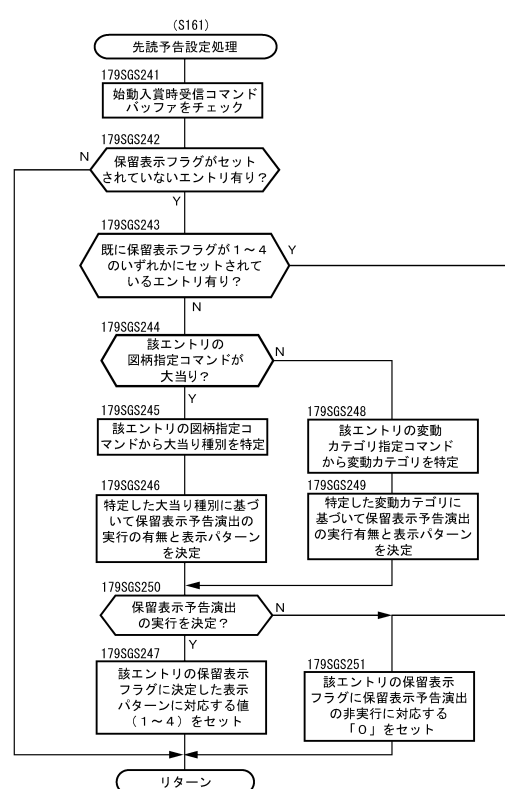
【図 8 - 20】

【図 8 - 20】



【図 8 - 21】

【図 8 - 21】



30

40

50

【図 8 - 2 2】

【図 8 - 2 2】

(A) 表示パターン決定割合 (大当りの場合)

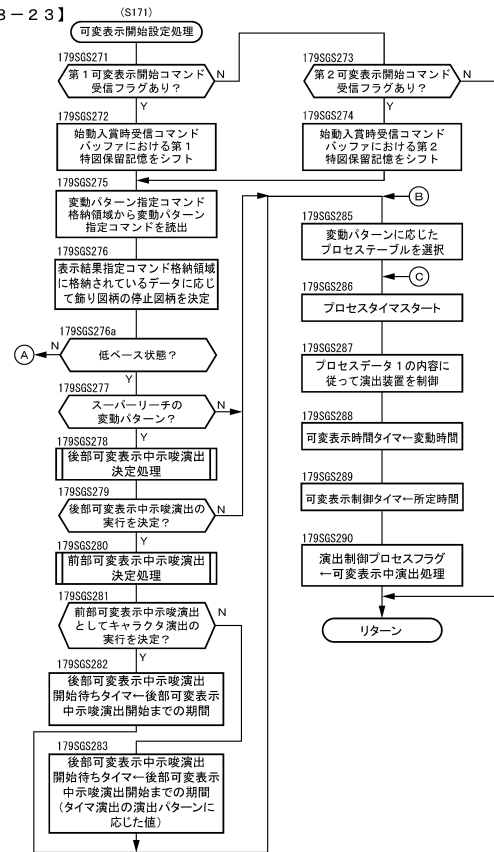
可変表示結果	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
大当り (大当り A)	○	◇	☆	カメラ (青)	カメラ (赤)
大当り (大当り B o r C)	5 %	5 5 %	2 0 %	1 0 %	1 0 %

(B) 表示パターン決定割合 (はずれ・小当りの場合)

可変表示結果及び 変動カテゴリ	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり			
		表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ	表示パターンδ
はずれ (非リーチ)	○	◇	☆	カメラ (青)	カメラ (赤)
はずれ・小当り (その他)	9 5 %	5 %	0 %	0 %	0 %
はずれ (Sリーチ)	7 5 %	2 0 %	5 %	0 %	0 %
	5 5 %	2 5 %	1 0 %	5 %	5 %

【図 8 - 2 3】

【図 8 - 2 3】

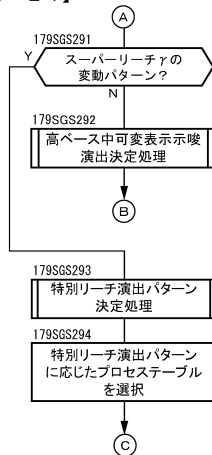


10

20

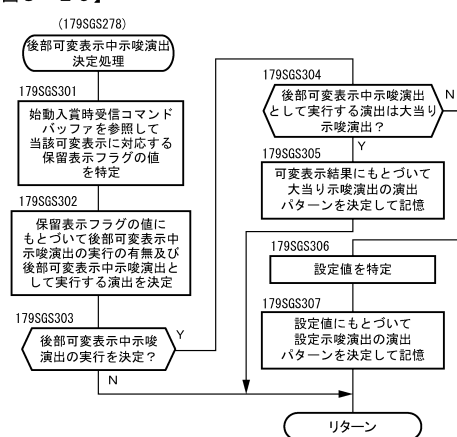
【図 8 - 2 4】

【図 8 - 2 4】



【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】



30

40

50

【図 8 - 2 6】

【図 8 - 2 6】

(A) 後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び
後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合

保留表示フラグ の値	非実行	大当り 示唆演出	設定示唆演出
0	90%	10%	0%
1 or 2 (表示パターン α or 表示パターン β)	50%	50%	0%
3 (表示パターン γ)	30%	35%	35%
4 (表示パターン δ)	0%	30%	70%

(B) 大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターン

演出	演出パターン	内容
大当り示唆演出	パターンAS-1	大当り示唆(期待度:低)
	パターンAS-2	大当り示唆(期待度:中)
	パターンAS-3	大当り示唆(期待度:高)
設定示唆演出	パターンSS-1	奇数設定値示唆
	パターンSS-2	偶数設定値示唆
	パターンSS-3	奇数寄りの中間設定値以上
	パターンSS-4	偶数寄りの中間設定値以上
	パターンSS-5	最高設定値示唆

【図 8 - 2 8】

【図 8 - 2 8】

設定示唆演出の演出パターン決定割合

演出パターン	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
パターンSS-1	60%	25%	50%	20%	20%	30%
パターンSS-2	25%	60%	20%	50%	30%	20%
パターンSS-3	9%	6%	20%	10%	30%	15%
パターンSS-4	6%	9%	10%	20%	20%	30%
パターンSS-5	0%	0%	0%	0%	0%	5%

【図 8 - 2 7】

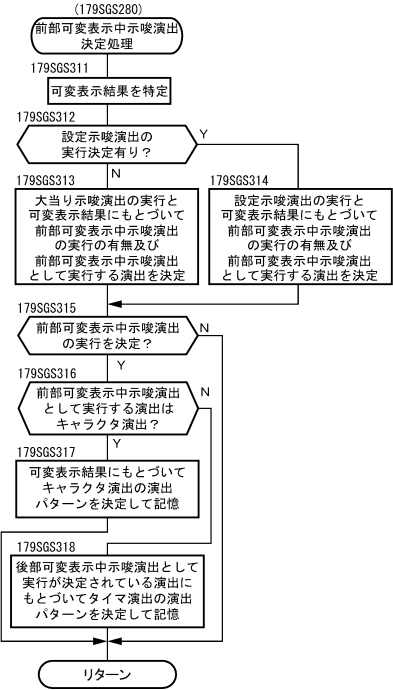
【図 8 - 2 7】

大当り示唆演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンAS-1	パターンAS-2	パターンAS-3
大当り	10%	30%	60%
はずれ	75%	20%	5%

【図 8 - 2 9】

【図 8 - 2 9】



【図 8 - 3 0】

【図 8-30】

(A) 前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び
前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合
(大当り示唆演出の実行が決定されている場合)

可変表示結果	非実行	キャラクタ 演出	タイマ 演出
大当り	40%	30%	30%
はずれ	70%	25%	5%

(B) 前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び
前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合
(設定示唆演出の実行が決定されている場合)

可変表示結果	非実行	キャラクタ 演出	タイマ 演出
大当り	30%	0%	70%
はずれ	80%	0%	20%

(C) キャラクタ演出とタイマ演出の演出パターン

演出	演出パターン	内容
キャラクタ演出	パターンCS-1	大当り示唆(期待度:低)
	パターンCS-2	大当り示唆(期待度:中)
タイマ演出	パターンTS-1	大当り示唆(期待度:高)、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間示唆
	パターンTS-2	大当り示唆(期待度:高)、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間示唆

(D)

前部可変表示中示唆演出 として実行する演出	前部可変表示中示唆演出 としての大当り期待度	後部可変表示中示唆演出として 設定示唆演出が実行される割合
キャラクタ演出	低	低
タイマ演出	高	高

【図 8 - 3 1】

【図 8-31】

(A) キャラクタ演出の演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンCS-1	パターンCS-2
大当り	20%	80%
はずれ	80%	20%

(B) タイマ演出の演出パターン決定割合

実行が決定されている 後部可変表示中示唆 演出	パターンTS-1	パターンTS-2
大当り示唆演出	80%	20%
設定示唆演出	20%	80%

(C) タイマ演出の各演出パターンの内容

演出パターン	演出期間	表示キャラクタ
パターンTS-1	25秒	キャラクタX
パターンTS-2	30秒	キャラクタY

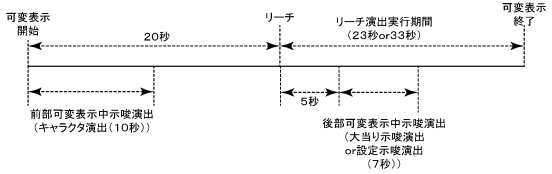
10

20

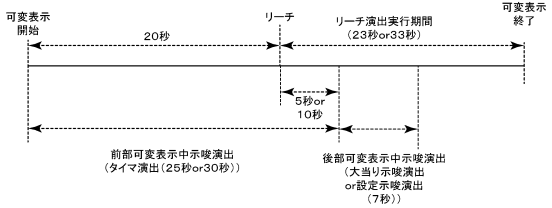
【図 8 - 3 2】

【図 8-32】

(A) 低ベース状態でのスーパーリーチ α or スーパーリーチ β の可変表示における演出実行期間
(前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行が決定されている場合)

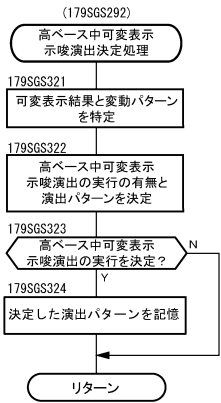


(B) 低ベース状態でのスーパーリーチ α or スーパーリーチ β の可変表示における演出実行期間
(前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行が決定されている場合)



【図 8 - 3 3】

【図 8-33】



30

40

50

【図 8 - 3 4】

【図 8-34】

(A) 高ベース中可変表示示唆演出決定割合

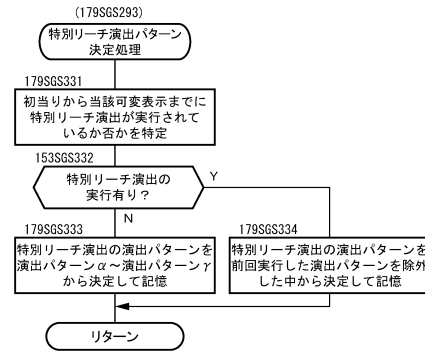
可変表示結果	非実行	パターンKS-1	パターンKS-2	パターンKS-3
非リーチはずれ	100%	0%	0%	0%
Nリーチはずれ	50%	40%	10%	0%
Sリーチはずれ	30%	30%	40%	0%
大当り	10%	20%	60%	10%
小当り	100%	0%	0%	0%

(B)

演出パターン	演出内容
パターンKS-1	「チャンス」表示 (青色)
パターンKS-2	「熱い」表示 (赤色)
パターンKS-3	「大当り確定」表示 (虹色)

【図 8 - 3 5】

【図 8-35】



10

【図 8 - 3 6】

【図 8-36】

(A) 初当りから当該可変表示までに特別リーチ演出を実行していない場合

演出パターンα	演出パターンβ	演出パターンγ
33.3%	33.3%	33.4%

(B) 前回の特別リーチ演出を演出パターンαにて実行している場合

演出パターンα	演出パターンβ	演出パターンγ
0%	50%	50%

(C) 前回の特別リーチ演出を演出パターンβにて実行している場合

演出パターンα	演出パターンβ	演出パターンγ
50%	0%	50%

(D) 前回の特別リーチ演出を演出パターンγにて実行している場合

演出パターンα	演出パターンβ	演出パターンγ
50%	50%	0%

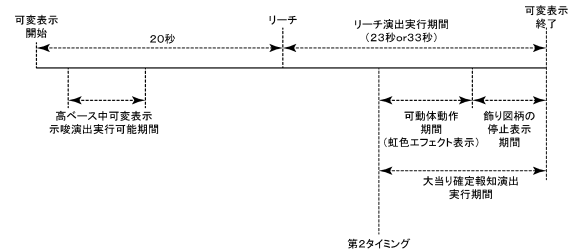
(E)

演出パターン	演出内容
演出パターンα	主にキャラクタXが表示される全回転リーチ演出
演出パターンβ	主にキャラクタYが表示される全回転リーチ演出
演出パターンγ	主にキャラクタZが表示される全回転リーチ演出

【図 8 - 3 7】

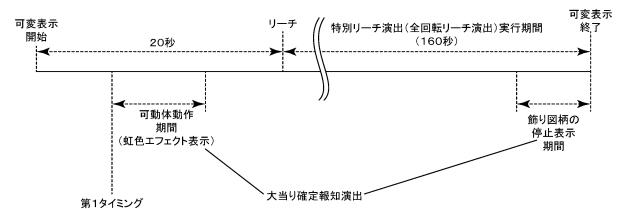
【図 8-37】

(A) 高ベース状態においてスーパーリーチαやスーパーリーチβで大当りAとなる場合
or 高ベース状態の51回目以降の可変表示においてスーパーリーチαやスーパーリーチβ
で大当りBとなる場合



20

(B) 高ベース状態の1～50回目の可変表示においてスーパーリーチγ
で大当りBとなる場合



30

(C) 高ベース状態において大当りBの報知が開始されるタイミング

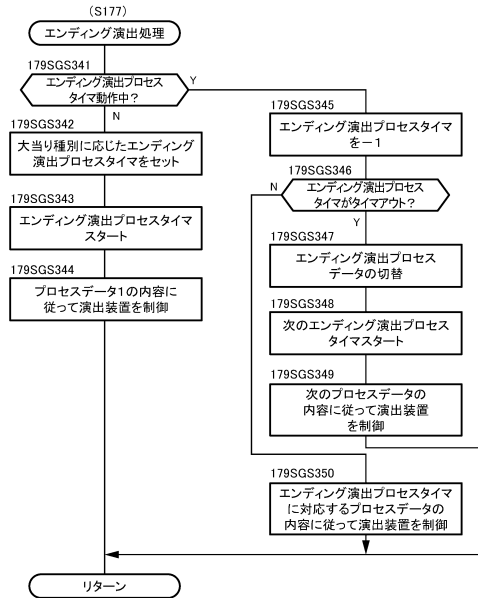
可変表示回数	第1タイミング	第2タイミング
1～50回目	100%	0%
51回目以降	0%	100%

40

50

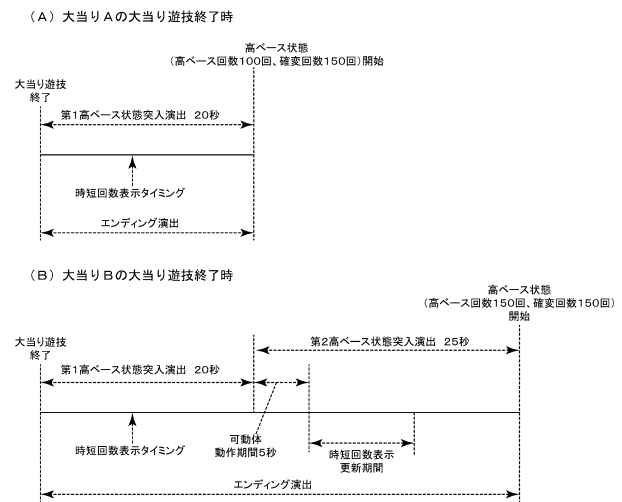
【図 8 - 38】

【図 8-38】



【図 8 - 39】

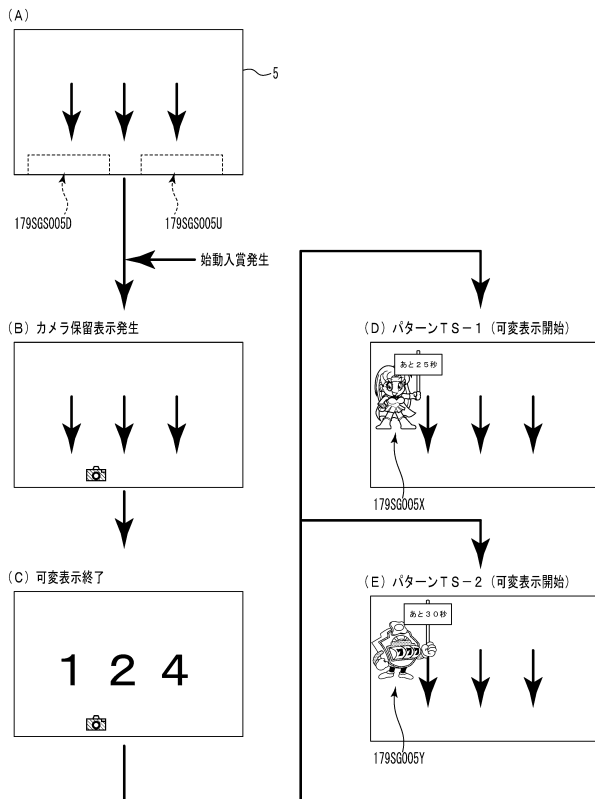
【図 8-39】



10

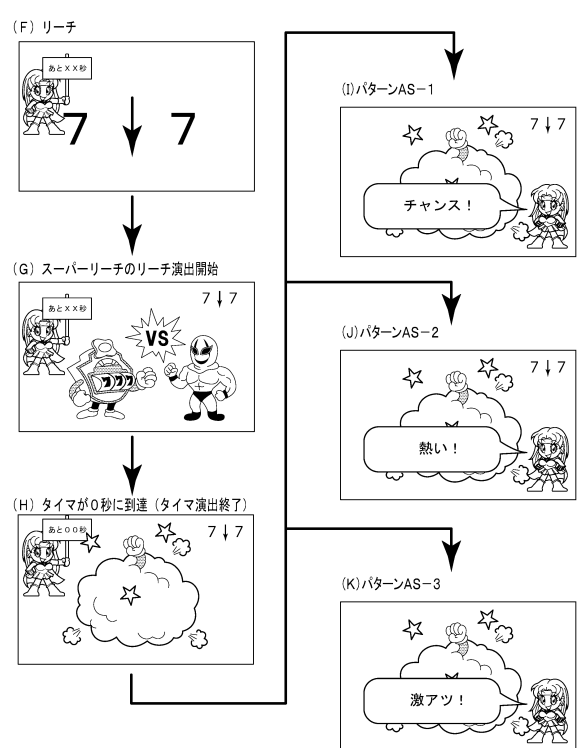
【図 8 - 40】

【図 8-40】



【図 8 - 41】

【図 8-41】



20

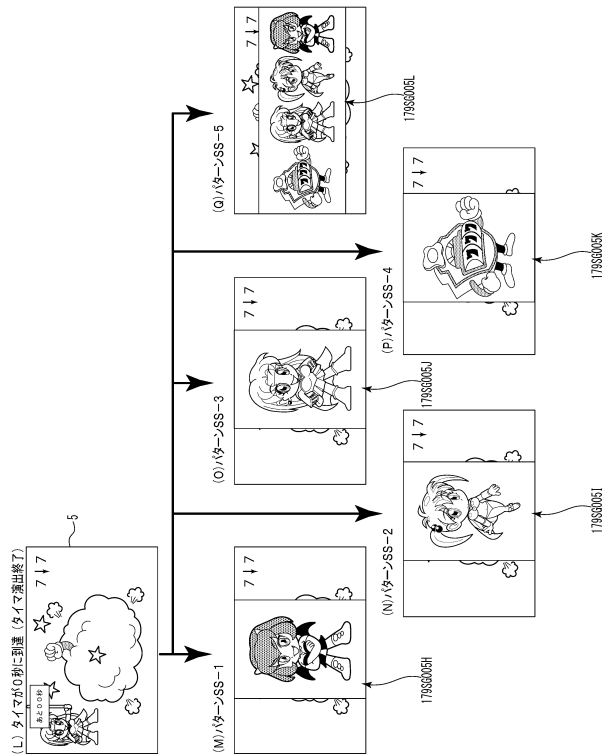
30

40

50

【図 8 - 4 2】

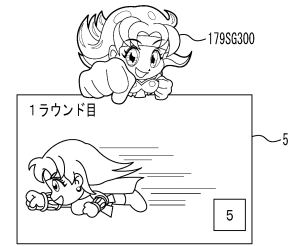
【図 8 - 4 2】



【図 8 - 4 3】

【図 8 - 4 3】

(A) 大当りAの大当り遊技中



(B) 7Rで大当り遊技終了 (第1高ベース状態突入演出)



【図 8 - 4 4】

【図 8 - 4 4】

(A) 大当りBの大当り遊技中



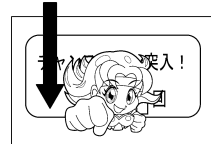
(B) 8R目開始 (大当り遊技終了後の時短150回報知)



(D) 16Rで大当り遊技終了 (第1高ベース状態突入演出)



(E) 第2高ベース状態突入演出



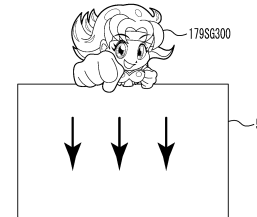
(F) 時短回数を「150」に更新



【図 8 - 4 5】

【図 8 - 4 5】

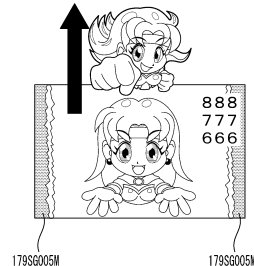
(A) 大当りBの可変表示 (時短1~50回目)



(B) 可動体動作



(C) 全回転リーチ演出



10

20

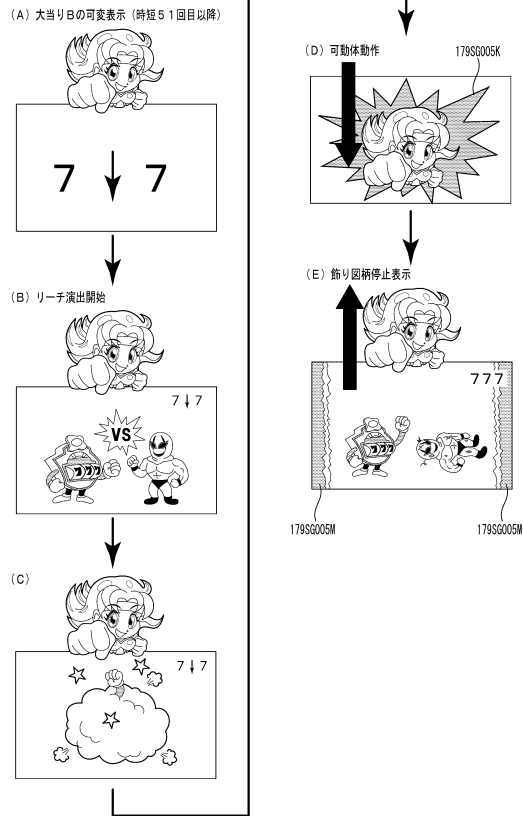
30

40

50

【図 8 - 4 6】

【図 8 - 4 6】



【図 8 - 4 7】

【図 8 - 4 7】変形例 179SG-1

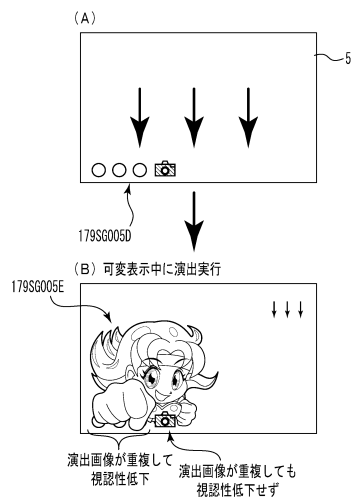
前部可変表示中示唆演出として実行する演出	前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合	後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合
キャラクタ演出	高	低
タイム演出	低	高

10

20

【図 8 - 4 8】

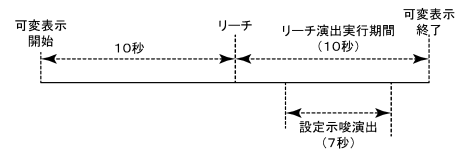
【図 8 - 4 8】変形例 179SG-2



【図 8 - 4 9】

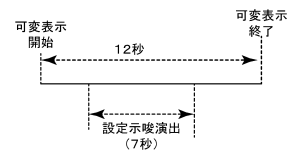
【図 8 - 4 9】変形例 179SG-3

(A) ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間



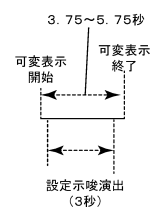
30

(B) 非リーチ (短縮なし) の可変表示における演出実行期間



40

(C) 短縮非リーチの可変表示における演出実行期間



50

フロントページの続き

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